

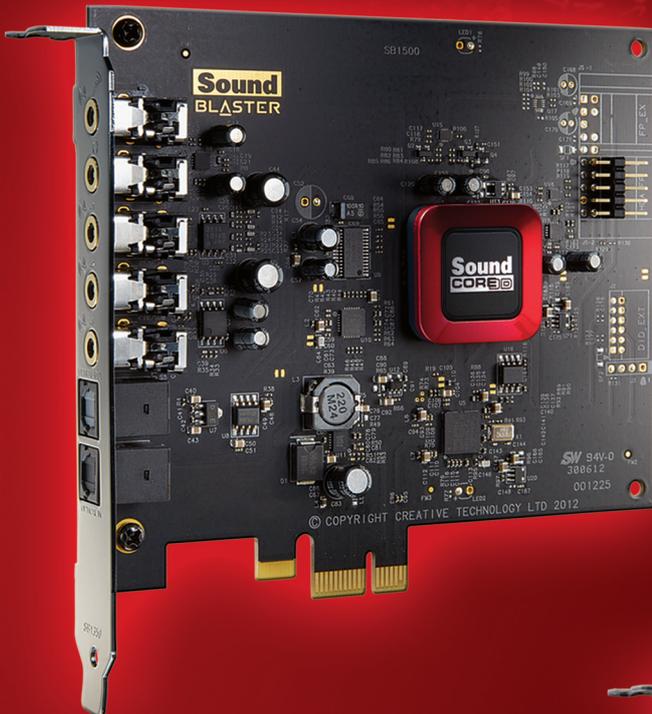
CREATIVE

Sound
BLASTER Z

SB1500 / SB1502

Sound
BLASTER ZX

SB1506



User's Guide

はじめに

Creativeの革新的な最新オーディオソリューション、Sound Blaster Z-Seriesをお買い上げいただき、まことにありがとうございます。PCオーディオの最先端テクノロジーを駆使するSound Blaster Z-Seriesは、PCI Express (PCIe®) 対応のパソコンですばらしいエンターテイメントをお楽しみいただけます。

このユーザーズガイドではSound Blaster Z-Seriesの使用方法や、同梱されるソフトウェアのインストール方法および使用方法などを掲載しています。

必要なシステム環境

基本的なシステム環境

- Intel® Core™2 Duoまたは同等のAMD™プロセッサ (Core™2 2.0 GHz以上、または同等のAMDプロセッサを推奨)
- IntelまたはAMD対応マザーボード
- Microsoft® Windows® 8.1 32-bitまたは64-bit、Windows 8 32-bitまたは64-bit、Windows 7 32-bitまたは64-bit
- 1GB以上のシステムメモリー
- 600 MBの空き容量を持つハードディスク
- 使用可能なPCI Expressスロット*
- ソフトウェアインストール用にCD/DVDドライブ
- 高品質ヘッドフォンまたはパワードアンプ内蔵スピーカー (別売)
- インターネットに接続できるパソコン環境 (ソフトウェアアップデート、オンラインユーザー登録やサポートを受ける際に必要)

上記システム環境に加えて

DVDビデオを見る場合

- 6倍速以上のDVDドライブ
- InterVideo® WinDVD® またはCyberLink® PowerDVD®などのDVDプレーヤーソフトウェア (最新バージョンを推奨)
- より迫力のある視聴環境を得るには5.1スピーカーシステムを推奨

メモ

- *一部のマザーボードではPCI Express x16スロットがビデオカード専用になっている場合があります。その場合はx1またはx4スロットを使用してください。詳細については、お使いのマザーボードのマニュアルを参照してください。
- アプリケーションによっては、これ以上のシステム環境が必要なこともあります。詳細については、お使いのアプリケーションのマニュアルを参照してください。

その他のヘルプ

Sound Blaster製品の最新情報については、<http://jp.creative.com>を参照してください。このサイトでは、購入方法、技術的なヘルプ情報、および最新のソフトウェアアップデートに関する情報も掲載しています。

Creativeソフトウェアオートアップデートを使用する

ウェブベースのCreativeソフトウェアオートアップデートシステムを使うと、Creative製品の更新されたデバイスドライバの検索、ダウンロード、そしてインストールといった一連の作業が簡略化されます。

インターネットを経由して、Creativeソフトウェアオートアップデートに接続すると、お使いのコンピュータのオペレーティングシステム(OS)、言語、およびお使いのCreative製品をオンラインで判別します。

分析が終了すると、お使いの製品に対応したソフトウェアおよびデバイスドライバの更新情報が表示されます。インストールするファイルを選択すると、ダウンロードとパソコンへのインストールがシームレスに行われます。Creativeソフトウェアオートアップデートで提供されるファイルは、ご使用のパソコンの環境に合わせてカスタマイズされているため、通常のアップデートファイルよりもサイズが小さく、ダウンロードに要する時間も短縮されます。

Creativeソフトウェアオートアップデートの詳細については、<http://jp.creative.com/support>を参照してください。

メモ

- Creativeソフトウェアオートアップデートを初めて使用する場合には、システムの分析を行うのに必要なブラウザコンポーネントのダウンロードの許可を求めるメッセージが表示される場合があります。内容がCreative Labs, Inc.によって署名されたものであることを確認し、**【はい】** ボタンをクリックしてください。
- Creativeソフトウェアオートアップデートをお使いになる前に、対象となる製品がコンピュータに接続され、正常に認識されていることを確認してください。

ハードウェアについて

Sound Blaster Z-Seriesおよびその他のアクセサリのインストールの手順については、クイックスタートガイドを参照してください。

製品の詳細については、次のセクションを参照してください。

- Sound Blaster Z-Seriesオーディオカード
- Audio Control Module

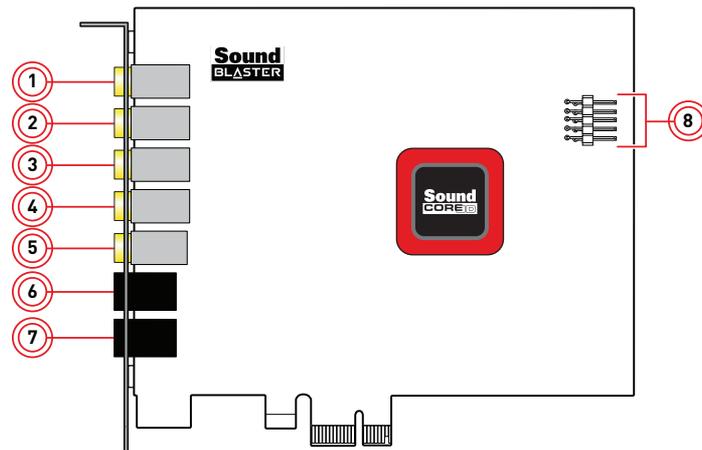
メモ

実際の製品は、この章に記載されているイラストとは多少異なる場合があります。

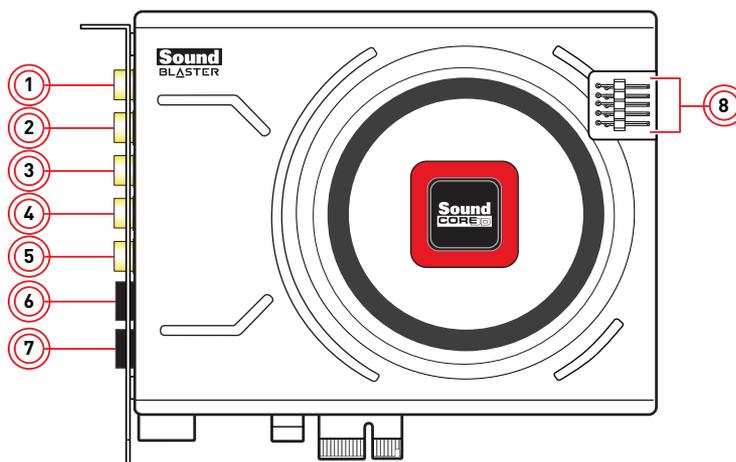
Sound Blaster Z-Seriesオーディオカード

Sound Blaster Z-Series オーディオカードには、さまざまな機器を接続することができる、以下のような接続端子が用意されています。

SB1502



SB1500 / SB1506



	接続端子	説明
1.	ライン入力/マイク入力端子	MP3プレーヤーなどのラインレベルソース、または3.5mm (1/8インチ) プラグのマイクを接続します。
2.	ヘッドフォン出力端子	3.5mm (1/8インチ) プラグのステレオヘッドフォンを接続します。
3.	ライン出力端子1 (フロントレフト/ライト)	パワードアナログスピーカーのフロントレフトおよびフロントライト入力またはA/Vレシーバーに接続します。
4.	ライン出力端子2 (リアレフト/ライト)	パワードアナログスピーカーのリアレフトおよびリアライト入力またはA/Vレシーバーに接続します。
5.	ライン出力端子3 (センター/サブウーファー)	パワードアナログスピーカーのフロントセンターおよびサブウーファー入力またはA/Vレシーバーに接続します。
6.	光デジタル出力端子	光デジタル入力端子を備えたDATレコーダー、MDレコーダー、外付けハードディスクレコーダーなどの録音機器を接続します。
7.	光デジタル入力端子	光デジタル出力端子を備えた、DAT、DVD/MDプレーヤーなどの再生機器を接続します。
8.	フロントパネルヘッダー オーディオコネクタ	Intel HDフロントパネルオーディオケーブル (別売り) の一端を接続します。仕様については、フロントパネルヘッダーオーディオコネクタを参照してください。

メモ:

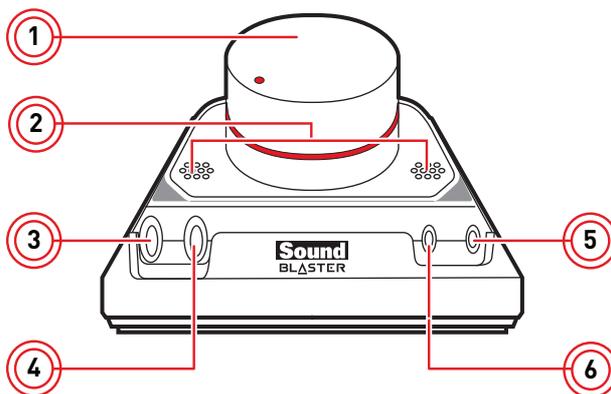
Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルで、適切な入力ソース (マイク入力、ライン入力など) を選択してください。詳細については、Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルのミキサー設定を参照してください。

Audio Control Module

付属のAudio Control Module (ACM) には、内蔵型のBeamformingマイクとマイク/ヘッドフォン用の接続端子が装備されています。

メモ:

Audio Control ModuleはSound Blaster Zxモデルにのみ同梱されています。



	接続端子/コンポーネント	説明
1.	ボリュームコントロールノブ	Audio Control Moduleに接続したヘッドフォンのボリュームを調整します。
2.	Beamformingマイク	内蔵型のSound Blaster Beamformingマイク
3.	6.3mmマイク入力端子	MP3プレーヤーなどのラインレベルソース、または6.3mmプラグのマイクを接続します。
4.	6.3mmヘッドフォン出力端子	6.3mmプラグのステレオヘッドフォンまたはヘッドセットを接続します。
5.	3.5mmマイク入力端子	MP3プレーヤーなどのラインレベルソース、または3.5mm (1/8インチ) プラグのマイクを接続します。
6.	3.5mmヘッドフォン出力端子	3.5mm (1/8インチ) プラグのステレオヘッドフォンまたはヘッドセットを接続します。

メモ:

6.3mmマイク入力端子は3.5mmマイク入力端子よりも優先されます。

Beamformingマイクを搭載したAudio Control ModuleをSound Blaster Z-Seriesに接続することで、マルチプレーヤーゲーム、オンラインチャット、ビデオ通話などの音声をクリアかつ忠実に再現する、CrystalVoiceテクノロジーを活用することができます。また、一般的なVoIPアプリケーションでの音声コミュニケーションも向上します。様々なボイスエフェクトは、Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルからコントロールすることができます。

のマイク、ヘッドフォン出力端子は3.5mmおよび6.3mmを搭載しており、変換プラグなどを使用せずにお持ちのヘッドフォンやヘッドセット、マイクに合わせて接続できます。さらにAudio Control ModuleおよびSound Blaster Zxカードの金のメッキを施した接続端子は、オーディオファンが好む接続品質を得ることができます。

Audio Control Moduleのボリュームコントロールノブで、接続したヘッドフォンへの出力ボリュームをコントロールできるので、お使いのゲームや音楽のオーディオレベルを手元で簡単に調整できます。

メモ:

*Audio Control Module*のボリュームコントロールノブは、お使いのコンピュータに設定されたマスターボリュームコントロールの最大レベルを元に、ヘッドフォンの音量を調整します。したがって*Audio Control Module*をお使いになる前に、コンピュータの最大ボリュームを決定しておくことをお勧めします。

スピーカーとヘッドフォンの接続

ご利用の機器によっては、ここで紹介されているスピーカーシステムと構成や接続端子の種類等が異なる場合があります。その場合は、お使いのスピーカーシステムのマニュアルを参照して入力端子をご確認ください。CDオーディオ、MP3、WMA、MIDI、Waveなどのステレオソースでもアップミックスして、スピーカーやヘッドフォンでマルチチャンネルサウンドを楽しむことができます。

オーディオカードに各種スピーカーシステムを接続する方法については、次のセクションを参照してください。

- アナログスピーカーシステムの接続
- デジタルスピーカーシステムの接続
- ホームシアターシステムの接続
- ヘッドフォンとヘッドセットの接続
- Audio Control Moduleの接続

スピーカーの配置方法については、スピーカーの設置場所を参照してください。

サポートされているCreativeスピーカーシステムのリストまたはスピーカーの接続方法におけるヘルプについては、<http://jp.creative.com>を参照してください。

メモ

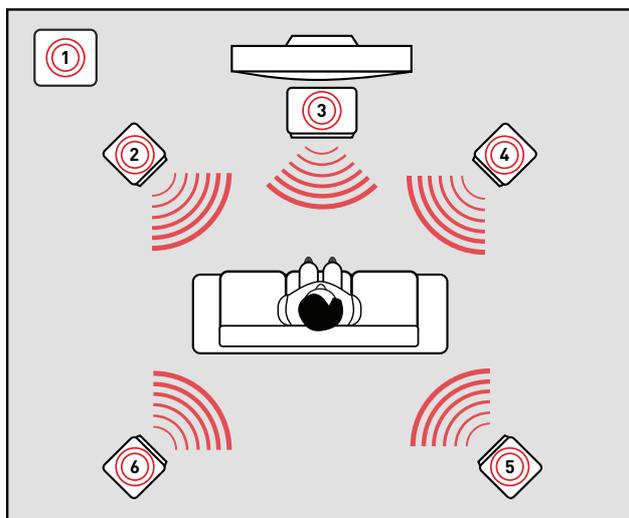
- 実際の製品は、この章に記載されているイラストとは多少異なる場合があります。
- 製品の性能を最大限に引き出すため、Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルで、お使いの再生環境に合わせたスピーカーまたはヘッドフォンオプションを選択してください。詳細については、それぞれのオンラインヘルプを参照してください。
- 本章に記載されているケーブルは、お使いの周辺機器に付属しているか、<http://jp.creative.com>や大手の家電量販店などでご購入ください。
- 本章に記載されているCreativeの周辺機器の詳細については、<http://jp.creative.com>を参照してください。

スピーカーの設置場所

オーディオシステムから最適なパフォーマンスを引き出し、より豊かなリスニング環境を創り出すには、スピーカーを正しく配置することが非常に重要になります。次に示す、5.1チャンネルスピーカーの配置を推奨します。

スピーカーの配置の詳細については、お使いのスピーカーシステムのマニュアルを参照してください。

5.1チャンネルスピーカーシステムの場合：



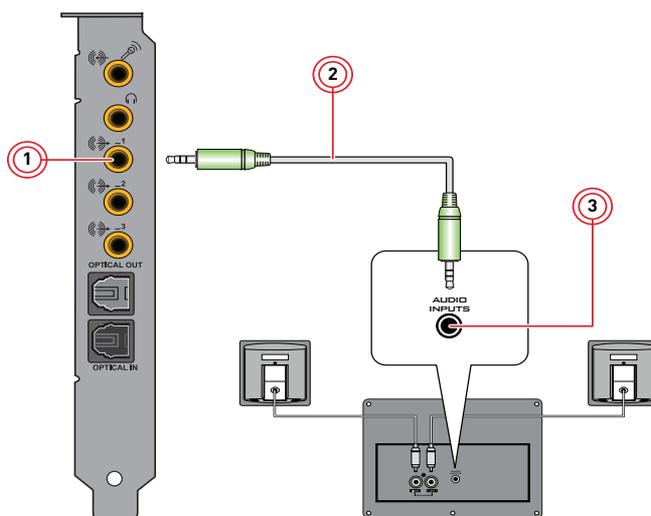
	スピーカー構成
1.	サブウーファー
2.	フロントレフト
3.	フロントセンター
4.	フロントライト
5.	リアライト
6.	リアレフト

アナログスピーカーシステムの接続

ご利用のオーディオカードでは、最大5.1チャンネルまでのアナログスピーカーシステムを接続できます。各チャンネルのスピーカーシステムの接続方法については、次のセクションを参照してください。

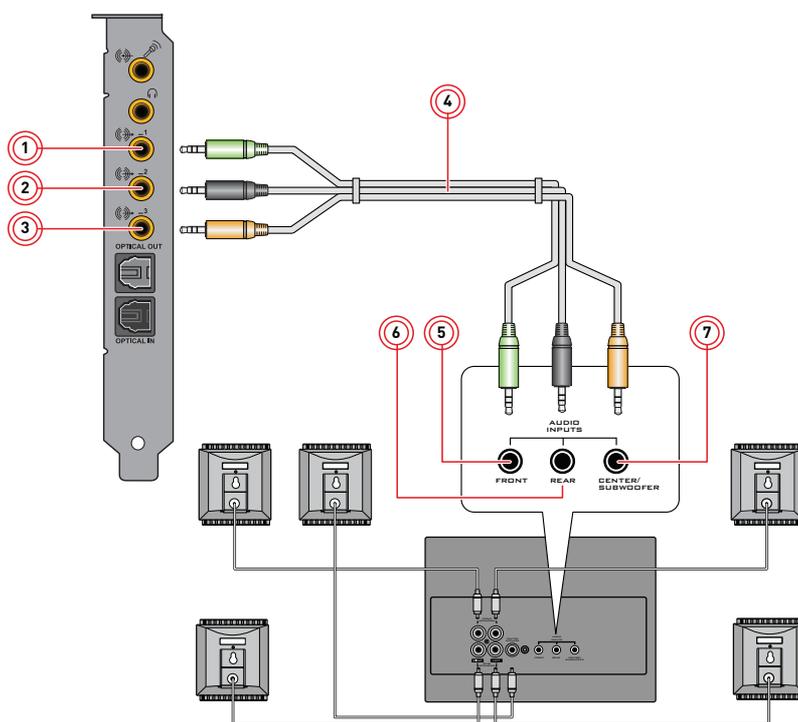
- 2.1チャンネルアナログスピーカーの場合
- 5.1チャンネルアナログスピーカーの場合

2.1チャンネルアナログスピーカーの場合



	接続端子/ケーブル
1.	ライン出力端子1 (フロントレフト/ライト)
2.	市販のステレオラインケーブル (両端ミニプラグ)
3.	オーディオ入力端子

5.1 チャンネルアナログスピーカーの場合

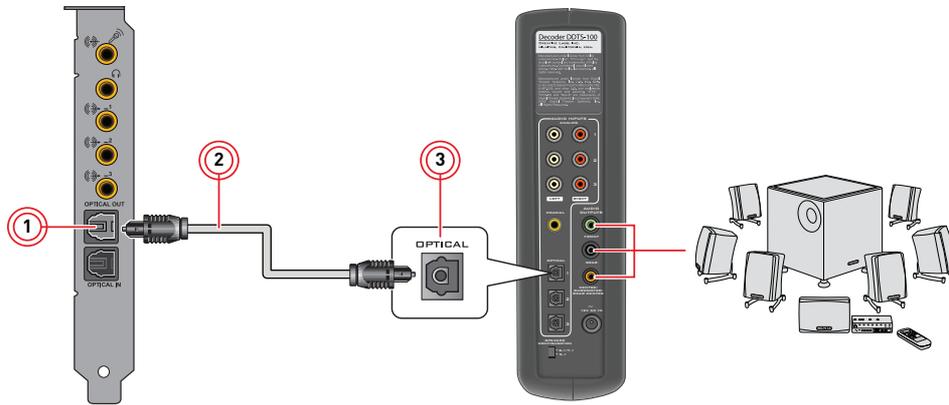


接続端子/ケーブル	
1.	ライン出力端子1 (フロントレフト/ライト)
2.	ライン出力端子2 (リアレフト/ライト)
3.	ライン出力端子3 (センター/サブウーファー)
4.	市販のステレオラインケーブル (両端ステレオミニプラグ) x3
5.	フロント (オーディオ入力) 端子
6.	リア (オーディオ入力) 端子
7.	センター/サブウーファー (オーディオ入力) 端子

デジタルスピーカーシステムの接続

Sound Blaster Z-Seriesには、デジタルスピーカーシステムを接続できる光デジタル出力端子が搭載されています。ほとんどのデジタルスピーカーシステムでは、オーディオカードをサブウーファーまたは外部ユニットに接続します。デジタルスピーカーの接続の詳細については、お使いのデジタルスピーカーシステムのマニュアルを参照してください。

デジタルスピーカーシステムをSound Blaster Z-Seriesに接続する



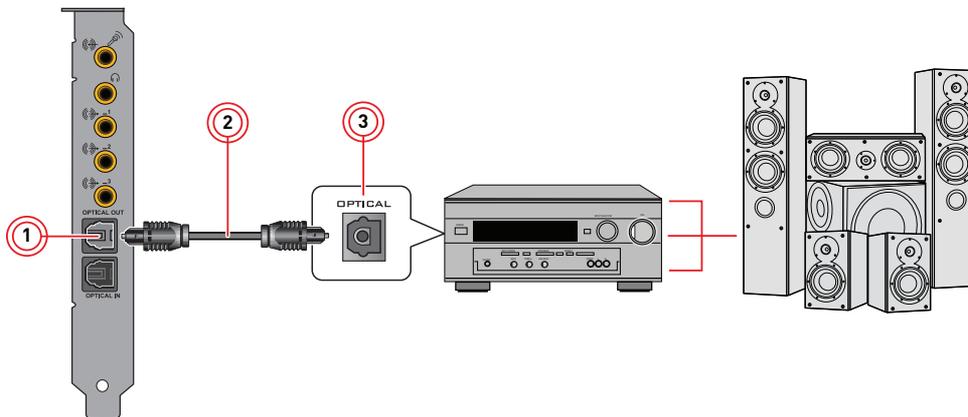
	接続端子/ケーブル
1.	光デジタル出力端子
2.	市販の光デジタルケーブル
3.	光デジタル入力端子

ホームシアターシステムの接続

Sound Blaster Z-Seriesには、ホームシアターシステムを接続できる光デジタル端子が搭載されています。ほとんどのホームシアターシステムではオーディオカードをA/Vレシーバーに接続します。

A/Vレシーバーのスピーカー接続の詳細については、お使いのA/Vレシーバーのマニュアルを参照してください。

A/VレシーバーをSound Blaster Z-Seriesに接続する

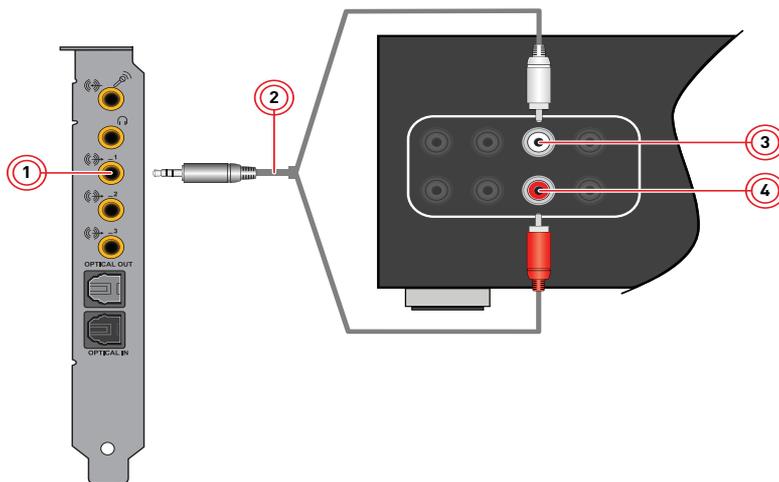


	接続端子/ケーブル
1.	光デジタル出力端子
2.	市販の光デジタルケーブル
3.	光デジタル入力端子

A/Vレシーバーのライン入力端子に接続する

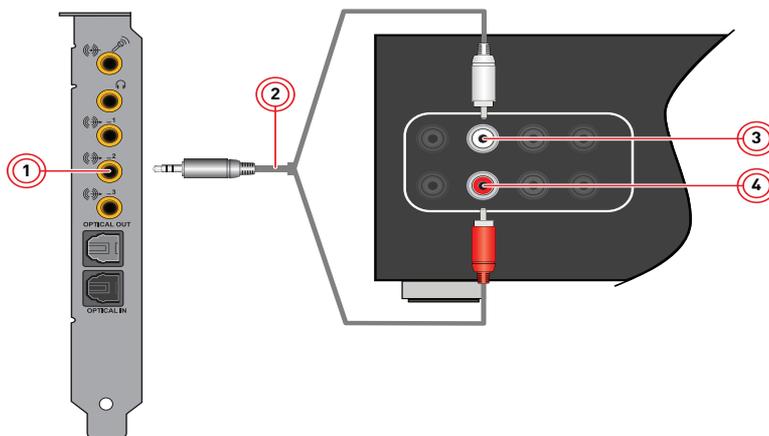
お使いのA/Vレシーバーがマルチチャンネルライン入力端子を搭載している場合は、光デジタル出力端子の代わりに、オーディオカードのライン出力端子と直接接続できます（下図参照）。

ライン出力端子1 (フロント レフト/ライト) に接続



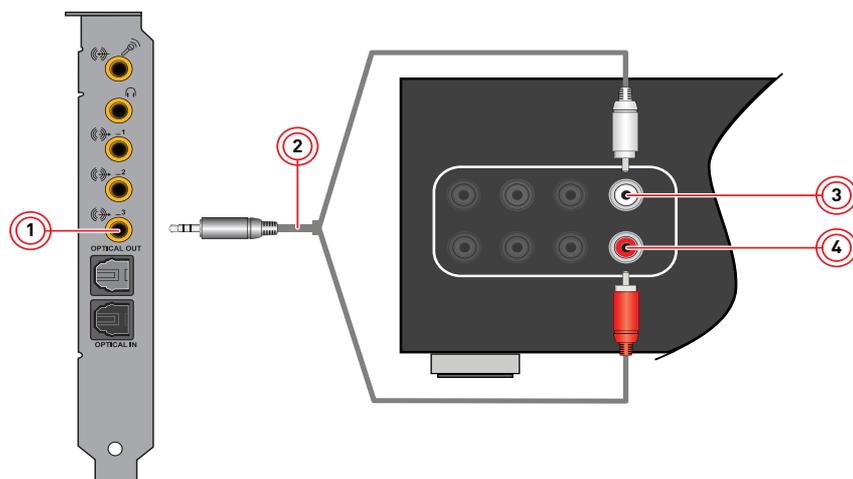
	接続端子/ケーブル	説明
1.	ライン出力端子1 (フロントレフト/ライト)	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、A/Vレシーバーのフロントレフトおよびフロントライト入力端子と接続します。
2.	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブル	オーディオカードとA/Vレシーバーを接続します。
3.	フロントチャンネル (右) 入力端子	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、オーディオカードのライン出力端子1に接続します。
4.	フロントチャンネル (左) 入力端子	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、オーディオカードのライン出力端子1に接続します。

ライン出力端子2 (リア レフト/ライト) に接続



	接続端子/ケーブル	説明
1.	ライン出力端子2 (リア レフト/ライト)	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、A/Vレシーバーのフロントレフトおよびフロントライト入力端子と接続します。
2.	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブル	オーディオカードとA/Vレシーバーを接続します。
3.	リア/サラウンドバックチャンネル (右) 入力端子	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、オーディオカードのライン出力端子2に接続します。
4.	リア/サラウンドバックチャンネル (左) 入力端子	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、オーディオカードのライン出力端子2に接続します。

ライン出力端子3 (センター/サブウーファー) に接続



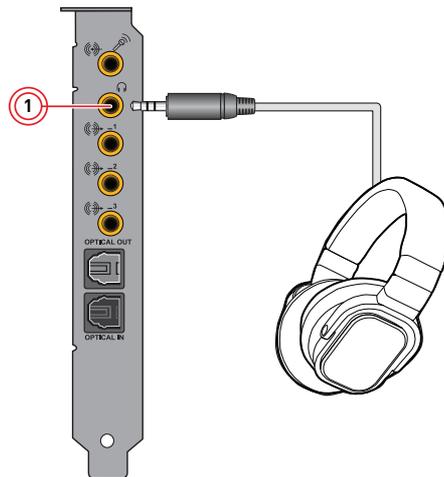
	接続端子/ケーブル	説明
1.	ライン出力端子3 (センター/サブウーファー)	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、A/Vレシーバーのセンターおよびサブウーファー入力端子に接続します。
2.	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブル	オーディオカードとA/Vレシーバーを接続します。
3.	サブウーファーチャンネル入力端子	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、オーディオカードのライン出力端子3に接続します。
4.	センターチャンネル入力端子	市販の3.5mm (1/8インチ) ステレオミニプラグ-RCAピンプラグケーブルで、オーディオカードのライン出力端子3に接続します。

ヘッドフォンとヘッドセットの接続

ヘッドフォンやヘッドセットで、長時間続けて大音量で音楽を聴かないでください。聴力が低下する恐れがあります。

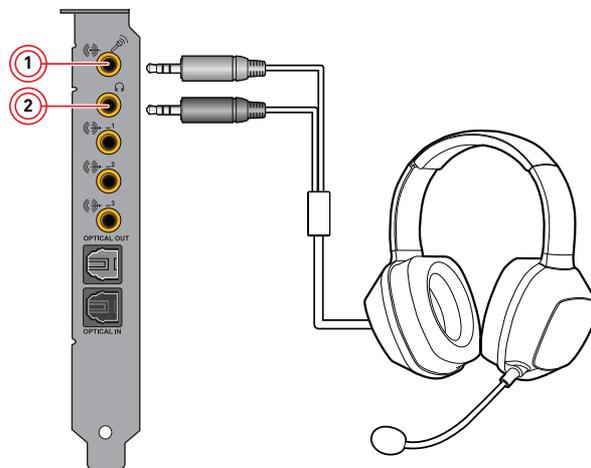
ヘッドフォンやヘッドセットをSound Blaster Z-Seriesに接続する

ヘッドフォンの場合



	接続端子/ケーブル	説明
1.	ヘッドフォン出力端子	3.5mm (1/8インチ) プラグのステレオヘッドフォンを接続します。

ヘッドセットの場合

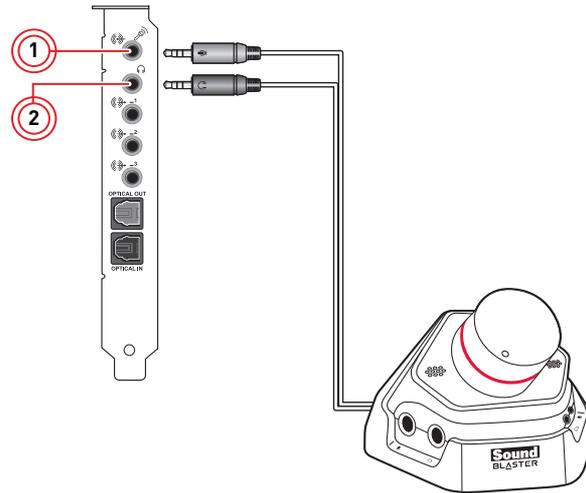


	接続端子/ケーブル	説明
1.	ライン入力/マイク入力端子	ヘッドセットの3.5mm (1/8インチ) マイクプラグを接続します。
2.	ヘッドフォン出力端子	3.5mm (1/8インチ) プラグのステレオヘッドフォンを接続します。

Audio Control Moduleの接続

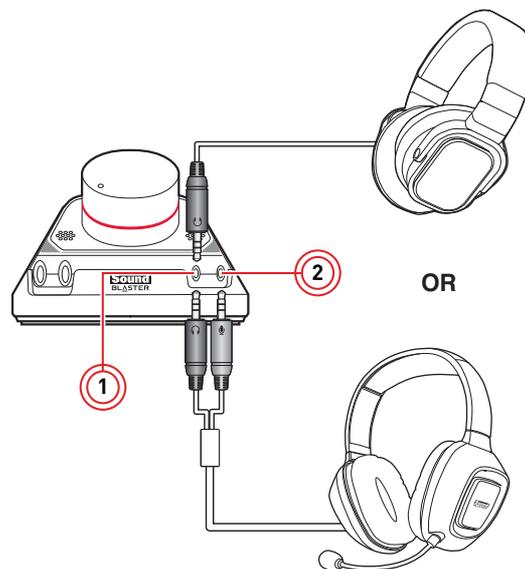
Audio Control ModuleはSound Blaster Zxモデルにのみ同梱されています。

Audio Control ModuleをSound Blaster Z-Seriesに接続する



	接続端子/ケーブル	説明
1.	ライン入力/マイク入力端子	Audio Control Moduleの3.5mm (1/8インチ) マイクプラグを接続します。
2.	ヘッドフォン出力端子	Audio Control Moduleの3.5mm (1/8インチ) ヘッドフォンプラグを接続します。

ヘッドフォンやヘッドセットAudio Control Moduleに接続する



	接続端子/ケーブル	説明
1.	3.5mmヘッドフォン出力端子	3.5mm (1/8インチ) プラグのステレオヘッドフォンまたはヘッドセットを接続します。
2.	3.5mm マイク入力端子	MP3プレーヤーなどのラインレベルソース、または3.5mm (1/8インチ) プラグのマイクを接続します。

メモ:

2つのヘッドフォンを6.3mmおよび3.5mmのヘッドフォン出力に同時に接続した場合、両方のヘッドフォンで同じ出力内容を聴くことができます。

しかし、Audio Control Moduleのマイク入力端子の優先順位は下記の通りとなります。

- 優先順位 1 : 6.3mmマイク入力端子
- 優先順位 2 : 3.5mmマイク入力端子
- 優先順位 3 : 内蔵型Beamformingマイク

例えば、外部マイクを6.3mmおよび3.5mmのマイク入力端子の両方に接続した場合、3.5mmのマイク入力端子と内蔵型Beamformingマイクに優先して6.3mmマイク入力端子が使用されます。しかし、マイク入力端子にマイクが接続されていない場合は内蔵型Beamformingマイクが有効になります。

ソフトウェアのインストールとアンインストール

Sound Blaster Z-Series オーディオカードの機能を最大限に活用するには、デバイスドライバとアプリケーションをインストールする必要があります。また、デバイスドライバやアプリケーションの問題の解決、設定の変更、新しいバージョンへのアップグレードを行うために、Sound Blaster Z-Seriesに付属するデバイスドライバやアプリケーションの一部またはすべてを削除し、再インストールしなければならない場合もあるかもしれません。サポート対象のすべてのWindowsオペレーティングシステムでの手順については、次のセクションを参照してください。

- ドライバとアプリケーションのアンインストール
- ドライバとアプリケーションのインストール

ドライバとアプリケーションのアンインストール

作業を始める前に、実行中のオーディオアプリケーションをすべて終了してください。アンインストール作業中に実行しているアプリケーションは削除されません。

Windows 7の場合：

1. [スタート] > [コントロール パネル] > [プログラムのアンインストール] (カテゴリ表示の場合) / [プログラムと機能] の順にクリックします。
2. [Sound Blaster Z-Series] のエントリを選択します。
3. [アンインストール] ボタンをクリックします。
[ユーザーアカウント制御] ダイアログボックスが表示された場合は、[続行] ボタンをクリックします。
4. [はい] ボタンをクリックします。
5. メッセージが表示されたら、コンピュータを再起動します。

Windows 8 / Windows 8.1の場合：

1. 右側のツールバーで [設定] > [コントロール パネル] > [プログラムのアンインストール] (カテゴリ表示の場合) / [プログラムと機能] の順にクリックします。
2. [Sound Blaster Z-Series] のエントリを選択します。
3. [アンインストール] ボタンまたはオプションをクリックします。
4. [はい] ボタンをクリックします。
5. メッセージが表示されたら、コンピュータを再起動します。

アンインストールを完了するには、次のコンポーネントも削除する必要があります。

- Dolby Digital Liveパック
- DTS Connectパック

Dolby Digital Liveを削除するには

メモ

以下の手順は、お使いのシステムにDolby Digital Liveエンコーダーを必要とするCreativeのアプリケーションが無い場合に限り実行してください。

Windows 7の場合：

1. [スタート] > [コントロール パネル] > [プログラムのアンインストール] (カテゴリ表示の場合) / [プログラムと機能] の順にクリックします。
2. [Dolby Digital Liveパック] のエントリを選択します。
3. [アンインストール] ボタンをクリックします。
[アンインストールの確認] ダイアログボックスが表示された場合は、[OK] ボタンをクリックします。

Windows 8 / Windows 8.1の場合：

1. 右側のツールバーで [設定] > [コントロール パネル] > [プログラムのアンインストール] (カテゴリ表示の場合) / [プログラムと機能] の順にクリックします。
2. [Dolby Digital Liveパック] のエントリを選択します。
3. [アンインストール] ボタンまたはオプションをクリックします。

DTS Connectを削除するには

メモ

以下の手順は、お使いのシステムにDTS Connectエンコーダーを必要とするCreative のアプリケーションが無い場合に限り実行してください。

Windows 7の場合：

1. 再度 [スタート] > [コントロール パネル] > [プログラムのアンインストール] (カテゴリ表示の場合) / [プログラムと機能] の順にクリックします。
2. [DTS Connectパック] のエントリを選択します。
3. [アンインストール] ボタンをクリックします。
[アンインストールの確認] ダイアログボックスが表示された場合は、[OK] ボタンをクリックします。

Windows 8 / Windows 8.1の場合：

1. 右側のツールバーで [設定] > [コントロール パネル] > [プログラムのアンインストール] (カテゴリ表示の場合) / [プログラムと機能] の順にクリックします。
2. [DTS Connectパック] のエントリを選択します。
3. [アンインストール] ボタンまたはオプションをクリックします。

上記の手順を完了した後で、Sound Blaster Z-Series用のオリジナルまたはアップデート済みのデバイスドライバやアプリケーションをインストールすることが可能です。ソフトウェアのインストールについては、**ドライバとアプリケーションのインストール**を参照してください。

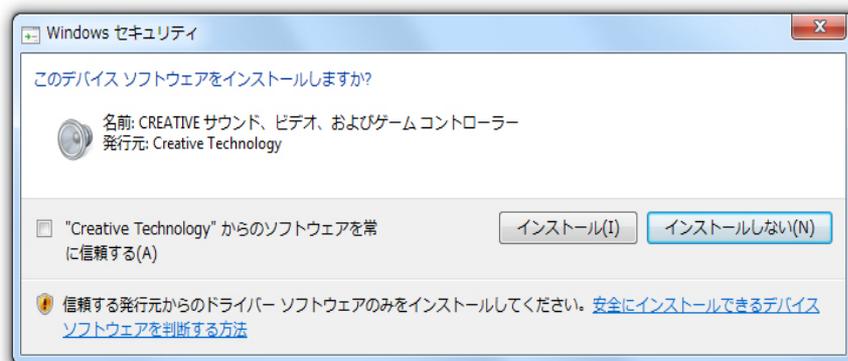
ドライバとアプリケーションのインストール

ドライバとアプリケーションのインストールの前に、オーディオカードが正しく取り付けられていることを確認してください。オーディオカードの取り付け方については、クイックスタートガイドを参照してください。

オーディオカードの取り付けが完了したら、パソコンの電源を入れます。Windowsがオーディオカードを自動認識し、デバイスドライバが検索されます。

Windows 7の場合：

1. インストールCDをCD/DVDドライブに挿入します。
インストーラーが自動的に起動します。自動的に起動しない場合は、以下の手順で起動してください。
 - i. **【スタート】 > 【コンピュータ】** の順にクリックします。
 - ii. CD/DVDドライブのアイコンを右クリックします。**【自動再生を開く】** をクリックします。
2. 画面に表示される指示に従って、インストールを完了します。
次のようなメッセージが表示された場合は**【インストール】** をクリックします。



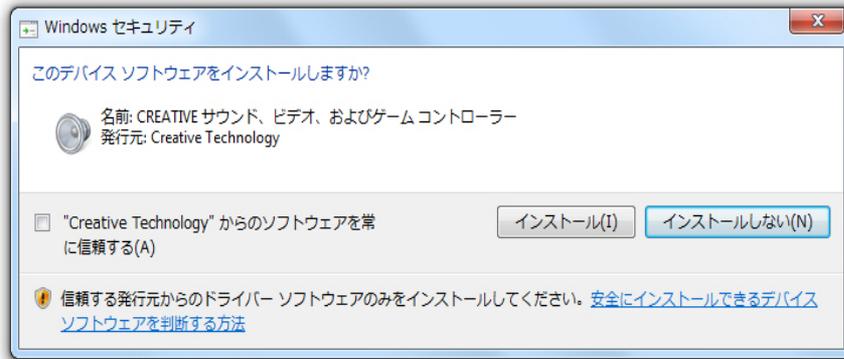
3. メッセージが表示されたら、コンピュータを再起動します。

Windows 8 / Windows 8.1の場合：

1. インストールCDをCDまたはDVDドライブに挿入します。
2. インストールCDが読み込まれると、その通知がディスプレイ右上に表示されます。その通知をクリックし、**【setup.exeの実行】** を選択します。
ドライブアイコンが表示されない場合は、次の手順に従ってください。
 - i. **【アプリ】** ビューを開き、パソコンにインストールされたすべてのアプリケーションのリストを表示します。
 - ii. **【コンピュータ】 / 【PC】** をクリックします。
 - iii. CD/DVDドライブのアイコンを右クリックします。**【自動再生を開く】** をクリックします。

3. 画面の指示に従ってインストールを実行します。

次のようなメッセージが表示された場合は【インストール】をクリックします。



4. メッセージが表示されたら、コンピュータを再起動します。

Sound Blaster Z-Seriesを使用する

Sound Blaster Z-Seriesは、多数の周辺機器と接続して様々な用途に使うことができます。実行できる作業および周辺機器の接続方法の詳細については、次のセクションを参照してください。

- ゲームをプレイする
- DVDを鑑賞する
- 音楽を再生/録音する場合
- 音楽の作曲/編曲をする
- ボイスチャット/ゲーム

メモ

- 実際の製品は、この章に記載されているイラストとは多少異なる場合があります。
- 本章に記載されているケーブルは、お使いの周辺機器に付属しているか、<http://jp.creative.com>や大手の家電量販店などでご購入ください。
- 本章に記載されているCreativeの周辺機器の詳細については、<http://jp.creative.com>を参照してください。

ゲームをプレイする

Sound Blaster Z-Seriesは、Creativeの最先端技術を駆使し、ゲームプレイ時のオーディオ強化のために開発・設計されています。ゲームをかつてないほど楽しむことができます。

以下のオーディオテクノロジーの詳細については、<http://jp.creative.com>を参照してください。

EAX ADVANCED HDとは

EAX[®] ADVANCED HD™ ではゲームサウンドに迫力の臨場感が加わり、プレーヤーはゲーム制作者が創造した世界に浸ることができます。

精密な環境設定を適用した複数のオーディオエフェクトが同時に再生されることで、本物そっくりの環境が作り出され、よりリアルな世界を体験できます。

また、各エフェクトは3D環境で正確にポジショニングされており、どの音がどの方向から聞こえてくるのか聞き分けることができます。こうしたオーディオキューを利用しなければ、仲間や敵がいる位置を音で知ることはできません。

EAX ADVANCED HDを利用すれば、ゲームを有利に進めることができます。特にマルチプレーヤーゲームでは非常に有利な武器となるでしょう。

Creative ALchemy

Creative ALchemyは、DirectSound[®] 3DゲームをWindows 7、Windows 8またはWindows 8.1でプレイする際にゲームオーディオを再構築する強力なツールです。ハードウェアアクセラレートされたオーディオミックス、サンプリングレート変換、およびEAXエフェクトにより、フルサラウンドサウンドが蘇ります。

Dolby Digital Live

Dolby Digital Liveは、Dolby Laboratoriesのリアルタイムエンコード技術です。あらゆるオーディオ信号をDolby Digitalビットストリームに変換し、ホームシアターやデジタルスピーカーシステムでの再生ができるようにします。

Dolby Digital Liveを利用すれば、よりエキサイティングでリアルなゲームプレイが可能です。画面上のアクションに従ったオーディオキューやエフェクトが再現され、臨場感あふれる5.1チャンネルサラウンドサウンドでプレイヤーはゲームの世界に引き込まれます。

Dolby Digital Liveの詳細については、www.dolby.comを参照してください。

DTS Connect

DTS ConnectはDTS, Inc. により提供されているPCプラットフォームでのみ利用可能な、インタラクティブメディアのためのリアルタイムエンコード技術です。パソコン上のすべてのオーディオシグナルを5.1チャンネルDTSフォーマットに変換し、1本のデジタルケーブルで伝送します。

Dolby Digital Live またはDTS Connect は、パソコンとホームシアターシステムを接続するデジタルケーブルが1本あれば利用できます。セットアップは簡単で、複雑なケーブル類に煩わされることもありません。

オーディオカードにA/Vレシーバーまたはデジタルスピーカーシステムを接続する方法については、次のセクションを参照してください。

- ホームシアターシステムの接続
- デジタルスピーカーシステムの接続

DVDを鑑賞する

DVDはDolby DigitalやDTSなどのオーディオテクノロジーでエンコードされているため、5.1スピーカーシステムでマルチチャンネルオーディオを楽しむには、デコード作業を行う必要があります。

ソフトウェアDVDプレーヤーを使用したデコード

ソフトウェアDVDプレーヤーを使用して、DVDのDolby Digitalエンコード信号またはDTSエンコード信号をデコードし、マルチチャンネルオーディオをオーディオカードからスピーカーに出力することができます。

この場合、PowerDVDやWinDVDなどのソフトウェアDVDプレーヤー（最新バージョン推奨）をインストールする必要があります。

外部デコーダによるデコード

DVDに収録されたDolby DigitalまたはDTSエンコードされた信号をオーディオカード経由で外部デコーダ（A/Vレシーバーなど）にそのまま送り、マルチチャンネルオーディオを5.1スピーカーシステムに出力することができます。また、一部のデジタルスピーカーシステムでもDolby DigitalまたはDTSエンコードされた信号をデコードできる場合もあります。

デコード機能についての詳細は、お使いの外部デコーダまたはデジタルスピーカーシステムのマニュアルを参照してください。

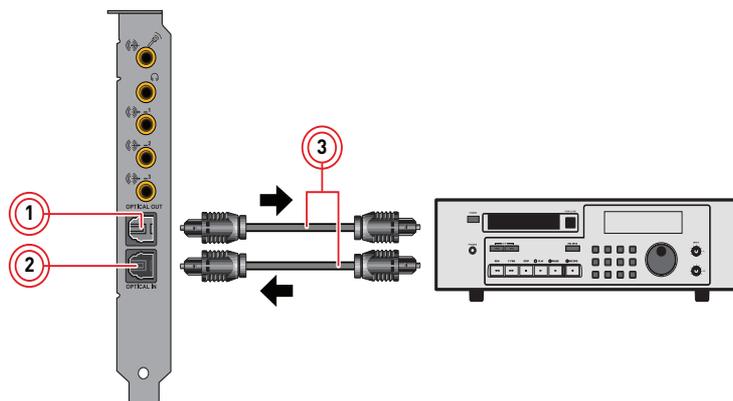
オーディオカードにA/Vレシーバーまたはデジタルスピーカーシステムを接続する方法については、次のセクションを参照してください。

- ホームシアターシステムの接続
- デジタルスピーカーシステムの接続

音楽を再生/録音する場合

Sound Blaster Z-SeriesにDATプレーヤー/レコーダーなど外部再生/録音機器を接続して、音楽の再生/録音ができます。

Sound Blaster Z-Seriesに外部機器を接続する

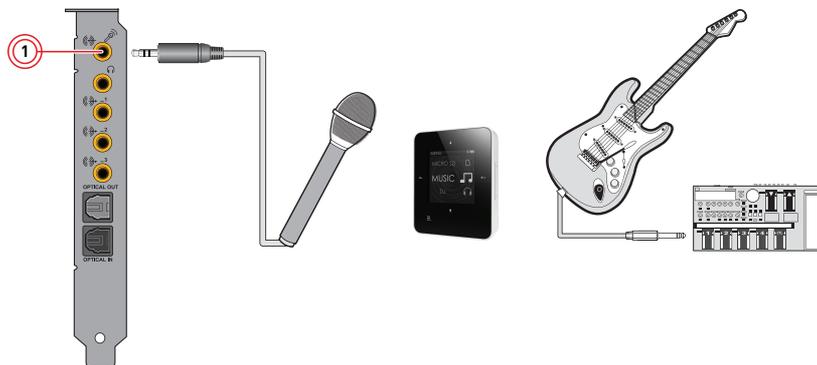


	接続端子/ケーブル	説明
1.	光デジタル出力端子	光デジタル入力端子を備えたDATレコーダー、MDレコーダー、外付けハードディスクレコーダーなどの録音機器を接続します。
2.	光デジタル入力端子	光デジタル出力端子を備えた、DAT、DVD/MDプレーヤーなどの再生機器を接続します。
3.	市販の光デジタルケーブル	外部再生/録音機器をSound Blaster Z-Seriesと接続します。

音楽の作曲/編曲をする

Sound Blaster Z-Seriesに音楽製作の際に使用する機器を接続し、ホームミュージックスタジオを構築することができます。

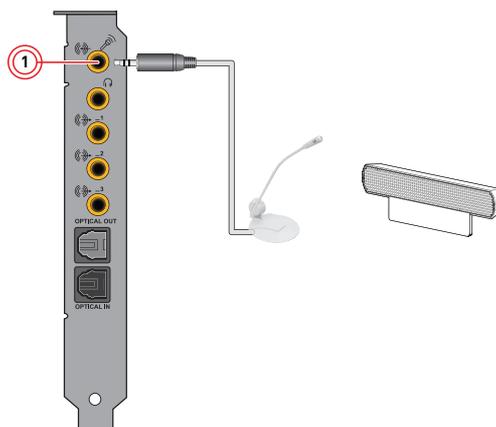
市販の音楽制作ソフトウェアなどと組み合わせて使用すれば、MIDIシンセサイザーやエレキギターなどで作成した複数のトラックを1つにまとめて、自作の音楽を作成できます。また、プリアンプなどを使用すればエレキギターをマイク入力/ライン入力端子に接続することもできます。プリアンプの出力端子のコネクタが大きい場合(6.35mm (1/4インチ) 端子など) は、市販の変換プラグを使用してください。



	接続端子/ケーブル	説明
1.	ライン入力/マイク入力端子	シンセサイザーやMP3プレーヤーなどのラインレベルソース、または3.5mm (1/8インチ) のマイクを接続します。

ボイスチャット/ゲーム

Sound Blaster Z-SeriesとSound Blaster Beamformingマイクの組み合わせにより、インターネットチャットやゲーム内チャットで手軽にクリアな会話をお楽しみいただけます。



	接続端子/ケーブル	説明
1.	ライン入力/マイク入力端子	3.5mm (1/8インチ) プラグのマイクまたはSound Blaster Beamformingマイクを接続します。

Creativeソフトウェアスイート

次のソフトウェアは、基本から応用まで、オーディオカードのさまざまな機能を利用できるように設計されています。オーディオカードの豊富な機能を完全に活用できるようにするために、その機能をよく理解しておくことをお勧めします。

各アプリケーションの詳細については、それぞれのオンラインヘルプを参照してください。オンラインヘルプはアプリケーションに応じて、アプリケーション上のツールバーにある  をクリックするか、【ヘルプ】メニューから【ヘルプトピック】を選択することで参照できます。

アプリケーション

- Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネル
- Creative ALchemy
- Creative ソフトウェア オートアップデート
- Creative プロダクトレジストレーション
- Creative Diagnostics
- Dolby Digital Live エンコーダー
- DTS Connect エンコーダー
- Sound Blaster スピーカーセットアップ

この他にも、お使いのオーディオカードに対応するCreative製アプリケーションが用意されている場合があります。<http://jp.creative.com/support/downloads/>で該当する製品を参照すると、これらのアプリケーションの確認およびダウンロードができます。

メモ

- 販売している地域や製品モデルによっては、上記リストとは異なるアプリケーションが付属している場合があります。またサードパーティー製アプリケーションが付属している場合もあります。
- オペレーティングシステムによっては、一部アプリケーションがご利用いただけません。
- Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルの画像の内容およびカラーは、実際の製品とこのセクションで図示しているものと異なる場合があります。

Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネル



プロフィールの管理

プロフィール ボタンをクリックして [プロフィール] パネルを表示します。

▼ をクリックしてリストからプロフィールを1つ選択し、有効にします。

保存 をクリックすることで、現在の全設定をプロフィールとして保存できます。この際、プロフィール名を新たにつけることで新規作成となります。また現在選択されているプロフィールを削除するには、**削除** をクリックします。



プロフィールの共有

ご自分の設定をエクスポートすることで他のユーザーとの共有ができ、また他のプレーヤーのカスタム設定をインポートすることができます。

アバターのカスタマイズ

各プロフィールのアバターをカスタマイズできます。現在使用中のアバターをダブルクリックし、選択ウィンドウを開きます。リストからアバターを選択するか、または **参照** をクリックし、アバターとして使用するイメージファイルを選択します。



マスターボリューム設定の調整

マスターボリュームスライダをドラッグして音量レベルを調整します。スピーカーアイコンをクリックしてボリュームのミュート/ミュート解除を切り替えます。



ソフトウェア設定の構成

設定ページにアクセスするには、それぞれの機能のタブをクリックします。各機能に関する詳細は、本マニュアルのそれぞれのセクションに記載されています。



全般設定の構成

言語設定を変更したり、デフォルト値に設定を戻すことができます。ソフトウェアのアップデートも確認できます。▼ をクリックし、リストから表示される以下のオプションを選択します。



- [オプション] : お使いのコンピュータがネットワークに接続した時に、自動的にソフトウェアアップデートの有無を確認する場合は、設定を有効にします。
- Windows起動時にSound Blaster Z-Seriesコントロールパネルを起動するかどうか。
- デフォルトに戻す : デフォルト設定の復元。
- オーディオデバイスセレクション : 再生デバイスの選択。
- ソフトウェアの言語設定 : お使いのシステムで使用できるソフトウェア言語の選択。
- ソフトウェアアップデート : 手動によるソフトウェアアップデートの確認および実行。
- Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルバージョン情報 : ソフトウェアの概要。



SBX Pro Studioの設定



1. SBX Pro Studio エンハンスメント
それぞれのエンハンスメントを選択して、有効または無効を設定しえます。カーソルをエンハンスメントの上に移動すると、それぞれのエンハンスメントの説明が表示されます。
2. エンハンスメントレベルスライダ
適用するエンハンスメントの程度を調節します
3. オーディオテスト
デモビデオを再生/一時停止、または停止します。

より優れたリスニング体験を楽しむ

各エンハンスメントのスライダを左(増加)、右(減少)にドラッグすることで、それぞれに適用するレベルを調整します。オーディオエンハンスメントの効果をテストするには、をクリックしてデモビデオを視聴します。

- **SBX Pro Studio Surround** : バーチャルサラウンドサウンドチャンネルを作り出すことによって、音の自然な深みと広がり感を向上させて臨場感のある再生を実現します。オーディオデバイスから繰り出される音の自然な深みと広がり感、そして驚異的な3Dサラウンドエフェクトを体験してください。ステレオスピーカーやヘッドフォンであっても、素晴らしいリアルなオーディオ体験をお楽しみください。
- **SBX Pro Studio Crystalizer** : MP3等の音楽を圧縮した際に失われる自然なダイナミックレンジを適切に最適化。これによりアーティストが意図したサウンド表現を最高レベルの品質でリスニングすることが可能です。映画やゲームであれば、そのリアル感がさらに向上します。
- **SBX Pro Studio Bass** : 欠如した低周波トーンを加えることにより、さらなるインパクトを与え、エンターテインメント体験を向上します。
- **SBX Pro Studio Smart Volume** : 音楽や映画、ゲームにおいて急激な音量レベルの変化を測定し、自動的に最適なレベルへ調整します。
- **SBX Pro Studio Dialog Plus** : 映画やゲームの音声パートの出力を向上して会話をクリアに表現します。BGMや音響効果があっても会話をクリアに聴き取ることが可能です。

CrystalVoice設定



1. 録音デバイスを選択します。
2. 次にCrystalVoiceをオンにし、それぞれのエンハンスメントを選択して、有効または無効を設定します。

CrystalVoiceでボイスチャットをさらに楽しく

各エンハンスメントを設定後に **テスト** をクリックしてマイクに向かって話すことで、CrystalVoice が適用された自分の声を聴くことができます。好みに応じて調節してください。

- **CrystalVoice FX** : 面白いアクセントをつけたり、男声から女声やモンスターボイス、ロボットボイスなど完全に別人になったりと、様々な効果で話し手の音声を別のキャラクターへとボイスチェンジが可能です。
- **CrystalVoice Smart Volume** : ボイス音量を自動的にノーマライズすることで、ある一定の距離であれば、マイクからの距離を気にすることなく会話を行うことができます。
- **CrystalVoice Noise Reduction** : マイクから混入するバックグラウンドノイズを継続的かつ効果的に低減します。
- **CrystalVoice Acoustic Echo Cancellation** : ハンズフリー通話などスピーカー使用時に発生しやすい、エコー (ハウリング) を低減します。
- **CrystalVoice Focus** : マイク正面の集中的なボイスキャプチャー、またはより広範囲からの集音を調節することができます。

メモ

- 適切な効果が得られないため、CrystalVoice エンハンスメントのテスト時は、Acoustic Echo Cancellation エンハンスメントを無効にしてください。
- モノラルマイクでは、Focus エンハンスメントは効果が得られません。確実なエンハンスメントを得るためには専用のアレイマイクを使用してください。

Scout Mode

スカウトモード (Scout Mode) は「足音」など、ゲーム内の環境音をハイライトすることでゲーム内のかすかな動きをサウンドで感じ取ることが可能です。この独自の機能によりゲームの敵キャラクターがあなたを見つける前に、その存在を聞き取ることができます。



1. [Scout Mode]

スカウトモードのオンオフを切り替えます。

スカウトモードのオンオフのホットキーを設定する場合は、**ホットキーの設定...** をクリックします。

メモ

Scout Modeのホットキー登録はアルファベットキーの単独登録は行えません。登録の際は必ずShift / Ctrl / Altなどのキーに加えて、アルファベットキーを同時に押して登録してください。

スピーカー/ヘッドフォンの設定



1. お使いの環境に合わせてスピーカーまたはヘッドフォンを選択します。
2. スピーカー/ヘッドフォンの構成
現在のスピーカーまたはヘッドフォンの実際の構成を選択します。

メモ

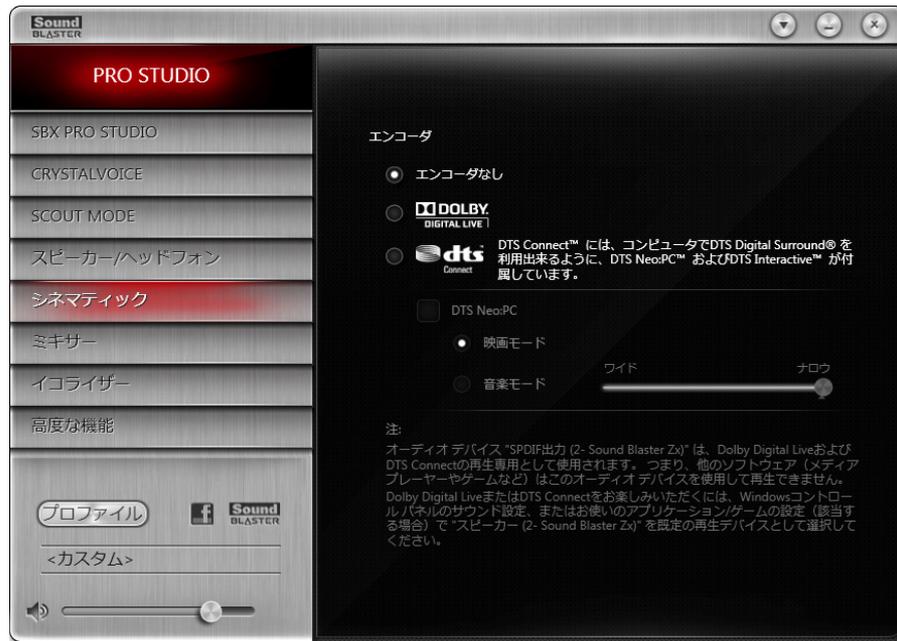
[Stereo Direct] はステレオスピーカーチャンネルを通して192kHzで直接再生するオプションです。この再生方法を選択した場合、以下の機能が使用できません。

- SBX Pro Studio のオーディオエンハンスメント
- DTS Connect
- Dolby Digital Live
- イコライザ

オーディオ再生のテスト

テスト をクリックしてお使いのスピーカーまたはヘッドフォンからサンプルオーディオクリップが再生されることを確認します。

シネマティック設定



1. エンコーダの設定

エンコードをオフにする場合は [エンコーダなし] を選択し、Dolby Digital LiveまたはDTS Connectのエンコーダをオンにする場合は [Dolby Digital Live] または [DTS Connect] を選択します。

DTS Connectの設定

DTS Connectで [DTS Neo:PC] オプションの選択を切り替え、お使いのオーディオ再生の環境に合わせて設定します。DTS Connectの詳細についてはwww.dts.comを参照してください。

ミキサーの設定



1. ボリューム スライダー

さまざまな入力/出力音声にあわせて再生および録音時のボリュームを調整します。

2. 入力デバイス

フロントマイク (Intel HDフロントパネル使用時) 、リアマイクまたはリアライン入力の各アナログソースから入力デバイスとするソースを選択します。一度に有効にすることができるソースは1つだけです。

ミキサー設定の調整

ボリュームレベルスライダーを右にスライドするとボリュームが上がり、左にスライドすると下がります。🔊アイコンをクリックすると、入力/出力音声をミュート/ミュート解除できます。⚙️アイコンをクリックすると、入力/出力音声の設定を調整できます。

入カデバイスソースの選択

以下のアナログソースから、入力されるオーディオを選択します。

- フロントマイク (Intel HDフロントパネル使用時)
- リアマイク (ライン入力/マイク入力端子)
- リアライン (ライン入力/マイク入力端子)

上記の入カソースの内、有効にする入カソースを1つの指定することで有効にすることができます。

ステップ 1 : Windowsの [スタート] メニューからSound Blaster Z-Seriesコントロールパネルを開きます。

ステップ 2 : [ミキサー] タブを選択し、ミキサー設定画面を表示します。

ステップ 3 : [入カデバイス] ボタンをクリックし、適切な入カソースを選択します。

たとえば、Intel HDフロントパネルに接続したマイクで録音する場合、下図のように [フロントマイク] を選択します。



イコライザー設定



1. EQプリセット
オーディオに適用するイコライザープリセットを選択します。
2. EQスライダ
イコライザー設定の各帯域を個別に調整します。

EQ設定のカスタマイズ

EQチェックボックスを選択することでイコライザーが有効になります。EQドロップダウンの矢印をクリックしてリストからプリセットを選択します。

プリセットを選択すると、EQスライダがそれぞれ設定された値になります。このスライダを希望のレベルまで上下にドラッグして、イコライザー設定を調整できます。 **保存** をクリックすることで、現在のイコライザー設定を保存できます。この際、プリセット名を新たに付けることで新規作成となります。また現在選択されてるEQプリセットを削除するには [削除] をクリックします。

メモ

デフォルトのEQプリセットリストは削除または上書きできません。

高度な機能



1. デジタル出力を使ったステレオ ミックスの再生

このチェックボックスを選択することで、出力信号にエフェクトを適用し、さらにステレオPCMストリームにダウンミックスしてデジタル出力します。

メモ

本機能を使用する場合、事前にSound Blaster Z-Seriesの [スピーカー] を再生デバイスとして選択する必要があります。

オーディオデバイスを使用する

ゲームをプレイする

オーディオデバイスは、Creativeの最先端オーディオテクノロジーとソフトウェアの組み合わせにより、ゲームでのオーディオを強化しています。SBX Pro Studioはゲーム体験を次のレベルに高め、これまでにはなかったゲームの緻密なサウンドを体験できます。

SBX Pro Studioのさまざまなエンハンスメントや設定方法については、SBX Pro Studioの設定を参照してください。

Creative ALchemy

Windows 7、Windows 8またはWindows 8.1でDirectSound®3Dのゲームをプレイする場合、オーディオアーキテクチャの変更により、Windows XPで実現されていたゲームの臨場感や環境エフェクトが失われます。

これらのエフェクトを復元し、完全なオーディオの迫力を体感するには、次の手順を実行してください。

Windows XP互換性モードを有効にする

1. ゲームをインストールしたフォルダを開きます。
2. ゲームのランチャーを右クリックし、**【プロパティ】** を選択します。
3. **【互換性】** タブを選択し、**【互換性モード】** チェックボックスを選択します。
4. **【互換性モード】** のドロップダウンをクリックして、**【Windows XP (Service Pack 2)】** を選択し、**【OK】** をクリックします。

Creative ALchemyでゲームを有効にする

Windows 7の場合：

1. **【スタート】 > 【プログラム】** または **【すべてのプログラム】 > 【Creative】 > 【ALchemy】 > 【Creative ALchemy】** の順にクリックします。
2. ゲームが自動的に検出され、左の列に表示されます。
3. ゲームを選択して  をクリックし、右の列に移動します。
4. アプリケーションを終了します。

Windows 8 / Windows 8.1の場合：

1. **【アプリ】** ビューで、**【Creative ALchemy】** をクリックします。
2. ゲームが自動的に検出され、左の列に表示されます。
3. ゲームを選択して  をクリックし、右の列に移動します。
4. アプリケーションを終了します。

ゲームを起動すると、XP環境と同様のゲームエフェクトが再現されます。

メモ

ゲームが検出されない場合、次の手順を実行します。

1. ゲームをインストールしたフォルダを開きます。
2. ゲームのランチャーを右クリックして **【管理者として実行】** を選択します。
3. アプリケーションを終了して *Creative ALchemy* をもう一度起動します。ゲームが左の列に表示されます。

Voice over Internet Protocol (VoIP) で通信する

オーディオデバイスをヘッドセットと使用すると、Ventrilo[®]やTeamSpeak[®]などの人気のVoIPアプリケーションで優れた音響パフォーマンスをお楽しみください。複数のプレーヤーでゲームを行う場合には、チームメイト同士のやり取りがはっきり聞こえるため、戦術でも有利に立てます。

CrystalVoiceエンハンスメントを使用することにより、ボイスチャットなどの音声を向上できます。詳細については、CrystalVoice設定を参照してください。

Sound Blasterスピーカーセットアップでオーディオの「スイートスポット」を作成する

一般的に、5.1チャンネルスピーカー構成では、最高のサラウンドおよびオーディオ体験が得られるスイートスポットと呼ばれる理想的なスピーカー配置があります。推奨されるスピーカーの配置については、スピーカーの設置場所またはお使いのスピーカーシステムのマニュアルを参照してください。

しかし多くの場合、部屋の大きさや他の置物があるなどの物理的な制約により、理想的な場所にスピーカーを配置できない場合があります。そのため、Sound Blaster Z-Series オーディオカードにはSound Blasterスピーカーセットアップアプリケーションが付属しています。このアプリケーションをSound Blaster Z-Seriesコントロールパネルのスピーカー/ヘッドフォンの設定にある  アイコン、またはWindowsの [スタート] メニューから起動し、各設定を調整して、バーチャルなスピーカー配置を作成してください。

スピーカーコンフィグレーション

ここでは、お使いのスピーカーシステムを選択し、サウンドテストで設定を確認することができます。



バス マネジメント

このタブには、オーディオの低域をサブウーファーから出力するためのさまざまなコンフィグレーションオプションが用意されています。またバステストにより、フロントスピーカーからサブウーファーにトーンが移行するクロスオーバー周波数をモニタリングできます。好みに応じて調整してください。



極性選択

A/Vレシーバーがある場合、音場を正確に再現するには、スピーカーが適切に(同相に)配線されている必要があります。[極性選択]タブを使用することで、A/Vレシーバーのすべてのマイナスとプラスの出力端子を、スピーカーの入力端子に正しく接続できます。

[開始] ボタンをクリックし、画面の手順に従い、スピーカーの配線を確認してください。



スピーカー位置

物理的なスペースの制約があるためにスピーカーの最適な配置ができない場合は、このタブを使用して、スピーカーのオーディオパフォーマンスを最大限に引き出すことができます。ここでは以下の点を指定します

- 理想的なリスニングポジションと各スピーカー間の距離
- フロントセンターチャンネルの位置 (モニターの上または下)



スピーカーレベル

ここでは、各スピーカーのレベルのバランスをとることができます。スピーカーのレベルは、主に、スピーカーとリスナーとの距離によって影響されます。

[レベルテスト] ボタンをクリックし、必要に応じて各スピーカーのレベルを調整してください。



製品仕様

このセクションでは、Sound Blaster Z-Seriesオーディオカードの仕様について説明します。

PCIバスマスタリング

- PCI Express仕様バージョン1.1準拠
- バスマスタリングで、レイテンシを縮小し、システムパフォーマンスを向上

Sound Blaster Sound Core3Dオーディオプロセッサ

- 高機能ハードウェアによる高速デジタルエフェクト処理
- 時間軸と周波数帯の両方でオーディオ処理が可能な専用DSP

プロフェッショナルクオリティのデジタルオーディオ処理

- アナログ入力におけるA/D変換は24bit/96kHzまで対応
- D/A変換は24bitまで対応
- 16/24ビット録音サンプリングレート：44.1 kHz、48 kHz、96 kHz
- 最高24bit/96kHz品質のS/PDIF (Sony/Philips Digital Interface) フォーマットをサポート
- 光デジタル出力のサンプリング周波数は、Windowsコントロールパネルから44.1、48、96kHzから選択可能
- DRM (Digital Rights Management) 技術によって著作権が保護されているデジタルオーディオコンテンツは、S/PDIFで出力不可

メモ

お使いのシステム設定によっては、出力可能なサンプリング周波数は48kHzおよび96kHzの場合があります。

フレキシブルなミキサーコントロール

- 録音する入力ソースを各種オーディオソースから選択可能
- 調節可能なマスターボリュームコントロール
- 個別のボリュームコントロール

SBX Pro Studio テクノロジー

- SBX Pro Studio Crystalizer
- SBX Pro Studio Surround
- SBX Pro Studio Bass
- SBX Pro Studio Dialog Plus
- SBX Pro Studio Smart Volume

Sound Blaster CrystalVoice テクノロジー

- CrystalVoice Acoustic Echo Cancellation
- CrystalVoice Noise Reduction
- CrystalVoice Smart Volume
- CrystalVoice FX
- CrystalVoice Focus

接続性

このセクションでは、Sound Blaster Z-Seriesオーディオカードの接続性について説明します。

Sound Blaster Z-Seriesオーディオカード

入力系統

- アナログライン入力またはマイク入力用3.5mm (1/8 インチ) 入力端子×1
- デジタル入力用光デジタル端子×1

出力系統

- ヘッドフォン出力用3.5mm (1/8インチ) 出力端子×1
- 5.1チャンネルアナログオーディオ出力用3.5mm (1/8インチ) ライン出力端子×3 :
フロントレフト、フロントライト、フロントセンター、サブウーファー、リアレフト、およびリアライトチャンネル
- デジタル出力用光デジタル端子×1

インターフェース

- Intel HDフロントパネルオーディオ規格ヘッダと接続する2 x 5ピンフロントパネルヘッダ×1

フロントパネルヘッダーオーディオコネクタ

接続の互換性

- Intel HDフロントパネルオーディオ規格のみ。
AC97またはIntel互換HDフロントパネルオーディオとは互換性がありません

ピンの構成

ピン	信号名	説明
1	PORT 1L	アナログポート1 - レフトチャンネル (マイク)
2	GND	グラウンド
3	PORT 1R	アナログポート1 - ライトチャンネル (マイク)
4	PRESENCE#	Intel HDオーディオ dongle がアナログヘッダーに接続されていることを BIOS に通知するアクティブなローシグナル。 Intel HDオーディオ dongle が接続されている場合は PRESENCE# = 0
5	PORT 2R	アナログポート2 - ライトチャンネル (ヘッドフォン)
6	SENSE1_RETURN	フロントパネルのジャック認識リターン (JACK1)
7	SENSE_SEND	Intel HDオーディオ CODEC ジャック認識レジスタネットワークからのジャック認識識別回線
8	KEY	コネクタキー
9	PORT 2L	アナログポート2 - レフトチャンネル (ヘッドフォン)
10	SENSE2_RETURN	フロントパネルのジャック認識リターン (JACK2)

トラブルシューティング

このセクションでは、インストールまたは通常の使用時に発生する可能性のある問題について、解決方法を示します。次の項目があります。

- デジタルオーディオデバイスの問題
- Dolby Digital LiveまたはDTS Connectの問題
- 複数のオーディオデバイスに伴う問題
- 音楽再生時の問題

この製品に関して技術的な問題が発生した場合は、Creativeのウェブサイトのナレッジベースセルフヘルプツールを参照して、オンラインでトラブルシューティングすることができます。ナレッジベースは、<http://jp.creative.com/support/>から参照してください。

デジタルオーディオデバイスの問題

音楽再生中にノイズが乗ったり、音飛びが生じる。

ご利用中のコンピューターのドライブによっては、Direct Memory Access (DMA) 機能が有効でない場合があります。

この問題を解決するには、次の手順に従って下さい。

Windows 7の場合：

1. **【スタート】 > 【コントロールパネル】 > 【ハードウェアとサウンド】** (カテゴリ表示の場合) > **【デバイスマネージャ】** の順にクリックします。
【ユーザーアカウント制御】 ダイアログボックスが表示された場合は、**【続行】** ボタンをクリックします。
2. **【IDE ATA/ATAPI コントローラ】** アイコンをダブルクリックします。
3. リストに表示された各ATAチャンネルを右クリックし、**【プロパティ】** を選択します。
4. **【詳細設定】** タブをクリックし、**【DMAを有効にする】** チェックボックスを選択します。
5. **【OK】** ボタンをクリックします。

Windows 8 / Windows 8.1の場合：

1. 右側のツールバーで **【設定】 > 【コントロール パネル】 > 【ハードウェアとサウンド】** (カテゴリ表示の場合) > **【デバイスマネージャ】** の順にクリックします。**【ユーザーアカウント制御】** ダイアログボックスが表示された場合は、**【続行】** ボタンをクリックします。
2. **【IDE ATA/ATAPI コントローラ】** アイコンをダブルクリックします。
3. リストに表示された各ATAチャンネルを右クリックし、**【プロパティ】** を選択します。
4. **【詳細設定】** タブをクリックし、**【DMAを有効にする】** チェックボックスを選択します。
5. **【OK】** ボタンをクリックします。

Dolby Digital LiveまたはDTS Connectの問題

Dolby Digital LiveまたはDTS Connectを有効にできない。

Dolby Digital LiveまたはDTS Connectを有効にする前に：

- Windowsのサウンドコントロールパネルで設定した再生デバイスでのオーディオ再生をすべて停止します。停止しない場合、Dolby Digital LiveまたはDTS Connectは有効になりません。

アプリケーションやゲームでDolby Digital LiveまたはDTS Connectが機能しない。

この問題を解決するには、次の手順に従って下さい。

- お使いのアプリケーションやゲームの設定メニューおよびWindowsのサウンドコントロールパネルで、Sound Blaster Z-Seriesの [スピーカー] を既定の再生デバイスに設定します。

メモ

Dolby Digital LiveまたはDTS Connectを有効にすると、再生できるオーディオはPCMオーディオおよび特定の圧縮オーディオ (MP3など) のみとなり、選択した出力デバイスを通してDolby Digital LiveまたはDTS Connectでエンコードされます。

複数のオーディオデバイスに伴う問題

インストール済みの別のオーディオカードがある。

お使いのパソコンに、既存のオーディオデバイスが存在している可能性があります。そのオーディオデバイスは、オーディオカードまたはオンボードオーディオチップセットの可能性があります。オーディオデバイスをインストールする前に、既存のオーディオデバイスを無効にするか、完全にアンインストールして削除することをお勧めします。お使いのパソコンで複数のオーディオデバイス进行操作すると、使用上の問題が発生する場合があります。

または、オーディオカードのインストール中に、次の操作を実行します。

- パソコンにインストールされているSound Blaster Audigyシリーズ、Sound Blaster Live!シリーズ、またはSound Blaster PCI512オーディオカードが検出された場合は、旧バージョンのオーディオデバイスを完全にアンインストールし、取り外すように促すメッセージボックスが表示されます。【はい】 ボタンをクリックし、画面に表示される指示に従って、旧バージョンのオーディオデバイスの削除を完全に行います。旧バージョンのオーディオカードをパソコンから取り外します。
- パソコンにインストール済みの他のオーディオカードが検出された場合は、旧バージョンのオーディオデバイスを完全にアンインストールし、取り外すように促すメッセージが表示されます。【はい】 ボタンをクリックして、オーディオカードのインストールを続けます。
オーディオカードのインストール後に、既存のカードを完全にアンインストールし、パソコンからオーディオカードを取り外します。

他のオンボードオーディオチップセットがある。

コンピュータのオンボードオーディオチップセットを無効にしてください。※一部メーカー製PCなど、BIOSで無効にできない場合は、Windowsのデバイスマネージャにおいて動作を無効にし、デバイスドライバとアプリケーションをアンインストールしてからSound Blaster Z-Seriesオーディオカードのインストール作業を行ってください。※BIOSの操作方法は、お使いのマザーボードのマニュアルを参照してください。

音楽再生時の問題

ヘッドフォンから音が出ない。

以下の点を確認してください。

- ヘッドフォンがカードのヘッドフォン出力端に接続されているかどうか。
- Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルのスピーカー/ヘッドフォンタブで、【ヘッドフォン】オプションが選択されているかどうか。

WAVファイル、MIDIファイル、AVIクリップなどのデジタルファイルの再生時に、音声が出力されない。

以下の点を確認してください。

- スピーカーシステムのボリュームコントロールが適切な音量に設定されているかどうか。必要に応じて、Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルのミキサー設定の音量を調整してください。
- パワースピーカーまたは外部アンプがオーディオカードのライン出力端子正しくに接続されているかどうか。
- カードと他の周辺機器間でハードウェア競合が発生していないかどうか。詳細は音楽再生時の問題を参照してください。
- Sound Blaster Z-Seriesコントロールパネルのスピーカー/ヘッドフォンタブにあるスピーカー/ヘッドフォンの設定が、実際にお使いのスピーカーまたはヘッドフォンの構成と一致しているかどうか。

安全性に関する情報

製品を安全にご使用いただき、感電、漏電、損傷、火災、聴力障害、またはその他の危険を避けるため、下記の情報をよくお読みください。**不適切な取扱いが原因とみなされる場合、製品の保証が無効になる場合があります。詳細については、付属の保証書をお読みください。**

- 製品をお客様ご自身で修理、分解しないで下さい。
修理に関しては製品を購入された国/地域のカスタマーサポートサービスにご連絡下さい。
- ご使用の製品を0℃ - 45℃の範囲を超える温度下に置かないでください。
- 製品に穴を開けたり、壊したり、火中に投じないでください。
- 製品を強い磁気のそばに置かないでください。
- 製品に強い衝撃を与えないでください。
- 製品を水で濡らしたり、多湿な状態にさらさないでください。
製品が耐湿製品である場合は、製品を水の中に入れたり、雨に濡れたりしないようにしてください。

ソフトウェア使用許諾および著作権

本書の内容は、予告なく変更されることがあり、Creative Technology Ltd.による責務を表すものではありません。この説明書に含まれる全ての部分は、複写および録音を含む電子的または機械的のいずれの方法を問わず、いかなる目的においても、Creative Technology Ltd. の書面による許可なく複製および伝送することはできません。

Copyright © 2012 Creative Technology Ltd. All rights reserved. Creative、Creativeロゴ、Sound Blaster、Sound Blasterロゴ、CrystalVoice、Creative ALchemy、SBX Pro StudioおよびSBXロゴはCreative Technology Ltd.の米国、またはその他の国々における商標、または登録商標です。この製品はDolby Laboratoriesの許可を受けた同社の非公開機密事項を含む技術を用いて製造されています。DolbyおよびダブルDシンボルは、Dolby Laboratoriesの商標です。その他すべての商標は各所有者の所有物です。すべての仕様は予告なしに変更されることがあります。本製品の使用は、限定ハードウェア保証の対象となります。実際の商品および内容物は掲載写真と多少異なる場合があります。同梱のソフトウェアとソフトウェアを同梱しているハードウェアを別々に使用することはできません。ソフトウェアを使用する前に、同梱の使用許諾契約書に同意する必要があります。

第1.2版

2016年3月