

# Руководство пользователя

---

## Creative Sound Blaster Live! Digital Entertainment 5.1 Звуковое программное обеспечение Creative

Информация в этом документе может быть изменена без предупреждения и не накладывает никаких обязательств на компанию Creative Technology Ltd. Ни одна часть этого руководства не может быть воспроизведена или передана в каком бы то ни было виде, независимо от способа и цели, без письменного разрешения Creative Technology Ltd. Программное обеспечение, описанное в этом документе, поставляется в соответствии с лицензионным соглашением и может использоваться и копироваться только в соответствии с условиями лицензионного соглашения. Копирование программного обеспечения любым иным способом, за исключением специально разрешенных лицензионным соглашением, является нарушением закона. Лицензия позволяет делать одну копию программного обеспечения для целей архивирования.

Copyright © 1998-2000 by Creative Technology Ltd. Все права защищены.

Версия 1.0

Октябрь, 2000

Sound Blaster и Blaster являются зарегистрированными торговыми марками, а логотип Sound Blaster Live!, логотип Sound Blaster PCI EMU10K1, Environmental Audio, Creative Multi Speaker Surround и LAVA! являются торговыми марками Creative Technology Ltd. в США и (или) других странах. E-Mu и SoundFont являются зарегистрированными торговыми марками E-mu Systems, Inc.. SoundWorks является зарегистрированной торговой маркой, а MicroWorks, PCWorks, FourPointSurround и LAVA! являются торговыми марками Cambridge SoundWorks, Inc.. Microsoft, MS-DOS, и Windows являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation. Произведенное лицензией компании Dolby Laboratories. Dolby, AC-3, Pro Logic и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories© 2000 Dolby Laboratories. Все права защищены. Все другие продукты являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.

**Данный продукт защищен одним или несколькими из следующих патентов США:**

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.

## Лицензионное соглашение конечного пользователя Программного обеспечения Creative Версия 2.4, июль 2000

**ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ДАННЫЙ ДОКУМЕНТ. ИСПОЛЬЗУЯ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ВЫ БЕРЕТЕ НА СЕБЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА СОБЛЮЖДЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЙ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ. В СЛУЧАЕ НЕСОГЛАСИЯ С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ НЕ РАСПЕЧАТЫВАЙТЕ ДИСКЕТТЫ, НЕ УСТАНОВЛИВАЙТЕ И НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. ВЕРНУВ В ТЕЧЕНИЕ 15 ДНЕЙ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ВСЮ ДОКУМЕНТАЦИЮ НА НЕГО И СОПУТСТВУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ ПО МЕСТУ ПРИОБРЕТЕНИЯ, ВЫ ПОЛУЧИТЕ ОБРАТНО ПОЛНУЮ СТОИМОСТЬ ИЗДЕЛИЯ.**

Настоящий документ является юридическим соглашением между Вами и фирмой **Creative Technology Ltd.** и ее филиалами ("Creative"). Это Соглашение устанавливает положения и условия, согласно которым Creative предлагает лицензирование программного обеспечения, поставляемого в запечатанном пакете с диском вместе с соответствующей документацией и прилагаемыми комплектующими, включая, но не ограничиваясь исполняемыми программами, драйверами, библиотеками и файлами данных, относящимися к таким программам (далее, "Программное обеспечение").

### ЛИЦЕНЗИЯ

#### 1. Предоставление лицензии

Программное обеспечение лицензируется, но не продается, для использования только в соответствии с условиями данного Соглашения. Вы владеете диском или другим носителем, на который Программное обеспечение было изначально или впоследствии записано или занесено, но по соглашению между Вами и Creative (и в разрешенных пределах держателями его лицензий) Creative оставляет за собой все авторские права и права собственности на Программное обеспечение и сохраняет за собой все права, специально не предоставленные Вам.

#### 2. Для использования на одном компьютере

Программное обеспечение может одновременно использоваться только на одном компьютере одним пользователем. Вы можете переносить выполняемую часть Программного обеспечения с одного компьютера на другой, при условии, что (а) Программное обеспечение (включая любую его часть или копию) удаляется с первого компьютера и (б) не существует возможности использовать Программное обеспечение более чем на одном компьютере одновременно.

#### 3. Автономная основа

Разрешается использовать Программное обеспечение только на автономной основе, что означает, что Программное обеспечение и его функции доступны только лицу, которое физически присутствует в месте расположения компьютера, на котором установлено Программное обеспечение. Не разрешается удаленный доступ к Программному обеспечению или его функциям или передача Программного обеспечения или любой его части по любой сети или коммуникационной линии.

#### 4. Авторское право

Программное обеспечение принадлежит Creative и/или обладателям его лицензий и защищается законами США об авторских

правах и нормами международного права. Не разрешается удалять указания об авторских правах ни с одной из копий Программного обеспечения, равно как ни с одной из копий прилагаемых печатных материалов, если таковые существуют.

#### 5. Одна архивная копия

Вы можете сделать одну (1) архивную копию выполняемой части Программного обеспечения только для целей архивирования, используя Программное обеспечение на одном компьютере. На копии должны быть воспроизведены все указания об авторских правах и других правах собственности, присутствующие на оригиналах Программного обеспечения.

#### 6. Запрет на добавление и интеграцию

Не разрешается добавлять или интегрировать какую-либо часть Программного обеспечения с другой программой, кроме как в пределах, специально разрешенных законом той страны, в которой Вы находитесь. Любая часть Программного обеспечения добавленная или интегрированная с другой программой, если таковая существует, будет подчиняться положениям и условиям данного Соглашения, и Вы обязаны воспроизвести на добавленной или интегрированной части все указания об авторских и других правах собственности,

присутствующих на оригиналах Программного обеспечения.

#### 7. Сетевая версия

Если Вы приобрели “сетевую” версию Программного обеспечения, то это Соглашение применяется к установке Программного обеспечения на одном “файловом сервере”. Оно не может быть установлено на нескольких системах. Каждый “узел”, соединенный с “файловым сервером”, также должен иметь свою собственную лицензию “узловой копии” Программного обеспечения, которая является лицензией только для конкретного “узла”.

#### 8. Передача лицензий

Вы можете передавать лицензию на Программное обеспечение в том случае, если (а) Вы передаете все части или копии Программного обеспечения, (b) Вы не оставляете себе никаких частей или копий Программного обеспечения, и (с) лицо, которому передается лицензия, ознакомлено и обязуется соблюдать положения и условия данного Соглашения.

#### 9. Ограничения на использование, копирование и модификацию Программного обеспечения

За исключением случаев, явно разрешенных данным Соглашением или законодательством страны, где было приобретено Программное обеспечение, использование, копирование или изменение Программного обеспечения запрещены. Также запрещена передача вторичных лицензий на любые права, вытекающие из данного Соглашения.

#### 10. Декомпиляция, дезассемблирование или реинжиниринг

Вы признаете, что Программное обеспечение

содержит секретную и другую частную информацию, являющуюся собственностью Creative и держателей ее лицензий. Вы не имеет право, иначе чем в пределах, специально разрешенных данным Соглашением и законами страны, в которой Вы находитесь, декомпилировать, дезассемблировать или иным способом выполнять реинжиниринг Программного обеспечения или предпринимать любые иные действия для получения скрытой информации, которая не видна пользователю при нормальном использовании Программного обеспечения.

В частности Вы обязуетесь ни под каким предлогом не передавать Программное обеспечение или отображать объектный код Программного обеспечения на любом экране компьютера или делать любую твердую копию содержимого памяти объектного кода. Если Вы убеждены в том, что Вам требуется информация, касающаяся взаимодействия Программного обеспечения с другими программами, Вы не имеете права декомпилировать или дезассемблировать Программное обеспечение для получения такой информации, но можете запросить такую информацию у Creative по указанному ниже адресу. После получения такого запроса Creative определит целесообразность предоставления такой информации, и, если это так, в разумные сроки и на разумных условиях Вам будет предоставлена такая информация.

В любом случае Вы обязаны известить Creative о том, что в результате реинжиниринга или других аналогичных действий получена некая информация, при этом полученные результаты становятся

конфиденциальной информацией Creative, которая может быть использована только в связи с Программным обеспечением.

#### 11. Для программного обеспечения с функциями CDDB

Данный пакет содержит приложения, в состав которых входит программное обеспечение корпорации CDDB, Беркли, Калифорния (“Корпорация CDDB”). Программное обеспечение CDDB (“Клиент CDDB”) обеспечивает возможность интерактивной идентификации диска и получения от интерактивных серверов (“Серверы CDDB”) информации о музыкальных фрагментах, включая название фрагмента, имя исполнителя, сведения о дорожке и названии диска (“Данные CDDB”), а также выполняет некоторые другие функции.

Владелец лицензии обязуется использовать Данные CDDB, Клиента CDDB и Серверы CDDB только в личных некоммерческих целях. Владелец лицензии не имеет права переуступать, копировать и передавать третьим лицам Клиента CDDB, а также какие-либо Данные CDDB. **ВЛАДЕЛЕЦ ЛИЦЕНЗИИ НЕ ИМЕЕТ ПРАВА ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИЛИ ЭКСПЛУАТИРОВАТЬ ДАННЫЕ CDDB, КЛИЕНТА CDDB И СЕРВЕРЫ CDDB ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЕВ, РАЗРЕШЕННЫХ ЯВНО НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ.**

Владелец лицензии согласен с тем, что действие данной неисключительной лицензии на использование Данных CDDB, Клиента CDDB и Серверов CDDB прекращается в случае нарушения перечисленных условий.

В случае прекращения действия лицензии Владелец лицензии обязуется полностью прекратить всякое использование Данных CDDb, Клиента CDDb и Серверов CDDb. Корпорация CDDb сохраняет за собой все права на Данные CDDb, Клиента CDDb и Серверы CDDb, включая все права собственности. Владелец лицензии согласен с тем, что корпорация CDDb вправе применить против него свои права, вытекающие из данного Соглашения, непосредственно от своего имени.

Клиент CDDb и все Данные CDDb предоставляются по данной лицензии на условиях "КАК ЕСТЬ". CDDb не делает никаких заявлений и не предоставляет никаких гарантий, явных или подразумеваемых, относительно точности каких-либо Данных CDDb на Серверах CDDb. Корпорация CDDb оставляет за собой право удалять данные с Серверов CDDb и изменять категории данных по любым причинам, признанным корпорацией CDDb достаточными. Корпорация CDDb не гарантирует отсутствия ошибок в программном обеспечении, а также бесперебойной работы Клиента CDDb и Серверов CDDb. Корпорация CDDb не обязана предоставлять Владелцу лицензии новые расширенные или дополнительные типы данных или категории, которые могут быть созданы корпорацией CDDb в будущем.

**КОРПОРАЦИЯ CDDb НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ НИКАКИХ ГАРАНТИЙ, ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЯ ЭТИМ, ЛЮБЫЕ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ**

**ГАРАНТИИ КОММЕРЧЕСКОЙ ВЫГОДЫ И СООТВЕТСТВИЯ КОНКРЕТНОМУ НАЗНАЧЕНИЮ, А ТАКЖЕ ГАРАНТИИ ОТСУТСТВИЯ ПРАВ СОБСТВЕННОСТИ И ОТСУТСТВИЯ ПРАВОНАРУШЕНИЙ.** Корпорация CDDb не принимает на себя ответственности за результаты, полученные Владелцем лицензии при использовании Клиента CDDb и Сервера CDDb. **КОРПОРАЦИЯ CDDb НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКОЙ БЫ ТО НИ БЫЛО ВОСПЛОЩЕДОВАВШИЙ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЙ УЩЕРБ, УПУЩЕННУЮ ВЫГОДУ ИЛИ НЕДОПОЛУЧЕННУЮ ПРИБЫЛЬ.**

### **ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ ЛИЦЕНЗИИ**

Выданная Вам лицензия действует до ее прекращения. Вы можете прекратить ее действие в любое время, возвратив Программное обеспечение (включая все части и копии) Creative. Действие лицензии будет прекращено автоматически без извещения от Creative, если Вами нарушено любое из положений или условий данного Соглашения. После прекращения действия лицензии Вы обязаны вернуть Программное обеспечение (включая любые части или копии) фирме Creative. После прекращения действия лицензии Creative может добиваться реализации любых прав, предоставляемых законом. Положения данного Соглашения, которые защищают права собственности Creative, будут иметь силу после прекращения действия лицензии.

### **ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ**

Настоящей гарантией Creative гарантирует только то, что диски, на которых поставляется

Программное обеспечение, не имеют дефектов, в соответствии с гарантийным талоном или печатным руководством, прилагаемым к Программному обеспечению. Никто из дистрибьютеров, дилеров или иных сотрудников не уполномочен расширять или изменять настоящую гарантию или любые иные положения Соглашения. Creative не обязуется выполнять какие-либо иные положения, отличные от гарантий, изложенных далее в этом Соглашении.

Creative не гарантирует соответствие включенных в Программное обеспечение функций Вашим требованиям или бесперебойную и безошибочную работу Программного обеспечения или отсутствие злоумышленного кода. В данном параграфе, "злоумышленный код" означает любую программу, созданную для заражения других компьютерных программ или данных, для потребления компьютерных ресурсов, модификации, разрушения, записи или передачи данных, или для нарушения любым другим способом нормальной работы компьютера, компьютерной системы или компьютерной сети, включая вирусы, логические бомбы и аналогичные программы. **ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЕВ, ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ВЫШЕ В ДАННОМ СОГЛАШЕНИИ, ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОСТАВЛЯЕТСЯ В ТОМ ВИДЕ, В КОТОРОМ ОНО СУЩЕСТВУЕТ, БЕЗ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ, ВЫРАЖЕННЫХ В ЯВНОЙ ФОРМЕ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ КОММЕРЧЕСКОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ. CREATIVE НЕ**

## **ОБЯЗУЕТСЯ ПОСТАВЛЯТЬ МОДИФИКАЦИИ, ОБНОВЛЕНИЯ ИЛИ ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОДДЕРЖКУ ДЛЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ.**

Впоследствии Creative не будет нести никакой ответственности за точность какой-либо информации, предоставляемой Creative или персоналом технической поддержки третьих фирм, или за любые прямые или косвенные потери, понесенные в результате выполнения или невыполнения Вами действий в результате такой технической поддержки.

Вы принимаете на себя полную ответственность за выбор Программного обеспечения для достижения нужных Вам результатов, а также за установку, использование и результаты, полученные с помощью Программного обеспечения. Вы также полностью признаете риск возможного влияния этих результатов на качество и производительность Программного обеспечения. Если Программное обеспечение оказывается дефектным, Вы (а не Creative или ее дистрибьютеры или дилеры) оплачиваете полную стоимость необходимого обслуживания, ремонта или исправления.

Данная гарантия дает Вам особые юридические права, кроме которых Вы можете иметь другие права, которые зависят от страны/штата. В некоторых странах/штатах не разрешается исключение подразумеваемых гарантий, таким образом, эти исключения могут не распространяться на Вас. Creative отказывается от каких-либо гарантий, если Программное обеспечение было модифицировано, повторно упаковано или изменено любым способом третьей фирмой, отличной от Creative.

## **ОГРАНИЧЕНИЕ СРЕДСТВ ВОЗМЕЩЕНИЯ УЩЕРБА И ПОВРЕЖДЕНИЙ В СЛУЧАЕ НАРУШЕНИЯ ГАРАНТИИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО СРЕДСТВА ВОЗМЕЩЕНИЯ УЩЕРБА, ИЗЛОЖЕННЫЕ В ГАРАНТИЙНОМ ТАЛОНЕ ИЛИ ПЕЧАТНОМ РУКО- ВОДСТВЕ, ПОСТАВЛЯЕМОМ С ПРОГРАММНЫМ ОБЕСПЕЧЕНИЕМ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ CREATIVE ИЛИ ДЕРЖАТЕЛИ ЕЕ ЛИЦЕНЗИЙ НЕ НЕСУТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИЕ-ЛИБО КОСВЕННЫЕ, СЛУЧАЙНЫЕ, ОСОБЫЕ ИЛИ ВЫТЕКАЮЩИЕ УБЫТКИ ИЛИ УЩЕРБ, ПОТЕРЮ ПРИБЫЛИ, СБЕРЕЖЕНИЙ, ДОХОДА ИЛИ ДАННЫХ, СВЯЗАННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИЛИ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ CREATIVE ИЛИ ЕЕ РАСПРОСТРАНИТЕЛИ БЫЛИ ПРЕДУПРЕЖДЕНЫ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ УБЫТКОВ ИЛИ УЩЕРБА. В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ ОТВЕТ- СТВЕННОСТЬ CREATIVE НЕ БУДЕТ ПРЕВЫШАТЬ СУММУ, УПЛАЧЕННУЮ ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕЗАВИСИМО ОТ ФОРМЫ ПРЕТЕНЗИИ.**

В некоторых странах/штатах не разрешается ограничение или исключение ответственности за случайный или вытекающий ущерб, таким образом, эти исключения могут не распространяться на Вас.

### **ВОЗВРАТ ПРОДУКТА**

Если необходимо отправить Программное обеспечение Creative уполномоченному дистрибьютеру Creative или дилеру, Вы должны

оплатить доставку и другие расходы, страхующие риск потери или порчи Программного обеспечения во время транспортировки.

## **ОГРАНИЧЕННЫЕ ПРАВА ГОСУДАРСТВЕННЫХ ОРГАНОВ США**

Все Программное обеспечение и прилагаемая документация поставляется с ограниченными правами. На использование, дублирование или публикация государственными органами США распространяются ограничения, установленные в подразделе (b)(3)(ii) положений о технических данных и программном обеспечении для компьютеров 252.227-7013. Если Вы сублицензируете или используете Программное обеспечение за пределами США, вы обязаны соблюдать соответствующие законы своей страны, закон США о контроле за экспортом и английский текст данного Соглашения.

## **ПОДРЯДЧИК/ИЗГОТОВИТЕЛЬ**

Подрядчик/изготовитель Программного обеспечения:

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

## **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Данное Соглашение касается Вас, а также Вашего работодателя, сотрудников, подрядчиков и агентов, а также любых наследников. Ни Программное обеспечение, ни полученная из него информация не могут быть экспортированы, за исключением случаев, соответствующих законам США или другим положениям. Настоящее Соглашение регулируется законами штата Калифорния (за исключением ограничения, устанавливаемого

федеральным законом и регулирующего авторские права и торговые марки, зарегистрированные на федеральном уровне). Настоящее Соглашение является единственным соглашением между Вами и Creative и заменяет любые другие толкования и соглашения, включая рекламу, относящуюся к Программному обеспечению. Если какое-либо положение настоящего Соглашения оказывается недействительным или неприводимым в исполнение в какой-либо стране или каким-либо правительственным учреждением, имеющим соответствующие полномочия, это отдельное положение будет изменено так, чтобы это положение стало действительным и приводимым в исполнение, при этом все прочие положения полностью остаются в силе.

По вопросам, касающимся данного Соглашения, обращайтесь в Creative по указанному выше адресу. С вопросами об изделиях/продуктах и по техническим вопросам обращайтесь в ближайший центр технической поддержки Creative.

#### **ДОПОЛНЕНИЕ К ЛИЦЕНЗИОННОМУ СОГЛАШЕНИЮ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ MICROSOFT (WINDOWS 95)**

**ВНИМАНИЕ!** Используя программные файлы Microsoft ("Программное обеспечение Microsoft"), предоставляемые с настоящим Дополнением, Вы соглашаетесь с перечисленными ниже условиями. Если Вы не согласны с этими условиями, Вы не должны использовать Программное обеспечение Microsoft.

Программное обеспечение Microsoft предоставляется исключительно с целью замещения соответствующих файлов, поставленных вместе с предыдущей копией

лицензии на указанный выше программный продукт Microsoft ("ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ"). После установки файлы Программного обеспечения Microsoft становятся частью ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОДУКТА и на них распространяется действие положений и условий гарантии и лицензии на ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ. При отсутствии действующей лицензии на ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ использование Программного обеспечения Microsoft не допускается. Использование Программного обеспечения Microsoft каким-либо другим способом запрещено.

#### **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ЕВРОПЕЙСКОГО СОЮЗА**

ЕСЛИ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРИОБРЕТЕНО В ЕВРОПЕЙСКОМ СОЮЗЕ (ЕС), СЛЕДУЮЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ТАКЖЕ ИМЕЮТ СИЛУ ДЛЯ ВАС. ЕСЛИ СУЩЕСТВУЮТ НЕКОТОРЫЕ НЕСООТВЕТСТВИЯ МЕЖДУ ПОЛОЖЕНИЯМИ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ, УСТАНОВЛЕННЫМИ РАНЕЕ, И В ПРИВОДИМЫХ НИЖЕ ПОЛОЖЕНИЯХ, ПОСЛЕДНИЕ ПОЛОЖЕНИЯ БУДУТ ИМЕТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО.

#### **ДЕКОМПИЛЯЦИЯ**

Вы обязуетесь ни под каким предлогом не передавать Программное обеспечение или показывать объектный код Программного обеспечения на любом экране компьютера или делать любую твердую копию содержимого памяти объектного кода. Если Вы убеждены в том, что Вам требуется информация, касающаяся взаимодействия Программного обеспечения с другими программами, Вы не

имеете право декомпилировать или дезассемблировать Программное обеспечение для получения такой информации и можете запросить такую информацию у Creative по указанному ниже адресу. После получения такого запроса Creative определит целесообразность предоставления такой информации, и, если это так, в разумные сроки и на разумных условиях Вам будет предоставлена такая информация.

**ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЕВ, ПРИВЕДЕННЫХ РАНЕЕ В ДАННОМ СОГЛАШЕНИИ И ИЗЛОЖЕННЫХ В РАЗДЕЛЕ "УСТАНОВЛЕННЫЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ПРАВА", ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОСТАВЛЯЕТСЯ В ТОМ ВИДЕ, В КОТОРОМ ОНО СУЩЕСТВУЕТ, БЕЗ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ, ВЫРАЖЕННЫХ В ЯВНОЙ ФОРМЕ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ КАЧЕСТВА, КОММЕРЧЕСКОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ.**

**ОГРАНИЧЕНИЕ СРЕДСТВ ВОЗМЕЩЕНИЯ УЩЕРБА И ПОВРЕЖДЕНИЙ**  
**ОГРАНИЧЕНИЯ СРЕДСТВ ВОЗМЕЩЕНИЯ УЩЕРБА И ПОВРЕЖДЕНИЙ В ЛИЦЕНЗИОННОМ СОГЛАШЕНИИ НЕ ИМЕЮТ СИЛУ ДЛЯ УЩЕРБА, НАНЕСЕННОГО ЗДОРОВЬЮ (ВКЛЮЧАЯ СМЕРТЬ), ПРОИЗОШЕДШИХ ПО ВИНЕ CREATIVE, И РЕГУЛИРУЮТСЯ ПОЛОЖЕНИЯМИ, ИЗЛОЖЕННЫМИ В РАЗДЕЛЕ "УСТАНОВЛЕННЫЕ**

## **ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ПРАВА”.**

### **УСТАНОВЛЕННЫЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ПРАВА**

Закон Ирландии предполагает, что некоторые условия и гарантии могут подразумеваться в контрактах по продажам и в контрактах на предоставление сервисных услуг. Такие условия и гарантии настоящим исключаются, и в рамках такого исключения, в контексте данной операции, являются законными согласно ирландскому законодательству. И наоборот, если исключение таких условий и гарантий незаконно, то эти условия и гарантии будут иметь силу.

В соответствии с этим никакое положение данного Соглашения не будет наносить никакого ущерба правам, изложенным в разделах 12, 13, 14 или 14 Закона Ирландии о продаже товаров от 1893 г. (с поправками).

### **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Настоящее Соглашение регулируется законами Республики Ирландия. Версия данного Соглашения на национальном языке будет иметь силу для Программного обеспечения, приобретенного в ЕС. Настоящее Соглашение является единственным соглашением между Вами и Creative, и Вы признаете, что Creative не несет никакой ответственности за неверные предложения или действия, сделанные как самой фирмой, так и ее агентами, равно как кем-либо другим (непреднамеренно или по халатности), на которые Вы рассчитываете, заключая данное Соглашение, если такие неверные предложения или действия не были сделаны с целью обмана.

## **Информация о технике безопасности**

В следующих разделах содержатся уведомления по данным вопросам для различных стран:

**ВНИМАНИЕ!** Данное устройство предназначено для установки пользователем в персональный компьютер IBM AT, или совместимый с ним, сертифицированный CSA/TUV/UL, в месте, определенном изготовителем для доступа оператора. Обратитесь к руководству по эксплуатации/установке и/или к изготовителю оборудования, чтобы выяснить, возможна ли установка специализированных плат пользователем в данное оборудование.

### **Модификация**

Любые изменения или модификации, не утвержденные в явном виде изготовителем данного устройства, могут привести к лишению пользователя права его эксплуатации.

### **Соответствие требованиям**

Данное изделие соответствует требованиям следующих директив организаций по стандартизации:

- Директивы 89/336/ЕЕС, 92/31/ЕЕС (ЕМС)

# Содержание

---

## Введение

Универсальная звуковая система для использования развлекательных возможностей Интернета и прослушивания цифровых записей в домашних условиях.....	v
Требования к системе.....	vi
Преимущества Live!Ware .....	vi
Получение подробной информации .....	vii
Получение дополнительных сведений обращаться .....	vii
Другие рекомендации.....	vii
Соглашения в документации.....	vii
 <b>1 Установка Sound Blaster Live! Player 5.1</b>	
Описание платы.....	1-2
Установка платы .....	1-3
Подключение периферийных устройств.....	1-4
Расширение возможностей платы Sound Blaster Live!.....	1-5
Воспроизведение музыки и игры, просмотр кинофильмов .....	1-5
Просмотр фильмов DVD и игры DVD .....	1-6
Организация систем для записи и творчества.....	1-10
Размещение акустических систем .....	1-10
 <b>2 Установка программного обеспечения</b>	
Установка звуковых драйверов и приложений.....	2-1
Как пользоваться платой Sound Blaster Live! Player 5.1 .....	2-2
Удаление приложений .....	2-2
Повторная установка звуковых драйверов.....	2-3
Игра в старые игры.....	2-3



### 3 Как пользоваться платой Sound Blaster Live! Player 5.1

Обзор Creative Sound Blaster Live! .....	3-2
Creative Diagnostics .....	3-2
Creative Launcher.....	3-2
Surround Mixer .....	3-3
Переключение между аналоговым и цифровым режимами выхода.....	3-4
Включение переадресации низких частот.....	3-5
Включение декодирования Dolby Digital (AC-3).....	3-6
AudioHQ.....	3-7
Элемент управления SoundFont .....	3-7
Device Controls .....	3-10
Creative Keyboard.....	3-11
EAX Control.....	3-13
AutoEAX.....	3-13
Wave Studio .....	3-14
Creative PlayCenter 2 .....	3-15
Creative Recorder .....	3-15
Программа Creative LAVA!.....	3-16
Creative MediaRing Talk .....	3-16
Creative Keytar.....	3-17
Creative Rhythmnia .....	3-17

### 4 Назначение и использование приложений

Воспроизведение мультимедиа .....	4-1
Вид отдыха .....	4-3
Развлечения в Интернете .....	4-4
Справочник игрока .....	4-5

<b>A</b>	<b>Основные характеристики</b>	
	Функции.....	A-1
	Подключение.....	A-3
	Плата Sound Blaster Live! Player 5.1.....	A-3
<b>B</b>	<b>Эмуляция SB в MS-DOS и Windows 95/98/ME</b>	
	Общие сведения.....	B-1
	Пояснения к программе установки.....	B-2
	Параметры файла AUTOEXEC.BAT.....	B-2
	Параметры файла CONFIG.SYS.....	B-3
	Настройка системных ресурсов.....	B-3
	Адреса ввода-вывода (I/O).....	B-4
	Сигналы запроса прерывания (IRQ).....	B-4
	Каналы прямого доступа к памяти (DMA).....	B-5
	Переменные окружения.....	B-5
	Переменная окружения CTSYN.....	B-5
	Переменная окружения BLASTER.....	B-5
	Распределение ресурсов.....	B-6
	Выбор лучших звуковых параметров в игре.....	B-7
	Параметры синтезатора.....	B-8
	Параметры цифрового звука.....	B-8
	Служебные программы для MS-DOS.....	B-8
	SBECFG.EXE.....	B-9
	SBEMIXER.EXE.....	B-9
	SBESET.EXE.....	B-10
	SBEGO.EXE.....	B-11

## **С Устранение неполадок**

Проблемы при установке программного обеспечения.....	C-1
Проблемы с воспроизведением звука.....	C-2
Неполадки программы Surround Mixer .....	C-5
Недостаточно кэш-памяти для банков SoundFont .....	C-6
Неполадки джойстика .....	C-6
Устранение конфликтов ввода-вывода.....	C-7
Неполадки Windows NT 4.0 .....	C-9
Неполадки Encore DVD Player .....	C-9

# Введение

---

Универсальная звуковая система для использования развлекательных возможностей Интернета и прослушивания цифровых записей в домашних условиях

Sound Blaster Live! Player 5.1- это лучшая звуковая система для игр, просмотра фильмов, прослушивания компакт-дисков, песен MP3 и использования развлекательных возможностей Интернета. Поддерживая самый передовой на сегодняшний день стандарт—EAX, плата Sound Blaster Live! Player 5.1 создает объемную звуковую среду посредством естественных, многогранных, пространственных эффектов. Мощный звуковой процессор EMU10K1 позволяет обрабатывать звуковые сигналы с оптимальной для центрального процессора производительностью и достигать высокой верности и чистоты звучания. В сочетании с четырех- или пятиканальной акустической системой вам доставят истинное наслаждение пространственные звуковые эффекты технологии EAX в поддерживаемых играх и реалистичное звуковое сопровождение кинофильмов. С помощью программы обновления Live!Ware плата Sound Blaster Live! будет постоянно обновляться, что обеспечит поддержку самых современных технологий, новых функций и возможностей.

Если в будущем вам потребуется создать собственную музыкальную или другую аудио запись, плата Sound Blaster Live! также обеспечит многочисленные варианты модернизации, что позволит вам одновременно соединить вместе несколько цифровых и аналоговых устройств, включая клавиатуры и другие музыкальные инструменты, а также выполнить оптическое соединение с записывающими устройствами MiniDisc и DAT.

## Требования к системе

Для работы программного обеспечения Creative необходимы:

- ☐ процессор класса Genuine Intel® Pentium®  
166 МГц для Windows 95/98 или Windows Millennium Edition,  
200 МГц для Windows NT 4.0 или Windows 2000
- ☐ материнская плата с набором микросхем Intel или 100% совместимым
- ☐ Windows 95, 98 или Millennium Edition, Windows NT 4.0 или Windows 2000
- ☐ 16 Мбайт ОЗУ для Windows 95/98 или Millennium Edition (рекомендуется 32 Мбайт ОЗУ),  
32 Мбайт ОЗУ для Windows NT 4.0,  
64 Мбайт ОЗУ для Windows 2000
- ☐ 160 Мбайт свободного места на диске
- ☐ свободный короткий разъем, совместимый со спецификацией PCI 2.1
- ☐ головные телефоны или активные акустические системы (поставляются отдельно)
- ☐ привод CD-ROM необходим для установки программного обеспечения

Функция Sound Blaster Live! Player 5.1 произведет оценку необходимого дискового пространства, если задействовать ее в ходе установки. Входящие в комплект поставки приложения могут предъявлять к системе более высокие требования или требовать наличия микрофона для работы их основных функций. Обратитесь к документации конкретного приложения для получения подробных сведений.

## Преимущества Live!Ware

**Вложенные средства защищены**, поскольку ваша звуковая плата не устареет вскоре после приобретения. С помощью Live!Ware вы всегда сможете получить новые приложения и задействовать новые функции, работающие по новейшим технологиям.

**Стоимость и качество с течением времени повышаются**, так как Live!Ware постоянно предлагает новые функции для расширения возможностей платы. Каждое обновление "омолаживает" звуковую аппаратуру и позволяет пользоваться новыми функциями. Звуковая аппаратура "возрождается" вновь и вновь.

**Ваша плата не устаревает**, ведь обновления Live!Ware появляются постоянно. По мере появления новых стандартов и технологий ваша аппаратура легко адаптируется к ним— стоит только загрузить поддержку новых функций, и плата вновь становится самой современной!

## Получение подробной информации

См. интерактивное *Руководство пользователя* для получения информации о характеристиках MIDI и назначении отдельных контактов, а также инструкций по использованию различных приложений, имеющихся в звуковом пакете.

## Получение дополнительных сведений обращаться ...

- ☐ Инструкции по установке аппаратного и программного обеспечения см. в Главах 1 и 2.
- ☐ Чтобы ознакомиться с соответствующими приложениями, см. Главы 3 и 4.

## Другие рекомендации

- ☐ Ознакомьтесь с содержимым диска Demo CD, содержащим дополнительные демонстрационные программы, библиотеки и другие программы.
- ☐ Посетите сервер [www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com) для получения дополнительной информации, данных и обновлений Live!Ware.

## Соглашения в документации

В документации используются следующие соглашения:

**полужирный** Текст необходимо вводить в точности так, как он напечатан в документации.

*курсив* Название книги или заполнение места для ввода переменной информации.

**ЗАГЛАВНЫЕ** Имена каталогов, имена файлов и сокращения.



Значком блокнота помечена информация, имеющая особое значение, с которой следует ознакомиться перед продолжением работы.



Будильник привлекает внимание к предупреждениям и предостережениям, которые помогут вам избежать связанных с риском ситуаций.

# Установка Sound Blaster Live! Player 5.1

---

Эта глава состоит из следующих разделов.

- ☐ Описание платы
- ☐ Установка платы
- ☐ Подключение периферийных устройств
- ☐ Расширение возможностей платы Sound Blaster Live!
- ☐ Размещение акустических систем

## Описание платы



Разъемы выполнены в виде гнезд и двухрядных многоконтактных соединителей. Некоторые разъемы, показанные на рисунке, могут отсутствовать на вашей плате. Сведения о назначении отдельных контактов см. в интерактивном *Руководстве пользователя*, в разделе “Сведения об оборудовании”.



Линейный выход и выход заднего ряда можно использовать одновременно для акустических систем с каналом 4.1. Кроме того, разъем Analog/Digital Out можно использовать для центрального и низкочастотного громкоговорителей (LFE) в акустических системах с каналом 5.1.

На звуковой плате имеются следующие разъемы для подключения различных устройств.

### Разъем звука CD

Для подключения привода CD-ROM через звуковой кабель CD

### Разъем автоответчика

Обеспечивает подключение моносигнала от стандартного голосового модема и передачу сигнала от микрофона на модем

### Разъем Analog/Digital Out

6-канальный или уплотненный выход AC-3 SPDIF для подключения к внешним цифровым устройствам или цифровым акустическим системам. Также поддерживает аналоговые каналы центрального и низкочастотного громкоговорителей для подключения к акустическим системам с каналом 5.1.

### Разъем линейного входа

Для подключения внешних устройств (магнитофона, DAT-магнитофона или проигрывателя мини-дисков).

### Разъем микрофона

Для подключения внешнего микрофона

### Разъем линейного выхода

Для подключения активных акустических систем или внешнего усилителя А также головных телефонов.

### Разъем заднего ряда

Для подключения активных акустических систем или внешнего усилителя.

### Дополнительный разъем

Для подключения внутренних источников сигнала, например, плат MPEG или ТВ-тюнера

### Разъем CD SPDIF

Для подключения к выходу SPDIF (Digital Audio) (если имеется) на приводе CD-ROM или DVD-ROM

### Разъем Audio Extension (цифровой ввод-вывод)

Для подключения платы цифрового ввода-вывода или модуля Live! Drive.

**Предупреждение:**  
Это не интерфейс IDE. Не подключайте к IDE-устройствам.

### Разъем игрового порта/MIDI

Для подключения манипулятора или MIDI-устройства. Приобретаемый отдельно набор MIDI позволяет подключить манипулятор и MIDI-устройство одновременно.

Рис.11 Разъемы платы Sound Blaster Live!



## Установка платы



Не применяйте больших усилий при установке платы. Если плата не устанавливается должным образом, аккуратно извлеките ее из разъема и установите повторно.

1. Отключите питание системы и всех периферийных устройств.
2. Дотроньтесь до металлической панели компьютера для отвода статического электричества на землю, затем отключите кабель питания от сетевой розетки.
3. Снимите кожух системного блока компьютера.
4. Удалите металлическую заглушку, закрывающую одно из неиспользуемых отверстий под платы PCI, и отложите винт, который понадобится позже.
5. Совместите плату Sound Blaster Live! со свободным разъемом расширения PCI. Аккуратно и с равномерным усилием вставьте плату в разъем, как показано на рис. 12. Проверьте надежность установки платы в разъем расширения PCI.
6. Закрепите плату с помощью винта.
7. Установите на место кожух системного блока.
8. Подключите кабель питания к сетевой розетке и включите систему.

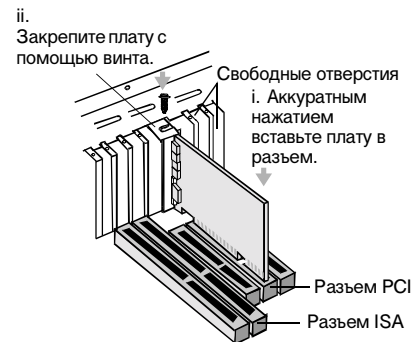


Рис.12 Установка звуковой платы в разъем расширения PCI

# Подключение периферийных устройств



- ❑ Если вы запускаете игры в режиме MS-DOS в Windows95/98 (чистый DOS-режим), то необходимо:
  - убедиться в том, что разъемы CD In и Analog Audio привода CD-ROM или PC-DVD подключены;
  - Кроме того, если имеет место искажение сигнала, не подключайте разъем CD SPDIF к разъему Digital Audio привода CD-ROM или PC-DVD.
- ❑ При подключении к разъемам Digital Audio и Analog Audio одного привода CD-ROM или PC-DVD не включайте одновременно сигналы CD Audio и CD Digital в программе Surround Mixer.

**Аналоговый режим** (по умолчанию): Для подключения каналов центрального и низкочастотного громкоговорителей.

**Цифровой режим:** Подключение к цифровым колонкам\*, проигрывателю MiniDisc или DAT-магнитофону через кабель "minijack-to-DIN".

Инструкции по переключению между цифровым и аналоговым режимами см. в разделе Переключение между аналоговым и цифровым режимами выхода на стр. 3-4.

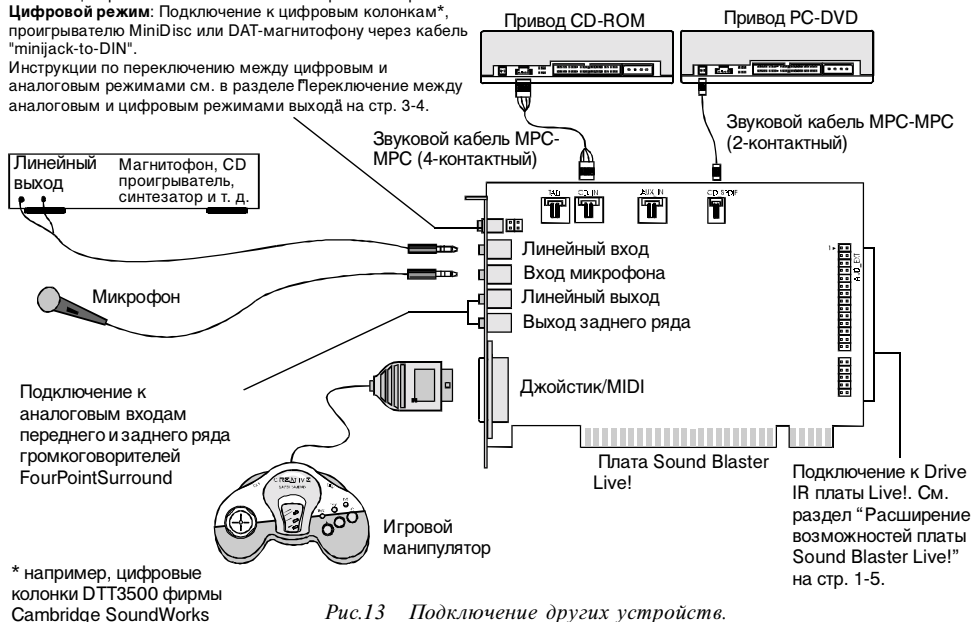


Рис.13 Подключение других устройств.

## Расширение возможностей платы Sound Blaster Live!

Воспроизведение  
музыки и игры,  
просмотр  
кинофильмов

Только плата Sound Blaster Live!, несомненно, доставит вам немало удовольствия. Для последующего расширения возможностей платы SB Live! существует несколько вариантов модернизации (предлагаются отдельно). Приведенные на нескольких следующих страницах сведения и рисунки покажут способы подключения к плате SB Live!.

- ❑ Цифровые акустические системы FourPointSurround фирмы Cambridge SoundWorks обеспечивают высококачественное звучание при подключении через разъем Digital DIN. Если вы хотите получить еще более насыщенное объемное звучание при просмотре кинофильмов, приобретите цифровые громкоговорители PlayWorks DTT3500 5.1 производства. Для организации такого подключения используется кабель "minijack-to-DIN", входящий в комплект поставки акустических систем.
- ❑ Как вариант, можно также подсоединить аналоговую акустическую систему с каналом 5.1 (например, громкоговорители DeskTop Theater 5.1 DTT2200 производства Cambridge SoundWorks) или даже 6-канальную акустическую систему для "домашнего кинотеатра". Кроме выходов Front и Rear (переднего и заднего ряда), на плате SB Live! есть разъем Analog/Digital Out, который позволяет подключить каналы центрального и низкочастотного громкоговорителей.  
Инструкции по переключению между аналоговым и цифровым режимами разъема Digital/Analog см. в разделе "Переключение между аналоговым и цифровым режимами выхода" на стр. 3-4

## Просмотр фильмов DVD и игры DVD

- Для просмотра фильмов DVD на компьютере, рекомендуется приобрести набор PC-DVD фирмы Creative, который входит в комплект поставки привода PC-DVD и платы декодера MPEG2 Encore. Вы сможете подключить декодер Encore Dxr2, Dxr3 или MPEG2 к внешнему декодеру Dolby Digital (AC-3), например, к акустическим системам DeskTop Theater. В этом случае, отключите разъем Aux In платы от разъема Audio Out декодера. Однако, при отсутствии внешней акустической системы декодера Dolby Digital (AC-3) это подключение необходимо.

\* Продолжение см. на стр. 1-10.

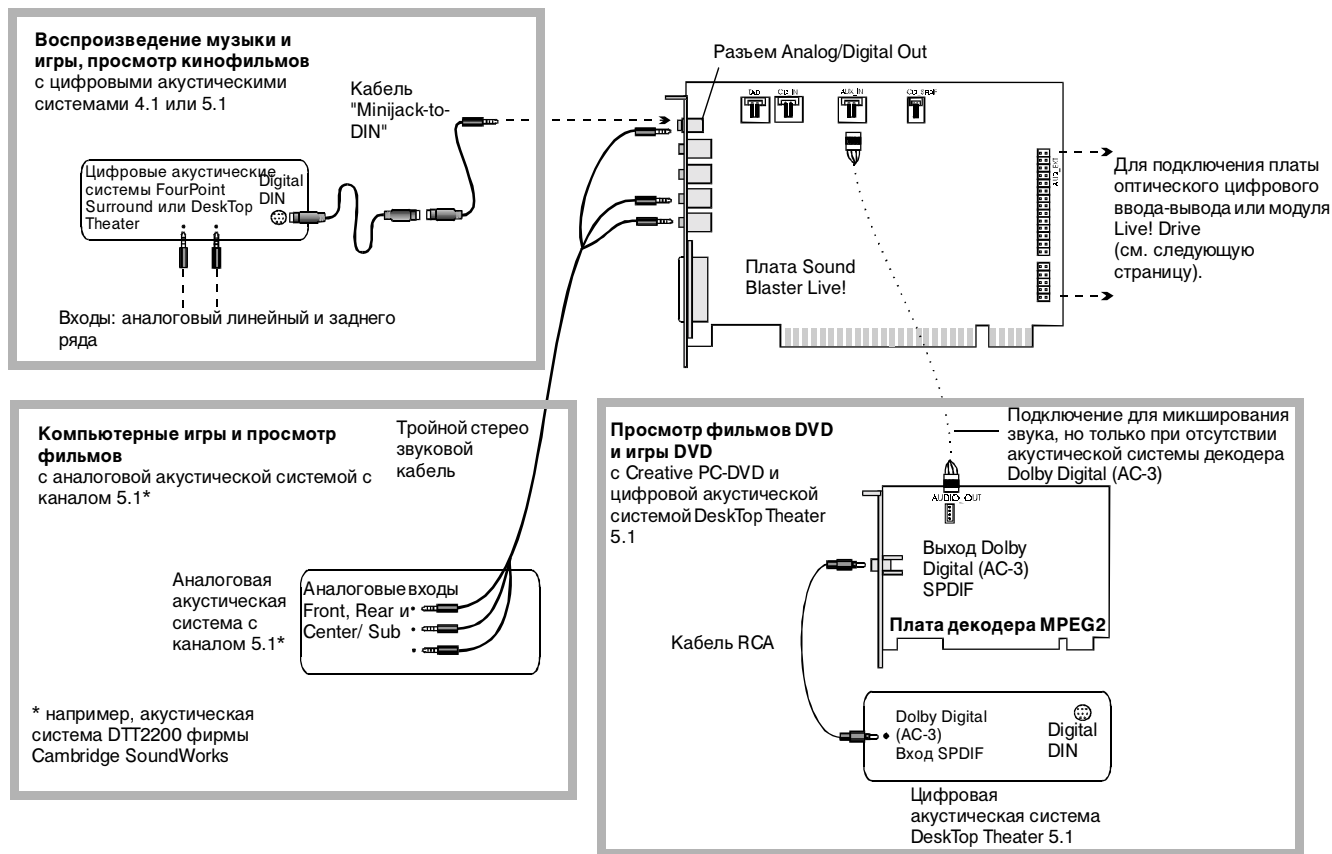
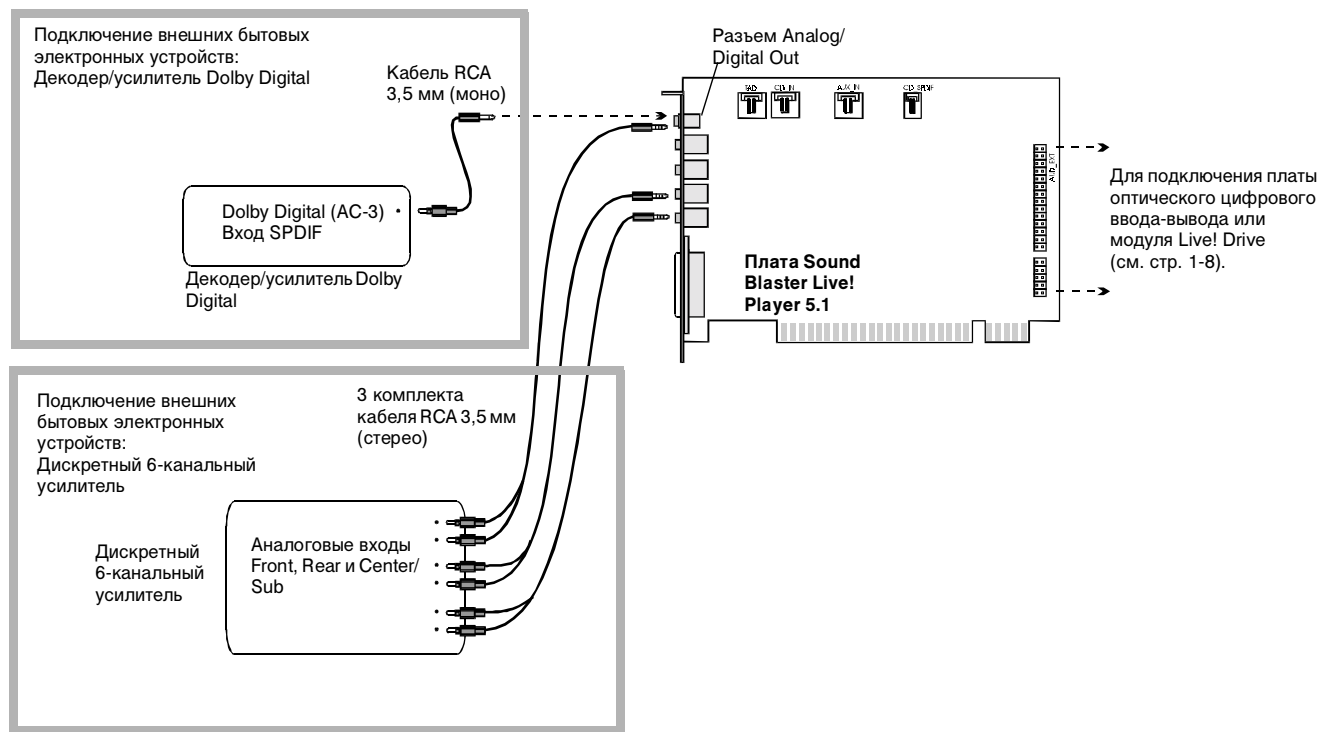
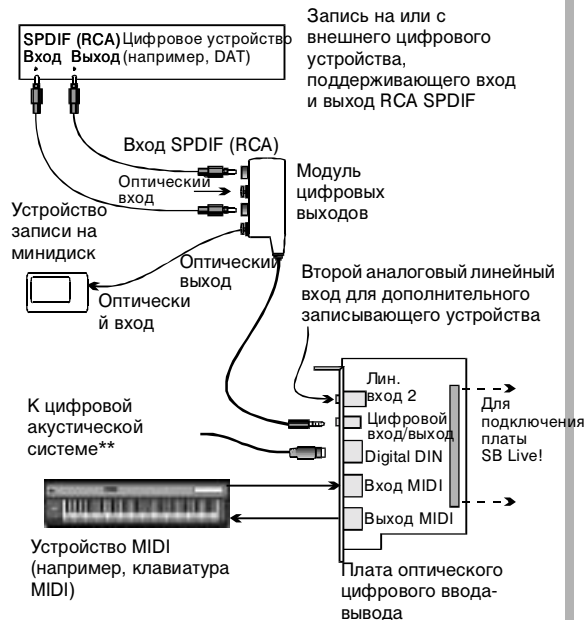


Рис.14 Подключение периферийных устройств к плате Sound Blaster Live!.

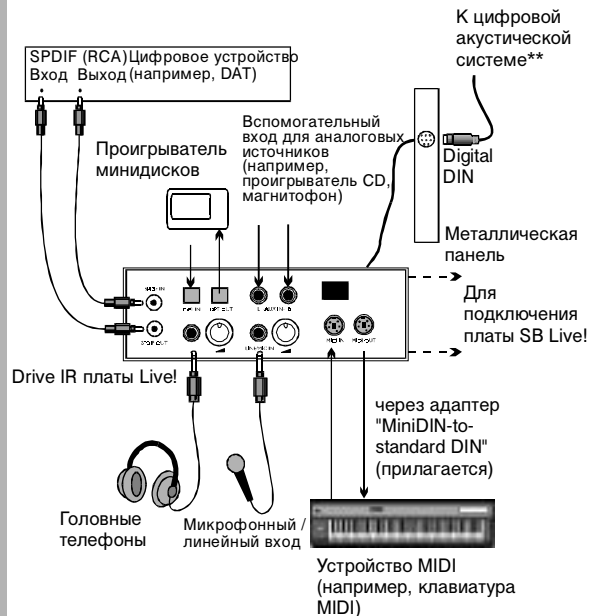


**Организация систем для записи и творчества**  
с платой оптического цифрового ввода-вывода и  
Модуль цифровых выходов



\*\*например, цифровые акустические системы FourPointSurround или DeskTop Theater 5.1\*

**Организация систем для записи и творчества**  
с Drive IR платы Live!



**Примечание.** Акустические системы FourPointSurround и Desktop Theater 5.1, модуль цифровых выходов, плата цифрового ввода-вывода, Drive IR

## Организация систем для записи и творчества

- ❑ Если вы музыкант полупрофессионального уровня, вы можете модернизировать свою плату Sound Blaster Live! с помощью платы оптического цифрового ввода-вывода (и модуля цифровых выходов) или Drive IR платы Live!.
- ❑ В любом случае, вы будете обеспечены следующим:
  - набор SPDIF (RCA) и оптических входов/выходов для записи с внешних цифровых устройств и на внешние цифровые устройства;
  - разъемы входа/выхода MIDI для подключения устройств MIDI;
  - разъем Digital DIN для подключения цифровых акустических систем, таких как FourPointSurround или DeskTop Theater 5.1;
  - второй аналоговый линейный вход, позволяющий подключить дополнительный источник сигнала (например, CD-проигрыватель) для записи.
- ❑ Drive IR платы Live! вставляется в стандартную нишу для дисководов 5¼” и обеспечивает удобный доступ к разъемам с передней панели. Для головных телефонов и микрофона используются входные штекеры ¼”, обеспечивающие высокое качество сигналов.

## Размещение акустических систем

Если используются 4 колонки, их следует расположить по углам квадрата, в центре которого находится слушатель (см. рис. 15), и направить их в сторону слушателя. Монитор компьютера не должен загораживать передние колонки. Если используется центральный громкоговоритель, разместите его на своем мониторе, направив его в сторону слушателя. Окончательное положение колонок можно подобрать, ориентируясь по наилучшему качеству звука. При наличии низкочастотного излучателя его следует располагать в углу комнаты.

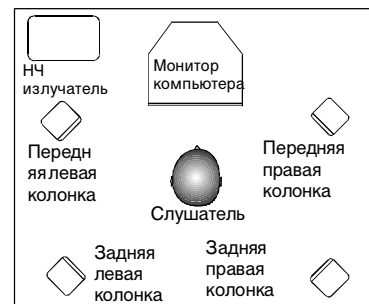


Рис.15 Рекомендуемое расположение колонок в 4-канальной конфигурации.



## Установка программного обеспечения

---

В этой главе описывается установка звукового программного обеспечения для различных операционных систем Windows. В главу включены следующие разделы.

- ☐ Установка звуковых драйверов и приложений
- ☐ Как пользоваться платой Sound Blaster Live! Player 5.1
- ☐ Удаление приложений
- ☐ Повторная установка звуковых драйверов
- ☐ Игра в старые игры

### Установка звуковых драйверов и приложений

Звуковые драйверы необходимы для управления компонентами звуковой карты. При установке этих драйверов, а также прилагаемых приложений используйте следующие указания. Эти указания относятся ко всем операционным системам Windows.

После установки звуковой карты и включения компьютера Windows автоматически обнаружит эту карту.

1. При появлении запроса о драйверах нажмите кнопку **"Отмена"**. В противном случае перейдите к шагу 2.
2. Вставьте установочный диск в привод CD-ROM.  
Диск поддерживает режим автозапуска Windows, поэтому запуск будет выполнен автоматически. Если автоматического запуска не произойдет, см. раздел "Проблемы при установке программного обеспечения" на стр. C-1.

## Установка драйверов джойстика в Windows NT 4.0



В Windows 2000 драйверы джойстика устанавливаются автоматически.

## Как пользоваться платой Sound Blaster Live! Player 5.1

## Удаление приложений

3. Выполняйте указания, появляющиеся на экране.

1. Зарегистрируйтесь в системе с правами доступа администратора.
2. Выполните команды "Пуск" -> "Настройка" -> "Панель управления".
3. Дважды щелкните значок "Мультимедиа", откройте вкладку "Устройства" и нажмите кнопку "Добавить".
4. В поле "Список драйверов" окна диалога "Добавить" выберите "Неуказанный или обновленный драйвер", а затем нажмите кнопку "ОК".
5. Вставьте компакт-диск Windows NT 4.0 в привод CD-ROM.
6. В окне диалога "Установка драйвера" введите команду **E:\DRVLIB\MULTIMED\JOYSTICK\X86** если E:\ соответствует обозначению привода CD-ROM, а затем нажмите кнопку "ОК".
7. В окне диалога "Добавление неуказанного или обновленного драйвера" выберите "Драйвер аналогового джойстика" и нажмите кнопку "ОК".
8. В окне диалога "Настройка джойстика Microsoft" нажмите кнопку "ОК".
9. При появлении соответствующего сообщения, перезагрузите компьютер.

Поздравляем! Установка платы Sound Blaster Live! Player 5.1 успешно завершена! Подробнее о работе со звуковой картой см. в других главах в этом руководстве.

Выполните следующие шаги, чтобы полностью удалить приложения перед повторной установкой с целью устранения неполадок, изменения параметров конфигурации или обновления версий. Эти указания относятся ко всем операционным системам Windows.

1. Закройте приложения звуковой платы, если они открыты. В том числе необходимо закрыть панель Creative Launcher и значок SB Live! в панели задач. Приложения, работающие во время удаления, не будут удалены.
2. Выполните команды **"Пуск" -> "Настройка" -> "Панель управления"**.
3. Дважды щелкните значок **"Установка и удаление программ"**.
4. В окне диалога **"Свойства: Установка и удаление программ"** выберите пункт **"Sound Blaster Live!"** и нажмите кнопку **"Добавить/удалить"**.
5. В окне диалога **"Creative Uninstaller"** установите флажки для элементов, подлежащих удалению, и нажмите кнопку **"Далее"**.  
Выбранные приложения будут удалены.
6. Нажмите кнопку **"ОК"**, чтобы закрыть окно диалога **"Свойства: Установка и удаление программ"**.
7. Если появится запрос, перезагрузите компьютер.

## Повторная установка звуковых драйверов

В случае повреждения звуковых драйверов можно переустановить только их.

1. Вставьте установочный диск в привод CD-ROM.  
Диск поддерживает режим автозапуска Windows, поэтому запуск будет выполнен автоматически. Если автоматического запуска не произойдет, см. раздел **"Проблемы при установке программного обеспечения"** на стр. С-1.
2. Выполняйте указания, появляющиеся на экране, пока не появится диалоговое окно **Setup Options** (Варианты установки).
3. Нажмите кнопку **Drivers only** (Только драйверы).
4. Руководствуйтесь отображаемыми на экране указаниями для завершения установки звуковых драйверов.

## Игра в старые игры

Подробнее см. Приложение В, **"Эмуляция SB в MS-DOS и Windows 95/98/ME"**.

## Как пользоваться платой Sound Blaster Live! Player 5.1

---

Плата Sound Blaster Live! Player 5.1 обеспечивается набором приложений, которые позволяют наиболее полно использовать возможности звуковой платы. Программное обеспечение, необходимое вам для работы со звуковой платой, находится в группе Sound Blaster Live!.

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

Чтобы найти и запустить эти программы, выполните команды "Пуск" -> "Программы" -> "Creative" -> "Sound Blaster Live!" Подробную информацию и детальные сведения по использованию этих приложений см. в соответствующих им справочных системах.

## Обзор Creative Sound Blaster Live!

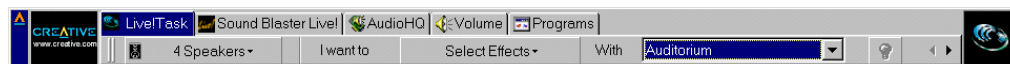
С этого лучше всего начать знакомиться с функциями платы Sound Blaster Live! и попробовать ее необыкновенные возможности. При этом используется технология PixAround, обеспечивающая всеобъемлющее впечатление и возможность панорамного "сквозного контроля", включающего большое количество близкородственных интерактивных и информативных демонстрационных версий, каждая из которых характеризует различные аспекты платы Sound Blaster Live!.

## Creative Diagnostics

Программа Creative Diagnostics используется для быстрой проверки воспроизведения звука Wave, MIDI или CD Audio, функции записи и работы акустических систем.

## Creative Launcher

Программа Creative Launcher служит для организации рабочего места и позволяет быстро открывать приложения Creative.



Панель Creative Launcher располагается в верхней части экрана. При установке программного обеспечения на панели Launcher создается несколько групповых вкладок, которые содержат ярлыки к приложениям Creative, таким как PlayCenter 2 и Surround Mixer. Возможно наличие и других ярлыков к приложениям для настройки аппаратуры, регулировки громкости или демонстрационных программ фирмы Creative.

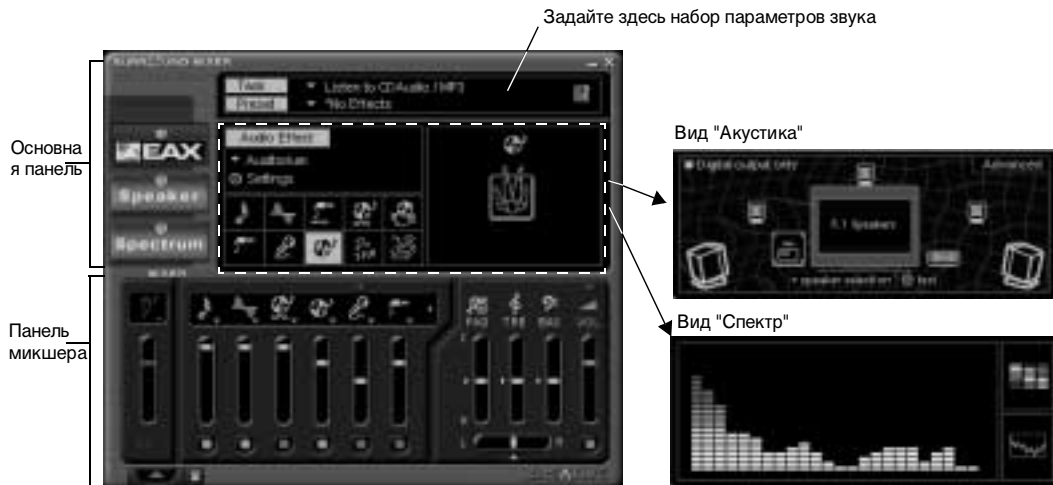
Вкладка **Live!Task** на панели Launcher позволяет использовать функцию "одним нажатием", что облегчает выполнение различных задач. Приложение можно запустить автоматически с назначенным набором предварительно установленных параметров звука.

# Surround Mixer

Программа Creative Surround Mixer является центром настройки и управления различными функциями звуковой платы. В ней имеется две "съемных" панели: **Основная панель** и **Панель микшера**.



Чтобы восстановить исходные параметры программы Surround Mixer, выполните команды "Пуск" -> "Программы" -> "Creative" -> "Sound Blaster Live!" -> "Creative Restore Defaults".



## Основная панель

Верхняя часть окна, **Основная панель**, позволяет:

- Выбирать задачи или сохранять, удалять, импортировать и экспортировать **наборы параметров звука**. Можно сохранить неограниченное количество сочетаний параметров в качестве наборов звука для выбранного выхода. Набор параметров звука, будучи выбранным, является средством автоматической настройки акустических систем, микшера и эффектов для различных целей: игры в определенную игру, записи на определенный носитель, записи или воспроизведения в определенном стиле—со своим набором положений источников звуковых сигналов для каждого стиля. Эти наборы параметров можно настроить для использования на вкладке Live!Task панели Creative Launcher.

Три кнопки в левой части основной панели позволяют выбрать один из трех видов окна:

- С помощью окна **"ЕАХ"** можно выбрать или создать набор параметров звука и расположить источники звука в пространстве.
- С помощью окна **"Акустика"** можно настроить акустические системы и выполнить их проверку.
- С помощью окна **"Спектр"** можно во время воспроизведения и записи выбрать и вывести на экран анализатор спектра.

## Панель микшера

**Панель микшера** позволяет:

- микшировать сигналы от различных источников для записи и воспроизведения;
- настраивать уровень громкости различных источников звука;
- настраивать уровень высоких и низких частот и балансировку правого и левого каналов и переднего и заднего рядов.

## Совет

- ☐ Если вы не уверены в назначении значков программы Surround Mixer, поместите курсор на значок или область окна, вызывающую сомнения, чтобы вывести на экран подсказку.

## Переключение между аналоговым и цифровым режимами выхода

По умолчанию, разъем Analog/Digital Out звуковой платы используется для вывода аналогового центрального и низкочастотного каналов. Чтобы он использовался для 6-канального или уплотненного выхода AC-3 SPDIF (режим цифрового выхода), выполните следующее:

1. На основной панели программы Surround Mixer нажмите кнопку **"Speaker"**.
2. В окне "Акустика" установите флажок **"Digital Output only"**.  
(Это можно сделать для всех акустических режимов, кроме режима "Головные телефоны".)

Кроме того, можно сделать следующее:

## Включение переадресации низких частот



Некоторые низкочастотные громкоговорители могут не воспроизводить особенно низкие частоты. Перед включением переадресации низких частот рекомендуется установить регулятор громкости низкочастотного громкоговорителя на низкий уровень. После этого увеличьте уровень громкости до нужного уровня.

## Включение декодирования Dolby Digital (AC-3)

1. На панели микшера программы Surround Mixer щелкните красный символ "плюс" над регулятором **VOL**.
2. В появившемся окне диалога установите флажок **"Digital Output only"**.  
Чтобы снова переключиться в режим аналогового выхода, снимите этот флажок. Выполненные изменения будут отражены в окне "Акустика".

В режиме Dolby Digital имеется пять каналов с полным диапазоном и один канал только для эффектов низких частот. Однако в большинстве мультимедийных акустических систем имеются дополнительные громкоговорители, которые обычно не воспроизводят низкочастотные сигналы. При включении переадресации низких частот, частоты, находящиеся в этом диапазоне и подлежащие воспроизведению через передние, задние и центральный каналы, переадресуются и добавляются к каналу, воспроизводящему низкочастотные эффекты (LFE) источника звука и обеспечивающему более насыщенный выход низких частот. Эта функция полезна при воспроизведении низких частот в играх или приложениях, для которых имеются только сигналы переднего и заднего каналов. Для включения переадресации низких частот:

1. На основной панели программы Surround Mixer нажмите кнопку **Speaker**.
2. В окне "Акустика" нажмите кнопку **"Speaker Selection"**, чтобы выбрать акустический режим 5.1, если он еще не выбран.
3. Нажмите кнопку **"Advanced"**.
4. В появившемся окне диалога нажмите кнопку **"Bass Redirection"**. При включении кнопка становится оранжевой.



При включении декодирования Dolby Digital плата SB Live! будет декодировать поток Dolby Digital в шесть отдельных аналоговых каналов. Акустическая система DeskTop Theater DTT2200 производства Cambridge SoundWorks идеально подходит для этой цели.



Таким образом, для получения удовольствия от прослушивания объемного звука из нескольких громкоговорителей не требуется внешний декодер Dolby Digital. Для включения декодирования Dolby Digital (AC-3):

1. В окне "Акустика" снимите флажок **Digital Output only**.
2. Следуйте шагам 1-3, описанным в предыдущем разделе, и затем нажмите кнопку **AC-3 Decode**, если она еще не нажата.

Однако, если необходимо использовать внешний декодер Dolby Digital, не включайте эту функцию. При такой настройке будут передаваться уплотненные выходные сигналы Dolby Digital (AC-3) PCM SPDIF через разъем Analog/Digital Out. Помните, что для платы SB Live! необходимо установить режим **Digital Output**. Кроме того, потребуется отдельный кабель с разъемом RCA 3,5 мм для подключения к декодеру.

# AudioHQ

Группа AudioHQ содержит несколько служебных программ, позволяющих просматривать, прослушивать и настраивать свойства одного или нескольких звуковых устройств компьютера.



Доступ к группе AudioHQ осуществляется одним из следующих способов:

- выполните команды "Пуск"-> "Программы" -> "Creative" -> "Sound Blaster Live!" -> "AudioHQ";
- щелкните один или два раза значок AudioHQ, расположенный в правом нижнем углу рабочего стола Windows.

## Элемент управления SoundFont

Элемент управления Creative SoundFont позволяет настраивать банки MIDI с помощью файлов и инструментов SoundFont, а также задавать алгоритм и объем памяти для кэширования.

## Настройка банка MIDI

Чтобы настроить банк MIDI

1. В окне диалога SoundFont выберите вкладку **Configure Bank**.
2. В списке **Select Bank** выберите банк MIDI, подлежащий настройке.
3. Нажмите кнопку **Load** и загрузите файл SoundFont для банка MIDI.  
Файл, загруженный последним, всегда находится в верхней строчке поля **Bank Stack**.  
Вершина стека обозначается стрелкой.
4. Чтобы заменить файл SoundFont, выберите нужный файл и нажмите кнопку **Replace**.
5. Чтобы удалить банк из стека, выберите нужный банк и нажмите кнопку **Clear**.  
Дополнительный банк удаляется путем удаления основного банка.
6. Повторите шаги 3, 4 или 5 по мере необходимости.



Помещая файл SoundFont в стек, а не замещая один файл другим, вы получаете возможность быстро вернуться к исходным звукам или выбрать новые.

Имеется возможность скрыть определенные инструменты путем загрузки одного или нескольких файлов SoundFont поверх оригинала.

При удалении файла SoundFont удаляется последняя конфигурация основного банка и всех дополнительных банков, в том числе и последняя конфигурация инструментов на вкладке **Configure Instrument**.

## Настройка инструмента

Чтобы настроить инструмент:

1. В окне диалога SoundFont выберите вкладку **Configure Instrument**.
2. В списке **Select Bank** выберите банк, инструменты которого подлежат настройке. Можно выбрать любой банк.
3. В списке **Select Instrument** выберите инструмент, подлежащий настройке. В поле **Instrument Stack**, можно увидеть название инструмента, хотя ни один инструмент на этой вкладке не загружался. Этот инструмент находится в банке, загруженном на вкладке **Configure Bank**.
4. Нажмите кнопку **Load** и загрузите файл SoundFont или файл одного инструмента (например, в формате .WAV).  
Файл, загруженный последним, всегда находится в верхней строке поля **Instrument Stack** и стрелка указывает на него.
5. Чтобы удалить инструмент из стека, выберите нужный инструмент и нажмите кнопку **Clear**.



Установка максимального объема кэш-памяти для файлов SoundFont не означает, что это пространство блокируется или резервируется. При необходимости оно может использоваться системой и для других файлов.

6. Для ускорения обработки файлов SoundFont эти файлы загружаются в память. Необходимо установить максимальный объем кэш-памяти, который могут занимать файлы SoundFont, чтобы производительность системы не страдала от недостатка памяти. Чтобы сбалансировать производительность системы, можно также задать алгоритм кэширования.

## Параметры SoundFont

На вкладке **Options** окна диалога SoundFont можно настроить следующие параметры:

Чтобы задать алгоритм кэширования:

- выберите нужный алгоритм в списке **SoundFont Cache**.

Чтобы задать объем кэш-памяти для файлов SoundFont:

- перемещением регулятора **SoundFont Cache** установите объем кэш-памяти.

Чтобы сменить устройство SoundFont:

- выберите новое устройство в списке **SoundFont Device**.



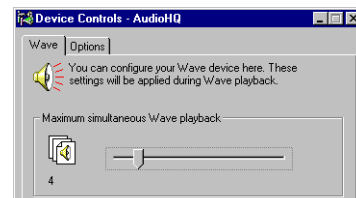
## Device Controls

Программа Device Controls позволяет настроить для воспроизведения звуковые устройства, допускающие несколько одновременных сеансов воспроизведения Wave. Например, вы можете одновременно воспроизводить и прослушивать пять дорожек Wave.

## Сеансы воспроизведения

Чтобы установить максимальное число сеансов одновременного воспроизведения Wave:

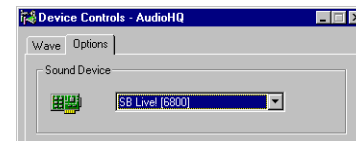
- на вкладке **Wave** переместите регулятор **Maximum Simultaneous Wave Playback** вправо, чтобы увеличить число одновременных сеансов воспроизведения Wave, или влево, чтобы уменьшить число одновременных сеансов воспроизведения.



## Звуковое устройство

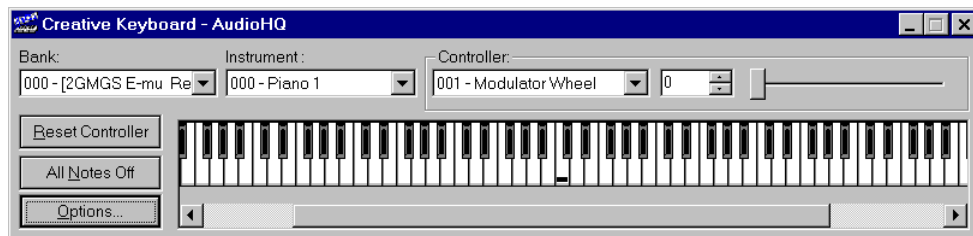
Чтобы выбрать звуковое устройство для настройки:

- на вкладке **Options** выберите устройство, подлежащее настройке, в списке Sound Device. Устройство будет незамедлительно выбрано.



## Creative Keyboard

Программа Creative Keyboard - это виртуальная клавиатура, позволяющая озвучивать ноты, воспроизводимые через устройства MIDI. Для редактирования звуков используйте программу Vienna SoundFont Studio или другой редактор звуков.



## Вход MIDI

Чтобы выбрать входное устройство MIDI:

1. В группе **Select MIDI In** окна диалога **Options** выберите правильный порт MIDI.
2. Нажмите кнопку OK.

Для прослушивания банков и инструментов MIDI можно использовать внешние устройства MIDI. Сначала подключите входное устройство MIDI к звуковой плате, а затем выберите это устройство в программе Creative Keyboard.



## Проверка инструмента

Чтобы проверить инструмент:

1. В программе Creative Keyboard выберите нужный банк и инструмент.
2. Нажимайте клавиши клавиатуры, чтобы проверить звучание. Если имеется внешнее устройство ввода MIDI, то, возможно, будет проще воспользоваться этим устройством.

## Советы

- ❑ Чтобы выбрать несколько нот для одновременного воспроизведения, используйте правую кнопку мыши для нажатия на клавиши, которые при этом будут отмечаться черными точками.
- ❑ Чтобы отпустить клавиши, щелкните их правой кнопкой одну за другой, *или* нажмите кнопку **All Notes Off**, чтобы отпустить все клавиши одновременно.
- ❑ Чтобы сыграть глissандо, перетаскивайте мышью по клавиатуре.
- ❑ Если воспроизведение продолжается слишком долго, нажмите кнопку **All Notes Off**.

## EAX Control

Элемент управления EAX позволяет настроить процессор эффектов EMU10K1. Вы можете указать компоненты, определяющие звуковые элементы, которые, в свою очередь, составляют звуковой эффект. Звуковой эффект - это моделирование реальных звуков. С программой поставляются несколько примеров развлекательных, игровых и прочих звуковых эффектов. Доступ к элементу управления EAX можно получить и из программы Creative Surround Mixer.



Из справочной системы можно узнать, как:

- ☐ настроить основные эффекты
  - добавить или удалить эффекты
  - задать тип эффекта
  - указать уровень или глубину эффекта
  - редактировать параметры или составляющие элементы эффекта
- ☐ настроить эффекты источника, т. е. уровень эффектов, прилагаемых к источнику звука
- ☐ настроить эффекты воспроизведения MIDI
- ☐ экспортировать звуковой эффект в файл
- ☐ импортировать звуковой эффект

## AutoEAX

AutoEAX позволяет указать любому звуковому приложению, какой набор параметров звука будет автоматически использоваться для активного в данный момент выхода. Чтобы автоматически использовать параметры звука, программа AutoEAX должна быть активна или выполняться в свернутом виде.



## Присвоение набора параметров звука

Для каждого звукового приложения вы можете указать набор параметров звука, который будет автоматически использоваться в зависимости от конфигурации акустического выхода. Например, при прослушивании звукового CD с помощью Creative PlayCenter 2 вы можете присвоить различные наборы параметров звука для акустических выходов "Live!Surround" и "4 Speakers".

1. В списке **Application** выберите приложение, которому будет присвоен набор параметров звука для определенного акустического выхода. Если приложение в списке отсутствует, нажмите кнопку **Browse**, чтобы найти и открыть необходимое приложение.
2. В поле **Speaker Output** выберите настраиваемый акустический выход.
3. В поле **Linked Audio Preset** выберите набор параметров звука, который вы хотите назначить для данного сочетания приложения и акустического выхода. При этом автоматически запоминается сочетание трех указанных элементов.
4. Чтобы программа AutoEAX отслеживала работу данного приложения, снимите флажок **Do not monitor this application**. Если флажок установлен, то программа AutoEAX не сможет использовать набор параметров звука для этого приложения, когда оно будет запущено.

Сведения о других функциях см. в справочной системе.

## Wave Studio

Программа Wave Studio открывает доступ к следующим функциям редактирования звука.

- ☐ Воспроизведение, редактирование и запись 8-разрядных (качество магнитной ленты) и 16-разрядных (качество компакт-диска) данных в формате Wave. Обработка данных Wave или создание оригинальных звуков с помощью специальных эффектов и операций редактирования, таких как rap, reverse, echo, mute, pan, cut, copy и paste.
- ☐ Одновременное открытие и редактирование нескольких файлов Wave.
- ☐ Импорт и экспорт файлов данных в формате raw (.RAW).

# Creative PlayCenter 2

Creative PlayCenter 2 - это новейший проигрыватель для воспроизведения звуковых CD и цифровых аудио записей (например, в формате MP3 или WMA). Кроме того, что с его помощью можно воспроизводить ваши любимые файлы цифрового звука, он также является интегрированным кодером MP3/WMA для обработки аудио записей на компакт-диске и их сжатия до файлов цифрового звука. Он может кодировать записи со скоростью, в 8 раз превышающей нормальную скорость воспроизведения, т.е. до 320 кбит/с.



# Creative Recorder

Программа Recorder позволяет записывать звук и музыку с различных источников сигнала, например, микрофона или звукового CD, и сохранять данные в файлах формата Wave (.wav).



## Программа Creative LAVA!

Программа Creative LAVA! (Live! Audio-Visual Animation) сопровождает воспроизведение различными визуальными эффектами, что увеличивает эмоциональную глубину восприятия музыки.

С помощью программы LAVA! объемные графические объекты выполняют движения, соответствующие характеру музыки, воспроизводимой с таких источников, как компакт-диски и MIDI.

Вы можете использовать различные сценарии, предлагаемые программой LAVA!, или создать собственные анимационные сценарии и обстановку.

## Creative MediaRing Talk

Creative MediaRing Talk - это программа нового поколения для голосовой связи через Интернет. Она позволяет делать междугородные и международные звонки через Интернет с вашего компьютера на другой компьютер, имеющий доступ в Интернет и оснащенный программой MediaRing Talk, а также и на любой обычный телефон, если вы являетесь абонентом службы MediaRing's ValueFone. Вам нужно только запустить программу MediaRing Talk, набрать номер, и подождать, пока программа MediaRing Talk установит необходимое соединение.



Кроме того, с помощью эффекта EAX платы Sound Blaster Live! Player 5.1 вы можете изменить свой голос, чтобы он звучал как голос другого человека (например, мужчины или женщины) при разговоре с другим абонентом. Измените свой голос, и ваш друг на другом конце провода может подумать, что он разговаривает вовсе не с вами! Чтобы воспользоваться голосовыми эффектами, нажмите кнопку Voice Effects (называемую также кнопкой EAX) и выберите в списке желаемый эффект.

## Creative Keytar

С помощью Creative Keytar, простой в использовании интерактивной программы для начинающих, вы можете мгновенно превратить свой компьютер в виртуальную систему для ритм-гитары. Щелкните рисунок в верхней части экрана, чтобы выбрать свою любимую гитару. Нажмите функциональную клавишу (F1, ..., F12), чтобы воспроизвести аккорд, и вы сможете сыграть любимые мелодии аккордами или переборами.

Одной рукой удерживайте аккорд, пока его не понадобится сменить, а другой рукой ударяйте или перебирайте струны, в зависимости от ритмической основы мелодии. Вам не придется думать о нотах, нужно только обладать чувством ритма и помнить, каким аккордам соответствуют клавиши.

## Creative Rhythmmania

Программа Creative Rhythmmania позволяет создать файл MIDI, выбрав сопровождение из профессионального набора ритмов и инструментов.

Программа Creative Rhythmmania позволяет:

- ☐ Играть с автоматическим аккомпанементом в режиме Rhythm:
  - четыре инструмента ритм-секции
  - набор стилей сопровождения
  - интерактивная аранжировка сопровождения
  - система Chord Palette
  - поддержка функций SoundFont
- ☐ Выбирать тип клавиатуры: клавиатура PC (QWERTY) или клавиатура MIDI, подключенная к компьютеру.

Принцип работы программы Rhythmmania основан на использовании образцов:

- ☐ Образец (Pattern) воспроизводится для создания автоматического аккомпанеента при исполнении.
- ☐ Образец создается или изменяется путем построения или правки сегмент (Section) за сегментом в режиме Rhythm.
- ☐ Затем образец (Pattern) объединяется с мелодией и создается последовательность (Sequence) в режиме Sequencer.

## Назначение и использование приложений

---

Плата Sound Blaster Live! Player 5.1 предоставляет в ваше распоряжение цифровые и Интернет-средства для организации отдыха, воспроизведения мультимедиа и игр. Нижеследующие справочные таблицы помогут вам выбрать те из прилагаемых приложений, которые соответствуют поставленным целям.

### Воспроизведение мультимедиа

Воспроизведе ние мультимедиа	Приложения
Фильмы DVD	Для воспроизведения фильмов DVD с помощью платы Sound Blaster Live! Player 5.1 необходим DVD-совместимый привод. Необходимо также иметь программное обеспечение DVD, которое поставляется компанией Creative. Для использования всех функций DVD вы, возможно, захотите приобрести систему DeskTop Theater 5.1 фирмы Cambridge SoundWorks или декодер Dolby Digital (AC-3).
Файлы MP3/ WMA	Программа Creative PlayCenter 2 поддерживает и автоматически воспроизводит файлы MP3 и WMA.

Воспроизведе ние мультимедиа	Приложения
Звук Wave/ CD	Используйте программу Creative PlayCenter 2 для воспроизведения файлов в формате Wave и CD Audio. Формат WAV используется для файлов цифрового звука на платформе Windows. Звук в формате CD Audio воспроизводится с компакт-дисков через привод CD-ROM.
Формат MIDI	MIDI (*.MID) - это музыкальный формат, используемый музыкантами для воспроизведения звука со встроенного синтезатора платы Sound Blaster Live! Player 5.1. Для воспроизведения файлов MIDI используйте программу Creative PlayCenter 2 или синтезатор MIDI, поставляемый с платой. Для достижения наилучшего качества загрузите банк 8Мб GM в апплете SoundFont, который находится в группе AudioHQ.
SoundFont MIDI	Многие музыканты создают музыкальные файлы, использующие экзотические и нестандартные инструменты (несовместимые с General MIDI). Эти инструменты хранятся в банках SoundFont. Такие файлы MIDI можно воспроизводить через программу Creative PlayCenter 2. Прилагаемый компакт-диск содержит много примеров MIDI с использованием высококачественных банков SoundFont.
Звук Dolby Digital (AC-3)	Плата Sound Blaster Live! обеспечивает возможность декодирования Dolby Digital (AC-3), поэтому не требуется внешний декодер Dolby Digital. Необходимо просто настроить акустические системы на режим 5.1 в программе Surround Mixer.

## Вид отдыха

Вид отдыха	Приложения
Просмотр фильмов	Чтобы получить высокое качество звука при просмотре фильмов, необходимо иметь хорошие акустические системы. Если к плате Sound Blaster Live! Player 5.1 подключено 4 или 5 колонок, выполните соответствующую настройку акустических систем в программе Surround Mixer. Для фильмов DVD рекомендуется приобрести системы PC-DVD Encore фирмы Creative и DeskTop Theater 5.1 фирмы Cambridge SoundWorks.
Воспроизведение сборных альбомов	С помощью прилагаемой программы Creative PlayCenter 2 вы можете составить собственные альбомы, состоящие из ваших любимых произведений, которые могут быть в формате CD Audio, WAV или MIDI.
Игра на гитаре	Sound Blaster Live! Player 5.1 позволяет на компьютере имитировать игру на гитаре. Программа Creative Keytar поможет превратить клавиатуру компьютера в гитару. И играть на ней с помощью мыши!
Исполнение с автоматическим аккомпанементом/Человек-оркестр	Чтобы стать человеком-оркестром, не нужно тратить на музыкальную клавиатуру. Программа Creative Rhythmania позволяет исполнять музыку на клавиатуре компьютера.

## Развлечения в Интернете

Развлечения в Интернете	Приложения
Прослушивание музыки с визуальными эффектами	С помощью технологии LAVA!, песни в формате MP3 можно ассоциировать и распространять в Интернете с собственным "музыкальным видео" (под названием MV3), содержащим качественную объемную анимацию, добавляющую к музыке динамичное визуальное выражение. Картинка на экране меняется в ритме музыки! Чтобы воспользоваться эффектами LAVA!, необходима любая графическая плата с ускорителем 3D.
Кодирование песен с компакт-диска в формат MP3 / Зарузка и воспроизведение песен MP3	Программа PlayCenter 2 позволяет записать все любимые мелодии с компакт-дисков на жесткий диск компьютера и создать базу данных для воспроизведения по специальным спискам. Вы сможете также добавлять в базу новые песни, загружая их с различных сайтов в Интернете.
Воспроизведение песен MP3 с EAX	Используйте программу Creative PlayCenter 2 для создания собственных MP3 ремиксов с разнообразными пространственными и фоновыми эффектами, например, эффектом концертного зала или ванной комнаты! Вы сможете поделиться этими обработанными песнями в формате MP3 даже с теми, у кого нет платы SB Live!.



Развлечения в Интернете	Приложения
Общение через Интернет с измененным голосом	Разговаривая через Интернет, вы можете воплотиться в другую личность! В этом вам поможет программа Creative MediaRing Talk и ее функция Voice Personas, которая использует эффекты EAX платы Sound Blaster Live! Player 5.1 для изменения вашего голоса прямо во время разговора.
Создание интерактивных Web-страниц PixAround с панорамой 360° и "горячими" звуковыми точками	Используя программу PixMaker, вы можете легко создавать насыщенные и интерактивные web-страницы или открытки с панорамой 360°. Вы даже сможете вставлять в панорамные изображения "горячие точки", с помощью которых, если щелкнуть на них мышкой, можно будет воспроизводить аудиофайлы.

## Справочник игрока

Игры	Приложения
Поддержка EAX	К вашим услугам множество игр с поддержкой EAX от ведущих производителей. Погрузитесь в мир настоящих звуков. Полный список совместимых игр имеется по адресу <a href="http://www.sblive.com">www.sblive.com</a> .
Поддержка DirectSound3D	Игры DirectSound3D (DS3D) поддерживаются платой Sound Blaster Live! Player 5.1. Источники звука располагаются в трехмерном пространстве, что улучшает впечатление от игры.
Поддержка A3D 1.0	Плата преобразует вызовы A3D в формат DirectSound3D, а это означает, что вы можете наслаждаться играми A3D.

Игры	Приложения
Совместимость с Sound Blaster	Плата обеспечивает исключительную совместимость с Sound Blaster, что позволяет не расставаться со множеством уже имеющихся популярных игр для DOS.
Наборы звуковых эффектов для старых и современных игр	Звуковые эффекты доступны, даже если игра не поддерживает EAX. С платой поставляется более 50 наборов эффектов для многих известных игр. Доступ к ним осуществляется через панель Creative Launcher. Каждой игре можно присвоить индивидуальный набор эффектов. Запустите апплет AutoEAX.
Специальные эффекты для игр без объемного звукового сопровождения	Имеется возможность создать эффекты для игр, не поддерживающих EAX, с помощью панели управления EAX, которую можно открыть с помощью программы Creative Surround Mixer.

# Основные характеристики

---

В этом разделе приводятся характеристики платы.

## Функции

### Управление шиной PCI

- ☐ Совместимое со спецификацией PCI версии 2.1
- ☐ Управление шиной сокращает задержки и повышает производительность системы

### EMU10K1

- ☐ Улучшенная обработка цифровых эффектов с аппаратным ускорением
- ☐ 32-разрядная цифровая обработка в динамическом диапазоне 192 дБ
- ☐ Запатентованный метод интерполяции по 8 точкам позволяет достичь высшего качества воспроизведения звука
- ☐ 64-голосный синтезатор с аппаратной звуковой таблицей
- ☐ Цифровые микшер и эквалайзер профессионального качества
- ☐ До 32 Мб звукового ОЗУ с переадресацией в основную память

### Стереофонический цифровой канал

- ☐ 16-разрядный дуплексный
- ☐ 16-разрядная и 8-разрядная оцифровка в стерео- и монорежиме
- ☐ Воспроизведение 64 звуковых каналов с изменяемой частотой дискретизации каждого канала

Микшер с кодером-декодером AC '97

- ☐ Частота дискретизации АЦП при записи: 8; 11,025; 16; 22,05; 24; 32; 44,1 и 48 кГц
- ☐ Проработка звука для 8-разрядной и 16-разрядной записи
- ☐ Микширование звуковых сигналов EMU10K1 и аналоговых сигналов, например, компакт-дисков, линейного, микрофонного и дополнительного входов и автоответчика
- ☐ Выбор входного сигнала или микширование сигналов от различных источников для записи
- ☐ 16-разрядное аналого-цифровое преобразование входных сигналов с частотой дискретизации 48 кГц

Регулятор громкости

- ☐ Программное управление записью и воспроизведением основного и цифрового канала, а также входов для MIDI-устройств, компакт-дисков, линейного, микрофонного и дополнительного входов, автоответчика, SPDIF, устройств Wave/DirectSound, цифровых CD (CD SPDIF)
- ☐ Раздельная регулировка по высоким и низким частотам
- ☐ Настройка баланса переднего и заднего ряда
- ☐ Отключение и управление балансом для каждого источника сигнала отдельно

Декодирование Dolby Digital (AC-3)

- ☐ Декодирование Dolby Digital (AC-3) в каналы 5.1 или передача потока уплотненных сигналов Dolby Digital (AC-3) PCM SPDIF на внешний декодер
- ☐ Переадресация низких частот: Усиление выхода низких частот на низкочастотном громкоговорителе для небольших акустических систем с дополнительными громкоговорителями

Функция Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)

- ☐ Многоканальная технология
- ☐ Профессиональные алгоритмы микширования и панорамизации
- ☐ Демикширование моно и стерео источников в каналы 5.1

# Подключение

## Плата Sound Blaster Live! Player 5.1

### Звуковые входы

- ☐ Один линейный вход через стерео разъем на задней панели
- ☐ Один аналоговый моно вход для микрофона через стерео разъем на задней панели
- ☐ Линейный аналоговый вход CD\_IN через 4-контактный разъем "Molex" на плате
- ☐ Линейный аналоговый вход AUX\_IN через 4-контактный разъем "Molex" на плате
- ☐ Линейный аналоговый вход TAD через 4-контактный разъем "Molex" на плате
- ☐ Цифровой вход CD\_SPDIF через 2-контактный разъем "Molex" на плате, частота дискретизации 32, 44,1 и 48 кГц

### Звуковые выходы

- ☐ Выход ANALOG/DIGITAL OUT через 4-контактный 3,5 мм разъем "minijack" на задней панели
  - ANALOG OUT: каналы центрального и низкочастотного громкоговорителей
  - DIGITAL OUT: цифровые выходы SPDIF передних, задних, центральных и низкочастотных громкоговорителей
- ☐ Три линейных аналоговых выхода через стереоразъемы на задней панели, линейные выходы 1, 2 и 3
- ☐ Поддержка для стереотелефонов (нагрузка 32 Ом) на линейном выходе переднего ряда

### Интерфейсы

- ☐ Интерфейс D-Sub MIDI для подключения внешних MIDI-устройств. Дублируется как игровой порт
- ☐ Разъем AUD\_EXT 2x20 контактов; для подключения к модулю Live! Drive

# Эмуляция SB в MS-DOS и Windows 95/98/ME

---

## Общие сведения

Выпускавшиеся до недавнего времени игры предназначались только для системы MS-DOS. Плата SB Live! поддерживает игры MS-DOS. Существуют два способа запуска игр под управлением MS-DOS.

- Из окна сеанса MS-DOS в Windows 95/98/ME (рекомендуемый способ)

*Чтобы открыть окно:*

- Выполните команды "Пуск" -> "Программы" -> "Сеанс MS-DOS".

- **В режиме эмуляции MS-DOS Windows 95/98**

В некоторых случаях запуск игр в окне сеанса MS-DOS нежелателен или невозможен. Игра может оказаться несовместимой с Windows 95/98, или для запуска из Windows 95/98 может оказаться недостаточно системных ресурсов. В таких случаях следует использовать режим эмуляции MS-DOS, в котором загружаются только элементы Windows 95/98, работающие в реальном режиме.

*Чтобы перезагрузить компьютер в режиме эмуляции MS-DOS, если система Windows 95/98 уже запущена:*

1. Выполните команды "Пуск" -> "Завершение работы".
2. Выберите пункт "Перезагрузить компьютер в режиме эмуляции MS-DOS" и нажмите кнопку "Да".

*Чтобы запустить режим эмуляции MS-DOS при включении системы:*

1. При начале загрузки Windows 95/98 удерживайте нажатой клавишу F8.

2. В меню загрузки выберите режим "Command Prompt Only" и нажмите клавишу <Enter>.

## Пояснения к программе установки

### Параметры файла AUTOEXEC.BAT

Программа установки изменяет файлы AUTOEXEC.BAT и CONFIG.SYS.

В ходе установки в файл AUTOEXEC.BAT добавляются следующие команды:

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

Первые две команды определяют переменные окружения для звуковой платы. Сведения об этих переменных см. в разделе “Переменные окружения” на стр. В-5.

Третья команда запускает программу SBEINIT.COM - драйвер платы SB Live! для MS-DOS. Это необходимо для правильной работы платы SB Live! в режиме MS-DOS.

Для работы программы SBEINIT.COM необходимо, чтобы были загружены файлы HIMEM.SYS и EMM386.EXE. При необходимости программа установки добавляет команды загрузки файлов HIMEM.SYS и EMM386.EXE в файл CONFIG.SYS и создает этот файл, если он отсутствует.

В тех редких случаях, когда какая-либо программа не работает с расширенной памятью, добавьте параметр NOEMS в строку вызова программы управления памятью. Например:

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

Этот драйвер можно загрузить в область верхних адресов памяти, записав команду в файл AUTOEXEC.BAT, хотя по умолчанию это не делается. Например:

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

Не следует удалять строку запуска программы управления памятью. Не пытайтесь загрузить драйвер SBEINIT.COM в область верхних адресов памяти при наличии параметра NOEMS, если программа SBEINIT.COM не может запустить файлы SBELOAD.EXE или SBECFG.EXE. Некоторые игры для MS-DOS несовместимы с программой управления памятью. Плата SB Live! с такими играми не работает.

## Параметры файла CONFIG.SYS

Программа установки добавляет следующие команды в файл CONFIG.SYS:

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

## Настройка системных ресурсов



В приводимых далее таблицах предпочтительные значения показаны жирным шрифтом.

В этом разделе описаны следующие программные - то есть не аппаратные - ресурсы эмуляции SB платы.

- ☐ Адреса ввода-вывода (I/O)
- ☐ Сигналы запроса прерывания (IRQ)
- ☐ Каналы прямого доступа к памяти (DMA)

Если возникает конфликт платы с другим устройством, имеется возможность изменить настройку ее ресурсов. Подробную информацию см. в разделе “Устранение конфликтов ввода-вывода” на стр. С-7.

При изменении распределения ресурсов необходимо соответствующим образом изменить переменные окружения (см. раздел “Переменные окружения” на стр. В-5). Просмотреть параметры системного окружения можно с помощью команды **SET** командной строки DOS.



## Адреса ввода-вывода (I/O)

Адреса ввода-вывода используются центральным процессором при связи с периферийными устройствами системы для распределения передаваемых и принимаемых данных.

**Таблица В-1: Возможные диапазоны адресов ввода-вывода по умолчанию**

Устройство	Диапазон адресов по умолчанию
Интерфейс SB	<b>220H - 22FH</b> 240H - 24FH 260H - 26FH 280H - 28FH
Интерфейс MPU-401 UART MIDI	300H - 301H 310H - 311H 320H - 321H <b>330H - 331H</b>
Музыкальный стереосинтезатор	<b>388H - 38BH</b>

## Сигналы запроса прерывания (IRQ)

Сигнал IRQ используется устройством для уведомления процессора о необходимости передачи или приема данных для обработки.

**Таблица В-2: Возможное распределение по умолчанию сигналов запроса прерывания**

Устройство	Сигнал IRQ по умолчанию
Интерфейс SB	5, 7, 9, 10

## Каналы прямого доступа к памяти (DMA)

Канал DMA используется устройством для обмена данными непосредственно с системной памятью.

**Таблица В-3: Возможные значения канала прямого доступа к памяти (DMA)**

Использование	Канал DMA по умолчанию
Первый канал DMA	0, 1, 3
Второй канал DMA	5, 6, 7

## Переменные окружения

Переменные окружения используются для передачи информации о конфигурации оборудования системному программному обеспечению. Для MS-DOS звуковая карта включает следующее:

- ☐ Переменная окружения CTSYN
- ☐ Переменная окружения BLASTER

### Переменная окружения CTSYN

Переменная окружения CTSYN указывает местонахождение файла CTSYN.INI, который обычно находится в каталоге Windows. Переменная имеет следующий формат:

CTSYN=путь

где "путь" указывает путь к файлу CTSYN.INI.

### Переменная окружения BLASTER

Переменная окружения BLASTER определяет базовый адрес ввода-вывода, сигнал IRQ и каналы DMA интерфейса SB. Формат команды:

BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

Команда имеет следующие параметры.  
см. в разделе

Параметр	Определяет
Axxx	Базовый адрес ввода-вывода интерфейса SB
Ix	Сигнал IRQ, используемый звуковым интерфейсом
Dx	Первый канал DMA, используемый звуковым интерфейсом
Hx	Второй канал DMA, используемый звуковым интерфейсом
Rxxx	Базовый адрес ввода-вывода интерфейса MPU-401 UART
Tx	Тип платы. x должен иметь значение 6.

## Распределение ресурсов

*Чтобы узнать текущее распределение ресурсов эмуляции SB Live! SB16 в Windows 95/98:*

1. Выполните команды "Пуск" -> "Настройка" -> "Панель управления".
2. В окне "Панель управления" дважды щелкните значок "Система".
3. В окне диалога "Свойства: Система" откройте вкладку "Устройства".
4. Дважды щелкните строку "Creative Miscellaneous Devices", а затем - "Creative SB Live! SB16 Emulation".
5. Откройте вкладку "Ресурсы".

Информация в списке ресурсов поможет настроить конфигурацию игр MS-DOS для работы с платой SB Live!.

Список ресурсов может содержать три записи "Диапазон ввода-вывода" и две записи "Канал DMA". Они соответствуют последовательности записей в А:Таблица В-. В-1 и А:Таблица В-. В-3. Если количество записей не совпадает, то главными идентификаторами устройства являются адрес ввода-вывода и номер канала DMA.

*Чтобы узнать текущее распределение ресурсов эмуляции SB Live! SB16 в режиме MS-DOS:*

1. Откройте каталог DOS-драйвера SB Live!, то есть:  
C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV



Драйвер MS-DOS SBEINIT.COM должен быть запущен, чтобы программа SBECFG.EXE работала

2. Введите команду **SBECFG** и нажмите клавишу <Enter>.

Некоторые старые игры могут испытывать трудности при обнаружении платы SB Live! при определенном распределении ресурсов. Обычно такие игры ожидают, что плата использует фиксированный набор ресурсов и не загружаются, если эти ресурсы не обнаружены. Если старые игры MS-DOS работают неправильно, попробуйте изменить конфигурацию эмуляции SB Live! SB16. Руководствуйтесь следующими принципами.

**Проблема.** Не распознается эмуляция Sound Blaster.

**Решение.** Попробуйте переключить сигнал IRQ эмуляции SB между 5 и 7, использовать канал DMA 1, порт 220 интерфейса SB.

**Проблема.** Эмуляция MPU-401 не распознается.

**Решение.** Используйте адрес порта 330.

## Выбор лучших звуковых параметров в игре

Большинство игр для MS-DOS, имеющих звуковое сопровождение, предоставляют некоторые возможности для настройки звука. Обычно предоставляется возможность выбора из списка наиболее распространенных звуковых плат и звуковых устройств.

В разных играх доступ к звуковым параметрам предоставляется по-разному. Некоторые могут предоставлять на выбор несколько конкретных устройств, например Sound Blaster, Sound Blaster 16, Roland Sound Canvas и т. д. Другие позволяют настроить параметры музыки и цифрового звука отдельно; например, параметры музыки General MIDI и цифрового звука Sound Blaster. В таких случаях обычно имеются два меню настройки.

Некоторые игры позволяют настроить адрес порта MIDI и номер сигнала IRQ для музыки и звука. Убедитесь, что эти параметры совпадают с отображаемыми программой SBECFG.EXE или на вкладке "Ресурсы" окна "Свойства: Creative SB Live! SB16 Emulation".

Некоторые игры предлагают выбрать MPU-401/Roland (General MIDI или MT-32/LAPC-1). Часто такие игры позволяют настроить адрес порта MIDI. Он должен соответствовать показанному в списке ресурсов на вкладке "Ресурсы" окна диалога "Свойства: Creative SB Live! SB16 Emulation". Те же значения можно найти в поле "MPU-401 (General MIDI, Roland MT-32/LAPC-1) Emulation", отображаемом программой SBECFG.EXE в режиме MS-DOS. Не забудьте включить пакет команд MT-32 MIDI в программе SBEMIXER, если для воспроизведения музыки выбрано устройство Roland MT-32 или LAPC-1.

## Параметры синтезатора

Большинство игр MS-DOS предлагают меню для выбора звуковых параметров при запуске. Если имеется возможность выбора между General MIDI и MT-32, следует выбрать General MIDI, поскольку это значение обеспечивает более высокое качество звука. Если необходимо использовать значение MT-32, то сначала следует переключиться с набора инструментов General MIDI (по умолчанию) на набор инструментов MT-32 с помощью программы SBEMIXER. По окончании использования набора инструментов MT-32 не забудьте вернуться к набору инструментов General MIDI.

## Параметры цифрового звука

Плата SB Live! поддерживает эмуляцию цифрового звука Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 и Adlib. Если приложение предлагает на выбор несколько из этих значений, руководствуйтесь при выборе следующим порядком:

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

## Служебные программы для MS-DOS

С платой SB Live! поставляется несколько служебных программ для MS-DOS. Для работы этих программ необходимо, чтобы был загружен DOS-драйвер SBEINIT.COM платы SB Live!.

## SBECFG.EXE

Используйте программу SBECFG.EXE для получения информации об аппаратных установках и состоянии платы SB Live!. Ввод команды в командной строке **SBECFG.EXE** позволяет увидеть следующие аппаратные установки:

- ☐ Настройка оборудования PCI: порт, IRQ
- ☐ Эмуляция Sound Blaster: порт, IRQ, DMA
- ☐ Эмуляция MPU-401 (GM, Roland MT-32/LAPC-1): порт
- ☐ Эмуляция Adlib: порт

Параметры эмуляции отображаются только в том случае, если они включены.

## SBEMIXER.EXE

Используйте программу SBEMIXER.EXE для изменения уровней громкости в наборе инструментов MPU-401, используемом платой SB Live!. Можно запускать программу SBEMIXER.EXE с указанием параметров в командной строке—удобно для опытных пользователей, желающих настроить управляющие файлы с определенными уровнями громкости—или пользоваться окном программы SBEMIXER. Значения в программе SBEMIXER.EXE не зависят от настройки программы Creative Mixer в Windows 95/98.

*Чтобы установить значения программы SBEMIXER из командной строки:*

В командной строке DOS введите одной строкой команду SBEMIXER. Формат команды:

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

где квадратные скобки [ ] обозначают необязательные параметры, и:

см. в разделе

<b>Параметр</b>	<b>Определяет</b>
-----------------	-------------------

/S:x	Громкость синтезатора. "x" может иметь значение от 0 до 127.
------	--

/W:x	Громкость сигнала Wave. "x" может иметь значение от 0 до 127.
------	---

/C:x	Громкость звука CD. "x" может иметь значение от 0 до 127.
------	---

/M:x	Режим синтезатора MT-32/LAPC-1. Если x=0, эмуляция выключена, если 1 - включена.
------	--

/?	Просмотр кратких описаний параметров.
----	---------------------------------------

Пример команды SBEMIXER

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

что означает "установить громкость синтезатора 64, громкость сигнала 120, громкость звука CD - 50 и отключить режим синтезатора MT-32/LAPC-1".

*Чтобы установить значения SBEMIXER в окне Mixer:*

В командной строке DOS введите

**SBEMIXER**

Режим редактирования позволяет вам изменять значения с помощью мыши, клавиш <Tab>, <PgUp>, <PgDn> или клавиш управления курсором.

Используйте кнопку "Save" для сохранения значений до следующего сеанса.

## SBESSET.EXE

Программа SBESSET.EXE служит для настройки ресурсов SB вручную и отключения эмуляции SB Emulation. По умолчанию параметры эмуляции SB в DOS повторяют параметры, заданные в Windows. Например, если в Windows эмуляция SB Emulation была отключена, то при загрузке DOS, эмуляция SB в DOS будет также отключена. В некоторых случаях может возникнуть необходимость вручную изменить конфигурацию эмуляции SB в DOS, например, при возникновении конфликта в DOS до начала загрузки Windows. Программа SBESSET.EXE запускается из командной строки.

*Чтобы установить значения программы SBESSET из командной строки:*

В командной строке DOS введите одной строкой команду SBESSET. Формат команды:

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

где квадратные скобки [ ] обозначают необязательные параметры, и:  
см. в разделе



Список возможных значений  
“Настройка системных  
ресурсов” на стр. В-3

Параметр	Определяет
-Axxx	Базовый адрес ввода-вывода интерфейса SB
-Ix	Сигнал IRQ, используемый звуковым интерфейсом
-Dx	Первый канал DMA, используемый звуковым интерфейсом
-Nx	Второй канал DMA, используемый звуковым интерфейсом
-Pxxx	Базовый адрес ввода-вывода интерфейса MPU-401 UART
-dx	Режим эмуляции SB. Если $x = 1$ , эмуляция выключена, если 0 - включена
-wx	Установите $x = 1$ , чтобы использовать конфигурацию ресурсов, заданную Windows. Установите $x = 0$ , чтобы использовать конфигурацию, заданную пользователем.

Пример команды SBESET:

```
SBESET -A240 -I5 -D3 -w0
```

что означает "задать значения: базового адреса интерфейса ввода вывода SB - 240, номер IRQ для звукового интерфейса - 5, первого канала DMA для звукового интерфейса - 3, использовать конфигурацию ресурсов, заданную в Windows".

## SBEGO.EXE

Используйте эту программу, чтобы убедиться, что эмуляция SB16 настроена правильно и работает.



# Устранение неполадок

---

## Проблемы при установке программного обеспечения

В данном приложении приводятся рекомендации относительно решения проблем, которые могут возникнуть в процессе установки и эксплуатации.

**В Windows программа установки не запускается автоматически после установки компакт-диска в привод.**

В Windows отключена функция автозапуска.

*Запуск программы установки с использованием контекстного меню значка "Мой компьютер":*

1. Дважды щелкните значок **"Мой компьютер"** на рабочем столе Windows.
2. В окне **"Мой компьютер"** щелкните значок привода CD-ROM правой кнопкой мыши.
3. Выберите пункт контекстного меню **"Автозапуск"** и руководствуйтесь отображаемыми на экране указаниями.

*Включение автозапуска с использованием функции "Автоматическое распознавание диска":*

1. Выполните команды **"Пуск" -> "Настройка" -> "Панель управления"**.
2. В окне **"Панель управления"** дважды щелкните значок **"Система"**.
3. В окне диалога **"Свойства: Система"** откройте вкладку **"Устройства"** и выберите значок привода CD-ROM.

## Проблемы с воспроизведением звука



При использовании источника записи "What U Hear" в любой момент времени можно выбрать только один источник. Поэтому в колонках заднего ряда прослушивается только сигнал от выбранного источника.

4. Нажмите кнопку "**Свойства**".
5. В окне диалога "**Свойства**" выберите вкладку "**Параметры**" и установите флажок "**Автоматическое распознавание диска**".
6. Для закрытия окна диалога нажмите кнопку "**ОК**".

**При прослушивании звуков присутствует нежелательный чрезмерный пространственный эффект или спецэффект.**

При предыдущем прослушивании был выбран нежелательный пространственный эффект.

*Включение требуемого пространственного эффекта:*

1. Откройте апплет **Environmental Audio** в группе AudioHQ.
2. В списке "Environment" выберите пункт "No effects" или требуемый пространственный эффект.

**Отсутствует звук в головных телефонах.**

*Проверьте следующее:*

- ☐ Подключение головных телефонов к выходу головных телефонов.
- ☐ В поле **Speaker** основной панели программы Surround Mixer для параметра Speaker должно быть установлено значение "Headphones".
- ☐ На панели микшера программы Surround Mixer в качестве записываемого источника выбрано "What U Hear".

**При использовании конфигурации с 4 акустическими системами задние акустические системы не звучат.**

*Проверьте следующее:*

- ☐ Убедитесь в том, что колонки заднего ряда подключены к выходу Rear Out.
- ☐ Если звук воспроизводится с одного из следующих источников:

- компакт-диск;
- Линейный вход
- автоответчик;
- дополнительный вход (AUX);
- Микрофон

*то для решения проблемы:*

1. убедитесь в том, что на панели микшера окна Surround Mixer выбран используемый в данный момент источник сигнала;
2. выберите источник, соответствующий источнику записи.

Например, при работе с играми и фильмами DVD выберите дополнительное (Auxiliary) устройство и выберите это же устройство в качестве источника записи в программе Surround Mixer.

- ☐ При изменении пространственных эффектов убедитесь в том, что активный источник выбран в программе Surround Mixer.

### **Отсутствует звук в акустических системах.**

*Проверьте следующее:*

- ☐ подключение акустических систем к выходу звуковой платы;
- ☐ правильность выбора источника сигнала на панели микшера.
- ☐ Если это не дало результатов и звук по-прежнему не прослушивается, щелкните **красный символ "плюс"** над регулятором **VOL** и проверьте, не установлен ли флажок **Digital Output Only**. Если флажок установлен, значит включены только цифровые выходы и необходимо подключить цифровые акустические системы. Подробные сведения см. в разделе "Digital Output Only" справочной системы программы Surround Mixer.

**Отсутствует звук при воспроизведении цифровых файлов, таких как файлы .WAV, MIDI или клипы AVI.**

*Проверьте следующее:*

- ☐ Убедитесь, что регуляторы громкости акустических систем, если они предусмотрены конструкцией, установлены в среднее положение. Для регулировки громкости при необходимости можно воспользоваться программой "Creative Mixer".
- ☐ Убедитесь, что активные акустические системы или внешний усилитель подключены к разъемам звуковой карты Line Out или Rear Out.
- ☐ Убедитесь в отсутствии аппаратного конфликта между звуковой картой и другими периферийными устройствами. См. раздел "Устранение конфликтов ввода-вывода" на стр. С-7.
- ☐ Значение параметра Speaker в программе Surround Mixer соответствует используемой конфигурации акустических систем или головных телефонов.
- ☐ Регуляторы **Original Sound** на вкладках **Master** и **Source** апплета Environmental Audio установлены в положение 100%.

**Отсутствует звук при воспроизведении компакт-дисков или в игровых программах DOS, предполагающих использование компакт-диска.**

*Устранение неполадки:*

- Проверьте соединение между разъемом Analog Audio привода CD-ROM и разъемом CD In звуковой платы.

**Регулировка баланса приводит к отключению звука.**

Это может произойти только в режиме Digital Output Only, при условии, что значение балансировки источника посредством программы-микшера, отличной от Surround Mixer (например, программы Windows Volume Control), противоположно значению балансировки, заданному на основной панели программы Surround Mixer. Например,

## Неполадки программы Surround Mixer

регулятор баланса источника CD Audio в программе Windows Volume Control находится в левом положении, а в программе Surround Mixer вы установили регулятор баланса CD Audio в правое положение.

*Устранение неполадки:*

- Откройте второй микшер и установите регуляторы баланса всех источников сигнала в среднее положение.  
Это позволит избежать выключения источников аналоговых сигналов при регулировке баланса в программе Surround Mixer.

**Параметры микшера непредсказуемо меняются при каждом изменении набора параметров звука.**

*Устранение неполадки:*

- Отмените привязку параметров микшера.
1. Щелкните значок Audio Preset Options в правом верхнем углу окна Surround Mixer.
  2. Чтобы отменить привязку параметров микшера, выберите команду **Dissociate Mixer Settings** в появившемся меню.

## Недостаточно кэш-памяти для банков SoundFont



Недостатком использования банков SoundFont малого объема является снижение качества звука.

## Неполадки джойстика

### Недостаточно памяти для загрузки файлов SoundFonts.

Это происходит при загрузке или воспроизведении файлов MIDI, совместимых с SoundFont и нехватке выделенной под SoundFonts памяти.

*Выделение большего объема кэш-памяти для банков SoundFont:*

- На вкладке **Options** апплета SoundFont Control, переместите регулятор SoundFont Cache вправо.

Доступный объем памяти для выделения под кэш банков SoundFont зависит от объема ОЗУ системы.

*Если объема системного ОЗУ по-прежнему недостаточно:*

- На вкладке **Configure Banks** апплета SoundFont Control выберите банк SoundFont меньшего объема в поле **Select Bank**.  
Наименьший объем банка SoundFont - 2 Мбайт (2MGMSMT.SF2).

### Не работает порт джойстика.

Порт джойстика звуковой карты может конфликтовать с системным портом джойстика.

*Устранение неполадки:*

- Отключите порт джойстика звуковой карты и используйте системный порт джойстика. Сделайте следующее:
  1. Выполните команды "Пуск" -> "Настройка" -> "Панель управления".
  2. В окне "Панель управления" дважды щелкните значок "Система".
  3. В окне диалога "Свойства: Система" откройте вкладку "Устройства".
  4. Дважды щелкните раздел "Аудио-, видео- и игровые контроллеры" и выберите устройство "Creative Gameport Joystick".
  5. Нажмите кнопку "Свойства".
  6. В окне диалога "Свойства":



Не пытайтесь вносить изменения в BIOS, если у вас нет опыта работы с системными программами.

## Устранение конфликтов ввода-вывода

при наличии флажка **"Исходная конфигурация (текущая)"**:

- сбросьте этот флажок, чтобы отключить его.

при наличии флажка **"Отключено в данной конфигурации"**:

- Убедитесь, что установлен флажок, чтобы отключить его.

7. Нажмите кнопку **"ОК"** для перезапуска Windows, чтобы внесенные изменения вступили в силу.

Когда интерфейс игрового порта отключен, напротив соответствующего ему пункта на вкладке "Устройства" окна диалога "Свойства: Система" отображается красный крест.

### С отдельными программами джойстик работает неправильно.

Возможно, программа использует таймер системного процессора для расчета положения джойстика. При использовании быстрых процессоров определение положения джойстика может выполняться неправильно, вследствие чего расчетное положение джойстика может выходить за пределы допустимого диапазона.

#### *Устранение неполадки:*

- Увеличьте время восстановления для 8-разрядного ввода-вывода в параметрах BIOS. Как правило, этот параметр находится в разделе "Chipset Feature Settings" ("Параметры набора микросхем"). Или, если имеется такая возможность, установите меньшую тактовую частоту для шины АТ. Если эти меры не приводят к устранению неполадки, попробуйте использовать другой джойстик.

Конфликты между звуковой картой и другими периферийными устройствами могут возникать вследствие использования звуковой картой и другим устройством одного и того же адреса ввода-вывода.

Для устранения конфликтов ввода-вывода следует изменить параметры ресурсов звуковой карты или конфликтующего с ней периферийного устройства, используя вкладку "Устройства" апплета свойств системы Windows 95/98.



Обратитесь также к разделу "Разрешение вопросов" справочной системы Windows 95/98.

Если не удастся выявить конфликтующее устройство, следует удалить из системы все устройства за исключением звуковой карты и других необходимых контроллеров (например, дискового контроллера и графического адаптера). Добавляйте устройства по одному, пока на вкладке "Устройства" не будет зарегистрирован конфликт.

*Устранение аппаратных конфликтов в Windows 95/98:*

1. Выполните команды "Пуск" -> "Настройка" -> "Панель управления".
2. В окне "Панель управления" дважды щелкните значок "Система".
3. В окне диалога "Свойства: Система" откройте вкладку "Устройства".
4. В разделе "Аудио-, видео- и игровые контроллеры" выберите значок драйвера конфликтующей звуковой карты (отмеченный восклицательным знаком) и нажмите кнопку "Свойства".
5. В окне диалога "Свойства" откройте вкладку "Ресурсы".
6. Убедитесь, что установлен значок "Автоматическая настройка" и нажмите кнопку "ОК".
7. Перезагрузите систему, что позволит Windows 95/98 переназначить ресурсы для звуковой карты или конфликтующего устройства.



## Неполадки Windows NT 4.0

При перезапуске системы отображается сообщение об ошибке Service Control Manager и другие сообщения об ошибках

Подобная ситуация возникает при удалении звуковой карты из компьютера после успешной установки платы Sound Blaster Live! Player 5.1. Windows пытается сопоставить драйверы с отсутствующей звуковой платой.

*Устранение неполадки:*

1. Зарегистрируйтесь в системе с правами доступа администратора.
2. Выполните команды **"Пуск" -> "Настройка" -> "Панель управления"**.
3. Дважды щелкните значок **"Мультимедиа"** и откройте вкладку **"Устройства"**.
4. Удалите следующие устройства:
  - аудиоустройства
  - устройства и инструменты MIDI кроме
  - Audio for Creative SB Live!
  - MIDI for Creative SB Live!
  - MIDI for Creative S/W Synth
5. Для закрытия окна диалога нажмите кнопку **"ОК"**.  
В результате этого драйверы будут удалены из системы.

## Неполадки Encore DVD Player

Программа Encore DVD Player не запускается при установке диска DVD в привод.

*Устранение неполадки:*

1. В системной области панели задач Windows щелкните правой кнопкой мыши значок **"Disc Detector"** и выберите пункт меню **"Properties"**.
2. Убедитесь, что флажок **"Enable Disk Detector"** на вкладке **"General"** окна диалога **"Creative Disc Detector"** установлен.
3. Откройте вкладку **"Players"**.

4. Выберите пункт "DVD Disc" и нажмите кнопку **"Select Player"**.
5. В окне диалога **"Players Properties"** нажмите кнопку **"Browse"**.
6. Откройте папку "C:\Program Files\Creative\PC- DVD Encore"  
и дважды щелкните пункт **ctdvdply** В поле "Name" будет отображено имя *"ctdvdply"*.
7. Дважды нажмите кнопку **"OK"**.

Теперь при двойном щелчке значка "Disc Detector" будет осуществляться запуск программы Encore DVD Player.