

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. Requisitos de sistema	2
2. INSTALACIÓN DEL HARDWARE	2
2.1. Desinstalación de controladores gráficos existentes	2
2.2. Instalación de la tarjeta	4
3. CONEXIÓN DE DISPOSITIVOS DE SALIDA.....	5
4. INSTALACIÓN DEL SOFTWARE	7
4.1. Instalación de controladores	7
4.1.1. <i>Instalación de controladores en Windows 98 / Millennium</i>	7
4.1.2. <i>Instalación de controladores en Windows 2000</i>	8
4.1.3. <i>Instalación de controladores en Windows XP</i>	9
4.2. Instalación de las aplicaciones	9
5. SOPORTE TÉCNICO	11
5.1. Si necesitas devolver un producto	11
5.2. ¡Ahorra tiempo registrando tus productos online!	11

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

1. INTRODUCCIÓN

Este manual trata principalmente de la instalación del hardware y del software en Windows 98, Windows Millennium, Windows 2000 y Windows XP.

1.1. Requisitos de sistema

- Intel Pentium 266 MHz o AMD 333 MHz y superior o compatible
- Ranura AGP
- 64 MB de RAM
- 10 MB de espacio en disco duro (más para instalar juegos)
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Unidad de DVD-ROM (para reproducción de DVD)
- Sistema operativo: Microsoft Windows 98/98 SE, Windows Me, Windows 2000, Windows XP

2. INSTALACIÓN DEL HARDWARE

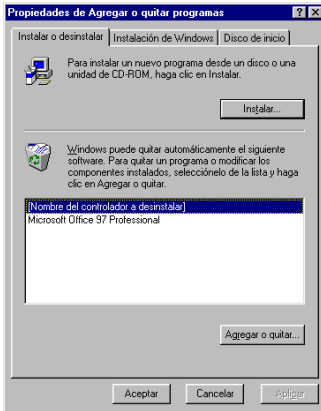
2.1. Desinstalación de controladores gráficos existentes

Si tu ordenador ya está equipado con una tarjeta gráfica, ¡es necesario que elimines todos los controladores existentes para evitar el conflicto entre estos y la nueva versión!



Algunas tarjetas gráficas están integradas en la placa base y no pueden ser desinstaladas físicamente. Deberás ponerte en contacto con el fabricante del PC para averiguar la forma de inhabilitar este chip.

Dependiendo de la versión de tu sistema operativo, las pantallas y procedimiento de desinstalación pueden variar ligeramente de los que se muestran y describen en este manual.



- Haz clic en **Inicio/Configuración/Panel de control**.
- Haz doble clic en el icono **Agregar o quitar programas**.
- Selecciona la línea correspondiente a los controladores de la tarjeta gráfica que quieres reemplazar.
- Haz clic en **Agregar o quitar....**

El sistema te preguntará si quieres continuar con la desinstalación de los controladores.

- Haz clic en **Sí**.

Después de que desinstales los controladores de tu antigua tarjeta gráfica, puedes comenzar a instalar tu nueva tarjeta 3D Prophet.

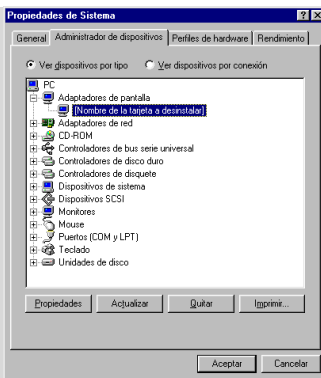


Fig. 1

Si los controladores de tu tarjeta gráfica existente no están incluidos en la lista anterior:

Bajo Windows 98 (Fig. 1):

- Haz clic en **Inicio/Configuración/Panel de control**.
- Haz doble clic en el icono **Sistema**.
- Selecciona la pestaña **Administrador de dispositivos**.
- Selecciona los controladores de la tarjeta gráfica que quieres reemplazar en la sección **Adaptadores de pantalla**.
- Haz clic en **Quitar**.

Bajo Windows Millennium (Fig. 1):

- Haz clic en **Inicio/Configuración/Panel de control**.
- Haz clic en **Vea todas las opciones del Panel de Control**, si es necesario.
- Haz doble clic en el icono **Sistema**.
- Selecciona la pestaña **Administrador de dispositivos**.
- Selecciona los controladores de la tarjeta gráfica que quieres reemplazar en la sección **Adaptadores de pantalla**.
- Haz clic en **Quitar**.

Bajo Windows XP / 2000 (Fig. 2):

- Haz clic en **Inicio/Configuración/Panel de control**.
- Haz doble clic en el icono **Sistema**.
- Selecciona la pestaña **Hardware**.
- Haz clic en **Administrador de dispositivos**.
- Selecciona los controladores de la tarjeta gráfica que quieres reemplazar en la sección **Adaptadores de pantalla**.
- Haz clic en **Acción/Desinstalar**.

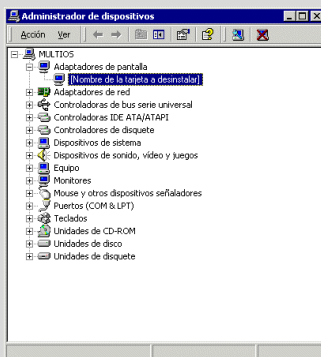
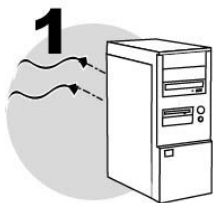


Fig. 2

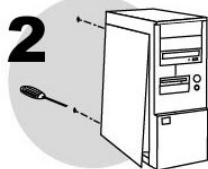
Después de que desinstales los controladores de tu antigua tarjeta gráfica, puedes comenzar a instalar tu nueva tarjeta 3D Prophet.

2.2. Instalación de la tarjeta

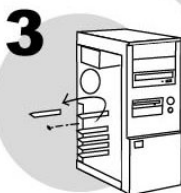


Apaga el PC y todos los periféricos, como el monitor o la impresora.

1. Desconecta el (los) cable(s) de alimentación y el cable del monitor.



2. Elimina la carcasa de tu PC (consulta el manual de tu PC).



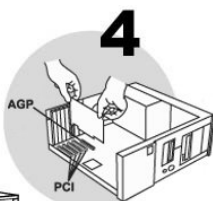
3. Si no se ha instalado previamente una tarjeta gráfica, desatornilla la tapa de la ranura correspondiente (AGP o PCI dependiendo de tu tarjeta gráfica).

Si tu PC ya tiene una tarjeta gráfica, quítala guardando el tornillo que la sujeta.



La electricidad estática puede dañar gravemente los componentes electrónicos. Antes de sacar la tarjeta de su bolsa de plástico, pon una mano en el panel trasero metálico de tu PC para descargar la electricidad estática de tu cuerpo.

- No toques los circuitos impresos de la tarjeta.
- No dejes que nadie sujete la tarjeta.
- No dejes que tu ropa toque ninguno de los componentes.



4. Inserta tu tarjeta gráfica en su ranura, empujando firmemente en la tarjeta para asegurarte que queda correctamente fijada en su sitio.

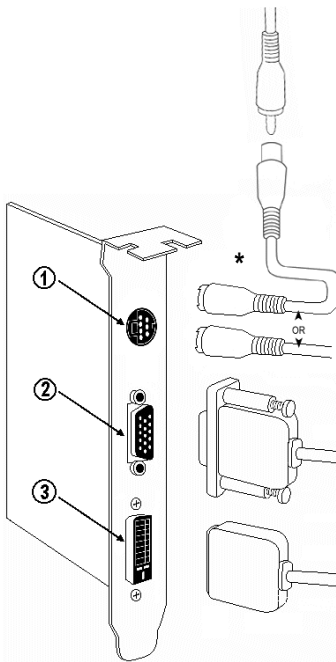


5. Atornilla el soporte de la tarjeta al chasis del ordenador y reemplaza la carcasa de tu PC.

3. CONEXIÓN DE DISPOSITIVOS DE SALIDA



Comprueba que el PC y los dispositivos de salida están apagada!



Tu tarjeta gráfica 3D Prophet puede tener hasta tres conectores de salida:

- ① un conector S-VHS para conectar una TV
- ② un conector VGA para conectar un monitor
- ③ un conector DVI para conectar un panel plano digital

* Cable convertidor S-VHS / compuesto (RCA) incluido si tu tarjeta gráfica no tiene el conector de video compuesto (RCA).

Nota: algunas versiones de las tarjetas gráficas 3D Prophet con 3 conectores de salida no incluyen un conector DVI, y en su lugar incorporan 2 conectores VGA.

Conexión de un monitor VGA:

- Conecta el cable del monitor en el conector VGA en tu tarjeta gráfica.



Consulta el manual de tu monitor VGA para más información sobre las resoluciones máximas, las frecuencias de actualización y el número de colores soportados por tu monitor.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

Conexión de una TV (si tu tarjeta gráfica está equipada con salida de TV):

- Conecta tu TV al conector S-VHS en tu tarjeta gráfica siguiendo las indicaciones de la tabla siguiente.

Si tu TV tiene la siguiente entrada:	Utiliza:
S-VHS	un cable estándar S-VHS (no incluido)
Vídeo compuesto (RCA)	el cable convertidor S-VHS / compuesto incluido + un cable estándar de vídeo compuesto (no incluido)
SCART	un adaptador S-VHS / SCART + un cable estándar S-VHS (no incluidos)

- Enciende tu TV y sintoniza el canal del vídeo.

Por favor, ten en cuenta que este dispositivo incorpora un circuito de protección Copyright Macrovision, por lo que una conexión directa a un VCR o cualquier otro sistema de grabación imposibilitará la reproducción DVD.



Aviso de copyright de Macrovision. Este producto incorpora una tecnología de protección del copyright que está protegido por ciertas patentes de USA y otros derechos de propiedad intelectual propiedad de Macrovision Corporation y otros propietarios. La utilización de esta tecnología de protección del copyright debe estar autorizada por Macrovision Corporation, y estar destinada solamente para usos domésticos y de difusión limitada, a menos que sea autorizada de otra manera por Macrovision Corporation. Esta prohibido el desensamblado o la ingeniería inversa del producto.

Conexión de un panel plano digital (si tu tarjeta gráfica está equipada con salida de DVI):

- Conecta tu panel plano digital al conector DVI en tu tarjeta gráfica.

Si tu pantalla no cumple con el estándar DVI, quizás necesites utilizar un cable convertidor o un adaptador DVI (no suministrado).

4. INSTALACIÓN DEL SOFTWARE

Una vez que hayas instalado tu tarjeta gráfica, puedes volver a conectar el (los) cable(s) de alimentación y a encender tu PC. Como la configuración de la tarjeta es Plug and Play, Windows detectará automáticamente su presencia.

Nota: tus pantallas y procedimiento de instalación pueden variar ligeramente de los que se muestran y describen en este manual.



Como los controladores están en un estado de evolución constante, el controlador proporcionado con tu CD-ROM puede no ser la versión más reciente. Puedes visitar el sitio web Hercules (www.hercules.com) para asegurarte de ello y, si es necesario, descargar la última versión.

4.1. Instalación de controladores

4.1.1. Instalación de controladores en Windows 98 / Millennium



Windows mostrará un cuadro de diálogo **Asistente para agregar nuevo hardware** que te informará de que el sistema ha encontrado un **Adaptador de gráficos PCI estándar (VGA)**.

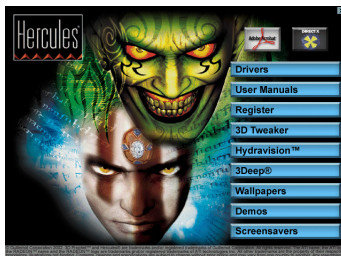
- Haz clic en **Siguiente** para instalar los controladores VGA por defecto.
- Haz clic en **Finalizar** para completar la instalación.

Windows te pedirá que reinicies tu ordenador.

- Haz clic en **Sí**.

Windows mostrará un cuadro de diálogo **Asistente para agregar nuevo hardware** que te informará de que el sistema ha encontrado un **Adaptador de gráficos PCI estándar** (sólo 3D Prophet 9000 Series).

- Haz clic en **Siguiente** para instalar los controladores por defecto.
- Haz clic en **Finalizar** para completar la instalación.




- Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM.

El menú de instalación 3D Prophet RADEON Series aparece automáticamente.

Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:

- Haz doble clic en **Mi PC**.

- Haz doble clic en el icono .

- Haz clic en **Drivers**.
- Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

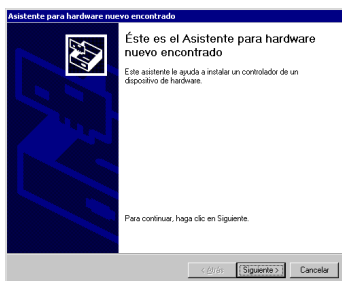
Windows te pedirá que reinicies tu ordenador.

- Haz clic en **Finalizar**.



Con frecuencia, necesitarás reinstalar tus aplicaciones 3D (juegos, etc.) después de instalar una nueva tarjeta gráfica.

4.1.2. Instalación de controladores en Windows 2000



*Windows mostrará un cuadro de diálogo **Asistente para hardware nuevo encontrado**.*

- Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM.



El menú de instalación 3D Prophet RADEON Series aparece automáticamente.

- Haz clic en **Drivers**.
- Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



*Aparece el cuadro de diálogo **Firma digital no encontrada**.*

- Haz clic en **Si**.

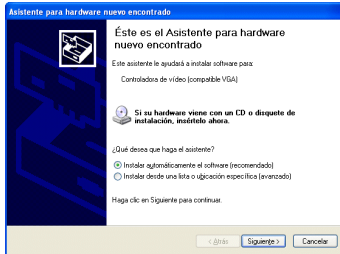
Windows te pedirá que reinicies tu ordenador.

- Haz clic en **Finalizar**.



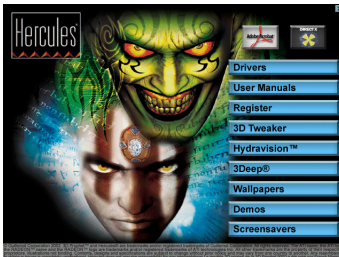
Con frecuencia, necesitarás reinstalar tus aplicaciones 3D (juegos, etc.) después de instalar una nueva tarjeta gráfica.

4.1.3. Instalación de controladores en Windows XP



Windows mostrará un cuadro de diálogo **Asistente para hardware nuevo encontrado** que te informará de que el sistema ha encontrado una **Controladora de vídeo (compatible VGA)**. El asistente te propondrá **instalar automáticamente el software (recomendado)**.

- Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM.



El menú de instalación 3D Prophet RADEON Series aparece automáticamente.

- Haz clic en **Drivers**.

- Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Es posible que Windows muestre un aviso de **Instalación de Hardware**.

- De cualquier forma, haz clic en **Continuar**.

Windows te pedirá que reinicies tu ordenador.

- Haz clic en **Finalizar**.



Con frecuencia, necesitarás reinstalar tus aplicaciones 3D (juegos, etc.) después de instalar una nueva tarjeta gráfica.

4.2. Instalación de las aplicaciones




- Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM.



El menú de instalación aparece automáticamente, conteniendo las distintas opciones disponibles.

Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:

- Haz doble clic en **Mi PC**.


- Haz doble clic en el icono .

- Selecciona simplemente cada elemento que desees instalar y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

<p>Drivers</p>	<p><i>Controladores</i></p> <p>Haz clic en esta opción para instalar los controladores de tu tarjeta gráfica Hercules.</p>
<p>User Manuals</p>	<p><i>Documentación electrónica</i></p> <p>Haz clic en esta opción para instalar la documentación electrónica que acompaña a la suite software de Hercules. Obtén información adicional relativa a las funciones y configuración de tu nueva tarjeta gráfica 3D Prophet. Ajusta los parámetros Direct3D y OpenGL, y consulta el Glosario de términos utilizado en este manual.</p> <p>Una vez instalado, accede a este manual haciendo clic en Inicio/Programas/Hercules/3D Prophet xxxx/Manual del usuario.</p>
	<p><i>DirectX</i></p> <p>Instala DirectX para aprovechar las últimas innovaciones en el mundo del 3D.</p>
	<p><i>Adobe Acrobat Reader</i></p> <p>Acrobat Reader te permite visualizar, explorar e imprimir documentos en formato PDF.</p>

Las demos de los juegos y las aplicaciones software también te permiten probar tu nueva tarjeta gráfica.

Si por cualquier razón cancelas la instalación, las siguientes instrucciones la pondrán en marcha de nuevo:

- Haz doble clic en **Mi PC**.
- Haz doble clic en el icono .

Conéctate a nuestro sitio web (www.hercules.com) para descargarte los últimos controladores y software, consultar la lista de preguntas más frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ) relativa a tu tarjeta gráfica, y ver nuestros manuales electrónicos. También puedes echar un vistazo a la línea completa de productos de Hercules y obtener información acerca de lanzamientos futuros.

5. SOPORTE TÉCNICO

Antes de contactar con nosotros (*), ten preparada la siguiente información/datos:

- Nombre del producto,
- Fecha de compra de tu producto,
- Detalles de configuración completos de tu sistema: tipo de procesador, memoria, sistema operativo,
- Bolígrafo y papel.

Por favor ten conectado tu ordenador y preparado en el punto donde te has encontrado con el problema.

5.1. Si necesitas devolver un producto

Hercules ofrece una garantía estándar de 3 años en piezas y mano de obra.

1. Para devolver un producto para reparación en fábrica, contacta con un representante del soporte técnico Hercules en el número de teléfono correspondiente al país en el que vives (*).
 - **En Europa, Australia y Nueva Zelanda:** después de la confirmación de nuestro soporte técnico (*) de que tu producto es defectuoso, por favor sigue las instrucciones que te damos para conseguir que sea reemplazado.
 - **En Estados Unidos y Canadá:** las políticas de devoluciones se aplican a las compras a Hercules directo (30 días).
2. Al devolver el producto, asegúrate de incluir todos los materiales, tales como los manuales, los cables de conexión, el CD de instalación y la caja del producto. **Nota: solo serán aceptados los paquetes a los que se les haya asignado un número de RMA (Return Merchandise Authorization) por parte de un agente de soporte técnico.**

(*) Todos los detalles de soporte técnico se listan al final del manual.

5.2. ¡Ahorra tiempo registrando tus productos online!

Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM y haz clic en **Register**. Registrándote con nosotros de esta forma simplificará el proceso si alguna vez necesitas contactar con nuestro equipo de servicio técnico. Si quieres, se te puede añadir a nuestra lista de correos prioritaria para recibir información acerca de nuestras novedades de Hercules y nuestras últimas ofertas.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

Marcas registradas

Hercules®, 3D Prophet™ y Guillemot™ son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Guillemot Corporation S.A. ATI® y RADEON™ son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de ATI Technologies, Inc. Intel® y Pentium® son marcas comerciales registradas de Intel Corporation. DVI™ es una marca comercial de Digital Display Working Group. AMD® es una marca comercial registrada de Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft® Windows® 98, Millennium, 2000, XP, Direct3D® y DirectX® son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. Adobe® y Acrobat® son marcas comerciales registradas de Adobe Systems, Inc. OpenGL® es una marca registrada de Silicon Graphics. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen aquí y son propiedad de sus respectivos dueños. Fotografías no contractuales. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.

Declaración de conformidad

NOTICIA DE CONFORMIDAD EN UE: este dispositivo cumple con la Directiva 89/336/CEE del Consejo de 3 de mayo de 1989 sobre la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros relativas a la compatibilidad electromagnética, modificada por la Directiva 93/68/CEE. En un entorno doméstico este producto puede causar interferencias de radio, en cuyo caso puede ser necesario que el usuario tome las medidas adecuadas. Es necesaria la utilización de cables apantallados en la conexión del monitor a la tarjeta para cumplir los requerimientos de la CE.

NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA: este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

Copyright

© Guillemot Corporation S.A. 1999-2002. Reservados todos los derechos.

Esta publicación no puede ser reproducida en todo o en parte, resumida, transmitida, transcrita, almacenada en un sistema de recuperación, o traducida a cualquier idioma o lenguaje de programación, en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, magnético, por fotocopia, grabación, manual o de cualquier otro modo, sin el previo permiso por escrito de Guillemot Corporation S.A.

Renuncia

Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de realizar cambios en las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. La información proporcionada por este documento se reconoce que es precisa y fiable. Sin embargo, Guillemot Corporation S.A. no asume ninguna responsabilidad por su utilización; ni por infringir las patentes u otros derechos de terceras partes que resulten de su utilización. Este producto está disponible en versión especial para integración en PC o similar. Ciertas funciones detalladas en este manual no están disponibles en dicha versión. En la medida de lo posible, se incluirá un fichero **README.TXT** en el CD-ROM de instalación con las diferencias entre el producto descrito en este manual y el producto en versión especial.

Acuerdo de licencia de software para el usuario final

IMPORTANTE: por favor, lea el Acuerdo cuidadosamente antes de abrir e instalar el Software. Al abrir el embalaje del Software, acepta cumplir los términos de este Acuerdo. El Software incluido en este paquete se licencia, no se vende, y está disponible solamente bajo los términos del presente Acuerdo de licencia. Si no acepta los términos, debe devolver el Software junto con el contenido de la caja, en el plazo de 15 días, al lugar donde lo compró.

El Software de Guillemot Corporation S.A. (a partir de aquí llamado el "Software") es copyright de Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos están reservados. El término "Software" se refiere a toda la documentación y material relacionado, incluyendo controladores, programas ejecutables, bibliotecas y archivos de datos. Al comprador se le otorga solamente una licencia de utilización del Software. El licenciatario también acepta los términos y condiciones del presente Acuerdo en lo referente al copyright y a los demás derechos propiedad del Software, documentación y material relacionado de terceras partes incluido en el paquete.

Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de terminar esta licencia en el caso de que no se cumpla cualquiera de los términos o condiciones expuestos en el presente Acuerdo. Si esto sucediese, todas las copias del Software deberían ser devueltas inmediatamente a Guillemot Corporation S.A.; quedando el comprador responsable de cualquier daño resultante.

Licencia:

1. La licencia se otorga sólo al comprador original. Guillemot Corporation S.A. retiene todos los títulos y propiedad del Software y se reserva todos los derechos no otorgados especialmente. Al licenciatario no le está permitido sublicenciar o arrendar ninguno de los derechos que se le otorgan. La transferencia de la licencia está permitida, siempre que quien transfiere no retenga ninguna parte o copia del Software, y a quien se transfiere acepte los términos y condiciones del presente Acuerdo.
2. El licenciatario sólo puede utilizar el Software en un solo ordenador en cada momento. La parte legible por la máquina del Software puede transferirse a otro ordenador siempre que sea borrada previamente de la primera máquina y no haya posibilidad de que el Software pueda utilizarse en más de una máquina en un momento determinado.
3. El licenciatario reconoce la protección de copyright que pertenece a Guillemot Corporation S.A. La información de copyright no debe eliminarse del Software, ni incluso de cualquier copia, ni de cualquier documentación, escrita o electrónica, que acompañe al Software.
4. Al licenciatario se le otorga el derecho de realizar una copia de seguridad de la parte del Software legible por una máquina con la condición de reproducir todas las informaciones sobre el copyright y propiedad.
5. Excepto cuando el presente Acuerdo lo permita expresamente, el licenciatario tiene estrictamente prohibido entablar, ni permitir que terceras partes entablen, lo siguiente: proporcionar o revelar el Software a terceras partes; proporcionar utilización del Software en una red, múltiples PC, disposiciones multiusuario o de tiempo compartido, cuando los usuarios no sean licenciatarios individuales; realizar alteraciones o copias de cualquier tipo del Software; realizar cualquier intento de desensamblar, descompilar o realizar ingeniería inversa del Software de cualquier forma o manera, o entablar cualquier actividad encaminada a obtener información subyacente no visible para el usuario durante la utilización normal del Software; realizar copias o traducciones del Manual del usuario.

Garantía

Las tarjetas gráficas 3D Prophet incluyen 3 años de garantía en piezas y mano de obra desde la fecha de compra. La responsabilidad de Guillemot Corporation S.A. y el remedio prestado al usuario se limitan a la sustitución de productos defectuosos. En ningún caso Guillemot Corporation S.A. sería responsable ante el usuario o cualquier terceras partes por daños directos o indirectos, accidentales, provocados o especiales en los que se pueda incurrir como resultado de la utilización del Software, incluyendo, pero no limitados a, pérdida de datos, o información de cualquier tipo que se pueda experimentar.