

Aplikacje karty Creative Sound Blaster Audigy Oprogramowanie Audio firmy Creative

Informacje zawarte w tym dokumencie mogą ulec zmianie bez powiadomienia i nie reprezentują zobowiązań po stronie firmy Creative Technology Ltd. Żadnej części tej instrukcji nie wolno reprodukować ani transmitować w żadnej postaci ani przy użyciu żadnych urządzeń, elektronicznych ani mechanicznych, włącznie z urządzeniami do fotokopiowania i nagrywania, w jakimkolwiek celu bez pisemnej zgody firmy Creative Technology Ltd. Oprogramowanie opisane w niniejszym dokumencie jest dostarczane na warunkach umowy licencyjnej i wolno go używać lub kopiować je tylko zgodnie z warunkami umowy licencyjnej. Kopiowanie oprogramowania na jakimkolwiek innym nośniku jest niezgodne z prawem poza wyjątkami dozwolonymi w umowie licencyjnej. Licencjobiorca może wykonać jedną kopię oprogramowania jako kopię zapasową.

Copyright © 1998-2002 Creative Technology Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wersja 2.1

Marzec 2003 r.

Sound Blaster i Blaster są to zastrzeżone znaki towarowe, a logo Sound Blaster Audigy, logo Sound Blaster PCI, EAX ADVANCED HD, Multi-Environment, Environment Panning, Environment Reflections, Environment Filtering, Environment Morphing, Creative Multi Speaker Surround, Inspire i Oozic są to znaki towarowe firmy Creative Technology Ltd. W Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. E-Mu i SoundFont są to zastrzeżone znaki towarowe firmy E-mu Systems, Inc.. SoundWorks jest to zastrzeżony znak towarowy, a MicroWorks, PCWorks i FourPointSurround są to znaki towarowe firmy Cambridge SoundWorks, Inc.. Microsoft, MS-DOS i Windows są to zastrzeżone znaki towarowe firmy Microsoft Corporation. Wyprodukowano na licencji firmy Dolby Laboratories. Dolby, AC-3, Pro Logic i symbol podwójnej litery D są to znaki towarowe firmy Dolby Laboratories. © 2001 Dolby Laboratories. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne produkty są to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe ich odpowiednich właścicieli.

Ten produkt jest chroniony co najmniej jednym z następujących patentów USA:

4,506,579; 4,699,038; 4,987,600; 5,013,105; 5,072,645; 5,111,727; 5,144,676; 5,170,369; 5,248,845; 5,298,671; 5,303,309; 5,317,104; 5,342,990; 5,430,244; 5,524,074; 5,698,803; 5,698,807; 5,748,747; 5,763,800; 5,790,837.

Sound
BLASTER

Spis treści

Spis treści

Wstęp

Cyfrowa rozrywka audio o jakości high definition	i
Co to jest technologia EAX ADVANCED HD™?	ii
Zawartość opakowania	ii
Wymagania systemowe	iii
Uzyskiwanie dodatkowych informacji.....	iv
Dodatkowa pomoc.....	iv
Konwencje stosowane w dokumentacji.....	iv
Pomoc techniczna.....	iv

1 Instalowanie sprzętu

Niezbędne elementy.....	1-1
Karta Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394).....	1-2
Karta Sound Blaster Audigy (nie Firewire/IEEE 1394).....	1-3
Nakładka Joystick/MIDI Firewire/IEEE 1394-opcjonalne	1-4
Kroki instalacji.....	1-5
Krok 1: przygotowanie komputera	1-5
Krok 2: zainstaluj kartę Sound Blaster Audigy	1-6
Krok 3: Zainstaluj nakładkę Joystick/MIDI (opcjonalnie)	1-7
Krok 4: Podłącz zasilacz	1-8
Podłączanie pokrewnych urządzeń peryferyjnych.....	1-9
Podłączanie systemów głośników.....	1-11
Podłączanie popularnych elektronicznych urządzeń zewnętrznych	1-13
Pozycjonowanie głośników.....	1-15



2	Instalowanie oprogramowania	
	Instalowanie sterowników i aplikacji.....	2-1
	Odinstalowy-wanie aplikacji i sterowników urządzeń.....	2-2
	Ponowne instalowanie sterowników urządzeń.....	2-2
	Aktualizowanie systemu Windows 2000 (dodatek Service Pack 3).....	2-3
3	Aplikacje karty Sound Blaster Audigy	
	Aplikacje karty Creative Sound Blaster Audigy.....	3-1
	Creative Taskbar	3-1
	Creative Sound Blaster Audigy Online Quick Start.....	3-2
	Creative Sound Blaster Audigy Experience.....	3-2
	EAX ADVANCED HD™ Gold Mine Experience.....	3-2
	Creative Diagnostics	3-2
	Creative Surround Mixer	3-3
	Creative AudioHQ	3-3
	SoundFont Control	3-4
	Device Controls	3-4
	Creative Keyboard.....	3-4
	EAX Control	3-5
	Creative WaveStudio.....	3-5
	Creative PlayCenter	3-6
	Creative Recorder	3-6
	Creative MiniDisc Center	3-6
	Creative Restore Defaults	3-6
4	Korzystanie z aplikacji	
	Odtwarzanie multimediów	4-1
	Oglądanie filmów DVD.....	4-1
	Odtwarzanie plików MP3 lub WMA.....	4-2
	Odtwarzanie plików Wave i CD Audio.....	4-2
	Odtwarzanie plików MIDI.....	4-2



Tworzenie plików niezgodnych ze standardem General-MIDI	4-2
Cyfrowa rozrywka	4-2
Oglądanie filmów z dźwiękiem przestrzennym	4-2
Kompilowanie własnych albumów	4-3
Zastosowania twórcze	4-3
Stosowanie efektów głosowych	4-3
Nagrywanie dźwięku i efektów	4-3
Przechwytywanie i edycja wideo	4-3
Zaawansowane tworzenie treści	4-3
Nagrywanie wielu ścieżek z wykorzystaniem technologii ASIO	4-3
Tworzenie muzyki	4-4
Nagrywanie i transkrypcja muzyki	4-4
Nagrywanie i edycja instrumentów muzycznych	4-4
Nagrywanie dźwięku cyfrowego	4-4
Tworzenie wielu efektów	4-4
Tworzenie i odtwarzanie brzmień SoundFont	4-5
Rozrywka w sieci Internet	4-5
Kodowanie utworów z płyt CD w formacie MP3	4-5
Pobieranie i odtwarzanie utworów MP3	4-5
Odtwarzanie utworów MP3 przy użyciu technologii EAX ADVANCED HD™	4-5
Wykorzystanie karty w grach	4-6
Korzystanie z obsługi technologii EAX ADVANCED HD™	4-6
Korzystanie z obsługi standardu DirectSound3D	4-6
Korzystanie z obsługi standardu A3D 1.0	4-6
Dostosowywanie środowisk w przypadku gier nie obsługujących dźwięku 3D	4-6

A Ogólne dane techniczne

Funkcje	A-1
Obsługa połączeń	A-3
Karta Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394)	A-3
Karta Sound Blaster Audigy (nie Firewire/IEEE 1394)	A-5



B Rozwiązywanie problemów

Problemy z instalacją oprogramowania	B-1
Problemy z dźwiękiem.....	B-2
W systemie Windows 98 SE	B-4
W systemie Windows Me	B-4
W systemach Windows 2000 i Windows XP.....	B-5
Za mała pamięć podręczna brzmień SoundFont.....	B-6
Problemy z joystickiem.....	B-6
Problemy z wieloma urządzeniami audio	B-7
Problemy z kartą z serii Sound Blaster Live! lub Sound Blaster PCI512.....	B-9
Rozwiązywanie konfliktów We/Wy.....	B-9
Problemy w systemie Windows NT 4.0.....	B-10
Problemy z programowym odtwarzaczem DVD (nie dołączony)	B-11
Problemy ze sterownikiem cyfrowej kamery wideo w systemie Windows 98 SE/2000/Me.....	B-11
Problemy z przesyłaniem plików w niektórych mikroukładach płyty głównej VIA	B-12
Problemy w systemie Windows XP	B-14

Sound
BLASTER

Wstęp

Wstęp

Cyfrowa rozrywka audio o jakości high definition



Nazwa urządzenia może być inna w zależności od regionu.

Dziękujemy za zakupienie karty Sound Blaster Audigy, kompletnego produktu do cyfrowej rozrywki audio o jakości high-definition.

Ta instrukcja dotyczy dwóch modeli: Sound Blaster Audigy (Firewire®/IEEE® 1394) ze złączem Firewire/IEEE 1394 i Sound Blaster Audigy (bez Firewire/IEEE 1394), bez obsługi standardu Firewire/IEEE 1394. Aplikacje Firewire/IEEE 1394 przeznaczone są tylko dla modelu Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394).

Dzięki wbudowanemu 24-bitowemu konwerterowi analogowo-cyfrowemu (ADC, Analog-to-Digital Converter) i cyfrowo-analogowemu (DAC, Digital-to-Analog Converter), karta Sound Blaster Audigy zapewnia dźwięk o zachwycającej jakości high-definition z obsługą SPDIF 96 kHz. Karta Sound Blaster Audigy, dzięki procesorowi Audigy, jest cztery razy potężniejsza niż najlepsza z jej konkurentek. To umożliwia wykorzystanie niesamowitych technologii EAX ADVANCED HD™ w grach i w celu potęgowania doznań płynących ze słuchania muzyki.

Port Firewire/IEEE 1394 zapewnia ułatwioną komunikację o wysokiej szybkości z przenośnymi odtwarzaczami cyfrowymi audio, zewnętrznymi nagrywarkami CD-RW i innymi urządzeniami zgodnymi ze standardem IEEE 1394, takimi jak cyfrowe kamery wideo, drukarki, skanery i cyfrowe aparaty fotograficzne.

W połączeniu z bogatym zestawem dołączonego oprogramowania karta Sound Blaster Audigy zapewnia niekończącą się zabawę. Na dysku instalacyjnym CD Sound Blaster Audigy znajdują się znakomite aplikacje umożliwiające tworzenie utworów MP3 wzbogaconych o efekty EAX, które można udostępnić przyjaciołom w sieci Internet.

Co to jest technologia EAX ADVANCED HD™?



Technologia EAX ADVANCED HD to nowy poziom wydajności, mocy i uniwersalności dźwięku na komputerze PC. Wykorzystując zwiększone możliwości przetwarzania procesora Sound Blaster Audigy Processor, technologia EAX ADVANCED HD zapewnia mnóstwo dźwięku wysokiej jakości w grach i muzyce.

Zupełnie nowa biblioteka EAX ADVANCED HD Game Audio Library to całkowicie nowy poziom dźwięku w grach. Technologia New Multi-Environment™ tworzy jednocześnie do 4 środowisk dźwiękowych w czasie rzeczywistym. Technologia Environment Panning™ umożliwia lokalizowanie środowisk i uzyskanie przestrzennego dźwięku trójwymiarowego. Technologia Environment Reflections™ umożliwia lokalizację wczesnych odbić i echa. Technologia Environment Filtering™ dokładnie symuluje rozchodzenie się dźwięku w środowisku otwartym i zamkniętym. I wreszcie technologia Environment Morphing™ umożliwia płynne przechodzenie z jednego środowiska do drugiego. Te innowacyjne technologie to niesamowity realizm i wrażenia w grach.

Technologie EAX ADVANCED HD Music Technologies zapewniają doskonały dźwięk. Funkcja Audio Clean-Up umożliwia usuwanie niepożądanego szumu z cyfrowych plików dźwiękowych. Funkcja Time Scaling umożliwia przyspieszanie i zwalnianie muzyki bez zniekształcania dźwięku. Dzięki specjalnie opracowanym efektom muzycznym EAX ADVANCED HD odtwarzana muzyka jest jeszcze bogatsza.

Technologia EAX ADVANCED HD oferuje znacznie udoskonaloną jakość i funkcje dźwięku trójwymiarowego, umożliwiające uzyskanie wyjątkowej wierności dźwięku i wyrafinowanych efektów pogłosu, co zapewnia niesamowite doznania cyfrowej rozrywki dostępne tylko dzięki rodzinie produktów Sound Blaster Audigy.

Zawartość opakowania

W opakowaniu znajdują się następujące elementy:

- karta Sound Blaster Audigy
- Blaszka mocująca ze złączem Joystick/MIDI do karty SoundBlaster Audigy (tylko Firewire/IEEE 1394)
- instalacyjny dysk CD Sound Blaster Audigy



Wymagania systemowe

Karta Sound Blaster Audigy

- Oryginalny procesor Intel® Pentium® II 350 MHz, AMD® K6 450 MHz lub szybszy
- Mikroukład płyty głównej firmy Intel, AMD lub w pełni zgodny z mikroukładem firmy Intel
- System Windows® 98 Second Edition (SE)/Windows Millennium Edition (Me) - 64 MB RAM
Windows XP lub Windows 2000 - 128 MB RAM
- 600 MB wolnego miejsca na dysku twardym
- Zgodne ze specyfikacją PCI 2.1 dostępne złącze dla karty Sound Blaster Audigy
- Dostępne przylegające gniazdo dla blaszki mocującej Joystick/MIDI (opcjonalne)
- Słuchawki lub głośniki ze wzmacniaczem (do nabycia osobno)
- Zainstalowany napęd CD-ROM

Do korzystania z aplikacji Firewire/IEEE 1394, gier i oglądania filmów DVD

- Oryginalny procesor Intel Pentium II 350 MHz, MMX albo AMD 450 MHz/3DNow!
- System Windows 98 SE, Windows Me, Windows XP lub Windows 2000
- Do gier — akcelerator grafiki 3D o pamięci tekstur minimum 8 MB
- Do przechwytywania i edycji cyfrowego wideo zalecane jest 128 MB pamięci RAM
- Dysk twardy Ultra DMA o pojemności 1 GB (zalecany dysk ATA-100, 7 200 obr./min o pojemności 6 GB) do zastosowań DV (300 – 500 MB wolnego miejsca na dysku twardym dla gier)
- Napęd DVD-ROM co najmniej drugiej generacji do korzystania z następujących zalecanych programowych odtwarzaczy DVD: Win DVD 2000 firmy InterVideo lub PowerDVD 3.0 i w wersji nowszej firmy CyberLink

Inne aplikacje mogą mieć większe wymagania systemowe albo mogą wymagać mikrofonu. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji Pomocy online aplikacji.

Uzyskiwanie dodatkowych informacji

Szczegółowe informacje dotyczące aplikacji firmy Creative można znaleźć w podręczniku Quick Start online karty Sound Blaster Audigy i w różnych plikach Pomocy online. Sound Blaster Audigy Experience, demonstracja online, to interaktywne wprowadzenie dotyczące karty Sound Blaster Audigy i prezentacja jej możliwości.

Dodatkowa pomoc

Przejrzyj zawartość instalacyjnego dysku Sound Blaster Audigy Installation CD, na którym znajdują się dodatkowe pokazy, biblioteki i inne oprogramowanie. Odwiedź witrynę www.europe.creative.com, aby uzyskać najnowsze wiadomości dotyczące produktów Sound Blaster. Witryna zawiera również informacje dotyczące dokonywania zakupów, pomocy technicznej, a także aktualizacje CreativeWare.

Konwencje stosowane w dokumentacji

W niniejszym podręczniku zastosowano następujące konwencje typograficzne:



Ikona notatnika wskazuje szczególnie ważne informacje.



Budzik oznacza ostrzeżenie lub uwagę, która może pomóc w uniknięciu ryzykownych sytuacji.



Znak ostrzeżenia wskazuje, że niezastosowanie się do wskazówek może skutkować sytuacjami zagrożenia dla życia lub zdrowia.

Pomoc techniczna

Zapraszamy do witryny www.soundblaster.com/support/faq, gdzie udzielamy pomocy ogólnej.

Sound
BLASTER

1 Instalowanie sprzętu

Ten rozdział zawiera instrukcje dotyczące instalowania sprzętu Sound Blaster Audigy.

Instalowanie sprzętu

Niezbędne elementy

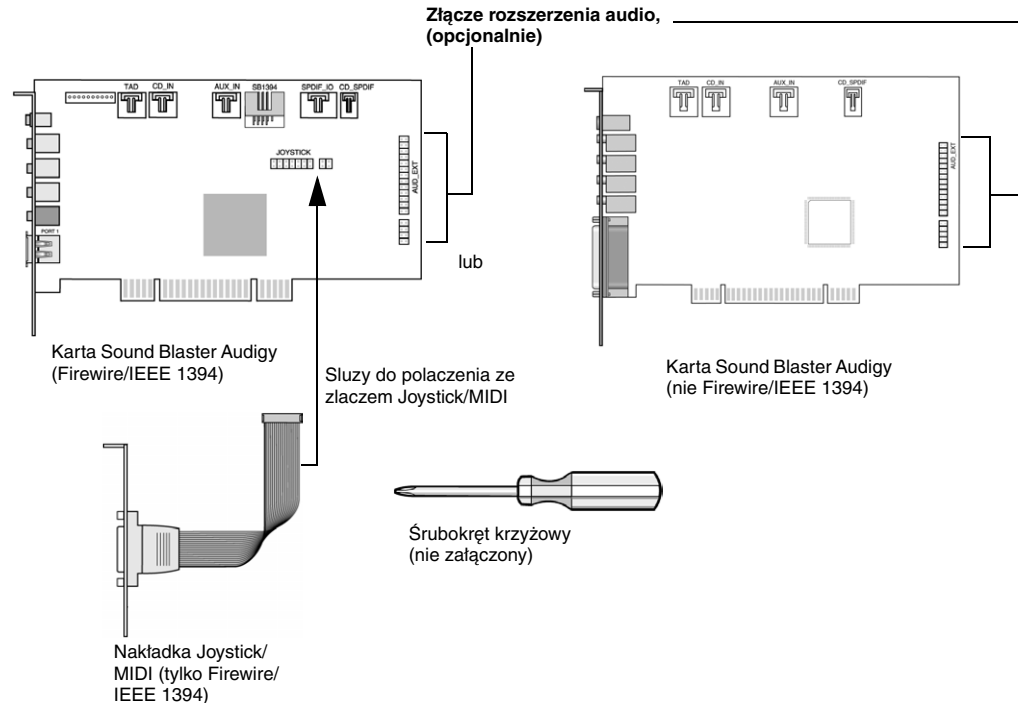


Dodatkowo niezbędne będzie wolne złącze PCI w komputerze i jeszcze jedno wolne, sąsiadujące z nim złącze.



Przedstawione w tej dokumentacji karty dźwiękowe mogą różnić się nieznacznie od rzeczywistego produktu.

Przed rozpoczęciem instalacji upewnij się, że masz następujące elementy:



Karta Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394)



Informacje na temat sprzętu, złącz przyporządkowania wyprowadzenia można znaleźć w Podręczniku Użytkownika.

Na rysunku przedstawiono gniazda i złącza karty (Firewire/IEEE 1394) dźwiękowej umożliwiające podłączenie urządzeń zewnętrznych:

Złącze CD Audio (CD_IN)

Służy do podłączania wyjścia Analog Audio napędu CD-ROM lub DVD-ROM za pomocą kabla CD.

Złącze automatycznej sekretarki (TAD)

Zapewnia połączenie mono ze standardowego modemu głosowego; służy także do transmisji sygnałów z mikrofonu do modemu.

Do użytku wyłącznie z urządzeniami firmy Creative.

Gniazdo jack wyjścia analogowego/cyfrowego

6-kanalowe lub skompresowane wyjście AC-3 SPDIF do łączenia z zewnętrznymi urządzeniami cyfrowymi lub cyfrowymi systemami głośnikowymi. Obsługuje również analogowe kanały podłączenia analogowych systemów głośnikowych 5.1.

Gniazdo jack wejścia liniowego (LIN_IN)

Służy do podłączania urządzeń zewnętrznych (takich jak odtwarzacz kasetowy, DAT lub MiniDisc).

Gniazdo wejściowe mikrofonu (MIC_IN)

Służy do podłączania mikrofonu zewnętrznego.

Gniazdo wyjścia liniowego (LIN_OUT1)

Służy do podłączania głośników (zasilanych) lub zewnętrznego wzmacniacza. Obsługuje również słuchawki.

Gniazdo jack wyjścia głośników tylnych (LIN_OUT2)

Służy do podłączania głośników (zasilanych) lub wzmacniacza zewnętrznego.

Złącze wejściowe urządzenia dodatkowego (AUX_IN)

Służy do podłączania wewnętrznych źródeł dźwięku, np. tunera telewizyjnego, źródła MPEG lub innych podobnych kart.

Wewnętrzny port Firewire/IEEE 1394 (opcjonalnie)

Służy do podłączenia do złącza J5 urządzenia Audigy Drive.

Złącze CD SPDIF (CD_SPDIF)

Służy do podłączenia wyjścia SPDIF (Digital Audio) napędu CD-ROM lub DVD-ROM, jeśli jest dostępne.

Złącze Joystick/MIDI (opcjonalnie)

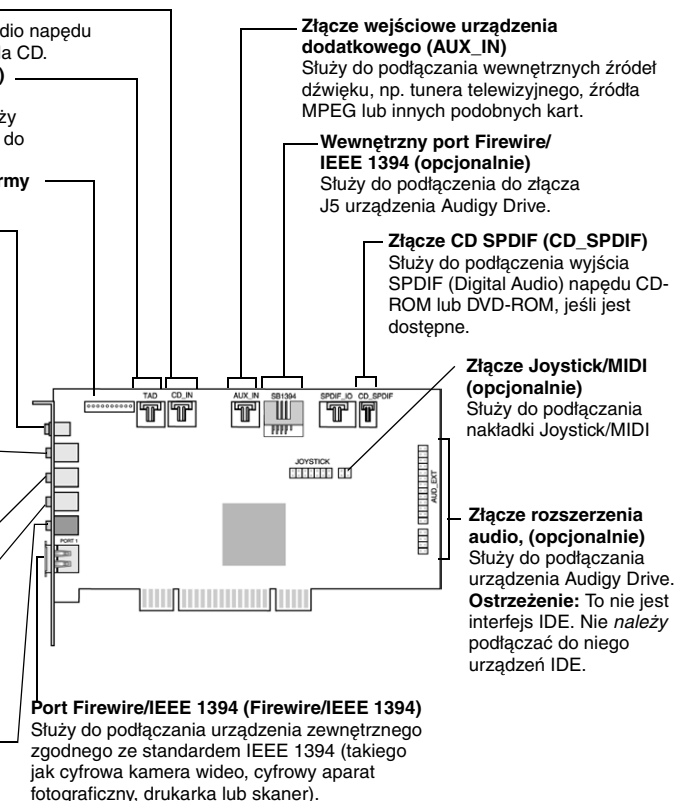
Służy do podłączania nakładki Joystick/MIDI

Złącze rozszerzenia audio, (opcjonalnie)

Służy do podłączania urządzenia Audigy Drive. **Ostrzeżenie:** To nie jest interfejs IDE. Nie należy podłączać do niego urządzeń IDE.

Port Firewire/IEEE 1394 (Firewire/IEEE 1394)

Służy do podłączania urządzenia zewnętrznego zgodnego ze standardem IEEE 1394 (takiego jak cyfrowa kamera wideo, cyfrowy aparat fotograficzny, drukarka lub skaner).



Rysunek 1-1: Gniazda jack, złącza i port karty Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394).

Karta Sound Blaster Audigy (nie Firewire/IEEE 1394)

Na rysunku przedstawiono gniazda i złącza karty (nie Firewire/IEEE 1394) dźwiękowej umożliwiające podłączenie urządzeń zewnętrznych:

Złącze CD Audio (CD_IN)

Służy do podłączania wyjścia Analog Audio napędu CD-ROM lub DVD-ROM za pomocą kabla CD.

Złącze automatycznej sekretarki (TAD)

Zapewnia połączenie mono ze standardowego modemu głosowego; służy także do transmisji sygnałów z mikrofonu do modemu.

Gniazdo jack wyjścia analogowego/cyfrowego

6-kanalowe lub skompresowane wyjście AC-3 SPDIF do łączenia z zewnętrznymi urządzeniami cyfrowymi lub cyfrowymi systemami głośnikowymi. Obsługuje również analogowe kanały centralny i subwoofera w przypadku podłączenia analogowych systemów głośnikowych 5.1.

Gniazdo jack wejścia liniowego (LIN_IN)

Służy do podłączania urządzeń zewnętrznych (takich jak odtwarzacz kasetowy, DAT lub MiniDisc).

Gniazdo wejściowe mikrofonu (MIC_IN)

Służy do podłączania mikrofonu zewnętrznego.

Gniazdo wyjścia liniowego (LIN_OUT1)

Służy do podłączania głośników (zasilanych) lub zewnętrznego wzmacniacza. Obsługuje również słuchawki.

Gniazdo jack wyjścia głośników tylnych (LIN_OUT2)

Służy do podłączania głośników (zasilanych) lub wzmacniacza zewnętrznego.

Złącze wejściowe urządzenia dodatkowego (AUX_IN)

Służy do podłączania wewnętrznych źródeł dźwięku, np. tunera telewizyjnego, źródła MPEG lub innych podobnych kart.

Złącze CD SPDIF (CD_SPDIF)

Służy do podłączenia wyjścia SPDIF (Digital Audio) napędu CD-ROM lub DVD-ROM, jeśli jest dostępne.

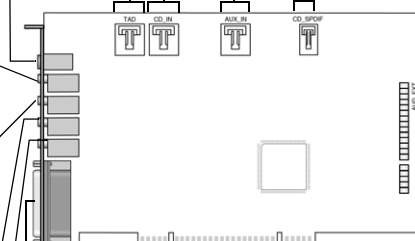
Złącze rozszerzenia audio, (opcjonalnie)

Służy do podłączania urządzenia Audigy Drive.

Ostrzeżenie: To nie jest interfejs IDE. Nie należy podłączać do niego urządzeń IDE.

Gniazdo Joystick/MIDI typu "jack"

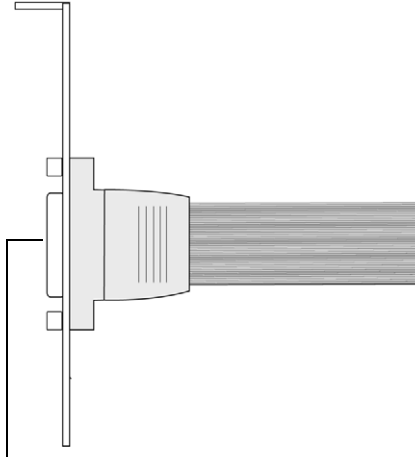
Umożliwia połączenie z joystickiem lub urządzeniem midi. Można zakupić opcjonalny zestaw MIDI, który umożliwia równoczesne podłączenie joysticka i urządzenia MIDI.



Rysunek 1-2: Gniazda jack, złącza i port karty Sound Blaster Audigy (nie Firewire/IEEE 1394).

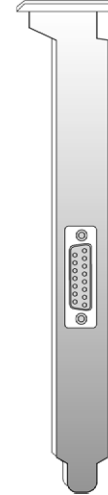
Nakładka Joystick/MIDI Firewire/IEEE 1394- opcjonalne

Na nakładce Joystick/MIDI znajduje się to złącze, do którego można podłączyć inne urządzenia:



złącze Joystick/MIDI

Służy do podłączania joysticków lub urządzeń MIDI. Można zakupić opcjonalny zestaw MIDI, który umożliwia jednoczesne podłączenie joysticka i urządzenia MIDI.



Nakładka ze złączem – widok z tyłu

Rysunek 1-3: Złącze na nakładce Joystick/MIDI.

Kroki instalacji

Krok 1: przygotowanie komputera

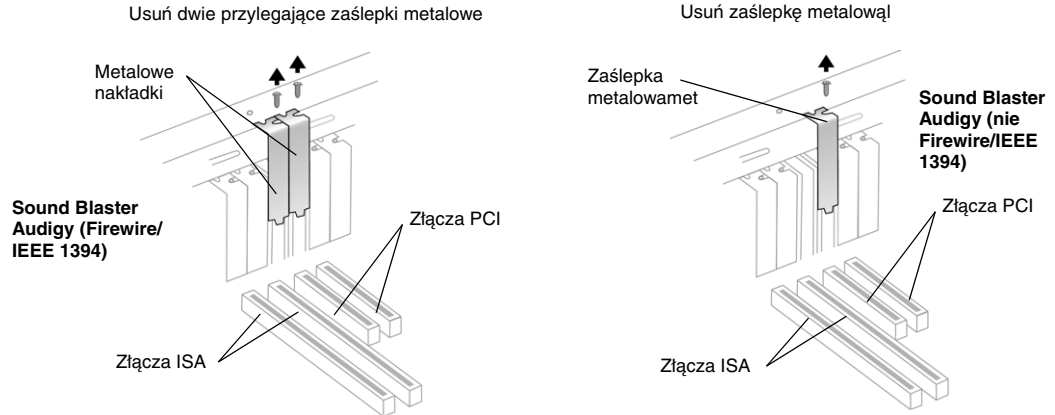


Wyłącz zasilanie i odłącz kabel zasilający komputera. W komputerach korzystających z zasilacza typu ATX z programowym wyłączeniem zasilania złącze PCI może być nadal zasilane. Może to spowodować uszkodzenie karty dźwiękowej przy jej wkładaniu do złącza.



Wyjmij wszelkie karty dźwiękowe lub wyłącz mikroukład audio płyty głównej. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "Problemy z wieloma urządzeniami audio" na stronie B-7.

1. Wyłącz komputer i wszystkie urządzenia peryferyjne.
2. Dotknij metalowej płyty w komputerze, aby spowodować uziemienie i usunąć z siebie ładunki elektrostatyczne, a następnie wyjmij wtyczkę przewodu zasilającego z gniazdka.
3. Zdejmij pokrywę komputera.
4. Wyjmij metalowe nakładki przy dwóch sąsiednich nieużywanych złączach PCI, tak jak to przedstawia Rysunek 1-4. Umocuj kartę za pomocą śruby, jeśli to konieczne.



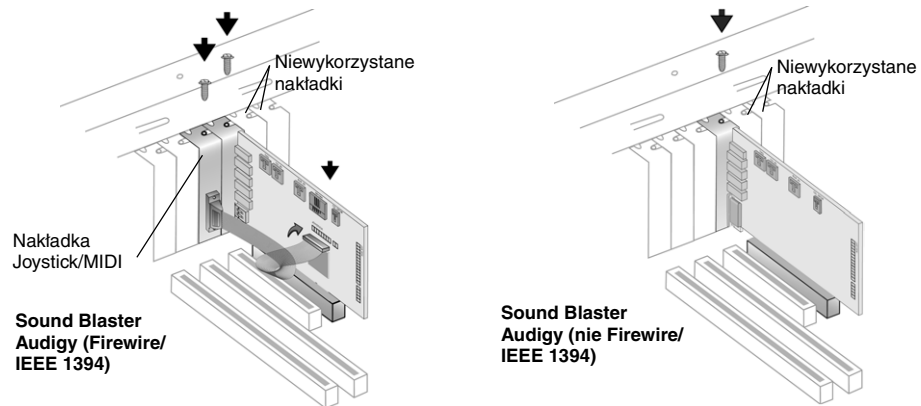
Rysunek 1-4: Usuwanie blaszek metalowych

Krok 2: zainstaluj kartę Sound Blaster Audigy



Nie należy wkładać karty dźwiękowej do złącza przy użyciu siły. Zanim włożysz kartę do gniazda rozszerzającego PCI upewnij się, że złoty wpust złącza PCI na karcie Sound Blaster Audigy jest ustawiony równo z gniazdem złącza magistrali PCI na płycie głównej. Jeżeli przy wkładaniu wystąpią problemy, wyjmij delikatnie kartę i spróbuj znowu ją włożyć.

1. Dopasuj kartę Sound Blaster Audigy do złącza PCI i wciśnij kartę delikatnie lecz stanowczo do złącza, tak jak to przedstawia Rysunek 1-5.
2. Umocuj kartę za pomocą jednego z wkrętów wcześniej odłożonych na bok.



Rysunek 1-5: Mocowanie karty dźwiękowej w gnieździe rozszerzającym.

3. W przypadku kart Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394), przykręć konsolę Joystick/MIDI drugą śrubką obok karty Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394). Podłącz kabel Joystick/MIDI (jeśli jest dostępny) do złącza Joystick/MIDI w karcie Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394) jak to przedstawia Rysunek 1-5.



Krok 3: Zainstaluj nakładkę Joystick/MIDI (opcjonalnie)

1. Jeśli instalujesz joystick lub urządzenie MIDI, za pomocą drugiego wkrętu umocuj nakładkę Joystick/MIDI w złączu obok karty Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394).
2. Podłącz kabel Joystick/MIDI do złącza Joystick/MIDI karty Sound Blaster Audigy, tak jak to przedstawia Rysunek 1-7.



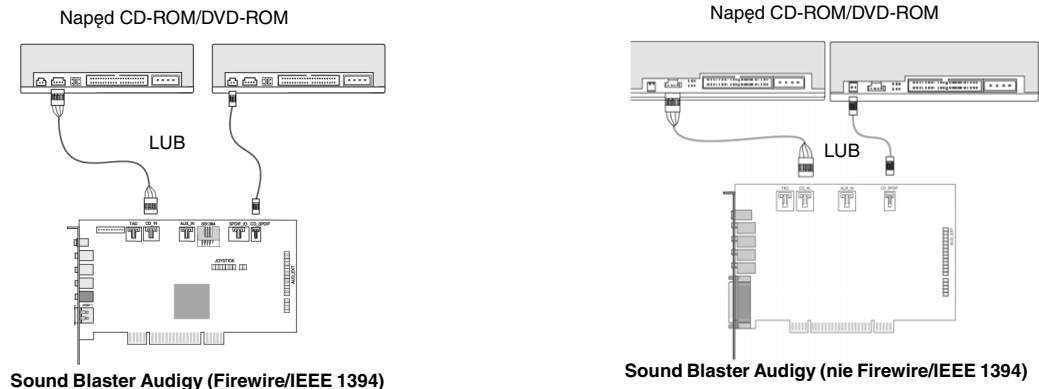
Jeśli karta Sound Blaster Audigy jest podłączona zarówno do złącza CD SPDIF jak i do złącza CD Audio napędu CD-ROM lub DVD-ROM, nie włączaj w programie Surround Mixer opcji CD Audio i CD Digital naraz.

Aby uzyskać dźwięk analogowy z płyt CD:

- ▶ Podłącz kabel analogowy CD audio (nie załączony) do złącza Analog Audio napędu CD-ROM/DVD-ROM i do złącza CD_IN karty Sound Blaster Audigy, tak jak to przedstawia Rysunek 1-6.

Aby uzyskać dźwięk cyfrowy z płyt CD:

- ▶ Podłącz cyfrowy kabel CD audio (nie załączony) do złącza Digital Audio napędu CD-ROM/DVD-ROM i do złącza CD_SPDIF karty Sound Blaster Audigy, tak jak to przedstawia Rysunek 1-6.



Rysunek 1-6: Podłączanie napędów.

Krok 4: Podłącz zasilacz

1. Zamknij pokrywę komputera.
2. Podłącz ponownie przewód zasilania do gniazdka i włącz komputer.

Aby podłączyć inne urządzenia do karty Sound Blaster Audigy, patrz “Podłączanie pokrewnych urządzeń peryferyjnych” na stronie 1-9.

Aby zainstalować sterowniki i oprogramowanie, patrz “Instalowanie sterowników i aplikacji” na stronie 2-1.

Podłączanie pokrewnych urządzeń peryferyjnych

Karta Sound Blaster Audigy zapewnia długie godziny wypełnione rozkoszą słuchania. Rysunek 1-7 pokazuje, jak do karty Sound Blaster Audigy podłączyć pokrewne urządzenia peryferyjne, by wzmocnić te doznania.

Gniazdo jack wyjścia analogowego/cyfrowego

Tryb analogowy (domyślny): Służy do podłączenia do kanałów: centralnego i subwoofera.

Tryb cyfrowy: Służy do podłączenia do głośników cyfrowych*, urządzeń MiniDisc lub DAT za pośrednictwem kabla minijack-DIN.

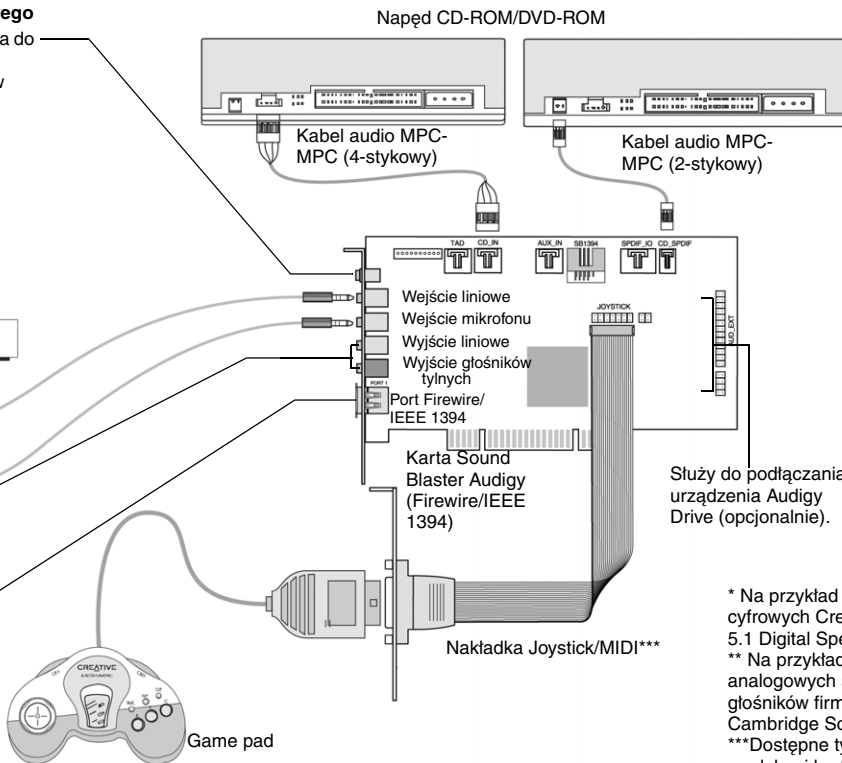
Instrukcje dotyczące przełączania się między trybami cyfrowym i analogowym można znaleźć w temacie "Digital Output Only" (Tylko dźwięk cyfrowy) Pomocy online programu Creative Surround Mixer.

Odtwarzacz kasetowy i CD, syntezator itd.

Wejście mikrofonu

Służy do podłączania analogowych wejść przednich i tylnych głośników 4-kanalowych**

Służy do podłączania urządzeń firmy Creative zgodnych ze standardem IEEE 1394, takich jak odtwarzacz cyfrowy audio, cyfrowa kamera wideo, kamera WebCam i aparat fotograficzny firmy Creative.

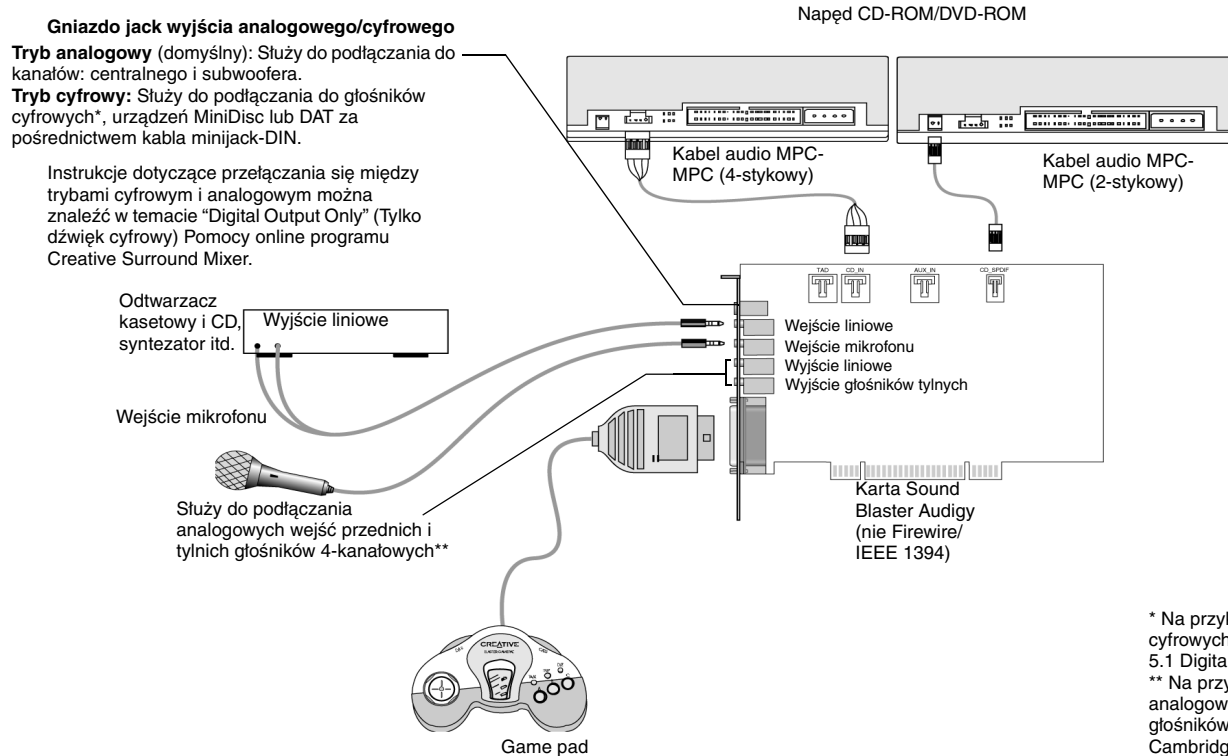


Rysunek 1-7: Podłączenie innych urządzeń (Firewire/IEEE 1394).

* Na przykład głośników cyfrowych Creative Inspire™ 5.1 Digital Speakers

** Na przykład 4-kanalowych analogowych systemów głośników firm Creative lub Cambridge SoundWorks

***Dostępne tylko z wybranymi modelami karty Sound Blaster Audigy.



Rysunek 1-8: Podłączenie innych urządzeń (nie Firewire/IEEE 1394).

* Na przykład głośników cyfrowych Creative Inspire™ 5.1 Digital Speakers

** Na przykład 4-kanałowych analogowych systemów głośników firm Creative lub Cambridge SoundWorks

Podłączanie systemów głośników

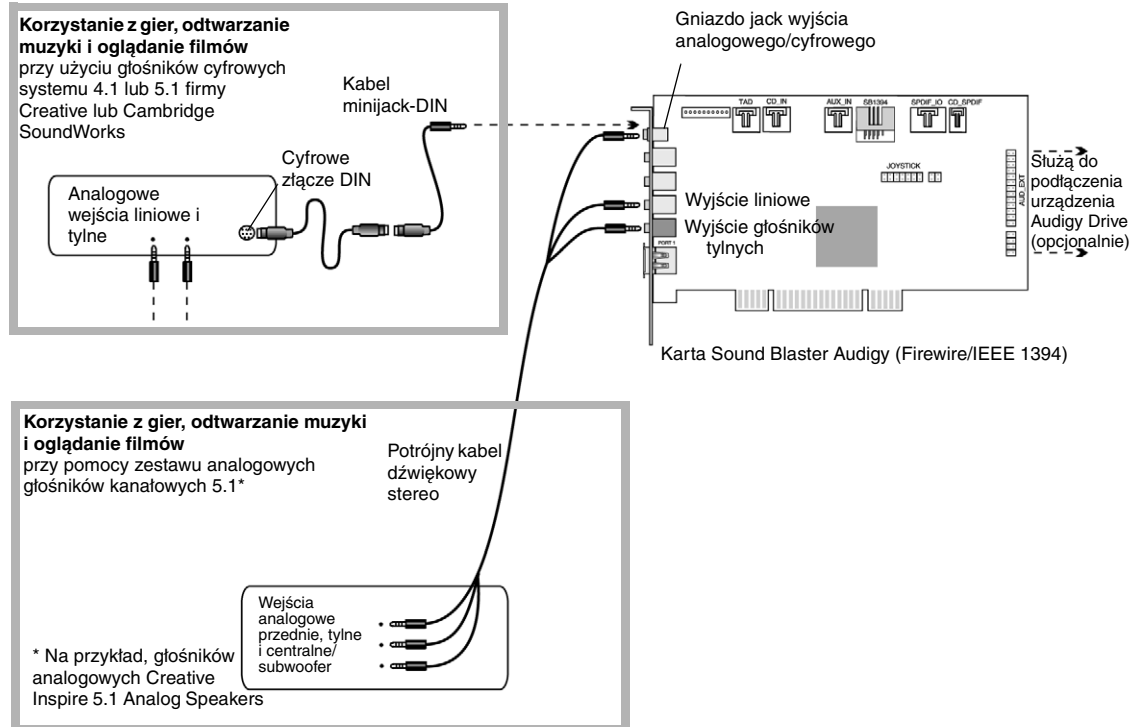


Jeśli grasz w gry w systemach Windows 98 SE w trybie MS-DOS (tylko w trybie DOS), to musisz:

- Upewnić się, że złącze CD Audio karty Sound Blaster Audigy i złącze Analog Audio napędu CD-ROM lub DVD-ROM są połączone.
- Ponadto, jeśli dźwięk jest zniekształcony, nie należy podłączać złącza Digital Audio napędu CD-ROM lub DVD-ROM do złącza CD SPDIF karty Sound Blaster Audigy.

Instrukcje dotyczące przełączania się między trybami cyfrowym i analogowym można znaleźć w temacie “Digital Output Only” (Tylko dźwięk cyfrowy) Pomocy online programu Creative Surround Mixer.

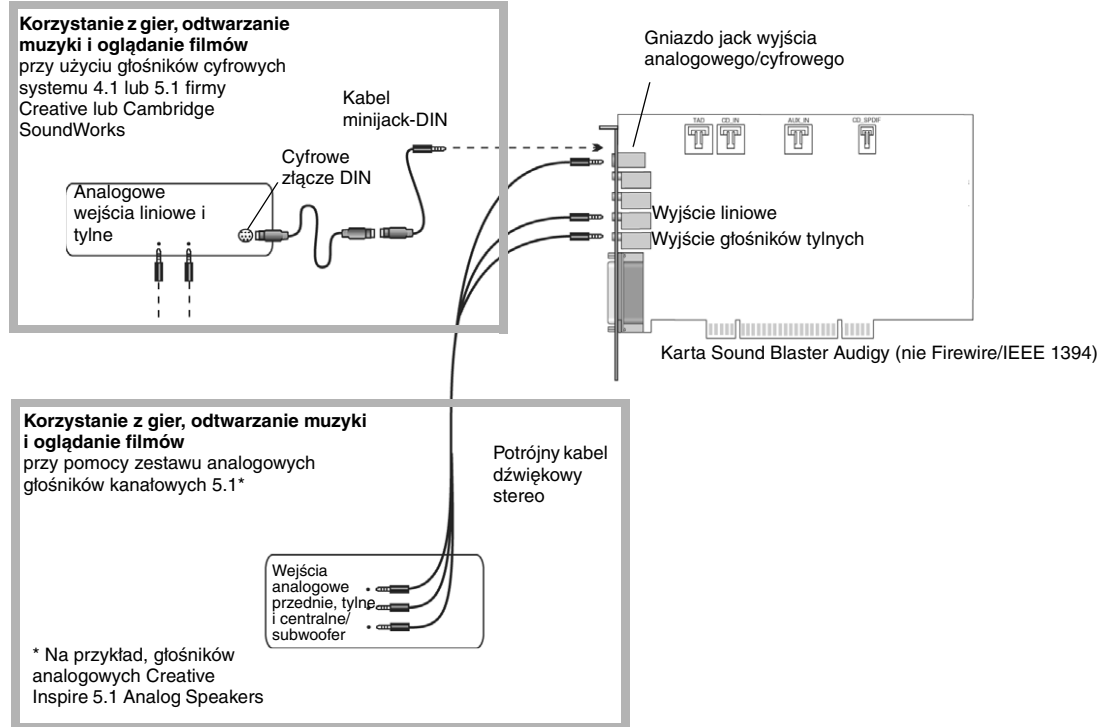
Mając zestaw głośników systemu 5.1, można miksować źródła stereo (na przykład pliki CD Audio, MP3, WMA, MIDI i Wave) w kanałach 5.1, korzystając z technologii Creative Multi Speaker Surround (CMSS). Aby miksowanie było możliwe, należy włączyć funkcję CMSS w programie PlayCenter (w widoku odtwarzacza). Patrz Pomoc online programu PlayCenter.



Rysunek 1-9: Podłączanie systemów głośników do karty Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394).

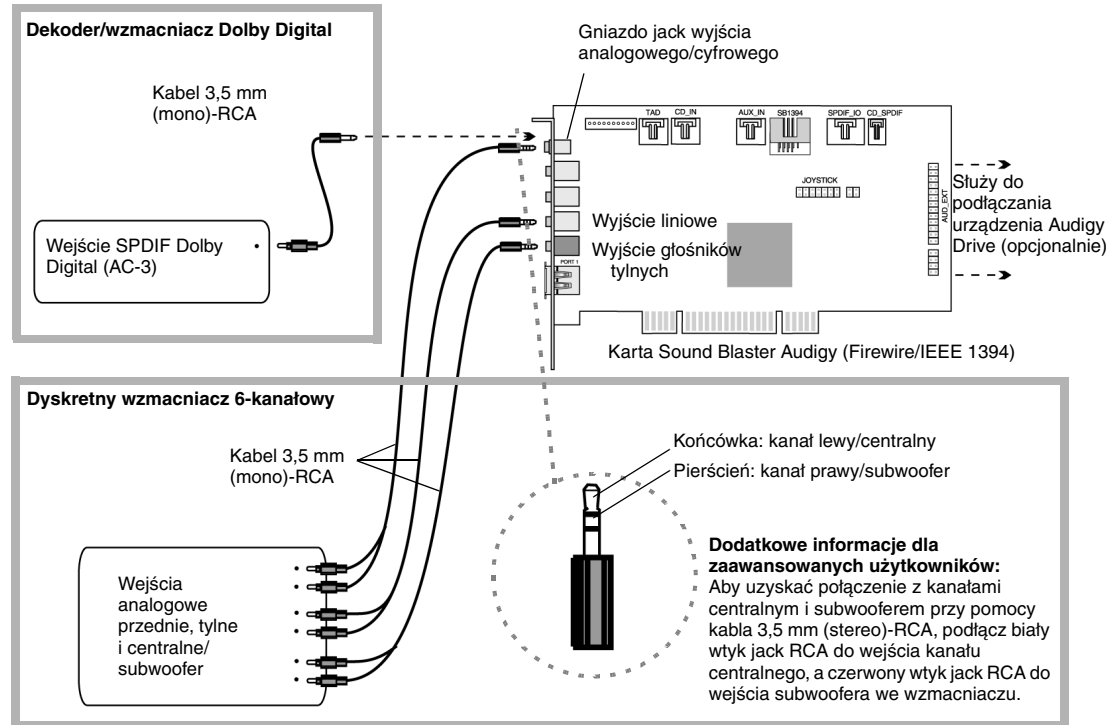


W przypadku podłączania karty Sound Blaster Audigy do systemu głośników Cambridge SoundWorks DTT2500 lub Cambridge SoundWorks PlayWorks 2500 za pomocą kabla miniplug-na-DIN, dźwięk 5.1-kanalowy można uzyskać, wybierając tryb filmu lub muzyki w dekodерze.

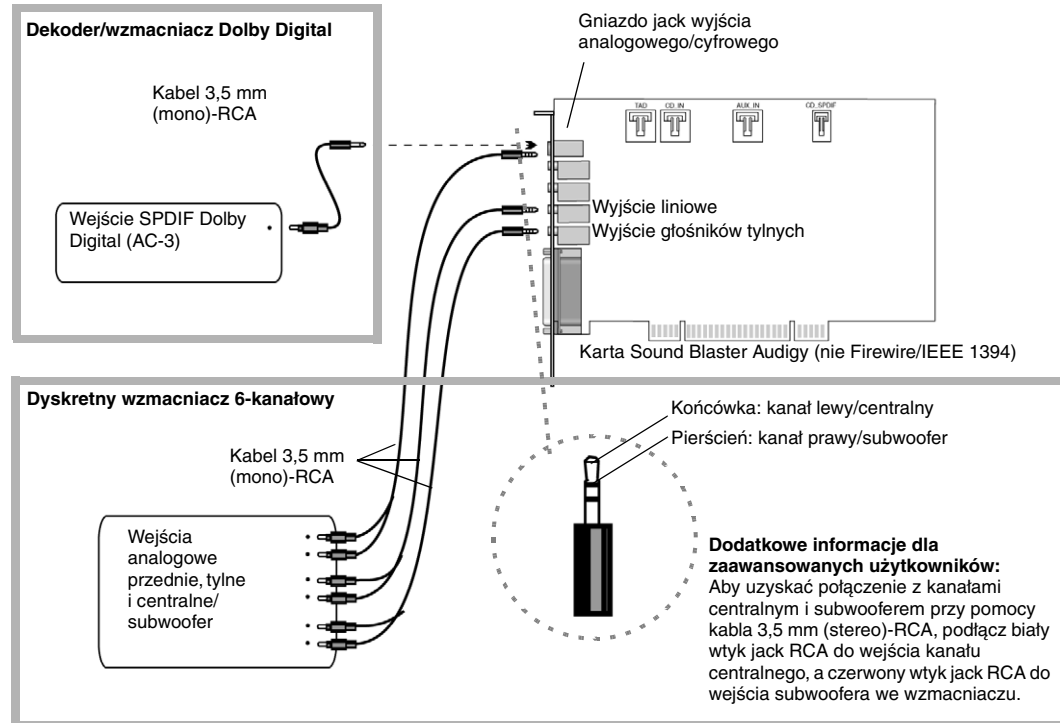


Rysunek 1-10: Podłączenie systemów głośników do karty Sound Blaster Audigy (nie Firewire/IEEE 1394).

Podłączanie popularnych elektronicznych urządzeń zewnętrznych



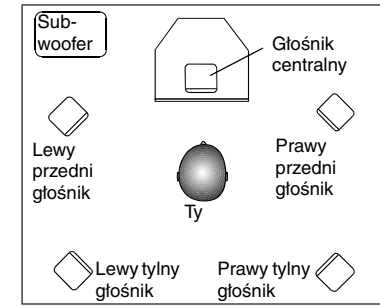
Rysunek 1-11: Podłączanie popularnych elektronicznych urządzeń zewnętrznych do karty Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394).



Rysunek 1-12: Podłączenie popularnych elektronicznych urządzeń zewnętrznych do karty Sound Blaster Audigy (nie Firewire/IEEE 1394).

Pozycjonowanie głośników

Jeżeli używasz czterech głośników, umieść je tak, aby tworzyły rogi kwadratu, z Tobą dokładnie pośrodku tego kwadratu (patrz Rysunek 1-13), i tak, aby były zwrócone w Twoim kierunku. Upewnij się, że monitor komputera nie znajduje się na drodze dźwięku z przednich głośników. Aby uzyskać najlepszy dźwięk, możesz regulować pozycje głośników względem siebie. Jeżeli masz subwoofer, umieść go w rogu pokoju, by uzyskać najlepszą jakość niskich tonów.



Rysunek 1-13: Zalecane pozycje głośników.

Sound
BLASTER

2 Instalowanie oprogramowania

Ten rozdział zawiera instrukcje dotyczące instalowania oprogramowania karty Sound Blaster Audigy.

Instalowanie oprogramowania

Instalowanie sterowników i aplikacji



Podczas procesu instalacji użytkownicy systemu Windows 98 SE mogą być monitowani o włożenie do napędu CD-ROM instalacyjnego dysku CD systemu Windows 98 SE. Włóż instalacyjny dysk CD do napędu CD-ROM, a następnie kliknij przycisk OK.

Jeśli system nie został dostarczony z dyskiem CD Windows 98 SE, ale z dyskiem Recovery CD lub jeśli zainstalowano pliki .cab systemu Windows 98SE podczas instalacji, kliknij przycisk **Przeglądaj**, aby odszukać plik w katalogu C:\Windows\Options\Cabs. Po znalezieniu właściwego pliku .cab, kliknij przycisk **OK**.

Aby móc korzystać z karty Sound Blaster Audigy, musisz zainstalować sterowniki urządzenia i aplikacje. Aby zainstalować te sterowniki i zawarte w pakiecie aplikacje, postępuj według poniższych instrukcji. Instrukcje mają zastosowanie do wszystkich systemów operacyjnych Windows.

1. Po zainstalowaniu karty Sound Blaster Audigy i nakładki Joystick/MIDI (opcjonalnie), włącz komputer. System Windows automatycznie wykryje kartę dźwiękową i sterowniki urządzeń.
2. Gdy wyświetlony zostanie monit o sterowniki audio, kliknij przycisk **Anuluj**.
3. Włóż instalacyjny dysk CD Sound Blaster Audigy do napędu CD-ROM. Dysk obsługuje tryb Autoodtwarzanie systemu Windows i automatycznie rozpoczyna działanie. Jeśli nie, to należy włączyć funkcję automatycznego powiadamiania o włożeniu dysku do napędu CD-ROM. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "Problemy z instalacją oprogramowania" na stronie B-1.
4. Postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie, aby ukończyć instalację.
5. Gdy wyświetlony zostanie monit, uruchom ponownie system.



Odeinstalowanie aplikacji i sterowników urządzeń

Niekiedy konieczne jest odeinstalowanie i ponowne zainstalowanie aplikacji, aby rozwiązać problemy, zmienić konfigurację albo dokonać aktualizacji ich wersji. Poniższe instrukcje dotyczą odeinstalowywania aplikacji we wszystkich systemach operacyjnych Windows.

1. Zamknij wszystkie aplikacje karty dźwiękowej. Dotyczy to również programu Creative Taskbar. Programy działające podczas odeinstalowywania nie zostaną usunięte.
2. Kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Ustawienia** -> polecenie **Panel sterowania**.
3. Kliknij dwukrotnie ikonę **Dodaj/Usuń Programy**.
4. Kliknij kartę **Instalowanie/Odeinstalowywanie** i zaznacz pozycję **Sound Blaster Audigy**. Kliknij przycisk **Dodaj/Usuń**.
5. Gdy wyświetlone zostanie okno dialogowe **Creative Uninstaller**, kliknij pola wyboru elementów, które chcesz usunąć, a następnie kliknij przycisk **Dalej**. Nastąpi odeinstalowanie wybranych programów.
6. Kliknij przycisk **OK**.
7. Gdy wyświetlony zostanie monit, uruchom ponownie komputer.

Ponowne instalowanie sterowników urządzeń

W przypadku uszkodzenia sterownika należy ponownie zainstalować aplikację.

1. Włóż instalacyjny dysk CD Sound Blaster Audigy do napędu CD-ROM. Dysk obsługuje tryb autoodtwarzania w systemie Windows i zostanie uruchomiony automatycznie. Jeśli tak się nie stanie, należy zapoznać się z sekcją "Problemy z instalacją oprogramowania" na stronie B-1.
2. Kliknij **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel Sterowania**.
3. Kliknij dwukrotnie ikonę **Dodaj/Usuń programy**.
4. Kliknij kartę **Instalowanie/Odeinstalowanie**, a następnie wybierz pozycję **Sound Blaster Audigy**.
5. Kliknij przycisk **Dodaj/Usuń**.
6. Po wyświetleniu okna dialogowego **Kreator InstallShield**, kliknij opcję **Napraw/Modyfikuj**, aby ją wybrać.
Opcja **Napraw** powoduje ponowną instalację wcześniej zainstalowanych aplikacji.
Opcja **Modyfikuj** umożliwia dodanie nowych lub odeinstalowanie już zainstalowanych składników oprogramowania.
7. Aby ukończyć instalację aplikacji, postępuj według instrukcji wyświetlanych na ekranie.



Aktualizowanie systemu Windows 2000 (dodatek Service Pack 3)

System Windows 2000 zapewnia teraz lepszą obsługę wyjścia AC-3 SPDIF (inne niż PCM poprzez wyjście waveOut) w przypadku programowego odtwarzania dysków DVD. Kliknij poniższy adres witryny internetowej firmy Microsoft, aby przejść do witryny systemu Windows 2000 w sieci web, pobrać dodatek Windows 2000 Service Pack 3 i korzystać z tej obsługi, jak również naprawić inne problemy z systemem operacyjnym Windows 2000.

<http://microsoft.com/windows2000/default.asp>

Sound
BLASTER

3 Aplikacje karty Sound Blaster Audigy

Ten rozdział zawiera instrukcje dotyczące sposobów najlepszego wykorzystania karty Sound Blaster Audigy.

Aplikacje karty Sound Blaster Audigy

Aplikacje karty Creative Sound Blaster Audigy

Karta dźwiękowa Sound Blaster Audigy jest obsługiwana przez całą gamę aplikacji, które ułatwiają pełne wykorzystanie jej możliwości. Najważniejsze jest następujące oprogramowanie do obsługi karty dźwiękowej:

- Creative Taskbar
- Creative Sound Blaster Audigy Online Quick Start
- Creative Sound Blaster Audigy Experience
- EAX ADVANCED HD™ Gold Mine Experience
- Creative Diagnostics
- Creative Surround Mixer
- Creative AudioHQ
- Creative WaveStudio
- Creative PlayCenter
- Creative Recorder
- Creative MiniDisc Center
- Creative Restore Defaults

Creative Taskbar



Aplikacje dołączone do karty Sound Blaster Audigy mogą się różnić od programów opisanych tutaj.

Creative Taskbar to aplikacja umożliwiająca proste i szybkie wykonywanie zadań przy użyciu karty dźwiękowej. Wystarczy wybrać zadanie i wszystko zostanie wykonane — niezbędne aplikacje zostaną uruchomione, a ustawienia miksera i efektów zostaną automatycznie skonfigurowane.

Program Creative Taskbar zawiera również oprogramowanie Creative TaskGuide, zapewniające porady i przydatne łącza dotyczące wybranego zadania.

Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Creative Taskbar można znaleźć w Pomocy online programu.



Creative Sound Blaster Audigy Online Quick Start

Poznanie karty Sound Blaster Audigy warto zacząć od tego miejsca. Podręcznik online Quick Start składa się z wielu interaktywnych i informacyjnych pokazów, dotyczących różnych aspektów karty Sound Blaster Audigy, takich jak odtwarzanie muzyki cyfrowej i gier, oglądania filmów, podłączania głośników i wykonywania zadań.

Creative Sound Blaster Audigy Experience

Dzięki programowi Creative Sound Blaster Audigy Experience możesz poczuć niesamowite możliwości karty Sound Blaster Audigy podczas grania, słuchania muzyki i wykorzystać ją do stworzenia domowego studio nagraniowego. Korzystaj z zalet wielośrodowiskowego przetwarzania dźwięku dynamicznych efektów EAX ADVANCED HD, wysokiej jakości dźwięku surround i dźwięku kina domowego ulepszonego przez technologię EAX.

Ta aplikacja nie działa w systemie Windows NT 4.0.

EAX ADVANCED HD™ Gold Mine Experience

Uruchom ten pokaz, którego akcja dzieje się w kopalni złota i poczuć moc technologii EAX ADVANCED HD™, takich jak Environment Panning, Environment Reflection i Environment Morphing. Porównaj sceny korzystające z technologii EAX ADVANCED HD™ i nie korzystające z niej, a zrozumiesz, dlaczego większość producentów gier korzysta z technologii EAX ADVANCED HD™, zapewniającej graczom najlepsze doznania dźwiękowe.

Creative Diagnostics

Za pomocą programu Creative Diagnostics można przeprowadzić szybki test funkcji nagrywania, wyjść głośnikowych, odtwarzania plików dźwiękowych w formacie Wave i MIDI oraz odtwarzania płyt Audio CD. Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Creative Diagnostics można znaleźć w Pomocy online programu.

Creative Surround Mixer



Aby przywrócić oryginalne ustawienia programu Surround Mixer, kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Programy-> Creative -> Sound Blaster Audigy -> Creative Restore Defaults**.

Creative Surround Mixer to najważniejsza aplikacja służąca do wykonywania następujących zadań:

- Testowanie głośników
- Stosowanie efektów dźwiękowych wykorzystujących technologię EAX ADVANCED HD™
- Miksowanie dźwięków z różnych źródeł wejściowych
- Ustawianie efektów dźwiękowych

Program Surround Mixer działa w dwóch trybach. Kliknij przycisk **Basic Mode** lub **Advanced Mode**, aby przełączyć się między dwoma trybami:

W trybie basic (podstawowym), wyświetlane jest okienko Mixer. Można w nim:

- miksować sygnał z różnych źródeł danych wejściowych audio podczas odtwarzania lub nagrywania;
- sterować głośnością, poziomem tonów niskich, wysokich, balansem i ściszeniem

W trybie zaawansowanym wyświetlane są okienka Surround Mixer i Mixer. W okienku Surround Mixer można:

- wybierać efekty dźwiękowe
- określać wyjścia głośników
- wykonywać test głośników

Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Creative Surround Mixer można znaleźć w Pomocy online programu.

Creative AudioHQ

Program AudioHQ to centrum sterowania oprogramowaniem dźwiękowym firmy Creative.

Interfejs programu AudioHQ ma standardowy wygląd i działanie Panelu sterowania systemu Windows. Program AudioHQ zawiera kilka apletów sterujących umożliwiających wyświetlanie, odsłuchiwanie lub konfigurowanie właściwości dźwięku jednego lub więcej urządzeń w komputerze.

Tak jak w Panelu sterowania, użytkownik może wyświetlać aplety sterujące programu AudioHQ w oknie głównym aplikacji jako duże ikony, małe ikony, listę elementów lub szczegółową listę elementów. W widoku Applet można również zaznaczyć wszystkie elementy lub odwrócić zaznaczenie. Tym niemniej, liczba elementów w oknie głównym jest różna w zależności od wyboru apletu sterującego lub urządzenia. W widoku By Audio Device (wg urządzeń audio) pokazywane są jedynie aplety sterujące obsługiwane



przez wybrane urządzenie. W widoku Applet pokazywane są jedynie urządzenia audio obsługujące wybrany aplet.

Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Creative AudioHQ można znaleźć w Pomocy online programu.

SoundFont Control

Program Creative SoundFont Control umożliwia konfigurowanie banków MIDI za pomocą plików SoundFont, DLS Wave oraz instrumentów. Można w nim też ustawić rozmiar pamięci podręcznej oraz algorytm buforowania.

Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu SoundFont Control można znaleźć w Pomocy online programu.

Device Controls

Program Device Controls umożliwia konfigurowanie urządzeń w celu jednoczesnego odtwarzania wielu plików Wave. Na przykład można odtworzyć pięć plików Wave naraz.

Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Device Controls można znaleźć w Pomocy online programu.

Creative Keyboard

Program Creative Keyboard to wirtualna klawiatura, dzięki której można odsłuchiwać lub odtwarzać zapis nutowy wytworzony przy użyciu urządzeń MIDI.

Wejście MIDI

Do odsłuchiwania banków i instrumentów MIDI można użyć zewnętrznych urządzeń MIDI. W tym celu należy najpierw podłączyć urządzenie wejściowe MIDI do karty dźwiękowej, a następnie wybrać je w programie Creative Keyboard.

EAX Control

Program EAX Control umożliwia skonfigurowanie aparatu efektów mikroukładu karty Sound Blaster Audigy.

Za jego pomocą można określić na niskim poziomie składniki elementów dźwięku, które z kolei tworzą efekty dźwiękowe.

Dzięki temu można wytwarzać dźwięki brzmiące podobnie do rzeczywistych. Jest to pierwszy w branży komputerowej system odtwarzania i wytwarzania w grach, muzyce i innych aplikacjach audio interaktywnych doznań dźwiękowych podobnych do doznań ze świata rzeczywistego. Te efekty dźwiękowe unoszą komputer na wyżyny jakości kina domowego, a użytkownika otaczają dźwiękiem tak gęstym, że można go niemal dotknąć. Efekty wykraczają dalece poza dzisiejsze technologie dźwięku przestrzennego i pozycjonowanego 3D, w rzeczywistości modelując środowisko przy uwzględnieniu wielkości pomieszczenia, właściwości akustycznych, pogłosu, echa i wielu innych efektów, które tworzą doznanie świata rzeczywistego.

Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu EAX Control można znaleźć w Pomocy online programu.

Creative WaveStudio

Program Creative Wave Studio to łatwy w użyciu edytor dźwięku, w którym dostępne są następujące funkcje:

- Odtwarzanie, edycja i rejestrowanie danych w formacie wave w rozdzielczości 8-bitowej (jakość kasyety magnetofonowej) oraz 16-bitowej (jakość płyty CD).
- Wzbogacanie jakości danych typu wave lub tworzenie własnych, niepowtarzalnych dźwięków przy użyciu wielu efektów specjalnych i operacji edycji, takich jak odwrócenie, echo, wyciszenie, panorama, wycięcie, kopiowanie i wklejanie.
- Otwieranie i edycja kilku plików audio naraz.
- Otwieranie plików danych Raw (.RAW) i MP3 (.MP3).
- Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Creative WaveStudio można znaleźć w Pomocy online programu.

Creative PlayCenter

Program Creative PlayCenter to rewolucyjny odtwarzacz płyt CD i dźwięku cyfrowego (na przykład plików MP3 lub WMA). Poza obsługiwaniem plików dźwięku cyfrowego na komputerze, program pełni również funkcję zintegrowanego koodera MP3/WMA do konwertowania ścieżek CD na skompresowane pliki dźwięku cyfrowego. Program może również kodować ścieżki wielokrotnie szybciej niż z normalną szybkością odtwarzania, aż do 320 Kb/s (w przypadku formatu MP3).

Uwaga: Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Creative PlayCenter można znaleźć w Pomocy online programu.

Creative Recorder

Program Recorder umożliwia nagrywanie dźwięków lub muzyki z różnych źródeł wejściowych, takich jak mikrofon lub płyty Audio CD, i zapisywanie ich jako plików Wave (.WAV). Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Creative Recorder można znaleźć w Pomocy online programu.

Creative MiniDisc Center

Program Creative MiniDisc Center umożliwia odtwarzanie znanych formatów dźwiękowych lub kompaktów dla zapisu na dyskach cyfrowych, jako są odtwarzacze DAT i dyski MD (MiniDisc).

Przez pośrednictwo programu Creative MiniDisc Center możecie:

- utworzyć album swoich ulubionych piosenek w różnych formatach dźwiękowych,
- włożyć między poszczególne utwory przedzastawioną pauzę,
- odtworzyć swoje osobiste albumy i zapisać je na dysku MD.

Podrobnější informace o použití programu Creative MiniDisc Center naleznete v jeho [návodě online](#).

Creative Restore Defaults

Program Creative Restore Defaults umożliwia przywrócenie wszystkich domyślnych ustawień audio.

4

Korzystanie z aplikacji

Ten rozdział zawiera informacje o tym, których aplikacji należy używać do zastosowań twórczych, do gier i w celach rozrywkowych.

Korzystanie z aplikacji

Karta Sound Blaster Audigy oferuje użytkownikowi wysokiej jakości odtwarzanie multimedialnych, cyfrową rozrywkę, możliwość działalności twórczej, korzystania z rozrywki w sieci Internet i z gier. Poniższe strony zawierają informacje o tym, które z aplikacji najlepiej spełnią określone potrzeby użytkownika.

Odtwarzanie multimedialnych

Oglądanie filmów DVD



Niektóre programowe dekodery/odtwarzacze DVD nie mogą dekodować kanałów w standardzie 5.1, ale mogą obsługiwać wyjście SPDIF. W takich przypadkach należy włączyć funkcję wyjścia SPDIF, aby umożliwić karcie Sound Blaster Audigy dekodowanie sygnału Dolby Digital.

Mając zewnętrzny dekodery Dolby Digital (AC-3), można korzystać z zawartości dźwiękowej systemu Dolby Digital w filmach DVD.

Jeśli jednak nie masz zewnętrznego dekodera Dolby Digital (AC-3), to po pierwsze musisz mieć napęd zgodny z DVD i zestaw głośników obsługujący sześć kanałów, taki jak Creative Inspire 5.1 Analog Speakers. Po drugie, musisz mieć programowy odtwarzacz DVD zdolny do wysyłania skompresowanego sygnału AC-3 SPDIF na kartę Sound Blaster Audigy w celu zdekodowania, taki jak program InterVideo WinDVD 2000 lub Cyberlink PowerDVD.

W programie Creative Surround Mixer włącz funkcję Dolby Digital (AC-3) Decode. Więcej informacji można znaleźć w Pomocy online programu Creative Surround Mixer.

W programowym dekodery/odtwarzaczu DVD włącz funkcję wyjścia SPDIF lub podobną.



Odtwarzanie plików MP3 lub WMA

Program Creative PlayCenter obsługuje i odtwarza pliki MP3 oraz WMA.

Odtwarzanie plików Wave i CD Audio

Program Creative PlayCenter służy do odtwarzania zarówno plików Wave jak i CD Audio. WAV to format plików dźwięku cyfrowego systemu operacyjnego Windows. Termin CD Audio dotyczy dysków kompaktowych audio, które można odtwarzać przy użyciu napędu CD-ROM.

Odtwarzanie plików MIDI

MIDI (*.MID) to format muzyczny używany do odtwarzania syntezatora wewnętrznego. Do odtwarzania plików MIDI służy program Creative PlayCenter.

Tworzenie plików niezgodnych ze standardem General-MIDI

Wielu muzyków użyło programu Vienna Soundfont Studio do tworzenia plików muzycznych (niezgodnych ze standardem General MIDI) z wykorzystaniem niezwykle i egzotycznych instrumentów. Instrumenty te są zapisane w bankach dźwięków zwanych SoundFont. Takie pliki MIDI można odtwarzać za pomocą odtwarzacza Creative PlayCenter. Instalacyjny dysk CD karty dźwiękowej Sound Blaster Audigy zawiera wiele przykładów wysokiej jakości banków dźwięków SounFont.

Cyfrowa rozrywka

Oglądanie filmów z dźwiękiem przestrzennym

Warunkiem wysokiej jakości dźwięku w filmach jest używanie dobrych głośników. Jeśli do karty Sound Blaster Audigy podłączony jest 4- lub 5-głośnikowy system, to ustawienia głośników należy skonfigurować w programie Creative Surround Mixer. W przypadku filmów DVD zalecane jest nabycie zestawu systemu kina domowego, jak również głośników Creative Inspire 5.1 Digital Speakers.

Kompilowanie własnych albumów

Przy użyciu programu Creative PlayCenter można kompilować albumy zawierające pliki CD Audio, WAV lub MIDI.

Zastosowania twórcze

Stosowanie efektów głosowych

Podczas śpiewania i nagrywania własnych piosenek, możesz wzmocnić swój głos, a nawet dodać efekty specjalne. Można to zrobić za pomocą funkcji EAX Control, dostępnej w programie Creative Surround Mixer.

Nagrywanie dźwięku i efektów

Program Creative Recorder umożliwia łatwe nagrywanie dźwięku z dowolnego źródła bez konieczności zmiany ustawień miksera. Można także nagrywać efekty dźwiękowe.

Przechwytywanie i edycja wideo

Dzięki aplikacjom do obróbki cyfrowego wideo, na przykład Ulead VideoStudio można przechwytywać i edytować własne wideo, a następnie zapisywać je w popularnych formatach, takich jak AVI, QT, MOV lub MPEG.

Zaawansowane tworzenie treści

Nagrywanie wielu ścieżek z wykorzystaniem technologii ASIO

Możesz stworzyć domowe studio muzyczne, korzystając z programowych sekwencerów MIDI, na przykład Cubasis VST. Możesz łączyć własne utwory złożone z wielu ścieżek pochodzących z syntezatora MIDI (wewnętrznego lub zewnętrznego), gitary lub zewnętrznego instrumentu muzycznego (Line-In), urządzenia cyfrowego (SPDIF) lub mikrofonu. Obsługa technologii ASIO umożliwia tworzenie wszystkich tych elementów przy bardzo małych opóźnieniach (rozwiązuje problemy z synchronizacją wielu ścieżek)



Tworzenie muzyki

Program Cubasis VST umożliwia tworzenie muzyki na komputerze wyposażonym w kartę Sound Blaster Audigy. Możesz podłączyć klawiaturę MIDI do portu MIDI/Joystick i dzięki temu oprogramowaniu natychmiast otrzymasz wysokiej klasy syntezator. Dostarczone oprogramowanie pełniące funkcje sekwencera umożliwia komponowanie własnej muzyki i aranżacji.

Nagrywanie i transkrypcja muzyki

Korzystając z programu Cubasis VST, możesz nagrywać własną muzykę i przechowywać utwory w postaci zapisu nutowego. Możesz nawet wydrukować zapis nutowy.

Nagrywanie i edycja instrumentów muzycznych

Możesz nagrać dowolne efekty dźwiękowe lub pętle sampli, a następnie użyć ich jako instrumentu MIDI — wszystko to w programie Vienna SoundFont Studio. Możesz także edytować istniejące banki SoundFont.

Nagrywanie dźwięku cyfrowego

W programie Creative Wave Studio możesz nagrywać i edytować cyfrowo (16 bitów, 48 kHz) na komputerze z kartą Sound Blaster Audigy. Podłącz dowolne urządzenie zgodne ze standardem SPDIF, takie jak magnetofon DAT i wybierz opcję CD Digital (Cyfrowe CD) w programie Creative Surround Mixer.

Tworzenie wielu efektów

Karta Sound Blaster Audigy umożliwia programowanie wielu efektów. Możesz tworzyć dosłownie tysiące pogłosów i innych efektów specjalnych za pomocą funkcji EAX Control, dostępnej w programie Creative Surround Mixer.



Tworzenie i odtwarzanie brzmień SoundFont

Dzięki technologii SoundFont firmy Creative, tworząc muzykę możesz korzystać z nieograniczonych możliwości tworzenia dźwięku na potrzeby własnej muzyki. Możesz tworzyć własne banki SoundFont w programie Vienna SF Studio i konwertować pętlę bębnową do banków Soundfont. Program Vienna SF Studio można pobrać pod adresem <http://www.SoundFont.com>

Rozrywka w sieci Internet

Kodowanie utworów z płyt CD w formacie MP3

Przy użyciu programu Creative PlayCenter możesz kodować i rejestrować wszystkie swoje ulubione utwory z płyt CD na dysku twardym komputera i utworzyć bazę danych niestandardowych list utworów.

Pobieranie i odtwarzanie utworów MP3

Przy użyciu programu Creative PlayCenter można dodać bieżące utwory do bazy danych, pobierając je z różnych witryn w sieci Internet.

Odtwarzanie utworów MP3 przy użyciu technologii EAX ADVANCED HD™

Program Creative PlayCenter umożliwia tworzenie własnych interpretacji MP3 dzięki przebogatomu przestrzennemu realizmowi efektów uzyskiwanych w drodze dodawania do utworu środowiska, np. "sali koncertowej" lub "łazienki"! Można udostępniać te wzbogacone interpretacje utworów MP3 nawet osobom nie posiadającym karty Sound Blaster Audigy.



Wykorzystanie karty w grach

Korzystanie z obsługi technologii EAX ADVANCED HD™

Baw się wieloma grami opracowanymi przez czołowych producentów w technologii EAX ADVANCED HD™ — grami, które przenoszą graczy do realistycznych środowisk. Odwiedź witrynę <http://www.eax.creative.com>, aby uzyskać pełną listę zgodnych gier.

Korzystanie z obsługi standardu DirectSound3D

Karta Sound Blaster Audigy obsługuje gry w standardzie DirectSound3D (DS3D). Dźwięki są pozycjonowane w przestrzeni 3D, co wzbogaca doznania płynące z gry.

Korzystanie z obsługi standardu A3D 1.0

Karta Sound Blaster Audigy tłumaczy wywołania w standardzie A3D na standard DirectSound3D, co znaczy, że obsługuje gry wykorzystujące standard A3D w wersji 1.0.

Dostosowywanie środowisk w przypadku gier nie obsługujących dźwięku 3D

Można utworzyć niestandardowe środowiska dla gier nie obsługujących technologii EAX ADVANCED HD™, używając okienka EAX Control, które można otworzyć w programie Creative Surround Mixer.

Sound
BLASTER

A

Ogólne dane techniczne

W tej sekcji zamieszczono dane techniczne karty
Sound Blaster Audigy.

Ogólne dane techniczne

Ta sekcja zawiera listę danych technicznych karty Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394/nie Firewire/IEEE 1394) i nakładki Joystick/MIDI (tylko Firewire/IEEE 1394).

Funkcje

PCI Bus Mastering

- Zgodność ze specyfikacją PCI Version 2.1
- Praca w trybie “bus master” zmniejsza czas zwłoki i poprawia wydajność systemu

Procesor Audigy

- Zaawansowane, przyspieszane sprzętowo przetwarzanie cyfrowych efektów dźwiękowych
- 32-bitowe przetwarzanie cyfrowe w zakresie dynamiki 192 dB
- Opatentowana 8-punktowa interpolacja, zmniejszająca zniekształcenia do poziomu niesłyszalnego
- 64-głosowy sprzętowy syntezytor typu wavetable
- Cyfrowe miksowanie i korekcja o jakości profesjonalnej
- Na pamięć hosta można zmapować nieograniczonych rozmiarów bank brzmień SoundFont (ograniczenia wynikają z dostępnej ilości pamięci systemowej)

Ścieżka audio wysokiej jakości

- Miksuje z wewnętrznymi źródłami cyfrowymi źródła analogowe takie jak płyta CD Audio, wejścia Line in, Auxiliary, TAD i głośnik PC, Microphone za pośrednictwem kodera-dekodera AC'97
- Odtwarzanie 64 kanałów audio, każdego z dowolną częstotliwością próbkowania
- 32-bitowe miksowanie wszystkich źródeł cyfrowych w programie Digital Mixer karty Audigy
- 24-bitowa konwersja analogowo-cyfrowa wejściowych danych analogowych przy częstotliwości próbkowania 48 kHz
- 24-bitowa konwersja cyfrowo-analogowa źródeł cyfrowych przy częstotliwości próbkowania 48 kHz na analogowe wyjście głośnikowe 5.1
- Częstotliwości próbkowania przy rejestrowaniu 16-bitowym: 8; 11,025; 12; 16; 22,05; 24; 32; 44,1 i 48 kHz



Profesjonalne przetwarzanie dźwięku cyfrowego

- ❑ Obsługa sygnału wejściowego w formacie SPDIF (Sony/Philips Digital Interface) przy jakości maksymalnej 24-bit/96 kHz
- ❑ Wyjście SPDIF o maksymalnej rozdzielczości 24-bit przy wybieranej częstotliwości próbkowania równej 44,1 lub 48, lub 96 kHz
Note: Wyjście SPDIF jest niedostępne podczas odtwarzania zabezpieczonej cyfrowej zawartości dźwiękowej utworzonej przy użyciu technologii DRM (Digital Rights Management)
- ❑ Wybierane 6-kanałowe wyjście SPDIF na wzmacniacz zewnętrzny /systemy głośników cyfrowych
- ❑ Programowe przełączanie wejście-na wyjście SPDIF (obejście) w celu zminimalizowania zakłóceń z połączenia kablowego (z możliwością dodania urządzenia Audigy Drive)
- ❑ Nagrywanie wielu ścieżek z małymi opóźnieniami dzięki obsłudze technologii ASIO

Elastyczne sterowanie przy użyciu miksera

- ❑ Programowe sterowanie odtwarzaniem sygnału z CD Audio, z wejść Line In, Auxiliary, TAD, głośnika PC, wejścia Microphone In, urządzeń Wave/DirectSound, urządzeń MIDI, CD Digital (CD SPDIF)
- ❑ Programowe sterowanie rejestrowaniem sygnału z wejść Analog Mix (sumy sygnałów CD Audio, Line In, Auxiliary, TAD, głośnik PC) Microphone In, urządzeń Wave/DirectSound, urządzeń MIDI, CD Digital (CD SPDIF)
- ❑ Możliwość wyboru źródła danych wejściowych lub miksowanie wielu źródeł audio przy nagrywaniu
- ❑ Nastawny główny regulator głośności
- ❑ Oddzielna regulacja tonów niskich i wysokich
- ❑ Regulacja balansu kanałów przednich i tylnych
- ❑ Regulacja wyciszania i panoramy źródeł miksera

Dekodowanie Dolby Digital (AC-3)

- ❑ Dekodowanie sygnału Dolby Digital (AC-3) na kanały 5.1 lub przekazywanie skompresowanego strumienia Dolby Digital (AC-3) PCM SPDIF do dekodera zewnętrznego
- ❑ Przekierowanie tonów niskich: wzmacnia wyjście tonów niskich na subwoofer w przypadku zestawów z małymi głośnikami satelitarnymi
- ❑ Zwrotnica częstotliwości tonów niskich (10–200 Hz): regulowana na niezależne subwoofery w celu uzyskania żądanej głośności tonów niskich
- ❑ Regulacja głośności głośników centralnego i subwoofera



Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)

- ❑ Technologia wielogłośnikowa
- ❑ Miksowanie źródeł mono lub stereo do kanałów 5.1
- ❑ Profesjonalnej jakości algorytm panoramowania i miksowania

Zgodność ze standardem Firewire/IEEE 1394™

- ❑ Zgodność ze specyfikacją IEEE 1394a
- ❑ Obsługa szybkości danych 100, 200 i 400 Mb/s
- ❑ Obsługa maksymalnie 63 urządzeń zgodnych ze standardem IEEE 1394 w konfiguracji łańcuchowej

Obsługa połączeń

Karta Sound Blaster Audigy (Firewire/IEEE 1394)

Wejścia audio

- ❑ Analogowe wejście liniowe (Line) z gniazdem stereo typu jack dostępne z tyłu komputera
- ❑ Analogowe wejście monofoniczne dla mikrofonu (Microphone) z gniazdem stereo typu jack dostępne z tyłu komputera
- ❑ Analogowe wejście liniowe (CD_IN) z 4-stykowym złączem Molex na karcie
- ❑ Analogowe wejście liniowe (AUX_IN) z 4-stykowym złączem Molex na karcie
- ❑ Analogowe wejście liniowe (TAD) z 4-stykowym złączem Molex na karcie
- ❑ Cyfrowe wejście CD_SPDIF z 2-stykowym złączem Molex na karcie

Wyjścia audio

- ❑ Wyjście analogowe/cyfrowe (ANALOG/DIGITAL OUT) z 3,5 mm czterobiegunowym gniazdem typu jack z tyłu komputera
 - Wyjście analogowe (ANALOG OUT): kanały: centralny i subwoofer
 - Wyjście cyfrowe (DIGITAL OUT): cyfrowe wyjścia SPDIF na kanały: przedni, tylny, centralny i subwoofer

- Dwa analogowe, liniowe wyjścia ze stereofonicznymi gniazdami typu jack dostępne z tyłu komputera i wyjścia liniowe przednie i tylne, Line Out 1 i 2
- Możliwość podłączenia 32-omowych słuchawek stereofonicznych poprzez przednie wyjście liniowe
- Jedno wewnętrzne złącze 2 x 5 styków Firewire/IEEE 1394 (J6) na karcie, służące do podłączania karty rozszerzenia Audigy Extension

Interfejs Firewire/ IEEE 1394



6-stykowe złącze/port Firewire/IEEE 1394 ma wyjście o mocy maksymalnej 2 wat. Do tego portu należy podłączać tylko jedno urządzenie o dużym poborze mocy, takie jak dysk twardy i nagrywarka CD-RW standardu IEEE 1394, chyba że urządzenie to ma własne zasilanie.

Pinu	Sygnal
1	TPA+
2	TPA-
3	GND
4	GND
5	TPB+
6	TPB-
7	POWER (+12 VDC)*
8	POWER (-12 VDC)*
9	VOID
10	GND

***Usunięte w niektórych modelach**

- Jedno 6-stykowe złącze/port Firewire/IEEE 1394 z tyłu komputera
- VOL_CTRL, rozgałęźnik 1 x 4 styki
- PC_SPK (głośnik PC), rozgałęźnik 1 x 2 styki

Interfejsy



- AUD_EXT, rozgałęźnik 2 x 20 styków służący do podłączania urządzenia Audigy Drive (opcjonalnie)
- JOYSTICK, rozgałęźnik 2 x 8 styków służący do podłączania złącza Joystick/MIDI (metalowa nasadka, dołączona lecz opcjonalna)

Karta Sound Blaster Audigy (nie Firewire/IEEE 1394)

Wejścia audio

- Analogowe wejście liniowe (Line) z gniazdem stereo typu jack dostępne z tyłu komputera
- Analogowe wejście monofoniczne dla mikrofonu (Microphone) z gniazdem stereo typu jack dostępne z tyłu komputera
- Analogowe wejście liniowe (CD_IN) z 4-stykowym złączem Molex na karcie
- Analogowe wejście liniowe (AUX_IN) z 4-stykowym złączem Molex na karcie
- Analogowe wejście liniowe (TAD) z 4-stykowym złączem Molex na karcie
- Cyfrowe wejście CD_SPDIF z 2-stykowym złączem Molex na karcie

Wyjścia audio

- Wyjście analogowe/cyfrowe (ANALOG/DIGITAL OUT) z 3,5 mm czterobiegunowym gniazdem typu jack z tyłu komputera
 - Wyjście analogowe (ANALOG OUT): kanały: centralny i subwoofer
 - Wyjście cyfrowe (DIGITAL OUT): cyfrowe wyjścia SPDIF na kanały: przedni, tylny, centralny i subwoofer
- Dwa analogowe, liniowe wyjścia ze stereofonicznymi gniazdami typu jack dostępne z tyłu komputera i wyjścia liniowe przednie i tylne, Line Out 1 i 2
- Możliwość podłączenia 32-omowych słuchawek stereofonicznych poprzez przednie wyjście liniowe

Interfejsy

- VOL_CTRL, rozgałęźnik 1 x 4 styki
- AUD_EXT, rozgałęźnik 2 x 20 styków służący do podłączania urządzenia Audigy Drive (opcjonalnie)
- 15-stykowe złącze JOYSTICK/MIDI na blaszkach mocujących

Sound
BLASTER

B Rozwiązywanie problemów

Ta sekcja zawiera rozwiązania problemów, jakie mogą wystąpić podczas instalacji lub użytkowania.

Rozwiązywanie problemów

Problemy z instalacją oprogramowania

Ten dodatek zawiera rozwiązania problemów, jakie mogą wystąpić podczas instalacji lub użytkowania.

Instalacja nie rozpoczyna się automatycznie po włożeniu instalacyjnego dysku CD Sound Blaster Audigy.

Być może wyłączona jest funkcja Autoodtwarzanie systemu Windows.

Aby uruchomić program instalacyjny przy użyciu menu skrótów Mój komputer:

1. Kliknij dwukrotnie ikonę **Mój komputer** na pulpicie systemu Windows.
2. W oknie **Mój komputer** kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu CD-ROM.
3. W menu skrótów kliknij polecenie **Autoodtwarzanie** i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Aby włączyć funkcję Autoodtwarzanie przy użyciu opcji Automatyczne powiadomianie o wkładaniu:

1. Kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Menedżer urządzeń** i zaznacz napęd CD-ROM.
4. Kliknij przycisk **Właściwości**.
5. W oknie dialogowym **Właściwości** kliknij kartę **Ustawienia** i zaznacz pole wyboru **Automatyczne powiadomianie o wkładaniu**.
6. Kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć okno dialogowe.

Aby uruchomić instalację programu za pomocą Eksploratora Windows:

1. W Eksploratorze Windows przeglądaj w poszukiwaniu folderu D:\Audio\Setup (gdzie D: reprezentuje stację CD-ROM).
2. Kliknij dwukrotnie plik Setup.exe

Problemy z dźwiękiem

Nieoczekiwane zbyt duże natężenie dźwięku środowiskowego lub efektów środowiskowych przy odtwarzaniu pliku audio.

Ostatnio wybrane ustawienie wstępne stanowi niewłaściwe środowisko dla bieżącego pliku audio.

Aby uaktywnić właściwe środowisko:

1. Kliknij dwukrotnie ikonę **EAX Control Panel** w programie AudioHQ.
2. W polu **Environment** kliknij strzałkę w dół, aby wybrać pozycję (**No effects**) (bez efektów) lub odpowiednie środowisko.

Brak dźwięku w słuchawkach.

Sprawdź, czy:

- Słuchawki są podłączone do gniazda słuchawek (Headphones).
- Na karcie **Speakers** (Głośniki) głównego okienka programu Surround Mixer zaznaczona jest opcja **Headphones** (Słuchawki) w polu **Speaker** (Głośnik).
- W okienku Mixer programu Surround Mixer wybrane źródło nagrywania to "**What U Hear**" (To, co słyszysz).

Poszczególne analogowe źródła nagrywania są niewyświetlane w programie Surround Mixer.

Następujące analogowe źródła nagrywania są połączone w jeden regulator rejestrowania o nazwie **Analog Mix (Line/CD/TAD/Aux/PC)**, znajdujący się w jednokolumnowym okienku nagrywania:

- Line In
- CD Audio
- Auxiliary
- TAD-In
- PC Speaker

Nie można wybrać poszczególnych analogowych źródeł nagrywania w programie Surround Mixer.

Pięć analogowych źródeł nagrywania połączono w obszarze wyboru **Analog Mix (Line/CD/TAD/Aux/PC)**. Aby uzyskać więcej informacji, patrz “Poszczególne analogowe źródła nagrywania są niewyświetlane w programie Surround Mixer.” na stronie B-2.

Rejestrowanie dźwięku z pojedynczego źródła analogowego:

- Upewnij się, że w jednokolumnowym okienku nagrywania programu Surround Mixer wybrano źródło rejestrowanego dźwięku **Analog Mix (Line/CD/TAD/Aux/PC)**.
- W okienku sześciokolumnowym wycisz źródła analogowe, których nie chcesz nagrywać, klikając pole wyboru **Mute** (Wycisz), aby je zaznaczyć.

Brak dźwięku z głośników.

Sprawdź, czy:

- Głośniki są podłączone do wyjścia karty.
- W okienku Mixer wybrano właściwe źródło.
- Jeśli oba powyższe warunki są spełnione, a wciąż nie ma dźwięku, kliknij **czerwony znak plus (+)** nad regulatorem głośności (**VOL**) i sprawdź, czy zaznaczone jest pole wyboru **Digital Output Only** (Tylko dźwięk cyfrowy). Jeśli tak jest, to aktywny jest tryb **Digital Output Only** i aby uzyskać dźwięk, należy do karty podłączyć głośniki cyfrowe. Aby uzyskać więcej informacji, zapoznaj się z sekcją dotyczącą opcji **Digital Output Only** w Pomocy online programu Surround Mixer.

Brak dźwięku przy odtwarzaniu plików cyfrowych, takich jak pliki WAV, MIDI lub klipy AVI.

Sprawdź, czy:

- Pokrętko regulacji głośności (jeśli jest) głośników jest ustawione pośrodku skali. W razie potrzeby do regulacji głośności można użyć programu Creative Mixer.
- Głośniki z własnym zasilaniem lub wzmacniacz zewnętrzny są podłączone do gniazda Line Out lub Rear Out karty.
- Nie ma konfliktu sprzętowego między kartą a urządzeniem peryferyjnym. Patrz “Rozwiązywanie konfliktów We/Wy” na stronie B-9.



- Wybór w polu Speaker w głównym okienku programu Surround Mixer jest zgodny z daną konfiguracją głośników lub słuchawek.
- Suwaki **Original Sound** (Oryginalny dźwięk) na kartach **Master** (Główny) i **Source** (ródło) aplikacji **EAX Control Panel** są ustawione na wartość 100%.

Brak dźwięku przy odtwarzaniu dysków CD-Audio lub w grach DOS wymagających napędu CD-ROM.

Aby rozwiązać problem:

- Sprawdź, czy złącze Analog Audio napędu CD-ROM jest połączone ze złączem CD In karty dźwiękowej.
- Włącz odtwarzanie cyfrowego CD:

W systemie Windows 98 SE

1. Kliknij **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **Multimedia**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości** kliknij kartę **Muzyka CD**.
4. Klikając wybierz pole **Włącz cyfrowy dźwięk CD dla tego urządzenia CD-ROM**.
5. Kliknij przycisk **OK**.

W systemie Windows Me

1. Kliknij **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Menedżer urządzeń**.
4. Kliknij dwukrotnie ikonę napędów DVD/CD-ROM.
Zostanie wyświetlony napęd komputera.
5. Kliknij prawym przyciskiem na ikonę napędu dysku. Zostanie wyświetlone menu.
6. Kliknij przycisk **Właściwości**.
7. W polu **Cyfrowe odtwarzanie dźwięku CD** następnego okna dialogowego kliknij pole wyboru **Włącz dźwięk cyfrowy CD dla tego urządzenia CD-ROM**, aby je oznaczyć.



W systemach Windows 2000 i Windows XP

8. Kliknij przycisk **OK**.

1. Kliknij **Start -> Ustawienia -> Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości** kliknij kartę **Sprzęt**.
4. Kliknij przycisk **Menedżer urządzeń**.
5. Kliknij dwukrotnie ikonę napędów DVD/CD-ROM.
Zostanie wyświetlony napęd komputera.
6. Kliknij prawym przyciskiem na ikonę napędu dysku. Zostanie wyświetlone menu.
7. Kliknij przycisk **Właściwości**.
8. W polu **Cyfrowe odtwarzanie dźwięku CD** następnego okna dialogowego kliknij pole wyboru **Włącz dźwięk cyfrowy CD dla tego urządzenia CD-ROM**, aby je oznaczyć.

Panoramowanie źródła powoduje niekiedy wyłączenie dźwięku.

Może to nastąpić w trybie Digital Output Only (Tylko dźwięk cyfrowy), gdy balans kanałów źródła dźwięku w programie miksera innym niż Surround Mixer (na przykład aplikacji Regulacja głośności systemu Windows) jest ustawiony odwrotnie do ustawienia w okienku głównym programu Surround Mixer. Na przykład balans CD Audio w Regulacji głośności systemu Windows jest po lewej stronie, a w programie Surround Mixer balans CD Audio jest ustawiony po prawej stronie.

Aby rozwiązać ten problem:

Otwórz ów inny mikser i wyśrodkuj balans wszystkich źródeł wejściowych audio.

To zapewni, że źródła analogowe nie będą wyciszane przy panoramowaniu ich w programie Surround Mixer.

Za mała pamięć podręczna brzmień SoundFont



Następstwem zmniejszenia rozmiaru pliku SoundFont jest gorsza jakość dźwięku.

Problemy z joystickiem

Jest za mało pamięci do załadowania brzmień SoundFont.

Może to się zdarzyć w przypadku załadowania lub odtwarzania pliku MIDI zgodnego ze standardem SoundFont, gdy przydzielono za mało pamięci na brzmienia SoundFont.

Aby przydzielić większą pamięć podręczną na brzmienia SoundFont:

Na karcie **Options** apletu SoundFont Control przesunąć suwak SoundFont Cache suwak w prawo.

Ilość pamięci podręcznej brzmień SoundFont, którą można przydzielić, zależy od ilości pamięci systemowej RAM.

Jeśli nadal jest za mało dostępnej pamięci systemowej RAM:

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na karcie **Configure Banks** (Konfigurowanie banków) apletu SoundFont Control w polu **Select Bank** (Wybieranie banku) wybierz mniejszy bank SoundFont, jeśli jest dostępny.
- Zwiększ ilość pamięci systemowej RAM w komputerze.

Port joysticka nie działa.

Port joysticka karty dźwiękowej być może powoduje konflikt z systemowym portem joysticka.

Aby rozwiązać ten problem:

Wyłącz port joysticka karty dźwiękowej i zamiast niego użyj systemowego portu joysticka. Wykonaj jedną z następujących czynności:

1. Kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Menedżer urządzeń**.
4. Kliknij dwukrotnie pozycję **Kontrolery dźwięku, wideo i gier**, a następnie zaznacz pozycję **Creative Audigy Gameport (Creative Game Port** w systemie Windows 2000).
5. Kliknij przycisk **Właściwości**.

6. W oknie dialogowym Właściwości:

Jeśli dostępne jest pole wyboru **Konfiguracja oryginalna (Bieżąca)**:

- Wyczyść pole wyboru, aby wyłączyć urządzenie.

Jeśli dostępne jest pole wyboru **Wyłącz w tym profilu sprzętowym**:

- Upewnij się, że zaznaczone jest pole wyboru, czyli urządzenie jest wyłączone.

7. Kliknij przycisk **OK**, aby uruchomić ponownie system Windows i aby zmiany weszły w życie.

Po wyłączeniu urządzenia interfejsu Gameport Joystick (port gier joysticka) jego wpis w Menedżerze urządzeń jest zaznaczony czerwonym krzyżykiem.

W niektórych programach joystick działa nieprawidłowo.

Być może program do obliczania pozycji joysticka używa taktowania procesora komputera. Jeśli procesor jest szybki, to być może program nieprawidłowo określa położenie joysticka, przyjmując, że pozycja jest poza dopuszczalnym zakresem.

Aby rozwiązać ten problem:

Zwiększ ustawienie "8 bit recovery I/O" systemu BIOS, zazwyczaj dostępne w sekcji Chipset Feature Settings. Jeśli jest to możliwe, można również skorygować szybkość magistrali AT Bus, zmniejszając częstotliwość taktowania. Jeśli problem nie ustąpi, należy wypróbować inny joystick.

Inna zainstalowana karta dźwiękowa działa nieprawidłowo.

Być może na komputerze jest zainstalowane dotychczasowe urządzenie audio. To może być karta dźwiękowa albo mikroukład audio na płycie głównej. Przed zainstalowaniem karty Sound Blaster Audigy zalecane jest całkowite odinstalowanie i usunięcie dotychczasowego urządzenia audio. Działanie wielu urządzeń audio w komputerze może powodować problemy z ich użytkowaniem.



W przypadku braku doświadczenia w obsłudze oprogramowania systemowego nie należy próbować dokonywać zmian w systemie BIOS.

Problemy z wieloma urządzeniami audio

Ewentualnie podczas instalacji karty Sound Blaster Audigy wykonaj następujące czynności:

- ❑ Jeśli komputer wykryje zainstalowaną kartę dźwiękową z serii Sound Blaster Live! lub Sound Blaster PCI512, to zostanie wyświetlone okno komunikatu z zaleceniem całkowitego odinstalowania i usunięcia starszego urządzenia audio. Kliknij przycisk **Tak** i wykonaj instrukcje wyświetlane na ekranie, aby ukończyć usunięcie starego urządzenia audio. Usuń starą kartę dźwiękową z komputera.
- ❑ Jeśli komputer wykryje jakąkolwiek inną zainstalowaną kartę dźwiękową, to zostanie wyświetlone okno komunikatu z zaleceniem całkowitego odinstalowania i usunięcia starszego urządzenia audio. Kliknij przycisk **Tak**, aby kontynuować instalację karty Sound Blaster Audigy.
Po instalacji karty Sound Blaster Audigy całkowicie odinstaluj dotychczasową kartę i usuń kartę dźwiękową z komputera.



Czynności te mogą się różnić w zależności od płyty głównej. Więcej informacji zawiera dokumentacja płyty głównej.

Mikroukład audio płyty głównej działa nieprawidłowo.

Aby wyłączyć mikroukład audio płyty głównej, wykonaj następujące czynności:

1. Uruchom ponownie komputer.
2. W czasie sprawdzania pamięci naciśnij klawisz <F2> lub <Delete>, w zależności od danej płyty głównej.
Zostanie wyświetlone menu konfiguracji systemu BIOS.
3. Wybierz pozycję **Chipset Features Setup** i naciśnij klawisz <Enter>.
4. Wybierz pozycję **Onboard Legacy Audio** i naciśnij klawisz <Enter>, aby wyłączyć mikroukład audio płyty głównej.
5. Naciśnij klawisz <Esc>, aby powrócić do menu konfiguracji systemu BIOS.
6. Wybierz pozycję **Chipset Features Setup**, a następnie naciśnij klawisz <Enter>.
7. Naciśnij klawisz <Y>, a następnie naciśnij klawisz <Enter>.



Problemy z kartą z serii Sound Blaster Live! lub Sound Blaster PCI512

Aplikacje karty Sound Blaster Live! lub Sound Blaster PCI512 nie działają.

W odróżnieniu od funkcji zwykle go odtwarzania lub rejestrowania, starsze urządzenia audio mogą działać nieprawidłowo, gdy zainstalowana jest karta Sound Blaster Audigy.

Aby rozwiązać ten problem:

Odeinstaluj i usuń starsze karty z komputera. W przeciwnym przypadku można wyłączyć kartę Sound Blaster Live! lub Sound Blaster PCI512.

1. Kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Menedżer urządzeń**.
4. Kliknij dwukrotnie pozycję **Kontrolery dźwięku, wideo i gier**, a następnie zaznacz pozycję **Creative Sound Blaster Live! Series** lub **Creative Sound Blaster PCI512**.
5. Kliknij przycisk **Właściwości**.
6. W oknie dialogowym **Właściwości**:
 - Jeśli dostępne jest pole wyboru **Konfiguracja oryginalna (Bieżąca)**:
 - wyczyść to pole wyboru, aby wyłączyć urządzenie.
 - Jeśli dostępne jest pole wyboru **Wyłącz w tym profilu sprzętowym**:
 - upewnij się, że pole wyboru jest zaznaczone, czyli urządzenie jest wyłączone.
7. Kliknij przycisk **OK**, aby uruchomić ponownie system Windows i aby zmiana weszła w życie.

Gdy karta z serii Sound Blaster Live! jest wyłączona, wpis w Menedżerze urządzeń zostaje oznaczony czerwonym krzyżem.

Rozwiązywanie konfliktów We/Wy

Konflikty pomiędzy kartą dźwiękową a innym urządzeniem peryferyjnym mogą wystąpić, gdy karta i inne urządzenie są ustawione na korzystanie z tego samego adresu We/Wy.

Aby usunąć konflikt, należy zmienić ustawienia zasobów karty dźwiękowej lub urządzenia peryferyjnego powodującego konflikt. W systemie Windows 98 SE/Me służy do tego Menedżer urządzeń.



Informacje na ten temat zawiera również sekcja Rozwiązywanie problemów Pomocy online systemu Windows 98 SE/Me.

Problemy w systemie Windows NT 4.0

Jeśli nie wiadomo, która z kart powoduje konflikt, należy usunąć wszystkie karty z wyjątkiem karty dźwiękowej i innych niezbędnych kart (na przykład kontrolera dysku i karty graficznej). Dodawaj po kolei każdą z kart aż Menedżer urządzeń wskaże, że wystąpił konflikt.

Aby rozwiązać konflikty sprzętowe w systemie Windows 98 SE/Me:

1. Kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Menedżer urządzeń**.
4. W obszarze Kontrolery dźwięku, wideo i gier zaznacz powodujący konflikt sterownik karty dźwiękowej, wskazany za pomocą znaku wykrzyknika (!), a następnie kliknij przycisk **Właściwości**.
5. W oknie dialogowym Właściwości kliknij kartę **Zasoby**.
6. Sprawdź, czy pole wyboru **Użyj ustawień automatycznych** jest zaznaczone, a następnie kliknij przycisk **OK**.
7. Uruchom ponownie komputer, aby system Windows 98 SE/Me mógł przypisać ponownie zasoby karcie dźwiękowej i/lub urządzeniu powodującemu konflikt.

Komunikat o błędzie Menedżera sterowania usługą jest wyświetlany wraz z jednym lub więcej komunikatów po ponownym uruchomieniu systemu.

Dzieje się tak w przypadku wyjęcia karty dźwiękowej z komputera po pomyślnym zainstalowaniu karty Sound Blaster Audigy. System Windows próbuje dopasować sterowniki do wyjętej karty.

Aby rozwiązać ten problem:

1. Zaloguj się do komputera jako administrator.
2. Kliknij **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel Sterowania**.
3. Kliknij dwukrotnie ikonę **Multimedia**, a następnie kartę **Urządzenia**.
4. Na liście usuń pozycje z tych kategorii
 - Urządzenia audio
 - Urządzenia i instrumenty MIDI
elementy inne niż
 - Audio for Creative Sound Blaster Audigy
 - MIDI for Creative Sound Blaster Audigy

- MIDI for Creative S/W Synth
5. Kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć okno dialogowe.
Sterowniki zostały usunięte.

Problemy z programowym odtwarzaczem DVD (nie dołączony)

Zmiana konfiguracji dźwięku (na przykład przełączanie z trybu sześciokanałowego na tryb wyjścia SPDIF i odwrotnie) w trakcie oglądania filmów DVD nie działa, chociaż wszystkie ustawienia w oprogramowaniu odtwarzacza DVD i w programie Surround Mixer są poprawne.

Aby rozwiązać ten problem:

Zamknij i uruchom ponownie programowy odtwarzacz DVD.

Problemy ze sterownikiem cyfrowej kamery wideo w systemie Windows 98 SE/2000/Me

Cyfrowa kamera wideo działa nieprawidłowo.

Być może nie jest to najnowsza wersja (v4.10.2226) sterownika firmy Microsoft do cyfrowej kamery wideo.

Aby rozwiązać ten problem:

1. Odwiedź witrynę internetową firmy Microsoft i pobierz plik aktualizacji cyfrowego wideo dla oprogramowania DirectX 8.0 (dx80bda.exe).
2. Zainstaluj ten plik na komputerze.

Uwaga:Najpierw należy zainstalować oprogramowanie DirectX 8.0 lub w wersji 8.0a.

Jeśli problem nie ustąpi, to być może sterownik firmy Microsoft do cyfrowej kamery wideo nie jest w pełni zoptymalizowany do obsługi danej cyfrowej kamery wideo.

Aby rozwiązać ten problem:

1. Włącz cyfrową kamerę wideo.
2. Włóż instalacyjny dysk CD karty Sound Blaster Audigy do napędu CD-ROM.
Zamknij ekran powitalny.



Ovladač 1394 DVConnect se nespustí v systému Windows XP.



3. Korzystając z Eksploratora Windows, zlokalizuj folder **1394** na dysku CD-ROM i uruchom plik DVConnect 240.exe. Aby zakończyć instalację, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
Jeśli korzystasz z systemu Windows 98 SE, to być może zostanie wyświetlony komunikat o włożeniu najpierw dysku CD systemu Windows 98. Aby zakończyć instalację, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
4. Kliknij przycisk **Zakończ**.
5. Wyłącz, a następnie włącz ponownie cyfrową kamerę wideo.

Problemy z przesyłaniem plików w niektórych mikroukładach płyty głównej VIA

Po zainstalowaniu karty Audigy 2 na mikroukładzie płyty głównej VIA mogą wystąpić następujące zjawiska:

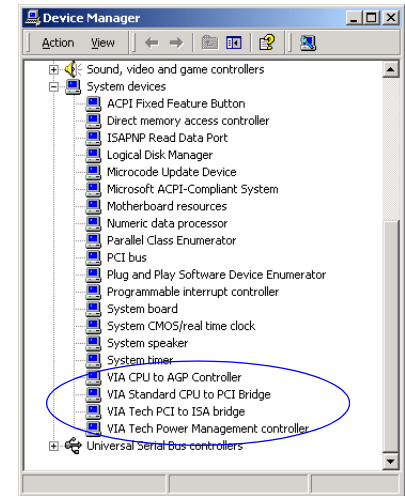
Podczas przesyłania dużej ilości danych komputer przestanie odpowiadać, wykona automatyczny restart LUB
Pliki przesyłane z innego napędu mogą być niepełne lub uszkodzone.

Te problemy pojawiają się w niewielu komputerach, zawierających na płytach głównych mikroukład kontrolera VIA VT82C686B.

Aby sprawdzić, czy na płycie głównej znajduje się mikroukład VT82C686B:

- Zajrzyj do instrukcji obsługi komputera lub płyty głównej, lub

- W systemie Windows:
 - i. Kliknij **Start -> Ustawienia -> Panel sterowania**.
 - ii. Kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
 - iii. Kliknij kartę **Menedżer urządzeń** lub kartę **Sprzęt**.
 - iv. Kliknij ikonę **Urządzenia systemowe**.
 - v. Na wyświetlonej liście znajdź podświetlone pozycje, które przedstawia Figure B-1.
 - vi. Jeżeli pozycja się pojawi, zdejmij pokrywę komputera i znajdź na płycie głównej mikroukład VIA. (Zachowaj instrukcje bezpieczeństwa, zob. page 1-7.)
Mikroukład VT82C686B jest oznaczony numerem modelu.



Rysunek B-1: na karcie Menedżera urządzeń.

Jeżeli posiadasz mikroukład VT82C686B:

- Firma Creative zaleca skontaktowanie się ze sprzedawcą komputera lub producentem płyty głównej w celu uzyskani najnowszego modelu.
- Niektórzy użytkownicy rozwiązywali opisane wyżej problemy wykonując jedną lub obie następujące czynności:
 - pobierając najnowsze sterowniki VIA 4in1 z witryny <http://www.viatech.com>*,
 - nabywając najnowszy system BIOS dla karty z witryny producenta *.

*Treści tych witryn są obsługiwane przez inne firmy. Firma Creative nie ponosi odpowiedzialności za informacje lub dane, pobrane z tych witryn. Niniejsza informacja ma wyłącznie pomocniczy charakter.

Problemy w systemie Windows XP

Podczas instalacji aplikacji firmy innej niż Creative w systemie Windows XP jest wyświetlany komunikat błędny sprzątkowy.

W chwili wydawania produktu firma Microsoft zaleca firmom poddanie produktu do certyfikacji. Jeżeli sterownik urządzenia nie jest sprawdzony lub nie spełnia warunków certyfikacji Microsoft, wyświetlany jest komunikat ostrzegawczy, podobny do poniższego.



Ten komunikat może być wyświetlany przy instalacji sterowników, nie będących produktem firmy Creative. Jeżeli tak się stanie, można wybrać przycisk **Kontynuuj mimo to**. Sterowniki urządzeń nie zatwierdzone przez Microsoft można używać w systemie Windows XP, mogą jednak nie działać lub naruszyć pracę komputera.

Więcej informacji na temat wersji XP można uzyskać u producenta sterownika w jego witrynie internetowej lub pomocy telefonicznej.