

Aplikacje karty Creative Sound Blaster Audigy Oprogramowanie Audio firmy Creative

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

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

Wersja 2.1

Czerwiec 2002 r.

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

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

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

Umowa licencyjna użytkownika oprogramowania firmy Creative Wersja 2.5.1, Maj 2002

NALEŻY UWAGAŃNIE PRZECZYTAĆ NINIEJSZY DOKUMENT PRZED ROZPOCZĘCIEM INSTALACJI TEGO OPROGRAMOWANIA. UŻYTKOWNIK INSTALUJĄCY I KORZYSTAJĄCY Z OPROGRAMOWANIA PODLEGAPOSTANOWIENIOM OKREŚLONYM W TEJ UMOWIE. JEŚLI NIE ZGADZASZ SIĘ NA WARUNKI UMOWY, NIE INSTALUJ ANI NIE UŻYWAJ TEGO OPROGRAMOWANIA. ABY UZYSKAĆ ZWROT KOSZTÓW ZAKUPU, NALEŻY W CIĄGU 15 DNI ZWRÓCIĆ OPROGRAMOWANIE, CAŁĄ DOTYCZĄCĄ GO DOKUMENTACJĘ I ELEMENTY TOWARZYSZĄCE DO MIEJSCA NABYCIA.

Niniejszy dokument stanowi umowę prawną między Licencjobiorcą a firmą **Creative Technology Ltd.** i jej przedstawicielstwami ("Creative"). Umowa ta określa warunki, na jakich firma Creative udziela licencji na oprogramowanie rozprowadzane w zapieczętowanym opakowaniu zawierającym dysk, dokumentację i inne elementy, obejmujące między innymi programy wykonywalne, sterowniki, biblioteki i pliki z danymi dla tych programów (ogólnie "Oprogramowanie").

LICENCJA

1. Udzielenie licencji

Oprogramowanie jest licencjonowane, a nie sprzedawane. Może ono być użytkowane tylko na warunkach określonych niniejszą Umową. Licencjobiorca staje się właścicielem dysku lub innego nośnika, na którym Oprogramowanie zostało zapisane, ale na zasadzie umowy między Licencjobiorcą a firmą Creative (i, w miarę zastosowania, jej licencjodawcami), firma Creative zachowuje tytuł własności Oprogramowania i zastrzega sobie wszelkie prawa, które nie zostały jawnie przekazane Licencjobiorcy.

Licencja w niniejszej Sekcji 1 jest uwarunkowana zgodą użytkownika na wszystkie zobowiązania wynikające z tej Umowy. Firma Creative udziela użytkownikowi prawa korzystania z niniejszego

Oprogramowania w całości lub w części, pod warunkiem, że

- (a) Oprogramowanie nie jest dystrybuowane w celu osiągnięcia korzyści;
- (b) Oprogramowanie jest używane jedynie w połączeniu z rodziną produktów firmy Creative;
- (c) Oprogramowanie NIE może zostać zmodyfikowane;
- (d) wszelkie informacje o prawach autorskich są zachowane w Oprogramowaniu; a także
- (e) licencjobiorca/użytkownik końcowy zgadza się na poddanie się warunkom niniejszej umowy.

2. Użytkowanie na pojedynczym komputerze

Oprogramowanie może być użytkowane tylko na pojedynczym komputerze przez jednego użytkownika w jakimkolwiek okresie czasu. Czytelną dla komputera część Oprogramowania można przenosić z jednego komputera na drugi, pod warunkiem, że (a) Oprogramowanie (każda jego część lub kopia) zostanie usunięte z pierwszego komputera i (b) nie ma możliwości, aby Oprogramowanie było używane jednocześnie na więcej niż jednym komputerze.

3. Autonomiczność

Oprogramowanie może być użytkowane w warunkach autonomiczności, co oznacza, że Oprogramowanie i jego funkcje są dostępne tylko dla osób, które są fizycznie obecne przy

komputerze, na którym Oprogramowanie zostało zainstalowane. Nie można dopuścić, aby Oprogramowanie lub jego funkcje były dostępne zdalnie. Nie można również przysyłać Oprogramowania, ani żadnej z jego części, przez sieć lub linię telefoniczną.

4. Prawa autorskie

Oprogramowanie jest własnością firmy Creative i jest chronione prawem autorskim w USA oraz porozumieniami międzynarodowymi. Nie można usuwać z kopii Oprogramowania ani z jakichkolwiek drukowanych materiałów jemu towarzyszących informacji o prawach autorskich.

5. Jedna kopia archiwalna

Można utworzyć jedną (1) kopię czytelnej dla komputera części Oprogramowania dla celów archiwizacji, z zastrzeżeniem użytkownika Oprogramowania na jednym komputerze, pod warunkiem, że zostaną skopiowane wszystkie oświadczenia dotyczące praw autorskich i praw własności dołączone do oryginału Oprogramowania.

6. Zakaz łączenia i integracji

Żadnej części Oprogramowania nie można łączyć ani integrować z innym programem, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest to jawnie dozwolone przez lokalne prawo. Dowolna część Oprogramowania połączona lub zintegrowana z innym programem w dalszym ciągu podlega warunkom niniejszej

Umowy i w połączonej lub zintegrowanej części muszą zostać odtworzone wszystkie oświadczenia dotyczące praw autorskich i praw własności dołączone do oryginału Oprogramowania.

7. Wersja sieciowa

Jeśli została nabyta "sieciowa" wersja Oprogramowania, niniejsza Umowa odnosi się do instalacji Oprogramowania na pojedynczym "serwerze plików". Nie może być ono kopiowane na systemy z wieloma serwerami. Każdy "węzeł" połączony z "serwerem plików" musi mieć własną licencję na "kopię węzłową" Oprogramowania, która stanowi licencję tylko dla danego specyficznego węzła.

8. Przekazanie licencji

Można przekazać licencję na Oprogramowanie, pod warunkiem, że (a) zostaną przekazane wszystkie części lub kopie Oprogramowania, (b) Licencjodawca nie zatrzyma żadnej części ani kopii Oprogramowania i (c) nowy Licencjodawca przeczyta i zgodzi się na warunki niniejszej Umowy.

9. Ograniczenia dotyczące używania, kopiowania i modyfikowania Oprogramowania

Z wyjątkiem sytuacji jasno określonych przez niniejszą Umowę lub prawo obowiązujące w miejscu nabycia Oprogramowania, nie można używać, kopiować ani modyfikować Oprogramowania. Nie można również udzielać podlicencji w ramach praw nabytych dzięki tej Umowie. Dostarczone oprogramowanie może być używane tylko do celów prywatnych, a nie do publicznych prezentacji lub tworzenia ogólnie dostępnych tasm wideo.

10. Dekompilacja, deasemblacja i odtwarzanie

Licencjodawca zgadza się, że Oprogramowanie zawiera tajemnice handlowe oraz inne informacje będące własnością firmy Creative i jej licencjodawców. Z wyjątkiem sytuacji jasno określonych przez niniejszą Umowę albo lokalne prawo, nie można dekompilować, deasemblować lub w inny sposób odtwarzać Oprogramowania ani też podejmować działań prowadzących do uzyskania informacji, które nie są widoczne dla użytkownika podczas normalnego korzystania z Oprogramowania.

W szczególności, Licencjodawca zgadza się, aby w żadnym celu nie przysyłać Oprogramowania ani nie wyświetlać jego kodu obiektowego na jakimkolwiek ekranie komputerowym, ani nie sporządzać wydruków zrzutu pamięci kodu obiektowego Oprogramowania. W przypadku, gdy Licencjodawca uważa, że są mu potrzebne informacje dotyczące współdziałania Oprogramowania z innymi programami, zgadza się nie dekompilować ani deasemblować w tym celu Oprogramowania, lecz zwrócić się do firmy Creative pod adresem podanym poniżej. Po otrzymaniu prośby firma Creative zdecyduje, czy tego typu informacje są potrzebne do uzasadnionego celu i, jeśli tak będzie, przedstawi je w rozsądnym czasie i na rozsądnych warunkach.

Licencjodawca powiadomi firmę Creative o wszelkich informacjach uzyskanych z odtworzenia Oprogramowania lub innych tego typu działań, a wyniki tych działań będą stanowić poufne informacje firmy Creative, które będą mogły być wykorzystane tylko w związku z Oprogramowaniem.

11. Oprogramowanie z funkcjami CDDB.

Niniejszy pakiet składa się z aplikacji mogących zawierać oprogramowanie pochodzące z firmy CDDB, Inc. z Berkeley California ("CDDB"). Oprogramowanie firmy CDDB (dalej zwane "Klientem CDDB") umożliwi aplikacji identyfikację dysków w trybie online, pozyskiwanie z serwerów online ("Serwery CDDB") informacji związanych z muzyką, takich jak nazwa, wykonawca, ścieżka i tytuł ("Dane CDDB") oraz realizację innych funkcji.

Licencjodawca niniejszym zgadza się korzystać z Danych CDDB, oprogramowania Klienta CDDB i Serwerów CDDB wyłącznie dla własnego niekomercyjnego użytku. Licencjodawca zgadza się nie przenosić praw, nie kopiować, nie przysyłać ani nie transmitować oprogramowania Klienta CDDB lub innych Danych CDDB na rzecz osób trzecich. LICENCJODAWCA NINIEJSZYM ZGADZA SIĘ... NIE WYKORZYSTYWAĆ DANYCH CDDB, OPROGRAMOWANIA KLIENTA CDDB, ANI SERWERÓW CDDB, W SPOSÓB INNY, NIŻ WYRANIE OKREŚLONY W NINIEJSZYM DOKUMENCIE.

Licencjodawca potwierdza, że niewyłączna licencja do korzystania z Danych CDDB, oprogramowania Klienta CDDB i Serwerów CDDB wygaśnie w przypadku naruszenia zawartych w niniejszym dokumencie ograniczeń. W przypadku wygaśnięcia licencji, licencjodawca zgadza się zaprzestać wykorzystywania Danych CDDB, oprogramowania Klienta CDDB i Serwerów CDDB. Firma CDDB zastrzega sobie wszelkie prawa do Danych CDDB, oprogramowania Klienta CDDB i Serwerów CDDB, łącznie z wszelkimi prawami własności. Licencjodawca ponadto uznaje, że firma CDDB,

Inc. może bezpośrednio we własnym imieniu egzekwować wobec niego swoje prawa wynikające z niniejszej umowy.

Oprogramowanie Klienta CDDB oraz każdy element Danych CDDB są przekazywane w ramach licencji w takim stanie w jakim się obecnie znajdują, "tak jak jest". Firma CDDB nie zapewnia żadnych gwarancji, wyraźnych ani dorozumianych, związanych z dokładnością jakichkolwiek Danych CDDB uzyskanych z Serwerów CDDB. Firma CDDB zastrzega sobie prawo do usunięcia danych z Serwerów CDDB lub do zmiany kategorii danych z dowolnych powodów uznanych za uzasadnione przez firmę. Ponadto firma CDDB nie daje żadnych gwarancji, że oprogramowanie Klienta CDDB lub Serwery CDDB będą wolne od wad lub że funkcjonowanie oprogramowania Klienta CDDB lub Serwerów CDDB będzie nieprzerwane. CDDB nie przyjmuje zobowiązania zapewnienia użytkownikowi żadnych nowych wzbogaconych czy też dodatkowych typów ani kategorii danych, które być może będą zapewniane przez CDDB w przyszłości.

FIRMA CDDB WYŁĄCZA WSZELKIE GWARANCJE WYRANE LUB DOROZUMIANE, W SZCZEGÓLNOŚCI DOROZUMIANE GWARANCJE JAKOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, NIENARUSZENIA TYTUŁU WŁASNOŚCI LUB PRAW. Firma CDDB nie gwarantuje rezultatów korzystania z oprogramowania Klienta CDDB lub Serwera CDDB. **W ŻADNYM WYPADKU FIRMA CDDB NIE BĘDZIE ODPOWIEDZIALNA ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY WTÓRNE LUB PRZYPADKOWE LUB ZA JAKIEKOLWIEK UTRACONE ZYSKI LUB UTRACONE**

PRZYCHODY.

ROZWIĄZANIE UMOWY LICENCYJNEJ

Licencja udzielona Licencjodawcy obowiązuje do momentu jej rozwiązania. Licencjodawca może ją rozwiązać w dowolnym momencie zwracając Oprogramowanie (łącznie z każdą jego częścią i kopią) firmie Creative. Licencja wygasa automatycznie, bez powiadomienia przez firmę Creative, jeśli Licencjodawca złamie jakikolwiek warunek niniejszej Umowy. Licencjodawca zgadza się na to, że w przypadku takiego rozwiązania umowy licencyjnej zwróci Oprogramowanie (łącznie z każdą jego częścią i kopią) firmie Creative. Rozwiązując umowę licencyjną, firma Creative może również dochodzić przysługujących jej praw. Postanowienia niniejszej Umowy chroniące prawa własności firmy Creative obowiązują również po rozwiązaniu Umowy.

OGRANICZONA RĘKOJMIA

Firma Creative gwarantuje, przy czym jest to jedyna udzielana gwarancja, że dysk, na którym dostarczane jest Oprogramowanie nie jest uszkodzony, co zostało zapisane na karcie gwarancyjnej lub w podręczniku dołączonym do Oprogramowania. Żaden dystrybutor ani inny podmiot lub osoba nie jest upoważniony do rozszerzenia lub zmiany tej gwarancji ani innych postanowień niniejszej Umowy. Wszelkie gwarancje, inne niż określone w niniejszej Umowie, nie są wiążące dla firmy Creative.

Firma Creative nie gwarantuje, że funkcje tego Oprogramowania spełnią wymagania Licencjodawcy ani że działanie Oprogramowania będzie przebiegało bez zakłóceń i błędów oraz że nie ma w nim złośliwego kodu. Dla celów tego paragrafu "złośliwy kod" oznacza kod programu przeznaczony do zakażenia innych programów komputerowych lub danych, zużycia zasobów komputera, modyfikowania, niszczenia, rejestrowania lub przesyłania danych, albo zakłócania w inny sposób

zwykłego działania komputera, systemu komputerowego lub sieci komputerowej, co obejmuje wirusy, konie trojańskie, programy typu "dropper" i "worm", bomby logiczne i temu podobne.

ODSZKODOWANIA ZE STRONY UŻYTKOWNIKA

Jeśli użytkownik rozpowszechnia Oprogramowanie z pogwałceniem niniejszej Umowy, to tym samym zobowiązuje się do wynagrodzenia szkód, utrzymania bezszkodowości i obrony firmy Creative przed i przeciw wszelkim roszczeniom lub powództwom, włącznie z wynagrodzeniami przedstawicielami prawnymi i kosztami, wynikłymi z lub powiązanych z użyciem lub rozpowszechnianiem Oprogramowania z pogwałceniem niniejszej Umowy.

Z WYJĄTKAMI PODANYMI POWYŻEJ W NINIEJSZEJ UMOWIE, OPROGRAMOWANIE JEST DOSTARCZANE "JAKIE JEST" BEZ ŻADNEGO RODZAJU GWARANCJI, ANI JAWNYCH, ANI DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE Z, LECZ NIE OGRANICZONEJ DO, JAKICHKOLWIEK GWARANCJI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO JAKIEGOKOLWIEK OKREŚLONEGO CELU. FIRMA CREATIVE NIE JEST ZOBOWIĄZANA DO ZAPEWNIANIA AKTUALIZACJI I AKTUALNIENIA OPROGRAMOWANIA ANI TEŻ ŚWIADCZENIA POMOCY TECHNICZNEJ WZGLĘDEM OPROGRAMOWANIA.

Co więcej, firma Creative nie ponosi odpowiedzialności za dokładność podanych przez siebie informacji ani informacji podanych przez personel pomocy technicznej świadczącej przez niezależne firmy, ani za szkody spowodowane bezpośrednio lub pośrednio przez czynności lub ich

pominięcie, będące wynikiem takiej pomocy technicznej.

Licencjobiorca ponosi pełną odpowiedzialność za użycie Oprogramowania do założonych przez siebie celów, za jego instalację, użytkowanie oraz za uzyskane dzięki Oprogramowaniu wyniki.

Licencjobiorca bierze również na siebie całe ryzyko związane z jakością lub działaniem Oprogramowania. Jeśli Oprogramowanie okaże się wadliwe, Licencjobiorca (a nie firma Creative czy jej dystrybutorzy) ponosi koszty koniecznych napraw, serwisu lub poprawek.

Gwarancja ta przyznaje Licencjobiorcy szczególne uprawnienia. Zależnie od prawodawstwa danego kraju Licencjobiorcy mogą przysługiwać również inne uprawnienia. Przepisy niektórych krajów nie dopuszczają wykluczenia gwarancji domyślnych, zatem powyższe wykluczenie może nie dotyczyć Licencjobiorcy. Firma Creative odmawia wszelkich gwarancji, jeśli Oprogramowanie było dostosowywane, ponownie pakowane lub w jakikolwiek sposób zmieniane przez dostawców innych niż firma Creative.

OGRANICZENIE UPRAWNIENI I ODSZKODOWAŃ LICENCJOBIORCY JEDYNYM UPRAWNIENIEM LICENCJOBIORCY W PRZYPADKU NIEDOTRZYMANIA GWARANCJI BĘDZIE TO, KTÓRE ZOSTAŁO OKREŚLONE W KARCIE GWARANCYJNEJ LUB PODRĘCZNIKU DOŁĄCZONYM DO OPROGRAMOWANIA. W ŻADNYM PRZYPADKU FIRMA CREATIVE ANI JEJ LICENCJOBIORCY NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, SPECJALNE LUB WTORNE SZKODY ANI JAKIEKOLWIEK UTRATĘ ZYSKÓW, UTRATĘ

OSZCZĘDNOŚCI, UTRATĘ MOŻLIWOŚCI UŻYTKOWANIA, UTRATĘ DOCHODÓW ANI UTRATĘ DANYCH WYNIKIE Z LUB ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM LUB NINIEJSZĄ UMOWĄ, NAWET JEŚLI FIRMA CREATIVE LUB JEJ LICENCJOBIORCY ZOSTALI ZAWIADOMIENI O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD. ZOBOWIĄZANIA FIRMY CREATIVE WOBEC LICENCJOBIORCY LUB INNEJ OSOBY W ŻADNYM RAZIE NIE MOGĄ PRZEKROCZYĆ KWOTY, JAKĄ LICENCJOBIORCA ZAPŁACIŁ ZA UŻYTKOWANIE OPROGRAMOWANIA, NIEZALEŻNIE OD FORMY ROSZCZENIA. PRZEPISY NIEKTÓRYCH KRAJÓW NIE DOPUSZCZAJĄ OGRANICZENIA LUB WYKLUCZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PRZYPADKOWE LUB EWENTUALNE SZKODY, ZATEM POWYŻSZE OGRANICZENIE LUB WYKLUCZENIE MOŻE NIE DOTYCZYĆ LICENCJOBIORCY.

ZWROT PRODUKTU

Jeśli Licencjobiorca jest zmuszony dostarczyć oprogramowanie firmie Creative lub jej autorzywanemu dystrybutorowi, musi opłacić jego transport i albo ubezpieczyć oprogramowanie, albo wziąć na siebie ryzyko jego utraty lub uszkodzenia podczas transportu.

OGRANICZONE UPRAWNIENIA RZĄDU STANÓW ZJEDNOCZONYCH

Całe Oprogramowanie i związana z nim dokumentacja są dostarczane z ograniczonymi uprawnieniami. Jego użycie, kopiowanie lub ujawnianie przez rząd Stanów Zjednoczonych podlega ograniczeniom określonym w paragrafie (b)(3)(ii) klauzuli Rights in Technical Data and Computer Software Clause w 252.227z7013. Jeśli Licencjobiorca używa Oprogramowania poza granicami Stanów Zjednoczonych, podlega

właściwym przepisom obowiązującym w kraju jego użytkowania, przepisom prawnym Stanów Zjednoczonych dotyczącym kontroli eksportu i dostaleniom tej Umowy w języku angielskim.

DOSTAWCA/PRODUCENT

Dostawcą/productentem tego oprogramowania jest:

Creative Technology Ltd

31, International Business Park
Creative Resource
Singapore 609921

POSTANOWIENIA OGÓLNE

Umowa ta jest wiążąca dla Licencjobiorcy, a także jego pracowników, pracodawców, kontrahentów i przedstawicieli oraz wszystkich spadkobierców i następców prawnych. Oprogramowania ani żadnych uzyskanych wraz z nim informacji nie można eksportować, chyba że zezwala na to prawo Stanów Zjednoczonych lub inne właściwe postanowienia. Prawem właściwym dla niniejszej Umowy jest prawo stanu Kalifornia (nie odnosi się ono do federalnych praw autorskich i zarejestrowanych znaków towarowych). Niniejsza Umowa jest całą umową pomiędzy stronami i użytkownik zgadza się na to, że firma Creative nie będzie ponosić jakiegokolwiek odpowiedzialności za nieprawdziwe stwierdzenie lub przedstawienie informacji dokonane przez firmę, jej agentów ani kogokolwiek innego (zarówno niezawinione jak i z powodu zaniedbania), na którym polegał użytkownik, przyjmując warunki niniejszej Umowy, z wyjątkiem takiego nieprawdziwego stwierdzenia lub przedstawienia informacji, którego dokonano oszukańczo. Niniejsza Umowa unieważnia wszelkie inne porozumienia lub umowy, włącznie z, lecz bez ograniczenia do reklam, w odniesieniu do Oprogramowania. Jeśli ktoś z postanowień niniejszej Umowy nie jest zgodne z prawodawstwem kraju Licencjobiorcy, zostanie ono odpowiednio zmodyfikowane, a pozostałe postanowienia będą

nadal w pełni obowiązywać. Pytania dotyczące niniejszej Umowy należy kierować pod adresem firmy Creative podanym powyżej. Pytania dotyczące produktu lub kwestii technicznych należy kierować do najbliższego centrum Pomocy technicznej firmy Creative.

UZUPEŁNIENIE UMOWY LICENCYJNEJ UŻYTKOWNIKA OPROGRAMOWANIA MICROSOFT

WAŻNE: Używając plików oprogramowania Microsoft (Oprogramowania Microsoft) dołączonych do tego Uzupełnienia, Licencjobiorca zgadza się wypełniać następujące warunki. Jeśli Licencjobiorca nie zgadza się na te warunki, nie może używać Oprogramowania Microsoft.

Oprogramowanie firmy Microsoft jest zapewniane wyłącznie w celu zamiany odpowiednich plików dostarczonych wraz z poprzednią licencjonowaną kopią produktu oprogramowania firmy Microsoft (“ORYGINALNEGO PRODUKTU”). Po instalacji pliki Oprogramowania Microsoft stają się częścią PRODUKTU ORYGINALNEGO i podlegają tym samym warunkom gwarancyjnym oraz warunkom i ustaleniom licencyjnym, co PRODUKT ORYGINALNY. Jeśli Licencjobiorca nie ma ważnej licencji na PRODUKT ORYGINALNY, nie może używać Oprogramowania Microsoft. Zakazane jest każde inne użycie Oprogramowania Microsoft. Żadne ze stwierdzeń niniejszej Umowy nie będzie interpretowane ze strony firmy Creative jako obrona lub autoryzacja pogwałcenia praw lokalnych i/lub międzynarodowych obowiązujących w jurysdykcji użytkownika.

SPECJALNE USTALENIA STOSOWANE W KRAJACH UNII EUROPEJSKIEJ

**JEŚLI OPROGRAMOWANIE ZOSTAŁO
NABYTE W KRAJU UNII EUROPEJSKIEJ
(UE), STOSUJĄ SIĘ NASTĘPUJĄCE**

USTALENIA. W PRZYPADKU NIEZGODNOŚCI MIĘDZY PRZEDSTAWIONYM WCZEŚNIEJ WARUNKAMI A NASTĘPUJĄCYMI USTALENIAMI, OBOWIĄZUJĄ TE OSTATNIE.

DEKOMPILACJA

Licencjobiorca zgadza się, aby do żadnych celów nie przysyłać Oprogramowania ani nie wyświetlać jego obiektowego kodu na ekranie, ani nie sporządzać zrzutów pamięci obiektowego kodu Oprogramowania. Jeśli takie informacje są w przekonaniu Licencjobiorcy wymagane do współpracy Oprogramowania z innymi programami, Licencjobiorca zgadza się w celu ich uzyskania przesyłać zapytanie do firmy Creative pod adres podany wcześniej. Po otrzymaniu zapytania firma Creative zdecyduje, czy wymaganie tych informacji jest uzasadnione, a jeśli tak, przekaże te informacje w rozsądnym czasie i na rozsądnych warunkach.

**OGRANICZONA GWARANCJA
Z WYJĄTKAMI STWIERDZONYMI
WCZEŚNIEJ W NINIEJSZEJ UMOWIE, A JAK
PODANO POD NAGŁÓWKIEM “PRAWA
NIEZBYWALNE”, OPROGRAMOWANIE JEST
DOSTARCZANE “JAKIE JEST” BEZ
JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU
GWARANCJI, ANI JAWNYCH, ANI
DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE Z, LECZ BEZ
OGRANICZENIA DO, JAKICHKOLWIEK
DOMNIEMANYCH GWARANCJI LUB
WARUNKÓW DOTYCZĄCYCH
PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, JAKOŚCI
LUB PRZYDATNOŚCI DO
JAKIEGOKOLWIEK OKREŚLONEGO CELU.
OGRANICZENIE UPRAWNIEN I
ODSZKODWAŃ LICENCJOBIORCY
OGRANICZENIA UPRAWNIEN I**

**ODSZKODOWAŃ WYMIENIONE W
UMOWIE LICENCYJNEJ NIE DOTYCZĄ
USZKODZEŃ CIAŁA (W TYM ŚMIERCI)
UŻYTKOWNIKA SPÓWODOWANYCH
ZANIEDBANIEM ZE STRONY FIRMY
CREATIVE I PODLEGAJĄ WARUNKOM
PRZEDSTAWIONYM W PARAGRAFIE
“PRAWA USTAWOWE”.**

PRAWA USTAWOWE

Prawo irlandzkie zapewnia, że niektóre warunki i gwarancje mogą być implikowane w umowach o sprzedaży towarów i świadczeniu usług. Takie warunki i gwarancje są niniejszym wyłączone w zakresie dopuszczalnym przez prawo irlandzkie w kontekście transakcji.

W zakresie, w jakim takie warunki i gwarancje nie mogą być prawnie wyłączone, będą nadal obowiązujące.

Umowa nie może w żadnym stopniu naruszać praw licencjobiorcy wynikających z paragrafów 12, 13, 14 lub 15 ustawy Irish Sale of Goods Act 1893 (z poprawkami).

OGÓLNE

Umowa podlega prawu Republiki Irlandii. Do Oprogramowania nabytego w kraju Unii Europejskiej stosowana jest lokalna wersja językowa umowy. Umowa stanowi pełną wersję umowy pomiędzy Licencjobiorcą i firmą Creative, przy czym Licencjobiorca zgadza się, że firma Creative nie bierze żadnej odpowiedzialności za nieprawdziwe deklaracje ani oświadczenia czynione przez firmę, jej agentów lub kogokolwiek (niezależnie od tego, czy świadomie, czy w wyniku niewiedzy), na podstawie których Licencjobiorca zdecydował się na warunki umowy, o ile te nieprawdziwe deklaracje lub oświadczenia nie zostały złożone w celu dokonania oszustwa.

Informacje o przepisach i bezpieczeństwie

Następujące paragrafy zawierają zaświadczenia dla różnych krajów:

OSTRZEŻENIE: To urządzenie jest przeznaczone do instalowania przez użytkownika w komputerach zgodnych ze standardem IBM AT, wymienionych na listach CSA/TUV/UL, w miejscach dostępu wskazanych przez producenta. Należy sprawdzić w dokumentacji sprzętu lub producenta, czy sprzęt nadaje się do instalacji przez użytkownika.

Zaświadczenie dla USA

FCC Część 15: Niniejsze urządzenie zostało poddane testom i stwierdzono, że odpowiada wartościom granicznym urządzenia cyfrowego Klasy B, zgodnie z Częścią 15 Przepisów FCC (Federal Communications Commission; Federalna Komisja ds. Komunikacji). Takie wartości graniczne mają za zadanie zapewnienie rozsądnego zabezpieczenia przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacjach domowych. Urządzenie takie generuje, wykorzystuje i może emitować promieniowanie o częstotliwościach radiowych, a w przypadku zainstalowania i użytkowania niezgodnego z podanymi instrukcjami, może powodować zakłócenia komunikacji radiowej. Tym niemniej, nie stanowi to gwarancji, że zakłócenia nie wystąpią we wszystkich instalacjach. Jeśli urządzenie to powoduje zakłócenia w odbiorze radiowym i telewizyjnym, zaleca się, aby użytkownik dokonał korekcji takich zakłóceń przez zastosowanie jednego lub kilku z poniższych sposobów:

- ❑ Zwiększyć odległość między komputerem i urządzeniem odbiorczym.
- ❑ Podłączyć komputer do gniazdka sieciowego innego niż to, do którego podłączone jest urządzenie odbiorcze.
- ❑ Zasięgnąć porady dostawcy lub doświadczonego radiotechnika/specjalisty od napraw telewizyjnych.

OSTRZEŻENIE: Aby spełnić wymagania dotyczące wartości granicznych dla urządzeń cyfrowych Klasy B, określonych w Części 15 Przepisów FCC, niniejsze urządzenie musi być zainstalowane w urządzeniu komputerowym, posiadającym świadectwo zgodności Klasy B.

Wszystkie kable używane do połączenia komputera z urządzeniami peryferyjnymi muszą być ekranowane i uziemione. Zastosowanie urządzenia z komputerami nie posiadającymi takiego świadectwa lub z kablami nieekranowanymi może spowodować zakłócenia odbioru urządzeń radiowych lub telewizyjnych.

Modyfikacje

Wszelkie zmiany lub modyfikacje nie zatwierdzone jawnie przez producenta tego urządzenia mogą unieważnić uprawnienia użytkownika do posługiwania się urządzeniem.

Informacja dla użytkowników w Kanadzie

Niniejsze urządzenie odpowiada limitom zakłóceń radiowych urządzeń Klasy "B" określonym w przepisach kanadyjskiego departamentu komunikacji do spraw zakłóceń radiowych.

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.

Zgodność

Ten produkt odpowiada następującym zaleceniom:

- ❑ Zalecenie 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC), (73/23/EEC), poprawiono na zalecenie 93/68/EEC.

Informacja dotycząca rynku Europejskiego

Produkty komunikacyjne przeznaczone na rynek europejski są zgodne z dyrektywą R&TTE 1999/5/EC.

Informacje dotyczące praw autorskich dla użytkowników produktów firmy Creative

Niektóre produkty firmy Creative opracowano w celu ułatwienia użytkownikowi reprodukcji materiałów, do których użytkownik ma prawa autorskie, albo też właściciel praw autorskich zezwolił na ich kopiowanie, albo ich kopiowanie dopuszczają stosowne przepisy prawa. Jeżeli użytkownik nie ma praw autorskich albo zgody właściciela praw autorskich, to być może dopuszcza się pogwałcenia praw autorskich i może zostać obciążony opłatami za wyrządzone szkody lub inne odszkodowania. Jeśli użytkownik nie ma pewności co do swoich praw, to powinien zasięgnąć porady prawnej.

Na użytkownika podczas korzystania z produktu firmy Creative spoczywa odpowiedzialność za zapewnienie, że nie są naruszane żadne stosowne prawa dotyczące praw autorskich, z powodu których kopiowanie niektórych materiałów może wymagać uzyskania zgody właścicieli praw autorskich. Firma Creative odrzuca jakąkolwiek odpowiedzialność prawną za niezgodne z prawem użycie produktu firmy Creative i firma Creative w żadnym przypadku nie ponosi odpowiedzialności za pochodzenie jakichkolwiek danych przechowywanych w skompresowanym pliku audio.

Użytkownik potwierdza, iż wie i zgadza się, że korzystanie z koderów-dekoderów MP3 w emisjach w czasie rzeczywistym (naziemnych, satelitarnych, kablowych lub w innych mediach) lub w emisjach za pośrednictwem sieci Internet lub innych sieciach, takich jak, lecz bez ograniczenia do sieci intranet itd., w aplikacjach typu pay-audio lub pay-on-demand,

jest niedozwolone i/lub nielicencjonowane
(<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Oświadczenie o zgodności

Zgodnie z normami FCC96 208 i ET95-19,

Nazwa producenta
/importera: **Creative Labs, Inc.**

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

oświadcza z pełną odpowiedzialnością, że produkt

Nazwa handlowa: **Creative Labs**

Numery modeli: **SB0092/SB0090**

został zbadany zgodnie z wymaganiami FCC / CISPR22/85 dla urządzeń klasy B i jest zgodny z następującymi standardami:

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

ANSI C63.4 1992, FCC część 15 paragraf B
Produkt jest zgodny z kanadyjską normą ICES-003 Class B.

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 zasad FCC. Urządzenie jest dopuszczone do działania pod następującymi dwoma warunkami:

1. To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń, a także
2. To urządzenie musi przyjmować wszelkie otrzymane zakłócenia, włącznie z zakłóceniami, które mogą spowodować niepożądany sposób działania.

Ce matériel est conforme f 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 toutes les interférences reçues, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager
Creative Labs, Inc.
Czerwiec 25, 2001

Oświadczenie o zgodności

Zgodnie z normami FCC96 208 i ET95-19,

Nazwa producenta
/importera: **Creative Labs, Inc.**

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

oświadcza z pełną odpowiedzialnością, że produkt

Nazwa handlowa: **Creative Labs**

Numery modeli: **SB0162**

został zbadany zgodnie z wymaganiami FCC / CISPR22/85 dla urządzeń klasy B i jest zgodny z następującymi standardami:

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

ANSI C63.4 1992, FCC część 15 paragraf B
Produkt jest zgodny z kanadyjską normą ICES-003 Class B.

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 zasad FCC. Urządzenie jest dopuszczone do działania pod następującymi dwoma warunkami:

1. To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń, a także
2. To urządzenie musi przyjmować wszelkie otrzymane zakłócenia, włącznie z zakłóceniami, które mogą spowodować niepożądany sposób działania.

Ce matériel est conforme f 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 toutes les interférences reçues, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager
Creative Labs, Inc.
Wrzesień 5, 2001

Oświadczenie o zgodności

Zgodnie z normami FCC96 208 i ET95-19,

Nazwa producenta
/importera: **Creative Labs, Inc.**

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

oświadcza z pełną odpowiedzialnością, że produkt

Nazwa handlowa: **Creative Labs**

Numery modeli: **SB0232/SB0230**

został zbadany zgodnie z wymaganiami FCC / CISPR22/85 dla urządzeń klasy B i jest zgodny z następującymi standardami:

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

ANSI C63.4 1992, FCC część 15 paragraf B
Produkt jest zgodny z kanadyjską normą ICES-003 Class B.

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 zasad FCC. Urządzenie jest dopuszczone do działania pod następującymi dwoma warunkami:

1. To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń, a także
2. To urządzenie musi przyjmować wszelkie otrzymane zakłócenia, włącznie z zakłóceniami, które mogą spowodować niepożądany sposób działania.

Ce matériel est conforme f 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 toutes les interférences reçues, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager
Creative Labs, Inc.
Czerwiec 20, 2002

Spis treści

Wstęp

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

1 Instalowanie sprzętu

Niezbędne elementy	1-2
Karta Sound Blaster Audigy (SB1394).....	1-3
Karta Sound Blaster Audigy (nie SB1394)	1-4
Nakładka Joystick/MIDI (SB1394).....	1-5
Kroki instalacji	1-6
Krok 1: przygotowanie komputera	1-6
Krok 2: zainstaluj kartę Sound Blaster Audigy	1-7
Krok 3: Zainstaluj nakładkę Joystick/MIDI (opcjonalnie)	1-7
Krok 4: Podłącz zasilacz	1-8
Podłączanie pokrewnych urządzeń peryferyjnych.....	1-9
Podłączanie systemów głośników	1-11
Podłączanie popularnych elektronicznych urządzeń zewnętrznych.....	1-13
Pozycjonowanie głośników	1-15

2	Instalowanie oprogramowania	
	Instalowanie sterowników i aplikacji.....	2-2
	Odinstalowy-wanie aplikacji i sterowników urządzeń	2-2
	Ponowne instalowanie sterowników urządzeń.....	2-3
	Aktualizowanie systemu Windows 2000 (dodatek Service Pack 2).....	2-3
3	Aplikacje karty Sound Blaster Audigy	
	Aplikacje karty Creative Sound Blaster Audigy	3-2
	Creative Taskbar	3-2
	Creative Sound Blaster Audigy Online Quick Start (tylko w języku angielskim)	3-3
	EAX ADVANCED HD™ Gold Mine Experience	3-3
	Creative Diagnostics	3-3
	Creative Surround Mixer	3-4
	Creative AudioHQ.....	3-4
	SoundFont Control.....	3-5
	Device Controls	3-5
	Creative Keyboard.....	3-5
	EAX ADVANCED HD™ Control.....	3-6
	Creative WaveStudio.....	3-6
	Creative PlayCenter	3-7
	Creative Recorder.....	3-7
	Creative Restore Defaults.....	3-7

4 Korzystanie z aplikacji

Odtwarzanie multimediiów.....	4-2
Oglądanie filmów DVD	4-2
Odtwarzanie plików MP3 lub WMA	4-3
Odtwarzanie plików Wave i CD Audio	4-3
Odtwarzanie plików MIDI.....	4-3
Cyfrowa rozrywka	4-3
Oglądanie filmów z dźwiękiem przestrzennym	4-3
Kompilowanie własnych albumów	4-3
Zastosowania twórcze	4-4
Stosowanie efektów głosowych	4-4
Rejestrowanie dźwięku i efektów	4-4
Tworzenie muzyki.....	4-4
Rejestrowanie dźwięku cyfrowego	4-4
Tworzenie wielu efektów	4-4
Brzmienia SoundFont	4-4
Rozrywka w sieci Internet.....	4-5
Odbiór muzyki z rozrywką dla oczu.....	4-5
Kodowanie utworów z płyt CD w formacie MP3	4-5
Pobieranie i odtwarzanie utworów MP3	4-5
Odtwarzanie utworów MP3 przy użyciu technologii EAX ADVANCED HD™	4-5
Wykorzystanie karty w grach.....	4-6
Korzystanie z obsługi technologii EAX ADVANCED HD™	4-6
Korzystanie z obsługi standardu DirectSound3D	4-6
Korzystanie z obsługi standardu A3D 1.0	4-6
Korzystanie z ustawień wstępnych audio w grach	4-6
Dostosowywanie środowisk w przypadku gier nie obsługujących dźwięku 3D	4-7

A Ogólne dane techniczne

Funkcje	A-2
Obsługa połączeń	A-5
Karta Sound Blaster Audigy (SB1394).....	A-5
Karta Sound Blaster Audigy (nie SB1394)	A-7

B Rozwiązywanie problemów

Problemy z instalacją oprogramowania	B-2
Problemy z dźwiękiem	B-3
Za mała pamięć podręczna brzmień SoundFont.....	B-6
Problemy z joystickiem.....	B-6
Problemy z wieloma urządzeniami audio	B-7
Problemy z kartą z serii Sound Blaster Live! lub Sound Blaster PCI512	B-9
Rozwiązywanie konfliktów We/Wy	B-9
Problemy z odtwarzaczem Encore DVD Player (nie dołączony).....	B-10
Problemy z programowym odtwarzaczem DVD (nie dołączony).....	B-11
Problemy ze sterownikiem cyfrowej kamery wideo w systemie Windows 98 SE/2000/Me.....	B-11

CREATIVE

Sound
BLASTER

Wstęp

Wstęp

Cyfrowa rozrywka audio o jakości high definition

Dziękujemy za nabycie karty dźwiękowej Sound Blaster Audigy, na którą składa się karta Sound Blaster Audigy i nasadka Joystick/MIDI (tylko SB1394). Jest to najpełniejsze urządzenie do cyfrowej rozrywki audio high-definition, jakie kiedykolwiek istniało.

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

Port SB1394 zapewnia ułatwioną komunikację o wysokiej szybkości z przenośnymi odtwarzaczami cyfrowymi audio, zewnętrznymi nagrywarkami CD-RW i innymi urządzeniami zgodnymi ze standardem IEEE 1394, takimi jak cyfrowe kamery wideo, drukarki, skanery i cyfrowe aparaty fotograficzne.

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

Co to jest technologia EAX ADVANCED HD™?



Technologia EAX ADVANCED HD™ zapewnia zaawansowane funkcje audio i wnosi do cyfrowej rozrywki wyrafinowane możliwości przetwarzania dźwięku, a także dźwięk interaktywny o jakości high-definition. Technologie EAX ADVANCED HD™ są stosowane w wielu urządzeniach sprzętowych audio, oprogramowaniu systemów, aplikacjach i interfejsach programowania aplikacji (API) firmy Creative.

Korzystając z produktów obsługujących technologię EAX ADVANCED HD™ można ukształtować dźwięk na własny, niestandardowy sposób. Technologia EAX ADVANCED HD™ oferuje również zaawansowane funkcje audio w przypadku komponowania muzyki i projektowania dźwięku. Technologia EAX ADVANCED HD™ zmienia znaczenia słowa “dźwięk”.

Nowy, ulepszony aparat przetwarzania sygnału cyfrowego sprawia, że karta Sound Blaster Audigy oferuje dwa razy większą niż karta Sound Blaster Live! moc obliczeniową przy przetwarzaniu efektów, zapewniając dzięki temu jeszcze większy realizm gier, muzyki i filmów. Karta Sound Blaster Audigy zapewnia znakomitą wierność dźwięku i wyrafinowane efekty pogłosu, składające się na niespotykane doznania płynące z cyfrowej rozrywki. Ponadto zaawansowane nowe algorytmy zapewniają potężne efekty lokalizacji w przestrzeni trójwymiarowej przy każdej konfiguracji głośników.

W grach można doświadczyć wielu efektów dźwiękowych, a każdy z nich jest pozycjonowany w przestrzeni trójwymiarowej. Filmy wzbogaca dźwięk Dolby Digital 5.1. Można nagrywać i słuchać ulubionych utworów MP3 w “sali koncertowej”, “klubie jazzowym” lub przy użyciu innych efektów środowiska. Możesz grać na gitarze, dodając efekty EAX ADVANCED HD™, jak overdrive lub distortion do dźwięku... lub też podłączyć mikrofon i przekształcić swój głos w warczenie dzikiej bestii! Technologia EAX ADVANCED HD™ po prostu zwala z nóg.

Technologie EAX ADVANCED HD™ przydają karcie Sound Blaster Audigy interaktywnego dźwięku o jakości high-definition hi-fi. Zdwojona moc przetwarzania dźwięku EAX, technologia trójwymiarowego pozycjonowania dźwięku, efekty symulacji otoczenia, dźwięk analogowy i cyfrowy systemu 5.1 i biblioteki cyfrowych instrumentów SoundFont gwarantują ucztę dla uszu graczy, melomanów i wielbicieli filmów.

Zawartość opakowania

W opakowaniu znajdują się następujące elementy:

- karta Sound Blaster Audigy
- Błazka mocująca ze złączem Joystick/MIDI do karty SoundBlaster Audigy (tylko SB1394)
- instalacyjny dysk CD Sound Blaster Audigy



Wymagania systemowe

Karta Sound Blaster Audigy

- Oryginalny procesor Intel® Pentium® II 350 MHz, AMD® K6 450 MHz lub szybszy
- Mikroukład płyty głównej firmy Intel, AMD lub w pełni zgodny z mikroukładem firmy Intel
- System Windows® 98 Second Edition (SE)/Windows Millennium Edition (Me) - 64 MB RAM
Windows XP lub Windows 2000 - 128 MB RAM
- 160 MB wolnego miejsca na dysku twardym
- Zgodne ze specyfikacją PCI 2.1 dostępne złącze dla karty Sound Blaster Audigy
- Dostępne przylegające gniazdo dla blaszki mocującej Joystick/MIDI do karty Sound Blaster Audigy (tylko SB1394)
- Słuchawki lub głośniki ze wzmacniaczem (do nabycia osobno)
- Zainstalowany napęd CD-ROM

Do korzystania z aplikacji SB1394, gier i oglądania filmów DVD

- Oryginalny procesor Intel Pentium II 350 MHz, MMX albo AMD 450 MHz/3DNow!
- System Windows 98 SE, Windows Me, Windows XP lub Windows 2000
- Do gier — akcelerator grafiki 3D o pamięci tekstur minimum 8 MB
- Do przechwytywania i edycji cyfrowego wideo zalecane jest 128 MB pamięci RAM
- Dysk twardy typu Ultra DMA (zalecany dysk typu ATA-100, 7 200 obrotów na minutę i powyżej 6 GB pojemności) o miejscu roboczym większym niż 1 GB w przypadku aplikacji do obróbki wideo cyfrowego (na dołączone oprogramowanie — powyżej 1 GB wolnego miejsca na dysku)
- Napęd DVD-ROM co najmniej drugiej generacji do korzystania z następujących zalecanych programowych odtwarzaczy DVD: Win DVD 2000 firmy InterVideo lub PowerDVD 3.0 i w wersji nowszej firmy CyberLink

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



Uzyskiwanie dodatkowych informacji

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

Dodatkowa pomoc

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

Konwencje stosowane w dokumentacji

W niniejszym podręczniku zastosowano następujące konwencje typograficzne:



Ikona notatnika wskazuje szczególnie ważne informacje.



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



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

1 Instalowanie sprzętu

Ten rozdział zawiera instrukcje dotyczące instalowania sprzętu Sound Blaster Audigy.

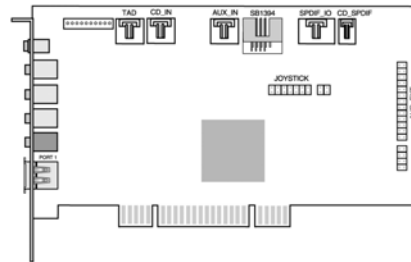
Instalowanie sprzętu

Niezbędne elementy



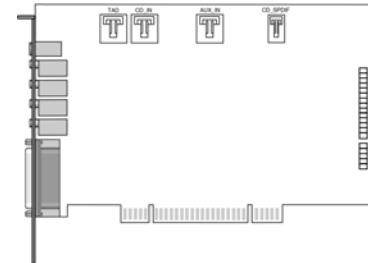
Dodatkowo niezbędne będzie wolne złącze PCI w komputerze i jeszcze jedno wolne, sąsiadujące z nim złącze.

Przed rozpoczęciem instalacji upewnij się, że masz następujące elementy:

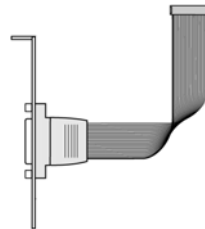


Karta Sound Blaster Audigy (SB1394)

lub



Karta Sound Blaster Audigy (nie SB1394)



Nakładka Joystick/
MIDI (tylko SB1394)



Śrubokręt krzyżowy
(nie załączony)



Kabel cyfrowy audio CD
(nie załączony)



Analogowy kabel CD
(nie załączony)

Karta Sound Blaster Audigy (SB1394)



Gniazdo typu jack ma jeden otwór, natomiast złącze składa się z wielu styków.



W trybie analogowym gniazda jack wyjścia liniowego i wyjścia na głośniki tylne mogą jednocześnie obsługiwać kanały głośników systemu 4.1. W przypadku głośników systemu 5.1 gniazda jack wyjścia analogowego/ cyfrowego można użyć do obsługi kanałów: centralnego i subwoofera (LFE).

Na rysunku przedstawiono gniazda i złącza karty (SB1394) dźwiękowej umożliwiające podłączenie urządzeń zewnętrznych:

Złącze CD Audio (CD_IN)

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

Złącze automatycznej sekretarki (TAD)

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

Do użytku wyłącznie z urządzeniami firmy Creative.

Gniazdo jack wyjścia analogowego/ cyfrowego

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

Gniazdo jack wejścia liniowego (LIN_IN)

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

Gniazdo wejściowe mikrofonu (MIC_IN)

Służy do podłączania mikrofonu zewnętrznego.

Gniazdo wyjścia liniowego (LIN_OUT1)

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

Gniazdo jack wyjścia głośników tylnych (LIN_OUT2)

Służy do podłączania głośników (zasilanych) lub wzmacniacza zewnętrznego.

Złącze wejściowe urządzenia dodatkowego (AUX_IN)

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

Wewnętrzny port SB1394 (opcjonalnie)

Służy do podłączenia do złącza J5 urządzenia Audigy Drive.

Złącze CD SPDIF (CD_SPDIF)

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

Złącze Joystick/MIDI (opcjonalnie)

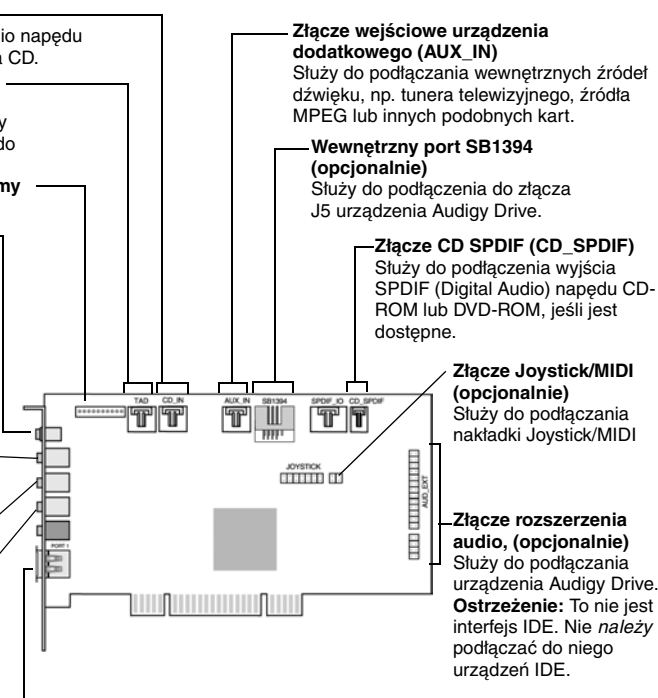
Służy do podłączania nakładki Joystick/MIDI

Złącze rozszerzenia audio, (opcjonalnie)

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

Port SB1394 (SB1394)

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



Rysunek 1-1: Gniazda jack, złącza i port karty Sound Blaster Audigy (SNB1394).

Karta Sound Blaster Audigy (nie SB1394)

Na rysunku przedstawiono gniazda i złącza karty (nie SB1394) dźwiękowej umożliwiające podłączenie urządzeń zewnętrznych:

Złącze CD Audio (CD_IN)

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

Złącze automatycznej sekretarki (TAD)

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

Gniazdo jack wyjścia analogowego/ cyfrowego

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

Gniazdo jack wejścia liniowego (LIN_IN)

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

Gniazdo wejściowe mikrofonu (MIC_IN)

Służy do podłączania mikrofonu zewnętrznego.

Gniazdo wyjścia liniowego (LIN_OUT1)

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

Gniazdo jack wyjścia głośników tylnych (LIN_OUT2)

Służy do podłączania głośników (zasilanych) lub wzmacniacza zewnętrznego.

Gniazdo Joystick/MIDI typu "jack"

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

Złącze wejściowe urządzenia dodatkowego (AUX_IN)

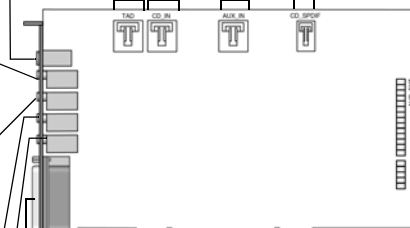
Służy do podłączania wewnętrznych źródeł dźwięku, np. tunera telewizyjnego, źródła MPEG lub innych podobnych kart.

Złącze CD SPDIF (CD_SPDIF)

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

Złącze rozszerzenia audio, (opcjonalnie)

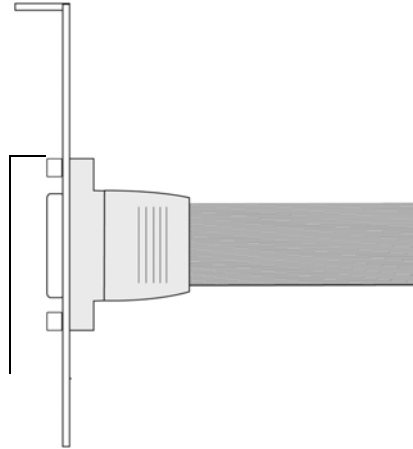
Służy do podłączania urządzenia Audigy Drive. **Ostrzeżenie:** To nie jest interfejs IDE. Nie należy podłączać do niego urządzeń IDE.



Rysunek 1-2: Gniazda jack, złącza i port karty Sound Blaster Audigy (nie SB1394).

Nakładka Joystick/MIDI (SB1394)

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



złącze Joystick/MIDI

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



Nakładka ze złączem – widok z tyłu

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

Kroki instalacji

Krok 1: przygotowanie komputera

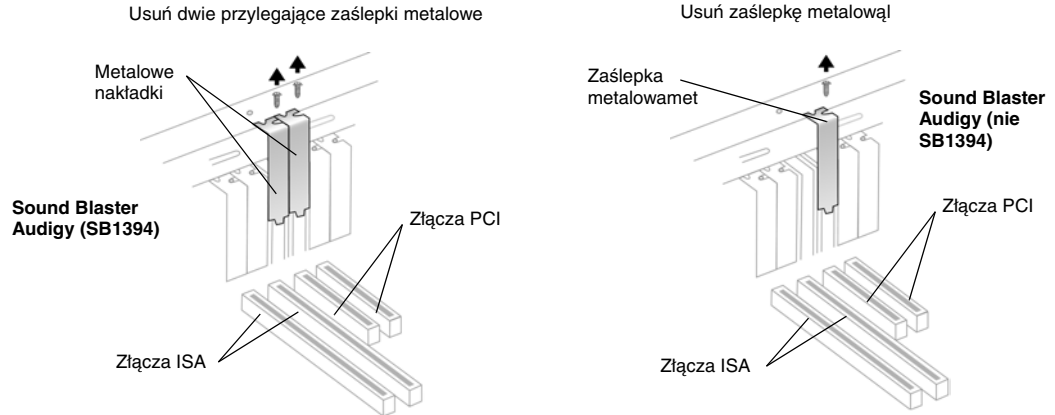


Wyłącz zasilanie i odłącz kabel zasilający komputera. W komputerach korzystających z zasilacza typu ATX z programowym wyłączeniem zasilania złącze PCI może być nadal zasilane. Może to spowodować uszkodzenie karty dźwiękowej przy jej wkładaniu do złącza.



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

1. Wyłącz komputer i wszystkie urządzenia peryferyjne.
2. Dotknij metalowej płyty w komputerze, aby spowodować uziemienie i usunąć z siebie ładunki elektrostatyczne, a następnie wyjmij wtyczkę przewodu zasilającego z gniazdka.
3. Zdejmij pokrywę komputera.
4. Wyjmij metalowe nakładki przy dwóch sąsiednich nieużywanych złączach PCI, tak jak to przedstawia Rysunek 1-4. Wkręty odłóż na bok. Będą potrzebne później.



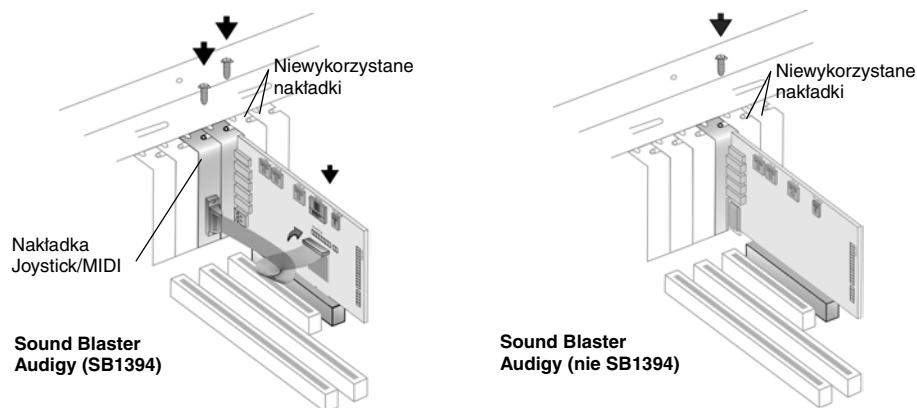
Rysunek 1-4: Usuwanie blaszek metalowych

Krok 2: zainstaluj kartę Sound Blaster Audigy



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

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



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

Krok 3: Zainstaluj nakładkę Joystick/MIDI (opcjonalnie)

1. Jeśli instalujesz joystick lub urządzenie MIDI, za pomocą drugiego wkrętu umocuj nakładkę Joystick/MIDI w złączu obok karty Sound Blaster Audigy (SB1394).
2. Podłącz kabel Joystick/MIDI do złącza Joystick/MIDI karty Sound Blaster Audigy, tak jak to przedstawia Rysunek 1-7.



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

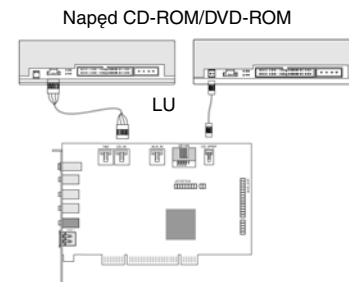
Krok 4: Podłącz zasilacz

Aby uzyskać dźwięk analogowy z płyt CD:

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

Aby uzyskać dźwięk cyfrowy z płyt CD:

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



Rysunek 1-6: Podłączanie napędów.

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

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

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

Podłączanie pokrewnych urządzeń peryferyjnych

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

Gniazdo jack wyjścia analogowego/cyfrowego

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

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

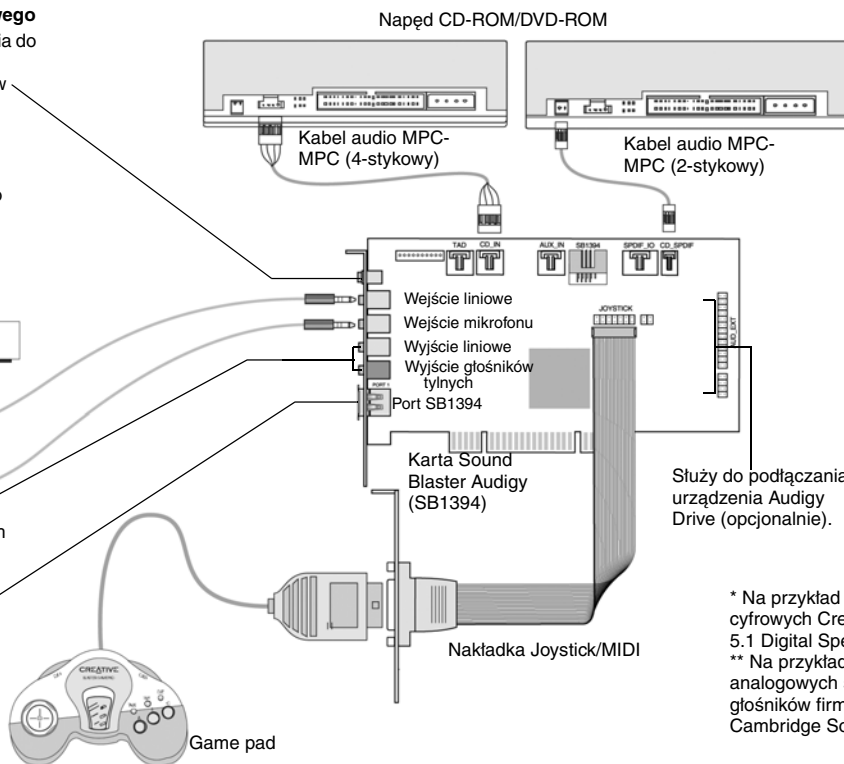
Instrukcje dotyczące przełączania się między trybami cyfrowym i analogowym można znaleźć w temacie "Digital Output Only" (Tylko dźwięk cyfrowy) Pomocy online programu Creative Surround Mixer.

Odtwarzacz kasetowy i CD, syntezator itd.

Wejście mikrofonu

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

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



* Na przykład głośników cyfrowych Creative Inspire™ 5.1 Digital Speakers

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

Rysunek 1-7: Podłączenie innych urządzeń (SB1394).

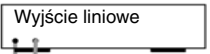
Gniazdo jack wyjścia analogowego/cyfrowego

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

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

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

Odtwarzacz kasetowy i CD, syntezator itd.



Wejście mikrofonu

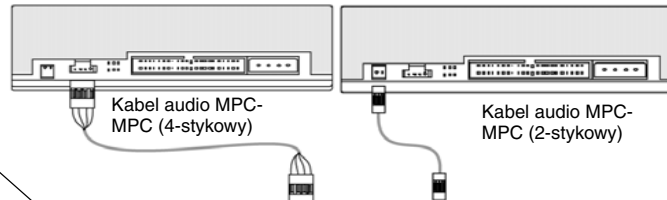


Służy do podłączania analogowych wejść przednich i tylnych głośników 4-kanałowych**



Game pad

Napęd CD-ROM/DVD-ROM



Kabel audio MPC-MPC (4-stykowy)

Kabel audio MPC-MPC (2-stykowy)

Wejście liniowe
Wejście mikrofonu
Wyjście liniowe
Wyjście głośników tylnych

Karta Sound Blaster Audigy (nie SB1394)

Służy do podłączania urządzenia Audigy Drive (opcjonalnie).

Nakładka Joystick/MIDI

* Na przykład głośników cyfrowych Creative Inspire™ 5.1 Digital Speakers

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

Rysunek 1-8: Podłączenie innych urządzeń (nie SB1394).

Podłączanie systemów głośników

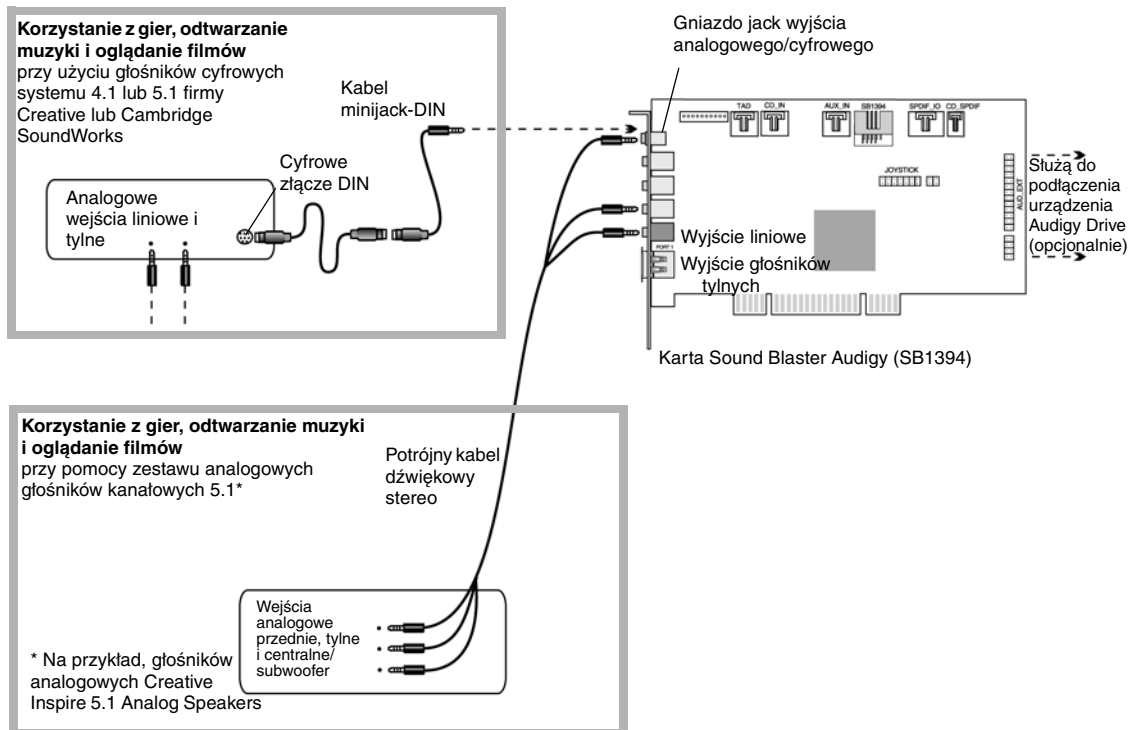


Jeśli grasz w gry w systemach Windows 98 SE w trybie MS-DOS (tylko w trybie DOS), to musisz:

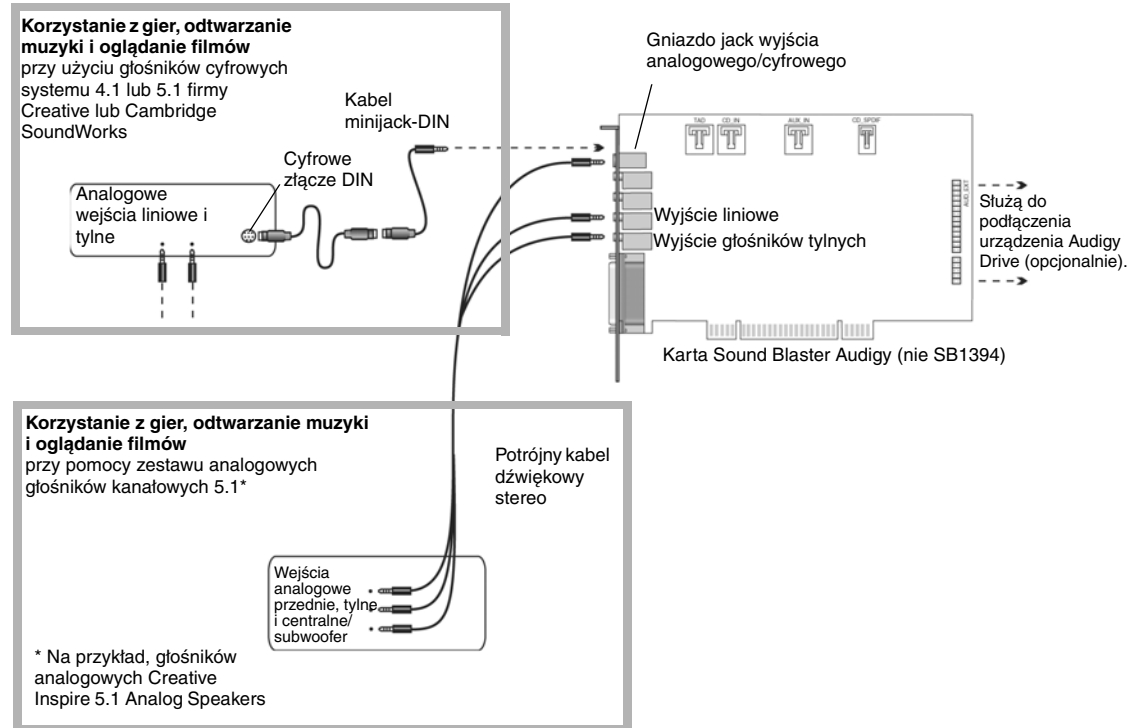
- Upewnić się, że złącze CD Audio karty Sound Blaster Audigy i złącze Analog Audio napędu CD-ROM lub DVD-ROM są połączone.
- Ponadto, jeśli dźwięk jest zniekształcony, nie należy podłączać złącza Digital Audio napędu CD-ROM lub DVD-ROM do złącza CD SPDIF karty Sound Blaster Audigy.

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

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

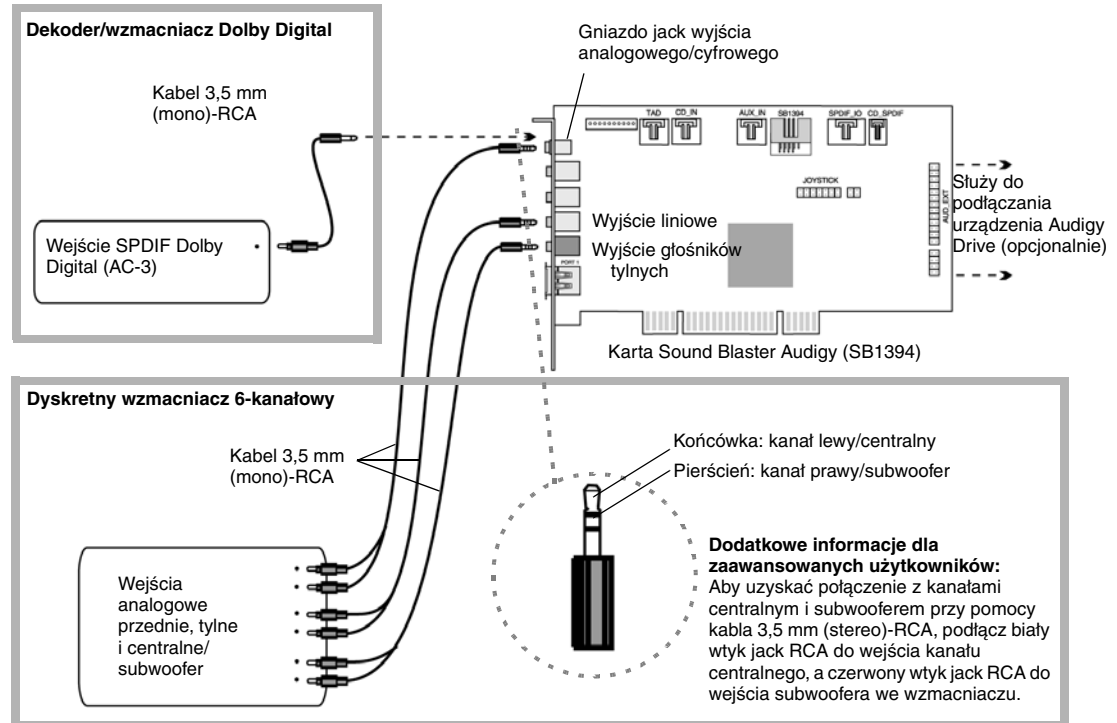


Rysunek 1-9: Podłączenie systemów głośników do karty Sound Blaster Audigy (SB1394).

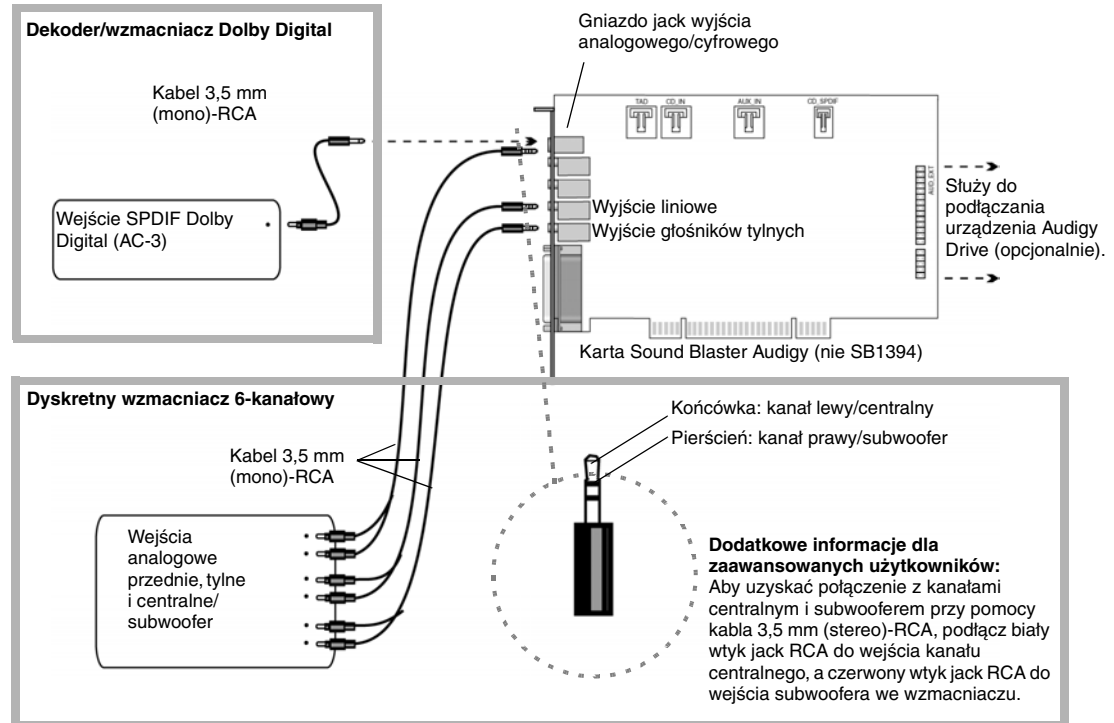


Rysunek 1-10: Podłączenie systemów głośników do karty Sound Blaster Audigy (nie SB1394).

Podłączanie popularnych elektronicznych urządzeń zewnętrznych



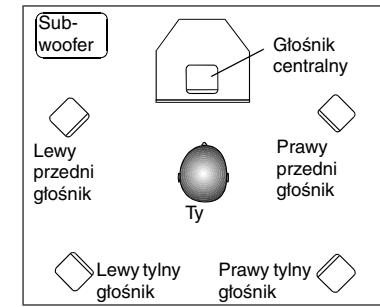
Rysunek 1-11: Podłączanie popularnych elektronicznych urządzeń zewnętrznych do karty Sound Blaster Audigy (SB1394).



Rysunek 1-12: Podłączenie popularnych elektronicznych urządzeń zewnętrznych do karty Sound Blaster Audigy (nie SB1394).

Pozycjonowanie głośników

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



Rysunek 1-13: Zalecane pozycje głośników.

2 Instalowanie oprogramowania

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

Instalowanie oprogramowania

Instalowanie sterowników i aplikacji



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

Oinstalowywanie aplikacji i sterowników urządzeń

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

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

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

1. Zamknij wszystkie aplikacje karty dźwiękowej. Dotyczy to również programu Creative Taskbar. Programy działające podczas odinstalowywania nie zostaną usunięte.
2. Kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Ustawienia** -> polecenie **Panel sterowania**.
3. Kliknij dwukrotnie ikonę **Dodaj/Usuń Programy**.
4. Kliknij kartę **Instalowanie/Odinstalowywanie** i zaznacz pozycję **Sound Blaster Audigy**. Kliknij przycisk **Dodaj/Usuń**.



5. Gdy wyświetlone zostanie okno dialogowe **Creative Uninstaller**, kliknij pola wyboru elementów, które chcesz usunąć, a następnie kliknij przycisk **Dalej**. Nastąpi odinstalowanie wybranych programów.
6. Kliknij przycisk **OK**.
7. Gdy wyświetlony zostanie monit, uruchom ponownie komputer.

Ponowne instalowanie sterowników urządzeń

Być może będziesz instalować ponownie tylko sterowniki urządzeń z powodu ich uszkodzenia.

1. Włóż instalacyjny dysk CD Sound Blaster Audigy do napędu CD-ROM.
Dysk obsługuje tryb Autoodtwarzanie systemu Windows i automatycznie rozpoczyna działanie. Jeśli to nie nastąpi, patrz “Problemy z instalacją oprogramowania” na stronie B-2.
2. Wykonuj instrukcje pojawiające się na ekranie, aż pojawi się okno dialogowe **Opcje Instalatora**.
3. Kliknij przycisk **Tylko sterowniki**.
4. Wykonuj instrukcje pojawiające się na ekranie, aby ukończyć instalację sterowników urządzeń.

Aktualizowanie systemu Windows 2000 (dodatek Service Pack 2)

System Windows 2000 zapewnia teraz lepszą obsługę wyjścia AC-3 SPDIF (inne niż PCM poprzez wyjście waveOut) w przypadku programowego odtwarzania dysków DVD. Kliknij poniższy adres witryny internetowej firmy Microsoft, aby przejść do witryny systemu Windows 2000 w sieci web, pobrać dodatek Windows 2000 Service Pack 2 i korzystać z tej obsługi, jak również naprawić inne problemy z systemem operacyjnym Windows 2000.

<http://microsoft.com/windows2000/server/evaluation/news/bulletins/sp2.asp>

Sound
BLASTER

3 Aplikacje karty Sound Blaster Audigy

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

Aplikacje karty Sound Blaster Audigy

Aplikacje karty Creative Sound Blaster Audigy

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

- Creative Taskbar
- Creative Sound Blaster Audigy Online Quick Start (tylko w języku angielskim)
- EAX ADVANCED HD™ Gold Mine Experience
- Creative Diagnostics
- Creative Surround Mixer
- Creative AudioHQ
- Creative WaveStudio
- Creative PlayCenter
- Creative Recorder
- Creative Restore Defaults

Creative Taskbar



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

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

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

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



Creative Sound Blaster Audigy Online Quick Start (tylko w języku angielskim)

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

EAX ADVANCED HD™ Gold Mine Experience

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

Creative Diagnostics

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

Creative Surround Mixer



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Creative AudioHQ

Program AudioHQ to centrum sterowania oprogramowaniem dźwiękowym firmy Creative.

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

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



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

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

SoundFont Control

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

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

Device Controls

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

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

Creative Keyboard

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

Wejście MIDI

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

EAX ADVANCED HD™ Control

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

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

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

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

Creative WaveStudio

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

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



Creative PlayCenter

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

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

Creative Recorder

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

Creative Restore Defaults

Program Creative Restore Defaults umożliwia przywrócenie wszystkich domyślnych ustawień audio.

4

Korzystanie z aplikacji

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

Korzystanie z aplikacji

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

Odtwarzanie multimedialnych

Oglądanie filmów DVD



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

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

Jeśli jednak nie masz zewnętrznego dekodera Dolby Digital (AC-3), to po pierwsze musisz mieć napęd zgodny z DVD i zestaw głośników obsługujący sześć kanałów, taki jak Creative Inspire 5.1 Analog Speakers. Po drugie, musisz mieć programowy odtwarzacz DVD zdolny do wysyłania skompresowanego sygnału AC-3 SPDIF na kartę Sound Blaster Audigy w celu zdekodowania, taki jak program InterVideo WinDVD 2000 lub Cyberlink PowerDVD 3.0.

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

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



Odtwarzanie plików MP3 lub WMA

Program Creative PlayCenter obsługuje i odtwarza pliki MP3 oraz WMA.

Odtwarzanie plików Wave i CD Audio

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

Odtwarzanie plików MIDI

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

Cyfrowa rozrywka

Oglądanie filmów z dźwiękiem przestrzennym

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

Kompilowanie własnych albumów

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

Zastosowania twórcze

Stosowanie efektów głosowych

Podczas śpiewania i rejestrowania własnych piosenek można wzbogacić głos, a nawet dodać doń efekty specjalne. Służy do tego program EAX Control, który można otworzyć w aplikacji Creative Surround Mixer.

Rejestrowanie dźwięku i efektów

Program Creative Recorder ułatwia rejestrowanie dźwięku z wszelkich źródeł, a użytkownik nie musi troszczyć się o ustawienia miksera. Można również rejestrować wszelkie efekty dźwiękowe.

Tworzenie muzyki

Podłącz klawiaturę kontrolera MIDI do portu MIDI/Joystick, aby uzyskać dostęp do wysokiej jakości syntezatora Audigy.

Rejestrowanie dźwięku cyfrowego

Możesz dokonać nagrań cyfrowych i edycji (16-bit, 48 kHz) na komputerze z kartą Sound Blaster Audigy, korzystając z programu Creative Wave Studio.

Tworzenie wielu efektów

Karta Sound Blaster Audigy obsługuje wiele efektów, które można programować. Można utworzyć dosłownie tysiąc efektów pogłosu i innych efektów specjalnych w programie EAX Control, który można utworzyć w programie Creative Surround Mixer.

Brzmienia SoundFont

Dzięki technologii SoundFont firmy Creative do twórcy muzyki mają do dyspozycji nieograniczoną ilość brzmień.

Rozrywka w sieci Internet

Odbiór muzyki z rozrywką dla oczu

W programie Creative Oozic Player można kojarzyć utwory MP3 z niestandardowym “muzycznym filmem wideo” (zwanym MV3), zawierającym wysokiej jakości trójwymiarową animację, przydającą utworom dynamicznego wyrazu wizualnego.

Kodowanie utworów z płyt CD w formacie MP3

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

Pobieranie i odtwarzanie utworów MP3

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

Odtwarzanie utworów MP3 przy użyciu technologii EAX ADVANCED HD™

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



Wykorzystanie karty w grach

Korzystanie z obsługi technologii EAX ADVANCED HD™

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

Korzystanie z obsługi standardu DirectSound3D

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

Korzystanie z obsługi standardu A3D 1.0

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

Korzystanie z ustawień wstępnych audio w grach

Nawet jeśli gra nie obsługuje technologii EAX ADVANCED HD™, można w niej uzyskać efekty dźwiękowe. Karta zapewnia dobry wybór ustawień wstępnych do użytku w grach. Dostęp do tych ustawień można uzyskać za pomocą programu Creative Taskbar.



Dostosowywanie środowisk w przypadku gier nie obsługujących dźwięku 3D

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

Sound
BLASTER

A Ogólne dane techniczne

W tej sekcji zamieszczono dane techniczne karty
Sound Blaster Audigy i nakładki Joystick/MIDI.

Ogólne dane techniczne

Ta sekcja zawiera listę danych technicznych karty Sound Blaster Audigy (SB1394/nie SB1394) i nakładki Joystick/MIDI (tylko SB1394).

Funkcje

PCI Bus Mastering

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

Procesor Audigy

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

Ścieżka audio wysokiej jakości

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

Profesjonalne przetwarzanie dźwięku cyfrowego

- ❑ Obsługa sygnału wejściowego w formacie SPDIF (Sony/Philips Digital Interface) przy jakości maksymalnej 24-bit/96 kHz
- ❑ Karta akceptuje zewnętrzne skompresowane dane wejściowe standardu Dolby Digital (AC-3) SPDIF do dekodowania na hoście w celu uzyskania kanałowych danych wyjściowych wysokiej jakości w standardzie 5.1
- ❑ Wyjście SPDIF o maksymalnej rozdzielczości 24-bit przy wybieranej częstotliwości próbkowania równej 44,1 lub 48, lub 96 kHz
Note: Wyjście SPDIF jest niedostępne podczas odtwarzania zabezpieczonej cyfrowej zawartości dźwiękowej utworzonej przy użyciu technologii DRM (Digital Rights Management)
- ❑ Wybierane 6-kanałowe wyjście SPDIF na wzmacniacz zewnętrzny /systemy głośników cyfrowych
- ❑ Programowe przełączanie wejście-na wyjście SPDIF (obejście) w celu zminimalizowania zakłóceń z połączenia kablowego
- ❑ Obsługa standardu ASIO w celu wielośladowego rejestrowania z małą zwłoką w oprogramowaniu oprogramowania zgodnego z ASIO

Elastyczne sterowanie przy użyciu miksera

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



Dekodowanie Dolby Digital (AC-3)

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

Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)

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

Zgodność ze standardem SB1394™

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

Obsługa połączeń

Karta Sound Blaster Audigy (SB1394)

Wejścia audio

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

Wyjścia audio

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

Interfejs SB1394



6-stykowe złącze/port SB1394 ma wyjście o mocy maksymalnej 2 wat. Do tego portu należy podłączać tylko jedno urządzenie o dużym poborze mocy, takie jak dysk twardy i nagrywarka CD-RW standardu IEEE 1394, chyba że urządzenie to ma własne zasilanie.

- Jedno wewnętrzne złącze 2 x 5 styków SB1394 (J6) na karcie, służące do podłączania karty rozszerzenia Audigy Extension (opcjonalnie)
- Jedno 6-stykowe złącze/port SB1394 z tyłu komputera

Interfejsy

- VOL_CTRL, rozgałęźnik 1 x 4 styki
- PC_SPK (głośnik PC), rozgałęźnik 1 x 2 styki
- AUD_EXT, rozgałęźnik 2 x 20 styków służący do podłączania urządzenia Audigy Drive (opcjonalnie)
- JOYSTICK, rozgałęźnik 2 x 8 styków służący do podłączania złącza Joystick/MIDI (metalowa nasadka, dołączona lecz opcjonalna)

Karta Sound Blaster Audigy (nie SB1394)

Wejścia audio

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

Wyjścia audio

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

Interfejsy

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

B Rozwiązywanie problemów

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

Rozwiązywanie problemów

Problemy z instalacją oprogramowania

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

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

Być może wyłączona jest funkcja Autoodtwarzanie systemu Windows.

Aby uruchomić program instalacyjny przy użyciu menu skrótów Mój komputer:

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

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

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

Problemy z dźwiękiem

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

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

Aby uaktywnić właściwe środowisko:

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

Brak dźwięku w słuchawkach.

Sprawdź, czy:

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

Poszczególne analogowe źródła nagrywania są niewyświetlane w programie Surround Mixer.

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

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

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

Pięć analogowych źródeł nagrywania połączono w obszarze wyboru **Analog Mix (Line/CD/TAD/Aux/PC)**. Aby uzyskać więcej informacji, patrz "Poszczególne analogowe źródła nagrywania są niewyświetlane w programie Surround Mixer." na stronie B-3.

Rejestrowanie dźwięku z pojedynczego źródła analogowego:

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

Brak dźwięku z głośników.

Sprawdź, czy:

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

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

Sprawdź, czy:

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



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

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

Aby rozwiązać ten problem:

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

Panoramowanie źródła powoduje niekiedy wyłączenie dźwięku.

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

Aby rozwiązać ten problem:

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

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

Za mała pamięć podręczna brzmień SoundFont



Następstwem zmniejszenia rozmiaru pliku SoundFont jest gorsza jakość dźwięku.

Jest za mało pamięci do załadowania brzmień SoundFont.

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

Aby przydzielić większą pamięć podręczną na brzmienia SoundFont:

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

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

Jeśli nadal jest za mało dostępnej pamięci systemowej RAM:

Wykonaj jedną z następujących czynności:

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

Problemy z joystickiem

Port joysticka nie działa.

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

Aby rozwiązać ten problem:

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

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

6. W oknie dialogowym Właściwości:

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

- Wyczyść pole wyboru, aby wyłączyć urządzenie.

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

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

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

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

W niektórych programach joystick działa nieprawidłowo.

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

Aby rozwiązać ten problem:

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

Inna zainstalowana karta dźwiękowa działa nieprawidłowo.

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



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

Problemy z wieloma urządzeniami audio



Ewentualnie podczas instalacji karty Sound Blaster Audigy wykonaj następujące czynności:

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

Mikroukład audio płyty głównej działa nieprawidłowo.

Aby wyłączyć mikroukład audio płyty głównej, wykonaj następujące czynności:

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



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

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

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

Aby rozwiązać ten problem:

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

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

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

Rozwiązywanie konfliktów We/Wy

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

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



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

Problemy z odtwarzaczem Encore DVD Player (nie dołączony)

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

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

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

Po włożeniu dysku DVD do napędu nie następuje uruchomienie odtwarzacza Encore DVD Player.

Aby rozwiązać ten problem:

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Disc Detector na pasku zadań systemu Windows, a następnie kliknij polecenie **Properties** (Właściwości).
2. Upewnij się, czy zaznaczone jest pole wyboru **Enable Disc Detector** na karcie **General** (Ogólne) okna dialogowego **Creative Disc Detector**.
3. Kliknij kartę **Players** (Odtwarzacze).
4. Wybierz wpis DVD Disc, a następnie kliknij przycisk **Select Player** (Wybierz odtwarzacz)
5. W oknie dialogowym **Players Properties** (Właściwości: odtwarzacze) kliknij przycisk **Browse** (Przeglądaj).

- Przejdź do lokalizacji C:\Program Files\Creative\PC- DVD Encore i kliknij dwa razy pozycję **ctdvdply**
W polu Name (Nazwa) widnieć będzie teraz wpis *ctdvdply*.
- Kliknij dwa razy przycisk **OK**.

Teraz po dwukrotnym kliknięciu ikony Disc Detector uruchomiony zostanie odtwarzacz Encore DVD Player.

Problemy z programowym odtwarzaczem DVD (nie dołączony)

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

Aby rozwiązać ten problem:

Zamknij i uruchom ponownie programowy odtwarzacz DVD.

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

Cyfrowa kamera wideo działa nieprawidłowo.

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

Aby rozwiązać ten problem:

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

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

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



Aby rozwiązać ten problem:

1. Włącz cyfrową kamerę wideo.
2. Włóż instalacyjny dysk CD karty Sound Blaster Audigy do napędu CD-ROM.
Zamknij ekran powitalny.
3. Korzystając z Eksploratora Windows, zlokalizuj folder **1394** na dysku CD-ROM i uruchom plik DVConnect 240.exe. Aby zakończyć instalację, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
Jeśli korzystasz z systemu Windows 98 SE, to być może zostanie wyświetlony monit o włożenie najpierw dysku CD systemu Windows 98. Aby zakończyć instalację, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
4. Kliknij przycisk **Zakończ**.
5. Wyłącz, a następnie włącz ponownie cyfrową kamerę wideo.