

*Primeros pasos*

---

## **Sound Blaster Live! Value de Creative Software de audio de Creative**

La información que recoge este documento puede variar sin previo aviso y no representa un compromiso por parte de Creative Technology Ltd. El *software* descrito en este documento está sujeto a los términos de un acuerdo de licencia y sólo puede usarse o copiarse de acuerdo con lo que ésta prescribe. La copia del software no autorizada constituye una violación de la ley. Tan sólo se permite la realización de una copia de seguridad. Se prohíbe la reproducción o transmisión de este manual en forma o medio electrónico o mecánico alguno, incluyendo la fotocopia o grabación, sin el consentimiento previo y por escrito de Creative Technology Ltd.

Copyright © 1998-1999 de Creative Technology Ltd. Reservados todos los derechos.

Version 1.0

Agosto de 1999

Sound Blaster y Blaster son marcas comerciales registradas y el logotipo de Sound Blaster Live!, el logotipo de Sound Blaster PCI, EMU10K1, Environmental Audio y Creative Multi Speaker Surround son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. en los Estados Unidos y otros países. E-Mu y SoundFont son marcas comerciales registradas de E-mu Systems, Inc. SoundWorks es una marca registrada, y MicroWorks, PCWorks y FourPointSurround son marcas comerciales de Cambridge SoundWorks, Inc. Microsoft, MS-DOS y Windows son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation. Todos los demás productos son marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

**Este producto está protegido por una o más de estas patentes de los Estados Unidos:**

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 licencia de software del usuario final de Creative Versión 2.0, junio 1998**

**LEA DETENIDAMENTE ESTE DOCUMENTO ANTES DE UTILIZAR EL SOFTWARE. AL UTILIZAR EL SOFTWARE, MANIFIESTA SU VOLUNTAD DE SOMETERSE A LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ELLOS, NO ABRA EL PAQUETE SELLADO NI INSTALE O UTILICE EL SOFTWARE. DEVUELVA EL SOFTWARE, LA DOCUMENTACIÓN Y LOS ELEMENTOS ACOMPAÑANTES EN UN PLAZO DE 15 DÍAS Y OBTENDRÁ EL REEMBOLSO TOTAL DE LO ABONADO.**

El presente contrato es un contrato legal entre usted y **Creative Technology Ltd** y sus subsidiarios (en adelante, "Creative"). Este contrato establece los términos y condiciones conforme a los cuales Creative ofrece la licencia del siguiente software, contenido en el paquete sellado, junto con la documentación relacionada y los elementos que lo acompañan (a los que se hace referencia como "Software", donde el término "Software" incluye, sin limitarse sólo a éstos, programas ejecutables, controladores, bibliotecas y archivos de datos asociados a dichos programas).

### **LICENCIA**

#### **1. Concesión de la licencia**

Usted está autorizado a utilizar el Software, lo que en ningún caso implica su venta, sólo bajo los términos de este contrato. Usted es el propietario del disco u otro medio en el que se haya grabado o instalado el Software originalmente o con posterioridad, pero Creative conserva el título y propiedad del Software y se reserva los derechos no otorgados expresamente.

#### **2. Para uso en un solo ordenador**

El Software puede utilizarse por un solo usuario en un solo ordenador siempre que lo desee. Usted puede llevarse el Software de un ordenador a otro, siempre que (a) se borre todo el Software (incluyendo cualquiera de sus partes o copias) y que (b) el Software no se pueda utilizar en ordenadores distintos al mismo tiempo.

#### **3. Base autónoma**

Puede utilizar el Software como base autónoma, de modo que el Software y las funciones que proporciona sólo sean accesibles para las personas que se encuentren físicamente en el mismo lugar del ordenador en el que esté instalado el Software. No está permitido acceder al Software o a sus funciones de forma remota o transmitir el Software, o cualquiera de sus partes, a través de una red o línea de comunicación.

#### **4. Copyright**

El Software es propiedad de Creative y está protegido por las leyes de copyright de los Estados Unidos de América y por las disposiciones de los tratados internacionales. No podrá quitar la marca de copyright de las copias del Software o de las copias del material escrito, si las hay, que acompañen al Software.

#### **5. Una copia de archivo**

Sólo le está permitido hacer una (1) copia de archivo de la parte del Software legible por máquina como copia de seguridad si utiliza el Software en un solo ordenador. Debe reproducir la marca de copyright y otras marcas de propiedad incluidas en el original.

#### **6. Ni fusión ni integración**

No le está permitido fusionar ni integrar ninguna parte del Software con la de otro programa, excepto en la medida aceptada por las leyes de la jurisdicción en la que se encuentre. Cualquier parte del Software fusionada o integrada a otro software seguirá sujeta a los términos y condiciones de este contrato. Tendrá que

reproducir, en la parte fusionada o integrada, la marca de copyright y otras marcas de propiedad incluidas en el original.

#### **7. Versión para la red**

Si ha adquirido una versión para "red" del Software, el presente contrato de licencia se aplica a la instalación del Software en un único "servidor de archivos". No puede copiarse a varios sistemas. Cada "nodo" conectado al "servidor de archivos" debe disponer de su propia "copia para nodo" del Software, lo que constituye una licencia sólo para ese usuario específico.

#### **8. Transferencia de licencia**

Puede transferir su licencia del Software siempre que (a) transfiera todas las partes del Software o sus copias, (b) no retenga cualquier parte del Software o sus copias y (c) la transferencia cumpla los requisitos establecidos por los términos y condiciones de este contrato.

#### **9. Limitaciones en el uso, copia y modificación del Software**

Salvo en la medida permitida por este contrato o por las leyes de su jurisdicción y tal como está estipulado expresamente en el presente contrato, no está permitido utilizar, copiar o modificar el Software. Está prohibido subcontratar cualquiera de los derechos de este acuerdo.

#### **10. Inversión del proceso de construcción, ensamblaje o compilación**

El usuario reconoce que el Software contiene secretos comerciales y otra información propiedad de Creative y sus concesionarios. Salvo

en la medida permitida por el presente contrato o por las leyes de su jurisdicción, no está permitido invertir el proceso de construcción, compilación o ensamblaje del Software, o contratar otras actividades para obtener información subsidiaria no visible por el usuario en el uso normal del Software.

Usted acuerda que con ningún propósito transmitirá el Software o mostrará el código objeto del Software en ninguna pantalla de ordenador ni realizará la impresión de volcados de memoria del código objeto del Software. Si cree que necesita información relacionada con la interoperatividad del Software con otros programas, no podrá descompilar o desensamblar el Software para obtener tal información y acuerda solicitar esa información a Creative en la dirección que aparece a continuación. Tras recibir dicha solicitud, Creative determinará si la información es realmente necesaria para un propósito legítimo y, si es el caso, Creative suministrará tal información dentro de un plazo y en unas condiciones razonables.

En cualquier caso, el usuario está obligado a notificar a Creative la información derivada de la inversión del proceso de construcción u otras actividades. Los resultados obtenidos constituirán información confidencial de Creative que sólo podrá utilizarse en relación con el Software.

### **TERMINACIÓN**

La licencia concedida es efectiva hasta su vencimiento. Usted puede finalizarla en cualquier momento devolviendo el Software (incluyendo las partes o copias de éste) a Creative. La licencia vencerá igualmente y sin previo aviso de Creative si el usuario no cumple con algún término o condición del contrato. Cuando se produzca la expiración de la licencia, el usuario deberá devolver el Software

(incluyendo las partes o copias de éste) a Creative. En ese momento, Creative podrá también exigir el cumplimiento de los derechos amparados por la ley. Las cláusulas del presente contrato que protegen los derechos de propiedad de Creative continuarán en vigencia tras la terminación de la licencia.

### **GARANTÍA LIMITADA**

Creative garantiza únicamente que los discos del Software no presentan defectos materiales, como se especifica en la Tarjeta de garantía o manual impreso incluidos con el Software. Ningún distribuidor, representante ni otras personas están autorizados a prolongar o modificar esta garantía o las cláusulas del presente contrato. Ninguno de los representantes puede comprometerse en nombre de Creative.

Creative no garantiza que las funciones del Software satisfagan sus necesidades o que el funcionamiento del Software sea ininterrumpido y sin errores. Los errores pueden estar causados por cualquier programa que haya sido diseñado para contaminar otros programas o datos, consumir los recursos de un ordenador, modificar, destruir, grabar o transmitir datos, en definitiva, usurpar el funcionamiento normal del ordenador o la red. Estos programas incluyen virus, caballos de Troya, droppers, gusanos, bombas lógicas, etc. **SALVO EN**

**LOS TÉRMINOS EXPRESADOS ANTERIORMENTE EN EL PRESENTE CONTRATO, EL SOFTWARE SE PROPORCIONA SIN GARANTÍA DE NINGUNA CLASE, YA SEA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN E IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO, AUNQUE SIN LIMITARSE EXCLUSIVAMENTE A ELLAS. CREATIVE NO SE ENCUENTRA OBLIGADO A PROPORCIONAR NINGÚN**

### **MÉTODO DE ACTUALIZACIÓN O MEJORA O ASISTENCIA TÉCNICA PARA EL SOFTWARE.**

Además, Creative no se responsabiliza de la exactitud de la información proporcionada por el personal de asistencia técnica de Creative o de terceras partes ni de los daños causados directa o indirectamente por acciones u omisiones que usted lleve a cabo como resultado de dicha asistencia.

El usuario asume toda la responsabilidad de la elección del Software para un fin concreto, además de la de la instalación, uso y resultados obtenidos con dicho Software. Asimismo, el usuario asume los riesgos relacionados con la calidad y el rendimiento del Software. Si el Software resultara defectuoso, el usuario (y no Creative ni sus distribuidores o representantes) asumirá el coste de cualquier reparación o corrección necesaria.

Esta garantía le concede derechos legales específicos, además de los que ya pudiera tener y que varían de un país/estado a otro. Algunos países/ estados no permiten la exclusión de garantías implícitas, por lo que puede que la anterior exclusión no le sea aplicable. Creative rechazará garantías de cualquier tipo si el Software se ha personalizado, alterado o vuelto a embalar por terceras partes distintas de Creative.

### **LIMITACIÓN DE RECLAMACIONES Y DAÑOS**

**LA ÚNICA RECLAMACIÓN POR INCUMPLIMIENTO DE CONTRATO SE ESTABLECE EN LA TARJETA DE GARANTÍA O EN EL MANUAL IMPRESO INCLUIDO CON EL SOFTWARE; EN NINGÚN CASO CREATIVE O SUS CONCESIONARIOS SERÁN RESPONSABLES DE LOS POSIBLES DAÑOS DIRECTOS O INDIRECTOS, INCIDENTALES**

**O DERIVADOS, INCLUYENDO LOS PERJUICIOS DERIVADOS DE LA PÉRDIDA DE DATOS, BENEFICIOS, AHORROS U OTROS DAÑOS INCIDENTALES O DERIVADOS ORIGINADOS POR EL USO O INCAPACIDAD DE USO DE DICHO SOFTWARE, INCLUSO SI CREATIVE O SUS CONCESIONARIOS HAN SIDO AVISADOS DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. EN NINGÚN CASO, LA RESPONSABILIDAD DE CREATIVE POR DAÑOS AL USUARIO O A CUALQUIER OTRA PERSONA PODRÁ EXCEDER EL IMPORTE DE LA LICENCIA ABONADA POR EL USUARIO PARA UTILIZAR EL SOFTWARE, INDEPENDIENTEMENTE DE LA FORMA DE LA RECLAMACIÓN.**

Algunos países/estados no permiten la limitación o exclusión de responsabilidades por daños incidentales o derivados, por lo que es posible que la limitación o exclusión anteriores no le sean aplicables.

### **DEVOLUCIÓN DEL PRODUCTO**

Si debe enviar el Software a Creative o a uno de sus distribuidores o representantes autorizados, debe hacerlo a portes pagados y, o bien asegurar el Software o bien asumir los riesgos de pérdida o deterioro durante el transporte.

### **DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE EE.UU.**

Todo el Software y la documentación relacionada se proporciona con derechos restringidos. El uso, duplicación o divulgación por parte del Gobierno de EE.UU. está sujeto a las restricciones establecidas en la subdivisión (b)(3)(ii) de la cláusula de Derechos sobre datos técnicos y software de ordenadores en 252.227-7013. Si está sublicenciado o utilizando el Software fuera de EE.UU., estará sujeto a las leyes

del lugar correspondiente, a las leyes de control de exportación de los EE.UU. y a la versión inglesa del presente contrato.

### **CONTRATANTE/FABRICANTE**

El contratante/fabricante para el Software es:

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

### **GENERAL**

Este acuerdo obliga a usuarios, empleados, patronos, contratantes o agentes y a cualesquiera sucesores o apoderados. Ni el Software ni la información derivada de éste pueden exportarse salvo en caso de acuerdo con las leyes de EE.UU. u otras disposiciones aplicables. Este acuerdo está regulado por la legislación del estado de California (salvo por las marcas registradas y por los copyrights, que se regulan por leyes federales). El presente contrato es el acuerdo completo establecido entre Creative y el usuario y sobresee cualquier otro acuerdo o contrato, incluyendo, aunque no exclusivamente, la publicidad relacionada con el Software. Si alguna cláusula del presente contrato se considera no válida por un juzgado con jurisdicción, dicha cláusula será considerada nula y no afectará a la validez del resto de cláusulas del contrato.

Si tiene alguna duda respecto al presente contrato, póngase en contacto con Creative en la dirección indicada anteriormente. Si tiene alguna pregunta relacionada con el producto o con asuntos técnicos, póngase en contacto con el Centro de asistencia técnica de Creative más próximo.

### **DISPOSICIONES ESPECIALES APLICABLES EN LA UNIÓN EUROPEA**

SI ADQUIERE EL SOFTWARE EN LA UNIÓN EUROPEA (EU), LAS SIGUIENTES DISPOSICIONES TAMBIÉN SON APLICABLES. SI EXISTIERA ALGUNA INCOHERENCIA ENTRE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE ESTABLECIDOS ANTERIORMENTE Y LAS SIGUIENTES PROVISIONES, ÉSTAS ÚLTIMAS TENDRÁN PREFERENCIA.

### **DESCOMPILACIÓN**

Usted acuerda que con ningún propósito transmitirá el Software o mostrará el código objeto del Software en ninguna pantalla de ordenador ni realizará la impresión de volcados de memoria del código objeto del Software. Si cree que necesita información relacionada con la interoperatividad del Software con otros programas, no podrá descompilar o desensamblar el Software para obtener tal información y acuerda solicitar esa información a Creative en la dirección que aparece a continuación. Tras recibir dicha solicitud, Creative determinará si la información es realmente necesaria para un propósito legítimo y, si es el caso, Creative suministrará tal información dentro de un plazo y en unas condiciones razonables.

**GARANTÍA LIMITADA SALVO POR LO ESTABLECIDO ANTERIORMENTE EN ESTE CONTRATO Y POR LO DISPUESTO A CONTINUACIÓN BAJO EL TÍTULO “DERECHOS ESTATUTARIOS”, EL SOFTWARE SE PROPORCIONA SIN GARANTÍA DE NINGUNA CLASE, YA SEA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN E IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO.**

## **LIMITACIÓN DE RECLAMACIONES Y DAÑOS**

**LA LIMITACIÓN DE RECLAMACIONES Y DAÑOS EN EL CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE NO SE APLICARÁN A DAÑOS PERSONALES (INCLUYENDO LA MUERTE) SOBRE CUALQUIER PERSONA DEBIDOS A LA NEGLIGENCIA DE CREATIVE Y ESTARÁN SUJETOS A LAS PROVISIONES ESTABLECIDAS A CONTINUACIÓN BAJO EL TÍTULO "DERECHOS ESTATUTARIOS".**

### **DERECHOS ESTATUTARIOS**

La ley irlandesa establece que ciertas condiciones y garantías pueden estar implícitas en contratos para la venta de bienes y contratos para el suministro de servicios. Tales condiciones y garantías quedan aquí excluidas, extendiéndose esta exclusión, en el contexto de la transacción, hasta donde permita la legalidad bajo la ley irlandesa. Por tanto, tales condiciones y garantías, en la medida en que no pueden excluirse legalmente, serán de aplicación.

Consecuentemente, nada de lo que aparece en el presente contrato irá en detrimento de cualquier derecho que pueda disfrutar en virtud de las secciones 12, 13, 14 o 15 del "Irish Sale of Goods Act" (ley irlandesa sobre la venta de bienes) de 1893 (según enmienda).

### **GENERAL**

Este Contrato está regido por las leyes de la República de Irlanda. La versión local traducida del contrato será de aplicación en el Software adquirido en la UE. Este Contrato es el acuerdo completo entre nosotros y usted acepta que Creative no podrá hacerse responsable por una declaración o representación no cierta realizada por Creative, sus agentes o cualquier otra persona (de forma inocente o negligente) en la cual se basó para aceptar este contrato, a menos que tal declaración o representación no cierta se realizara de forma fraudulenta.

## Información sobre seguridad

Las siguientes secciones contienen notificaciones para diversos países:

**PRECAUCIÓN:** Este dispositivo ha sido diseñado para su instalación en un IBM AT certificado CSA/TUV/UL o en ordenadores compatibles, en el área de acceso del operador definida por el fabricante. Consulte el manual de funcionamiento/instalación del equipo y póngase en contacto con el fabricante del equipo para comprobar y confirmar si su equipo es adecuado para tarjetas de aplicación instaladas por el usuario.

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

## Notice for the USA

**FCC Part 15:** This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, this notice is not a guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try one or more of the following measures:

### Caution

To comply with the limits for the Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules, this device must be installed in computer equipment certified to comply with the Class B limits.

All cables used to connect the computer and peripherals must be shielded and grounded. Operation with non-certified computers or non-shielded cables may result in interference to radio or television reception.

### Modificaciones

Todo cambio o modificación que no haya sido expresamente aprobado por el cesionario de este dispositivo podría anular la autoridad del usuario para hacer funcionar este dispositivo.

## Notice for Canada

This apparatus complies with the Class "B" limits for radio interference as specified in the Canadian Department of Communications Radio Interference Regulations.

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.

## Conformidad

Este producto está en conformidad con la siguiente Directiva del Consejo:

- Directiva 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC).

## Declaration of conformity

According to the FCC96 208 and ET95-19 documents,

Name: **Creative Labs Inc. and Ensoniq Corp.**

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

Address: **Ensoniq Corp.  
P.O. Box 3035  
155 Great Valley Parkway  
Malvern, PA 19355-0735  
Tel: (610) 647-3930**

declares under its sole responsibility that the product

Trade Name: **Creative Labs/Ensoniq**

Model Number: **CT4750**

**has been tested according to the FCC / CISPR22/85 requirements for Class B devices and found compliant with the following standards**

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Part 15 Subpart B

This device complies with part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause harmful interference, and
2. This device must accept any interference received, including interference that may cause undesirable operation.

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 reçues, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

**Compliance Manager  
Creative Labs, Inc.  
17 June 1999**

# Contenido

---

## Introducción

La solución de sonido líder del mercado para la diversión y los juegos en Digital..xi	
Requisitos del sistema .....	xi
Ventajas de Live!Ware.....	xii
Más información.....	xii
Otros apartados de referencia.....	xiii
Otras recomendaciones .....	xiii
Convenciones del documento .....	xiii

## I Estudio e instalación de la tarjeta

La tarjeta de sonido .....	1-2
Instalación de la tarjeta y los periféricos.....	1-3
Colocación de los altavoces.....	1-5

## 2 Instalación del software en Windows 95/98

Configuración de los controladores de audio .....	2-1
Desinstalación de las aplicaciones .....	2-4
Reinstalación de los controladores de audio del disco de instalación.....	2-5
Juegos existentes .....	2-5

### **3 Instalación del software en Windows NT 4.0**

Instalación del software .....	3-1
Configuración de los controladores del joystick en Windows NT 4.0 .....	3-1
Reinstalación de los controladores de audio del disco de instalación .....	3-2
Desinstalación de Sound Blaster Live! .....	3-2

### **A Especificaciones generales**

Características.....	A-1
Tecnología Bus Mastering en arquitectura PCI .....	A-1
EMU10K1 .....	A-1
Canal de voz digitalizada estéreo.....	A-2
Codec Mixer AC' 97 .....	A-2
Control de volumen.....	A-2
Creative Multi Speaker Surround™ (CMSSTM).....	A-2
Conectividad.....	A-3
Entradas de audio.....	A-3
Salidas de audio .....	A-3
Interfaces .....	A-3

### **B Emulación de SB en MS-DOS/ Windows 95/98**

Información general .....	B-1
Funcionamiento del programa de instalación .....	B-2
Configuración del archivo AUTOEXEC.BAT .....	B-2
Configuración del archivo CONFIG.SYS.....	B-3
Configuración de los recursos del sistema.....	B-3
Direcciones de entrada/salida (E/S).....	B-4
Línea de Solicitud de interrupción (IRQ).....	B-4
Canal de acceso directo a memoria (DMA).....	B-5
Variables de entorno.....	B-5
Variable de entorno CTSYN .....	B-5



Variable de entorno BLASTER .....	B-5
Determinación de los recursos .....	B-6
Selección de las mejores opciones de sonido en un juego.....	B-7
Opciones de música.....	B-8
Opciones de sonido digital.....	B-8
Utilidades para el modo MS-DOS .....	B-9
SBECFG.EXE .....	B-9
SBEMIXER.EXE.....	B-9
SBESET.EXE .....	B-10
SBEGO.EXE .....	B-11

## **C Modificaciones en la configuración de la tarjeta de sonido**

Activación y desactivación de la interfaz del puerto de joystick .....	C-1
Activación y desactivación de otras funciones .....	C-2
En Windows 95/98 y Windows NT 4.0 .....	C-2
Para abrir AudioHQ desde el menú de Sound Blaster .....	C-2
Para abrir AudioHQ desde Launcher de Creative .....	C-2

## **D Solución de problemas**

Problemas en la instalación del software.....	D-1
Problemas con el sonido .....	D-2
Problemas con Surround Mixer .....	D-6
Caché insuficiente para SoundFont.....	D-6
Problemas con el joystick .....	D-7
Resolución de conflictos de E/S.....	D-7
Problemas en Windows NT 4.0.....	D-8
Problemas con el reproductor Encore DVD .....	D-9

# Introducción

---

La solución de sonido líder del mercado para la diversión y los juegos en Digital

Sound Blaster Live! Value es la mejor solución de sonido para juegos, películas, discos CD y demás formas de entretenimiento en Digital. Sound Blaster Live! Value admite el uso de Environmental Audio, el estándar de sonido más importante en la actualidad; de esta manera, permite crear un sonido multidimensional similar al de la vida real, con entornos acústicos de múltiples texturas que ofrecen una experiencia de sonido 3D más realista. El potente procesador de sonido EMU10K1 proporciona un rendimiento óptimo de la CPU en lo referente al sonido, con la máxima fidelidad y una claridad absoluta. Añada a todas estas ventajas una configuración de cuatro altavoces y experimentará un sonido 3D realista (incluso sonido ambiental en aquellos juegos que admitan Environmental Audio) y disfrute de las películas con un sonido auténticamente envolvente. El programa de actualización Live!Ware mantendrá su tarjeta Sound Blaster Live! Value al día con continuas actualizaciones que permitirán hacer uso de las tecnologías y funciones que puedan surgir en el futuro.

La solución de sonido líder del mercado para los juegos y el entretenimiento digitales. Para los entusiastas que buscan obtener un valor añadido, no hay nada mejor que Sound Blaster Live! Value, la mejor elección si lo que se desea es experimentar al máximo los juegos y el entretenimiento digitales.

Requisitos del sistema

Para instalar el *software* de Creative, una tarjeta requiere al menos:

- Procesador Intel® Pentium® original, con una velocidad de 133 MHz para Windows 95/98 y 200 MHz para Windows NT 4.0
- Chipset* de placa madre Intel o 100% compatible

- Windows 95, 98 o Windows NT 4.0
- 16 MB RAM para Windows 95/98 (32 MB RAM recomendados) o 32 MB RAM para Windows NT 4.0
- 65 MB de espacio libre en el disco duro
- Ranura preparada para PCI 2.1 y disponible
- Auriculares o altavoces amplificadas (no incluidos)
- Unidad de CD-ROM para la instalación del *software*

Al seleccionar Sound Blaster Live! Value en la pantalla de instalación, el programa ofrece una estimación aproximada del espacio que ocupa en el disco duro. Puede ocurrir que para las funciones básicas de algunas de las aplicaciones incluidas sean necesarios o bien un micrófono o bien unos requisitos del sistema más altos. Si desea obtener información más detallada al respecto, consulte la documentación de cada aplicación concreta.

## Ventajas de Live!Ware

**Su inversión queda protegida**, ya que se reducen al mínimo las probabilidades de que su tarjeta de sonido se quede obsoleta poco después de comprarla. A través de Live!Ware tendrá acceso permanente a nuevas funciones que le permitirán experimentar la tecnología más moderna y prolongar la vida de su tarjeta.

**El valor y la experiencia que obtendrá de su equipo aumentarán con el tiempo**, ya que Live!Ware seguirá ofreciendo nuevas funciones y mejoras. Cada nueva actualización tendrá como efecto un “rejuvenecimiento” de la tarjeta de sonido y le permitirá experimentar nuevas posibilidades. Es como si la tarjeta volviera a nacer.

**La tarjeta permanece siempre actualizada:** basta con descargar las actualizaciones más recientes de Live!Ware. Si surgen nuevos estándares o funciones, el *hardware* estará preparado: descargue los complementos correspondientes y la tarjeta quedará completamente actualizada!

## Más información

Consulte la *Guía del usuario* electrónica para las especificaciones MIDI y la asignación de las patillas de los conectores. También encontrará instrucciones sobre varias aplicaciones del equipo de audio.

## Otros apartados de referencia

- Instrucciones de instalación: Capítulo 1, “Estudio e instalación de la tarjeta”
- Instalación del software
  - Capítulo 2, “Instalación del software en Windows 95/98”
  - Capítulo 3, “Instalación del software en Windows NT 4.0”

## Otras recomendaciones

- Si desea obtener explicaciones generales sobre las funciones de su tarjeta, ejecute el programa Sound Blaster Live! Value Experience.
- Visite el sitio web [www.sblive.com](http://www.sblive.com) si desea obtener más información o actualizaciones de Live!Ware.

## Convenciones del documento

En este documento se emplean las siguientes convenciones tipográficas:

### **negrita**

Texto que se debe escribir exactamente como aparece.

### *cursiva*

Título de un libro o un marcador de posición que representa la información que se debe incluir.

### MAYÚSCULAS

Nombres de directorios, de archivos y acrónimos.



El icono del bloc de notas llama la atención sobre aspectos que resultan de particular importancia y que deben ser tenidos en cuenta antes de continuar.



El icono del despertador constituye una llamada de precaución o aviso que le ayudará a evitar situaciones de riesgo.

# Estudio e instalación de la tarjeta

---

Este capítulo consta de los siguientes apartados:

- La tarjeta de sonido
- Instalación de la tarjeta y los periféricos
- Colocación de los altavoces

## La tarjeta de sonido



Las clavijas tienen un solo orificio, mientras que los conectores cuentan con varios pares de patillas. Su tarjeta puede no tener alguno de estos conectores. Hallará más detalles sobre la asignación de patillas en la sección “Información sobre el hardware” de la guía del usuario.



Las clavijas Salida de línea y Salida trasera pueden usarse a la vez en sistemas de altavoces de 4.1 canales: p. ej, PCWorks FourPointSurround de Cambridge SoundWorks.

La tarjeta de sonido consta de estas clavijas y conectores que permiten conectar otros dispositivos:

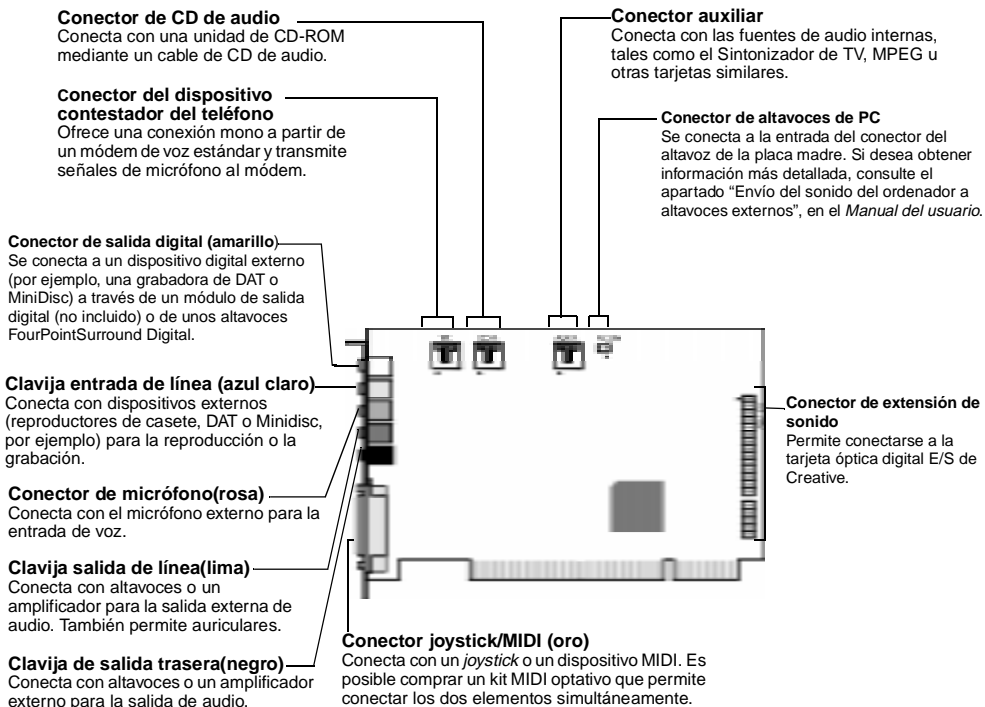


Figura 1-1: Clavijas y conectores de la tarjeta Sound Blaster Live! Value

## Instalación de la tarjeta y los periféricos



No fuerce la entrada de la tarjeta en la ranura. Si no encaja correctamente, retírela suavemente e inténtelo de nuevo



El conector de *joystick* de la tarjeta de sonido es idéntica a la de un adaptador de control de juegos de PC estándar o al del conector de juegos de E/S. Se puede conectar cualquier *joystick* similar con un conector de 15 patillas o cualquier dispositivo compatible con el *joystick* de PC estándar. Para emplear dos *joysticks*, se necesita un cable divisor en Y.

1. Apague el sistema y todos los dispositivos periféricos.
2. Toque una placa metálica del sistema para toma de tierra y para descargar la electricidad estática. Seguidamente, desenchufe el cable.
3. Retire la cubierta del sistema.
4. Retire las placas de metal de dos ranuras de expansión PCI libres del sistema y coloque a un lado los tornillos para emplearlos después.
5. Sitúe la tarjeta Sound Blaster Live! Value sobre la ranura de expansión PCI libre. Presione la tarjeta suave y uniformemente en la ranura, como se muestra en la ilustración. Asegúrese de que la tarjeta queda firmemente ajustada en la ranura PCI.
6. Fije la tarjeta a la ranura de expansión con un tornillo.
7. Para saber cómo conectar otros dispositivos, observe la Figura 1-3.
8. Vuelva a colocar la cubierta del equipo.
9. Enchufe el cable y encienda el sistema.

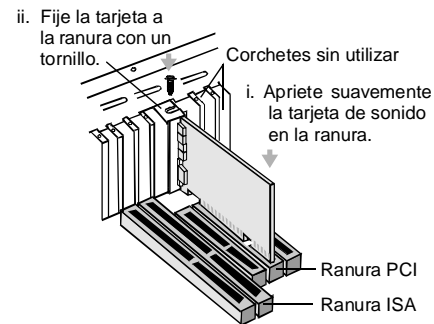


Figura 1-2: Fijación de la tarjeta a la ranura PCI.



- ❑ Si va a utilizar juegos en modo DOS de Windows 95/98, deberá:
- Asegurarse de que el conector de entrada de CD y el conector de audio de CD análogo de la unidad de CD-ROM o PC-DVD estén conectados.
  - Además, si se produce un sonido distorsionado, no conecte en conector SPDIF al conector de audio digital de la unidad de CD-ROM o PC-DVD.

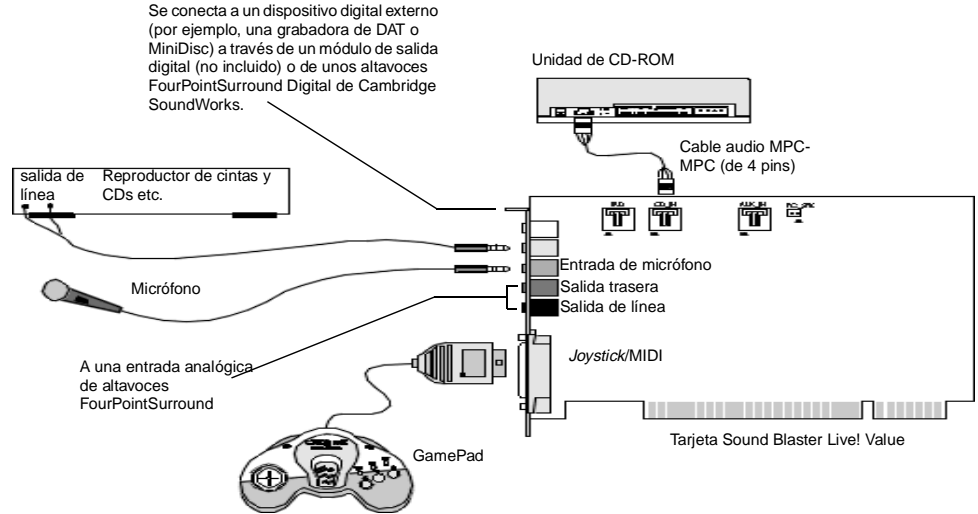
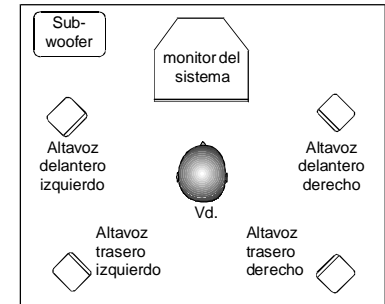


Figura 1-3: Conexión de otros dispositivos.



## Colocación de los altavoces

Si emplea cuatro altavoces, colóquelos formando un cuadrado a su alrededor y sitúese en el centro (fíjese en la Figura 1-4). Oriéntelos en su dirección. Asegúrese de que el monitor del equipo no bloquea los altavoces delanteros. Ajuste las posiciones relativas de los altavoces a voluntad para obtener el mejor resultado. Si tiene un subgrave, colóquelo en una esquina de la habitación para obtener un resultado de bajos óptimo.



*Figure 1-4: Posición recomendada para la instalación de 4 altavoces.*

# Instalación del *software* en Windows 95/98

---

En este capítulo se muestra cómo instalar el *software* de audio en Windows 95/98 una vez instalada la tarjeta. Consta de los siguientes apartados:

- Configuración de los controladores de audio
- Desinstalación de las aplicaciones
- Reinstalación de los controladores de audio del disco de instalación
- Juegos existentes

## Configuración de los controladores de audio

Los controladores de dispositivo son necesarios para controlar los componentes de la tarjeta de sonido. Una vez instalada la tarjeta y conectada al sistema, Windows 95/98 detecta automáticamente los componentes y, a continuación, instala los controladores automáticamente o bien solicita al usuario que los instale. Puede encontrarse con los siguientes mensajes, no necesariamente en el orden mostrado aquí.

- Si aparece un mensaje similar al de la Figura 2-1, sólo tiene que fijarse en él y esperar el próximo.



Figura 2-1: Cuadro de mensaje que indica la detección de un dispositivo.

- ❑ Si aparece un cuadro de diálogo similar al de la Figura 2-2, haga clic en la opción **Controlador de un disco proporcionado por el fabricante de hardware y seguidamente** en el botón **Aceptar**. Si se le solicita el disquete o el disco de instalación de Windows 95, introdúzcalo en la unidad y haga clic en el botón **Aceptar**.
- ❑ Si aparece el cuadro **Instalar desde disco** o uno similar al de la Figura 2-3:

1. Introduzca el disco de instalación en la unidad de CD-ROM y seleccione la unidad.
2. Si aparece la casilla de **verificación Especificar una ubicación**, compruebe que está seleccionada y que las demás casillas no lo estén.
3. Haga clic en el botón **Examinar** y seleccione la carpeta **AUDIO\Idioma\WIN95DRV**. El *Idioma* es el del *software* que desea instalar.
4. Haga clic en el botón **Aceptar**. Los archivos necesarios se copiarán en el disco duro.

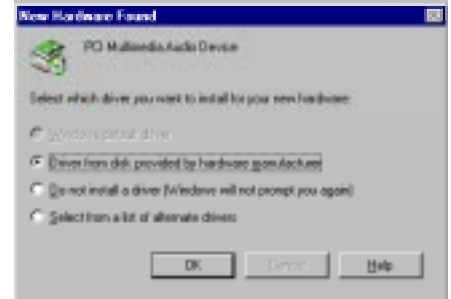


Figura 2-2: Cuadro de diálogo de instalación de controlador con la opción *Controlador predeterminado de Windows no disponible*.

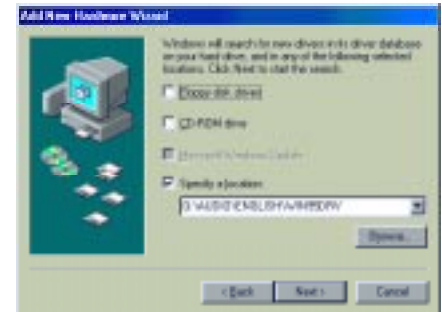


Figura 2-3: Cuadro de diálogo Asistente para agregar nuevo hardware.

- ❑ Si aparece un cuadro de diálogo similar al de la Figura 2-4:
1. Haga clic en el botón **Otras ubicaciones**.
  2. En el cuadro de diálogo **Seleccionar otra ubicación**, haga clic en el botón **Examinar** y seleccione la carpeta **AUDIO\Idioma\WIN95DRV**. El *Idioma* es el del *software* que desea instalar.
  3. Haga clic en el botón **Aceptar** y seguidamente en el botón **Terminar**. Algunos de los archivos necesarios se copian en el disco duro; pero también aparece un mensaje advirtiendo que no se ha podido encontrar un archivo (2GMGSMT.SF2 u otro).
  4. Haga clic en el botón **Aceptar**.
  5. En el cuadro de diálogo Copiando archivos, haga clic en el botón **Examinar** y seleccione la carpeta **AUDIO\Idioma\WIN95DRV**. El *idioma* es el del *software* que desea instalar.
  6. Haga clic en el botón **Abrir** y seguidamente haga doble clic en **Aceptar**. El archivo se copiará en el disco duro.

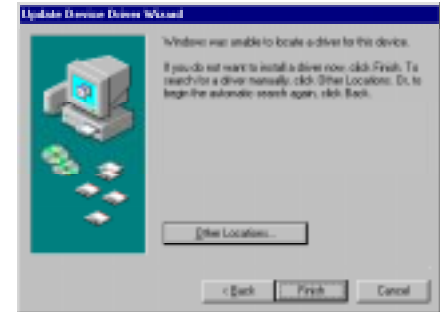
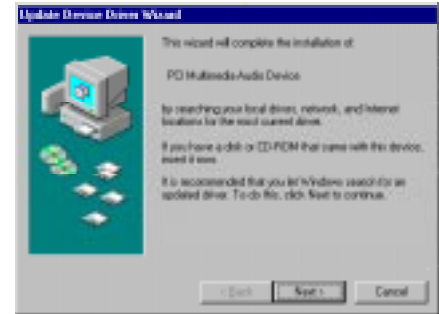


Figura 2-4: Cuadro de diálogo Asistente de actualización de controladores cuando no se encuentra el controlador.

- ❑ Si aparece un cuadro de diálogo similar al de la Figura 2-5, haga clic en el botón **Siguiente** y siga las instrucciones de la pantalla para completar la instalación del controlador.
- ❑ Si apareciera un mensaje de conflicto de versión entre VJOYD.VXD y MSJSTICK.DRV, haga clic en el botón **Sí** para conservar los archivos.



*Figura 2-5: Cuadro de diálogo Asistente de actualización de controladores al inicio de la instalación.*

## Desinstalación de las aplicaciones

Siga el procedimiento que se detalla a continuación para eliminar por completo las aplicaciones antes de volver a instalarlas para poder corregir posibles problemas, cambiar la configuración o actualizar la versión del producto.

### *Para desinstalar las aplicaciones*

1. Cierre las aplicaciones de la tarjeta de sonido que estén abiertas, incluidos el Launcher de Creative y el icono de SB Live! de la barra de. Las aplicaciones que estén funcionando durante la instalación no serán eliminadas.
2. Haga clic en **Inicio > Configuración > Panel de control**.
3. Haga doble clic en el icono **Agregar o quitar programas**.
4. Aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de Agregar o quitar programas** con las siguientes opciones: **Sound Blaster Live! Value, Launcher de Creative y PlayCenter de Creative**.
5. Repita los pasos 3 y 4 para **Launcher de Creative y PlayCenter de Creative**.

6. Haga clic en el botón **Aceptar** para que se cierre el cuadro de **Propiedades de Agregar o quitar programas**.
7. Reinicie el ordenador si se le pide que lo haga.

## Reinstalación de los controladores de audio del disco de instalación

Si desea reinstalar de nuevo sólo los controladores de audio porque piense que se han deteriorado:

1. Introduzca el disco de instalación en la unidad de CD-ROM.
2. Ejecute el programa UPDDR95.EXE de la carpeta **AUDIO\Idioma\WIN95DRV** de la unidad de CD-ROM. El *Idioma* será el del *software* que desea instalar. Puede que el proceso de instalación dure unos minutos. La desaparición del cuadro de progreso es lo que determinará el final de la actualización.

## Juegos existentes

Para obtener más información, consulte el Apéndice B, Emulación de SB en MS-DOS/Windows 95/98”.

## Instalación del *software* en Windows NT 4.0



No es posible instalar más de una tarjeta de sonido Sound Blaster del mismo tipo en el equipo.

### Instalación del *software*

### Configuración de los controladores del joystick en Windows NT 4.0

En este capítulo se explica cómo instalar el *software* de audio en Windows NT 4.0 una vez instalada la tarjeta. Consta de las siguientes secciones:

- Instalación del software en Windows NT 4.0
- Configuración de los controladores del joystick en Windows NT 4.0
- Reinstalación de los controladores de audio del disco de instalación
- Desinstalación de Sound Blaster Live!

La instalación del *software* en NT 4.0 incluye la instalación de los controladores de audio.

1. Introduzca el disco de instalación en la unidad de CD-ROM. Accederá a la pantalla de ejecución automática.
2. Siga las instrucciones de la pantalla para completar la instalación.
  1. Acceda al ordenador como Administrador.
  2. Haga clic en **Inicio** -> **Configuración** -> **Panel de control**.
  3. Haga doble clic en el icono **Multimedia**, después seleccione la ficha **Dispositivos** y haga clic en el botón **Agregar**.
  4. De la lista de dispositivos del cuadro de diálogo **Agregar**, seleccione **Controlador no listado o actualizado**, y después haga clic en el botón **Aceptar**.
  5. Inserte el CD-ROM de Windows NT 4.0 en la unidad correspondiente.

6. En el cuadro de diálogo **Instalar controlador**, escriba **E:\DRVLIB\MULTIMED\JOYSTICK\X86** siendo E:\ la unidad de CD-ROM, y haga clic en **Aceptar**.
7. En el cuadro de diálogo **Agregar un controlador no enlistado o actualizado**, haga clic en **Analog Joystick Driver** (Controlador de *joystick* analógico) y haga clic en **Aceptar**.
8. En el cuadro de diálogo **Configuración del joystick Microsoft**, haga clic en el botón **Aceptar**.
9. Reinicie el ordenador cuando se solicite que lo haga.

## Reinstalación de los controladores de audio del disco de instalación

Si desea volver a instalar los controladores de audio por si hubieran podido deteriorarse:

1. Introduzca el disco de instalación en la unidad de CD-ROM.
2. Ejecute el programa UPDPCINT.EXE de la carpeta **AUDIO\Idioma\NT4DRV** de la unidad de CD-ROM. El *Idioma* será el del *software* que desea instalar.
3. Cuando se le solicite, reinicie el equipo. Puede que tenga que reiniciarlo más de una vez.
4. Si aparece un mensaje de error del Administrador de control de servicios de Windows NT 4.0, consulte la sección “Problemas en Windows NT 4.0” a página D-8.

## Desinstalación de Sound Blaster Live!

Para eliminar el *software* de Sound Blaster Live!, siga el procedimiento detallado en la sección “Desinstalación de las aplicaciones” a página 2-4. Este procedimiento es igual en Windows NT 4.0.





# Especificaciones generales

---

En este apartado se ofrece una lista con las especificaciones de la tarjeta de sonido.

## Características

Tecnología Bus Mastering en arquitectura PCI

- Es conforme a la versión 2.1 de la especificación PCI.
- La tecnología Bus Mastering reduce el tiempo de espera y acelera el rendimiento del sistema.

EMU10K1

- Procesamiento avanzado de efectos digitales acelerado mediante *hardware*.
- Procesamiento digital de 32 bits manteniendo un rango dinámico de 192 dB.
- Interpolación de 8 puntos patentada que consigue la mayor calidad de reproducción de sonido.
- Sintetizador de tabla de ondas mediante *hardware* de 64 voces.
- Ecuilización y mezcla digital de calidad profesional.
- Hasta 32 MB de memoria RAM para mapear sonidos en la memoria central.

**Canal de voz digitalizada  
estéreo**

- Funcionamiento full duplex (bidireccionalidad) de 16 bits.
- Digitalización de 8 y 16 bits en modo estéreo y mono.
- Reproducción de 64 canales de sonido en frecuencias de muestreo arbitrarias para cada uno de ellos.
- Frecuencias de muestreo para grabación ADC (conversión de señal analógica a digital): 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1 y 48 kHz.
- Difuminado para una grabación de 8 y 16 bits.

**Codec Mixer AC' 97**

- Capacidad de mezclar las fuentes de sonido EMU10K1 con fuentes analógicas, como CD de audio, Entrada de línea, Micrófono, Auxiliar y TAD.
- Grabación con fuente de entrada seleccionable o con mezcla de diferentes fuentes de sonido.
- Conversión de entradas analógicas a digitales de 16 bits con una frecuencia de muestreo de 48kHz.

**Control de volumen**

- Software* para el control de la grabación y reproducción de sonido maestro, voz digitalizada y entrada desde un dispositivo MIDI, CD de audio, Entrada de línea, Micrófono, Auxiliar, TAD, Altavoz de PC y dispositivo Wave/DirectSound.
- Control independiente de graves y agudos.
- Control de balance entre altavoces delanteros y traseros.
- Control de balance y de silencio específico para cada fuente de reproducción.

**Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)**

- Tecnología Multi-speaker.
- Algoritmo de mezcla y de panning de calidad profesional.
- Múltiples sonidos independientes que se pueden desplazar y colocar alrededor del usuario.

# Conectividad

## Entradas de audio

- Entrada de línea analógico-lineal mediante jack estéreo en la parte trasera de la carcasa.
- Entrada analógica para Micrófono mono mediante jack estéreo en la parte trasera de la carcasa.
- Entrada analógico-lineal para CD mediante conector Molex de 4 patillas en la tarjeta.
- Entrada analógico-lineal para dispositivo auxiliar mediante conector Molex de cuatro patillas en la tarjeta.
- Entrada analógico-lineal para TAD mediante conector Molex de 4 patillas en la tarjeta.

## Salidas de audio

- Entrada digital I<sup>2</sup>S (señal de entrada/salida inteligente) para vídeo ampliada mediante conector Molex de 4 patillas en la tarjeta.
- Dos salidas analógico-lineales mediante jacks estéreo en la parte trasera de la carcasa, salidas de línea Frontal y Trasera.
- Pueden conectarse auriculares estéreo a la salida de línea Frontal (resistencia de 32 ohmios).

## Interfaces

- PC\_SPK de 1x2 patillas
- Interfaz MIDI D-Sub para una conexión a dispositivos MIDI externos. También funciona como puerto para *joystick*.
- Cabezal AUD\_EXT de 2 x 20 para conectar a tarjeta óptica digital de E/S o a la sección de la unidad.

# Emulación de SB en MS-DOS/ Windows 95/98

---

## Información general

Aunque los juegos disponibles en el mercado han sido diseñados sólo para MS-DOS, SB Live! funciona perfectamente con ellos. Existen dos formas de ejecutar juegos para MS-DOS:

### Desde la ventana MS-DOS en Windows 95/98 (método recomendado):

*Para abrir la ventana:*

- Seleccione **Inicio** -> **Programas** y haga clic en el icono de **MS-DOS**.

### En el modo MS-DOS de Windows 95/98:

Es posible que en ocasiones no quiera o no pueda ejecutar un juego desde la ventana de MS-DOS debido a que sea incompatible con Windows 95/98 o a que los recursos disponibles del sistema no sean suficientes como para poder ejecutar el juego con Windows 95/98 cargado. En estos casos, utilice el modo MS-DOS, en el que sólo se cargan las partes indispensables de Windows 95/98.

*Para reiniciar el sistema en modo MS-DOS cuando ya se ha cargado Windows 95/98:*

1. Seleccione **Inicio** -> **Apagar el sistema**.
2. Haga clic en la opción **Reiniciar el equipo en modo MS-DOS** y, a continuación, en el botón **Aceptar**.

*Para iniciar el equipo directamente en el modo MS-DOS:*

1. Mantenga presionada la tecla F8 mientras se empieza a cargar Windows 95/98.
2. En el menú que aparecerá mientras se inicia el equipo, seleccione la opción Sólo símbolo del sistema y, a continuación, presione la tecla <Intro>.

## Funcionamiento del programa de instalación

El programa de instalación modifica los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.

## Configuración del archivo AUTOEXEC.BAT

El programa de instalación añade las siguientes sentencias al archivo AUTOEXEC.BAT:

```
SET CTSYN=C:\WINDOWS  
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6  
C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
```

Las dos primeras sentencias sirven para configurar las variables de entorno de la tarjeta de sonido. Si desea obtener más información sobre estas variables, consulte el apartado “Variables de entorno” a página B-5.

La tercera sentencia sirve para ejecutar SBEINIT.COM, que es el controlador de SB Live! para el modo MS-DOS. Este controlador es necesario para que la tarjeta SB Live! funcione adecuadamente en el modo MS-DOS.

Para ejecutar SBEINIT.COM es necesario que los archivos HIMEM.SYS y EMM386.EXE estén cargados. En el caso de que sea necesario, el programa de instalación también añadirá en CONFIG.SYS las sentencias necesarias para cargar los archivos HIMEM.SYS y EMM386.EXE, e incluso creará el archivo si éste no existe.

Es muy poco probable que un programa no funcione con memoria extendida, pero si esto ocurre, sólo tiene que añadir el parámetro NOEMS al administrador de memoria. Por ejemplo:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
```

Aunque esta no sea la opción predeterminada, también se puede cargar este controlador en la memoria alta añadiendo la siguiente sentencia en AUTOEXEC.BAT:

```
LOADHIGH=C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
```

No elimine el administrador de memoria completamente. No intente cargar SEBEINIT.COM en memoria alta cuando esté utilizando el parámetro NOEMS si SBEINIT.COM no consigue ejecutar SBELOAD.EXE o SBECFG.EXE. En el caso improbable de que un juego de MS-DOS no pueda ejecutarse con un administrador de memoria, no podrá utilizar la tarjeta SB Live! con ese juego.

## Configuración del archivo CONFIG.SYS

El programa de instalación añade la siguiente sentencia al archivo CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS  
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
```

## Configuración de los recursos del sistema



En las siguientes tablas se marcan con **negrita** los valores recomendados.

En este apartado se explican los siguientes recursos para la emulación de SB mediante *software* —no *hardware*— de la tarjeta:

- Direcciones de entrada/salida (E/S)
- Línea de Solicitud de interrupción (IRQ)
- Canal de acceso directo a memoria (DMA)

Si se produce un conflicto entre su tarjeta y un periférico, puede que sea necesario modificar los recursos del sistema. Si desea obtener información más detallada al respecto, consulte el apartado “Resolución de conflictos de E/S” a página D-7.

Al cambiar la configuración de los recursos, asegúrese de que las variables del entorno (consulte el apartado “Variables de entorno” a página B-5) también reflejan los cambios. Es posible ver el entorno del sistema escribiendo **SET** en el símbolo del sistema del DOS.

## Direcciones de entrada/salida (E/S)

Las direcciones de E/S son las áreas de comunicación que utiliza el procesador central de un ordenador para distinguir entre los distintos dispositivos periféricos conectados al sistema cuando éstos envían o reciben datos.

*Table B-1: Posibles direcciones de entrada/salida (E/S) predeterminadas.*

Dispositivo	Rango de dirección de E/S predeterminada
Interfaz de SB	<b>220H - 22FH</b> 240H - 24FH 260H - 26FH 280H - 28FH
Interfaz MPU-401 UART MIDI	300H - 301H 310H - 311H 320H - 321H <b>330H - 331H</b>
Sintetizador de música estéreo	<b>388H - 38BH</b>

## Línea de Solicitud de interrupción (IRQ)

Una línea IRQ es la línea de señales que utilizan los dispositivos para notificar al procesador central del ordenador que van a enviar o recibir datos para su procesamiento.

*Table B-2: Posible asignación de las líneas predeterminadas de solicitud de interrupción (IRQ).*

Dispositivo	Línea IRQ predeterminada
Interfaz de SB	5, 7, 9, 10

## Canal de acceso directo a memoria (DMA)

Un canal DMA es un canal de datos que utilizan los dispositivos para intercambiar directamente datos de la memoria del sistema.

*Table B-3: Posible asignación de los canales predeterminados de acceso directo a memoria (DMA).*

Uso	Canal DMA predeterminado
Primer canal DMA	0, 1, 3
Segundo canal DMA	5, 6, 7

## Variables de entorno

Las variables de entorno se utilizan para enviarle al *software* información sobre la configuración del *hardware* en el sistema. Para el modo MS-DOS, esta tarjeta de sonido incluye las siguientes variables:

- Variable de entorno CTSYN
- Variable de entorno BLASTER

### Variable de entorno CTSYN

La variable de entorno CTSYN señala la ubicación del archivo CTSYN.INI, que normalmente se encuentra en el directorio Windows. La sintaxis de esta variable es la siguiente:

```
CTSYN=vía de acceso
```

en donde “vía de acceso” se refiere a la ubicación del archivo CTSYN.INI.

### Variable de entorno BLASTER

La variable de entorno BLASTER especifica la dirección base de E/S, la línea IRQ y los canales DMA de la interfaz de SB. Su sintaxis es:

```
BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
```



Los parámetros en este comando son los siguientes:

<b>Este parámetro</b>	<b>Especifica</b>
Axxx	Dirección base de E/S de la interfaz de SB.
Ix	Línea IRQ que utiliza la interfaz de sonido.
Dx	Primer canal DMA que utiliza la interfaz de sonido.
Hx	Segundo canal DMA que utiliza la interfaz de sonido.
Pxxx	Dirección base de E/S de la interfaz de MPU-401 UART.
Tx	Tipo de tarjeta, donde <i>x</i> debe ser 6.

## Determinación de los recursos

*Para encontrar los recursos actuales de emulación de SB16 en Windows 95/98:*

1. Seleccione **Inicio** -> **Configuración** -> **Panel de control**.
2. En la ventana **Panel de control**, haga doble clic en el icono de **Sistema**.
3. En el cuadro de diálogo **Propiedades de Sistema**, haga clic en la pestaña **Administrador de dispositivos**.
4. Haga doble clic en **Dispositivos diversos de Creative** y, a continuación, haga doble clic en **Emulación de Creative SB16**.
5. Haga clic en la pestaña **Recursos**.

La información que aparece en la lista de recursos es útil para configurar los juegos de MS-DOS de forma que pueda utilizarse con ellos la tarjeta SB Live.

Posiblemente la lista de recursos muestre tres entradas de tipo “Rango de entrada y salida” y dos entradas de tipo “Acceso directo a memoria”, las cuales se corresponden con la secuencia de estas entradas: Table B-1 y Table B-3. Si el número de entradas no coincide, un buen criterio para averiguar la identidad del dispositivo es su dirección de E/S o su canal DMA.



Para que el archivo SBECFG.EXE funcione correctamente, el controlador para el modo MS-DOS SBEINIT.COM debe estar cargado.

## Selección de las mejores opciones de sonido en un juego

*Para encontrar los recursos actuales de emulación de SB16 en el modo MS-DOS:*

1. Sitúese en el directorio en el que se encuentre el controlador de la SB Live! para el modo DOS, es decir:  
C : \PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV
2. Escriba **SBECFG** y pulse la tecla <Intro>.

Algunos juegos antiguos pueden tener dificultades a la hora de detectar la tarjeta SB Live! cuando ésta se haya configurado con determinados recursos. Lo que suele ocurrir es que estos juegos esperan que la tarjeta esté configurada con un conjunto determinado de recursos, por lo que no pueden cargarse si no encuentran estos recursos. En el caso de que tenga alguno de estos juegos antiguos de MS-DOS que no funciona correctamente, pruebe a cambiar la configuración de la Emulación de SB16. Para ello, lea los siguientes puntos a modo de guía:

**Problema:** La emulación de Sound Blaster no es reconocida.

**Solución:** Cambie la línea IRQ que utiliza la Emulación de SB entre 5 y 7, utilice el canal DMA 1 y el puerto 220 de la interfaz de SB.

**Problema:** La emulación de MPU-401 no es reconocida.

**Solución:** Utilice la dirección 330 para el puerto.

La mayoría de los juegos de MS-DOS que proporcionan sonido disponen de varios procedimientos para configurarlo. Lo más habitual es ofrecer una lista con las tarjetas o los dispositivos de sonido más populares, de entre los que hay que elegir.

La forma de presentar las opciones de sonido puede variar enormemente de un juego a otro. Algunos pueden ofrecer una única selección, que corresponde a un dispositivo de sonido concreto (por ejemplo: Sound Blaster 16, Roland Sound Canvas...). Otros pueden ofrecer dos opciones independientes, una para la música y otra para el sonido digital; por ejemplo, combinar General MIDI para la reproducción de música con Sound Blaster para la del sonido digital. En estos casos, suelen ofrecerse dos menús independientes para la configuración.

Algunos juegos permiten configurar la dirección del puerto MIDI y las líneas IRQ que se utilizarán para la reproducción de la música y el sonido. Asegúrese de que los parámetros que se configuren se corresponden con los valores que aparecen al ejecutar el archivo SBECFG.EXE o en la ficha Recursos del cuadro de diálogo Propiedades de Emulación de Creative SB16.

Algunos juegos ofrecen la opción MPU-401/Roland (General MIDI o MT-32/LAPC-1). Estos juegos también suelen permitir que se configure la dirección del puerto MIDI. Asegúrese de que los parámetros de los juegos coinciden con la dirección MIDI que aparece en la lista de recursos de la ficha Recursos situada en el cuadro de diálogo Propiedades de Emulación de Creative SB16. Los mismos valores pueden encontrarse en la entrada “Emulación de MPU-401 (General MIDI, Roland MT-32/LAPC-1)”, que se mostrará al ejecutar el archivo SBECFG.EXE en el modo MS-DOS. Recuerde activar el sonido MT-32 MIDI con el programa SBEMIXER si se seleccionan las opciones Roland MT-32 o LAPC-1 para la reproducción de música.

## Opciones de música

La mayoría de los juegos de MS-DOS ofrecen un menú de opciones de sonido cuando se inician. Si tiene que elegir entre General MIDI y MT-32, seleccione siempre General MIDI, ya que proporciona una mejor calidad de sonido. En el caso de que tenga que utilizar MT-32, es necesario en primer lugar que cambie el conjunto de instrumentos de General MIDI (el predeterminado) al conjunto de instrumentos de MT-32 utilizando el programa SBEMIXER. Asegúrese de volver a la opción General MIDI cuando haya terminado de utilizar el conjunto de instrumentos de MT-32.

## Opciones de sonido digital

SB Live! admite la emulación de sonido digital Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 y Adlib. En el caso de que alguna aplicación proporcione todas estas opciones, selecciónelas en el siguiente orden:

1. Sound Blaster 16
2. Sound Blaster Pro
3. Sound Blaster
4. Adlib

## Utilidades para el modo MS-DOS

La tarjeta SB Live! incluye algunas utilidades para MS-DOS. Para ejecutarlas es necesario que esté cargado el controlador de SB Live! para DOS SBEINIT.COM.

### SBECFG.EXE

Utilice la utilidad SBECFG.EXE para ver la configuración del *hardware* y el estado de la tarjeta SB Live. Al escribir **SBECFG.EXE** en la línea de comandos, aparecerán los siguientes parámetros de *hardware*:

- Parámetros del *Hardware* PCI: Puerto, IRQ
- Emulación de Sound Blaster: Puerto, IRQ, DMA
- Emulación de MPU-401 (GM, Roland MT-32/LAPC-1): Puerto
- Emulación de Adlib: Puerto

Los parámetros de emulación aparecen sólo si están activados.

### SBEMIXER.EXE

Utilice SBEMIXER.EXE para cambiar los niveles de volumen del conjunto de instrumentos de MPU-401 que se utilizan en la tarjeta SB Live! SBEMIXER.EXE puede utilizarse desde la línea de comandos —es la opción más útil para los usuarios con conocimientos avanzados que quieran crear archivos por lotes con niveles de volumen concretos— o desde la pantalla de SBEMIXER. La configuración de SBEMIXER.EXE es independiente de la de Mezclador de Creative en Windows 95/98.

*Para especificar los valores de SBEMIXER en la línea de comandos:*

En el símbolo del sistema DOS, escriba en una sola línea el comando SBEMIXER. Su sintaxis es la siguiente:

```
SBEMIXER [/S:x] [/W:x] [/C:x] [/M:x] [/?] donde
```

Los corchetes [ ] hacen referencia a parámetros opcionales

### **Este**

#### **parámetro Especifica**

<code>/S:x</code>	El volumen del sintetizador. <i>x</i> puede ser un valor entre 0 y 127.
<code>/W:x</code>	El volumen de ondas. <i>x</i> puede ser un valor entre 0 y 127.
<code>/C:x</code>	El volumen del CD de audio. <i>x</i> puede ser un valor entre 0 y 127.
<code>/M:x</code>	El modo Sintetizador MT-32/LAPC-1. Las opciones del parámetro <i>x</i> son 0 para desactivar el sintetizador y 1 para activarlo.
<code>/?</code>	Esta opción se utiliza para ver una breve descripción de los parámetros.

Un ejemplo de comando SBEMIXER sería

**SBEMIXER /S:64 /W:120 /C:50 /M:0**

que significa “ajusta el volumen del sintetizador en 64, el de ondas en 120, el del CD de audio en 50 y desactiva el modo Sintetizador MT-32/LAPC-1”.

*Para especificar los valores SBEMIXER en la pantalla de Mezclador:*

En el símbolo del sistema DOS, escriba

**SBEMIXER**

El modo de editor interactivo permite modificar los parámetros del mezclador con el ratón, con las teclas <Tab>, <PgUp>, <PgDn> o con las teclas de dirección.

Utilice el botón Guardar para que los parámetros se guarden para la siguiente sesión.

## **SBESSET.EXE**

Use SBESSET.EXE para configurar manualmente los recursos de SB o desactivar la Emulación de SB. Por defecto, la emulación de SB en DOS se rige por los ajustes de Windows. Por ejemplo, si desactiva la Emulación SB en Windows, en la próxima salida a DOS, la Emulación de SB en DOS estará desactivada. En algunas ocasiones, puede que tenga que volver a configurar manualmente la Emulación de SB en DOS, por ejemplo, si hay un conflicto en DOS antes de poder iniciar Windows. SBESSET.EXE se ejecuta desde la línea de comando.

*Para configurar los valores de SBESSET en la línea de comando:*

En el símbolo del sistema, escriba SBESSET siguiendo esta sintaxis:

```
SBESSET [-Axxx] [-Ix] [-Dx] [-Hx] [-Pxxx] [-dx] [-wx]
```

where square brackets [ ] denote optional parameters, and:

### **Este**

#### **Parámetro Especifica**

-Axxx	Dirección de E/S de la interfaz de SB.
-Ix	Línea IRQ usada por la interfaz de audio.
-Dx	Primer canal DMA usado por la interfaz de audio.
-Hx	Segundo canal DMA usado por la interfaz de audio.
-Pxxx	Dirección de E/S de la interfaz de MPU- 401 UART.
-dx	Modo de Emulación de SB. Para x, 1 es desactivado y 0 es activado.
-wx	Sustituya la x por 1 para usar la configuración de recursos asignada por Windows. Sustituya la x por 0 para usar la configuración de recursos asignada por el usuario.

Ejemplo de SBESSET:

**SBESSET -A240 -I5 -D3 -w0**

que corresponde a “establecer la dirección de E/S de la interfaz de SB en 240, la línea IRQ usada por la interfaz de audio en 5, el Primer canal DMA usado por la interfaz de audio en 3 y usar la configuración de recursos asignada por Windows”.

**SBEGO.EXE**

Sírvase de esta utilidad para confirmar si la Emulación de SB16 se ha instalado y funciona adecuadamente.



Consulte “Configuración de los recursos del sistema” on page B-3 para obtener una lista de valores posibles.



# Modificaciones en la configuración de la tarjeta de sonido

---

Es posible que se deseen desactivar las interfaces que no se están utilizando para liberar recursos, especialmente cuando no se disponen de suficientes líneas IRQ.

Este apéndice consta de dos apartados:

- Activación y desactivación de la interfaz del puerto de joystick
- Activación y desactivación de otras funciones

## Activación y desactivación de la interfaz del puerto de joystick

La interfaz del puerto de *joystick* de la tarjeta de sonido puede activarse o desactivarse en Windows 95/98.

*Para activar o desactivar la interfaz en Windows 95/98:*

1. Seleccione **Inicio -> Configuración -> Panel de control**.
2. En la ventana **Panel de control**, haga clic en el icono **Sistema**.
3. En el cuadro de diálogo **Propiedades de Sistema**, haga clic en la pestaña **Administrador de dispositivos**.
4. Haga doble clic en **Controladores de sonido, vídeo y juegos** y seleccione **Puerto de joystick de Creative**.
5. Haga clic en el botón **Propiedades**.

6. Cuando aparezca el cuadro de diálogo Propiedades, siga estas instrucciones:

Si aparece la casilla de verificación **Configuración original (actual)**:

- Asegúrese de que esta casilla está marcada para activar la interfaz. Para desactivarla, deje esta casilla sin marcar.

Si aparece la casilla de verificación **Desactivar en este perfil** de *hardware*:

- Deje sin marcar esta casilla si desea activar la interfaz.  
Para desactivarla, asegúrese de que la casilla está marcada.

7. Haga clic en **Aceptar** para reiniciar Windows y aplicar los cambios.

Cuando la interfaz del puerto de *joystick* está desactivada, su entrada en la ficha Administrador de dispositivos tiene una cruz roja.

## Activación y desactivación de otras funciones

En Windows 95/98 y Windows NT 4.0

Utilice las aplicaciones de AudioHQ de Creative para activar o desactivar otras funciones, como el efecto Mejora de estéreo.

Para abrir AudioHQ desde el menú de Sound Blaster

Seleccione **Inicio -> Programas -> Creative -> Sound Blaster Live! Value-> AudioHQ**. Compruebe las aplicaciones que se encuentran en la ventana AudioHQ.

Para abrir AudioHQ desde Launcher de Creative

Haga clic en Launcher de Creative en la parte superior o inferior de la pantalla del PC y haga clic en la pestaña **AudioHQ**. Compruebe las aplicaciones indicadas mediante los iconos de Launcher.



## Solución de problemas

---

### Problemas en la instalación del software

En este apéndice se ofrecen algunas sugerencias para resolver los problemas que pueden aparecer durante la instalación o uso habitual del programa.

#### **En Windows 95/98, la instalación no se inicia automáticamente al introducir el CD-ROM.**

Es posible que la función de ejecución automática de Windows 95/98 no esté activada.

*Para iniciar el programa de instalación a través del menú contextual de Mi PC:*

1. Haga doble clic en el icono **Mi PC** situado en el escritorio de Windows.
2. En la ventana **Mi PC**, haga clic con el botón secundario del ratón en el icono de la unidad de CD-ROM.
3. En el menú contextual, haga clic en **AutoPlay** y siga las instrucciones que aparecerán en pantalla.

*Para activar la función AutoPlay mediante el Aviso de inserción automática:*

1. Seleccione **Inicio -> Configuración -> Panel de control**.
2. En la ventana **Panel de control**, haga doble clic en el icono **Sistema**.
3. En el cuadro de diálogo **Propiedades de Sistema**, haga clic en la pestaña **Administrador de dispositivos** y seleccione la unidad de CD-ROM.
4. Haga clic en el botón **Propiedades**.

5. En el cuadro de diálogo **Propiedades**, haga clic en la pestaña **Configuración** y seleccione **Aviso de inserción automática**.
6. Haga clic en el botón **Aceptar** para salir de este cuadro de diálogo.

## Problemas con el sonido

**Al reproducir un archivo de sonido, el sonido ambiental o los efectos son más fuertes de lo que se esperaba.**

El último entorno predefinido no resulta apropiado para el archivo de sonido actual.

*Para cambiar a un entorno apropiado:*

1. Abra la aplicación Control de Environmental Audio en AudioHQ.
2. En la lista Entornos, seleccione “Sin efectos” o un entorno apropiado.

**No hay salida de sonido por los auriculares**

*Compruebe que:*

- Los altavoces están conectados al jack para la salida de línea.
- Desde el panel **Entorno** de Surround Mixer, asegúrese de que en **Altavoz** se ha seleccionado **Auriculares**.

**En una configuración para 4 altavoces, los altavoces traseros no emiten sonido.**

*Compruebe lo siguiente:*

- Los altavoces traseros están conectados al jack para la salida trasera en la tarjeta de sonido.
- Si se están reproduciendo sonidos a partir de una de estas fuentes:
  - CD de Audio
  - Entrada de línea
  - TAD
  - Auxiliar
  - Micrófono



Si la fuente de grabación es “Lo que se oye”, sólo podrá seleccionar en cada momento una de las cinco fuentes (deberá dejar el resto en silencio). Es decir, los altavoces traseros sólo podrán obtener sonido de la fuente especificada.

*Para resolver este problema:*

1. En el panel del mezclador de Surround Mixer, asegúrese de que se encuentra activada la casilla de verificación correspondiente a la fuente desde la que se está reproduciendo.
2. Seleccione la misma fuente que haya especificado para la grabación.

Por ejemplo, si está reproduciendo juegos o películas DVD, asegúrese de seleccionar Auxiliar como dispositivo de reproducción, pero también como dispositivo de grabación en Surround Mixer.

- Si ha modificado los entornos, asegúrese de que las fuentes activas se encuentran seleccionadas en Surround Mixer.

### **No hay salida de sonido por los altavoces**

*Compruebe lo siguiente:*

- En primer lugar, que los altavoces se encuentran conectados a la salida de la tarjeta de sonido. En segundo lugar, que se ha seleccionado la fuente correcta en el panel del mezclador. Si se cumplen ambas condiciones y aun así no se obtiene sonido alguno, haga clic en el signo más (“+”) de color rojo situado encima del control VOL y compruebe si está seleccionada la casilla de verificación Sólo salida digital. Si lo está, es que se encuentra en el modo Sólo salida digital, y por ello es necesario conectar unos altavoces digitales para poder oír el sonido de la tarjeta de sonido. Si desea obtener información más detallada al respecto, consulte la sección referente al modo Sólo salida digital en la Ayuda en pantalla de Surround Mixer. Los altavoces están conectados al jack para la salida de línea. En la aplicación Speaker (haga clic en el icono AudioHQ de la barra de tareas y, a continuación, en la aplicación Speaker), asegúrese de que en el campo Salida se ha especificado Auriculares.

**No hay salida de sonido cuando se reproducen archivos digitales del tipo .WAV, archivos MIDI o clips AVI.**

*Causas posibles:*

- El mando de volumen en los altavoces (en el caso de que lo haya) está mal ajustado.
- El amplificador exterior o los altavoces no están conectados al jack que les corresponde.
- Hay un conflicto de *hardware*.
- La opción seleccionada en **Altavoz**, dentro del panel **Entorno** de Surround Mixer, es incorrecta.
- Los deslizadores de **Sonido original** en las fichas **Maestro** o **Fuente** de la aplicación Environmental Audio están en el 0% o en un valor cercano a éste.

*Compruebe que:*

- El mando de volumen en los altavoces, en el caso de que lo haya, marca un valor medio. Si es necesario, utilice Mezclador de Creative para ajustar el volumen.
- El amplificador o los altavoces exteriores están conectados al jack de la salida de línea o al de la salida trasera en la tarjeta de sonido.
- No existen conflictos de *hardware* entre la tarjeta y algún dispositivo periférico. Consulte el apartado “Resolución de conflictos de E/S” a página D-7.
- La selección de altavoz en la opción correspondiente del panel **Entorno** de Surround Mixer se corresponde con la configuración del altavoz o los auriculares.
- Los deslizadores de **Sonido original** en las fichas **Maestro** o **Fuente** de la aplicación Environmental Audio están situados en el valor 100%.

**No hay salida de sonido cuando se reproducen discos CD de audio o juegos de DOS que necesitan un CD-ROM.**

*Para resolver este problema:*

- Asegúrese de haber puesto en contacto el conector de sonido analógico situado en la unidad de CD-ROM y el de entrada de CD situado en la tarjeta de sonido.

**La modificación de los valores de balance de una fuente hace que en ocasiones se pierda el sonido.**

Esto ocurre cuando se está en modo **Sólo salida digital** y el balance izquierda-derecha que se haya especificado para la fuente en un mezclador diferente de Surround Mixer (por ejemplo, la aplicación Control de Volumen de Windows) se encuentra en el extremo opuesto en comparación con la posición especificada en el panel Entorno de Surround Mixer. Por ejemplo, si el balance de un CD de audio se encuentra a la izquierda en Control de Volumen de Windows pero a la derecha en Surround Mixer.

*Para resolver este problema:*

- Abra el segundo mezclador y centre el balance de todas las fuentes de entrada de sonido. De esta manera, se asegurará de que las fuentes analógicas no quedan silenciadas al modificar los valores de balance en Surround Mixer.

## Problemas con Surround Mixer

**Los valores del mezclador cambian de manera inesperada cada vez que se modifica un superentorno predeterminado.**

*Para resolver este problema:*

- Separe los valores del mezclador.
  1. Desde el panel de valores predefinidos, haga clic en la esquina superior izquierda de la barra de título de Surround Mixer.
  2. Aparecerá el menú del sistema, con el comando **Separar valores del mezclador**.

Si desea separar los valores del mezclador, asegúrese de que esta opción se encuentra seleccionada.

## Caché insuficiente para SoundFont



La desventaja de seleccionar bancos SoundFont de menor tamaño y calidad es que disminuirá también la calidad del sonido.

**No hay memoria suficiente para cargar los archivos SoundFont.**

Este problema podría presentarse cuando se carga o reproduce un archivo MIDI compatible con SoundFont pero no se ha asignado suficiente memoria a los SoundFonts.

*Para asignar más caché a los archivos SoundFont:*

- En la ficha Opciones de la aplicación Control de SoundFont, desplace el deslizador Caché de SoundFont hacia la derecha.

La cantidad de caché que se puede asignar a SoundFont depende de la memoria RAM disponible en el sistema.

*En el caso de que la memoria RAM disponible en el sistema siga sin ser suficiente:*

- En la ficha **Configurar banco** de la aplicación Control de SoundFont, seleccione un banco SoundFont menor en el cuadro **Seleccionar banco**.  
El banco SoundFont más pequeño que está disponible es de 2MB (2GMGSMT.SF2).

## Problemas con el joystick



No intente realizar ningún cambio en la BIOS a menos que tenga experiencia en el uso de *software* de sistema.

## Resolución de conflictos de E/S

### El puerto para joystick no funciona.

El puerto para *joystick* de la tarjeta de sonido entra en conflicto con el del sistema.

*Para resolver este problema:*

- Desactive el puerto para *joystick* de la tarjeta de sonido y utilice en su lugar el del sistema. Si necesita información más detallada sobre este tema, consulte el apartado “Activación y desactivación de otras funciones” a página C-2.

### El joystick no funciona correctamente en algunos programas.

Es posible que el programa utilice el temporizador del procesador del sistema para calcular la posición del *joystick*. Si se dispone de un procesador rápido, el programa podría determinar la posición del *joystick* de forma incorrecta, al interpretar que la posición está fuera del intervalo.

*Para resolver este problema:*

- En la configuración de la BIOS, aumente el tiempo de recuperación de las señales de E/S de 8 bits del sistema. Este parámetro se encuentra normalmente en la sección Configuración de las características del chipset. Un método alternativo, en el caso de que éste sea posible, consiste en ajustar la velocidad del Bus AT a un pulso más lento. Si el problema no se soluciona, pruebe un *joystick* diferente.

Pueden producirse conflictos entre la tarjeta de sonido y otros dispositivos periféricos en el caso de que la tarjeta y el dispositivo en cuestión estén configurados de forma que utilicen la misma dirección de E/S.

Para resolver este tipo de conflictos, cambie la configuración de los recursos de la tarjeta de sonido o del dispositivo que provoca el conflicto en el sistema a través del Administrador de dispositivos en Windows 95/98.



También puede consultar la sección “Solución de problemas” de la Ayuda de Windows 95/98.

## Problemas en Windows NT 4.0

Si no sabe cuál es la tarjeta que está provocando el conflicto, elimine todas las tarjetas excepto la de sonido y otras que resulten esenciales para el funcionamiento del sistema (por ejemplo, el controlador del disco y las tarjetas gráficas). Vaya agregando una a una cada tarjeta hasta que el Administrador de dispositivos indique que se ha producido un conflicto.

*Para resolver los conflictos de hardware en Windows 95/98:*

1. Haga clic en el botón **Inicio**, sitúe el puntero del ratón en **Configuración** y haga clic en **Panel de control**.
2. En la ventana **Panel de control**, haga doble clic en el icono **Sistema**.
3. En el cuadro de diálogo **Propiedades de Sistema**, haga clic en la pestaña **Administrador de dispositivos**.
4. En la entrada Controladores de sonido, vídeo y juegos, seleccione el controlador de la tarjeta de sonido que provoca el conflicto —el que tiene un signo exclamación (!)— y haga clic en el botón **Propiedades**.
5. En el cuadro de diálogo Propiedades, haga clic en la ficha **Recursos**.
6. Asegúrese de que la casilla de verificación **Usar configuración automática** está marcada y haga clic en el botón **Aceptar**.
7. Reinicie el sistema para que Windows 95/98 pueda reasignar los recursos a la tarjeta de sonido o al dispositivo que había provocado el conflicto.

**Cuando se reinicia el sistema, aparece un mensaje de error del Administrador de control de servicios con uno o varios mensajes de error.**

Esto ocurre después de haber extraído una tarjeta de sonido del ordenador tras haber instalado con éxito cualquier tarjeta Sound Blaster Live. Los controladores de la tarjeta de sonido antigua no pueden encontrar la tarjeta nueva.

*Para resolver este problema:*

1. Inicie la sesión en su ordenador en modo Administrador.



## Problemas con el reproductor Encore DVD

2. Haga clic en el botón **Inicio**, sitúe el puntero del ratón en **Configuración** y haga clic en **Panel de control**.
3. Haga doble clic en el icono **Multimedia** y, a continuación, en la pestaña **Dispositivos**.
4. En la lista que aparecerá, elimine de las entradas:
  - Dispositivos de audio
  - Dispositivos MIDI e instrumentosLos elementos que no sean
  - Audio de Creative SB Live!
  - MIDI de Creative SB Live!
  - MIDI de Sintetizador de Creative S/W
5. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo. Los controladores ya se han eliminado.

**El reproductor Encore DVD no se ejecuta cuando se introduce un disco DVD en la unidad.**

*Para resolver este problema:*

1. En la bandeja del sistema Windows, haga clic con el botón secundario del ratón en el icono de Detector de disco y, a continuación, haga clic en **Propiedades**.
2. En el ficha **General** del cuadro de diálogo **Detector de disco de Creative**, asegúrese de que la casilla de verificación **Activar Detector** de disco está activada.
3. Haga clic en la pestaña **Reproductores**.
4. Seleccione la entrada Disco DVD y haga clic en el botón **Seleccionar reproductor**.
5. En el cuadro de diálogo **Propiedades de los reproductores**, haga clic en el botón **Examinar**.
6. Sitúese en C:\Program Files\Creative\PC- DVD Encore y haga doble clic en la entrada **ctdvdply**. Ahora, en el cuadro Nombre aparece ctdvdply.
7. Haga clic en el botón **Aceptar** en los dos cuadros de diálogo abiertos para cerrarlos.

Ahora, al hacer doble clic en el icono del Detector de disco, el reproductor Encore DVD se ejecutará.