
Karta dźwiękowa Sonic Edge™ 5.1 PSC605 z PSA2™ Instrukcja obsługi



Philips Sound Solutions

Sierpień 2002



PHILIPS

Umowa licencyjna dla użytkownika końcowego

OSTRZEŻENIE: TO OPROGRAMOWANIE JEST LICENCJONOWANE NA WARUNKACH PRZEDSTAWIONYCH PONIŻEJ. UŻYTKOWANIE TEGO OPROGRAMOWANIA OZNACZA ZAAKCEPTOWANIE WARUNKÓW LICENCJI. JEŚLI UŻYTKOWNIK NIE AKCEPTUJE PRZEDSTAWIONYCH WARUNKÓW LICENCJI, MOŻE ZWRÓCIĆ NINIEJSZE OPROGRAMOWANIE I UŻYSKAĆ PEŁNY ZWROT ZAPŁACONEJ KWOTY JEGO ZAKUPU. JEŚLI OPROGRAMOWANIE ZAWARTE JEST W PAKIECIE RAZEM Z INNYM PRODUKTEM, UŻYTKOWNIK MOŻE ZWRÓCIĆ NIEUŻYWANY PRODUKT WRAZ I OTRZYMA PEŁNY ZWROT ZAPŁACONEJ KWOTY.

© KONINKLIJKE PHILIPS ELECTRONICS N.V. 2002 Wszelkie prawa zastrzeżone. Bez pisemnej zgody właściciela praw autorskich powielanie w całości lub w części jest zabronione. Oprogramowanie to może być wykorzystywane wyłącznie przez użytkowników końcowych.

1. Prawa autorskie

Licencjonowane oprogramowanie jest produktem Philips i jest chronione prawami autorskimi. Tytuł, prawa własności i prawa własności intelektualnej licencji i do licencjonowanego oprogramowania należą do firmy Philips.

2. Prawo do użytkowania

Philips niniejszym zapewnia indywidualną, niewyłączną, licencję na prawo do użytkowania oprogramowania licencjonowanego tylko i wyłącznie na jednym (1) komputerze jednocześnie. Użytkownik nie może sprzedawać, wynajmować, redystrybuować, sublicencjonować ani dzierżawić innym niniejszego licencjonowanego oprogramowania, ani nie może w inny sposób umożliwić lub udzielać praw do korzystania z oprogramowania. Użytkownik nie może dekompilować, dezasemblować, wykonywać inżynierii zwrotnej ani żaden inny sposób nie może modyfikować kodu programu, za wyjątkiem ograniczeń wynikających z wyraźnych zakazów dotyczących ograniczeń w stosowaniu odpowiednich przepisów. Poza (1) kopią, która może być wyłącznie wykonana w celach zabezpieczenia, użytkownik nie może kopiować licencjonowanego oprogramowania. Nie jest uprawniony do zmiany lub usuwania informacji o prawach własności intelektualnej autorskich, w tym licencjonowanym oprogramowaniu.

3. Wykluczenia rękojmi

LICENCJONOWANE OPROGRAMOWANIE JEST DOSTARCZANE BEZ RĘKOJMI KAŻDEGO RODZAJU. RYZYKO UŻYTKOWANIA LICENCJONOWANEGO OPROGRAMOWANIA SPOCZYWA NA UŻYTKOWNIKU. W MAKSYMALNY SPOSÓB DOPUSZCZONY PRZEZ PRAWO PHILIPS OGRANICZA GWARANCJĘ, NIE WPROWADZAJĄC KOLEJNYCH OGRANICZEŃ LUB WYŁACZEŃ Z GWARANCJI MOGĄCYCH ZAWIERAĆ OGRANICZENIA HANDLOWE LUB W ZGODNOŚCI Z RÓŻNYMI INNYMI PRZEPISAMI STWIERDZAJĄCYMI, ŻE OPROGRAMOWANIE LICENCJONOWANE JEST WOLNE OD BŁĘDÓW, LUB, ŻE UŻYTKOWANIE LICENCJONOWANEGO OPROGRAMOWANIA LUB JEGO KOPII NIE NARUSZA JAKIKOLWIEK PATENTÓW, PRAW AUTORSKICH, ZNAKÓW TOWAROWYCH LUB INNYCH PRAW STRON TRZECICH.

4. Uaktualnienia

Niniejsza licencja nie gwarantuje użytkownikowi prawa do uaktualnienia lub uaktualnień licencjonowanego oprogramowania. Jednakże, według swego uznania Philips może zobowiązać się lub zaoferować uaktualnienia i / lub modyfikacje do licencjonowanego oprogramowania.

5. Zmiany umowy

Żadne zmiany do niniejszej umowy nie są ważne do czasu pisemnego zaakceptowania przez Philips. Jakiegokolwiek punkty i warunki zaproponowane przez użytkownika są nieakceptowane, niezależnie czy zawierają wymaganą formę pisemną, do czasu pisemnego potwierdzenia proponowanych zmian przez Philips i odpowiedniego aneksowania niniejszej Umowy.

6. Ograniczenie odpowiedzialności

PHILIPS NIE PRZYJMUJE JAKIEJKOLWIEK ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEJKOLWIEK USZKODZENIA, WŁĄCZAJĄC W TO UTRATĘ KORZYŚCI, UTRATĘ PRZYCHODÓW, UTRATĘ DANYCH, ZAKŁOGENIA W PROWADZENIU DZIAŁALNOŚCI LUB BEZPOŚREDNIE, POŚREDNIE, INCYDENTALNE, SPECYFICZNE LUB KARNE SYTUACJE WYNIKAJĄCE Z UŻYTKOWANIA LUB NIEMOŻNOŚCI KORZYSTANIA Z LICENCJONOWANEGO OPROGRAMOWANIA, NAWET JEŚLI PHILIPS LUB JEGO PRZEDSTAWICIEL ZOSTAŁ POWIADOMIONY O MOŻLIWOSCI WYSTĄPIENIA TAKIEJ SYTUACJI, LUB POPRZEZ JAKIEJKOLWIEK ROSZCZENIA INNYCH STRON. JEŚLI NIEKTÓRE USTAWY NIE POZWALAJĄ NA WYKLUCZENIE OGRANICZEŃ ODPOWIEDZIALNOŚCI, OGRANICZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI MOGĄ NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA.

7. Termin ważności i rozwiązanie umowy

Umowa ulega natychmiastowemu rozwiązaniu i bez uprzedniego powiadomienia jeśli użytkownik końcowy nie potwierdzi wszystkich warunków licencji oprogramowania. W przypadku zrezygnowania z umowy użytkownik powinien natychmiast zaprzestać jakiegokolwiek użytkowania licencjonowanego oprogramowania i samodzielnie zniszczyć posiadane kopie. Dodatkowo, w przypadku wypowiedzenia umowy z winy użytkownika, zgodnie z prawami użytkownika, Philips rezerwuje sobie prawo do wezwania użytkownika i podjęcia wszelkich dostępnych środków prawnych lub innych dostępnych w umowie, by wyegzekwować odszkodowanie za swe roszczenia.

8. Obowiązanie umowy

Niniejsza umowa stworzona została w oparciu o prawodawstwo Królestwa Holandii, i nie narusza jego postanowień ani praw lokalnych.

9. Sąd orzekający

Sadem kompetentnym dla rozstrzygania sporów między użytkownikiem i firmą wynikłych w ramach stosowania niniejszej umowy licencyjnej dla użytkownika końcowego jest sąd w Hertogenbosch, Holandia.

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

V-1 991214

Philips Sonic Edge™

5.1 Karta dźwiękowa podłączana do złącza PCI

© Copyright 2002

Sonic Edge™ jest znakiem towarowym Philips Sound Solutions.

Philips Sound Agent2™ jest znakiem towarowym Philips Sound Solutions.

QSound™, QEM™, QSound Environment Modeling, QSound Multi-Speaker Systems, QMSS™, Q3D™, QSound QXpander™, QInteractive3D™, Audio Pix™, i logo Q są znakami towarowymi QSound Labs, Inc.

EAX™ and Environmental Audio Extensions są znakami towarowymi Creative Technology Ltd. W USA i innych krajach.

Microsoft™ and Windows™ są zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation.

DirectX™ and DirectSound™ są znakami towarowymi Microsoft Corporation.

Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli prawnych.

Spis treści

1. Wprowadzenie	5
1.1. <i>PODSTAWOWE FUNKCJE</i>	6
1.2. <i>Minimalne wymagania systemowe</i>	7
1.3. <i>Co powinno zawierać opakowanie?</i>	8
2. Procedura instalacji karty dźwiękowej	9
2.1. <i>Przed instalacją nowej karty dźwiękowej</i>	9
2.1.1. <i>Identyfikacja systemu zainstalowanej karty dźwiękowej</i>	10
2.1.2. <i>Dezaktywacja zintegrowanej karty dźwiękowej</i>	10
2.1.3. <i>Usuwanie innej karty dźwiękowej i sterowników</i>	11
2.2. <i>Instalacja nowej karty dźwiękowej</i>	12
2.2.1. <i>Zewnętrzne połączenia karty dźwiękowej</i>	13
2.3. <i>Instalacja oprogramowania</i>	14
3. Użytkowania aplikacji Philips Sound Agent 2 (PSA2)	15
3.1. <i>Podstawowe czynności obsługi interfejsu</i>	15
3.2. <i>Informacje o elementach kompaktowego panela sterowania</i>	16
3.2.1. <i>Bazowy poziom głośności (Master Volume)</i>	16
3.2.2. <i>Wyciszenie (Mute)</i>	16
3.2.3. <i>Zmiana rozmiaru (Resize)</i>	16
3.2.4. <i>Zamykanie (Close)</i>	16
3.2.5. <i>Ustawienie domyślne (Default)</i>	16
3.2.6. <i>System pomocy (Help)</i>	16
3.2.7. <i>Pogłos (Reverb)</i>	17
3.2.8. <i>Ustawienie QSizzle</i>	17
3.2.9. <i>Ustawienie QRumble</i>	17
3.2.10. <i>Ustawienie Normalize</i>	17
3.2.11. <i>Efekt 3D (dźwięku przestrzennego)</i>	17
3.2.12. <i>EQ</i>	17
3.3. <i>Główny panel sterowania</i>	18

3.3.1.	Dostęp do głównego panela sterowania.....	18
3.3.2.	Zakładka efektów (Effects)	18
3.3.2.1.	Efekt QSizzle	18
3.3.2.2.	Funkcja QRumble.....	19
3.3.2.3.	Efekt Normalization	19
3.3.2.4.	Efekt dźwięku 3D.....	19
3.3.3.	Zakładka Equalizer	20
3.3.4.	Zakładka Ustawień (Setup).....	20
3.3.4.1.	Słuchawki (Headphones).....	21
3.3.4.2.	Głośniki stereo (Stereo Speakers).....	21
3.3.4.3.	Tryb czterech głośników (Quad Speakers).....	21
3.3.4.4.	Tryb 5.1 kanałów (5.1 Channel Speakers).....	21
3.3.4.5.	Wyjście cyfrowe (S/PDIF) [Digital Output (S/PDIF)].....	21
3.3.4.5.1	AC3/DTS Pass-Through	22
3.3.4.6.	Suwak ustawienia przedwzmacniacza (Preamp Slider)	22
3.3.4.7.	Suwak głośników przednich (Fader Slider)	22
3.3.4.8.	Suwak głośnika czołowego (Center Slider)	22
3.3.4.9.	Suwak głośnika niskotonowego (LFE Slider)	22
3.3.4.10.	Suwak balansu (Balance Slider).....	22
3.3.4.11.	Przycisk sprawdzania (Test Button).....	22
3.3.5.	Zakładka miksera (Mixer Tab)	23
3.3.5.1.	Sterowanie źródłami sygnału odtwarzania	23
3.3.5.2.	Sterowanie źródłem sygnału nagrywania	24
3.3.5.3.	Zakładka opcji zaawansowanych (Advanced Tab).....	25
3.3.5.3.1	Wzmocnienie sygnału mikrofonu (Microphone Boost).....	25
3.3.5.3.2	Wybór linii S/PDIF (S/PDIF Capture)	25
3.3.5.3.3	Ustawienie wejścia S/PDIF-In na cyfrowe lub analogowe	25
3.3.5.3.4	Wybór wejścia S/PDIF - Device 1 lub 2	26
3.3.6.	Zakładka Tab.....	26
3.3.6.1.	Ładowanie (Load).....	26
3.3.6.2.	Zapamiętanie (Save)	26
3.3.6.3.	Zapisz jako (Save As).....	27
3.3.6.4.	Kasowanie (Delete)	27
3.3.7.	Zakładka Tab.....	27

3.4. Panel wizualizacji	28
4. Usunięcie programów sterowników	29
5. Wsparcie techniczne i gwarancja	30
5.1. Adres Internetowy:.....	30
5.2. Informacje o wsparciu technicznym:.....	30
6. Dodatek A.....	31
<i>Użyteczne wskazówki (nie tylko o ustawieniach głośników)</i>	<i>31</i>
6.1.1. Idealna przestrzeń odsłuchu (głośniki)	31
6.1.2. Idealna przestrzeń odsłuchu (słuchawki).....	31
6.1.3. Unikanie powierzchni odbijających fale dźwiękowe (głośniki)	31
6.1.4. Ustawienie balansu kanałów - słuchawki i głośniki.....	32
7. Dodatek B.....	33
<i>Usuwanie starych sterowników i kart dźwiękowych</i>	<i>33</i>
8. Dodatek C.....	34
<i>Dezaktywacja zintegrowanej karty dźwiękowej.....</i>	<i>34</i>

1. Wprowadzenie

Gratulujemy zakupu karty dźwiękowej Philips Sonic Edge 5.1! Wiemy, że z pewnością zgodzisz się z nami, iż jeśli tylko umieścisz kartę w slocie, wasz komputer PC nie będzie brzmiał tak jak wcześniej.

Zakupiona przez ciebie karta dźwiękowa nowej generacji Philips Sonic Edge 5.1 zapewnia dostęp do zaawansowanych funkcji wymaganych przez entuzjastów dźwięku cyfrowego i gier komputerowych, którzy wymagają dźwięku najlepszej jakości na swych komputerach PC.

Zakupiona karta jest pierwszą na świecie kartą, która umożliwia odsłuchiwanie dźwięku przestrzennego standardu 5.1 z dowolnego źródła sygnału stereo, co pozwala dzięki karcie dźwiękowej **Sonic Edge 5.1** uzyskać pełen dźwięk podczas gier, zatopienie się w ścieżce dźwiękowej filmów DVD, niezwykłą przemianę podczas odtwarzania muzyki z płyt CD audio i MP3 co przekształci twój komputer PC w mocne narzędzie przetwarzania dźwięków!

Wszystkie ustawienia, efekty dźwiękowe, i wybór nastaw dostępne są z wbudowanego graficznego centrum sterowania dźwiękiem, **Philips Sound Agent 2**. Ten Nowy interfejs **Philips Sound Agent 2** zawiera pełen zestaw narzędzi, które do ustawienia parametrów pracy cyfrowego procesora dźwięków (DSP), które pozwalają na automatyczne dodawanie efektów, zwiększenie przestrzeni dźwięku i wzbogacenie dźwięków pochodzących ze wszystkich źródeł dźwięku:

- Strumieniowy przekaz muzyki przez Internet, dźwięk z płyt DVD, płyty audio CD, WAV, MP3, WMA – dźwięk z dowolnego źródła jest automatycznie modyfikowany w celu uzyskania wyższej jakości!

Interfejs użytkownika **Sound Agent 2** został zaprojektowany specjalnie w celu łatwej obsługi i zarządzania dźwiękami na twoim komputerze:

- Nowoczesny i przyciągający uwagę jako narzędzie do sterowania dźwiękami, łatwy w obsłudze, intuicyjny i przyjazny dla użytkownika,
- Nowoczesne rozwiązania, wizualizacja nowoczesnych algorytmów przetwarzania dźwięku dla słuchawek lub standardu kanałowego systemu dźwięku przestrzennego w wersji 2, 4 albo 5.1.
- Całkowicie dostosowane do potrzeb użytkownika ustawienia umożliwiające dokładne dostrojenie dźwięków zapewniające maksymalną precyzję.

1.1. PODSTAWOWE FUNKCJE

Dzięki funkcjom wspomagania jakości dźwięku gier i muzyki możesz zmienić swój komputer PC w zaawansowany cyfrowy procesor dźwięków cyfrowych!

- **Technologia QInteractive3D** – umożliwia precyzyjne rozmieszczenie dźwięków 3D w słuchawkach i głośnikach zgodne ze standardami: DirectSound3D, EAX 1.0, EAX 2.0/I3D Level 2, A3D.
- **QXpander** – dokonuje konwersji KAŻDEGO zwykłego dźwięku stereo na dźwięk przestrzenny 3D, który można odsłuchiwać w słuchawkach lub w systemie skonfigurowanym do współpracy z dwoma głośnikami.
- 15 unikatowych możliwości tworzenia pogłosu dzięki wyłącznemu zastosowaniu algorytmów **QSound Environmental Modeling (QEM)** w celu uzyskania dużej głębi dźwięków, co zwiększa dramaturgię gier i utworów muzycznych.
- System Dynamic Energy Enhancement (dynamicznego podwyższania poziomu) zastosowany w nowych komponentach **QSizzle** i **Qrumble**, umożliwiające zastosowanie algorytmów podwyższających jakość dźwięków skompresowanych MP3 lub WMA w zakresie tonów niskich, średnich i wysokich, co nadaje im naturalną harmonię, która kompensuje utratę jakości szczegółów dźwięków wynikającą z kompresji. Mówiąc krótko, dźwięki MP3 brzmią znacznie pełniej.
- Wyłączne zastosowanie technologii **QMSS** umożliwiającej tworzenie wirtualnego systemu dźwięku przestrzennego w wersji 5.1 i wypełnienie dźwiękami przestrzeni między głośnikami, co tworzy pełną 360-stopniową przestrzeń dźwięków, które odbierane są jako delikatne i naturalne.
- Funkcja **Normalization** korygująca automatycznie różnice poziomu dźwięku wewnątrz plików audio i zmniejszająca automatycznie różnice poziomu głośności dla wszystkich źródeł dźwięku.
- Profesjonalny styl **10-pasmowego equalizera** umożliwiającego precyzyjne zestrojenie parametrów dźwięku pochodzących ze wszystkich podłączonych źródeł sygnału audio.
- Dwa standardowe wejścia cyfrowe (S/PDIF In), które umożliwiają podłączenie cyfrowych linii sygnału audio tak, by sygnały mogły być użyte przez kartę Sonic Edge do odtwarzania, nagrywania lub sprawdzania.
- Dwa standardowe wyjścia cyfrowe (S/PDIF Out) umożliwiające podłączenie cyfrowych głośników lub zewnętrznych dekoderek, które mogą być połączone z twoją nową kartą dźwiękową.
- Domyślne (defaultowe) i definiowane przez użytkownika ustawienia - **Presets** służące maksymalnemu dostosowaniu ustawień gier, muzyki, dźwięku z filmów do twoich osobistych potrzeb i preferencji.

1.2. Minimalne wymagania systemowe

- 233 MHz CPU
- 32 MB RAM
- Jeden napęd CD ROM Drive
- Jeden wolny slot PCI
- Karta graficzna 800 X 600 (zalecana 1024 X 780)
- Słuchawki lub głośniki aktywne
- 35 MB wolnej przestrzeni dyskowej na dysku twardym
- Windows® 98SE, Windows® ME, Windows® 2000 i Windows® XP.

Ważna informacja: Każdy system operacyjny posiada swe własne wymagania minimalne wymagania systemowe, które powinny być spełnione. Dodatkowo, różne gry i aplikacje na płytach DVD mogą wymagać wyższych parametrów sprzętu niż te przedstawione powyżej.

1.3. Co powinno zawierać opakowanie?

Opakowanie z zakupioną kartą Sonic Edge powinno zawierać poniższe elementy:

- Karta dźwiękowa Sonic Edge Soundcard
- Płyta CD z programem do instalacji karty Sonic Edge
- Instrukcja obsługi karty Sonic Edge (na płycie instalacyjnej CD)
- Karta szybkiego uruchomienia (QSG)
- Analogowy kabel audio do połączenia karty z napędem CD-ROM/DVD-ROM
- Pakiet aplikacji (na płycie instalacyjnej CD)
- Karta gwarancyjna (tylko w Europie)

2. Procedura instalacji karty dźwiękowej

Instalacja karty dźwiękowej Philips Sonic Edge jest bardzo prosta. Przed instalacją prosimy o poświęcenie chwili na przeczytanie informacji na temat kolejnych kroków procedury instalacyjnej. Krótki materiał nazwany „**installation Video**” znajdujący się na płycie CD zawiera przydatne informacje dotyczące instalacji karty dźwiękowej. Szczegółowe informacje zawarte są w niniejszej instrukcji obsługi.

Uwaga: Zestawy komputerowe, które spotykane są na rynku różnią się kształtem i rozmiarami. Procedura instalacyjna przedstawiona w niniejszej instrukcji jest procedurą ogólną. Przed instalacją karty dźwiękowej użytkownik powinien dokonać porównanie rysunków przedstawionych w instrukcji z rzeczywistym wyglądem elementów sprzętowych danego zestawu komputerowego.

2.1. Przed instalacją nowej karty dźwiękowej

Przed rozpoczęciem instalacji nowej karty dźwiękowej należy sprawdzić, czy twój komputer PC ma już zainstalowaną kartę dźwiękową albo czy posiada kartę zintegrowaną z płytą główną. Twój system komputerowy może obsługiwać tylko jedną aktywną kartę dźwiękową. Tak więc, przed instalacją karty Sonic Edge należy wyjąć lub deaktywować istniejący system dźwięku. **Jest to bardzo istotne, gdyż zaniechanie tej czynności może spowodować, że karta twoja dźwiękowa Sonic Edge nie będzie działała poprawnie.**

Jeśli twój komputer nie posiada zainstalowanej karty dźwiękowej zastosuj kroki przedstawione w rozdziale **Procedura Instalacji** w niniejszej instrukcji.

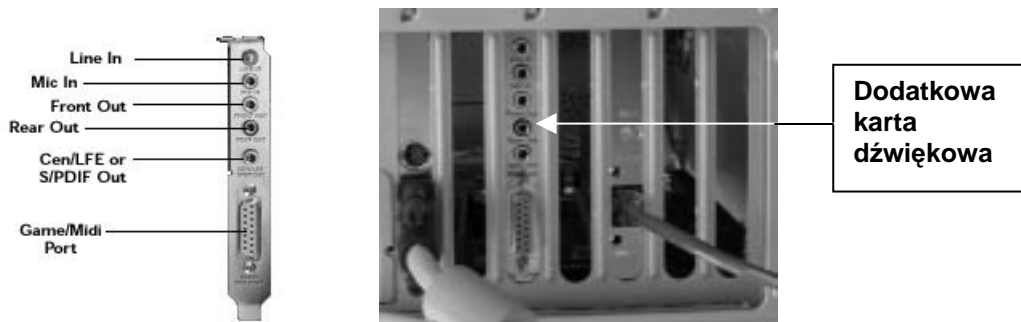
Jeśli twój komputer PC posiada już zainstalowaną kartę dźwiękową, przejdź do rozdziału **Usuwanie innej karty dźwiękowej i sterowników** w niniejszej instrukcji.

Jeśli twój komputer posiada zintegrowaną kartę dźwiękową, przejdź do rozdziału **Deaktywacja zintegrowanej karty dźwiękowej** w tej instrukcji.

Jeśli nie wiesz, jaki rodzaj karty dźwiękowej zainstalowany jest na twoim komputerze PC, postępuj zgodnie z przedstawionymi poniżej krokami i ilustracjami do nich. Pomogą ci one w określeniu rodzaju już posiadanego w komputerze PC systemu dźwiękowego. Jeśli będziesz znał rodzaj karty, przejdź go to odpowiedniego rozdziału, by dezaktywować lub usunąć starą kartę dźwiękową.

2.1.1. Identyfikacja systemu zainstalowanej karty dźwiękowej

Z tyłu swego komputera w części z gniazdami na karty rozszerzające sprawdź sloty dla kart PCI. (zazwyczaj znajdują się na dole [dla obudów typu wieża i mini wieża] lub po prawej stronie [dla obudów typu desktop]). Wszystkie złącza ułożone są w jednej linii na 4 – calowym wsporniku mocującym (podobnym do wspornika karty Sonic Edge).



Rysunek 1

Spójrzmy na standardowe złącza karty dźwiękowej. Nazwy poszczególnych złącz przedstawia Rysunek 11.

Jeśli system karty dźwiękowej zintegrowany jest z płytą główną, zazwyczaj złącza mają podobny układ jak karta dodatkowa, lecz nie znajdują się na wsporniku mocującym kartę. Mogą być rozmieszczone w dwóch rzędach. Rysunek 2 pokazuje przykład złącza audio karty dźwiękowej, która zintegrowana jest z płytą główną komputera.



Rysunek 2

2.1.2. Dezaktywacja zintegrowanej karty dźwiękowej

W celu dezaktywacji zintegrowanej karty dźwiękowej audio (na płycie) należy wejść do systemu ustawień BIOS.

Ostrzeżenie: Nie wolno zmieniać innych ustawień BIOS – system może nie działać poprawnie.

Informacje na temat zmiany ustawień systemu BIOS znajdują się w dokumentacji komputera PC.

Użyteczne przykłady jak dokonać dezaktywacji zintegrowanej karty dźwiękowej znajdują się w **Dodatku C**.

2.1.3. Usuwanie innej karty dźwiękowej i sterowników

Najpierw odinstaluj sterowniki „starej” karty dźwiękowej. **Jest to bardzo ważna czynność, bez jej przeprowadzenia nowa karta Sonic Edge może pracować niepoprawnie.** Sterowniki powinny zostać usunięte przed wyjęciem „starej” karty dźwiękowej z zestawu komputerowego. Szczegółowe informacje znajdują się w dokumentacji usuwanej karty. W **Dodatku B** przedstawiono kilka ważnych i podstawowych zaleceń dotyczących usuwania niepotrzebnych sterowników urządzeń audio.

Po usunięciu sterowników „starej” karty wyłącz komputer i **odłącz przewód zasilający i wszystkie urządzenia zewnętrzne podłączone do komputera.**

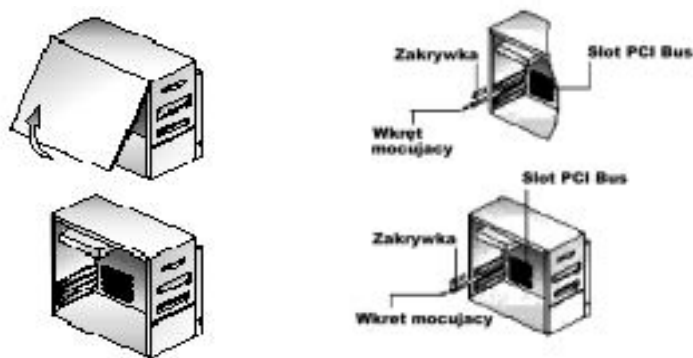
OSTRZEŻENIE: ŁADUNKI ELEKTROSTATYCZNE MOGĄ ZNISZCZYĆ KARTĘ DŹWIĘKOWĄ

W celu zabezpieczenia przed uszkodzeniem:

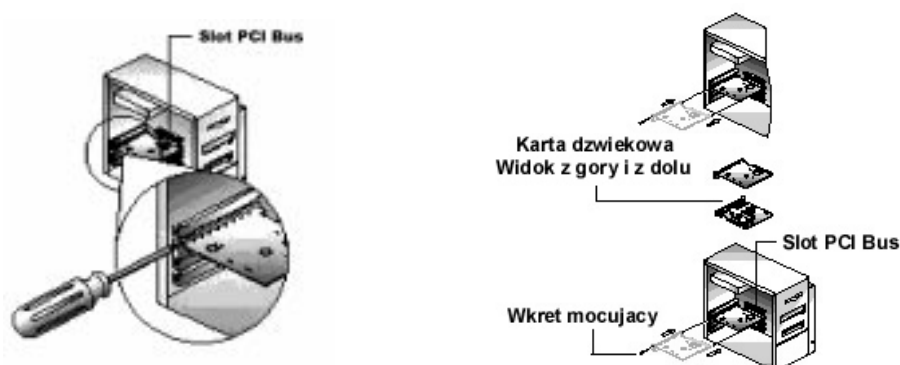
1. Zawsze trzymaj kartę dźwiękową za jej brzegi. Unikaj dotykania elementów elektronicznych na karcie dźwiękowej.
2. W celu rozładowania ładunków elektrostatycznych przed rozpoczęciem instalacji karty dźwiękowej użyj mat uziemiających lub dotknij niemalowanej powierzchni obudowy komputera.

W celu demontażu „starej” karty dźwiękowej postępuj zgodnie z poniższym opisem (Rysunek 3).

- Odkręć mocowanie „starej” karty dźwiękowej i zachowaj wkręty do montażu nowej karty dźwiękowej.
- Ze „starej” karty dźwiękowej zdejmij analogowe kable audio (jeśli były podłączone). Takie kable służą zazwyczaj do podłączania kart do napędu CD ROM lub DVD ROM.
- Wyjmij z obudowy komputera „starą” kartę dźwiękową delikatnie ją wysuwając.
- Jeśli nie była zainstalowana karta dźwiękowa, wybierz wolny slot PCI i zdejmij element zakrywający go.



Rysunek 3



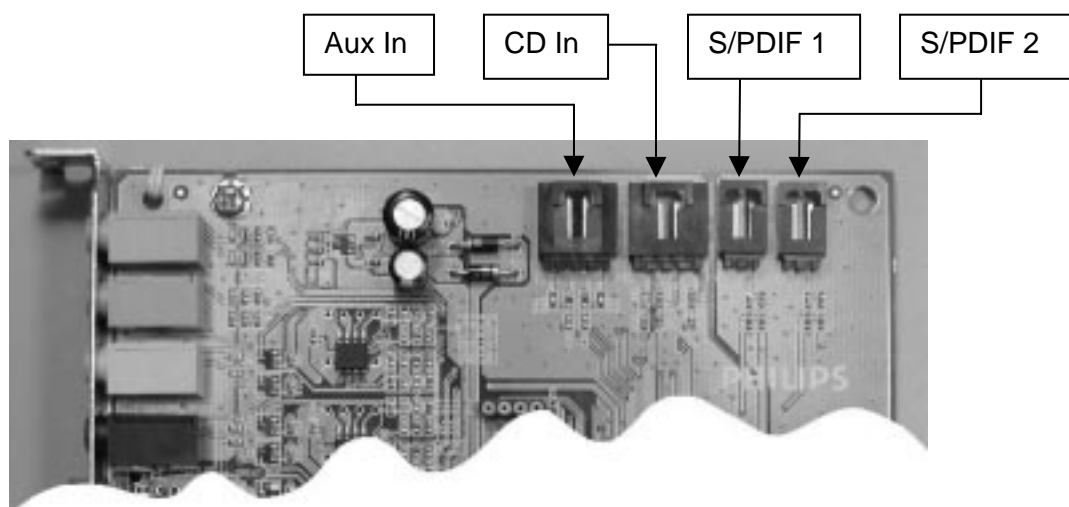
Rysunek 4

2.2. Instalacja nowej karty dźwiękowej

Poniższe kroki opisują sposób instalacji karty dźwiękowej Sonic Edge (Rysunek 4).

- Wyjmij kartę dźwiękową Sonic Edge z opakowania antystatycznego.
- Ułóż kartę wzdłuż wybranego slotu PCI i delikatnie wsuń ją do slotu. Upewnij się, czy karta jest ułożona poprawnie w slotcie.
- Podłącz kabel do złącza CD CD-In, które znajduje się na górze karty (Rysunek 5). Znajdują się tam dwa złącza analogowe (CD In i Aux In). Linie analogowe wychodzące z napędów CD ROM lub DVD ROM można połączyć z wejściami karty dźwiękowej. Na karcie znajdują się też dwa wejścia linii cyfrowych. (S/PDIF IN). Każda standardowa linia wyjścia S/PDIF może być podłączona do jednej z tych linii wejścia. Jeśli twój odtwarzacz CD wyposażony jest w linię wyjścia S/PDIF, można podłączyć zarówno analogowe jak i cyfrowe wyjście napędu CD ROM do odpowiedniego wejścia. Z poziomu panelu miksera (Mixer) można wybrać żądane wejście sygnału dźwiękowego. Kabel S/PDIF nie jest dołączany do karty dźwiękowej.
- Użyj wkrętu mocującego zakrywkę slotu, by przykręcić kartę dźwiękową do obudowy komputera.

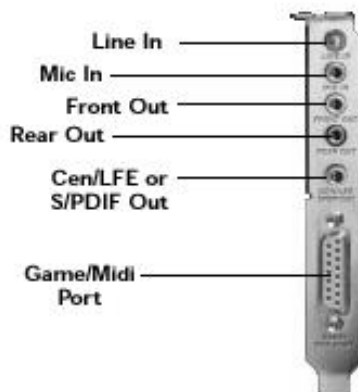
Założ z powrotem obudowę komputera PC i podłącz do komputera przewód zasilający oraz wszystkie wymagane urządzenia zewnętrzne.



Rysunek 5

2.2.1. Zewnętrzne połączenia karty dźwiękowej

Na jednym dużym złączu typu D (port Game/Midi) znajduje się pięć gniazdek (patrz Rysunek 6). Zewnętrzne źródła sygnału stereo z wyjściem sygnału może być podłączone do jasnoniebieskiego gniazda stereo 3.5mm, które znajduje się na górze wspornika karty dźwiękowej. A mikrofon można podłączyć do różowego gniazda mono 3.5mm. Analogowy lub cyfrowy joystick i/lub urządzenia MIDI mogą zostać podłączone do dużego złącza znajdującego się na dole wspornika karty.



Rysunek 6

Podłącz głośniki złącza do karty dźwiękowej znajdującej się z tyłu twojego komputera PC. Zalecamy, by zapoznać się z dokumentacją dostarczoną wraz z głośnikami, by określić specyfikację i rodzaj połączenia.

Włączając zasilanie komputera PC i korzystając z oprogramowania na dostarczonej płycie CD można rozpocząć proces instalacji nowej karty dźwiękowej.

2.3. Instalacja oprogramowania

Podczas procesu uruchamiania, zainstalowany na twoim komputerze system operacyjny wykryje nową kartę dźwiękową i uruchomi program wspomagający instalację: "Found New Hardware Wizard". Można pominąć program wspomagający instalację, umieścić płytę instalacyjną CD w napędzie CD-ROM i pozwolić, by program instalacyjny zainstalował sterownik karty Sonic Edge. Twój komputer PC wykryje płytę CD i automatycznie uruchomi panel startowy aplikacji (patrz Rysunek 7). Kliknij na przycisk "Install Philips Soundcard Drivers" (instaluj sterownik karty dźwiękowej Sonic Edge) i postępuj zgodnie ze wskazówkami, które pojawiają się na ekranie.

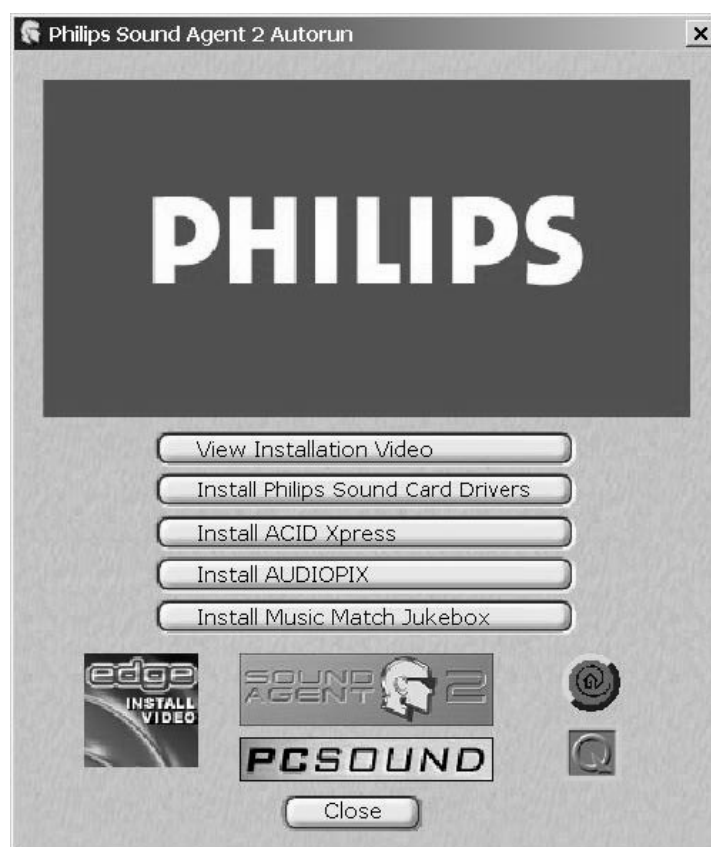
Jeśli z jakiegoś powodu program instalacyjny nie uruchomi się, z płyty CD, wejdź do okna menu Windows Start i wybierz Run (uruchom). W oknie, które otworzy się wpisz poniższą komendę i naciśnij Enter:

D:\autolauncher.exe

Gdzie D:\ jest nazwą twojego napędu CD.

Po zakończeniu instalacji, program instalacyjny poprosi o zrestartowanie twego komputera PC. Po tej operacji na pasku menu systemu Windows pojawi się ikona karty dźwiękowej - Sound Agent (zazwyczaj prawy, dolny róg ekranu), jak pokazano na **Rysunku 8**.

Jeśli chcesz zainstalować jedną lub wszystkie aplikacje z panelu startowego, umieść ponownie płytę CD lub postępuj zgodnie z przedstawionymi wyżej informacjami, by przejść do panelu startowego aplikacji.



Rysunek 7

3. Użytkowania aplikacji Philips Sound Agent 2 (PSA2)

PSA2 jest graficznym interfejsem użytkownika karty dźwiękowej Sonic Edge.

3.1. Podstawowe czynności obsługi interfejsu

W celu wywołania i wejścia do ustawień panelu sterowania twojej karty Sound Agent, kliknij dwa razy na ikonę PSA2 znajdującą się na pasku systemowym (patrz Rysunek 8).



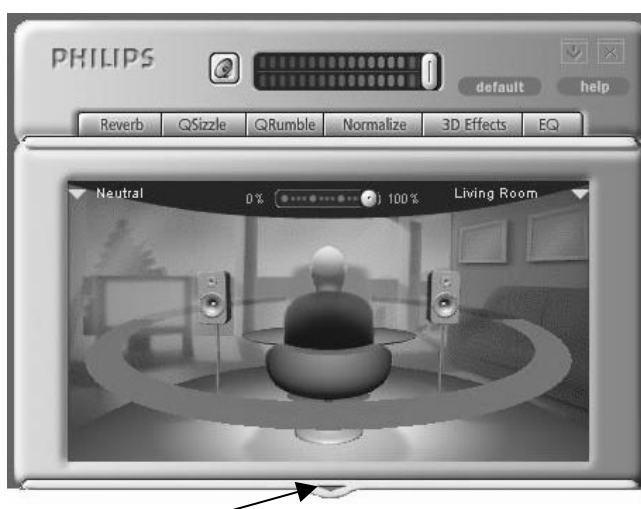
Rysunek 8.

Podczas pierwszego wywołania interfejs PSA2 pojawia się w maksymalnym rozmiarze. Za pomocą przycisku zmiany skali można zmienić wielkość PSA2. Kompaktowy panel sterowania zawiera najważniejsze elementy, które umożliwiają uruchamianie / wyłączenie wszystkich funkcji i efektów dostępnych przez PSA2. Zadaniem tego panela jest zajęcie minimalnej przestrzeni ekranu, co umożliwia pełen dostęp do pozostałych elementów sterujących. Aby ustawić lub zmienić ustawienia, należy za pomocą przycisku zmiany skali powiększyć panel do wielkości bazowej. Patrz Rysunek 9.



Rysunek 9.

Główny panel sterowania pojawia się po środku interfejsu w trybie rozszerzonym; przesłania go panel wizualizacji, który może być przesuwany do dołu / do góry. Główny panel sterowania zapewnia dostęp do zaawansowanych funkcji sterowania PSA2. Są one zgrupowane w pięć oddzielnych zakładek. Aby odkryć główny panel sterowania, kliknij na kursor „do dołu” znajdujący się na dole panela. Patrz Rysunek 10.



Kursor przesuwania do dołu (Pull down)
Rysunek 10.

Panel wizualizacji pokazuje graficzną reprezentację zaawansowanych funkcji audio realizowanych przez kartę Sonic Edge. Zawiera także elementy sterujące efektem przestrzennym. Panel ten pojawia się tylko w trybie rozszerzonym jako ruchoma zasłona głównego panela sterowania.

3.2. Informacje o elementach kompaktowego panela sterowania

Kompaktowy panel sterowania zawiera następujące elementy sterujące:

3.2.1. Bazowy poziom głośności (Master Volume)

Bazowy poziom głośności steruje poziomem bazowym ustawieniem poziomu głośności karty.

3.2.2. Wyciszanie (Mute)

Włącza / wyłącza dźwięki.

3.2.3. Zmiana rozmiaru (Resize)

Naciśnięcie przycisku zmiany rozmiaru powoduje przełączenie między wyświetlaniem w trybie kompaktowym (funkcje podstawowe) i trybem rozszerzonym (funkcje zaawansowane).

3.2.4. Zamykanie (Close)

Zamyka panel sterowania PSA2 bez wpływania na uruchomione operacje audio.

3.2.5. Ustawienie domyślne (Default)

Naciśnięcie przycisku *Default* ustawia wszystkie przyciski i nastawy w uprzednio zdefiniowanym trybie. Zostają wyłączone wszystkie efekty poza 3D i pogłosu (reverb). Tryb wyboru głośników i ustawienia efektów 3D pozostają niezmienione. Wszystkie ustawienia nastaw miksera poza mikrofonem nie zostaną wyciszone. Nastawy suwaków (record) nagrywania pozostaną w położeniu wprowadzonym przez użytkownika. Suwaki wyciszania (fader) i poziomu głośności (volume) zmienia swe ustawienie na fabryczne, a przycisk ustawień zapamiętanych (presets) przejdzie do położenia neutralnego (neutral).

3.2.6. System pomocy (Help)

Przycisk ten uruchamia system pomocy on-line. Zawarte są w nim szczegółowe informacje i opisy wszystkich funkcji interfejsu PSA2.

3.2.7. Pogłos (Reverb)

Przycisk ten służy do włączania trybu Modelowania otoczenia QSound (QEM). Jakkolwiek niektóre gry wykorzystują własne procedury tworzenia otoczenia dźwięków, które nie są uruchamiane przez funkcję przycisku. Modelowane dźwięków otoczenia wykorzystuje pogłos (odbicie dźwięków) i opóźnienie fali głosowej celem stworzenia wrażenia, że słuchacz jest się w szczególnym miejscu.

Funkcja QEM umożliwia modelowanie szerokiego zakresu efektów dla dźwięków przestrzennych, które mogą być wybierane z panela wizualizacji. Wybór otoczenia domyślnego można zmienić rodzaj otoczenia muzyki, filmów gier, które nie wykorzystują funkcji EAX,

PSA2 uruchamiany jest automatycznie przy korzystaniu z gier, które używają komend sterujących EAX i EAX2.0. Gry te automatycznie sterują wyborem otoczenia dźwięku (niezależnie od wybranego z panela wizualizacji) tak, by dźwięk zgodny był ze sceną i miejscem i zmieniają te ustawienia zgodnie ze zmianą otoczenia. Poziom pogłosu jest sterowany przez ustawienia suwaków na panelu wizualizacji. Jeśli poziom pogłosu nie odpowiada potrzebie, ustaw suwaki poziomu pogłosu na panelu wizualizacji w zadanym położeniu.

3.2.8. Ustawienie QSizzle

Służy do włączania / wyłączenia efektu QSizzle. Włączenie podwyższa poziom średnich/wysokich tonów strumienia dźwięków. Wskaźnik etykiety świeci się, gdy można uruchomić efekt QSizzle.

3.2.9. Ustawienie QRumble

Służy do włączania / wyłączenia efektu QRumble. Włączenie podwyższa poziom niskich tonów strumienia dźwięków. Wskaźnik ustawienia świeci się, gdy można uruchomić efekt QSizzle.

3.2.10. Ustawienie Normalize

Służy do włączania / wyłączenia efektu Normalize (automatyczny poziom dźwięku). Wskaźnik ustawienia świeci się, gdy można uruchomić ten efekt.

3.2.11. Efekt 3D (dźwięku przestrzennego)

Służy do włączania/wyłączania efektu 3D. Włączenie nie wpływa na gry 3D audio, a zauważalne jest przy grach nie korzystających z dźwięków 3D wykorzystujących funkcję remiksu dźwięku z 2D na 3D. Wskaźnik ustawienia świeci się, gdy można uruchomić ten efekt.

3.2.12. EQ

Służy do włączania/wyłączania 10 kanałowego equalizera. Wskaźnik ustawienia świeci się, gdy można uruchomić ten efekt. Gdy wskaźnik przycisku nie świeci się oznacza to, że equalizer nie jest uruchomiony.

3.3. Główny panel sterowania

3.3.1. Dostęp do głównego panela sterowania

W celu uzyskania dostępu do głównego panela sterownia, najpierw otwórz aplikację Philips Sound Agent 2 klikając dwukrotnie na ikonę Sound Agent 2 na pasku systemowym. Patrz Rysunek 11.

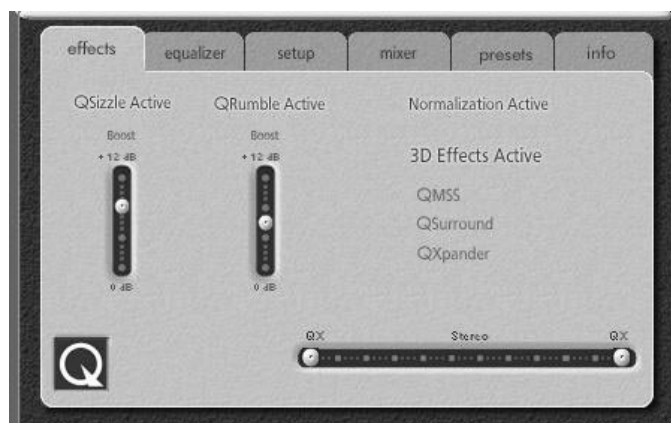


Rysunek 11

Jeśli widoczny jest tylko jeden pasek kompaktowego panela sterownia, należy rozszerzyć panel klikając na przycisk zmiany rozmiaru, znajdujący się w prawym, dolnym rogu niedaleko ikony Close.

Jeśli panel wizualizacji jest zakryty przez główny panel sterownia, przesunij zasłonę panela wizualizacji do dołu, by za pomocą kliknięcia na strzałkę po środku niższego brzegu panelu wizualizacji odkryć główny panel sterowania.

Gdy odkryty zostanie główny panel sterowania, można wybrać dowolną zakładkę, by wybrać żądany zestaw narzędzi sterujących. Patrz Rysunek 12.



Rysunek 12

3.3.2. Zakładka efektów (Effects)

Zakładka efektów jest pierwszą w głównym panelu sterowania. Zawiera narzędzia sterujące i wskaźniki sterowania otoczeniem 3D oraz procesor uruchamiania / dostosowywania częstotliwości i zmiany poziomu głośności. Poniżej przedstawiony jest opis wszystkich funkcji zakładki.

3.3.2.1. Efekt QSizzle

QSizzle jest algorytmem podbijającym tony średnie i wysokie (treble), który pomaga skompensować utratę brzmienia i szczegółów dźwięku które są częstym wynikiem cyfrowej kompresji np. do formatów MP3 i WMA.

QSizzle w czasie rzeczywistym dokonuje samoczynnych zmian ustawień odpowiadającym zmianom częstotliwości sygnału wejściowego. Jest to działanie inne niż equalizera, który jest procesorem przetwarzającym stałe częstotliwości. Equalizer nie monitoruje sygnału wejściowego ani nie dokonuje samoczynnych zmian ustawień. Podświetlona etykieta **QSizzle Active** pojawia się gdy funkcja QSizzle jest dostępna, a etykieta **QSizzle Off** - gdy funkcja jest niedostępna.

3.3.2.2. Funkcja QRumble

QRumble jest pomocnym algorytmem podbijającym otoczenie dźwięków niskiej częstotliwości, co kompensuje straty brzmienia tonów niskich spowodowane cyfrowym kodowaniem plików do formatu MP3 lub WMA lub gdy korzystamy z systemu głośników niskiej jakości.

QRumble w czasie rzeczywistym dokonuje samoczynnych zmian ustawień odpowiadającym zmianom częstotliwości sygnału wejściowego. Jest to działanie inne niż equalizera, który jest statycznie działającym procesorem przetwarzającym stałe częstotliwości. Equalizer nie monitoruje sygnału wejściowego ani nie dokonuje samoczynnych zmian ustawień. Podświetlona etykieta **QRumble Active** pojawia się gdy funkcja jest dostępna, a etykieta **QRumble Off** - gdy funkcja jest niedostępna.

3.3.2.3. Efekt Normalization

Normalization jest funkcją służącą do automatycznego ustawienia poziomu głośności dla różnych plików audio lub transmisji strumieniowej. Cichsze sygnały są wzmacniane, by odpowiadać sygnałom głośniejszym, co słuchacz odbiera jak zachowanie stałego poziomu dźwięku. Oznacza to, że gdy odtwarzane są pliki o różnych poziomach głośności stała zmiana poziomu głośności w głośnikach jest stanem, który przejdzie do przeszłości.

Podświetlona etykieta **Normalization Active** pojawia się gdy funkcja jest dostępna, a etykieta **Normalization Off** - gdy funkcja jest niedostępna.

3.3.2.4. Efekt dźwięku 3D

Celem przetwarzania efektu 3D jest maksymalizacja odbioru przestrzeni i realizm każdego typu odsłuchiwanego materiału dla każdego rodzaju urządzenia wyjścia – dwóch lub więcej głośników, słuchawek lub rzadko spotykanego systemu odsłuchu łączącego zarówno słuchawki jak i głośniki.

Cztery oddzielne algorytmy poszerzające dźwięki 3D służą maksymalizacji efektu przestrzeni niezależnie od rodzajów sygnału i urządzeń wyjścia.

Gdy efekt dźwięku 3D jest możliwy do uzyskania, procesor audio automatycznie dokona wyboru odpowiedniego rodzaju algorytmu (tryb 3D) zgodnie z konfiguracją urządzeń wyjścia i rodzajem sygnału wejściowego. Wskaźnik efektu 3D na zakładce Effects zaświeci się, by pokazać jakie algorytmy zostały uruchomione w danym momencie.

Ustawienie QXpander jest najlepsze dla 2 - kanałowego sygnału wejścia (stereo) odtwarzanego za pomocą 2 głośników (lub 2 głośników satelitarnych plus subwoofer). QXpander dostarcza szerokiego pola dźwięków, niezależnie od miejsca w którym znajduje się słuchacz.

Ustawienie QSurround jest najlepsze, gdy odtwarzany jest wielokanałowy dźwięk (np. standard 5.1 DVD). QSurround dokonuje optymalizacji dźwięku tworząc "wirtualne" głośniki, co tworzy wokół słuchacza wrażenie dźwięku przestrzennego.

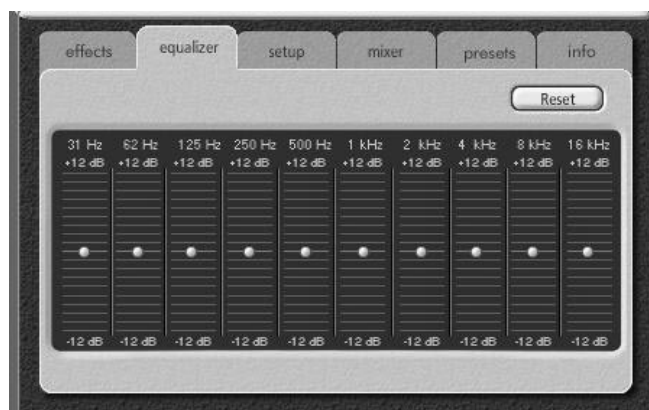
Ustawienie QMSS jest optymalne dla głośników wielokanałowych (4 lub 5.1 kanałów) gdy wykorzystywane jest źródło sygnału stereo. Najczęściej źródłem sygnału jest sygnał stereo (np. pliki

MP3's, utwory z płyt CD, pliki typu Wave, etc), które są przekształcane przez QMSS na wielokanałowy dźwięk przestrzenny z 4 lub 5.1 oddzielnymi kanałami – w zależności od systemu głośników.

3.3.3. Zakładka Equalizer

Equalizer (EQ) steruje ustawieniem poziomu różnych częstotliwości przez kartę dla różnych pasm dźwięku.

Ten equalizer pracuje w taki sam sposób jak equalizery w wysokiej klasy systemach akustycznych. Każdy suwak steruje odpowiednim poziomem dźwięku dla danego zakresu (pasma) częstotliwości. Wartość nad każdą kolumną oznacza środek częstotliwości paska sterowanego przez dany suwak. Gdy suwak ustawiony jest w położeniu centralnym, poziom częstotliwości sygnału w zakresie tego pasma równy jest 0dB. Patrz Rysunek 13.



Rysunek 13

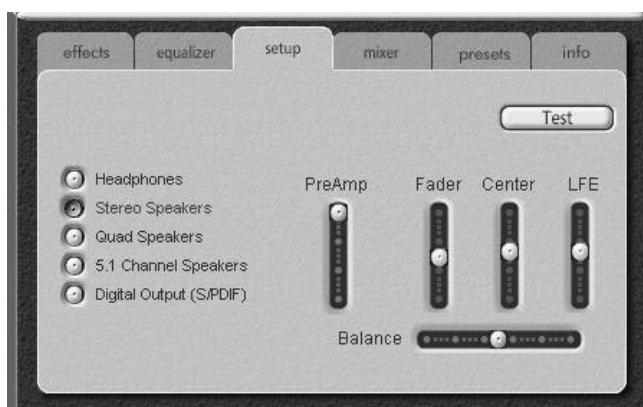
Aby wzmocnić poziom danego pasma należy przesunąć ku górze suwak znajdujący się pośrodku. W celu obniżenia poziomu danego pasma dźwięków, należy przesunąć suwak poniżej linii środkowej. Maksymalne wzmocnienie lub osłabienie pasma wynosi $\pm 12\text{dB}$ w każdą stronę.

Suwaki mogą być ustawiane indywidualnie w położeniu neutralnym poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na dowolne miejsce wewnątrz pola wybranego pasma lub wszystkie razem – po naciśnięciu przycisku zerowania (reset) na górze, po prawej stronie panela. Wszystkie suwaki mogą być ustawiane centralnie za pomocą kliknięcia na przycisk ustawień domyślnych (Default) znajdujący się na panelu kompaktowym. Uwaga! Przycisk ten zeruje także ustawienie innych funkcji.

3.3.4. Zakładka Ustawień (Setup)

Zakładka ta zawiera elementy sterujące, które pozwalają na wybór i konfigurację trybu pracy głośników bazując na rodzaju i liczbie posiadanych kolumn.

Karta dźwiękowa Sonic Edge obsługuje wiele rodzajów kolumn głośnikowych. Z listy po lewej stronie zakładki Setup można wybrać żadaną konfigurację urządzeń wyjścia. Aby ustawić parametry zgodne z żądaniem użytkownika system konfiguracji musi korzystać z ustawień procesora audio, algorytmów dźwięków przestrzennych i wziąć pod uwagę liczbę urządzeń wyjścia. Poniżej opisano szczegółowe parametry trybów i ustawień dla tej zakładki. Patrz Rysunek 14.



Rysunek 14

3.3.4.1. Słuchawki (Headphones)

Opcja ta służy do wyboru dźwięku słuchawek i stosownego algorytmu przetwarzania dźwięku.

3.3.4.2. Głośniki stereo (Stereo Speakers)

Opcja ta korzysta z algorytmów przetwarzania dźwięków stereo. Wybierz to ustawienie gdy korzystasz z systemu głośników stereo. Rekomendujemy w tym trybie włączenie efektu dźwięku 3D, co pozwoli odbiór wielu wrażeń związanych z odsłuchiowaniem muzyki i cieszenie się dźwiękiem przestrzennym który tworzy użycie karty dźwiękowej w komputerze PC. Więcej informacji znajduje się w rozdziale dotyczącym funkcji QXpander w niniejszej instrukcji obsługi.

3.3.4.3. Tryb czterech głośników (Quad Speakers)

W trybie tym obsługiwane są dwie pary głośników stereo, których dźwięki wypełniają przestrzeń dookoła słuchacza. Głośniki ustawione są z przodu po stronie lewej i prawej oraz odpowiednio z tyłu - po stronie lewej i prawej.

3.3.4.4. Tryb 5.1 kanałów (5.1 Channel Speakers)

Jest to tryb dźwięków przestrzennych kona domowego. Zapewnia on przekaz dźwięku za pośrednictwem 6 głośników: z przodu po stronie lewej i prawej oraz odpowiednio z tyłu - po stronie lewej i prawej oraz w centrum i jako głośnik niskotonowy. Głośnik niskotonowy nazywany jest często także głośnikiem (LFE).

3.3.4.5. Wyjście cyfrowe (S/PDIF) [Digital Output (S/PDIF)]

Karta dźwiękowa Philips Sonic Edge posiada dwa wejścia cyfrowe i jedno wyjście. Można wybrać jedno lub dwa wejścia podłączone do linii analogowej lub cyfrowej (S/PDIF-Out). Patrz Cyfrowe źródła sygnału wejściowego w zakładce Mikser.

Wyjście S/PDIF i Center/LFE obsługuje to samo złącze. Z tego powodu gdy wybrany zostanie tryb wyjścia cyfrowego (Digital Output), analogowe wyjście automatycznie ustawi się na tryb głośników stereo (Stereo Speakers) i tylko sygnał z głośników czołowych pochodzić będzie z wyjścia S/PDIF. Aby powrócić do trybu analogowego, należy wybrać tryb Quad Speakers lub 5.1 Channel Speakers.

3.3.4.5.1 AC3/DTS Pass-Through

Katya Sonic Edge obsługuje formaty dźwięku cyfrowego AC3 lub DTS pochodzące z DVD przekazywanych do złącza S/PDIF OUT. Funkcja ta pozwala użytkownikowi na odtwarzanie na komputerze PC płyt DVD z wykorzystaniem odtwarzacza programowego DVD, dzięki wewnętrznemu dekoderoi AC3/DTS. Przykładami zewnętrznych dekoderoi są odbiorniki, zestawy głośników z wbudowanym dekoderoi AC3 lub osobne urządzenia dekodujące AC3. Dekoder AC3 jest uruchamiany na karcie podczas korzystania odtwarzacza programowego DVD obsługującego transmisję strumieniową AC3 lub DTS podczas przesyłania danych do karty. Aby aktywować tryb AC3/DTS Pass-Through, należy wybrać w zakładce Setup (ustawień) Digital Output (S/PDIF).

3.3.4.6. Suwak ustawienia przedwzmacniacza (Preamp Slider)

Przed wzmacniaczem za pośrednictwem suwaka Preamp może być ustawiony poziom sygnału. Pozwala na kontrolowanie poziomu sygnału przed jego wzmocnieniem we wzmacniaczu. Innymi słowy efekt tego ustawienia jest podobny do zmiany bazowego poziomu głośności.

Ostrzeżenie: Jeśli zauważymy jakiegokolwiek zniekształcenia dźwięku, należy obniżyć poziom suwaka Preamp celem eliminacji zniekształceń.

3.3.4.7. Suwak głośników przednich (Fader Slider)

Służy do sterowania balansem poziomu dźwięku pomiędzy czołowymi a tylnymi głośnikami.

3.3.4.8. Suwak głośnika czołowego (Center Slider)

Służy do ustawienia poziomu głośności tylko głośnika centralnego. Użyj tego głośnika, by ustawić poziom głośności głośnika centralnego.

3.3.4.9. Suwak głośnika niskotonowego (LFE Slider)

Służy do ustawienia poziomu głośności głośnika niskotonowego.

3.3.4.10. Suwak balansu (Balance Slider)

Suwak ten umożliwia ustawienie balansu poziomu dźwięku między lewym i prawym głośnikiem. Ustawienie wpływa na głośniki przednie i tylne.

3.3.4.11. Przycisk sprawdzania (Test Button)

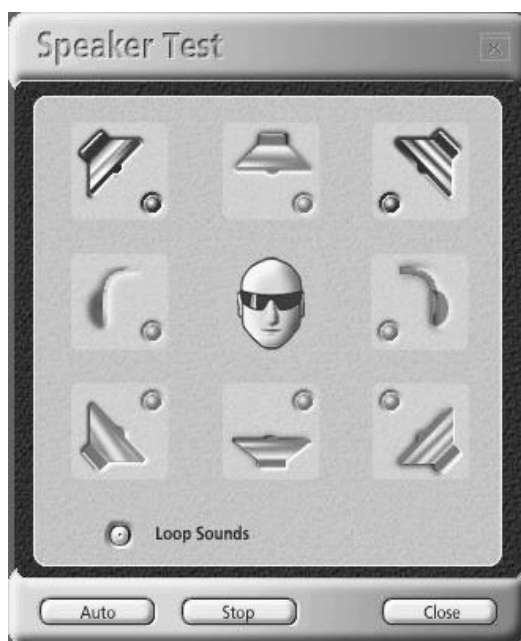
Naciśnięcie przycisku powoduje otwarcie okna umożliwiającego sprawdzenie działania głośników, co pozwala zweryfikować poprawność podłączenie głośników lub słuchawek.

Podczas testu wyświetlany jest przycisk dla każdego dostępnego kanału wyjścia, a liczba przycisków zależy od wybranego trybu wyjścia. Aby wysłać sygnał testowy kliknij na dowolny przycisk aktywnego głośnika. Patrz Rysunek 15.

Przycisk "Loop Sounds" umożliwia ciągłe przeprowadzanie testu aż do kliknięcia na przycisk Stop. Jeśli Loop Sounds jest wyłączone (off), to dźwięk zostanie odtworzony tylko jeden raz po każdorazowym naciśnięciu przycisku głośnika.

Przycisk Auto wysyła automatycznie jeden raz sygnał testowy do każdego głośnika.

Przycisk Close powoduje wyjście z trybu testu i powrót do zakładki Setup na głównym panelu sterowania.



Rysunek 15

3.3.5. Zakładka miksera (Mixer Tab)

Zakładka Mixer umożliwia wybór i sterowanie odtwarzaniem, nagrywaniem i sygnałami źródeł wejść S/PDIF.

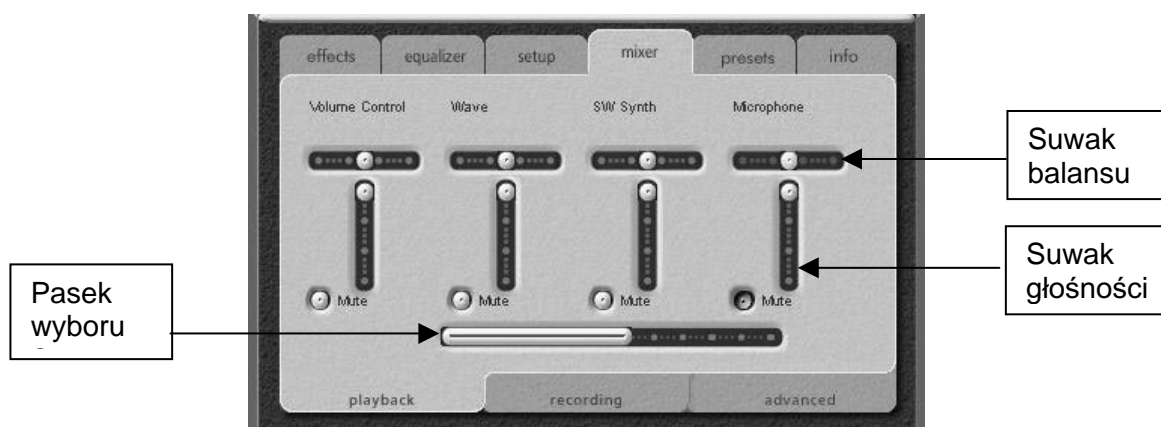
3.3.5.1. Sterowanie źródłami sygnału odtwarzania

Użytkownik może w dowolny sposób wyciszać sygnały z wielu źródeł dźwięku.

Suwaki poziom głośności (Volume) służą do ustawienia poziomu głośności każdego źródła sygnału.

Suwaki balansu (Balance) służą do względnego ustawiania poziomu sygnału w lewym i prawym kanale dla każdego źródła sygnału stereo. Suwaki balansu kanałów powinny być zazwyczaj umieszczone w położeniu centralnym, które jest ustawieniem domyślnym. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy ustawia suwaki w położeniu centralnym.

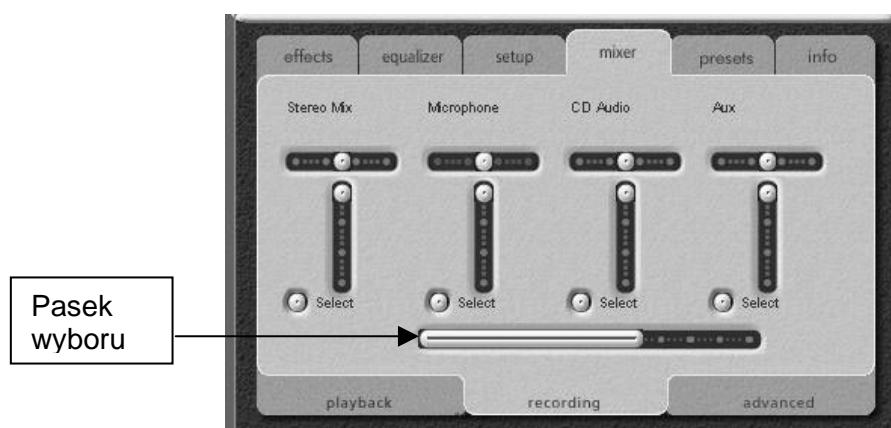
W obszarze podglądu zakładki Mixer Tab wyświetlane są narzędzia do ustawienia maksymalnie czterech źródeł sygnału jednocześnie. Użyj przesuwnej paska zmiany źródła sygnału odtwarzania (Playback Source Scrollbar), by kontrolować inne źródła dźwięku. Patrz Rysunek 16.



Rysunek 16

3.3.5.2. Sterowania źródłem sygnału nagrywania

Karta Philips Sonic Edge umożliwia nagrywanie dźwięków i muzyki z różnych źródeł sygnału. Wybierz zakładkę Mixer, przejdź do dołu panela i kliknij na "recording" (nagrywanie). Panel ten umożliwi wybór i sterowanie źródłem sygnału, który będzie nagrywany.



Rysunek 17

Przed rozpoczęciem nagrywania należy dokonać konfiguracji źródła nagrywanego sygnału. Źródło wybieramy klikając na odpowiedni przycisk wyboru "Select". Każde źródło sygnału posiada ustawienie poziomu i balansu. Domyślne ustawienie można wprowadzić pracując przyciskiem myszy na wybrany suwak.

Przesuwając pasek wyboru można dokonać pełnego przeglądu źródeł sygnału do nagrywania lub ukryć niepotrzebne źródła.

Przycisk Microphone Boost zlokalizowany na zakładce Advanced pozwala na dodatkowe wzmocnienie sygnału mikrofonowego o niskim poziomie. Jeśli wystąpią zniekształcenia – wyłącz opcję Boost off.

Aby przejrzeć dodatkowe źródła sygnału, przesuwaj pasek wyboru, aż pojawi się żądane źródło sygnału

Opcja **Stereo Mix** pozwala dokonywać nagrania ze wszystkich jednocześnie dostępnych źródeł sygnałów, jeśli tylko źródło jest dołączone.

3.3.5.3. Zakładka opcji zaawansowanych (Advanced Tab)

Twoja nowa karta dźwiękowa posiada dwa wejścia cyfrowe. Złącza te są zlokalizowane na górze karty dźwiękowej i mogą być dostępne z wnętrza obudowy komputera. Służą one do połączenia karty z napędami CD ROM i/lub DVD ROM. Takie sygnały mogą być następnie nagrywane i odsłuchiwane w głośnikach.

Na zakładce opcji zaawansowanych znajdują się poniższe elementy. Patrz Rysunek 18.

3.3.5.3.1 Wzmocnienie sygnału mikrofonu (Microphone Boost)

Służy do dodatkowego wzmocnienia słabego sygnału pochodzącego z mikrofonu. Jeśli pojawią się zniekształcenia, ustaw tę opcję na „off” (wyłączona).

3.3.5.3.2 Wybór linii S/PDIF (S/PDIF Capture)

Naciśnięcie tego przycisku umożliwi nagrywanie z jednego z cyfrowych linii wejścia. Jeśli wybrana zostanie opcja S/PDIF Capture, źródła nagrywania wybrane w subzakładce Recording z zakładki Mixer staną się niedostępne.

Uwaga:

Nagrywanie S/PDIF jest ograniczone do ustawień: 44,1 KHz, 16-bit stereo i 48 KHz 16-bit stereo. Każdy inny format nagrywania może spowodować zakłócenia nagrywania.

3.3.5.3.3 Ustawienie wejścia S/PDIF-In na cyfrowe lub analogowe

Poniższe opcje umożliwiają odsłuchiwanie wejściowego sygnału cyfrowego, który został przechwycony na głośnikach cyfrowych lub analogowych. Jeden z trybów wyjścia można wybrać w zakładce Setup (ustawień).



Rysunek 18

3.3.5.3.4 Wybór wejścia S/PDIF - Device 1 lub 2

Jako źródło sygnału do nagrywania można wybrać tylko jedno z dwóch wejść.

3.3.6. Zakładka Tab

Funkcja zapamiętywania ustawień (Preset) umożliwia wykonanie „zdjęcia” wszystkich ustawień Philips Sound Agent 2, tak, by można je było później natychmiast przywołać i załadować.



Rysunek 19

System zapamiętywania ustawień (Preset) umożliwia po uprzednim wprowadzeniu zachowanie statusu ustawień Philips Sound Agent 2 tak, by później, gdy zechcesz skorzystać z tych ustawień mógł je wywołać za jednym kliknięciem, co pozwoli ci skorzystać ze znanych ustawień dźwięków.

Przykładowo, jeśli chcesz ustawić wzmocnione basy podczas słuchania bębnow, a wprowadziłeś stosowne ustawienia, to możesz zapisać je nazywając np. „Drums’n’Bass”. I od tej chwili, zawsze gdy będziesz słuchał tego typu utworów, możesz szybko załadować te ustawienia. Wszystkie inne ustawienia zmieniają się na zapamiętane i wywołane.

Twój Sound Agent dostarczany jest z kilkoma już zdefiniowanymi ustawieniami, które możesz przejrzeć w zakładce Presets.

3.3.6.1. Ładowanie (Load)

Kliknij na ten przycisk, by załadować zapamiętane ustawienia.

3.3.6.2. Zapamiętanie (Save)

Gdy załadujesz jedno z zapamiętanych ustawień i wprowadzisz do nich zmiany, możesz je zapamiętać klikając na przycisk Save (zapamiętanie). Jeśli wybrane zostało jedno z ustawień fabrycznych, nie będzie można przycisku zapamiętania. Sound Agent nie zapisze zmian w ustawieniach fabrycznych, ale można zmienić swe własne ustawienia.

3.3.6.3. Zapisz jako (Save As)

Można załadować istniejące ustawienia (fabryczne lub jedno własne), zmodyfikować je zgodnie z potrzebami, a następnie zachować jako nowe ustawienia.

3.3.6.4. Kasowanie (Delete)

Operacja ta umożliwi całkowite usunięcie wybranego ustawienia z listy. Po wybraniu jednego ustawienia i kliknięciu na ten przycisk, pojawi się dialogowe okno potwierdzenia; gdy po kliknięciu na przycisk OK potwierdzone zostanie usunięcie, wybrane ustawienie zostanie usunięte ostatecznie z listy. Przycisk OK pozostanie nieaktywny, jeśli do usunięcia wybrane zostało ustawienie fabryczne.

3.3.7. Zakładka Tab

Zakładka ta zawiera użyteczne informacje dotyczące produktu. Przedstawiona jest tam informacja o wersji sterownika, nazwa wytwórcy i adres strony web do wykorzystania przy możliwym uaktualnianiu oprogramowania.



Rysunek 20

3.4. Panel wizualizacji

Ekran wizualizacji dostarcza informacji w formie graficznej o otoczeniu dźwiękowym tworzonym przez Philips Sound Agent 2. Pokazane są także dwa menu i suwak ustawienia poziomu pogłosu (Reverb Intensity). Menu wyboru znajdujące się po prawej stronie zawiera wszystkie dostępne opcje dla otoczenia funkcji pogłosu (Reverb environmental). Menu po lewej stronie zawiera listę zapamiętanych ustawień muzyki wprowadzonych już do panela. Suwak umożliwia ustawienie intensywności efektów które wpływają na odsłuchiwanie muzyki.

Ekran wizualizacji może być przesuwany do góry / dołu, by ukryć lub odsłonić główny panel sterowania przesuwając przycisk znajdujący się na środku dolnego brzegu ramki.

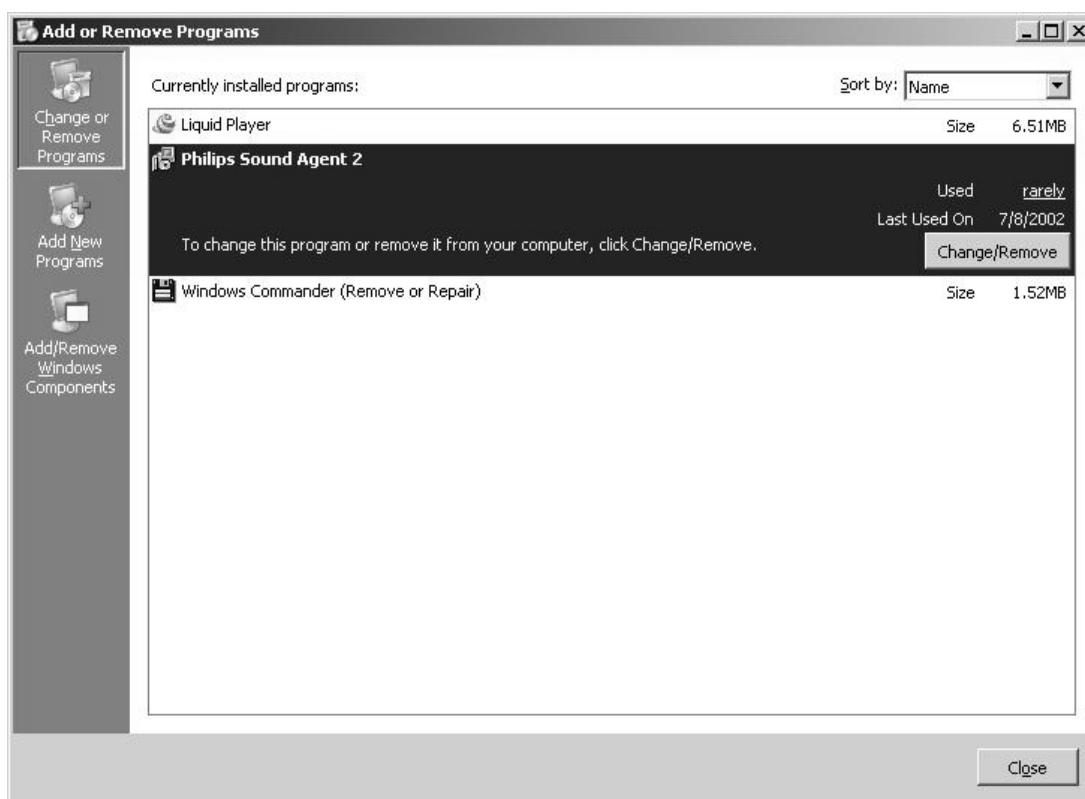


Rysunek 21

4. Usunięcie programów sterowników

Jeśli niezbędne jest usunięcie niepotrzebnych sterowników karty Sonic Edge, można to zrobić na dwa sposoby. Można przejść do panela sterowania systemu operacyjnego i wybrać okno "Add/Remove Programs" (Dodaj/usuń programy) – jak pokazuje Rysunek 22 (z Windows XP). Na liście programów należy znaleźć Philips Sound Agent 2 i zaznaczyć przez kliknięcie i podświetlenie. Następnie należy kliknąć przycisk "Add/Remove" (Dodaj/Usuń) w Windows 98/ME lub "Change/Remove" (Zmień/usuń) w Windows 2000/XP.

LUB można wybrać program deinstalacyjny, który dostarczony został wraz z aplikacją Philips Sound Agent 2. W tym celu należy kliknąć na pasek startowy „Windows Start”, kliknąć na zakładkę "Programs" (programy), (lub "All Programs" (wszystkie programy) w XP), a następnie kliknąć na zakładkę Philips Sound Agent 2 i wybrać program do odinstalowania.



Rysunek 22

5. Wsparcie techniczne i gwarancja

Zanim skontaktujesz się z numerem działu wsparcia technicznego upewnij się, czy masz pod ręką poniższe informacje:

- Numer modelu i data zakupu,
- Rodzaj komputera, szybkość procesora, dostępną pamięć,
- System operacyjny komputera (np. Windows® 98SE, ME, etc.).
- Informacje o błędach pojawiające się na ekranie.
- Informacje o innych urządzeniach podłączonych do twojej karty dźwiękowej.

5.1. Adres Internetowy:

Wiele interesujących informacji można znaleźć w sieci web pod adresem:

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

5.2. Informacje o wsparciu technicznym:

Numer telefonu wsparcia technicznego:

Patrz: informacje w karcie gwarancyjnej.

6. Dodatek A

Użyteczne wskazówki (nie tylko o ustawieniach głośników)

Poniżej przedstawiamy kilka sugestii, które mogą pomóc w ustawieniu sprzętu audio tak, by uzyskać najlepszą jakość dźwięku.

6.1.1. Idealna przestrzeń odsłuchu (głośniki)

Najlepszym sposobem, by uzyskać najpełniejsze odwzorowanie dźwięków, niezależnie od ich rodzaju: stereo, dźwięk przestrzenny czy dźwięk 3D jest rozpoczęcie przygotowania od najbardziej jak to możliwe symetryczne rozmieszczenie par głośników.

Głośniki czołowe powinny zostać umieszczone na tej samej wysokości i być skierowane pod tym samym kątem oraz w tej samej odległości od słuchającego. Najlepszą odległością między głośnikami jest odległość równa odległości od słuchającego do głośnika.

Typowym ustawieniem zestawu multimedialnego są głośniki rozmieszczone po obu stronach monitora komputerowego. Taki układ jest idealny dla odsłuchiwania stereo lub quadro. Jednakże jeśli system wyposażony jest w głośnik centralny, wtedy zalecane jest, by rozsunąć kolumny lewą i prawą tak, by zachować równy dystans między kolumnami a słuchaczem.

Głośniki tylne powinny być umieszczone za słuchającym, a idealną lokalizacją jest odległość nie większa niż odległość od słuchającego do głośników przednich. Głośniki tylne powinny znajdować się na tej samej wysokości oraz powinny być ustawione pod takim samym kątem co głośniki przednie.

6.1.2. Idealna przestrzeń odsłuchu (słuchawki)

Gdy używamy słuchawek wiele z potencjalnych problemów związanych z odsłuchiowaniem za pośrednictwem głośników jest wyeliminowana. Przykładowo, jeśli zmienimy swe położenie czy obrócimy się, to nie zmieni to potencjalnego położenia w stosunku do głośników w słuchawkach.

W przypadku gdy używamy trybu Speaker + Headphone (głośniki i słuchawki), nie powinno się całkowicie zasłaniać uszu i unikać dźwięków pochodzących z głośników przednich. Można z powodzeniem używać specjalne słuchawki (czasem nazywane słuchawkami typu „open-air”) lub słuchawek kompaktowych a także słuchawek dousznych.

6.1.3. Unikanie powierzchni odbijających fale dźwiękowe (głośniki)

Jeśli jest to możliwe, umieść głośniki z dala od powierzchni odbijających fale głosowe. Przykładowo, jeśli głośniki ustawione są w rogu a jeden z nich znajduje się bardzo blisko ściany, to dźwięk będzie zmieniony. Dzieje się tak dlatego, że fale dźwiękowe będą odbijały się od ściany, a ich droga po odbiciu będzie dłuższa niż fal bezpośrednio z głośnika w związku z tym słyszalne będą nieznacznie później od fal bezpośrednich. Będzie to zakłócać odbiór dźwięku.

Jest to prawdą każdym otoczeniu poza pomieszczeniami anechoicznymi (bez echa). Jednakże gdy powierzchnie znajdują się blisko głośników, to odbijające się fale dźwiękowe będą delikatnie opóźnione i mogą być konkurencją do oryginału, to obniży czytelność słuchanego sygnału.

Podobna sytuacja ma miejsce, gdy umieszczamy głośniki bezpośrednio na twardym podłożu. Jeśli jest to możliwe należy umieścić głośniki na podstawkach tak, by znajdowały się dalej od odbijających fale powierzchni. Takie umieszczenie głośników poprawi jakość dźwięku.

6.1.4. Ustawienie balansu kanałów - słuchawki i głośniki

Każdy dźwięk niezależnie od rodzaju: stereo, przestrzenny, a zwłaszcza 3D audio może ulec zniekształceniu poprzez niezbalansowanie kanałów lewego/prawego. Jeśli głośniki lub wzmacniacz(e) posiadają możliwość balansu kanałów, bardzo mocno zalecamy, by ustawić balans na punkt centralny. Wiele układów ustawiania balansu ma oznaczenia punktu równowagi kanałów.

Jeśli każdy z głośników posiada indywidualne ustawienia poziomu głośności, należy postarać się ustawić taki sam poziom głośności dla każdego z głośników. Pomocny w tym może być zestaw testów Philips Sound Agent 2, który ułatwi ustawienia poziomu głośności.

Ta procedura dotyczy także słuchawek.

7. Dodatek B

Usuwanie starych sterowników i kart dźwiękowych

Niezależnie od posiadanego systemu operacyjnego, przedstawione poniżej uwagi dotyczą usuwania starych sterowników. Zalecane jest usunięcie sterowników przed fizycznym wyjęciem „starej” karty z komputera PC.

- Kliknij na przycisk Start,
- Kliknij na Settings (ustawienia) i wybierz Control Panel (panel sterowania)
- Dwukrotnie kliknij na Add/Remove Programs (Dodaj/usuń programy),
- Na liście znajdź wymagane sterowniki. Ostrzeżenie: Sprawdź, czy wybrany został właściwy sterownik do usunięcia i nie usuwasz innego programu.
- Kliknij na przycisk Remove (usuń) lub Add/Remove (Dodaj/usuń).
- Gdy odinstalowanie zostanie zakończone, kliknij OK i zakończ pracę wszystkich programów.

W większości wypadków powyższa procedura usuwa żądane sterowniki. Jednakże, jest bardzo dobrym pomysłem, by sprawdzić Device Manager (manager urządzeń), by upewnić się, że usunięte zostały wszystkie komponenty. Jeśli nie znasz dobrze programu Device Manager (manager urządzeń) wykonaj trzy poniższe kroki:

- Kliknij prawym klawiszem myszy na ikonę My Computer (mój komputer) i wybierz Properties (właściwości). Jeśli twój komputer nie pokazuje ikony My Computer (mój komputer), kliknij na przycisk Start, a prawym klawiszem myszy kliknij na My Computer (mój komputer), następnie wybierz Properties (właściwości). Otwarte zostanie nowe okno.
- W systemie Windows 2000 i XP, wybierz Hardware (sprzęt) na górze i kliknij przycisk Device manager (manager urządzeń), który znajduje się po środku okna.
- W systemie Windows 98SE i ME wybierz zakładkę Device Manager (manager urządzeń) znajdującą się na górze ekranu.
- W oknie Device Manager (manager urządzeń) znajdź “Sound, video, and game controllers” (dźwięk, videoi kontrolery gier).
- Kliknij na + najbliższej poszukiwanego. List urządzeń przesunie od zaznaczonego miejsca się do dołu.
- Wybierz typ twojej karty dźwiękowej, klikając na kartę prawym klawiszem myszy.
- Z menu rozwijanego wybierz Remove (usuwanie). Kliknij na OK.

Do usunięcia może być więcej niż jeden komponent karty dźwiękowej, np. port gier. Przed wyjściem z Device Manager-a (manager urządzeń) sprawdź, czy usunięte zostały wszystkie komponenty.

Zamknij okno Device Manager (manager urządzeń) i zamknij system, by następnie wyjąć „starą” kartę z twojego komputera PC. Prosimy przejść do rozdziału *Instalacja karty dźwiękowej* w tej instrukcji.

8. Dodatek C

Dezaktywacja zintegrowanej karty dźwiękowej

W celu dezaktywacji zintegrowanej z płytą główną karty dźwiękowej należy wejść do ustawień systemowych BIOS-u. Większość komputerów umożliwia wykonanie tej operacji natychmiast po włączeniu zasilania, a przed rozpoczęciem ładowania systemu. Na ekranie pojawi się na krótką chwilę komunikat, że można wejść do opcji ustawień systemowych. Zazwyczaj komunikat ten pokazuje się w jednym z rogów ekranu i wygląda jak przykładowy komunikat pokazany poniżej:

“Press Del to enter setup” (naciśnij Del, by wejść do sytemu ustawień) lub “Press F1 to enter setup” (naciśnij F1, by wejść do systemu ustawień).

Niektóre komputery umożliwiają wejście do systemu ustawień w dowolnym momencie. Szczegółowe informacje na ten temat wejścia do systemu ustawień zawarte są w dokumentacji komputera. Należy znaleźć w niej informacje na temat sposobu przejścia do systemu ustawień komputera i stosując się do tych wskazówek wejść do systemu ustawień.

Ostrzeżenie: Nie wolno zmieniać żadnych ustawień, których nie jesteśmy pewni. Niezastosowanie się do tego zalecenia może spowodować, że system komputera będzie pracował niepoprawnie.

W narzędziach ustawiania systemu znajdują się zazwyczaj listy opcji. Jedną z nich - Standard Features (funkcje standardowe) obejmuje ustawienie czasu/daty i podstawowych urządzeń peryferyjnych komputera takich jak np. dysk twardy, klawiatura, mysz, etc. Inną z opcji jest Advanced BIOS Features (zaawansowane funkcje BIOS). Kolejną jest konfiguracja PnP i/lub PCI. Należy wejść do każdej z opcji i zapoznać się z listą dostępnych ustawień. Za pomocą przycisków kursora na klawiaturze można przechodzić między poszczególnymi poziomami nastaw narzędzi systemowych.

Należy znaleźć menu zawierające nastawy elementów sterujących urządzeniami audio i dźwiękiem. Wybierz menu przesuując się i wybierając podświetloną opcję za pomocą naciśnięcia przyciskiem Enter.

Znajdź urządzenie oznaczone Audio lub Sound (dźwięk) i wybierz je za pomocą przycisków kursora. Przeczytaj na dole ekranu w jaki sposób zmieniać ustawienie. Może być to kombinacja kursorów Page Up/Down lub +/- a czasem kombinacja innych przycisków. Zmień ustawienia z “On” (włączone) na “Off” (wyłączone) lub z “Enable” (dostępne) na “Disable” (nie dostępne) – w zależności od nazewnictwa stosowanego w twym komputerze PC.

Zapisz ustawienia i wyjdź z systemu BIOS.

NOTATKI UŻYTKOWNIKA

