

## Karty dźwiękowe: Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX

## Trudna sztuka perfekcji

■ Wydawać by się mogło, że instalowane w naszych komputerach karty dźwiękowe mają proste zadanie – zagrać. Oczywiście zawsze zależy nam, by dźwięk był jak najwyższej jakości. Dobre parametry zapewnią m.in. dostępny na rynku od trzech lat Sound Blaster Live!, który do dziś nie ma godnego sobie odpowiednika wśród produkcji konkurencji. Jakie jest zatem uzasadnienie pro-

100 dB i możliwości wykorzystania jednego z wydajnych interfejsów komunikacyjnych – dzięki zintegrowaniu kontrolera SB1394. Profesjonaliści otrzymują zaś doskonałe oprogramowanie i narzędzie pracy, które dzięki obsłudze ASIO umożliwia nagrywanie z wielu źródeł, zapewniając odstęp w synchronizacji nie większy niż 2 ms! Wśród nowych technologii na szczególną uwagę zasługuje jednak przede wszystkim EAX Advanced HD.

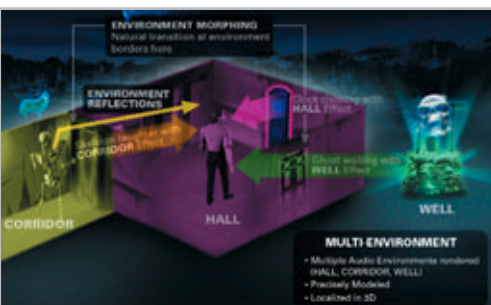
Jej poprzednik – EAX (Environmental Audio Extensions) – poznaliśmy wraz z modelem SB Live!. Dzięki specjalnemu interfejsowi API do programowania efektów dźwiękowych, przez ponad trzy lata system EAX był stale rozwijany (występuje w wersjach 1.0 i 2.0) i został zaimplementowany w ponad 200 znanych grach dla platformy PC. Ze względu na znaczne rozszerzenie i uniwersalną budowę EAX Advanced HD karta dźwiękowa musi dysponować dużą mocą obliczeniową. Co ciekawe, nie zapewnia jej ani pocztowy Live!, ani obie dostępne obecnie konsole do gier – Sony Playstation 2 i Microsoft X-Box. Aby poradzić sobie z obsługą nowego systemu, chip Audigy dysponuje czterokrotnie większą wydajnością niż układ EMU10K1!

Dzięki temu projektanci gier mają dostęp do nowych funkcji: EAX Multi-Environment Networks (umożliwia rendering w czasie rzeczywistym czterech środowisk dźwięku), Filters (precyzyjne wzmocnienie tonów), Morphing (kontrola parametrów tworzących dowolne środowiska dźwiękowe), 3D Panning (możliwość lokalizacji i sterowania dźwiękiem w przestrzeni) oraz

**Układ:** Audigy, 32-bitowy  
**Nagrywanie:** 16-bitów, 48 kHz  
**Odtwarzanie:** 24-bitów, 96 kHz  
**Stosunek sygnał/szum:** 100 dB  
**Zgodność:** General MIDI, MPC3, EAX 1.0/2.0/Advanced HD, DirectSound, DirectSound 3D (i zgodne z nim), AC97, MPU401-UART, Dolby Digital 5.1, ASIO  
**Synteza MIDI:** 64-głosowa (każdy głos z niezależnym próbkowaniem) polifonia sprzętowa z 8-punktową interpolacją  
**Wejścia:** dwa mikrofonowe (jedno z potencjometrem), SPDIF, optyczne, MIDI  
**Wyjścia:** 2 złącza analogowe, trzecie złącze analogowe lub cyfrowe (zamiennie), SPDIF, słuchawkowe z potencjometrem, optyczne, MIDI  
**Inne złącza (elementy):** 3 × SB1394 (IEEE1394 zgodny z OHCI), port podczerwieni, pilot  
**Obsługiwane systemy:** DOS, Windows 98/Me/NT 4.0/2000/XP  
**Gwarancja:** 24 miesiące  
**Cena:** 510 zł (Player), 1185 zł (Platinum), 1550 zł (Platinum eX)

- ☒ bardzo dobra jakość dźwięku
- ☒ jednoczesna obsługa kilku środowisk dźwiękowych
- ☒ zintegrowany kontroler IEEE 1394
- ☐ stosunkowo wysoka cena

**Producent:** Creative, Singapur  
<http://www.creative.com>  
**Dostawca:** Action, Warszawa  
 tel.: (22) 877 06 12  
<http://www.action.pl>



**DŹWIĘK Z KAŻDEJ STRONY?** To nic trudnego nawet dla obecnie dostępnych kart dźwiękowych. Audigy jest jednak w stanie wiernie odtworzyć nie tylko dźwięk, ale również środowisko, w jakim on powstaje – np. hol, korytarz czy studnia.

dukcji przez Creative'a nowej karty dźwiękowej, wyposażonej w jeszcze lepszy dźwięk, nowe funkcje i kontroler IEEE 1394?

Najważniejsza zmiana w stosunku do poprzednika to zupełnie nowy układ dźwiękowy. Możliwości opracowanego wspólnie z innymi firmami (m.in. Sonic czy Cambridge) chipa Audigy, podobnie jak jego poprzednika EMU10K1, będzie można w przyszłości zwiększać dzięki zgodności z oprogramowaniem typu LiveWare, znanego z poprzedniej linii kart. Creative napracował się również sporo nad nowym sześciokanałowym konwerterem AC/CA, zapewniającym 24 bity i 96 kHz przy stosunku sygnału do szumu na poziomie

3D Reflections (tworzenie podobnych do siebie efektów, uwzględniając elementy wykorzystane do budowy środowiska dźwiękowego). Co z tego wynika w praktyce?

Wykorzystując nową programowalną bibliotekę audio, można np. odtworzyć nie tylko otaczające nas dźwięki, ale także środowisko, w którym powstały. Jeśli zatem w grze znajdziemy się w holu, z łatwością usłyszymy nie tylko znajdujący się tam bijący zegar, ale również rozpoznamy dochodzące z korytarza odgłosy kościstego szkieletu i wydobywający się z dna studni płacz ducha. Wystarczy posłuchać, żeby się wystraszyć. Jestem przekonany, że dzięki tak realistycznym efektom dźwięku w grach będzie miał coraz większe znaczenie. Teraz nie tylko usłyszymy, że Quake'owy przeciwnik nadchodzi, ale gdy pomieszczenia będą zbudowane z różnych materiałów, z łatwością odgadniemy, w którym z nich się zaczął.

Robert Dec



**KOLOROWE PUDEŁKA** nie tylko mają przyciągnąć uwagę nabywców, ale także pomóc w rozróżnieniu trzech dostępnych wersji. **INTERFEJS SB1394 I POZŁACANE ZŁĄCZA** instalowane są jednak w każdej z nich.