

Karta dźwiękowa Sound Blaster Live! Oprogramowanie do karty dźwiękowej firmy Creative Technology Ltd.

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

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

Wersja 1.1

Czerwiec 2002

Sound Blaster i Blaster są to zastrzeżone znaki towarowe, a logo Sound Blaster Live!, logo Sound Blaster PCI, EAX, Multi-Environment, Environment Panning, Environment Reflections, Environment Filtering, Environment Morphing, Creative Multi Speaker Surround, Inspire i Oozic są to znaki towarowe firmy Creative Technology Ltd. W Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. E-Mu i SoundFont są to zastrzeżone znaki towarowe firmy E-mu Systems, Inc.. SoundWorks jest to zastrzeżony znak towarowy, a MicroWorks, PCWorks i FourPointSurround są to znaki towarowe firmy Cambridge SoundWorks, Inc.. Microsoft, MS-DOS i Windows są to zastrzeżone znaki towarowe firmy Microsoft Corporation. Wyprodukowano na licencji firmy Dolby Laboratories. Dolby, AC-3, Pro Logic i symbol podwójnej litery D są to znaki towarowe firmy Dolby Laboratories. © 1992-1997 Dolby Laboratories. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne produkty są to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe ich odpowiednich właścicieli.

Ten produkt wykorzystuje co najmniej jeden z następujących amerykańskich patentów:

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

Umowa licencyjna użytkownika oprogramowania firmy Creative Wersja 2.5.1, Maj 2002

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

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

LICENCJA

1. Udzielenie licencji

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

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

warunkiem, że

- (a) Oprogramowanie nie jest dystrybuowane w celu osiągnięcia korzyści;
 - (b) Oprogramowanie jest używane jedynie w połączeniu z rodziną produktów firmy Creative;
 - (c) Oprogramowanie NIE może zostać zmodyfikowane;
 - (d) wszelkie informacje o prawach autorskich są zachowane w Oprogramowaniu; a także
 - (e) licencjobiorca/użytkownik końcowy zgadza się na poddanie się warunkom niniejszej umowy.
2. **Użytkowanie na pojedynczym komputerze**
Oprogramowanie może być użytkowane tylko na pojedynczym komputerze przez jednego użytkownika w jakimkolwiek okresie czasu. Czytelną dla komputera część Oprogramowania można przenosić z jednego komputera na drugi, pod warunkiem, że (a) Oprogramowanie (każda jego część lub kopia) zostanie usunięte z pierwszego komputera i (b) nie ma możliwości, aby Oprogramowanie było używane jednocześnie na więcej niż jednym komputerze.
3. **Autonomiczność**
Oprogramowanie może być użytkowane w warunkach autonomiczności, co oznacza, że Oprogramowanie i jego funkcje są dostępne tylko dla osób, które są fizycznie obecne przy komputerze, na którym Oprogramowanie zostało

7zainstalowane. Nie można dopuścić, aby Oprogramowanie lub jego funkcje były dostępne zdalnie. Nie można również przysyłać Oprogramowania, ani żadnej z jego części, przez sieć lub linie telefoniczną.

4. Prawa autorskie

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

5. Jedna kopia archiwalna

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

6. Zakaz łączenia i integracji

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

oświadczenia dotyczące praw autorskich i praw własności dołączone do oryginału Oprogramowania.

7. Wersja sieciowa

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

8. Przekazanie licencji

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

9. Ograniczenia dotyczące używania, kopiowania i modyfikowania Oprogramowania

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

10. Dekompilacja, deasemblacja i odtwarzanie

Licencjodawca zgadza się, że Oprogramowanie zawiera tajemnice handlowe oraz inne informacje będące własnością firmy Creative i jej licencjodawców. Z wyjątkiem sytuacji jasno

określonych przez niniejszą Umowę albo lokalne prawo, nie można dekompilować, deasemblować lub w inny sposób odtwarzać Oprogramowania ani też podejmować działań prowadzących do uzyskania informacji, które nie są widoczne dla użytkownika podczas normalnego korzystania z Oprogramowania.

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

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

11. Oprogramowanie z funkcjami CDDB.

Niniejszy pakiet składa się z aplikacji mogących zawierać oprogramowanie pochodzące z firmy CDDB, Inc. z Berkeley California ("CDDB"). Oprogramowanie firmy CDDB (dalej zwane "Klientem CDDB") umożliwia aplikacji identyfikację dysków w trybie online,

pozyskiwanie z serwerów online ("Serwery CDDB") informacji związanych z muzyką, takich jak nazwa, wykonawca, ścieżka i tytuł ("Dane CDDB") oraz realizację innych funkcji.

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

Licencjodawca potwierdza, że niewyłączna licencja do korzystania z Danych CDDB, oprogramowania Klienta CDDB i Serwerów CDDB wygaśnie w przypadku naruszenia zawartych w niniejszym dokumencie ograniczeń. W przypadku wygaśnięcia licencji, licencjodawca zgadza się zaprzestać wykorzystywania Danych CDDB, oprogramowania Klienta CDDB i Serwerów CDDB. Firma CDDB zastrzega sobie wszelkie prawa do Danych CDDB, oprogramowania Klienta CDDB i Serwerów CDDB, łącznie z wszelkimi prawami własności. Licencjodawca ponadto uznaje, że firma CDDB, Inc. może bezpośrednio we własnym imieniu egzekwować wobec niego swoje prawa wynikające z niniejszej umowy. Oprogramowanie Klienta CDDB oraz każdy element Danych CDDB są przekazywane w ramach licencji w takim stanie w jakim się obecnie znajdują, "tak jak jest". Firma CDDB nie

zapewnia żadnych gwarancji, wyraźnych ani dorozumianych, związanych z dokładnością jakichkolwiek Danych CDDB uzyskanych z Serwerów CDDB. Firma CDDB zastrzega sobie prawo do usunięcia danych z Serwerów CDDB lub do zmiany kategorii danych z dowolnych powodów uznanych za uzasadnione przez firmę. Ponadto firma CDDB nie daje żadnych gwarancji, że oprogramowanie Klienta CDDB lub Serwery CDDB będą wolne od wad lub że funkcjonowanie oprogramowania Klienta CDDB lub Serwerów CDDB będzie nieprzerwane. CDDB nie przyjmuje zobowiązania zapewnienia użytkownikowi żadnych nowych wzbogaconych czy też dodatkowych typów ani kategorii danych, które być może będą zapewniane przez CDDB w przyszłości.

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

ROZWIĄZANIE UMOWY LICENCYJNEJ

Licencja udzielona Licencjodawcy obowiązuje do momentu jej rozwiązania. Licencjodawca może ją rozwiązać w dowolnym momencie zwracając Oprogramowanie (łącznie z każdą jego częścią i kopią) firmie Creative. Licencja wygasa

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

OGRANICZONA RĘKOJMIA

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

Firma Creative nie gwarantuje, że funkcje tego Oprogramowania spełnią wymagania Licencjodawcy ani że działanie Oprogramowania będzie przebiegało bez zakłóceń i błędów oraz że nie ma w nim złośliwego kodu. Dla celów tego paragrafu "złośliwy kod" oznacza kod programu przeznaczony do zakażenia innych programów komputerowych lub danych, zużycia zasobów komputera, modyfikowania, niszczenia, rejestrowania lub przesyłania danych, albo zakłócania w inny sposób zwykłego działania komputera, systemu komputerowego lub sieci komputerowej, co obejmuje wirusy, konie trojańskie, programy typu "dropper" i "worm", bomby logiczne i temu podobne.

ODSZKODOWANIA ZE STRONY UŻYTKOWNIKA

Jeśli użytkownik rozpowszechnia Oprogramowanie z

pogwałceniem niniejszej Umowy, to tym samym zobowiązuje się do wynagrodzenia szkód, utrzymania bezskodowości i obrony firmy Creative przed i przeciw wszelkim roszczeniom lub powództwom, włącznie z wynagrodzeniami przedstawicieli prawnych i kosztami, wynikłymi z lub powiązanimi z użyciem lub rozpowszechnianiem Oprogramowania z pogwałceniem niniejszej Umowy.

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

Co więcej, firma Creative nie ponosi odpowiedzialności za dokładność podanych przez siebie informacji ani informacji podanych przez personel pomocy technicznej świadczonej przez niezależne firmy, ani za szkody spowodowane bezpośrednio lub pośrednio przez czynności lub ich pominięcia, będące wynikiem takiej pomocy technicznej.

Licencjodawca ponosi pełną odpowiedzialność za użycie Oprogramowania do założonych przez siebie celów, za jego instalację, użytkowanie oraz za uzyskane dzięki Oprogramowaniu wyniki. Licencjodawca bierze również na siebie całe ryzyko związane z jakością lub działaniem Oprogramowania. Jeśli Oprogramowanie okaże się

wadliwe, Licencjobiorca (a nie firma Creative czy jej dystrybutorzy) ponosi koszty koniecznych napraw, serwisu lub poprawek.

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

OGRANICZENIE UPRAWNIEN I ODSZKODOWAŃ LICENCJOBIORCY JEDYNYM UPRAWNIENIEM LICENCJOBIORCY W PRZYPADKU NIEDOTRZYMANIA GWARANCJI BĘDZIE TO, KTÓRE ZOSTAŁO OKREŚLONE W KARCIE GWARANCYJNEJ LUB PODRĘCZNIKU DOŁĄCZONYM DO OPROGRAMOWANIA. W ŻADNYM PRZYPADKU FIRMA CREATIVE ANI JEJ LICENCJOBIORCY NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, SPECJALNE LUB WTÓRNE SZKODY ANI JAKIEKOLWIEK UTRATĘ ZYSKÓW, UTRATĘ OSZCZĘDNOŚCI, UTRATĘ MOŻLIWOŚCI UŻYTKOWANIA, UTRATĘ DOCHODÓW ANI UTRATĘ DANYCH WYNIKIĘ Z LUB ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM LUB NINIEJSZĄ UMOWĄ, NAWET JEŚLI FIRMA CREATIVE LUB JEJ LICENCJOBIORCY ZOSTALI ZAWIADOMIENI O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD. ZOBOWIĄZANIA FIRMY CREATIVE

WOBEĆ LICENCJOBIORCY LUB INNEJ OSOBY W ŻADNYM RAZIE NIE MOGĄ PRZEKROCZYĆ KWOTY, JAKĄ LICENCJOBIORCA ZAPŁACIŁ ZA UŻYTKOWANIE OPROGRAMOWANIA, NIEZALEŻNIE OD FORMY ROSZCZENIA. PRZEPISY NIEKTÓRYCH KRAJÓW NIE DOPUSZCZAJĄ OGRANICZENIA LUB WYKLUCZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PRZYPADKOWE LUB EWENTUALNE SZKODY, ZATEM POWYŻSZE OGRANICZENIE LUB WYKLUCZENIE MOŻE NIE DOTYCZYĆ LICENCJOBIORCY.

ZWROT PRODUKTU

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

OGRANICZONE UPRAWNIENIA RZĄDU STANÓW ZJEDNOCZONYCH

Całe Oprogramowanie i związana z nim dokumentacja są dostarczane z ograniczonymi uprawnieniami. Jego użycie, kopiowanie lub ujawnianie przez rząd Stanów Zjednoczonych podlega ograniczeniom określonym w paragrafie (b)(3)(ii) klauzuli Rights in Technical Data and Computer Software Clause w 252.227z7013. Jeśli Licencjobiorca używa Oprogramowania poza granicami Stanów Zjednoczonych, podlega właściwym przepisom obowiązującym w kraju jego użytkowania, przepisom prawnym Stanów Zjednoczonych dotyczącym kontroli eksportu i ustaleniom tej Umowy w języku angielskim.

DOSTAWCA/PRODUCENT

Dostawcą/producentem tego oprogramowania jest:

Creative Technology Ltd
31, International Business Park

Creative Resource
Singapore 609921

POSTANOWIENIA OGÓLNE

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

UZUPEŁNIENIE UMOWY LICENCYJNEJ UŻYTKOWNIKA OPROGRAMOWANIA

MICROSOFT

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

Oprogramowanie firmy Microsoft jest zapewniane wyłącznie w celu zamiany odpowiednich plików dostarczonych wraz z poprzednią licencjonowaną kopią produktu oprogramowania firmy Microsoft ("ORYGINALNEGO PRODUKTU"). Po instalacji pliki Oprogramowania Microsoft stają się częścią PRODUKTU ORYGINALNEGO i podlegają tym samym warunkom gwarancyjnym oraz warunkom i ustaleniom licencyjnym, co PRODUKT ORYGINALNY. Jeśli Licencjobiorca nie ma ważnej licencji na PRODUKT ORYGINALNY, nie może używać Oprogramowania Microsoft. Zakazane jest każde inne użycie Oprogramowania Microsoft.

Żadne ze stwierżeń niniejszej Umowy nie będzie interpretowane ze strony firmy Creative jako obrona lub autoryzacja pogwałcenia praw lokalnych i/lub międzynarodowych obowiązujących w jurysdykcji użytkownika.

SPECJALNE USTALENIA STOSOWANE W KRAJACH UNII EUROPEJSKIEJ

JEŚLI OPROGRAMOWANIE ZOSTAŁO NABYTE W KRAJU UNII EUROPEJSKIEJ (UE), STOSUJĄ SIĘ NASTĘPUJĄCE USTALENIA. W PRZYPADKU NIEZGODNOŚCI MIĘDZY PRZEDSTAWIONYMI WCZEŚNIEJ WARUNKAMI A NASTĘPUJĄCYMI USTALENIAMI, OBOWIĄZUJĄ TE OSTATNIE.

DEKOMPILACJA

Licencjobiorca zgadza się, aby do żadnych celów nie

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

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

OGRANICZENIE UPRAWNIEŃ I ODSZKODOWAŃ LICENCJOBIORCY OGRANICZENIA UPRAWNIEŃ I ODSZKODOWAŃ WYMIENIONE W UMOWIE LICENCYJNEJ NIE DOTYCZĄ USZKODZEŃ CIAŁA (W TYM ŚMIERCI) UŻYTKOWNIKA SPowodowanych ZANIEDBANIEM ZE STRONY FIRMY CREATIVE I PODLEGAJĄ WARUNKOM PRZEDSTAWIONYM W PARAGRAFIE "PRAWA USTAWOWE".

PRAWA USTAWOWE

Prawo irlandzkie zapewnia, że niektóre warunki i

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

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

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

OGÓLNE

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

Informacje o przepisach i bezpieczeństwie

Następujące paragrafy zawierają zaświadczenia dla różnych krajów:

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

Zaświadczenie dla USA

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

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

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

Wszystkie kable używane do połączenia komputera z urządzeniami peryferyjnymi muszą być ekranowane i uziemione. Zastosowanie urządzenia z komputerami nie posiadającymi takiego świadectwa lub z kablami

nieekranowanymi może spowodować zakłócenia odbioru urządzeń radiowych lub telewizyjnych.

Modyfikacje

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

Informacja dla użytkowników w Kanadzie

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

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

Zgodność

Ten produkt odpowiada następującym zaleceniom:

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

Informacja dotycząca rynku Europejskiego

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

Informacje dotyczące praw autorskich dla użytkowników produktów firmy Creative

Niektóre produkty firmy Creative opracowano w celu ułatwienia użytkownikowi reprodukcji materiałów, do których użytkownik ma prawa autorskie, albo też właściciel praw autorskich zezwolił na ich kopiowanie, albo ich kopiowanie

opuszczają stosowne przepisy prawa. Jeżeli użytkownik nie ma praw autorskich albo zgody właściciela praw autorskich, to być może dopuszcza się pogwałcenia praw autorskich i może zostać obciążony opłatami za wyrządzone szkody lub inne odszkodowania. Jeśli użytkownik nie ma pewności co do swoich praw, to powinien zasięgnąć porady prawnej.

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

Użytkownik potwierdza, iż wie i zgadza się, że korzystanie z koderów-dekoderów MP3 w emisjach w czasie rzeczywistym (naziemnych, satelitarnych, kablowych lub w innych mediach) lub w emisjach za pośrednictwem sieci Internet lub innych sieciach, takich jak, lecz bez ograniczenia do sieci intranet itd., w aplikacjach typu pay-audio lub pay-on-demand, jest niedozwolone i/lub nielicencjonowane (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Oświadczenie o zgodności

Zgodnie z normami FCC96 208 i ET95-19,

Nazwa producenta

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

Adres producenta

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

oświadcza z pełną odpowiedzialnością, że produkt

Nazwa handlowa: **Creative Labs**

Numer model: **SB0100/SB0102**

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

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

ANSI C63.4 1992, FCC część 15 paragraf B

Produkt jest zgodny z kanadyjską normą ICES-003 Class B.

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

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

Ce matériel est conforme 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.

Marzec 9 2001

Oświadczenie o zgodności

Zgodnie z normami FCC96 208 i ET95-19,

Nazwa producenta

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

Adres producenta

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

oświadcza z pełną odpowiedzialnością, że produkt

Nazwa handlowa: **Creative Labs**

Numer model: **SB0100/SB0102/SB0222**

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

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

ANSI C63.4 1992, FCC część 15 paragraf B

Produkt jest zgodny z kanadyjską normą ICES-003 Class B.

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

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

Ce matériel est conforme 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.

Czerwiec 14 2002

Wstęp

Wymagania systemowe	i
Inne zalecenia	i
Konwencje stosowane w dokumentacji	ii

1 Zapoznanie się z kartą i instalacja

Opis karty	1-2
Instalacja karty i urządzeń zewnętrznych	1-3
Umieszczenie głośników	1-7

2 Instalacja oprogramowania

Instalacja sterowników dźwiękowych i aplikacji	2-1
Korzystanie z programu Sound Blaster Live!	2-2
Deinstalacja aplikacji	2-2
Ponowna instalacja sterowników dźwiękowych	2-3

3 Korzystanie z programu Sound Blaster Live!

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

A Ogólne parametry karty

Funkcje	A-1
Połączenia	A-3

B Rozwiązywanie problemów

Problemy z instalacją oprogramowania.....	B-1
Problemy z dźwiękiem.....	B-2
Brak wyjściowego sygnału audio podczas odtwarzania płyt CD audio.....	B-5
Problemy z transferem plików w przypadku niektórych płyt głównych z mikroukładem firmy VIA	B-7
Niewystarczający bufor SoundFont.....	B-8
Problemy z joystickiem	B-8
Rozwiązywanie konfliktów wejścia/wyjścia.....	B-10
Problemy z instalowaniem aplikacji firm innych niż Creative	B-11

Wstęp

Sound Blaster Live! to urządzenie audio do gier, filmów, płyt CD i innych cyfrowych form rozrywki. Dzięki obsłudze standardu EAX, Sound Blaster Live! oferuje użytkownikowi dźwięk przestrzenny i wielowarstwowe efekty akustyczne tworząc realistyczne, przestrzenne wrażenia słuchowe. Wysokowydajny procesor dźwiękowy EMU10K1 karty zapewnia najwyższej jakości i czystości obsługę audio przy optymalnym wykorzystaniu CPU. W połączeniu z konfiguracją z czterema głośnikami karta umożliwia uzyskanie realistycznego dźwięku przestrzennego, Environmental Audio w niektórych grach oraz prawdziwie przestrzennego dźwięku w filmach.

Wymagania systemowe

Poniżej przedstawiono minimalne wymagania systemowe dla karty Creative:

- Procesor firmy Intel® Pentium® II 350 MHz, AMD K6 450 MHz
- Chipset płyty głównej firmy Intel, AMD lub w pełni z nim zgodny
- Windows 98SE lub Millennium Edition, Windows XP lub Windows 2000
- 64 MB pamięci RAM w systemie Windows 95/98 lub Millennium Edition
128 MB pamięci RAM dla Windows XP lub Windows 2000
- 200 MB wolnego miejsca na dysku twardym
- Wolne gniazdo PCI 2.1
- Słuchawki lub głośniki ze wzmacniaczami (dostępne osobno)
- Napęd CD-ROM do instalacji oprogramowania

Inne zalecenia

- Więcej informacji oraz aktualizacje można znaleźć na stronie **www.europe.creative.com**.

Konwencje stosowane w dokumentacji

W dokumentacji zastosowane następujące konwencje typograficzne:

pogrubienie Tekst, który należy wpisać dokładnie tak, jak jest widoczny.
kursywa Tytuł podręcznika lub opis informacji, które należy wprowadzić w danym miejscu.

WERSALIKI Nazwa katalogu, pliku lub akronim.



Ikona notatnika wskazuje na szczególnie ważne informacje.



Budzik wskazuje na co należy zwrócić szczególną uwagę. Może pomóc w uniknięciu problemów.

Zapoznanie się z kartą i instalacja

Niniejszy rozdział podzielono na następujące części:

- Opis karty
- Instalacja karty i urządzeń zewnętrznych

Opis karty



Gniazdo typu "jack" posiada jeden otwór, natomiast złącze składa się z wielu styków. Niektóre z przedstawionych złączy mogą nie być dostępne w zakupionej karcie.



Gniazda Line Out i Rear Out mogą być używane jednocześnie do obsługi kanałowych systemów głośnikowych 4.1. Poza tym gniazdo Analog/Digital Out może być używane do zasilania głośnika Center i Subwoofer (LFE) w kanałowych systemach głośnikowych 5.1.

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

Złącze CD Audio

Do podłączenia wyjścia Analog Audio napędu CD-ROM lub DVD-ROM za pomocą przewodu CD.

Złącze telefonicznego urządzenia odpowiadającego

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

Do użytku wyłącznie z urządzeniami firmy Creative

Gniazdo Analog/Digital Out

6-kanałowe lub skompresowane wyjście AC-3 SPDIF do łączenia z zewnętrznymi urządzeniami cyfrowymi lub cyfrowymi systemami głośnikowymi.

Obsługuje również analogowe kanały Center i Subwoofer do połączeń z analogowymi systemami głośnikowymi 5.1 (Tylko dla pewnych modeli)

Gniazdo Line In

Podłączanie do zewnętrznych urządzeń, takich jak odtwarzacz kaset, DAT lub MiniDisc.

Gniazdo Microphone In

Do podłączenia mikrofonu zewnętrznego.

Gniazdo Line Out

Do podłączenia głośników zasilanych lub zewnętrznego wzmacniacza. Obsługuje również słuchawki.

Gniazdo Rear Out

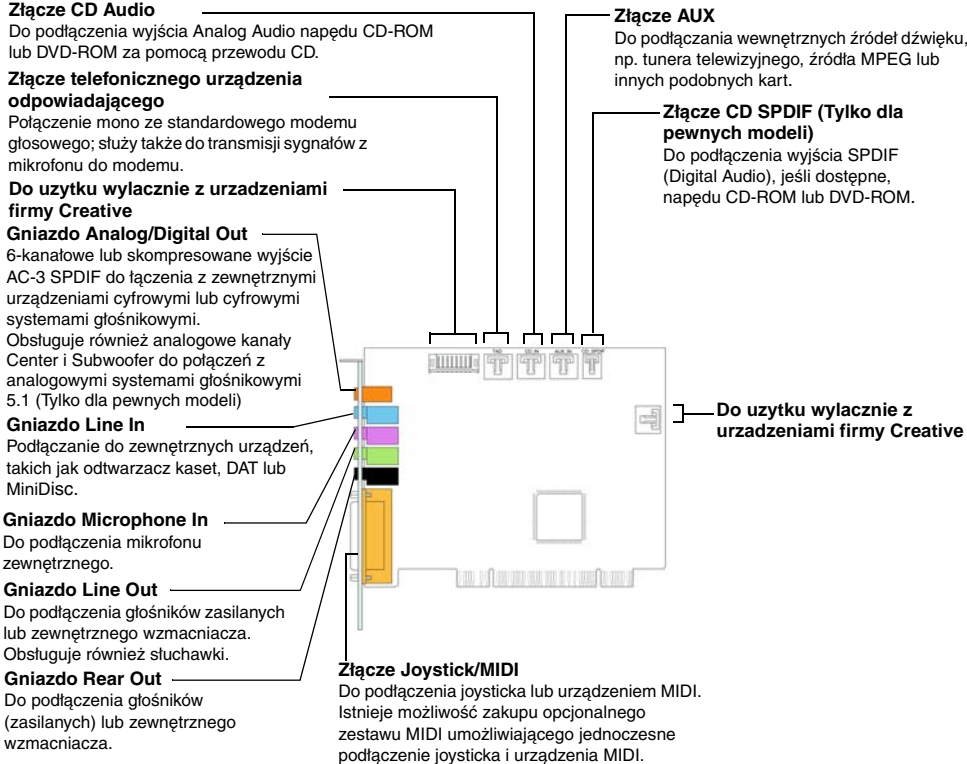
Do podłączenia głośników (zasilanych) lub zewnętrznego wzmacniacza.

Złącze AUX

Do podłączenia wewnętrznych źródeł dźwięku, np. tunera telewizyjnego, źródła MPEG lub innych podobnych kart.

Złącze CD SPDIF (Tylko dla pewnych modeli)

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



Rysunek 1-1: Gniazda i złącza karty Sound Blaster Live!

Instalacja karty i urządzeń zewnętrznych

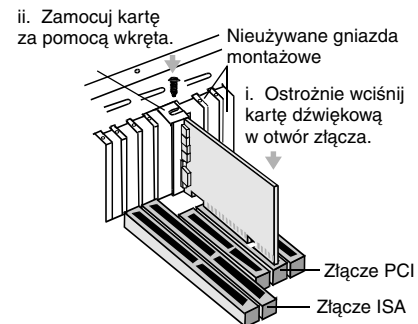


Nie należy na siłę wciskać karty w złącze. Jeśli karta nie jest odpowiednio ułożona, należy ją wyjąć i spróbować ponownie.



Gniazdo do podłączenia joysticka na karcie dźwiękowej jest identyczne jak w standardowym kontrolerze gier dla komputerów PC lub złącze WE/WY dla gier. Można podłączyć dowolny 15-pinowy, analogowy joystick ze złączem D-shell lub dowolne urządzenie zgodne konstrukcyjnie ze standardowym joystickiem dla komputerów klasy PC. Aby możliwe było używanie dwóch joysticków, konieczne jest posiadanie rozgałęźnika.

1. Zakończ pracę systemu, wyłącz komputer oraz wszystkie urządzenia zewnętrzne.
2. Dotknij jednej z metalowych płytek komputera w celu wyrównania potencjałów, a następnie odłącz kabel zasilający od gniazdka zasilania.
3. Zdejmij obudowę komputera.
4. Wyjmij metalowe płytki zabezpieczające dwa z nieużywanych gniazd PCI i odłóż wkręty, gdyż będą one jeszcze potrzebne.
5. Ułóż kartę Sound Blaster Live! zgodnie z położeniem wolnego gniazda PCI. Ostrożnie wciśnij kartę w gniazdo, patrz rysunek 1-2. Karta powinna mocno wejść w gniazdo.
6. Zamocuj kartę za pomocą wkręta.
7. Aby uzyskać informacje na temat podłączania urządzeń zewnętrznych, patrz rysunek 1-3.
8. Załóż pokrywę komputera.
9. Podłącz kabel zasilający do gniazdka zasilania i włącz komputer.

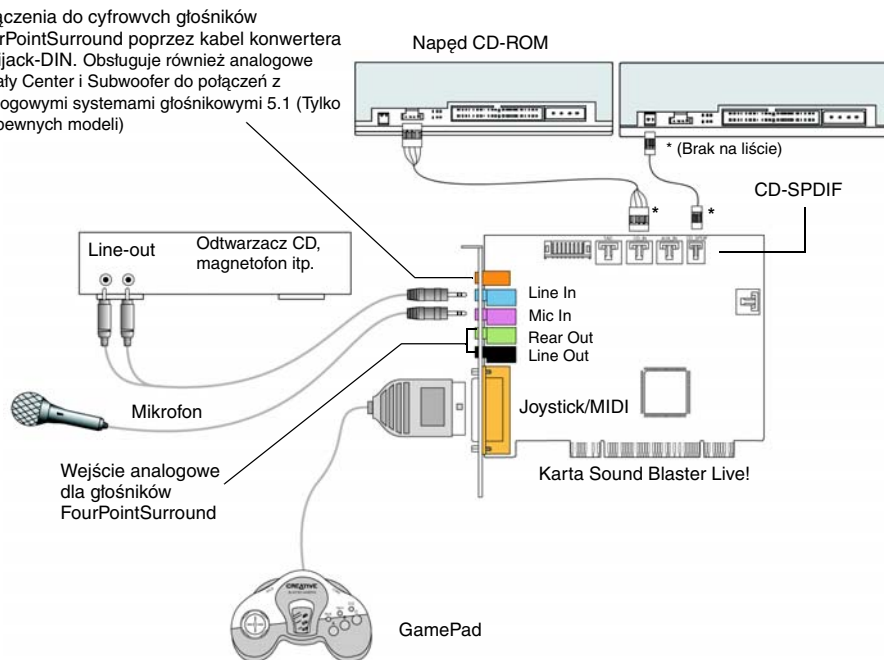


Rysunek 1-2: Instalacja karty dźwiękowej w złączu PCI.



- ❑ W przypadku uruchamiania gier w trybie MS-DOS systemu Windows (“czysty” tryb DOS):
- należy sprawdzić, czy wejście CD In jest podłączone do wyjścia Analog Audio napędu CD-ROM lub PC-DVD;
 - w razie wystąpienia zakłóceń przy odtwarzaniu dźwięku nie podłączać wyjścia Digital Audio napędu CD-ROM lub PC-DVD do wejścia CD SPDIF.

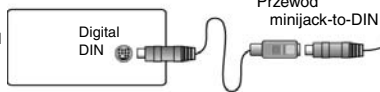
Połączenia do cyfrowych głośników FourPointSurround poprzez kabel konwertera Minijack-DIN. Obsługuje również analogowe kanały Center i Subwoofer do połączeń z analogowymi systemami głośnikowymi 5.1 (Tylko dla pewnych modeli)



Rysunek 1-3: Podłączanie innych urządzeń.

**Odtwarzanie gier i muzyki
oraz oglądanie filmów**
przy pomocy zestawów
głośników cyfrowych 5.1

Głośniki cyfrowe
Creative Inspire 5.1
5700 DeskTop
Theater



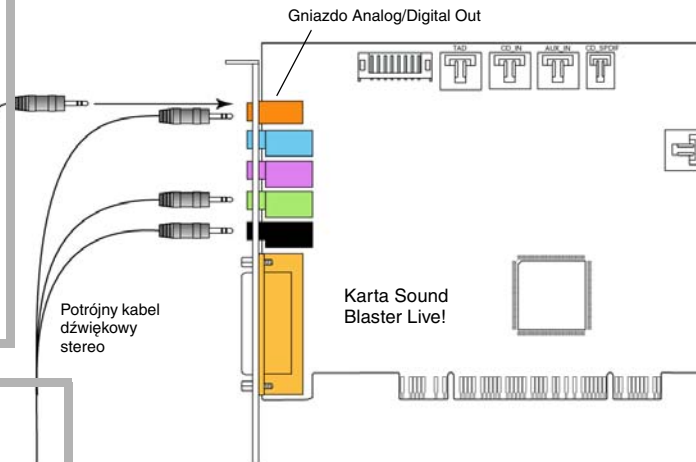
Analogowe wejścia Line i Rear

Gry i oglądanie filmów
przy pomocy zestawu głośników
kanałowych Analog 5.1*

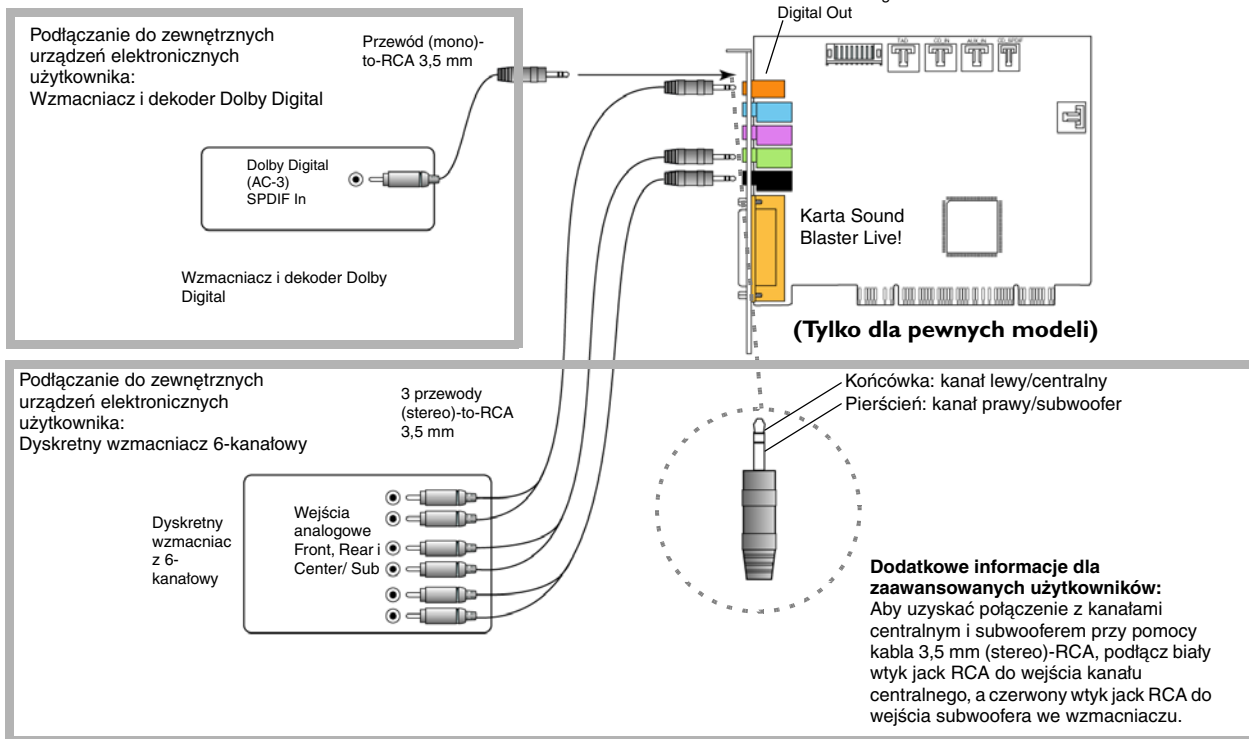
Zestaw kanałowych
głośników
analogowych 5.1 *
(Tylko dla pewnych
modeli)

Wejścia
analogowe
Front, Rear i
Center/ Sub

* np. głośniki cyfrowe Inspire 5.1 5300 firmy
Cambridge SoundWorks (Tylko dla pewnych
modeli)

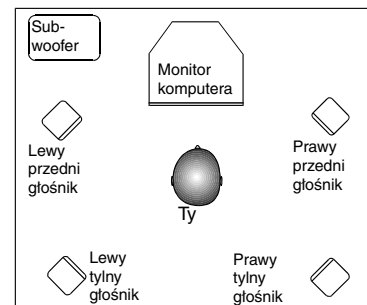


Rysunek 1-4: Podłączanie urządzeń peryferyjnych do karty Sound Blaster Live!.



Umieszczenie głośników

Jeżeli używasz głośników, umieść je tak, aby tworzyły rogi kwadratu tak, abyś znajdował się dokładnie pośrodku tego kwadratu (patrz rysunek 1-5) i aby były nachylone w Twoim kierunku. Upewnij się, że monitor komputera nie blokuje ścieżki z przednich głośników. Jeżeli posiadasz głośnik centralny, umieść go na monitorze tak, aby był również nachylony w Twoim kierunku. Aby uzyskać najlepszy dźwięk, możesz regulować względne ustawienie głośników. Jeżeli posiadasz Subwoofer, umieść go w rogu pokoju, by uzyskać najlepszą jakość niskich tonów.



Rysunek 1-5: Zalecane ustawienie konfiguracji 4 głośników

Instalacja oprogramowania

Instalacja sterowników dźwiękowych i aplikacji

W tej części opisany jest sposób instalacji oprogramowania w różnych systemach operacyjnych Windows. Ta część jest podzielona na następujące rozdziały:

- Instalacja sterowników dźwiękowych i aplikacji
- Korzystanie z programu Sound Blaster Live!
- Deinstalacja aplikacji
- Ponowna instalacja sterowników dźwiękowych

Do sterowania elementami karty dźwiękowej potrzebne są sterowniki urządzeń. Podczas instalacji tych sterowników oraz załączonych aplikacji skorzystaj z poniższych instrukcji. Niniejsze instrukcje odnoszą się do wszystkich systemów operacyjnych Windows.

Po zainstalowaniu karty i włączeniu systemu system Windows automatycznie wykryje kartę.

1. Jeżeli pojawi się monit o sterowniki, kliknij **Anuluj**. W przeciwnym wypadku przejdź do kroku 2.
2. Włóż dysk instalacyjny do napędu CD-ROM.
Dysk obsługuje tryb Autoodtwarzanie systemu Windows, co oznacza, że następuje automatyczne uruchomienie odpowiedniego programu. Jeśli to nie nastąpi, patrz “Problemy z instalacją oprogramowania” na stronie B-1.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie, aż do zakończenia procesu instalacji.

Korzystanie z programu Sound Blaster Live!

Deinstalacja aplikacji

Gratulacje! Instalacja Sound Blaster Live! zakończyła się pomyślnie. Aby uzyskać więcej informacji na temat sposobów najlepszego wykorzystania karty dźwiękowej, przeczytaj pozostałe części tej instrukcji.

Postępowanie zgodnie z poniższymi instrukcjami umożliwi całkowite usunięcie programów przed ponownym ich zainstalowaniem, np. w celu rozwiązania problemów, zmiany konfiguracji lub uaktualnienia wersji. Niniejsze instrukcje odnoszą się do wszystkich systemów operacyjnych Windows.

1. Zakończ pracę programów korzystających z karty dźwiękowej (jeśli są uruchomione). Dotyczy to także programu Creative Launcher i ikony SB Live! na pasku zadań. Programy pracujące podczas trwania procesu odinstalowania nie zostaną usunięte.
2. Kliknij **Start -> Ustawienia -> Panel sterowania**.
3. Kliknij dwukrotnie na ikonę **Dodaj/Usuń programy**.
4. W oknie dialogowym **Właściwości: Dodaj/Usuń programy** wybierz **Sound Blaster Live!** i kliknij przycisk **Dodaj/usuń**.
5. W oknie dialogowym **Creative Uninstaller** zaznacz pola wyboru składników, które mają zostać usunięte, a następnie kliknij przycisk **Dalej**. Nastąpi odinstalowanie wybranych programów.
6. Kliknij przycisk **OK** w celu zamknięcia okna **Właściwości: Dodaj/Usuń programy**.
7. W razie potrzeby ponownie uruchom komputer.

Ponowna instalacja sterowników dźwiękowych

Jeśli zachodzi podejrzenie uszkodzenia sterowników audio, istnieje możliwość ich ponownego zainstalowania.

1. Włóż dysk instalacyjny do napędu CD-ROM.
Dysk obsługuje tryb Autoodtwarzanie systemu Windows, co oznacza, że następuje automatyczne uruchomienie odpowiedniego programu. Jeśli to nie nastąpi, patrz “Problemy z instalacją oprogramowania” na stronie B-1.
2. Przeprowadź pojawiające się na ekranie instrukcje, aż pojawi się okno dialogowe **Opcje Instalatora**.
3. Kliknij przycisk **Tylko sterowniki**.
4. Postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie, aż do zakończenia procesu instalacji sterowników dźwiękowych.

Korzystanie z programu Sound Blaster Live!

Istnieje cała gama aplikacji dla karty Sound Blaster Live!, które pozwalają na pełne wykorzystanie jej możliwości. Najważniejsze programy do obsługi karty znajdują się w grupie Sound Blaster Live! Są to:

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

Aby zlokalizować i uruchomić te programy kliknij **Start -> Programy -> Creative -> Sound Blaster Live!** Szczegółowe informacje na temat korzystania z tych programów można znaleźć w odpowiednich elektronicznych programach pomocy.

Creative Diagnostics

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

Creative Surround Mixer



Aby przywrócić oryginalne ustawienia programu Surround Mixer, kliknij **Start -> Program-> Creative -> Sound Blaster Live! -> Creative - przywróć domyślne.**

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

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

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

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

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

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

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

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

Creative AudioHQ

Program AudioHQ to centrum sterowania oprogramowaniem dźwiękowym firmy Creative.

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

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

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

SoundFont Control

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

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

Device Controls

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

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

Creative Keyboard

Program Creative Keyboard to wirtualna klawiatura, dzięki której można odsłuchiwać lub odgrywać zapis nutowy generowany przez urządzenia MIDI.

EAX Control

Program EAX Control umożliwia konfigurowanie układu efektów EMU10K1. Za jego pomocą można określić składniki elementów dźwięku, które z kolei tworzą efekty akustyczne. Efekt dźwiękowy to po prostu symulacja rzeczywistych wrażeń słuchowych. W celu zapoznania użytkownika z możliwościami karty dołączono do niej gry i inne programy służące do rozrywki oraz różne efekty dźwiękowe. Program EAX Control można również uruchomić z okna Creative Surround Mixer.

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

Creative Wave Studio

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

- Odtwarzanie, edycja i zapisywanie plików w formacie Wave w rozdzielczości 8-bitowej (jakość kasyety magnetofonowej) oraz 16-bitowej (jakość płyty CD). Wzbogac jakość plików Wave lub stwórz własny, niepowtarzalny dźwięk przy pomocy wielu efektów i operacji edycyjnych, takich jak rap, odwrócenie, echo, wyciszenie, przesunięcie, wycięcie, kopiowanie i wklejanie.
- Otwieranie i jednoczesna edycja kilku plików Wave.
- Importowanie i eksportowanie plików z rozszerzeniem (.RAW)/MP3 (.MP3).
- Więcej informacji i szczegółów dotyczących korzystania z programu Creative WaveStudio można znaleźć w Pomocy online programu.

Creative PlayCenter

Program Creative PlayCenter to rewolucyjny odtwarzacz płyt CD i dźwięku cyfrowego (na przykład plików MP3 lub WMA). Poza obsługiwaniem plików dźwięku cyfrowego na komputerze, program pełni również funkcję zintegrowanego kodera MP3/WMA do konwertowania ścieżek CD na skompresowane pliki dźwięku cyfrowego. Program może również

kodować ścieżki wielokrotnie szybciej niż z normalną szybkością odtwarzania, aż do 320 Kb/s (w przypadku formatu MP3).

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

Uwaga: Zgodnie z wymaganiami, dotyczącymi urządzeń obsługujących zabezpieczenia Digital Rights Management (DRM) firmy Microsoft, wyjście SPDIF urządzenia jest wyłączone podczas odtwarzania danych zabezpieczonych za pomocą DRM. W związku z tym zarówno koncentryczne, jak i optyczne wyjście cyfrowe karty Sound Blaster Live! jest wyłączone podczas odtwarzania danych zabezpieczonych za pomocą DRM.

Creative Recorder

Dzięki programowi Creative Recorder można nagrywać dźwięki lub muzykę z różnych źródeł podłączonych do wejść karty dźwiękowej, takich jak mikrofon lub odtwarzacz CD i zapisywać je w postaci plików Wave (.WAV).

Ogólne parametry karty

W niniejszej części zamieszczono dane techniczne karty.

Funkcje

PCI Bus Mastering

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

EMU10K1

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

Stereo Digitized Voice Channel

- W pełni 16-bitowy Full Duplex
- Przetwarzanie cyfrowe 16- i 8-bitowe w trybach stereo i mono
- Odtwarzanie 64 kanałów audio, każdego z własną częstotliwością próbkowania
- Częstotliwości próbkowania przy nagrywaniu ADC: 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1 i 48 kHz

- AC '97 Codec Mixer
 - Rozpraszanie błędów dla nagrywania 8- i 16-bitowego
 - Miksowanie źródeł audio EMU10K1 i źródeł analogowych, np. CD Audio, Line In, Microphone, Auxiliary i TAD
 - Możliwość wyboru źródła lub miksowanie wielu źródeł audio przy nagrywaniu
 - 16-bitowa konwersja analogowo-cyfrowa sygnałów analogowych przy częstotliwości próbkowania 48 kHz

- Regulacja głośności
 - Programowe sterowanie odtwarzaniem sygnału z CD Audio, z wejść Line In, Auxiliary, TAD, głośnika PC, wejścia Microphone In, urządzeń Wave/DirectSound, urządzeń MIDI, CD Digital (CD SPDIF)
 - Programowe sterowanie rejestrowaniem sygnału z wejść Analog Mix (sumy sygnałów CD Audio, Line In, Auxiliary, TAD, głośnik PC) Microphone In, urządzeń Wave/DirectSound, urządzeń MIDI, CD Digital (CD SPDIF)
 - Oddzielna regulacja tonów niskich i wysokich
 - Regulacja równowagi kanałów głośników przednich i tylnych
 - Wyciszanie i regulacja równowagi kanałów poszczególnych źródeł dźwięku

- Dekodowanie Dolby Digital (AC-3)
 - Przeprowadzanie konwersji Dolby Digital (AC-3) na kanały 5.1 lub przeprowadzanie skompresowanej ścieżki Dolby Digital (AC-3) PCM SPDIF do zewnętrznego dekodera
 - Przekierowanie tonów niskich: Wychwytywanie wyjścia tonów niskich do subwoofera do małych zestawów głośników satelitarnych

- Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)
 - Technologia wielogłośnikowa
 - Algorytm panoramowania i mikśowania o jakości charakterystycznej dla zastosowań profesjonalnych
 - Mikśowanie zasobów mono lub stereo do kanałów 5.1

Połączenia

Wejścia audio

- Analogowe wejście liniowe (Line) z gniazdem stereo dostępne z tyłu komputera
- Analogowe wejście monofoniczne dla mikrofonu (Microphone) z gniazdem stereo typu “jack” dostępne z tyłu komputera
- Analogowe wejście liniowe (CD_IN) z 4-stykowym złączem Molex dostępnym na karcie
- Analogowe wejście liniowe (AUX_IN) z 4-stykowym złączem Molex dostępnym na karcie
- Analogowe wejście liniowe (TAD) z 4-stykowym złączem Molex dostępnym na karcie
- (Tylko dla pewnych modeli) Wejście cyfrowe (CD_SPDIF) z 2-stykowym złączem Molex dostępnym na karcie i obsługującym częstotliwości próbkowania 32, 44,1 i 48 kHz

Wyjścia audio

- Wyjście analogowe/cyfrowe (ANALOG/DIGITAL OUT) przez 3,5 mm czwórnik na tylnej konsoli
 - Wyjście analogowe (ANALOG OUT): kanały: środkowy i subwoofer
 - Wyjście cyfrowe (DIGITAL OUT): cyfrowe wyjścia SPDIF na kanały: przedni, tylny, środkowy i subwoofer
- Trzy analogowe wyjścia przez gniazda stereo na tylnej konsoli, wyjścia liniowe 1, 2 i 3
- Możliwość podłączenia 32-omowych słuchawek stereofonicznych poprzez wyjście liniowe głośników przednich

Interfejsy

- Interfejs D-Sub MIDI do podłączania zewnętrznych urządzeń MIDI. Służy także jako port joysticka

Rozwiązywanie problemów

Problemy z instalacją oprogramowania

Niniejszy dodatek dotyczy rozwiązywania problemów, jakie mogą wystąpić podczas instalacji lub użytkowania.

W systemie Windows, po włożeniu dysku CD, nie następuje automatyczne uruchomienie procedury instalacji.

Funkcja Autoodtworzenie systemu Windows może być wyłączona.

Aby uruchomić program instalacyjny poprzez ikonę Mój komputer:

1. Kliknij dwukrotnie ikonę **Mój komputer** znajdującą się na Pulpicie system Windows.
2. W oknie **Mój komputer** kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu CD-ROM.
3. W menu podręcznym kliknij **Autoodtworzenie** i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Aby włączyć Autoodtworzenie z użyciem opcji Automatycznie powiadom o włożeniu:

1. Kliknij **Start -> Ustawienia -> Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Menedżer urządzeń** i wskaż napęd CD-ROM.
4. Kliknij przycisk **Właściwości**.
5. W oknie dialogowym **Właściwości** kliknij kartę **Ustawienia** i zaznacz pole wyboru **Automatycznie powiadom o włożeniu**.

Problemy z dźwiękiem

6. Kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć okno dialogowe.

Zbyt duże natężenie dźwięku lub efektów środowiskowych przy odtwarzaniu pliku audio.

Wybrane ustawienie stanowi niewłaściwe środowisko dla bieżącego pliku audio.

Aby uaktywnić właściwe środowisko:

1. Otwórz aplet sterujący **Environmental Audio** programu AudioHQ.
2. Na liście Environment wybierz “No effects”(Efekty wyłączone) lub właściwe środowisko.

Brak dźwięku w słuchawkach.

Czynności kontrolne:

- Sprawdź, czy słuchawki są podłączone do gniazda Line Out.
- Sprawdź, czy w widoku **Speaker** głównego panelu miksera (Surround Mixer) dla parametru Speaker wybrano “Headphones”.
- Pokrętko regulacji głośności (jeśli jest) głośników jest ustawione pośrodku skali. W razie potrzeby do regulacji głośności można użyć programu Surround Mixer.

W konfiguracji z 4/5.1 głośnikami brak dźwięku z głośników tylnych.

Czynności kontrolne:

- Sprawdź, czy głośniki tylne są podłączone do gniazda Rear Out karty dźwiękowej.
- Jeśli odtwarzanie następuje z jednego z następujących źródeł:
 - CD Audio
 - Line In
 - TAD
 - Auxiliary (AUX)
 - Microphone

Aby rozwiązać problem:

1. Sprawdź, czy na panelu miksera (Surround Mixer) zaznaczony jest przycisk opcji używanego źródła, tzn. czy jest ono włączone.
2. Wybierz takie samo źródło jak źródło nagrywania.

W przypadku gier lub filmów DVD należy na przykład sprawdzić, czy w programie Surround Mixer wybrana jest opcja Auxiliary device oraz Auxiliary device jako źródło nagrywania.

- W razie zmiany środowiska należy sprawdzić, czy w programie Surround Mixer wybrane są aktywne źródła.

Brak dźwięku z głośników.

Czynności kontrolne:

- Po pierwsze należy sprawdzić, czy głośniki są podłączone do wyjścia karty dźwiękowej. Następnie, czy na panelu miksera (Mixer deck) wybrano właściwe źródło. Jeśli głośniki są podłączone i ustawienia są poprawne, a ciągle brak dźwięku, należy kliknąć czerwony znak plus (+) znajdujący się nad regulatorem głośności (VOL) i sprawdzić, czy zaznaczone jest pole wyboru Digital Output Only. Jeśli tak, aktywny jest tryb Digital Output Only, co oznacza, że aby uzyskać dźwięk, należy do karty podłączyć głośniki cyfrowe. Aby uzyskać więcej informacji na ten temat, zajrzyj do Pomocy dla opcji Digital Output Only w programie Surround Mixer.

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

Możliwe przyczyny:

- Pokrętło regulatora głośności (jeśli jest) jest ustawione niewłaściwie.
- Wzmacniacz zewnętrzny lub głośniki są podłączone do niewłaściwego gniazda.
- Występuje konflikt sprzętowy.
- Na głównym pulpicie programu Surround Mixer wybrano niewłaściwą opcję parametru Speaker.

- ❑ Suwaki **Original Sound** na kartach **Master** lub **Source** apletu Environmental Audio są ustawione na 0% lub w pobliżu tej wartości.

Czynności kontrolne:

- ❑ Sprawdź, czy regulator głośności (jeśli jest) głośników znajduje się w środku skali. W razie potrzeby do regulacji głośności można użyć programu Creative Mixer.
- ❑ Sprawdź, czy głośniki z własnym zasilaniem lub wzmacniacz zewnętrzny są podłączone do gniazda Line Out lub Rear Out karty.
- ❑ Sprawdź, czy nie występuje konflikt sprzętowy pomiędzy kartą a urządzeniem zewnętrznym. Patrz “Rozwiązywanie konfliktów wejścia/wyjścia” na stronie B-10.
- ❑ Sprawdź, czy na głównym pulpicie programu Surround Mixer ustawienie parametru Speaker odpowiada konfiguracji ze słuchawkami czy z głośnikami.
- ❑ Sprawdź, czy suwaki **Original Sound** na kartach **Master** i **Source** apletu Environmental Audio są ustawione na 100%.

Brak dźwięku przy odtwarzaniu CD-Audio lub uruchamianiu gier DOS wymagających CD-ROM-u.

Aby rozwiązać problem:

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

Brak wyjściowego sygnatu audio podczas odtwarzania płyt CD audio



Głośność odtwarzania płyt CD reguluje się suwakiem Wave/MP3 w aplikacji Audio Mixer.

Panoramowanie źródła powoduje czasami wyłączenie dźwięku.

Może to nastąpić w trybie Digital Output Only, gdy zrównoważenie kanałów źródła dźwięku w programie miksującym innym niż Surround Mixer (np. regulatorze głośności systemu Windows) jest ustawione odwrotnie w stosunku do ustawienia na panelu głównym (Main deck) programu Surround Mixer. Na przykład, suwak zrównoważenia kanałów źródła CD Audio w regulatorze głośności systemu Windows znajduje się na lewo od centrum, a w programie Surround Mixer ustawiono suwak zrównoważenia kanałów źródła CD Audio na prawo.

Aby rozwiązać problem:

- Otwórz inny program miksujący i ustaw regulatory wszystkich źródeł audio w pozycji środkowej.
Dzięki temu nie będzie następowała utrata dźwięku podczas równoważenia kanałów w programie Surround Mixer.

Do słuchania płyt audio CD konieczne jest włączenie cyfrowego odtwarzania płyt CD. W celu włączenia cyfrowego odtwarzania płyt CD wykonaj następujące kroki:

W przypadku systemu Windows 98 Wydanie Drugie:

1. Kliknij przycisk **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie dialogowym **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **Multimedia**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: Multimedia** kliknij kartę **Muzyka CD**.
4. Zaznacz pole wyboru **Włącz cyfrowy dźwięk CD dla tego urządzenia CD-ROM**.
5. Kliknij przycisk **OK**.

W przypadku systemu Windows Me

1. Kliknij przycisk **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie dialogowym **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości systemu** kliknij kartę **Menedżer urządzeń**.

4. Kliknij dwukrotnie ikonę **Stacje CD-ROM/DVD**.
Pojawią się stacje dysków komputera.
5. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę **stacji dysków**.
Pojawi się menu.
6. Kliknij polecenie **Właściwości**.
7. W polu **Cyfrowe odtwarzanie dźwięku CD** kolejnego okna dialogowego zaznacz pole wyboru **Włącz dźwięk cyfrowy CD dla tego urządzenia CD-ROM**.
8. Kliknij przycisk **OK**.

W przypadku systemów Windows 2000 i Windows XP

1. Kliknij przycisk **Start -> Ustawienia -> Panel sterowania**.
2. W oknie dialogowym **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości systemu** kliknij kartę **Sprzęt**.
4. Kliknij przycisk **Menedżer urządzeń**.
5. Kliknij dwukrotnie ikonę **Stacje CD-ROM/DVD**.
Pojawią się stacje dysków komputera.
6. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę **stacji dysków**.
Pojawi się menu.
7. Kliknij polecenie **Właściwości**.
8. W polu **Cyfrowe odtwarzanie dźwięku CD** kolejnego okna dialogowego zaznacz pole wyboru **Włącz dźwięk cyfrowy CD dla tego urządzenia CD-ROM**.

Problemy z transferem plików w przypadku niektórych płyt głównych z mikroukładem firmy VIA

Po zainstalowaniu karty Sound Blaster Live! na płycie głównej z mikroukładem VIA użytkownik może niekiedy doświadczyć jednego z następujących problemów:

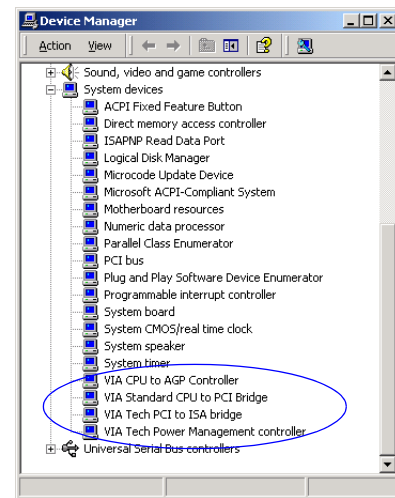
Podczas transferu dużych ilości danych komputer przestaje reagować (“zawiesza się”) lub uruchamia się ponownie, LUB Pliki przesłane z innego dysku są niepełne lub uszkodzone.

Te problemy występują w nielicznych przypadkach komputerów, których płyty główne zawierają mikroukład kontrolera VIA VT82C686B.

Aby sprawdzić, czy dana płyta główna zawiera mikroukład VT82C686B:

- Należy zapoznać się z dokumentacją komputera lub płyty głównej albo
- W systemie Windows:
 - i. Kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Ustawienia** -> polecenie **Panel sterowania**.
 - ii. Kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
 - iii. Kliknij kartę **Menedżer urządzeń** albo kartę **Sprzęt**.
 - iv. Kliknij ikonę **Urządzenia systemowe**.
 - v. Sprawdź, czy na wyświetlonej liście widnieją elementy wyróżnione na Rysunek B-1.
 - vi. Jeśli tak, to zdejmij obudowę komputera i znajdź mikroukład VIA na płycie głównej. (Należy wziąć pod uwagę zalecenia dotyczące bezpieczeństwa przedstawione na stronie 1-3) Numer modelu widnieje na mikroukładzie VT82C686B.

Jeśli płyta główna zawiera mikroukład VT82C686B:



Rysunek B-1: Karta Menedżer urządzeń.

- ❑ Firma Creative zaleca nawiązanie kontaktu z dostawcą komputera lub producentem płyty głównej w celu uzyskania najnowszego rozwiązania.
 - ❑ Niektórzy użytkownicy rozwiązyali powyższe problemy, stosując co najmniej jeden z dwu następujących sposobów:
 - pobierając najnowsze sterowniki VIA 4in1 z witryny <http://www.viatech.com>*,
 - uzyskując najnowszą wersję systemu BIOS danej płyty głównej z witryny producenta w sieci web*.
- * Zawartość tych witryn sieci web jest nadzorowana przez inne firmy. Firma Creative nie ponosi żadnej odpowiedzialności za informacje ani pliki uzyskane z tych witryn. Te informacje podano jedynie dla wygody użytkownika.

Niewystarczający bufor SoundFont



Następstwem zmniejszenia rozmiaru pliku SoundFont jest gorsza jakość dźwięku.

Zbyt mało pamięci do załadowania SoundFonts.

Może to się zdarzyć w przypadku załadowania lub odtwarzania pliku MIDI zgodnego z SoundFont, gdy przydzielono niewystarczającą ilość pamięci dla SoundFonts.

Aby uzyskać większy rozmiar bufora SoundFont:

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

Dostępna wielkość bufora SoundFont zależy od ilości pamięci RAM systemu.

Jeśli nadal brakuje pamięci RAM:

- Na karcie **Configure Banks** apletu SoundFont Control, w oknie **Select Bank**, wybierz mniejszy bank SoundFont.
Wielkość najmniejszego dostępnego banku SoundFont wynosi 2 MB (2MGMSMT.SF2).

Problemy z joystickiem

Port joysticka nie działa.

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

Aby rozwiązać ten problem:

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

1. Kliknij przycisk **Start** -> polecenie **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Menedżer urządzeń**.
4. Kliknij dwukrotnie pozycję **Kontrolery dźwięku, wideo i gier**, a następnie zaznacz pozycję **Creative Gameport (Creative Game Port** w systemie Windows 2000).
5. Kliknij przycisk **Właściwości**.
6. W oknie dialogowym **Właściwości**:
Jeśli dostępne jest pole wyboru **Konfiguracja oryginalna (Bieżąca)**:
 - Wyczyść pole wyboru, aby wyłączyć urządzenie.Jeśli dostępne jest pole wyboru **Wyłącz w tym profilu sprzętowym**:
 - Upewnij się, że zaznaczone jest pole wyboru, czyli urządzenie jest wyłączone.
7. Kliknij przycisk **OK**, aby uruchomić ponownie system Windows i aby zmiany weszły w życie.

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

W niektórych programach joystick działa nieprawidłowo.

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

Aby rozwiązać problem:

- W BIOS-ie zwiększ ustawienie **8 bit recovery I/O** - zwykle dostępne w sekcji **Chipset Feature Settings** lub, jeśli jest to możliwe, dostosuj szybkość szyny AT zmniejszając częstotliwość taktowania. W razie dalszych problemów można spróbować użyć innego joysticka.



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

Rozwiązywanie konfliktów wejścia/ wyjścia

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

Aby usunąć konflikt, należy zmienić ustawienia zasobów karty dźwiękowej lub urządzenia powodującego konflikt. W systemie Windows można to zrobić za pomocą Menedżera urządzeń.

Jeśli nie wiadomo, która karta powoduje konflikt, należy odłączyć wszystkie karty, oprócz karty dźwiękowej i podstawowych kart systemu (np. kontrolera dysku czy karty graficznej). Następnie po kolei zamontować karty, aż Menedżer urządzeń wskaże tę, która powoduje konflikt.

Aby rozwiązać konflikt sprzętowy w systemie Windows:

1. Kliknij **Start** -> **Ustawienia** -> **Panel sterowania**.
2. W oknie **Panel sterowania** kliknij dwukrotnie ikonę **System**.
3. W oknie dialogowym **Właściwości: System** kliknij kartę **Menedżer urządzeń**.
4. W sekcji **Kontrolery dźwięku, wideo i gier** wybierz powodujący konflikt sterownik karty dźwiękowej (zaznaczony znakiem wykrzyknika (!), a następnie kliknij przycisk **Właściwości**.
5. W oknie dialogowym **Właściwości** kliknij kartę **Zasoby**.
6. Sprawdź, czy pole wyboru **Użyj ustawień automatycznych** jest zaznaczone, a następnie kliknij przycisk **OK**.
7. Wyłącz i ponownie włącz komputer, aby system Windows mógł przypisać nowe zasoby karcie dźwiękowej i/lub urządzeniu powodującemu konflikt.

Problemy z instalowaniem aplikacji firm innych niż Creative

W systemie operacyjnym Windows XP podczas instalowania aplikacji firm innych niż Creative jest wyświetlany komunikat o błędzie instalacji sprzętu.

W czasie, gdy niniejszy produkt wprowadzono na rynek, firma Microsoft usilnie zachęcała inne firmy do przedłożenia ich rozwiązań sprzętowych do certyfikacji. Jeśli sterownik urządzenia sprzętowego nie został poddany procesowi certyfikacji firmy Microsoft lub też nie spełnił wymagań, to wyświetlany jest komunikat ostrzegawczy podobny do przedstawionego poniżej.



Taki komunikat może zostać wyświetlony w przypadku instalowania sterowników sprzętu firm innych niż Creative. Wówczas można kliknąć przycisk **Mimo to kontynuuj**. Niepodpisanych przez firmę Microsoft sterowników urządzeń można używać w systemie Windows XP i nie muszą one zakłócać ani destabilizować pracy komputera.

W razie potrzeby dodatkowych informacji dotyczących systemu XP lub pomocy można skontaktować się z producentem sterownika w witrynie sieci web danej firmy lub z jej działem pomocy.