

Synthesizer Effects le permitirá controlar los efectos de reverberación, coro, y variación en el sintetizador XG. La opción de Sondius-XG solamente estará disponible cuando utilice módulos acústicos virtuales.

* Sondius-XG (<http://www.sondius-xg.com>) es marca comercial conjunta de Standford University de Estados Unidos y YAMAHA Corporation.

* XG es marca comercial de Yamaha Corporation.

La reverberación añade un efecto resonante al sonido acústico y proporciona un ambiente de sala de conciertos al sonido con fondo de eco.

La función de coro proporciona un efecto coral al sonido musical.

La variación permite añadir al sonido diferentes efectos acústicos definidos por el formato XG, tales como distorsión, ecualización, y cambio de diapason. Utilizando la variación, podrá ajustar la reverberación y el coro.

Sondius-XG produce salidas de sonido acústico realizando una simulación virtual de la operación de instrumentos acústicos reales. Como Sondius XG no utiliza grabaciones de sonido acústico procesadas generadas por el generador de sonido Wavetable, el sonido podrá oírse de forma tan real como en una sala de conciertos. DS-XG es compatible con una fuente de sonido acústico virtual combinando las señales de sonido acústico virtual con datos MIDI.

* Sondius-XG (<http://www.sondius-xg.com>) es marca comercial conjunta de Standford University de Estados Unidos y YAMAHA Corporation.

* XG es marca comercial de Yamaha Corporation.

La reverberación proporciona el sonido que se experimenta en una sala de conciertos.par

El eco de micrófono aplica un efecto de eco a la entrada de micrófono y puede cambiar los efectos del eco de micrófono actual. Tenga en cuenta que la grabación no será posible mientras esté utilizando el eco de micrófono y no estará habilitada mientras no desactive el eco de micrófono. Para controlar el volumen del micrófono, vaya al control de volumen de Windows estándar y ajuste el nivel de entrada del micrófono.

Quando seleccione esta opción, el efecto de sonido de eco del micrófono se habilitará para la entrada del micrófono. (Se inhabilitará cuando reinicie Windows.)

La función de retardo de tiempo le permitirá establecer el ciclo de tiempo de repetición del eco de micrófono. Para alargar el período del ciclo, mueve el control deslizable hacia la derecha.

La función de ganancia de retroalimentación le permitirá ajustar el período de duración para el eco de micrófono. Para alargar el período de duración, mueva el control deslizable hacia la derecha.

DS-XG es compatible con las aplicaciones de DOS para ejecutarse en DOS-BOX de Windows. Los ajustes para ejecutar las aplicaciones de DOS se muestran aquí, pero no podrán cambiarse.

En esta opción, usted podrá seleccionar el puerto MIDI externo o el sintetizador XG interno para dar salida a los datos de MIDI que la unidad MPU401 recibirá de la aplicación de DOS.

Quando seleccione esta opción, los datos de MIDI que la unidad MPU401 reciba de la aplicación de DOS saldrán al puerto externo a través del puerto MIDI de DS-XG.

Esto hará que los datos de MIDI que la unidad MPU401 reciba de la aplicación de DOS salgan al sintetizador XG interno del DS-XG. Con esta función, el DS-XG podrá generar sonidos acústicos a través del sintetizador XG de DOS-BOX de Windows.

DS-XG soporta el modo de audio estéreo tridimensional basado en la tecnología "Sensaura" desarrollada por Central Research Laboratories Limited de Inglaterra. Cuando esté efectivo el modo de sonido tridimensional, dicho sonido podrá experimentarse desde cualquier posición de 360 grados a través de altavoces estéreo o de auriculares. Si una aplicación tridimensional no decide a dónde enrutar la salida de sonido, el DS-XG tomará la decisión para forzar dicha salida tridimensional.

* Sensaura es marca comercial de Central Research Laboratories Limited.

Esto ignorará la rutina de cambio de modo en el modo DirectSound 3D y forzará el cambio a la salida óptima para los auriculares.

Esto ignorará la rutina de cambio de modo en el modo DirectSound 3D y forzará el cambio a la salida óptima para altavoces estéreo.

Esto habilitará el seguir la rutina de cambio de modo en la aplicación DirectSound 3D.

Esto habilitará la salida de altavoces de 4 canales. Ponga una marca de verificación en esta opción antes de iniciar la aplicación DirectSound 3D. Esta opción solamente será compatible cuando haya seleccionado la salida de 4 canales de salida analógica de la ficha de salida.

Cuando hayaazzzz seleccionado auriculares, se ignorará la rutina de cambio de modo de DirectSound 3D, y el cambio se forzará del modo tridimensional a la salida óptima para auriculares. Cuando seleccione altavoces, se ignorará la rutina de cambio de modo de DirectSound 3D, y el cambio se forzará del modo tridimensional al óptimo para la salida par auriculares. Cuando haya seleccionado aplicación, podrá seguir la rutina de modo de cambio de modo en la aplicación DirectSound 3D. La opción de altavoces de 4 canales solamente podrá seleccionarse para la salida analógica en la ficha de salida. La salida de altavoces de 4 canales se ejecutará cuando seleccione la opción de altavoces de 4 canales. La opción deberá establecerse antes de iniciar la aplicación.

* Sensaura es marca comercial de Central Research Laboratories Limited.

Quando è selezionato Headphone, ignora la routine di cambiamento di modo in DirectSound 3D e forza il cambiamento dal modo 3D all'uscita ottimale per le cuffie. Quando è selezionato Speaker, ignora la routine di cambiamento di modo in DirectSound 3D e forza il cambiamento dal modo 3D all'uscita ottimale per i diffusori. Quando è selezionato Application, permette di seguire la routine di cambiamento del modo nell'applicazione DirectSound. L'opzione di diffusori a 4 canali è selezionabile solo quando l'uscita a 4 canali è selezionata per l'uscita analogica nella scheda Output. L'uscita diffusori a 4 canali viene eseguita quando l'opzione di diffusori a 4 canali è selezionata. L'opzione deve essere impostata prima dell'avvio dell'applicazione.

* Sensaura es marca comercial de Central Research Laboratories Limited.

Seleccione el software o el hardware adecuado para manejar la salida de DirectSound. Cuando haya seleccionado el acelerador de H/W para manejar la salida de DirectSound, la utilización de la CPU se minimizará. Sin embargo, es posible que esto haga que el acelerador del hardware y la aplicación DirectSound funcionen inadecuadamente. En este caso, haga clic en la opción para evitar el problema. En comparación con la selección del hardware, la selección del software para el proceso de DirectSound aumentará la carga de la CPU. Sin embargo, la función inapropiada causada por la combinación del acelerador del hardware y de la aplicación DirectSound puede evitarse. NO haga clic en el cuadro de verificación mientras esté ejecutándose la aplicación DirectSound.

Seleccione el software o el hardware adecuado para manejar la salida de DirectSound. Cuando haya seleccionado el acelerador de H/W para manejar la salida de DirectSound, la utilización de la CPU se minimizará. Sin embargo, es posible que esto haga que el acelerador del hardware y la aplicación DirectSound funcionen inadecuadamente. En este caso, haga clic en la opción para evitar el problema. En comparación con la selección del hardware, la selección del software para el proceso de DirectSound aumentará la carga de la CPU. Sin embargo, la función inapropiada causada por la combinación del acelerador del hardware y de la aplicación DirectSound puede evitarse. NO haga clic en el cuadro de verificación mientras esté ejecutándose la aplicación DirectSound.

Seleccione el software o el hardware adecuado para manejar la salida de DirectSound. Cuando haya seleccionado el acelerador de H/W para manejar la salida de DirectSound, la utilización de la CPU se minimizará. Sin embargo, es posible que esto haga que el acelerador del hardware y la aplicación DirectSound funcionen inadecuadamente. En este caso, haga clic en la opción para evitar el problema. En comparación con la selección del hardware, la selección del software para el proceso de DirectSound aumentará la carga de la CPU. Sin embargo, la función inapropiada causada por la combinación del acelerador del hardware y de la aplicación DirectSound puede evitarse. NO haga clic en el cuadro de verificación mientras esté ejecutándose la aplicación DirectSound.

Quando ejecute el juego "NHL97" de DirectSound, es posible que se produzcan ruidos. Para evitar este problema, ponga una marca de verificación en esta opción. No active esta opción cuando no vaya a jugar NHL97.

Esto habilitará el acelerador H/W.

Quando ponga una marca de verificación en esta opción, el acelerador H/W se inhabilitará y se habilitarán los ajustes siguientes para la aplicación DirectSound.

Esto inhabilitará el acelerador 3D H/W.

Usted podrá configurar el DS-XG para que sea compatible con la salida digital. Las salidas digitales compatibles son PCM, Dolby Digital, y Direct Digital de una entrada digital compatible con IEC958. Los datos PCM y MIDI saldrán a través de la salida PCM. Elementary Stream de Dolby Digital del reproductor Soft DVD sale a través de la salida Dolby Digital. Las entradas digitales compatibles con IEC958 salen directamente a través de la salida digital. Esta opción deberá activarse antes de iniciar la aplicación. Como el volumen de la salida digital está fijo y es independiente del control de volumen estándar de Windows, usted tendrá que ajustar el volumen con un amplificador externo.

Esto inhabilitará todas las salidas digitales. El sonido acústico saldrá a través de los contactos de la salida analógica.

Esto solamente dará salida a fuentes digitales de datos Wave y MIDI. Las entradas externas, tales como las de micrófono y línea, no saldrán. Sin embargo, si en el sistema están conectados 2 codificadores de audio, dependiendo de ellos, el sonido podrá salir a través de la salida analógica. Cuando esté utilizando el eco de micrófono, solamente saldrá eco. En caso de salidas analógicas, saldrán todos los sonidos. par

Esto dará salida a todas las fuentes de sonido a través de la salida digital. Las salidas analógicas se silenciarán. Además, durante la grabación o cuando esté utilizando el eco de micrófono, las entradas externas procedentes del micrófono y de línea no podrán salir. Sin embargo, si en el sistema están conectados 2 codificadores de audio, dependiendo de ellos, el sonido podrá salir a través de la salida analógica.

Esto dará salida directamente a las entradas digitales. Cuando haya activado esta opción, se inhabilitarán las salidas digitales de otras fuentes de sonido.

Se habilitará la salida Elementary Stream de Dolby Digital. Cuando active esta opción, solamente estará disponible la salida Dolby Digital.

Preferencia de salida Dolby Digital

La salida de datos de Elementary Stream de Dolby Digital tendrá prioridad.

Además de la salida de altavoces de 2 canales, el DS-XG será compatible también con salida de 4 canales cuando lo permita el sistema. El número de canales de salida tendrá que establecerse antes de iniciar la aplicación. Cuando haya seleccionado salida de 4 canales y Dolby Digital, la salida de los altavoces traseros se silenciará.

Esto habilitará la salida de altavoces de 2 canales.

Esto habilitará la salida de altavoces de 4 canales.

Las fuentes estéreo y monoaurales de Wave, MIDI, y DirectSound podrán redisponearse como salidas semejantes a las de 4 canales y enviarse a 4 altavoces.

Esta opción establece el destino de salida cuando el sistema sea compatible con la estación base.

Esto habilitará la salida de sonido desde el ordenador personal principal (PC Notebook).

Esto habilitará la salida de sonido desde la estación base.

Esto habilitará la salida de sonido desde el ordenador personal principal y la estación base.

Cuando la frecuencia de muestreo sea de 44,1 kHz, la función Waveout utilizará el software SRC para cambiar la distorsión armónica total (THD) para mejorar la calidad del sonido.

La activación del modo de alta fidelidad puede habilitar la función SRC del software.

Inicialice la configuración del DS-XG para devolverlo a su valor predeterminado.

Número de versión del controlador del DS-XG

Cuando el sistema sea compatible con los datos de entrada digitales de normas IEC958, esta opción visualizará el estado de los canales y el de grabación de los datos de entrada digitales.

Esto hará que se visualice la frecuencia de muestreo de los datos de entrada digitales.

Esto hará que se visualice la frecuencia de muestreo de los datos de entrada digitales.

Esto hará que se visualice el formato de los datos de entrada digitales.

Esto hará que se visualice el formato de los datos de entrada digitales.

Información sobre derechos de autor de los datos de entrada digitales. Dependiendo del sistema, cuando los datos sobre derechos de autor estén originalmente reservados, si trata de grabar datos es posible que solamente se silencien los datos de sonido.

Información sobre derechos de autor de los datos de entrada digitales. Dependiendo del sistema, cuando los datos sobre derechos de autor estén originalmente reservados, si trata de grabar datos es posible que solamente se silencien los datos de sonido.

Esto hará que se visualice el estado de grabación de los datos de entrada digitales. Para la grabación directa, el DS-XG grabará directamente los datos de entrada digitales sin realizar la conversión de frecuencia de muestreo.

Esto hará que se visualice el estado de grabación de los datos de entrada digitales. Para la grabación directa, el DS-XG grabará directamente los datos de entrada digitales sin realizar la conversión de frecuencia de muestreo.

Cuando el sistema sea compatible con el puerto ZV, esto hará que se visualice el estado de entrada del mismo.

Esto hará que se visualice la frecuencia de muestreo de los datos del puerto ZV.

Esto hará que se visualice la frecuencia de muestreo de los datos del puerto ZV.

