

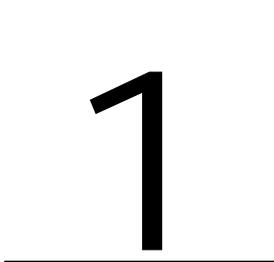
SONIC IMPACT

MANUAL DEL USUARIO



Indice

ACERCA DE SONIC IMPACT	1
Características y Especificaciones de Sonic Impact	2
ACERCA DE ESTE MANUAL	5
INSTALAR SONIC IMPACT	6
Antes de instalar la Tarjeta Sonic Impact:.....	6
Instalar la Tarjeta Sonic Impact.....	6
Instalar los Controladores de Sonic Impact.....	8
Instalar los Programas de Utilidades.....	11
DESINSTALAR SONIC IMPACT	13
Desinstalar el Hardware de Sonic Impact	13
Desinstalar el Software de Sonic Impact.....	13
SONIC IMPACT SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	14
Contactar con Diamond.....	15
GLOSARIO	16
MARCAS, COPYRIGHT Y GARANTÍA.....	21
Marcas.....	21
Copyright.....	21
Garantía de Sonic Impact	21
INFORMACIÓN CE Y FCC.....	23
Declaration of conformity	23

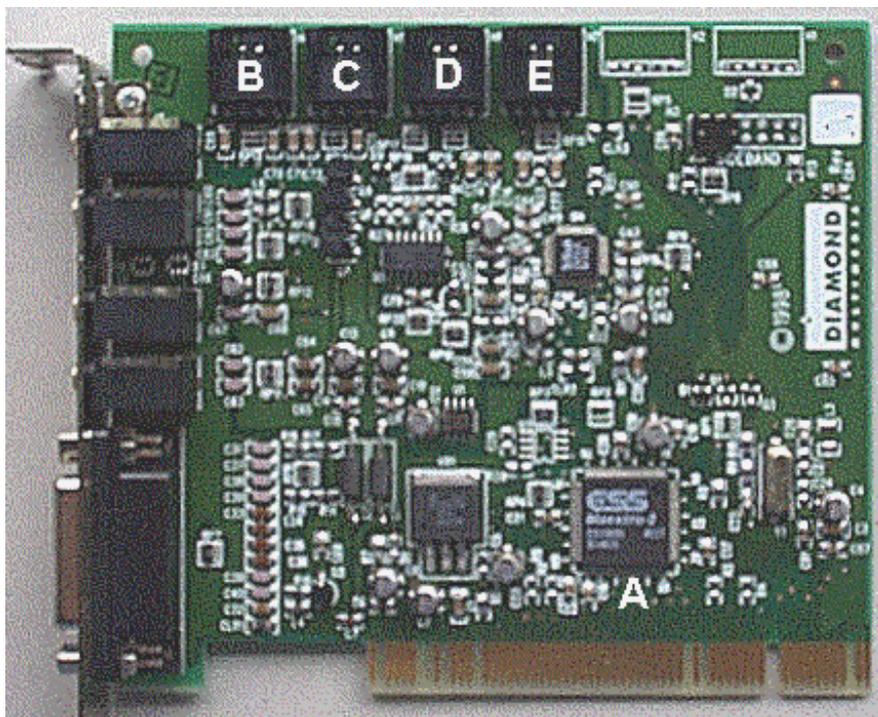


ACERCA DE SONIC IMPACT

Le congratulamos por la compra de Sonic Impact. Esta tarjeta de sonido versátil funciona bajo Windows™ 95/98 y Windows™ NT 4.0, y soporta el modo real de DOS.

Sonic Impact es un potente acelerador de audio basado en PCI diseñado principalmente para el uso en el PC para las aplicaciones multimedia, juegos, música y radio de Internet a una calidad alta. Esta basado en el acelerador de audio ESS Maestro-2, e incorpora un sintetizador de tabla de ondas de 64 voces por hardware. Sonic Impact acelera DirectSound™ & DirectSound 3D™ bajo DirectX 5.0, soporta hasta 32 canales digitales independientes con calidad de CD y ofrece una relación señal/ruido mayor a 90dB. Es conforme a la especificación Microsoft PC 97 y la los requerimientos de audio WHQL, y ofrece plena compatibilidad de SoundBlaster Pro para juegos bajo DOS. Otras características son sonido estéreo full-duplex a través de salida estéreo para altavoces, líneas de salida y entrada estéreo, así como la entrada de micrófonos. Sonic Impact tiene plena compatibilidad Plug & Play, administración de energía con soporte de los estándares ACPI y PPMI.

CARACTERÍSTICAS Y ESPECIFICACIONES DE SONIC IMPACT



Nota: Su tarjeta Sonic Impact puede variar ligeramente de la mostrada arriba.

-
- | | |
|-------|---|
| A | Controladora de audio ESS Maestro-2 y tabla de ondas por hardware |
| B - E | Conectores del estándar MPC-3 para conectar diferentes dispositivos a su tarjeta Sonic Impact (cables no incluidos). Estos conectores están en el borde superior de la tarjeta. |
| B | CD—Conexión interna de la unidad CD-ROM. |
| C | Video—Para conectar dispositivos MPEG, DVD o sintonizadores TV. |
| D | Aux—Conector adicional para dispositivos de vídeo. |
| E | Modem—Para conectar un módem para micrófono y altavoces. |
-

Características

Tarjeta PCI de audio full-equipe para la ampliación adicional

- Mezclar 32 canales de audio a calidad de CD
- Aceleración de DirectSound™ & DirectSound 3D™
- Calidad de audio posicional 3D bajo DirectX 5.0

Tabla de ondas de 64 voces

- General MIDI compatible
- Efectos coro & retumbo
- Compatibilidad DLS

Compatibilidad y Certificaciones

- Compatibilidad SoundBlaster Pro DOS Game
- Compatibilidad PC 97
- Certificación WHQL
- Power Management (ACPI, PPMI)
- Aprobación FCC & CE
- Audio Estéreo Full Duplex de 16 Bit
- Frecuencia de Muestreo de 48 kHz (programable de 4kHz a 48kHz)
- >90dB Señal/Ruido
- Líneas de Entrada y Salida Estéreo (Reproducción y Grabación Estéreo Simultánea)
- Salida Estéreo para Altavoces/Auriculares

Soporte de Sistemas Operativos

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

Especificaciones Técnicas

Chip de Procesamiento de Audio

- Controladora Audio ESS Maestro-2
- Tabla de ondas por Hardware ESS Maestro-2
- Codec de audio de 64 voces AC 97 Codec

Tipo del Bus: PCI

Relación Señal/Ruido: > 90 dB en la salida de Audio DACs

Tasa de Muestreo: hasta 48 kHz

Salida Audio: Estéreo para Altavoces & salida de línea

Entrada Audio: Micrófono, Línea estéreo, CD, Módem, Aux, Vídeo

Conectores: Puerto MIDI, Puerto para Juegos, Entrada de Micrófono, Entrada de Línea

Requerimientos del Sistema

Pentium 90 MHz

8 MB RAM (16 MB recomendado)

12 MB espacio libre mínimo en el disco duro

1 ranura PCI 2.0 libre

Altavoces autoamplificados o auriculares

Windows® 95, Windows® 98 o Windows NT™

2

ACERCA DE ESTE MANUAL

Este Manual del Usuario on-line está en el formato de archivo PDF para el uso con el Acrobat Reader de Adobe. Este formato le ofrece gran flexibilidad en la manera de usar esta documentación. Si lo desea, puede imprimir fácilmente este manual para consultarlo sin usar el ordenador; está concebido como cualquier otro documento, incluyendo el Índice y los números de las páginas.

- Este manual puede aparecer en un tamaño algo reducido en su Reader. Si tiene dificultad en leer el texto o distinguir las figuras en la pantalla, utilice la función de zoom del Reader para ajustar el tamaño.
- Para imprimir el Manual del Usuario se recomienda una resolución de impresión de 600 ppp (dpi).
- Los vínculos de los hipertextos están activos dentro de este manual. Si está on-line leyendo este manual, coloque el puntero del ratón sobre el capítulo deseado en el Índice. Cuando la mano se convierta en un dedo indicando, haga clic para saltar al capítulo en el documento. Algunas direcciones de Correo Electrónico o del World Wide Web dentro de este manual pueden estar también activas. De esta manera acceder directamente a un sitio Web, FTP o programa de Correo Electrónico, simplemente haciendo clic en un vínculo activo.

Para obtener las últimas informaciones acerca de su producto consulte el archivo Readme (Léame) en su Sonic Impact SuperCD.



Con este icono están marcados consejos útiles o notas importantes de operaciones.

3

INSTALAR SONIC IMPACT

Este capítulo le ayudará a realizar la instalación del hardware de su tarjeta Sonic Impact y a instalar los controladores y programas para su tarjeta. Aquí se tratan los siguientes temas:

- **ANTES DE INSTALAR LA TARJETA SONIC IMPACT**
- **INSTALAR LA TARJETA SONIC IMPACT**
- **INSTALAR LOS CONTROLADORES DE SONIC IMPACT**
- **INSTALAR LOS PROGRAMAS DE SONIC IMPACT**

ANTES DE INSTALAR LA TARJETA SONIC IMPACT:

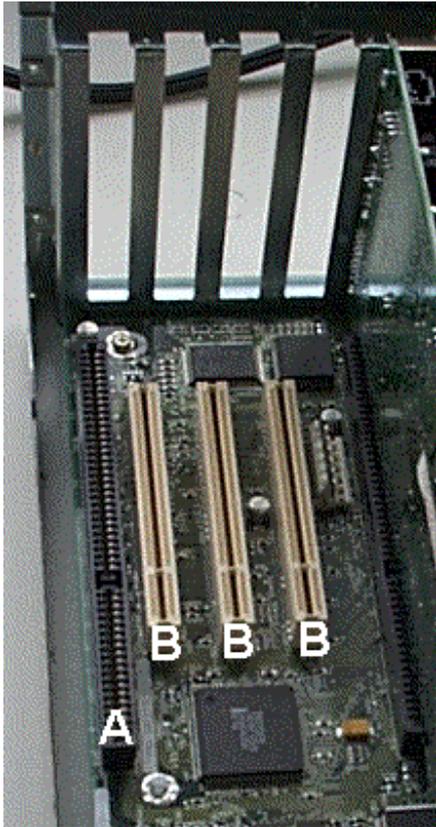
1. Asegúrese de que está instalado y que funciona debidamente Windows 95/98 o Windows NT 4.0.
2. Quite otras tarjetas de sonido compatibles con ISA o Sound Blaster.
3. Agarre las tarjetas internas por las esquinas y no toque directamente los componentes o contactos en ella.
4. Verifique el sistema operativo que tiene (Windows 95, Windows 98 o Windows NT 4.0) y la versión que está usando.

INSTALAR LA TARJETA SONIC IMPACT



¡Aviso! Para evitar descargas eléctricas asegúrese de que está apagado el sistema y de que ha desenchufado el cable de suministro eléctrico antes de comenzar con los siguientes procedimientos. Para proteger su tarjeta Sonic Impact de daños por descargas electrostáticas, toque la caja de suministro eléctrico en el interior de su ordenador para eliminar la posible carga electrostática de su cuerpo.

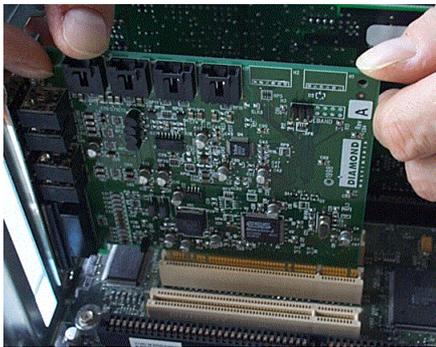
1. Estando apagado el sistema desconecte todos los cables del ordenador. Lleve en cuenta de cómo están conectados los cables (para evitar confusiones, señale los cables antes de desconectarlos).



2. Retire la carcasa del ordenador y busque una ranura PCI libre. Quite la chapita de protección y guarde el tornillo.

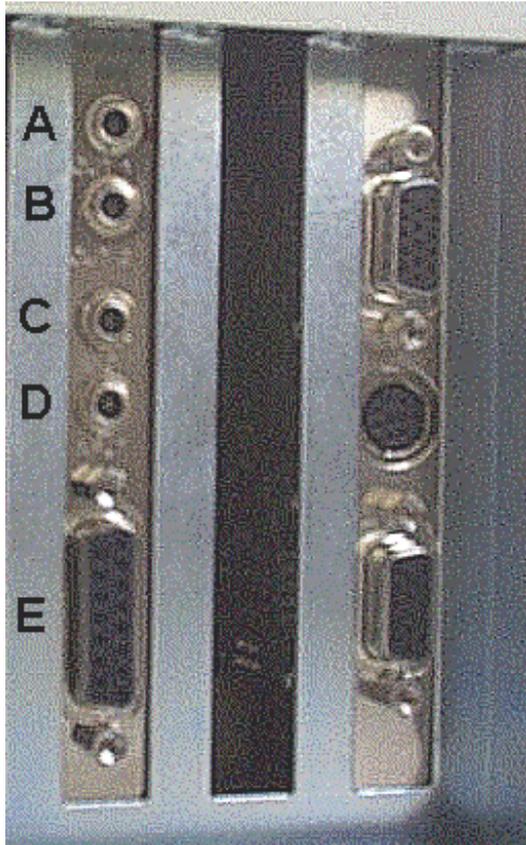
A ISA

B PCI



3. Inserte fijamente la tarjeta Sonic Impact en la ranura PCI libre. Presione con cuidado por las dos puntas para ajustarla en la ranura. Asegúrela con el tornillo.

4. Si tiene una unidad CD-ROM, conecte el cable CD-ROM con el conector en su tarjeta Sonic Impact rotulado con "CD".
5. Monte la carcasa del ordenador y enchufe los cables que quitó anteriormente.



6. A continuación conecte los altavoces, joystick y micrófono a la tarjeta Sonic Impact. Fíjese en la figura de debajo.

-
- A OUT 1 – salida para auriculares o altavoces
 - B OUT 2 – salida de línea para equipo estéreo o altavoces autoamplificados
 - C MIC – conecte aquí el micrófono
 - D INPUT – entrada en línea de estéreo
 - E Gameport Controller – conecte aquí el joystick
-

7. Reinicie su ordenador.

INSTALAR LOS CONTROLADORES DE SONIC IMPACT

Esta sección describe la instalación de los controladores de software para Windows 95, Windows 98 y Windows NT 4.0.

Si desea instalar los controladores para Windows 95 debe verificar su versión de Windows 95. Para ello haga clic con el botón secundario del ratón en el icono **Mi PC** que se encuentra en el Escritorio y seleccione **Propiedades**. En la ficha General de Propiedades del sistema debería ver el número de versión. Si la letra detrás del número de versión es la "B" o superior, se trata de Windows 95 OSR2.

Windows 95 Instalación de Controladores:



Posiblemente necesitará su CD original de Windows 95 para completar esta instalación. Si está usando OSR2, siga en la siguiente sección [Windows 95 OSR2 Instalación de Controladores](#).

Tras arrancar el sistema le comunicará que ha detectado un nuevo dispositivo **PCI para Multimedia** y le pedirá hacer algunas selecciones. Introduzca el Sonic Impact SuperCD en su unidad CD-ROM y proceda de la siguiente manera:

1. Seleccione la opción "Controlador de un disco proporcionado por el fabricante de hardware" en el diálogo Dispositivos PCI Multimedia. Haga clic en **Aceptar**.

2. En el campo "Copiar los archivos del fabricante de" teclee D:\DRIVERS (o cambie D: por la letra que corresponda a su unidad CD-ROM). También puede hacer clic en el botón **Examinar** y seleccionar el directorio DRIVERS en el CD-ROM.
3. Haga clic en **Aceptar**. Windows 95 copia ahora los controladores de Sonic Impact a su disco duro.

Nota—Windows podía pedirle el CD original de Windows para actualizar e instalar algunas opciones necesarias. Retire el Sonic Impact SuperCD e inserte el CD de Windows en su unidad CD-ROM. Tras instalar Windows los componentes necesarios le pide el programa de instalación de Sonic Impact de nuevo el SuperCD. Retire el CD de Windows e introduzca el SuperCD.

4. Posiblemente se le pida reiniciar el ordenador. En ese caso, reinicie ahora su ordenador. Tras arrancar Windows inicia automáticamente la instalación de los programas de utilidades de Sonic Impact. Si no iniciase la instalación de las utilidades de Sonic Impact automáticamente, haga doble clic en el icono del CD-ROM en **Mi PC**. Ahora continúe más abajo con la sección [Instalar los Programas de Utilidades](#).

Windows 95 OSR2 Instalación de Controladores:



Posiblemente necesitará su CD original de Windows 95 para completar esta instalación.

Tras arrancar el sistema le comunicará que ha detectado un nuevo dispositivo de hardware (PCI Multimedia Audio Device) y **aparecerá el Asistente para actualizar controladores (Update Device Driver Wizard)**. Introduzca el Sonic Impact SuperCD en su unidad CD-ROM y proceda de la siguiente manera:

1. Haga clic en **Siguiente**. Windows busca la ubicación de los archivos de los controladores. Espere unos momentos hasta que aparezca el botón **Otra ubicación (Other Locations) antes de continuar** y haga clic en él.
2. Cambie en la ventana de instalación la trayectoria a **D:\DRIVERS** (o cambie la letra D por la letra que corresponde a su unidad CD-ROM). También puede hacer clic en el botón **Examinar** y seleccionar el directorio DRIVERS en el CD-ROM.
3. Haga clic en **Aceptar**, después en **Finalizar**. Los archivos de los controladores son copiados a sus directorios de destino. Ocasionalmente emite Windows un mensaje de error durante este proceso. Si ocurre esto, cierre la ventana del mensaje de error y repita el paso 2.

Nota—Windows podía pedirle el CD original de Windows para actualizar e instalar algunas opciones necesarias. Retire el Sonic Impact SuperCD e inserte el CD de Windows en su unidad CD-ROM. Tras instalar Windows los componentes necesarios le pide el programa de instalación de Sonic Impact de nuevo el SuperCD. Retire el CD de Windows e introduzca el SuperCD.

4. Posiblemente se le pida reiniciar el ordenador. En ese caso, reinicie ahora su ordenador. Tras arrancar Windows inicia automáticamente la instalación de los programas de utilidades de Sonic Impact. Si no iniciase la instalación de las utilidades de Sonic Impact automáticamente, haga doble clic en el icono del CD-ROM en **Mi PC**. Ahora continúe más abajo con la sección [Instalar los Programas de Utilidades](#).

Windows 98 Instalación de Controladores:

Nota: El procedimiento de instalación de los controladores descrita a continuación es para la versión beta 3 de Windows 98. Este puede diferir del procedimiento para el lanzamiento oficial de Windows 98.

Tras arrancar el sistema aparece el Asistente para Agregar nuevo Hardware (Add New Hardware Wizard) con el mensaje "Este asistente busca nuevos drivers para: Dispositivo de Audio PCI Multimedia" (This wizard searches for new drivers for: PCI Multimedia Audio Device). Introduzca el Sonic Impact SuperCD en su unidad CD-ROM y proceda de la siguiente manera:

1. Cuando aparezca el mensaje descrito arriba haga clic en **Siguiente**.
2. Se le ofrecen dos opciones para encontrar los controladores. Elija "Buscar el mejor controlador para su dispositivo" ("Search for the best driver for your device."). Haga clic en **Siguiente**.
3. Ahora tiene varias opciones de búsqueda. Elija la casilla "Especificar una ubicación" ("Specify a location.").
4. Cambie en la ventana de instalación la trayectoria a **D:\DRIVERS** (o cambie la letra D por la letra que corresponde a su unidad CD-ROM). También puede hacer clic en el botón **Examinar** y seleccionar el directorio DRIVERS en el CD-ROM. Haga clic en **Siguiente**. Los archivos de los controladores son copiados a sus directorios de destino.
5. Posiblemente se le pida reiniciar el ordenador. En ese caso, reinicie ahora su ordenador. Tras arrancar Windows inicia automáticamente la instalación de los programas de utilidades de Sonic Impact. Si no iniciase la instalación de las utilidades de Sonic Impact automáticamente, haga doble clic en el icono del CD-ROM en **Mi PC**. Ahora continúe más abajo con la sección [Instalar los Programas de Utilidades](#).

Windows NT 4.0 Instalación de Controladores:

Introduzca el Sonic Impact SuperCD en su unidad CD-ROM e inicie la instalación de la siguiente manera:

1. Haga clic en **Inicio** en la barra de tareas, seleccione la opción **Ejecutar** y elija en el directorio raíz del CD el archivo START.EXE.
2. Elija el idioma que desea para la instalación.
3. Haga clic en el botón **Iniciar instalación**.
4. Si es necesario seleccione el hardware para el que quiere instalar los controladores; este se encuentra en la lista desplegable de productos. Normalmente reconoce el programa de instalación su hardware automáticamente.
5. Haga clic en el botón **Siguiente**.
6. Aparece un archivo README (LÉAME). ¡Léalo!
7. Después de leer el archivo README, haga clic en **Siguiente**.
8. Si lo desea indique la trayectoria donde se ha de instalar el software.

- Haga clic en el botón que corresponda al tipo de instalación que quiere. Si selecciona Personalizado aparece una lista de componentes de software. Haga clic en las casillas para especificar los componentes que quiere instalar.
- Cuando se le pregunte por reiniciar el ordenador elija **Sí**. Tras arrancar Windows continúe con la sección Instalar los Programas de Utilidades a continuación.

INSTALAR LOS PROGRAMAS DE UTILIDADES

Sonic Impact incorpora utilidades para ayudarle a maximizar el uso de su tarjeta Sonic Impact y mejorar su sonido 3D.

Nota: Windows 95/98 debe estar instalado y funcionar debidamente antes de instalar la tarjeta Sonic Impact. Se puede instalar el software de Sonic Impact antes de instalar el hardware.

Si su sistema está configurado para AutoRun (Autoejecutar) arranca el programa Inicio simplemente introduciendo el Sonic Impact SuperCD en la unidad CD-ROM. Si no está activado AutoRun en su sistema, puede ejecutar el programa START.EXE directamente desde el SuperCD.

Si ya está instalada la tarjeta Sonic Impact en su sistema iniciará Windows automáticamente el programa de instalación de Sonic Impact la próxima vez que arranque el sistema.

Los usuarios de la versión OSR2 posiblemente tengan que indicar la unidad del CD de instalación de Sonic Impact. Introduzca D:\ (o cambie D: por la letra que corresponda a su unidad CD-ROM).



Para averiguar si en su sistema está la versión Windows 95 OSR2 vaya al menú **Inicio**, elija **Configuración** y haga clic en **Panel de Control**. Haga doble clic en el icono **Sistema**. Los usuarios de OSR2 deberán encontrar en la ficha General de la ventana Propiedades del sistema la línea Microsoft Windows 95 4.00.950B.

Cuando haya iniciado el programa Start:

- Compruebe si está seleccionado el idioma que desea y haga clic en **Iniciar instalación** desde el menú principal para iniciar el programa de instalación del software.
- En el cuadro de diálogo 'Instalación: Windows 95', haga clic en el icono 'Multimedia Add-On (Digital video, 3D Accelerator, ...)' bajo el grupo de productos y elija **Sonic Impact** de la lista desplegable bajo 'Producto'. Haga clic en **Siguiente**.
- Seleccione en el cuadro de diálogo 'Diamond Install' el directorio en el que quiere instalar las utilidades. Puede hacerlo introduciendo la trayectoria o haciendo clic en el botón **Examinar...**. En el cuadro que aparece puede elegir el directorio en la lista desplazable y confirmar con **Aceptar** cuando haya acabado.
- Seleccione el tipo de instalación que desea realizar (estándar o personalizada). Haciendo clic en el icono para la instalación personalizada puede elegir de una lista los componentes que desea. Cuando marca un componente puede ver su descripción. Las opciones son:
 - ESS Device Manager – controlador para la tarjeta Sonic Impact
 - Sound Blaster Emulation – sólo necesario para juegos bajo DOS
 - DirectX 5.2 – la última versión
 - Audio Utilities – programas para el reproductor CD, reproducción de archivos WAV, etc.

5. Para seleccionar un componente haga clic en la casilla de verificación. Tras seleccionar los componentes haga clic en **Siguiente** y siga los diálogos en la pantalla hasta que la instalación finalice con éxito. (Haga clic en **Siguiente** cada vez que se lo pida el programa. Después de hacer clic en **Siguiente** en la última pantalla reiniciará su ordenador.)

4

DESINSTALAR SONIC IMPACT

Si tiene que desinstalar Sonic Impact de su sistema:

DESINSTALAR EL HARDWARE DE SONIC IMPACT

1. Apague su ordenador y desenchufe el cable de suministro eléctrico.
2. Quite la carcasa del ordenador como está descrito en las instrucciones de la instalación del hardware en el capítulo 3.
3. Descargue su cuerpo de una posible carga electrostática tocando la caja de suministro eléctrico.
4. Siga en sentido inverso el procedimiento de instalación del hardware descrito en el capítulo 3.

DESINSTALAR EL SOFTWARE DE SONIC IMPACT

1. Haga clic en **Inicio > Programas > Diamond** y seleccione **Sonic Impact**.
2. Haga clic en la opción **Sonic Impact Setup**. Aparece el archivo Readme de Sonic Impact.
3. Haga clic en **Siguiente**.
4. Haga clic en **Elimine el Producto**, después en **Siguiente**. El software es eliminado de su sistema.
5. Haga clic en **Siguiente** para reiniciar su ordenador o en **Cancelar** para volver a Windows.

5

SONIC IMPACT SOLUCIÓN DE PROBLEMAS



Consulte, por favor, el archivo **Readme (Léame)** que se encuentra en su **Sonic Impact SuperCD**. Éste contiene las últimas informaciones y cuestiones acerca de su tarjeta **Sonic Impact**.

Si su **Sonic Impact** no funciona debidamente tras la instalación:

- Asegúrese de que los altavoces que está usando son autoamplificados.
- Compruebe si los altavoces están encendidos y los cables debidamente conectados.
- Asegúrese de que el regulador del mezclador de Windows y los botones de volumen de los altavoces estén adecuadamente ajustados.
- Asegúrese de que está seleccionado **Maestro como dispositivo preferido para reproducción y grabación**: Haga clic en **Inicio > Configuración > Panel de Control**. En la ventana del Panel de Control haga doble clic en **Multimedia**. Haga clic en la ficha **Audio**. Compruebe que en la sección Reproducir esté seleccionado **Maestro Playback**, y que en la sección Grabación esté seleccionado **Maestro Record**.

Si está usando Windows 95/98, mire si existe un conflicto de recurso con algún otro dispositivo en su sistema comprobando el estado de **Sonic Impact** en el Administrador de dispositivos de Windows. Allí encontrará la información acerca de los posibles conflictos de recursos u otros problemas.

Para abrir el Administrador de dispositivos (Windows 95/98):

1. Haga clic en **Inicio > Configuración > Panel de control**.
2. Haga doble clic en el icono **Sistema** y aparecerá la ventana **Propiedades de Sistema**.
3. Haga clic en la ficha **Administrador de dispositivos**, y después doble clic en los registros **ESS Media Device Controllers** y en **Controladores de sonido, de vídeo y de juegos**.

Si existe algún problema, aparece delante de **ESS Media Device Controllers** o **Maestro...Devices** tienen un signo de exclamación. Si es este su caso, seleccione el dispositivo en cuestión y haga clic en el botón **Propiedades**. En el recuadro Estado del dispositivo estará indicada la causa del problema.

Compruebe la configuración de su **PCI BIOS**, y asegúrese de que la ranura **PCI** que usa la **Sonic Impact** está debidamente configurada y activada.



Posiblemente no funcione bien la tarjeta Sonic Impact si su sistema está equipado con un **PCI BIOS** antiguo. En este caso debería adquirir una actualización del fabricante de su sistema o del **BIOS**.

Si tiene que reinstalar Windows 95/98 con el hardware de **Sonic Impact** ya instalado en su sistema, tenga en cuenta lo siguiente:

1. Cuando su sistema está arrancando, Windows detecta la tarjeta e intenta de instalar los controladores; sin embargo, detecta incorrectamente la compatibilidad con Sound Blaster de la tarjeta Sonic Impact e instalará los siguientes dispositivos en la sección Controladores de sonido, de vídeo y de juegos del Administrador de dispositivos:
 - Creative Labs Sound Blaster Pro
 - Gameport Joystick
 - MPU-401 Compatible
2. Windows también habrá insertado el dispositivo PCI Multimedia Audio bajo Otros dispositivos.
3. Ud. deberá quitar estos cuatro dispositivos del Administrador de dispositivos y entonces apagar y reiniciar su sistema. Tras el reinicio de Windows siga las instrucciones que aparecen en pantalla como está descrito en la sección [Instalar los Programas de Utilidades](#).

Si tiene la misma situación descrita arriba, pero con dos entradas de Gameport Joystick en la sección Controladores de sonido, de vídeo y de juegos del Administrador de dispositivos, haga lo siguiente:

1. Abra el Administrador de dispositivos de Windows (ver instrucciones anteriores).
2. Un dispositivo debería aparecer normal y el otro con un símbolo de exclamación amarillo.
3. Seleccione y elimine ambos dispositivos del Administrador de dispositivos haciendo clic en Quitar.
4. Haga clic el botón **Actualizar**.
5. Windows debería re-detectar el dispositivo conectado al puerto de juegos (gameport) e instalar los controladores apropiados.

CONTACTAR CON DIAMOND

[Diamond en la Web: www.diamondmm.de](http://www.diamondmm.de)

Aquí encontrará Preguntas Frecuentes (= Frequently Asked Questions / FAQs) y sus respuestas así como otras informaciones relacionadas con el producto.

[Vía rápida a la Asistencia Técnica](#)

Haga clic aquí para obtener información acerca de cómo contactar con el departamento de Asistencia Técnica de Diamond.

A

AC-3

A veces denominado "Dolby Digital". Es la tercera generación del esquema de codificación digital de audio de los Dolby Laboratories utilizado para codificar 6 canales de audio diferenciados (frente-izquierda, frente-centro, frente-derecha, surround-izquierda, surround-derecha, y efectos de baja frecuencia). Principalmente utilizado para bandas sonoras de películas, se encuentran también en las nuevas generaciones de discos láser, títulos DVD y HDTV.

ActiveX

Tecnología de Microsoft que permite a componentes de software interactuar con otros en una red, independientemente de lenguaje utilizado para crearlos. La mayoría de los usuarios de la World Wide Web (WWW) se habrán encontrado con la tecnología ActiveX en forma de controles, documentos y scripts de ActiveX.

Adaptador

Tarjeta de expansión que ofrece mayor funcionalidad para su ordenador. La tarjeta Sonic Impact es un adaptador.

API

Application Programming Interface - Interfaz de programación de aplicación. Definición de funciones y operaciones que usan los programadores en la fase de desarrollo.

ASIC

Application Specific Integrated Circuit [ay-sick] - Circuito integrado de aplicación específica. Chip integrado concebido para el uso en una tarjeta de específica o para el uso en una gama reducida de aplicaciones.

BIOS

Basic Input/Output System - Sistema básico de entradas/salidas. Este es un software que ofrece las capacidades básicas de escritura/lectura. Generalmente se encuentra como firmware (no volátil). El sistema BIOS en la placa base de un ordenador ese usa como control del arranque del sistema.

Bit

1: Un dígito binario, normalmente 1 ó 0. 2: La unidad más pequeña de información reconocida por un ordenador y los equipos asociados. Varios bits (generalmente 8) constituyen un BYTE, o una PALABRA DE ORDENADOR (COMPUTER WORD)

Bus

Conjunto de líneas ininterrumpidas que transportan datos en forma de señales de una parte del sistema del ordenador a otra. Las conexiones al bus se hacen mediante "enganches" a las líneas.

Consulta de tabla de ondas

Algoritmo para generar tonos complejos en sistemas digitales haciendo muestras de valores en una lista precalculada.

Conversión de formato

La conversión de formato se utiliza para convertir todos los tipos de flujo entrante para que coincidan con el tipo de flujo saliente. Algunos flujos no necesitan ser convertidos de 8-bits a 16-bits para coincidir con el tipo de DAC de salida.

Convertidor analógico-digital

Dispositivo en la tarjeta Sonic Impact que convierte los datos analógicos, tales como sonido o voltaje, en señales digitales que pueden ser procesadas por un ordenador. Estos dispositivos crean un muestreo.

Coprocesador

Chip que tiene la función de relevar a la CPU y acelerar el sistema realizando ciertas funciones para la CPU.

CPU

Abreviación de Central Processing Unit - Unidad central de procesamiento. Es la parte del ordenador que procesa la mayoría de los datos.

DAC

Digital to Analog Converter - Convertidor de digital a analógico. Este es un dispositivo que utiliza su tarjeta Sonic Impact para convertir flujos de información digital en su equivalente analógica. Este dispositivo se aplica para convertir un archivo .WAV (digital) en sonido (analógico).

Decibel

Unidad para expresar la relación de dos señales acústicas (o eléctricas), que equivale a 10 veces el logaritmo común de la frecuencia de la señal. En términos generales, es una medida del volumen relativo normalmente detectable por el oído humano que abarca desde 1 decibel, el sonido apenas audible, hasta 130 decibeles.

Digital

Operación en diferentes unidades o pasos. Un dispositivo que usa unidades diferentes es un dispositivo digital.

DirectSound y DirectSound3D

Ambos son APIs de reproducción de ondas de audio de DirectX que permiten reproducir múltiples archivos wave y mover fuentes de sonido dentro de un espacio 3D simulado simultáneamente (DirectSound3D). Aprovechan el acelerador de sonido por hardware (igual que su tarjeta Sonic Impact) para mejorar la performance y minimizar el uso de la CPU.

DirectX

Conjunto de Microsoft de interfaces de programación de aplicaciones (APIs) para juegos y otras aplicaciones de multimedia, inclusive DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput, y otras más.

DOS nativo

Disk Operating System - Sistema operativo de discos que opera fuera del entorno de Windows.

DOS Shell

DOS shell es una emulación de DOS dentro de un entorno Windows 95/98 que puede ser visualizado en una ventana de DOS (DOS Box) o a pantalla completa.

DSP

Digital Signal Processor. Es un dispositivo o circuito que modifica y procesa algoritmos para diferentes funciones como sonido posicional 3D y reproducción de múltiples flujos de datos, en lugar de utilizar el procesador incorporado (Intel, AMD, Cyrix, etc.), a mejorando así la velocidad y performance del sistema.

Firmware

Este es un software que se encuentra permanentemente almacenado en la memoria ROM y al que se puede acceder durante el arranque.

FM

Frequency Modulation - Frecuencia modulada. El proceso de modificar la frecuencia de una señal generada a una frecuencia de audio; el espectro que resulta contiene la portadora mas bandas laterales espaciadas a la frecuencia del modulador.

Gameport

Puerto para juegos. Clavija de conexión para dispositivos de entrada como el joystick, volante, etc. El gameport de Sonic Impact soporta estos dispositivos y se usa también como puerto MIDI para conectar teclados, sintetizadores etc.

Hardware

Es la parte del sistema de un ordenador que componen los objetos físicos.

Hertz

Unidad de medida de frecuencia en ciclos por segundo. Denominado así por Heinrich Hertz.

HRTF

Head Related Transfer Function - Función de transmisión en relación a la cabeza. Se refiere a todos los ángulos posibles por los cuales se transmite el sonido. Esta función ofrece al oyente una audición 3D real, ya que el sonido parece venir de encima, del lado, de detrás, de cerca o de lejos.

IRQ

Interrupt Request Channel - Canal de solicitud de interrupción. Esta es la vía por la que un dispositivo puede recibir atención inmediata de la CPU del ordenador. La controladora PCI asigna una ruta IRQ para cada de sus dispositivos PCI.

ISA

Industry Standard Architecture - Arquitectura estándar industrial. Es un tipo de bus de ordenador utilizado en la mayoría de los PC's en el pasado, y se usaba para soportar los anteriores modelos de tarjetas de sonido. Por él los dispositivos pueden enviar y recibir datos con 16 bits de una vez.

JAVA

Una tecnología de Sun Microsystems, Inc.—similar a ActiveX—que permite a componentes de software interactuar entre sí y funcionar en un entorno de red independientemente de la plataforma específica del

ordenador en la que opera. La mayoría de los usuarios de la World Wide Web (WWW) conocerán la tecnología JAVA en forma de JAVA applets y JAVAScript.

Joystick

Es un dispositivo para moverse en juegos de ordenador, denominado así por el parecido dispositivo de control en aviones.

KHz

Kilohertzio. Es la unidad de frecuencia a 1000 ciclos por segundo.

Latencia

Es el período de tiempo que tarda una pieza de información en llegar del emisor al receptor a través de un medio.

MB

Megabyte, 1,048,576 bytes. También se conoce como un millón de bytes. Es la unidad de memoria y una magnitud de almacenamiento de datos.

Memoria principal

La memoria RAM que tiene su dirección en la CPU.

Mezclado digital

El mezclado digital es la capacidad de mezclar múltiples flujos digitales a uno o varios flujos. Esta capacidad es superior a la del mezclado analógico, porque con cada nuevo flujo que se añade, el mezclador analógico añade también ruido al flujo de salida. La tarjeta Sonic Impact realiza el mezclado digital.

Mezclador

Dispositivo que recibe datos de entrada y los mezcla generando una sola señal de salida.

MIDI

Musical Instrument Digital Interface - Interfaz digital para instrumentos musicales. Los ficheros MIDI normalmente tienen la extensión .mid. Contienen la información en secuencias que diferencian entre el cómo, qué, cuándo, dónde y por qué se debe tocar un instrumento.

Muestreo

Coleccionar un conjunto de datos relevantes a un sistema.

OS

Operating System - Sistema Operativo. Es el conjunto principal de programas que administran el ordenador. El OS controla las entradas y salidas del monitor, discos, y otros dispositivos periféricos; también controla la ejecución de otras aplicaciones.

PCI

Peripheral Component Interconnect - Interconexión de componentes periféricos. Es una especificación de bus local que permite la conexión de una periferia directamente a la memoria del ordenador a través del puente norte. Al no pasar por los buses ISA y EISA, que son más lentos, los dispositivos pueden emitir y recibir datos de 32 bits a la vez.

Placa base

Esta es una tarjeta de circuito que contiene RAM, ROM, el microprocesador CPU, circuitos agregados y otros componentes que hacen funcionar el ordenador.

RAM

Random Access Memory - Memoria de acceso aleatorio. Esta es la memoria principal del ordenador en la cual se guardan instrucciones y datos de los programas y son accesibles para la CPU. En la RAM se pueden escribir informaciones y también leerlas. El contenido de la memoria RAM desaparece cuando se apaga el ordenador.

Relación señal/ruido

Es la relación de la señal (deseada) con el ruido (no deseado). La tarjeta Sonic Impact tiene una relación señal/ruido mayor a 90dB.

ROM

Read Only Memory - Memoria de sólo lectura. De esta memoria se puede leer la información pero no se puede cambiar. El contenido de la memoria ROM no se elimina al apagar el ordenador.

Ruido

1: Señal u onda continua que carece de periodicidad. 2: Cualquier sonido o señal no deseado.

Ruido de cuantificación

Ruido en un sistema digital atribuible al hecho de que todos los valores deben ser redondeados a un número entero de bits.

Síntesis FM

Algoritmo que usa la frecuencia modulada para crear formas de ondas complejas en sintetizadores digitales.

Tasa de muestreo

Esta es la velocidad a la que se realiza el muestreo. Cuando el ordenador graba sonidos, guarda los datos en un fichero específico. Durante la grabación, el ordenador descifra la información, (hace una muestra de los datos). Cuanto más alta sea la tasa de muestreo, más muestras crea; el resultado es una mejor calidad de grabación.

Volumen

Descripción a grosso modo del volumen de un sonido generado por un sistema electrónico de sonido.

Voz

1: Sistema de circuitos o software de un sistema sintetizador capaz de producir una nota musical; un instrumento de "cuatro voces" produce cuatro notas más o menos independiente de una vez. 2: Término para especificar los valores de los parámetros que describen un sonido en un sistema sintetizador.

VRML

Virtual Reality Modeling Language - Lenguaje de monetización de la realidad virtual. Esta es una descripción abierta y extensible del estándar industrial de escenas para escena 3D, o de los "mundos" de Internet.

B

MARCAS, COPYRIGHT Y GARANTÍA

MARCAS

Sonic Impact es una marca de Diamond Multimedia Systems, Inc.

Adobe y Acrobat son marcas de Adobe Systems Incorporated, pueden estar registradas en ciertas jurisdicciones.

Todos los demás productos mencionados en este manual son marcas o tienen los derechos de reproducción de sus respectivos propietarios.

COPYRIGHT

Acrobat® Reader Copyright © 1987-1996 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Este manual tiene los derechos de reproducción. Todos los derechos reservados. Este documento, en todo o en parte, no puede ser copiado, reproducido, reducido o traducido de ninguna forma, sea mecánica o electrónicamente, sin el previo consentimiento por escrito de Diamond Multimedia Systems, Incorporated. La información en este manual ha sido revisada cuidadosamente y se supone que es exacta.

No obstante, Diamond Multimedia Systems no asume ninguna responsabilidad por errores que pueda contener este manual. En ningún caso es Diamond Multimedia Systems responsable de los daños directos, indirectos, especiales, incidentales, o consiguientes que resulten de algún defecto u omisión en este manual, aunque se haya notificado la posibilidad de tales daños.

Por el interés de un desarrollo continuo del producto, Diamond Multimedia Systems se reserva el derecho de hacer mejoras en este manual y en los productos que se describen en él en cualquier momento, sin aviso ni obligación.

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

GARANTÍA DE SONIC IMPACT

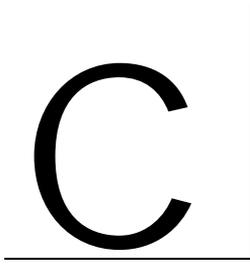
Su tarjeta Sonic Impact tiene tres años de garantía al hardware. Diamond da garantía para la tarjeta Sonic Impact contra defectos de material y producción por un período de tres años a partir de la fecha de compra a través de Diamond o un representante de Diamond autorizado. Esta garantía la tiene sólo el comprador original de la tarjeta Sonic Impact y no es transferible. Esta garantía no cubre ninguna incompatibilidad del

debida al ordenador, al hardware, al software o cualquier otra configuración relacionada con el sistema del usuario en que interviene la tarjeta Sonic Impact.

Se tendrá que dar una comprobación de compra para que Diamond tome en consideración cualquier garantía. Para asegurarse la garantía deberá guardar la factura de su tarjeta Sonic Impact. Si su tarjeta Sonic Impact está defectuosa, contacte primero a su vendedor.

Esta garantía no cubre daños generados por negligencia, por modificaciones no autorizadas o por piezas instaladas sin el previo permiso por escrito de Diamond.

Esta garantía no es aplicable si el producto ha sido dañado accidentalmente, por abuso, mal uso o mal aplicación, ni siquiera como resultado de un servicio al producto por personas ajenas a Diamond.



INFORMACIÓN CE Y FCC

This device complies with CE Certification pursuant to 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.