

Ad Lib
MultiMedia

ASB 16 IDE
ASB 16 4D IDE

Das Ad Lib 16 Bit Audio System

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Einführung	2
Technische Daten	3
Ausstattung	3
Kompatibilität	3
Mixer	3
Software	3
Hardware	4
Beschreibung der Karte	4
Systemanforderungen	4
Mikrofoneinrichtung....	5
Einbau der ASB 16 Soundkarte	7
Anfertigung einer Sicherungsdiskette	7
DOS-Programme und Treiber installieren	7
Testen der Soundkarte	8
Ausführen des Diagnose-Programms	8
DOS-Mixer	9
CD-ROM-Player	9
Das ASB 16 Konfigurationsprogramm	10
OS/2™ Warp Installation	10
NSP Tools Installation	10
Windows™ 3.X Installation	11
Konfiguration der Hardware	11
Windows™ 95 Installation	13
Das Ad Lib Audio Rack	18
Der analog Mixer	19
Der digitale Mixer	20
Der CD Player	21
Der digitale Audio Player	22
Der digitale Audio Recorder	23
Der MIDI Player	24
4D Sound	25
Enhanced IDE Interface Einstellungen	26
Die Bundle Software	27
ASB 16 Kartenlayout	28
Fehlerbeseitigung	29

24 Monate Garantie

AdLib MultiMedia Inc. (AdLib) übernimmt gegenüber dem Käufer die Garantie, daß AdLibs Hardware frei ist von Mängeln im Material und in der Herstellung bei normalem Gebrauch und Handhabung. Die Garantiezeit beginnt mit dem Kaufdatum.

Während der Garantiedauer hat AdLib die alleinige Wahl, sämtliche defekten Teile der Hardware, ohne Berechnung an den Käufer, entweder zu ersetzen oder zu reparieren. Um den Service in Anspruch zu nehmen, muß der Käufer das Produkt an das Unternehmen von der er es erworben hat oder an den nächsten autorisierten Distributor (Fachhändler) zurückgeben. Die Versandkosten (Transport einschl. Zustellung, Verpackung, Versicherung etc.) an den Fachhändler hat der Käufer zu übernehmen. Der Fachhändler wird schnellstens nach Erhalt das defekte Teil reparieren oder ersetzen und dem Käufer frachtfrei wieder zurücksenden.

Im Falle der Reparatur von Hardware können Reparaturteile wahlweise wieder instandgesetzte oder auch neue Teile oder Einheiten sein. Bei jeder Inanspruchnahme der Garantieleistung muß ein datierter Kaufbeleg beigelegt werden. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung des Herstellers bei defekter Hardware nur auf die Reparatur oder den Ersatz der Hardware.

Diese Garantie ist abhängig vom einwandfreien Gebrauch des Gegenstandes und wird nicht gewährt für: Verbrauchsmaterial wie Bänder oder ähnliches; oder im Falle der Beschädigung hervorgerufen durch unvorhersehbare Ereignisse, ungewöhnliche physikalische, elektrische und elektromechanische Zustände, Nichtbeachtung, Falschbedienung, Ausfall von Stromzufuhr, Klimaanlage oder Überwachungssystemen der Luftfeuchtigkeit, Transportschäden, Betrieb von nicht durch AdLib genehmigten Medien, Eingriffe oder unsachgemäße Änderung der Hardware.

In keinem Fall haftet AdLib gegenüber dem Erwerber oder Dritten für Schäden aus einem Verlust von Daten, Ersparnissen, einem entgangenen Gewinn, einem außergewöhnlichen, zufälligen, folgernden, indirekten oder ähnlichen Schaden, hervorgerufen durch Verletzung der Gewährleistung, Vertragsbruch, Fahrlässigkeit oder anderem theoretischem Recht, auch dann nicht, wenn AdLib oder sein Vertreter über die Möglichkeit der Inanspruchnahme beim Eintreten vorstehender Schäden durch andere Parteien vor dem Kauf darauf hingewiesen wurden.

Einführung

Ad Lib ASB 16 IDE und ASB 16 4D IDE

Sowohl die **Plug-and-Play** -Spezifikation von Intel™ und Microsoft™ für vereinfachte Installation und Konfiguration werden von der neuen Generation des Ad Lib ASB Audio Systems unterstützt, als auch das Intel™ Native Audio, welches dem Intel™ PENTIUM-Prozessor ermöglicht, in Echtzeit Multimedia-Audio- und Video-Tasks auszuführen. Ferner werden unterstützt: Windows™ 3.X, Windows™95, Microsoft™ Windows™ Sound-System-Spezifikationen, Full MPC Level 2, OS/2 Warp™, Sound Blaster™ Pro (für Spiele), und optional General MIDI, Roland™ GS, und MPU-401.

Das Vier-(4)-Layer Hi-Fi-Quality Audio Design bietet der ASB 16 ein Signal-Rausch-Verhältnis größer als 85db. Die ASB Wave Produkte in Verbindung mit dem eingebauten Crystal™ Chipset ist im Stande, eine MIDI-Datei mit voller Ausnützung des Dream-Wavetable und des FM-Synthesizer gleichzeitig zu spielen. Eines der Hauptmerkmale des Ad Lib ASB Audio Systems ist die Einfach- und Doppel-DMA-Unterstützung für gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe mit den Werten 5.5 kHz - 48 kHz in Stereo und Mono. Eine weitere bedeutende Ausstattung ist der Mehrfach-Ausgang mit automatischer Erkennung, ob mit oder ohne Signalverstärkung, von Lautsprechern oder Kopfhörern. Wenn Lautsprecher mit Signalverstärkung angeschlossen sind, sendet der ASB-Mehrfach-Ausgang ein sauberes Signal in höchster Qualität; wenn normale Lautsprecher oder Kopfhörer angeschlossen werden, wird die ASB je Kanal 500 mW liefern, um einen guten Sound zu leisten. Der ASB-Eingang mit korrekter Jumper-Einstellung ermöglicht Aufnahmen in Stereo, Mono-rechts, Mono-links oder beiden Kanälen. Der Einbau und die Konfiguration des Ad Lib ASB Audio Systems mittels Software ist kinderleicht.

Der Ad Lib Media Connector (AMC) ist ein neuer Standard auf dem Markt, um den Benutzern jedes Ad Lib ASB Sound Systems die Aufrüstung mit den CyberComm/CyberISDN Produkten für Telefonie (Fax/Modem mit Voice) und andere Zusatzkarten von Ad Lib MultiMedia zu ermöglichen. Dieser "Feature Connector" ist der sicherste Weg, die Möglichkeiten des Audio-Systems um zukünftige Produkte und Standards zu erweitern und um Ihre Investition langfristig zu schützen.

Optionale Wave Table Aufsatz

Wavetable mit Download-Möglichkeiten sind der zukünftige Standard für Software-Anwendungen und Spiele. Mit jedem Tag wird die Multimedia-Welt noch anspruchsvoller. Spiele, Multimedia-Präsentationen, Musiker, etc., alle fordern mehr Kontrolle über den zu spielenden Sound. Spieler, die ein downloadbares Wavetable benutzen, verfügen über den wirklichkeitsgetreuesten Spiele-Sound. Für den fortgeschrittenen oder beginnenden Musiker ermöglicht diese Technologie, jedes Sample-Set oder jeden Sound in das RAM downzuloaden und in der gewünschten Weise zu spielen.

Voll Duplex und Echtzeit-Komprimierung/-Dekomprimierung sind Merkmale, die dem Kunden den Gebrauch der Ad Lib CyberComm/CyberISDN Produkte auf analogen oder ISDN-Leitungen ermöglichen. So kann auch der Anwender über das Internet oder ähnliche Dienste, internationale Telefongespräche kostengünstig durchführen.

Enhanced-IDE wird jeden Tag beliebter. Die großen CD-ROM-Hersteller wechseln von ihrer eigenen Schnittstelle zur Enhanced-IDE-Schnittstelle. Diese ermöglicht dem Kunden aus einem überaus großen Angebot von CD-ROM-Laufwerken und Festplatten auszuwählen. Die Einrichtung der Schnittstelle als zweite IDE-Schnittstelle ermöglicht dem Benutzer die Verwendung von zwei zusätzlichen IDE-CD-ROM-Laufwerken oder Festplatten in ihrem System.

Surround Sound mit zwei Lautsprechern und **4D-Sound** mit vier Lautsprechern ist der neue Standard von Ad Lib für Ihr Heimkino, Spiele, Multimedia-Präsentationen, Musik, MPEG, etc. Für die AdLib 4D-Sound-Technologie entwickelten Sounds funktionieren natürlich auch mit anderen Soundkarten, jedoch wird kein 4D-Soundeffekt zu hören sein. In der heutigen Technik ist natürlicher Sound reizvoll. Wir betrachten dies als selbstverständlich. Nur Stereoaufnahmen zu hören, ist oft enttäuschend. Diese neue Technologie verwandelt einfachen Stereosound in ein erstaunliches Erlebnis: die aufgenommene Musik und die Geräusche breiten sich vor Ihnen aus und umgeben Sie, bieten Ihnen eine hohe, dreidimensionale Weite, Tiefe und Geräumigkeit. Moderne Spiele, Musik-CDs, CDI-Filme, etc. benutzen diese Technologie.

Technische Daten

Ausstattung:

- Crystal™ Chipset CS4232-KQ
- Ad Lib FM Synthese mit 20 Stimmen und 4 Operatoren
- Gleichzeitige Wiedergabe von MIDI-Files mit Wavetable- und FM-Synthese
- 64X Oversampling mit kombiniertem Delta Stereo DAC/ADC
- 16-bit und 8-bit digitaler Sound in Stereo und Mono
- Aufnahme und Wiedergabe 5.5khz-48KHz in Stereo oder Mono
- ADPCM (m-law/μ-law Hardware Komprimierung/Entkomprimierung)
- Ultra-hohe Qualität CODEC für äußerste Leistung
- Signal zu Rausch-Verhältnis übertrifft 85db
- Einfach- und Doppel-DMA-Unterstützung für gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe
- Mehrfach-Ausgang (Line- und Kopfhöreranschluß)
- Stereo-Mikrofon (Standard oder mit Stromzufuhr)
- Enhanced IDE Interface für primary und secondary Harddisk und CD-Rom
- Spazializer 4D und 4D Surround-Sound für 2 oder 4 Lautsprecher.

Kompatibel mit:

- AdLib MSC
- Microsoft™ und Intel™ True Plug and Play-Spezifikation
- Intel™ Native Signal Processing (NSP)
- Windows™ 95
- OS/2™ Warp
- Microsoft™ Windows Sound System Version 2.0
- Full MPC Level 2
- Sound Blaster™ Pro (für Spiele)
- Standard-Doppel-Game und MIDI-Port (MPU-401 UART)

Mixer:

- Dos- und Windows™-Mixer-Leistungen
- Wiedergabemischungen: digitalisierte Audiosignale, MIDI, CD-Audio, Line-In, Stereo- oder Mono-Mikrofon, Multi-Line-Ausgang für Lautsprecher mit und ohne Signalverstärkung

System-Software:

- DOS-Treiber einschl. CD-ROM-Player and DOS-Diagnose
- Windows-Treiber, und Konfiguration
- OS/2™-Warp-Treiber
- Windows™ 3.1X und Windows™ 95 - Treiber
- 4D - Treiber

Bundle-Software:

- Ad Lib Music Rack von Ad Lib Multimedia Inc.
- Easy Keys Lite von Blue Ribbon™ Inc.
- Super Jam Preview von Blue Ribbon™ Inc.
- Score Screen Saver von Blue Ribbon™ Inc.
- Sound Track Preview von Blue Ribbon™ Inc.
- Cakewalk Express von Twelve Tone™ Inc..

Die ASB 16 hat fünf Anschlüsse an der rechten Seite der Karte: Jumper für die Mikrofon-Einrichtung (JP4), Schnittstelle für ein SB-Wavetable, Schnittstelle für Ad Lib Erweiterungseinheiten und CD-Audio-IN-Anschluß. Die Lage der Anschlüsse können Sie aus der Abbildung des Kartenlayouts am Ende dieses Handbuches entnehmen.

Beschreibung der Karte

- 1 - Stereo-/Mono-Mikrofon: Stereo oder Mono, dynam. oder Kondensator-Elektret m. Stromzufuhr
- 2 - Line Audio Input: für den Anschluß von externen Tonquellen (Audio Soundsystem, CD-Spieler, Kassetten-Rekorder, MPEG-Karte usw.) sowohl für Aufnahme als auch Wiedergabe
- 3 - Line/Speaker Output: für Kopfhörer und Lautsprecher mit und ohne Verstärker.
- 3a (Line-Rear/4D surround Sound Lautsprecher mit und ohne Verstärker.)
- 4 - Joystick und MIDI-Anschluß: Standard-Joystick, einfach und doppelt, außerdem MPU-401 MIDI-Anschluß.
- 5 - JP4 Mikrofon-Jumper-Einrichtung: bitte entnehmen Sie die Einstellungsmöglichkeiten dem entsprechenden Abschnitt dieses Handbuches
- 6 - IDE CD Audio: Audio-Schnittstelle für alle CD-ROM mit IDE-Anschluß
- 7 - SonyTM CD Audio: Audio-Schnittstelle für alle CD-ROM mit SonyTM-Anschluß
- 8 - PanasonicTM CD Audio: Audio-Schnittstelle für alle CD-ROM mit PanasonicTM-Anschluß
- 9- MitsumiTM CD Audio: Audio-Schnittstelle für alle CD-ROM mit MitsumiTM-Anschluß
- 10- (AMC) AdLib-Media-Connector: für zusätzliche Karten (Bitte entfernen Sie nicht den Jumper bis Sie eine Erweiterungskarte hinzugefügt haben!)
- 11- MIDI Connector
- 12- IDE enhanced Interface für primary oder secondary Festplatten und CD-Rom Drives.

Systemanforderungen

Um die AdLib 16 Audio Systeme zu betreiben, benötigen Sie die folgenden Systemvoraussetzungen:

1. Rechner: IBM/voll kompatiblen 486er oder höher
2. Monitor, Tastatur, Maus
3. AdLib ASB 16 Audio System - Karte
4. Stereo-Kopfhörer oder -Lautsprecher
5. Dos 5.0 oder höher und
6. MS-WindowsTM 3.1 oder höhere Version oder
7. MS-WindowsTM 95 oder
8. OS/2TM WARP

Bevor Sie Ihre Karte installieren !

Anleitung zur Mikrofoneinrichtung

Es gibt eine Vielzahl verschiedener Mikrophone, die man sowohl im Computer- als auch im Audio-Zubehörhandel erwerben kann. Um dem Kunden den Einsatz von einer größtmöglichen Anzahl von Mikrofonen zu ermöglichen, hat AdLib sich entschlossen, in der Produktfamilie der ASB Soundkarten, einen konfigurierbaren Jumper dafür einzurichten. Kurz gesagt, es gibt 5 verschiedene Haupttypen von Mikrofonen.

Nachfolgend sind diese Typen mit einer Erläuterungsskizze aufgelistet, um Ihnen bei der korrekten Einrichtung eines jeden Mikrofontypen zu helfen.

Hinweis zur Spannungsversorgung: Bei Mikrofontypen, welche keine eigene Spannungsversorgung haben (z.B. Batterie, etc..) kann die Stromzufuhr über den entsprechenden Jumper erfolgen.

Erläuterung des Mikrofon-Jumpers-JP4:

Typ (a) Mono Dynamisch oder Kondensator (keine Spannungsversorgung über Soundkarte)

Dies ist ein oft gesehen und benütztes Standardmikrofon, meist groß und schwer, ähnlich denen, die bei DJ's oder TV-Reportern verwendet werden.



- Bei diesem Mikrofontyp ist der Stift des Steckers die Signalleitung.
Bitte lassen Sie den Jumper in der Standardeinstellung, d.h.: Pin 2 - 4

Typ (b) Mono Kondensator-Elektret (Spannungsversorgung über Soundkarte)

Dies ist das weitere bekannte Standardmikrofon, meist leicht und klein, ähnlich denen, die zur Aufnahme bei Walkmans oder TIE-Geräten eingesetzt werden.



- Bei diesem Mikrofontyp ist der Stift des Steckers gleichzeitig Signalleitung und Stromzufuhr.
Bitte den Jumper auf die Primäre Stromzufuhr-Schalterstellung setzen, d.h.: Pin 5 - 6

Typ (c) Stereo Dynamisch oder Stereo-Kondensator (keine Spannungsversorgung über Soundkarte)

Dies ist das bekannte Standardmikrofon, meist groß und schwer, ähnlich denen, die als Tischmikrofon verwendet werden.



- Bei diesem Mikrofontyp ist der Stift des Steckers gewöhnlich die linke Signalleitung.
Für Aufnahmen in STEREO lassen Sie bitte den Jumper in der Standardeinstellung, d.h. Pin 2 - 4



Für Aufnahmen in MONO (Mix Links + Rechts) stecken Sie bitte den Jumper in die

Typ (d) Stereo Kondensator-Elektret

Dies ist ein weiteres benutztes Standardmikrofon, meist leicht und klein, ähnlich denen, die zur Aufnahme bei Camcordern benützt werden.



- Bei diesem Mikrofontyp ist der Stift des Steckers meist linke Signalleitung und gleichzeitig Stromzufuhr. Bitte den Jumper für die Einstellung der Stromzufuhr wie folgt setzen: Pin 5 - 6 für Stereoaufnahmen



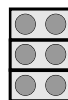
Bitte den Jumper für die Einstellung der Stromzufuhr wie folgt setzen: Pin 5-6, 3-4 für Monoaufnahmen

Typ (e) Doppel-Mono Kondensator oder Doppel-Mono Elektret

Dies ist das letzte Standardmikrofon, welches auch verbreitet und genutzt wird, meist eine Doppelausführung von Typ (b), ähnlich denen, die zur Aufnahme bei Walkmans benützt werden, die mittels eines Adapters dann in die Soundkarte gesteckt werden.



- Bei diesem Mikrofontyp ist der Stift des Steckers gleichzeitig die Stromzufuhr und linkes Audio-Signal, der andere ist gleichzeitig die Stromzufuhr und rechtes Audio-Signal. Bitte den Jumper auf die sekundäre Stromzufuhr-Schalterstellung setzen, d.h.: Pin 1 - 2. Bitte den Jumper auf die primäre Stromzufuhr-Schalterstellung setzen, d.h.: Pin 5 - 6. Dies ist für volle Stereo-Aufnahmen erforderlich.



Bitte den Jumper auf die sekundäre Stromzufuhr-Schalterstellung setzen, d.h.: Pin 1 - 2
Bitte den Jumper auf die Stereo-Mono-Mix-Schalterstellung setzen, d.h.: Pin 3 - 4
Bitte den Jumper auf die primäre Stromzufuhr-Schalterstellung setzen, d.h.: Pin 5 - 6
Dies ist für Mono-Aufnahmen erforderlich

Zusammenfassung:

JP4 Pin 5-6: Primäre Stromzufuhr zum Anschluß vom Kondensator-Elektret-Mikrofon

JP4 Pin 2-4: Stereo zu Mono Mikrofon-Mixer (GEBRAUCH NUR MIT STEREO-STECKERN)

JP4 Pin 1-2: Sekundäre Stromzufuhr (Ring 1) zum Anschluß von Kondensator-Elektret Mikrofon

JP4 Pin 2-4: Werks-/Standardeinstellung (default, dummy jumper setting)

ASB 16 Soundkarten-Einbau

Der Einbau der Soundkarte in Ihren Rechner ist sehr einfach. Lesen Sie bitte trotzdem sehr sorgfältig die folgenden Hinweise, um Schäden an Ihrem System zu vermeiden:

- 1.) Schalten Sie den Rechner und alle anderen angeschlossenen Geräte bitte aus. Lassen Sie aber das Stromanschlußkabel zur Erdung Ihres Rechners angeschlossen.
- 2.) Um Beschädigungen an Ihrem System zu vermeiden empfehlen wir, ein Metallteil an Ihrem Rechner zu berühren um sich damit von etwaiger elektrostatischer Aufladung zu befreien.
- 3.) Entfernen Sie die Gehäuseabdeckung Ihres Rechners. Wählen Sie einen freien 16-bit-Steckplatz für Erweiterungskarten und entfernen Sie die Steckplatz-Abdeckung (eine an der Gehäusewand befindliche Metalleiste). Bitte bewahren Sie die Schraube auf !!
- 4.) Nehmen Sie Ihre Soundkarte aus der Verpackung und stecken Sie die Karte fest in den Steckplatz, ohne jedoch Gewalt anzuwenden.
- 5.) Befestigen Sie die Karte an der Gehäusewand mit der vorhandenen Schraube von der entfernten Steckplatzabdeckung.
- 6.) Bringen Sie die Gehäuseabdeckung des Rechners wieder an.
- 7.) Schließen Sie Ihr(e) Audio-Gerät(e), z.B. Lautsprecher, an der ASB Soundkarte an und schalten Sie danach Ihren Rechner wieder ein.

DOS - Programme und Treiber installieren

Führen Sie bitte das Programm DOSINST.EXE aus, um die ASB Karte in Ihrem System auch unter DOS 5.0 oder höher zu installieren. Überprüfen Sie Ihr System und stellen Sie fest, welchen Laufwerksbuchstaben das CD-ROM Laufwerk hat. Legen Sie nun die CD-ROM in Ihr Laufwerk und führen folgendes aus:

Beim DOS-Prompt:

1. tippen Sie D:\ und anschl. Enter (wobei D:\ für Ihr CD-ROM Laufwerk angenommen wird)
2. tippen Sie CD\DOS und anschl. Enter
3. tippen Sie DOSINST und anschl. Enter
4. wählen Sie die Sprache Ihrer Wahl aus (standardmäßig wird die Installation in englischer Sprache durchgeführt)
5. wählen Sie das Laufwerk, wohin die Software überspielt und eingerichtet werden soll
6. folgen Sie den Installationsanweisungen

Nach Beendigung der DOS-Installation wird Ihr System automatisch neu gestartet und die Programme und Treiber Ihrer ASB 32/64 Wave/Pro werden in dem folgenden Verzeichnis: C:\ADLIB eingerichtet

Testen der Soundkarte

Rufen Sie das ASB DOS Software Menü auf. Hierzu wechseln Sie bitte in das bei der Erstinstallation des ASB DOS Installations-Programmes angelegte Verzeichnis, d.h. CD \ADLIB und drücken Sie Enter, anschließend tippen Sie ASBMENU und drücken Enter. Sie erhalten dann folgendes Menü: (siehe ASB DOS MENU - Abb. 1 auf dieser Seite)

Einsatz des DIAGNOSE-Programms

Das Diagnose-Programm gibt dem Kunden die Möglichkeit, für sein System Funktionsüberprüfungen/Diagnosen durchzuführen. Falls vorhanden, fragt das ASBMENU.EXE - Programm die Daten der Plug & Play-Informationen des ASB 16 Audio Systems ab. Sollten die Plug & Play-Daten nicht zur Verfügung stehen, werden die Einstellungen der Datei ASB_16W.INI vom Programm für die Konfiguration des CODEC genutzt. Werden sowohl die Plug & Play-Daten als auch die ASB_16W.INI-Datei nichtgefunden, wird das Programm ASBDIAGS.EXE eine Fehlermeldung hervorbringen und Sie darauf hinweisen, dass ein Konflikt besteht. Ein Beispiel der Anzeige des Programms ASBDIAGS.EXE ist nachstehend aufgeführt:

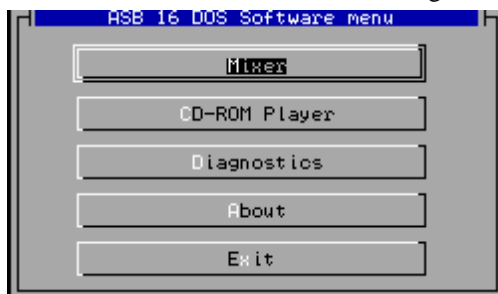


Abb. 1

Die DMA, IRQ und I/O-Einstellungen sind nicht aus dem Programm ASBDIAGS.EXE konfigurierbar. Mit der TAB-Taste, den Pfeiltasten oder einem Maus-Klick kann der Kunde sich in den Feldern bewegen. Wird <TEST> für eine Einstellung gewählt, z.B. CODEC, werden zahlreiche Tests für den korrekten Betrieb durchgeführt. Nach Beendigung der Testroutinen wird Ihnen das Feld zwischen I/O und <Test> das Bestehen oder Versagen der Tests anzeigen. Im Falle des Versagens, wird die betreffende Position hell erleuchtet. Um den Test der Joystick-Schnittstelle erfolgreich durchführen zu können, ist der vorherige Anschluß eines Joystick erforderlich. Wird der Test ohne den Anschluß eines Joystick entsprechenden Gerätes dennoch versucht, kann der Test mit der ESCAPE-Taste abgebrochen werden. Im Testfeld Joystick wird dann das Nichtbestehen des Tests hellerleuchtet angezeigt.

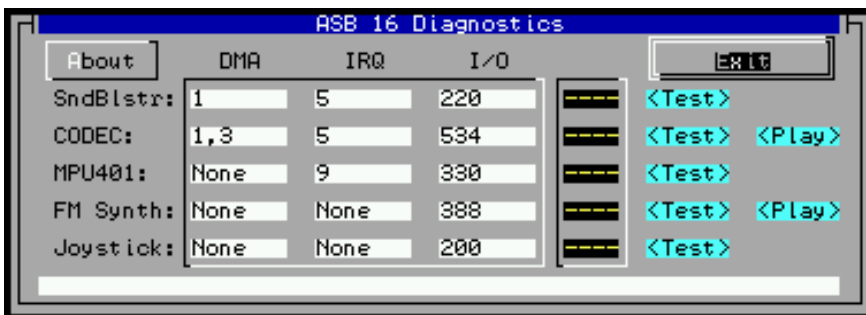


Abb. 2

DOS MIXER

Das MIXER-Programm (Abb. 3) ermöglicht dem Kunden die Einstellung der Dämpfungspegel für eine Reihe von Aufnahme-/Wiedergabekanälen der ASB Karte. Nachstehend sind die einzelnen Eingangsregler beschrieben:

- Master: Hauptregler für die ASB Karte
- Wave: Lautstärke-Regelung, wenn Wavetable-Dateien gespielt werden
- Line: Lautstärke-Regelung für den LINE-IN-Anschluß, sowohl für Aufnahme als auch Wiedergabe, mittels externer Geräte, wie Audio-Soundsystem, Kassettendeck, MPEG-Karte usw.
- Mic: Lautstärkeregler für das Mikrofon bei Aufnahmen
- FM: Lautstärkeregler beim Abspielen von MIDI-Files
- CD: Lautstärkeregler beim Abspielen einer Musik-CD vom CD-ROM

Mit der Auswahl Gang kann die Regelung des linken oder rechten Einganges eines jeden Audiokanals gleichzeitig vorgenommen werden. Nach der Neueinstellung der Regelungen eines jeden Kanals, bestätigen Sie mit der OK-Taste die Übergabe der neuen Werte an die ASB Karte.



Abb. 3

CD-ROM PLAYER

Der CD-ROM-Player (Abb. 4) ermöglicht mit seinem Bedienpult das Abspielen von Musik-CDs.



Abb. 4

DAS ASB KONFIGURATIONSPROGRAMM

Sollten Sie irgendwelche Probleme während der DOS-Installation feststellen, so benutzen Sie das ASB - Konfigurationsprogramm ASBCNFG.EXE, welches Sie im Verzeichnis C:\ADLIB finden.

Das ASB Konfigurationsprogramm (Abb. 5) kann sowohl unter DOS als auch unter Windows aufgerufen werden. Somit können Sie, egal wo Sie sich gerade befinden, die Einstellungen anpassen. Die Einstellungen in der Abbildung 5 sind die werkseitigen Grundeinstellungen. Diese können durch Mausbedienung unter Hilfe der jeweils rechten Pfeiltasten auf die gewünschten neuen Werte eingestellt werden. Auch die anderen an die ASB Karte angeschlossenen Erweiterungen (Joystick, CD-ROM usw.) können hier durch Mausklick Ihren Wünschen entsprechend konfiguriert werden. Im Anschluß an die von Ihnen vorgenommene Anpassung klicken Sie bitte auf die <OK>-Schaltfläche. Das Programm ändert nunmehr automatisch den Befehlssatz für die Karte und die Erweiterungen sowie die Startdateien unter DOS und Windows.

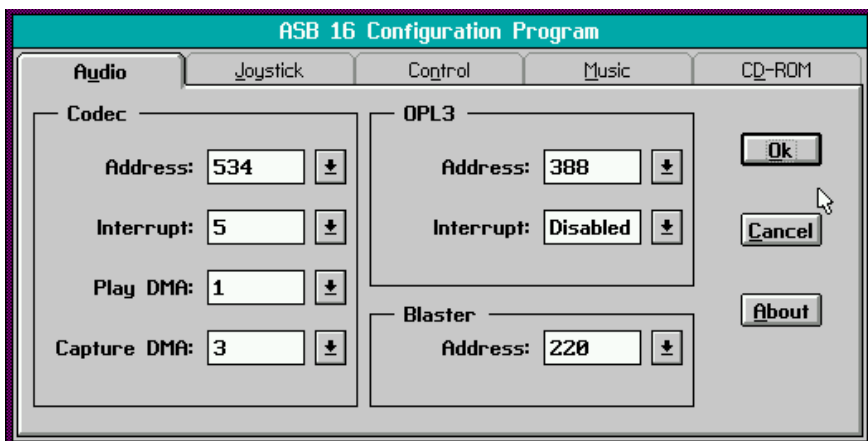


Abb. 5

OS/2™ Warp Installation

Bitte lesen Sie die Datei "README.TXT" auf der Ad Lib CD-ROM, um mehr Informationen über die neueste Treiber-Situation für **OS/2™ Warp** zu erfahren.

Native Audio Installation

Bitte lesen Sie die Datei "README.TXT" auf der Ad Lib CD-ROM, um mehr Informationen über die neueste Treiber und Tools für **Native Audio** zu erfahren.

Windows™ 3.1X Installation

Um Ihre ASB Karte unter Windows™ 3.1 oder höher benutzen zu können, müssen Sie zunächst das ASB Installationsprogramm durchführen. Stecken Sie dazu Ihre Ad Lib CD-ROM in Ihr CD-Laufwerk.

Gehen Sie dabei nach dem Start von Windows™ 3.1 oder 3.11 folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie Datei
2. Wählen Sie Ausführen
3. Geben Sie ein D:\WIN\SETUP ein (hierbei wird angenommen, daß der Buchstabe "D" für Ihr CD-Laufwerk steht)
4. Klicken Sie auf OK
5. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm

Konfiguration der Hardware

Nachdem das Setup-Programm die Audio-Dateien auf die Festplatte kopiert hat, wird der Konfigurations-Bildschirm angezeigt (Abb. 6). Diese Maske ermöglicht Ihnen entsprechend Ihren Anforderungen die folgende Einstellungsauswahl: DMA-Duplex-Moduse, DMA-Aufnahme-/Wiedergabe-Kanäle, die Einstellung der I/O-Adressen und der Interrupt-Leitungen. Dieser Bildschirm erscheint nur, wenn Ihr System Plug & Play nicht unterstützt.

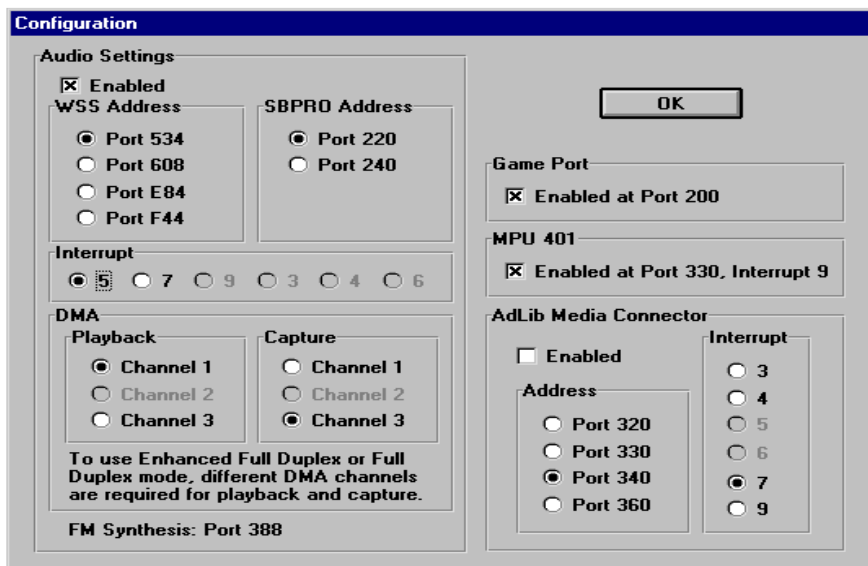


Abb. 6

Wir empfehlen die ASB Karte mit den vom Installationsprogramm gefundenen und angezeigten Grundeinstellungen zu betreiben. Sie können jederzeit die angezeigten Grundeinstellungen ändern. Bitte berücksichtigen Sie hierbei aber auch die Einstellungen von von anderen sich in Ihrem System befindlichen Geräten, wie Netzwerkkarte, Fax/Modem, SCSI-Controller usw..

Führen Sie die folgenden Schritte zur richtigen Konfiguration der ASB Karte durch:

1. Wählen Sie die geeignete Datentransfer Methode

Halb-duplex (Half Duplex) ermöglicht Ihnen die getrennte Aufnahme und Wiedergabe eines Audiosignals. Voll-duplex (Full Duplex) ermöglicht die gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe eines Audiosignals mit gleicher Sampling-Rate. Erweitertes Voll-duplex (Enhanced Full Duplex) ermöglicht die gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe eines Audiosignals mit einer beliebigen Kombination der Sampling-Raten von 11,22.05 bis 44.1 KHz.

2. Wählen Sie die geeignete Ein-/Ausgabe-(I/O)-Adresse.

Die Grundeinstellung des Treibers ist 530h. Verursacht diese Adresse einen Konflikt mit der Adresse einer anderen in Ihrem Gerät befindlichen Erweiterungskarte, dann wählen Sie bitte eine alternative Einstellung. Ansonsten nutzen Sie bitte die Grundeinstellung.

3. Wählen Sie die geeigneten DMA-Kanäle für Aufnahme und Wiedergabe

Die Auswahl für Ihr System hängt von der installierten Soundkarte ab. Sollte die Grundeinstellung für die DMA-Kanäle zu einem Konflikt führen, wird empfohlen, zunächst die Konfigurationseinstellungen anderer Erweiterungskarten anzupassen und diese Karte(n) für einen anderen DMA-Kanal einzurichten. Sollten Sie dennoch die DMA-Einstellungen der ASB Karte verändern wollen, müssen u.U. verschiedene Einstellungen bis zur einwandfreien Funktion ausprobiert werden.

4. Wählen Sie die geeignete IRQ-Leitung

Die Grundeinstellung für die IRQ-Leitung ist standardmäßig 5. Falls dies zu einem Konflikt mit einer anderen Erweiterungskarte führt, wählen Sie bitte eine andere Interrupt-Leitung für den Treiber oder die Karte.

Während der Installation werden Sie gefragt, ob Sie auch die Bundle-Software installieren möchten. Um mehr über die Bundle-Software zu erfahren, können Sie die README-Datei nach Beendigung der Installation aufrufen.

Falls Sie auf irgendwelche Schwierigkeiten stoßen, bitten wir Sie, im Handbuch unter Fehlerbeseitigung nachzuschauen. Nach vollständiger Beendigung der Windows-Installation wird Windows das Programm neu starten, damit sämtliche Umstellungen wirksam werden. Dem Programm-Manager wird eine neue Programmgruppe AdLib hinzugefügt für die Programme Record Input, Output Mixer und Digital Audio Recorder sowie für die Bundle-Software. (Abb. 7)

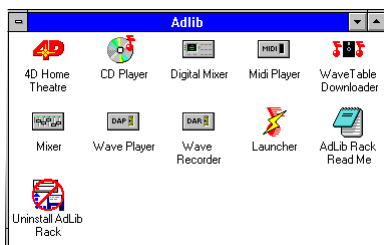


Abb. 7

Windows 95™ Installationshinweise:

Bevor Sie eines der AdLib ASB Boards installieren, empfehlen wir eine komplette Installation von Windows 95. Das ermöglicht Ihnen die komplett automatische Installation wie sie von Windows 95™ angeboten wird.

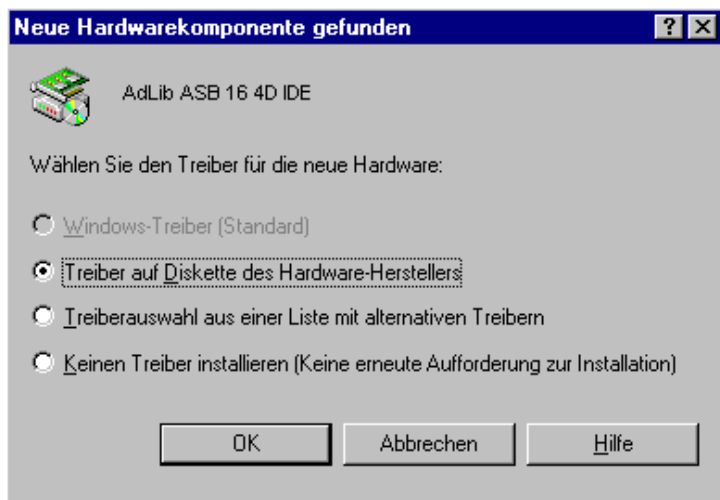


Abb. 8

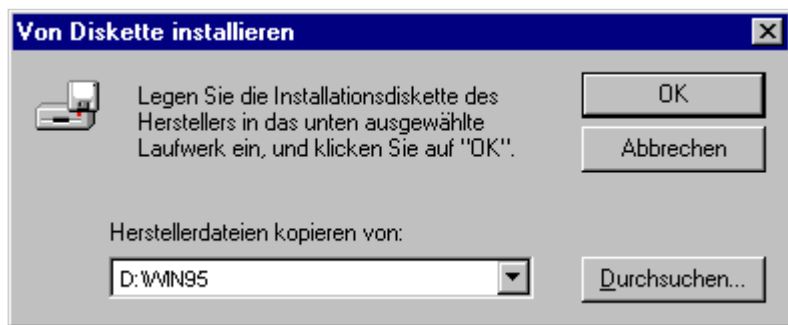


Abb. 9

Wie Sie aus Abbildung 8 ersehen können findet Windows 95™ automatisch das AdLib Audio board und schlägt eine Auswahl vor. Bitte wählen Sie "Treiber des Hersteller".

Legen Sie die Ad Lib CD-ROM in Ihr CD-Laufwerk ein. Wenn Ihre CD-ROM in Laufwerk "D" ist, tippen Sie bitte "D:\WIN95" und (OK). Siehe Abbildung 9.

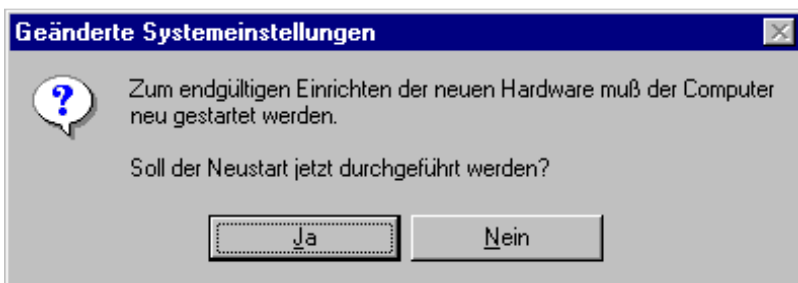


Abb. 10

Nachdem die Dateien von der CD-ROM kopiert sind, wird Windows 95™ die in Abbildung “10” gezeigte Meldung bringen. Wählen Sie “Ja” und Ihr Computer wird Rebooten. Wenn Ihr Computer neu gestartet ist, wird Windows 95™ die anderen Devices des ASB Audio Boards automatisch konfigurieren.

Falls Sie die beigefügten Applikationen und die Bundle-Software installieren wollen, aktivieren Sie bitte das SETUP Programm welches sich auf den Bundle-Verzeichnis der Ad Lib CD-ROM befindet. In Windows 95™ geben Sie einfach einen Doppelklick auf das Feld “Addiere/Lösche Programme.” Siehe Abbildung 11.



Abb. 11

Nach dem doppel Klick auf dieses Icon wird der Applikations Installer erscheinen. Siehe Abbildung 12.

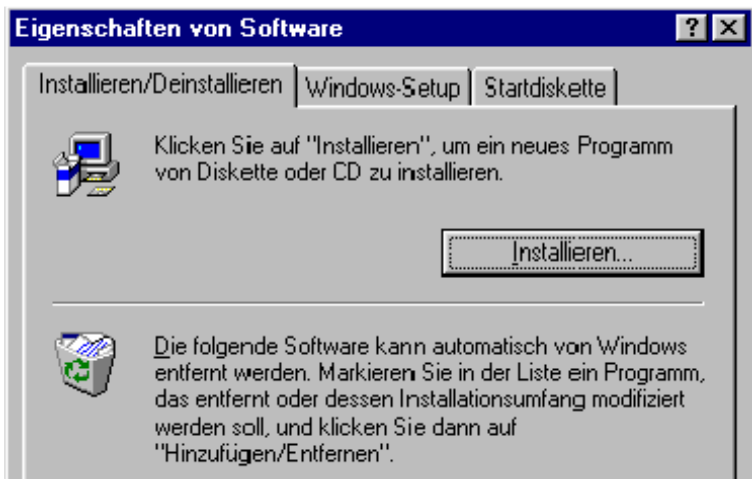


Abb. 12

Bitte drücken Sie auf den "Installieren" Knopf. Sie werden aufgefordert die Ad Lib CD-ROM in Ihr Laufwerk zu legen, siehe Abb. 13. Drucken Sie danach bitte auf weiter und folgen sie den weiteren Instruktionen.

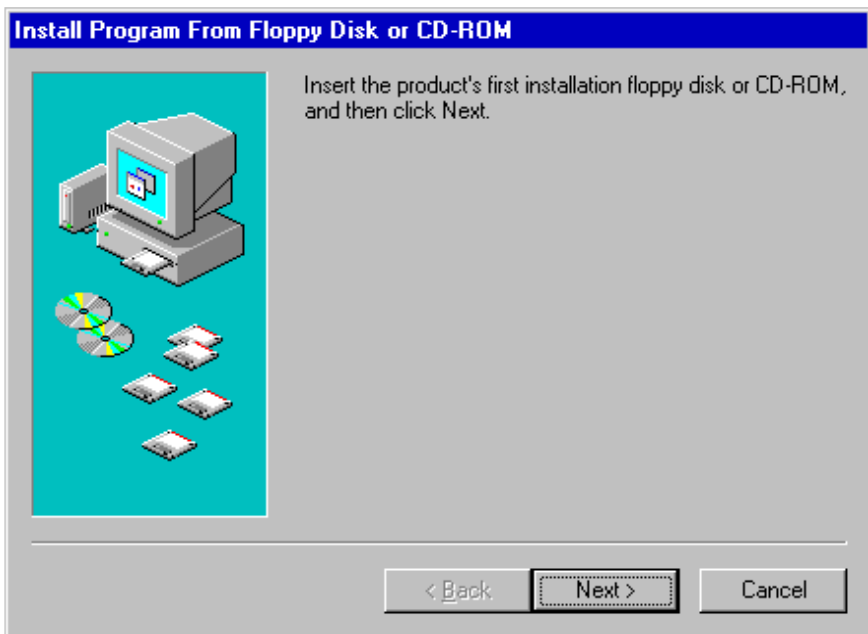


Abb. 13

Das Installationsprogramm wird automatisch feststellen, daß Sie Windows 95™ installiert haben und nur die dafür vorgesehenen Programme auf Ihrem System installieren.

Herzlichen Glückwunsch.

Sie haben nun das AdLib ASB 16 Audio System installiert.

Während der AdLib ASB 16 Installation hat Windows 95™ automatisch einen MPU401 Treiber installiert. Dieser Treiber ermöglicht Ihnen den Gebrauch eines “Wave Boards” als ein General-Midi-Instrument. Bevor Sie diesen hervorragenden Sound benutzen können, müssen Sie Windows 95™ erst die Benutzung dieses neuen Devices ermöglichen. Im “Control Panel” in Windows 95™, siehe Abb. 14 “Doppelklick” auf das “Multimedia” Icon. Somit wird Ihr Kontroll Feld aktiviert.



Abb. 14

Ein Klick auf das “MIDI Register” zeigt die Einstellungen Ihres Systems. Stellen Sie bitte auf MPU 401 kompatibel ein. Siehe Abbildung 15

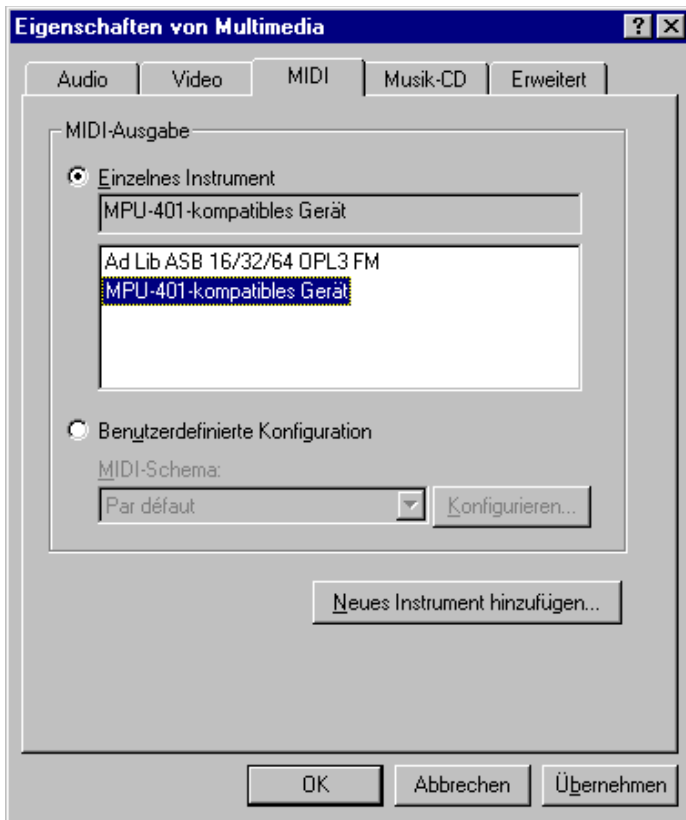


Abb. 15

Wählen Sie die “AdLib OPL3 FM” Option wird Windows 95™ die MIDI Sounds zum internen FM Synthesiser senden. Das ist die Herstellereinstellung die es Ihnen ermöglicht, den Unterschied zwischen “FM” und “Wave Table” MIDI Musik-Daten zu hören.

Wählen Sie “MPU401 Kompatibel” dann wird Windows 95™ die MIDI Daten zum “Wave Table Synthesiser” senden.

Bitte lesen Sie das AdLib Handbuch um mehr über MIDI Sounds und General MIDI zu erfahren.

Das Ad Lib Audio Rack

Das AdLib Audio Rack verhält sich wie ein HIFI-Turm, mit dem Sie Ihre Musik abspielen und aufnehmen , sowie mit Hilfe des Sound-Mixing nach Ihren Wünschen sowie selbst erzeugte MIDI Instrumente gestalten können. Die verschiedenen Module des Audio Racks können einzeln gestartet oder über die Launcher Task-Leiste (Abb. 16) aufgerufen und durch wiederholtes klicken wieder deaktiviert werden.



Abb. 16

Dieses Fenster ermöglicht, das Audio Rack individuell von der eingesetzten Hardware anzupassen und einzurichten. Nach Auswahl der jeweiligen AdLib Karte werden die Eigenschaften der Soundkarte aufgelistet. Wenn ein Modem auf Ihrer AdLib-Karte vorhanden ist, können Sie diesen Zusatz auswählen und den jeweiligen Typ bestimmen. Weiterhin können Sie hier auch die Launcher Task-Leiste anpassen, durch Auswahl einer oder mehrerer Punkte auf der rechten Seite des Konfigurationsfensters. (Abb. 17)

Die Option "Abstellen Game Mode Effekt" stellte die GAME Option in jedem Modul in dem Sie zwischen den Modi 4DHT, GAME, oder Normal wählen können, ab.



Abb. 17

Durch rechten Mausklick, auf eine freie Stelle eines jeden Moduls, oder durch klicken auf können Sie das Pull Down Menue aufrufen. Der Knopf minimiert und schließt diese Anwendung.

Der Analoge Mixer

Mit dem Analogen Mixer (Abb. 18) können Sie Sound mischen durch den Gebrauch der analogen Regler, Schieber. Diese ändern die Lautstärke (vertikale) und die Balance (horizontale) für jede Soundquelle. Für mehr Informationen über eine jede dieser Soundquellen sowie auch jeden Knopf klicken Sie einfach irgendwo in die folgenden Abbildung:

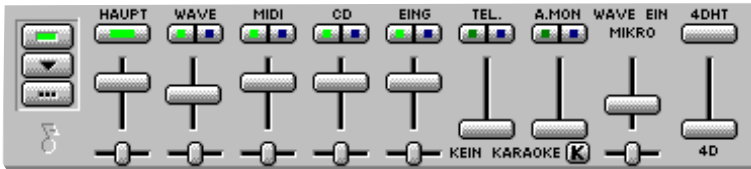


Abb. 18

Regelt die Lautstärke. Je höher der Schiebereschalter ist, desto höher ist die Lautstärke. Wenn der Schiebereschalter ganz nach unten gezogen wird, wird der Sound automatisch stummgeschaltet. Umgekehrt, wenn Sie einen Schiebereschalter nur kurz betätigen, wird die entsprechende Soundquelle aktiviert. Im Falle des 4DHT-Modus, wird die Lautstärke-Regelung für den Erweiterten Sound-Level gebraucht, hat aber keinen Effekt bei der Einstellung GAME oder Normal.

Beschreibung der Analog Mixer Kontrollen.

- | | |
|-----------------|---|
| Haupt | Dies ist die globale Regelung für den Soundausgang, nachdem zuvor die einzelnen Soundquellen auf Lautstärke und Balance eingerichtet (gemixed) wurden. |
| Wave | Ausgang für digitalen Sound, wie z.B. WAV -Sounddateien. |
| MIDI | Ausgang für den MIDI -Sequencer (Musikstücke mit einem MID Dateisuffix) |
| CD | Regelt den von einer Musik CD kommenden Sound aus Ihrem CD-ROM-Laufwerk. |
| Eingang | Regelt den -Haupteingang (Line-In) Ihrer AdLib Soundkarte ist. Dieser Eingang kann mit einer externen Quelle, wie einem Radioempfänger oder Bandspielgerät, verbunden werden. |
| Telefon | Wenn Ihre Soundkarte mit einer Modem- oder Telefon-Zusatzkarte ausgerüstet ist, können Sie hier die Lautstärke des Ausgangs der Gesprächsübertragung einstellen. |
| Aufnahme | Während der Aufnahme kann der digitaler (gesampelter) Sound mit dem Aufnahme-Monitor hörbar gemacht werden ohne daß dies Auswirkungen auf die tatsächlich benutzten Ein- und Ausgänge hat, welche bei der Aufnahme benutzt werden. Vorausgesetzt Sie nehmen vom "Haupt AUS"-Eingang aus, dürfen Sie nur Haupt, Wave (da der Aufnahme-Monitor durch den Wave-Eingang geht) und Aufnahme-Monitor-Eingänge aktiviert haben. Alle Sound-Ausgänge werden abgeschaltet - jedoch keine Eingänge. |

Der Digitale Mixer

Der digitale Mixer (Abb. 19) ermöglicht Ihnen das Einstellen der Parameter für eine Soundquelle. Die Auswahl der Quelle steuern Sie mit den Knöpfen im rechten Teil des Moduls. Zum Einrichten der Parameter benutzen Sie die Pfeilregler in der Mitte sowie die Stumm, Solo und Effekt -Knöpfe links unten. Wenn Sie eine Quelle wählen, bleiben natürlich die Parameter der vorherigen bearbeiteten Quelle so bestehen wie Sie sie eingestellt haben, auch ohne das sie angezeigt werden. Für mehr Informationen über eine einzelne dieser Soundquellen sowie der einzelnen Knöpfe, klicken Sie einfach in die folgende Abbildung:



Abb. 19

- Stumm** Dies schaltet die gewählte Soundquelle stumm. Nochmaliges klicken auf den Stumm-Knopf schaltet sie wieder ein.
- Solo** Die gewählte Quelle wird exklusiv geschaltet, alle anderen sind temporär abgeschaltet, ohne das ihre Parameter (Höhe der Lautstärke und Balance) verändert werden. Nochmaliges klicken auf den "Solo"- Knopf schaltet alle vorherigen benutzten Quellen wieder ein.
- Effekt** Dieser Knopf wählt zwischen 4DTH, GAME, oder Normal-Modus.
- Haupt** Dies ist die globale Regelung für den Soundausgang, nachdem zuvor die einzelnen Soundquellen auf Lautstärke und Balance eingerichtet (gemixed) wurden.
- 4DHT** Dieser Knopf aktiviert 4DHT als -Soundquelle aus, obwohl es keinen "echten" Eingang besitzt. Mit dem Lautstärke -Regler können Sie j e d o c h die erweiterten Sound Einstellungen vornehmen. Balance-Knöpfe haben hier keinen Effekt.
- Wave EIN** Dies ist die globale Regelung für den eingehenden Sound, nach dem vorher alle Sound-Eingänge (Mikrofon, Line In, CD, etc.) eingerichtet (gemixed) wurden.
- Eingang** Regelt den -Haupteingang (Line-In) Ihrer AdLib Soundkarte ist. Dieser Eingang kann mit einer externen Quelle, wie einem Radioempfänger oder Bandspielgerät, verbunden werden
- CD** Regelt den von einer Musik CD kommenden Sound aus Ihrem CD-R O M - Laufwerk.
- Aufn. Mon.** Während der Aufnahme kann der digitaler Sound mit demo Aufnahme-Monitor hörbar gemacht werden ohne das dies Auswirkungen auf die tatsächlich benutzten Ein- und Ausgänge hat, welche bei der Aufnahme benutzt werden. Vorausgesetzt Sie nehmen vom "Haupt AUS"-Eingang aus, dürfen Sie nur Haupt, Wave (da der Aufnahme-Monitor durch den Wave-Eingang geht) und Aufnahme-Monitor-Eingänge aktiviert haben. Alle Sound-Ausgänge werden abgeschaltet - jedoch keine Eingänge.
- Wave** Ausgang für digitalen Sound, wie z.B. WAV -Sounddateien.
- MIDI** Ausgang für den MIDI -Sequencer (Musikstücke mit einem .MID Dateisuffix).
- Telefon** Wenn Ihre Soundkarte mit einer Modem- oder Telefon-Zusatzkarte ausgerüstet ist, können Sie hier die Lautstärke des Ausgangs der Gesprächsübertragung einstellen.










Der CD Player

Mit dem CD Player (Abb. 20) können Sie Ihre Musik-CDs über Ihr eingebautes CD-ROM Laufwerkes anhören. Die Steuerung erfolgt ähnlich wie bei einem konventionellen CD-Player. Zum Hören der Titel einfach eine CD in das CD-ROM-Laufwerk legen und die Wiedergabe-Regler-Knöpfe für Einstellungen benutzen. Sie können bestimmte Tracks auswählen unter Benutzung der Ändere Play Liste-Funktion in dem Module-Menü.



Abb. 20

Beschreibung der CD Player Funktionen

-  Stoppt die laufende, abspielende Sequenz.. Befinden Sie sich innerhalb einer Songliste wird durch Anklicken des Knopfes "Wiedergabe" die erste Sequenz auf der Liste erneut gespielt.
-  Startet die Wiedergabe der laufenden Sequenz. Wenn mehr als eine Sequenz in der Liste gewählt wurde, werden die nachfolgenden abgespielt.
-  Hält die Wiedergabe der laufenden Sequenz an. Klicken Sie auf diesen Knopf, um erneut abzuspielen. Dieser Knopf wird auch benutzt, um das Modul im Standby-Modus zu halten, wenn synchrone Aufnahme eingesetzt wird..
-  Springt zur vorherigen Sequenz in einer Liste. Wenn die laufende Sequenz nicht an ihrem Anfang war, wird durch diesen Knopf der Rücklauf veranlasst.
-  Spult die laufende Sequenz zurück. Zum schnelleren Rücklauf den Knopf festhalten.
 Ermöglicht schnelles Vorlaufen. Durch Festhalten des Knopfes geht es noch schneller..
-  Springt an den Anfang der nächsten Sequenz aus der Liste.
-  Öffnet das CD-ROM-Laufwerk, um eine CD einzulegen oder zu wechseln.
-  Gewählte Sequenzen, können auf verschiedene Wege gespielt werden: sequentiell, einmalig, in einer Schleife, oder nur eine Sequenz als unbestimmte Schleife. Einfach den Wahlschalter klicken um die Modi aufzulisten. Alle Sequenzen werden in der ausgewählten Reihe gespielt und erneute Wiedergabe von vorne nach dem Abspielen der letzten Sequenz.

Der Digitale Audio Player




Der Wave-Player spielt digitalen Sound, wie WAV-Dateien, die Sie selbst mit dem AdLib Wave Recorder aufgenommen haben oder sich auf Ihrem Computer befinden.. Klicken Sie auf den  Knopf zum Öffnen des Auswahlfensters, und benutzen Sie sowohl die Wiedergabe Regler Knöpfe als auch den  Modus Knopf zum Hören der ausgewählten Sequenzen in der von Ihnen gewünschten Weise. (Siehe Abb. 21)



Abb. 21

Beschreibung des Digitalen Audio Players

 Dies öffnet ein Dialog-Fenster in dem Sie ein oder mehrere Musik-Dateien wählen können. Benutzen Sie die entsprechenden Kästchen für das Navigieren durch Laufwerke und Verzeichnisse zum Auswählen der gewünschten Dateien. Sie können hier auch Auswählen zwischen dem Modus Liste und dem Modus Einzeln.

In dem Modus Einzeln können Sie nur eine Datei auswählen, die dann sofort gespielt wird. In dem Modus Liste kann eine eigene Liste Ihrer Musik zusammengestellt werden, die bestehen bleibt bis sie gelöscht wird. Hierfür klicken Sie auf "Neu", geben einen neuen Namen der Liste ein und klicken auf "Einfügen". Jede ausgewählte Datei wird dann der Liste zugefügt. Um eine schon vorher erstellte Liste wieder zu benutzen, wählen Sie diese von dem Kästchen "Bezhg. d. Liste" aus. Sie können eine Liste auch durch einen Klick auf "Löschen" entfernen.

Informationsanzeige: Dieser Bildschirm informiert Sie über den aktiven, wiedergegebenen Song, die Zeit seit seinem Start und weitere Informationen, wie Sampling Rate, Soundqualität (8 oder 16 Bits) und die Anzahl der benutzten Kanäle (Mono oder Stereo). Sie finden auch die Angabe über den Schleifen-Modus.

Der Digital Audio Recorder












Dieses Modul (Abb. 22) ermöglicht das Aufnehmen (sampeln, digitalisieren) von Sound im WAV-Format von verschiedenen Quellen. Schauen Sie bitte unter unter der Überschrift Aufnahme für eine vollständige Beschreibung nach. Kurzform: zum Aufnehmen wählen Sie zunächst eine Soundquelle (Sampling Rate, Qualität, etc.). Dann auf den "Aufnahme"-Knopf  klicken, um den Recorder in den Monitor-Modus zu bringen. Jetzt eine Musik-Wiedergabe starten oder in ein Mikrofon sprechen und den aufnehmenden Lautstärkepegel entsprechend dem VU-Meter justieren. Dann auf "Pause"  klicken, um die Aufnahme zu starten, und auf "Stop",  um das Aufnehmen zu stoppen. Sie können dann auf "Wiedergabe"  klicken zum Anhören, was Sie gerade aufgenommen haben. Vergessen Sie nicht auf  "Sichern" zu klicken, damit die aufgenommene Sequenz auf der Festplatte gespeichert wird.



Abb. 22

Beschreibung des Digitalen Audio Recorders

-  Sichert die aufgenommene Sequenz auf die Platte.
-  Öffnet ein Dialogfenster in dem Sie die Anzahl der Kanäle (Mono oder Stereo), die Soundqualität (8 oder 16 bits) und die Sampling Rate einstellen können.
-  Stoppt die Wiedergabe oder Aufnahme.
-  Gibt die aufgenommene Sequenz wieder.
-  Klicken Sie auf diesen Knopf, um den Recorder in den Monitor-Modus zu schalten und eventuell auch zum Aufnehmen. Schauen Sie unter der Überschrift Aufnahme für zusätzliche Informationen nach.
-  Läßt die Aufnahme oder Wiedergabe temporär pausieren. Wenn die Aufnahme pausiert, geht der Recorder in den Monitor-Modus. In diesem Falle wird nichts aufgenommen, aber der VU-Meter bleibt



Läßt die Wiedergabe der Recorder-Sequenz zurückspulen. Für schnelleres Rücklaufen den Knopf festhalten.



Läßt die aufgenommene Sequenz für die Wiedergabe schnell vorlaufen. Für schnelles Vorlaufen halten Sie den Knopf gedrückt.

Informationsanzeige: Dieser Bildschirm informiert Sie über den aktiven, aufgenommenen Song, seinen Namen, die Zeit seit seinem Start für Wiedergabe oder Aufnahme und weitere Informationen, wie Sampling Rate, Soundqualität (8 oder 16 Bits) und die Anzahl der benutzten Kanäle (Mono oder Stereo).

Aufnahmequellen

Abhängig von Ihrer Soundkartenmodell können Sie zwischen den nachfolgenden Quellen auswählen:

MIDI: dieser Sound wird von einem MIDI-Modul-Player gespielt (wie dem AdLib MIDI Player)

CD: zur Musikaufnahme von einer Compact Disk.

LINE: dies ist der Haupteingang der AdLib-Karte, an den Sie beispielsweise auch ein Tonbandgerät anschließen können.

AUSGANG: Der aufgenommene Sound soll der Ausgang für den Mixer sein (siehe Sound Mixing), der zurück in den Sampler gesandt wird. Wenn Sie von mehreren Quellen gleichzeitig aufnehmen wollen, oder falls die gewünschte Quelle nicht direkt zur Verfügung steht (z.B.: CD oder LINE), müssen Sie "Haupt AUS" auswählen.

MIKRO: wählt ein Mikrofon als Aufnahmequelle.

Hinweis: Wenn Sie digitalisierten Sound, der im Modul Wave Player spielt, erneut sampeln wollen, so sollten Sie sicherstellen, daß die Soundkarte mit "Enhanced Full Duplex", oder "Full Duplex" konfiguriert wurde. Jedoch müssen in diesem letzten Falle die Aufnahmeparameter (Qualität, Rate, etc.) dem gespielten Sound entsprechen. Schlagen Sie im Installationshandbuch nach für mehr Informationen über das Konfigurieren der AdLib Soundkarte.

MIDI Player



Dieses Modul spielt MIDI-Musik-Dateien. Klicken auf den  Knopf (Ändere Play Liste) zum Auswählen der Musikstücke, die Sie hören wollen und benutzen Sie sowohl die Wiedergabe Regler Knöpfe als auch den Schleife Modus Knopf  zum Hören der ausgewählten Sequenzen in der von Ihnen gewünschten Weise. In dem Modus "Einzeln" können Sie nur eine Datei auswählen, die dann sofort gespielt wird. In dem Modus Liste kann eine eigene Liste Ihrer Musik zusammengestellt werden, die bestehen bleibt bis sie gelöscht wird. Hierfür klicken Sie auf "Neu", geben einen neuen Namen der Liste ein und klicken auf "Einfügen". Siehe Abb. 23



Abb. 23

Beschreibung des MIDI MAPPERS

M Für das Spielen von MIDI-Musik gibt es unter Windows mehrer Möglichkeiten. Abhängig von der Hardware, können Sie zwischen den folgenden auswählen:

Midi Mapper:Die Musikverarbeitung geht durch ein Windows-Tool, welche es gestattet, die Konfiguration von Instrumenten und Kanälen umzudefinieren. In diesem Falle werden die Hardware-Elemente der Soundkarte benutzt, abhängig von der Midi-Mapper-Konfiguration.

FM OPL3 Synthesizer:Der FM Synthesizer kann sowohl künstlichen Sound als auch eine ziemlich gute Imitation eines realen Orchesterinstruments generieren. Ausführungen der AdLib Soundkarte, die kein Wavetable installiert haben, arbeiten unter Nutzung der FM-Synthese.

Optional mit Cyber Ram zu verwenden.

Roland MPU-401:Die Musik wird durch den MIDI-Port der AdLib Soundkarte gespielt. Um dieses Ausstattungsmerkmal zu benutzen, benötigen Sie entweder eine Wavetable -Zusatzkarte oder einen bereits auf der Karte integrierten Chipsatz oder ein externes Gerät, wie einen Synthesizer mit einem MIDI-Port. Auch können beide, die AdLib-Karte und ein Synthesizer, simultan verwendet werden. Die MIDI Kanäle können dann unter beiden Geräten aufgeteilt werden.

Der Ad Lib 4D Sound

4DHT™ von Ad Lib (unter Verwendung der Spatializer Technologie™) öffnet eine neue Welt der Multimedia in den Bereichen Sound, Spiele, Video und MPEG. Das 4DHT™ SDK ermöglicht dem Hersteller von Spielen, seinen bestehenden Sound zu verwenden und auf einfache Art zu konvertieren um die Vorteile des neuen 4D-Sounds von Ad Lib auszunutzen. Natürlich wird dieser Sound auch weiterhin auf jeder anderen einfachen Soundkarte abspielbar sein. Stellen Sie sich vor, Sie sehen einen Star Trek-Film und haben die Möglichkeit, um sich herum Dinge fliegen zu hören, von der vorderen linken Seite kommend und verschwindend auf der rechten hinteren. Man muß es einfach 'mal gehört haben.

Der wirkliche 4D Sound wird beim Gebrauch von 4 Lautsprechern und bei Auswahl des 4D-Modus im Analog-, oder DigitalMixer erreicht. Nachdem Sie das 4D-Modul in die Schalterstellung 4D gebracht haben, wird der Kontrollschieber für den 4D-Space-Effekt erscheinen, und Sie können hierüber die attraktivste Stelle (Hot Spot) in Ihrem Raum einstellen. Mit einigen wenigen Einstellungen bei Verwendung des Ad Lib-Mixers und des 4D-Space-Controllers haben Sie die Möglichkeit, den Sound auf perfekte Weise um sich herum zu positionieren, und den Ad Lib 4D-Heimkino Sound zu erleben.

Der wirkliche 4D Sound wird beim Gebrauch von 4 Lautsprechern und mit eingeschaltetem 4D-Controller erreicht. Nachdem Sie das 4D-Modul in die Schalterstellung 4D gebracht haben, wird der Kontrollschieber für den 4D-Space-Effekt erscheinen, und Sie können hierüber die attraktivste Stelle (Hot Spot) in Ihrem Raum einstellen. Mit einigen wenigen Einstellungen bei Verwendung des Ad Lib-Mixers und des 4D-Space-Controllers haben Sie die Möglichkeit, den Sound auf perfekte Weise um sich herum zu positionieren, und den Ad Lib 4D-Heimkino Sound zu erleben.

Was ist der 4DHT™-Sound ?

Wirklicher Sound! Er ist nicht nur um Sie herum, er bewegt sich. Er lebt. Das ist es, was das 4DHT™-Audioverfahren für die Musik, den Computersound und die Effekte leistet. Diese revolutionäre, digitale Soundtechnik wird aller interaktiven Kommunikation zu noch mehr Verbreitung helfen.

Kompatibilität

Alle besonderen Effekte, von dem Spiele-Hersteller oder von Ihnen selbst, welche den 4DHT™-Generator von Ad Lib zusammen mit den 4DHT™-Standard-Soundkarten von Ad Lib verwenden, können auch zum Abspielen auf anderen einfachen Soundkarten benützt werden. Das Dateiformat ist auch weiterhin kompatibel, aber natürlich werden Sie den 4D- oder Surround-Sound bzw. deren Effekte nicht hören.

Was steckt dahinter ?

Die 4DHT™-Technologie ist eine elegante Lösung. Schon als Kinder lernen unsere Gehirnzellen bestimmte Sinnes-(Geräusch-)Muster zu erkennen. Über die Zeit werden Millionen von Pfaden in unserem Gehirnzellen geformt, die an solche Informationen erinnern. Als wir das erste Mal ein Vogelgezwitscher vernahmen, wurden entsprechende Pfade in unserem Gehirn erzeugt, im Bereich des Erinnerungsvermögens. Wenn ein Vogel erneut zwitschert, erkennen wir die Geräusche und erinnern uns.

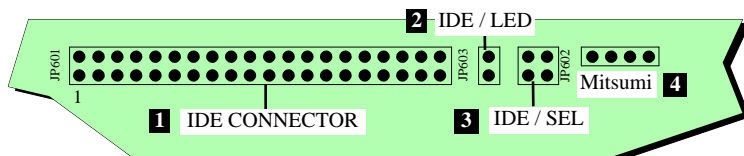
Diese Mustererkennung hilft dem Gedächtnis wahrzunehmen, was Wissenschaftler "Conceptual Image Space", etwa "begriffliche Bild-Platzierung" nennen. Mit anderen Worten, die Entfernung, Größe und Platzierung von Sound-Quellen. Und genau so arbeitet die 4DHT™-Technologie. Es benutzt das Gehirn als seinen Prozessor. Die Technologie erkennt, wenn bestimmte Sinnes-(Geräusch-)Muster im aufgenommenen Sound vorhanden sind. Es stuft diesen Teil des aufgenommenen Signals höher ein, so dass die bestehenden neuronalen Pfade im Gehirn, zum Gedächtnis ausgelöst werden.

Dieses gibt Ihrem Gehör mehr Informationen zum Verarbeiten, als wenn der Sound nur über Stereo-Lautsprecher vernommen wird.

Weil diese Sinnes-(Geräusch-)Muster auf natürlichen Hörmodellen basieren, werden sie von Ihrem Gedächtnis auch erkannt und unverzüglich als natürlich, nicht künstlich, angenommen. Wenn die Sinnes-(Geräusch-)Muster künstlich wären, würden Sie unangenehme Kunstgriffe oder Schallverfärbungen hören und Ihr Gehör würde schnell von diesem Effekt müde werden. Es würde sich eben nicht korrekt anhören. Das geschieht eben nicht bei der 4DHT™-Technologie. Das Gehirn braucht sich nicht zu bemühen, neue neurale Pfade zur Erkennung dieses neuen Sounds zu bauen. Dieser Effekt ist eben keine Fälschung ist. Nichts Neues wurde dem Sound-Signal aufgedrängt. Dennoch wurde die räumliche Maskierung - der Sound wurde aufeinander gestapelt - eliminiert. Die 4DHT™-Technologie von Ad Lib produziert ein dreidimensionales Stereobild, das eine natürliche Beziehung zum Erinnerungsvermögen hat. Und es macht "Emotionen" hörbar. Für diesen Soundstandard benützt Ad Lib die Spatializer®-Technologie.

Die Ad Lib Enhanced-IDE-Schnittstelle

Plazierung der Verbindungen und Jumper für die IDE-Schnittstelle

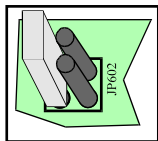


Zunächst verbinden Sie das 40-Pin-IDE-Kabel mit dem JP601-Stecker der Ad Lib-Audio-System-Karte. Vergewissern Sie sich, dass der rote Draht des Kabels mit dem Pin 1 des IDE-Steckers auf der Karte verbunden ist (siehe Markierung 1).

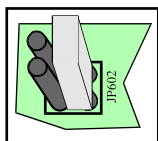
Wenn Sie als Beispiel eine Festplatte mit der Soundkarte verbinden wollen, dann können Sie das LED-Kabel des Computergehäuses auf dem JP603-Stecker anschliessen (siehe Markierung 2).

Zur Wahl der Einstellungen, wie Disable/Enable Secondary oder Primary, müssen Sie den JP602-Jumper setzen, wie in den unten stehenden drei Abbildungen beschrieben (siehe Markierung 3).

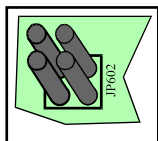
Falls Sie ein IDE-CD-ROM-Laufwerk mit Ihrer Soundkarte verbinden wollen, müssen Sie auch das CD-Audio-Verbindungskabel befestigen (siehe Markierung 4).



Zum Abschalten der Funktionen der Enhanced-IDE-Schnittstelle müssen Sie den Jumper in die Stellung, wie links neben angezeigt, bringen.



Zum Ermöglichen als Primäre IDE-Schnittstelle auf der Soundkarte zu arbeiten, müssen Sie den Jumper in die Stellung, wie links neben angezeigt, bringen.



Werkseinstellung (Factory Default)

Um als Sekundäre IDE-Schnittstelle auf der Soundkarte zu dienen, müssen Sie den Jumper in die Stellung, wie links neben angezeigt, bringen.

Die Bundle-Software



EASYKEYS *Lite*
SUPERJAM! PREVIEW

SOUNDTRACK
EXPRESS PREVIEW

Die Bundle-Software

Easy Keys macht aus Ihrem PC ein voll-funktionsfähiges MIDI-Keyboard für den Preis von nur einer Musikstunde! Amateur oder Profi - jeder mag die von Easy Keys erzeugte Musik. Wählen Sie aus einer der zehn Musikstile, fügen Sie einen Soundeffekt hinzu, Einführung oder Ende, und versuchen Sie, um Ihre Lieblingsmelodien zu erstellen, die Eintasten-Akkord-Weise und den automatischen Melody-Maker.

Score Saver

Formen

Betrachten Sie mit der Musik tanzende psychedelische

Wählen Sie unter 32 verschiedenen Musikstilen

Wählen Sie eine von fünf Grafikelementen

SuperJAM!

ist ein Paket für automatische Kompositionen, die es Musikern und Nicht-Musikern ermöglicht, unter Verwendung einer Gruppe intelligenter Bandmitglieder, schnell komplette Kompositionen in einem weiten Bereich von Musikstilen von Jazz bis Klassik und Pop zu erzeugen. Eine vorherige Musikausbildung ist nicht von Nöten. Alle Partituren sind frei von Schutzrechten (copyright) und können im Standard-MIDI-Dateiformat gespeichert und in andere Anwendungen exportiert werden.

Soundtrack Express

ermöglicht auch dem Geschäftsmann oder Video-Hobbyisten auf leichte Weise anspruchsvolle Hintergrundmusik für Multimedia-Präsentationen und Videos zu erstellen. Musik wird erzeugt durch Drücken einer Taste und Wahl des Musikstiles, Modus, Einrichtung der Band und Länge der Darbietung in Minuten und Sekunden. Leicht kann der Benutzer das Lied erweitern, in dem er musikalische Akzente an bestimmten Stellen abfragt, so daß die Musik die visuellen Aspekte einer Präsentation entsprechend betont und untermalt. Die Möglichkeiten der Herstellung einmaliger Soundtracks sind unbegrenzt. Die OLE 2.0- und MIDI-Dateiformat-Unterstützung von Soundtrack Express erlaubt die Einbindung in Dutzende Multimedia- und Präsentations-Anwendungen.

ASB 16 Kartenlayout

Abbildung 28 (Schnittstellen und Jumper)

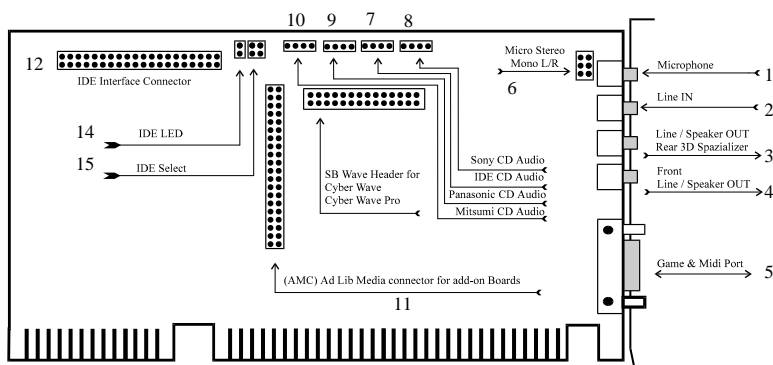


Abb. 28

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 - Stereo-/Mono-Mikrofon | 8 - Sony™ CD Audio |
| 2 - Eingang Audio LINE | 9 - Panasonic™ CD Audio |
| 3 - 4D Ausgang 2 Lautsprecher Rear - Line | 10 - Mitsumi™ CD Audio |
| Die 4D Optionn ASB Versionen mit 4D | 11 - (AMC) AdLib-Media-Connector |
| 4 - Front Line-Out | 12 - IDE Interface Anschluß |
| 5 - Joystick und MIDI-Anschluß | 14 - IDE Festplatten LED |
| 6 - JP4 Mikrofon-Jumper-Einrichtung | 15 - IDE Jumper Einstellung |
| 7 - IDE CD Audio | |

Fehlerbeseitigung

- Frage: Was soll ich machen, wenn die ASB Karte in meinem Rechner eingebaut ist und das System nicht mehr startet?

Antwort: Benachrichtigen Sie Ihren Lieferanten, den nächsten autorisierten Händler oder das Service-Center.

- Frage: Was soll ich machen, wenn nach der Installation der ASB DOS-Treiber bei meinen Spielen keine Geräusche zu hören sind?

Antwort: Benachrichtigen Sie Ihren Lieferanten, den nächsten autorisierten Händler oder das Service-Center.

- Frage: Was soll ich machen, wenn die ASB Karte ein Interrupt-Problem mit einer anderen Erweiterung unter Windows hat?

Antwort: Sie können sowohl die anderen Erweiterungen ändern oder entfernen, als auch die ASB Karte neu einstellen. Wir empfehlen, zunächst die Einstellungen der anderen Erweiterung(en) zu überprüfen und zu ändern. Sollten Sie hier keine Ergebnisse erzielen, wechseln Sie bitte in das Verzeichnis ADLIB und führen dort das Programm ASBCNFG.EXE unter DOS oder Windows aus, um die Konfiguration der ASB Karte zu ändern.

- Frage: Was soll ich machen, wenn die ASB Karte keine MIDI-Dateien abspielt?

Antwort: Überprüfen Sie die Mixer-Einstellung unter Windows. Wenn hier das Problem nicht gelöst wird, sollten Sie den MIDI-Mapper und -Sequencer auf richtige Einstellungen überprüfen. Für weitere Einzelheiten hierzu schlagen Sie bitte in Ihrem Windows-Handbuch nach.

- Frage: Was soll ich machen, wenn das Mikrofon nicht funktioniert?

Antwort: Betrachten Sie einmal den Steckerstift an Ihrem Mikrofon-Anschluß und ziehen hierzu den Abschnitt Mikrofoneinrichtung dieses Handbuches zu Rate.

- Frage: Was soll ich machen, wenn unter Windows das CD-ROM-Laufwerk beim Abspielen einer Musik-CD nicht erkannt wird?

Antwort: Überprüfen Sie, ob wirklich eine Musik-CD eingelegt ist und versuchen sie es noch einmal. Sollte das nicht der Grund sein, so öffnen Sie in Windows in der Hauptgruppe die Systemsteuerung und wählen Sie das Programm Treiber. Entfernen Sie den Eintrag (MCI) CD-AUDIO und fügen erneut den Eintrag (MCI) CD-AUDIO hinzu. Schließen Sie das Fenster Treiber, beenden Sie die Systemsteuerung und versuchen Sie erneut das Abspielen einer Musik-CD.

- Frage: Was soll ich machen, wenn das CD-ROM Laufwerk arbeitet, aber keine Musik zu hören ist?

Antwort: Überprüfen Sie, ob das CD-Audio-Kabel an der richtigen Audio-Schnittstelle auf der ASB Karte angeschlossen ist. Schauen Sie hierzu die Abbildung auf dem ASB Karton an oder ziehen Sie den entsprechenden Abschnitt in diesem Handbuch zur Rate.