

Sound Blaster

CREATIVE®
WWW.CREATIVE.COM



BLASTER® *Live!*™

5.1

User's Guide

Program Creative Sound Blaster Live! Oprogramowanie dźwiękowe firmy Creative Technology Ltd.

Zastrzega się prawo do zmiany informacji zawartych w tym dokumencie bez uprzedzenia. Informacje te nie mogą być traktowane jako zobowiązania ze strony Creative Technology Ltd. Żadna część niniejszej publikacji nie może być reprodukowana, przekazywana w jakiegokolwiek formie zapisu, elektronicznego bądź mechanicznego, powielana ani zapisywana bez pisemnej zgody firmy Creative Technology Ltd. Oprogramowanie opisane w niniejszym dokumencie dostarczane jest zgodnie z umową licencyjną i może być używane lub kopiowane wyłącznie na zasadach w niej przedstawionych. Kopiowanie oprogramowania na jakikolwiek inny nośnik, niż wyraźnie dozwolony przez umowę licencyjną jest niezgodne z prawem. Licencjodawca jest upoważniony do wykonania jednej kopii każdego programu w celu jego archiwizacji.

Copyright © 1998-2003 Creative Technology Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja 1.6

Grudzień 2003

Sound Blaster, Blaster, logo Sound Blaster Live!, logo Sound Blaster PCI, EAX, Creative Multi Speaker Surround, E-MU oraz SoundFont są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Creative Technology Ltd w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. E-Mu i SoundFont są zastrzeżonymi znakami towarowymi E-mu Systems, Inc. Cambridge SoundWorks, MicroWorks oraz PC Works są zastrzeżonymi znakami towarowymi, a PC Works FourPointSurround jest znakiem towarowym Cambridge SoundWorks, Inc.. Microsoft, MS-DOS i Windows są to zastrzeżone znaki towarowe firmy Microsoft Corporation. Wyprodukowane na podstawie licencji firmy Dolby Laboratories. „Dolby”, „Pro Logic” i symbol podwójnej litery D są znakami towarowymi firmy Dolby Laboratories. Poufne nieopublikowane materiały. Copyright 1992-1997 Dolby Laboratories. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne produkty stanowią znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe ich odpowiednich właścicieli.

Ten produkt wykorzystuje co najmniej jeden z następujących amerykańskich patentów:

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.

Spis treści

Wstęp

Wymagania systemowe	ii
Karta Sound Blaster Live!.....	ii
Gry oraz oglądanie DVD.....	ii
Uzyskiwanie dodatkowych informacji.....	iii
Konwencje podręcznika	iii

1 Instalowanie sprzętu

Niezbędne elementy	1-1
Karta Sound Blaster Live!	1-2
Krok 1: Przygotuj komputer.....	1-3
Krok 2: zainstaluj kartę Sound Blaster Live!.....	1-4
Krok 3: Podłącz napęd CD-ROM/DVD-ROM	1-5
Krok 4: Podłącz zasilanie.....	1-6
Włączanie CDDA.....	1-6
Podłączanie urządzeń peryferyjnych	1-8
Podłączanie systemów głośników	1-9
Podłączanie zewnętrznych urządzeń elektronicznych użytkownika.....	1-10
Umieszczenie głośników.....	1-11

2 Instalacja oprogramowania

Instalowanie sterowników i aplikacji	2-1
--	-----

3 Korzystanie z karty Sound Blaster Live!

Oprogramowanie Creative Software	3-1
Creative Surround Mixer	3-2
Creative AudioHQ.....	3-2
Creative Diagnostics.....	3-3

Okno dialogowe SoundFont Control	3-3
Creative Keyboard	3-3
EAX Control	3-3
Creative Wave Studio	3-4
Creative PlayCenter.....	3-4
Creative Recorder.....	3-5

A Ogólne dane techniczne

Funkcje	A-1
PCI Bus Mastering.....	A-1
EMU10K1	A-1
Stereo Digitized Voice Channel	A-1
AC '97 Codec Mixer	A-2
Regulacja głośności	A-2
Dolby Digital (skompresowany format AC-3)	A-2
System Creative Multi Speaker Surround (CMSS)	A-3
Połączenia	A-3
Wejścia audio.....	A-3
Wyjścia audio	A-3
Interfejsy.....	A-4

B Rozwiązywanie problemów

Problemy z instalacją oprogramowania.....	B-1
Dźwięk.....	B-2
Problemy z przesyłaniem plików w przypadku niektórych płyt głównych z układem chipset firmy VIA	B-5
Niewystarczający bufor SoundFont.....	B-7
Joystick.....	B-7
Konflikty We/Wy	B-8
Problemy w systemie Windows XP.....	B-9

Wstęp

Karta Sound Blaster Live! jest najlepszym rozwiązaniem dźwiękowym do gier, filmów, płyt CD, utworów MP3 i innych rodzajów rozrywki internetowej. Dzięki obsłudze wiodącego obecnie standardu EAX, karta Sound Blaster Live! oferuje użytkownikowi dźwięk przestrzenny i wielowarstwowe efekty akustyczne tworząc realistyczne, przestrzenne wrażenia słuchowe. Wysokowydajny procesor dźwiękowy EMU10K1 karty zapewnia najwyższej jakości i czystości obsługę audio przy optymalnym wykorzystaniu CPU. W połączeniu z konfiguracją z czterema głośnikami karta umożliwia uzyskanie realistycznego dźwięku przestrzennego, standardu EAX w niektórych grach oraz prawdziwie przestrzennego dźwięku w filmach.

Wymagania systemowe

Karta Sound Blaster Live!

- 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), Windows 2000 lub Windows XP
- 64 MB pamięci RAM w systemach Windows 98 SE/Me
128 MB RAM w przypadku systemów Windows 2000/XP
- 600 MB wolnego miejsca na dysku twardym
- Dostępne złącze zgodne ze specyfikacją PCI 2.1 dla karty Sound Blaster Live!
- Słuchawki lub głośniki ze wzmacniaczem (dostępne osobno)
- Zainstalowany napęd CD-ROM

Gry oraz oglądanie DVD

- Oryginalny procesor Intel Pentium II 350 MHz, MMX albo AMD 450 MHz/3Dnow!
- Gry: zalecane 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z akceleratorem 3D z co najmniej 8 MB pamięci RAM dla tekstur, 300-500 MB wolnego miejsca na dysku twardym
- Filmy DVD: Napęd DVD-ROM drugiej lub późniejszej generacji z następującymi zalecanymi programowymi odtwarzaczami DVD: WinDVD2000 firmy InterVideo lub PowerDVD 3.0 albo późniejszy firmy CyberLink

Program Sound Blaster Live! szacuje wymaganą ilość miejsca na dysku twardym, kiedy wybierzesz go podczas instalacji. Inne aplikacje mogą mieć większe wymagania systemowe albo mogą wymagać mikrofonu. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji Pomocy online poszczególnych aplikacji.

Uzyskiwanie dodatkowych informacji




Konwencje podręcznika

Specyfikacje dotyczące MIDI i przyporządkowania złączy znajdują się w elektronicznym *Podręczniku użytkownika* oraz w instrukcjach dotyczących korzystania z różnych aplikacji, znajdujących się w opakowaniu urządzenia.

Odwiędź stronę <http://www.creative.com> aby uzyskać najnowsze sterowniki i aplikacje oraz znaleźć odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

W celu ułatwienia wyszukiwania i rozpoznawania informacji, w podręczniku tym zastosowano następującą konwencję oznaczeń:

Tabela i: Konwencje podręcznika.

Element tekstu	Zastosowanie
	Ikona notatnika wskazuje informacje szczególnie ważne, na które należy zwrócić uwagę przed przejściem do następnego punktu.
	Ikona budzika ostrzega, że niezastosowanie się do podanych instrukcji może spowodować utratę danych lub uszkodzenie systemu.
	Znak ostrzegawczy informuje, że niezastosowanie się do podanych wskazówek może doprowadzić do obrażeń ciała użytkownika lub sytuacji zagrażających życiu.

Instalowanie sprzętu

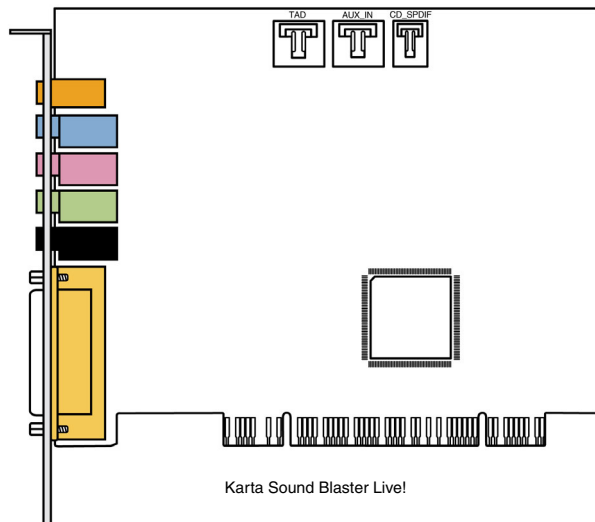
Niezbędne elementy



Wygląd zewnętrzny może być inny, zależnie od modelu oraz regionu, w jakim dokonano zakupu.

Niektóre przedstawione na rysunku złącza mogą być dostępne tylko w określonych kartach.

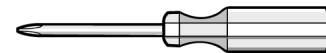
Przed rozpoczęciem instalacji upewnij się, że masz następujące elementy:



Kabel analogowy CD audio MPC-MPC (4-stykowy)*



Kabel cyfrowy CD audio MPC-MPC (2-stykowy)*



Wkrętak krzyżakowy (nie został dołączony)

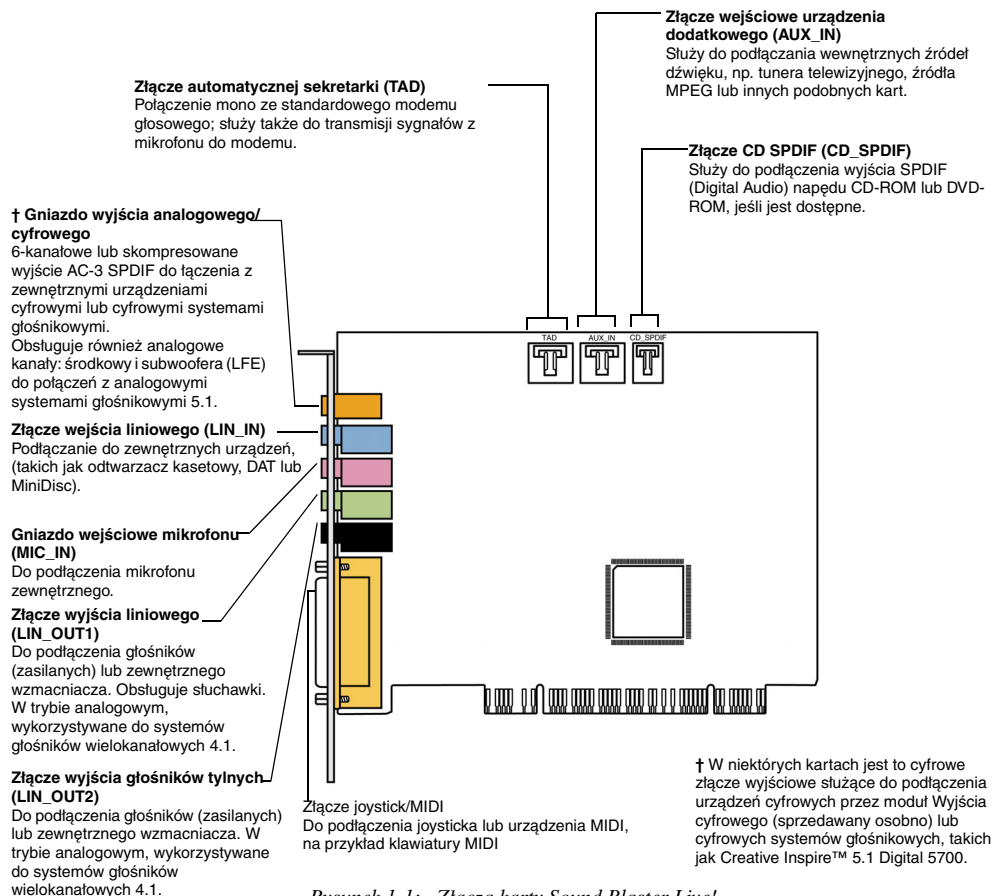
*Dostępne z niektórymi modelami karty Sound Blaster Live!

Karta Sound Blaster Live!



Wygląd zewnętrzny może być inny, zależnie od modelu oraz regionu, w jakim dokonano zakupu. Niektóre przedstawione na rysunku złącza mogą być dostępne tylko w określonych kartach.

Karta dźwiękowa jest wyposażona w następujące złącza, które pozwalają na podłączenie innych urządzeń:



Rysunek 1-1: Złącza karty Sound Blaster Live!

Krok 1: Przygotuj komputer

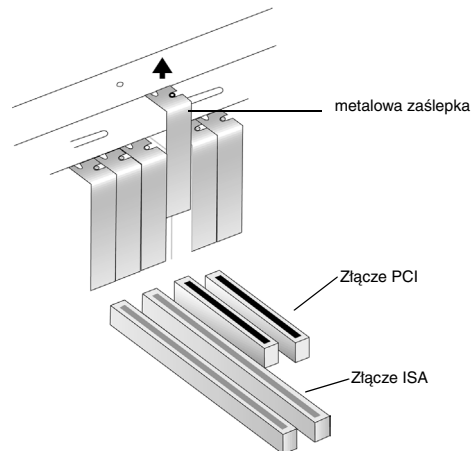


Wyłącz zasilanie komputera i odłącz przewód zasilający komputera. Komputery z zasilaczami ATX z programowym wyłączeniem zasilania mogą po wyłączeniu zasilania nadal dostarczać napięcie do gniazda PCI. W takiej sytuacji włożenie karty dźwiękowej do złącza może spowodować jej uszkodzenie.



Wyjmij wszelkie karty dźwiękowe lub wyłącz układ dźwiękowy na płycie głównej. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji dostarczonej przez producenta.

1. Wyłącz komputer i wszystkie urządzenia peryferyjne.
2. Dotknij metalowej płytki w komputerze, aby pozbyć się ładunków elektrostatycznych, a następnie odłącz przewód zasilający od gniazda sieci elektrycznej.
3. Zdejmij obudowę komputera.
4. Zdejmij metalową zaślepkę z nieużywanego złącza PCI, jak pokazano na rysunku Rysunek 1-2.



Rysunek 1-2: Wyjmowanie metalowej zaślepki.

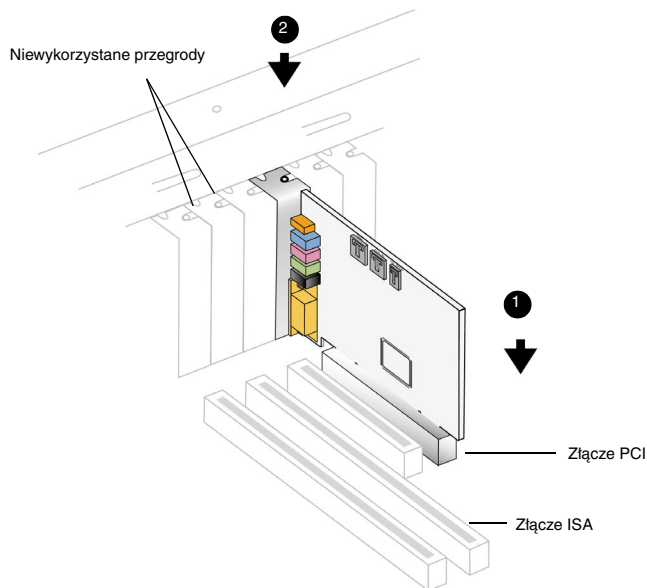
Krok 2: zainstaluj kartę Sound Blaster Live!



Nie należy wkładać karty dźwiękowej do złącza przy użyciu siły. Zanim włożysz kartę do gniazda rozszerzającego PCI upewnij się, że złote złącza PCI na karcie Sound Blaster Live! są ustawiony równo z gniazdem złącza magistrali PCI na płycie głównej.

Jeżeli karta nie pasuje do złącza, wyjmij ją delikatnie i spróbuj jeszcze raz, albo ponów próbę na innym złączu PCI.

1. Dopasuj kartę Sound Blaster Live! do złącza PCI i wciśnij kartę delikatnie, lecz stanowczo do złącza, tak jak to przedstawia Rysunek 1-3.



Rysunek 1-3: Osiewanie karty ze złączem.

2. Zamocuj kartę Sound Blaster Live!

Krok 3: Podłącz napęd CD-ROM/DVD-ROM



- Kabel analogowy CD audio MPC-MPC (4-stykowy) jest dostępny tylko z niektórymi modelami karty Sound Blaster Live!.
- Jeśli karta Sound Blaster Live! 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.
- Kiedy wykorzystasz złącze AUX_IN do analogowego sygnału audio, może nastąpić pogorszenie jakości dźwięku. Zamiast tego użyj CDDA, aby uzyskać wysoką jakość odtwarzanego dźwięku.

W przypadku włączonego wyodrębniania Compact Disc Digital Audio (CDDA) w systemie operacyjnym komputera, nie trzeba używać kabla audio do podłączania napędu do karty dźwiękowej.

Informacje na temat włączania CDDA można znaleźć w sekcji “Włączanie CDDA” na stronie 1-6.

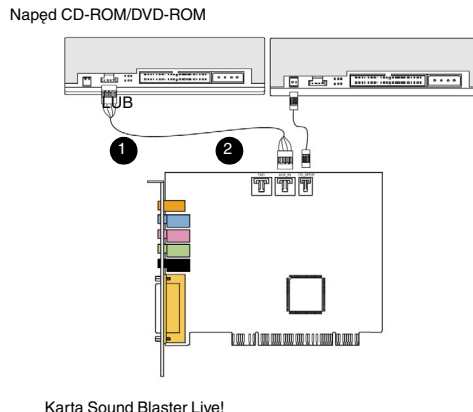
Jeśli nie można włączyć CDDA w komputerze, należy użyć kabla audio do podłączenia napędu do karty dźwiękowej, jak to zostało przedstawione na poniższym rysunku.

Aby uzyskać dźwięk analogowy z dysków CD audio:

- ▶ Podłącz kabel analogowy CD audio ze złącza Analog Audio napędu CD-ROM/DVD-ROM do złącza AUX_IN karty Sound Blaster Live!, tak jak to przedstawia Rysunek 1-4.

Wyjście cyfrowe CD Audio (dostępne na niektórych kartach):

- ▶ Podłącz cyfrowy kabel CD audio do złącza Digital Audio napędu CD-ROM/DVD-ROM i do złącza CD_SPDIF karty Sound Blaster Live!.



Rysunek 1-4: Podłączanie napędów CD-ROM/DVD-ROM.

Krok 4: Podłącz zasilanie

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

Aby podłączyć inne urządzenia do karty Sound Blaster Live!, patrz “Podłączanie urządzeń peryferyjnych” na stronie 1-8.

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

Włączanie CDDA

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: Multimedia**, kliknij kartę **Muzyka CD**.
4. Kliknij pole wyboru **Włącz cyfrowy dźwięk CD dla tego urządzenia CD-ROM**, aby je zaznaczyć.
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 **Napędy DVD/CD-ROM**.
Pojawi się lista napędów twojego komputera.
5. Kliknij prawym przyciskiem ikonę stacji dysków. Zostanie wyświetlone menu.
6. Kliknij pozycję **Właściwości**.
7. W sekcji **Cyfrowe odtwarzanie dźwięku CD** następnego okna dialogowego, kliknij pole wyboru **Włącz cyfrowe odtwarzanie dźwięku CD dla tego urządzenia CD-ROM**, aby je zaznaczyć.
8. Kliknij przycisk **OK**.

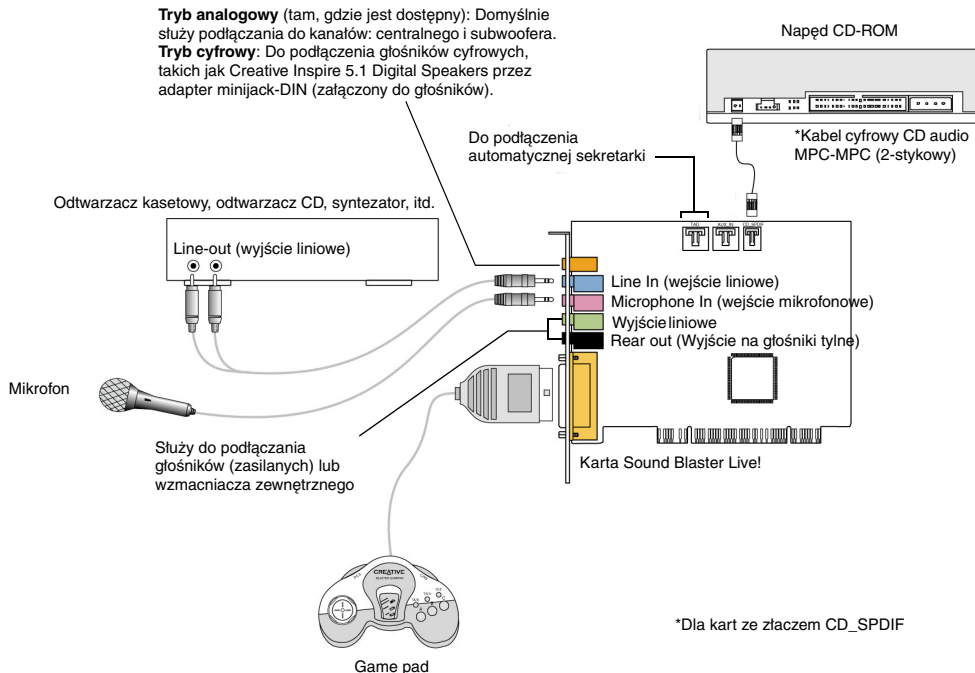
W systemach Windows 2000 i Windows XP

1. Kliknij **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Sprzęt**.
4. Kliknij przycisk **Menedżer urządzeń**.
5. Kliknij dwukrotnie ikonę **Napędy DVD/CD-ROM**.
Pojawi się lista napędów twojego komputera.
6. Kliknij prawym przyciskiem ikonę stacji dysków. Zostanie wyświetlone menu.
7. Kliknij pozycję **Właściwości**.
8. W sekcji **Cyfrowe odtwarzanie dźwięku CD** następnego okna dialogowego, kliknij pole wyboru **Włącz cyfrowe odtwarzanie dźwięku CD dla tego urządzenia CD-ROM**, aby je zaznaczyć.

Podłączanie urządzeń peryferyjnych



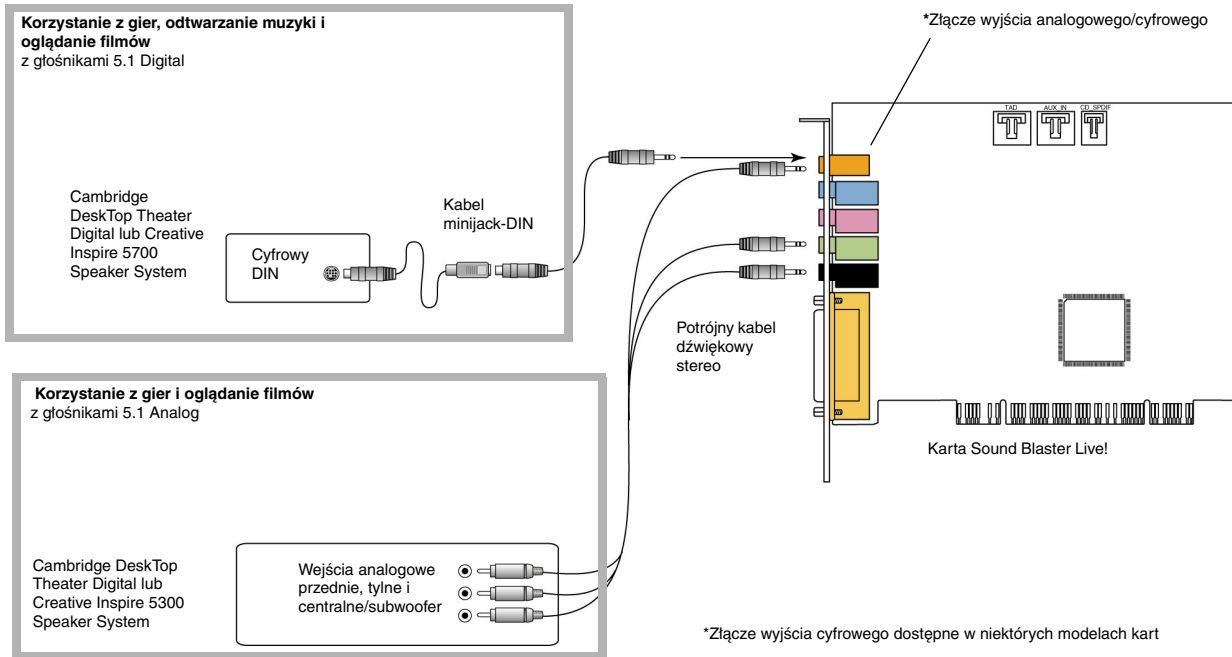
Złącze joysticka to standardowy adapter komputerowego sterownika gier. Możesz podłączyć dowolny joystick analogowy wyposażony w 15-wtykowe złącze D-shell lub dowolne urządzenie kompatybilne ze standardowym joystickiem do komputera PC. Aby wykorzystywać dwa joysticki, musisz skorzystać z rozgałęźnika.



Rysunek 1-5: Podłączenie karty Sound Blaster Live! do innych urządzeń.

Podłączanie systemów głośników

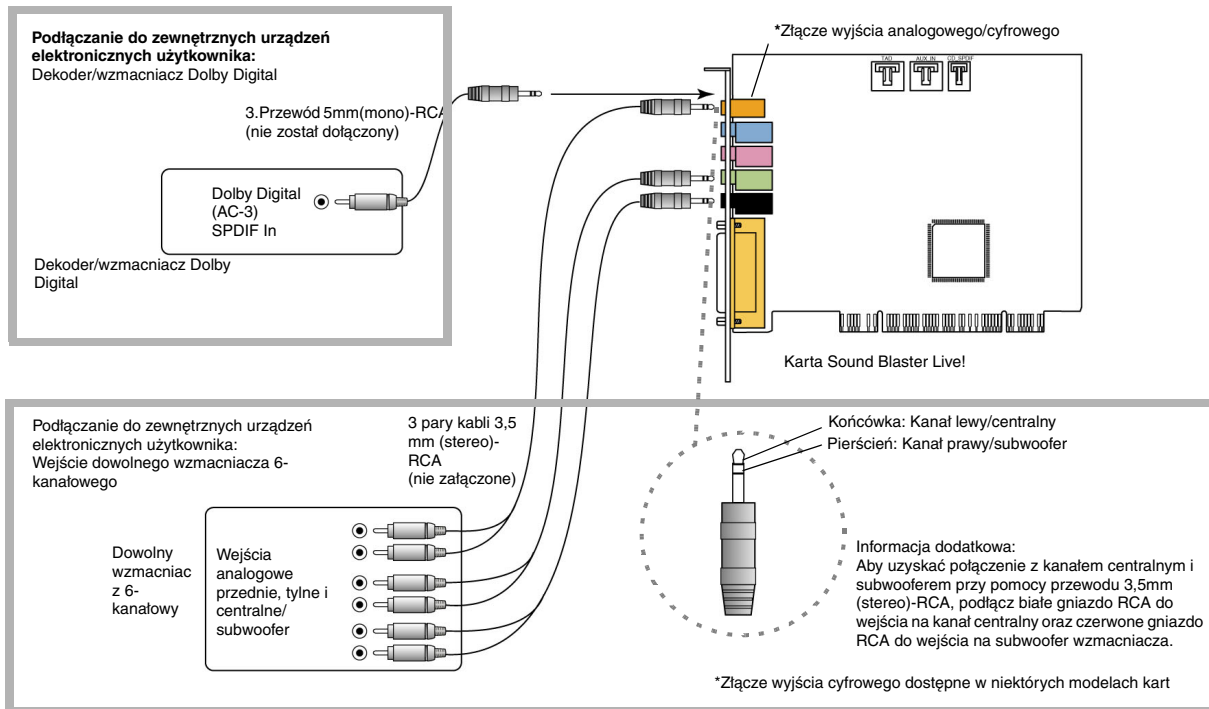
Wykorzystaj programowy odtwarzacz DVD z kartą Sound Blaster Live!, aby oglądać filmy z przestrzennym dźwiękiem wielokanałowym 5.1. Aby uzyskać dźwięk analogowy, podłącz kartę dźwiękową do systemu głośników Creative Inspire 5.1. Ewentualnie użyj systemu głośników Creative Inspire 5.1 Digital.



Rysunek 1-6: Podłączanie głośników do karty Sound Blaster Live!.

W celu optymalnego odtwarzania dźwięku zapisanego w standardzie Dolby Digital należy zastosować programowy dekodery lub podłączyć kartę dźwiękową do zewnętrznego dekodera przez wyjście cyfrowe. Zobacz "Podłączanie zewnętrznych urządzeń elektronicznych użytkownika" na stronie 1-10" na stronie w celu uzyskania dalszych informacji na temat podłączania karty dźwiękowej do zewnętrznego dekodera.

Podłączanie zewnętrznych urządzeń elektronicznych użytkownika



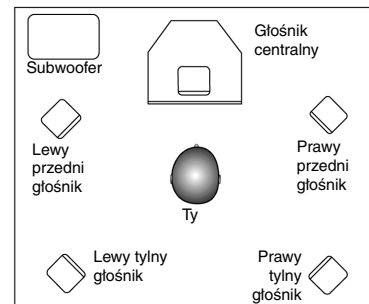
Rysunek 1-7: Podłączanie zewnętrznych urządzeń elektronicznych użytkownika do karty Sound Blaster Live!.

Umiejscowienie głośników

Jeżeli korzystasz z czterech głośników, ustaw je w taki sposób, aby tworzyły narożniki kwadratu, w którego centrum się znajdujesz. Skieruj głośniki w kierunku monitora komputera umieszczonego w taki sposób, aby nie blokował linii przesyłu dźwięku przednich głośników. W systemach głośników 5.1, głośnik centralny powinien być umieszczony możliwie najbliżej wysokości, na której znajduje się ucho słuchacza. Zmieniaj położenie głośników, aż uzyskasz najlepszy efekt dźwiękowy. Jeżeli posiadasz subwoofer, umieść go w narożniku pomieszczenia.

Przy pomocy głośników Cambridge DeskTop Theater 5.1 lub Creative Inspire 5.1 Digital Speakers można uzyskać niezwykle czyste sekwencje gier i muzyki przy pomocy połączenia Digital DIN. Do przeprowadzenia tego połączenia z tym zestawem głośników jest dostarczony kabel minijack-DIN.

Ewentualnie, jeśli to możliwe, podłącz analogowy wielokanałowy system głośników 5.1 (na przykład Creative Inspire 5.1 Analog Speakers) lub 6-kanałowy system głośników kina domowego. Sound Blaster Live! umożliwia podłączenie głośnika centralnego i subwoofera.



Rysunek 1-8: Zalecane umiejscowienie głośników

Instalacja oprogramowania

Instalowanie sterowników i aplikacji



Ten podręcznik przedstawia instalację oprogramowania w systemie operacyjnym nie poddanym modyfikacjom. Ekran instalacji, które zobaczysz, mogą różnić się nieznacznie od tego, co tutaj pokazano i opisano. Różnice te mogą być spowodowane faktem, że na Twoim komputerze zainstalowano inne oprogramowanie lub sprzęt, albo inną wersję systemu operacyjnego Windows.

Przed użyciem karty Sound Blaster Live!, musisz zainstalować sterowniki urządzenia oraz obsługujące je aplikacje. Poniżej przedstawiono instrukcje dotyczące instalacji sterowników i aplikacji wchodzących w skład zestawu. Podane informacje odnoszą się do wszystkich obsługiwanych systemów operacyjnych Windows.

1. Po zainstalowaniu karty Sound Blaster Live! włącz komputer. System Windows automatycznie wykryje kartę oraz jej sterowniki. Jeśli pojawi się okno dialogowe **Znaleziono nowy sprzęt**, kliknij przycisk **Anuluj**.
2. Włóż dysk instalacyjny CD Sound Blaster Live! do napędu CD-ROM. Dysk obsługuje tryb Autoodtwarzanie systemu Windows, co oznacza, że następuje automatyczne uruchomienie odpowiedniego programu. Jeśli nie, to należy włączyć w napędzie CD-ROM funkcję automatycznego powiadamiania przy wkładaniu. Aby uzyskać więcej informacji, patrz “Problemy z instalacją oprogramowania” na stronie B-1.
3. Aby zakończyć instalację, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
4. Gdy wyświetlony zostanie monit, uruchom ponownie system.

Korzystanie z karty Sound Blaster Live!

Oprogramowanie Creative Software



Aplikacje załączone do karty Sound Blaster Live! mogą różnić się od poniżej opisanych.

Kartę Sound Blaster Live! obsługuje pełna gama aplikacji umożliwiających pełne wykorzystanie karty dźwiękowej. Największe znaczenie dla działania karty dźwiękowej mają następujące programy:

- Creative Surround Mixer
- Creative AudioHQ
- Creative Diagnostics
- Creative Wave Studio
- Creative PlayCenter
- Creative Recorder

Aby uruchomić PlayCenter:

1. Kliknij **Start -> Programy -> Creative -> Creative PlayCenter**
2. Kliknij **Creative PlayCenter**.

Aby uruchomić inne aplikacje Creative Software:

1. Kliknij **Start -> Programy -> Creative -> Sound Blaster Live!**
2. Kliknij aplikację, którą chcesz otworzyć.

Creative Surround Mixer



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

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

- Testowanie głośników
- Stosowanie efektów dźwiękowych w standardzie EAX
- 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:

- mikсовать sygnał z różnych źródeł wejściowych audio podczas odtwarzania lub nagrywania,
- sterować głośnością, poziomem tonów niskich, wysokich, balansem i ścisaniem

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 systemem Windows. Program AudioHQ zawiera kilka apletów sterujących umożliwiającymi 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.

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.

Okno dialogowe SoundFont Control

Program Creative SoundFont Control umożliwia konfigurowanie banków MIDI za pomocą plików SoundFont, DLS i 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.

Creative Keyboard

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

EAX Control

Program EAX Control umożliwia konfigurowanie silnika układu efektów EMU10K1.

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.

Takie efekty dźwiękowe pozwalają twemu komputerowi wykroczyć poza jakość kina domowego. Możesz zanurzyć się w dźwięku tak żywym, że prawie „widzisz” go w wyobraźni. Efekty te wykraczają poza oferowany obecnie model pozycyjnego dźwięku przestrzennego i trójwymiarowego uwzględniając wymiary pomieszczenia i jego właściwości akustyczne, jak również pogłos, echo i wiele innych efektów składających się na prawdziwość osiągniętych rezultatów.

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

Creative Wave Studio

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 dysku 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 cyfrowych plików dźwiękowych w komputerze pełni on również funkcję zintegrowanego kodera MP3/WMA do przeprowadzania konwersji ścieżek CD na skompresowane cyfrowe pliki dźwiękowe. Program może również kodować ścieżki wielokrotnie szybciej niż z normalną szybkością odtwarzania, aż do 320 Kb/s (w przypadku formatu MP3).

Creative Recorder

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

Uwaga: Pliki dźwiękowe zabezpieczone w technologii Digital Rights Management (DRM) firmy Microsoft mogą być odtwarzane tylko na odtwarzaczu audio obsługującym MS DRM, takim jak Creative PlayCenter. W celu zabezpieczenia przed nielegalnym kopiowaniem, firma Microsoft zaleca wyłączenie wszelkich wyjść cyfrowych lub SPDIF z karty dźwiękowej.

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.

Ogólne dane techniczne

Funkcje

PCI Bus Mastering

- Połowiczna zgodność ze specyfikacją PCI w wersji 2.1
- Praca w trybie „bus master” zmniejsza czasy oczekiwania i poprawia wydajność systemu

EMU10K1

- Zaawansowane, przyspieszane sprzętowo przetwarzanie efektów dźwiękowych
- Przetwarzanie cyfrowe, 32-bitowe z dynamiką 192 dB
- Opatentowana, 8-punktowa interpolacja zapewniająca najwyższą jakość reprodukcji dźwięku
- 64-głosowy syntezytor - próbki dźwięku uzyskiwane sprzętowo
- Cyfrowe miksowanie i korekcja o jakości charakteryzującej zastosowania profesjonalne
- Do 32 MB pamięci RAM przeznaczony dla przetwarzania dźwięku mapowanej na pamięć hosta

Stereo Digitized Voice Channel

- W pełni 16-bitowy Full Duplex
- Przetwarzanie cyfrowe 16- i 8-bitowe w trybach stereo i mono
- Odtwarzanie 64 kanałów audio, każdego z własną częstotliwością próbkowania

- Częstotliwości próbkowania przy nagrywaniu ADC: 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1 i 48 kHz
- Rozpraszenie błędów dla nagrywania 8- i 16-bitowego

AC '97 Codec Mixer

- Miksowanie źródeł audio EMU10K1 i źródeł analogowych, np. CD Audio, Line In, Microphone, Auxiliary i TAD
- Możliwość wyboru źródła lub miksowanie wielu źródeł audio przy nagrywaniu
- 16-bitowa konwersja analogowo-cyfrowa sygnałów analogowych przy częstotliwości próbkowania 48 kHz

Regulacja głośności



Niektóre wejścia audio mogą wymagać wyposażenia dodatkowego.

- 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 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

Dolby Digital (skompresowany format AC-3)

- Umożliwia przesyłanie skompresowanych sygnałów w standardzie Dolby Digital (AC-3) PCM SPDIF do zewnętrznego dekodera
- Przekierowanie tonów niskich: Przekierowanie tonów niskich na subwoofer jest niezależne od zestawu głośników satelitarnych.

System Creative Multi Speaker Surround (CMSS)

- Technologia wielogłośnikowa
- Algorytm panoramowania i miksowania o jakości charakterystycznej dla zastosowań profesjonalnych
- Możliwość przenoszenia i rozmieszczania wokół słuchacza wielu niezależnych źródeł dźwięku

Połączenia

Wejścia audio

- Analogowe wejście liniowe przez gniazdo stereo na tylnej nakładce
- Analogowe wejście monofoniczne dla mikrofonu (Microphone) przez gniazdo stereo na tylnej nakładce
- Analogowe wejście liniowe (CD_IN) przez 4-pinowe złącze Molex na karcie (na niektórych kartach)
- Analogowe wejście liniowe (AUX_IN) z 4-pinowym złączem Molex dostępnym na karcie
- Analogowe wejście liniowe (TAD) z 4-pinowym złączem Molex dostępnym na karcie
- Wejście cyfrowe (CD_SPDIF) z 2-pinowym złączem Molex dostępnym na karcie i obsługującym częstotliwości próbkowania 32, 44,1 i 48 kHz

Wyjścia audio

- ANALOG (kanał centralny i subwoofer)/DIGITAL OUT (przednie i tylne wyjścia cyfrowe SPDIF) lub DIGITAL OUT tylko przez 4-pinową wtyczkę 3,5 mm minijack na tylnej nakładce.
- Trzy analogowe, liniowe wyjścia przez gniazda stereofoniczne na tylnej nakładce (wyjścia liniowe głośników przednich i tylnych oraz centralnego/subwoofera)
- Możliwość podłączenia 32-omowych słuchawek stereofonicznych poprzez wyjście liniowe głośników przednich

Interfejsy

- ❑ Interfejs D-Sub MIDI do podłączania zewnętrznych urządzeń MIDI. Służy także jako port joysticka.
- ❑ Wtyk 1x2-piny PC_SPK (na niektórych kartach)

Rozwiązywanie problemów

Problemy z instalacją oprogramowania

Instalacja nie rozpoczyna się automatycznie po włożeniu płyty instalacyjnej CD Sound Blaster Live!.

Funkcja Autoodtworzenie systemu Windows może być wyłączona.

Aby uruchomić program instalacyjny poprzez ikonę Mój komputer:

1. Na pulpicie Windows kliknij ikonę **Mój komputer** .
2. kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu CD, a następnie kliknij **Autoodtworzenie**.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Aby włączyć Autoodtworzenie z użyciem opcji Automatycznie powiadom o włożeniu:

1. Kliknij **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę **System**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Właściwości systemu**.
3. Kliknij kartę **Menedżer urządzeń** i kliknij wybrany napęd CD-ROM.
4. Kliknij przycisk **Właściwości**.
5. Kliknij zakładkę **Ustawienia** i kliknij **Automatycznie powiadom o włożeniu** .
6. Kliknij przycisk **OK** .

Dźwięk

Konflikty IRQ

Aby rozwiązać konflikty IRQ, spróbuj wykonać następujące czynności:

- Umieść kartę dźwiękową w innym gnieździe PCI.
- W BIOSie systemu włącz **Advanced Control (sterowanie zaawansowane)** oraz **Power Interface (interfejs zasilania)** co umożliwi współdzielenie IRQ.

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

Wybrane ustawienie stanowi niewłaściwe środowisko dla bieżącego pliku audio.

Aby uaktywnić właściwe środowisko:

1. Otwórz program narzędziowy Environmental Audio.
2. W menu **Environment (środowisko)**, (środowisko), kliknij **No effects** (brak efektów) lub odpowiednie środowisko.

Brak dźwięku w słuchawkach.

Czynności kontrolne:

- Sprawdź, czy słuchawki są podłączone do gniazda Line Out.
- Główny regulator głośności **Volume** programu Surround Mixer nie jest ustawiony na mute (wycisz).
- Opcja **Digital Output Only** nie jest wybrana.

W konfiguracji z czterema głośnikami lub 5.1 brak dźwięku z głośników tylnych.

Czynności kontrolne:

- Sprawdź, czy głośniki tylne są podłączone do gniazda Rear Out karty dźwiękowej.
- Jeśli odtwarzanie następuje z jednego z następujących źródeł:
 - CD Audio

- Line In
- TAD
- Auxiliary (AUX)
- Microphone

Aby rozwiązać problem:

1. W programie Surround Mixer, sprawdź czy odtwarzane źródło jest niewyciszone, czyli włączone.
2. Wybierz takie samo źródło jak źródło nagrywania.

Jeżeli na przykład podłączyłeś przenośny odtwarzacz DC do gniazda Line In, wyłącz wyciszenie Line In w programie Surround Mixer, a następnie wybierz Line In jako źródło nagrywania.

- Jeżeli zmieniasz środowiska, przejdź do programu Surround Mixer i wyłącz wyciszenie aktywnych źródeł.

Brak dźwięku z głośników.

Czynności kontrolne:

- Głośniki są właściwie podłączone do wyjścia karty dźwiękowej.
- Wyłączyłeś wyciszenie właściwych źródeł w programie Surround Mixer.

Jeżeli oba te warunki zostały spełnione, ale wciąż nie ma dźwięku, kliknij czerwony znak plus nad przyciskiem **VOL** . Jeżeli pole wyboru **Digital Output Only** (tylko wyjście cyfrowe) jest zaznaczone, pracujesz w trybie Digital Output Only i aby usłyszeć dźwięk z karty dźwiękowej musisz podłączyć głośniki cyfrowe.

Brak dźwięku przy odtwarzaniu plików cyfrowych, np. plików WAV, MIDI lub klipów AVI.

Możliwe przyczyny:

- Głośność głośników (jeśli jest) jest ustawiona niewłaściwie.
- Wzmacniacz zewnętrzny lub głośniki są podłączone do niewłaściwego gniazda.
- Konflikt sprzętowy
- Wybrano niewłaściwe głośniki w programie Surround Mixer.
- Original Sound na zakładce **Master** lub **Source** na panelu kontrolnym EAX ustawiono na 0% lub w pobliżu tej wartości.

Czynności kontrolne:

- Głośność głośników (jeśli jest) jest ustawiona w połowie zakresu. W razie potrzeby do regulacji głośności można użyć programu Creative Mixer.
- Sprawdź, czy głośniki z własnym zasilaniem lub wzmacniacz zewnętrzny są podłączone do gniazda Line Out lub Rear Out karty.
- Sprawdź, czy nie występuje konflikt sprzętowy pomiędzy kartą a urządzeniem zewnętrznym. Patrz “Konflikty We/Wy” na stronie B-8.
- Sprawdź, czy wybór głośników w programie Surround Mixer odpowiada danej konfiguracji głośników lub słuchawek.
- Original Sound na zakładce **Master** oraz/lub **Source** na panelu kontrolnym EAX ustawiono na 100%.

Brak dźwięku podczas odtwarzania CD-Audio.

Aby rozwiązać ten problem, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Sprawdź, czy złącze Analog Audio napędu CD-ROM jest połączone ze złączem AUX In karty dźwiękowej.
- Włącz cyfrowe odtwarzanie dysków CD. Patrz “Włączanie CDDA” na stronie 1-6.



Jeżeli cyfrowy dźwięk z CD audio jest włączony, głośność CD jest sterowana przez regulator przesuwany Wave/MP3 w programie Surround Mixer.

Problemy z przesyłaniem plików w przypadku niektórych płyt głównych z układem chipset firmy VIA

Po zainstalowaniu karty Sound Blaster Live! na płycie głównej z układem chipset firmy VIA istnieje niewielkie prawdopodobieństwo wystąpienia następującego problemu:

Podczas przenoszenia dużych ilości danych komputer przestaje reagować („zawiesza się”) lub restartuje się, ALBO

Pliki przenoszone z innego napędu są niekompletne lub uszkodzone.

Te problemy występują na niewielkiej liczbie komputerów, wyposażonych w płytę główną z układem chipset kontrolera VIA VT82C686B.

Aby sprawdzić, czy na płycie znajduje się układ chipset VT82C686B:

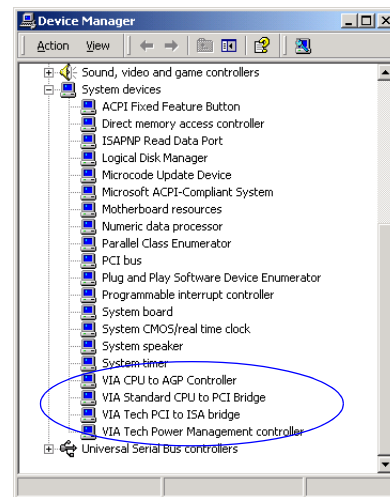
- Należy zapoznać się z dokumentacją płyty głównej lub
- W systemie Windows:
 - i. Kliknij **Start -> Ustawienia -> Panel sterowania**.
 - ii. Kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
 - iii. Kliknij kartę **Menedżer urządzeń** lub **Sprzęt**.
 - iv. Kliknij ikonę **Urządzenia systemowe**.
 - v. Sprawdź, czy wyświetlona lista zawiera elementy zaznaczone na rysunku Rysunek B-1.
 - vi. Jeśli elementy te są wyświetlane, zdejmij pokrywę komputera i znajdź układ chipset firmy VIA na płycie głównej. (Należy zastosować się do zasad bezpieczeństwa opisanych w sekcji strona 1-3.)
Numer modelu układu chipset VT82C686B jest na nim umieszczony.

Jeżeli w komputerze znajduje się VT82C686B, firma Creative zaleca, aby najpierw skontaktować się z dostawcą komputera lub producentem płyty głównej w celu uzyskania najnowszego rozwiązania.

Niektórzy użytkownicy rozwiązali powyższe problemy, wykonując jedną lub obie następujące czynności:

- pobranie najnowszych sterowników VIA 4in1 ze strony <http://www.viatech.com>*,
- uzyskanie najnowszej wersji systemu BIOS płyty głównej z witryny sieci Web producenta*.

*Zawartość tych witryn sieci Web jest kontrolowana przez inne firmy. Firma Creative nie ponosi odpowiedzialności za informacje lub pliki uzyskane w tych witrynach. Informacje te są podane tylko jako udogodnienie dla użytkownika.



Rysunek B-1: Menedżer urządzeń.

Niewystarczający bufor SoundFont

Zbyt mało pamięci do załadowania SoundFonts.

Taka sytuacja może wystąpić podczas ładowania lub odtwarzania pliku MIMI zgodnego z SoundFont.

Przyczyna: Za mało pamięci alokowano do załadowania brzmień SoundFont.

Aby uzyskać większy rozmiar bufora SoundFont:

- ▶ Na karcie **Options** (opcje) programu SoundFont Control, przeciągnij regulator przesuwany **SoundFont Cache** w prawo.
Dostępna wielkość bufora SoundFont zależy od ilości pamięci RAM systemu.

Jeśli nadal brakuje pamięci RAM:

- ▶ Na karcie **Configure Banks** (Konfigurowanie banków) apletu SoundFont Control, w oknie **Select Bank** (Wybieranie banku), wybierz mniejszy bank SoundFont. Jeżeli tak nie jest, być może musisz zwiększyć ilość pamięci RAM w systemie.

Joystick

Port joysticka nie działa.

Port joysticka karty dźwiękowej powoduje konflikt z systemowym portem joysticka.

Aby rozwiązać ten problem:

- ▶ Wyłącz port joysticka karty dźwiękowej i zamiast niego użyj systemowego portu joysticka.

W niektórych programach joystick działa nieprawidłowo.

Program może wykorzystywać czas procesora do obliczania położenia joysticka. W przypadku szybkich procesorów program może nieprawidłowo określać położenie joysticka, przyjmując wartości spoza dopuszczalnych zakresów.

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. W razie dalszych problemów można spróbować użyć innego joysticka.

Konflikty We/Wy

Konflikty pomiędzy kartą dźwiękową a innym urządzeniem mogą się pojawiać, gdy oba urządzenia są ustawione na korzystanie z tego samego adresu wejścia/wyjścia.

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

Jeśli nie wiadomo, która karta powoduje konflikt, należy odłączyć wszystkie karty, oprócz karty dźwiękowej i podstawowych kart systemu (np. kontrolera dysku czy karty graficznej).

Następnie po kolei zamontować karty, aż Menedżer urządzeń wskaże tę, która powoduje konflikt.

Aby rozwiązać konflikty sprzętowe w systemie Windows:

1. Kliknij **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę **System**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Właściwości systemu**.
3. Kliknij kartę **Menedżer urządzeń**.
4. Kliknij **Kontrolery dźwięku, wideo i gier**, a następnie kliknij sterownik karty dźwiękowej powodujący konflikt (wskazany wykrzyknikiem).
5. Kliknij przycisk **Właściwości**.
6. Kliknij kartę **Zasoby**.
7. Sprawdź, czy pole wyboru **Użyj ustawień automatycznych** jest zaznaczone, a następnie kliknij przycisk **OK**.
8. Uruchom ponownie komputer, aby system Windows mógł przypisać ponownie zasoby karcie dźwiękowej i/lub urządzeniu powodującemu konflikt.

Problemy w systemie Windows XP

Podczas wprowadzania tego produktu na rynek firma Microsoft zachęcała firmy do przekazywania swoich urządzeń do prac certyfikacyjnych. Jeśli sterownik urządzenia nie został przekazany do firmy Microsoft celem uzyskania jej certyfikatu lub nie kwalifikował się do uzyskania certyfikatu, zostanie wyświetlony komunikat ostrzegawczy podobny do pokazanego tutaj.



Komunikat ten może się pojawić podczas instalacji tego sterownika. W takim przypadku należy kliknąć przycisk **Mimo to kontynuuj**. Firma Creative przetestowała ten sterownik w systemie Windows XP i nie powoduje on pogorszenia wydajności ani destabilizacji komputera.