
Handbuch für Sonic Edge™ 5.1 PSC605 mit PSA2™



Philips Sound Solutions

August 2002



PHILIPS

Softwarelizenzvereinbarung

ACHTUNG: DIE SOFTWARE DARF NUR ENTSPRECHEND DEN NACHFOLGENDEN LIZENZBESTIMMUNGEN VERWENDET WERDEN. WENN SIE DIE SOFTWARE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DAMIT DIESE LIZENZBESTIMMUNGEN. WENN SIE DIESE LIZENZBESTIMMUNGEN NICHT AKZEPTIEREN, KÖNNEN SIE DIE SOFTWARE ZURÜCKGEBEN UND ERHALTEN EINE VOLLE RÜCKERSTATTUNG. WENN DIE SOFTWARE TEIL EINES PRODUKTPAKETS IST, KÖNNEN SIE DAS GESAMTE PAKET IN UNBENUTZTEM ZUSTAND ZURÜCKGEBEN UND ERHALTEN EINE VOLLE RÜCKERSTATTUNG.

© KONINKLIJKE PHILIPS ELECTRONICS N.V. 2000 Alle Rechte vorbehalten. Die vollständige oder teilweise Vervielfältigung ist ohne die schriftliche Genehmigung des Copyright-Eigentümers verboten. Die Software darf nur von Endbenutzern verwendet werden.

1. **Copyright**

The Licensed Software is a proprietary product of Philips, and is protected by copyright laws. Title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Licensed Software shall remain with Philips.

2. **Right to use**

Philips hereby grants you the personal, non-exclusive license to use the Licensed Software only on and in conjunction with one (1) computer at one time. You may not sell, rent, redistribute, sublicense or lease the Licensed Software, or otherwise transfer or assign the right to use it. You may not decompile, disassemble, reverse engineer, or in any way modify program code, except where this restriction is expressly prohibited by applicable law. Except for one (1) copy which may be made for backup purposes only, you may not copy the Licensed Software. You are not allowed to alter or remove any proprietary notices, including copyright notices, in the Licensed Software.

3. **Disclaimer of Warranty**

THE LICENSED SOFTWARE IS PROVIDED AS IS WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND. THE ENTIRE RISK OF USE OF THE LICENSED SOFTWARE REMAINS WITH YOU. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY LAW, PHILIPS MAKES NO FURTHER REPRESENTATIONS OR WARRANTIES EXPRESSLY OR IMPLIED SUCH AS BY WAY OF EXAMPLE BUT NOT OF LIMITATION REGARDING MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE, OR THAT LICENSED SOFTWARE IS ERROR FREE, OR THAT THE USE OF THE LICENSED SOFTWARE OR ANY COPIES THEREOF WILL NOT INFRINGE ANY PATENT, COPYRIGHT, TRADEMARK OR OTHER RIGHT OF THIRD PARTIES.

4. **Updated**

This license does not grant you the right to any upgrades or updates of the Licensed Software. However, Philips will be entitled to offer updates and/or modifications to the Licensed Software at its discretion.

5. **Changes of the agreement**

No changes of this Agreement are valid unless with Philips' and your written approval. Any terms and conditions provided by you are inapplicable, whether or not contained in order forms or otherwise, unless specifically accepted by Philips in writing by means of a duly signed addition to this Agreement.

6. **Limitations of liability**

PHILIPS ACCEPTS NO LIABILITY FOR ANY DAMAGES, INCLUDING ANY LOSS OF PROFIT, LOSS SAVINGS, LOSS OF DATA, BUSINESS INTERRUPTIONS, OR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, SPECIAL OR PUNITIVE DAMAGES ARISING OUT OF YOUR USE OR INABILITY TO USE THE LICENSED SOFTWARE, EVEN IF PHILIPS OR ITS REPRESENTATIVES HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES, OR FOR ANY CLAIM BY ANY OTHER PARTY. SINCE SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THIS LIMITATION OF LIABILITY, THIS LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU.

7. **Validity and Termination**

The license granted hereunder shall terminate automatically and without notice if you do not comply with all the terms and conditions of this End User License Agreement. In the event of termination, you shall immediately stop any use of the Licensed Software and destroy all copies thereof. In addition, in the event of termination because of your failure to comply with your obligations, Philips reserves the right to invoke any and all other remedies available to it in law or contract including the right to claim damages.

8. **Applicable Law**

This contract shall exclusively be governed by the laws of the Kingdom of The Netherlands without regard to its conflict of law provisions.

9. **Competent Court**

The competent court for any dispute between you and Philips pursuant to this End User License Agreement is the court of 's-Hertogenbosch, the Netherlands.

© Philips Consumer Electronics B.V., 1999-2002, Eindhoven, The Netherlands

V-1 991214

Philips Sonic Edge™

5.1-Kanal PCI-Soundkarte

© Copyright 2002

Sonic Edge™ ist ein Warenzeichen von Philips Sound Solutions.

Philips Sound Agent2™ ist ein Warenzeichen von Philips Sound Solutions.

QSound™, QEM™, QSound Environment Modeling, QSound Multi-Speaker Systems, QMSS™, Q3D™, QSound QXpander™, QInteractive3D™, Audio Pix™ und das Q-Logo sind Warenzeichen von QSound Labs, Inc.

EAX™ und Environmental Audio Extensions sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. in den USA und in anderen Ländern.

Microsoft™ und Windows™ sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft Corporation.

DirectX™ und DirectSound™ sind Warenzeichen von Microsoft Corporation.

Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechtsinhaber.

Inhalt

1. Einleitung.....	5
1.1. <i>HAUPTFUNKTIONEN</i>	6
1.2. <i>Mindestsystemanforderungen</i>	7
1.3. <i>Inhalt des Pakets</i>	8
2. Installation der Soundkarte.....	9
2.1. <i>Vor Installation der Soundkarte</i>	9
2.1.1. Ermitteln des alten Soundsystems Ihres PCs.....	10
2.1.2. Deaktivieren des integrierten Soundsystems	10
2.1.3. Deinstallieren der alten Soundkarte und Treiber	11
2.2. <i>Installieren der neuen Soundkarte</i>	12
2.2.1. Anschließen externer Geräte an die Soundkarte.....	13
2.3. <i>Software-Installation</i>	14
3. Verwenden von Philips Sound Agent 2 (PSA2)	15
3.1. <i>Grundlegende Funktionsweise der Benutzeroberfläche</i>	15
3.2. <i>Details des reduzierten Steuerungsprogramms</i>	16
3.2.1. Gesamtlautstärke.....	16
3.2.2. Stummschalten	16
3.2.3. Größe ändern	16
3.2.4. Schließen.....	16
3.2.5. Standard	16
3.2.6. Hilfe	16
3.2.7. Hall	16
3.2.8. QSizzle	17
3.2.9. QRumble	17
3.2.10. Normalization.....	17
3.2.11. 3D-Effekte.....	17
3.2.12. EQ	17
3.3. <i>Erweitertes Steuerungsprogramm</i>	18
3.3.1. Zugriff auf das erweiterte Steuerungsprogramm	18
3.3.2. Registerkarte „Effekte“	18
3.3.2.1. QSizzle.....	18

3.3.2.2.	QRumble.....	19
3.3.2.3.	Normalization	19
3.3.2.4.	3D-Effekte	19
3.3.3.	Registerkarte „Equalizer“	20
3.3.4.	Registerkarte „Setup“	20
3.3.4.1.	Kopfhörer	21
3.3.4.2.	Stereo-Lautsprecher.....	21
3.3.4.3.	Quad-Lautsprechermodus.....	21
3.3.4.4.	5.1-Kanal-Lautsprechermodus	21
3.3.4.5.	Digitale Ausgabe (S/PDIF)	21
3.3.4.5.1	AC3/DTS-Durchgang	22
3.3.4.6.	Regler „PreAmp“	22
3.3.4.7.	Regler „Ausblendung“	22
3.3.4.8.	Regler „Mitte“	22
3.3.4.9.	Regler „LFE“	22
3.3.4.10.	Regler „Balance“	22
3.3.4.11.	Schaltfläche „Test“	22
3.3.5.	Registerkarte „Mixer“	23
3.3.5.1.	Steuerelemente für die Wiedergabequelle.....	23
3.3.5.2.	Steuerelemente für die Aufnahmequelle.....	24
3.3.5.3.	Registerkarte „Erweitert“	25
3.3.5.3.1	Mikrofonverstärkung.....	25
3.3.5.3.2	S/PDIF-Erfassung	25
3.3.5.3.3	S/PDIF-In auf digitalen Ausgang wählen / S/PDIF-In auf analogen Ausgang wählen	25
3.3.5.3.4	S/PDIF-Eingabe Gerät 1 wählen / S/PDIF-Eingabe Gerät 2 wählen...	26
3.3.6.	Registerkarte „Voreinstellungen“	26
3.3.6.1.	Laden.....	26
3.3.6.2.	Speichern.....	26
3.3.6.3.	Speichern unter.....	27
3.3.6.4.	Löschen	27
3.3.7.	Registerkarte „Über“	27
3.4.	<i>Bereich „Visualization“</i>	28
4.	Deinstallation der Software-Treiber	29
5.	Technischer Support und Garantie.....	30
5.1.	<i>Internet-Adresse:</i>	30

5.2.	<i>Informationen zum Technischen Support:</i>	30
6.	Anhang A	31
6.1.	<i>Praktische Tipps für die Lautsprecheranordnung und vieles mehr</i>	31
6.1.1.	Ideale Anordnung der Lautsprecher	31
6.1.2.	Ideale Einsatzmöglichkeit für Kopfhörer	31
6.1.3.	Vermeiden reflektierender Oberflächen (Lautsprecher).....	31
6.1.4.	Balance von Lautsprechern und Kopfhörern	32
7.	Anhang B	33
	<i>Deinstallieren der alten Treiber und der Soundkarte</i>	33
8.	Anhang C	34
	<i>Deaktivieren des integrierten Soundsystems</i>	34

1. Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für die Philips Sonic Edge 5.1-Soundkarte entschieden haben. Sie werden Ihren PC nicht wiedererkennen.

Philips Sonic Edge 5.1 ist eine Soundkarte der neuesten Generation und stellt Freunden von digitaler Musik und PC-Spielen, die von ihrem PC bestmöglichen Klang erwarten, zahlreiche erweiterte Funktionen zur Verfügung.

Sonic Edge 5.1 bietet als erste Soundkarte der Welt den unglaublichen 5.1-Surround-Sound, und das von jeder Stereo-Quelle aus. Darüber hinaus ist die Soundkarte mit zahlreichen neuen Funktionen ausgestattet und garantiert mithilfe einer ganzen Reihe von Audio-Komponenten absolutes Spielvergnügen sowie die klangvolle Wiedergabe von DVD-Film-Soundtracks, CD-Audio und MP3. Von nun an verhilft Ihnen Ihr PC zu einem beeindruckenden Hörerlebnis!

Alle Steuerelemente, Effekte und Erweiterungen wurden in einer neuen, einheitlichen grafischen Benutzeroberfläche zusammengefasst, dem **Philips Sound Agent 2**. Der neue **Philips Sound Agent 2** umfasst die gesamte verfügbare Palette der Audio-DSP-Verarbeitung in Studioqualität, die allen Audio-Quellen automatisch Charakter, Tiefe und Klangfülle verleiht.

Streaming-Internet-Medien, DVD-Film-Audio, CD-Audio, WAV, MP3, WMA – jede Audioquelle erlangt automatisch beste HiFi-Tonqualität!

Die **Sound Agent 2**-Benutzeroberfläche bietet ein einfaches und doch elegantes Design für die ultimative PC-Audio-Steuerung:

- Das moderne und attraktive Design in Form eines Tonstudios sowie die intuitiv verständlichen Steuerungen garantieren viel Spaß bei der Benutzung.
- Brandneues Konzept, visuelle Darstellung erweiterter Audio-Verarbeitungsalgorithmen für Kopfhörer sowie für 2- oder 4-Kanal-Lautsprechersysteme.
- Vollständig anpassbare Einstellungen ermöglichen eine Audio-Feineinstellung mit äußerster Präzision.

1.1. HAUPTFUNKTIONEN

Für Spiele und Musik optimierte Audio-Komponenten verwandeln Ihren PC in einen hochentwickelten digitalen Audio-Prozessor!

- Die **QInteractive3D**-Technologie ermöglicht bei allen Kopfhörer- und Lautsprecher-Ausgabekonfigurationen eine genaue 3D-Sound-Positionierung und ist kompatibel mit DirectSound3D-, EAX 1.0-, EAX 2.0/I3D Level 2- und A3D-fähigen Spielen.
- **QXpander** konvertiert JEDES gewöhnliche Stereosignal in 3D-Surround-Sound, unabhängig von der Kopfhörer- oder Lautsprecherkonfiguration.
- Mithilfe der exklusiven **QSound Environmental Modeling (QEM)**-Algorithmen garantieren 15 einzigartige Hallumgebungen absolutes Spielvergnügen und ein Hörerlebnis der Extraklasse.
- Die neuen Komponenten **QSizzle** und **QRumble** bewirken durch Dynamic Energy Enhancement eine Verbesserung der Klangqualität bei stark komprimierten digitalen Audiodateien wie MP3 und WMA. Hierbei wird die Klangfülle niedriger, mittlerer und hoher Frequenzbereiche durch Algorithmen verbessert und verloren gegangene Klangdetails durch natürliche Harmonien ausgeglichen. Kurz gesagt, MP3-Dateien klingen fantastisch!
- Die exklusive **QMSS**-Technologie erzeugt ein virtuelles 5.1-Kanal-Surround-Klangfeld und füllt die Klanglücke zwischen den Lautsprechern aus, um Ihnen ein vollständiges, 360 Grad-Klangerlebnis zu bieten, das gleichmäßig und natürlich wirkt.
- **Normalization** gleicht die Lautstärkenunterschiede innerhalb von Audiodateien aus und verringert die Lautstärkenschwankungen bei allen Audioquellen, und zwar automatisch.
- Professioneller **10-Band Equalizer** zur präzisen Klangsteuerung aller digitalen Audiomedien.
- Zwei digitale Eingangsanschlüsse (S/PDIF In) nach Industriestandard ermöglichen Ihnen das Anschließen von digitalen Audioleitungen zur Wiedergabe, Aufnahme oder Überwachung mithilfe von Sonic Edge.
- Über den digitalen Ausgang (S/PDIF Out) nach Industriestandard können Sie digitale Lautsprecher oder externe Decoder an die Soundkarte anschließen.
- Standardmäßige und benutzerdefinierte **Voreinstellungen** ermöglichen eine optimale Anpassung von Spielen, Filmen und Musik – ganz nach Ihren Wünschen.

1.2. Mindestsystemanforderungen

- 233 MHz-CPU
- 32 MB RAM
- Ein CD-ROM-Laufwerk
- Einen freien PCI-Steckplatz
- 800 X 600 Bildschirmauflösung (empfohlen sind 1024 X 780)
- Kopfhörer oder Aktivlautsprecher
- 35 MB freier Festplattenspeicherplatz
- Windows® 98SE, Windows® ME, Windows® 2000 oder Windows® XP

Achtung: Jedes Betriebssystem hat eigene Mindestanforderungen, die eingehalten werden sollten. Außerdem gelten für verschiedene Spiele und DVD-Anwendungen u. U. höhere Mindestanforderungen als oben aufgeführt.

1.3. Inhalt des Pakets

Das Sonic Edge-Paket enthält folgende Komponenten:

Sonic Edge-Soundkarte

Sonic Edge-Installations-CD

Sonic Edge-Benutzerhandbuch (auf der Installations-CD)

Schnelleinführung

Analoges Audiokabel zum Anschließen des CD-ROM/DVD-ROM-Laufwerks an die Soundkarte

Zusatzanwendungen (auf der Installations-CD)

Garantiekarte (nur für Europa)

2. Installation der Soundkarte

Die Installation der Philips Sonic Edge-Soundkarte ist ganz einfach. Lesen Sie zunächst alle Schritte durch, bevor Sie mit der Installation beginnen. Das **Installationsvideo** auf dieser CD bietet einen kurzen Überblick über die Installation der Soundkarte. Wenn Sie zusätzliche Informationen benötigen, lesen Sie in diesem Benutzerhandbuch nach.

Hinweis: Computer gibt es in verschiedenen Formen und Größen. Die Installationsanleitungen in diesem Handbuch sind allgemein gültig. Vergleichen Sie zunächst die Darstellungen in den Abbildungen mit Ihrem Computer, bevor Sie mit der Installation der Soundkarte beginnen.

2.1. Vor Installation der Soundkarte

Bevor Sie mit der Installation der Soundkarte beginnen, sollten Sie feststellen, ob Ihr PC bereits eine Soundkarte enthält oder ob ein Soundgerät in das Motherboard integriert ist. Ihr System kann über nur ein aktives Soundsystem verfügen. Daher sollten Sie das vorhandene Soundsystem entfernen oder deaktivieren, bevor Sie Sonic Edge installieren. **Dies ist sehr wichtig, denn wenn Sie es nicht tun, kann Sonic Edge u. U. nicht ordnungsgemäß arbeiten.**

Wenn Ihr PC kein Soundsystem enthält, können Sie mit dem Abschnitt **Installieren der neuen Soundkarte** in diesem Handbuch fortfahren.

Wenn Sie wissen, dass Ihr PC über eine Zusatz-Soundkarte verfügt, fahren Sie mit dem Abschnitt **Deinstallieren der alten Soundkarte und Treiber** in diesem Dokument fort.

Wenn Sie wissen, dass Ihr PC über ein integriertes Soundsystem verfügt, fahren Sie mit dem Abschnitt **Deaktivieren des integrierten Soundsystems** in diesem Handbuch fort.

Wenn Sie nicht wissen, über welchen Typ von Soundsystem Ihr PC verfügt, können Sie diesen mithilfe des folgenden Abschnitts und der zugehörigen Abbildungen feststellen. Wenn Sie den Typ ermittelt haben, gehen Sie zum entsprechenden Abschnitt und deaktivieren bzw. entfernen das alte Soundsystem.

2.1.1. Ermitteln des alten Soundsystems Ihres PCs

Überprüfen Sie die Rückseite Ihres Computers im Bereich der PCI-Steckplätze (bei Tower- und Mini-Tower-Gehäusen meist im unteren Bereich, bei Desktop-Gehäusen auf der rechten Seite). Alle Anschlüsse sind auf einer 10 cm breiten Abschlussblende in einer Reihe angeordnet (ähnlich der Sonic Edge-Abschlussblende).

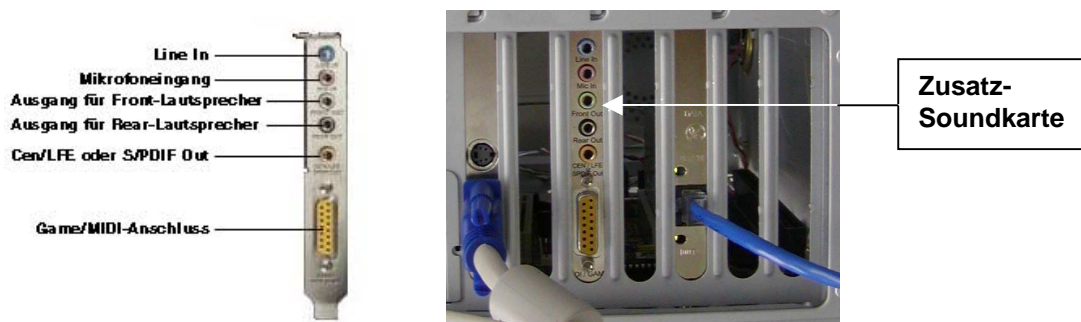


Abbildung 1

Suchen Sie nach den Standardanschlüssen für Soundkarten. Die Standardbezeichnungen für die Anschlüsse sehen Sie in Abbildung 1.

Wenn das Soundsystem in das Motherboard integriert ist, sehen die Anschlüsse ähnlich aus wie bei der Zusatzkarte, sie befinden sich jedoch nicht auf einer Blende. Sie können in zwei Reihen angeordnet sein. Abbildung 2 zeigt Beispiele für integrierte Audio-Anschlüsse.

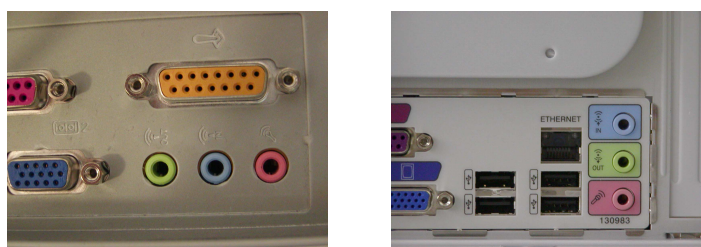


Abbildung 2

2.1.2. Deaktivieren des integrierten Soundsystems

Um das integrierte Soundsystem (Onboard-Sound) zu deaktivieren, müssen Sie das BIOS-Dienstprogramm des Systems öffnen.

Warnung: Nehmen Sie keine Änderungen an anderen Einstellungen des BIOS vor. Andernfalls arbeitet das System u. U. nicht mehr ordnungsgemäß.

Informationen zum Öffnen des Dienstprogramms BIOS entnehmen Sie der Dokumentation Ihres Systems.

Hilfreiche Beispiele zum Deaktivieren des Onboard-Soundsystems finden Sie in **Anhang C**.

2.1.3. Deinstallieren der alten Soundkarte und Treiber

Deinstallieren Sie alle Treiber zuvor installierter Soundkarten. **Dies ist sehr wichtig, denn wenn Sie es nicht tun, kann die Sonic Edge-Soundkarte u. U. nicht ordnungsgemäß arbeiten.**

Löschen Sie die Treiber, bevor Sie die alte Soundkarte aus dem System entfernen. Detaillierte Informationen hierzu entnehmen Sie der Dokumentation Ihrer alten Soundkarte. **Anhang B** enthält hilfreiche allgemeine Anweisungen zur Deinstallation alter Audiotreiber.

Nachdem Sie die alten Audiotreiber entfernt haben, schalten Sie den Computer aus und **trennen das Stromkabel und alle angeschlossenen Geräte vom Computer.**

ACHTUNG: STATISCHE ELEKTRIZITÄT KANN IHRE SOUNDKARTE BESCHÄDIGEN.

So vermeiden Sie Schäden:

1. Fassen Sie die Soundkarte nur am Rand an. Vermeiden Sie eine Berührung der elektronischen Bauteile auf der Soundkarte.
2. Verwenden Sie ein Masseband oder berühren Sie vor der Installation unlackierte Metallteile des Computergehäuses, um statische Elektrizität zu entladen.

Entfernen Sie die alte Karte mithilfe der folgenden Schritte (Abbildung 3).

- Lösen Sie die Schraube der Soundkarte und bewahren Sie diese für die neue Soundkarte auf.
- Entfernen Sie das analoge Audiokabel (falls angeschlossen) von der alten Soundkarte. Dieses Kabel ist normalerweise mit dem CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk verbunden.
- Entfernen Sie die alte Soundkarte, indem Sie sie fest herausziehen.
- War bisher keine Soundkarte vorhanden, wählen Sie einen freien PCI-Steckplatz aus und entfernen Sie die Abdeckplatte.

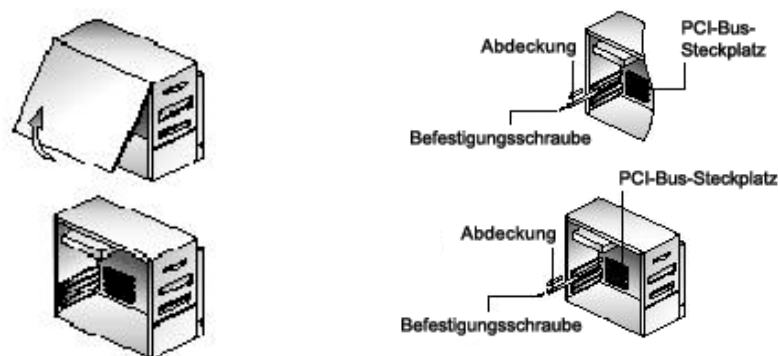


Abbildung 3

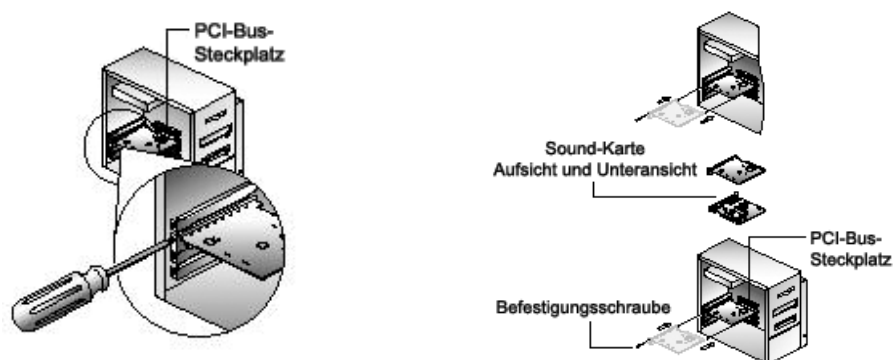


Abbildung 4

2.2. Installieren der neuen Soundkarte

Installieren Sie die Sonic Edge-Soundkarte mithilfe der folgenden Schritte (Abbildung 4).

- Nehmen Sie die Sonic Edge-Soundkarte aus der Antistatikhülle.
- Setzen Sie die Soundkarte auf den ausgewählten PCI-Steckplatz und drücken Sie die Karte fest in die Buchse. Stellen Sie sicher, dass die Karte korrekt ausgerichtet ist und fest in der Buchse sitzt.
- Verbinden Sie das Kabel mit dem CD-Eingang (CD In) am oberen Rand der Karte (Abbildung 5). Es gibt zwei analoge Anschlüsse (CD In und Aux In). Sie können das Analogkabel des CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerks mit jedem dieser Eingänge verbinden. Außerdem gibt es zwei digitale Eingänge (S/PDIF IN). Mit diesen beiden Eingängen kann jede Standard-S/PDIF-Ausgangsleitung verbunden werden. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk über eine S/PDIF-Ausgangsleitung verfügt, können Sie sowohl den analogen als auch den digitalen Ausgang des CD-ROM-Laufwerks mit dem entsprechenden Eingang verbinden. Auf der Registerkarte „Mixer“ können Sie dann auswählen, welcher Eingang als Sound-Quelle verwendet werden soll. Das S/PDIF-Kabel ist nicht im Lieferumfang enthalten.
- Verwenden Sie die Befestigungsschraube der Abdeckplatte, um die Soundkarte am Computergehäuse festzuschrauben.

Bringen Sie die Abdeckung wieder am PC an und verbinden Sie das Stromkabel sowie alle erforderlichen Peripheriegeräte mit dem Computer.

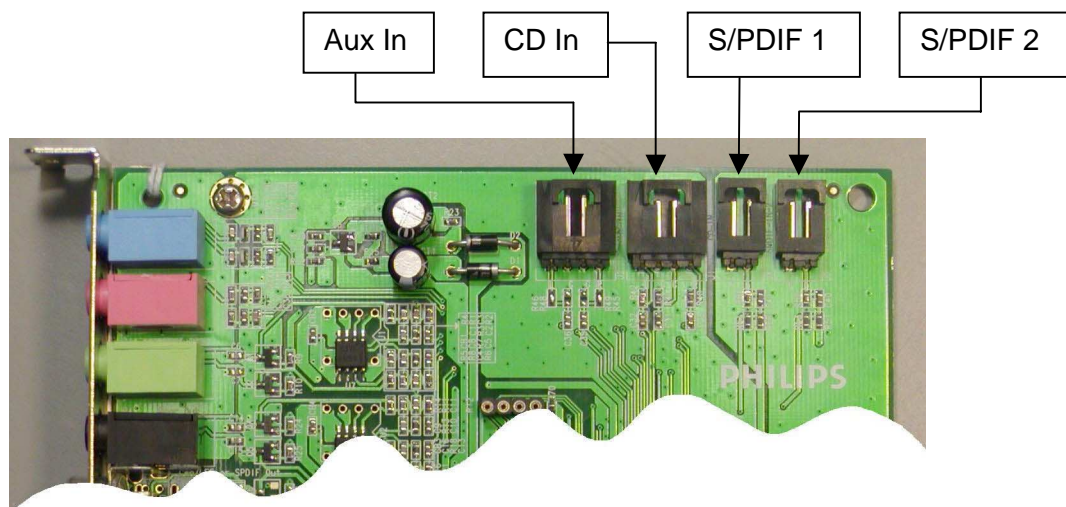


Abbildung 5

2.2.1. Anschließen externer Geräte an die Soundkarte

Auf der Abschlussblende befinden sich fünf Buchsen und ein großer D-Stecker (Spiele/Midi-Anschluss) (siehe Abbildung 6). Externe analoge Stereoquellen mit Ausgabe auf Leitungsebene können an die hellblaue 3,5 mm-Stereobuchse oben an der Abschlussblende der Soundkarte angeschlossen werden. An die rosafarbene 3,5 mm-Monobuchse kann ein Mikrofon angeschlossen werden. An den großen Stecker unten an der Kartenblende können ein analoger oder digitaler Joystick und/oder MIDI-Geräte angeschlossen werden.



Abbildung 6

Verbinden Sie Ihre Lautsprecher mit der Soundkarte an der Rückseite des PCs. Zuvor sollten Sie jedoch in der Dokumentation zu Ihren Lautsprechern deren Typ und Verbindungsspezifikationen nachlesen.

Schalten Sie den PC ein und halten Sie die Installations-CD bereit, die Sie zusammen mit der Soundkarte erhalten haben.

2.3. Software-Installation

Während des Startvorgangs erkennt das Betriebssystem die neue Soundkarte und startet das Programm „Assistent für das Suchen neuer Hardware“. Brechen Sie dieses Programm ab, legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein und lassen Sie die neuen Treiber durch das Sonic Edge-Treiberinstallationsprogramm installieren. Ihr PC erkennt die CD und öffnet automatisch das Startfenster der Anwendung (siehe Abbildung 7). Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Installieren der Philips-Soundkartentreiber und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Wird das Installationsprogramm nicht von der CD gestartet, klicken Sie auf das Windows-Startmenü und wählen Sie „Ausführen“. Geben Sie in das eingblendete Fenster den folgenden Befehl ein und drücken Sie dann die Eingabetaste:

```
D:\autolauncher.exe
```

Hierbei ist D:\ der Name Ihres CD-Laufwerks.

Wenn die Installation beendet wurde, fordert das Installationsprogramm Sie auf, den PC neu zu starten. Nach dem Neustart des PCs wird das Sound Agent-Symbol im Systembereich der Windows-Taskleiste (normalerweise in der unteren rechten Ecke) angezeigt, wie in **Abbildung 8** dargestellt.

Wenn Sie eine oder alle Anwendungen installieren möchten, die im Startfenster enthalten sind, legen Sie die CD erneut ein oder befolgen Sie die oben stehenden Anweisungen zum Öffnen des Startfensters.

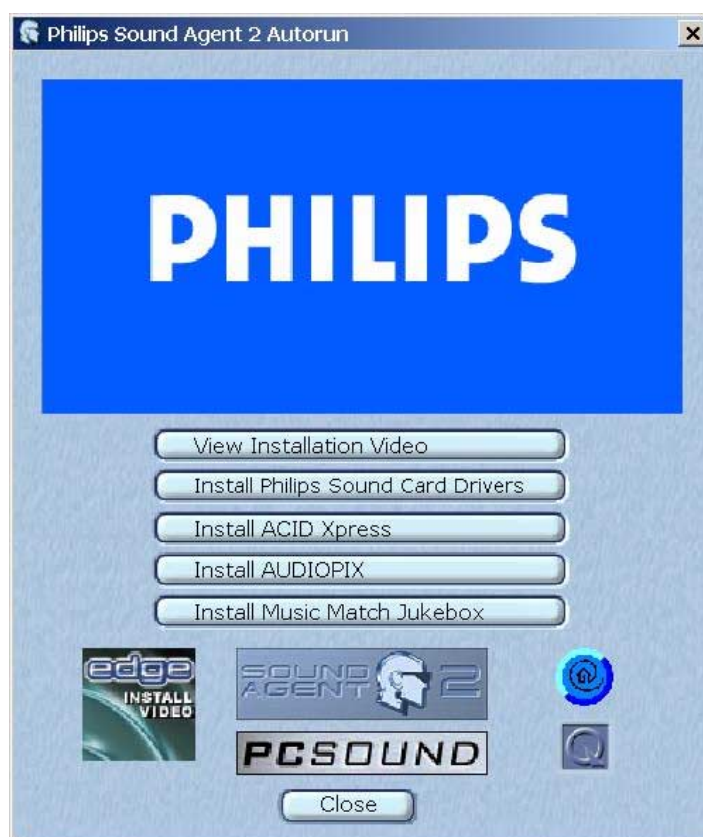


Abbildung 7

3. Verwenden von Philips Sound Agent 2 (PSA2)

PSA2 ist die grafische Benutzeroberfläche für die Sonic Edge-Soundkarte.

3.1. Grundlegende Funktionsweise der Benutzeroberfläche

Zum Starten und Einrichten des Sound Agent-Steuerungsprogramms doppelklicken Sie auf das PSA2-Symbol im Systembereich der Taskleiste (siehe Abbildung 8).



Abbildung 8

Wenn Sie PSA2 zum ersten Mal starten, wird das erweiterte Steuerungsprogramm angezeigt. Die Größe des Programmfensters kann jedoch mithilfe der Schaltfläche „Größe ändern“ verändert werden. Das reduzierte Steuerungsprogramm enthält Steuerelemente der höchsten Ebene, über die Sie alle Funktionen und Effekte von PSA2 aktivieren oder deaktivieren können. Der Zweck dieses Fensters besteht darin, so wenig Platz wie möglich auf Ihrem Bildschirm zu beanspruchen und Ihnen gleichzeitig einfachen Zugriff auf die am häufigsten verwendeten Steuerelemente zu ermöglichen. Zum Festlegen oder Ändern der Einstellungen müssen Sie das Fenster mithilfe der Schaltfläche „Größe ändern“ erweitern, sodass das erweiterte Steuerungsprogramm angezeigt wird (siehe Abbildung 9).

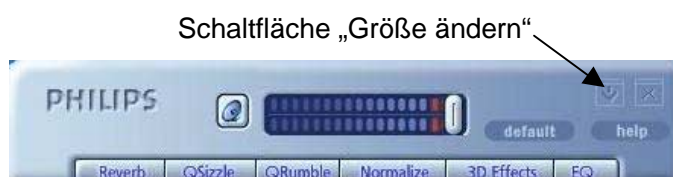


Abbildung 9

Im erweiterten Modus befindet sich das erweiterte Steuerungsprogramm in der Mitte des Fensters und wird vom Bereich „Visualization“ verdeckt. Dieser kann nach unten und oben verschoben werden. Das erweiterte Steuerungsprogramm bietet Zugriff auf die erweiterten Einstellungen für die meisten PSA2-Steuerelemente. Diese sind auf fünf verschiedenen Registerkarten angeordnet. Damit das erweiterte Steuerungsprogramm sichtbar wird, klicken Sie auf den Nach-unten-Pfeil am unteren Rand des Fensters (siehe Abbildung 10).



Abbildung 10

Der Bereich „Visualization“ enthält eine grafische Darstellung der erweiterten Audio-Verarbeitungsfunktionen von Sonic Edge. Außerdem umfasst er Steuerelemente zur Aktivierung der Umgebungseffekte. Der Bereich „Visualization“ wird nur im erweiterten Modus als verschiebbare Abdeckung für das erweiterte Steuerungsprogramm angezeigt.

3.2. Details des reduzierten Steuerungsprogramms

Das reduzierte Steuerungsprogramm enthält die folgenden Steuerelemente:

3.2.1. Gesamtlautstärke

„Gesamtlautstärke“ steuert die Gesamt-Ausgangslautstärke der Soundkarte.

3.2.2. Stummschalten

Aktiviert bzw. deaktiviert den Ton.

3.2.3. Größe ändern

Mit „Größe ändern“ wechseln Sie vom reduzierten Modus (nur grundlegende Steuerelemente) zum erweiterten Modus (mit erweiterten Optionen) und umgekehrt.

3.2.4. Schließen

Schließt das PSA2-Steuerungsprogramm, ohne den Audio-Betrieb zu beeinträchtigen.

3.2.5. Standard

Durch Klicken auf die Schaltfläche *Standard* werden alle Steuerelemente auf die festgelegten Voreinstellungen zurückgesetzt. Alle Effekte mit Ausnahme der 3D- und Hall-Effekte werden deaktiviert. Der Lautsprechermodus und die 3D-Effekte bleiben unverändert. Bei allen Mixerreglern für die Wiedergabe mit Ausnahme des Mikrofons wird die Stummschaltung deaktiviert. Die Aufnahmepegel bleiben unverändert. Die Regler für Ausblendung und Lautstärke werden auf die Werkseinstellungen und die Voreinstellungen werden auf „Neutral“ zurückgesetzt.

3.2.6. Hilfe

Diese Schaltfläche startet das Online-Hilfesystem. Dieses enthält detaillierte Beschreibungen aller Funktionen der PSA2-Benutzeroberfläche.

3.2.7. Hall

Diese Schaltfläche aktiviert bzw. deaktiviert QSound Environmental Modeling (QEM). Manche Spiele verwenden jedoch eigene Umgebungseffekte, die nicht über diese Schaltfläche gesteuert werden können. Die Umgebungsmodellierung verwendet Hall (reflektierte Töne) und Verzögerung, um den Eindruck zu vermitteln, dass sich der Zuhörer in einer bestimmten Umgebung befindet.

QEM bietet zahlreiche hervorragende Effekte zur Umgebungsmodellierung, die Sie im Bereich „Visualization“ auswählen können. Durch Auswahl einer Standardumgebung wenden Sie die Effekte dieser Umgebung auf Musik, Filme oder Spiele an, die die EAX-Funktion nicht verwenden.

PSA2 reagiert automatisch auf Spiele, die die EAX- und EAX2.0-Befehle verwenden. Diese Spiele steuern die Umgebungsauswahl automatisch (unabhängig von der Auswahl im Bereich „Visualization“), um die Effekte den unterschiedlichen Szenen und Standorten anzupassen, und ändern stets die Auswahl, wenn sich die Umgebung ändert. Die angewendete Hall-Intensität kann durch einen Regler im Bereich „Visualization“ gesteuert werden. Wenn der Hall nicht wie erwartet eingestellt ist, überprüfen Sie den Regler im Bereich „Visualization“ und stellen Sie ihn entsprechend ein.

3.2.8. QSizzle

Aktiviert bzw. deaktiviert den QSizzle-Effekt. Ist QSizzle aktiviert, wird der mittlere/hohe Frequenzbereich des Audio-Streams verstärkt. Die Schaltflächenbezeichnung leuchtet, wenn „Qsizzle“ aktiviert ist.

3.2.9. QRumble

Aktiviert bzw. deaktiviert den QRumble-Effekt. Ist QRumble aktiviert, wird der niedrige Frequenzbereich des Audio-Streams verstärkt. Die Schaltflächenbezeichnung leuchtet, wenn „Qrubble“ aktiviert ist.

3.2.10. Normalization

Aktiviert bzw. deaktiviert die Normalization (automatische Lautstärkenregelung). Die Schaltflächenbezeichnung leuchtet, wenn „Normalization“ aktiviert ist.

3.2.11. 3D-Effekte

Aktiviert bzw. deaktiviert die 3D-Effekte. Dies hat keine Auswirkung auf 3D-Audio-Spiele. Spiele ohne 3D-Audio, die 2D- oder 3D-Remixing verwenden, werden jedoch beeinflusst. Die Schaltflächenbeschreibung leuchtet, wenn „3D-Effekte“ aktiviert ist.

3.2.12. EQ

Aktiviert bzw. deaktiviert den 10-Band-Equalizer. Die Schaltflächenbezeichnung leuchtet, wenn der Equalizer aktiviert ist. Ist die Schaltfläche nicht aktiviert, wird der Equalizer nicht verwendet.

3.3. Erweitertes Steuerungsprogramm

3.3.1. Zugriff auf das erweiterte Steuerungsprogramm

Zum Öffnen des erweiterten Steuerungsprogramms starten Sie zunächst den Philips Sound Agent 2, indem Sie auf das Sound Agent 2-Symbol im Systembereich der Taskleiste doppelklicken (siehe Abbildung 11).



Abbildung 11

Wenn nur das balkenförmige reduzierte Steuerungsprogramm angezeigt wird, müssen Sie es erweitern, indem Sie in der rechten Ecke neben dem Symbol „Schließen“ auf die Schaltfläche „Größe ändern“ klicken.

Wenn der Bereich „Visualization“ das erweiterte Steuerungsprogramm verdeckt, schieben Sie diesen nach unten, indem Sie am unteren Rand des Bereichs auf den Pfeil in der Mitte klicken.

Sobald das erweiterte Steuerungsprogramm geöffnet ist, können Sie auf eine der Registerkarten klicken, um die gewünschten Steuerelemente auszuwählen (siehe Abbildung 12).



Abbildung 12

3.3.2. Registerkarte „Effekte“

Die Registerkarte „Effekte“ ist die erste Registerkarte im erweiterten Steuerungsprogramm. Sie enthält Steuerelemente und Anzeigen für die 3D-Verstärkung sowie Prozessoren für die aktive/adaptive Frequenz- und Lautstärkenregelung. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung aller Funktionen auf der Registerkarte „Effekte“.

3.3.2.1. QSizzle

QSizzle ist ein Algorithmus zur Verstärkung mittlerer und hoher Frequenzen (Höhen), der Präsenz-, Übertragungs- und Signaldetailverluste kompensiert, die bei komprimierten digitalen Medien wie MP3 und WMA häufig vorkommen.

Entsprechend des Frequenzgangs des Eingangssignals führt QSizzle eine Selbstanpassung in Echtzeit durch. Dieser Prozess unterscheidet sich vom Equalizer, der festgelegte Frequenzen verarbeitet. Der Equalizer überwacht weder das Eingangssignal noch führt er eine Selbstanpassung durch. Wenn QSizzle aktiviert ist, leuchtet die Beschriftung **QSizzle aktiv** auf, und wenn es deaktiviert ist, **QSizzle deaktiv**.

3.3.2.2. QRumble

QRumble ist ein leistungsstarker Algorithmus zur Niedrigfrequenzverstärkung, der Bassverluste kompensiert, die durch die digitale Dateikodierung bei MP3- oder WMA-Dateien oder durch Verwendung minderwertiger Lautsprechersysteme verursacht werden.

QRumble reagiert in Echtzeit auf die wechselnden Eigenschaften des Eingangssignals und führt daraufhin eine entsprechende Selbstanpassung durch. Dieser Prozess unterscheidet sich grundlegend vom Equalizer, der statische Frequenzen verarbeitet. Der Equalizer überwacht weder das Eingangssignal noch führt er eine Selbstanpassung durch.

Wenn QRumble aktiviert ist, leuchtet die Beschriftung **QRumble aktiv** auf, wenn es deaktiviert ist, **QRumble deaktiv**.

3.3.2.3. Normalization

„Normalization“ kompensiert automatisch die Lautstärkeänderungen in unterschiedlichen Audiodateien oder Streams. Leisere Signale werden verstärkt, bis sie der Lautstärke lauterer Signale entsprechen, sodass die Lautstärke auf einem konstanten Pegel bleibt. Dies bedeutet, dass Sie die Lautstärke der Lautsprecher beim Abspielen von Dateien mit unterschiedlicher Ausgangslautstärke nicht immer wieder anpassen müssen.

Wenn „Normalization“ aktiviert ist, leuchtet die Beschriftung **Normalization aktiv** auf, wenn sie deaktiviert ist, **Normalization deaktiv**.

3.3.2.4. 3D-Effekte

Der Zweck von 3D-Effekten besteht darin, bei allen Arten von Hörmaterial und Ausgabegeräten – ob mit zwei oder mehreren Lautsprechern, Stereo-Kopfhörern oder der einmaligen Kombination aus Lautsprechern und Kopfhörern – ein intensiveres und realistischeres Hörerlebnis zu bewirken.

Hierfür werden vier separate 3D-Audio-Verstärkungsalgorithmen eingesetzt, die das räumliche Hörerlebnis unabhängig von der Kombination aus Signaltyp und Ausgabegerät optimieren sollen.

Wenn „3D-Effekte“ aktiviert ist, wählt der Audio-Prozessor je nach Ausgangskonfiguration und Art des Eingangssignals automatisch den passenden Algorithmus (3D-Modus) aus. Die 3D-Effekte-Anzeigen im erweiterten Steuerungsprogramm auf der Registerkarte „Effekte“ leuchten, um anzuzeigen, welcher Algorithmus zu einer bestimmten Zeit aktiv ist.

QXpander ist ideal für 2-Kanal-Eingangssignale (Stereo), die über 2 Lautsprecher (oder 2 Satellitenlautsprecher und einen Subwoofer) ausgegeben werden. Durch QXpander wird das Klangfeld weit über den tatsächlichen Standort der Lautsprecher hinaus erweitert.

QSurround ist ideal bei der Wiedergabe einer Mehrkanalquelle (z. B. eine 5.1-Kanal-DVD). QSurround optimiert den Klang mithilfe „virtueller“ Lautsprecher und bietet dem Zuhörer einen beeindruckenden Surround-Sound.

QMSS ist ideal für Umgebungen mit Mehrkanal-Lautsprechern (4- oder 5.1-Kanal), in denen eine Stereoquelle verwendet wird. Die meisten Quellen sind Stereoquellen (z. B. MP3-Dateien, CD-Musiktitel, Wave-Dateien usw.). QMSS wandelt diese je nach Lautsprecheranordnung in Mehrkanal-Ausgaben (4- oder 5.1-Kanal) um.

3.3.3. Registerkarte „Equalizer“

Der Equalizer (EQ) steuert den Frequenzgang des Systems, indem der Frequenzgang zehn unabhängiger Frequenzbänder verstärkt oder vermindert wird.

Dieser Equalizer funktioniert ähnlich wie die Equalizer hochwertiger Soundsysteme. Jeder Regler steuert die relative Lautstärke eines Frequenz-Bandbereichs. Die Zahl über jeder Reglerspalte gibt die mittlere Frequenz des Bandbereichs an, der durch den jeweiligen Regler gesteuert wird. Wenn ein Regler auf die Mittelposition eingestellt wird, werden die Frequenzen innerhalb dieses Bandbereichs nicht hervorgehoben und die Verstärkung beträgt 0 dB (siehe Abbildung 13).

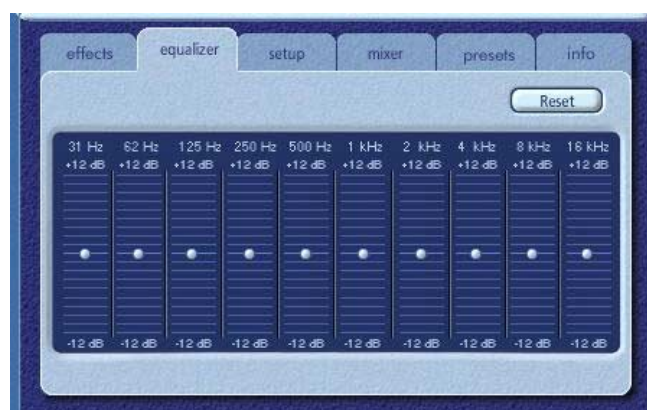


Abbildung 13

Zur Verstärkung des Frequenzgangs eines bestimmten Bandbereichs schieben Sie den Regler über die Mittellinie. Zur Verminderung des relativen Frequenzgangs eines bestimmten Bandbereichs schieben Sie den Regler unter die Mittellinie. Die maximale Verstärkung oder Verminderung beträgt ± 12 dB in jede Richtung.

Die Regler können einzeln auf die Mittelposition eingestellt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine Stelle im Reglerbereich klicken. Um alle Regler gemeinsam auf die Mittelposition zurückzusetzen, klicken Sie in der oberen rechten Ecke des Fensters auf die Schaltfläche „Zurückstellen“. Im reduzierten Steuerungsprogramm können Sie dies auch tun, indem Sie auf die Schaltfläche „Standard“ klicken. Beachten Sie jedoch, dass durch Klicken auf die Schaltfläche „Standard“ auch mehrere andere Funktionen zurückgesetzt werden.

3.3.4. Registerkarte „Setup“

Diese Registerkarte enthält die Steuerelemente für die Auswahl und Konfiguration des Lautsprechermodus auf Basis des Typs und der Anzahl der verwendeten Lautsprecher.

Die Sonic Edge-Soundkarte unterstützt eine breite Palette von Lautsprechern. Wählen Sie aus der Liste auf der linken Seite der Registerkarte „Setup“ die gewünschte Ausgabekonfiguration aus. Dadurch werden die Art der Audio-Verarbeitung, die räumlichen Algorithmen sowie die Ausgabeanzahl entsprechend festgelegt. Nachfolgend finden Sie eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Ausgabemodi sowie der Steuerelemente auf dieser Registerkarte (siehe Abbildung 14).

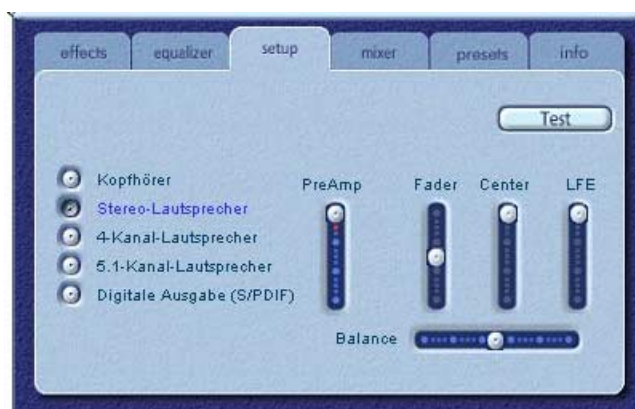


Abbildung 14

3.3.4.1. Kopfhörer

Diese Option aktiviert die Sound-Verarbeitungsalgorithmen für Kopfhörer.

3.3.4.2. Stereo-Lautsprecher

Diese Option aktiviert die Stereo-Verarbeitungsalgorithmen. Verwenden Sie diese Option zusammen mit einem beliebigen Stereo-Lautsprechersystem.

Beim Musik hören in diesem Modus empfiehlt es sich, die 3D-Effekte zu aktivieren, damit Sie den Surround-Sound-Effekt genießen können, der in das neue PC-Soundsystem integriert wurde. Weitere Informationen hierzu finden Sie in diesem Handbuch im Abschnitt über QXpander.

3.3.4.3. Quad-Lautsprechermodus

Dieser Modus unterstützt zwei Sätze von Stereo-Lautsprechern, die gleichmäßig um die Hörposition herum angeordnet sind. Die Lautsprecher werden dann als vorne links, vorne rechts, hinten links und hinten rechts eingerichtet.

3.3.4.4. 5.1-Kanal-Lautsprechermodus

Hierbei handelt es sich um den Heimkino-Surround-Sound-Modus. Er bietet 6 Ausgabekanäle, die als links und rechts vorne, links und rechts hinten, Mitte und Subwoofer eingerichtet sind. Der Subwoofer wird auch Niedrigfrequenzeffekt-Lautsprecher (LFE-Lautsprecher) genannt.

3.3.4.5. Digitale Ausgabe (S/PDIF)

Die Philips Sonic Edge-Soundkarte verfügt über zwei digitale Eingänge und eine digitale Ausgabe. Sie können auswählen, welcher der Eingänge für die analoge oder die digitale (S/PDIF-Out) Ausgabe verwendet werden soll. Informationen zu den digitalen Eingabegeräten finden Sie im Abschnitt zur Registerkarte „Mixer“.

S/PDIF Out und Mitte/LFE verwenden denselben Anschluss. Aus diesem Grund wechselt die analoge Ausgabe automatisch in den Stereo-Lautsprechermodus, wenn Sie den digitalen Ausgabemodus wählen, und nur die vorderen Lautsprecher werden für die S/PDIF-Ausgabe verwendet. Um zum analogen Modus zurückzukehren, wählen Sie einfach den Quad-Lautsprecher- oder 5.1-Kanal-Lautsprechermodus.

3.3.4.5.1 AC3/DTS-Durchgang

Sonic Edge leitet AC3- oder DTS-Audio-Daten von einer DVD an S/PDIF OUT weiter. Diese Funktion ermöglicht Ihnen das Abspielen einer DVD auf Ihrem PC unter Verwendung eines Soft-DVD-Players und eines externen AC3/DTS-Decoders. Beispiele für externe Decoder sind Receiver, Lautsprecher-Sätze mit integriertem AC3-Decoder oder AC3-Decoder-Boxen. AC3 ist verfügbar, wenn Sie einen kompatiblen Soft-DVD-Player verwenden, der AC3- oder DTS-Daten an die Soundkarte übermitteln kann. Zum Aktivieren des AC3/DTS-Durchgangs müssen Sie auf der Registerkarte „Setup“ die Option „Digitale Ausgabe (S/PDIF)“ aktivieren.

3.3.4.6. Regler „PreAmp“

Der Vorverstärkungsregler (Regler „PreAmp“) ermöglicht die Verstärkung des Audio-Signals, bevor es zum Verstärkerkreis gelangt. Oberflächlich gesehen hat dieser dieselbe Auswirkung wie der Gesamtlautstärkereglern.

Achtung: Wenn Sie feststellen, dass Töne verzerrt werden, beseitigen Sie die Verzerrung durch Zurücknehmen des PreAmp-Reglers.

3.3.4.7. Regler „Ausblendung“

Der Regler „Ausblendung“ steuert die Balance zwischen den vorderen und den hinteren Lautsprechern.

3.3.4.8. Regler „Mitte“

„Mitte“ steuert die Ausgabelautstärke des mittleren Lautsprechers. Verwenden Sie diesen Regler, um die Lautstärke des Lautsprechers in der Mitte anzupassen.

3.3.4.9. Regler „LFE“

Dieser Regler steuert die Lautstärke des Subwoofers.

3.3.4.10. Regler „Balance“

Dieser Regler ermöglicht das Einstellen der Balance zwischen den linken und den rechten Lautsprechern. Er betrifft die vorderen und hinteren Lautsprecher.

3.3.4.11. Schaltfläche „Test“

Die Schaltfläche „Test“ öffnet ein Fenster, in dem Sie die Lautsprecher einzeln testen können. Durch das Testen der Lautsprecherkanäle können Sie sicherstellen, dass die Lautsprecher bzw. der Kopfhörer richtig angeschlossen sind.

Das Testprogramm enthält für jeden möglichen Ausgabekanal eine Schaltfläche. Die Anzahl der aktiven Schaltflächen ist jedoch vom ausgewählten Ausgabemodus abhängig. Klicken Sie auf die einzelnen aktiven Lautsprecherschaltflächen, um den Testklang an den entsprechenden Lautsprecher zu senden (siehe Abbildung 15).

Durch Aktivierung von „Sound-Schleife“ wird der Testklang wiederholt abgespielt, bis Sie auf „Stop“ klicken. Ist „Sound-Schleife“ deaktiviert, wird der Klang immer nur einmal gespielt, wenn Sie auf eine Lautsprecherschaltfläche klicken.

Die Schaltfläche „Auto“ sendet den Testklang einmal an jeden Lautsprecher und fährt dabei jeweils automatisch mit dem nächsten Lautsprecher fort.

Mithilfe der Schaltfläche „Schließen“ können Sie das Testprogramm beenden und zur Registerkarte „Setup“ im erweiterten Steuerungsprogramm zurückkehren.



Abbildung 15

3.3.5. Registerkarte „Mixer“

Auf der Registerkarte „Mixer“ können Sie die Wiedergabe-, Aufnahme- und S/PDIF-Eingabequellen auswählen und steuern.

3.3.5.1. Steuerelemente für die Wiedergabequelle

Sie können beliebig viele Wiedergabequellen einzeln stummschalten oder deren Stummschaltung aufheben.

Die Lautstärke für die einzelnen Quellen wird mithilfe der Lautstärkeregler eingestellt.

Balance-Regler passen die relativen linken und rechten Ausgabelautstärken für die einzelnen Stereoquellen an. Die Balance-Regler sollten in der Regel an der mittleren Position bleiben. Dies ist die Standardposition. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Balance-Regler, um ihn mittig auszurichten.

Der Ansichtsbereich auf der Registerkarte „Mixer“ zeigt die Steuerelemente für jeweils maximal vier Wiedergabequellen an. Verwenden Sie die Bildlaufleiste für die Wiedergabequelle, um weitere Steuerelemente für Quellen anzuzeigen (siehe Abbildung 16).

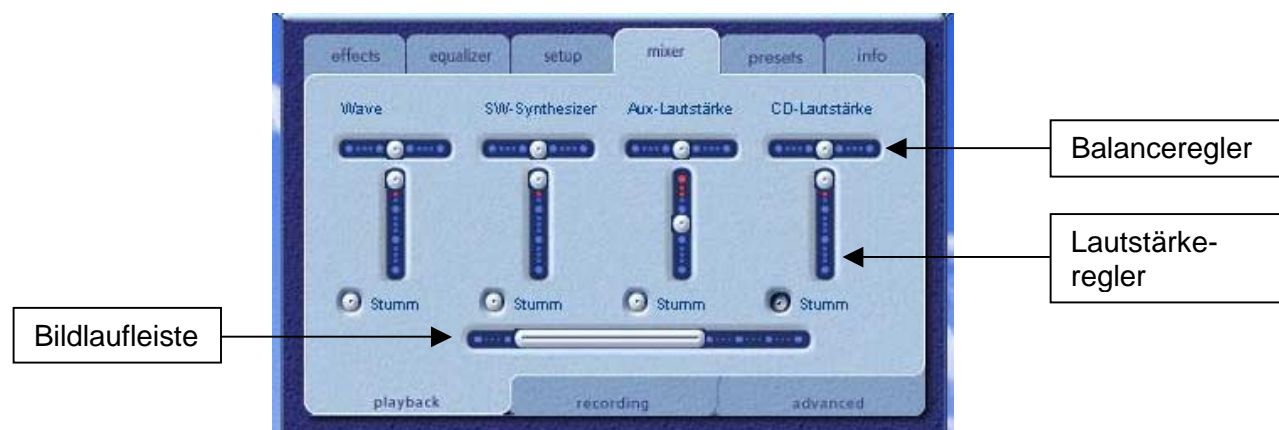


Abbildung 16

3.3.5.2. Steuerelemente für die Aufnahmequelle

Philips Sonic Edge ermöglicht Ihnen das Aufnehmen von Klängen und Musik von verschiedenen Eingabequellen. Öffnen Sie die Registerkarte „Mixer“ und klicken Sie am unteren Rand der Registerkarte auf „Aufnahme“. In diesem Bereich können Sie Aufnahmequellen auswählen und steuern.

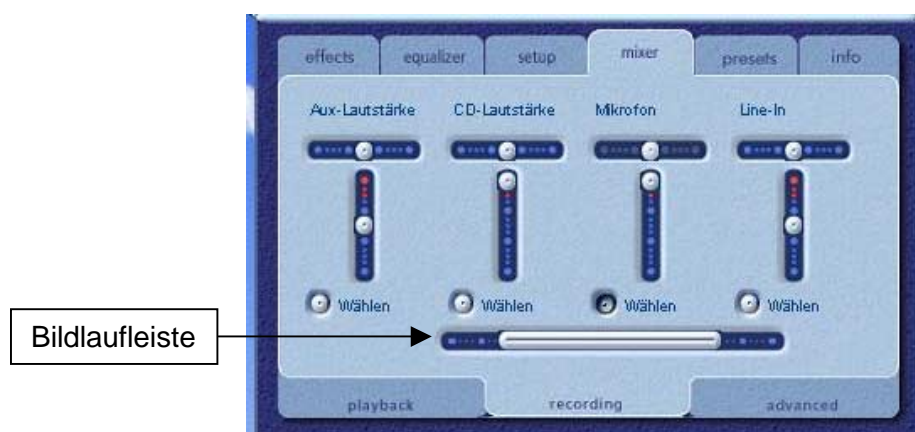


Abbildung 17

Bevor Sie die Aufnahme starten, müssen Sie die Aufnahmequelle konfigurieren. Wählen Sie eine Quelle aus, indem Sie auf die Schaltfläche „Wählen“ der gewünschten Quelle klicken. Jede Quelle verfügt über eigene Steuerelemente für Lautstärke und Balance. Um einen Regler auf seine Standardposition zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler.

Ziehen Sie die Bildlaufleiste von einer Seite zur anderen, um weitere Steuerelemente für die Quelle anzuzeigen, die andernfalls im Ansichtsbereich nicht sichtbar sind.

Die Schaltfläche „Mikrofonverstärkung“ auf der Registerkarte „Erweitert“ bietet zusätzliche Verstärkung für schwache Mikrofonsignale. Deaktivieren Sie die Verstärkung (Boost) bei Verzerrungen.

Wenn Sie zusätzliche Quellen anzeigen möchten, ziehen Sie die Bildlaufleiste. So können Sie die Steuerelemente für die Quelle im Ansichtsbereich rückwärts und vorwärts bewegen.

Die Option **Stereo-Mix** ermöglicht Ihnen die gleichzeitige Aufnahme von allen verfügbaren Quellen, vorausgesetzt, die Quelle empfängt ein Eingangssignal.

3.3.5.3. Registerkarte „Erweitert“

Ihre neue Soundkarte weist zwei digitale Eingänge auf. Sie befinden sich oben auf der Soundkarte und sind im Inneren des Computers zugänglich. Sie dienen zum Anschließen von CD-ROM- und/oder DVD-ROM-Laufwerken. Das Audio-Signal, das über diese Eingänge empfangen wird, kann aufgenommen und mithilfe der Lautsprecher überwacht werden.

Die Registerkarte „Erweitert“ enthält die folgenden Steuerelemente (siehe Abbildung 18).

3.3.5.3.1 Mikrofonverstärkung

Die Schaltfläche „Mikrofonverstärkung“ bietet zusätzliche Verstärkung für schwache Mikrofondesignale. Deaktivieren Sie die Verstärkung (Boost) bei Verzerrungen.

3.3.5.3.2 S/PDIF-Erfassung

Diese Schaltfläche ermöglicht die Aufnahme von einem der digitalen Eingänge. Wenn Sie „S/PDIF-Erfassung“ als Aufnahmequelle auswählen, ist die untergeordnete Registerkarte „Aufnahme“ der Registerkarte „Mixer“ nicht mehr verfügbar.

Hinweis:

Aufnahmen über den S/PDIF-Eingang sind nur als 44,1 KHz, 16-Bit Stereo oder 48 KHz, 16-Bit Stereo möglich. Andere Aufnahmeformate können zu unvorhersehbaren Ergebnissen führen.

3.3.5.3.3 S/PDIF-In auf digitalen Ausgang wählen / S/PDIF-In auf analogen Ausgang wählen

Diese beiden Optionen ermöglichen Ihnen das Überwachen des digitalen Eingangssignals, das an die digitalen bzw. analogen Lautsprecher weitergeleitet wird. Auf der Registerkarte „Setup“ können Sie den Ausgabemodus auswählen.



Abbildung 18

3.3.5.3.4 S/PDIF-Eingabe Gerät 1 wählen / S/PDIF-Eingabe Gerät 2 wählen

Es kann immer nur einer der beiden Eingänge als Aufnahmequelle ausgewählt werden.

3.3.6. Registerkarte „Voreinstellungen“

Die Voreinstellungsfunktionen ermöglichen Ihnen das Erstellen von Momentaufnahmen aller Philips Sound Agent 2-Steuerelemente, sodass Sie dieselben Einstellungen zu einem späteren Zeitpunkt ganz einfach wieder laden können.



Abbildung 19

Mithilfe des Voreinstellungssystems können Sie den aktuellen Status der Philips Sound Agent 2-Steuerelemente speichern, nachdem Sie diese für einen bestimmten Zweck eingestellt haben. Auf diese Weise können Sie die vollständigen Einstellungen durch einfaches Klicken wiederherstellen, wenn Sie wieder einmal einen ähnlichen Stream anhören möchten.

Wenn Sie sich beispielsweise gerade ein Musical angehört und die Steuerelemente nach Wunsch eingestellt haben, können Sie eine Voreinstellung namens Musical speichern. Jedesmal, wenn Sie später wieder ein Musical anhören, können Sie diese Voreinstellung laden, wodurch alle Steuerelemente wieder die Einstellungen aufweisen, die beim Speichern der Voreinstellung wirksam waren.

Der Sound Agent enthält bereits eine Reihe von werkseitigen Voreinstellungen (siehe Liste auf der Registerkarte „Voreinstellungen“).

3.3.6.1. Laden

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird eine bestehende Voreinstellung geladen.

3.3.6.2. Speichern

Wenn Sie eine Voreinstellung laden und Änderungen daran vornehmen, können Sie diese durch Klicken auf die Schaltfläche „Speichern“ speichern. Haben Sie eine der werkseitigen Voreinstellungen ausgewählt, können Sie die Schaltfläche „Speichern“ nicht verwenden. Der Sound Agent überschreibt keine werkseitigen Voreinstellungen. Das Überschreiben Ihrer eigenen Voreinstellungen ist jedoch möglich.

3.3.6.3. Speichern unter

Sie können eine bestehende Voreinstellung (eine werkseitige oder eine eigene) laden, diese ändern und dann als neue Voreinstellung speichern.

3.3.6.4. Löschen

Löscht die ausgewählte Voreinstellung dauerhaft aus der Liste. Wenn Sie eine Ihrer Voreinstellungen auswählen und auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Bestätigungsdialogfeld eingeblendet. Durch Klicken auf „OK“ wird die Voreinstellung aus der Liste entfernt. Diese Schaltfläche kann nicht verwendet werden, wenn eine der werkseitigen Voreinstellungen ausgewählt ist.

3.3.7. Registerkarte „Über“

Diese Registerkarte enthält wichtige Informationen über das Produkt. Dazu gehören die Versionsnummer des Software-Treibers, der Name des Herstellers und die Adresse der Website für Software-Upgrades.



Abbildung 20

3.4. Bereich „Visualization“

Der Bereich „Visualization“ enthält eine grafische Darstellung der Umgebungen, die vom Philips Sound Agent 2 bereitgestellt werden. Außerdem enthält er zwei Menüs und einen Hall-Intensitätsregler. Das Auswahlmenü auf der rechten Seite enthält alle Optionen für Hall-Effekte. Das Menü auf der linken Seite enthält eine Liste der Voreinstellungen für verschiedene Musikrichtungen. Der Regler steuert die Intensität des Effekts, der auf die Musik angewendet wird.

Der Bereich „Visualization“ lässt sich mithilfe der Schaltfläche in der Mitte am unteren Rand des Fensters nach oben oder unten verschieben. Dadurch können Sie das erweiterte Steuerungsprogramm verbergen oder aufdecken.



Abbildung 21

4. Deinstallation der Software-Treiber

Wenn Sie die Philips Sonic Edge-Treiber einmal deinstallieren müssen, können Sie eine von zwei verfügbaren Methoden verwenden. Öffnen Sie die Systemsteuerung und das Dienstprogramm „Software“, wie in Abbildung 22 dargestellt (in Windows XP). Suchen Sie den Philips Sound Agent 2 in der Liste der Programme und markieren Sie den Eintrag. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen/Entfernen“ (in Windows 98/ME) oder „Ändern/Entfernen“ (in Windows 2000/XP).

ODER: Verwenden Sie das Deinstallationsprogramm, das Sie zusammen mit dem Philips Sound Agent 2 erhalten haben. Klicken Sie hierfür in Windows auf „Start“ und dann auf „Programme“ (oder „Alle Programme“ in XP). Klicken Sie anschließend auf „Philips Sound Agent“ und wählen Sie das Deinstallationsprogramm aus.

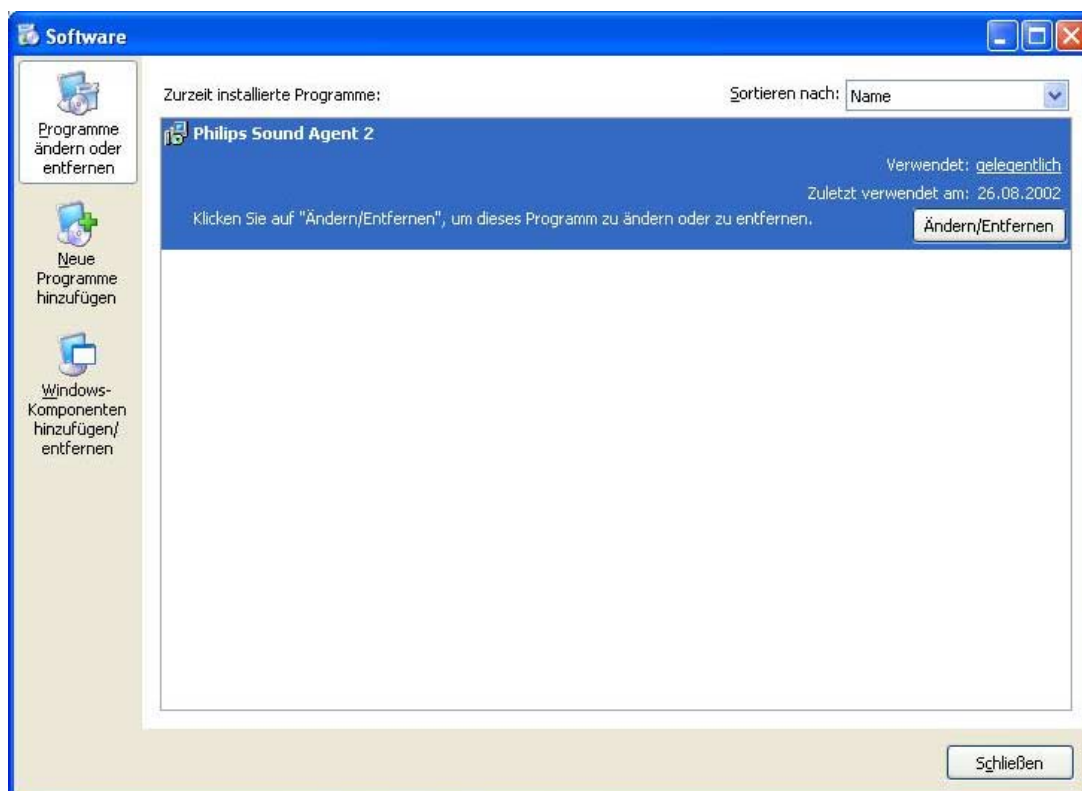


Abbildung 22

5. Technischer Support und Garantie

Halten sie die folgenden Informationen bereit, wenn Sie sich telefonisch an den Technischen Support wenden:

- Modellnummer und Kaufdatum
- Computertyp, Prozessorgeschwindigkeit und verfügbarer Arbeitsspeicher
- Betriebssystem des Computers (IE; Windows® 98SE, ME usw.)
- Fehlermeldung auf dem Bildschirm
- Liste der an Ihre Soundkarte angeschlossenen Hardware-Geräte

5.1. Internet-Adresse:

Im Web finden Sie zahlreiche praktische Informationen. Der URL für die US-Website lautet

<http://www.pcsound.philips.com>

Die Website für Europa lautet

<http://www.philips.com/sound>

5.2. Informationen zum Technischen Support:

Gebührenfreie Telefonnummern:

USA: 1-800-835-3506

Andere Länder: siehe Garantiekarte im Paket

6. Anhang A

6.1. Praktische Tipps für die Lautsprecheranordnung und vieles mehr

Nachfolgend finden Sie einige Vorschläge, die Ihnen das Einrichten der Audiohardware für beste Ergebnisse erleichtern sollen.

6.1.1. Ideale Anordnung der Lautsprecher

Damit Sie das Klangbild bei Stereo-, Surround- oder 3D-Sound in vollem Umfang genießen können, sollten Sie die Lautsprecherpaare so symmetrisch wie möglich anordnen.

Die vorderen Lautsprecher sollten sich auf derselben Höhe, in demselben Winkel und derselben Entfernung vom Zuhörer befinden. Das beste Klangbild erzielen Sie, wenn der Abstand zwischen Ihnen und den Lautsprechern ungefähr dem Abstand zwischen den Lautsprechern entspricht.

Eine typische Multimedia-Konfiguration, bei der sich die Lautsprecher auf beiden Seiten des Computermonitors befinden, ist ideal für Stereo- oder Quad-Hörerlebnisse. Wenn Ihr System einen mittleren Lautsprecher umfasst, sollten Sie die Entfernung zwischen dem linken und dem rechten vorderen Lautsprecher erhöhen. Behalten Sie jedoch dieselbe Entfernung von der Hörposition bei.

Surround-Lautsprecher sollten hinter dem Zuhörer aufgestellt werden, idealerweise nicht weiter vom Zuhörer entfernt als die vorderen Lautsprecher. Sie sollten zudem auf derselben Höhe und im selben Winkel aufgestellt werden wie die vorderen Lautsprecher.

6.1.2. Ideale Einsatzmöglichkeit für Kopfhörer

Bei Verwendung eines Kopfhörers sind viele der Probleme, die bei Verwendung von Lautsprechern auftreten können, im wesentlichen nicht vorhanden. So befinden Sie sich beispielsweise immer automatisch in der Mitte und ihre Position zu den Lautsprechern verändert sich nicht, selbst wenn Sie sich im Raum bewegen.

Wenn Sie für die Ausgabe gleichzeitig Lautsprecher und Kopfhörer verwenden möchten, sollten Sie einen Kopfhörer verwenden, der die Ohren nicht vollständig abdeckt, damit Sie die Lautsprecher noch hören können. Es können auch spezielle Kopfhörer (Open-Air-Kopfhörer genannt), Kompaktkopfhörer sowie Ohrhörer verwendet werden.

6.1.3. Vermeiden reflektierender Oberflächen (Lautsprecher)

Vermeiden Sie es, die Lautsprecher in der Nähe von reflektierenden Oberflächen aufzustellen. Wenn Sie beispielsweise eine Musikecke einrichten und sich einer der Lautsprecher zu nahe bei einer Wand befindet, wird das Klangbild beeinträchtigt. Dies liegt daran, dass die Schallwellen von der Wand zurückgeworfen werden und etwas später bei Ihren Ohren ankommen als die Wellen, die direkt aus dem Lautsprecher kommen.

Dies ist in allen Umgebungen mit Ausnahme von echofreien Räumen der Fall. Wenn sich die Oberfläche nahe beim Lautsprecher befindet, wird die reflektierte Schallenergie nur leicht verzögert und ist daher im Vergleich zum Original relativ stark. Dadurch wird das Signal verzerrt.

Dies kann auch geschehen, wenn Sie die Lautsprecher direkt auf eine Schreibtischplatte stellen. Wenn möglich, sollten Sie die Lautsprecher auf Ständer stellen, damit sie von der reflektierenden Oberfläche weiter entfernt sind. Dadurch werden das Klangbild und die Effekte etwas verbessert.

6.1.4. Balance von Lautsprechern und Kopfhörern

Jedes Klangbild, speziell bei 3D-Sound und auch bei Stereo- und Surround-Sound, kann durch eine unausgewogene Rechts/Links-Kanal-Balance verschlechtert werden. Wenn Ihre Lautsprecher oder Ihr Verstärker eine Balance-Steuerung aufweisen, sollten Sie diese auf die mittlere Position einstellen. Bei vielen Balance-Reglern ist die Mittelposition gekennzeichnet.

Wenn jeder Lautsprecher über einen eigenen Lautstärkereglер verfügt, sollten Sie diese so ähnlich wie möglich einstellen. Mithilfe des Philips Sound Agent 2-Testprogramms können Sie die Lautstärke der einzelnen Lautsprecher testen.

Dies gilt auch für Kopfhörer.

7. Anhang B

Deinstallieren der alten Treiber und der Soundkarte

Die folgenden Schritte zum Entfernen der alten Treiber gelten unabhängig vom unterstützten Betriebssystem. Sie sollten auf jeden Fall zuerst die Treiber löschen, bevor Sie die alte Soundkarte aus dem Computer entfernen.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“.
- Klicken Sie auf „Einstellungen“ und öffnen Sie die Systemsteuerung.
- Doppelklicken Sie auf „Software“.
- Suchen Sie in der Liste nach den Audiotreibern. Warnung: Stellen Sie sicher, dass Sie die richtigen Treiber auswählen und kein anderes Programm löschen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Entfernen“ (oder auf „Hinzufügen/Entfernen“).
- Wenn die Treiber entfernt wurden, klicken Sie auf „OK“ und schließen Sie alle Anwendungen.

In den meisten Fällen werden die Treiber auf diese Weise entfernt. Sie sollten jedoch sicherheitshalber im Gerätemanager überprüfen, ob alle Treiber entfernt wurden. Wenn Sie mit dem Gerätemanager nicht vertraut sind, gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol „Arbeitsplatz“ und wählen Sie dann „Eigenschaften“. Wenn Ihr Desktop das Symbol „Arbeitsplatz“ nicht enthält, klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche „Start“. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf „Arbeitsplatz“ und wählen Sie „Eigenschaften“. Ein neues Fenster wird geöffnet.
- Wählen Sie in Windows 2000 und XP die Registerkarte „Hardware“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „Gerätemanager“ in der Mitte des Fensters.
- In Windows 98SE und ME wählen Sie die Registerkarte „Gerätemanager“.
- Suchen Sie im Gerätemanager den Eintrag „Audio-, Video- und Gamecontroller“.
- Klicken Sie daneben auf das Pluszeichen (+). Nun wird eine Liste der Geräte angezeigt.
- Wählen Sie Ihre Soundkarte aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.
- Wählen Sie im Dropdown-Menü die Option „Entfernen“. Klicken Sie auf „OK“.

Die alte Soundkarte kann mehr als eine Komponente aufweisen, beispielsweise auch einen Spieleanschluss. Stellen Sie sicher, dass Sie alle Komponenten entfernen, bevor Sie den Gerätemanager schließen.

Schließen Sie den Gerätemanager und fahren Sie das System herunter, um die alte Soundkarte aus dem PC zu entfernen. Lesen Sie zu diesem Zweck den Abschnitt *Installieren der Soundkarte* in diesem Dokument.

8. Anhang C

Deaktivieren des integrierten Soundsystems

Um den Onboard-Sound zu deaktivieren, müssen Sie das BIOS-Setup des Systems öffnen. Bei den meisten Computern können Sie das Setup direkt nach Einschalten des Computers kurz vor dem Laden des Betriebssystems öffnen. Eventuell wird kurzzeitig eine Meldung angezeigt, die besagt, dass Sie das Setup nun öffnen können. Diese Meldung wird meist in einer Ecke des Bildschirms angezeigt und lautet ähnlich wie

„Press Del to enter setup“ oder „Press F1 to enter setup“.

Bei manchen Computern können Sie das Setup jederzeit öffnen. Informationen zum Öffnen des Setup-Dienstprogramms entnehmen Sie der Dokumentation Ihres PCs. Ermitteln Sie, wie Sie das Setup-Dienstprogramm Ihres Systems öffnen können, und öffnen Sie es.

Warnung: Ändern Sie keine Einstellungen, wenn Sie deren Auswirkungen nicht genau kennen. Andernfalls arbeitet das System u. U. nicht mehr ordnungsgemäß.

Das Setup-Dienstprogramm enthält meist eine Liste mit Optionen. Die erste Option ist „Standard Features“. Sie umfasst Uhrzeit und Datum, die Basisperipheriegeräte des PCs wie Festplatte, Tastatur, Maus usw. Weitere Optionen sind u. a. „Advanced BIOS Features“ und „PnP and/or PCI Configuration“. Sie können jedes dieser Menüs öffnen und die darin enthaltene Optionenliste ansehen. Verwenden Sie die Pfeiltasten der Tastatur, um durch das Setup-Dienstprogramm zu blättern.

Suchen Sie das Menü, das die Steuerelemente für die Audio- und Soundfunktion enthält. Öffnen Sie das Menü, indem Sie es markieren und dann die Eingabetaste drücken.

Suchen Sie das Audio- oder Soundgerät und wählen Sie es mithilfe der Pfeiltasten aus. Lesen Sie die Anweisungen zum Ändern der Einstellungen am unteren Rand des Bildschirms. Möglicherweise müssen Sie die Bild-auf/Bild-ab-Tasten oder +/- drücken oder andere Tasten verwenden. Ändern Sie die Einstellung von „On“ zu „Off“ oder von „Enable“ zu „Disable“, je nachdem, welche Optionen auf Ihrem PC vorhanden sind.

Speichern Sie die Einstellungen und schließen Sie das Setup-Programm.