

## Creative Sound Blaster Audigy Software Creative Audio

As informações contidas neste documento estão sujeitas a alterações sem aviso prévio e não representam um compromisso por parte da Creative Technology Ltd. Nenhuma parte deste manual pode ser reproduzida nem transmitida de forma alguma nem por nenhum meio, electrónico nem mecânico, incluindo fotocópias e gravações, para qualquer finalidade sem o consentimento por escrito da Creative Technology Ltd. O software descrito neste documento é fornecido ao abrigo de um acordo de licenciamento e pode ser usado ou copiado apenas de acordo com os termos do acordo de licenciamento. É contra a lei copiar o software noutro meio excepto nos casos especificamente permitidos no acordo de licenciamento. O licenciado pode efectuar uma cópia do software para fins de segurança.

Direitos de autor © 1998-2002 da Creative Technology Ltd. Todos os direitos reservados.

Versão 2.1

junho de 2002

Sound Blaster e Blaster são marcas registadas e o logotipo Sound Blaster Audigy, o logotipo Sound Blaster PCI, EAX ADVANCED HD, Multi-Environment, Environment Panning, Environment Reflections, Environment Filtering, Environment Morphing, Creative Multi Speaker Surround, Inspire, and Oozic são marcas comerciais da Creative Technology Ltd. nos Estados Unidos da América e/ou outros países. E-Mu e SoundFont são marcas registadas da E-mu Systems, Inc.. SoundWorks é uma marca registada e MicroWorks, PCWorks e FourPointSurround são marcas comerciais da Cambridge SoundWorks, Inc.. Microsoft, MS-DOS e Windows são marcas registadas da Microsoft Corporation. Fabricado sob licença da Dolby Laboratories. Dolby, AC-3, Pro Logic e o símbolo de dois Ds são marcas comerciais da Dolby Laboratories. © 2001 Dolby Laboratories. Todos os direitos reservados. Todos os outros produtos são marcas comerciais ou registadas dos respectivos proprietários.

Este produto está coberto por uma ou mais das seguintes patentes dos EUA:

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.

## Contrato de Licença de Software Creative para Utilizadores Finais Versão 2.5.1, Maio de 2002

**POR FAVOR, LEIA ESTE DOCUMENTO CUIDADOSAMENTE ANTES DE UTILIZAR O SOFTWARE. A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE IMPLICA A ACEITAÇÃO, DA SUA PARTE, DOS TERMOS E CONDIÇÕES DO PRESENTE CONTRATO. SE NÃO CONCORDAR COM OS REFERIDOS TERMOS E CONDIÇÕES, NÃO INSTALE NEM UTILIZE O SOFTWARE. DEVOLVA RAPIDAMENTE, NO PRAZO DE 15 DIAS, O SOFTWARE, TODA A DOCUMENTAÇÃO RELACIONADA E ITENS ANEXOS AO LOCAL DE AQUISIÇÃO PARA SER REEMBOLSADO.**

Este documento constitui um contrato legal entre o adquirente e a **Creative Technology Ltd.** e as suas subsidiárias (“Creative”). Este contrato contém os termos e condições ao abrigo dos quais a Creative se propõe conceder a licença relativa ao software incluído na embalagem selada e toda a documentação relacionada e demais artigos que acompanham o produto, incluindo, entre outros, programas executáveis, controladores, bibliotecas e ficheiros de dados associados aos referidos programas (colectivamente designados por “Software”).

### LICENÇA

#### 1. **Concessão de licença**

O Software é disponibilizado e não vendido, e a sua utilização encontra-se restringida aos termos do presente Contrato. O adquirente é proprietário do disco ou outro suporte no qual o Software tiver sido original ou subsequentemente gravado ou fixado; mas nos termos deste Contrato entre o adquirente e a Creative (e, na medida prevista pela lei, entre ele e os representantes da Creative), a Creative conserva o título e posse integrais do Software, reservando-se todos os direitos não expressamente concedidos ao adquirente.

A licença presente nesta Secção 1 está condicionada pelo respeito de todas as obrigações referidas neste Acordo. A Creative concede-lhe o direito utilizar todo este Software ou uma porção do mesmo desde que:

- O Software não seja distribuído com obtenção de lucros;
- O Software seja utilizado apenas em conjugação com a família de produtos Creative;
- O Software NÃO seja modificado;

- todas as advertências relativas aos direitos de autor sejam mantidas no Software e
- desde que o licenciado/utilizador final concorde em permanecer vinculado aos termos deste acordo.

#### 2. **Utilização num único computador**

O Software pode ser utilizado apenas num único computador e por um único utilizador. É permitida a transferência, de um computador para outro, da parte do Software passível de ser lida pelo sistema, desde que (a) o Software (incluindo qualquer parte ou cópia do mesmo) seja apagado do primeiro computador e (b) não exista a possibilidade de o Software ser utilizado em mais do que um computador de cada vez.

#### 3. **Utilização independente**

É permitida a utilização do software apenas de forma independente, de tal modo que o Software e as funções por ele disponibilizadas possam ser acedidas apenas por pessoas fisicamente presentes no local de instalação do computador do Software. É proibido o acesso remoto ao Software e respectivas funções, bem como a transmissão de toda ou qualquer parte do Software através de uma rede ou linha de comunicações.

#### 4. **Copyright**

O Software é da propriedade da Creative e está protegido por leis de direitos de autor dos Estados Unidos e por tratados internacionais. É proibida a remoção do aviso de copyright das cópias do Software ou das cópias da documentação que

acompanhem o Software.

#### 5. **Cópia para arquivo**

É permitida a execução de uma (1) cópia de segurança da parte do Software passível de leitura pelo sistema e apenas como recurso da utilização do Software num único computador, e desde que sejam reproduzidos na cópia todos os avisos de copyright, de direitos de autor e de propriedade que se encontram nos originais do Software.

#### 6. **Proibição de fusões e integrações**

É proibida a fusão de qualquer parte do presente Software com outro programa, bem como a sua integração noutro programa, excepto na medida em que tal seja permitido pela legislação da jurisdição na qual o Software esteja a ser utilizado. Qualquer parte do Software que se encontre fundida com outro programa ou nele integrada continuará a estar sujeita aos termos e condições do presente Contrato, devendo ser reproduzidos no novo programa todos os avisos de copyright, de direitos de autor e outros avisos de propriedade incluídos nos originais do Software.

#### 7. **Versão para rede**

Se tiver sido adquirida uma versão do Software para utilização em rede, o presente Contrato aplica-se à instalação do Software num único “servidor de ficheiros”. Cada “nó” da rede ligado ao “servidor de ficheiros” deve possuir também uma licença própria de “cópia de nó”, que constitui uma licença apenas para efeitos do “nó” em questão.

## 8. Transferência da licença

É permitida a transferência da licença de Software, desde que (a) sejam transferidas todas as partes do Software ou suas cópias; (b) não seja conservada qualquer parte do Software nem cópia deste; (c) a entidade em benefício da qual tiver sido feita a transferência tenha tomado conhecimento dos termos e condições do presente Contrato e concorde em ser obrigada por eles.

## 9. Limitações à utilização, cópia e modificação do Software

Salvo na medida expressamente permitida pelo presente Contrato ou pelas leis da jurisdição na qual o Software tenha sido adquirido, não é permitido utilizar, copiar ou modificar o Software. Está igualmente vedado o sub-licenciamento de qualquer dos direitos do adquirente emergentes deste Contrato. Pode utilizar este software apenas para uso pessoal e não para divulgação pública ou para a criação de cassetes de vídeo para apresentação em público.

## 10. Descompilação, desassemblagem ou retro-engenharia

O adquirente reconhece que o Software contém segredos industriais e outras informações de propriedade da Creative e seus representantes. Excepto na medida em que o presente Contrato ou as leis da jurisdição a que pertence o adquirente o permitam, é proibida a descompilação, desassemblagem ou retro-engenharia do Software, bem assim como a prossecução de quaisquer outras actividades destinadas a obter informações protegidas, não visíveis ao utilizador durante a normal utilização do software.

O adquirente obriga-se a não transmitir nem divulgar, quaisquer que sejam as circunstâncias, o código-objecto do Software em qualquer ecrã de computador, bem como a não o transpor da memória

do Software para papel. Mesmo que o adquirente considere ter necessidade de informações relacionadas com a interoperacionalidade entre o Software e outros programas, não poderá descompilar nem desassemblar o Software para as obter. Mais concorda em solicitar as informações pertinentes à Creative, dirigindo o seu pedido para o endereço indicado abaixo Caberá à Creative, ao receber tal pedido, determinar se as informações solicitadas se destinam a preencher uma finalidade legítima e, em caso afirmativo, fornecê-las ao adquirente mediante condições e dentro de um prazo considerados razoáveis.

Em qualquer caso, o adquirente deve notificar a Creative de quaisquer informações a que tenha acesso, derivadas de retro-engenharia ou actividades similares, que constituíam informações confidenciais da Creative, utilizáveis apenas em relação ao Software.

## 11. Software com funcionalidades CDDB.

Este pacote inclui aplicações que podem conter software proveniente da CDDB, Inc. de Berkeley, Califórnia (“CDDB”). O software da CDDB (“Cliente CDDB”) permite à aplicação proceder a uma identificação do disco online e obter informações relacionadas com música, incluindo o nome, o artista, a pista e o título (“Dados CDDB”) a partir de servidores online (“Servidores CDDB”), bem como executar outras funções.

O Adquirente concorda em utilizar os Dados CDDB, o Cliente CDDB e os Servidores CDDB apenas para seu uso pessoal e sem objectivos comerciais. O Adquirente concorda em não atribuir, copiar, transferir ou transmitir o Cliente CDDB ou quaisquer Dados CDDB a terceiros. O ADQUIRENTE CONCORDA EM NÃO UTILIZAR NEM EXPLORAR OS DADOS CDDB, O CLIENTE CDDB OU OS

SERVIDORES CDDB, EXCEPTO DA FORMA EXPRESSAMENTE INDICADA NESTA DECLARAÇÃO.

O Adquirente concorda que a sua licença não exclusiva de utilização dos Dados CDDB, do Cliente CDDB e dos Servidores CDDB terminará no caso de violar as referidas restrições. Se a licença do Adquirente terminar, o Adquirente concorda com a cessação de toda e qualquer utilização dos Dados CDDB, do Cliente CDDB e dos Servidores CDDB. A CDDB reserva-se todos os direitos sobre os Dados CDDB, o Cliente CDDB e os Servidores CDDB, incluindo todos os direitos de propriedade. O Adquirente concorda que a CDDB, Inc. poderá impor os seus direitos, ao abrigo deste Contrato, directamente contra o Adquirente e em nome da própria CDDB.

O Cliente CDDB e cada item dos Dados CDDB são licenciados ao Adquirente “TAL COMO ESTÃO”. A CDDB não oferece qualquer representação ou garantia, quer expressa quer implícita, no que diz respeito à exactidão dos Dados CDDB provenientes dos Servidores CDDB. A CDDB reserva-se o direito de eliminar dados dos Servidores CDDB ou de alterar as categorias dos dados por qualquer motivo que a CDDB considere suficiente. Não é fornecida qualquer garantia de que o Cliente CDDB ou os Servidores CDDB estejam isentos de erros ou de que o funcionamento do Cliente CDDB ou dos Servidores CDDB será ininterrupto. A CDDB não fica obrigada a fornecer-lhe quaisquer tipos ou categorias de novos dados adicionais ou melhorados que a CDDB possa optar por fornecer no futuro.

A CDDB EXCLUI TODAS AS GARANTIAS EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO,

MAS NÃO SE LIMITANDO, ÀS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO, DE TÍTULO E DE NÃO INFRACÇÃO. A CDDB não oferece garantias quanto aos resultados que serão obtidos pela utilização do Cliente CDDB ou de qualquer Servidor CDDB. EM CASO ALGUM A CDDB SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER PREJUÍZOS INDIRECTOS OU CONSEQUENCIAIS OU POR PERDA DE NEGÓCIOS OU DE LUCROS.

### **CESSAÇÃO**

A licença concedida é válida até à cessação do contrato. O adquirente pode cessar o Contrato em qualquer momento, devolvendo o Software (incluindo partes ou cópias do mesmo) à Creative. A licença cessa automaticamente sem necessidade de aviso prévio por parte da Creative se o adquirente não observar qualquer dos termos ou condições incluídos neste Contrato. O adquirente obriga-se a devolver o Software à Creative (incluindo partes ou cópias do mesmo, se for caso disso). A Creative pode ainda fazer uso, no momento da cessação, de quaisquer direitos que lhe sejam conferidos pela lei. As disposições do presente Contrato que protegem os direitos de propriedade da Creative continuarão em vigor após a cessação.

### **GARANTIA LIMITADA**

A Creative garante, como única garantia dada ao adquirente, que os discos nos quais o Software é fornecido estão isentos de defeitos, tal como indicado na Garantia ou no manual impresso que acompanha o Software. A garantia e as restantes disposições deste Contrato não poderão ser alargadas nem alteradas por nenhum distribuidor, revendedor ou qualquer outra entidade ou pessoa. A Creative não poderá ser obrigada por quaisquer representações ou declarações que não as incluídas

no Contrato.

A Creative não garante que as funções contidas no Software satisfaçam os requisitos do adquirente nem que o funcionamento do Software seja ininterrupto ou isento de erros ou vírus. Neste parágrafo, “vírus” aplica-se a todos os erros concebidos para contaminar outros programas ou dados informáticos, consumir os recursos informáticos, modificar, destruir, gravar ou transmitir dados ou, de qualquer outra forma, deturpar o normal funcionamento do computador, sistema informático ou rede, incluindo os vírus do género “cavalos de tróia”, bombas e semelhantes.

### **INDEMNIZAÇÃO A SER PAGA POR SI**

Se distribuir o Software em condições que violem este Acordo, deverá indemnizar, isentar e defender a Creative de quaisquer reclamações ou processos legais, incluindo custos e honorários de advogados que possam surgir, resultar ou estar ligados à utilização ou distribuição do Software em condições que violam este Acordo.

**EXCEPTO NOS CASOS REFERIDOS ANTERIORMENTE NESTE ACORDO, O SOFTWARE É FORNECIDO TAL COMO ESTÁ SEM GARANTIAS DE TIPO ALGUM, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A QUAISQUER GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UMA DETERMINADA FINALIDADE. A CREATIVE NÃO É OBRIGADA A FORNECER ACTUALIZAÇÕES OU ASSISTÊNCIA TÉCNICA DO SOFTWARE.**

A Creative não se responsabiliza pela exactidão das informações fornecidas pela Creative ou pelos técnicos de assistência de terceiros ou por quaisquer danos provocados directa ou indirectamente por acções ou omissões do adquirente como

consequência dessa mesma assistência técnica.

O adquirente responsabiliza-se pela selecção do Software necessário à satisfação dos resultados pretendidos, bem como pela instalação, utilização e resultados obtidos com o Software. Compete também ao adquirente assumir todos os riscos associados à qualidade e desempenho do Software. No caso de o Software se apresentar defeituoso, o adquirente (e não a Creative, seus distribuidores ou revendedores) assume o custo integral de quaisquer serviços de assistência, reparação ou correcção.

Esta garantia confere ao adquirente direitos legais específicos, além de outros direitos que lhe assistam e que podem variar conforme o país ou Estado da sua residência. Alguns países ou Estados não permitem a exclusão de garantias implícitas, pelo que a exclusão supra pode não ser aplicável. A Creative não se responsabiliza por quaisquer garantias se o Software tiver sido personalizado, reacondicionado ou de outra forma alterado por terceiros.

**LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE À CREATIVE NÃO PODERÃO SER IMPUTADAS RESPONSABILIDADES QUE EXCEDAM O DISPOSTO NA GARANTIA OU NO MANUAL IMPRESSO QUE ACOMPANHA O SOFTWARE. EM CASO ALGUM SERÁ A CREATIVE OU OS SEUS REPRESENTANTES RESPONSÁVEIS POR QUAISQUER DANOS INDIRECTOS, ACIDENTAIS, ESPECIAIS OU CONSEQUENCIAIS NEM POR QUALQUER PERDA DE LUCRO, PERDA DE POUANÇAS, PERDA DE UTILIZAÇÃO, PERDA DE RENDIMENTOS OU PERDA DE DADOS RESULTANTES OU RELACIONADAS COM O SOFTWARE OU COM ESTE ACORDO, MESMO QUE A CREATIVE OU SEUS REPRESENTANTES TENHAM SIDO ADVERTIDOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS**

**DANOS, EM CIRCUNSTÂNCIA ALGUMA PODERÁ A RESPONSABILIDADE DA CREATIVE, OU OS DANOS DEVIDOS AO ADQUIRENTE OU A QUALQUER OUTRA ENTIDADE, EXCEDER O MONTANTE PAGO PELO ADQUIRENTE PELA UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE, INDEPENDENTEMENTE DA FORMA OU NATUREZA DA RECLAMAÇÃO.**

Alguns países ou Estados não permitem a limitação ou exclusão de responsabilidade por danos fortuitos ou indirectos, pelo que a limitação ou exclusão supra podem não ser aplicáveis.

**DEVOLUÇÃO DO PRODUTO**

Se for necessário enviar o software à Creative ou a um seu distribuidor ou revendedor autorizado, compete ao adquirente suportar os custos de envio e segurar o software ou assumir quaisquer riscos por perdas e danos durante o transporte.

**DIREITOS RESTRITOS DO GOVERNO DOS EUA**

Todo o Software e documentação relacionada são fornecidos com restrição de direitos. A sua utilização, duplicação ou divulgação pelo governo dos EUA está sujeita a restrições, tal como se encontra disposto na subdivisão (b)(3)(ii) de “Rights in Technical Data and Computer Software Clause”, 252.227-7013. No caso de sublicenciamento ou utilização do Software fora dos Estados Unidos, devem ser observadas as leis do país em questão, a legislação que rege o controlo de exportações dos EUA e a versão em língua inglesa do presente Contrato.

**PRODUTOR/FABRICANTE**

Produtor/Fabricante do Software:

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

**DISPOSIÇÕES GERAIS**

O presente Contrato obriga o adquirente e ainda os seus empregados, entidade patronal, empresas colaborando sob contrato, bem como quaisquer sucessores e cessionários. Nem o Software nem quaisquer informações nele contidas podem ser exportados excepto em estrita observância da legislação dos EUA e de outras disposições aplicáveis. O presente Contrato rege-se pelas leis do Estado da Califórnia (excepto no que a legislação federal determina em termos de copyright, de direitos de autor e de marcas registadas a nível federal). Este Acordo constitui a totalidade do acordo entre nós e você concorda que a Creative não será responsável por declaração de inverdades ou representações efectuadas pela Creative, seus agentes ou qualquer outra pessoa (quer de forma inocente ou negligente) e nas quais confiou ao aceitar este Acordo, excepto se essa declaração de inverdade ou representação tiver sido feita de forma fraudulenta. Este Acordo sobrepõe-se a quaisquer outros acordos, incluindo, mas não se limitando a publicidade, relativa ao Software. Caso alguma disposição do presente Contrato seja declarada inválida ou não aplicável por qualquer país ou organismo governamental competente para o efeito, tal disposição considerar-se-á alterada no que seja estritamente necessário para a tornar válida e aplicável, sem prejuízo das restantes disposições, que se manterão válidas e aplicáveis. Para questões relativas ao presente Contrato, é favor contactar a Creative no endereço atrás indicado. Para questões sobre o produto ou assuntos de natureza técnica, é favor contactar o centro de assistência técnica Creative mais próximo.

**ADENDA AO CONTRATO DE LICENÇA DE SOFTWARE MICROSOFT (WINDOWS 95)**

**IMPORTANTE:** A utilização dos ficheiros de software da Microsoft (o “Software Microsoft”),

fornecidos com esta Adenda, implica a aceitação, por parte do utilizador, dos termos e condições infra. Se não concordar em ser obrigado pelos referidos termos e condições, não está habilitado a utilizar o Software Microsoft.

O Software Microsoft é fornecido com o único objectivo de substituir os ficheiros correspondentes fornecidos com um exemplar anteriormente licenciado do produto de software Microsoft (“PRODUTO ORIGINAL”). No momento da respectiva instalação, os ficheiros do Software Microsoft tornam-se parte integrante do PRODUTO ORIGINAL e ficam sujeitos aos mesmos termos e condições, relativos a garantia e licença, do PRODUTO ORIGINAL. Se não tiver uma licença válida para utilizar o PRODUTO ORIGINAL, não pode utilizar o Software Microsoft. É proibida qualquer outra utilização do Software Microsoft.

Nada neste Acordo deve ser interpretado, sob o ponto de vista da Creative, como advogando ou autorizando a violação das leis locais e/ou internacionais aplicáveis à sua jurisdição

**DISPOSIÇÕES ESPECIAIS APLICÁVEIS NA UNIÃO EUROPEIA**

SE O SOFTWARE TIVER SIDO ADQUIRIDO NA UNIÃO EUROPEIA (UE), SÃO TAMBÉM APLICÁVEIS AS DISPOSIÇÕES QUE SE SEGUEM. EM CASO DE CONFLITO ENTRE OS TERMOS DO CONTRATO DE LICENÇA DO SOFTWARE ATRÁS EXPOSTO E AS DISPOSIÇÕES QUE A SEGUIR SE APRESENTAM, ESTAS PREVALECEM.

**DESCOMPILAÇÃO**

O adquirente obriga-se a não transmitir nem divulgar, quaisquer que sejam as circunstâncias, o código-objecto do Software em qualquer ecrã de computador, bem como a não o transpor da memória do Software para papel. Mesmo que o adquirente

considere ter necessidade de informações relacionadas com a interoperacionalidade entre o Software e outros programas, não poderá descompilar nem desassemblar o Software para as obter. Mais concorda em solicitar as informações pertinentes à Creative, dirigindo o seu pedido para o endereço indicado anteriormente. Caberá à Creative, ao receber tal pedido, determinar se as informações solicitadas se destinam a preencher uma finalidade legítima e, em caso afirmativo, fornecê-las ao adquirente mediante condições e dentro de um prazo considerados razoáveis.

**GARANTIA LIMITADA  
EXCEPTO NOS CASOS REFERIDOS  
ANTERIORMENTE NESTE ACORDO E NOS  
TERMOS DA SECÇÃO “DIREITOS  
ESTATUTÁRIOS”, O SOFTWARE É  
FORNECIDO TAL COMO ESTÁ SEM  
GARANTIA DE NENHUM TIPO, EXPRESSA  
OU IMPLÍCITA, INCLUINDO MAS NÃO SE  
LIMITANDO A NENHUMAS GARANTIAS  
IMPLÍCITAS OU CONDIÇÕES DE  
COMERCIALIZAÇÃO, QUALIDADE OU  
ADEQUAÇÃO A UMA DETERMINADA  
FINALIDADE.**

**LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE  
E DANOS  
AS LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE  
E DANOS RELATIVAS AO CONTRATO DE  
LICENÇA DO SOFTWARE NÃO SE  
APLICAM A DANOS PESSOAIS  
(INCLUINDO MORTE) CAUSADOS POR  
NEGLIGÊNCIA DA CREATIVE E ESTÃO  
SUJEITAS ÀS DISPOSIÇÕES REUNIDAS  
SOB O TÍTULO “DIREITOS  
ESTATUTÁRIOS”.**

#### **DIREITOS ESTATUTÁRIOS**

A legislação da República da Irlanda prevê que determinadas condições e garantias possam estar

implícitas em contratos relativos à venda de bens e ao fornecimento de serviços. Essas condições e garantias são, pelo presente, excluídas, desde que, no contexto da presente transacção, essa exclusão se enquadre na legislação da República da Irlanda. Paralelamente, essas condições e garantias, na medida em que não possam ser legalmente excluídas, continuarão a ser aplicáveis. Assim, nada no teor do presente Contrato poderá restringir quaisquer direitos que assistam ao adquirente ao abrigo das Secções 12, 13, 14 ou 15 da lei irlandesa de venda de bens de 1893 (Irish Sale of Goods Act 1893) (incluindo os respectivos aditamentos e emendas).

#### **DISPOSIÇÕES GERAIS**

O presente Contrato rege-se pelas leis da República da Irlanda. A versão na língua local deste contrato aplicar-se-á ao Software adquirido na UE. O presente Contrato constitui a totalidade do acordo entre as partes e o adquirente concorda que a Creative não pode ser responsabilizada por quaisquer declarações ou representações inexactas (resultantes de mera culpa, involuntárias ou de negligência) emitidas pela Creative, seus agentes ou qualquer outra entidade, nas quais o adquirente tenha feito fé no momento da celebração do Contrato, salvo se as referidas declarações ou representações se revestirem de carácter doloso.

#### **Informações sobre segurança e regulamentação**

As secções que se seguem contêm avisos destinados a vários países:

**ATENÇÃO:** Este dispositivo destina-se a ser instalado pelo utilizador em computadores pessoais IBM AT ou compatíveis com aprovação CSA/TÜV/UL, e na área de acesso do operador definida pelo fabricante. Consulte o manual de operação/

instalação do equipamento e/ou contacte o fabricante para verificar/confirmar se o seu equipamento se adequa à instalação de placas pelo próprio utilizador.

#### **Aviso para os EUA**

**FCC, Parte 15:** Este equipamento foi testado e declarado conforme aos limites impostos a dispositivos digitais de Classe B, de acordo com o disposto na Parte 15 dos Regulamentos FCC. Estes limites destinam-se a proporcionar uma protecção razoável contra interferências nocivas em instalações domésticas. Este equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia de frequência de rádio e, se não for instalado de acordo com as instruções, pode causar interferências nocivas nas comunicações de rádio. No entanto, este aviso não constitui uma garantia de que não ocorrerão interferências numa determinada instalação. Se o equipamento causar interferências nocivas à recepção de rádio ou de televisão (o que é possível determinar, ligando e desligando o equipamento), o utilizador é aconselhado a tentar corrigir a interferência, adoptando pelo menos uma das medidas abaixo:

- Reorientar ou reposicionar a antena de recepção.
- Aumentar a distância entre o equipamento e o receptor.
- Ligar o equipamento a uma tomada de um circuito diferente daquele a que o receptor está ligado.
- Contactar o revendedor ou um técnico de rádio/TV experimentado.

**ATENÇÃO:** Para estar em conformidade com os limites estabelecidos para um dispositivo digital da Classe B, de acordo com a Parte 15 dos

Regulamentos FCC, este dispositivo deve ser instalado em equipamento informático dotado de um certificado de conformidade, que ateste a observação dos limites da Classe B.

Todos os cabos utilizados para ligar o computador e os periféricos devem ser blindados e com ligação à terra. A utilização do dispositivo com computadores não certificados ou com cabos não blindados pode resultar em interferências à recepção de rádio ou de televisão.

### **Modificações**

Quaisquer alterações ou modificações não expressamente aprovadas pelo fabricante deste dispositivo podem anular a autoridade do utilizador para usar o dispositivo.

### **Aviso para o Canadá**

Este aparelho está em conformidade com os limites da Classe "B" da interferência de rádio tal como especificado no Departamento Canadano sobre Regulamentos das Interferências de Rádio nas Comunicações.

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.

### **Conformidade**

Este produto está em conformidade com a seguinte Directiva do Conselho da Europa:

- Directiva 89/336/CEE, 92/31/CEE (CEM), (73/23/EEC), conforme emenda da diretiva 93/68/EEC.

### **Aviso para a Europa**

Os produtos de comunicação destinados ao mercado europeu cumprem a Directiva R&TTE 1999/5/EC.

## **Informação sobre direitos de autor para utilizadores de produtos da Creative**

Certos produtos da Creative foram concebidos para o ajudar na reprodução de material em relação ao qual seja proprietário dos direitos de autor ou esteja autorizado pelo proprietário dos direitos de autor a copiar ou ainda que esteja isento ao abrigo da lei aplicável. A não ser que seja detentor dos direitos de autor ou dessa autorização, poderá estar a violar a lei de direitos de autor e poderá ficar sujeito ao pagamento de indemnização por danos e outras compensações. Se não tiver a certeza relativamente aos seus direitos, deverá contactar o seu advogado.

É da sua responsabilidade durante a utilização de um produto da Creative assegurar-se de que não são infringidas as leis de direitos de autor aplicáveis e segundo as quais antes de se proceder à cópia de certos materiais pode ser necessária a obtenção de uma autorização prévia dos proprietários dos direitos de autor. A Creative rejeita qualquer responsabilidade relativamente a uma utilização ilegal do produto da Creative e a Creative não será em circunstância alguma responsável relativamente à origem de quaisquer dados armazenados num ficheiro áudio compactado.

Você reconhece e concorda com o facto da utilização de Codecs MP3 numa emissão em tempo real (terrestre, por satélite, cabo ou outro meio) ou a emissão através da Internet ou de outras redes, como por exemplo mas não se limitando a intranets etc., a aplicações de som pago ou solicitação paga, não está autorizada e/ou licenciada (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

## Declaração de Conformidade

Segundo a FCC96 208 e a ET95-19, a

Nome de fabricante

/importador: **Creative Labs, Inc.**

Endereço de fabricante

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

declara sob sua inteira responsabilidade que o produto

designação comercial: **Creative Labs**

números de modelo: **SB0092/SB0090**

foi testado segundo as exigências da FCC / CISPR22/85 para dispositivos da Classe B e declarado como conforme com as seguintes normas::

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Parte 15 Subparte B  
Conforme com a norma canadiana ICES-003  
Classe B.

Este dispositivo respeita a parte 15 das Regras da FCC.

A operação está sujeita às seguintes duas condições:

1. Este dispositivo não pode causar interferências prejudiciais e
2. Este dispositivo tem de aceitar quaisquer interferências recebidas, incluindo interferências que possam causar um funcionamento indesejável.

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

Son Fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

1. Le matériel ne peut être source D'interférences et
2. Doit accepter toutes les interférences reques, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager  
Creative Labs, Inc.  
Junho 25, 2001

## Declaração de Conformidade

Segundo a FCC96 208 e a ET95-19, a

Nome de fabricante

/importador: **Creative Labs, Inc.**

Endereço de fabricante

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

declara sob sua inteira responsabilidade que o produto

designação comercial: **Creative Labs**

números de modelo: **SB0162**

foi testado segundo as exigências da FCC / CISPR22/85 para dispositivos da Classe B e declarado como conforme com as seguintes normas::

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Parte 15 Subparte B  
Conforme com a norma canadiana ICES-003  
Classe B.

Este dispositivo respeita a parte 15 das Regras da FCC.

A operação está sujeita às seguintes duas condições:

1. Este dispositivo não pode causar interferências prejudiciais e
2. Este dispositivo tem de aceitar quaisquer interferências recebidas, incluindo interferências que possam causar um funcionamento indesejável.

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

Son Fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

1. Le matériel ne peut être source D'interférences et
2. Doit accepter toutes les interférences reques, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager  
Creative Labs, Inc.  
setembro 5, 2001

## Declaração de Conformidade

Segundo a FCC96 208 e a ET95-19, a

Nome de fabricante

/importador: **Creative Labs, Inc.**

Endereço de fabricante

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

declara sob sua inteira responsabilidade que o produto

designação comercial: **Creative Labs**

números de modelo: **SB0232/SB0230**

foi testado segundo as exigências da FCC / CISPR22/85 para dispositivos da Classe B e declarado como conforme com as seguintes normas::

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Parte 15 Subparte B  
Conforme com a norma canadiana ICES-003  
Classe B.

Este dispositivo respeita a parte 15 das Regras da FCC.

A operação está sujeita às seguintes duas condições:

1. Este dispositivo não pode causar interferências prejudiciais e
2. Este dispositivo tem de aceitar quaisquer interferências recebidas, incluindo interferências que possam causar um funcionamento indesejável.

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

Son Fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

1. Le matériel ne peut être source D'interférences et
2. Doit accepter toutes les interférences reques, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager  
Creative Labs, Inc.  
Junho 20, 2002

# Índice

---

## Introdução

Entretimento de Som Digital de Alta Definição .....	ii
O que é o EAX ADVANCED HD™? .....	iii
Conteúdo da embalagem .....	iii
Requisitos do sistema .....	iv
Para obter mais informações .....	v
Mais ajuda .....	v
Convenções do documento .....	v

## I Instalação do hardware

O que vai precisar .....	1-2
A placa Sound Blaster Audigy (SB1394) .....	1-3
A placa Sound Blaster Audigy (não SB1394) .....	1-4
Suporte Joystick/MIDI (SB1394) .....	1-5
Etapas da instalação .....	1-6
Etapa 1: Prepare o seu computador .....	1-6
Etapa 2: Instalar a placa Sound Blaster Audigy .....	1-7
Etapa 3: Instalar o suporte Joystick/MIDI (opcional) .....	1-7
Etapa 4: Ligar à corrente .....	1-8
Ligar periféricos relacionados .....	1-9
Ligar sistemas de colunas .....	1-11
Ligar a dispositivos de consumo externos .....	1-13
Posicionar as colunas .....	1-15

<b>2</b>	<b>Instalação do software</b>	
	Instalação de aplicações e controladores.....	2-2
	Desinstalação das aplicações e controladores do dispositivo .....	2-2
	Reinstalação dos controladores do dispositivo .....	2-3
	Actualização do Windows 2000 (Service Pack 2) .....	2-3
<b>3</b>	<b>Aplicações Sound Blaster Audigy</b>	
	Aplicações Creative Sound Blaster Audigy .....	3-2
	Creative Taskbar .....	3-2
	Creative Sound Blaster Audigy Online Quick Start (apenas inglês).....	3-3
	EAX ADVANCED HD™ Gold Mine Experience .....	3-3
	Creative Diagnostics .....	3-3
	Creative Surround Mixer .....	3-4
	Creative AudioHQ .....	3-4
	Control SoundFont.....	3-5
	Device Controls .....	3-5
	Creative Keyboard.....	3-5
	EAX ADVANCED HD™ Control .....	3-5
	Creative WaveStudio .....	3-6
	Creative PlayCenter .....	3-6
	Creative Recorder.....	3-7
	Creative Restore Defaults .....	3-7

<b>4</b>	<b>Utilização das aplicações</b>	
	Reprodução Multimédia .....	4-2
	Visionamento de DVDs .....	4-2
	Reproduzir ficheiros MP3 ou WMA .....	4-2
	Reprodução de ficheiros Wave e CD Audio .....	4-3
	Reprodução de ficheiros MIDI .....	4-3
	Entretenimento digital.....	4-3
	Visionamento de filmes surround .....	4-3
	Compilação de álbuns pessoais.....	4-3
	Criação de conteúdos .....	4-3
	Aplicação de efeitos de voz.....	4-3
	Gravação de som e efeitos.....	4-4
	Criação de música.....	4-4
	Gravação de som digital .....	4-4
	Criação de efeitos múltiplos .....	4-4
	SoundFonts.....	4-4
	Entretenimento através da Internet.....	4-4
	A experiência da música com entretenimento visual.....	4-4
	Codificação de músicas de um CD no formato MP3 .....	4-5
	Transferir e reproduzir músicas MP3 .....	4-5
	Reprodução de músicas MP3 com o EAX ADVANCED HD™ .....	4-5
	Referências de jogos .....	4-5
	Desfrutar do apoio EAX ADVANCED HD™ .....	4-5
	Desfrutar do apoio DirectSound3D .....	4-5
	Desfrutar do apoio A3D 1.0.....	4-6
	Desfrutar de predefinições de som nos jogos.....	4-6
	Ambientes personalizados para jogos que não sejam a 3 dimensões .....	4-6

<b>A</b>	<b>Especificações gerais</b>	
	Características.....	A-2
	Conectividade.....	A-4
	Placa Sound Blaster Audigy (SB1394) .....	A-4
	Placa Sound Blaster Audigy (não SB1394) .....	A-6
<b>B</b>	<b>Resolução de problemas</b>	
	Problemas na instalação de software.....	B-2
	Problemas com o som.....	B-3
	Cache de SoundFont insuficiente.....	B-6
	Problemas com o Joystick .....	B-6
	Problemas com vários dispositivos de som .....	B-7
	Problemas com a placa Sound Blaster Live! Series ou Sound Blaster PCI512.....	B-9
	Resolver conflitos de E/S.....	B-9
	Problemas com o leitor Encore DVD (não incluído).....	B-10
	Problemas com o software leitor DVD (não incluído).....	B-11
	Problemas com o controlador DV para Windows 98 SE/2000/Me .....	B-11

CREATIVE

Sound  
BLASTER

# Introdução



# Introdução

---

## Entretenimento de Som Digital de Alta Definição

Obrigado por adquirir o leitor Sound Blaster Audigy, constituído pela placa Sound Blaster Audigy e suporte para Joystick/MIDI (apenas SB1394). É a solução mais completa de entretenimento de som digital de alta definição que poderá encontrar.

Com o conversor integrado analógico digital de 24 bits (ADC) e o conversor digital analógico (DAC), o leitor Sound Blaster Audigy emite um som de alta definição de qualidade notável com suporte SPDIF a 96 kHz. A placa Sound Blaster Audigy, com o processador Audigy, é quatro vezes mais potente que a sua concorrente mais próxima. Isto permite a utilização das fabulosas tecnologias EAX ADVANCED HD™ para melhorar a sua experiência em jogos e audição de música.

A porta SB1394 proporciona uma fácil conectividade de alta velocidade com os leitores de som digitais portáteis, unidades externas de CD-RW e outros dispositivos compatíveis com IEEE 139, como as Camcorders DV, impressoras, scanners e câmaras fotográficas digitais.

Combine o leitor Sound Blaster Audigy com um software de qualidade e obterá horas intermináveis de divertimento. Foram incluídas no CD de instalação Sound Blaster Audigy incríveis aplicações que lhe permitirão criar músicas MP3 com tecnologia EAX que poderá partilhar com os seus amigos através da Internet.



## O que é o EAX ADVANCED HD™?



A tecnologia EAX ADVANCED HD™ proporciona um desempenho e funcionalidade de som avançados, acrescentando capacidades sofisticadas de processamento de som, além de som interativo de alta definição à diversão digital. As tecnologias EAX ADVANCED HD™ são implementadas ao longo de uma gama de soluções de hardware de som, software de sistemas, software de aplicação e interfaces de programação de aplicações (APIs) da Creative.

Com os produtos activados para a tecnologia EAX ADVANCED HD™, poderá dar forma e personalizar a sua experiência de som. A tecnologia EAX ADVANCED HD™ proporciona também capacidades de som avançadas para a composição musical e design de som. A tecnologia EAX ADVANCED HD™ está a redefinir a experiência de som.

Impulsionado por um novo e incrementado motor de processamento de sinais digitais, a Sound Blaster Audigy oferece o dobro da potência de processamento de efeitos da Sound Blaster Live!, proporcionando ainda mais realismo nos jogos, música e filmes. A Sound Blaster Audigy proporciona uma fidelidade de som superior e efeitos de repercussão sofisticados para uma experiência de entretenimento digital inigualável. Adicionalmente, os novos algoritmos avançados oferecem poderosos efeitos de localização 3D para todas as configurações de colunas.

Nos jogos, experimentará vários efeitos de som, cada um posicionado em 3D. Desfrute de som Dolby Digital 5.1 nos filmes. Grave e ouça as suas músicas favoritas em MP3 numa “sala de concertos”, “clube de jazz” ou noutros efeitos ambientais. Improvise com a guitarra, adicionando efeitos EAX ADVANCED HD™ como a sobreposição e distorção do som... ou ligue um microfone e molde a voz de forma mais selvagem! Ficará verdadeiramente espantado com a diferença do EAX ADVANCED HD™.

As tecnologias EAX ADVANCED HD™ acrescentam um som interativo de alta fidelidade e alta definição à Sound Blaster Audigy. Com a dupla potência de processamento de som do EAX, a tecnologia de som posicional em 3D, efeitos de som ambientais, som digital e analógico 5.1 e bibliotecas de instrumentos digitais SoundFont, está assegurada a superioridade de som em jogos, música e filmes.

## Conteúdo da embalagem

Os seguintes itens estão incluídos na embalagem:

- Placa Sound Blaster Audigy
- Suporte para joystick/MIDI para a SoundBlaster Audigy (apenas SB1394)
- CD de instalação da Sound Blaster Audigy



## Requisitos do sistema

### Placa Sound Blaster Audigy

- ❑ Processador genuíno da classe Intel® Pentium® II a 350 MHz, AMD® K6 a 450 MHz ou mais rápido
- ❑ Chipset da placa-mãe AMD, Intel ou 100% compatível com Intel
- ❑ Windows® 98 Second Edition (SE)/Windows Millennium Edition (Me) - 64 MB RAM  
Windows XP ou Windows 2000 - 128 MB RAM
- ❑ 160 MB de espaço livre no disco rígido
- ❑ Slot compatível com PCI 2.1 disponível para a placa Sound Blaster Audigy
- ❑ Ranhura adjacente disponível para o suporte de joystick/MIDI para a Sound Blaster Audigy (apenas SB1394)
- ❑ Auscultadores ou altifalantes amplificados (disponíveis separadamente)
- ❑ Unidade de CD-ROM instalada

### Visionamento de aplicações SB1394, jogos e DVD

- ❑ Processador/3Dnow! Genuíno Intel Pentium II a 350 MHz, MMX ou AMD a 450 MHz
- ❑ Windows 98 SE, Windows Me, Windows XP ou Windows 2000
- ❑ Acelerador gráfico 3D com pelo menos 8 MB de RAM de textura para jogos
- ❑ 128 MB de RAM recomendados para captura e edição de vídeo digital (DV)
- ❑ Disco rígido tipo ultra DMA (tipo ATA-100, 7,200 rpm e 6 GB+ recomendados) com 1 GB+ de espaço de trabalho para aplicações DV (1 GB+ de espaço livre em disco para o software)
- ❑ Uma unidade DVD-ROM pelo menos de segunda geração com os seguintes leitores de DVD/software recomendados: Win DVD 2000 da Inter Video ou PowerDVD 3.0 da CyberLink e superiores

Outras aplicações podem apresentar requisitos de sistema superiores ou podem exigir um microfone. Consulte a documentação de ajuda online da aplicação para mais detalhes.

## Para obter mais informações

Consulte o Início Rápido Online da Sound Blaster Audigy e os vários ficheiros da ajuda online para obter informações mais detalhadas sobre as aplicações Creative. A Sound Blaster Audigy Experience, uma demonstração online, fornece uma introdução interactiva à Sound Blaster Audigy e demonstra as capacidades da placa.

## Mais ajuda

Consulte o conteúdo do CD de instalação da Sound Blaster Audigy para demonstrações adicionais, bibliotecas e outro tipo de software. Visite o site [www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com) para obter as últimas notícias e produtos Sound Blaster. O site inclui também informações sobre como comprar, obter ajuda técnica e actualizações CreativeWare.

## Convenções do documento

Neste manual são utilizadas as seguintes convenções tipográficas:



O ícone do bloco de notas indica informação que é de especial importância e que deverá ser considerada antes de continuar.



O despertador indica um aviso de cuidado ou de atenção que o ajuda a evitar situações que envolvam riscos.



O sinal de aviso indica que no caso de não respeitar as instruções fornecidas podem ocorrer ferimentos ou situações de perigo de vida.

# 1

## Instalação do hardware

Este capítulo explica como instalar o hardware do Sound Blaster Audigy.

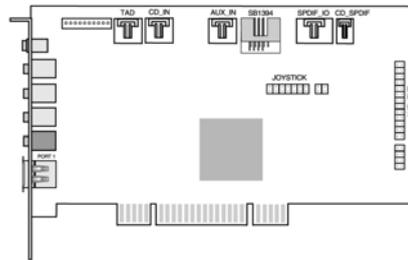
# Instalação do hardware

## O que vai precisar



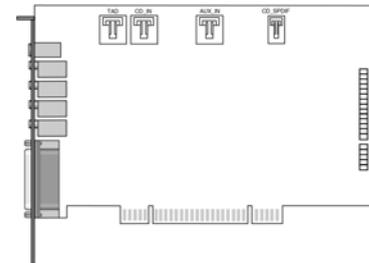
Além do mais, precisa de um slot PCI disponível e de outro slot adjacente disponível no seu computador.

Antes de iniciar a instalação, assegure-se de que dispõe do seguinte:

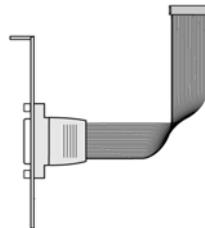


Placa Sound Blaster Audigy (SB1394)

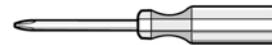
ou



Placa Sound Blaster Audigy (não SB1394)



Suporte Joystick/MIDI (apenas SB1394)



Chave de parafusos Phillips (não incluído)



Cabo CD áudio digital (não incluído)



Cabo CD áudio analógico (não incluído)

## A placa Sound Blaster Audigy (SB1394)



Uma tomada é um interface de ligação com um orifício; um conector é constituído por vários pinos.



No modo Analog (analógico), as tomadas Line Out e Rear Out podem ser utilizadas em simultâneo para os sistemas de colunas do canal 4.1. A tomada Analog/Digital Out pode ser utilizada para os canais Center e Subwoofer (LFE) para os sistemas de colunas do canal 5.1.

Na placa (SB1394) de som existem as seguintes tomadas e conectores que lhe permitem ligar outros dispositivos:

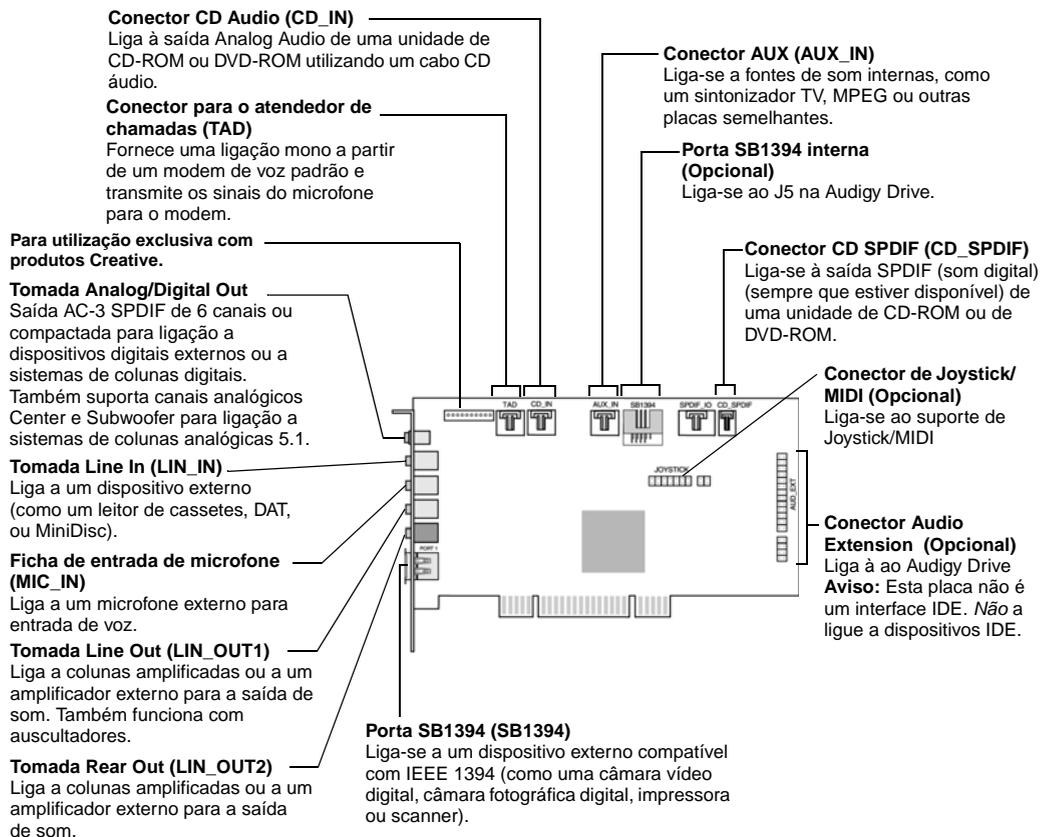


figura 1-1: Fichas, conectores e porta da placa Sound Blaster Audigy (SB1394).

# A placa Sound Blaster Audigy (não SBI394)

Na placa (não SB1394) de som existem as seguintes tomadas e conectores que lhe permitem ligar outros dispositivos:

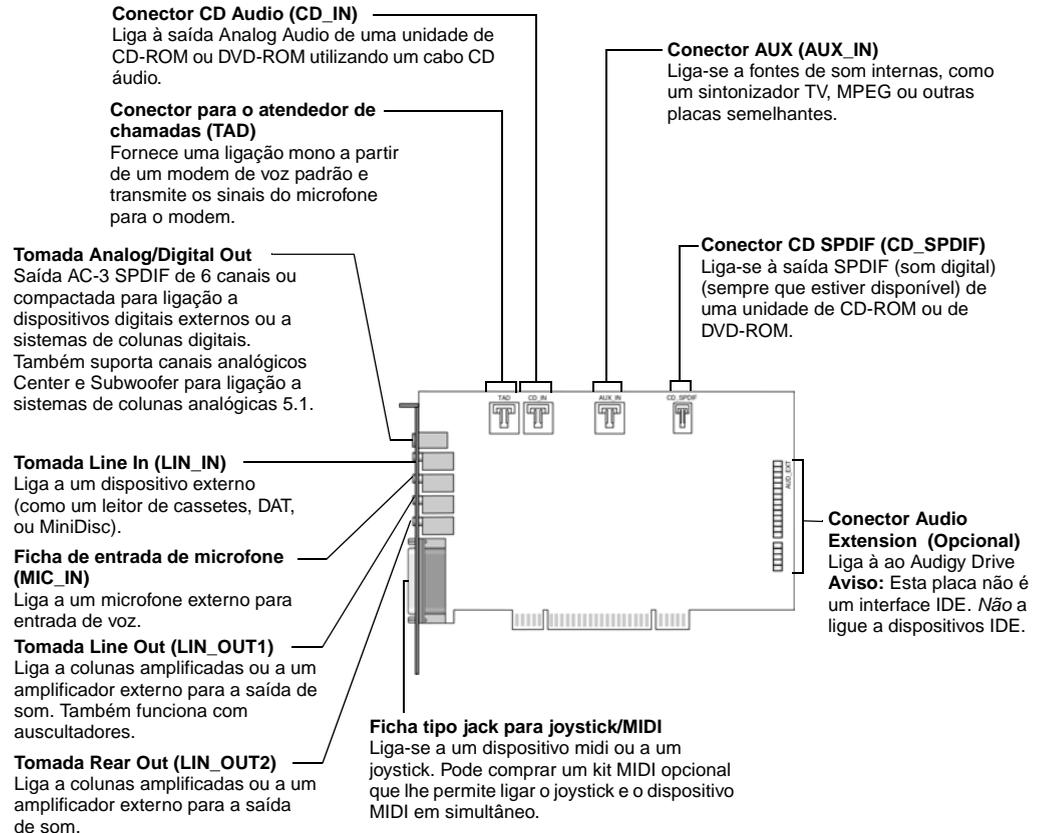
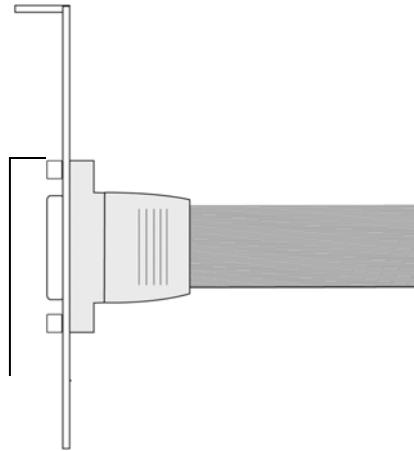


figura 1-2: Fichas, conectores e porta da placa Sound Blaster Audigy (não SB1394).

## Suporte Joystick/ MIDI (SBI394)

O suporte Joystick/MIDI possui este conector que pode ser ligado a outros dispositivos:



### Conector de Joystick/MIDI

Liga-se a um joystick ou dispositivo MIDI. Pode comprar um kit MIDI opcional que permite a ligação de um joystick e do dispositivo MIDI em simultâneo.



Perspectiva posterior do suporte do conector

*figura 1-3: Conector do suporte de Joystick/MIDI.*

## Etapas da instalação

### Etapa 1: Prepare o seu computador



Desligue a alimentação de energia e desligue o cabo de alimentação do computador. Os sistemas que usam uma unidade de alimentação de energia ATX com corte suave de corrente podem continuar a alimentar a ranhura PCI. Isto pode danificar a sua placa de som quando a mesma é inserida na ranhura.



Retire qualquer placa de som existente ou desactive o processador de som incorporado. Para obter mais informações, consulte “Problemas com vários dispositivos de som” na página B-7.

1. Desligue o computador e todos os dispositivos periféricos.
2. Toque numa placa metálica do computador para estabelecer uma ligação à terra e libertar-se da electricidade estática. Em seguida, retire a ficha da tomada de corrente.
3. Retire a tampa do computador.
4. Retire os suportes metálicos de dois slots PCI adjacentes e não utilizados, como se mostra na Figura 1-4. Guarde os parafusos para voltar a utilizá-los mais tarde.

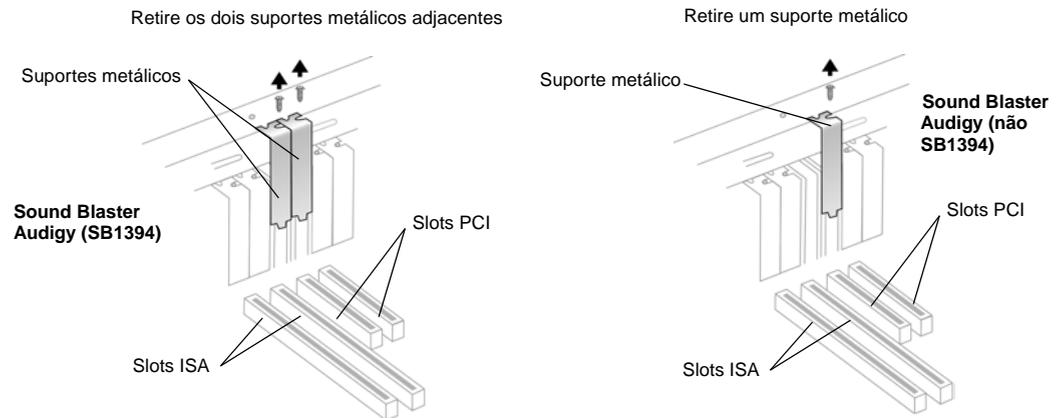


figura 1-4: Remoção das placas metálicas

## Etapa 2: Instalar a placa Sound Blaster Audigy



Não force a entrada da placa de som no slot. Verifique se o conector PCI com o dedo dourado da placa Sound Blaster Audigy está alinhado com o conector PCI do bus existente na placa-mãe antes de inserir a placa no slot de expansão PCI. Se não encaixar bem, retire-a com cuidado e tente de novo.

1. Alinhe a placa Sound Blaster Audigy com o slot PCI e prima a placa suave mas firmemente contra o slot, como se mostra na Figura 1-5.
2. Prenda a placa com um dos parafusos que havia colocado de lado anteriormente.

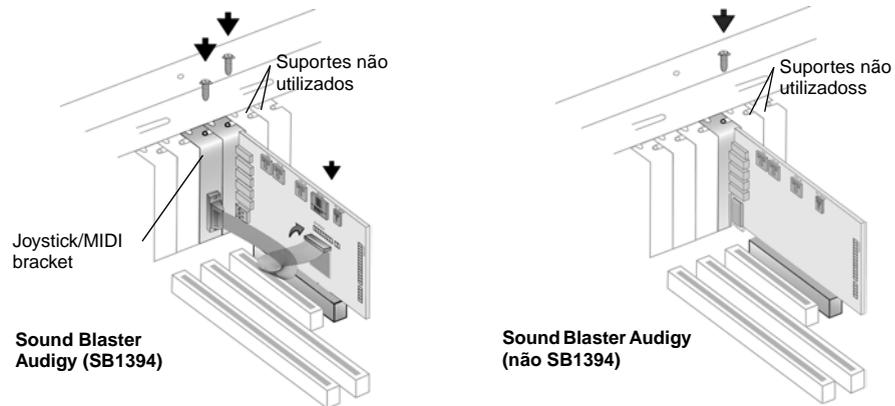


figura 1-5: Encaixar a placa de som no slot de expansão.

## Etapa 3: Instalar o suporte Joystick/MIDI (opcional)

1. Se quiser instalar um dispositivo de joystick ou MIDI, prenda o suporte de Joystick/MIDI na ranhura ao lado da placa Sound Blaster Audigy (SB1394) com o segundo parafuso.
2. Ligue o cabo do Joystick/MIDI ao conector do Joystick/MIDI existente na placa Sound Blaster Audigy, como se mostra na Figura 1-7.



Se a placa Sound Blaster Audigy estiver ligada aos conectores CD SPDIF e CD Áudio numa unidade de CD-ROM ou DVD-ROM, não active as opções CD Áudio e CD Digital ao mesmo tempo no Surround Mixer.

Para saída de som CD analógica:

- ▶ Ligue o cabo CD áudio analógico (não incluído) do conector áudio analógico da unidade CD-ROM/DVD-ROM ao conector CD\_IN da placa Sound Blaster Audigy, como se mostra na Figura 1-6.

Para saída CD áudio digital:

- ▶ Ligue o cabo CD áudio digital (não incluído) do conector áudio digital da unidade CD-ROM/DVD-ROM ao conector CD\_SPDIF da placa Sound Blaster Audigy, como se mostra na Figura 1-6.

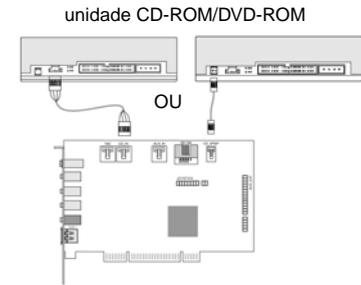


figura 1-6: Ligação das unidades.

## Etapa 4: Ligar à corrente

1. Volte a colocar a tampa do computador.
2. Introduza novamente a ficha na tomada de corrente e ligue o computador.

Para ligar a placa Sound Blaster Audigy a outros dispositivos, consulte “Ligar periféricos relacionados” na página 1-9.

Para instalar controladores e software, consulte “Instalação de aplicações e controladores” na página 2-2.

# Ligar periféricos relacionados

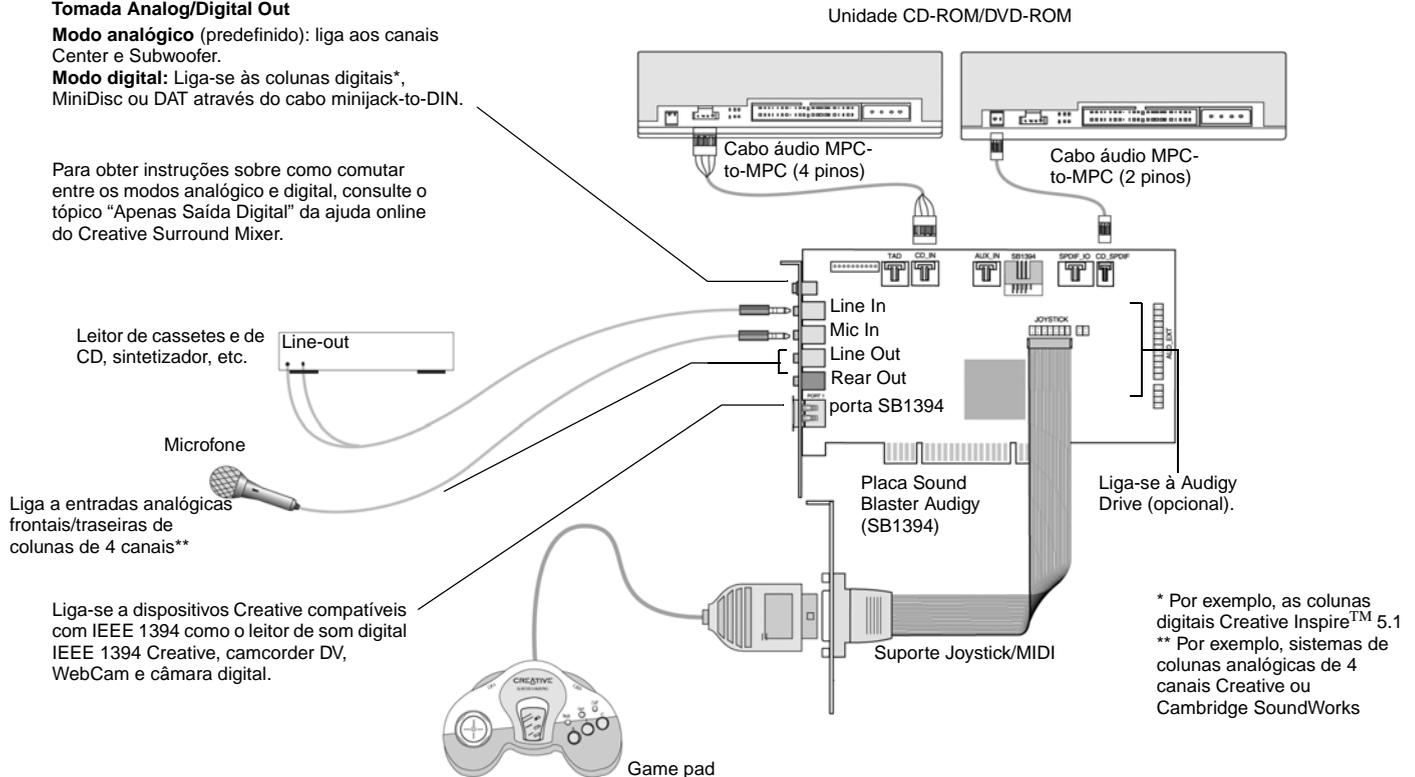
O leitor Sound Blaster Audigy proporcionar-lhe-á sem dúvida inúmeras horas de prazer de audição. A Figura 1-7 mostra-lhe como ligar periféricos relacionados ao leitor Sound Blaster Audigy de modo a otimizar a sua diversão.

## Tomada Analog/Digital Out

**Modo analógico** (predefinido): liga aos canais Center e Subwoofer.

**Modo digital:** Liga-se às colunas digitais\*, MiniDisc ou DAT através do cabo minijack-to-DIN.

Para obter instruções sobre como comutar entre os modos analógico e digital, consulte o tópico "Apenas Saída Digital" da ajuda online do Creative Surround Mixer.



Leitor de cassetes e de CD, sintetizador, etc.

Microfone

Liga a entradas analógicas frontais/traseiras de colunas de 4 canais\*\*

Liga-se a dispositivos Creative compatíveis com IEEE 1394 como o leitor de som digital IEEE 1394 Creative, camcorder DV, WebCam e câmara digital.

Game pad

\* Por exemplo, as colunas digitais Creative Inspire™ 5.1  
 \*\* Por exemplo, sistemas de colunas analógicas de 4 canais Creative ou Cambridge SoundWorks

figura 1-7: Ligar outros dispositivos (SB1394).

**Tomada Analog/Digital Out**

**Modo analógico** (predefinido): liga aos canais Center e Subwoofer.

**Modo digital:** Liga-se às colunas digitais\*, MiniDisc ou DAT através do cabo minijack-to-DIN.

Para obter instruções sobre como comutar entre os modos analógico e digital, consulte o tópico "Apenas Saída Digital" da ajuda online do Creative Surround Mixer.

Leitor de cassetes e de CD, sintetizador, etc.



Microfone

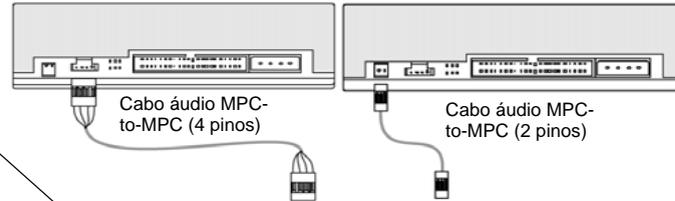


Liga a entradas analógicas frontais/traseiras de colunas de 4 canais\*\*



Game pad

Unidade CD-ROM/DVD-ROM



Line In  
Mic In  
Line Out  
Rear Out

Placa Sound Blaster Audigy (não SB1394)

Liga-se à Audigy Drive (opcional).

\* Por exemplo, as colunas digitais Creative Inspire™ 5.1

\*\* Por exemplo, sistemas de colunas analógicas de 4 canais Creative ou Cambridge SoundWorks

figura 1-8: Ligar outros dispositivos (não SB1394).

## Ligar sistemas de colunas



Se está a reproduzir jogos no modo Windows 98 SE MS-DOS (modo DOS), tem de:

- Assegure-se de que o conector CD Áudio da placa Sound Blaster Audigy e o conector Áudio analógico na unidade de CD-ROM ou DVD-ROM estão ligados.
- Para além disso, se obtiver um som distorcido não ligue o conector CD SPDIF da placa Sound Blaster Audigy ao conector Digital Audio da unidade de CD-ROM ou de DVD-ROM.

Para obter instruções sobre como comutar entre os modos analógico e digital, consulte o tópico “Apenas Saída Digital” da ajuda online do Creative Surround Mixer.

Se tiver um sistema de colunas do canal 5.1, é possível misturar as fontes estéreo (tais como CD Audio, MP3, WMA, MIDI e Wave) para canais 5.1 utilizando a tecnologia Creative Multi Speaker Surround (CMSS). Para efectuar a mistura, é necessário activar a funcionalidade CMSS no PlayCenter 2 (perspectiva do jogador). Consulte a ajuda online do PlayCenter.

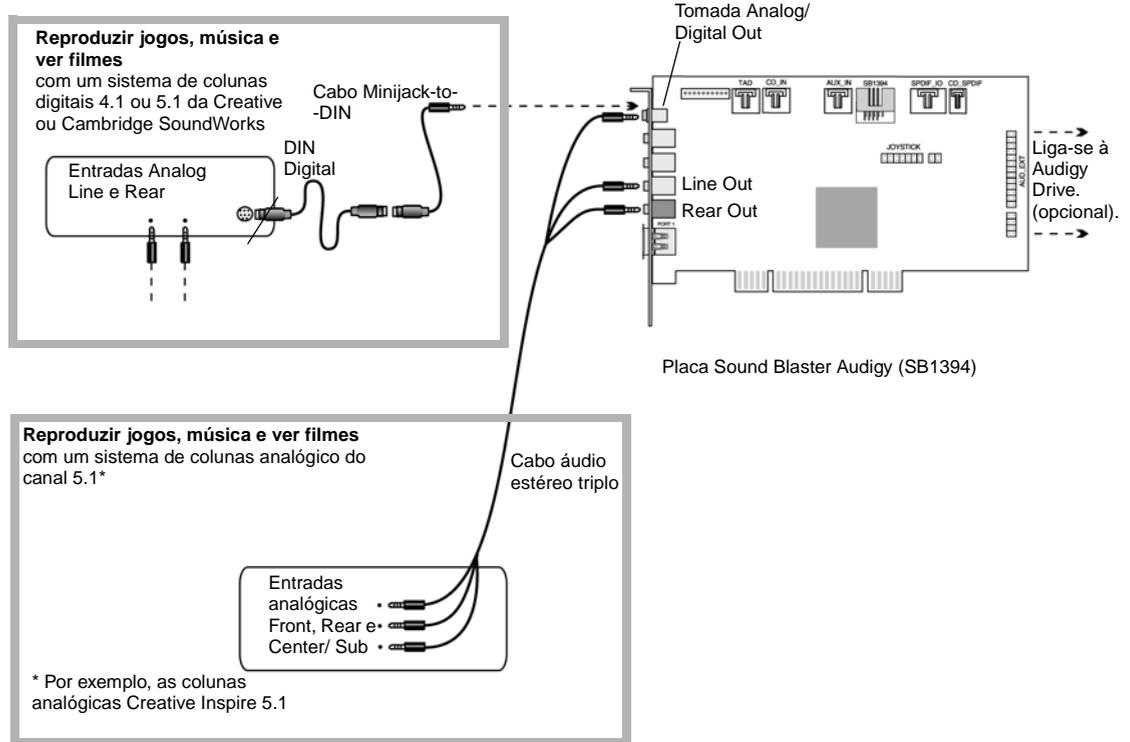


figura 1-9: Ligar a placa Sound Blaster Audigy aos sistemas de colunas (SB1394).

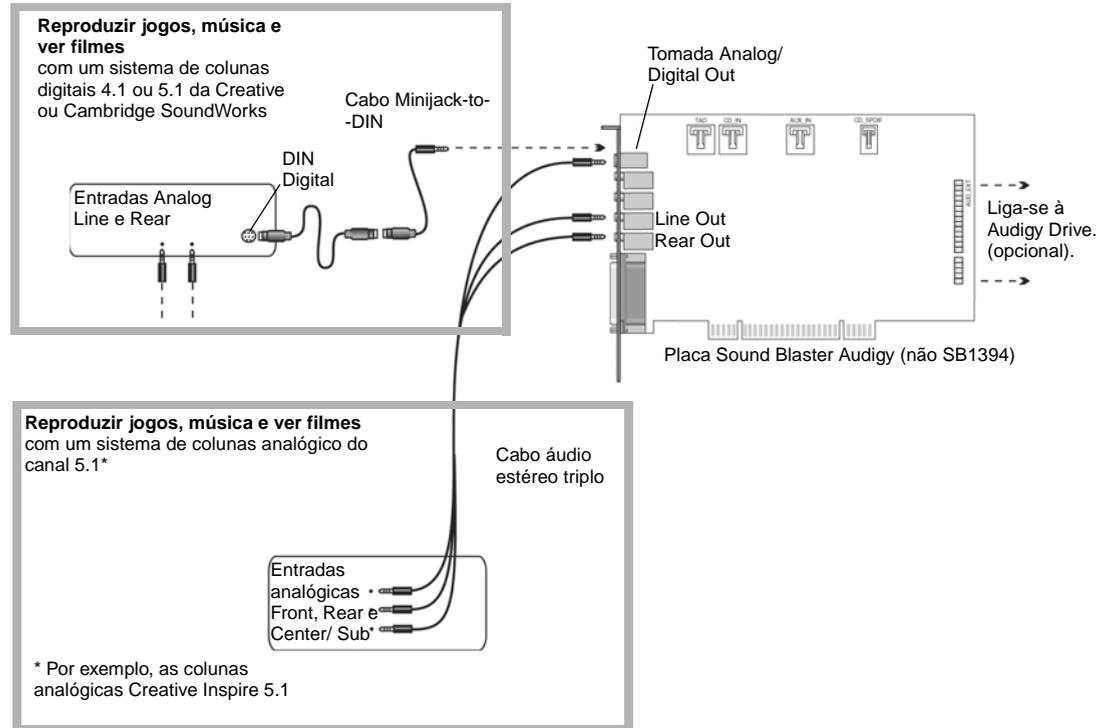


figura 1-10: Ligar a placa Sound Blaster Audigy aos sistemas de colunas (não SB1394).

# Ligar a dispositivos de consumo externos

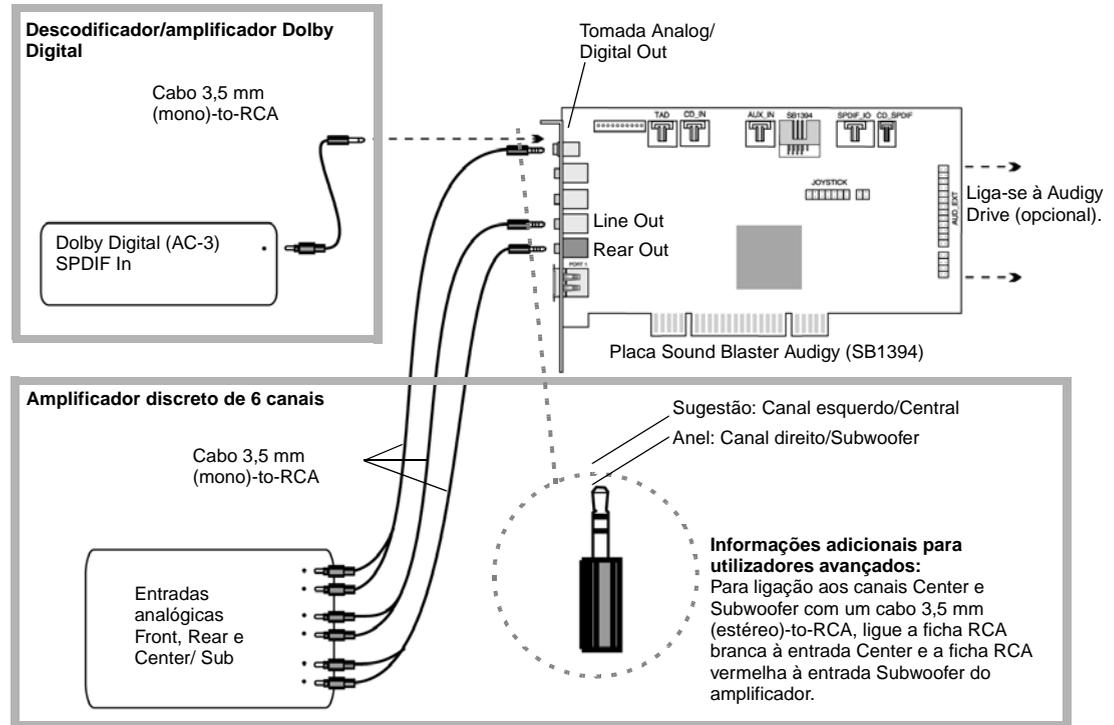


figura 1-11: Ligar dispositivos de consumo externos à placa Sound Blaster Audigy (SB1394).

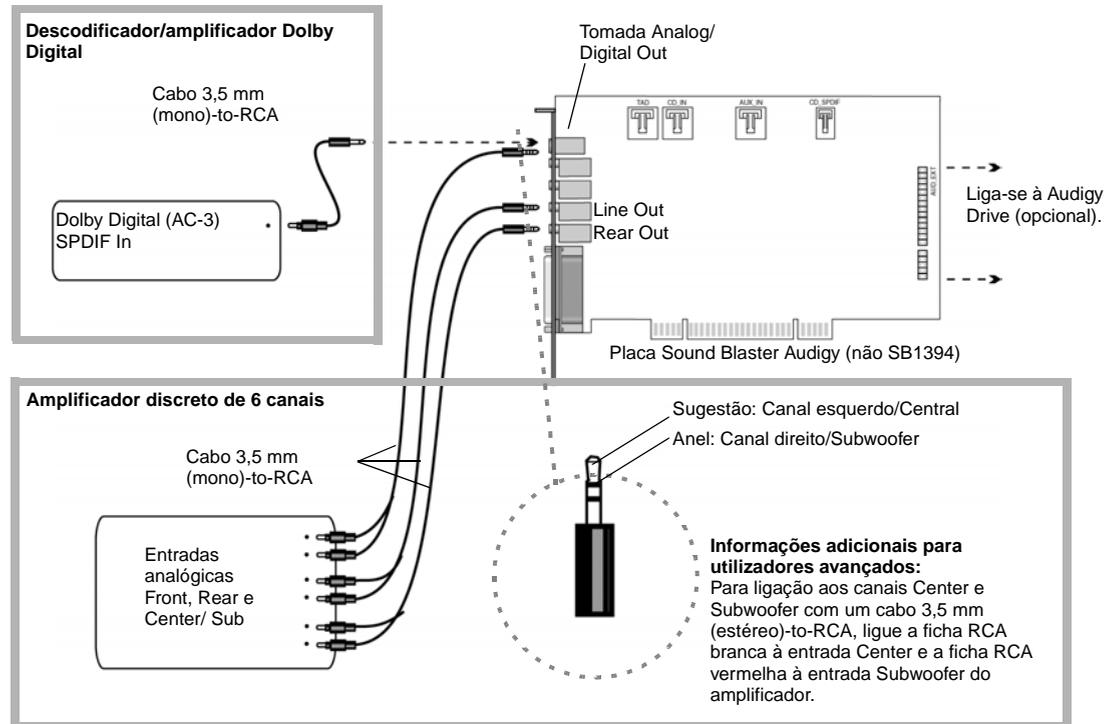
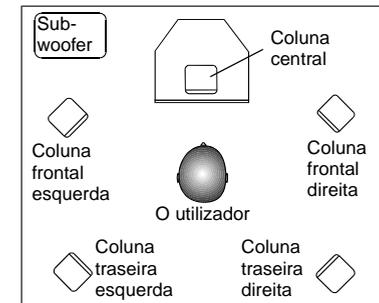


figura 1-12: Ligar dispositivos de consumo externos à placa Sound Blaster Audigy (não SB1394).

## Posicionar as colunas

Se estiver a utilizar quatro colunas, coloque-as de modo a formarem os vértices de um quadrado, voltados para o ouvinte situado no centro (segundo a Figura 1-13). Certifique-se de que o monitor do computador não bloqueia as colunas frontais. É possível ajustar as posições relativas das colunas até obter a qualidade de som pretendida. Se tem um subwoofer, coloque a unidade num dos cantos da sala para obter uma melhor qualidade dos graves.



*figura 1-13: Posições recomendadas para as colunas.*

Sound  
BLASTER

## 2 Instalação de software

Este capítulo explica como instalar o software do Sound Blaster Audigy Software.

## Instalação do software

---

### Instalação de aplicações e controladores



Durante o processo de instalação, pode ser pedido aos utilizadores do Windows 98 SE que introduzam o CD de instalação do Windows 98 SE na unidade de CD-ROM. Introduza o CD de instalação na unidade de CD-ROM e clique depois no botão **OK**.

Será necessário instalar os controladores e aplicações do dispositivo para utilizar o leitor Sound Blaster Audigy. Para instalar estes controladores e aplicações, recorra às seguintes instruções. Estas instruções aplicam-se a todos os sistemas operativos Windows suportados.

1. Depois de ter instalado a placa do leitor Sound Blaster Audigy e o suporte do Joystick/MIDI (opcional), ligue o computador. O Windows detecta automaticamente a placa de som e os controladores do dispositivo.
2. Se lhe forem pedidos os controladores de som, clique no botão **Cancel (Cancelar)**.
3. Introduza o CD de instalação Sound Blaster Audigy na sua unidade de CD-ROM. O disco é submetido ao modo de execução automática do Windows. Se isso não acontecer, será necessário reactivar a função de notificação de inserção automática da unidade de CD-ROM. Para obter pormenores, consulte “Problemas na instalação de software” na página B-2.
4. Siga as instruções no ecrã para concluir a instalação.
5. Quando tal lhe for pedido, reinicie o sistema.

### Desinstalação das aplicações e controladores do dispositivo

Poderá, por vezes, ter de desinstalar e reinstalar as aplicações para corrigir problemas, alterar configurações ou realizar actualizações de versão. As seguintes instruções explicam como desinstalar as aplicações em todos os sistemas operativos Windows.

1. Feche todas as aplicações da placa de som. Estas incluem a barra de tarefas da Creative. As aplicações que estiverem a ser executadas durante a desinstalação não serão removidas.
2. Faça clique sobre **Iniciar -> Definições -> Painel de Controlo**.
3. Faça duplo clique no ícone **Adicionar/remover programas**.



4. No separador **Instalar/Desinstalar**, seleccione **Sound Blaster Audigy**.  
Clique no botão **Adicionar/Remover**.
5. Quando surgir a caixa de diálogo **Creative Uninstaller**, seleccione as caixas de verificação dos itens que pretende eliminar e, em seguida, faça clique sobre o botão **Next (Seguinte)**.  
As aplicações seleccionadas serão desinstaladas.
6. Faça clique sobre o botão **OK**.
7. Se tal lhe for pedido, reinicie o sistema.

## Reinstalação dos controladores do dispositivo

Poderá ter de reinstalar apenas os controladores do dispositivo devido à corrupção dos mesmos.

1. Introduza o CD de instalação Sound Blaster Audigy na sua unidade de CD-ROM.  
O disco é submetido ao modo de execução automática do Windows. Se tal não acontecer, consulte “Problemas na instalação de software” na página B-2.
2. Siga as instruções no ecrã até aparecer a caixa de diálogo **Setup Options (Opções de configuração)**.
3. Faça clique sobre o botão **Drivers only (Apenas controladores)**.
4. Siga as instruções no ecrã para concluir a instalação dos controladores do dispositivo.

## Actualização do Windows 2000 (Service Pack 2)

O Windows 2000 fornece agora um melhor apoio à saída AC-3 SPDIF (não-PCM através de waveOut) para o visionamento de software em DVD. Clique no endereço do website que se segue para ir até ao website do Windows 2000 da Microsoft para transferir o Windows 2000 Service Pack 2 e desfrutar deste apoio e ainda para resolver outros problemas do SO Windows 2000.

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

Sound  
BLASTER

# 3

## Aplicações Sound Blaster Audigy

Este capítulo explica como tirar o máximo partido da Sound Blaster Audigy.

## Aplicações Sound Blaster Audigy

---

### Aplicações Creative Sound Blaster Audigy

A Sound Blaster Audigy é suportada por uma grande variedade de aplicações que lhe permitem tirar o máximo partido da placa de som. O software que se segue é muito importante para o funcionamento da placa de som.

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

### Creative Taskbar



As aplicações incluídas na Sound Blaster Audigy podem diferir ligeiramente das que aqui são descritas.

A barra de tarefas Creative é uma aplicação que lhe permite desempenhar tarefas com a sua placa de som de forma fácil e rápida. Basta seleccionar uma tarefa e tudo será feito automaticamente — são iniciadas as aplicações necessárias e as definições da mesa de mistura e dos efeitos são configuradas automaticamente.

A barra de tarefas Creative também vem com o guia de tarefas Creative que fornece conselhos e ligações úteis à tarefa seleccionada.

Para mais informações e detalhes de utilização da barra de tarefas Creative, consulte a respectiva Ajuda online.



## Creative Sound Blaster Audigy Online Quick Start (apenas inglês)

Este é um bom ponto de partida a partir do qual pode aprender sobre a Sound Blaster Audigy. O Início Rápido online é constituído por várias demonstrações informativas e interactivas que apresentam diferentes aspectos da Sound Blaster Audigy, como por exemplo desfrutar de música digital e de jogos digitais, visionamento de filmes, ligação de colunas e realização de tarefas.

## EAX ADVANCED HD™ Gold Mine Experience

Execute esta demonstração, passada numa mina de ouro, e experimente as tecnologias EAX ADVANCED HD™ como a Rodagem Ambiental, Reflexão Ambiental e Moldagem Ambiental. Compare as cenas com e sem EAX ADVANCED HD™ e entenda por que razão cada vez mais criadores de jogos estão a usar as tecnologias EAX ADVANCED HD™ para obter melhor experiência de jogo.

## Creative Diagnostics

Utilize o Diagnóstico Creative para testar com rapidez a reprodução nas placas de som Wave, MIDI ou CD Audio, e a saída das colunas. Para mais informações e detalhes de utilização do diagnóstico Creative, consulte a respectiva Ajuda online.

## Creative Surround Mixer



Para repor as definições originais do Surround Mixer, clique em **Iniciar -> Programas-> Creative -> Sound Blaster Audigy -> Creative Restore Defaults (Restabelecer predefinições Creative)**.

A Creative Surround Mixer é a principal aplicação a utilizar nas seguintes tarefas:

- Teste às colunas
- Aplicação dos efeitos de som activados pelo EAX ADVANCED HD™
- Mistura de sons de várias fontes de entrada de som
- Definição dos efeitos de som

O Surround Mixer tem dois modos. Clique no botão **Basic Mode (modo básico)** ou **Advanced Mode (modo avançado)** para alternar entre os dois modos:

No modo básico, é visualizado o painel da mesa de mistura . Poderá:

- misturar sons de diversas fontes de entrada de som ao reproduzir ou gravar;
- controlar o volume, graves, agudos, balanço e atenuação

No modo avançado, são visualizados os painéis do Surround Mixer e do Mixer. No Surround Mixer, poderá:

- seleccionar efeitos de som
- especificar a saída das colunas
- realizar um teste às colunas

Para mais informações e detalhes de utilização do Creative Surround Mixer, consulte a respectiva Ajuda online.

## Creative AudioHQ

AudioHQ é o centro de controlo do software de som da Creative.

O interface AudioHQ tem o aspecto do Painel de Controlo do Windows. Contém vários ícones de controlo que lhe permitem visualizar, ouvir ou configurar as propriedades de som de um ou mais dispositivos de som no computador.

Tal como no Painel de Controlo, poderá visualizar os ícones de controlo do AudioHQ na janela principal sob a forma de ícones grandes, ícones pequenos, itens de lista ou itens detalhados de lista. Poderá também seleccionar todos ou inverter a selecção quando estiver na visualização Applet. O número de itens na janela principal, contudo, varia com o ícone de controlo ou dispositivo seleccionado. A visualização By Audio Device (Por dispositivo de som) mostra apenas os ícones de controlo



suportados pelo dispositivo seleccionado. A visualização Applet mostra apenas os dispositivos de som que suportam o ícone seleccionado.

Para mais informações e detalhes de utilização do Creative AudioHQ, consulte a respectiva Ajuda online.

## Control SoundFont

O controlo SoundFont permite-lhe configurar bancos MIDI com ficheiros e instrumentos SoundFont, DLS Wave, assim como definir o algoritmo e espaço da memória cache.

Para mais informações e detalhes de utilização do SoundFont Control, consulte a respectiva Ajuda online.

## Device Controls

Os Controlos de Dispositivos permitem-lhe configurar dispositivos para reprodução Wave múltipla em simultâneo. Por exemplo, pode reproduzir cinco faixas Wave ao mesmo tempo.

Para mais informações e detalhes de utilização dos Controlos de Dispositivos, consulte a respectiva Ajuda online.

## Creative Keyboard

O Teclado Creative é um teclado virtual que lhe permite ouvir ou reproduzir notas musicais produzidas através de dispositivos MIDI.

## Entrada MIDI

É possível utilizar dispositivos MIDI externos para ouvir os bancos e instrumentos MIDI. Em primeiro lugar, ligue um dispositivo de entrada MIDI à placa de som e, em seguida, seleccione esse dispositivo no Teclado Creative.

## EAX ADVANCED HD™ Control

O Controlo do EAX ADVANCED HD™ permite-lhe configurar o motor de efeitos do chip Sound Blaster Audigy.

Permite-lhe ainda especificar até um nível baixo os componentes que constituem os elementos de som que, por sua vez, constituem um efeito de som.



Promete proporcionar sons que são tão reais que quase podem ser vistos! É o primeiro sistema da indústria informática a recriar e proporcionar experiências de som real e interactivo em jogos, música e outras aplicações de som. Estes efeitos de som transportam o seu computador para lá da qualidade de um cinema em casa, mergulhando-o num som tão real que a sua imaginação quase conseguirá "vê-lo". Os efeitos ultrapassam o actual som surround e o som posicional 3D e chegam a modelar um ambiente, levando em conta o tamanho da sala, as propriedades acústicas, a repercussão, o eco e muitos outros efeitos que criam uma experiência da vida real.

Para mais informações e detalhes de utilização do Controlo EAX ADVANCED HD™, consulte a respectiva Ajuda online.

## Creative WaveStudio

O Creative Wave Studio permite-lhe executar facilmente as seguintes funções de edição de som:

- Reproduzir, editar e registar dados Wave de 8 bits (qualidade da cassette) e 16 bits (qualidade de CD).
- Melhorar os dados Wave ou criar sons únicos com vários efeitos especiais e operações de edição como, por exemplo, reverter, eco, silenciar, produzir, cortar, copiar e colar.
- Abrir e editar vários ficheiros de som em simultâneo.
- Abrir ficheiros de dados Raw (.RAW) e MP3 (.MP3)
- Para mais informações e detalhes de utilização do Creative WaveStudio, consulte a respectiva Ajuda online.

## Creative PlayCenter

O Creative PlayCenter é um leitor de CD áudio e som digital (tal como MP3 ou WMA) revolucionário. Para além de gerir os seus ficheiros de som digitais favoritos no computador, também se trata de um codificador MP3/WMA integrado para extrair faixas CD áudio para ficheiros de som digitais compactados. Consegue codificar faixas muito mais rapidamente que a velocidade normal de reprodução e até um máximo de 320 kbps (para MP3).

**Nota:** Para mais informações e detalhes de utilização do Creative PlayCenter, consulte a respectiva Ajuda online.



## Creative Recorder

O Gravador permite-lhe gravar sons ou música de várias fontes de entrada como, por exemplo, o microfone ou CD áudio e guardá-los como ficheiros Wave (.WAV). Para mais informações e detalhes de utilização do Gravador Creative, consulte a respectiva Ajuda online.

## Creative Restore Defaults

Creative Restore Defaults (restabelecer predefinições da Creative) permite-lhe restabelecer todas as definições de som para as respectivas predefinições.

Sound  
BLASTER

# 4 Utilização das aplicações

Este capítulo explica quais as aplicações a utilizar para a criação de conteúdos, jogos e entretenimento.

## Utilização das aplicações

---

A Sound Blaster Audigy oferece uma reprodução multimédia, diversão digital, capacidade de criação de conteúdos, diversão na Internet e jogos de alta qualidade. As páginas seguintes explicam quais as aplicações mais adequadas às suas necessidades.

### Reprodução Multimédia

#### Visionamento de DVDs



Alguns softwares leitores/descodificadores de DVD não conseguem descodificar até 5.1 canais, mas podem suportar a saída SPDIF. Nestes casos, active a função de saída SPDIF para permitir que a Sound Blaster Audigy descodifique o sinal Dolby Digital.

Se não tiver um decodificador externo Dolby Digital (AC-3), ainda pode desfrutar do conteúdo áudio Dolby Digital dos filmes DVD.

No entanto, se não tiver um decodificador externo Dolby Digital (AC-3), terá antes de mais de dispor de uma unidade compatível com DVD e de um conjunto de colunas que suporte um máximo de seis canais, como as Colunas Analógicas Creative Inspire 5.1. Em seguida, terá de dispor de um software de reprodução de DVDs capaz de enviar um sinal AC-3 SPDIF compactado à sua placa Sound Blaster Audigy para descodificação, como o InterVideo WinDVD 2000 ou Cyberlink PowerDVD 3.0.

No Creative Surround Mixer, active a funcionalidade de Descodificação do Dolby Digital (AC-3). Para mais informações, consulte a Ajuda online do Creative Surround Mixer.

No software leitor/descodificador de DVD, active a saída SPDIF ou uma função semelhante

#### Reproduzir ficheiros MP3 ou WMA

O Creative PlayCenter suporta e reproduz ficheiros MP3 e WMA.



## Reprodução de ficheiros Wave e CD Audio

Utilize o Creative PlayCenter para reproduzir ficheiros de som Wave e CD Audio. O WAV é o formato para ficheiros de som digital na plataforma do sistema Windows. O CD Audio refere-se a discos compactos de som que podem ser reproduzidos na sua unidade de CD-ROM.

## Reprodução de ficheiros MIDI

O MIDI (\*.MID) é um formato de música que utiliza um sintetizador interno para a reprodução. Utilize o Creative PlayCenter para reproduzir ficheiros MIDI.

## Entretenimento digital

### Visionamento de filmes surround

Se quiser desfrutar das capacidades máximas de um filme, certifique-se de que tem boas colunas. Se tiver um sistema de 4 ou 5 colunas ligado à placa Sound Blaster Audigy, configure as colunas no Creative Surround Mixer. Para os filmes DVD, recomendamos que compre o Creative PC-DVD Encore, um sistema de entretenimento digital em casa, bem como as Colunas Digitais Creative Inspire 5.1.

### Compilação de álbuns pessoais

Poderá compilar álbuns contendo ficheiros CD Audio, WAV ou MIDI utilizando o Creative PlayCenter.

### Criação de conteúdos

### Aplicação de efeitos de voz

Ao cantar e gravar as suas próprias músicas, poderá melhorar a sua voz ou mesmo acrescentar efeitos especiais. É possível fazê-lo com o controlo EAX, ao qual pode aceder através do Creative Surround Mixer.



## Gravação de som e efeitos

O Gravador Creative proporciona uma forma acessível para gravar qualquer fonte de som sem ter de se preocupar com as definições da mesa de mistura. Pode também gravar quaisquer efeitos de som.

## Criação de música

Ligue um teclado controlador MIDI à porta MIDI/Joystick para aceder ao sintetizador Audigy de alta qualidade.

## Gravação de som digital

Poderá efectuar gravações e edições digitais (16 bits, a 48 kHz) no seu computador com Sound Blaster Audigy usando o Creative Wave Studio.

## Criação de efeitos múltiplos

A Sound Blaster Audigy contém uma variedade de efeitos que são programáveis. É possível literalmente criar milhares de repercussões e outros efeitos especiais no controlo EAX, ao qual é possível aceder a partir do Creative Surround Mixer.

## SoundFonts

Com a tecnologia Creative SoundFont, dispõe de inúmeros sons para utilizar na sua música.

## Entretenimento através da Internet

## A experiência da música com entretenimento visual

Com o leitor Creative Oozic, as músicas MP3 são associadas a um “vídeo musical” personalizado (chamado MV3) contendo animação 3D de alta qualidade, dando uma expressão visual dinâmica às suas músicas.



## Codificação de músicas de um CD no formato MP3

Com o Creative PlayCenter, é possível codificar e gravar todas as suas músicas preferidas do CD para o disco rígido do PC, criando uma base de dados de listas de músicas personalizadas.

## Transferir e reproduzir músicas MP3

Com o Creative PlayCenter, pode também adicionar músicas à base de dados, transferindo-as de vários sites da Internet.

## Reprodução de músicas MP3 com o EAX ADVANCED HD™

Utilize o Creative PlayCenter para criar versões MP3 com um realismo de várias dimensões e texturas, adicionando ambientes como por exemplo "uma sala de concertos" ou "uma casa de banho"! Pode partilhar estas músicas MP3 melhoradas, mesmo com um indivíduo que não tenha uma placa Sound Blaster Audigy.

## Referências de jogos

### Desfrutar do apoio EAX ADVANCED HD™

Divirta-se com os diversos títulos EAX ADVANCED HD™ concebidos pelos maiores criadores de jogos, que o envolvem em ambientes realistas. Visite o website <http://www.eax.creative.com> para obter uma lista completa de títulos compatíveis.

### Desfrutar do apoio DirectSound3D

São suportados jogos DirectSound3D (DS3D) na placa Sound Blaster Audigy. É possível ouvir sons posicionados em espaço 3D que melhoram a experiência de jogo.



## Desfrutar do apoio A3D 1.0

A placa converte chamadas A3D para DirectSound3D, o que significa que pode utilizar jogos A3D no seu computador.

## Desfrutar de predefinições de som nos jogos

Ainda é possível desfrutar de efeitos áudio, mesmo que o jogo não suporte EAX ADVANCED HD™. A sua placa está equipada com uma boa selecção de predefinições para utilização com jogos. Estas definições encontram-se na barra de tarefas Creative.

## Ambientes personalizados para jogos que não sejam a 3 dimensões

É possível criar ambientes personalizados para os seus jogos que não pertençam ao EAX ADVANCED HD™ através do Painel de controlo EAX, ao qual é possível aceder a partir do Creative Surround Mixer.

Sound  
BLASTER

**A**

## Especificações gerais

Esta secção exhibe as especificações da placa Sound Blaster Audigy e suporte Joystick/MIDI.

## Especificações gerais

---

Esta secção lista as especificações da placa Sound Blaster Audigy (SB1394/não SB1394) e do suporte Joystick/MIDI (apenas SB1394).

### Características

#### Masterização no bus PCI

- Compatível com a especificação PCI, versão 2.1
- A masterização por bus reduz a latência e acelera o desempenho do sistema

#### Processador Audigy

- Processamento avançado de efeitos digitais através de aceleração por hardware
- Processamento digital de 32 bits que mantém uma gama dinâmica de 192 dB
- Interpolação patenteada de 8 pontos que reduz a distorção até níveis inaudíveis
- Sintetizador de wavetables por hardware de 64 vozes
- Mistura e equalização digitais de qualidade profissional
- O tamanho ilimitado do banco SoundFont pode ser organizado de modo a alojar memória (limitada pela memória disponível no sistema)

#### Percurso de som de alta qualidade

- Mistura fontes analógicas como CD Audio, Line in, Auxiliary, TAD e coluna de PC, Microphone in através de AC'97 Codec com fontes digitais internas
- Reprodução de 64 canais de áudio, cada um deles com uma frequência de amostragem arbitrária
- Mistura a 32 bits de todas as fontes digitais dentro da mesa de mistura digital Audigy
- Conversão analógica-digital de 24 bits para entradas analógicas com frequência de amostragem de 48 kHz
- Conversão digital-analógica de 24 bits para fontes digitais com frequência de amostragem de gravação de 16 bits a 48 kHz
- para saídas analógicas de colunas 5.1: 8, 11,025, 16, 22,05, 24, 32, 44,1 e 48 kHz



## Processamento de som digital profissional

- ❑ Suporta o sinal de entrada no formato de interface digital (SPDIF) Sony/Philips com uma qualidade máxima de 24 bits/96 kHz
  - ❑ Aceita entrada SPDIF Dolby Digital (AC-3) SPDIF externa compactada para descodificação no anfitrião para saída de canal 5.1 de alta qualidade
  - ❑ Saída SPDIF com uma resolução máxima de 24 bits a uma frequência de amostragem seleccionável de 44,1; 48 ou 96 kHz
- Nota:** Saída SPDIF indisponível durante a reprodução de conteúdos de som digital protegidos, criados com tecnologia DRM (Gestão de Direitos Digitais)
- ❑ Saída SPDIF de 6 canais seleccionável para sistemas externos de amplificador/colunas digitais
  - ❑ Comutação de software de entrada para saída SPDIF (bypass) para minimizar o incómodo das ligações por cabo
  - ❑ Apoio ASIO para gravação de várias faixas com baixa latência em software compatível com ASIO

## Controlo flexível da mesa de mistura

- ❑ Controlo da reprodução por software de CD Audio, Line In, Auxiliary, TAD, colunas do PC, Microphone In, dispositivo Wave/DirectSound, dispositivo MIDI, CD Digital (CD SPDIF)
- ❑ Controlo da gravação por software de Analog Mix ( soma de CD Audio, Line In, Auxiliary, TAD, colunas do PC), Microphone In, dispositivo Wave/DirectSound, dispositivo MIDI, CD Digital (CD SPDIF)
- ❑ Fonte de entrada seleccionável ou mistura de várias fontes de áudio para gravação
- ❑ Controlo de volume principal ajustável
- ❑ Controlos separados para graves e agudos
- ❑ Controlo do equilíbrio frente e trás
- ❑ Controlo de silenciamento e rotação para fontes da mesa de mistura

## Descodificação Dolby Digital (AC-3)

- ❑ Descodifica Dolby Digital (AC-3) para canais 5.1 ou corrente SPDIF PCM Dolby Digital (AC-3) compactada de passagem para decodificador externo
- ❑ Redireccionamento dos graves aumenta a saída de graves para o subwoofer para pequenos sistemas de colunas de satélite



- Frequência de graves cruzadas (10-200 Hz): ajustável para unidades de subwoofer independentes em relação ao nível de graves pretendido
- Controlo ajustável de nível LFE e Central

## Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)

- Tecnologia de várias colunas
- Mistura fontes mono ou estéreo para canais 5.1
- Algoritmo para rotação de pistas e mistura de qualidade profissional

## Compatibilidade com SBI394™

- Conforme relativamente à especificação IEEE 1394a
- Suporta frequências de dados de 100, 200 e 400 Mbps
- Suporta um máximo de 63 dispositivos compatíveis com a IEEE 1394 numa configuração de cadeia em estrela

## Conectividade

### Placa Sound Blaster Audigy (SBI394)

#### Entradas de som

- Uma entrada de linha analógica através da tomada estéreo situada no suporte de fixação traseiro
- Uma entrada analógica mono para microfone através da tomada estéreo situada no suporte traseiro
- Entrada de linha analógica CD\_IN através de conector Molex de 4 pinos da placa
- Entrada de linha analógica AUX\_IN através de conector Molex de 4 pinos da placa
- Entrada de linha analógica para atendedor de chamadas através de conector Molex de 4 pinos da placa
- Entrada digital CD\_SPDIF através de conector Molex de 2 pinos da placa

## Saídas de som

- ANALOG/DIGITAL OUT através de minijack 4 pólos de 3,5 mm no suporte traseiro
  - ANALOG OUT: Canais Center e Subwoofer
  - DIGITAL OUT: Saídas digitais SPDIF Front, Rear, Center e Subwoofer
- Duas saídas de linha analógicas, através de fichas estereofônicas situadas no suporte traseiro e nas saídas de linha frontal e traseira 1 e 2
- Suporte para auscultadores estéreo (carga de 32 ohms) na saída de linha frontal

## Interface SB1394



O conector/porta SB1394 de 6 pinos possui uma saída de potência máxima de 2 watts. Ligue apenas um dispositivo de utilização de alta potência como o disco rígido IEEE 1394 e a unidade CD-RW a esta porta a não ser que tenham uma alimentação independente.

- Um conector SB1394 interno 2 x 5 pinos (J6) na placa para ligação à placa de extensão Audigy (opcional)
- Um conector/porta SB1394 de 6 pinos no suporte traseiro

## Interfaces

- Conector frontal de 1 x 4 pinos VOL\_CTRL
- Conector frontal de 1 x 2 pinos PC\_SPK (colunas do PC)
- Conector frontal de 2 x 20 pinos AUD\_EXT para ligação à unidade Audigy (opcional)
- Conector frontal de 2 x 8 pinos JOYSTICK para ligação ao conector do Joystick/MIDI (suporte metálico adicional fornecido mas opcional)



## Placa Sound Blaster Audigy (não SBI394)

### Entradas de som

- ❑ Uma entrada de linha analógica através da tomada estéreo situada no suporte de fixação traseiro
- ❑ Uma entrada analógica mono para microfone através da tomada estéreo situada no suporte traseiro
- ❑ Entrada de linha analógica CD\_IN através de conector Molex de 4 pinos da placa
- ❑ Entrada de linha analógica AUX\_IN através de conector Molex de 4 pinos da placa
- ❑ Entrada de linha analógica para atendedor de chamadas através de conector Molex de 4 pinos da placa
- ❑ Entrada digital CD\_SPDIF através de conector Molex de 2 pinos da placa

### Saídas de som

- ❑ ANALOG/DIGITAL OUT através de minijack 4 pólos de 3,5 mm no suporte traseiro
  - ANALOG OUT: Canais Center e Subwoofer
  - DIGITAL OUT: Saídas digitais SPDIF Front, Rear, Center e Subwoofer
- ❑ Duas saídas de linha analógicas, através de fichas estereofónicas situadas no suporte traseiro e nas saídas de linha frontal e traseira 1 e 2
- ❑ Suporte para auscultadores estéreo (carga de 32 ohms) na saída de linha frontal

### Interfaces

- ❑ Conector frontal de 1 x 4 pinos VOL\_CTRL
- ❑ Conector frontal de 1 x 2 pinos PC\_SPK (colunas do PC)
- ❑ Conector frontal de 2 x 20 pinos AUD\_EXT para ligação à unidade Audigy (opcional)
- ❑ Conector de 15 pinos para JOYSTICK/MIDI nos suportes traseiros

Sound  
BLASTER

## **B** Resolução de problemas

Nesta secção vai encontrar soluções para problemas que podem ocorrer durante a instalação ou a utilização.

# Resolução de problemas

---

## Problemas na instalação de software

Neste anexo vai encontrar soluções para problemas que podem ocorrer durante a instalação ou a utilização.

**A instalação não é iniciada automaticamente após a inserção do CD de instalação da Sound Blaster Audigy.**

A funcionalidade de Reprodução automática do sistema Windows pode não estar activa.

*Para iniciar o programa de instalação através do menu de atalho O meu computador:*

1. Faça duplo clique no ícone **O meu computador** na área de trabalho do Windows.
2. Na janela **O meu computador**, clique com o botão direito do rato no ícone da unidade de CD-ROM.
3. No menu de atalho, clique em **Reproduzir automaticamente**) e siga as instruções que aparecem no ecrã.

*Para activar a Reprodução automática através da Notificação de inserção automática:*

1. Faça clique sobre **Iniciar -> Definições -> Painel de Controlo**.
2. Na janela **Painel de controlo**, faça duplo clique sobre o ícone **Sistema**.
3. Na caixa de diálogo **Propriedades do sistema**, clique no separador **Gestor de dispositivos** e seleccione a unidade de CD-ROM.
4. Clique no botão **Propriedades**.
5. Na caixa de diálogo **Propriedades**, clique no separador **Definições** e seleccione **Notificação de inserir automaticamente**).
6. Clique no botão **OK** para sair da caixa de diálogo.

## Problemas com o som

**Quando um ficheiro de som está a ser reproduzido, existem efeitos ou sons de ambiente excessivos e imprevistos.**

A última predefinição seleccionada é um ambiente inadequado para o ficheiro de som actual.

*Para mudar para um ambiente adequado:*

1. Faça duplo clique sobre o ícone **EAX Control Panel (Painel de controlo EAX)** em AudioHQ.
2. Na caixa **Environment (Ambiente)**, clique na seta descendente para seleccionar **(No effects) (Sem efeitos)** ou outro ambiente adequado.

**Não há som nos auscultadores.**

*Verifique o seguinte:*

- Os auscultadores estão ligados à tomada Headphones.
- Na página de separadores **Speakers (Colunas)** do painel principal do Surround Mixer, a opção **Headphones (Auscultadores)** está seleccionada na caixa **Speaker (Coluna)**.
- No painel da mesa de mistura do Surround Mixer, a fonte de gravação seleccionada é “What U Hear” (Aquilo que ouve).

**As fontes de gravação analógicas individuais não são visualizadas no Surround Mixer.**

As seguintes fontes de gravação analógicas são combinadas num controlo de gravação chamado **Analog Mix (Line/CD/TAD/Aux/PC)**, que se encontra no painel de gravação com uma só coluna:

- Line In
- CD Audio
- Auxiliary
- TAD-In
- PC Speaker (coluna do PC)



### **As fontes de gravação analógicas individuais não podem ser seleccionadas no Surround Mixer.**

Cinco fontes de gravação analógicas são combinadas sob a selecção **Analog Mix (Line/CD/TAD/Aux/PC)**. Para obter mais informações, consulte “As fontes de gravação analógicas individuais não são visualizadas no Surround Mixer.” na página B-3.

*Para gravar uma fonte analógica individual:*

- No painel de gravação com uma só coluna do Surround Mixer, certifique-se de que a fonte de gravação seleccionada é **Analog Mix (Line/CD/TAD/Aux/PC)**.
- No painel de seis colunas, silencie as fontes analógicas que não pretende gravar clicando na caixa de verificação **Mute (Silêncio)** para a seleccionar.

### **Não há som na colunas.**

*Verifique o seguinte:*

- As colunas estão ligadas à saída da placa.
- Foi seleccionada a fonte correcta no painel da mesa de mistura.
- Se estiver tudo correcto e mesmo assim não obtiver nenhum som, faça clique sobre o sinal de adição vermelho acima de controlo de VOL e verifique se a caixa de diálogo Digital Output Only (apenas saída digital) está seleccionada. Se estiver, está no modo Digital Output Only e por isso deve ligar as colunas digitais para ouvir o som a partir da placa de som. Para obter mais informações, consulte a secção Digital Output Only da ajuda online do Surround Mixer.

### **Não há som na reprodução de ficheiros digitais, tais como ficheiros .WAV, MIDI ou clips AVI.**

*Verifique o seguinte:*

- O botão de volume das colunas, se existir, está definido para uma posição intermédia. Utilize o Creative Mixer para ajustar o volume, se necessário.
- As colunas amplificadas ou o amplificador externo estão ligados à tomada Line Out ou Rear Out da placa.
- Não há conflito de hardware entre a placa e um dispositivo periférico. Consulte “Resolver conflitos de E/S” na página B-9.



- ❑ A selecção Speaker (Coluna) no painel principal do Surround Mixer corresponde à configuração das suas colunas ou do auscultador.
- ❑ Os cursores **Original Sound** numa das páginas de separadores **Master** e **Source** da aplicação **EAX Control Panel**, estão definidos para 100%.

**Não há som na reprodução de CDs de som ou jogos DOS que requerem um CD-ROM.**

*Para resolver este problema:*

Certifique-se de que o conector Analog Audio na unidade de CD-ROM e o conector CD In na placa de som estão ligados.

**Por vezes, ao rodar uma fonte pode desligar o som.**

Isto acontece quando está no modo Digital Output Only e o balanço esquerdo-direito da fonte numa aplicação de mesa de mistura de software diferente do Surround Mixer (por exemplo, a aplicação Windows Volume Control) está do lado contrário comparativamente à posição para a qual rodou a fonte no painel principal do Surround Mixer. Por exemplo, o balanço do CD Audio no Windows Volume Control está do lado esquerdo, mas no Surround Mixer rodou o CD Audio para o lado direito.

*Para resolver este problema:*

Abra essa outra mesa de mistura e centralize os balanços para todas as fontes de entrada de som. Deste modo, as fontes analógicas não ficam sem som quando as rodar no Surround Mixer.

## Cache de SoundFont insuficiente



O inconveniente de ter um ficheiro SoundFont mais pequeno é a baixa qualidade de som.

## Problemas com o Joystick

### **A memória é insuficiente para carregar as SoundFonts.**

Isto pode acontecer quando um ficheiro MIDI compatível com SoundFont é carregado ou reproduzido durante a atribuição de memória insuficiente às SoundFonts.

*Para aumentar a reserva de cache para as SoundFonts:*

Na página de separadores **Options (Opções)** do applet SoundFont Control, desloque a Cache de SoundFont cursor para a direita.

A quantidade de cache SoundFont que é possível reservar depende da memória RAM disponível no sistema.

*Se a RAM disponível no sistema ainda não for suficiente:*

Adopte uma das soluções seguintes:

- Na página de separadores **Configure Banks (Configurar bancos)** do ícone SoundFont Control, seleccione um banco de SoundFonts mais pequeno a partir da caixa **Select Bank (Seleccionar banco)**.
- Aumente a RAM do sistema no computador.

### **A porta do joystick não funciona.**

A porta para joystick da placa de som entra em conflito com a porta para joystick do sistema.

*Para resolver este problema:*

Desactive a porta para joystick da placa de som e utilize, em seu lugar, a porta do sistema. Efectue os seguintes procedimentos:

1. Faça clique sobre **Iniciar -> Definições -> Painel de Controlo**.
2. Na janela **Painel de controlo**, faça duplo clique sobre o ícone **Sistema**.
3. Na caixa de diálogo **Propriedades do sistema**, clique no separador **Gestor de dispositivos**.
4. Faça duplo clique em **Controladores de som, vídeo e jogos** e, em seguida, seleccione **Creative Audigy Gameport (Porta de jogos Audigy Creative)(Creative Game Port (Porta de jogos Creative)** para o Windows 2000).
5. Clique no botão **Propriedades**.

6. Na caixa de diálogo Propriedades:

Se tiver uma caixa de verificação **Configuração original (Actual)**:

- Desmarque a caixa de verificação para a desactivar.

Se tiver uma caixa de verificação **Desactivar neste perfil de hardware**:

- Certifique-se de que a caixa de verificação está seleccionada para a desactivar.

7. Clique em **OK** para reiniciar o Windows e para que as alterações entrem em vigor.

Quando o interface de Joystick para porta de jogos está desactivado, a entrada correspondente no Gestor de dispositivos apresenta uma cruz vermelha.

### **O joystick não está a funcionar correctamente com alguns programas.**

O programa pode utilizar a temporização do processador do sistema para calcular a posição do joystick. Se o processador for rápido, o programa pode determinar incorrectamente a posição do joystick, partindo do princípio que a posição está fora do intervalo.

*Para resolver este problema:*

Aumente o tempo de recuperação de E/S para 8 bits da definição de BIOS do sistema. Normalmente, isto faz-se na secção Chipset Feature Settings. Em alternativa, se estiver disponível, é possível regular a velocidade do bus AT para mais lento. Se o problema persistir, experimente um joystick diferente.

### **A outra placa de som instalada não está a funcionar correctamente.**

Talvez exista um dispositivo de som instalado no computador. O dispositivo de som pode ser uma placa de som ou um processador de som incorporado. Antes de instalar a placa Sound Blaster Audigy, é aconselhável que desinstale completamente e remova o dispositivo de som actual. A operação de vários dispositivos de som no computador pode introduzir problema de utilização.



Não tente efectuar alterações na BIOS se não tiver experiência com software de sistema.

## **Problemas com vários dispositivos de som**



*Alternativamente, durante a instalação da placa Sound Blaster Audigy, proceda da seguinte forma:*

- ❑ Se o computador detectar que está instalada uma placa de som Sound Blaster Live! Series ou Sound Blaster PCI512, surgirá uma caixa de mensagens recomendando que desinstale e remova completamente o antigo dispositivo de som. Clique o botão **Yes (Sim)** e siga as instruções no ecrã para concluir a remoção do antigo dispositivo de som. Remova a antiga placa de som do computador.
- ❑ Se o computador detectar qualquer outra placa de som instalada, surgirá uma caixa de mensagens recomendando que desinstale e remova completamente o antigo dispositivo de som. Clique no botão **Yes (Sim)** para continuar com a instalação da placa Sound Blaster Audigy. Depois da instalação da placa Sound Blaster Audigy, desinstale completamente a placa existente e retire a placa de som do computador.

#### **O processador de som incorporado não está a funcionar correctamente.**

Para desactivar um processador de som incorporado, proceda da seguinte forma:

1. Reinicie o sistema.
2. Durante a verificação da memória, prima <F2> ou <Delete>, dependendo da placa-mãe. Aparece o menu de configuração da BIOS.
3. Seleccione **Chipset Features Setup (Configuração das funções do processador)** e prima <Enter>.
4. Seleccione **Onboard Legacy Audio (Som incorporado)** e prima <Enter> para desactivar o processador de som incorporado.
5. Prima <Esc> para voltar ao menu de configuração da BIOS.
6. Seleccione **Save & Exit Setup (Guardar e sair da configuração)** e, em seguida, prima <Enter>.
7. Prima <Y> e, em seguida, <Enter>.



## Problemas com a placa Sound Blaster Live! Series ou Sound Blaster PCI512

**As aplicações Sound Blaster Live! ou Sound Blaster PCI512 não funcionam.**

Outros dispositivos de som antigos com funções de gravação e reprodução diferentes das normais podem não funcionar correctamente quando a Sound Blaster Audigy está instalada.

*Para resolver este problema:*

Desinstale e retire a placa mais antiga do computador. Caso contrário, pode optar por desactivar a placa Sound Blaster Live! ou Surround Blaster PC512:

1. Faça clique sobre **Iniciar -> Definições -> Painel de Controlo**.
2. Na janela **Painel de controlo**, faça duplo clique sobre o ícone **Sistema**.
3. Na caixa de diálogo **Propriedades do sistema**, clique no separador **Gestor de dispositivos**.
4. Faça duplo clique em **Controladores de som, vídeo e jogos**) e, em seguida, seleccione **Creative Sound Blaster Live! Series** ou **Creative Sound Blaster PCI512**.
5. Clique no botão **Propriedades**.
6. Na caixa de diálogo Propriedades:
  - Se tiver uma caixa de verificação **Configuração original (Actual)**:
    - Desmarque a caixa de verificação para a desactivar.
  - Se tiver uma caixa de verificação **Desactivar neste perfil de hardware**:
    - Certifique-se de que a caixa de verificação está seleccionada para a desactivar.
7. Clique em **OK** para reiniciar o Windows e para que as alterações tenham efeito.

Quando a série Sound Blaster Live! é desactivada, a entrada no Gestor de dispositivos tem uma cruz vermelha.

## Resolver conflitos de E/S

Podem ocorrer conflitos entre a placa de som e outros dispositivos periféricos se a placa e o outro dispositivo tiverem como definição o mesmo endereço de E/S.

Para resolver conflitos de E/S, altere no sistema as definições de recursos da placa de som ou do dispositivo periférico em questão. Utilize o Gestor de dispositivos do Windows 98 SE/Me.



Pode também consultar as secções relativas a resolução de problemas no ficheiro de ajuda do Windows 98 SE/Me.

## Problemas com o leitor Encore DVD (não incluído)

Se não souber qual a placa que está a provocar o conflito, retire-as todas, com excepção da placa de som e de outras placas essenciais (como o controlador do disco e as placas gráficas). Coloque novamente as placas retiradas, uma de cada vez, até o Gestor de dispositivos indicar a presença de um conflito.

*Para resolver conflitos de hardware no Windows 98 SE/Me:*

1. Faça clique sobre **Iniciar** -> **Definições** -> **Painel de Controlo**.
2. Na janela **Painel de controlo**, faça duplo clique sobre o ícone **Sistema**.
3. Na caixa de diálogo **Propriedades do sistema**, clique no separador **Gestor de dispositivos**.
4. Na entrada Controladores de som, vídeo e jogos, seleccione o controlador da placa de som em conflito, indicado por um ponto de exclamação (!) e clique no botão **Propriedades**.
5. Na caixa de diálogo Propriedades, clique no separador **Recursos**.
6. Certifique-se de que a caixa de verificação **Utilizar definições automáticas** está seleccionada e clique no botão **OK**.
7. Reinicie o sistema para que o Windows 98 SE/Me reatribua recursos à placa de som e/ou ao dispositivo em conflito.

**O leitor Encore DVD não é iniciado ao introduzir na unidade um disco DVD.**

*Para resolver este problema:*

1. No tabuleiro de sistema do Windows, clique com o botão direito do rato no ícone Disc Detector (Detector do disco) e, em seguida, clique em **Propriedades**.
2. Na página de separadores **General (Geral)** da caixa de diálogo **Creative Disc Detector (Detector do disco Creative)**, certifique-se de que a caixa de verificação **Enable Disc Detector (Activar detector do disco)** está seleccionada.
3. Clique no separador **Players (Leitores)**.
4. Seleccione a entrada DVD Disc e, em seguida, clique no botão **Select Player (Seleccionar leitor)**.
5. Na caixa de diálogo **Players Properties (Propriedades dos leitores)**, clique no botão **Browse (Procurar)**.



6. Dirija-se a C:\Program Files\Creative\PC- DVD Encore e faça duplo clique na entrada **ctdvdply**. A caixa Name (Nome) passa a apresentar a entrada *ctdvdply*.
7. Clique duas vezes no botão **OK**.

Ao fazer duplo clique no ícone Disc Detector (Detector do disco), o leitor Encore DVD é iniciado.

## Problemas com o software leitor DVD (não incluído)

**Alterar a configuração de som (por exemplo, alterar de modo de 6 canais para modo saída SPDIF ou vice versa) durante a reprodução de um filme DVD não funciona, ainda que todas as definições no software leitor de DVD e no Surround Mixer estejam correctas.**

*Para resolver este problema:*

Feche e reinicie o software leitor de DVD.

## Problemas com o controlador DV para Windows 98 SE/2000/Me

**A camcorder DV não funciona correctamente.**

A versão do controlador da camcorder MSDV pode não ser a mais recente (v4.10.2226).

*Para resolver este problema:*

1. Visite o website da Microsoft e transfira o ficheiro de actualização Digital Video para DirectX 8.0 (dx80bda.exe).
2. Instale o ficheiro anterior no computador.  
**Nota:** Será necessário instalar, antes de mais, uma execução DirectX 8.0 ou 8.0a.

Se o problema persistir, o controlador da camcorder MSDV pode não estar completamente optimizado para a sua camcorder DV.

*Para resolver este problema:*

1. Ligue a sua camcorder DV.
2. Introduza o CD de instalação Sound Blaster Audigy na sua unidade de CD-ROM.  
Saia do ecrã de boas-vindas.



3. Utilizando o Explorador do Windows, localize a pasta **1394** no CD-ROM e execute o ficheiro DVConnect 240.exe. Siga as instruções que aparecem no ecrã, para concluir a instalação.  
Se estiver no Windows 98 SE/Me, poder-lhe-á ser pedido para introduzir, antes de mais, o CD-ROM do Windows 98 SE/Me. Siga as instruções que aparecem no ecrã, para concluir esta configuração.
4. Faça clique sobre o botão **Concluir**.
5. Desligue e volte a ligar a sua camcorder DV.