

SONIC IMPACT

MANUEL DE L'UTILISATEUR



Sommaire

A PROPOS DE SONIC IMPACT	1
Caractéristiques et spécifications de Sonic Impact.....	2
A PROPOS DE CE MANUEL.....	5
INSTALLATION DE SONIC IMPACT	6
Avant d'installer la carte Sonic Impact :.....	6
Installation de la carte Sonic Impact	6
Installation des pilotes logiciels Sonic Impact.....	8
Installation du logiciel.....	11
SUPPRIMER SONIC IMPACT	12
Retirer la carte Sonic Impact	12
Désinstaller le logiciel Sonic Impact.....	12
DÉPANNAGE DE SONIC IMPACT.....	13
Pour contacter Diamond.....	14
GLOSSAIRE.....	15
MARQUES, COPYRIGHT ET GARANTIE	20
Marques déposées.....	20
Remarques concernant le copyright	20
Garantie de Sonic Impact	20
INFORMATION CE ET FCC.....	22
Declaration of Conformity	22

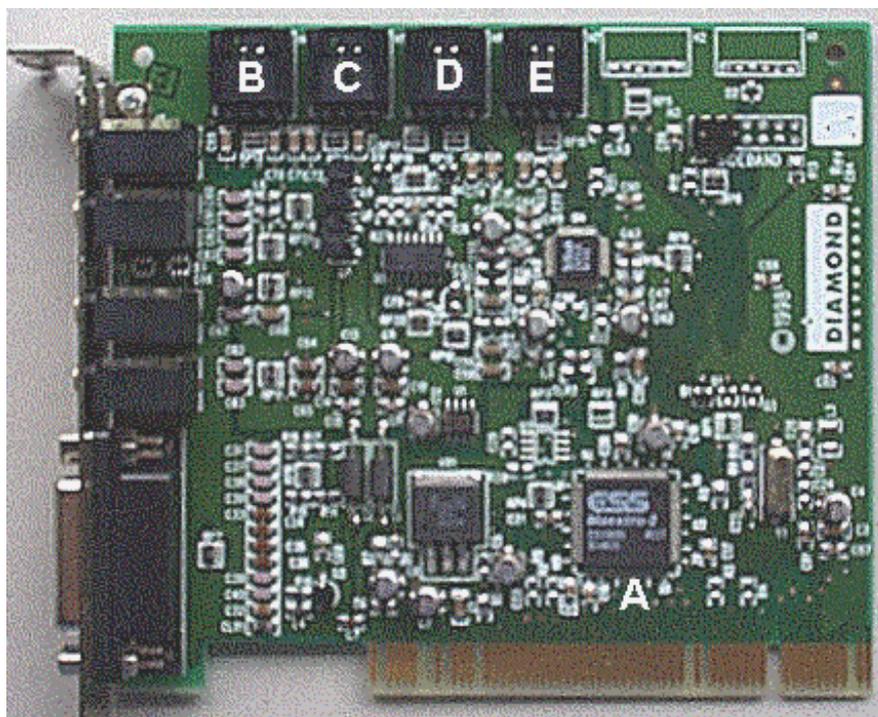
1

A PROPOS DE SONIC IMPACT

Toutes nos félicitations pour votre achat de Sonic Impact. Très éclectique, cette carte-son fonctionne sous Windows™ 95/98 et Windows™ NT 4.0 et comprend un support DOS en mode réel.

Sonic Impact est un accélérateur PCI audio puissant conçu pour offrir aux utilisateurs de PC un son de haute qualité pour le multimédia, les jeux, la musique et Internet. Elle est architecturée sur l'accélérateur audio ESS Maestro-2 intégrant un synthétiseur wavetable matériel 64 voix. Sonic Impact accélère DirectSound™ & DirectSound 3D™ sous DirectX 5.0, supporte jusqu'à 32 canaux numériques indépendants de qualité CD et offre un rapport signal-bruit supérieur à 90dB. La carte est compatible avec les spécifications Microsoft PC 97 et WHQL audio et offre une entière compatibilité pour les jeux SoundBlaster Pro DOS. Grâce à une prise de haut-parleur stéréo, une entrée et une sortie de ligne stéréo ainsi qu'à une entrée microphone, elle est également en mesure de générer un son stéréo full-duplex. Sonic Impact est entièrement compatible Plug & Play et dispose également de fonctions de gestion de l'alimentation avec support des standards ACPI et PPMI.

CARACTERISTIQUES ET SPECIFICATIONS DE SONIC IMPACT



Remarque : La configuration de votre carte Sonic Impact peut être légèrement différente de celle représentée ci-dessus.

-
- | | |
|-------|--|
| A | Contrôleur audio ESS Maestro-2 et wavetable matériel |
| B - E | Connecteurs MPC-3 standards pour le raccordement de différents types de périphériques à votre carte Sonic Impact (câbles non fournis). Ces connecteurs sont identifiés par une étiquette au dos de la carte. |
| B | CD—Pour la connexion de votre lecteur de CD-ROM avec Sonic Impact. |
| C | Video—Pour la connexion de périphériques MPEG, DVD, ou TV tuner. |
| D | Aux—Connecteur supplémentaire pour périphériques vidéo. |
| E | Modem—Pour la connexion d'un modem à haut-parleur. |
-

Caractéristiques

Carte PCI audio additionnelle interne équipée de toutes les fonctions importantes

- Mixage de 32 canaux audio en qualité CD
- Accélération de DirectSound™ & DirectSound 3D™
- Son spatial de qualité 3D sous DirectX 5.0 selon la norme 3D-Positional Audio

Wavetable 64 voix

- Compatible General MIDI
- Effets Chorus & Réverbération
- Compatibilité DLS

Compatibilité & certifications

- Compatible avec les jeux SoundBlaster Pro DOS
- Conforme à PC 97
- Certification WHQL
- Gestion de l'alimentation électrique (ACPI, PPMI)
- Conformité FCC & CE
- Audio stéréo Full Duplex 16 bits
- Taux d'échantillonnage 48 kHz (programmable de 4kHz à 48kHz)
- Rapport signal/bruit >90dB
- Entrée & sortie de ligne stéréo (restitution stéréo & enregistrement simultanés)
- Sortie stéréo haut-parleur/casque

Systèmes d'exploitation supportés

- Microsoft Windows® 95, Windows® 98
- Microsoft Windows NT™ 4.0, Windows NT™ 5.0
- DOS 6.x

Caractéristiques techniques

Chipset de traitement audio

- Contrôleur audio ESS Maestro-2
- Wavetable matériel ESS Maestro-2
- Codec audio 64 voix AC 97 Codec

Type de bus : PCI

Rapport signal / bruit : > 90 dB à la sortie du DAC audio

Taux d'échantillonnage : Jusqu'à 48 kHz

Sortie audio : Sortie haut-parleur stéréo & sortie de ligne

Entrée audio Entrée microphone, entrée de ligne stéréo, CD, modem, Aux, vidéo

Connecteurs : Port MIDI, Port Jeux, Entrée Mic, Entrée de ligne

Configuration du système exigée

Pentium 90 MHz

8 MO de RAM (16 MO recommandés)

12 MO min. d'espace disponible sur le disque dur

1 connecteur compatible PCI 2.0 libre

Haut-parleurs à alimentation autonome ou casque

Windows® 95, Windows® 98 ou Windows NT™

2

A PROPOS DE CE MANUEL

Pour plus de simplicité, ce manuel de l'utilisateur en ligne a été formaté comme fichier PDF destiné à être lu au moyen d'Acrobat Reader d'Adobe. Ce format vous permet une utilisation très souple de cette documentation. Si vous le désirez, vous pouvez en effet facilement imprimer le manuel afin de disposer en permanence d'un document complet sous format classique, avec sommaire et pagination.

- Ce manuel peut s'afficher en format légèrement réduit dans votre Reader. En cas de difficultés de visualisation du texte ou des images en ligne, utilisez la fonction de zoom du Reader pour obtenir l'agrandissement souhaité.
- Pour imprimer le Manuel de l'utilisateur, une résolution d'impression de 600 dpi est recommandée.
- Les liens hypertexte sont actifs dans ce manuel. Lors de la consultation du manuel en ligne, placez le pointeur de la souris sur les rubriques du sommaire ou sur les titres principaux. Si le symbole de la main se transforme en index pointé, cliquez simplement avec la souris pour vous rendre à l'emplacement correspondant dans le document. Certaines adresses e-mail ou World Wide Web indiquées dans ce manuel peuvent également être activées. Pour accéder directement à un site Web ou FTP ou à une adresse E-mail, il vous suffit de cliquer sur le lien actif.

Pour obtenir des informations de dernière minute sur notre produit, veuillez consulter le fichier Readme du SuperCD Sonic Impact.



Ce symbole signale des conseils utiles ou des remarques importantes.

3

INSTALLATION DE SONIC IMPACT

Ce chapitre est conçu pour vous aider à réaliser l'installation matérielle de la carte Sonic Impact et l'installation des pilotes et logiciels de votre carte. Vous y trouverez des explications concernant les sujets suivants :

- **AVANT D'INSTALLER LA CARTE SONIC IMPACT**
- **INSTALLATION DE LA CARTE SONIC IMPACT**
- **INSTALLATION DES PILOTES LOGICIELS SONIC IMPACT**
- **INSTALLATION DU LOGICIEL**

AVANT D'INSTALLER LA CARTE SONIC IMPACT :

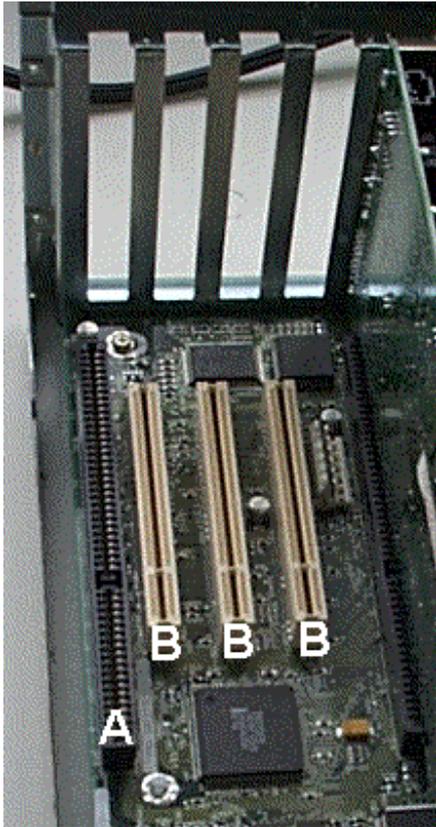
1. Assurez-vous que Windows 95/98 ou Windows NT 4.0 est installé et fonctionne correctement
2. Retirez toutes les cartes-son compatibles ISA ou Sound Blaster éventuellement déjà installées.
3. Pour manipuler les cartes additionnelles, tenez-les par les bords et ne touchez pas les composants internes ni les contacts des connecteurs.
4. Vérifiez quel système d'exploitation vous utilisez (Windows 95, Windows 98 ou Windows NT 4.0) et quelle est la version installée.

INSTALLATION DE LA CARTE SONIC IMPACT



Attention ! Pour éviter tout risque d'électrocution, assurez-vous de bien éteindre votre ordinateur et de débrancher le câble d'alimentation avant de commencer les opérations suivantes. Pour protéger votre carte Sonic Impact de tout risque de détérioration par des décharges d'électricité statique, mettez-vous à la masse en touchant le boîtier d'alimentation situé à l'intérieur de l'ordinateur.

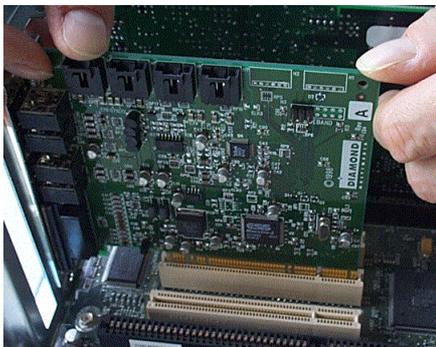
1. Après avoir éteint l'ordinateur, débranchez tous les câbles de l'ordinateur. Repérez bien quels câbles sont branchés sur quels connecteurs (afin d'éviter toute confusion, marquez les câbles à l'aide d'une étiquette avant de les débrancher)



2. Retirez le capot de l'ordinateur et choisissez un connecteur PCI libre. Ôtez le cache et conservez soigneusement la vis.

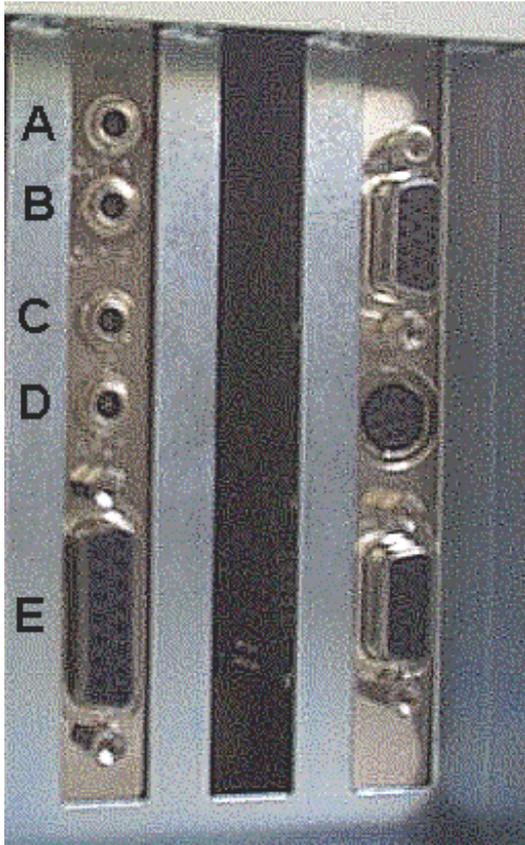
A ISA

B PCI



3. Introduisez la carte Sonic Impact fermement dans le connecteur PCI libre. Appuyez avec précaution sur la carte de manière à bien l'ajuster dans le connecteur. Fixez-la à l'aide de la vis.

4. Si vous disposez d'un lecteur de CD-ROM, raccordez le câble du CD-ROM au connecteur marqué "CD" de votre carte Sonic Impact.
5. Remplacez le capot de l'ordinateur et rebranchez tous les câbles débranchés auparavant.



6. Branchez ensuite le ou les haut-parleur(s), la manette de jeu et le microphone sur la carte Sonic Impact. Reportez-vous à l'illustration ci-dessous pour tout détail supplémentaire.

-
- A OUT 1 – sortie casque ou haut-parleur
 - B OUT 2 – Sortie (line out) pour haut-parleurs stéréo ou haut-parleur à alimentation autonome
 - C MIC – prise microphone
 - D INPUT – entrée de ligne stéréo (line in)
 - E Gameport controller– prise pour manette de jeu
-

7. Redémarrez l'ordinateur.

INSTALLATION DES PILOTES LOGICIELS SONIC IMPACT

Ce chapitre décrit l'installation des pilotes logiciels pour Windows 95, Windows 98 et Windows NT 4.0.

Pour installer les pilotes pour Windows 95, vous devrez dans un premier temps déterminer quelle version de Windows 95 vous utilisez. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône **Poste de travail** du bureau et sélectionnez **Propriétés**. Le numéro de version exact est indiqué dans la fenêtre Propriétés générales. Si le numéro de la version est suivi d'une lettre à partir du B inclus, la version installée est Windows 95 OSR2.

Installation du pilote pour Windows 95



Pour réaliser l'installation, vous aurez dans certains cas besoin du CD d'origine de Windows 95. Si vous utilisez OSR2, reportez-vous au chapitre [Installation du pilote pour Windows 95 OSR2](#) ci-dessous.

Après l'initialisation de votre système, un message vous informe qu'un nouveau composant **PCI Multimedia (PCI Multimedia Device)** a été trouvé et vous demande d'effectuer des sélections. Insérez le SuperCD Sonic Impact dans votre lecteur de CD-ROM et procédez comme suit :

1. Sélectionnez l'option "Pilote fourni par le constructeur" dans la boîte de dialogue PCI Multimedia Device. Cliquez sur **OK**.
2. Dans la zone d'entrée "Copier les fichiers du fabricant à partir de", entrez D:\DRIVERS (ou remplacez D: par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM). Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Parcourir** pour rechercher le répertoire DRIVERS sur votre CD-ROM.

3. Cliquez sur **OK**. Windows 95 copie à présent les fichiers du pilote Sonic Impact sur votre disque dur.

Remarque — Dans certains cas, Windows vous demande d'introduire le CD d'origine de Windows pour effectuer une mise à jour et installer des options nécessaires. Retirez le SuperCD Sonic Impact et insérez le CD Windows dans le lecteur de CD-ROM. Une fois que l'installation par Windows des composants nécessaires est terminée, la procédure d'installation de Sonic Impact demande à nouveau le SuperCD. Retirez le CD de Windows et insérez le SuperCD.

4. Le système vous demande dans certains cas de réinitialiser l'ordinateur. Dans ce cas, redémarrez votre ordinateur à ce moment. Après l'initialisation de Windows, l'installation du logiciel de Sonic Impact démarre automatiquement. Au cas où l'utilitaire de Sonic Impact ne démarrerait pas automatiquement, effectuez un double-clic sur l'icône du CD-ROM dans **Poste de travail**. Continuez à présent au chapitre [Installation du logiciel](#) ci-dessous.

Installation du pilote pour Windows 95 OSR2



Pour réaliser l'installation, vous aurez dans certains cas besoin du CD d'origine de Windows 95.

Après l'initialisation de votre système, un message vous informe qu'un nouveau composant **PCI Multimedia (PCI Multimedia Audio Device)** a été trouvé et l'assistant de mise (**Update Device Driver Wizard**) à jour des pilotes de périphériques s'affiche. Insérez le SuperCD Sonic Impact dans votre lecteur de CD-ROM et procédez comme suit :

1. Cliquez sur **Suivant**. Windows recherche alors l'emplacement des fichiers du pilote. Attendez quelques instants jusqu'à ce que le bouton Autres emplacements (Other Locations) apparaisse, puis continuez. Cliquez sur **Autres emplacements**.
2. Entrez dans la fenêtre d'installation le chemin **D:\DRIVERS** (ou remplacez D par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM). Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Parcourir** pour rechercher le répertoire DRIVERS sur votre CD-ROM.
3. Cliquez sur **OK**, puis sur **Terminer**. Les fichiers du pilote sont copiés dans les répertoires de destination. Il peut arriver que Windows émette un message d'erreur durant cette opération. Dans ce cas, refermez la fenêtre contenant le message d'erreur et reprenez à l'étape 2.

Remarque — Dans certains cas, Windows vous demande d'introduire le CD d'origine de Windows pour effectuer une mise à jour et installer des options nécessaires. Retirez le SuperCD Sonic Impact SuperCD et insérez le CD Windows dans le lecteur de CD-ROM. Une fois que l'installation par Windows des composants nécessaires est terminée, la procédure d'installation de Sonic Impact demande à nouveau le SuperCD. Retirez le CD de Windows et insérez le SuperCD.

4. Le système vous demande dans certains cas de réinitialiser l'ordinateur. Dans ce cas, redémarrez votre ordinateur à ce moment. Après l'initialisation de Windows, l'installation du logiciel de Sonic Impact démarre automatiquement. Au cas où l'utilitaire de Sonic Impact ne démarrerait pas automatiquement, effectuez un double-clic sur l'icône du CD-ROM dans **Poste de travail**. Continuez à présent au chapitre [Installation du logiciel](#) ci-dessous.

Installation du pilote pour Windows 98 :

Remarque : La procédure d'installation du pilote décrite ci-dessous est destinée à la version Windows 98 beta 3. Elle peut différer de la procédure pour la version officielle de Windows 98.

Après l'initialisation de votre système, l'assistant **Ajout d'un nouveau composant matériel (Add New Hardware Wizard)** apparaît et affiche le message suivant : "L'assistant recherche les nouveaux pilotes pour : périphérique audio

multimédia PCI" (This wizard searches for new drivers for: PCI Multimedia Audio Device). Insérez le SuperCD Sonic Impact dans votre lecteur de CD-ROM et procédez comme suit :

1. Lorsque le message ci-dessus apparaît, cliquez sur **Suivant**.
2. Le système vous propose deux options de recherche des pilotes. Sélectionnez "**Recherche du pilote optimal pour le périphérique**" (Search for the best driver for your device). Cliquez sur **Suivant**.
3. Plusieurs options de recherche vous sont proposées. Choisissez "**Préciser un emplacement**" (Specify a location).
4. Entrez dans la fenêtre d'installation le chemin **D:\DRIVERS** (ou remplacez D par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM). Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Parcourir** pour rechercher le répertoire DRIVERS sur votre CD-ROM. Cliquez sur **Suivant**. Les fichiers du pilote sont copiés dans leur répertoire de destination.
5. Le système vous demande dans certains cas de réinitialiser l'ordinateur. Dans ce cas, redémarrez votre ordinateur à ce moment. Après l'initialisation de Windows, l'installation du logiciel de Sonic Impact démarre automatiquement. Au cas où l'utilitaire de Sonic Impact ne démarrerait pas automatiquement, effectuez un double-clic sur l'icône du CD-ROM dans **Poste de travail**. Continuez à présent au chapitre [Installation du logiciel](#) ci-dessous.

Installation du pilote pour Windows NT 4.0 :

Introduisez le SuperCD Sonic Impact dans votre lecteur de CD et démarrez l'installation en procédant comme suit :

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches, sélectionnez l'option **Exécuter** puis choisissez **START.EXE** dans le répertoire racine du CD.
2. Choisissez **Français** comme langue d'installation.
3. Cliquez sur le bouton **Démarrer l'installation**.
4. Sélectionnez si nécessaire le matériel pour lequel vous désirez réaliser l'installation ; vous le trouverez dans la liste déroulante intitulée **Produit**. En général, le programme d'installation reconnaît automatiquement le composant matériel.
5. Cliquez sur le bouton **Suivant**.
6. Un fichier **README** s'affiche alors. Veuillez lire ce fichier attentivement !
7. Après avoir lu le fichier **README**, cliquez sur **Suivant**.
8. Entrez si vous le souhaitez le chemin sur lequel le logiciel doit être installé.
9. Cliquez sur le bouton correspondant au type d'installation désiré. Si vous choisissez **Personnalisée**, une liste de composants du logiciel s'affiche. Cliquez sur les cases pour préciser les composants que vous désirez installer.
10. Le système vous demande si vous voulez réinitialiser l'ordinateur, choisissez **Oui**. Après l'initialisation de Windows, continuez à la rubrique [Installation du logiciel](#) ci-dessous.

INSTALLATION DU LOGICIEL

Sonic Impact comprend des utilitaires destinés à optimiser l'utilisation de votre carte Sonic Impact et à obtenir une meilleure qualité de son 3D.

Remarque : Windows 95/98 doit être installé et fonctionner correctement avant l'installation de votre carte Sonic Impact. Le logiciel de Sonic Impact peut être installé avant le matériel.

Si votre système est configuré pour l'exécution automatique AutoRun, vous pourrez lancer le programme de démarrage en insérant simplement le SuperCD Sonic Impact dans le lecteur de CD-ROM. Si AutoRun n'est pas activé dans votre système, exécutez le programme START.EXE directement à partir du SuperCD.

Si la carte Sonic Impact est déjà installée dans votre système, Windows démarre le programme de configuration de Sonic Impact automatiquement dès l'initialisation suivante.

Les utilisateurs d'OSR2 devront éventuellement préciser l'emplacement du CD d'installation de Sonic Impact. Entrez D:\ (ou remplacez D: par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM).



Pour savoir si votre système utilise Windows 95 OSR2, ouvrez le menu **Démarrer**, placez le pointeur sur **Paramètres** puis cliquez sur **Panneau de configuration**. Double-cliquez sur l'icône **Système**. Sous l'onglet Propriétés générales du dialogue Propriétés pour système, la mention Microsoft Windows 95 4.00.950B s'affiche pour les utilisateurs d'OSR2.

Une fois que le programme START est lancé :

1. Vérifiez que vous avez bien sélectionné la langue qui vous convient et cliquez sur **Démarrer l'installation** dans le menu principal pour démarrer le programme d'installation du logiciel.
2. Dans la boîte de dialogue 'Installation : Windows 95', cliquez sur l'icône 'Extensions multimédia (Vidéo numérique, Accélérateur 3D, ...)' sous groupe de produits et choisissez 'Sonic Impact' dans la liste déroulante intitulée **Produit**. Cliquez sur le bouton **Suivant**.
3. Dans la boîte de dialogue 'Installation Diamond' ('Diamond Install'), sélectionnez le répertoire dans lequel vous désirez réaliser l'installation. Pour ce faire, vous pouvez soit entrer le chemin, soit cliquer sur le bouton **Parcourir**. Une boîte s'ouvre alors dans laquelle vous pouvez choisir le répertoire à partir d'une liste déroulante. Appuyez sur **OK** lorsque vous avez effectué votre choix.
4. Sélectionnez le type d'installation voulu (standard ou personnalisée). Si vous cliquez sur l'icône **Installation personnalisée**, une liste s'affiche dans laquelle vous pourrez choisir différents éléments. Marquez l'élément voulu pour en obtenir la description. Vous pouvez choisir les éléments suivants :
 - ESS Device Manager – pilote pour la carte Sonic Impact
 - Emulation Sound Blaster– nécessaire uniquement pour les jeux sous DOS
 - DirectX 5.2 – la toute dernière version
 - Utilitaires audio– programmes pour lecteur de Cd, lecture de fichier WAV, etc.
5. Pour sélectionner un élément, cliquez sur la case correspondante. Une fois les éléments sélectionnés, choisissez **Suivant** et suivez les instructions apparaissant sur l'écran jusqu'à ce que l'installation soit entièrement terminée. (Cliquez sur **Suivant** à chaque fois que le programme vous le demande. Lorsque vous cliquez sur **Suivant** dans la dernière fenêtre, votre ordinateur est réinitialisé.)

4

SUPPRIMER SONIC IMPACT

Si vous devez retirer Sonic Impact de votre système :

RETIRER LA CARTE SONIC IMPACT

1. Eteignez l'ordinateur et débranchez les câbles d'alimentation du secteur.
2. Retirez le capot de l'ordinateur comme décrit dans les instructions d'installation matérielle au Chapitre 3.
3. Reliez-vous à la masse en touchant le boîtier d'alimentation.
4. Effectuez ensuite la procédure d'installation dans l'ordre inverse à celui décrit au Chapitre 3.

DESINSTALLER LE LOGICIEL SONIC IMPACT

1. Cliquez sur **Démarrer > Programmes > Diamond** et sélectionnez **Sonic Impact**.
2. Cliquez sur l'option **Sonic Impact Setup**. Le fichier **Readme** de Sonic Impact s'affiche.
3. Cliquez sur **Suivant**.
4. Cliquez sur **Supprimer le produit (Remove the Product)**, puis sur **Suivant**. Le logiciel est désinstallé de votre système.
5. Cliquez sur **Suivant** pour réinitialiser votre ordinateur ou sur **Annuler** pour retourner à Windows.

5

DEPANNAGE DE SONIC IMPACT



Veillez lire attentivement le fichier **Readme** situé sur votre SuperCD Sonic Impact. Il contient les dernières informations et problèmes connus concernant votre carte Sonic Impact.

Au cas où Sonic Impact ne fonctionne pas correctement après l'installation :

- Vérifiez que vous utilisez bien des haut-parleurs à alimentation autonome. Seuls des haut-parleurs à alimentation autonome permettent un bon fonctionnement de votre carte.
- Vérifiez que l'interrupteur principal des haut-parleurs est commuté et que les câbles sont bien branchés.
- Assurez-vous que les curseurs de mixage de Windows et les boutons du volume des haut-parleurs sont correctement réglés.
- Assurez-vous que **Maestro** est sélectionné comme périphérique prioritaire pour la lecture et l'enregistrement : Cliquez sur **Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration**. Lorsque le répertoire Panneau de configuration s'ouvre, double-cliquez sur **Multimédia**. Cliquez sur l'onglet **Audio**. Vérifiez que **Maestro Playback** est sélectionné pour la lecture et que **Maestro Record** est sélectionné pour les options d'enregistrement.

Si vous utilisez Windows 95/98, vérifiez qu'il n'existe pas dans le système un conflit de ressource avec un autre périphérique en vérifiant l'état de Sonic Impact dans le Gestionnaire de périphériques de Windows. Vous y trouverez des informations concernant les conflits de ressource possibles ou autres problèmes.

Pour ouvrir le Gestionnaire de périphériques (Windows 95/98) :

1. Cliquez sur **Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration**.
2. Double-cliquez sur l'icône **Système** pour afficher l'onglet Propriétés pour système.
3. Cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**, puis double-cliquez sur les zones **ESS Media Device Controllers** et **Contrôleurs son, vidéo et jeux**.

En cas de problème, un point d'exclamation jaune apparaît à côté de ESS Media Device Controllers ou de Maestro...Devices. Si une erreur est signalée, marquez le périphérique et cliquez sur le bouton **Propriétés**. L'état du périphérique sélectionné est alors affiché dans la boîte de dialogue Propriétés ainsi que l'origine du problème.

Vérifiez les réglages de votre BIOS PCI et assurez-vous que le connecteur PCI utilisé par Sonic Impact est correctement configuré et activé.



Sonic Impact peut ne pas fonctionner correctement si votre système est équipé d'une ancienne version de BIOS PCI. Pour obtenir une mise à jour, adressez-vous au constructeur de votre système ou du BIOS.

Si vous devez réinstaller Windows 95/98 alors que la carte Sonic Impact est déjà en place dans votre système, veuillez tenir compte des remarques suivantes :

1. Lors de la réinitialisation de votre système, Windows détecte la carte et tente d'installer les pilotes ; toutefois, la compatibilité de la carte Sonic Impact avec Sound Blaster sera détectée de façon erronée et les périphériques suivants seront installés sous la rubrique Contrôleurs son, vidéo et jeux du Gestionnaire de périphériques :
 - Creative Labs Sound Blaster Pro
 - Gameport Joystick
 - MPU-401 Compatible
2. Windows affiche également les PCI Multimedia Audio Device sous la rubrique Autres périphériques.
3. Vous devrez supprimer ces quatre périphériques du Gestionnaire de périphériques, puis éteindre et réinitialiser votre système. Après le redémarrage de Windows, suivez les indications affichées à l'écran par Windows comme décrit au chapitre [Installation du logiciel Sonic Impact](#).

Au cas où, après un problème tel que celui décrit ci-dessus, deux entrées Gameport Joystick apparaissent dans la liste de Contrôleurs son, vidéo et jeux du Gestionnaire de périphériques, procédez comme suit :

1. Ouvrez le **Gestionnaire de périphériques** de Windows (voir les instructions ci-dessus).
2. L'un des périphériques doit être affiché normalement alors que l'autre est accompagné d'un point d'exclamation jaune.
3. Sélectionnez les deux entrées dans le Gestionnaire de périphériques et supprimez-les au moyen du bouton **Supprimer**.
4. Cliquez sur le bouton **Rafraîchir**.
5. Windows re-détecte en principe le périphérique branché sur le gameport et installe les pilotes appropriés.

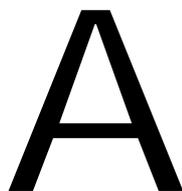
POUR CONTACTER DIAMOND

[Diamond sur le Web : www.diamondmm.de](http://www.diamondmm.de)

Vous y trouverez un forum aux questions (FAQs) et les réponses à ces questions, ainsi que d'autres informations concernant les produits.

[Accès rapide à l'Assistance technique](#)

Cliquez [ici](#) pour savoir comment contacter rapidement le service d'Assistance technique de Diamond.



AC-3

Parfois appelé "Dolby Digital". Schéma de codage audio numérique de la troisième génération créé par Dolby Laboratories et utilisé pour le codage de 6 canaux audio discrets (avant-gauche, avant-centre, avant-droit, surround-gauche, surround-droit, et effets de basse fréquence). Utilisé à l'origine pour les bandes son des films, il est désormais présent dans la nouvelle génération de disques laser, titres DVD et HDTV.

ActiveX

Technologie Microsoft permettant l'interaction des composants du logiciel entre eux dans un environnement de réseau, quel que soit le ou les langages utilisés pour leur création. La plupart des utilisateurs du World Wide Web (WWW) connaissent déjà la technologie ActiveX sous la forme de ActiveX controls, documents ActiveX et ActiveX scripts.

Adaptateur

Carte d'extension améliorant la fonctionnalité de votre ordinateur. La carte Sonic Impact est un adaptateur.

API

Application Programming Interface, en français : Interface pour la programmation d'applications. Définition des fonctions ou opérations à la disposition des programmeurs afin de faciliter l'uniformisation du développement.

ASIC

Application Specific Integrated Circuit. Puce conçue pour l'utilisation avec un circuit intégré spécifique ou pour un nombre très limité de tâches.

BIOS

Acronyme de Basic Input/Output System. Il s'agit d'un programme fournissant les fonctions de lecture/écriture élémentaires. C'est en général un micrologiciel (Flash based). Le système BIOS de la carte-mère d'un ordinateur est utilisé pour contrôler le processus d'initialisation du système.

Bit

1: Chiffre binaire, en général 1 ou 0. 2: Plus petite unité d'information reconnue par un ordinateur et son équipement associé. Une série de bits (en général 8) constitue un OCTET ou un MOT MACHINE

Bruit

1: Signal continu ou forme d'onde n'ayant aucune périodicité. 2: Tout son ou signal parasite.

Bruit de quantification

Bruit présent dans un système numérique provenant du fait que toutes les valeurs doivent être arrondies à un nombre entier de bits.

Bus

Ensemble de lignes de signaux ininterrompues par lesquelles des informations sont transmises d'une partie du système à une autre. Les connexions au bus sont réalisées à partir de "prises" disposées sur les lignes.

Carte-mère ou carte principale

Grande carte à circuit imprimés contenant la RAM, la ROM, le microprocesseur de la CPU, des circuits intégrés individualisés ainsi que d'autres composants assurant le fonctionnement de l'ordinateur.

Conversion de format

La conversion de format est utilisée pour convertir tous les types de flux d'entrée afin de les adapter au type de flux de sortie. Il peut être nécessaire de convertir certains flux 8 bits en 16 bits pour les adapter au type de sortie du DAC.

Convertisseur analogique-numérique

Composant de la carte Sonic Impact ayant pour fonction de convertir les informations analogiques telles que son ou voltage en signaux numériques pouvant être traités par un ordinateur. Ces appareils créent un échantillon.

Coprocasseur

Puce ayant pour fonction de décharger la CPU et d'accélérer le système en effectuant un certain nombre de tâches à la place de la CPU.

CPU

Abréviation de Central Processing Unit. C'est la partie d'un ordinateur qui traite le plus de données.

DAC

Digital to Analog Converter : Convertisseur numérique - analogique. C'est un composant de votre carte Sonic Impact utilisé pour convertir un flux d'informations numériques en son équivalent analogique. Cette unité permet par exemple de convertir un fichier .WAV (numérique) en fichier de données audio (analogique).

Décibel

Unité exprimant le taux de deux signaux acoustiques (ou électriques) égal à 10 fois le logarithme commun du taux des signaux. Concrètement, c'est un moyen de mesurer la force relative normalement perceptible par l'oreille humaine sur une échelle d'environ 130 décibels commençant à 1 pour le son audible le plus faible.

DirectSound et DirectSound3D

APIs de restitution audio wave DirectX permettant la lecture simultanée de plusieurs fichiers wave et de déplacer les sources sonores au sein d'un espace 3D simulé (DirectSound3D). Elles utilisent un accélérateur de sons matériel (comme votre carte Sonic Impact) pour améliorer les performances et décharger la CPU.

DirectX

Série d'interfaces pour la programmation d'applications (APIs) standardisées de Microsoft pour les jeux et autres applications multimédia, comprenant DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput, et autres.

DOS Shell

DOS shell est une émulation de DOS dans un environnement Windows 95/98 pouvant être visualisé comme fenêtre DOS (DOS Box) ou plein-écran.

DSP

Digital Signal Processor. Appareil ou circuit modifiant et traitant des algorithmes pour diverses fonctions, telles que son positional 3D et multiple data stream playback, au lieu d'utiliser le processeur hôte (Intel, AMD, Cyrix, etc.). Ceci permet d'augmenter la vitesse du système et d'améliorer les performances.

Echantillonnage

Rassemblement d'un sous-ensemble de données concernant un système.

FM

Modulation de fréquence. Processus consistant à changer la fréquence d'un signal généré à un taux audio, le spectre en résultant contient la porteuse plus des bandes latérales espacées à la fréquence du modulateur.

Gameport

Fiche de connexion d'un périphérique d'entrée telle qu'une manette de jeu, manette console (pad), volant, etc. Le Gameport de Sonic Impact supporte ces périphériques et est doublé d'un port MIDI pour la connexion de claviers, synthétiseurs, etc.

Hertz

Mesure de la fréquence en cycles par seconde. Elle doit son nom au physicien Heinrich Hertz.

HRTF

Head Related Transfer Function. Ce sont tous les angles possibles pour la restitution du son. L'auditeur a ainsi l'impression d'un son 3D réaliste puisque le son semble venir du haut, de derrière, des côtés ou du lointain.

IRQ

Interrupt Request Channel. Méthode permettant à une unité d'obtenir immédiatement l'attention de la CPU de l'ordinateur. Le contrôleur PCI assigne un chemin IRQ à chacune de vos unités PCI.

ISA

Industry Standard Architecture. Type de bus d'ordinateur autrefois utilisé dans la plupart des PCs et fréquemment employé pour le support des cartes-son classiques. Il permet aux unités d'envoyer et de recevoir des données 16 bits à la fois.

JAVA

Technologie Sun Microsystems, Inc.—semblable à ActiveX—Elle permet l'interaction des composants logiciels entre eux qui peuvent ainsi fonctionner dans un environnement de réseau quelle que soit la plateforme informatique spécifique sur laquelle ils sont basés. La plupart des utilisateurs du World Wide Web (WWW) connaissent la technologie JAVA sous la forme des applets JAVA et JAVAScript.

KHz

Kilohertz. Unité de fréquence à 1000 cycles par seconde.

Latence

Période de temps nécessaire à une unité d'information pour aller de l'émetteur au récepteur en passant par un support.

Manette de jeu

Périphérique d'entrée utilisé pour les jeux d'ordinateur, elle est également appelée manche à balai car elle s'inspire de cet instrument de pilotage des avions.

Matériel

Qualifie toutes les parties d'un système informatique constituées par des objets physiques.

Mémoire principale

RAM située dans l'espace d'adressage de la CPU.

Microiciel

Logiciel résidant en permanence dans la ROM et accessible durant la procédure d'initialisation.

MIDI

Musical Instrument Digital Interface. Les fichiers MIDI ont en général l'extension .mid. Ils contiennent des informations de séquençage à partir desquelles sont déterminés tous les paramètres nécessaires pour la production d'un son par un instrument.

Mixage

Appareil ou concept recevant des entrées et les assemblant pour obtenir une sortie unique.

Mixage numérique

Le mixage numérique est la possibilité de fusionner des flux numériques multiples en un ou plusieurs flux. La supériorité du mixage numérique par rapport au mixage analogique réside dans le fait que celui-ci ajoute un bruit au flux de sortie pour chaque nouveau flux d'entrée. La carte Sonic Impact réalise un mixage numérique.

MO

Abréviation de MégaOctet, 1,048,576 octets. On parle également de million d'octets. Unité de mémoire et de volume de stockage des données.

Native DOS

'Disk Operating System' fonctionnant hors de l'environnement Windows.

Numérique

Traitement de signaux codés en binaire. Un appareil utilisant ce type d'unités est un appareil numérique.

OS

Operating System, en français système d'exploitation. Ensemble des principaux programmes assurant la gestion de l'ordinateur. Un OS contrôle l'entrée et la sortie de l'écran, des disques, de l'affichage du moniteur et d'autres périphériques ainsi que l'exécution d'autres applications.

PCI

Peripheral Component Interconnect. Spécification de bus local permettant la connexion d'un périphérique directement à la mémoire de l'ordinateur par un pont (north bridge). Beaucoup plus performant que les anciens bus ISA et EISA, il permet aux appareils d'envoyer et de recevoir des données 32 bits à la fois.

RAM

Random Access Memory. C'est la mémoire de travail primaire de l'ordinateur dans laquelle les instructions et les données du programme sont stockées de façon à être accessibles à la CPU. La RAM permet aussi bien l'écriture que la lecture des informations. Le contenu de la RAM est perdu lors de la mise hors tension de l'ordinateur.

Rapport signal-bruit

Rapport entre le signal (voulu) et le bruit (parasite). Le rapport signal-bruit de la carte Sonic Impact est supérieur à 90dB.

ROM

Read Only Memory. Les informations de cette mémoire peuvent être lues mais non modifiées. Le contenu de la ROM n'est pas effacé lors de la mise hors tension de l'ordinateur.

Synthèse FM

Algorithme utilisant la modulation de fréquence pour créer des formes d'onde complexes dans les synthésiseurs numériques.

Taux d'échantillonnage

Fréquence à laquelle l'échantillonnage est effectué. Lorsque l'ordinateur enregistre des sons, les informations correspondantes sont stockées dans un fichier spécifique. L'ordinateur décode les informations durant l'enregistrement, (par ex., il prélève un échantillon des informations). Plus le taux d'échantillonnage est élevé, plus le nombre d'échantillons prélevés est important ; la qualité de l'enregistrement est par conséquent meilleure.

Voix

1: Circuiterie ou programme d'un système de synthèse capable de produire une note de musique ; un instrument „quatre voix“ implique que quatre notes plus ou moins indépendantes peuvent être produites à la fois. 2: Terme employé pour préciser les valeurs des paramètres décrivant un son dans un système de synthèse.

Volume

Description approximative de la force d'un son produit par un système sonore électronique.

VRML

Virtual Reality Modeling Language. Description de scène ouverte et extensible qui constitue une norme pour les scènes 3D ou "mondes" sur Internet.

Wavetable-lookup

Algorithme de production de sons complexes dans les systèmes numériques basé sur des sons échantillonnés dans une liste pré-calculée.



MARQUES, COPYRIGHT ET GARANTIE

MARQUES DEPOSEES

Sonic Impact est une marque de Diamond Multimedia Systems, Inc.

Adobe et Acrobat sont des marques de Adobe Systems Incorporated qui peuvent être déposées dans certaines juridictions.

Tous les autres produits mentionnés dans le présent manuel sont soit des marques soit protégés au titre des copyrights de leur propriétaire respectif.

REMARQUES CONCERNANT LE COPYRIGHT

Acrobat® Reader Copyright © 1987-1996 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Le présent manuel est protégé au titre du copyright. Tous droits réservés. Toute photocopie, reproduction, réduction ou traduction du présent document en intégralité ou en partie, que ce soit par des moyens mécaniques ou électroniques est interdite sans accord préalable écrit de Diamond Multimedia Systems, Incorporated. Tous les efforts ont été faits pour fournir dans ce manuel une information complète et exacte.

Néanmoins, Diamond Multimedia Systems n'assume aucune responsabilité en cas d'inexactitudes contenues dans le présent manuel. En aucun cas Diamond Multimedia Systems ne peut être responsable des dommages directs, indirects, spéciaux, incidents ou conséquences résultant d'un défaut ou d'une omission dans le présent manuel même si la possibilité de tels dommages est signalée. ni pour son utilisation ni pour les contrefaçons de brevets ou atteintes aux droits de tierces personnes qui pourraient résulter de cette utilisation.

Dans l'intérêt d'un développement continu du produit, Diamond Multimedia Systems se réserve le droit de procéder à des améliorations du présent manuel et des produits décrits à tout moment sans préavis ni obligation.

Copyright © 1995-1998
Diamond Multimedia Systems, Incorporated
Diamond Multimedia Systems Service Company Ltd.
Diamond Multimedia Systems Vertriebs GmbH

GARANTIE DE SONIC IMPACT

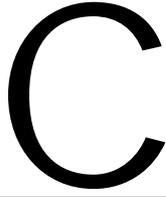
Votre carte Sonic Impact est couverte par une garantie de trois ans. Diamond garantit la carte Sonic Impact contre tout défaut de matériau ou de fabrication pour une période de trois ans à compter de la date d'achat auprès d'un revendeur Diamond ou d'un agent Diamond homologué. Cette garantie est valable uniquement pour l'acheteur d'origine de la carte Sonic Impact et n'est pas transmissible. Cette garantie ne couvre pas les incompatibilités dues à

l'ordinateur de l'utilisateur, à ses dispositifs matériels, ses logiciels ou à la configuration du système dans lequel la carte Sonic Impact est mise en œuvre.

La preuve d'achat sera exigée pour la prise en compte de toute demande de garantie par Diamond. Pour pouvoir bénéficier de la garantie, conservez soigneusement la facture de votre carte Sonic Impact. En cas de détérioration de votre carte Sonic Impact, contactez tout d'abord votre revendeur.

Cette garantie ne couvre pas les détériorations causées par des négligences, des modifications non autorisées ou l'installation de pièces sans l'accord écrit préalable de Diamond.

Cette garantie ne s'applique pas si le produit a été endommagé par accident, abus, utilisation non conforme ou détournement, ou si les détériorations ont été provoquées par l'intervention sur le produit de personnes non autorisées par Diamond.



INFORMATION CE ET FCC

Le présent dispositif est conforme à la Certification CE selon EN55022:1994-08/A1:1995-05 class B

This device has been tested to comply with the FCC standards for home or office use.

Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause harmful interference, and
2. This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

DECLARATION OF CONFORMITY

We, the Responsible Party

Diamond Multimedia Systems, Inc.

2880 Junction Avenue

San Jose, CA 95134

declare that the product

Sonic Impact

is in conformity with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.