

Handboek

BLASTER[®]

Live!



**Environmental
Audio[™]**
by **CREATIVE[®]**

BLASTER
SOS

Handboek

De informatie in dit handboek kan zonder enige voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd en houdt geen enkele verplichting in voor Creative Technology Ltd. De software, zoals deze in dit document staat beschreven, wordt geleverd onder de voorwaarden van een licentie-overeenkomst en mag alleen volgens de voorwaarden van deze overeenkomst worden gebruikt of gekopieerd. Het is bij de wet verboden bedoelde software te kopiëren op andere wijze dan uitdrukkelijk is beschreven in voornoemde overeenkomst. De houder van de licentie-overeenkomst mag slechts één reservekopie van de software maken. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enigerlei vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Creative Technology Ltd.

Copyright © 1998 van Creative Technology Ltd. Alle rechten voorbehouden.

Versie 1.0

Augustus 1998

Sound Blaster en Blaster zijn geregistreerde handelsmerken en het Sound Blaster Live!-logo, het Sound Blaster PCI-logo, EMU10K1, E-mu Environmental Modeling, Environmental Audio, Creative Multi Speaker Surround en DynaRAM zijn handelsmerken van Creative Technology Ltd. in de Verenigde Staten en/of andere landen.

E-Mu en SoundFont zijn geregistreerde handelsmerken van E-mu Systems, Inc. PCWorks en FourPointSurround zijn handelsmerken van Cambridge SoundWorks, Inc. Microsoft, MS-DOS en Windows zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation. Alle overige producten zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectievelijke eigenaars.

In de V.S. zijn voor dit product een of meer van de volgende patenten verleend:

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.

Licentie-overeenkomst tussen Creative en de eindgebruiker

LEES DIT DOCUMENT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U DE VERZEGELDE VERPAKKING OPENT OF DE SOFTWARE INSTALLEERT. ALS U DE VERZEGELDE VERPAKKING OPENT OF DE SOFTWARE INSTALLEERT, STEMT U IN MET DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST. ALS U NIET INSTEMT MET DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST, DIENT U DE VERZEGELDE VERPAKKING NIET TE OPENEN OF DE SOFTWARE NIET TE INSTALLEREN. RETOURNEER DE SOFTWARE EN ALLE ONDERDELEN IN HET PAKKET BINNEN 15 DAGEN NAAR DE LEVERANCIER WAAR U HET PROGRAMMA HEBT GEKOCHT. U KRIJGT DAN EEN VOLLEDIGE VERGOEDING.

Dit is een wettige overeenkomst tussen u en Creative Technology Ltd. en haar dochterondernemingen ("Creative"). Deze overeenkomst beschrijft de bepalingen en condities waaronder Creative de software in het pakket aan u in licentie verleent, tezamen met alle relevante documentatie en bijbehorende onderdelen, inclusief, maar niet beperkt tot, het overbrengbare programma, stuurplegramma's, bibliotheken en gegevensbestanden die met zulk een programma (collectief te benoemen als "Software") verwant zijn.

LICENTIE

1. Verlening van licentie

De Software wordt u onder licentie verstrekt, dus niet verkocht, zulks uitsluitend voor gebruik onder de voorwaarden van deze Overeenkomst. U bent eigenaar van de diskettes of andere media waarop de Software oorspronkelijk is opgeslagen of vastgelegd; maar Creative of, indien van toepassing, haar licentiehouders behoudt alle eigendomsrechten van de Software en behoudt zich alle rechten voor welke niet uitdrukkelijk aan u worden verleend.

2. Voor gebruik op een enkele computer

De Software mag alleen door u op één computer met slechts een enkele centrale processor-eenheid worden gebruikt. U mag het door de machine leesbare gedeelte van de Software overbrengen naar een andere computer, behoudens (a) de Software (inclusief alle delen of kopieën daarvan) van de eerste computer wordt gewist en (b) er geen mogelijkheid bestaat dat de Software op meer dan een computer tegelijkertijd wordt gebruikt.

3. Stand-alone-basis

U mag de Software alleen gebruiken op een stand-alone-basis, zodat de Software en de functies daarvan slechts kunnen worden gebruikt door personen die zich fysiek op dezelfde locatie bevinden als de computer waarop de Software is geladen. Het is niet toegestaan de Software of de functies daarvan op afstand te bedienen, of de gehele Software of delen daarvan via een netwerk of verbindingsslijn te verspreiden.

4. Eén kopie voor archiveringsdoeleinden

U mag alleen één (1) kopie voor archiveringsdoeleinden maken van het door de machine leesbare gedeelte van de Software ter ondersteuning van uw gebruik van de Software op een stand-alone-computer, behoudens u alle auteursrechten- en overige eigendomsrechtvermeldingen die bij de originelen van de Software zijn bijgesloten, overdraagt op de kopie.

5. Geen samenvoeging of integratie

U mag geen enkel gedeelte van de Software samenvoegen of integreren in een ander programma, behalve als dit expliciet wordt toegestaan door de bij u geldende rechtswetgeving. Elk gedeelte van de Software dat in een ander programma is samen gevoegd, blijft onderworpen aan de bepalingen en condities van deze Overeenkomst, en op alle samen gevoegde of geïntegreerde delen moeten de auteursrechten- en overige eigendomsrechtvermeldingen die bij de originelen van de Software zijn bijgesloten, zijn overgedragen.

6. Netwerkersie

Als u een "netwerk"versie van de Software hebt aangeschaft, heeft deze Overeenkomst betrekking op de installatie van de Software op één enkele "bestandsreser"ve. De Software mag niet op meerdere systemen worden geïnstalleerd. Op alle "knooppunten" die met de "bestandsreser"ve zijn verbonden moet een afzonderlijk "knooppunt-exemplaar" van de Software worden geïnstalleerd, waaraan de desbetreffende gebruiker zijn licentie ontleent.

7. Overdracht van licentie

U mag uw licentie op de Software overdragen, behoudens (a) u alle delen van de Software of kopieën daarvan overdraagt, (b) u geen deel van de Software of een kopie daarvan behoudt en (c) de ontvanger de bepalingen en condities van deze Overeenkomst leest en accepteert.

8. Beperkingen voor het gebruiken, kopiëren en aanpassen

Buiten de gevallen die expliciet in deze Overeenkomst staan beschreven of die door de in het land van aankoop geldende rechtswetgeving zijn toegestaan, is het niet toegestaan de Software te gebruiken, te kopiëren of aan te passen. Het is tevens niet toegestaan om uw rechten onder deze Overeenkomst aan derden in licentie te geven.

9. Decompilering, ontleding of "reverse-engineering"

U erkent dat de Software handelsgeheimen en andere eigendomsgegevens van Creative en haar licentiehouders bevat. Buiten de gevallen die expliciet in deze Overeenkomst staan beschreven of die door de bij u geldende rechtswetgeving zijn toegestaan, is het niet toegestaan de Software te decompileren, te ontleden of "reverse-engineering" toe te passen, of anderszins onderliggende gegevens proberen te verkrijgen die niet zichtbaar zijn voor de gebruiker tijdens normaal gebruik van de Software. In alle gevallen dient u Creative op de hoogte te stellen van alle gegevens die met "reverse-engineering" of soortgelijke manieren zijn verkregen. De resultaten daarvan vormen de vertrouwelijke gegevens van Creative die alleen in combinatie met de Software mogen worden gebruikt.

BEËINDIGING

De aan u verleende licentie is van kracht totdat deze wordt beëindigd. U kunt de licentie te allen tijde beëindigen met het terugsturen van de Software (inclusief alle delen of kopieën daarvan) aan Creative. De licentie wordt tevens automatisch beëindigd door Creative indien u niet langer meer voldoet aan de bepalingen of condities van deze Overeenkomst. U stemt ermee in om na een dergelijke beëindiging de Software (inclusief alle delen of kopieën daarvan) te retourneren aan Creative. Creative kan zich in het geval van beëindiging desgewenst beroepen op haar wettelijke rechten. De voorzieningen van deze Overeenkomst, die bedoeld zijn als bescherming van de eigendomsrechten van Creative, blijven ook na beëindiging van kracht.

BEPERKTE GARANTIE

Creative garandeert uitsluitend dat de diskettes waarop de Software wordt aangeleverd, vrij zullen zijn van materiaal- en fabricagefouten, zoals is beschreven op de Garantiekaart of het gedrukte materiaal dat bij de Software wordt geleverd. Geen enkele distributeur, leverancier of andere organisatie of persoon is gerechtigd deze garantie of de inhoud van deze Overeenkomst te wijzigen of uit te breiden, zodat Creative nooit aan dergelijke wijzigingen en uitbreidingen kan worden gehouden.

Creative garandeert niet dat de functies in deze Software aan uw eisen zal voldoen, noch dat de werking van de Software ononderbroken en foutloos zal zijn. **BEHALVE WAAR IN DEZE OVEREENKOMST ANDERS IS VERMELD, WORDT DE SOFTWARE GELEVERD IN DE VORM WAARIN U DEZE KOOPT. ZONDER ENIGE EXPLICIETE OF IMPLICIETE VORM VAN GARANTIE, MAAR NIET BEPERKT TOT GARANTIES OF VOORWAARDEN AANGAANDE DE VERHAANDELBAARHEID, KWALITEIT EN GESCHIKTHEID VOOR BEPAALDE DOELEINDEN.**

U bent zelf volledig aansprakelijk voor de keuze van de Software om daarmee uw doeleinden te bereiken, en voor de installatie, het gebruik en de verkregen resultaten van de Software. De kwaliteit en de prestaties van de Software zijn tevens geheel voor uw eigen risico. Indien de Software defecten blijkt te vertonen, draagt u zelf (en niet Creative, haar distributeurs of leveranciers) de volledige kosten voor eventuele reparatie- en reconstructiewerkzaamheden.

Hoewel u aan deze garantie bepaalde rechten ontleent, kunt u daarnaast nog over andere rechten beschikken die echter per land kunnen verschillen. Aangezien het in sommige landen niet is toegestaan impliciete garanties te beperken of uit te sluiten, is de bovenstaande uitsluiting in uw situatie mogelijk niet van toepassing. Creative wijst alle garanties van de hand als de Software is aangepast, opnieuw verpakt of een anderlei wijze is gewijzigd door derden.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN/AANSPRAKELIJKHEDEN

DE ENIGE VERHAALSMOGELIJKHEDEN ALS GEVOLG VAN EEN SCHENDING VAN DE GARANTIEBEPALINGEN ZIJN DIT DOELS DE ZIJN NEERGELEGD IN DE GARANTIEKAART OF HET GEDEUKTE MATERIAAL DAT BIJ DE SOFTWARE WORDT GELEVERD. IN GEEN GEVAL KUNNEN CREATIVE OF HAAR LICENTIEHOUDERS AANSPRAKELIJK WORDEN GESTELD VOOR SCHADE, WAARONDER INDIRECTE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE, KOSTEN, WINSTDERVE, VERLOREN SPAARTEGONDEN, VERLOREN INKOMSTEN OF VERLOREN GEGEVENS, WELKE HET GEVOLG ZIJN VAN HET GEBRUIK OF DE EVENTUELE ONBRUIKBAARHEID VAN DE SOFTWARE, ZELFS INDIEN CREATIVE VOORAF GEWAARSCHUWD MOCHT ZIJN OVER DE MOGELIJKHEID DAT DERGELIJKE SCHADE ZICH ZOU KUNNEN VOORDOEN. IN GEEN GEVAL KAN DE AANSPRAKELIJKHEID OF SCHADEVERGOEDING VAN CREATIVE AAN U OF ENIG ANDER PERSOON MEER ZIJN DAN HET BEDRAG DAT U HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE, ONGEACHT DE AARD VAN DE CLAIM. Aangezien het in sommige landen niet is toegestaan impliciete garanties te beperken of uit te sluiten, is de bovenstaande uitsluiting in uw situatie mogelijk niet van toepassing.

RETOURNERING

Indien u de Software moet verzenden naar Creative of een geautoriseerde distributeur of leverancier, dient u vooraf de verzendkosten te betalen en de Software te verzekeren of het risico van verlies of beschadiging tijdens het vervoer op u te nemen.

BEPERKTE RECHTEN VAN DE REGERING IN DE V.S.

Als de Software en verwante documentatie worden geleverd met beperkte rechten. Gebruik, duplicatie of bekendmaking door de regering in de V.S. zijn onderhevig aan beperkingen die zijn neergelegd in subdivisie (b)(3)(ii) van de clausule "Rights in Technical Data and Computer Software" onder 252.227-7013. Als u een gebruiksrecht van de Software aan derden verleend of de Software buiten de Verenigde Staten gebruikt, bent u onderhevig aan de in uw land geldende wetgeving, de uitvoerwetgeving van de V.S.

PRODUCENT/FABRIKANT

De producent/fabrikant van de Software is:

Creative Technology Ltd
67 Ayer Rajah Crescent #03-18
Singapore 139950

ALGEMEEN

Deze Overeenkomst is bindend voor u alsook voor uw werknemers, werkegevers, producenten en gemachtigden, en voor elke opvolgers en toekomen personen. Noch de Software, noch enigerlei gegevens die daarvan zijn afgeleid, mogen worden uitgevoerd, behalve als dit in overeenstemming gebed met de wetgeving van de V.S. of andere voorzieningen die hierop van toepassing zijn. Deze Overeenkomst wordt beheerst door het recht van de Ierse Republiek. Indien een bevoegde rechter bepaalt dat een bepaling in deze Overeenkomst ongedig is, wordt deze bepaling beschouwd als zijnde verwijderd en heeft dit geen invloed op de geldigheid van de andere bepalingen in de Overeenkomst. Indien u vragen hebt over deze Overeenkomst, neemt u contact op met Creative op het bovenstaande adres. Hebt u vragen over productzaken of technische zaken, neemt u contact op met de technische ondersteuningsdienst van Creative die het dichtst bij u in de buurt ligt.

SPECIALE BEPALINGEN DIE GELDEN VOOR DE EUROPESE UNIE

ALS U DE SOFTWARE HEBT VERKREGEN IN DE EUROPESE UNIE (EU), GELDEN VOOR U TEVENS DE VOLGENDE BEPALINGEN. IN HET GEVAL VAN EEN TEGENSTRIDIGHEID TUSSEN DE VERKLARINGEN IN DE EERDER BESCHREVEN LICENTIE-OVEREENKOMST VAN DE SOFTWARE EN DE HIERNA VOLGENDE BEPALINGEN, ZIJN DE HIERNA VOLGENDE BEPALINGEN VAN TOEPASSING.

DECOMPILERING

U stemt erin toe dat u in geen geval de Software uitzendt of de objectcode van de Software weergeeft op een computerscherm, of dat u afdrucken maakt van geheugendumps van de objectcode. Als u van mening bent dat u informatie nodig hebt met betrekking tot de werkzaamheid van de Software in combinatie andere programma's, mag u in geen geval de Software decompileren of ontleden om te proberen deze gegevens te verkrijgen. U stemt erin toe zulksoortige informatie op te vragen aan Creative via het eerder vermelde adres. Na ontvangst van een dergelijk verzoek, zal Creative bepalen of u deze informatie nodig hebt voor een wettig doeleinde, en indien dat het geval is, zal Creative u deze informatie verschaffen binnen een redelijk tijdsbestek en op redelijke voorwaarden.

BEPERKTE GARANTIE

BEHALVE WAAR IN DEZE OVEREENKOMST ANDERS IS VERMELDT, WORDT DE SOFTWARE GELEVERD IN DE VORM WAARIN U DEZE KOOPT, ZONDER ENIGE EXPLICIETE OF IMPLICIETE VORM VAN GARANTIE, MAAR NIET BERPERKT TOT GARANTIES OF VOORWAARDEN AANGAANDE DE VERHANDELBAARHEID, KWALITEIT EN GESCHIKTHEID VOOR BEPALDE DOELEINDEN.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN/AANSPRAKELIJKHEDEN DE BEPERKINGEN VAN VERHAALSMOGELIJKHEDEN EN AANSPRAKELIJKHEDEN IN DE LICENTIE-OVEREENKOMST VAN DE SOFTWARE ZIJN NIET VAN TOEPASSING OP PERSOONLIJK LETSEL (INCLUSIEF OVERLLIDEN) DAT WERD VEROORZAAKT DOOR NALATIGHEID VAN CREATIVE EN IS ONDERHEVIG AAN DE BEPALINGEN IN DE SECTIE "STATUTAIRE RECHTEN".

STATUTAIRE RECHTEN

De Ierse wetgeving bepaalt dat bepaalde voorwaarden en garantiebepalingen tevens kunnen gelden voor de verkoop van goederen en in contracten voor de levering van diensten. Dergelijke voorwaarden en garantiebepalingen worden bij deze uitgesloten, in zoverre dat een dergelijke uitsluiting, in de context van deze transactie, overeenkomstig de Ierse wetgeving is. Als voorwaarden en garantiebepalingen juridisch gezien niet mogen worden uitgesloten, zijn deze daarentegen wel van toepassing. Bijgevolg zal niets in deze Overeenkomst een vermindering van de rechten waar u recht op hebt conform de secties 12, 13, 14 of 15 van de "Irish Sale of Goods Act 1893" (bijgewerkt) betekenen.

ALGEMEEN

Deze Overeenkomst wordt beheerd door de wetgeving van de Ierse Republiek. De vertaalde versie van deze overeenkomst is van toepassing op de Software die werd aangeschaft in de EU. Deze Overeenkomst is de enige overeenkomst tussen ons, en u stemt erin toe dat Creative niet aansprakelijk is voor een ongeldige verklaring of representatie die werd gemaakt door Creative, haar agenten of iemand anders (per ongeluk of uit nalatigheid) op basis waarvan u deze Overeenkomst bent aangegaan, al tenminste niet blijkt dat een dergelijke onjuiste verklaring of representatie van fraudeulenze oorsprong is.

Veiligheidsinformatie & wettelijke informatie

De volgende secties bevatten informatie voor verschillende landen:

Veiligheidsinformatie

LET OP: Dit apparaat is bestemd voor installatie door de gebruiker in een CSA/TUV/UL gestandaardiseerde/erkende IBM AT of compatibele personal computer binnen het operator-toegangsgebied dat is vastgesteld door de fabrikant. Controleer de handleiding voor bediening/installatie van de apparatuur en/of vraag de fabrikant van de apparatuur of uw apparatuur geschikt is voor toepassingskaarten die door de gebruiker geïnstalleerd worden.

Om aan de normen van een digitaal apparaat uit Categorie B te voldoen, overeenkomstig Deel 15 van de FCC Rules, moet dit apparaat geïnstalleerd worden in computerapparatuur die aan de normen van Categorie B voldoet.

Alle kabels die worden gebruikt om de computer en randapparatuur aan te sluiten, moeten beveiligd en geaard zijn. Werken met niet gestandaardiseerde computers of onbeveiligde kabels kan voor storing in radio- of televisie-ontvangst zorgen.

Wijzigingen

Eventuele veranderingen of wijzigingen waarvoor de licentienemer van deze apparatuur geen uitdrukkelijke toestemming heeft gegeven kunnen ervoor zorgen dat de gebruiker niet langer gemachtigd is de apparatuur te gebruiken.

Overeenstemming met vereisten

Dit produkt is in overeenstemming met de onderstaande EG-richtlijn:

- Richtlijn 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC)



Getest in overeenstemming met de FCC-standaard voor thuis- en kantoorgebruik.

Inhoudsopgave

Inleiding.....	vii
Systeemvereisten.....	viii
Voordat u begint.....	viii
Gebruik van deze handleiding.....	viii
Meer informatie opvragen.....	viii
Documentconventies.....	viii
1 De kaarten bekijken en installeren	
Over de geluidskaarten.....	1-1
De kaarten en randapparaten installeren.....	1-2
2 De software installeren in Windows 95/98	
Audiostuurprogramma's instellen.....	2-1
Toepassingen installeren.....	2-3
Werken met Sound Blaster Live!.....	2-3
Luidsprekers configureren.....	2-4
De toepassingen verwijderen.....	2-4
De audiostuurprogramma's opnieuw installeren vanaf de installatieschijf.....	2-4
3 Software installeren in Windows NT 4.0	
De software installeren.....	3-1
Werken met Sound Blaster Live!.....	3-1
Audiostuurprogramma's opnieuw installeren vanaf de installatieschijf.....	3-1
Sound Blaster-stuurprogramma's verwijderen.....	3-2
A Algemene specificaties	
Voorzieningen.....	A-1
Aansluitingen.....	A-2
B SB16-emulatie in MS-DOS/Windows 95/98	
Achtergrond.....	B-1
Bewerkingen van het installatieprogramma in Windows 95/98.....	B-1
Instellingen in het bestand AUTOEXEC.BAT.....	B-2
Instellingen in het bestand CONFIG.SYS.....	B-2
Instelling van systeembronnen.....	B-2
Invoer/Uitvoer (I/U)-adressen.....	B-3

Interrupt Request (IRQ)-lijn.....	B-3
Kanaal voor directe geheugentoeegang (DMA)	B-3
Instelling van omgevingsvariabelen.....	B-3
CTSYPN-omgevingsvariable.....	B-3
BLASTER-omgevingsvariable	B-4
Bronnen vaststellen	B-4
Optimale geluidsinstelling in een game	B-5
Hulpprogramma's voor MS-DOS-modus	B-5

C Instelling van de geluidskaart wijzigen

Gameport-joystick interface in/uitschakelen	C-1
Andere voorzieningen in/uitschakelen.....	C-2

D Problemen oplossen

Problemen bij de installatie van de software	D-1
Problemen met geluid	D-1
Onvoldoende SoundFont-cache	D-2
Problemen met joysticks.....	D-3
I/U-conflicten oplossen.....	D-3
Problemen in DOS	D-4
Problemen in Windows NT 4.0.....	D-4
Problemen met de Encore DVD Player	D-4

Creative European Help Line

Inleiding

U bent in het bezit van Sound Blaster™ Live!™, het eerste product in de Environmental Audio™-reeks Creative-geluidskaarten. Sound Blaster Live! is het ultieme platform voor Environmental Audio. De kern van Sound Blaster Live! wordt gevormd door EMU10K1™, een nieuwe processor van E-mu Systems die is ontwikkeld op basis van de veel geprezen Emulator IV-geluidsmodule en Darwin vasteschijfrecorder. Met meer dan 2 miljoen transistoren en een verwerkingscapaciteit van 1000 MIP's kan EMU10K1 de intensieve digitale mix- en effectencapaciteit bieden waarmee werkelijke Environmental Audio tot stand wordt gebracht. De EMU10K1 biedt bovendien:

- ❑ Geavanceerde hardware-versnelde digitale effecten
- ❑ 32-bits digitale verwerking met behoud van een 192 dB dynamisch bereik
- ❑ Gepatendeerde 8-punts interpolatie waarmee ruis/vervorming wordt teruggebracht tot onhoorbaar niveau
- ❑ 64-stemmen hardware wavetable-synthesizer
- ❑ Digitale mixer en equalizer van professionele kwaliteit

Behalve de krachtige audioprocessor EMU10K1, zijn kerntechnologieën voor Environmental Audio geïmplementeerd in de vorm van verschillende complexe audioverwerkings- en modelleringsalgoritmen:

- ❑ E-mu Environmental Modeling™ E-mu heeft een methode ontwikkeld voor de nauwkeurige plaatsing van geluidsobjecten in een 3D-ruimte, waarin de benodigde audioreflecties worden berekend en het 3D-model voor omgevingsgeluid optimaal wordt benut. Dankzij uitgebreid onderzoek is E-mu

erin geslaagd een *werkelijke* 3D-ervaring te produceren, door psycho-akoestische audio optimaal te combineren met geluidswaergave via meerdere luidsprekers.

- ❑ DynaRAM™ Met de nieuwe DynaRAM-technologie, waarvoor Creative patent heeft aangevraagd, kunnen geluidssamples sneller worden geladen, doordat dynamisch host-geheugen wordt toegewezen voor het opslaan en verwerken van samples. Hierdoor is het niet langer nodig gebruik te maken van geheugen op de geluidskaart.
- ❑ SoundFont® SoundFont-banken zijn softwarebibliotheken met samples van muziekinstrumenten. In tegenstelling tot traditionele wavetable-synthese waarbij gebruik wordt gemaakt van gecomprimeerde geluids-presets die zijn opgeslagen in het beperkte geheugen van de geluidskaart, kunnen SoundFonts worden geladen in host-geheugen. Doordat de beperkingen voor de geheugenomvang wegvallen, kan met SoundFonts de volledige expressiviteit, toon en kleur van geluiden worden weergegeven, zodat het van Environmental Audio verwachte realisme wordt verkregen.
- ❑ Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™) Met de nieuwe Creative-technologie voor meerdere luidsprekers, CMSS, biedt Sound Blaster Live! ondersteuning voor configuraties van 4 tot 8 luidsprekers. Professionele panning en mixing maken het mogelijk onafhankelijke geluidsbronnen naadloos om een luisteraar te plaatsen en verplaatsen. In combinatie met de E-mu Environmental Modeling-technologie van de EMU10K1, ervaart de gebruiker het gepresenteerde geluid alsof het live is.

Systeemvereisten

Om te kunnen werken met de Creative-software, gelden minimaal de volgende systeemvereisten:

- Intel Pentium® klasse 133 MHz of soortelijke processor
- Windows 95, 98 of Windows NT 4.0
- 16 MB RAM voor Windows 95/98 (32 MB RAM aanbevolen), 32 MB RAM voor Windows NT 4.0
- 72 MB vrije schijfruimte voor Windows 95/98; 55 MB voor Windows NT 4.0
- 1 vrije PCI-bussleuf voor de hoofdkaart en 1 vrije beugel voor de uitbreidingskaart
- Versterkte luidsprekers of externe versterker (aanbevolen: Cambridge SoundWorks-luidsprekers)

Voor de bijgeleverde software is wellicht een zwaardere systeemconfiguratie nodig dan hierboven wordt aangegeven. Raadpleeg de online documentatie van de afzonderlijke producten of de specificaties op de doos voor meer informatie.

Voordat u begint

In het bestand README op de installatie-CD-ROM vindt u informatie die nog niet beschikbaar was toen deze handleiding werd gedrukt. Lees dit bestand voordat u verder gaat. Ook is het raadzaam de volgende secties te lezen:

- Gebruik van deze handleiding
- Meer informatie opvragen
- Documentconventies

Gebruik van deze handleiding

In hoofdstuk 1 wordt aangegeven hoe u de geluidskaarten installeert in uw computer. In hoofdstuk 2 en 3 wordt de installatieprocedure van de audiosoftware besproken in respectievelijk Windows 95/98 en Windows NT 4.0.

Raadpleeg de bijlagen voor informatie over installatie en probleemoplossing.

Meer informatie opvragen

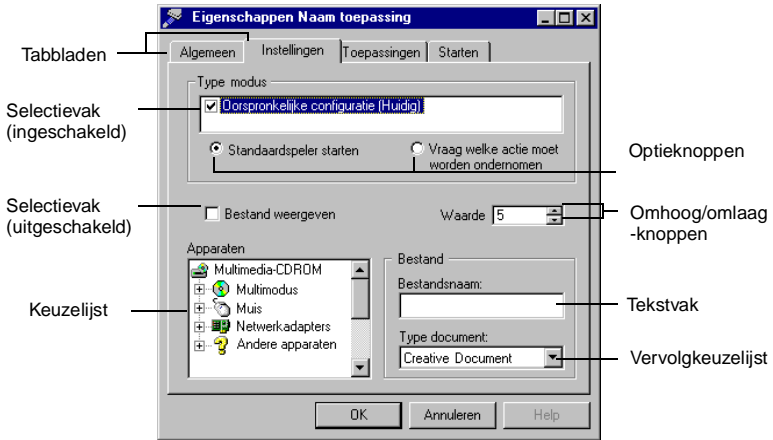
Raadpleeg het online *Handboek* voor MIDI-specificaties en de toewijzing van connectorpinnen. Hierin vindt u ook instructies voor het gebruik van diverse toepassingen in het geluidspakket.

Documentconventies

In dit handboek worden de volgende conventies gebruikt, zodat u snel de gewenste informatie vindt:

Tabel i: Tekstconventies.

Weergave	Gebruik
vet	Tekst die op precies dezelfde manier moet worden ingevoerd.
<i>cursief</i>	Titel van een boek of plaatsvervanger van informatie die u moet invoeren.
HOOFD-LETTERS	Directorynaam, bestandsnaam of acroniem.
< >	Symbolen, letters en toetsen op het toetsenbord.



Afbeelding i: Naamconventies voor de interface.

De kaarten bekijken en installeren

Dit hoofdstuk is als volgt ingedeeld:

- Over de geluidskaarten
- De kaarten en randapparaten installeren

Over de geluidskaarten

De hoofdkaart bevat de volgende aansluitingen en connectoren:

AUX-connector

Voor de aansluiting van interne audiobronnen zoals TV Tuner, MPEG of soortgelijke kaarten.

CD-audioconnector

Voor de aansluiting van een CD-ROM-station met behulp van een CD-audiokabel.

Connector voor antwoordapparaat

Biedt de mono-aansluiting van een standaard spraakmodem en draagt de microfoonsignalen over naar de modem.

Microfoonconnector

Voor de aansluiting van de interne condensatormicrofoon.

Lijn in-aansluiting

Voor de aansluiting van externe apparatuur (zoals een cassette, DAT of Minidisc-speler), voor afspelen en opnemen.

Microfoonaansluiting

Voor de aansluiting van externe microfoon voor spraakinvoer.

Lijn uit-aansluiting

Voor de aansluiting van versterkte luidsprekers, een versterker voor externe geluidsuitvoer of hoofdtelefoon.

Lijn uit achter-aansluiting

Voor de aansluiting van versterkte luidsprekers of een externe versterker voor geluidsuitvoer.

Joystick/MIDI-connector

Voor de aansluiting van een joystick of een MIDI-apparaat. U kunt een optioneel MIDI-pakket aanschaffen wanneer u gelijktijdig een joystick en MIDI-apparaat wilt aansluiten.

Connector voor PC-luidspreker

Voor de aansluiting van de luidsprekerconnector op het moederbord (raadpleeg "PC-geluiden naar externe luidsprekers leiden" in het online *Handboek* voor meer informatie).

I²S in-connector

Voor de aansluiting van een I²S-bron zoals de digitale uit-connector van de Creative MPEG2-decoderkaart.

CD SPDIF-connector

Voor de aansluiting op een SPDIF-uitvoer op een CD-ROM.

Audio-uitbreidingsconnector

Voor de aansluiting van de digitale I/O-kaart.

Gebruik de bij het pakket geleverde audio-uitbreidingskabel. Gebruik *geen* IDE-kabel.

Waarschuwing:

Dit is geen IDE-interface. *Niet* aansluiten op uw IDE-apparatuur.

Modemconnector

Voor de aansluiting van een modemkaart die is ontworpen voor deze interface.

Afbeelding 1-1: Aansluitingen en connectoren op de hoofdgeluidskaart.

Opmerking: Aansluitingen zijn interfaces met één opening, terwijl connectoren bestaan uit diverse penparen. Sommige weergegeven connectoren bevinden zich mogelijk niet op uw kaart. Raadpleeg het gedeelte “Hardware-informatie” in het online *Handboek* voor informatie over pentoewijzingen. Lijn uit- en Lijn uit achter-aansluitingen kunnen gelijktijdig worden gebruikt voor de versterking van 4.1-kanaals luidsprekersystemen, zoals PCWorks FourPointSurround van Cambridge SoundWorks.

De digitale I/U-kaart bevat de volgende aansluitingen en connectoren:

Digitale DIN-aansluiting

Voor de aansluiting van een multikanaalsversterker van een 7.1 Desktop Theater system van Cambridge SoundWorks voor digitale invoer en uitvoer.

SPDIF in-aansluiting

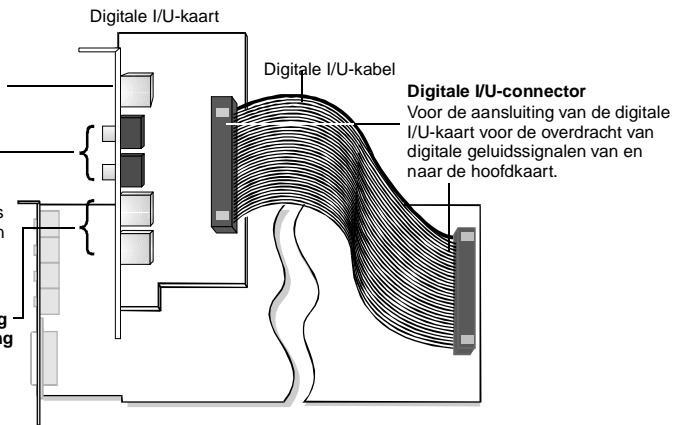
SPDIF uit-aansluiting

Voor de aansluiting van een extern digitaal apparaat zoals een DAT-apparaat waarin een SPDIF-connector wordt gebruikt voor afspelen of opnemen.

Mini MIDI in DIN-aansluiting

Mini MIDI uit DIN-aansluiting

Voor de aansluiting van MIDI-invoer en -uitvoerapparatuur.



Opmerking: Het is raadzaam de MIDI in-aansluiting van de digitale I/U-kaart te gebruiken voor de aansluiting van een MIDI-invoerapparaat en de Joystick/MIDI-aansluiting op de hoofdkkaart te reserveren voor een joystick. Er kan slechts één MIDI-invoerapparaat tegelijk worden aangesloten op Sound Blaster Live! kaarten.

Afbeelding 1-2: Aansluitingen en connectoren op de digitale I/U-kaart.

De kaarten en randapparaten installeren

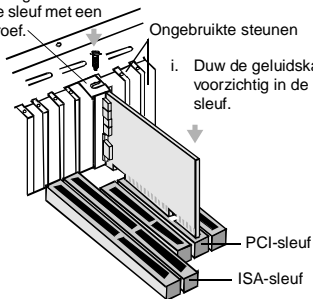
1. Schakel uw systeem en alle randapparaten uit.
2. Raak een metalen onderdeel van het systeem aan om uzelf te aarden en statische elektriciteit af te voeren. Trek vervolgens de stekker uit het stopcontact.
3. Verwijder de kap van uw systeem.
4. Sluit de digitale I/U-kaart aan op de hoofdkkaart met behulp van de digitale I/U-kabel, zoals weergegeven in afbeelding 1-2.
5. Verwijder de metalen plaatjes van twee ongebruikte PCI-uitbreidingsgleuven in uw systeem en leg de schroeven weg. Als slechts één ongebruikte PCI-uitbreidingsgleuf beschikbaar is, moet u over minimaal één ongebruikte beugel in uw computerbehuizing beschikken om de digitale I/O-kaart te plaatsen.

6. Plaats de hoofdkaart voor de lege PCI-uitbreidings sleuf. Duw de kaart voorzichtig op de aangegeven manier in de PCI-uitbreidings sleuf totdat deze stevig vastzit.

Waarschuwing: Forceer niets wanneer u de geluidskaart in de sleuf plaatst. Als de kaart niet goed past, verwijdert u deze voorzichtig en probeert u het opnieuw.

7. Bevestig de kaart in de uitbreidings sleuf met de eerder weggelegde schroef.

- ii. Bevestig de kaart in de sleuf met een schroef.



Afbeelding 1-3: De geluidskaart in de PCI-uitbreidings sleuf plaatsen.

8. Plaats de metalen beugel van de digitale I/O-kaart in een ongebruikte beugel in de computerbehuizing.

Waarschuwing: Zorg voor voldoende tussenruimte tussen de digitale I/U-kaart en de ernaast geplaatste kaart (met name als dit een ISA-kaart is), zodat de kaarten elkaar niet raken.

9. Bevestig de kaart aan de behuizing met de eerder weggelegde schroef.
10. Sluit PCWorks FourPointSurround of andere luidsprekers van hoge kwaliteit van Cambridge SoundWorks aan op de Lijn uit- en Lijn uit achter-aansluitingen, zoals is weergegeven in afbeelding 1-4. In

afbeelding 1-5 ziet u de aanbevolen posities bij een configuratie met 4 luidsprekers. Zie tabel 1-1 voor een lijst van andere mogelijke configuraties. In afbeelding 1-6 wordt aangegeven hoe u de overige apparaten aansluit.

Opmerking: De joystick-connector op uw geluidskaart is hetzelfde als de connector op een standaard PC-spelbesturingsadapter of een I/U-gameconnector. U kunt elke analoge joystick met een 15-pins D-shell-connector of een ander met de standaard PC-joystick compatibel apparaat aansluiten. Voor het gebruik van twee joysticks hebt u een Y-kabel nodig.

11. Plaats de kap terug op het systeem.
12. Steek de stekker in het stopcontact en schakel het systeem in.

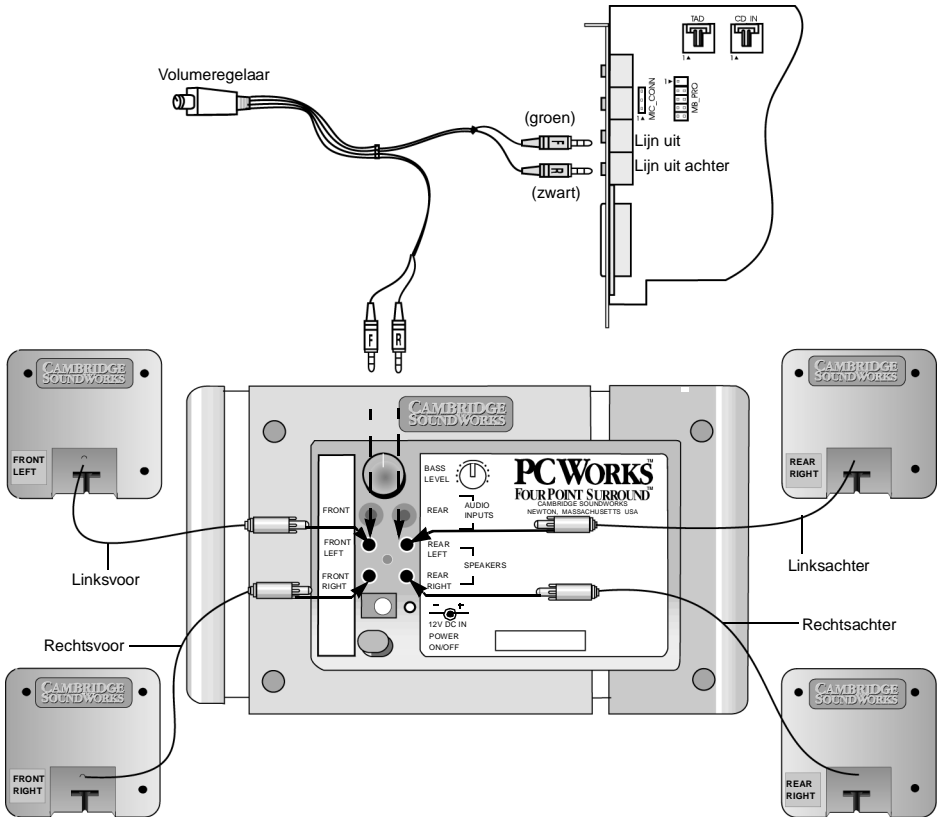
Opmerkingen:

Sound Blaster Live! is geoptimaliseerd voor gebruik met meerdere luidsprekers voor een optimale beleving van:

- Environmental Audio in bestaande multimediatoepassingen
- 3D Audio positional sound (DirectSound3D)
- DirectSound Environmental Audio eXtensions (EAX)

Wanneer u verschillende luidsprekers wilt gebruiken, raden wij u aan PCWorks FourPointSurround of andere kwaliteitsluidsprekers van Cambridge SoundWorks aan te schaffen. U kunt ook twee paar versterkte luidsprekers aansluiten.

Sluit een hoofdtelefoon aan op de Lijn uit-aansluiting.

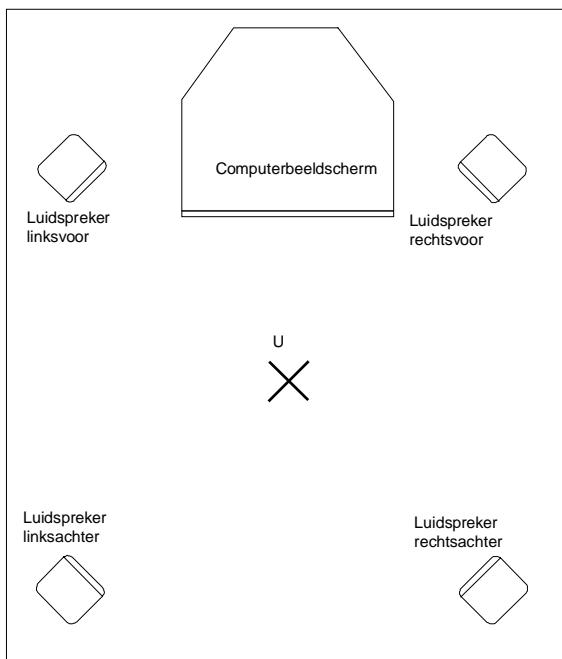


Afbeelding 1-4: PCWorks FourPointSurround aansluiten.

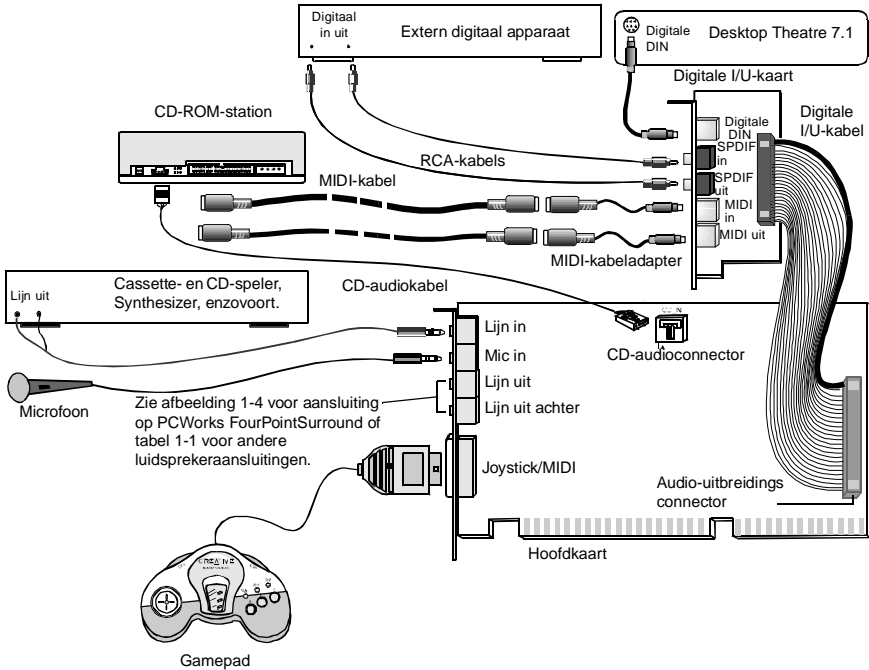
Tabel 1-1: Aanbevolen aansluiting op Lijn in- en Lijn uit achter-aansluitingen.

Voor	Configuratie	Aansluiten op
Surround Sound en 3D Audio	4.1 versterkte luidsprekers (bijvoorbeeld PCWorks FourPointSurround)	Lijn uit en Lijn uit achter
	2 paar versterkte luidsprekers	Lijn uit en Lijn uit achter
Stereo	1 paar versterkte luidsprekers	Lijn uit
	1 paar niet-versterkte luidsprekers en een stereoversterker	Lijn uit
	2.1 versterkte luidsprekers (bijvoorbeeld PCWorks of MicroWorks)	Lijn uit
	Hoofdtelefoon	Lijn uit

Als u vier luidsprekers gebruikt, plaatst u ze in een vierkant om u heen (zoals in afbeelding 1-5) en richt u de luidsprekers naar u toe. Zorg dat het computerbeeldscherm de luidsprekers aan de voorkant niet in de weg staat. Experimenteer met de relatieve positie van de luidsprekers voor een optimale geluidsweggeve. Als u beschikt over een subwoofer, plaatst u de eenheid in een hoek van de ruimte voor optimale basrespons.



Afbeelding 1-5: Aanbevolen luidsprekerposities in een configuratie met 4 luidsprekers.



Opmerking: De SPDIF in-aansluiting op de digitale I/U-kaart is niet bedoeld voor de ontvangst van Dolby digitale of AC-3 ge comprimeerde SPDIF-signalen. Gebruik deze aansluiting niet voor de AC-3 SPDIF-uitgang van een Encore Dxr2-kaart of consumer DVD-speler. U hoort dan wellicht in het geheel geen geluid.

Afbeelding 1-6: Andere apparaten aansluiten.

De software installeren in Windows 95/98

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe u de audiosoftware installeert in Windows 95/98 nadat u de kaart hebt geïnstalleerd. Het hoofdstuk is als volgt ingedeeld:

- Audiostuurprogramma's instellen
- Toepassingen installeren
- Werken met Sound Blaster Live!
- Luidsprekers configureren
- De toepassingen verwijderen
- De audiostuurprogramma's opnieuw installeren vanaf de installatieschijf

Audiostuurprogramma's instellen

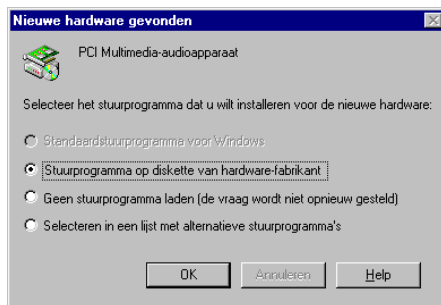
Voor de besturing van de onderdelen van uw geluidskaart maakt u gebruik van apparaatstuurprogramma's. Nadat u de kaart hebt geïnstalleerd en het systeem hebt ingeschakeld, worden de onderdelen in Windows 95/98 automatisch waargenomen, waarna de stuurprogramma's automatisch worden geïnstalleerd of u om installatie wordt verzocht. Mogelijk verschijnen tijdens de installatie de volgende berichten op uw scherm.

- Wanneer een bericht verschijnt zoals wordt weergegeven in afbeelding 2-1, hoeft u niets te doen en wacht u op het eerstvolgende bericht.



Afbeelding 2-1: Berichtvenster waarin wordt gemeld dat een apparaat is waargenomen.

- Als een dialoogvenster verschijnt zoals wordt weergegeven in afbeelding 2-2, kiest u de optie Stuurprogramma op diskette van hardware-fabrikant en klikt u op OK. Als wordt gevraagd naar de Windows 95-installatiediskette of CD-ROM, plaatst u deze in het station en klikt u op OK.



Afbeelding 2-2: Dialoogvenster voor installatie van stuurprogramma's zonder standaard Windows-stuurprogramma.

- ❑ Als het dialoogvenster Diskette plaatsen of een dialoogvenster zoals in afbeelding 2-3 verschijnt, doet u het volgende:

1. Plaats de installatie-CD in uw CD-ROM-station en selecteer het station.
2. Als het selectievakje Locatie opgeven in het dialoogvenster aanwezig is, schakelt u dit in.
3. Klik op de knop Bladeren en selecteer de map **AUDIO\Taal\WIN95DRV** waarbij *Taal* de taal van de software is die u wilt installeren.
4. Klik op OK.
De benodigde bestanden worden naar de vaste schijf gekopieerd.



Afbeelding 2-3: Dialoogvenster Wizard Nieuwe hardware in Windows 98.

- ❑ Als een dialoogvenster verschijnt zoals is weergegeven in afbeelding 2-4, doet u het volgende:



Afbeelding 2-4: Dialoogvenster Wizard Apparaatstuurprogramma bijwerken wanneer het stuurprogramma niet wordt gevonden.

1. Klik op de knop Andere locatie.
2. Klik in het dialoogvenster Andere locatie selecteren op de knop Bladeren en selecteer de map **AUDIO\Taal\WIN95DRV** waarbij *Taal* de taal van de software is die u wilt installeren.
3. Klik op OK en vervolgens op Voltoeien.
Sommige vereiste bestanden worden naar de vaste schijf gekopieerd. Er verschijnt echter ook een bericht waarin wordt meegedeeld dat het bestand A3D.DLL niet kon worden gevonden.
4. Klik op OK.
5. Klik in het dialoogvenster Bestanden kopiëren op Bladeren en selecteer de map **AUDIO\Taal\WIN95DRV** waarbij *Taal* de taal van de software is die u wilt installeren.
6. Klik op de knop Openen en klik vervolgens twee keer op OK.
Het bestand A3D.DLL wordt naar uw vaste schijf gekopieerd.

- Als een dialoogvenster verschijnt zoals is weergegeven in afbeelding 2-5, klikt u op de knop **Volgende** en volgt u de instructies op het scherm om de installatie van het stuurprogramma te voltooien.



Afbeelding 2-5: Dialoogvenster Wizard Apparaatstuurprogramma bijwerken aan het begin van de installatie.

- Als in een berichtvenster een versieconflict wordt aangegeven voor VJOYD.VXD en MSJSTICK.DRV, klikt u op **Ja** om de bestanden te behouden.

Toepassingen installeren

1. Als uw installatieschijf reeds in het CD-ROM-station is geplaatst, verwijdert u deze en plaatst u de schijf opnieuw. De schijf ondersteunt de Windows-voorziening voor automatisch afspelen en wordt automatisch gestart. Zie "Problemen bij de installatie van de software" op pagina D-1 indien dit niet gebeurt.
2. Volg de instructies op het scherm om de installatie te voltooien.

Opmerking: We raden u met klem aan SB Live! Experience te installeren. Schakel hiertoe het selectievakje in het scherm Automatisch afspelen in.

Werken met Sound Blaster Live!

Sound Blaster Live! is nu geïnstalleerd. Start de programma's om ermee te experimenteren:

- **SB Live! Experience**

Dit programma demonstreert de vele fantastische mogelijkheden van Sound Blaster Live!.

Als u SB Live! Experience wilt starten, verplaatst u de aanwijzer naar de bovenkant van het scherm om Creative Launcher te openen. Kies het tabblad SB Live! en klik vervolgens op het pictogram SB Live! Experience.

- **SB Live! Tour**

Eenvoudige ScreenCam™-films waarin wordt uitgelegd hoe u optimaal gebruik maakt van Sound Blaster Live!.

Als u SB Live! Tour wilt starten, plaatst u de CD SB Live! Tour en demo's in uw CD-ROM-station. Klik in het venster Automatisch afspelen op de knop SB Live! Tour.

In elke bijgeleverde toepassing is een online Help-functie beschikbaar die u tijdens het gebruik kunt raadplegen.

Bezoek de SB Live! website op <http://www.sblive.com> voor de laatste updates en stuurprogramma's, meer informatie, tips, trucs en plugins.

U verkrijgt snel toegang tot de website door te klikken op knop uiterst rechts in Creative Launcher (het pictogram van Environmental Audio).

Luidsprekers configureren

Opmerking: Als u een configuratie voor 4 luidsprekers gebruikt (2 voor en 2 achter) en uit de achterste luidsprekers geen geluid komt, opent u de toepassing Sound Blaster Live! Speaker om de juiste luidsprekeruitvoer in te stellen.

1. Verplaatst de aanwijzer naar de bovenkant van het scherm om Creative Launcher te openen. Kies het tabblad Audio HQ en klik op het luidsprekerpictogram. Het dialoogvenster Speaker wordt geopend.
2. Controleer of de opgegeven waarde in het vak Uitvoer op het tabblad Configuratie overeenkomt met het aantal ingestelde luidsprekers. Als u bijvoorbeeld twee paar luidsprekers gebruikt, selecteert u de optie “4 luidsprekers”. Als bij Uitvoer “2 luidsprekers” is ingesteld, hoort u geen geluid uit de twee luidsprekers achter.
3. Als u werkt met Creative PlayCenter of Windows Media Player, opent u een golfbestand op uw computer en speelt u het af. Sleep in het dialoogvenster Speaker het pictogram voor de golfbron van het vak Panning-bron naar elke luidspreker in het vak Intro. Het geselecteerde geluid wordt afgespeeld. Zie Appendix D, “Problemen met geluid” als dit niet het geval is.

De toepassingen verwijderen

Met de Windows-voorziening Uninstall kunt u toepassingen volledig verwijderen en opnieuw installeren wanneer dit nodig blijkt

voor het corrigeren van problemen, het wijzigen van de configuratie of het installeren van een upgrade.

Opmerkingen: Sluit de toepassingen af voordat u de installatie ongedaan maakt. Actieve toepassingen kunnen niet worden verwijderd.

In sommige toepassingen worden bestanden gedeeld met andere Windows-toepassingen. In dat geval wordt u tijdens het verwijderen gevraagd of u de betreffende bestanden wilt behouden. Verwijder bestanden alleen als u zeker weet dat u ze niet meer nodig hebt.

De toepassingen verwijderen

1. Klik op de knop Start, kies Instellingen en vervolgens Configuratiescherm.
2. Dubbelklik op het pictogram Software.
3. Selecteer in het dialoogvenster Eigenschappen voor software de optie Sound Blaster Live! en klik op de knop Toevoegen/Verwijderen.
4. Volg de instructies op het scherm om de toepassingen te verwijderen.

De audiostuurprogramma's opnieuw installeren vanaf de installatieschijf

Wanneer de audiostuurprogramma's beschadigd zijn, kunt u ze opnieuw installeren. U doet dit als volgt:

1. Plaats de installatieschijf in uw CD-ROM-station.
2. Start het programma UPDDR95.EXE in de map **AUDIO\Taal\WIN95DRV** van de CD-ROM, waarbij *Taal* de taal is van de software die u wilt installeren.

Het bijwerken kan enkele ogenblikken duren. Wanneer de voortgangsindicator verdwijnt, is de update voltooid.

Software installeren in Windows NT 4.0

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe u de audiosoftware installeert in Windows NT 4.0 nadat u de kaart hebt geïnstalleerd. Het hoofdstuk is als volgt ingedeeld:

- De software installeren
- Werken met Sound Blaster Live!
- Audiostuurprogramma's opnieuw installeren vanaf de installatieschijf
- Sound Blaster- stuurprogramma's verwijderen

Opmerking: U kunt slechts één Sound Blaster-geluidskaart van hetzelfde type in uw computer installeren.

De software installeren

De installatie in NT 4.0 bestaat uit de installatie van audiostuurprogramma's.

1. Plaats de installatieschijf in uw CD-ROM-station.
Het scherm voor automatisch afspelen wordt geopend.
2. Volg de instructies op het scherm om de installatie te voltooien.

Werken met Sound Blaster Live!

Sound Blaster Live! is nu geïnstalleerd. We raden u aan SB Live! Tour te starten voor aanwijzingen over een optimaal gebruik van Sound Blaster Live!

SB Live! Tour starten

1. Plaats de CD SB Live! Tour en demo's in uw CD-ROM-station.
2. Klik in het venster Automatisch afspelen op de knop SB Live! Tour.

In elke bijgeleverde toepassing is een online Help-functie beschikbaar die u tijdens het gebruik kunt raadplegen.

Bezoek de SB Live! website op <http://www.sblive.com> voor de laatste updates en stuurprogramma's, meer informatie, tips, trucks en plug-ins.

Opmerking: Ga verder met het gedeelte "Luidsprekers configureren" in hoofdstuk 2, "De software installeren in Windows 95/98". De procedure in Windows NT 4.0 is hetzelfde als in Windows 95/98.

Audiostuurprogramma's opnieuw installeren vanaf de installatieschijf

Wanneer u denkt dat de audiostuurprogramma's beschadigd zijn, kunt u ze opnieuw installeren. U doet dit als volgt:

1. Plaats de installatieschijf in uw CD-ROM-station.
2. Start het programma UPDPCINT.EXE in de map **AUDIO\Taal\NT4DRV** van de CD-ROM, waarbij *Taal* de taal is van de software die u wilt installeren.

3. Start de computer opnieuw wanneer hierom wordt gevraagd. Wellicht moet u de computer verschillende keren opnieuw starten.

Zie “Problemen in Windows NT 4.0” op pagina D-4 als een foutbericht van Windows NT 4.0 Service Control Manager wordt weergegeven.

Sound Blaster- stuurprogramma's verwijderen

Nadat u de kaarten uit uw computer hebt verwijderd, kunt u de Sound Blaster ISA- en PCI-audiostuurprogramma's verwijderen die u niet langer gebruikt. U verwijdert de stuurprogramma's volgens de procedure in het vorige gedeelte “Audiostuurprogramma's opnieuw installeren vanaf de installatieschijf”.



Algemene specificaties

In gedeelte vindt u een overzicht van de specificaties voor uw geluidskaarten.

Voorzieningen

PCI Bus-beheer

- Compatibel met PCI-specificatie versie 2.1
- Bus-beheer reduceert latentie en versnelt de systeemprestaties

EMU10K1

- Geavanceerde hardware-versnelde digitale effecten
- 32-bits digitale werking in combinatie met 192 dB dynamisch bereik
- Gepatenteerde 8-punts interpolatie voor audioreproductie van de hoogste kwaliteit
- 64-stemmen hardware wavetable-synthesizer
- Digitale mixer en equalizer van professionele kwaliteit
- Tot 32 MB geluids-RAM toewijzen aan host-geheugen

Stereo gedigitaliseerd stemkanaal

- Werkelijke 16-bits full duplex-werking
- 16-bits en 8-bits digitalisering in stereo- en mono-modi
- Afspelen van 64 audiokanalen, elk met een willekeurige sample-snelheid
- Sampling-snelheden ADC-opnamen van 8; 11,025; 16; 22,05; 24; 32; 44,1 en 48 kHz
- Dithering voor 8-bits en 16-bits opnamen

AC '97 Codec Mixer

- Mixen van EMU10K1-audiobronnen en analoge bronnen zoals CD Audio, Lijn in, Microfoon, Aux, TAD en PC-luidspreker
- Selecteerbare invoerbron of mixen van diverse audiobronnen voor opnamen
- 16-bits analoge-naar-digitale conversie van analoge invoer met sample-snelheid van 48 kHz

Volumeregeling

- Software-besturing voor opnemen en afspelen van Master, Digitized Voice en invoer van MIDI-apparaat, CD Audio, Lijn, Microfoon, Aux, TAD, PC-luidspreker, I²S (PC-DVD), SPDIF, Wave/DirectSound-apparaat en CD Digital (CD SPDIF)
- Afzonderlijke regeling van lage en hoge tonen
- Dempen en balansbesturing voor afzonderlijke afspeelbronnen

E-mu Environmental Modeling™

- Realistische 3D-weergave voor meer diepte en breedte in geluidswaarneming
- Zeer accurate plaatsing van audio-objecten in 3D-ruimte
- Uitzonderlijke reproductie van diverse omgevingseffecten

DynaRAM™

- Dynamische toewijzing van host-geheugen voor het opslaan en verwerken van geluidssamples
- Onafhankelijke werking van geheugen op geluidskaart

Creative Multi Speaker Surround™ (CMS™)

- Technologie voor het gebruik van meerdere luidsprekers
- Algoritme voor professionele panning en mixing
- Meerdere onafhankelijke geluidsbronnen kunnen rond een luisteraar worden geplaatst en verplaatst

Aansluitingen

HOOFDKAART

Audio-ingangen

- Een analoge lijningang via stereo-aansluiting op de achterbeugel
- Een mono analoge microfooningang via stereo-aansluiting op de achterbeugel
- Analoge CD_IN-ingang via 4-pins Molex-connector op kaart
- Analoge AUX_IN-ingang via 4-pins Molex-connector op kaart
- Analoge TAD-ingang via 4-pins Molex-connector op kaart
- Digitale CD_SPDIF-ingang via 2-pins Molex-connector op kaart. Accepteert samplingsnelheden van 32, 44.1 en 48 kHz
- Digitale Zoomed Video I²S-ingang via 4-pins Molex-connector op kaart

Audio-uitgangen

- Twee analoge uitgangen via stereo-aansluitingen op achterbeugel, en lijn uit voor en achter-aansluitingen
- Ondersteuning voor stereo hoofdtelefoon (32-ohm) op lijn-uit aansluiting

Interfaces

- D-Sub MIDI-interface voor aansluiting op externe MIDI-apparaten. Kan worden gebruikt als joystick-poort
- MB_PRO 2x5 pin header
- MIC_CONN 1x3 pin header
- VOL_CTRL 1x4 pin header
- PC_SPK 1x2 pin header

AUDIO-UITBREIDINGSKAART

Audio-ingangen en uitgangen

- Digitale DIN-connector voor digitale invoer en uitvoer
- Digitale SPDIF-ingang via RCA-aansluiting op achterbeugel. Compatibel met SPDIF consumer-interface
- Digitale SPDIF-uitgang via RCA-aansluiting op achterbeugel. Compatibel met IEC958 consumer electronics
- Mini-DIN voor MIDI_IN op achterbeugel
- Mini-DIN voor MIDI_OUT op achterbeugel

SB16-emulatie in MS-DOS/ Windows 95/98

Deze bijlage is als volgt ingedeeld:

- Achtergrond
- Bewerkingen van het installatieprogramma in Windows 95/98
- Instelling van systeembronnen
- Instelling van omgevingsvariabelen
- Bronnen vaststellen
- Optimale geluidsinstelling in een game
- Hulpprogramma's voor MS-DOS-modus

Achtergrond

De meeste momenteel verkrijgbare games zijn ontwikkeld voor MS-DOS. SB Live! ondersteunt MS-DOS-games. U kunt deze op twee manieren afspelen:

- Vanuit het MS-DOS-venster in Windows 95/98**

Dit is de aanbevolen methode.

Het venster openen:

- Klik op de knop Start in Windows 95/98, kies Programma's en vervolgens MS-DOS-prompt.
- Vanuit de MS-DOS-modus in Windows 95/98**

Soms is het niet mogelijk een game uit te voeren vanuit het MS-DOS-venster omdat de game niet compatibel is met Windows 95/98 of onvoldoende systeembronnen

beschikbaar zijn wanneer Windows 95/98 is geladen. In dergelijke gevallen werkt u in de MS-DOS-modus, waarin uitsluitend real-mode onderdelen van Windows 95/98 worden geladen.

Het systeem opnieuw starten in MS-DOS-modus vanuit Windows 95/98:

1. Klik op de knop Start op de taakbalk en kies Afsluiten.
2. Kies de optie De computer opnieuw opstarten in MS-DOS-modus en klik vervolgens op de knop OK.

Het systeem starten in MS-DOS-modus bij het opstarten van de computer:

1. Houd F8 ingedrukt terwijl Windows 95/98 wordt gestart.
2. Kies in het opstartmenu de optie Alleen MS-DOS-prompt en druk op <Enter>.

Bewerkingen van het installatieprogramma in Windows 95/98

Het installatieprogramma brengt wijzigingen aan in de bestanden AUTOEXEC.BAT en CONFIG.SYS.

Instellingen in het bestand AUTOEXEC.BAT

Het installatieprogramma voegt de volgende regels toe aan het bestand AUTOEXEC.BAT:

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

Met de eerste twee regels worden de omgevingsvariabelen voor de geluidskaart ingesteld. Zie “Instelling van omgevingsvariabelen” op pagina B-3 voor meer informatie over variabelen.

Met de derde regel wordt het stuurprogramma SBEINIT.COM gestart. SBEINIT.COM is het MS-DOS-stuurprogramma van SB Live!. Dit stuurprogramma is vereist voor een correcte werking van de SB Live! kaart in MS-DOS-modus. De syntaxis voor deze regel is:

```
<SB Live! pad>\SBEINIT.COM
```

Om BEINIT.COM te kunnen starten moeten de bestanden HIMEM.SYS en EMM386.EXE zijn geladen. Indien nodig, voegt het installatieprogramma de vereiste regels voor HIMEM.SYS en EMM386.EXE toe aan het bestand CONFIG.SYS en wordt het bestand gemaakt indien dit niet aanwezig is.

In het uitzonderlijke geval dat een programma niet werkt met expanded memory, voegt u de parameter NOEMS toe aan uw memory manager. Bijvoorbeeld:

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

als C:\WINDOWS uw Windows-directory is.

U kunt dit stuurprogramma in high memory laden in het bestand AUTOEXEC.BAT, ook als is dit geen standaardinstelling. Bijvoorbeeld:

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

Verwijder de memory manager niet. Probeer niet SBEINIT.COM in high memory te laden wanneer u werkt met de optie NOEMS, en SBEINIT.COM het bestand SBELOAD.EXE of SBECFG.EXE niet start.

Wanneer een MS-DOS-game niet werkt met een memory manager, kunt u de SB Live! kaart niet voor de game gebruiken.

Instellingen in het bestand CONFIG.SYS

Het installatieprogramma voegt de volgende regels toe aan het bestand CONFIG.SYS:

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

Instelling van systeembronnen

In deze sectie vindt u informatie over de volgende software SB-emulatiebronnen (geen hardwarebronnen) op de kaart:

- Invoer/Uitvoer (I/U)-adressen
- Interrupt Request (IRQ)-lijn
- Kanaal voor directe geheugentoeegang (DMA).

Opmerkingen:

- Als uw kaart een conflict met een randapparaat vaststelt, dient u de broninstellingen wellicht te wijzigen. Zie “I/U-conflicten oplossen” op pagina D-3 voor meer informatie. Wanneer u broninstellingen wijzigt, moeten de omgevingsvariabelen (zie “Instelling van omgevingsvariabelen” op pagina B-3) eveneens worden aangepast. U vraagt uw systeemomgeving op door **SET** te typen achter de DOS-prompt.
- In de volgende tabellen zijn de voorkeurswaarden vet afgedrukt.

Invoer/Uitvoer (I/U)-adressen

I/U-adressen zijn communicatiegebieden die door de centrale processor van de computer worden gebruikt om aangesloten randapparatuur te onderscheiden bij het verzenden en ontvangen van gegevens.

Tabel B-1: Mogelijke standaard invoer/uitvoer (I/U)-adressen.

Apparaat	Standaard I/U-adresbereik
SB-interface	220H tot 22FH 240H tot 24FH 260H tot 26FH 280H tot 28FH
MPU-401 UART MIDI-interface	300H tot 301H 310H tot 311H 320H tot 321H 330H tot 331H
Stereo muzieksynthesizer	388H tot 38BH

Interrupt Request (IRQ)-lijn

Een IRQ-lijn is een signaallijn die wordt gebruikt om de centrale processor van de computer aan te geven dat gegevens worden verzonden of ontvangen die moeten worden verwerkt.

Tabel B-2: Mogelijke standaardtoewijzing van interrupt request (IRQ)-lijnen.

Apparaat	Standaard IRQ-lijn
SB-interface	5, 7, 9, 10

Kanaal voor directe geheugentoeegang (DMA)

Een DMA-kanaal is een kanaal voor gegevensoverdracht dat een apparaat gebruikt om gegevens rechtstreeks over te dragen van en naar het systeemgeheugen.

Tabel B-3: Mogelijke standaardtoewijzing van kanalen voor directe geheugentoeegang (DMA).

Gebruik	Standaard DMA-kanaal
Eerste DMA-kanaal	0, 1, 3
Tweede DMA-kanaal	5, 6, 7

Instelling van omgevingsvariabelen

Via omgevingsvariabelen wordt informatie over hardwarconfiguratie doorgegeven aan de software in uw systeem. Voor MS-DOS beschikt uw geluidskaart over de volgende variabelen:

- CTSYN-omgevingsvariable
- BLASTER- omgevingsvariabele

Opmerking: De opgegeven waarden wijken mogelijk af van uw systeemwaarden. Voor en achter het gelijkteken mogen geen spaties worden ingevoegd. Tussen parameters moet echter minimaal één spatie worden ingevoegd.

CTSYN-omgevingsvariable

De CTSYN-omgevingsvariabele duidt het bestand CTSYN.INI aan, dat zich meestal in de Windows-directory bevindt. De syntaxis voor deze variabele is als volgt:

```
CTSYN=pad
```

waarbij pad de locatie van het bestand CTSYN.INI aangeeft.

BLASTER-omgevingsvariabele

De BLASTER-omgevingsvariabele specificeert het basis I/U-adres, de IRQ-lijn en DMA-kanalen van de SB-interface. De syntaxis is als volgt:

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

Bij deze opdracht worden de volgende parameters gebruikt.

Parameter	Betekenis
Axxx	Basis I/U-adres van de SB-interface.
Ix	IRQ-lijn die wordt gebruikt door de audio-interface.
Dx	Eerste DMA-kanaal dat wordt gebruikt door de audio-interface.
Hx	Tweede DMA-kanaal dat wordt gebruikt door de audio-interface.
Pxxx	Basis I/U-adres van de MPU-401 UART-interface.
Tx	Kaarttype. <i>x</i> moet 6 zijn.

Bronnen vaststellen

De huidige SB Live! SB16-emulatiebronnen bepalen in Windows 95/98:

1. Klik op de knop Start, kies Instellingen en vervolgens Configuratiescherm.
2. Dubbelklik in het Configuratiescherm op het pictogram Systeem.
3. Kies in het dialoogvenster Systeemeigenschappen het tabblad Apparaatbeheer.
4. Dubbelklik op Overige Creative-apparatuur en dubbelklik op Creative SB Live! SB16-emulatie.
5. Klik op het tabblad Bronnen.

U kunt de informatie in de bronnenlijst gebruiken voor de configuratie van MS-DOS-games voor de SB Live! kaart.

In de bronnenlijst staan mogelijk drie vermeldingen voor “Bereik invoer/uitvoer” en twee vermeldingen voor “Directe geheugentoeegang”. Deze komen overeen met de opeenvolgende vermeldingen in tabel B-1 en tabel B-3. Als het aantal vermeldingen niet overeenkomt, kan de identiteit van een apparaat worden vastgesteld aan de hand van het I/U-adres of DMA-kanaal.

De huidige SB Live! SB16-emulatiebronnen bepalen in MS-DOS-modus:

1. Ga naar de directory met SB Live! DOS-stuurprogramma's:
C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV
2. Typ **SBECFG** en druk op <Enter>.

Opmerking: Het MS-DOS-stuurprogramma SBEINIT.COM moet actief zijn voor een probleemloze werking van SBECFG.EXE.

Sommige oudere games herkennen bepaalde broninstellingen van de SB Live! kaart mogelijk niet. In deze games wordt een vaste reeks bronnen verwacht en ze worden niet geladen als deze bronnen niet worden waargenomen. Als u oudere MS-DOS-games wilt gebruiken die niet correct functioneren, kunt u proberen de SB Live! SB1-emulatieconfiguratie te wijzigen aan de hand van de volgende richtlijnen:

Probleem: Sound Blaster-emulatie wordt niet herkend.

Bron: Schakel de SB-emulatie IRQ tussen 5 en 7, gebruik DMA-kanaal 1, gebruikt SB-interfacepoort 220.

Probleem: De MPU-401-emulatie wordt niet herkend.

Bron: Gebruikt poortadres 330.

Optimale geluidsinstelling in een game

In de meeste MS-DOS-games met geluid wordt het geluid ingesteld volgens dezelfde procedure. U kunt kiezen uit een lijst met veel gebruikte geluidskaarten of geluidsapparaten.

De presentatie van geluidsopties in games kan zeer uiteenlopen. In sommige games hebt u slechts één mogelijkheid die overeenkomt met een specifiek geluidsapparaat zoals Sound Blaster, Sound Blaster 16, Roland Sound Canvas, enzovoort. In andere games kunt u het geluid voor muziek en digitale audio afzonderlijk instellen, bijvoorbeeld General MIDI voor muziek en Sound Blaster voor digitale audio. In dergelijke gevallen moeten vaak twee menu's worden geconfigureerd.

In sommige games kunt u het MIDI-poortadres en de IRQ voor muziek en geluid instellen. Zorg dat deze instellingen overeen komen met de waarden die worden weergegeven in SBECFG.EXE of op het tabblad Bronnen in het dialoogvenster Eigenschappen Creative SB Live! SB16-emulatie.

In sommige games is de optie MPU-401/Roland (General MIDI of MT-32/LAPC-1) beschikbaar. In deze games kunt u het MIDI-poortadres meestal instellen. Zorg dat dit overeenkomt met het MIDI-adres in de bronnenlijst op het tabblad Bronnen in het dialoogvenster Eigenschappen Creative SB Live! SB16-emulatie. Dezelfde waarden vindt u onder "MPU-401 (General MIDI, Roland MT-32/LAPC-1) Emulation" in SBECFG.EXE in MS-DOS-modus. Vergeet niet de MT-32 MIDI-patch in te schakelen met het programma SBEMIXER als u Roland MT-32 of LAPC-1 selecteert voor muziek.

Muziekopties

In de meeste MS-DOS-games is bij opstarten een geluidsmenu beschikbaar. Als u de keuze hebt tussen General MIDI en MT-32, kiest u

General MIDI, aangezien u hiermee de beste geluidskwaliteit verkrijgt. Als u MT-32 moet gebruiken, schakelt u eerst van de General MIDI-instrumentset (standaard) naar de MT-32-instrumentset met SBEMIXER. Schakel terug naar de General MIDI-set wanneer u klaar bent met de MT-32-instrumentset.

Opties voor digitale audio

SB Live! ondersteunt digitale audioemulatie voor Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 en Adlib. Als deze opties allemaal beschikbaar zijn, geeft u als volgorde op:

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

Hulpprogramma's voor MS-DOS-modus

Bij de SB Live! kaart worden MS-DOS-hulpprogramma's geleverd. Voordat u deze hulpprogramma's kunt uitvoeren, moet het SB Live! DOS-stuurprogramma SBEINIT.COM zijn geladen.

SBECFG.EXE

Met het hulpprogramma SBECFG.EXE stelt u de hardware-instellingen en status vast van de SB Live! kaart.

Wanneer u SBECFG.EXE typt op de programmaregel, worden de volgende hardware-instellingen weergegeven:

- PCI-hardware-instellingen: poort, IRQ
- Sound Blaster-emulatie: poort, IRQ, DMA
- MPU-401-emulatie (GM, Roland MT-32/LAPC-1): poort
- Adlib-emulatie: poort

De emulatie-instellingen worden alleen weergegeven als ze zijn ingeschakeld.

SBEMIXER.EXE

Met SBEMIXER.EXE kunt u het volumeniveau wijzigen van de MPU-401-instrumentset die wordt gebruikt op de SB Live!-kaart. U kunt SBEMIXER.EXE starten vanaf de opdrachtregel, hetgeen handig is voor ervaren gebruikers die batchbestanden willen instellen met specifieke volumeneaus, of vanuit het SBEMIXER-scherm. De instellingen voor SBEMIXER.EXE zijn onafhankelijk van de Creative Mixer-instellingen in Windows 95/98.

Waarden voor SBEMIXER instellen op de opdrachtregel:

Achter de DOS-prompt typt u de opdracht SBEMIXER op een enkele regel met de volgende syntaxis:

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

waarbij

- Vierkante haken [] optionele parameters aanduiden

Parameter	Betekenis
-----------	-----------

/S:x	Synthesizervolume. <i>x</i> kan een waarde zijn in het bereik van 0 tot 127.
------	--

/W:x	Wave-volume. <i>x</i> kan een waarde zijn in het bereik van 0 tot 127.
------	--

/C:x	CD-audiovolume. <i>x</i> kan een waarde zijn in het bereik van 0 tot 127.
------	---

/M:x	Synth MT-32/LAPC-1-modus. Voor <i>x</i> is 0 uit en 1 aan.
------	--

/?	Korte omschrijving van de parameters.
----	---------------------------------------

Een voorbeeld van een SBEMIXER-opdracht is

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

hetgeen overeenkomt met “het synthesizer-volume instellen op 64, het Wave-volume op 120, het CD-audiovolume op 50, en de modus Synth MT-32/LAPC-1 uitschakelen”.

Waarden voor SBEMIXER instellen vanuit het Mixer-scherm:

Typ **SBEMIXER** achter de DOS-prompt.

In de interactieve editor kunt u de mixer-instellingen wijzigen met de muis, <Tab>, <PgUp>, <PgDn> of de pijltoetsen.

Druk op Opslaan om de instellingen op te slaan voor de volgende sessie.

SBEGO.EXE

Gebruik dit programma om vast te stellen of SB16-emulatie correct is geïnstalleerd en correct functioneert.

Instelling van de geluidskaart wijzigen

U kunt interfaces uitschakelen om systeembronnen vrij te maken, bijvoorbeeld wanneer onvoldoende IRQ-lijnen beschikbaar zijn.

Deze bijlage is als volgt ingedeeld:

- Gameport-joystick interface in/uitschakelen
- Andere voorzieningen in/uitschakelen

Gameport-joystick interface in/uitschakelen

U kunt de Gameport-joystick-interface op uw geluidskaart in- of uitschakelen in Windows 95/98.

De interface in/uitschakelen in Windows 95/98

1. Klik op de knop Start, kies Instellingen en vervolgens Configuratiescherm.
2. Dubbelklik in het Configuratiescherm op het pictogram Systeem.
3. Klik in het dialoogvenster Systeem op het tabblad Apparaatbeheer.

4. Dubbelklik op Besturing voor geluid, video en spelletjes en selecteer vervolgens Creative Gameport-joystick.
5. Klik op de knop Eigenschappen.
6. In het dialoogvenster Eigenschappen gaat u als volgt te werk:

Als het selectievakje Originele configuratie (Huidig) wordt weergegeven:

- Schakel het selectievakje in om de interface te activeren.
Schakel het selectievakje uit om de interface te deactiveren.

Als het selectievakje Uitschakelen in dit hardwareprofiel wordt weergegeven:

- Schakel het selectievakje uit om de interface te activeren.
Schakel het selectievakje in om de interface te deactiveren.

7. Klik op OK om Windows opnieuw te starten en de wijziging door te voeren.

Wanneer de Gameport-joystick-interface is uitgeschakeld, wordt de vermelding in Apparaatbeheer aangegeven met een rood kruis.

Andere voorzieningen in/uitschakelen

In Windows 95/98 en Windows NT 4.0

Gebruik de toepassingen onder Creative AudioHQ om voorzieningen zoals stereo-enhancement in of uit te schakelen.

Een AudioHQ-toepassing openen vanuit het menu Sound Blaster

- Klik op de knop Start in de taakbalk, kies Programma's, kies vervolgens Creative en Sound Blaster Live! en klik op AudioHQ.
In het AudioHQ-venster worden de beschikbare toepassingen weergegeven.

Een AudioHQ-toepassing openen vanuit Creative Launcher

- Klik op Creative Launcher boven of onder in het scherm en klik vervolgens op het tabblad AudioHQ.
Op de tweede rij van de Launcher worden de beschikbare toepassingen weergegeven op tabbladen.

Problemen oplossen

In deze bijlage vindt u tips voor het oplossen van mogelijke problemen tijdens de installatie of het gebruik van uw geluidskaart.

Problemen bij de installatie van de software

Het installatieprogramma wordt niet automatisch gestart in Windows 95/98 nadat de CD-ROM in het station is geplaatst.

De voorziening voor automatisch afspelen in Windows 95/98 is niet geactiveerd.

Het installatieprogramma starten via het pictogram Deze computer:

1. Dubbelklik op het pictogram Deze computer op het Windows-bureaublad.
2. Klik met de rechtermuisknop op het pictogram van het CD-ROM-station.
3. Klik op Openen in het menu dat verschijnt en volg de instructies op het scherm.

Automatisch afspelen activeren via Bericht bij automatisch invoegen:

1. Klik op de knop Start, kies Instellingen en vervolgens Configuratiescherm.
2. Dubbelklik in het Configuratiescherm op het pictogram Systeem.
3. Klik in het dialoogvenster Systeem op het tabblad Apparaatbeheer en selecteer uw CD-ROM-station.
4. Klik op de knop Eigenschappen.

5. Klik in het dialoogvenster Eigenschappen op het tabblad Instellingen en zorg dat het selectievakje Bericht bij automatisch invoegen is ingeschakeld.
6. Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten.

Problemen met geluid

Tijdens het afspelen van een geluidsbestand zijn onverwachte omgevingsgeluiden en effecten hoorbaar.

De laatst geselecteerde preset is niet geschikt voor de huidige omgeving.

Een geschikte omgeving selecteren:

1. Open de toepassing Environmental Audio.
OF
Open Creative Launcher. U activeert deze toepassing door de aanwijzer te verplaatsen naar de bovenkant of onderkant van het scherm. Klik vervolgens op het tabblad Environments.
2. In de lijst Environment selecteert u "Geen effecten" of een geschikte omgeving.

Er komt geen geluid uit de luidsprekers achter in een configuratie met 4 luidsprekers.

Controleer het volgende:

- De luidsprekers achter zijn aangesloten op de Line out rear-aansluiting van de hoofdkaart.

- ❑ In de weergave Opnameregeling van Creative Mixer:
 - Als één bron wordt afgespeeld (zoals CD Audio, Lijn in, TAD, Aux of Microfoon) is het selectievakje voor die bron ingeschakeld.
 - Als verschillende bronnen worden afgespeeld, is het pictogram “Wat u hoort” geselecteerd en zijn in de weergave Afspelerregeling de bronnen geselecteerd die u wilt mixen.

Geen geluid uit de hoofdtelefoon.

Controleer het volgende:

- ❑ De hoofdtelefoon is aangesloten op de Lijn uit-aansluiting.
- ❑ Zorg dat het veld Uitvoer in de toepassing Speaker (klik op het pictogram AudioHQ op de taakbalk en vervolgens op Speaker) is ingesteld op Hoofdtelefoon.

Geen geluidsuitvoer bij het afspelen van digitale bestanden zoals .WAV- en MIDI-bestanden of AVI-clips.

Mogelijke oorzaken:

- ❑ De volumeknop (indien aanwezig) is niet correct ingesteld.
- ❑ De externe versterker of luidsprekers zijn aangesloten op de verkeerde aansluiting.
- ❑ Er is sprake van een hardwareconflict.
- ❑ Onjuiste uitgang geselecteerd op het tabblad Configuratie van de toepassing Speaker.
- ❑ De schuifregelaars voor Original Sound op de tabbladen Master en Bron van de toepassing Environmental Audio zijn ingesteld op 0%.

Controleer het volgende:

- ❑ De volumeknop voor de luidsprekers (indien aanwezig) is ingesteld rond de 50%. Pas het volume indien nodig aan met Creative Mixer.

- ❑ De versterkte luidspreker of externe versterkers zijn aangesloten op de Line out- of Line out rear-aansluiting.
- ❑ Er is geen hardwareconflict tussen de kaart en een randapparaat. Zie “I/U-conflicten oplossen” op pagina D-3.
- ❑ De geselecteerde uitgang in de toepassing Speaker komt overeen met configuratie van de luidspreker of hoofdtelefoon.
- ❑ De schuifregelaars voor Original Sound op de tabbladen Master en Bron van de toepassing Speaker zijn ingesteld op 100%.

Geen geluidsuitvoer bij het afspelen van CD-Audio.

OF

Geen geluidsuitvoer bij het afspelen van DOS-games op een CD-ROM-station.

Oplossing:

- Zorg dat de CD-audiokabel tussen het CD-ROM-station en de geluidskaart is aangesloten.

Onvoldoende SoundFont-cache

Er is onvoldoende geheugen om SoundFonts te laden.

Dit kan gebeuren bij het laden of afspelen van een SoundFont-compatibel MIDI-bestand.

Oorzaak: Onvoldoende geheugen toegewezen aan SoundFonts.

Grotere SoundFont-cache toewijzen:

- Verplaats de schuifregelaar voor de SoundFont-cache op het tabblad Opties van de toepassing SoundFont Control naar rechts.

De hoeveelheid SoundFont-cache die u kunt toewijzen, hangt van het beschikbare systeem-RAM.

Als er nog steeds onvoldoende systeem-RAM beschikbaar is:

- Selecteer op het tabblad Bank configureren van de toepassing SoundFont een kleinere SoundFont-bank in het vak Bank selecteren. De kleinste beschikbare SoundFont-bank is 2 MB (2GMGSMT.SF2).

Opmerking: Een kleinere SoundFont-bank levert mogelijk een lagere geluidskwaliteit.

Problemen met joysticks

De joystick-poort functioneert niet.

De joystick-poort van de geluidskaart is in conflict met de joystick-poort van het systeem.

Oplossing:

- Schakel de joystick-poort op de geluidskaart uit en gebruik de systeempoort. Zie “Gameport-joystick interface in/uitschakelen” op pagina C-1 voor meer informatie.

De joystick werkt niet correct in bepaalde programma's.

Het programma gebruikt de systeemklok voor de berekening van de joystick-positie.

Wanneer u een snelle processor hebt, bepaalt het programma de positie van de joystick niet correct omdat ervan uit wordt gegaan dat deze zich buiten het toegestane bereik bevindt.

Oplossing:

- Verhoog de 8-bits I/U-hersteltijd in de BIOS-instelling in uw systeem, meestal onder de sectie Chipset Feature Settings. Indien beschikbaar kunt u ook de kloksnelheid van de AT Bus verlagen. Gebruik een andere joystick als het probleem hiermee niet is verholpen.

I/U-conflicten oplossen

Conflicten tussen uw geluidskaart en andere randapparatuur kunnen optreden wanneer de kaart en het apparaat zijn ingesteld op hetzelfde I/U-adres.

U kunt I/U-conflicten oplossen door de broninstellingen van de geluidskaart of het andere randapparaat te wijzigen in Apparaatbeheer van Windows 95/98.

Als u niet weet welke kaart het conflict veroorzaakt, verwijdert u alle kaarten behalve de geluidskaart en andere essentiële kaarten (zoals schijfcontroller- en grafische kaarten). Plaats elke kaart vervolgens terug totdat een conflict wordt vastgesteld.

Hardware-conflicten oplossen in Windows 95/98:

1. Klik op de knop Start, kies Instellingen en vervolgens Configuratiescherm.
2. Dubbelklik in het configuratiescherm op het pictogram Systeem.
3. Kies in het dialoogvenster Systeem het tabblad Apparaatbeheer.
4. Selecteer onder Besturing voor geluid, video en spelletjes het stuurprogramma van de geluidskaart die het conflict veroorzaakt (aangegeven met een uitroepteken (!)) en klik op Eigenschappen.
5. Klik in het dialoogvenster Eigenschappen op Bronnen.
6. Selecteer Automatische instellingen gebruiken en klik op OK.
7. Start het systeem opnieuw zodat Windows 95/98 opnieuw bronnen kan toewijzen aan de geluidskaart en/of het apparaat dat het conflict veroorzaakte.

Opmerking: Raadpleeg ook het gedeelte over het oplossen van problemen in de Help van Windows 95/98.

Problemen in DOS

Het systeem reageert niet tijdens spraakuitvoer.

Er is een conflict opgetreden tussen de geluidskaart en een andere kaart.

Het conflict oplossen:

- Volg dezelfde procedure als voor Windows 95/98 in de vorige sectie.

Problemen in Windows NT 4.0

Bij het starten van het systeem verschijnen foutberichten, onder andere van Service Control Manager.

Deze berichten verschijnen wanneer u een geluidskaart verwijdert nadat de Sound Blaster Live! kaarten succesvol zijn geïnstalleerd. De stuurprogramma's van de verwijderde kaart kunnen de kaart niet vinden.

Oplossing:

1. Meld u bij de computer aan als beheerder.
2. Klik op de knop Start, kies Instellingen en vervolgens Configuratiescherm.
3. Dubbelklik op het pictogram Multimedia en vervolgens op Apparaten.
4. Verwijder uit de lijsten onder de vermeldingen
 - Audio-apparaten
 - MIDI-apparaten en -instrumentenalle items behalve
 - Audio voor Creative SB Live!
 - MIDI voor Creative SB Live!

- MIDI voor Creative S/W Synth
5. Klik op OK om het dialoogvenster te sluiten. De stuurprogramma's worden verwijderd.

Problemen met de Encore DVD Player

De Encore DVD Player wordt niet gestart wanneer een DVD-schijf in het station wordt geplaatst.

Oplossing:

1. Klik in de Windows-systeemwerkbalk met de rechtermuisknop op het pictogram Disc Detector en klik vervolgens op Eigenschappen.
2. Controleer op het tabblad Algemeen van het dialoogvenster Creative Disc Detector of het selectievakje Disc Detector inschakelen is ingeschakeld.
3. Klik op het tabblad Spelers.
4. Selecteer DVD-schijf en klik op de knop Speler selecteren.
5. Klik in het dialoogvenster Eigenschappen spelers op de knop Bladeren.
6. Ga naar C:\Program Files\Creative\PC-DVD Encore en dubbelklik op **ctdvdply**. In het vak Naam wordt de vermelding ctdvdply weergegeven.
7. Klik tweemaal op OK om het dialoogvenster te sluiten.

Wanneer u nu dubbelklikt op het pictogram Disc Detector, wordt de Encore DVD Player gestart.

Creative European Help Line

CREATIVE LABS (IRELAND) LTD,
Technical Support Department,
Ballycoolin Business Park, Blanchardstown,
Dublin 15, Ireland.



United Kingdom

Tel :+44 1189 344 744

Belgium

Tel :+32 (02) 7171 198

Germany and Eastern Europe

Tel :+49 89 957 9081

Denmark

Tel :+45 3525 9498

Ireland

Tel :+353 1 820 7555

BBS :+353 1 820 3818

Finland

Tel :+358 (09) 2294 3101

France

Tel :+33 1 39 20 04 21

Norway

Tel :+47 2305 0401

Spain

Tel :+34 (91) 66 25 116

Sweden

Tel :+46 (08) 7519 147

Italy

Tel :+39 02 5750 0150

Holland

Tel :+31 152 57 82 44

Austria

Tel :+43 (01) 589 244 320

Switzerland

Tel :+41 (01) 2121 868

Portugal

Tel : 0800 8 53066

For all correspondence by fax please use the following number: +353 1 8205052
Veuillez utiliser le numéro suivant pour toute correspondance par télécopie : +353 1 8205052
Bitte senden Sie alle Faxmitteilungen an die folgende Nummer: +353 1 8205052
Inviare la corrispondenza via fax al numero: +353 1 8205052
Para correspondencia mediante fax por favor use el siguiente número: +353 1 8205052
Voor alle korrespondentie via fax gebruik het volgende nummer: +353 1 8205052
O nosso número de fax é: +353 1 8205052

CREATIVE
CREATIVE LABS

Operating Hours/Heures d'ouverture/Öffnungszeiten/ Ore d'ufficio/Horario de oficina/Openingstijden/Horário de abertura

EUROPE

Mon-Fri	:	Business Hours	Sat-Sun & Public Holidays	:	Closed
Lun. au vend.	:	Heures de bureau	Sam., dim. et jours fériés	:	Fermé
Mo-Fr	:	Geschäftszeiten	Sa, So & gesetzl. Feiertage	:	Geschlossen
Lunedì-venerdì	:	Orario d'ufficio	Sabato, domenica e festivi	:	Chiuso
Lunes-Viernes	:	Horario de oficina	Sábados, domingos y festivos	:	Cerrado
Maandag-Vrijdag	:	Kantooruren	Zat.-Zon. & Nationale Feestdagen	:	Gesloten
Segunda a sexta-feira	:	Horário de expediente	Sábado, domingo e feriados	:	Fechado

AutoFax & CompuServe



AutoFax is a facility that allows you to obtain product and technical information through facsimile services. In Europe, use the following number: +353 1 820 3667.

At the CompuServe prompt, Type **Go Blaster** and press <Enter>.



AutoFax est un des services vous permettant d'obtenir des informations relatives aux produits ainsi que des informations techniques par télécopie. En Europe le numéro AutoFax est le suivant : +353 1 820 3667

A l'invite de CompuServe, tapez **Go Blaster** et appuyez sur <Entrée>.



Mit dem AutoFax-Service erhalten Sie Informationen über Produkte und technische Informationen per Fax. Rufen Sie in Europa die folgende Faxnummer an: +353 1 820 3667

Geben Sie in der CompuServe-Befehlszeile **Go Blaster** ein, und drücken Sie <Eingabe>.



AutoFax è un sistema che consente di ottenere informazioni tecniche e commerciali sui prodotti mediante fax. Per l'Europa, il numero di fax è +353 1 820 3667.

Al prompt di CompuServe, digitare **Go Blaster** e premere <Invio>.



AutoFax es un servicio que le permite obtener información técnica sobre los productos de Creative Labs. En Europa, llame al número siguiente +353 1 8203667

Escriba **Go Blaster** y pulse la tecla <Intro> tras el indicativo de CompuServe.



Met AutoFax kunt u productinformatie en technische informatie opvragen via de fax. Gebruik hiervoor in Europa het volgende nummer: +353 1 8203667.

Bij de CompuServe prompt, Type **Go Blaster** en druk op <Enter>.

Internet

To receive technical support via the Internet, please e-mail: support@CREATIVE-LABS.CO.UK Web Site
<http://www.cle.creaf.com>
<ftp.cle.creaf.com>