

# *Manuel d'utilisation*

---

## Creative Sound Blaster Live! Logiciel audio Creative

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans avis préalable, et ne constituent en aucun cas un engagement de la part de Creative Technology Ltd. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou diffusée sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou autres, y compris par photocopiage ou par enregistrement, ou pour servir quelque objectif que ce soit, sans l'autorisation écrite de Creative Technology Ltd. Le logiciel décrit dans ce document est concédé sous contrat de licence et ne peut être utilisé ou copié qu'en conformité avec les termes dudit contrat. Il est formellement interdit de copier le logiciel sur quelque support que ce soit, sauf spécification contraire dans le contrat de licence. Le client est néanmoins autorisé à faire une copie unique du logiciel à des fins d'archivage.

Copyright © 1998-2002 by Creative Technology Ltd. Tous droits réservés.

Version 1.1

Juin 2002

Sound Blaster et Blaster sont des marques déposées et le logo Sound Blaster Live!, le logo Sound Blaster PCI, EAX, Creative Multi Speaker Surround, sont des marques de Creative Technology Ltd. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. E-Mu et SoundFont sont des marques déposées de E-mu Systems, Inc. Cambridge SoundWorks, MicroWorks et PCWorks sont des marques déposées et PCWorks FourPointSurround est une marque de Cambridge SoundWorks, Inc. Microsoft, MS-DOS et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Fabriqué sous licence de Dolby Laboratories. Dolby, AC-3, Pro Logic et le symbole double-D sont des marques de Dolby Laboratories. © 1992-1997 Dolby Laboratories. Tous droits réservés. Tous les autres produits sont des marques ou marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

**Ce produit est couvert par au moins un des brevets américains suivants :**

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.

## **Accord de licence de logiciel Creative pour l'utilisateur final Version 2.5.1, Mai 2002**

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE DOCUMENT AVANT D'INSTALLER LE LOGICIEL. EN L'INSTALLANT ET EN L'UTILISANT, VOUS APPROUVEZ IMPLICITEMENT LES TERMES DE CET ACCORD. SI VOUS N'EN APPROUVEZ PAS LES TERMES, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER LE LOGICIEL, NI L'UTILISER. POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT, RETOURNEZ LE LOGICIEL, TOUTE LA DOCUMENTATION Y AFFERENTE, AINSI QUE LES ELEMENTS ASSOCIES DANS UN DELAI DE 15 JOURS, AU LIEU D'ACQUISITION.

Ceci représente l'accord de licence légal passé entre vous et **Creative Technology Ltd.** et ses filiales (« Creative »). Cet accord contient les termes et conditions selon lesquels Creative concède un droit de licence sur ses logiciels scellés suivants ou les éléments l'accompagnant, ainsi que sur la documentation écrite (ci-après nommé « logiciel », le terme « logiciel » incluant les programmes exécutables, pilotes, bibliothèques et fichiers de données associés à ces programmes, mais n'étant pas limité à ceux-ci).

### LICENCE

#### 1. Octroi de la licence

Tous les logiciels inclus vous sont concédés sous licence, et non pas vendus, pour un emploi respectant les termes de cet accord. Vous êtes propriétaire du disque ou de tout autre support sur lequel le logiciel a été enregistré à l'origine et ultérieurement, mais Creative (et, dans la mesure applicable, ses licenceurs) reste propriétaire et titulaire du logiciel et se réserve tous les droits qui ne vous sont pas expressément cédés.

La licence en vertu de la présente Section 1 est concédée sous réserve du respect de l'ensemble de vos obligations conformément à ce Contrat.

Creative vous octroie le droit d'utiliser tout ou partie de ce Logiciel sous réserve que

(a) le Logiciel ne soit pas distribué à des fins lucratives ;

- (b) le Logiciel soit utilisé exclusivement en combinaison avec la gamme de produits Creative ;
- (c) le Logiciel NE soit PAS modifié ;
- (d) tous les avis de droits d'auteur soient conservés sur le Logiciel ; et
- (e) le licencié/l'utilisateur final accepte d'être lié par les conditions de ce contrat.

#### 2. Pour une utilisation sur un seul ordinateur

Le logiciel ne peut être utilisé que sur un seul ordinateur et par un seul utilisateur à la fois. Vous pouvez transférer la partie assimilable du logiciel vers un autre ordinateur, à condition (a) que le logiciel (y compris toute partie ou copie de celui-ci) soit supprimé du premier ordinateur et (b) qu'il n'y ait aucune possibilité d'utiliser le logiciel sur plus d'un ordinateur.

#### 3. Utilisation autonome

Vous pouvez utiliser le logiciel uniquement de manière autonome afin que le logiciel et ses fonctions ne soient accessibles qu'aux personnes se trouvant physiquement devant l'ordinateur sur lequel le logiciel est installé. Vous n'êtes pas autorisé à donner accès au logiciel ni à ses fonctions à un utilisateur distant, ni à transmettre tout ou une partie du logiciel par l'intermédiaire d'un réseau ou d'une ligne de communication quelle qu'elle soit.

#### 4. Copyright

Le logiciel est la propriété de Creative et fait l'objet

d'une protection par les lois du copyright des Etats-Unis et par les provisions de traités internationaux. Vous n'êtes pas autorisé à retirer les informations de copyright de toute copie du logiciel ou, le cas échéant, de toute copie de la documentation l'accompagnant.

#### 5. Copie d'archivage

Vous êtes autorisé à effectuer une (1) copie de la partie assimilable du logiciel à des fins d'archivage pour votre propre utilisation sur un seul ordinateur, à condition que vous fassiez figurer sur la copie le copyright en entier ainsi que les autres notes de propriété se trouvant sur l'original.

#### 6. Aucune fusion ni intégration

Il est interdit de fusionner ou d'intégrer quelque partie du logiciel que ce soit avec un autre programme, sauf si la législation de votre pays le permet de manière explicite. Toute partie du logiciel éventuellement fusionnée ou intégrée avec un autre programme est également soumise aux termes et aux conditions de cet accord. De plus, vous devez faire figurer sur la copie l'intégralité du copyright ainsi que les autres notes de propriété se trouvant sur l'original.

#### 7. Version réseau

Si vous avez acquis une version réseau du logiciel, ce contrat de licence s'applique à l'installation du logiciel sur un « serveur de fichiers » unique. Il est interdit de le copier sur plusieurs systèmes. Chaque

« noeud » connecté au « serveur de fichiers » doit disposer d'une « copie noeud » du logiciel, faisant l'objet d'une licence spécifique à ce « noeud ».

#### 8. **Transfert de la licence**

Vous êtes autorisé à transférer votre licence du logiciel, à condition (a) de transférer toutes les composantes du logiciel et toutes leurs copies, (b) de ne conserver aucune composante du logiciel et aucune copie et (c) que le cessionnaire lise et accepte de respecter les termes et les conditions de cet accord.

#### 9. **Limites sur l'utilisation, la copie et la modification du logiciel**

Excepté dans les limites permises expressément par cet accord ou par la loi du pays dans lequel vous avez fait l'achat du logiciel, il est interdit d'utiliser, de copier ou de modifier le logiciel. Il est également interdit d'accorder une sous-licence des droits que vous concède cet accord. Vous pouvez utiliser ce logiciel à titre privé dans le cercle familial. Il ne peut toutefois en aucun cas être utilisé en public ou servir à la création de cassettes vidéo qui feront l'objet d'une projection publique.

#### 10. **Décompilation, désassemblage et ingénierie inverse**

Vous reconnaissez que ce logiciel contient des secrets commerciaux et autres informations appartenant à Creative ou à ses licenceurs. Sauf dans les limites permises dans cet accord ou par la loi de votre pays, il est interdit d'effectuer toute opération d'ingénierie inverse, de décompiler et de désassembler le logiciel, ou d'essayer d'obtenir des informations n'étant pas accessibles à l'utilisateur lors de l'utilisation normale du logiciel. Dans tous les cas, vous devez aviser Creative de toute information obtenue par des opérations d'ingénierie

inverse du logiciel ou d'autres activités similaires. Les résultats de ces activités feront partie des informations confidentielles de Creative pouvant être utilisées uniquement conjointement avec le logiciel.

En vertu de cette clause, vous acceptez de ne jamais transmettre le logiciel ou d'afficher le code objet du logiciel sur un écran d'ordinateur ou encore de créer des copies de clichés mémoire du code objet du logiciel. Si vous pensez avoir besoin de plus d'informations concernant l'interopérabilité du logiciel avec d'autres programmes, vous n'êtes pas autorisés à décompiler ou désassembler le logiciel pour obtenir ces informations et vous devez les demander auprès de Creative à l'adresse indiquée ci-dessus. Après examen de votre demande, Creative déterminera si cette information vous est nécessaire, et dans ce cas, vous la fournira dans les meilleurs délais et conditions.

Dans tous les cas, vous devrez communiquer à Creative toute information ayant été dérivée d'opération d'ingénierie inverse ou d'activités similaires et les résultats découlant de ces opérations seront considérés comme informations confidentielles, qui seront la propriété de Creative et qui ne pourront être utilisées qu'en relation avec le logiciel.

#### 11. **Pour les logiciels utilisant les fonctions CDDB:**

Cette solution logicielle comprend des applications qui peuvent utiliser un logiciel de CDDB, Inc. of Berkeley California (« CDDB »). Le logiciel provenant de CDDB (dénommé « Client CDDB ») permet à l'application de procéder à l'identification du disque en ligne et d'obtenir des informations liées à la musique, telles que le nom, l'artiste, la piste et le titre

(dénommées « Données CDDB ») auprès des serveurs en ligne (dénommés « Serveurs CDDB ») ainsi que d'effectuer d'autres fonctions.

Vous vous engagez à utiliser les Données CDDB, le Client CDDB et les Serveurs CDDB uniquement à titre privé et à des fins non commerciales. Vous vous engagez à ne pas affecter, copier, transférer ou transmettre le Client CDDB ou toute Donnée CDDB à toute autre personne. **VOUS ACCEPTEZ D'UTILISER LES DONNEES CDDB, LE CLIENT CDDB OU LES SERVEURS CDDB UNIQUEMENT DANS LE CADRE PREVU EXPRESSEMENT PAR LE PRESENT DOCUMENT.**

Vous acceptez de perdre votre droit d'utilisation des Données CDDB, du Client CDDB et des Serveurs CDDB, fourni par votre licence non exclusive, en cas de non-respect de ces restrictions. Si votre licence vous est retirée, vous acceptez de cesser toute utilisation des Données CDDB, du Client CDDB et des Serveurs CDDB. Tous les droits relatifs aux Données CDDB, au Client CDDB et aux Serveurs CDDB sont réservés, y compris l'ensemble des droits de propriété. Vous acceptez que CDDB, Inc. puisse vous obliger à respecter ses droits, conformément à cet Accord, directement en son nom propre.

Le Client CDDB et chaque Donnée CDDB vous sont concédés sous licence « TELS QUELS ». CDDB ne fait aucune démarche et ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne l'exactitude des Données CDDB disponibles sur les Serveurs CDDB. CDDB se réserve le droit de supprimer des données des Serveurs CDDB ou de modifier des catégories de données pour toute raison qui lui semble valable. CDDB ne garantit pas que le Client CDDB ou les

Serveurs CDDB sont sans erreur et que le fonctionnement du Client CDDB ou des Serveurs CDDB ne sera pas interrompu. CDDB n'aura aucune obligation de vous fournir les nouveaux types ou catégories de données améliorés ou supplémentaires que CDDB est susceptible de fournir à l'avenir.

**CDDB EXCLUT TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITES AUX GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN USAGE SPECIFIQUE, DE TITRE DE PROPRIETE ET DE PROTECTION CONTRE LE PLAGIAT. CDDB ne garantit pas les résultats obtenus suite à l'utilisation du Client CDDB ou de tout Serveur CDDB. CDDB NE PEUT EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS OU DE TOUT MANQUE A GAGNER OU PERTE DE REVENUS.**

### **RESILIATION**

La licence qui vous est concédée est effective jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez la résilier à tout moment en renvoyant simplement le logiciel (y compris toute copie ou partie) à Creative. La licence sera également résiliée sans préavis de la part de Creative si vous ne respectez pas les termes et conditions de cet accord. En cas de résiliation, vous vous engagez à renvoyer le logiciel (y compris toute copie ou partie) à Creative. Lors d'une résiliation, Creative peut également engager toute poursuite légale prévue par la loi. Cet accord protège les droits de propriété de Creative même après la résiliation de l'accord.

### **LIMITES DE LA GARANTIE**

Creative garantit que les disquettes sur lesquelles le logiciel est fourni sont sans défaut matériel ou de fabrication, ainsi qu'il est stipulé sur la carte de garantie ou dans le manuel livré avec le logiciel. Aucun revendeur, distributeur ni aucune autre entité ou personne n'est autorisée à étendre ni à modifier cette garantie ou cet accord. Creative ne pourra en aucun cas être lié par des déclarations autres que les garanties stipulées dans cet accord.

Creative ne garantit pas que les fonctions contenues dans ce logiciel répondent à vos besoins ni que son fonctionnement sera ininterrompu ou sans erreur et exempt de code malicieux. Dans le cadre de ce paragraphe, on entend par « code malicieux » tout code de programme conçu pour venir nuire à des programmes ou des données informatiques, consommer des ressources de l'ordinateur, modifier, détruire, enregistrer ou transmettre des données de toute façon usurpant le fonctionnement normal de l'ordinateur, du système informatique ou du réseau informatique, y compris les virus, les chevaux de Troie, les programmes effaçant des données ou les données en mémoire, les bombes logiques et les programmes similaires.

### **INDEMNISATION PAR LE LICENCIÉ/ L'UTILISATEUR FINAL**

Si vous distribuez le Logiciel en violation du présent Contrat, vous vous engagez par les présentes à indemniser, à dégager Creative de toute responsabilité et à défendre Creative en cas de réclamations ou de poursuites judiciaires, y compris pour les frais d'avocat et les coûts survenant, résultant de ou liés à l'utilisation ou la distribution du Logiciel en violation du présent Contrat.

**A L'EXCEPTION DE CE QUI EST PREVU CI-AVANT DANS LE PRESENT CONTRAT, LE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ETAT » ET SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE NI TACITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT, TOUTE GARANTIE TACITE DE QUALITE MARCHANDE OU D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER.**

De plus, Creative ne pourra pas être tenu responsable de l'exactitude des informations fournies par Creative ou par le personnel du service d'assistance technique tiers ou des dommages causés, directement ou indirectement par les actions ou les omissions que vous aurez effectuées à la suite des recommandations données par le personnel du service d'assistance technique tiers.

En tant qu'utilisateur, vous êtes entièrement responsable du choix du logiciel pour obtenir les résultats escomptés, de l'installation, de l'utilisation et des performances du logiciel. Vous assumez également l'entière responsabilité quant à la qualité et aux performances du logiciel. Si le logiciel s'avère défectueux, le coût total résultant de toute réparation ou correction nécessaire sera à votre charge (et non pas à celle de Creative, de ses distributeurs ou revendeurs).

Cette garantie vous fournit des droits légaux spécifiques et il est possible que vous disposiez de droits supplémentaires en fonction de la législation en vigueur dans votre pays/état. Certaines législations interdisent l'exclusion de garanties implicites ; si vous êtes dans ce cas, l'exclusion ci-dessus ne sera pas prise en considération. Creative n'accorde aucune garantie si le logiciel a été personnalisé, reconstitué ou modifié de quelque manière que ce soit, par un tiers autre que Creative.

**RECOURS ET DOMMAGES RESTREINTS VOTRE SEUL RECOURS EN CAS DE NON RESPECT DE LA GARANTIE EST ENONCE DANS LA CARTE DE GARANTIE OU LE MANUEL FOURNIS AVEC LE LOGICIEL. CREATIVE OU SES CONCÉDANTS DE LICENCES NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES D'UN QUELCONQUE PRÉJUDICE INDIRECT, ACCESSOIRE, SPÉCIAL OU CONSÉCUTIF, OU DE TOUT MANQUE À GAGNER, DES ÉCONOMIES NON RÉALISÉES, DE LA PERTE D'UTILISATION, DE LA PERTE DE CHIFFRE D'AFFAIRES OU DE DONNÉES RÉSULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC LE LOGICIEL OU LE CONTRAT, MÊME SI CREATIVE OU SES CONCÉDANTS DE LICENCES ONT ÉTÉ INFORMÉS DE LA POSSIBILITÉ DE TELS PRÉJUDICES. EN AUCUN CAS, CREATIVE NE VERSERA UN MONTANT SUPERIEUR A LA SOMME QUE VOUS AVEZ PAYEE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL, EN REMBOURSEMENT DE DOMMAGES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE LA RECLAMATION. CREATIVE NE PEUT ETRE TENU DE FOURNIR DES MISES A JOUR, DES MISES A NIVEAU OU D'ASSISTANCE TECHNIQUE DU LOGICIEL.**

Certaines législations interdisent la limitation et l'exclusion de garanties implicites ; si vous êtes dans ce cas, l'exclusion ci-dessus ne sera pas prise en considération.

#### **RETOUR DE LA MARCHANDISE**

Si vous renvoyez le logiciel à Creative ou à un revendeur ou distributeur approuvé Creative, les frais

d'envoi sont à votre charge et doivent être payés à l'avance, et vous devez assurer le logiciel ou assumer la responsabilité de toute perte ou dommage lors du transport.

#### **RESTRICTION DU GOUVERNEMENT DES ETATS-UNIS**

Le logiciel et la documentation sont accompagnés de droits limités. L'utilisation, la duplication et la divulgation des informations par le gouvernement des Etats-Unis sont soumises aux restrictions énoncées dans le sous-paragraphe (b)(3)(ii) de la section 252.227-7013 de la clause sur les droits relatifs aux logiciels et aux données techniques (Rights in Technical Data and Computer Software Clause).

Si vous accordez une sous-licence, ou si vous utilisez le logiciel à l'extérieur des Etats-Unis, vous devez observer la législation applicable de votre pays, la loi américaine sur le contrôle des exportations ainsi que la version en langue anglaise de cet accord.

#### **CONTRACTANT/FABRICANT**

Le fabricant/entrepreneur du logiciel est :

**Creative Technology Ltd**  
31, International Business Park  
Creative Resource  
Singapour 609921

#### **DISPOSITIONS GENERALES**

Cet accord lie également vos employés, employeurs, entrepreneurs et agents ainsi que tout successeur ou cessionnaire. Il est interdit d'exporter le logiciel ou toute information qui en est dérivée, sauf là où la loi des Etats-Unis ou toute autre disposition le permet. Cet accord est régi par la législation en vigueur dans l'état de Californie (à l'exception des lois fédérales concernant les droits d'auteur et les marques déposées).

Le présent Contrat constitue l'intégralité de l'accord entre nous et vous reconnaissez que la responsabilité de Creative ne pourra être engagée en cas de fausse déclaration, de sa part, de la part de ses agents ou de quiconque (que ce soit en toute bonne foi ou suite à une négligence), sur laquelle vous vous êtes basé lors de la conclusion du présent Contrat, sauf s'il s'agit d'une déclaration frauduleuse. Le présent Contrat remplace tout autre accord ou entente, y compris, notamment, toute publicité relative au Logiciel. Si une clause de ce contrat est déclarée non valide par un tribunal judiciaire compétent, cette clause sera modifiée de manière à la rendre valide et applicable et n'affectera en aucun cas la validité des autres dispositions. Si vous avez des questions au sujet de cet accord, veuillez contacter Creative à l'adresse ci-dessus. Si vous avez des questions sur le produit ou son caractère technique, contactez le centre de support technique Creative le plus proche.

#### **ADDENDUM AU CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL MICROSOFT**

**IMPORTANT:** En utilisant les fichiers du logiciel Microsoft ( le « Logiciel Microsoft ») fournis avec cet Addendum, vous reconnaissez être lié par les termes suivants. Si vous êtes en désaccord avec ceux-ci, vous n'êtes pas autorisé à utiliser le Logiciel Microsoft.

Le Logiciel Microsoft est fourni à la seule fin de remplacer les fichiers correspondants fournis avec une copie du logiciel Microsoft (le « PRODUIT ORIGINAL ») vendu sous une précédente licence. Une fois installés, les fichiers du Logiciel Microsoft font partie intégrante du PRODUIT D'ORIGINE et sont soumis aux mêmes termes et conditions de licence et de garantie que le PRODUIT

D'ORIGINE. Si vous ne détenez pas de licence valable pour utiliser le PRODUIT D'ORIGINE, vous ne pouvez pas exploiter le Logiciel Microsoft. Toute autre utilisation du Logiciel Microsoft est interdite.

Aucun élément du présent Contrat ne sera interprété, au nom de Creative, comme préconisant ou autorisant une infraction aux lois locales et/ou internationales applicables à votre juridiction

### **CLAUSES PARTICULIERES APPLICABLES A L'UNION EUROPEENNE**

SI VOUS AVEZ ACHETE LE LOGICIEL DANS UN PAYS DE L'UNION EUROPEENNE (UE), LES CLAUSES SUIVANTES VOUS CONCERNENT. SI CES CLAUSES NE SONT PAS EN ACCORD AVEC LES TERMES DE L'ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL DEFINIS DANS LE CHAPITRE PREVU A CET EFFET, LES CLAUSES DE L'UNION EUROPEENNE PREVALENT.

### **DECOMPILATION**

En vertu de cette clause, vous acceptez de ne jamais transmettre le logiciel ou d'afficher le code objet du logiciel sur un écran d'ordinateur ou encore de créer des copies de clichés mémoire du code objet du logiciel. Si vous pensez avoir besoin de plus d'informations concernant l'interopérabilité du logiciel avec d'autres programmes, vous n'êtes pas autorisés à décompiler ou désassembler le logiciel pour obtenir ces informations et vous devez les demander auprès de Creative à l'adresse indiquée ci-dessus. Après examen de votre demande, Creative déterminera si cette information vous est nécessaire, et dans ce cas, vous la fournira dans les meilleurs délais et conditions.

### **GARANTIE LIMITEE**

A L'EXCEPTION DE CE QUI EST PREVU CI-AVANT DANS LE PRESENT CONTRAT, ET CONFORMEMENT A CE QUI EST STIPULE SOUS L'INTITULE « DROITS LEGAUX », LE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ETAT » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE NI TACITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT, TOUTE GARANTIE OU CONDITION TACITE DE QUALITE MARCHANDE, DE QUALITE OU D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER.

LIMITATIONS DE RESPONSABILITE  
LES LIMITATIONS DE RESPONSABILITE DANS L'ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL NE S'APPLIQUENT PAS AUX PERSONNES AYANT SUBI DES DOMMAGES CORPORELS (Y COMPRIS LA MORT) ENTRAINEES PAR UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE CREATIVE ET SONT SUJETTES A LA PROVISION DEFINIE SOUS LE TITRE « DROITS STATUTAIRES ».

### **DROITS STATUTAIRES**

La loi irlandaise stipule que certaines conditions et garanties peuvent être impliquées lors de contrats pour la vente de biens et de services. De telles conditions et garanties sont donc exclues, dans la mesure où l'étendue de cette exclusion, dans le contexte de cette transaction, est légitime dans le cadre de la loi irlandaise. Réciproquement, de telles conditions et garanties, dans la mesure où elles ne peuvent pas être légitimement exclues, devront s'appliquer.

Par conséquent, rien dans cet accord ne devra porter préjudice aux droits dont vous pourrez bénéficier en vertu des sections 12, 13, 14 ou 15 de l'Irish Sale of Goods Act 1893 (tel que modifié).

### **GENERALITES**

Cet accord est régi par les lois de la République d'Irlande. La version locale de cet accord s'applique à un logiciel acheté au sein de l'Union Européenne. Le présent contrat exprime l'intégralité de la convention intervenue entre nous et vous acceptez que Creative n'est en aucun cas responsable des fausses déclarations ou représentations faites en son nom, au nom de ses agents ou de toute autre personne (involontairement ou par négligence) et considérées par vous comme vraies au moment de la signature du contrat, sauf si cette déclaration ou représentation a été faite dans une intention frauduleuse.

### **Informations sur la sécurité et la réglementation**

Les sections suivantes contiennent des informations qui s'appliquent à divers pays :

**ATTENTION :** Ce périphérique est destiné à être installé par l'utilisateur, dans un ordinateur compatible certifié CSA/TUV/UL ou listé IBM AT, à l'intérieur de la zone définie par le fabricant. Consultez le mode d'emploi ou le fabricant de l'appareil pour vérifier ou confirmer si l'utilisateur peut y installer lui-même des cartes périphériques.

### **Avis pour les Etats-Unis**

FCC Section 15 : Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limites établies pour un dispositif numérique de classe B, en vertu de la section 15 de la réglementation FCC en vigueur. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre une énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du constructeur,

peut entraîner des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, le présent avis ne constitue pas une garantie de l'absence d'interférences dans une installation donnée. Si cet équipement provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce que l'on pourra déterminer en mettant l'équipement hors tension puis de nouveau sous tension, l'utilisateur est encouragé à prendre au minimum une des mesures suivantes :

- Réorientation ou changement de position de l'antenne.
- Augmentation de la distance séparant l'équipement et le récepteur.
- Branchement de l'équipement à une prise située sur un autre circuit que celui du récepteur.
- Consultation du vendeur ou d'un technicien radio/télévision compétent.

**ATTENTION :** Pour respecter les limites des dispositifs numériques de classe B, conformément à la Section 15 des Règles FCC, ce dispositif doit être installé sur un équipement informatique certifié conforme aux limites de la classe B.

Tous les câbles utilisés pour connecter l'ordinateur et les périphériques doivent être blindés et mis à la terre. Toute utilisation sur des appareils non certifiés conformes ou avec des câbles non blindés pourra provoquer des interférences dans la réception de programmes télévisés ou radiodiffusés.

### **Modifications**

Tout changement ou toute modification qui n'a pas été expressément approuvé(e) par le constructeur de ce matériel pourra entraîner l'annulation du droit de l'utilisateur à utiliser le matériel.

### **Avis pour le Canada**

Cet appareil est conforme aux normes de CLASSE "B" d'interférence radio tel que spécifié par le Ministère Canadien des Communications dans les règlements d'interférence radio.

### **Conformité**

Ce produit est conforme à la Directive suivante du Conseil :

- Directive 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC), 73/23/EEC (LVD), (73/23/EEC), telle que modifiée par la directive 93/68/EEC

### **Avertissement pour l'Europe**

Les produits de communication destinés au marché européen sont conformes à la Directive R&TTE 1999/5/EC

### **Informations de droit d'auteur pour les utilisateurs des produits Creative**

Certains produits Creative ont été conçus pour vous aider à reproduire des éléments sur lesquels vous détenez un droit d'auteur ou que vous êtes autorisé à copier par le détenteur du droit d'auteur ou en vertu d'une dispense prévue par la loi applicable. En l'absence de détention de ce droit d'auteur ou d'une telle autorisation, vous êtes susceptible d'enfreindre la loi sur les droits d'auteur et d'être passible de dommages et intérêts ou d'autres réparations. En cas de doute concernant vos droits, nous vous invitons à consulter votre conseiller juridique.

Lorsque vous utilisez un produit Creative, il est de votre responsabilité de veiller à ne pas enfreindre les lois applicables en matière de droits d'auteur, en vertu desquelles la copie de certains éléments peut requérir le consentement préalable des détenteurs du droit d'auteur. Creative décline toute responsabilité concernant toute utilisation illégale du produit Creative et ne sera en aucun cas responsable de l'origine des données stockées dans un fichier audio compressé.

Vous reconnaissez et acceptez que l'utilisation des codeurs-décodeurs MP3 pour toute diffusion en temps réel (hertziennes, par satellite, par câble ou autre support) ou diffusion via Internet ou tout autre réseau, y compris, notamment les réseaux d'entreprise etc., dans les applications de type « pay-audio » ou « pay-on-demand », n'est pas autorisée et/ou concédée sous licence (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

## Déclaration de Conformité

Conformément aux documents FCC96 208 and ET95-19,

Nom de constructeur/importateur: **Creative Labs, Inc.**

Adresse du constructeur

/importateur: **1901 McCarthy Boulevard  
Milpitas, CA. 95035  
United States  
Tel: (408) 428-6600**

déclare sous sa seule et entière responsabilité que le produit

Nom commercial: **Creative Labs**

Numéro de modèle: **SB0100/SB0102**

a été testé conformément aux spécifications FCC / CISPR22/85 pour les équipements de classe B et déclaré conforme aux normes suivantes :

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Part 15 Subpart B  
Complies with Canadian ICES-003 Class B.

Ce matériel est conforme à la section 15 des règles FCC.

Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

1. le matériel ne peut être source d'interférences , et
2. doit accepter toute interférence reçue, y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Ce matériel est conforme à la section 15 des règles FCC.

Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

1. le matériel ne peut être source d'interférences et
2. le matériel doit accepter toute interférence reçue, y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager  
Creative Labs, Inc.  
Mars 9, 2001

## Déclaration de Conformité

Conformément aux documents FCC96 208 and ET95-19,

Nom de constructeur/importateur: **Creative Labs, Inc.**

Adresse du constructeur

/importateur: **1901 McCarthy Boulevard  
Milpitas, CA. 95035  
United States  
Tel: (408) 428-6600**

déclare sous sa seule et entière responsabilité que le produit

Nom commercial: **Creative Labs**

Numéro de modèle: **SB0100/SB0102/SB0222**

a été testé conformément aux spécifications FCC / CISPR22/85 pour les équipements de classe B et déclaré conforme aux normes suivantes :

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Part 15 Subpart B  
Complies with Canadian ICES-003 Class B.

Ce matériel est conforme à la section 15 des règles FCC.

Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

1. le matériel ne peut être source d'interférences , et
2. doit accepter toute interférence reçue, y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Ce matériel est conforme à la section 15 des règles FCC.

Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

1. le matériel ne peut être source d'interférences et
2. le matériel doit accepter toute interférence reçue, y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager  
Creative Labs, Inc.  
Juin 14, 2001

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes, succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



# Table des matières

---

## Introduction

Configuration requise .....	i
Autres recommandations.....	ii
Conventions.....	ii

## 1 Présentation et procédure d'installation de votre carte

Votre carte son .....	1-2
Installation des cartes et des périphériques associés .....	1-3
Positionnement des haut-parleurs.....	1-7

## 2 Installation du logiciel

Installation des pilotes et des applications audio .....	2-1
Utilisation de Sound Blaster Live! .....	2-2
Désinstallation des applications .....	2-2
Réinstallation des pilotes audio .....	2-3

## 3 Utilisation de Sound Blaster Live!

Creative Diagnostics .....	3-1
Creative Surround Mixer .....	3-2
Creative AudioHQ .....	3-3
SoundFont Control.....	3-3
Device Controls .....	3-3
Creative Keyboard .....	3-4
EAX Control .....	3-4
Creative Wave Studio.....	3-4
Creative PlayCenter .....	3-4
Creative Recorder.....	3-5

<b>A</b>	<b>Caractéristiques générales</b>	
	Caractéristiques .....	A-1
	Connexions.....	A-3
<b>B</b>	<b>Dépannage</b>	
	Problèmes d'installation du logiciel.....	B-1
	Problèmes avec le son.....	B-2
	Aucune sortie audio lors de la lecture de CD audio.....	B-5
	Problèmes liés aux transferts de fichiers sur certaines cartes mères de jeu de puces VIA .....	B-7
	Cache SoundFont insuffisant.....	B-8
	Problèmes avec la manette de jeu.....	B-9
	Résolution des conflits d'entrée/sortie .....	B-10
	Problèmes d'installation d'applications non-Creative.....	B-11

# Introduction

---

Sound Blaster Live! est une solution audio pour vos jeux, films, CD et autres dispositifs numériques de divertissement. Prenant en charge la principale norme audio actuelle—EAX—Sound Blaster Live! crée des environnements acoustiques réalistes à textures multiples, agrémentés de sons multidimensionnels qui permettent d’obtenir un son en 3D unique. Son processeur audio EMU10K1 puissant offre une qualité de son optimale à la fois fidèle et claire. Utilisé conjointement avec une configuration à 4 haut-parleurs, ce logiciel permet d’obtenir un son en 3D réaliste, de qualité Environmental Audio dans les jeux qui le permettent. Vous apprécierez ainsi vos films grâce à un son réellement surround.

## Configuration requise

Pour faire fonctionner les logiciels Creative, votre carte nécessite la configuration minimale suivante :

- Processeur Intel® Pentium® II 350 MHz, AMD K6 450 MHz
- Jeu de puces de carte mère Intel, AMD ou 100 % Intel compatible
- Windows 98SE ou Millennium, Windows XP ou Windows 2000
- 64 Mo de mémoire vive pour Windows 98SE ou Millennium  
128 Mo pour Windows XP ou Windows 2000
- 200 Mo d’espace disque disponible
- Emplacement compatible avec la carte PCI 2.1 (demi-ouverture)
- Casque ou haut-parleurs amplifiés (disponibles séparément)
- Lecteur de CD-ROM nécessaire pour l’installation du logiciel

## Autres recommandations

- Visitez le site **www.creative.com** ou **www.europe.creative.com** afin d'avoir accès à d'autres d'informations et logiciels, ainsi qu'aux mises à jour.

## Conventions

Les conventions typographiques utilisées dans ce document sont les suivantes :

**gras**

Texte devant être saisi exactement sous la forme indiquée.

*italique*

Titre d'un ouvrage ou élément représentant les informations à fournir.

**MAJUSCULE**

Nom de répertoire ou de fichier, ou acronyme.



L'icône du bloc-notes signale les informations essentielles que vous devez impérativement consulter avant de continuer.



L'horloge est un signe d'avertissement qui vous indique la procédure à suivre pour éviter une situation à risque.

# Présentation et procédure d'installation de votre carte

---

L'organisation de ce chapitre est la suivante :

- Votre carte son
- Installation de la carte et des périphériques associés

## Votre carte son



Une prise jack est une interface de connexion à un trou alors que le connecteur se compose de plusieurs broches. Certains connecteurs cités ici peuvent ne pas figurer sur votre carte.



Les prises jack de sortie ligne et de sortie arrière peuvent être utilisées simultanément pour connecter des systèmes de haut-parleurs 4.1. En outre, la prise de sortie ligne analogique/numérique permet de connecter le haut-parleur central et le caisson de basses (LFE) des systèmes de haut-parleurs 5.1.

Votre carte son comporte les prises jack et connecteurs suivants vous permettant de connecter d'autres périphériques :

### Connecteur CD Audio

Connexion à la sortie audio analogique d'un lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM à l'aide d'un câble audio.

### Connecteur pour répondeur téléphonique

Connexion mono à partir d'un modem vocal standard et transmission de signaux microphone au modem.

### Destiné à l'usage propriétaire de Creative

#### Prise de sortie ligne analogique/numérique

Sortie AC-3 SPDIF compressée ou 6 canaux pour connecter des périphériques numériques et des systèmes de haut-parleurs numériques. Prend aussi en charge les canaux analogiques du haut-parleur central et du caisson de basses pour connecter des systèmes de haut-parleurs analogiques 5.1. (Seulement pour certains modèles)

#### Prise d'entrée ligne

Connexion à un périphérique externe (comme un lecteur de cassettes, un lecteur DAT ou un lecteur MiniDisc).

#### Prise d'entrée microphone

Connexion d'un microphone externe pour entrée vocale.

#### Prise de sortie ligne

Connexion de haut-parleurs amplifiés ou d'un amplificateur externe pour sortie audio. Branchement possible d'un casque.

#### Prise de sortie arrière

Connexion de haut-parleurs amplifiés ou d'un amplificateur externe pour sortie audio.

### Connecteur AUX

Connexion à des sources audio internes telles que tuner TV, MPEG, ou autres cartes.

### Connecteur CD SPDIF (Seulement pour certains modèles)

Connexion à la sortie SPDIF (audio numérique) d'un lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM.

### Connecteur manette de jeu/MIDI

Connexion d'une manette de jeu ou d'un périphérique MIDI. Vous pouvez acheter un kit MIDI optionnel vous permettant de connecter simultanément la manette de jeu et le périphérique MIDI.

### Destiné à l'usage propriétaire de Creative

Figure 1-1: Prises jack et connecteurs de la carte Sound Blaster Live!

## Installation des cartes et des périphériques associés



Ne forcez pas pour insérer la carte son dans l'emplacement. Si elle ne s'adapte pas correctement, retirez-la sans forcer et essayez à nouveau.



Le connecteur manette de jeu de votre carte son est identique à celui d'un adaptateur de contrôle de jeu PC standard ou au connecteur E/S jeu. Vous pouvez connecter toute manette de jeu analogue avec un connecteur D-Shell 15 broches ou tout périphérique compatible avec la manette de jeu PC standard. Pour utiliser deux manettes de jeu, vous avez besoin d'un câble en Y.

1. Mettez votre système et tous les périphériques hors tension.
2. Touchez une surface métallique de votre système pour vous relier à la terre et décharger l'électricité statique éventuelle, puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.
3. Retirez le capot de votre ordinateur.
4. Retirez les plaques métalliques de deux emplacements d'extension PCI libres et conservez les vis pour les utiliser ultérieurement.
5. Alignez la carte Sound Blaster Live! avec l'emplacement d'extension PCI libre. Exercez une pression légère et régulière sur la carte pour l'insérer dans l'emplacement comme indiqué à la figure 1-2. Assurez-vous que la carte est correctement insérée dans l'emplacement d'extension PCI.
6. Fixez la carte dans l'emplacement d'extension à l'aide d'une vis.
7. Pour savoir comment connecter d'autres périphériques, reportez-vous à la figure 1-3.
8. Remettez en place le capot de votre ordinateur.
9. Branchez le cordon d'alimentation dans la prise murale, puis mettez votre système sous-tension.

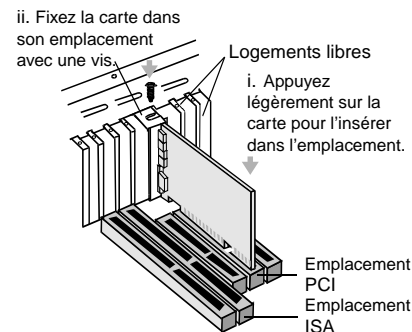


Figure 1-2: Fixation de la carte son dans l'emplacement d'extension PCI.



- ❑ Si vous vous servez de jeux en mode MS-DOS Windows (mode DOS pur), vous devez :
- Vérifier que le connecteur en entrée et le connecteur audio analogique du lecteur de CD-ROM ou de PC-DVD sont branchés.
  - En cas de distorsion du son, ne branchez pas le connecteur SPDIF CD au connecteur audio numérique du lecteur de CD-ROM ou de PC-DVD.

Connexion de haut-parleurs numériques FourPointSurround par câble minijack à DIN.  
Prend aussi en charge les canaux analogiques du haut-parleur central et du caisson de basses pour connecter des systèmes de haut-parleurs analogiques 5.1. (Seulement pour certains modèles)

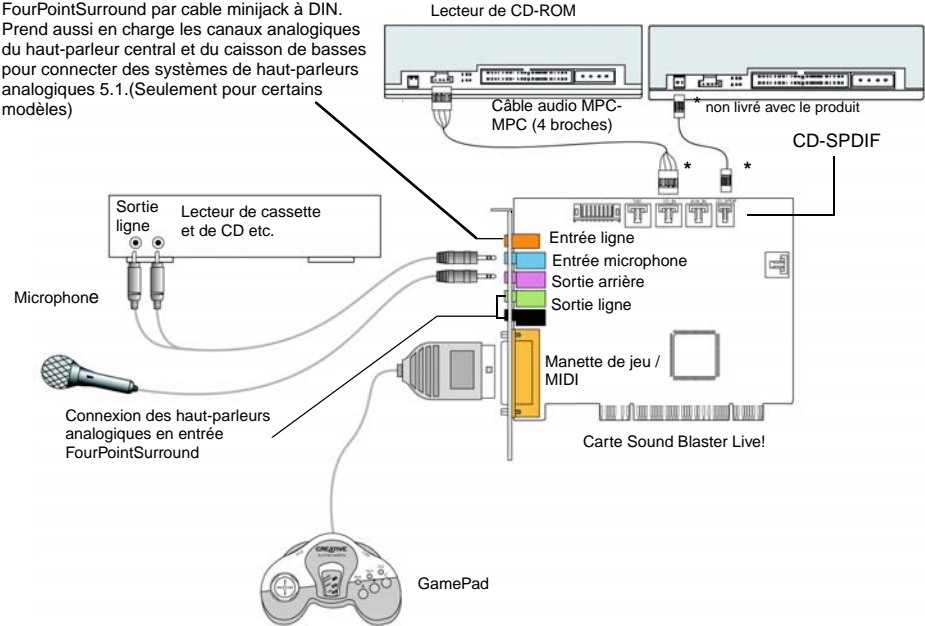


Figure 1-3: Connexion d'autres périphériques.



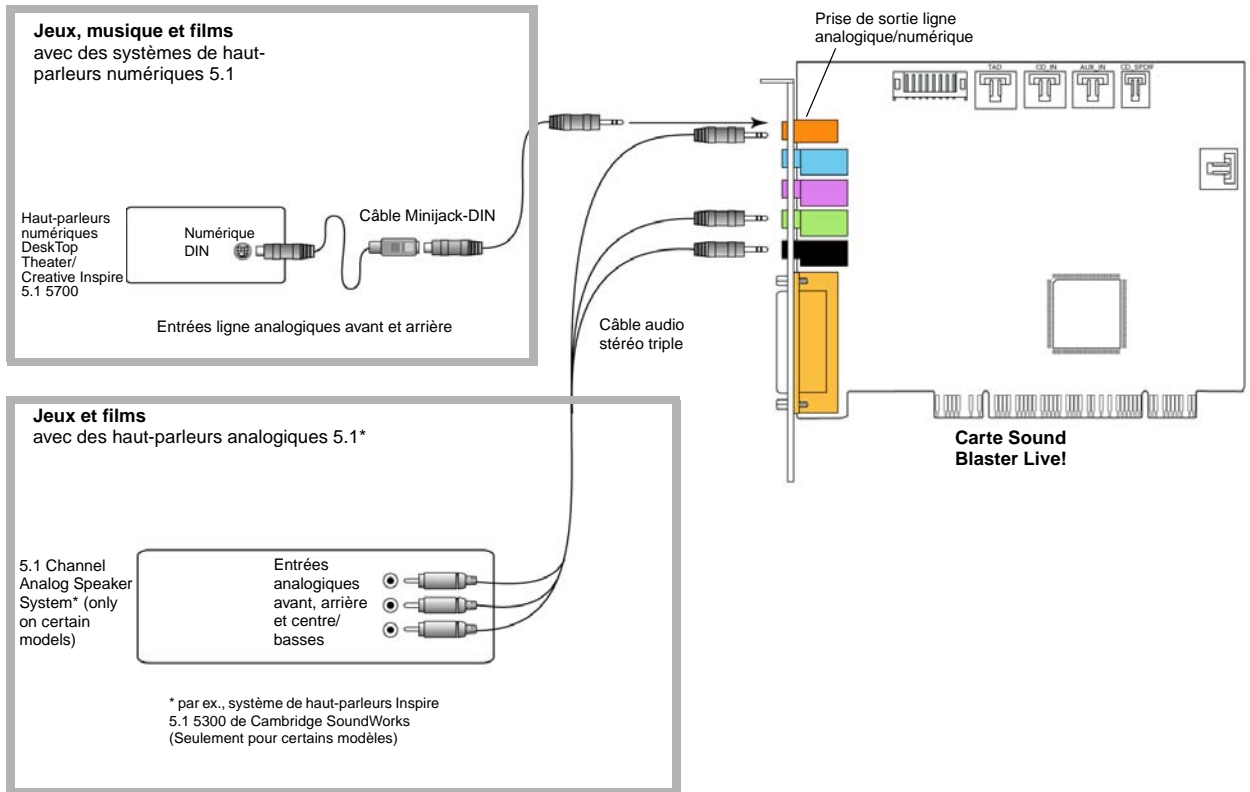
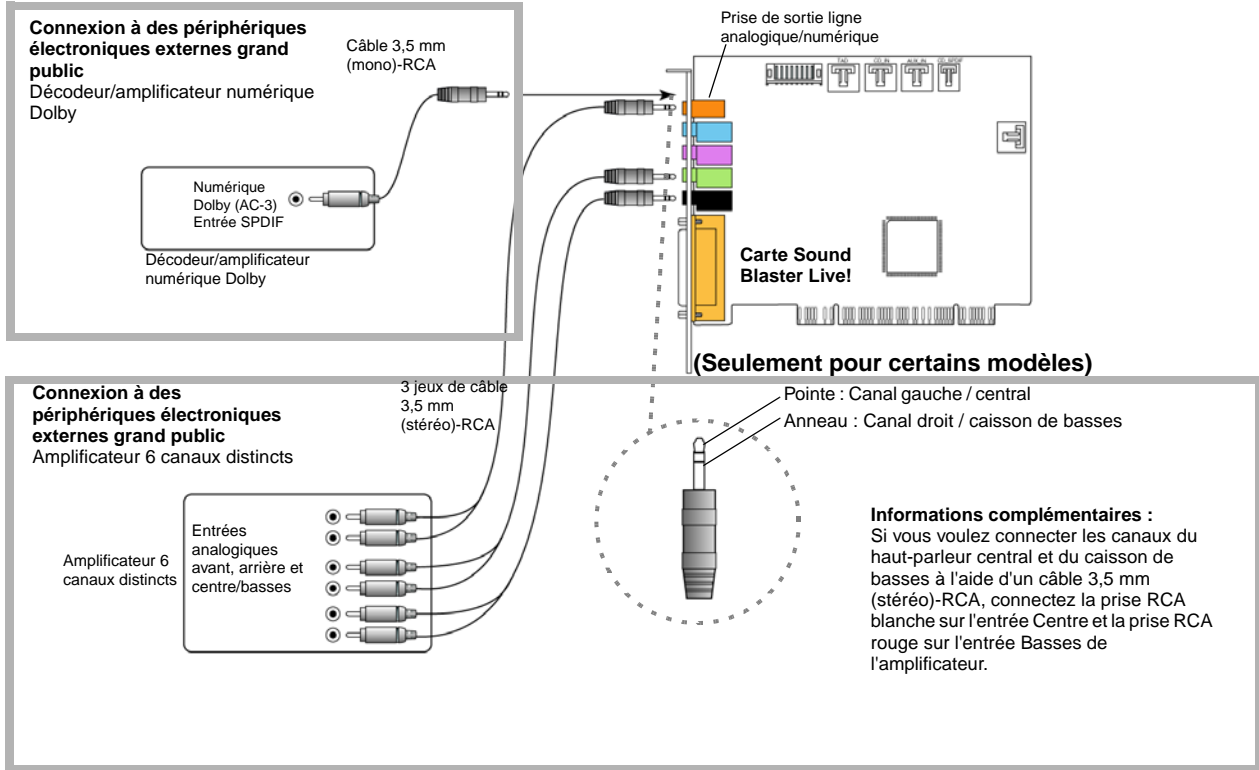


Figure 1-4: Connexion de périphériques à la carte Sound Blaster Live!.



## Positionnement des haut-parleurs

Si vous utilisez quatre haut-parleurs, placez-les de sorte qu'ils constituent les angles d'un carré dont vous êtes le centre exact (comme indiqué dans la figure 1-5) et qu'ils soient orientés vers vous. Assurez-vous que le moniteur de votre ordinateur ne constitue pas un obstacle entre vous et les haut-parleurs avant. Si vous avez un haut-parleur central, mettez-le sur votre moniteur et orientez-le vers vous. Vous pouvez ajuster la position relative des haut-parleurs jusqu'à obtention d'un confort d'écoute optimal. Si vous disposez d'un caisson de basses, placez-le dans un angle de la pièce pour une restitution des basses optimale.

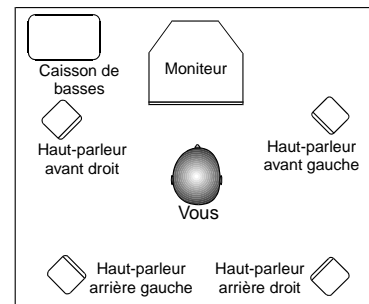


Figure 1-5: Position recommandée des 4 haut-parleurs.

## Installation du logiciel

---

### Installation des pilotes et des applications audio

Ce chapitre vous indique comment installer le logiciel audio avec les systèmes d'exploitation Windows. Il comporte les sections suivantes :

- Installation des pilotes et des applications audio
- Utilisation de Sound Blaster Live!
- Désinstallation des applications
- Réinstallation des pilotes audio

Pour contrôler les composants de votre carte son, vous devez utiliser des pilotes de périphériques. Pour les installer, ainsi que les applications fournies, utilisez les instructions suivantes. Elles s'appliquent à tous les systèmes d'exploitation Windows.

Après avoir installé la carte et mis votre système sous tension, Windows détecte automatiquement la carte.

1. Si vous êtes invité à préciser des pilotes, cliquez sur le bouton **Annuler**. Sinon, passez à l'étape 2.
2. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur de CD-ROM.  
Le disque prend en charge le mode d'exécution automatique de Windows et s'exécute automatiquement. Dans le cas contraire, consultez la rubrique « Problèmes d'installation du logiciel » à la page B-1.
3. Suivez les instructions affichées à l'écran pour procéder à l'installation.

## Utilisation de Sound Blaster Live!

Félicitations ! L'installation de Sound Blaster Live! a réussi. Pour savoir comment exploiter au mieux votre carte son, reportez-vous aux autres chapitres de ce manuel.

## Désinstallation des applications

La procédure suivante permet de supprimer intégralement les applications que vous souhaitez réinstaller afin de résoudre des problèmes, de modifier des configurations, ou d'effectuer des mises à jour de versions. Ces instructions s'appliquent à tous les systèmes d'exploitation Windows.

1. Si elles sont ouvertes, fermez toutes les applications de la carte son. N'oubliez pas Creative Launcher et l'icône SB Live! sur la barre des tâches. Les applications en cours d'exécution lors de la désinstallation ne sont pas supprimées.
2. Cliquez sur le bouton **Démarrer-> Paramètres -> Panneau de configuration**.
3. Cliquez deux fois sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.
4. Dans la boîte de dialogue **Propriétés de Ajout/Suppression de programmes**, sélectionnez **Sound Blaster Live!**, puis cliquez sur le bouton **Ajouter/Supprimer...**
5. Dans la boîte de dialogue du **programme de désinstallation de Creative**, cochez les cases correspondant aux éléments à supprimer et cliquez sur le bouton **Suivant**. Les applications sélectionnées sont désinstallées.
6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue **Propriétés de Ajout/Suppression de programmes**.
7. Redémarrez votre ordinateur si vous y êtes invité.

## Réinstallation des pilotes audio

Vous pouvez souhaiter réinstaller uniquement les pilotes audio si vous pensez qu'ils sont altérés.

1. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur de CD-ROM.  
Le disque prend en charge le mode d'exécution automatique de Windows et s'exécute automatiquement. Dans le cas contraire, consultez la rubrique « Problèmes d'installation du logiciel » à la page B-1.
2. Suivez les instructions affichées à l'écran jusqu'à ce que la boîte de dialogue **Options de configuration** soit affichée.
3. Cliquez sur le bouton **Pilotes seulement**.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran pour procéder à l'installation des pilotes audio.

## Utilisation de Sound Blaster Live!

---

Sound Blaster Live! est pris en charge par une gamme complète d'applications pour vous permettre d'obtenir des résultats optimaux de votre carte son. Les logiciels les plus importants pour le fonctionnement du groupe Sound Blaster Live! sont les suivants :

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

Pour trouver et exécuter ces programmes, cliquez sur **Démarrer** -> **Programmes** -> **Creative** -> **Sound Blaster Live!** Pour plus d'informations et de détails sur ces applications, reportez-vous à leur aide en ligne respective.

### Creative Diagnostics

Creative Diagnostics vous permet de tester rapidement les capacités de lecture des formats Wave, MIDI ou CD audio de votre carte son ainsi que la sortie haut-parleur. Pour plus d'informations et de détails relatifs à l'utilisation de Creative Diagnostics, reportez-vous à l'aide en ligne de cette application.

# Creative Surround Mixer



Pour redonner à Surround Mixer ses paramètres initiaux, cliquez sur **Démarrer -> Programmes-> Creative -> Sound Blaster Live! -> Restaurer.**

Creative Surround Mixer est la principale application permettant d'effectuer les tâches suivantes :

- Test des haut-parleurs
- Application d'effets audio EAX
- Mixage de sons provenant de différentes sources d'entrée audio
- Configuration des effets audio

Surround Mixer fonctionne sous deux modes. Cliquez sur le bouton **Mode de base** ou **Mode avancé** pour passer d'un mode à l'autre.

En mode de base, la platine de mixage est affichée. Vous pouvez :

- mixer des sons provenant de diverses sources d'entrée audio en cours de lecture ou d'enregistrement ;
- contrôler le volume, les basses, les aigus, la balance et le fondu.

En mode avancé, Surround Mixer et la platine de mixage sont affichés. Dans Surround Mixer, vous pouvez:

- sélectionner des effets audio ;
- définir la sortie haut-parleur ;
- effectuer un test des haut-parleurs.

Pour plus d'informations et de détails relatifs à l'utilisation de Creative Surround Mixer, reportez-vous à l'aide en ligne de cette application.



## Creative AudioHQ

AudioHQ est le centre de contrôle des logiciels audio de Creative.

L'interface AudioHQ est similaire d'apparence et d'utilisation à celle du Panneau de configuration de Windows. Elle contient plusieurs applets de contrôle vous permettant d'afficher, d'écouter ou de paramétrer les propriétés audio d'un ou de plusieurs périphériques audio sur votre ordinateur.

Tout comme dans le Panneau de configuration, vous pouvez afficher les applets de contrôle AudioHQ dans la fenêtre principale sous la forme de grandes ou de petites icônes, ou d'éléments de liste détaillés ou non. Vous pouvez également sélectionner tous les éléments ou inverser la sélection lorsque vous vous trouvez dans la vue Applet. Toutefois, le nombre d'éléments affichés dans la fenêtre principale varie en fonction de l'applet de contrôle ou du périphérique sélectionné. La vue Par périphérique audio affiche uniquement les applets de contrôle pris en charge par le périphérique sélectionné. La vue Applet affiche uniquement les périphériques audio qui prennent en charge l'applet sélectionné.

Pour plus d'informations et de détails relatifs à l'utilisation de Creative AudioHQ, reportez-vous à l'aide en ligne de cette application.

## SoundFont Control

SoundFont Control vous permet de configurer les banques MIDI contenant des fichiers et des instruments SoundFont, DLS Wave ainsi que de définir l'espace et l'algorithme d'utilisation de la mémoire cache.

## Device Controls

Device Controls permet de configurer des périphériques.

Pour plus d'informations et de détails relatifs à l'utilisation de Device Controls, reportez-vous à l'aide en ligne de cette application.

## Creative Keyboard

Creative Keyboard est un clavier virtuel qui vous permet d'écouter ou de lire des notes de musique produites à l'aide de périphériques MIDI.

## EAX Control

Le EAX Control vous permet de configurer le générateur d'effets EMU10K1. Par ailleurs, il vous permet d'indiquer les composants constituant les éléments audio qui forment eux-mêmes un effet audio. Un effet audio est une représentation du monde réel. Nous avons fourni des effets audio divers, de divertissement et de jeux avec lesquels vous pouvez commencer. Le EAX Control est aussi accessible à partir de Creative Surround Mixer.

Pour plus d'informations et de détails relatifs à l'utilisation de EAX Control, reportez-vous à l'aide en ligne de cette application.

## Creative Wave Studio

Wave Studio vous permet d'exécuter facilement les fonctions d'édition de son suivantes :

- Lecture, modification et enregistrement des données Wave au format 8 bits (qualité cassette) et 16 bits (qualité CD). Amélioration de vos données Wave ou création de sons uniques avec de nombreux effets spéciaux, et opérations d'édition, telles que l'application d'un effet de rap, de lecture inversée, d'écho, de mise en sourdine et de panoramique, la coupe, la copie et le collage.
- Ouverture et modification de plusieurs fichiers Wave simultanément.
- Importation et exportation de fichiers de données brutes (.RAW)/MP3 (.MP3).

Pour plus d'informations et de détails relatifs à l'utilisation de Creative WaveStudio, reportez-vous à l'aide en ligne de cette application.

## Creative PlayCenter

Creative PlayCenter est un lecteur audio numérique (comme MP3 ou WMA) et de CD audio révolutionnaire. Outre la gestion de vos fichiers audio numériques préférés, il intègre aussi un codeur MP3/WMA qui permet de transformer des pistes de CD audio en fichiers audio numériques compressés. Il permet de coder des pistes à une vitesse nettement supérieure à la vitesse de lecture normale et ce jusqu'à 320 kbps (pour le format MP3).

Pour plus d'informations et de détails relatifs à l'utilisation de Creative PlayCenter, reportez-vous à l'aide en ligne de cette application.

**Remarque :** Conformément aux exigences relatives aux périphériques qui prennent en charge la gestion des droits (DRM) de Microsoft, la sortie SPDIF du périphérique est désactivée lorsqu'une sélection DRM est en cours de lecture. Par conséquent, les sorties coaxiales et numériques optiques du Sound Blaster Live! sont désactivées pendant la lecture de sélections DRM.

## Creative Recorder

Recorder vous permet d'enregistrer des sons ou de la musique à partir de diverses sources d'entrée comme un microphone ou un CD audio, et de les enregistrer en tant que fichiers Wave (.wav).



# Caractéristiques générales

---

Cette section répertorie les spécifications de votre carte.

## Caractéristiques

### Contrôle du bus PCI

- Spécification PCI compatible version 2.1
- Le contrôle du bus réduit le temps de latence et améliore les performances du système.

### EMU10K1

- Traitement avancé accéléré des effets numériques
- Traitement numérique 32 bits avec maintien d'une gamme dynamique de 192 dB
- Interpolation 8 points brevetée pour une reproduction audio dernier cri
- Synthétiseur 64 voix
- Mixage numérique et égalisation de qualité professionnelle
- Jusqu'à 32 Mo de mémoire vive audio mappée sur la mémoire hôte

### Canal voix numérisée stéréo

- Véritable full duplex 16 bits
- Numérisation 8 et 16 bits en modes mono et stéréo
- Lecture de 64 canaux audio, avec un taux d'échantillonnage pour chaque canal
- Taux d'échantillonnage enregistrement ADC : 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1 et 48 kHz
- Juxtaposition pour enregistrement 8 et 16 bits

- AC '97 Codec Mixer**
- Mixage de sources audio EMU10K1 et de sources analogiques telles que CD audio, entrée ligne, microphone, auxiliaire et TAD
  - Possibilité de sélectionner la source d'entrée ou le mixage de diverses sources audio pour l'enregistrement
  - Conversion analogique/numérique 16 bits d'entrées analogiques avec un taux d'échantillonnage de 48 kHz
- Contrôle du volume**
- Contrôle de la lecture logiciel des CD audio, Entrée ligne, Auxiliaire, Entrée TAD, Haut-parleur PC, Entrée microphone, Périphérique Wave/DirectSound, Périphérique MIDI et CD numérique (CD SPDIF)
  - Contrôle de l'enregistrement logiciel des Mixage analogique (somme de CD audio, Entrée ligne, Auxiliaire, Entrée TAD et Haut-parleur PC), Entrée microphone, Périphérique Wave/DirectSound, Périphérique MIDI et CD numérique (CD SPDIF)
  - Contrôle séparé basses/aiguës
  - Contrôle de balance avant/arrière
  - Contrôle sourdine et balance pour sources de lecture individuelles
- Décodage numérique Dolby (AC-3)**
- Décode le son numérique Dolby (AC-3) pour des haut-parleurs ou le transforme en chaîne numérique Dolby SPDIF PCM (AC-3) compressée pour un décodeur externe
  - Redirection des basses Améliore la sortie des basses sur un caisson dans le cas de petits haut-parleurs satellites
- Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)**
- Technologie du système de haut-parleurs
  - Algorithme d'effet de panoramique et de mixage de qualité professionnelle
  - Mixage de sources mono ou stéréo vers des haut-parleurs

# Connexions

## Entrées audio

- Entrée de ligne analogique de niveau Ligne via un jack stéréo sur le support arrière
- Une entrée analogique Microphone mono via un jack stéréo sur le support arrière
- Entrée analogique de niveau Ligne CD\_IN via le connecteur Molex à 4 broches de la carte
- Entrée analogique de niveau Ligne AUX\_IN via le connecteur Molex à 4 broches de la carte
- Entrée analogique de niveau Ligne TAD via le connecteur Molex à 4 broches de la carte
- (Seulement pour certains modèles) Entrée numérique CD\_SPDIF via le connecteur Molex à 2 broches de la carte qui tolère les taux d'échantillonnage de 32, 44,1 et 48 kHz

## Sorties audio

- SORTIE ANALOGIQUE/NUMERIQUE via une prise mini-jack 3,5 mm à 4 pôles située sur le support arrière
  - SORTIE ANALOGIQUE : Haut-parleur central et caisson de basses
  - SORTIE NUMERIQUE : Sorties numériques SPDIF avant, arrière, centrale et pour le caisson de basses
- Trois sorties analogiques de niveau ligne via des prises jack stéréo (sorties ligne 1, 2 et 3) situées sur le support arrière
- Prise casque stéréo (32 ohms) sur la sortie de ligne avant

## Interfaces

- Interface MIDI D-Sub permettant de connecter les périphériques MIDI externes. Sert également de port pour la manette de jeux

# Dépannage

---

## Problèmes d'installation du logiciel

Cette annexe propose des conseils pour résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer lors de l'installation ou de l'utilisation de votre carte.

### **Sous Windows, l'installation n'est pas automatiquement lancée après l'insertion du CD-ROM dans le lecteur.**

La fonction d'exécution automatique n'est peut-être pas activée dans votre système Windows.

*Pour lancer le programme d'installation grâce au menu de raccourci du Poste de travail :*

1. Cliquez deux fois sur l'icône **Poste de travail** à partir de votre bureau Windows.
2. Dans la fenêtre **Poste de travail**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du lecteur de CD-ROM.
3. Dans le menu de raccourci, cliquez sur **Exécution automatique** et suivez les instructions affichées à l'écran.

*Pour activer l'exécution automatique grâce à la notification d'insertion automatique :*

1. Cliquez sur **Démarrer** -> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
2. Dans la fenêtre **Panneau de configuration**, cliquez deux fois sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés Système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques** et sélectionnez votre lecteur de CD-ROM.
4. Cliquez sur le bouton **Propriétés**.
5. Dans la boîte de dialogue **Propriétés**, cliquez sur l'onglet **Paramètres** et sélectionnez **Notification d'insertion automatique**.

## Problèmes avec le son

6. Cliquez sur le bouton **OK** pour quitter la boîte de dialogue.

### **Lors de la lecture d'un fichier son, les effets ou le son environnemental sont trop puissants.**

La dernière présélection environnementale sélectionnée ne doit pas être appropriée au fichier audio.

*Pour sélectionner un environnement adéquat :*

1. Ouvrez l'applet de contrôle **Environmental Audio** dans AudioHQ.
2. Dans la liste Environnement, sélectionnez "Aucun effet" ou un environnement approprié.

### **Aucun son n'est émis par le casque.**

*Vérifiez les éléments suivants :*

- Le casque doit être connecté à la prise de sortie casque.
- Dans la Surround Mixer, vérifiez que le haut-parleur sélectionné est "Casque".
- S'il existe, le bouton de volume des haut-parleurs se trouve sur une position intermédiaire. Si nécessaire, utilisez la table de Surround Mixer pour ajuster le volume.

### **Aucun son ne provient des haut-parleurs arrière dans une configuration à 4/5.1 haut-parleurs.**

*Vérifiez les éléments suivants :*

- Les haut-parleurs sont connectés à la prise de sortie arrière de la carte son.
- Le son doit provenir de l'une des sources suivantes :
  - Audio CD
  - Entrée de ligne
  - TAD
  - Auxiliaire (AUX)
  - Microphone



*Pour résoudre le problème :*

1. Dans Surround Mixer, vérifiez que la case à cocher de la source en cours de lecture est activée.
2. Sélectionnez une source de même type que la source d'enregistrement.

Par exemple, si vous utilisez des jeux ou des films DVD, sélectionnez le périphérique auxiliaire. Choisissez ce dernier en tant que source d'enregistrement dans Surround Mixer.

- Si vous changez les environnements, vérifiez que les sources actives sont sélectionnées dans Surround Mixer.

### **Aucun son ne provient des haut-parleurs.**

*Vérifiez les éléments suivants :*

- Vérifiez tout d'abord que vous avez connecté vos haut-parleurs à la sortie de votre carte. Vérifiez ensuite que vous avez sélectionné la source appropriée dans la platine de mixage. Si ces deux conditions sont remplies et qu'aucun son n'est émis, cliquez sur le signe plus de couleur rouge, situé au-dessus du contrôle VOL et vérifiez que la case Sortie numérique uniquement est cochée. Si c'est le cas, vous vous trouvez en mode Sortie numérique uniquement et vous devez donc vous connecter aux haut-parleurs numériques afin d'obtenir du son depuis votre carte son. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique d'aide qui concerne ce mode dans Surround Mixer.

### **Aucun son n'est émis lors de la lecture de fichiers numériques tels que les fichiers .WAV, MIDI ou AVI.**

*Causes possibles :*

- S'il existe, le bouton de volume du haut-parleur n'est pas réglé correctement.
- L'amplificateur ou les haut-parleurs externes ne sont pas connectés à la bonne prise.
- Il existe un conflit matériel.

- La sélection des haut-parleurs dans la platine Environnement de Surround Mixer est incorrecte.
- Les curseurs de son original dans les pages des onglets **Maître** et **Source** de l'applet Environmental Audio sont paramétrés sur ou sont proches de 0 %.

*Vérifiez les éléments suivants :*

- S'il existe, le bouton de volume des haut-parleurs se trouve sur une position intermédiaire. Si nécessaire, utilisez la table de mixage Creative pour ajuster le volume.
- Les haut-parleurs amplifiés ou l'amplificateur externe sont connectés à la prise de sortie ligne ou à la sortie arrière de la carte.
- Il n'existe aucun conflit matériel entre la carte et un périphérique. Reportez-vous à « Résolution des conflits d'entrée/sortie » à la page B-10.
- La sélection des haut-parleurs dans Surround Mixer correspond à la configuration de vos haut-parleurs ou casque.
- Les curseurs de son original dans les pages des onglets **Maître** et **Source** de l'applet Environmental Audio sont paramétrés sur 100 %.

**Aucun son n'est émis lors de la lecture d'un CD audio ou de jeux sous DOS qui nécessitent un CD-ROM.**

*Pour résoudre ce problème :*

- Assurez-vous que le connecteur audio analogique du lecteur de CD-ROM et le connecteur d'entrée de CD de la carte son sont connectés.

**L'application d'un effet de panoramique sur une source a provoqué l'interruption du son.**

Cela se produit lorsque vous êtes en mode Sortie numérique uniquement et que la balance gauche-droite de la source dans une application de table de mixage autre que Surround Mixer (par exemple, l'application Volume Control de Windows) est à l'opposé du réglage de l'effet de

## Aucune sortie audio lors de la lecture de CD audio.



Le volume du CD est contrôlé par le curseur Wave/MP3 dans l'application Audio Mixer.

panoramique que vous avez effectué sur la platine Environnement de Surround Mixer. Par exemple, vous avez réglé la balance audio du CD à gauche dans l'application Volume Control de Windows, mais à droite dans Surround Mixer.

*Pour résoudre ce problème :*

- Ouvrez l'autre table de mixage et recentrez les balances de toutes les sources d'entrée audio. Ainsi, l'émission de sons depuis vos sources analogiques n'est pas interrompue lorsque vous leur appliquez un effet de panoramique dans Surround Mixer.

Pour écouter des CD audio, la lecture de CD numériques doit être activée. Procédez comme suit pour activer la lecture de CD numériques :

Pour Windows 98 Deuxième Edition

1. Cliquez sur **Démarrer**, sélectionnez -> **Paramètres** puis cliquez sur -> **Panneau de configuration**.
2. Dans la boîte de dialogue **Panneau de configuration**, double-cliquez sur l'icône **Multimédia**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés de Multimédia**, cliquez sur l'onglet **CD audio**.
4. Cochez la case **Lecture numérique pour les CD sur ce lecteur CD-ROM**.
5. Cliquez sur **OK**.

Pour Windows Me

1. Cliquez sur **Démarrer**, sélectionnez -> **Paramètres** puis cliquez sur -> **Panneau de configuration**.
2. Dans la boîte de dialogue **Panneau de configuration**, double-cliquez sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**.
4. Double-cliquez sur l'icône des **lecteurs de DVD/CD-ROM**.  
Les lecteurs de l'ordinateur s'affichent.

5. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône du **disque dur**.  
Un menu s'affiche.
6. Cliquez sur **Propriétés**.
7. Dans la zone **Lecture CD numérique** de la boîte de dialogue suivante, cochez la case **Activer la lecture numérique sur ce lecteur de CD-ROM**.
8. Cliquez sur **OK**.

Pour Windows 2000 et Windows XP

1. Cliquez sur **Démarrer**, sélectionnez -> **Paramètres** puis cliquez sur -> **Panneau de configuration**.
2. Dans la boîte de dialogue **Panneau de configuration**, double-cliquez sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés système**, cliquez sur l'onglet **Matériel**.
4. Cliquez sur le bouton **Gestionnaire de périphériques**.
5. Double-cliquez sur l'icône des **lecteurs de DVD/CD-ROM**.  
Les lecteurs de l'ordinateur s'affichent.
6. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône du **disque dur**.  
Un menu s'affiche.
7. Cliquez sur **Propriétés**.
8. Dans la zone **Lecture CD numérique** de la boîte de dialogue suivante, cochez la case **Activer la lecture numérique sur ce lecteur de CD-ROM**.

## Problèmes liés aux transferts de fichiers sur certaines cartes mères de jeu de puces VIA

Après avoir installé la carte Sound Blaster Live! sur une carte mère de jeu de puces VIA, vous risquez de rencontrer l'un des problèmes suivants :

**Lors du transfert d'un grand volume de données, l'ordinateur se bloque (« plante »), redémarre ou les fichiers transférés à partir d'un autre lecteur sont incomplets ou corrompus.**

Ces problèmes concernent un faible nombre d'ordinateurs qui contiennent le jeu de puces de contrôleur VIA VT82C686B sur leurs cartes mères.

*Pour vérifier si votre carte mère contient le jeu de puces VT82C686B :*

- Reportez-vous au manuel de votre ordinateur ou de votre carte mère, ou bien
- sous Windows :
  - i. Cliquez sur le bouton **Démarrer** -> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
  - ii. Cliquez deux fois sur l'icône **Système**.
  - iii. Cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques** ou sur l'onglet **Matériel**.
  - iv. Cliquez sur l'icône **Périphériques système**.
  - v. Dans la liste qui s'affiche, vérifiez si les éléments mis en surbrillance dans la Figure B-1 apparaissent.
  - vi. Si c'est le cas, retirez le capot de votre ordinateur et déterminez l'emplacement du jeu de puces VIA sur votre carte mère. (N'oubliez pas les mesures de sécurité à la page 1-3.)  
Le numéro de modèle du jeu de puces VT82C686B est inscrit sur la puce.

Si vous possédez un jeu de puces VT82C686B :

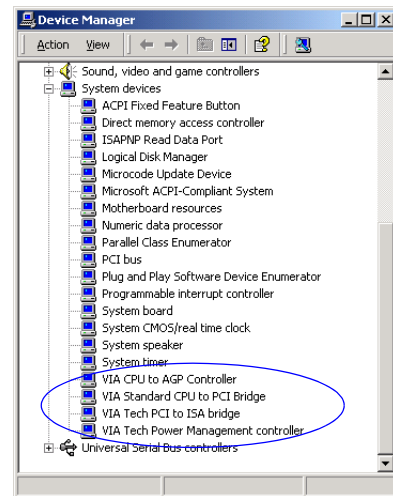


Figure B-1: onglet Gestionnaire de périphériques.

- ❑ Nous vous recommandons de contacter tout d'abord le revendeur de votre ordinateur ou le fabricant de la carte mère pour obtenir une solution récente.
- ❑ Certains utilisateurs ont résolu les problèmes ci-dessus en effectuant l'une ou plusieurs des opérations suivantes :
  - téléchargement des derniers pilotes VIA 4in1 sur le site <http://www.viatech.com>\*,
  - obtention du BIOS le plus courant pour votre carte mère sur le site Web du fabricant\*.

\* Le contenu de ces sites Web est contrôlé par d'autres entreprises. Creative ne saurait être tenu responsable des informations ou téléchargements qu'ils proposent. Ces informations vous sont fournies uniquement à titre de référence.

## Cache SoundFont insuffisant



Le seul moyen pour obtenir un fichier moins volumineux SoundFont est d'accepter un compromis au niveau de la qualité du son.

### **La mémoire est insuffisante pour charger SoundFonts.**

Cela peut se produire lorsque vous chargez ou lisez un fichier MIDI compatible SoundFont alors que la mémoire allouée à SoundFonts est insuffisante.

*Pour augmenter le cache SoundFont :*

- Dans la page de l'onglet **Options** de l'applet de contrôle de SoundFont, déplacez le curseur du cache SoundFont vers la droite.

La taille du cache SoundFont que vous pouvez allouer dépend de la quantité de mémoire vivedisponible sur votre système.

*Si la mémoire vive du système est toujours insuffisante :*

- Dans la page de l'onglet de configuration des banques de l'applet de contrôle de SoundFont, sélectionnez une banque SoundFont plus petite dans la case de sélection de banques.

## Problèmes avec la manette de jeu



N'essayez pas d'effectuer des modifications au BIOS si vous n'avez aucune expérience du logiciel système.

### **Le port manette de jeu ne fonctionne pas.**

Le port manette de jeu de la carte son peut entrer en conflit avec celui de l'ordinateur.

*Pour résoudre ce problème :*

Désactivez le port manette de jeu de la carte son et utilisez celui de l'ordinateur à la place.

Exécutez les actions suivantes :

1. Cliquez sur **Démarrer**, sélectionnez **Paramètres**, puis cliquez sur **Panneau de configuration**.
2. Dans le **Panneau de configuration**, cliquez deux fois sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**.
4. Cliquez deux fois sur **Contrôleurs son, vidéo et jeu**, puis sélectionnez **Port pour manette de jeu Creative (Port pour manette de jeu Creative dans Windows 2000)**.
5. Cliquez sur le bouton **Propriétés**.
6. Dans la boîte de dialogue **Propriétés** :
  - Si vous disposez d'une case à cocher **Configuration d'origine (Actuel)** :
    - Désélectionnez-la pour désactiver cette option.
  - Si vous disposez d'une case à cocher **Désactiver dans ce profil matériel** :
    - Assurez-vous que la case à cocher est sélectionnée pour désactiver le profil matériel.
7. Cliquez sur le bouton **OK** pour redémarrer Windows et pour que les modifications soient prises en compte.

### **La manette de jeu ne fonctionne pas correctement avec certains programmes.**

Le programme peut utiliser la synchronisation du processeur système pour calculer la position de la manette. Si le processeur est rapide, le programme peut déterminer incorrectement la position de la manette de jeu, considérant que la position est en dehors des limites.

## Résolution des conflits d'entrée/sortie

*Pour résoudre ce problème :*

- Augmentez le délai de reprise d'entrée/sortie 8 bits dans la configuration du BIOS, généralement dans la section des paramètres des fonctions des circuits. Si cette possibilité existe, vous pouvez également diminuer la vitesse du bus AT. Si le problème persiste, essayez une autre manette de jeu.

Des conflits entre votre carte son et un autre périphérique peuvent survenir si votre carte et cet autre périphérique sont paramétrés pour utiliser la même adresse d'entrée/sortie.

Pour résoudre les conflits d'entrée/sortie, modifiez les paramètres de ressource de votre carte son ou du périphérique en conflit dans votre système à l'aide du Gestionnaire de périphériques de Windows.

Si vous ne savez pas quelle carte entre en conflit, retirez toutes les cartes à l'exception des cartes essentielles pour l'ordinateur (par exemple, la carte contrôleur du disque et la carte graphique). Réinstallez ensuite chaque carte jusqu'à ce que le Gestionnaire de périphériques signale un conflit.

*Pour résoudre les conflits matériel sous Windows :*

1. Cliquez sur **Démarrer**-> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
2. Dans le **Panneau de configuration**, cliquez deux fois sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés Système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**.
4. Dans l'option Contrôleurs son, vidéo et jeux, sélectionnez le pilote de la carte son en conflit — indiquée par un point d'exclamation (!) — et cliquez sur le bouton **Propriétés**.
5. Dans la boîte de dialogue Propriétés, cliquez sur l'onglet Ressources.
6. Assurez-vous que la case à cocher **Utiliser les paramètres automatiques** est sélectionnée, puis cliquez sur le bouton **OK**.
7. Redémarrez votre ordinateur pour permettre à Windows de réaffecter des ressources à votre carte son et/ou au périphérique en conflit.



## Problèmes d'installation d'applications non-Creative

### Un message d'erreur relatif à l'installation de matériel apparaît sur un système d'exploitation Windows XP lorsque des applications non-Creative sont installées.

Au moment du lancement de ce produit, Microsoft recommandait vivement aux entreprises de soumettre leurs solutions matérielles en vue d'une certification. Si un pilote de périphérique matériel n'est pas soumis ou n'est pas retenu pour la certification Microsoft, un message d'avertissement semblable à celui représenté ci-dessous apparaît.



Ce message risque d'apparaître lors de l'installation de pilotes de matériel ne provenant pas de Creative. Si tel est le cas, vous pouvez décider de cliquer sur le bouton **Continuer quand même**. Les pilotes de périphériques non conçus par Microsoft peuvent être utilisés sous Windows XP sans gêner le bon fonctionnement de votre ordinateur.

Pour obtenir plus d'informations ou d'aide sur Windows XP, contactez l'entreprise développant le pilote via son site Web ou sa ligne de support technique.