

SONIC IMPACT

---

GUIDA UTENTE





# Sommario

<b>INFORMAZIONI SULLA SCHEDA SONIC IMPACT.....</b>	<b>1</b>
Funzioni e specifiche della scheda Sonic Impact.....	2
<b>INFORMAZIONI SUL MANUALE .....</b>	<b>5</b>
<b>INSTALLAZIONE DELLA SCHEDA SONIC IMPACT .....</b>	<b>6</b>
Prima di installare la scheda sonic impact.....	6
Installazione della scheda sonic impact .....	6
Installazione dei driver Sonic Impact .....	8
Installazione del software Sonic Impact.....	11
<b>RIMOZIONE DELLA SCHEDA SONIC IMPACT.....</b>	<b>12</b>
Rimozione della scheda Sonic Impact .....	12
Rimozione del software Sonic Impact .....	12
<b>SONIC IMPACT RICERCA ED ELIMINAZIONE DI GUASTI .....</b>	<b>13</b>
Contattare Diamond.....	14
<b>GLOSSARIO.....</b>	<b>15</b>
<b>MARCHI REGISTRATI, COPYRIGHT E GARANZIA.....</b>	<b>21</b>
Marchi registrati.....	21
Copyright.....	21
Garanzia Sonic Impact .....	21
<b>CE E FCC OSSERVANZA DELLE NORME .....</b>	<b>23</b>
Declaration of Conformity .....	23



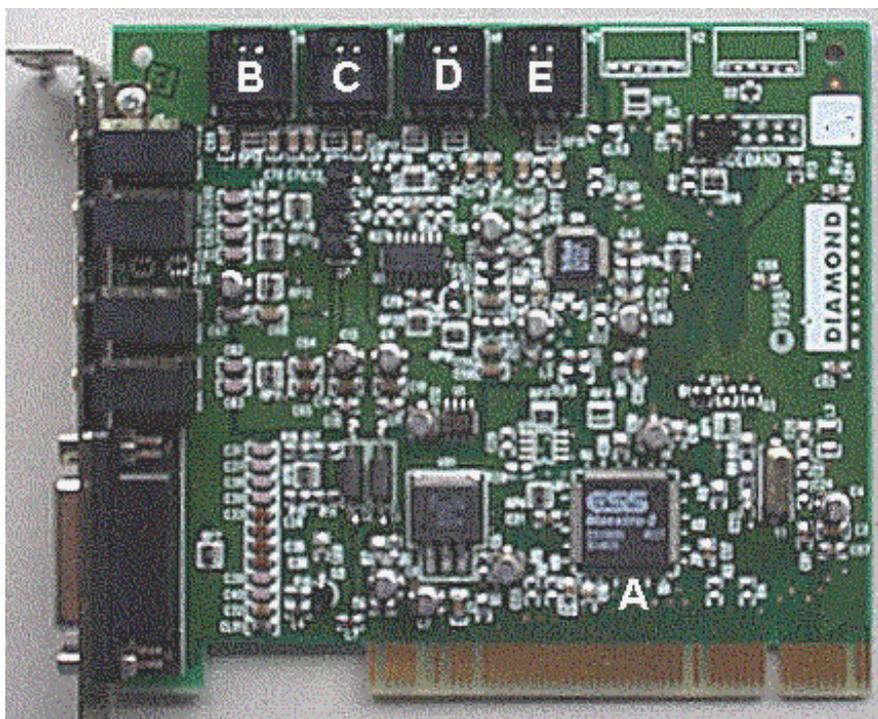
# 1

## INFORMAZIONI SULLA SCHEDA SONIC IMPACT

Congratulazioni per l'acquisto dell'innovativa scheda sound 3D Sonic Impact. Questo versatile prodotto gira sotto Windos™ 95/98 nonché sotto Windows™ NT 4.0 e supporta il sistema operativo DOS in Real Time.

La nuova scheda sound Sonic Impact - concepita per le massime esigenze - è un potente acceleratore audio PCI per applicazioni multimedia, game, musica e Internet di alta qualità, che si basa sull'acceleratore audio 2 ESS Maestro con sintetizzatore implementato hardware wavetable a 64 voci. La Sonic Impact accelera DirectSound™ & DirectSound 3D™ sotto DirectX 5.0, supporta fino a 32 flussi digitali indipendenti in qualità CD e inoltre offre una distanza di rumore del segnale (Signal Noise Ratio) di oltre 90dB. La scheda è compatibile con le specifiche Microsoft PC 97 e audio WHQL, inoltre vengono supportati anche SoundBlaster Pro DOS game. Con l'ausilio di un collegamento a cuffia stereo, di una presa di entrata/uscita stereo e di una presa di entrata per microfoni, la scheda sound Sonic Impact è in grado di generare suono stereo duplex. Sono disponibili anche piena compatibilità Plug & Play nonché funzioni di power management con supporto degli standard ACPI e PPMI.

## FUNZIONI E SPECIFICHE DELLA SCHEDA SONIC IMPACT



**Nota:** La scheda ad innesto Sonic Impact può presentare un layout leggermente diverso da quello visibile in figura.

- 
- |       |  |
|-------|--|
| A     | ESS Maestro-2 audio controller e hardware wavetable  |
| B - E | Connettori standard MPC per il collegamento di diversi apparecchi alla scheda Sonic Impact (cavi non in dotazione). I connettori MPC3 sono montati in una fila sul bordo superiore della scheda. |
| B     | CD—Per il collegamento interno CD-ROM.   |
| C     | Video—Per il collegamento di periferiche MPEG o DVD e/o sintonizzatori TV.   |
| D     | Aux—Connettore aggiuntivo per apparecchi video.  |
| E     | Modem—Per il collegamento al modem interfono.  |
-

## Funzioni

Scheda ad innesto audio PCI equipaggiata con le funzioni più importanti

- Missaggio di 32 flussi audio in qualità CD
- Accelerazione di DirectSound™ & DirectSound 3D™
- Suono stereofonico sotto DirectX 5.0 secondo lo standard positional audio

Wavetable con 64 voci

- Compatibilità General MIDI
- Coro & Effetti digitali di riverberazione
- Compatibilità DLS

Compatibilità & Certificati

- Compatibilità SoundBlaster Pro DOS Game
- Compatibilità PC 97
- Certificato WHQL
- Power Management (ACPI, PPMI)
- Omologazione FCC & CE
- Vollduplex audio in qualità a 16 bit
- Frequenza di scansione 48 kHz (programmabile da 4kHz a 48kHz)
- Distanza di rumore del segnale >90dB
- Entrate/uscite stereo (Line in & out) per riproduzione & registrazione simultanee in qualità stereo
- Uscita per altoparlante e cuffia stereo

Sistemi operativi supportati

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

## Specifiche tecniche

### Chipset di elaborazione audio

- Audio controller                      ESS Maestro-2
- Hardware wavetable                    ESS Maestro-2
- Audio Codec (64 voci)                AC 97 Codec

Tipo di bus:                                    PCI

Distanza di rumore del segnale:        > 90 dB all'uscita di Audio DAGs

Frequenze di scansione (Sample Rates):    fino a 48 kHz

Uscita audio:                                altoparlante stereo & Line Out

Entrata audio                                microfono, Stereo Line Input, Modem, Aux, Video

Connettori:                                 MIDI Port, Game Port, Mic input, Line input

## Caratteristiche richieste al sistema

Pentium 90 MHz

8 MB di RAM (raccomandati 16 MB)

12 MB di spazio libero sul disco rigido (minimo)

1 slot compatibile PCI 2.0

Altoparlanti e/o cuffie con alimentatore

Windows® 95, Windows® 98 o Windows NT™

# 2

## INFORMAZIONI SUL MANUALE

La presente guida utente on-line è stata convertita nel noto formato PDF e può essere utilizzata nei modi più diversi con l'ausilio dell'Acrobat Reader di Adobe. Così è possibile, ad esempio, emettere su stampante il manuale on-line per poi poterlo consultare. Lo stampato assomiglia a qualsiasi altro documento standard dotato di sommario e numeri di pagina.

- Se le singole pagine del manuale on-line non dovessero presentare una grandezza sufficiente e l'utente avesse difficoltà a leggere i passaggi di testo e a riconoscere le figure integrate, allora si può utilizzare la funzione di zoom contenuta nell'Acrobat Reader e, se necessario, regolare il fattore di ingrandimento.
- Per stampare la guida utente viene consigliata una risoluzione di 600 dpi.
- Nel manuale on-line sono implementati collegamenti hypertext, che permettono di spostarsi rapidamente in tutta la guida utente. Posizionare il cursore del mouse su una voce qualsiasi del sommario o su una delle intestazioni principali. Non appena l'icona a forma di mano si trasforma in un dito indice, fare clic sul pulsante destro del mouse per spostarsi nella posizione desiderata del manuale. E' possibile che nel manuale on-line si trovino anche alcuni indirizzi E-mail o World Wide Web, che si possono attivare con lo stesso procedimento. Passare direttamente al sito Web o FTP oppure al programma E-mail facendo clic sulla voce attiva.

Per le ultime informazioni relative al prodotto, consultare il file Readme registrato sul SuperCD Sonic Impact.



Questa icona rappresenta suggerimenti utili e note operazionali importanti.

# 3

## INSTALLAZIONE DELLA SCHEDA SONIC IMPACT

Questo capitolo fornisce informazioni relative all'installazione hardware della nuova scheda Sonic Impact nel PC, all'installazione dei driver e del software. Vengono trattati i seguenti temi:

- **PRIMA DI INSTALLARE LA SCHEDA SONIC IMPACT**
- **INSTALLAZIONE DELLA SCHEDA SONIC IMPACT**
- **INSTALLAZIONE DEI DRIVER SONIC IMPACT**
- **INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE**

### PRIMA DI INSTALLARE LA SCHEDA SONIC IMPACT

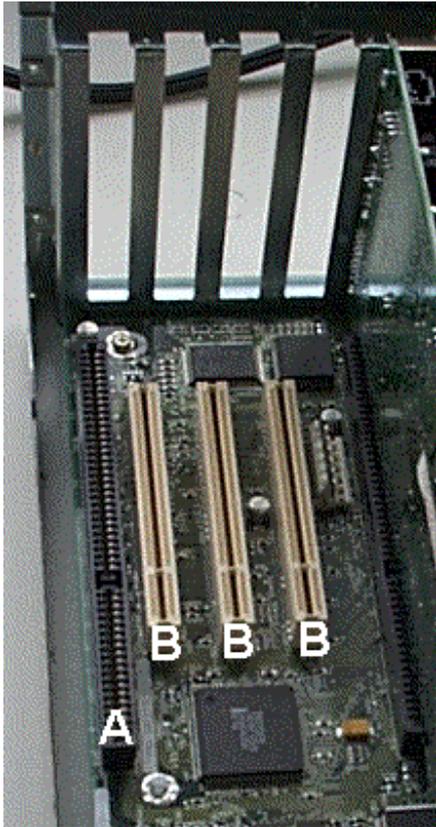
1. Assicurarsi che Windows 95/98 o Windows NT 4.0 siano installati e funzionino correttamente.
2. Rimuovere le schede sound compatibile ISA o Sound Blaster già installate.
3. Afferrare le schede ad innesto solo sui bordi e non toccare mai collegamenti o componenti interni.
4. Controllare quale sistema operativo è installato sul PC (Windows 95, Windows 98 o Windows NT 4.0) e quale numero di versione è disponibile.

### INSTALLAZIONE DELLA SCHEDA SONIC IMPACT



**Attenzione!** Per evitare scosse elettriche accidentali, assicurarsi di spegnere il computer e di estrarre il connettore di rete. Proteggere la nuova scheda sound contro eventuali cariche elettrostatiche toccando una superficie metallica a massa, ad esempio la custodia del computer.

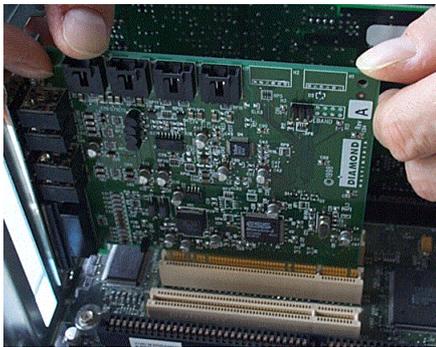
1. Ad alimentazione disinserita, rimuovere i cavi del computer e tenere presente quali cavi corrispondono ad un determinato collegamento (per evitare confusione, contrassegnare i cavi prima di toglierli).



2. Rimuovere il coperchio del computer e cercare uno slot PCI disponibile. Togliere la graffa e conservare la vite.

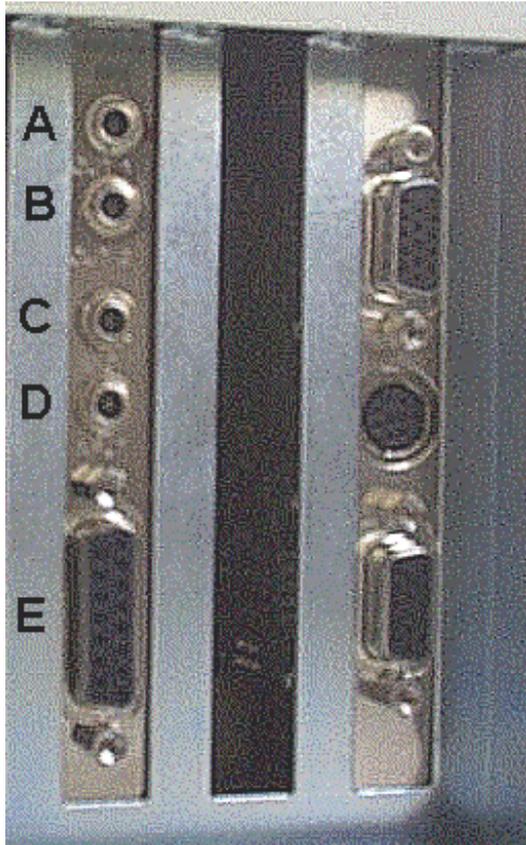
A ISA

B PCI



3. Inserire la scheda Sonic Impact nello slot PCI libero e premerla accuratamente finché non è fissata con precisione nello slot. Bloccare la scheda con la vite di sicurezza.

4. Se si dispone di un drive CD-ROM, collegare il cavo CD-ROM al connettore della scheda contrassegnato con "CD".
5. Bloccare il coperchio del computer e collegare i cavi rimossi in precedenza.



- Poi collegare altoparlante (i), joystick e microfono alle entrate/uscite della nuova scheda Sonic Impact (vedi Fig.).

- 
- A OUT 1 – per cuffie o altoparlanti
  - B OUT 2 – uscita (line out) per altoparlanti stereo o altoparlanti con alimentatore
  - C MIC – presa microfono
  - D INPUT – entrata stereo (line in)
  - E Gameport Controller – collegamento joystick
- 

- Riavviare il computer.

## INSTALLAZIONE DEI DRIVER SONIC IMPACT

Questa sezione descrive l'installazione dei driver sotto Windows 95, Windows 98 e Windows NT 4.0.

Se si desidera installare i driver per Windows 95, occorre determinare la versione esatta del sistema operativo. Per eseguire questa operazione, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona **Ricorse del computer** sul desktop e selezionare **Proprietà**. Nella finestra di dialogo Proprietà del Sistema sotto il registro Generale si dovrebbe riconoscere il numero di versione esatto. Se il numero è seguito dalla lettera B o una successiva, allora si tratta della versione Windows 95 OSR2.

### Installazione dei driver sotto Windows 95



Eventualmente è necessario il CD-ROM originale Windows 95 per completare questa installazione. Se nella versione OSR2 dovesse essere installato il sistema operativo Windows 95, proseguire al punto [Installazione dei driver sotto Windows 95 OSR2](#).

Il sistema, dopo il restart, informa di aver trovato un nuovo componente hardware (PCI Multimedia Device) e richiede di effettuare le selezioni. Inserire il SuperCD Sonic Impact nel drive CD-ROM e procedere nel modo seguente:

- Selezionare l'opzione "Driver sul floppy del produttore hardware" nella finestra di dialogo (PCI Multimedia Device). Fare clic su OK.

2. Nello spazio "Copia file produttore in" digitare D:\DRIVERS (o sostituire D: con la lettera che corrisponde al drive CD-ROM). Si può fare clic anche sul pulsante **Sfoglia** e così cercare la directory DRIVERS presente sul CD-ROM.
3. Fare clic su **OK**. Ora Windows 95 copia i file driver Sonic Impact sul disco rigido.

**Nota** — Per l'aggiornamento e l'installazione di alcune opzioni necessarie è possibile che il sistema richieda di inserire il CD-ROM originale Windows 95. In questo caso estrarre il SuperCD Sonic Impact e inserire il CD di Windows nel drive CD-ROM. Dopo che Windows ha installato i componenti mancanti, l'assistente di installazione Sonic Impact richiede il SuperCD. Estrarre il CD-ROM e inserire nuovamente il SuperCD nel drive CD-ROM.

4. Il sistema può richiedere di riavviare il computer. In questo caso riavviare il computer e in genere l'assistente di installazione software Sonic Impact viene avviato automaticamente. Se il programma di installazione non dovesse essere inizializzato automaticamente, fare doppio clic sull'icona CD-ROM presente su **Ricorse del computer** e proseguire con la sezione [Installazione del software Sonic Impact](#).

## Installazione dei driver Windows 95 OSR2



Eventualmente è necessario il CD-ROM originale Windows 95 per completare l'installazione dei driver.

Il sistema, dopo il restart del computer, informa di aver trovato un nuovo componente hardware (PCI Multimedia Auto Device) e il relativo assistente di installazione viene inizializzato. Inserire il SuperCD Sonic Impact nel drive CD-ROM e poi procedere nel modo seguente:

1. Fare clic su **Avanti**. Ora Windows cerca la directory con i file driver. Prima di proseguire, aspettare un momento finché sullo schermo non appare il pulsante **Altre Posizioni**. Fare clic su questo pulsante.
2. Nella finestra di installazione impostare il path su **D:\DRIVERS** (o sostituire D: con la lettera che corrisponde al drive CD-ROM). Si può fare clic anche sul pulsante **Sfoglia** e così cercare la directory DRIVERS presente sul CD-ROM.
3. Fare clic su **OK** e poi su **Completa**. I file driver vengono copiati nelle directory di destinazione. Qualche volta può accadere che Windows visualizzi un messaggio di errore durante il processo di installazione. Se ciò dovesse accadere, chiudere la finestra del messaggio di errore e ripetere la fase 2.

**Nota** — Per l'aggiornamento e l'installazione di alcune opzioni necessarie è possibile che il sistema richieda di inserire il CD-ROM originale Windows 95. In questo caso estrarre il SuperCD Sonic Impact e inserire il CD di Windows nel drive CD-ROM. Dopo che Windows ha installato i componenti mancanti, l'assistente di installazione Sonic Impact richiede il SuperCD. Estrarre il CD-ROM e inserire nuovamente il SuperCD nel drive CD-ROM.

4. Il sistema può richiedere di riavviare il computer. In questo caso riavviare il computer e in genere l'assistente di installazione software Sonic Impact viene avviato automaticamente. Se il programma di installazione non dovesse essere inizializzato automaticamente, fare doppio clic sull'icona CD-ROM presente sotto **Ricorse del computer**. Poi proseguire con la sezione [Installazione del software Sonic Impact](#).

## Installazione dei driver sotto Windows 98

**Nota:** La procedura di installazione dei driver qui descritta si basa sulla versione beta 2 di Windows 98 e può differire dall'installazione richiesta per la versione ufficiale di Windows 98.

Dopo il restart del sistema, sullo schermo appare l'assistente hardware (Add New Hardware Wizard) con il messaggio "Assistente cerca nuovi driver per: periferica audio multimedia PCI" (This wizard searches for new drivers for: PCI Multimedia Audio Device). Inserire il SuperCD Sonic Impact nel drive CD-ROM e procedere nel modo seguente:

1. Quando appare il messaggio summenzionato, fare clic su **Avanti**.
2. Il sistema richiede di selezionare una delle due opzioni. Selezionare "Cerca driver ottimale per periferica" (Search for the best driver for your device). Fare clic su **Avanti**.
3. Ora vengono offerte diverse opzioni di ricerca. Selezionare la casella di controllo "Specifica una posizione" (Specify a location).
4. Nella finestra di installazione impostare il path su **D:\DRIVERS** (o sostituire D: con la lettera che corrisponde al drive CD-ROM). E' possibile fare clic anche sul pulsante **Sfoglia** e così si può cercare la directory DRIVERS presente sul CD-ROM. Fare clic su **Avanti**. I file driver vengono copiati nelle directory di destinazione.
5. Il sistema può richiedere di riavviare il computer. In questo caso riavviare il computer e in genere l'assistente di installazione software Sonic Impact viene avviato automaticamente. Se il programma di installazione non dovesse essere inizializzato automaticamente, fare doppio clic sull'icona CD-ROM presente sotto **Ricorse del computer**. Poi proseguire con la sezione [Installazione del software Sonic Impact](#).

## Installazione dei driver sotto Windows NT 4.0

Inserire il SuperCD Sonic Impact nel drive CD-ROM e avviare l'installazione procedendo nel modo seguente.

1. Fare clic sul pulsante **Avvio** nella barra delle applicazioni e selezionare l'opzione **Esegui** e poi selezionare il file START.EXE dalla directory radice del CD-ROM.
2. Selezionare **Italiano** come lingua di installazione.
3. Fare clic sul pulsante **Avvia installazione**.
4. Se necessario, selezionare l'hardware definito per i driver nella lista drop-down del prodotto. In genere il programma di installazione riconosce l'hardware automaticamente.
5. Fare clic sul pulsante **Avanti**.
6. Appare un file README. Leggerlo!
7. Una volta letto il file README, fare clic su **Avanti**.
8. Se necessario, inserire un path sotto il quale devono essere installati i driver.
9. Fare clic sul pulsante che corrisponde al tipo di installazione desiderata. Se si seleziona l'opzione **Personalizza**, appare una lista di componenti software. In questo caso fare clic sulle caselle di controllo per specificare i componenti da installare.
10. Selezionare **Sì** se il sistema richiede di riavviare il computer. Dopo il restart di Windows, proseguire con la sezione [Installazione del software Sonic Impact](#).

# INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE SONIC IMPACT

Nell'ambito di fornitura della Sonic Impact sono compresi anche alcuni programmi di utilità, che permettono di facilitare il lavoro con la scheda e di migliorare il suono 3D.

Nota: Windows 95/98 dovrebbe essere installato correttamente prima di inserire la scheda Sonic Impact. I programmi di utilità possono essere installati prima di inserire la scheda.

Se il sistema è configurato per AutoRun, il programma di start può essere inizializzato inserendo semplicemente il SuperCD Sonic Impact nel drive CD-ROM. Se la funzione AutoRun non dovesse essere attivata, l'utente può avviare il programma START.EXE direttamente dal SuperCD.

Se la scheda Sonic Impact è già installata nel computer, Windows avvia automaticamente il programma di installazione al successivo restart del sistema.

Agli utenti OSR2 di Windows 95 viene richiesto di specificare la posizione del drive del CD di installazione Sonic Impact. In questo caso digitare D:\ (o sostituire D: con la lettera che corrisponde al drive CD-ROM).



Per scoprire se la versione di Windows 95 è effettivamente una versione OSR2, attivare il pulsante **Avvio**, poi **Impostazioni** e fare clic sul **Pannello di Controllo**. Fare doppio clic sull'icona **Sistema**. Sulla scheda di registro Generale della finestra di dialogo Proprietà : Sistema è riportata la voce Microsoft Windows 95 4.00.950B.

Dopo l'inizializzazione del programma di start.

1. Controllare se è stata selezionata la lingua corretta e fare clic sull'opzione **Avvia installazione** del menu principale.
2. Nella finestra di dialogo 'Installazione: Windows 95' fare clic sull'icona 'Supplementi multimediali (video digitale, 3D acceleratori, ...)' sotto il gruppo di prodotto e selezionare la voce **Sonic Impact** dalla lista drop-down sotto **Prodotto**. Poi fare clic sul pulsante **Avanti**.
3. Nella finestra di dialogo 'Diamond Install' selezionare la directory di destinazione in cui devono essere installati i programmi di utilità specificando il path o facendo clic sul pulsante **Sfoglia**. Nella finestra di dialogo l'utente può selezionare la directory desiderata da una lista e poi premere **OK** al termine dell'operazione.
4. Selezionare il tipo di installazione desiderata (Standard o Personalizzata). Se si opta per l'opzione **Personalizzata**, i componenti software desiderati possono essere selezionati da una lista. Le descrizioni software appaiono non appena vengono contrassegnate. Le possibilità di selezione sono:
  - ESS Device Manager – driver per la scheda Sonic Impact
  - Sound Blaster Emulation – necessaria solo per giochi su base DOS
  - DirectX 5.2 – l'ultima versione
  - Audio Utilities – programmi per lettore CD, riproduzione di file WAV, ecc.
5. Per selezionare uno dei componenti software, fare clic sulla rispettiva casella di controllo. Una volta selezionati i componenti, selezionare **Avanti** e seguire le istruzioni sullo schermo fino al termine dell'installazione. Fare clic su **Avanti** ad ogni richiesta del sistema. Il computer viene riavviato se si fa clic su **Avanti** nell'ultima finestra di dialogo del processo di installazione.

# 4

## RIMOZIONE DELLA SCHEDA SONIC IMPACT

### RIMOZIONE DELLA SCHEDA SONIC IMPACT

Osservare i seguenti punti se la scheda sound 3D deve essere rimossa dal computer:

1. Spegnere il computer ed estrarre il cavo di rete dalla presa di corrente.
2. Rimuovere il coperchio del computer (vedi Cap. 3).
3. Scaricare a massa eventuali scariche elettrostatiche dal proprio corpo toccando una superficie metallica a terra, ad esempio la custodia del PC.
4. Ora eseguire in senso contrario la procedura di installazione descritta nel Cap. 3.

### RIMOZIONE DEL SOFTWARE SONIC IMPACT

1. Fare clic su **Avvio** > **Programmi** > **Diamond** e selezionare **Sonic Impact**.
2. Fare clic sull'opzione **Sonic Impact Setup** e il file **Readme Sonic Impact** viene visualizzato.
3. Fare clic su **Avanti**.
4. Fare clic sull'opzione **Rimuovi il prodotto** e poi su **Avanti**. Il software viene rimosso dal sistema.
5. Fare clic su **Avanti** per riavviare il sistema o su **Annulla** per ritornare a Windows senza disinstallazione del software Sonic Impact.

# 5

## SONIC IMPACT RICERCA ED ELIMINAZIONE DI GUASTI



Leggere attentamente il file **Readme** registrato sul SuperCD-ROM Sonic Impact in cui sono riportate le ultime informazioni relative alla scheda sound 3D.

Osservare i seguenti punti se la scheda Sonic Impact non dovesse funzionare correttamente dopo l'installazione:

- Controllare se al sistema sono collegati anche altoparlanti con alimentatore proprio. Essi sono necessari per garantire un funzionamento corretto della scheda 3D.
- Controllare se l'interruttore di rete dell'altoparlante è inserito e se i cavi sono collegati correttamente.
- Controllare se regolatori a scorrimento e regolatori del volume del mixer sono regolati correttamente.
- Controllare se la regolazione **Maestro** - come apparecchio di riproduzione e registrazione preferito - è stata selezionata: fare clic su **Avvio > Impostazioni > Pannello di Controllo** e poi fare doppio clic sull'icona **Multimedia**. Se la finestra di dialogo **Proprietà : Multimedia** viene visualizzata, fare clic sulla scheda di registro **Audio**. Controllare se **Maestro Playback** è selezionato per la riproduzione e se **Maestro Record** è selezionato per le opzioni di registrazione.

Se si lavora sotto Windows 95/98, controllare con l'ausilio del **Gestione periferiche** di Windows se si verificano conflitti di risorse con altre unità collegate al sistema.

Procedere nel modo seguente (Windows 95/98):

1. Fare clic su **Avvio > Impostazioni > Pannello di Controllo**.
2. Fare doppio clic sull'icona **Sistema**. Appare il campo di dialogo **Proprietà : Sistema**.
3. Fare clic sulla scheda di registro **Gestione periferiche**. Fare clic su **ESS Media Device Controllers** e poi sulle sezioni **Controller audio, video e gioco**.

Se sussiste un problema, vicino all'**ESS Media Device Controllers** o al **Maestro...Devices** si trova un punto esclamativo giallo. In questo caso marcare la relativa periferica e fare clic sul pulsante **Proprietà**, dopo di che nella finestra di dialogo **Proprietà** evidenziata appare lo stato della periferica, cioè la causa del problema.

Controllare le impostazioni PCI BIOS e assicurarsi che lo slot PCI utilizzato dalla scheda Sonic Impact sia configurato e inizializzato correttamente.



La scheda Sonic Impact può non lavorare correttamente se il sistema è equipaggiato con un PCI BIOS precedente. In questo caso può essere necessario procurarsi un upgrading adeguato dal produttore BIOS.

Se dovesse essere necessario reinstallare Windows 95/98 se la scheda Sonic Impact si trova già nel sistema, allora osservare i seguenti punti:

1. Al restart del sistema, Windows riconosce la scheda e cerca di installare i driver. Tuttavia Windows scopre erroneamente la compatibilità Sound Blaster implementata nella scheda Sonic Impact e installa le seguenti periferiche nella sezione **Controller audio, video e gioco** del Gestione periferiche:
  - Creative Labs Sound Blaster Pro
  - Gameport Joystick
  - MPU-401 Compatible
2. Anche nella sezione periferiche Altre periferiche, Windows visualizza la voce PCI Multimedia Audio Device.
3. Eliminare queste quattro voci dal Gestione periferiche e poi spegnere e riavviare il sistema. Dopo il restart di Windows, seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo come sono riportate nella sezione [Installazione del software Sonic Impact](#).

Se, dopo la situazione sopra descritta, dovessero trovarsi due voci Gameport Joystick nella sezione **Controller audio, video e gioco** del Gestione periferiche, osservare i seguenti punti:

1. Aprire il Gestione periferiche (vedi sopra).
2. Una periferica dovrebbe apparire in modo normale mentre l'altra è dotata di un punto esclamativo giallo.
3. Selezionare ed eliminare le due voci dal Gestione periferiche utilizzando il pulsante **Rimuovi**.
4. Fare clic sul pulsante **Aggiorna**.
5. Windows dovrebbe identificare nuovamente la periferica collegata al gameport e installare i driver appropriati.

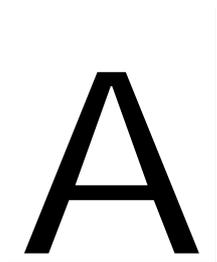
## CONTATTARE DIAMOND

[Diamond in Internet: www.diamondmm.de](http://www.diamondmm.de)

Nelle pagine seguenti sono riportate le domande più frequenti e le relative risposte nonché altre informazioni interessanti sul prodotto.

### [Supporto rapido in caso di problemi tecnici](#)

Fare clic su questo punto per contattare il servizio assistenza Diamond.



# GLOSSARIO

## AC-3

Qualche volta indicato anche come "Dolby Digital". Si tratta di un procedimento innovativo Dolby per il trasferimento digitale compresso di sei canali audio discreti (davanti-sinistra, davanti-centro, davanti-destra, surround-destra e un canale di basso supplementare). Un procedimento di codifica utilizzato prima per soundtracks-cinema, laser-discs, memorie di massa DVD e anche per televisioni HDTV ad alta risoluzione.

## ActiveX

Tecnologia Microsoft per un'interazione rapida di componenti multimediali software all'interno di ambienti collegati, indipendentemente dalla lingua utilizzata per creare le applicazioni. La maggior parte degli utenti Internet conoscerà già questa tecnologia sotto forma di cosiddetti ActiveX controls, ActiveX documents o ActiveX scripts.

## API

Application Programming Interface. Interfaccia per la programmazione di programmi applicativi. Si tratta di un'interfaccia standardizzata tramite la quale un'applicazione può accedere ai servizi offerti dal sistema operativo.

## ASIC

Abbreviazione per Application Specific Integrated Circuit - Chip con campo d'impiego dedicato che è stato sviluppato per applicazioni e/o clienti particolari.

## BIOS

Abbreviazione per Basic Input/Output System. Un sistema di input/output fondamentale con funzionalità di lettura/scrittura basilari, che in genere viene mantenuto nel cosiddetto Firmware, cioè in un programma ROM o EPROM memorizzato e parzialmente aggiornabile. Il sistema BIOS implementato sulla scheda principale controlla il processo di avviamento del computer.

## Bit

1: Una posizione di memoria binaria (binary digit), che può assumere il valore „vero“ (=1) o „falso“ (=0):  
2: L'unità d'informazione più piccola che può essere riconosciuta da un computer e dalle relative periferiche collegate. 8 bits corrispondono a 1 BYTE.

## Bus

Sistema di linea rapido (bus dati, bus indirizzi e bus di controllo) per il trasferimento di segnali fra processore, memoria e periferiche in un computer, in cui i segnali bus vengono prelevati sulle linee tramite cosiddetti "taps".

## **Conversione del formato**

Tecnica utilizzata per adattare ogni tipo di flusso di entrata al rispettivo flusso di uscita. Così è necessario, ad esempio, convertire alcuni flussi di dati da formati a 8 bit a formati a 16 bit per essere compatibili con il flusso di uscita del convertitore digitale/analogico.

## **Convertitore digitale/analogico**

Un componente sulla scheda Sonic Impact che converte informazioni analogiche, ad esempio suoni o tensioni elettriche, in adeguati segnali digitali che a loro volta vengono elaborati da un computer. I convertitori D/A permettono di creare i cosiddetti samples di segnali audio.

## **Coprocessore**

Processore supplementare utilizzato per disimpegnare il processore principale e quindi per aumentare le prestazioni del computer.

## **CPU**

Abbreviazione per Central Processing Unit. La parte del computer che elabora la maggior parte dei dati.

## **DAC**

Digital to Analog Converter (convertitore digitale/analogico). Un componente integrato sulla scheda Sonic Impact che permette di convertire i flussi di dati digitali in dati analogici. Con questa tecnologia è possibile convertire file digitali WAV in dati audio analogici.

## **Decibel (dB)**

Una pseudounità di misura che pone in relazione un segnale acustico (o elettrico) con un valore assoluto (scala logaritmica con logaritmo decimale). Così è possibile misurare il livello sonoro relativo che in genere viene percepito dall'orecchio umano e che copre una larghezza di banda di circa 130 dB, iniziando da 1 per il suono più fiavole.

## **Digital**

Elaborazione di segnali a codifica binaria.

## **Digital mixing**

Digital mixing (missaggio digitale) descrive la possibilità di mescolare flussi digitali multipli in un unico o in più flussi di dati. Questa funzione è migliore del missaggio analogico di segnali audio, perché nel flusso di uscita non sempre arriva un determinato grado di rumore con ogni flusso di dati iniziali. Anche la scheda Sonic Impact è in grado di mescolare i segnali audio.

## **DirectSound e DirectSound3D**

In entrambi i casi si tratta di DirectX APIs per la riproduzione di dati audio che permettono di suonare diversi file Wave all'interno di uno spazio 3D simulato e di posizionare le rispettive sorgenti sonore (DirectSound3D). La base tecnica viene offerta (da hardware) dai cosiddetti acceleratori sound, che - come nel caso della scheda Sonic Impact - ottimizzano le prestazioni e riducono notevolmente il carico della CPU.

## **DirectX**

Set standardizzato da Microsoft (Application Programming Interfaces) per giochi e altre applicazioni multimediali, ad esempio DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput, ecc.

## **Distanza di rumore del segnale (SN Ratio)**

La distanza fra segnale (desiderato) e rumore (non desiderato). La distanza di rumore del segnale della scheda Sonic Impact è superiore a 90dB.

## **DOS Shell**

Emulazione della nota interfaccia DOS sotto un ambiente Windows 95/98, che si può attivare come finestra DOS rimpicciolita o anche come applicazione a schermo completo.

## **DSP**

Abbreviazione per Digital Signal Processor. Chip in grado di elaborare algoritmi ad alta velocità per operazioni esigenti, ad esempio posizionamento di suoni 3D nello spazio e riproduzione simultanea di diversi flussi di dati, senza caricare il processore principale del sistema.

## **Firmware**

Software che risiede permanentemente nella memoria ROM e a cui si può accedere solo durante l'avviamento del computer.

## **FM**

Abbreviazione per Frequency Modulation. Modulazione di frequenza significa che i dati audio vengono codificati su una oscillazione portante (carrier), inoltre una o più grandezze di una frequenza vengono modificate in relazione ai dati da codificare.

## **FM Synthesis**

Un algoritmo che permette, sulla base della modulazione di frequenza, di creare forme d'onda complesse in sintetizzatori digitali.

## **Gameport**

Una presa per il collegamento di unità di input ad es. joystick, gamepad, volante (steering wheel), ecc. Il gameport presente sulla scheda Sonic Impact supporta unità di input dei tipi menzionati e contemporaneamente funge da MIDI port per il collegamento di keyboards, synthesizers e simile.

## **Hardware**

Indica tutti i componenti fisici di un computer.

## **Hertz**

Una unità di misura della frequenza secondo il fisico Heinrich Hertz. 1 Hz corrisponde ad una oscillazione per secondo.

## **HRTF**

Abbreviazione per Head Related Transfer Function. Posizionamento di onde sonore nello spazio virtuale 3D in relazione all'ascoltatore. Ciò significa suono stereofonico senza trucchi, inoltre l'ascoltatore ha l'impressione che i singoli suoni arrivino dall'alto, da dietro, dai lati o da molto lontano.

## **IRQ**

Abbreviazione per Interrupt ReQuest. Richiesta di interruzione. Le IRQ servono per comunicare con le periferiche. Al sopraggiungere di un evento, ad es. quando si preme un tasto, un segnale hardware viene

inviato al sistema per comunicare alla CPU che l'evento è avvenuto. Ad ogni unità PCI collegata viene assegnata una propria IRQ.

### **ISA**

Abbreviazione per Industry Standard Architecture. Un sistema molto diffuso con bus dati a 16 bit utilizzato nei vecchi sistemi.

### **JAVA**

Una tecnologia Sun Microsystems, Inc. - simile ad ActiveX, che permette ai componenti software di interagire e di girare in un ambiente di rete, indipendentemente dalla piattaforma specifica in cui opera. La maggior parte degli utenti Internet dovrebbe già conoscere i cosiddetti JAVA applets e JAVA scripts.

### **Joystick**

Puntatore per giochi al computer. Il nome deriva da apparecchi di controllo simili utilizzati sugli aeroplani.

### **KHz**

Abbreviazione per Kilohertz. 1 KHz corrisponde a 1000 Hertz.

### **Memoria principale**

La memoria RAM presente nello spazio indirizzi della CPU.

### **MB**

Abbreviazione per Megabyte, 1 MB corrisponde a 1,048,576 bytes. Unità di misura per unità d'informazione.

### **MIDI**

Abbreviazione per Musical Instrument Digital Interface (interfaccia digitale per strumenti musicali). In genere i file MIDI hanno l'estensione .mid. In detti file sono riportate informazioni a codifica digitale relative ad eventi, ad esempio gli strumenti da suonare o i tasti/pedali da premere o rilasciare.

### **Miscelatore (Mixer)**

Apparecchio o software per miscelare i segnali di entrata con un'unica uscita.

### **Motherboard o scheda principale**

Scheda del sistema con componenti integrati RAM, ROM, circuiti integrati personalizzati e altri componenti che permettono al computer di funzionare.

### **Native DOS**

Sistema operativo in grado di funzionare senza l'ambiente Windows.

### **OS**

Abbreviazione per Operating System (sistema operativo). Set di programmi che gestiscono il computer. Un OS controlla, ad esempio, l'input/output di schermo, dischi fissi, schermi video e altre periferiche nonché l'esecuzione di altri programmi.

### **PCI**

Abbreviazione per Peripheral Component Interconnect. Bus per il collegamento di componenti integrati sulla scheda del sistema. Architettura bus che collega un modulo direttamente con la memoria tramite un

ponticello (north bridge). Il concetto PCI è molto più efficace rispetto alle architetture bus ISA e EISA precedenti e lavora con una larghezza bus di 32 bits.

## **RAM**

Abbreviazione per Random Access Memory (memoria ad accesso diretto). La memoria di lavoro più importante in un computer in cui vengono registrati comandi di programma e dati per l'elaborazione tramite la CPU. Sulla memoria RAM si può leggere e scrivere le informazioni, tuttavia i dati vanno persi non appena si spegne il computer.

## **ROM**

Abbreviazione per Read Only Memory (memoria a sola lettura). I dati registrati in questa memoria possono essere letti ma non sovrascritti. Il contenuto ROM va perso se il computer viene spento.

## **Rumore (Noise)**

1: Forma continua di segnale o d'onda senza alcuna periodicità. 2: Qualsiasi segnale o rumore non desiderato.

## **Rumore di quantizzazione**

Rumore in un sistema digitale dovuto al fatto che i valori devono essere arrotondati di un numero intero di bits.

## **Sampling**

Registrazione sonora digitale.

## **Sampling Rate**

Frequenza con cui un sistema rileva le samples (misurazioni). Se un computer registra dei suoni, i dati acquisiti vengono misurati e registrati in un file speciale, inoltre con una maggiore Sampling Rate aumenta anche la qualità della registrazione.

## **Scheda d'adattamento**

Scheda d'espansione che permette di aumentare la funzionalità del computer. Anche la scheda Sonic Impact è un adattatore.

## **Tempo di latenza**

Tempo che trascorre finché una unità d'informazione passa dal trasmettitore al ricevitore tramite un medium.

## **Voce (Voice)**

1: Circuito o software di un sintetizzatore in grado di generare una nota musicale. Ad esempio uno strumento „a quattro voci” significa che possono essere generate contemporaneamente quattro note più o meno indipendenti. 2: Serve per specificare i valori dei parametri che descrivono un suono generato da un sintetizzatore.

## **Volume**

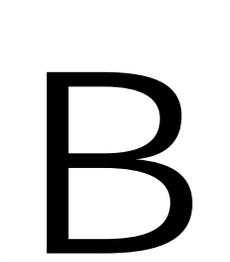
Perifrasi per il volume di suono generato da un sistema sound elettronico.

## **VRML**

Abbreviazione per Virtual Reality Modeling Language (linguaggio di modellazione per realtà virtuali). Linguaggio descrittivo estensibile e conforme alle norme industriali per scenari 3D virtuali o "mondi", che è stato sviluppato appositamente per Internet.

## **Wavetable-lookup**

Algoritmo per generare suoni complessi in sistemi digitali mediante il richiamo di valori sample pre-calcolati.



## MARCHI REGISTRATI, COPYRIGHT E GARANZIA

### MARCHI REGISTRATI

Sonic Impact è un marchio registrato Diamond Multimedia Systems, Inc.

Adobe e Acrobat sono marchi registrati Adobe Systems Incorporated, che possono essere registrati in alcune giurisdizioni.

Tutti gli altri nomi di prodotti citati in questa guida utente sono marchi registrati o copyrights dei rispettivi produttori.

### COPYRIGHT

Acrobat® Reader Copyright © 1987-1996 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Il presente manuale è protetto legalmente. Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questa documentazione può essere fotocopiata, riprodotta, abbreviata o tradotta in qualsiasi forma o mezzo, meccanico o elettronico, senza la preventiva autorizzazione scritta di Diamond Multimedia Systems, Incorporated. Le informazioni riportate in questa guida utente sono state controllate scrupolosamente e si ritiene che siano corrette.

Tuttavia Diamond Multimedia Systems non assume alcuna responsabilità per inesattezze che possono essere riportate in questo manuale. Non potrà in alcun caso essere ritenuta responsabile per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati da omissioni o errori contenuti nella guida utente. Ciò vale anche se Diamond Multimedia Systems è stata informata sulla possibilità di simili danni.

Diamond Multimedia Systems si riserva il diritto di apportare modifiche al manuale e al prodotto descritto senza preavviso.

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

### GARANZIA SONIC IMPACT

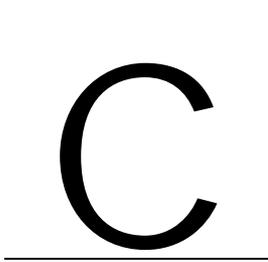
L'acquisto della scheda Sonic Impact implica una garanzia di 3 anni. Il produttore assume, a partire dalla data d'acquisto del prodotto da Diamond o da un rivenditore autorizzato, una garanzia di tre anni per i difetti della scheda imputabili a materiale e lavorazione. Tuttavia il diritto a garanzia è valido solo per il primo acquirente della scheda e non è trasferibile ad altre persone. Inoltre la garanzia non copre eventuali

incompatibilità che possono derivare con la scheda Sonic Impact nell'interazione con computer, hardware, software o altre configurazioni del sistema.

La prova d'acquisto è determinante per il controllo di eventuali diritti a garanzia da parte della Diamond. Perciò per usufruire del diritto a garanzia è necessario conservare la fattura della scheda Sonic Impact. Contattare prima il rivenditore se la scheda dovesse essere difettosa.

Questa garanzia non copre danni dovuti a negligenza, modifiche non autorizzate o componenti installati senza la previa autorizzazione scritta della Diamond.

Questa garanzia non è vincolante se il prodotto è stato danneggiato da incidente, abuso, uso improprio, impiego errato e da riparazioni eseguite da altre persone e non dai tecnici del servizio assistenza Diamond.



## CE E FCC OSSERVANZA DELLE NORME

Questo apparecchio soddisfa la certificazione CE secondo EN55022:1994-08/A1:1995-05 classe 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.*