

Manuale dell'utente

Creative Sound Blaster Live! Digital Entertainment 5.1 Creative Audio Software

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifica senza preavviso e non rappresentano un obbligo per la Creative Technology Ltd. Nessuna parte di questo manuale può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico o meccanico, comprese fotocopie e registrazioni, per qualsiasi scopo senza l'autorizzazione scritta della Creative Technology Ltd. Il software descritto in questo documento viene fornito con accordo di licenza e può essere utilizzato o copiato esclusivamente in base alle condizioni stabilite dall'accordo di licenza. È illegale copiarlo su qualsiasi altro supporto, ad eccezione di quanto specificato nell'accordo di licenza. Il titolare della licenza può eseguire una copia di riserva del software.

Copyright © 1998-2000 di Creative Technology Ltd. Tutti i diritti riservati.

Versione 1.0

Ottobre 2000

Sound Blaster e Blaster sono marchi registrati, e il logo di Sound Blaster Live!, il logo di Sound Blaster PCI, EMU10K1, Environmental Audio, Creative Multi Speaker Surround e LAVA! sono marchi di Creative Technology Ltd. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. E-Mu e SoundFont sono marchi registrati di E-mu Systems, Inc. SoundWorks è un marchio registrato e MicroWorks, PCWorks e FourPointSurround sono marchi di Cambridge SoundWorks, Inc.. Microsoft, MS-DOS e Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation. Prodotto su licenza di Dolby Laboratories. Dolby, AC-3, Pro Logic e il simbolo della doppia D sono marchi di fabbrica di Dolby Laboratories. © 2000 Dolby Laboratories. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri prodotti sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

Questo prodotto è coperto da uno o più dei seguenti brevetti statunitensi:

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.

Accordo di licenza del software fra l'utente finale e la Creative Versione 2.4, Giugno 2000

LEGGERE QUESTO DOCUMENTO CON ATTENZIONE PRIMA DI INSTALLARE IL SOFTWARE. L'INSTALLAZIONE E L'USO DEL SOFTWARE IMPLICA L'ACCETTAZIONE DEI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO. SE NON SI CONDIVIDONO I TERMINI DELL'ACCORDO, NON INSTALLARE NÉ USARE IL SOFTWARE, MA RESTITUIRLO ENTRO 15 GIORNI AL PROPRIO RIVENDITORE INSIEME A TUTTA LA DOCUMENTAZIONE RELATIVA E AGLI ACCESSORI PER OTTENERE IL RIMBORSO COMPLETO.

Il presente costituisce l'accordo legale fra l'utente e la **Creative Technology Ltd.** e le sue consociate ("Creative"). Questo accordo stabilisce i termini e le condizioni in base ai quali la Creative concede la licenza del software incluso nella confezione insieme alla relativa documentazione includendo, senza limitazione, i programmi, i driver, le librerie e i file di dati associati a tali programmi (definiti "Software").

LICENZA

1. Concessione della licenza

Il Software non viene venduto, bensì concesso in licenza all'utente in conformità ai termini di questo Accordo. L'acquirente è proprietario del disco e dei supporti in cui viene originariamente o successivamente registrato il Software, ma il titolo e la proprietà del Software e la documentazione correlata restano della Creative, la quale si riserva tutti i diritti non esplicitamente concessi all'utente.

2. Utilizzo su un solo computer

Il Software può essere utilizzato su un solo computer alla volta da un solo utente. È consentito trasferire la porzione del Software leggibile dalla macchina da un computer ad un altro, a condizione che (a) il Software (compresa qualsiasi porzione o copia dello stesso) venga cancellato dal primo computer e che (b) non esista la possibilità che il Software sia utilizzato su più computer contemporaneamente.

3. Stand-alone

L'utilizzo del Software è consentito solo su base stand-alone, ossia il Software e le funzioni da esso fornite devono essere accessibili solo alle persone fisicamente presenti alla postazione del computer dove è caricato il Software. Non è consentito l'accesso remoto del Software o delle funzioni da esso fornite o la trasmissione di tutto o parte del Software mediante rete o linee di comunicazione.

4. Copyright

Il Software è di proprietà della Creative ed è protetto dalle leggi del copyright degli Stati Uniti e dai termini dei trattati internazionali. L'utente non è autorizzato a rimuovere le note di copyright da nessuna copia del Software né da nessuna copia del materiale scritto di accompagnamento al Software, se esistente.

5. Copia di riserva

È consentito effettuare una (1) copia di riserva della porzione del Software leggibile dalla macchina, solo in supporto all'uso del Software su un solo computer, a condizione che sulla copia siano riprodotte tutte le note di copyright e dei diritti proprietari incluse negli originali del Software.

6. Inserimento e integrazione non consentiti

Non è consentito inserire o integrare alcuna porzione del Software con altri programmi, tranne che nei limiti consentiti dalle norme delle singole giurisdizioni. Qualsiasi porzione del Software inserita o integrata ad altro programma continuerà ad essere soggetta ai termini e alle condizioni di questo Accordo. Le note di copyright e dei diritti

proprietari presenti negli originali devono essere riprodotte sulla porzione inserita o integrata.

7. Versione di rete

Se è stata acquistata una versione del Software per la rete, questo Accordo si riferisce all'installazione del Software su un solo "file server". Il Software non può essere copiato su più sistemi. Ciascun "nodo" collegato al "file server" deve disporre della propria "copia" del Software e della relativa licenza per quell'utente specifico.

8. Trasferimento della licenza

È consentito trasferire la licenza del Software, a condizione che (a) siano trasferite tutte le porzioni del Software o copie dello stesso, (b) non siano conservate porzioni del Software o copie dello stesso e (c) il cessionario legga e accetti i termini e le condizioni di questo Accordo.

9. Limiti di utilizzo, copia e modifica del Software

Non è possibile utilizzare, copiare o modificare il Software né concedere in sublicenza alcuno dei diritti contemplati nel presente Accordo salvo nei limiti espressamente consentiti dal presente Accordo o dalle norme vigenti nelle singole giurisdizioni. Il software può essere utilizzato solo per uso personale e non per la creazione di videocassette di visione pubblica.

10. Decompilazione, disassemblaggio e retroingegnerizzazione

L'utente riconosce che il Software contiene segreti commerciali e altre informazioni proprietarie della Creative e dei relativi licenziatori. Tranne che nei limiti consentiti dal presente Accordo e

dalle norme delle singole giurisdizioni, non sono permessi la decompilazione, il disassemblaggio e la retroingegnerizzazione del Software, né è consentito intraprendere attività allo scopo di ottenere informazioni non accessibili all'utente durante il normale utilizzo del Software.

In particolare non è consentito, per nessuno scopo, trasmettere il Software, visualizzare il codice oggetto del Software sullo schermo di qualsiasi computer o creare copie cartacee del contenuto della memoria relativo al codice oggetto del Software. Qualora siano necessarie informazioni sull'interoperabilità del Software con altri programmi, non decompilare né disassemblare il Software ma richiedere tali informazioni alla Creative all'indirizzo riportato di seguito. Al ricevimento di tale richiesta, la Creative stabilirà se queste informazioni sono necessarie per uno scopo legittimo e, in caso affermativo, le fornirà entro un lasso di tempo e a condizioni ragionevoli. In ogni caso, l'utente è tenuto a notificare alla Creative qualsiasi informazione ottenuta mediante retroingegnerizzazione o attività similari, i risultati delle quali saranno ritenuti informazioni confidenziali di proprietà della Creative che possono essere utilizzate solo in connessione con il Software.

11. Per il software con funzioni CDDB.

Questo pacchetto comprende applicazioni che possono contenere software CDDB, Inc. of Berkeley California ("CDDB"). Il software CDDB ("Client CDDB") consente all'applicazione di identificare il disco in linea ed ottenere dai server in linea ("Server CDDB") informazioni sul brano musicale, quali il nome, l'artista, la traccia ed il titolo ("Dati CDDB") nonché eseguire altre funzioni.

L'utente si impegna ad utilizzare i Dati, il Client ed i Server CDDB solo per uso personale non commerciale. L'utente si impegna inoltre a non assegnare, copiare, trasferire o trasmettere il Client o i Dati CDDB a terzi. **NON È CONSENTITO UTILIZZARE I DATI, IL CLIENT O I SERVER CDDB, SALVO NEI CASI ESPRESSAMENTE PREVISTI NEL PRESENTE DOCUMENTO.**

La presente licenza non esclusiva per l'uso dei Dati, del Client e dei Server CDDB verrà risolta se si violano le restrizioni sopra indicate. In tal caso, l'utente si impegna ad interrompere qualsiasi uso dei Dati, del Client e dei Server CDDB. CDDB si riserva tutti i diritti sui Dati, sul Client e sui Server CDDB, compresi quelli di proprietà. CDDB, Inc. si riserva inoltre la facoltà di applicare i diritti previsti dal presente Accordo nei confronti dell'utente.

Il Client CDDB e tutti gli elementi di Dati CDDB vengono concessi in licenza "COSÌ COME SONO". CDDB non riconosce alcuna dichiarazione o garanzia, espressa o implicita, in relazione all'accuratezza dei Dati nei Server CDDB. CDDB si riserva il diritto di eliminare i dati dai Server CDDB o di modificare le categorie di dati per qualsiasi causa ritenuta valida. CDDB non garantisce inoltre il funzionamento ininterrotto e privo di errori del Client o dei Server CDDB. CDDB non è obbligata a fornire all'utente eventuali nuovi tipi o categorie di dati migliorati o supplementari prodotti in futuro.

CDDB NON RICONOSCE ALCUNA GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, COMPRESE, TRA L'ALTRO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ AD UN FINE SPECIFICO,

PROPRIETÀ E NON VIOLAZIONE DI BREVETTI. CDDB non concede alcuna garanzia sull'uso del Client e dei Server CDDB. **IN NESSUN CASO CDDB SARÀ RITENUTA RESPONSABILE PER EVENTUALI DANNI CONSEGUENZIALI O INCIDENTALI O PER PERDITE DI PROFITTI O SIMILI.**

RESCISSIONE

La licenza concessa all'utente è valida fino a quando non viene rescissa. È possibile rescindere dalla licenza in qualsiasi momento restituendo il Software alla Creative con tutte le porzioni e copie dello stesso. La licenza termina automaticamente e senza notifica della Creative in caso di mancato adempimento da parte dell'utente dei termini e delle condizioni di questo Accordo. Al termine della licenza, l'utente deve restituire alla Creative il Software, comprese eventuali porzioni e copie dello stesso. Al termine della licenza, la Creative può impugnare i diritti consentiti dalla legge. I termini dell'Accordo che tutelano i diritti proprietari della Creative saranno validi anche dopo la rescissione della licenza.

GARANZIA LIMITATA

La Creative asserisce, come solo titolo di garanzia, che i dischetti che contengono il Software non presentano difetti, così come esposto nella scheda della garanzia o nel manuale allegato al Software. Nessun distributore, rivenditore, ente o persona è autorizzata ad espandere o modificare questa garanzia o questo Accordo. Qualsiasi altra dichiarazione, diversa dalle garanzie esposte in questo Accordo, non sarà considerata valida dalla Creative.

La Creative non garantisce che le funzioni contenute nel Software soddisferanno i requisiti dell'utente o che il funzionamento del Software sarà continuo, privo di errori e privo di codici maligni. Per codice maligno si intenda qualsiasi codice di programma progettato per contaminare altri programmi del

computer, per modificare, distruggere, registrare o trasmettere dati o in qualsiasi altro modo alterare il normale funzionamento del computer, del sistema o della rete. In questa denominazione rientrano anche i virus, come cavalli di Troia, dropper, worm, logic bomb e virus simili. FATTE SALVE LE ECCEZIONI ESPOSTE NEL PRESENTE ACCORDO IL SOFTWARE VIENE FORNITO COSÌ COM'È, SENZA ALCUNA GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE, SENZA LIMITAZIONE, EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE O ATTESTAZIONI DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ AD USO PARTICOLARE. LA CREATIVE NON RICONOSCE ALCUN OBBLIGO DI FORNIRE AGGIORNAMENTI O SUPPORTO TECNICO PER IL SOFTWARE.

Inoltre, la Creative non è responsabile dell'accuratezza delle informazioni fornite dal Supporto tecnico Creative o di terzi né dei danni causati, sia direttamente che indirettamente, da azioni intraprese o omissioni commesse dall'utente in seguito alla consulenza fornita dal Supporto tecnico.

L'utente si assume la piena responsabilità della scelta del Software per il raggiungimento dell'esito desiderato, e dell'installazione, utilizzo e risultati ottenuti dal Software. L'utente si assume inoltre l'intero rischio per quanto riguarda la qualità e le prestazioni del Software. Se il Software dovesse rivelarsi danneggiato, l'utente (e non la Creative, i distributori o i rivenditori) si assume l'intero costo dei servizi necessari alla riparazione o alla correzione del difetto.

Questa garanzia concede specifici diritti legali all'utente, il quale può godere inoltre di altri diritti che variano a seconda del Paese di appartenenza. Alcuni Paesi o Stati non consentono l'esclusione di garanzie implicite, quindi l'esclusione sopra

menzionata potrebbe non essere applicabile. La Creative nega qualsiasi garanzia se il Software è stato personalizzato, riconfezionato o modificato in qualsiasi modo da terzi.

LIMITAZIONE DEI PROVVEDIMENTI E RISARCIMENTO DANNI
L'UNICO RISARCIMENTO DERIVANTE DAL MANCATO ADEMPIMENTO DELLA GARANZIA SARÀ LIMITATO A QUANTO ESPOSTO NELLA SCHEDA DELLA GARANZIA O NEL MANUALE ALLEGATO AL SOFTWARE. IN NESSUN CASO LA CREATIVE O I SUOI LICENZIATORI SARANNO CONSIDERATI RESPONSABILI PER DANNI INDIRETTI, INCIDENTALI, SPECIALI O CONSEGUENZIALI O PER MANCATI PROFITTI, RISPARMI, INTROITI O PER PERDITA DI DATI DERIVANTE O CONNESSA AL SOFTWARE O A QUESTO ACCORDO, ANCHE NEL CASO IN CUI LA CREATIVE O I SUOI LICENZIATORI SIANO STATI INFORMATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ O IL RISARCIMENTO DEI DANNI SUPERERÀ LA SOMMA VERSATA DALL'ACQUIRENTE PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE, INDIPENDENTEMENTE DALLA FORMA DEL RECLAMO. Alcuni Paesi/Stati non consentono la limitazione o l'esclusione della responsabilità per danni incidentali o consequenziali, quindi l'esclusione sopra menzionata potrebbe non essere applicabile.

RESTITUZIONE DEL PRODOTTO

In caso sia necessario inviare il Software alla Creative o ad un distributore o rivenditore autorizzato, effettuare la spedizione porto franco e

assicurare il Software o assumere il rischio di perdita o danni durante il trasporto.

"RESTRICTED RIGHTS" DEL GOVERNO USA

Il Software e la relativa documentazione vengono forniti con "restricted rights". L'utilizzo, la duplicazione e la divulgazione da parte del governo USA sono soggetti alle restrizioni di cui alla clausola 252.227-7013, (b)(3)(ii) di "Rights in Technical Data and Computer Software". In caso di concessione di sottolicensing o di utilizzo del Software al di fuori degli Stati Uniti, la legge applicabile sarà quella locale, la normativa di controllo delle esportazioni USA e la versione inglese del presente Accordo.

FORNITORE/PRODUTTORE

Il fornitore/produttore del Software è:

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

INFORMAZIONI DI CARATTERE GENERALE

Il presente Accordo è vincolante per l'utente, gli eventuali dipendenti, datori di lavoro, fornitori e rappresentanti, nonché per qualsiasi successore o cessionario. Né il Software né altre informazioni da esso derivanti possono essere esportate, se non in conformità alle leggi degli Stati Uniti o ad altre disposizioni applicabili. Questo Accordo va interpretato secondo le leggi dello Stato della California, ad eccezione della legge federale che regola il copyright e i marchi registrati. Il presente costituisce l'unico accordo valido fra le parti e sostituisce qualsiasi altra intesa o accordo compresa, senza limitazione, la pubblicità relativa al Software. Qualora una clausola dell'Accordo fosse ritenuta contraria alle norme di legge da un Foro competente,

tale clausola verrà modificata in modo da divenire valida, mentre le restanti disposizioni rimarranno in vigore. Per domande relative all'Accordo, contattare la Creative all'indirizzo riportato sopra. Per domande di natura tecnica o relative al prodotto, contattare il Centro di assistenza tecnica Creative più vicino.

AGGIUNTA AL CONTRATTO MICROSOFT PER IL PRODOTTO SOFTWARE (WINDOWS 95)

IMPORTANTE: Utilizzando i file del software Microsoft (il "Software Microsoft") forniti con questa Aggiunta, l'utente si impegna a rispettare le condizioni riportate in questa Aggiunta. Se non si accetta di rispettare queste condizioni, non è possibile utilizzare il Software Microsoft.

Il Software Microsoft viene fornito al solo scopo di sostituire i file corrispondenti forniti con una precedente copia su licenza del prodotto software Microsoft sopra indicato ("PRODOTTO ORIGINALE"). Al momento dell'installazione, i file del Software Microsoft diventano parte del PRODOTTO ORIGINALE e sono quindi soggetti agli stessi termini e condizioni di garanzia e licenza del PRODOTTO ORIGINALE. Se non si dispone di una licenza valida per l'uso del PRODOTTO ORIGINALE, non è possibile utilizzare il Software Microsoft. L'uso del Software Microsoft per scopi diversi da quelli qui indicati è vietato.

CLAUSOLE SPECIALI PER L'UNIONE EUROPEA

SE IL SOFTWARE È STATO ACQUISTATO IN UN PAESE DELL'UNIONE EUROPEA, SONO VALIDE ANCHE LE CLAUSOLE RIPORTATE DI SEGUITO. IN CASO DI INCONGRUENZA TRA I TERMINI DELL'ACCORDO DI LICENZA RIPORTATO SOPRA E LE CLAUSOLE SEGUENTI, QUEST'ULTIME AVRANNO LA PRIORITÀ.

DECOMPILAZIONE

Non è consentito, per nessuno scopo, trasmettere il Software, visualizzare il codice oggetto del Software sullo schermo di qualsiasi computer o creare copie cartacee del contenuto della memoria relativo al codice oggetto del Software. Qualora siano necessarie informazioni sull'interoperabilità del Software con altri programmi, non decompilare né disassemblare il Software ma richiedere tali informazioni alla Creative all'indirizzo riportato in precedenza. Una volta ricevuta tale richiesta, la Creative stabilirà se queste informazioni sono necessarie per uno scopo legittimo e, in caso affermativo, le fornirà entro un lasso di tempo e a condizioni ragionevoli.

GARANZIA LIMITATA

FATTE SALVE LE ECCEZIONI SOPRA ESPOSTE E SECONDO I TERMINI RIPORTATI NEL PARAGRAFO INTITOLATO "DIRITTI STATUTARI", IL SOFTWARE VIENE FORNITO COSÌ COM'È, SENZA ALCUNA GARANZIA ESPlicita O IMPLICITa, INCLUSE, SENZA LIMITAZIONE, EVENTUALI GARANZIE IMPLICITe O ATTESTAZIONI DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ AD USO PARTICOLARE.

LIMITI DEI RIMEDI E DEI RISARCIMENTI DANNI

I LIMITI DEI RIMEDI E DEI RISARCIMENTI DANNI PREVISTI NEL PRESENTE ACCORDO NON SONO VALIDI IN CASO DI LESIONI PERSONALI (INCLUSO IL DECESSO) CAUSATE DALLA NEGLIGENZA DELLA CREATIVE E SONO SOGGETTI ALLE CLAUSOLE RIPORTATE NEL PARAGRAFO INTITOLATO "DIRITTI STATUTARI".

DIRITTI STATUTARI

Secondo la legge irlandese, determinate condizioni e garanzie possono essere implicite nei contratti stipulati per la vendita di beni ed in quelli relativi alla fornitura di servizi. Tali condizioni e garanzie vengono escluse nel presente contratto nella misura in cui tale esclusione è consentita dalla legge irlandese in relazione alla transazione in oggetto. Per contro, tali condizioni e garanzie sono valide in tutti i casi in cui non possono essere legalmente escluse. Di conseguenza, nessun termine del presente Accordo pregiudicherà i diritti attribuiti in virtù delle sezioni 12, 13, 14 o 15 della legge irlandese 'Sale of Goods Act 1893' e successivi emendamenti.

INFORMAZIONI GENERALI

Questo Accordo è regolato dalle leggi della Repubblica di Irlanda. La versione in lingua originale di questo Accordo sarà valida per il Software acquistato nell'Unione europea. Il presente Accordo costituisce la manifestazione integrale di tutti gli accordi intervenuti tra le parti. Il contraente conviene che la Creative non avrà alcuna responsabilità in relazione ad affermazioni o dichiarazioni non veritiere eventualmente rese dalla Creative, dai propri agenti o da chiunque altro (in buona fede o per negligenza) sulle quali il contraente abbia fatto affidamento nel sottoscrivere il presente accordo, a meno che tali affermazioni o dichiarazioni non siano state rese con intento doloso.

Informazioni sulla sicurezza

ATTENZIONE Questo dispositivo deve essere installato su personal computer IBM AT o compatibili certificati CSA/TUV/UL nell'area di accesso definita dal produttore. Per verificare se le schede possono essere installate direttamente dall'utente, consultare il manuale operativo/di installazione e/o rivolgersi al produttore dell'apparecchiatura.

Modifiche

Qualsiasi modifica che non sia stata espressamente approvata dal concessionario può invalidare il diritto dell'utente all'utilizzo del dispositivo in questione.

Conformità

Questo prodotto è conforme alle seguenti Direttive del Consiglio d'Europa:
Direttiva 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC).

Sommario

Introduzione

La soluzione audio completa per l'intrattenimento Internet Home digitale.....	xi
Requisiti di sistema.....	xii
Vantaggi Live!Ware	xii
Ulteriori informazioni.....	xiii
Dove cercare ulteriori informazioni.....	xiii
Raccomandazioni.....	xiii
Convenzioni	xiii

I Installazione di Sound Blaster Live! Player 5.1

La scheda audio.....	1-2
Installazione della scheda	1-3
Collegamento delle periferiche.....	1-4
Come migliorare l'utilizzo di Sound Blaster Live!.....	1-5
Suonare, giocare e guardare film	1-5
Filmati e giochi DVD	1-5
Registrazione e modifica del contenuto.....	1-9
Posizionamento degli altoparlanti	1-9

2 Installazione del software

Installazione di driver e applicazioni audio	2-1
Utilizzo di Sound Blaster Live! Player 5.1	2-3
Disinstallazione delle applicazioni.....	2-3
Reinstallazione dei driver audio	2-4
Giochi di versioni precedenti.....	2-4

3 Utilizzo di Sound Blaster Live! Player 5.1

Esplorazione di Creative Sound Blaster Live! Esercitazione.....	3-2
Creative Diagnostics	3-2
Creative Launcher	3-2
Surround Mixer	3-3
Passaggio dalla modalità di uscita analogica a quella digitale	3-4
Abilitazione del ridirezionamento dei bassi	3-5
Attivazione della decodifica Dolby Digital (AC-3).....	3-6
AudioHQ	3-7
Controllo SoundFont	3-8
Controlli dispositivo.....	3-10
Creative Keyboard	3-11
Controllo EAX.....	3-12
AutoEAX	3-13
Wave Studio.....	3-14
Creative PlayCenter 2	3-15
Creative Recorder.....	3-15
Creative LAVA!	3-16
Creative MediaRing Talk.....	3-16
Creative Keytar.....	3-17
Creative Rhythmania.....	3-17

4 Per... utilizzare queste applicazioni

Riproduzione multimediale	4-1
Intrattenimento digitale	4-2
Intrattenimento via Internet	4-3
Riferimenti per i giochi.....	4-5

A Specifiche generali

Funzioni	A-1
Connettività	A-3
Scheda Sound Blaster Live! Player 5.1	A-3

B Emulazione SB in MS-DOS/ Windows 95/98/Me

Cenni preliminari	B-1
Programma di installazione	B-2
Impostazioni del file AUTOEXEC.BAT	B-2
Impostazioni del file CONFIG.SYS	B-3
Impostazione delle risorse di sistema.....	B-3
Indirizzi di I/O (Input/Output).....	B-3
Linea IRQ (Interrupt Request)	B-4
Canale DMA (Direct Memory Access).....	B-4
Variabili di ambiente	B-5
Variabile di ambiente CTSYN	B-5
Variabile di ambiente BLASTER	B-5
Identificazione delle risorse	B-6
Selezione delle migliori opzioni audio per i giochi.....	B-7
Opzioni per la musica.....	B-7
Opzioni per l'audio digitale.....	B-8
Utility in modalità MS-DOS	B-8
SBECFG.EXE	B-8
SBEMIXER.EXE	B-8
SBESET.EXE	B-10
SBEGO.EXE	B-11

C Soluzione dei problemi

Problemi di installazione del software	C-1
Problemi audio	C-2
Problemi a Surround Mixer	C-5
Cache insufficiente per SoundFont	C-5
Problemi al joystick.....	C-6
Risoluzione dei conflitti di I/O	C-7
Problemi in Windows NT 4.0.....	C-8
Problemi di Encore DVD Player	C-9

Introduzione

La soluzione audio
completa per
l'intrattenimento Internet
Home digitale

Sound Blaster Live! Player 5.1 è la migliore soluzione audio per giochi, film, CD, motivi MP3 e altro intrattenimento in Internet. Con il supporto per lo standard audio leader di oggi, EAX, Sound Blaster Live! Player 5.1 crea un suono realistico e multidimensionale e ambienti acustici differenziati per un audio 3D estremamente realistico. Il potente processore audio EMU10K1 ottimizza le prestazioni della CPU garantendo eccellenti livelli di fedeltà e definizione del sonoro. Combinandola con un sistema a quattro o cinque altoparlanti, si otterrà audio 3D realistico, EAX per i giochi supportati e un vero suono surround per i propri film. Il programma di aggiornamento Live!Ware terrà la scheda Sound Blaster Live! al passo con i continui aggiornamenti che supporteranno le tecnologie, le funzionalità e le caratteristiche future.

Se in futuro si desidererà creare la propria musica o il proprio contenuto audio, la scheda Sound Blaster Live! offre molteplici opzioni di aggiornamento che consentono di collegare più dispositivi digitali ed analogici contemporaneamente, incluse tastiere ed altri apparecchi musicali, nonché il collegamento ottico a MiniDisc e registratori DAT.

Requisiti di sistema

Per il software Creative, i requisiti minimi della scheda sono:

- ☐ Processore di categoria Pentium® Genuine Intel®:
166 MHz per Windows 95/98 o Windows Millennium Edition,
200 MHz per Windows NT 4.0 o Windows 2000
- ☐ Chipset della scheda madre Intel (o compatibile al 100%)
- ☐ Windows 95, 98 o Millennium Edition, Windows NT 4.0 o Windows 2000
- ☐ 16 MB di RAM per Windows 95/98 o Millennium Edition (32 MB di RAM consigliati),
32 MB RAM per Windows NT 4.0
64 MB di RAM per Windows 2000
- ☐ 160 MB di spazio libero sul disco fisso
- ☐ Slot aperto di mezza altezza PCI 2.1
- ☐ Cuffie o altoparlanti amplificati (disponibili separatamente)
- ☐ Unità CD-ROM per l'installazione del software

In base all'opzione scelta nella schermata di installazione, Sound Blaster Live! Player 5.1 fornisce una stima dello spazio su disco rigido richiesto. Le applicazioni incluse potrebbero richiedere requisiti di sistema diversi o l'uso del microfono. Per maggiori dettagli in proposito, consultare la documentazione delle singole applicazioni.

Vantaggi Live!Ware

Investimento protetto. Il rischio di avere una scheda audio obsoleta poco dopo l'acquisto è decisamente basso. Live!Ware mette a disposizione nuove funzioni e applicazioni che permettono di sperimentare le nuove tecnologie "allungando la vita" della scheda.

Valore ed esperienza che aumentano nel tempo. Live!Ware continua ad aggiornare e a migliorare le funzionalità di SoundBlaster. Ogni aggiornamento "ringiovanisce" la scheda audio e la sensazione è quella di averne una completamente nuova. Hardware sempre aggiornato.

Gli aggiornamenti Live!Ware sono sempre a portata di un clic. Quando vengono lanciati sul mercato nuovi standard e funzioni, per aggiornare l'hardware è sufficiente scaricare le nuove funzioni tramite Internet, perché l'hardware è già pronto per accettare l'aggiornamento.

Ulteriori informazioni

Vedere il *Manuale dell'utente* in linea per le specifiche MIDI e le assegnazioni dei pin dei connettori e per le istruzioni sull'uso delle applicazioni nel pacchetto audio.

Dove cercare ulteriori informazioni...

- ☐ Per le istruzioni sull'installazione di hardware e software, fare riferimento ai capitoli 1 e 2.
- ☐ Per dettagli sulle applicazioni in dotazione, fare riferimento ai capitoli 3 e 4.

Raccomandazioni

- ☐ Per dimostrazioni aggiuntive, librerie e altre applicazioni software, visualizzare il contenuto del CD Demo.
- ☐ Visitare il sito www.soundblaster.com per ulteriori informazioni, contenuto e aggiornamenti di Live!Ware.

Convenzioni

Nel documento vengono utilizzate le seguenti convenzioni tipografiche:

grassetto

Testo da immettere esattamente come riportato nella documentazione.

corsivo

Titolo di un manuale o segnaposto che rappresenta le informazioni che l'utente deve fornire.

MAIUSCOLO

Nomi di directory, di file o acronimi.



L'icona blocco note indica informazioni importanti che devono essere lette prima di proseguire.



La sveglia indica un'avvertenza che aiuta ad evitare situazioni potenzialmente pericolose.

Installazione di Sound Blaster Live! Player 5.1

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti:

- ☐ La scheda audio
- ☐ Installazione della scheda
- ☐ Collegamento delle periferiche
- ☐ Come migliorare l'utilizzo di Sound Blaster Live!
- ☐ Posizionamento degli altoparlanti

La scheda audio



I jack sono interfacce di connessione costituite da un unico foro, mentre i connettori sono costituiti da diversi pin. Alcuni dei connettori potrebbero non essere disponibili per la scheda. Fare riferimento alla *Guida in linea*, "Informazioni hardware", per dettagli sull'assegnazione dei pin dei connettori.



I jack Line Out e Rear Out possono essere usati contemporaneamente per alimentare sistemi di altoparlanti a 4.1 canali. Inoltre, i jack Out analogico/digitale possono essere utilizzati per alimentare gli altoparlanti centrali e i subwoofer (LFE) nei sistemi a 5.1 canali.

La scheda audio contiene i seguenti jack e connettori che consentono di collegare altre periferiche:

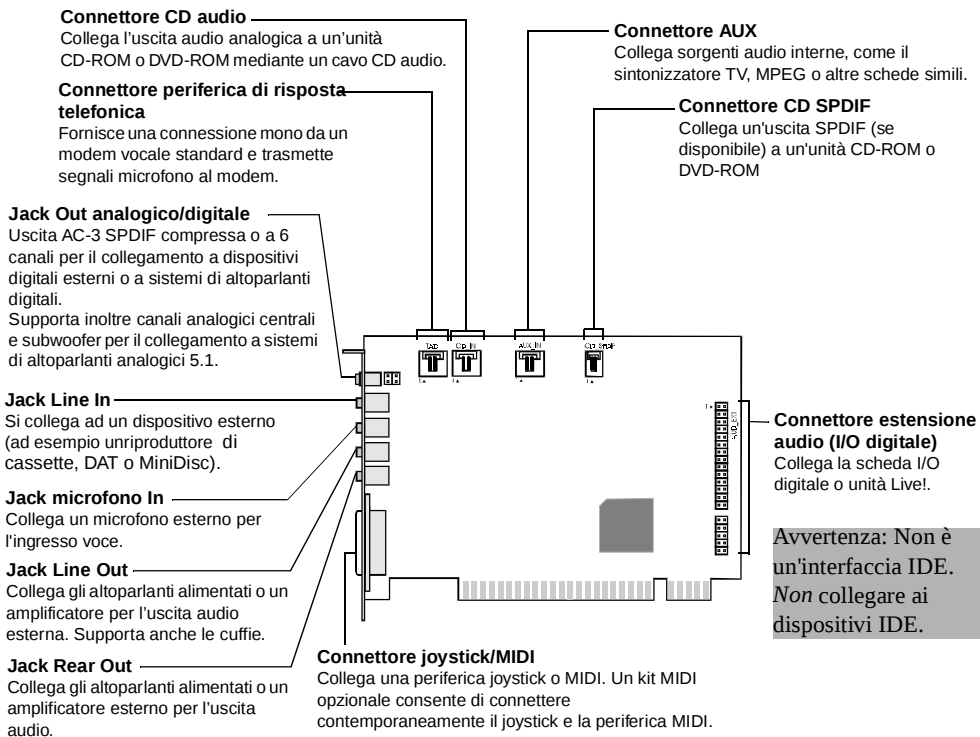


Figura 1-1: Jack e connettori della scheda Sound Blaster Live!

Installazione della scheda



Non forzare l'inserimento della scheda nello slot. Se la scheda non è inserita correttamente, rimuoverla e riprovare.

1. Spegner il sistema e tutte le periferiche.
2. Toccare una parte metallica del sistema per scaricare l'eventuale elettricità statica, quindi scollegare il cavo di alimentazione dalla presa elettrica.
3. Rimuovere il coperchio dal sistema.
4. Rimuovere la copertura metallica da uno slot di espansione PCI non utilizzato e tenere la vite a portata di mano per usarla in seguito.
5. Allineare la scheda Sound Blaster Live! allo slot di espansione PCI libero. Premere leggermente sulla scheda e posizionarla nello slot, come illustrato nella Figura 1-2. Assicurarsi che la scheda sia posizionata saldamente nello slot di espansione PCI.
6. Fissare la scheda allo slot di espansione con una vite.
7. Rimontare il coperchio sul sistema.
8. Inserire il cavo di alimentazione nella presa elettrica e accendere il sistema.

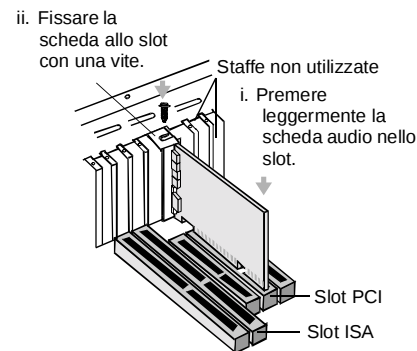


Figura 1-2: Come fissare la scheda audio allo slot di espansione PCI.

Collegamento delle periferiche



- ❑ Per eseguire dei giochi in Windows 95/98 MS-DOS (modalità DOS pura) è necessario:
 - Accertarsi che i connettori CD In e Analog Audio del CD-ROM o del PC-DVD siano collegati.
 - Se l'audio risulta distorto, non collegare il connettore CD SPDIF al connettore Digital Audio dell'unità CD-ROM o PC-DVD.
- ❑ Se ci si collega ai connettori Digital Audio e Analog Audio della stessa unità CD-ROM o PC-DVD, non attivare CD Audio e CD Digital contemporaneamente in Surround Mixer.

Modalità analogica (predefinita): Si collega ai canali centrali e subwoofer.

Modalità digitale: Si collega ad altoparlanti digitali*, MiniDisc o DAT mediante un cavo minijack-DIN. Per istruzioni relative a come passare dalla modalità digitale a quella analogica, vedere "Passaggio dalla modalità di uscita analogica a quella digitale" a pagina 3-4.

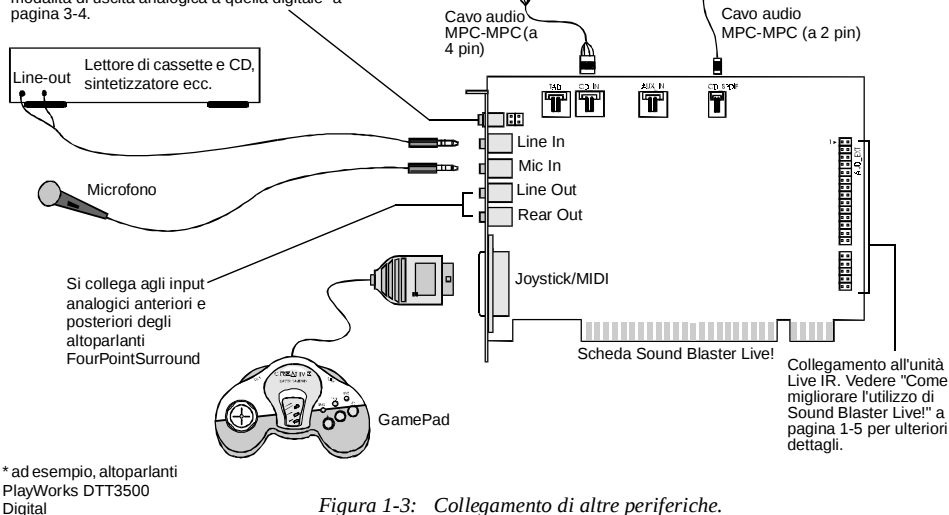


Figura 1-3: Collegamento di altre periferiche.

Come migliorare l'utilizzo di Sound Blaster Live!

Suonare, giocare e guardare film

La scheda Sound Blaster Live! è in grado di regalare moltissime ore di piacevole ascolto. Per migliorare ulteriormente l'uso di SB Live!, sono disponibili numerose opzioni di aggiornamento, disponibili separatamente. Le informazioni seguenti e i diagrammi delle pagine successive mostrano come collegare tali opzioni alla scheda SB Live!.

- ☐ Con gli altoparlanti FourPointSurround Digital di Cambridge SoundWorks, è possibile ascoltare sequenze di giochi o musica di definizione cristallina, grazie alla connessione DIN digitale. Se si desidera un surround ancor più coinvolgente durante la visione di film, utilizzare gli altoparlanti PlayWorks DTT3500 5.1 Digital. Con il set di altoparlanti è fornito in dotazione un cavo minijack-DIN per il collegamento.
- ☐ In alternativa, è possibile collegare un sistema di altoparlanti analogici a 5.1 canali (ad esempio gli altoparlanti DeskTop Theater 5.1 DTT2200 di Cambridge SoundWorks) o anche un sistema di altoparlanti home-theatre a sei canali. Oltre alle uscite anteriori e posteriori, la scheda SB Live! dispone di un jack Out analogico/digitale che consente di collegarsi ai canali centrale e subwoofer.
Per istruzioni relative a come cambiare fra le modalità digitale e analogica del jack digitale/analogico, vedere "Passaggio dalla modalità di uscita analogica a quella digitale" a pagina 3-4

Filmati e giochi DVD

- ☐ Per la riproduzione di filmati DVD sul PC, si consiglia di utilizzare il kit PC-DVD di Creative che fornisce anche l'unità PC-DVD e il decodificatore Encore MPEG2. Collegare la scheda decodificatore Encore Dxr2, Dxr3 o MPEG2 a un decodificatore esterno Dolby digitale (AC-3) come il sistema di altoparlanti DeskTop Theater. In tal caso, scollegare il connettore Aux In della scheda audio dal connettore Audio Out della scheda decodificatore. Tuttavia, se non è disponibile un sistema Dolby digitale (AC-3) esterno, la connessione è necessaria.

* Il testo continua a pagina 1-9.

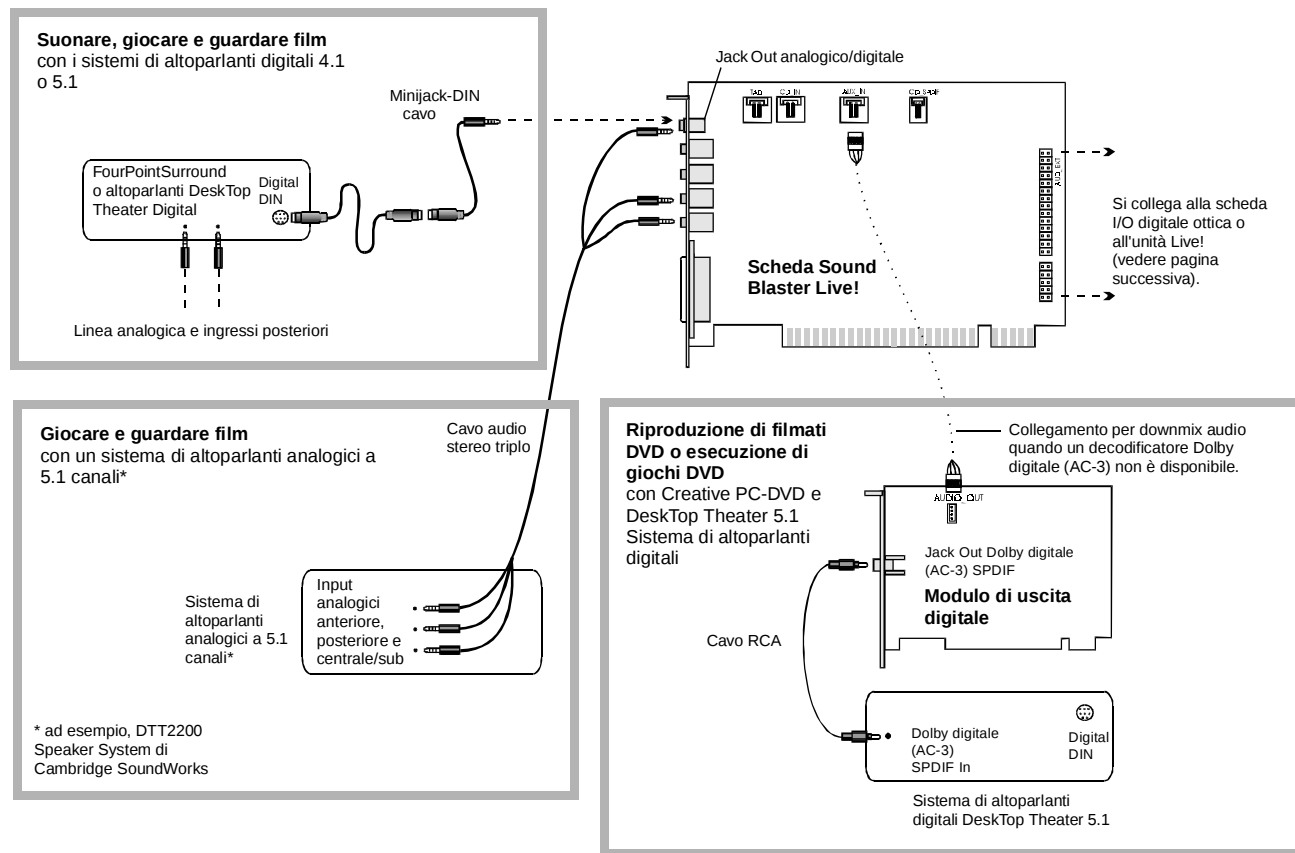
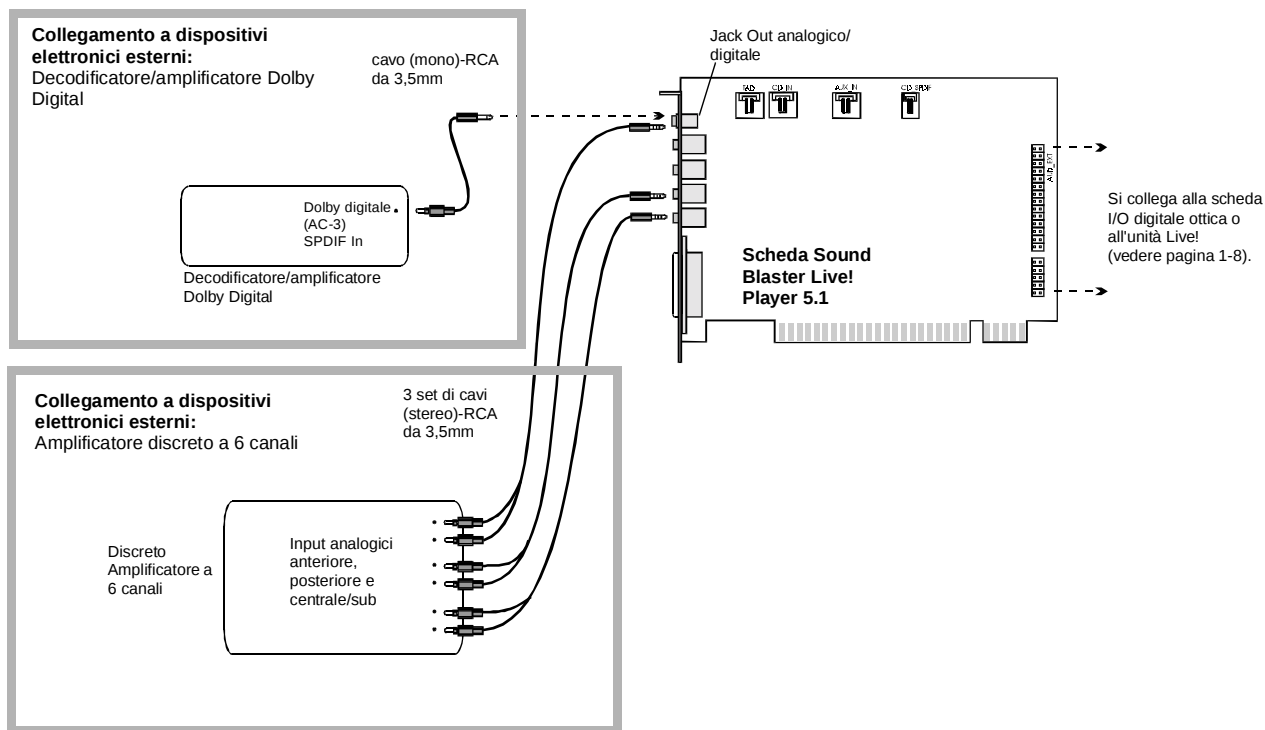
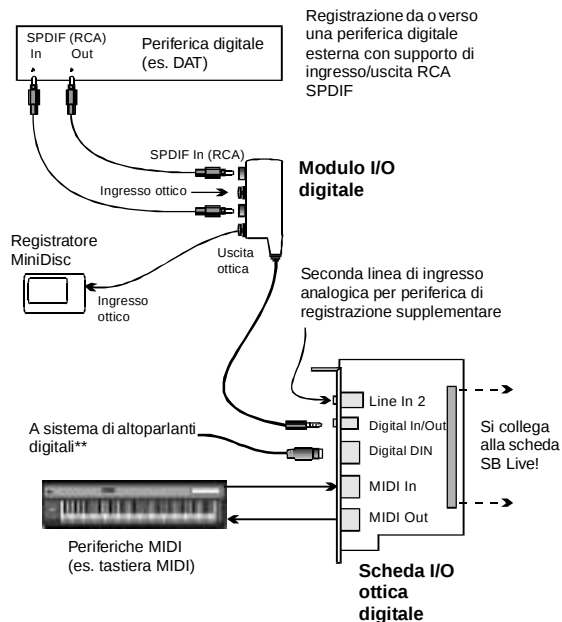


Figura 1-4: Collegamento di periferiche alla scheda Sound Blaster Live!.

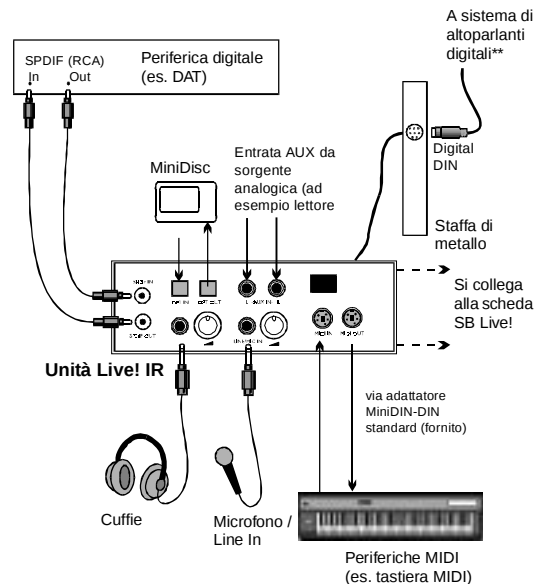


**Registrazione e modifica del contenuto
con scheda I/O digitale ottica e
modulo I/O digitale**



**ad es., FourPointSurround o DeskTop Theater 5.1 Digital
Sistemi di altoparlanti*

**Registrazione e modifica del contenuto
con l'unità Live! IR**



Nota: Sistemi di altoparlanti FourPointSurround e Desktop Theater 5.1, modulo I/O digitale, scheda I/O digitale, Unità! Live! IR e cavi sono disponibili separatamente.

Registrazione e modifica del contenuto

- ❑ Un musicista con necessità semi-professionali potrebbe voler aggiornare la scheda Sound Blaster Live! o con la scheda I/O digitale ottica (e modulo I/O digitale), o con l'unità Live! IR.
- ❑ Per entrambe le opzioni, verranno forniti:
 - Un set di jack di input/output SPDIF (RCA) e ottici per la registrazione su e da dispositivi digitali esterni;
 - connettori di input/output MIDI per il collegamento a dispositivi MIDI;
 - un connettore Digital DIN per il collegamento ad altoparlanti digitali come FourPointSurround o DeskTop Theater 5.1;
 - una seconda Line In analogica per il collegamento di periferiche di ingresso supplementari (per esempio un lettore CD) per la registrazione.
- ❑ L'unità Live! IR è compatibile con gli alloggiamenti standard da 5¼ pollici del computer e fornisce facile accesso ai seguenti connettori dal pannello frontale. Le cuffie e i microfoni utilizzano jack da ¼ di pollice per collegamenti di alta qualità.

Posizionamento degli altoparlanti

Se si usano quattro altoparlanti, collocarli in modo che costituiscano gli angoli di un quadrato, al centro del quale si colloca chi ascolta (come illustrato nella Figura 1-5) e che gli angoli siano rivolti verso chi ascolta. Accertarsi che il monitor del computer non si trovi sul percorso degli altoparlanti frontali. Se si dispone di un altoparlante centrale, metterlo sul monitor e dirigere l'angolazione verso di sé. Potrà essere necessario spostare gli altoparlanti per ottenere il miglior audio possibile. Se si dispone di un subwoofer, posizionarlo in un angolo della stanza per ottenere una migliore risposta dei bassi.

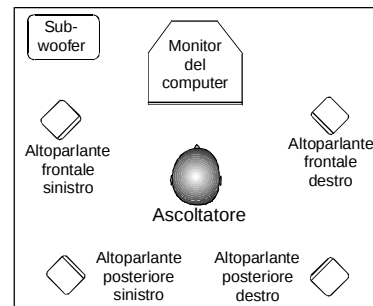


Figura 1-5: Posizioni consigliate nella configurazione a 4 altoparlanti.

Installazione del software

Questo capitolo illustra come installare il software audio nei sistemi operativi Windows. Consiste delle seguenti sezioni:

- ☐ Installazione di driver e applicazioni audio
- ☐ Utilizzo di Sound Blaster Live! Player 5.1 Player 5.1
- ☐ Disinstallazione delle applicazioni
- ☐ Reinstallazione dei driver audio
- ☐ Giochi di versioni precedenti

Installazione di driver e applicazioni audio

Per controllare i componenti della scheda audio sono necessari dei driver di periferica. Per installare i driver e le applicazioni in dotazione, utilizzare le istruzioni seguenti. Le istruzioni sono valide per tutti i sistemi operativi Windows.

Dopo aver installato la scheda e essersi collegati al sistema, Windows individua automaticamente la scheda.

1. Se vengono richiesti i driver, fare clic sul pulsante **Annulla**. Altrimenti passare al punto 2.
2. A questo scopo: Inserire il disco di installazione nell'unità CD-ROM.
Il disco supporta la modalità di esecuzione automatica di Windows e viene eseguito automaticamente. In caso contrario, vedere "Problemi di installazione del software" a pagina C-1.
3. Per completare l'installazione, seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo.

Impostazione dei driver per joystick in Windows NT 4.0



In Windows 2000, i driver del joystick vengono impostati automaticamente.

1. Accedere al computer come Amministratore.
2. Fare clic su **Start/Avvio -> Impostazioni -> Pannello di controllo**.
3. Fare clic sull'icona **Multimedia**, selezionare la scheda **Periferiche** e fare clic sul pulsante **Aggiungi**.
4. Nella casella Elenco driver della finestra di dialogo **Aggiungi**, selezionare **Driver aggiornato o non in elenco** e fare clic sul pulsante **OK**.
5. Inserire il CD-ROM di Windows NT 4.0 nell'unità CD-ROM.
6. Nella finestra di dialogo **Installa driver**, digitare **E:\DRVLIB\MULTIMED\JOYSTICK\X86**
se E:\ è la lettera dell'unità CD-ROM quindi fare clic sul pulsante **OK**.
7. Nella finestra di dialogo **Driver aggiornato o non in elenco**, fare clic su **Driver di joystick analogico** e fare clic sul pulsante **OK**.
8. Nella finestra di dialogo **Configurazione del joystick** di Microsoft, fare clic sul pulsante **OK**.
9. Quando richiesto, riavviare il sistema.

Utilizzo di Sound Blaster Live! Player 5.1

Disinstallazione delle applicazioni

Congratulazioni. L'installazione di Sound Blaster Live! Player 5.1 è stata completata. Per ulteriori informazioni su come ottenere il massimo dalla scheda audio, fare riferimento agli altri capitoli del manuale.

La funzione di disinstallazione di Windows consente di eliminare le applicazioni e di installarle nuovamente per risolvere eventuali problemi verificatisi, modificare le configurazioni o installare aggiornamenti. Queste istruzioni sono valide per tutti i sistemi operativi Windows.

1. Chiudere, se necessario, le applicazioni della scheda audio, inclusi Creative Launcher e l'icona SB Live! nella barra delle applicazioni. Le applicazioni che rimangono aperte durante la disinstallazione vengono rimosse.
2. Fare clic su **Start/Avvio -> Impostazioni -> Pannello di controllo**.
3. Fare doppio clic sull'icona **Aggiungi/Rimuovi applicazioni**.
4. Selezionare **Sound Blaster Live! Player 5.1** nella finestra di dialogo **Proprietà - Installazione** applicazioni, quindi fare clic sul pulsante **Aggiungi/Rimuovi**.
5. Nella finestra di dialogo di **disinstallazione di Creative** selezionare le voci delle applicazioni da disinstallare a fare clic sul pulsante **Avanti**.
Le applicazioni selezionate vengono disinstallate.
6. Fare clic sul pulsante **OK** e chiudere la finestra di dialogo **Proprietà - Installazione**.
7. Se un messaggio lo richiede, riavviare il computer.

Reinstallazione dei driver audio

È possibile che si vogliano reinstallare i driver audio, ad esempio nel caso in cui si ritenga che si siano corrotti.

1. Inserire il disco di installazione nell'unità CD-ROM.
Il disco supporta la modalità di esecuzione automatica di Windows e viene eseguito automaticamente. In caso contrario, vedere "Problemi di installazione del software" a pagina C-1.
2. Seguire le istruzioni sullo schermo finché viene visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni di installazione**.
3. Fare clic sul pulsante **Solo driver**.
4. Seguire le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione dei driver audio.

Giochi di versioni precedenti

Per ulteriori informazioni, vedere Appendice B, "Emulazione SB in MS-DOS/ Windows 95/98/ Me".

Utilizzo di Sound Blaster Live! Player 5.1

Sound Blaster Live! Player 5.1 è supportata da una vastissima gamma di applicazioni che permettono di ottenere le massime prestazioni dalla scheda audio. Il software più importante per il funzionamento della scheda audio è quello appartenente al gruppo Sound Blaster Live! che comprende:

- ☐ Esplorazione di Creative Sound Blaster Live! Esercitazione
- ☐ Creative Diagnostics
- ☐ Creative Launcher
- ☐ Surround Mixer
- ☐ AudioHQ
- ☐ Wave Studio
- ☐ Creative PlayCenter 2
- ☐ Creative Recorder
- ☐ Creative LAVA!
- ☐ Creative MediaRing Talk
- ☐ Creative Keytar
- ☐ Creative Rhythmmania

Per individuare ed eseguire questi programmi, fare clic su **Start -> Programmi -> Creative -> Sound Blaster Live!** Per ulteriori informazioni e dettagli relativi all'uso di queste applicazioni, fare riferimento alle rispettive guide in linea.

Esplorazione di Creative Sound Blaster Live! Esercitazione

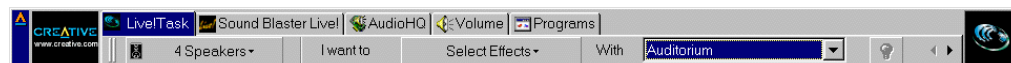
È il luogo ideale in cui apprendere ulteriori informazioni sulle caratteristiche di Sound Blaster Live! e dove sperimentarne le eccezionali capacità. Questa esercitazione utilizza la tecnologia PixAround per proporre una panoramica guidata che comprende un numero di demo interattive e informative, strettamente collegate, ognuna delle quali presenta una funzionalità diversa Sound Blaster Live!.

Creative Diagnostics

Utilizzare Creative Diagnostics per testare in un batter d'occhio la qualità della riproduzione, della registrazione e dell'emissione dell'altoparlante per i CD e i file di formato Wave e MIDI.

Creative Launcher

Creative Launcher consente di organizzare il desktop in base alle proprie esigenze e di accedere facilmente alle applicazioni di Creative.



Creative Launcher si trova nella parte superiore dello schermo. L'installazione del software crea in Launcher diverse schede di gruppo, che possono contenere collegamenti ad applicazioni Creative quali PlayCenter 2 e Surround Mixer. Può inoltre contenere collegamenti ad altre applicazioni che regolano le impostazioni hardware, il controllo del volume, i file della Guida o i programmi dimostrativi di Creative.

La scheda **Live!Task** di Launcher contiene un'impostazione "di selezione rapida" che permette di eseguire le operazioni con estrema facilità. È anche possibile avviare automaticamente un'applicazione con i preset audio associati.

Surround Mixer

Creative Surround Mixer è il centro nevralgico dell'impostazione e del controllo delle varie funzioni della scheda e si compone di due pannelli indipendenti: **Principale** e **Mixer**.



Per riportare Surround Mixer alle impostazioni originali, fare clic su **Start -> Programmi-> Creative -> Sound Blaster Live! -> Ripristina impostazioni predefinite di Creative**.



Pannello Principale

L'area superiore del pannello **Principale** consente di:

- Selezionare dei task o salvare, eliminare, importare ed esportare dei **preset audio**. È possibile salvare infinite combinazioni di tali impostazioni come preset audio per l'uscita sull'altoparlante selezionato. Un preset audio, una volta selezionato, permette di configurare in una sola operazione altoparlanti, mixer ed effetti per una particolare attività: un gioco, la riproduzione di un disco su un particolare supporto, la registrazione o l'esecuzione in uno stile speciale, perché ogni stile necessita di un'impostazione diversa delle entrate audio. I preset possono essere configurati anche per Live!Task Launcher.

I tre pulsanti sulla sinistra del pannello Principale permettono di accedere a tre visualizzazioni diverse:

- Nella visualizzazione **EAX**, è possibile selezionare e creare il proprio preset audio e posizionare le sorgenti audio entro lo spazio di configurazione degli altoparlanti.
- Nella finestra **Altoparlante**, è possibile selezionare l'impostazione dell'altoparlante e testarne l'uscita.
- Nella finestra **Spettro** è possibile selezionare e vedere l'analizzatore di spettro durante la riproduzione o la registrazione.

Pannello Mixer

Il pannello **Mixer** consente di:

- Mixare il sonoro di diverse sorgenti audio di ingresso durante la riproduzione o la registrazione.
- Regolare il volume delle sorgenti audio di ingresso.
- Regolare il livello di alti e bassi e il bilanciamento frontale/posteriore e sinistro/destro.

Suggerimento

- ❑ Se non si è sicuri del significato di un'icona di Surround Mixer, posizionare il puntatore sull'icona e leggere la descrizione del pulsante che viene visualizzata.

Passaggio dalla modalità di uscita analogica a quella digitale

Per impostazione predefinita, il jack Out analogico/digitale della scheda audio esce sui canali analogici centrale e subwoofer. Per consentirgli l'uscita AC-3 SPDIF compressa o a 6 canali digitale (modello di uscita digitale), attenersi alla seguente procedura:

1. Dal pannello principale di Surround Mixer, fare clic sul pulsante **Altoparlante**.
2. Nella visualizzazione Altoparlante, fare clic sulla casella di controllo **Solo uscita digitale** per selezionarla.
(Disponibile per tutte le modalità di altoparlante eccetto la modalità Cuffie).

In alternativa, eseguire quanto riportato:

1. Nel pannello Mixer di Surround Mixer, fare clic sul segno più (+) rosso posto sopra il controllo **VOL**.
2. Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, fare clic sulla casella di controllo **Solo uscita digitale** per selezionarla.
Per tornare alla modalità di uscita analogica, deselezionare la casella.
Le modifiche saranno riportate nella visualizzazione Altoparlante.

Abilitazione del ridirezionamento dei bassi



Alcuni subwoofer possono non essere in grado di riprodurre dei bassi eccessivi. Si raccomanda di impostare il volume del subwoofer ad un livello basso prima di abilitare il ridirezionamento dei bassi. Quindi aumentare il volume fino a raggiungere il livello desiderato.

Il Dolby Digital fornisce cinque canali a piena gamma sonora e un canale di effetti per il solo basso. La maggior parte di sistemi di altoparlanti multimediali hanno comunque degli altoparlanti satellite che in genere non riproducono il contenuto a bassa frequenza. L'abilitazione del ridirezionamento dei bassi consente di ridirezionare del contenuto di origine a bassa frequenza dai canali anteriori, posteriori e centrali e di aggiungerlo al canale degli effetti di origine a bassa frequenza (LFE) per produrre un uscita subwoofer più profonda. Questa funzione è utile per produrre i bassi in giochi o applicazioni che hanno contenuto solo nei canali frontale e posteriore. Per attivare il ridirezionamento dei bassi:

1. Nel pannello principale di Surround Mixer, fare clic sul pulsante **Altoparlante**.
2. Nella visualizzazione Altoparlante, fare clic sul pulsante **Selezione altoparlante** per selezionare la modalità di altoparlante 5.1 se questa non è selezionata.
3. Fare clic sul pulsante **Avanzata**.
4. Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic sul pulsante **Ridirezionamento bassi**. Se attivato, il pulsante è arancione.



Attivazione della decodifica Dolby Digital (AC-3)

Attivando la decodifica Dolby Digital, la scheda SB Live! decodificherà il flusso Dolby Digital su sei canali discreti analogici. Il sistema di amplificatori Cambridge SoundWorks DeskTop Theater DTT2200 è l'ideale complemento per questo tipo di utilizzazione. Pertanto, non è necessario un decodificatore Dolby Digital esterno per ottenere il suono surround multicanale. Per attivare la decodifica Dolby Digital (AC-3):

1. Nella visualizzazione Altoparlante, deselezionare la casella di controllo **Solo uscita digitale**.
2. Seguire i passaggi da 1 a 3 descritti nella sezione precedente, quindi fare clic sul pulsante **Decodifica AC-3** se non è ancora abilitato.

Se invece si desidera utilizzare un decodificatore Dolby Digital esterno, non attivare questa funzione. Questa impostazione farà passare l'uscita compressa Dolby Digital (AC-3) PCM SPDIF dal jack Out analogico/digitale. Ricordarsi di impostare la scheda SB Live! in modalità **Uscita digitale**. Inoltre, sarà necessario un cavo con jack 3,5 mm-RCA per collegare il decodificatore.

AudioHQ

AudioHQ contiene varie utilità di controllo che permettono di visualizzare, valutare o impostare le proprietà audio di uno o più dispositivi audio installati sul computer.



È possibile accedere a AudioHQ in tre modi diversi:

- Facendo clic su **Start -> Programmi -> Creative -> Sound Blaster Live! -> AudioHQ**.
- Facendo clic o doppio clic sull'icona AudioHQ posta nell'angolo inferiore destro del desktop di Windows.

Controllo SoundFont

Configurazione di un banco MIDI

Controllo SoundFont consente di configurare i banchi MIDI con file e strumenti SoundFont e di impostare l'algoritmo di caching e le dimensioni.

Per configurare un banco MIDI:

1. Nella finestra di dialogo SoundFont, selezionare la scheda **Configura banco**.
2. Nell'elenco **Seleziona banco**, selezionare il banco MIDI da configurare.
3. Fare clic sul pulsante **Carica** e caricare il file SoundFont desiderato sul banco MIDI. L'ultimo file caricato viene visualizzato per primo all'interno della finestra **Stack banco**. L'inizio della pila viene indicato da una freccia.
4. Per sostituire un file SoundFont, fare clic sul file e sul pulsante **Sostituisci**.
5. Per eliminare un banco dalla pila, selezionare il banco e fare clic sul pulsante **Cancella**.
Un banco secondario può essere eliminato solamente eliminando il banco principale a cui fa riferimento.
6. Ripetere i punti 3, 4 o 5 in base a ciò che si desidera fare.

Se si sovrappone un file SoundFont a un altro anziché sostituirlo, è possibile che si torni ai suoni originali o che si utilizzi la nuova selezione.

È possibile "camuffare" la presenza di strumenti particolari caricando uno o più file SoundFont sopra l'originale.



Quando si elimina un file SoundFont, si rimuove la configurazione più recente del banco principale e dei banchi secondari, compresa l'ultima configurazione degli strumenti della scheda Configura strumenti.

Configurazione di uno strumento



Impostare la quantità massima di spazio di memoria cache per i file SoundFont non significa impegnare o riservare tale spazio. Tale spazio rimane utilizzabile da parte del computer o di altri file, se l'operazione lo richiede.

Per configurare uno strumento:

1. Nella finestra di dialogo SoundFont, fare clic sulla scheda **Configura strumento**.
2. Nell'elenco **Seleziona banco**, selezionare il banco i cui strumenti vanno configurati. È possibile selezionare un banco qualsiasi.
3. Nell'elenco **Seleziona strumento**, selezionare lo strumento da configurare.

È possibile che **Stack strumenti** contenga una voce anche se non si sono mai impostati strumenti in questa pagina. In questo caso, lo strumento si trova in un banco caricato nella scheda **Configura banco**.

4. Fare clic sul pulsante **Carica** e caricare un file SoundFont o un file a strumento singolo (per esempio, un file .WAV).

L'ultimo file caricato appare in cima all'elenco **Stack strumenti** ed è identificato da una freccia.

5. Per eliminare uno strumento dalla pila, selezionare lo strumento e fare clic sul pulsante **Cancella**.
6. Per aumentarne la velocità di elaborazione, i file SoundFont vengono caricati in memoria. Impostare la quantità massima di memoria cache per i file SoundFont, in modo che le prestazioni del sistema non ne risentano. Per bilanciare le prestazioni del sistema, si consiglia di impostare l'algoritmo di caching.



Opzioni di SoundFont

Le opzioni seguenti vanno modificate nella scheda **Opzioni** della finestra di dialogo Controllo SoundFont:

Per specificare l'algoritmo di caching:

- Selezionare un algoritmo dall'elenco **Cache SoundFont**.

Per impostare la quantità di cache per i file SoundFont:

- Impostare la quantità di cache spostando il selettore **Cache SoundFont**.

Per cambiare il dispositivo SoundFont:

- Selezionare un nuovo dispositivo dall'elenco **Dispositivo SoundFont**.



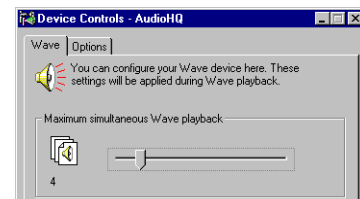
Controlli dispositivo

Controlli dispositivo consente di configurare la riproduzione audio dei dispositivi che supportano varie sessioni di riproduzione simultanee Wave. Per esempio, è possibile programmare la riproduzione simultanea di cinque brani combinandone i suoni. Questa funzione non è attualmente supportata da Windows 2000.

Riproduzione di sessioni

Per impostare il numero massimo di sessioni di riproduzione Wave:

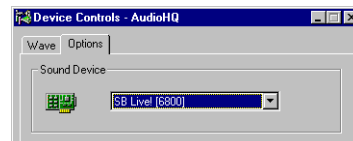
- Nella scheda **Wave**, spostare il selettore di **N. massimo riproduzioni Wave simultanee** verso destra per impostare un numero massimo di sessioni di riproduzione Wave simultanee più alto o spostarlo verso sinistra per impostare un numero più basso.



Dispositivo audio

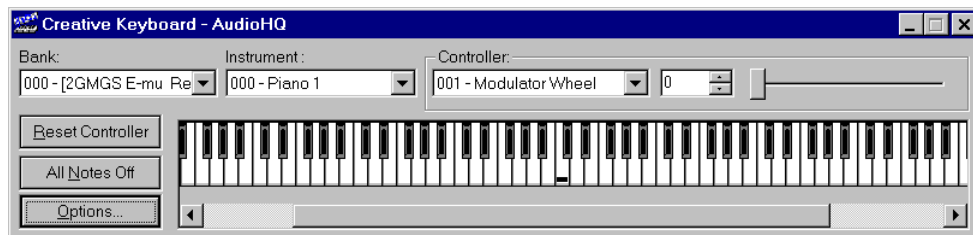
Per selezionare il dispositivo audio da configurare:

- Nella scheda **Opzioni**, fare clic sul dispositivo da configurare nell'elenco Dispositivo audio. Il dispositivo viene selezionato immediatamente.



Creative Keyboard

Creative Keyboard è una tastiera virtuale che consente di ascoltare o suonare note musicali prodotte tramite dispositivi MIDI. Per modificare il suono, utilizzare un sound editor come Vienna SoundFont Studio o simile

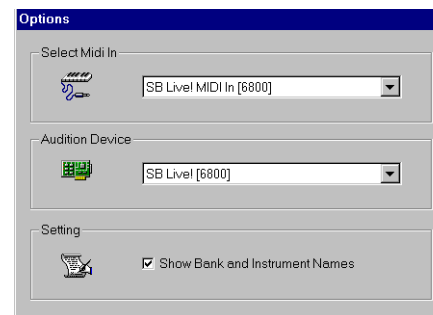


Ingresso MIDI

Per selezionare un dispositivo di ingresso MIDI:

1. Nel riquadro **Seleziona ingresso MIDI** della finestra di dialogo **Opzioni**, fare clic sulla porta MIDI corretta.
2. Fare clic sul pulsante OK.

È possibile utilizzare dispositivi di ingresso MIDI esterni per valutare l'audio dei banchi MIDI e degli strumenti. Innanzi tutto, collegare un dispositivo di ingresso MIDI alla scheda audio e quindi selezionare il dispositivo in Creative Keyboard.



Test di uno strumento

Per testare uno strumento:

1. In Creative Keyboard, fare clic sul banco e sullo strumento desiderato.
2. Fare clic sui tasti della tastiera per valutare il suono. Se si dispone di un dispositivo di ingresso MIDI esterno, è probabilmente più comodo utilizzare quest'ultimo.

Suggerimenti

- ☐ Per selezionare più note da suonare contemporaneamente, fare clic sui tasti utilizzando il pulsante destro del mouse. Le note selezionate in questo modo sono contraddistinte da un puntino nero.
- ☐ Per deselezionare i tasti, fare di nuovo clic con il pulsante destro su ognuno *oppure* fare clic sul pulsante **Tutte le note disattivate**.
- ☐ Per scorrere la tastiera, trascinare il mouse.
- ☐ Se la durata della riproduzione è troppo lunga, fare clic sul pulsante **Tutte le note disattivate**.

Controllo EAX

Controllo EAX consente di configurare il motore degli effetti EMU10K1. Consente di specificare i componenti che creano degli elementi audio i quali, a loro volta, creano un effetto audio. Un effetto audio è una riproduzione virtuale di una situazione del mondo reale. A disposizione degli utenti vi sono alcuni giochi, attività di intrattenimento ed effetti audio con cui cominciare. Si può accedere a Controllo EAX anche da Creative Surround Mixer.



Consultare la guida in linea per imparare a:

- ☐ Configurare gli effetti principali
 - Aggiungere o rimuovere effetti
 - Specificare il tipo di effetto
 - Specificare l'intensità o il livello dell'effetto
 - Modificare un effetto fino ai parametri di base e alle unità che lo compongono
- ☐ Configurare gli effetti sorgente, cioè, impostare il livello degli effetti da applicare a una sorgente audio
- ☐ Configurare gli effetti di riproduzione MIDI
- ☐ Esportare un effetto audio in un file
- ☐ Importare un effetto audio

AutoEAX

AutoEAX consente di specificare, per qualsiasi applicazione audio, quale preset deve essere associato automaticamente all'uscita altoparlante attiva al momento. Affinché i preset audio automatici possano funzionare, è necessario che AutoEAX sia attivo (anche se ridotto a icona).

Associazione di un preset audio

Per ogni applicazione audio del computer, è possibile specificare il preset audio che verrà automaticamente associato ad essa per ogni configurazione di uscita dell'altoparlante. Per esempio, per la riproduzione di un CD con Creative PlayCenter 2, è possibile associare dei preset audio diversi per le uscite altoparlanti "Live!Surround" e "4 Speakers".

1. Nell'elenco **Applicazione**, selezionare l'applicazione audio alla quale associare un preset audio per un determinato altoparlante. Se l'applicazione desiderata non è riportata nell'elenco, fare clic sul pulsante **Sfogliare** e aprire l'applicazione.
2. Nella casella **Uscita altoparlanti**, fare clic sull'altoparlante da configurare.

3. Nella casella **Preset audio collegato**, fare clic sul preset audio da associare a questa combinazione di applicazione/altoparlante.
Questo trio di combinazioni viene impostato automaticamente.
4. Se si desidera che AutoEAX controlli l'attività dell'applicazione, deselezionare la casella **Non controllare questa applicazione**. Se si seleziona la casella, AutoEAX non configura il preset audio per l'applicazione neanche all'avvio dell'applicazione.

Per informazioni su altre funzioni, consultare la guida in linea.

Wave Studio

Wave Studio consente di eseguire facilmente le funzioni di editing sonoro seguenti:

- ☐ Riproduzione, modifica e registrazione a 8 bit (qualità da nastro musicale) e a 16 bit (qualità da CD) di dati Wave. In questo modo è possibile modificare i dati Wave esistenti o crearne di nuovi aggiungendo effetti e manipolazioni speciali come rap, pan, muto, riproduzione al contrario, aggiunta dell'eco, taglia, copia e incolla.
- ☐ Apertura e modifica di più file Wave contemporaneamente.
- ☐ Importazione ed esportazione di file di dati in formato .RAW.

Creative PlayCenter 2

Creative PlayCenter 2 è un rivoluzionario lettore di CD audio e audio digitale (quale MP3 o WMA). Oltre a gestire i file audio digitali preferiti nel computer, è anche un codificatore integrato MP3/WMA, per estrarre tracce CD audio in file di audio digitale compressi. Può codificare tracce fino a 8 volte più velocemente della normale velocità di riproduzione e fino a 320 kbps.



Creative Recorder

Creative Recorder consente di registrare dell'audio o della musica provenienti da varie sorgenti di ingresso, come un microfono o un CD audio, e di salvarli in formato Wave (.wav).



Creative LAVA!

Creative LAVA! (Live! Audio-Visual Animation) consente di associare alla musica delle animazioni grafiche che rendono sensazionale il brano musicale.

Con LAVA!, oggetti grafici tridimensionali si muovono in modo intelligente al ritmo della musica proveniente da CD o MIDI.

L'utente può esplorare le scene predefinite fornite con il programma o creare degli scenari e delle ambientazioni personalizzati da inserire nelle animazioni.

Creative MediaRing Talk

Creative MediaRing Talk è un'applicazione software avanzata per la comunicazione vocale via Internet. Consente di effettuare chiamate interurbane e internazionali su Internet da PC a PC, a condizione che si disponga di accesso a Internet e sia installato MediaRing Talk. Se si sottoscrive l'abbonamento al servizio ValueFone di MediaRing, è inoltre possibile effettuare le chiamate da un PC a un telefono normale. È necessario soltanto avviare MediaRing Talk, comporre il numero e attendere che MediaRing Talk stabilisca la connessione.



Con EAX di Sound Blaster Live! Player 5.1 è inoltre possibile modificare la propria voce e impersonare ruoli diversi (ad esempio assumere una voce maschile o femminile o distorta), parlando con il proprio interlocutore. Camuffando la propria voce, si può far credere agli amici di essere qualcun altro. Per utilizzare questi effetti vocali, fare clic sul pulsante Effetti vocali (o pulsante EAX) e selezionare la persona desiderata dall'elenco.

Creative Keytar

Con Creative Keytar, un software altamente interattivo per principianti a metà strada tra l'intrattenimento e l'educativo, un computer multimediale viene trasformato in una chitarra ritmica. Fare clic su una delle immagini nella parte superiore dello schermo per scegliere una chitarra. Premere un tasto funzione (da F1 a F12) per attivare un accordo, e sarà possibile iniziare a suonare, pizzicando le corde o utilizzando il plettro, la propria canzone preferita.

Usare una mano per tenere gli accordi e l'altra per toccare le corde in base alla variazione ritmica del brano. Non è necessario conoscere le note, ciò che conta è avere senso del ritmo e ricordare la posizione delle dita per gli accordi.

Creative Rhythmania

Creative Rhythmania consente di creare un file MIDI, con l'ausilio di una serie di strumenti e basi ritmiche di qualità professionale.

Creative Rhythmania consente di:

- ☐ Eseguire in modalità Rhythm con accompagnamento auto:
 - Sezioni ritmiche in quattro parti
 - Stili di sottofondo preselezionati
 - Arrangiamenti di sottofondo interattivi
 - Sistema di pannello degli accordi
 - Supporto SoundFont
- ☐ Scegliere tra due tipi di tastiera: tastiera per PC (QWERTY) o tastiera MIDI collegata al PC.

Rhythmania è essenzialmente un software basato su modelli:

- ☐ Si esegue un modello che funge da accompagnamento automatico per le melodie.
- ☐ Si crea o modifica un modello aggiungendo o modificando le sezioni singolarmente in modalità Rhythm.
- ☐ Infine, si combina il modello e la melodia creando una Sequenza in modalità Sequencer.

Per... utilizzare queste applicazioni

Sound Blaster Live! Player 5.1 offre intrattenimento digitale e via Internet, riproduzione di materiale multimediale e giochi. La tabella di riferimento che segue descrive brevemente quali applicazioni utilizzare per le diverse operazioni.

Riproduzione multimediale

Riproduzione multimediale	Applicazioni
Film in DVD	Per riprodurre film in DVD sulla Sound Blaster Live! Player 5.1, è necessario avere un'unità compatibile DVD. Inoltre, è necessario disporre di una soluzione software DVD, disponibile da Creative. Per un'esperienza DVD più completa, si consiglia di acquistare DeskTop Theater 5.1 di Cambridge SoundWorks o un decodificatore Dolby Digital (AC-3).
MP3/WMA	Creative PlayCenter 2 supporta/riproduce file MP3 e WMA.
File Wave/CD audio	Per riprodurre i file Wave e i CD audio utilizzare Creative PlayCenter 2. WAV è il formato dei file audio digitali della piattaforma operativa Windows. I CD audio vengono riprodotti da un compact disc audio sull'unità CD-ROM.

Riproduzione multimediale	Applicazioni
MIDI	Il formato MIDI (*.MID) è un formato di file musicale utilizzato dai musicisti che viene riprodotto dal sintetizzatore interno della scheda Sound Blaster Live! Player 5.1. Per riprodurre i file MIDI si può utilizzare Creative PlayCenter 2 o il sequencer MIDI in dotazione con la scheda. Per ottenere la migliore qualità di riproduzione, caricare il banco GM da 8 MB dell'applet SoundFont all'interno del gruppo AudioHQ.
SoundFont MIDI	Molti musicisti hanno creato file musicali che utilizzano strumenti insoliti o non standard (non compatibili con General MIDI). Questi strumenti sono registrati nei banchi SoundFont. Questi file MIDI possono essere riprodotti utilizzando Creative PlayCenter 2. Il CD in dotazione contiene molte demo MIDI che utilizzano banchi SoundFont di alta qualità.
Audio Dolby Digital (AC-3)	Sound Blaster Live! Player 5.1 offre la decodifica Dolby Digital (AC-3), pertanto non è necessario un decodificatore Dolby Digital esterno. Basta configurare l'impostazione dell'altoparlante come Altoparlanti 5.1 in Surround Mixer.

Intrattenimento digitale

Intrattenimento digitale	Applicazioni
Filmati in modalità surround	Per ottenere del cinema di alta qualità, sono necessari dei buoni altoparlanti. Se si hanno 4 o 5 altoparlanti collegati alla scheda Sound Blaster Live! Player 5.1, configurare le rispettive impostazioni per l'altoparlante in Surround Mixer. Per i filmati DVD, si raccomanda l'acquisto di Creative PC-DVD Encore e di DeskTop Theater 5.1 di Cambridge SoundWorks.

Intrattenimento digitale	Applicazioni
Album personalizzati	È possibile compilare degli album con i propri brani preferiti in formato CD audio, WAV o MIDI utilizzando Creative PlayCenter 2.
Suonare la chitarra	Sound Blaster Live! Player 5.1 consente di suonare la chitarra sul PC. Con Creative Keytar è possibile trasformare la tastiera del computer in una vera e propria chitarra. Si suona spostando il mouse.
Suonare la tastiera con accompagnamento automatico	Non è necessario investire in una tastiera professionale per essere un musicista: Creative Rhythmania consente di suonare brani musicali direttamente dalla tastiera del computer.

Intrattenimento via Internet

Intrattenimento via Internet	Applicazioni
Musica e animazione	Con LAVA!, le canzoni MP3 possono essere associate e distribuite su Internet assieme a un video musicale (chiamato MV3) contenente immagini animate tridimensionali di alta qualità, che aggiungono una componente visiva dinamica alle canzoni. Sarà così possibile vedere le immagini e muoversi al ritmo della musica. Per usare al meglio LAVA! sarà necessaria una scheda grafica acceleratrice 3D.

Intrattenimento via Internet	Applicazioni
Codificare canzoni su CD in MP3 / Scaricare ed eseguire canzoni MP3	Con PlayCenter 2, è possibile codificare e registrare tutti i motivi preferiti da CD sul disco fisso del PC, creando un database per riprodurre liste personalizzate di motivi. È possibile anche aggiungere canzoni al database scaricandole dai diversi siti Internet.
Riprodurre motivi MP3 con EAX	È possibile utilizzare Creative PlayCenter 2 per creare i propri MP3, con complessi effetti multidimensionali grazie ad ambienti sonori diversi, come una sala concerti o un bagno. È possibile condividere queste canzoni MP3 migliorate anche con utenti che non dispongono di una scheda Sound Blaster Live!.
Conversazioni su Internet utilizzando una voce diversa	Con Creative MediaRing Talk 99 e la sua funzione Voice Personae, è possibile camuffare la propria voce nelle conversazioni in linea su Internet. Environmental Audio di Sound Blaster Live! modifica in tempo reale la voce mentre è in corso la conversazione. È possibile far ciò con Creative MediaRing Talk e la sua funzione Voice Personae, che utilizza EAX di Sound Blaster Live! per modificare in tempo reale la voce mentre è in corso la conversazione.
Creare pagine Web interattive PixAround a 360° con aree sensibili audio	Utilizzare PixMaker per creare pagine Web interattive e coinvolgenti a 360° o cartoline con facilità. È anche possibile aggiungere nelle immagini panoramiche aree sensibili che riproducono file audio quando vi si fa clic.

Riferimenti per i giochi

Giochi	Applicazioni
Supporto EAX	Utilizzare al meglio i molti titoli EAX creati dai migliori programmatori di giochi, che consentono di immergersi in ambienti realistici. Consultare l'elenco dei titoli compatibili all'indirizzo www.sblive.com .
Supporto di DirectSound3D	La scheda Sound Blaster Live! supporta i giochi DirectSound3D (DS3D) in cui il sonoro ha un posizionamento tridimensionale.
Supporto di A3D 1.0	La scheda traduce le chiamate A3D in DirectSound3D, consentendo di riprodurre i giochi A3D
Compatibilità di Sound Blaster	Le avanzate funzioni di compatibilità di Sound Blaster consentono di continuare a giocare con i migliaia di giochi DOS ancora presenti sul mercato.
Preset audio per giochi preesistenti e per versioni precedenti	È possibile ottenere gli effetti audio anche se il gioco non dispone di supporto EAX. La scheda dispone di oltre 50 preset da utilizzare con giochi preesistenti. È possibile accedervi da Creative Launcher. È inoltre possibile associare individualmente gli effetti ai propri giochi preferiti. Lanciare l'applet AutoEAX.
Ambienti personalizzati per giochi audio non 3D	È possibile creare ambienti personalizzati per i giochi non scritti per EAX mediante il pannello Controllo EAX, al quale si accede da Creative Surround Mixer.

Specifiche generali

Questa sezione elenca le specifiche della scheda.

Funzioni

PCI Bus Mastering

- ☐ Conforme alle specifiche PCI Versione 2.1
- ☐ Bus mastering riduce la latenza e migliora le prestazioni del sistema

EMU10K1

- ☐ Elaborazione hardware avanzata di effetti digitali accelerati
- ☐ Elaborazione digitale a 32 bit mantenendo un intervallo dinamico di 192 dB
- ☐ Interpolazione su 8 punti brevettata che raggiunge la massima qualità di riproduzione audio
- ☐ Sintetizzatore hardware wavetable a 64 voci
- ☐ Mixaggio ed equalizzazione digitale di qualità professionale
- ☐ Fino a 32 MB di RAM audio mappata sulla memoria dell'host

Canale stereo voce digitalizzata

- ☐ Reale funzionamento full duplex a 16 bit
- ☐ Digitalizzazione a 16 bit in modalità stereo e mono
- ☐ Riproduzione di 64 canali audio, ognuno con una frequenza di campionamento arbitraria
- ☐ Registrazione ADC con frequenze di campionamento: 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1 and 48 KHz

AC '97 Codec Mixer	☐ Dithering per registrazione a 8 e 16 bit
	☐ Mixa sorgenti audio EMU10K1 e sorgenti analogiche quali CD Audio, Line In, Microfono, Ausiliario e TAD
	☐ Sorgente di ingresso selezionabile o mixaggio di varie sorgenti per la registrazione
	☐ Conversione analogico-digitale a 16 bit di ingressi analogici alla frequenza di campionamento 48 KHz
Controllo del volume	☐ Controllo software di registrazione e riproduzione di Master, Digitized Voice, e di ingressi da dispositivi MIDI, audio CD, Line, microfono, ausiliario, TAD, SPDIF, dispositivi Wave/ DirectSound, CD digitale (CD SPDIF)
	☐ Controllo separato di bassi e alti
	☐ Controllo separato frontale e posteriore
	☐ Controllo di silenziamento e bilanciamento per singole sorgenti di riproduzione
Decodifica Dolby Digital (AC-3)	☐ Decodifica Dolby Digital (AC-3) a 5.1 canali o passaggio a Dolby Digital compresso Flusso (AC-3) PCM SPDIF a un decodificatore esterno
	☐ Ridirezionamento dei bassi: Miglioramento dell'uscita dei bassi su subwoofer per piccoli sistemi di altoparlanti satellite
Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)	☐ Tecnologia multi-altoparlante
	☐ Algoritmi di panning e mixaggio di qualità professionale
	☐ Miscela sorgenti mono o stereo su 5.1 canali

Connettività

Scheda Sound Blaster Live! Player 5.1

Ingressi audio

- ☐ Un ingresso Line analogico tramite jack stereo sulla staffa posteriore
- ☐ Un ingresso analogico Microfono mono tramite jack stereo sulla staffa posteriore
- ☐ Ingresso analogico CD_IN tramite connettore Molex a 4 pin sulla scheda
- ☐ Ingresso analogico AUX_IN tramite connettore Molex a 4 pin sulla scheda
- ☐ Ingresso analogico TAD tramite connettore Molex a 4 pin sulla scheda
- ☐ Ingresso digitale CD_SPDIF tramite connettore Molex a 2 pin sulla scheda, che accetta frequenze di campionamento di 32, 44,1 e 48 KHz

Uscite audio

- ☐ ANALOG OUT/DIGITAL OUT mediante un minijack a 4 poli da 3,5 mm minijack sulla staffa posteriore
 - ANALOG OUT: Canali centrale e subwoofer
 - DIGITAL OUT: Uscite digitali SPDIF posteriore, centrale e subwoofer
- ☐ Tre uscite analogiche Line mediante jack stereo sulla staffa posteriore, Line-Out 1, 2 e 3
- ☐ Supporto di cuffie stereo (impedenza 32 ohm) sull'uscita Line Out frontale

Interfacce

- ☐ Interfaccia MIDI D-Sub per il collegamento a periferiche MIDI esterne. Utilizzabile anche come porta Joystick
- ☐ Basetta AUD_EXT 2x20 pin per il collegamento all'unità Live!

Emulazione SB in MS-DOS/ Windows 95/98/Me

Cenni preliminari

Le vecchie versioni dei giochi presenti sul mercato sono stati progettati solo per MS-DOS. SB Live! supporta i giochi per MS-DOS. Esistono due modi per eseguire i giochi per MS-DOS:

☐ **Dalla finestra MS-DOS in Windows 95/98/Me (consigliato)**

Per aprire la finestra:

- Fare clic su **Start (Avvio in Windows 95) -> Programmi -> Prompt di MS-DOS.**

☐ **Nella modalità MS-DOS in Windows 95/98**

Possono esservi dei casi in cui non è possibile o non si desidera eseguire i giochi dalla finestra MS-DOS. Il gioco potrebbe non essere compatibile con Windows 95/98, o le risorse del sistema potrebbero essere insufficienti per consentire di eseguire il gioco con Windows 95/98 già caricato. In questi casi, usare la modalità MS-DOS, nella quale vengono caricate solo le porzioni in modalità reale di Windows 95/98.

Per riavviare il sistema in modalità MS-DOS da Windows 95/98:

1. Fare clic su **Start -> Chiudi sessione.**
2. Scegliere **Riavvia il sistema in modalità MS-DOS** e fare clic sul pulsante **OK.**

Per avviare il sistema in modalità MS-DOS durante l'avvio del sistema:

1. All'avvio, quando viene caricato Windows 95/98, tener premuto il tasto F8.
2. Nel menu di avvio, scegliere l'opzione Prompt dei comandi con supporto di rete e premere <Invio>.

Programma di installazione

Impostazioni del file AUTOEXEC.BAT

Il programma di installazione modifica i file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS.

Il programma di installazione aggiunge al file AUTOEXEC.BAT le seguenti istruzioni:

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

Le prime due istruzioni impostano le variabili d'ambiente per la scheda audio. Per spiegazioni sulle variabili, vedere "Variabili di ambiente" a pagina B-5.

La terza istruzione esegue SBEINIT.COM , ovvero il driver SB Live! per MS-DOS. È necessario affinché la scheda SB Live! funzioni correttamente in modalità MS-DOS.

SBEINIT.COM richiede che i file HIMEM.SYS e EMM386.EXE siano caricati. Se necessario, il programma di installazione aggiunge al file CONFIG.SYS le righe necessarie di HIMEM.SYS e EMM386.EXE e crea il file se non è presente.

Nel caso, piuttosto raro, che un programma non possa essere eseguito con la memoria espansa, è sufficiente aggiungere il parametro NOEMS al gestore della memoria. Ad esempio:

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

È possibile caricare il driver nella memoria alta nel file AUTOEXEC.BAT, anche se ciò non si verifica per impostazione predefinita. Ad esempio:

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

Non eliminare il gestore della memoria. Se SBEINIT.COM non riesce a eseguire SBELOAD.EXE o SBECFG.EXE, non cercare di caricare SBEINIT.COM nella memoria alta quando si usa l'opzione NOEMS. Nel caso, piuttosto raro, che un gioco per MS-DOS non possa essere eseguito con un gestore della memoria, non sarà possibile usare la scheda SB Live! con quel particolare gioco.

Impostazioni del file CONFIG.SYS

Impostazione delle risorse di sistema



Nelle tabelle seguenti, i valori consigliati sono evidenziati in grassetto.

Indirizzi di I/O (Input/ Output)

Il programma di installazione aggiunge al file CONFIG.SYS le seguenti istruzioni:

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

Questa sezione spiega le seguenti risorse software di emulazione - non le risorse hardware - SB della scheda:

- ☐ Indirizzi di I/O (Input/Output)
- ☐ Linea IRQ (Interrupt Request)
- ☐ Canale DMA (Direct Memory Access)

Se la scheda è in conflitto con una periferica, potrebbe essere necessario modificarne le impostazioni delle risorse. Per maggiori informazioni, vedere "Risoluzione dei conflitti di I/O" a pagina C-7.

Quando si apportano delle modifiche all'impostazione delle risorse, assicurarsi che anche le variabili d'ambiente (vedere "Variabili di ambiente" a pagina B-5) riflettano tali modifiche. Per visualizzare le variabili di sistema, digitare **SET** dal prompt di DOS.

Gli indirizzi di I/O sono aree di comunicazione usate dalla CPU centrale del computer per distinguere le periferiche collegate al sistema quando i dati vengono inviati o ricevuti.

Tabella B-1: Possibili indirizzi di I/O predefiniti.

Periferica	Intervallo indirizzi di I/O predefiniti
Interfaccia SB	220H - 22FH 240H - 24FH 260H - 26FH 280H - 28FH

Tabella B-1:*Possibili indirizzi di I/O predefiniti.*

Periferica	Intervallo indirizzi di I/O predefiniti
Interfaccia MIDI MPU-401 UART	300H - 301H 310H - 311H 320H - 321H 330H - 331H
Sintetizzatore musicale stereo	388H - 38BH

Linea IRQ (Interrupt Request)

Una linea IRQ è una linea di segnale utilizzata dalle periferiche per notificare alla CPU del computer l'invio e la ricezione di dati da elaborare.

Tabella B-2:*Possibile assegnazione predefinita della linea IRQ.*

Periferica	Linee IRQ predefinite
Interfaccia SB	5, 7, 9, 10

Canale DMA (Direct Memory Access)

Un canale DMS è un canale di dati usato da una periferica per trasferire i dati direttamente alla memoria del sistema e viceversa.

Tabella B-3:*Possibile assegnazione predefinita del canale DMA*

Uso	Canali DMA predefiniti
Primo canale DMA	0, 1, 3
Secondo canale DMA	5, 6, 7

Variabili di ambiente

Le variabili di ambiente vengono usate per passare le informazioni sulla configurazione hardware al software di sistema. Per MS-DOS, la scheda audio comprende:

- ☐ Variabile di ambiente CTSYN
- ☐ Variabile di ambiente BLASTER

Variabile di ambiente CTSYN

La variabile di ambiente CTSYN punta alla posizione del file CTSYN.INI, che normalmente si trova nella directory Windows. La sintassi di questa variabile è la seguente:

CTSYN=percorso

dove percorso è la posizione del file CTSYN.INI.

Variabile di ambiente BLASTER

La variabile di ambiente BLASTER specifica l'indirizzo base di I/O, la linea IRQ e i canali DMA dell'interfaccia SB. La sintassi del comando è:

BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

I parametri del comando sono i seguenti.

Il

parametro specifica

Axxx	l'indirizzo base di I/O dell'interfaccia SB.
Ix	la linea IRQ usata dall'interfaccia audio.
Dx	il primo canale DMA usato dall'interfaccia audio.
Hx	il secondo canale DMA usato dall'interfaccia audio.
Pxxx	l'indirizzo base di I/O usato dall'interfaccia MPU-401 UART.
Tx	il tipo di scheda x deve essere 6.

Identificazione delle risorse



Affinché SBECFG.EXE venga eseguito correttamente, il driver per MS-DOS SBEINIT.COM deve essere attivo.

Per identificare le risorse di Emulazione SB Live! in Windows 95/98:

1. Fare clic su **Start/Avvio -> Impostazioni -> Pannello di controllo**.
2. Nella finestra **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Sistema**.
3. Nella finestra di dialogo **Proprietà: Sistema**, fare clic sulla scheda **Gestione periferiche**.
4. Fare doppio clic su **Periferiche varie Creative**, quindi fare clic doppio clic su **Emulazione SB Live! SB16 Creative**.
5. Fare clic sulla scheda **Risorse**.

Per configurare i giochi per MS-DOS da usare con la scheda SB Live!, è possibile usare le informazioni nell'elenco delle risorse.

È possibile che l'elenco delle risorse contenga tre voci di intervallo di Input/Output e due voci di accesso diretto alla memoria. Tali voci corrispondono alla sequenza di voci nella Tabella B-1 e Tabella B-3. Se il numero di voci non corrisponde, l'indirizzo I/O o il canale DMA possono servire per identificare l'identità della periferica.

Per identificare le risorse di Emulazione SB Live! SB16 attive in modalità MS-DOS:

1. Passare alla directory del driver DOS di SB Live! , vale a dire:
C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV
2. Digitare **SBECFG** e premere <Invio>.

Alcuni giochi meno recenti potrebbero non rilevare la scheda SB Live! in presenza di determinate impostazioni delle risorse. Tipicamente questi giochi si aspettano che la scheda si trovi in un determinato set di risorse e non effettuano il caricamento se le risorse non vengono rilevate. Se si hanno dei giochi per MS-DOS non recenti che non vengono eseguiti correttamente, provare a modificare la configurazione di Emulazione SB Live! SB16. Usare le seguenti indicazioni come guida:

Problema: l'Emulazione Sound Blaster non viene riconosciuta.

Soluzione: Impostare l'IRQ di emulazione SB fra 5 e 7, usare il canale DMA 1 e la porta dell'interfaccia SB 220.

Problema: l'emulazione MPU-401 non viene riconosciuta.

Soluzione: usare l'indirizzo di porta 330.

Selezione delle migliori opzioni audio per i giochi

La maggior parte dei giochi per MS-DOS che includono funzionalità audio, prevedono alcune procedure per l'impostazione audio. Generalmente nel corso delle procedure viene presentato un elenco delle schede o periferiche audio più comuni fra le quali scegliere.

Il metodo impiegato dai giochi per presentare le opzioni audio può variare notevolmente. In alcuni casi è possibile che venga presentata un'unica scelta che corrisponde a una particolare periferica quale, ad esempio, Sound Blaster, Sound Blaster 16 e Roland Sound Canvas. In altri casi potrebbero essere disponibili opzioni separate per musica e audio digitale; ad esempio, musica General MIDI con audio digitale Sound Blaster. Spesso, in questo caso, è necessario configurare due menu separati.

Alcuni giochi consentono di impostare l'indirizzo della porte MIDI e IRQ per la musica e l'audio. Assicurarsi che queste impostazioni corrispondano ai valori visualizzati da SBECFG.EXE o nella scheda Risorse di Creative SB Live! Finestra di dialogo Proprietà emulazione SB 16.

Alcuni giochi offrono come opzione MPU-401/Roland (General MIDI o MT-32/LAPC-1). Spesso questi giochi consentono di impostare l'indirizzo della porta MIDI. Assicurarsi che corrispondano all'indirizzo MIDI nell'elenco Risorse della scheda Risorse di Creative SB Live! Finestra di dialogo Proprietà emulazione SB 16. Lo stesso valore si ritrova sotto "Emulazione MPU-401 (General MIDI, Roland MT-32/LAPC-1)", visualizzato da SBECFG.EXE in modalità MS-DOS. Quando si seleziona per la musica Roland MT-32 or LAPC-1, ricordarsi di attivare la patch MT-32 MIDI con il programma SBEMIXER.

Opzioni per la musica

La maggior parte dei giochi MS-DOS presenta all'avvio un menu di possibili suoni. Se è possibile scegliere tra General MIDI e MT-32, scegliere sempre General MIDI, perché fornirà la qualità audio migliore. Se è necessario utilizzare MT-32, si deve prima passare dal set di strumenti General MIDI (predefinito) al set di strumenti MT-32 utilizzando SBEMIXER. Assicurarsi di ritornare al set General MIDI quando non si utilizza più il set MT-32.

Opzioni per l'audio digitale

SB Live! supporta l'emulazione dell'audio digitale di Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 e Adlib. Se un'applicazione prevede tutte queste possibilità, specificare le scelte nell'ordine seguente:

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

Utility in modalità MS-DOS

La scheda SB Live! include alcune utility per MS-DOS. Queste utility richiedono il caricamento del driver SB Live! per DOS SBEINIT.COM.

SBECFG.EXE

Utilizzare l'utility SBECFG.EXE per ottenere le impostazioni hardware e lo stato della scheda SB Live. Digitando **SBECFG.EXE** al prompt di MS-DOS, vengono visualizzate le seguenti impostazioni hardware:

- ☐ Impostazioni hardware PCI: Porta, IRQ
- ☐ Emulazione Sound Blaster: Porta, IRQ, DMA
- ☐ Emulazione MPU-401 (GM, Roland MT-32/LAPC-1): Porta
- ☐ Emulazione Adlib: Porta

Le impostazioni di emulazione vengono visualizzate solo se sono attivate.

SBEMIXER.EXE

Utilizzare SBEMIXER.EXE per cambiare i livelli del volume del set di strumenti MPU-401 utilizzato sulla scheda SB Live!. È possibile eseguire SBEMIXER.EXE dalla riga di comando, utile per gli utenti avanzati che desiderano impostare dei file batch con particolari livelli del volume, o dallo schermo SBEMIXER. Le impostazioni per SBEMIXER.EXE sono indipendenti dalle impostazioni di Creative Mixer in Windows 95/98/Me.

Per impostare i valori di SBEMIXER nella riga di comando:

Al prompt di DOS, digitare il comando SBEMIXER in una sola riga. La sintassi del comando è:

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

dove le parentesi quadre [] denotano parametri opzionali:

Il

parametro specifica

/S:x Il volume del sintetizzatore. x può assumere valori compresi tra 0 e 127.

/W:x Il volume Wave. x può assumere valori compresi tra 0 e 127.

/C:x Il volume CD audio. x può assumere valori compresi tra 0 e 127.

/M:x Modalità Synth MT-32/LAPC-1. Per x, 0 è disattivato, 1 è attivo.

/? Visualizza una breve descrizione dei parametri.

Un esempio di un comando SBEMIXER è

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

indica al programma di impostare il volume del sintetizzatore su 64, il volume Wave su 120, il volume CD audio su 50 e di disattivare la modalità Synth MT-32/LAPC-1.

Per impostare i valori per SBEMIXER dallo schermo Mixer:

Al prompt di MS-DOS, digitare

SBEMIXER

L'editor interattivo consente di modificare le impostazioni del mixer con il mouse e con i tasti <Tab>, <PgSu>, <PgGiù> o con i tasti freccia.

Utilizzare il pulsante Salva per salvare le impostazioni per la sessione successiva.

SBESSET.EXE

Utilizzare SBESSET.EXE per configurare manualmente le risorse SB o disabilitare l'emulazione SB. Come impostazione predefinita, l'emulazione SB in DOS segue le impostazioni di Windows. Per esempio, se l'emulazione SB è disabilitata in Windows, quando si riavvia il computer in modalità DOS, l'emulazione SB in DOS risulterà disabilitata. In circostanze rare può essere necessario riconfigurare manualmente l'emulazione SB in DOS, per esempio se c'è un conflitto in DOS e non si riesce a riavviare il sistema in Windows. La utility SBESSET.EXE viene eseguita dalla riga di comando.

Per impostare i valori di SBESSET nella riga di comando:

Al prompt del DOS, digitare il comando `SBESSET` su un'unica riga. La sintassi del comando è:

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

dove le parentesi quadre [] denotano parametri opzionali:

Il

parametro specifica

- | | |
|-------|---|
| -Axxx | l'indirizzo base di I/O dell'interfaccia SB. |
| -Ix | la linea IRQ usata dall'interfaccia audio. |
| -Dx | il primo canale DMA usato dall'interfaccia audio. |
| -Hx | il secondo canale DMA usato dall'interfaccia audio. |
| -Pxxx | l'indirizzo base di I/O usato dall'interfaccia MPU-401 UART. |
| -dx | Modalità emulazione SB. Per x, 1 è disattivato, 0 è attivato. |
| -wx | impostare x su 1 per usare la configurazione delle risorse assegnata da Windows.
Impostare x su 0 per usare la configurazione delle risorse assegnata dall'utente. |



Vedere "Impostazione delle risorse di sistema" a pagina B-3 per ottenere un elenco dei valori possibili.

Un esempio di un comando SBESET è

SBESET -A240 -I5 -D3 -w0

indica al programma di impostare l'indirizzo base di I/O dell'interfaccia SB su 240, la linea IRQ usata dall'interfaccia audio su 5, il primo canale DMA usato dall'interfaccia audio su 3 e di usare la configurazione delle risorse assegnata da Windows.

SBEGO.EXE

Usare questa utility per verificare se l'emulazione SB16 è installata correttamente ed è in funzione.

Soluzione dei problemi

Problemi di installazione del software

Questa appendice fornisce suggerimenti per la risoluzione di alcuni problemi che possono verificarsi durante l'installazione o l'utilizzo della scheda audio.

In Windows, l'installazione non si avvia automaticamente all'inserimento del CD-ROM.

La funzione Esecuzione automatica di Windows potrebbe non essere abilitata.

Per avviare il programma di installazione dal menu di scelta rapida di Risorse del computer:

1. Fare doppio clic sull'icona **Risorse del computer** sul desktop di Windows.
2. Nella finestra **Risorse del computer**, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona dell'unità CD-ROM.
3. Dal menu di scelta rapida, fare clic su **Esecuzione automatica** e seguire le istruzioni sullo schermo.

Per attivare Esecuzione automatica mediante l'opzione Notifica inserimento automatico:

1. Fare clic su **Start -> Impostazioni -> Pannello di controllo**.
2. Nella finestra **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Sistema**.
3. Nella finestra di dialogo **Proprietà: Sistema**, fare clic sulla scheda **Gestione periferiche** e selezionare l'unità CD-ROM.
4. Fare clic sul pulsante **Proprietà**.

5. Nella finestra di dialogo **Proprietà**, fare clic sulla scheda **Impostazioni** e accertarsi che la casella di controllo **Notifica inserimento automatico** sia selezionata.
6. Fare clic sul pulsante **OK** e uscire dalla finestra di dialogo.

Problemi audio

Quando viene riprodotto un file audio, il suono o l'effetto ambientale è eccessivo.

L'ultimo preset selezionato non è un preset ambientale appropriato.

Per passare a un ambiente appropriato:

1. Aprire il programma di controllo **Environmental Audio** in AudioHQ.
2. Nell'elenco Ambienti, selezionare "Nessun effetto" o l'ambiente appropriato.

Non arriva alcun suono alle cuffie.

Accertarsi che:

- ☐ Le cuffie siano collegate al jack relativo.
- ☐ In **Altoparlante** nel pannello principale di Surround Mixer, l'opzione "Cuffie" sia selezionata.
- ☐ Nel pannello Mixer di Surround Mixer, la sorgente di registrazione selezionata sia "Quel che senti".



Se la sorgente di registrazione è "Quel che senti", è possibile selezionare una sola sorgente per volta. Quindi il suono degli altoparlanti posteriori può provenire solo dalla sorgente selezionata.

In una configurazione a 4 altoparlanti non proviene suono dagli altoparlanti posteriori.

Accertarsi che:

- ☐ Gli altoparlanti posteriori siano collegati al jack Rear Out della scheda audio.
- ☐ Se il suono viene riprodotto da una di queste sorgenti:
 - CD Audio
 - Line In
 - TAD
 - Auxiliary (AUX)
 - Microfono

Per risolvere il problema:

1. Nel pannello Mixer di Surround Mixer, accertarsi che la sorgente riprodotta sia selezionata, ovvero abilitata.
2. Selezionare la stessa sorgente impostata per la registrazione.

Per esempio, se si riproducono giochi o filmati DVD, accertarsi di avere selezionato la periferica Auxiliary e selezionare periferica ausiliaria come sorgente di registrazione in Surround Mixer.

- ☐ Se gli ambienti sono stati modificati, accertarsi di avere selezionato le sorgenti attive in Surround Mixer.

Non proviene alcun suono dagli altoparlanti.

Accertarsi che:

- ☐ Gli altoparlanti siano collegati all'uscita della scheda.
- ☐ La sorgente corretta sia selezionata nel pannello Mixer.
- ☐ Se entrambe queste condizioni sono soddisfatte e si continua a non sentire il suono, fare clic sul **segno più rosso** sul controllo **VOL** e controllare che la casella di controllo **Solo uscita digitale** sia selezionata. In caso affermativo, significa che la modalità Solo uscita digitale è impostata ed è necessario collegare degli altoparlanti digitali alla scheda audio. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione relativa all'uscita digitale della guida in linea di Surround Mixer.

Non vi è uscita audio durante la riproduzione di file digitali quali WAV, MIDI o AVI.

Accertarsi che:

- ☐ La manopola di controllo del volume degli altoparlanti, se presente, sia in posizione intermedia. Se necessario, usare Creative Mixer per regolare il volume.
- ☐ Gli altoparlanti alimentati o l'amplificatore esterno siano collegati al jack Line Out o Rear Out della scheda.

- ❑ Non c'è conflitto hardware tra la scheda e una periferica. Vedere "Risoluzione dei conflitti di I/O" a pagina C-7.
- ❑ La selezione di altoparlante del pannello principale di Surround Mixer corrisponda all'effettiva configurazione dell'altoparlante o della cuffia.
- ❑ I cursori **Audio originale** nella scheda **Master** o nella scheda **Sorgente** dell'applet Environmental Audio siano impostati su 100%.

Nessuna uscita audio durante la riproduzione di CD audio o durante l'esecuzione di giochi DOS che richiedono un CD-ROM.

Per risolvere il problema:

- Accertarsi che il connettore audio analogico dell'unità CD-ROM e che il connettore CD In della scheda audio siano collegati.

Il panning di una sorgente a volte ne disattiva il suono.

Questo problema si verifica quando si è in modalità Solo uscita digitale e il bilanciamento destro-sinistro della sorgente dell'applicazione di mixaggio esterna a Surround Mixer (potrebbe essere l'applicazione Controllo volume di Windows) è impostata sull'estremità opposta rispetto alla posizione della sorgente nel pannello principale di Surround Mixer. Per esempio, il bilanciamento del CD audio nell'applicazione Controllo volume di Windows si trova a sinistra, mentre in Surround Mixer il CD audio ha il panning impostato a destra.

Per risolvere il problema:

- Aprire l'altro mixer e centrare il bilanciamento di tutte le sorgenti di ingresso audio. Questo rende impossibile il silenziamento delle sorgenti analogiche quando si esegue il panning in Surround Mixer.

Problemi a Surround Mixer

Le impostazioni del mixer cambiano in modo inatteso ogni volta che si modifica il preset audio.

Per risolvere il problema:

- Dissociare le impostazioni del mixer.
 1. Fare clic sull'icona Opzioni preset audio nell'angolo superiore destro di Surround Mixer.
 2. Per dissociare le impostazioni del mixer, accertarsi che l'opzione **Dissocia impostazioni mixer** sia selezionata nel menu visualizzato.

Cache insufficiente per SoundFont



Lo svantaggio legato a un file SoundFont più piccolo è la minore qualità del suono.

Memoria insufficiente per caricare SoundFonts.

Questa situazione può verificarsi quando si carica o si riproduce un file MIDI compatibile con SoundFont se è stata allocata una quantità di memoria insufficiente a SoundFont.

Per allocare una maggiore quantità di memoria cache a SoundFonts:

- Nella scheda **Opzioni** dell'applet Controllo SoundFont, spostare a destra il cursore SoundFont Cache dispositivo di scorrimento verso destra.

La quantità di cache SoundFont che può essere allocata dipende dalla quantità di RAM disponibile sul sistema.

Se la quantità di memoria RAM disponibile sul sistema è ancora insufficiente:

- Nella scheda di **configurazione dei banchi** dell'applet Controllo SoundFont, selezionare un banco SoundFont più piccolo dalla casella **Seleziona banco**.
Il più piccolo banco SoundFont disponibile è di 2 MB (2MGMSMT.SF2).

Problemi al joystick

La porta joystick non funziona.

La porta joystick della scheda audio potrebbe essere in conflitto con la porta joystick di sistema.

Per risolvere il problema:

- Disattivare la porta joystick della scheda audio e usare la porta del sistema. Attenersi alla seguente procedura:
 1. Fare clic su **Start -> Impostazioni -> Pannello di controllo**.
 2. Nella finestra **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Sistema**.
 3. Nella finestra di dialogo **Proprietà: Sistema**, fare clic sulla scheda **Gestione periferiche**.
 4. Fare doppio clic su **Controller audio, video e gioco**, quindi selezionare **Creative Gameport Joystick**.
 5. Fare clic sul pulsante **Proprietà**.
 6. Nella finestra di dialogo **Proprietà**:

Se è visualizzata la casella di controllo **Configurazione originale (corrente)**:

 - Deselezionare la casella di controllo per disabilitarla.

Se è presente la casella di controllo **Disattiva in questo profilo hardware**:

 - Assicurarsi che la casella di controllo sia selezionata per disabilitarla.
 7. Fare clic su **OK** per riavviare Windows e rendere effettive le modifiche.

Quando l'interfaccia Joystick Gameport è disattivata, la voce in Gestione periferiche è contrassegnata da una croce di colore rosso.



Non apportare modifiche al BIOS se non si è esperti di software di sistema.

Risoluzione dei conflitti di I/O



Consultare la sezione Risoluzione dei problemi della Guida di Windows 95/98.

Il joystick non funziona correttamente con alcuni programmi.

È possibile che il programma usi il clock del processore del sistema per calcolare la posizione del joystick. Quando il processore è veloce, è possibile che il programma determini la posizione del joystick in modo non corretto, e stabilisca che è fuori dall'intervallo di valori validi.

Per risolvere il problema:

- Aumentare l'impostazione del parametro 8 Bit I/O Recovery Time nel BIOS del sistema, generalmente nella sezione Chipset Feature Settings. In alternativa, se disponibile, è possibile regolare la velocità del BUS AT a un clock inferiore. Se il problema persiste, provare con un joystick diverso.

Se la scheda e un'altra periferica sono impostate per utilizzare lo stesso indirizzo di I/O, è possibile che si verifichino dei conflitti fra la scheda audio e l'altra periferica.

Per risolvere i conflitti di I/O, modificare le impostazioni delle risorse della scheda audio o della periferica in conflitto usando Gestione periferiche in Windows 95/98.

Se non si sa quale scheda causa il conflitto, eliminare tutte le schede ad eccezione della scheda audio e di altre schede essenziali, quali, ad esempio, la scheda controller e le schede grafiche. Aggiungere una scheda alla volta fino a quando Gestione periferiche indica che si è verificato un conflitto.

Per risolvere i conflitti hardware in Windows 95/98:

1. Fare clic su **Start -> Impostazioni -> Pannello di controllo**.
2. Nella finestra **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Sistema**.
3. Nella finestra di dialogo **Proprietà: Sistema**, fare clic sulla scheda **Gestione periferiche**.
4. Sotto la voce Controller audio, video e gioco, selezionare il driver della scheda audio in conflitto, indicato da un punto esclamativo (!), e fare clic sul pulsante **Proprietà**.
5. Nella finestra di dialogo Proprietà, fare clic sulla scheda **Risorse**.

6. Accertarsi che la casella di controllo **Usa impostazioni automatiche** sia selezionata e fare clic sul pulsante **OK**.
7. Riavviare il sistema per consentire a Windows 95/98 di riassegnare le risorse alla scheda audio e/o alla periferica in conflitto.

Problemi in Windows NT 4.0

Viene visualizzato un errore di Service Control Manager e uno o più messaggi di errore al riavvio del sistema.

Questa situazione si verifica quando si rimuove la scheda audio dal computer dopo aver completato l'installazione delle schede Sound Blaster Live! poiché i driver della scheda audio rimossa non trovano la scheda.

Per risolvere il problema:

1. Accedere al computer come Amministratore.
2. Fare clic su **Avvio** -> **Impostazioni** -> **Pannello di controllo**.
3. Fare doppio clic sulla scheda **Multimedia** e sulla scheda **Periferiche**.
4. Nell'elenco, sotto le voci:
 - Periferiche audio
 - Strumenti e periferiche MIDIrimuovere tutte le voci ad eccezione di:
 - Audio per Creative SB Live!
 - MIDI per Creative SB Live!
 - MIDI per Creative S/W Synth
5. Fare clic sul pulsante **OK** per chiudere la finestra di dialogo.
I driver verranno rimossi.

Problemi di Encore DVD Player

Encore DVD Player non viene eseguito quando viene inserito un disco DVD nell'unità.

Per risolvere il problema:

1. Nella barra delle applicazioni di Windows fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona Disc Detector, quindi fare clic su **Proprietà**.
2. Nella scheda **Generali** della finestra di dialogo **Creative Disc Detector**, accertarsi che la casella di controllo **Abilita Disc Detector** sia selezionata.
3. Scegliere la scheda **Lettori**.
4. Selezionare la voce DVD Disc, quindi fare clic sul pulsante **Seleziona lettore**.
5. Fare clic sul pulsante **Sfoglia** nella finestra di dialogo **Proprietà dei lettori**.
6. Passare a C:\Program Files\Creative\PC- DVD Encore e fare doppio clic sulla voce **ctdvdply**
Nella casella Nome viene visualizzata la voce *ctdvdply*.
7. Fare clic sul pulsante **OK** per due volte.

A questo punto, facendo doppio clic sull'icona Disc Detector, viene eseguito Encore DVD Player.