

Installation

Willkommen

Absolute Mindestvoraussetzungen

Die Hardware

Das SCOPE- Board (hier mit 24ADAT Plate)

Das Pulsar II-Board (hier mit "Classic" 20 I/O Plate)

Das Pulsar XTC-Board

Das Luna II-Board (Luna/PowerSampler/Elektra)

Die verschiedenen I/O Optionen für SCOPE, Pulsar II und Pulsar XTC

Die 24ADAT Plate

Die "Classic" 20 I/O Plate

Die PLUS Plate

Die Z-Link Plate

Die Luna ADAT Expansion für Luna II Boards

Die SyncPlate

Die Luna 2496 Konverter-Einheit

A16 Ultra

Synchronisation

Kaskadierung mehrerer S/TDM Bus-kompatibler Karten

Der Verbund mehrerer CreamWare DSP-Karten in einem Computer über den S/TDM Bus

Montageanleitung optionaler I/O-Plates - 24ADAT, "Classic 20" I/O Plate, PLUS Plate, Z-Link Plate

Montageanleitung für optionale Luna ADAT Expansion (3 DSP Boards)

Hardware Installation (PC+Mac)

Installation der Treiberdateien (Windows 95/98/ME/W2000/XP/*)

Installation der SFP-Software (PC)

Installation der SFP-Software (Mac)

Installation der Treiberdateien (Mac OS8.6 / 9.x)

Die Hotline

Garantiebedingungen

Willkommen

Vielen Dank, dass Sie sich für CreamWare Hardware entschieden haben. Mit unserer Hardware haben Sie nicht nur eine sehr hochwertige und moderne I/O-Karte erworben, sondern auch eines der modernsten DSP-Systeme dieser Tage. Zahlreiche Entwickler bauen schon jetzt auf der SCOPE-Plattform neue Applikationen (Effekte, Synths etc.) für die SCOPE Fusion Platform und sorgen dafür, dass auf Basis Ihrer neuen Karte eine neue Audio-Welt entsteht. Unser Ziel ist, mit der SCOPE-Technologie ein neues Kapitel in der Audiotechnik zu beginnen - und wir freuen uns, dass Sie schon heute dabei sind.

Wichtiger Hinweis:

Bitte schalten Sie Geräte an den Ausgängen der CreamWare-Karte erst nach dem Starten der Software an, oder regeln Sie die Lautstärke herunter, da es beim Hochfahren des Computers und des Programms zu Einschaltgeräuschen kommen kann. Stellen Sie die an Ihren Computer angeschlossenen Geräte vor dem Abschalten leise oder schalten Sie sie vorher ab.

Beachten Sie bitte vor der Installation die 'Liesmich'-Datei im Hauptverzeichnis der Software-CD für eventuelle Änderungen im Installationsablauf und Last-Minute-Informationen!



Hiermit wird bestätigt, dass die CreamWare-Hardware den Anforderungen entspricht, die in der Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit (89/336/EWG) festgelegt sind.

CreamWare Datentechnik GmbH,
März 2002
gez. Dr. Hans-Ulrich Hund

PC

SCOPE /SP

Absolute Mindestvoraussetzungen

Prozessor	Pentium II 400 MHz
RAM	128 MB Hauptspeicher
Graphikkarte	PCI oder AGP, 8 MB
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16-bit
Betriebssystem	Windows 95/98/ME/W2000/XP
Freier Festplattenspeicher	min. 200 MB

Empfohlene Mindestvoraussetzungen

Prozessor	Pentium II 500 MHz oder höher
RAM	256 MB oder mehr
Graphikkarte	AGP, 16 MB oder mehr
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16-bit
Betriebssystem	Windows 95/98/ME/W2000/XP
Freier Festplattenspeicher	min. 200 MB

MAC

SCOPE /SP

Absolute Mindestvoraussetzungen

Prozessor	B/W G3 oder G4, 350MHz
RAM	128 MB
Graphikkarte	PCI oder AGP, 8 MB
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16,7 Mill.
Betriebssystem	Mac OS 8.6 oder höher
Freier Festplattenspeicher	min. 200 MB

Empfohlene Mindestvoraussetzungen

Prozessor	B/W G3/G4 mit 400 MHz oder höher
RAM	256 MB oder mehr
Graphikkarte	AGP, 16 MB oder mehr
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16,7 Mill.
Betriebssystem	Mac OS 8.6 oder höher
Freier Festplattenspeicher	min. 200 MB

PC

Pulsar/Pulsar XTC

Absolute Mindestvoraussetzungen

Prozessor	Pentium mit MMX ab 166MHz
RAM	96 MB Hauptspeicher
Graphikkarte	PCI oder AGP, 4 MB
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16-bit
Betriebssystem	Windows 95/98/ME/W2000/XP
Freier Festplattenspeicher	min. 200 MB

Empfohlene Mindestvoraussetzungen

Prozessor	Pentium II ab 300 MHz oder höher
RAM	192 MB (256MB oder mehr)
Graphikkarte	AGP, 8 MB oder mehr
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16-bit
Betriebssystem	Windows 95/98/ME/W2000/XP
Freier Festplattenspeicher	min. 200 MB

MAC

Pulsar/Pulsar XTC

Absolute Mindestvoraussetzungen

Prozessor	B/W G3 mit 300MHz
RAM	128 MB
Graphikkarte	PCI oder AGP, 4 MB
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16,7 Mill.
Betriebssystem	Mac OS 8.6 oder höher
Freier Festplattenspeicher	min. 200 MB

Empfohlene Mindestvoraussetzungen

Prozessor	B/W G3 o.G4 mit 400 MHz o. höher
RAM	256 MB oder mehr
Graphikkarte	AGP, 8 MB oder mehr
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16,7 Mill.
Betriebssystem	Mac OS 8.6 oder höher
Freier Festplattenspeicher	min. 200 MB

PC

Luna/PowerSampler/Elektra

Absolute Mindestvoraussetzungen

Prozessor	Pentium mit MMX ab 166MHz
RAM	64 MB Hauptspeicher
Graphikkarte	PCI oder AGP, 4 MB
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16-bit
Betriebssystem	Windows 95/98/ME/W2000/XP
Freier Festplattenspeicher	min. 100 MB

Empfohlene Mindestvoraussetzungen

Prozessor	Pentium II ab 300 MHz oder höher
RAM	192 MB (256MB oder mehr)
Graphikkarte	AGP, 8 MB oder mehr
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16-bit
Betriebssystem	Windows 95/98/ME/W2000/XP
Freier Festplattenspeicher	min. 100 MB

MAC

Luna/PowerSampler/Elektra

Absolute Mindestvoraussetzungen

Prozessor	B/W G3 mit 300MHz
RAM	128 MB
Graphikkarte	PCI oder AGP, 4 MB
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16,7 Mill.
Betriebssystem	Mac OS 8.6 oder höher
Freier Festplattenspeicher	min. 100 MB

Empfohlene Mindestvoraussetzungen

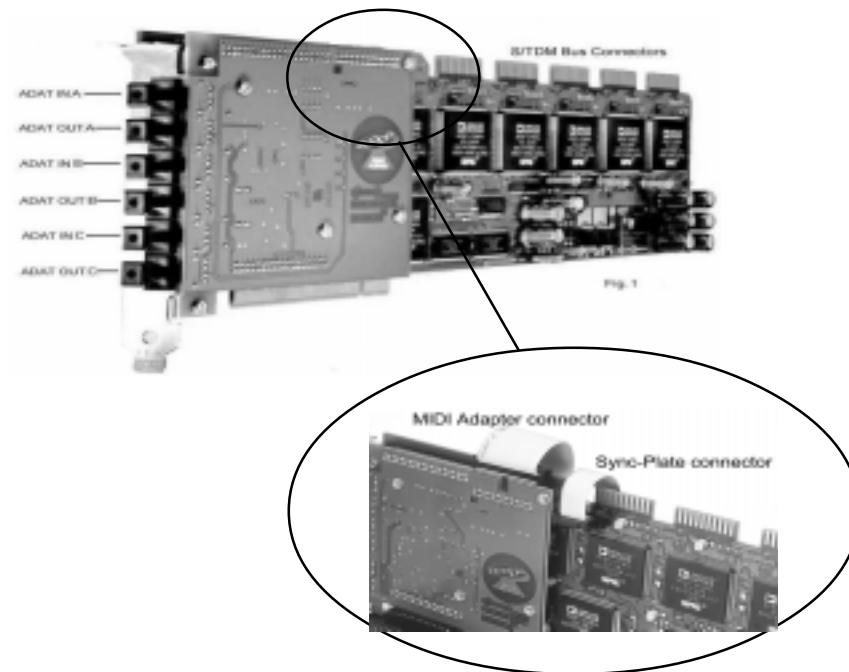
Prozessor	B/W G3 mit 350 MHz oder höher
RAM	256 MB oder mehr
Graphikkarte	AGP, 8 MB oder mehr
Auflösung	1024 x 768 oder höher, 16,7 Mill.
Betriebssystem	Mac OS 8.6 oder höher
Freier Festplattenspeicher	min. 100 MB

Die Hardware

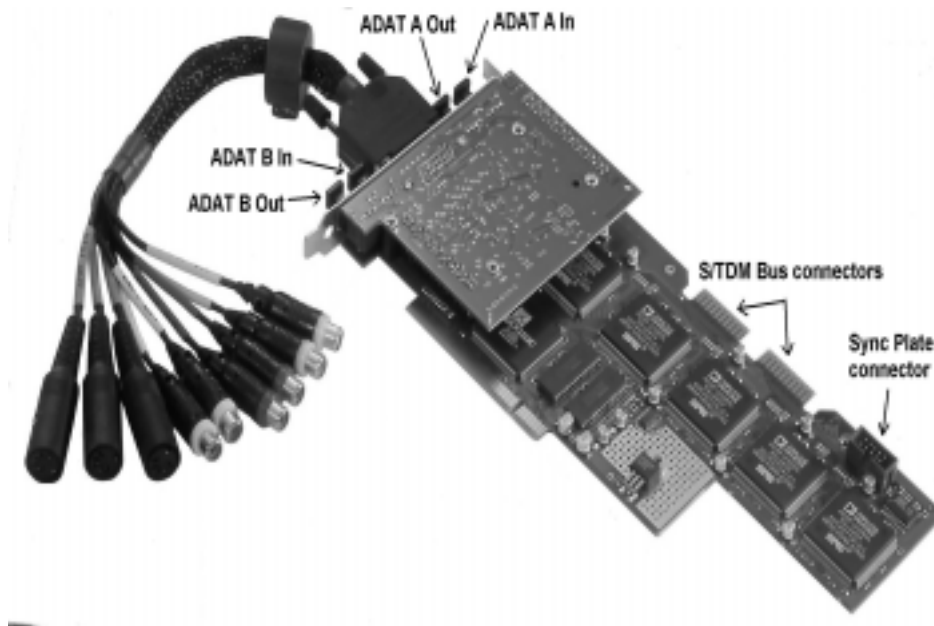
Das SCOPE- Board (hier mit 24ADAT Plate)

Das SCOPE-Board besitzt 5 S/TDM Bus-Anschlüsse zur Kaskadierung mehrerer CreamWare DSP-Karten. Weiterhin finden Sie vor dem ersten S/TDM Bus-Connector den Anschluß für die Sync-Plate (s. Abb.2: Achten Sie bitte unbedingt auf PIN 1 (links unten), welcher mit dem roten Kabel der Sync-Plate verbunden werden muß! s.u.).

SCOPE und Pulsar II werden in verschiedenen Varianten ausgeliefert. Auf den Seiten 16./17. lesen Sie kurz eine Beschreibung der verschiedenen I/O Optionen.



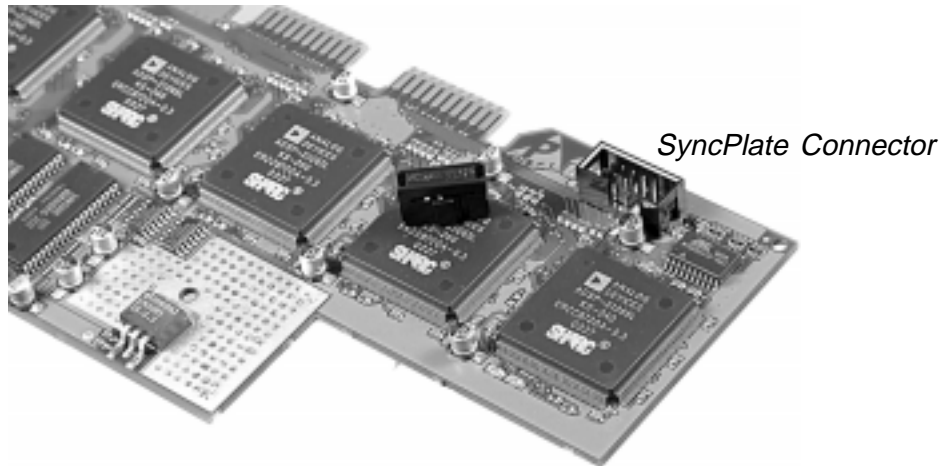
Das Pulsar II-Board (hier mit "Classic" 20 I/O Plate)



Es können, wie bei SCOPE, alternativ zur "Classic" 20 I/O- Plate des Pulsar II die PLUS-, 24ADAT-, oder Z-Link- Plate benutzt werden (s. S. 16./17.).

Karten ohne I/O Plates werden als "SRB" (von Sonic Rocket Booster) oder "Pulsar XTC" bezeichnet und sind als Pulsar II SRB, Pulsar XTC und SCOPE SRB erhältlich.

Das Pulsar XTC-Board



Eine Besonderheit der Pulsar XTC Hardware im Vergleich zum Pulsar II ist der kleine Stecker, der auf dem Anschluß zur SyncPlate steckt. Falls Sie eine SyncPlate an Ihre Pulsar XTC Hardware anschliessen möchten, so müssen Sie den Stecker entfernen. (**ACHTUNG:** Dieses Feature ist nur verfügbar, wenn Sie ein Upgrade von Pulsar XTC zu Pulsar II durchgeführt haben!) Ansonsten **muss** der Stecker dort verbleiben!!

Es können, wie bei SCOPE und Pulsar II, sämtliche I/O Plates mit der Pulsar XTC-Hardware benutzt werden.

Installation



Die verschiedenen I/O Optionen für SCOPE, Pulsar II und Pulsar XTC

Die Reihenfolge der Ein- und -Ausgänge ergibt sich aus den Abbildungen auf Seite 12 und 13.

Die 24ADAT Plate

Den mitgelieferten MIDI-Adapter zum Anschluß der Kabelpeitsche schließen Sie bitte wie auf Seite 12 ersichtlich an die 24ADAT Plate an. Die Erhebung auf dem Stecker paßt zur Kerbe auf der 24ADAT Plate!

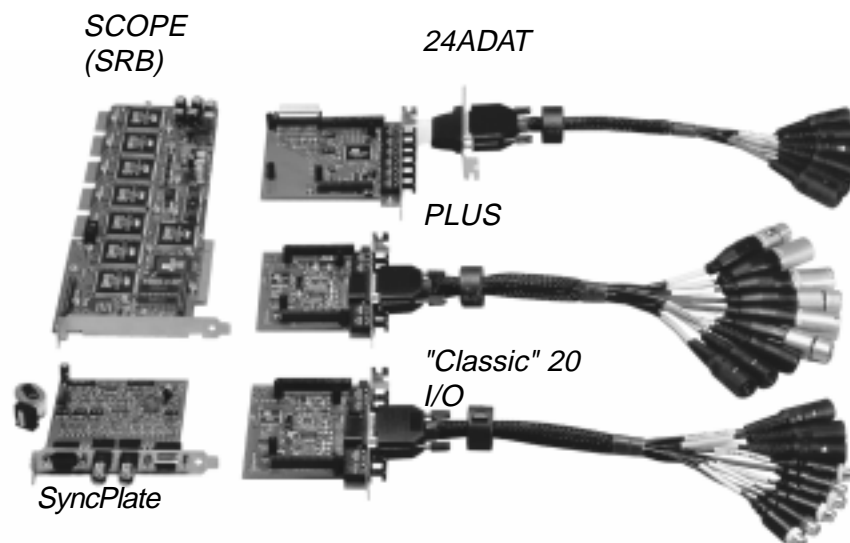
Die "Classic" 20 I/O Plate

Die "Classic" 20 I/O Plate ist standardmäßig am SCOPE- oder Pulsar II-Board befestigt und stellt die Audio I/O- und MIDI I/O-Schnittstelle für SCOPE oder Pulsar II dar.

2xADAT, 1x Stereo-Analog (unsymmetrisch, coax), 1x Stereo digital (S/PDIF, coax) sowie MIDI In/Out/Through.

Die PLUS Plate

2xADAT, 1x Stereo-Analog (symmetrisch, XLR), 1x Stereo digital (AES/EBU, XLR) sowie MIDI In/Out/Through.

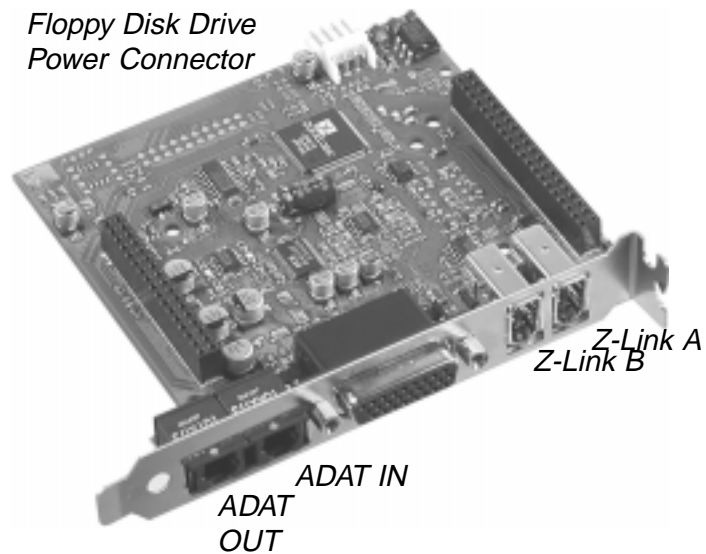


Die Z-Link Plate

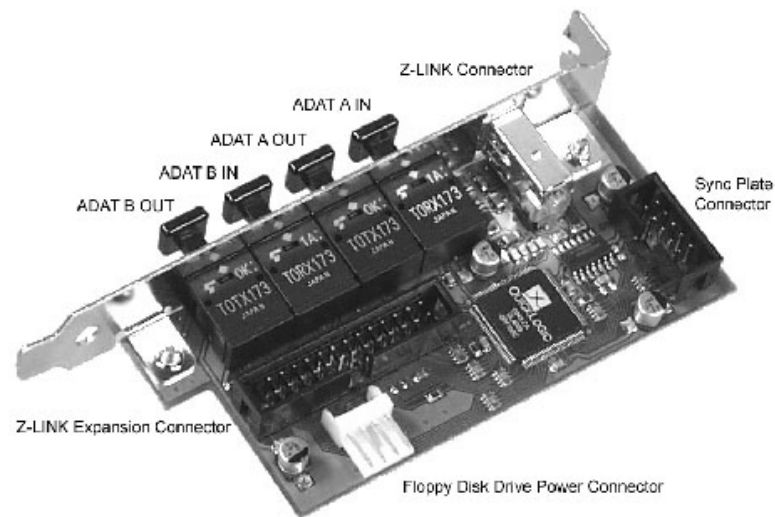
2xZ-Link, 1x ADAT, 1x Stereo-Analog (unsymmetrisch, coax), 1x Stereo digital (S/PDIF, coax) sowie MIDI In/Out/Through.

Die MIDI-, Analog- und Stereo-Digital-Anschlüsse befinden sich auf der mitgelieferten sog. 'Kabelpeitsche' und sind dort eindeutig gekennzeichnet.

Eine Montage-Anleitung zu den optionalen I/O Plates entnehmen Sie bitte den nachfolgenden Seiten.



Die Luna ADAT Expansion für Luna II Boards



Die Luna ADAT Expansion ergänzt Ihre Luna II- Hardware um 2 weitere ADAT Schnittstellen (16 ADAT I/Os) und einen Z-Link Bus zum Anschluß einer weiteren optionalen Wandlereinheit Luna 2496 IO. Ausserdem befindet sich auf dieser Erweiterungskarte ein Anschluß für die Sync-Plate (s. nächste Seite).

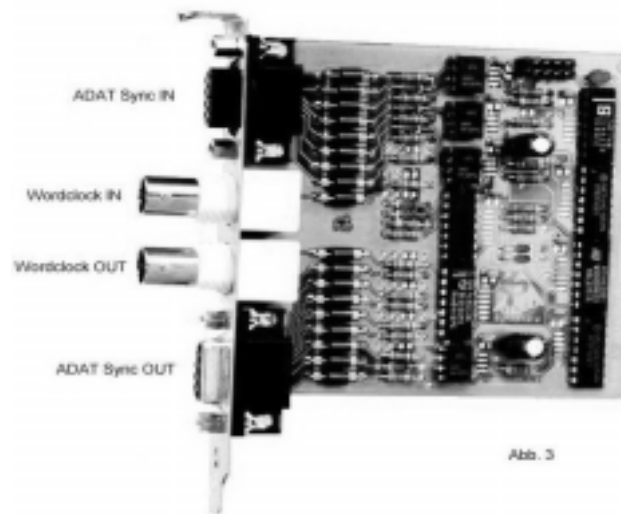
Falls man jeweils an das 3 DSP-Board und an die Luna ADAT Expansion eine Luna 2496 IO Box anschließen möchte, so verbinden Sie den Floppystecker ("Floppy Disk Drive Power Connector" im Bild oben) mit dem entsprechenden Gegenstück des PC-Netzteils, da sonst die Stromversorgung des PCI-Busses laut Spezifikation nicht mehr gewährleistet ist.

Die SyncPlate

Die SyncPlate ermöglicht Wordclock-Synchronisation über zwei BNC-Anschlüsse sowie ADAT-Timecode-Synchronisation. Schließen Sie das an der SyncPlate befestigte Kabel mit seinem freien Ende an den entsprechenden Anschluß auf der CreamWare DSP-Karte an (Abb. 2 auf Seite 12). Achten Sie hier bitte auf die Pinbelegung (rotes Kabel an PIN 1 !)

Mit Hilfe der SyncPlate sind Sie in der Lage, Ihre CreamWare DSP-Karte in eine bereits vorhandene, digitale Umgebung zu integrieren (Stichwort: Studio-Clock) sowie über ADAT-Timecode-Sync digitale Bandmaschinen zu synchronisieren. Die Anschlüsse, wie aus Abb. 3 ersichtlich, ermöglichen eine solche Integration bidirektional, so dass die Software beliebig auf Master-/Slave-Konfigurationen angepaßt werden kann.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir von grundlegenden Kenntnissen über digitale Studioteknologie ausgehen müssen und, mit Verweis auf Fachliteratur bzw. die Dokumentationen zu Ihren Geräten, diese hier nicht weiter behandeln.



Sobald die SyncPlate erfolgreich installiert wurde (beachten Sie zur Hardware Installation bitte die Hinweise im Kapitel 'Montageanleitung...', die analog auch so für die SyncPlate gelten), lassen sich die zusätzlichen Funktionen der Wordclock- und ADAT-Synchronisation über den Dialog 'Samplerate Settings' aufrufen. Zur Verwendung der Sync Plate innerhalb der Software benutzen Sie bitte die entsprechenden Modul 'Syncplate source' **oder** 'Syncplate dest' im Verzeichnis ../Hardware Devices.

Wissenswert ist sicherlich noch, dass die Signale, die an ADAT Sync IN und Wordclock Sync IN anliegen direkt auf die entsprechenden OUTs weitergeleitet werden. Detaillierte Informationen entnehmen Sie bitte dem Handbuch zu Ihrem Produkt.

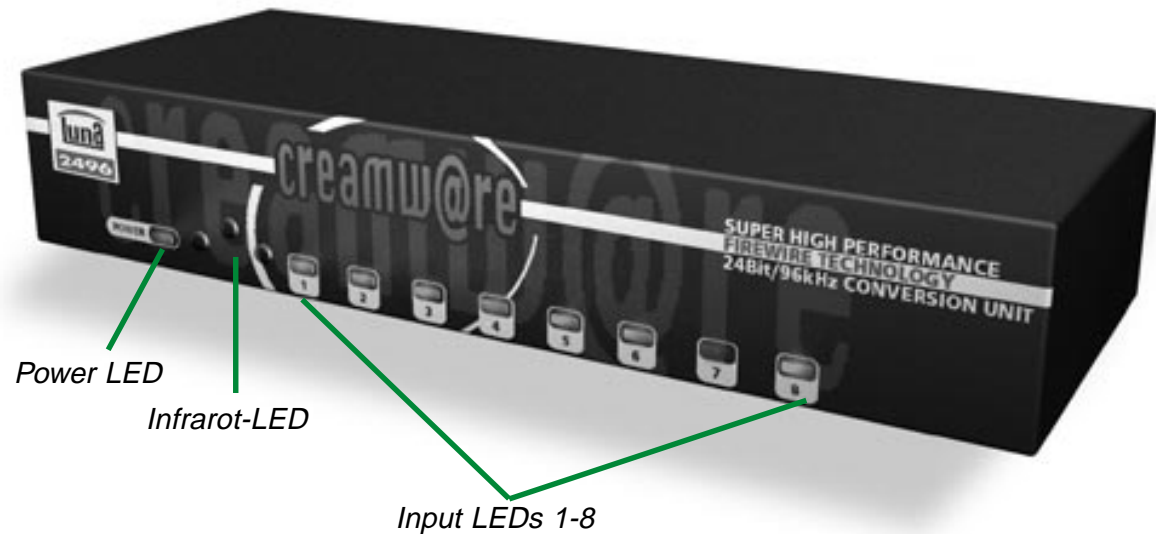
Die Luna 2496 Konverter-Einheit

Verbinden Sie mit dem beiliegenden Kabel den Z-Link-Anschluss der Karte mit dem der Konverter-Einheit. Die Stromversorgung der Konverter-Einheit erfolgt ebenfalls über dieses Kabel.

Falls Sie nicht das beiliegende Z-Link-Kabel verwenden, nutzen Sie bitte ausschliesslich Firewire-Kabel mit einer 6-6er Pinbelegung!

Beachten Sie, dass Z-Link ein eigenständiges Protokoll darstellt, welches nicht zur Benutzung mit anderen Firewire-Komponenten geeignet ist!

Verbinden Sie die 8 Ein- und Ausgänge mit den entsprechenden Anschlüssen Ihrer analogen Geräte.



Anzeigen

Power LED: Ist die Konverter-Einheit mit dem Kabel an den Z-Link-Anschluss der Karte verbunden und wurde das zugehörige Z-Link-Source-Modul in der Software geladen, so leuchtet diese LED grün.

Infrarot-LED: Über diesen Infrarot-Empfänger ist es zukünftig denkbar, Funktionen der Software über eine Infrarot-Fernbedienung zu steuern. Derzeit ist diese Funktion noch nicht implementiert.

Input LEDs 1-8: Diese LEDs zeigen die Stärke des Eingangssignals für jeden Kanal an, wobei sie drei Werte durch unterschiedliche Farben darstellen können:

grün: -60 dBFs

gelb: -12 dBFs

rot: -1 dBFs

Steuern Sie derart aus, dass nach Möglichkeit die LED gelb, aber nicht rot leuchtet.

A16 Ultra

Die **A16 Ultra** ist einer der kompaktesten mehrkanaligen 24Bit / 96kHz AD/DA-Wandler in kompromissloser Audioqualität und steht in der Tradition des erfolgreichen A16 Konverters. Sie verbindet die Eigenschaften, die ihren Vorgänger so beliebt machten, mit der neuesten Audiotechnologie von heute.



Mit der **A16 Ultra** können Sie gleichzeitig 16 Audio-Kanäle von Analog nach Digital und 16 Audio-Kanäle von Digital nach Analog wandeln. Die digitale Anbindung erfolgt mittels zweier ADAT*-Schnittstellen oder zweier Z-Link Interfaces. Ein Erweiterungsschacht für Digital Audio Interfaces ist vorhanden, um eine Anpassung an jegliche zukünftige Studioumgebung zu gewährleisten.

Eine automatische Memory Funktion speichert die aktuellen Einstellungen beim Ausschalten, damit Sie beim nächsten Start bequem weiterarbeiten können.

Nicht nur auf Grund der audiophilen Eigenschaften, sondern auch wegen seiner Variabilität und Erweiterungsfähigkeit wird sich die **A16 Ultra** nahtlos in Ihren professionellen Studioalltag einfügen und bewähren.

Bedienung

Auf der Frontplatte befinden sich der Netzschalter, zwei Taster '**Synchronization**' und '**Sample Rate**' sowie 11 Status-Leuchtdioden (LEDs). Desweiteren befinden sich 16 fünffach segmentierte Aussteuerungsanzeigen auf der Front zum genauen Einpegeln der analogen Eingänge.

Nach dem Einschalten der **A16 Ultra** signalisiert die **grüne Power-LED** die Betriebsbereitschaft des Gerätes.

ADAT-Schnittstelle A und Z-Link A sind für die analogen Kanäle 1-8 zuständig, ADAT Schnittstelle B und Z-Link B sind den analogen Kanälen 9-16 zugeordnet.

Die analogen Ein- und Ausgänge sind voll symmetrisch und können gruppenweise mit 4 Dipschaltern an Profi- bzw. Consumer-Pegel angepasst werden.

Mit dem Taster '**Synchronization**' wird die Abtastfrequenz-Quelle ausgewählt, aus der die **A16 Ultra** ihren Takt beziehen soll. Mit dem Taster '**Sample Rate**' kann die Abtastfrequenz im Master-Modus ausgewählt werden. Im Slave-Modus wird hier die anliegende Abtastfrequenz angezeigt. Der Taster '**Sample Rate**' dient im Slave-Modus als Umschalter zwischen S-Mux und Normalbetrieb. Mit Normalbetrieb werden alle Abtastfrequenzen kleiner 50kHz bezeichnet.

A16 Ultra als Word Clock-Master

Leuchtet die Master LED **grün**, so befindet sich die **A16 Ultra** im Betriebszustand **MASTER**.

Die Abtastfrequenz, mit der die Analog-Digital-Wandler (ADC) und Digital-Analog-Wandler (DAC) arbeiten, wird aus einem hochgenauen internen Taktgenerator gewonnen. Die Abtastrate kann mit dem Taster '**Sample Rate**' auf **32kHz**, **44,1kHz**, **48kHz**, **88,2kHz** oder **96kHz** eingestellt werden. Auf der Rückseite kann die gewählte Abtastfrequenz auf der BNC-Buchse **Word Clock OUT** entnommen und z.B. als Studioclock zur Synchronisation weiterer digitaler Geräte verwendet werden.

Wenn im Masterbetrieb **88,2kHz** oder **96kHz** eingestellt worden ist, werden automatisch die ADAT Schnittstellen auf S-Mux geschaltet. In diesem Fall werden über ADAT A die analogen Kanäle 1-4 und im ADAT B die analogen Kanäle 9-12 übertragen. Ist die optionale ADAT-Aux Platine im Erweiterungsschacht angeschlossen, so werden dort die übrigen Kanäle 5-8 und 13-16 übertragen. Auf der BNC-Buchse **Word Clock OUT** wird dann auch **88,2kHz** bzw. **96kHz** erzeugt.

A16 Ultra als Slave: ADAT und Word Clock

Leuchtet die **ADAT LED grün**, so befindet sich die **A16 Ultra** im Betriebszustand **ADAT-Slave**. Leuchtet die **ADAT LED rot**, so liegt kein gültiges ADAT-Signal an den Eingängen an bzw. das optische Kabel ist nicht eingesteckt.

Leuchtet die **Word Clock LED grün**, so synchronisiert sich die **A16 Ultra** auf den Takt, welcher an der BNC-Buchse **Word Clock IN** anliegt. Ist die **Word Clock LED rot**, ist das Word Clock-Kabel defekt oder das Word Clock-Signal nicht angeschlossen.

Wenn im Slave-Modus die Abtastfrequenz auf den ADAT Eingängen oder dem Word Clock Eingang einen Bereich von **38kHz** bis **50 kHz** annimmt, verhält sich die **A16 Ultra** folgendermaßen:

Da dem ADAT Signal selbst **nicht** entnommen werden kann, ob es sich um echte 48 kHz mit 8 Kanälen handelt oder um ein gemultiplextes Signal von 96 kHz, muss diese Einstellung per Hand vorgenommen werden. Durch Betätigung der Frequenz-Taste kann man nun zwischen S-Mux- und Normalbetrieb hin- und herschalten. Die Frequenz LEDs springen in diesem Beispiel immer zwischen **48 kHz** und **96 kHz** her. Wenn die **96kHz LED leuchtet**, ist die **A16 Ultra** als ADAT Slave mit S-MUX aktiv. Dasselbe Verhalten gilt auch für ein eingehendes ADAT-Signal von 44,1kHz.

Im Unterschied zum ADAT-Signal kann eine anliegende Word Clock selbstverständlich auch **88,2kHz** oder **96kHz** annehmen. In diesem Fall schaltet sich die **A16 Ultra** automatisch in den S-MUX Modus.

A16 Ultra als Z-Link Slave

Leuchtet die **Z-Link LED grün**, so ist die **A16 Ultra** mit einem PC verbunden, der die Kontrolle über die **A16 Ultra** übernimmt. Die Abtastfrequenz wird dann vom PC ausgewählt.

Im **Z-Link Modus** ergibt sich die Möglichkeit, dass nun bis zu 2 ADAT-kompatible Geräte an den optischen Anschlüssen angeschlossen werden können, auf welche der PC nun ohne Umzustecken zugreifen kann. Die Auswahl, ob auf diese Geräte zugegriffen werden kann, wird durch Betätigen der Taste '**Sample Rate**' erreicht: In der Pegelanzeige wird dann für eine kurze Zeit entweder '**ANLG**' bzw. '**ADAT**' dargestellt. Mit **einem einzelnen** Tastendruck wird der aktuelle Zustand angezeigt, mit **zwei kurz aufeinanderfolgenden** Tastendrücken schaltet man zwischen diesen beiden Routing-Möglichkeiten um.

ANLG: bedeutet Normalbetrieb der **A16 Ultra**, wobei zusätzlich die analogen Eingänge vom ADC auch auf die ADAT Out Buchsen geroutet werden, so dass z.B. ein original ADAT-XT als Backup-Medium parallel zu einer Aufnahme mitlaufen gelassen werden kann.

ADAT: bedeutet, dass die **A16 Ultra** nun als Z-Link <-> ADAT Interface geschaltet ist. Dann kann z.B. eine auf Band getätigte Aufnahme in den PC überspielt werden. Die DACs der **A16 Ultra** geben dabei das Z-Link Signal parallel zu den ADAT Outs wieder.

Wenn im Z-Link Betrieb ein Frequenz von **88,2kHz** bzw. **96kHz** gewählt wird, so werden die ADAT Schnittstellen automatisch auf S-MUX umgestellt.

Option

Die **Option LED** ist reserviert für zukünftige Erweiterungen der **A16 Ultra**. Diese LED leuchtet nur dann, wenn eine Schnittstelle wie z.B. ein USB2 Interface im Erweiterungsschacht der **A16 Ultra** angebracht ist.

Name	oben	unten	Bedeutung
IN-A	Profi (+4dBu)	Consumer (-10dBv)	Pegel (Gain) für Eingänge Gruppe A
IN-B	Profi (+4dBu)	Consumer (-10dBv)	Pegel (Gain) für Eingänge Gruppe B
OUT-A	Profi (+4dBu)	Consumer (-10dBv)	Pegel (Output) für Ausgänge Gruppe A
OUT-B	Profi (+4dBu)	Consumer (-10dBv)	Pegel (Output) für Ausgänge Gruppe B
OPT-A			für Erweiterung reserviert
OPT-B			für Erweiterung reserviert

Pegel

Die **A16 Ultra** ist mit symmetrischen Ein- und Ausgängen bestückt. In Kombination mit den DIP-Schaltern auf der Rückseite des Gerätes kann die **A16 Ultra** an unterschiedliche Normen angepaßt werden. Die Eingangsempfindlichkeit kann gruppenweise für die analogen Eingänge auf einen Nominalpegel von **-10dBv** und **+4dBu** eingestellt werden. Das gleiche gilt auch für die analogen Ausgänge.

Die DIP-Schalter sind wie folgt belegt:

Da bei allen AD/DA-Wandlern die entscheidende Grenze durch den größten darstellbaren Zahlenwert bestimmt ist, wird bei der Aussteuerungsanzeige mit **0 dB** die maximale Austeuerungsgrenze gekennzeichnet. Diese Grenze wird mit **0dBFS** (Full Scale) bezeichnet und bedeutet, dass die analoge Eingangsspannung gerade noch keinen Überlauf im Zahlenbereich erzeugt. Aus praktischen Gründen wird die **rote** LED aber schon bei einem Pegel von **-0,5dBFS** eingeschaltet, um rechtzeitig vor einer Übersteuerung zu warnen.

Bei allen digitalen Systemen ist man bestrebt, möglichst viele "Bits" auszunutzen, um einen großen Störspannungsabstand zu erreichen. (1 Bit entspricht ca. 6dB).

Die Aussteuerung der 16 Eingänge wird mit einer Peak-Anzeige pro Kanal mit je 5 LEDs dargestellt. Zur deutlicheren Ablesbarkeit besitzen die **gelbe** und **rote LED** eine Peak-Hold-Funktion.

Die Pegelstufen der LEDs sind **-60dBFS; -12dBFS; -6dBFS; -3dBFS** und **-0,5dBFS**.

Als Anhaltspunkt für eine optimale Aufnahme sollte die **rote LED** bei der Aufnahme nicht bzw. ganz selten aufleuchten, da diese Anzeige sehr nahe an der digitalen Aussteuergrenze liegt.

Es werden dann alle verfügbaren Bits ausgenutzt und der Störspannungsabstand ist am grössten.

Allgemeine Hinweise / Trouble shooting

Mute-Funktion

Eine wesentliche Funktion für einen studiotauglichen Digital/Analog-Wandler ist die Fähigkeit, rechtzeitig stumm zu schalten, wenn der digitale Datenstrom einen Fehler beinhaltet. Dies kann in der Praxis schnell geschehen, wenn aus Versehen mehr als ein Gerät im Verbund als Master definiert ist. In diesem Fall sind insbesondere die hochwertigen Abhörlautsprecher gefährdet. Digital erzeugtes Krachen verursacht hochenergetische Impulse, die schnell zur Zerstörung eines Lautsprechers führen können.

Die **A16 Ultra** mutet den Signaleingang allerdings nur, wenn das Eingangssignal eine falsche Frequenz hat. Ist das Eingangssignal dagegen von einer nicht gesyncten Quelle, wird nicht gemutet, sondern das Eingangssignal wiedergegeben. Da die **A16 Ultra** am Eingang jede Phasenlage unterstützt, kommt es nur zu gelegentlichen Knacksern, wenn ein Sample eingefügt / weggelassen wird.

Dies kann dann vorkommen, wenn sowohl die **A16 Ultra** als auch der angeschlossene PC gleichzeitig auf Master stehen.

Alle LEDs die mit dem Taster '**Synchronization**' bedient werden können, sind zweifarbig. **Grün** bedeutet, dass das zur Synchronisation anliegende Signal in Ordnung ist und die High Jitter Toleranz - Low Jitter PLL sich im Lock befindet. Leuchtet die LED **rot**, so liegt im allgemeinen ein Fehlerfall in der Beschaltung der digitalen Anschlüsse vor.

S-MUX

Das ADAT-Signal, so wie es von Alesis definiert wurde, ist nur für Abtastfrequenzen zwischen ca. **37 kHz** und **50kHz** definiert. Um trotzdem über das optische Kabel auch **96kHz** Datenströme übertragen zu können, hat man die 8 Kanäle zu 4 Paaren à zwei Wörter zusammengefasst. Dieser Übertragungsmodus wird als S-MUX bezeichnet. Leider wird diese Tatsache nicht im digitalen Datenstrom gekennzeichnet und führt dazu, dass der Anwender den Übertragungsmodus aktiv und bewusst auswählen muss.

Bei fehlerhaftem Einschalten von S-MUX können ungewollte hochfrequente Signale entstehen. Aus diesem Grund wird der S-MUX-Modus beim Wechsel der Sync-Quelle oder der Quellenfrequenz immer ausgeschaltet.

Was passiert also, wenn der Übertragungsmodus und die Abtastfrequenzen nicht passend gewählt wurden?

- Quelle normal z.B 44,1kHz, A16 Ultra S-MUX 88,2 kHz:

Es werden immer zwei Kanäle "gemischt" und es entstehen Spiegelfrequenzen im Bereich **22-44kHz** bzw. **24-48kHz**, die evtl. den Hochtönern eines Abhörsystems gefährlich werden könnten.

- Quelle S-MUX z.B 96 kHz, A16 Ultra normal 48 kHz:

Es wird ein Kanal auf zwei Kanäle "verteilt". Die Frequenzen oberhalb von **22kHz** bzw. **24kHz** werden als Spiegelfrequenzen in den hörbaren Bereich abgebildet (Aliasing). Bei normalem Audiomaterial ist dieser Effekt aber kaum hörbar, da der Pegel der hohen Frequenzen niedrig ist.

Synchronisation

ADAT Ins können in beliebiger Phasenlage zur Word Clock vom Gerät liegen, wobei auch alle Geräte eine andere Verschiebung haben können.

Damit die beiden Gruppen A und B phasenrichtig wiedergegeben werden, muß der Start aller empfangenen ADAT Signale um **+/- 25%** einer Word Clock zum Referenztakt liegen (intern oder Sync-Quelle). Ist die Phasenverschiebung größer, wird das Signal zwar noch richtig empfangen, aber es könnte eine Verschiebung um ein Sample entstehen.

Beim Betrieb mit CreamWare-Karten ist natürlich gewährleistet, dass alle ADAT-Ausgänge, auch diejenigen eines Mehrkarten Systems, immer gleichphasig sind!

Autosynchronisation

Wenn an der ADAT A / Z-Link A Schnittstelle ein Signal anliegt, wird immer auf dieses Signal synchronisiert, egal ob auch an Schnittstelle B ein Signal vorhanden ist. Wird in Schnittstelle A kein Signal detektiert, aber in Schnittstelle B, so wird automatisch auf dieses Signal synchronisiert.

Z-Link

Wenn nur ein Z-Link angeschlossen ist, bleibt die andere Hälfte des Wandlers im ADAT Modus. Da der Wandler seinen Takt im Z-Link Modus immer aus dem Z-Link Datenstrom gewinnt, **muss** das an ADAT angeschlossene Gerät zur **A16 Ultra geslaved** werden.

Die beiden Z-Link-Buchsen müssen mit phasengleichen Signalen betrieben werden.

Bei einem Verbundsystem von mehreren Creamware-Karten in einem Rechner ist durch die STD-M-Synchronisation sichergestellt, dass alle Z-Link Buchsen aller Karten gleichphasig sind.

Sind die beiden Z-Link Ströme nicht phasengleich, wird das ganze Gerät gemutet.

Analoge Pinbelegung

Die Klinkenbuchsen der analogen Ein- und Ausgänge sind folgendermaßen belegt:

Hot(+) ist Tip(Spitze) und Cold(-) ist Ring

(siehe nachfolgende Tabelle 'Ein- und Ausgänge')

Spannungsversorgung

Die **A16 Ultra** wird mit dem zugehörigen Steckernetzteil ausgeliefert und sollte ausschließlich damit betrieben werden.

Die **grüne Power-Leuchtdiode** signalisiert die Betriebsbereitschaft der **A16 Ultra**. Leuchtet sie **nicht**, so ist die Spannungsversorgung des Netztesles zu überprüfen. Innerhalb der **A16 Ultra** befinden sich keine Sicherungen, die durch den Benutzer im Fehlerfall gewechselt werden müssen. Die **A16 Ultra** ist intern gegen thermische und elektrische Überlastung geschützt und schaltet sich selbsttätig im Fehlerfall aus. Wird die Ursache beseitigt, schaltet sich die **A16 Ultra** automatisch wieder ein.

Ein- und Ausgänge

Zur Vermeidung von Brummschleifen sollte die Erdfreie-Verdrahtung benutzt werden. Wir empfehlen zur bestmöglichen AD/DA-Qualität die symmetrische Verdrahtung und die A 16 Ultra-Einstellung auf +4dBu.

Symmetrischer Ausgang auf symmetrischen Eingang (Erdfrei):

symmetrischer Ausgang		Leitung	Polung	symmetrischer Eingang	
Klinkenstecker (stereo)	XLR			Klinkenstecker (stereo)	XLR
Schaft	Pin 1	Schirm	GND	nicht angeschlossen	nicht angeschlossen
Spitze	Pin 2	Leitung 1	+	Spitze	Pin 2
Ring	Pin 3	Leitung 2	-	Ring	Pin 3

Symmetrischer Ausgang auf symmetrischen Eingang:

symmetrischer Ausgang		Leitung	Polung	symmetrischer Eingang	
Klinkenstecker (stereo)	XLR			Klinkenstecker (stereo)	XLR
Schaft	Pin 1	Schirm	GND	Schaft	Pin 1
Spitze	Pin 2	Leitung 1	+	Spitze	Pin 2
Ring	Pin 3	Leitung 2	-	Ring	Pin 3

Unsymmetrischer Ausgang auf symmetrischen Eingang (Erdfrei):

unsymmetrischer Ausgang		Leitung	Polung	symmetrischer Eingang	
Klinkenstecker (mono)				XLR	Klinkenstecker (stereo)
		Schirm	GND	Pin 1	Schaft
Spitze		Leitung 1	+	Pin 2	Spitze
Schaft		Leitung 2	-	Pin 3	Ring

Unsymmetrischer Ausgang auf symmetrischen Eingang:

unsymmetrischer Ausgang		Leitung	Polung	symmetrischer Eingang	
Klinkenstecker (mono)				XLR	Klinkenstecker (stereo)
		Schirm	GND	Pin 1 (Brücke zu Pin 3)	Schaft (Brücke zum Ring)
Spitze		Leitung 1	+	Pin 2	Spitze
Schaft		Leitung 2	-	Pin 3 (Brücke zu Pin 1)	Ring (Brücke zum Schaft)

Symmetrischer Ausgang auf unsymmetrischen Eingang (Erdfrei):

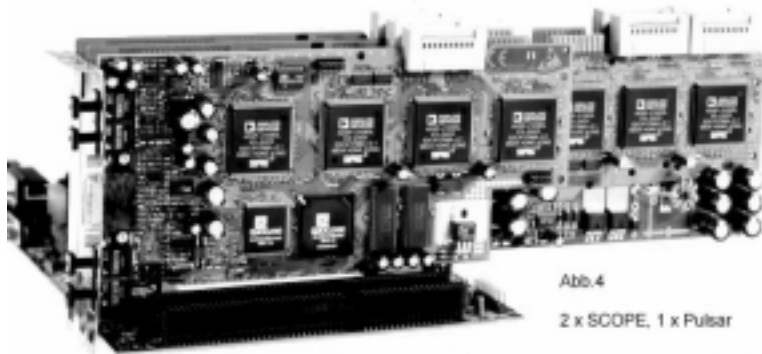
symmetrischer Ausgang		Leitung	Polung	unsymmetrischer Eingang	
Klinkenstecker (stereo)	XLR			Klinkenstecker (mono)	
Schaft	Pin 1	Schirm	GND		
Spitze	Pin 2	Leitung 1	+	Spitze	
Ring	Pin 3	Leitung 2	-	Schaft	

Symmetrischer Ausgang auf unsymmetrischen Eingang:

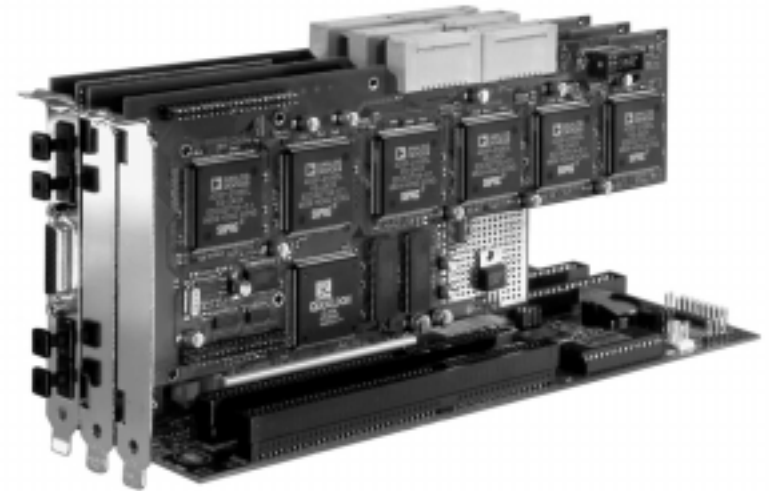
symmetrischer Ausgang		Leitung	Polung	unsymmetrischer Eingang	
Klinkenstecker (stereo)	XLR			Klinkenstecker (mono)	
Schaft	Pin 1	Schirm	GND	Schaft	
Spitze	Pin 2	Leitung 1	+	Spitze	
Ring	Pin 3	Leitung 2	-		

Kaskadierung mehrerer S/TDM Bus-kompatibler Karten

Sie können über den von CreamWare entwickelten S/TDM Bus mehrere CreamWare DSP- Karten, die über den S/TDM Bus verfügen, kaskadieren und somit die Rechenleistung und/oder die Ein-und Ausgänge Ihres Systems erweitern. Sie brauchen hierzu lediglich das (die) mit den Erweiterungskarten gelieferte(n) Kabel zur Verbindung der S/TDM Bus-Anschlüsse, die sich auf jeder CreamWare DSP-Karte befinden (s. Abb. 4).



Da sich die CreamWare DSP- Karten sogar Interrupts teilen können, gestaltet sich die Installation weiterer Karten als denkbar einfach. Sie müssen Windows lediglich den der Hardware entsprechenden Treiber zur Verfügung stellen, welcher grundsätzlich jeder Software beiliegt. Näheres dazu im Kapitel Software-Installation.



1x Pulsar2 + 2xPulsar2-SRB



Der Verbund mehrerer CreamWare DSP-Karten in einem Computer über den S/TDM Bus

(Pulsar I, II und XTC-, SCOPE- (SRBs), Luna II (Elektra, PowerSampler))

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Informationen, die Sie benötigen, um eine Kombination der verschiedensten Karten unserer DSP-Familie, bestehend aus Pulsar, Pulsar II, Pulsar XTC, SCOPE, deren SRB-Varianten sowie Luna II (PowerSampler/Elektra) in einem Rechner herzustellen, und ohne große Umstände schnell in Betrieb zu nehmen.

Eigentlich ist alles ganz einfach: freie PCI-Steckplätze suchen, Karte(n) hineinstecken, das oder die S/TDM-Verbinder-Kabel auf die entsprechenden Anschlüsse der Karten stecken, Treiber installieren und schon sind die 'neuen' DSPs und I/Os in der entsprechenden Software verfügbar. Genau so sollte es sein und in fast allen Fällen dauert, bei bereits installierter Software, der Aufbau eines Mehrkarten-Systems nicht länger als 10 Minuten.

Aufgrund der großen Vielfalt unserer DSP-Karten und den enorm flexiblen Variationsmöglichkeiten in der Kombination der unterschiedlichen Karten (*) sei Ihnen hiermit ein kleiner Leitfaden an die Hand gegeben, um schnellstmöglich zum Ziel zu gelangen - Kreativ arbeiten!

* = wir sprechen derzeit von 5 verschiedenen Karten, die sich in 3er Kombinationen fast alle miteinander sinnvoll verbinden lassen:

Pulsar I (in der Standard- und Plus-Variante)

Pulsar I SRB

Pulsar II (4 verschiedene I/O Varianten + SRB, auch Pulsar XTC)

SCOPE (4 verschiedene I/O Varianten + SRB)

Luna II (=PowerSampler/Elektra)


Falls Sie bereits Besitzer einer oder mehrerer CreamWare DSP-Karten sind, so benötigen Sie spezielle Kabel zur Verbindung der Karten über den S/TDM Bus-Connector. Erkundigen Sie sich dazu bitte bei Ihrem Händler oder bei uns.


Stecken Sie das Kabel einfach unter Beachtung der Installationsanleitung und wie aus unten stehenden Abbildungen ersichtlich, fest auf die entsprechenden Anschlüsse auf den Boards auf.

Beachten Sie bitte Folgendes:

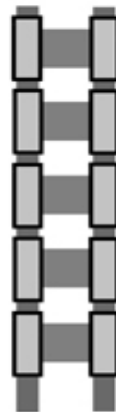
- 1. Es sollten maximal 3 Karten mit einem STDM-Kabel verbunden sein.**
- 2. Es müssen alle Karten eine direkte Verbindung zu allen anderen Karten haben.**
- 3. Verwenden Sie möglichst die 'mittleren' PCI Slots um IRQ- Sharing mit anderen Karten zu vermeiden. Die CreamWare DSP-Karten können sich durchaus einen IRQ miteinander teilen, jedoch sollten andere PCI-Karten möglichst nicht einen gleichen IRQ verwenden wie eine CreamWare DSP-Karte.**
- 4. Achten Sie auf gute Durchlüftung bzw. besorgen Sie sich bei dem Einsatz von mehr als einer CreamWare DSP-Karte einen zusätzlichen Lüfter!!**
- 5. Beim Einsatz von 2 DSP-Karten verbinden Sie diese über die äussersten S/TDM-Verbinder-Stecker und lassen Sie den mittleren Stecker frei.**

In folgenden Abbildungen sehen Sie wie die gängigsten Hardware-Kombinationen zu verbinden sind.

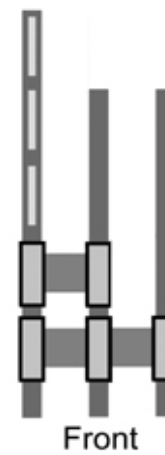
 = S/TDM connector cable

 = Board

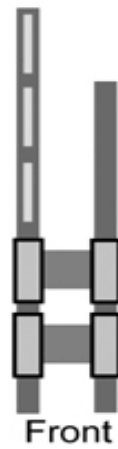
2 x SCOPE



SCOPE + Pulsar2 + Pulsar1



SCOPE + Pulsar2



SCOPE + Pulsar1



Falsch!



Anm.: In obigen Abbildungen kann 'Pulsar1' auch gleichbedeutend sein mit Luna II (=PowerSampler/Elektra)- oder 'Pulsar SRB'- Hardware. Pulsar2 kann auch Pulsar2 SRB oder Pulsar XTC sein und SCOPE kann SCOPE SRB Hardware sein.

Wenn Sie zu einem bestehenden CreamWare DSP-Karten- System eine weitere DSP-Karte hinzufügen, so kann sich die Reihenfolge, in der das Mainboard und die Software (!) die Hardware erkennen, ändern, was Sie daran sehen, dass beim Start der Software nun andere Hardware-Module im 'Default Projekt' vorhanden sind als Sie es gewohnt waren (z.B. SCOPE Analog source/dest, SCOPE Midi A source/dest etc **statt** Pulsar Analog source/dest, Pulsar Midi source/dest).

Je nachdem welche Karte Ihre 'Haupt-Karte' ist, erstellen Sie sich bitte ein entsprechendes 'Default Project' mit den jeweiligen Hardware-Modulen (z.B. SCOPE Analog source/dest für die analogen Ein- und Ausgänge der SCOPE-Hardware). Details zum Erstellen des 'Default Project' entnehmen Sie bitte dem Handbuch.

Nach Einbau einer zusätzlichen CreamWare DSP-Karte kann es daher beim Start der Software dazu kommen, dass ein Registrationsdialog (**Registration of ...**) erscheint. Bitte markieren Sie im Feld "Hardware Serial No" die DSP-Karte und geben Sie den zu der Karte abgefragten, passenden "**Activation Key**" (zu finden in der Installationsanleitung oder auf der Rückseite der Hardware) in das Feld 'Activation Key' ein und drücken Sie 'save key'.

Generell ist zu empfehlen, dass jene DSP-Karte mit den meisten DSPs die 'erste' 'Haupt-Karte' ist. Insbesondere bei SCOPE /SP ist dies sehr wichtig, da sich z.B. die /SP Mixer nach dem Laden auf die 15 DSPs der SCOPE-Karte 'verteilen'. Wäre eine Pulsar II-Karte in diesem Beispiel die 'erste' Karte, so kann es z.B. zu Phasenproblemen kommen. Falls Sie also in einer solchen Kombination von SCOPE /SP-Software mit SCOPE- und Pulsar II- Hardware die Pulsar II- I/Os im 'Default Project' sehen, so müssen Sie die Reihenfolge wie folgt ändern:

- Schliessen Sie das Programm und auch das kleine Icon in der Taskleiste (rechte Maustaste-> close ..., Windows) bzw. führen Sie beim MAC das Programm 'SFP Stop' aus, welches Sie in dem Ordner (SFP):App:Bin finden.

- Öffnen Sie die Datei CSET.INI im Programmordner ..\App\Bin mit einem Texteditor (beim MAC müssen Sie die Datei wahrscheinlich nach CSET.TXT umbenennen).

- Ergänzen Sie folgenden Eintrag:

```
[board0]  
boardid=1
```

```
[board1]  
boardid=0
```

- speichern Sie Datei (und benennen Sie sie um zu CSET.INI falls Sie auf dem MAC arbeiten)

- Nach SFP Start sollten Sie nun die SCOPE Hardware IOs sehen.

Obiges Beispiel gilt für 2 Karten der neueren Generation. Haben Sie ein Mischsystem aus einem 'alten' Pulsar I oder Pulsar I SRB und SCOPE, Pulsar II, Pulsar XTC oder Luna II, so müssen Sie ebenfalls den Eintrag

```
[HW]  
numboards=2
```

für 2 Karten hinzufügen (numboards=3 für 3 Karten).

Falls Sie mehr als 2 Karten haben und mit der 'Vertauschung' oder generell mit Mehrkartensystemen Probleme haben, so zögern Sie nicht, sich bei unserem Support mit einer genauen Beschreibung Ihrer Systemumgebung zu melden. Dies gilt auch für den Fall, wenn Sie einem System mit drei Karten noch ein weiteres hinzufügen wollen, erkundigen Sie sich bitte hierzu zunächst bei uns nach einer entsprechenden Unterstützung.

Doch nun Viel Spaß und Erfolg mit mächtig DSP Power!

Montageanleitung optionaler I/O-Plates - 24ADAT, "Classic 20" I/O Plate, PLUS Plate, Z-Link Plate

Bitte nehmen Sie sich einen Moment und beachten Sie die folgenden Hinweise. Der Einbau der Hardware ist unproblematisch. Sie benötigen lediglich einen kleinen Kreuz- und einen Schlitzschraubendreher.

Hardware-Installation

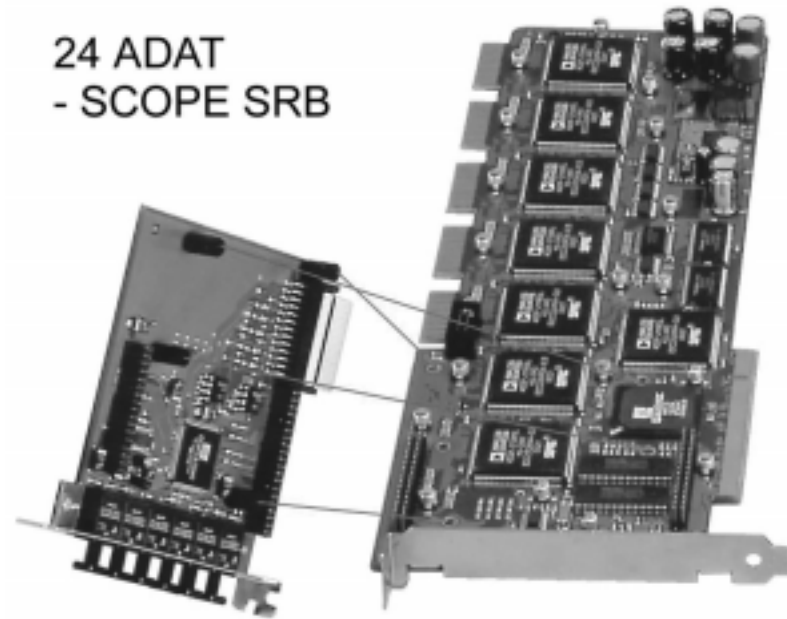
- 1) Entfernen Sie zunächst das Netzanschlußkabel und öffnen Sie das Gehäuse Ihres Rechners.
- 2) Befreien Sie sich von elektrostatischer Aufladung, indem Sie kurz eine Masse berühren, z.B. metallische Körper (Heizung u.ä). Benutzen Sie hierzu **NICHT** die "Erde der Stromkabel/Steckdose", da ansonsten die Gefahr eines Stromschlages besteht.
- 3) Entnehmen Sie das CreamWare-DSP-Board, welches Sie mit der I/O-Plate bestücken möchten, vorsichtig dem Rechner (Pulsar XTC, Pulsar II SRB oder SCOPE SRB).
- 4) Entfernen Sie das sogenannte "Slotblech" an diesem Board mit Hilfe eines Schlitzschraubendrehers.
- 5) Entnehmen Sie die I/O-Plate vorsichtig der Verpackung. Bitte berühren Sie dabei **NICHT** die Kontaktflächen der Hardware.
- 6) Setzen Sie die I/O-Plate bitte vorsichtig und zielgenau, wie aus den untenstehenden Abbildungen ersichtlich, auf die entsprechenden Einpassungen des DSP-Boards. Drücken Sie sie anschließend in die richtige Position, bis Sie genügend Widerstand verspüren, so dass die I/O-Plate fest und gerade in den Einpassungen sitzt.
- 7) Befestigen Sie die I/O-Plate mit den der Verpackung beiliegenden Schrauben an der DSP-Hardware, indem Sie mit einem Kreuzschlitzschraubendreher die Schrauben vorsichtig in die entsprechenden Löcher auf der I/O-Plate abgewandten Seite des DSP-Boards eindrehen. (Achtung: Bitte nicht verkanten!)
- 8) Falls man an die Z-Link Plate eine oder zwei Luna 2496 IO Box(en) anschließen möchte, so verbinden Sie den Floppy-stecker ("Floppy Disk Drive Power Connector" im Bild auf Seite 17) mit dem entsprechenden Gegenstück des PC-Netzteils, da sonst die Stromversorgung des PCI-Busses laut Spezifikation nicht mehr gewährleistet ist.

9) Setzen Sie das DSP-Board nun wieder in den PCI-Slot des Rechners und befestigen Sie es mit Hilfe der aus 3.) entfernten Schraube.

10) Verschrauben Sie den Gehäusedeckel der Computers wieder mit dem Gehäuse, und schließen Sie das Netzkabel wieder an.

Nach dem Start der Software haben Sie nun Zugriff auf die neuen Ein- und Ausgänge der Hardware, indem Sie die entsprechenden Module aus dem 'Hardware Devices'- oder 'Hardware IOs'-Verzeichnis benutzen.

Bitte überprüfen Sie nach der Montage zur Sicherheit nochmals den korrekten Sitz aller Stecker und Anschlüsse!



Montageanleitung für optionale Luna ADAT Expansion (3 DSP Boards)

Bitte nehmen Sie sich einen Moment und beachten Sie die folgenden Hinweise. Der Einbau der Hardware ist unproblematisch. Sie benötigen lediglich einen kleinen Kreuzschlitzschraubendreher.

Hardware-Installation

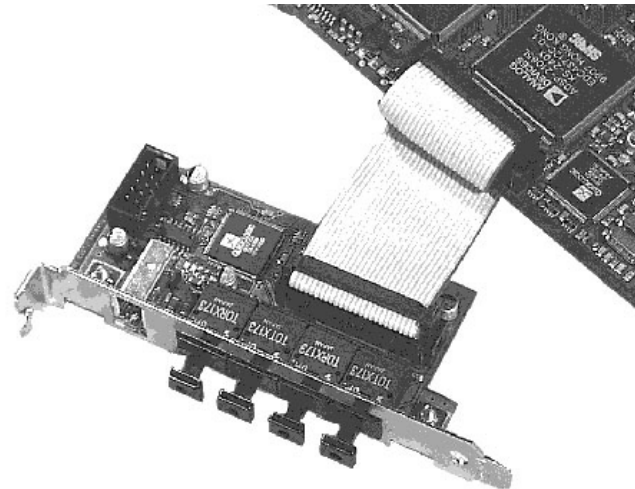
- 1) Entfernen Sie zunächst das Netzanschlußkabel und öffnen Sie das Gehäuse Ihres Rechners.
- 2) Befreien Sie sich von elektrostatischer Aufladung, indem Sie kurz eine Masse berühren, z.B. metallische Körper (Heizung u.ä). Benutzen Sie hierzu **NICHT** die "Erde der Stromkabel/Steckdose", da ansonsten die Gefahr eines Stromschlages besteht.
- 3) Entnehmen Sie das CreamWare-3 DSP-Board, welches Sie mit der Luna ADAT Expansion bestücken möchten, vorsichtig dem Rechner.
- 4) Entnehmen Sie die Luna ADAT Expansion vorsichtig der Verpackung. Bitte berühren Sie dabei **NICHT** die Kontaktflächen der Hardware.
- 5) Setzen Sie das Kabel der Luna ADAT Expansion bitte vorsichtig und zielgenau auf die entsprechenden Einpassungen des DSP-Boards. Drücken Sie sie anschließend in die richtige Position, bis Sie genügend Widerstand verspüren, so dass das Kabel der Luna ADAT Expansion fest und gerade in der Einpassung sitzt (s. Abbildung nächste Seite und Seite 18).
- 6) Falls man jeweils an das 3 DSP-Board und an die Luna ADAT Expansion eine Luna 2496 IO Box anschließen möchte, so verbinden Sie den Floppystecker ("Floppy Disk Drive Power Connector" im Bild auf Seite 18) mit dem entsprechenden Gegenstück des PC-Netzteils, da sonst die Stromversorgung des PCI-Busses laut Spezifikation nicht mehr gewährleistet ist.
- 7) Befestigen Sie die Luna ADAT Expansion an einem freien Schlitz an der Rückseite ihres Rechners (Achtung: Bitte nicht verkanten!).

8) Setzen Sie das DSP-Board nun wieder in den PCI-Slot des Rechners und befestigen Sie es mit Hilfe der aus 3.) entfernten Schraube.

9) Verschrauben Sie den Gehäusedeckel der Computers wieder mit dem Gehäuse, und schließen Sie das Netzkabel wieder an.

Nach dem Start der Software haben Sie nun Zugriff auf die neuen Ein- und Ausgänge der Hardware, indem Sie die entsprechenden Module aus dem 'Hardware Devices'- oder 'Hardware IOs'-Verzeichnis benutzen.

Bitte überprüfen Sie nach der Montage zur Sicherheit nochmals den korrekten Sitz aller Stecker und Anschlüsse!



Hardware Installation (PC+Mac)

Die **Installation** der CreamWare DSP-Karte ist dank Plug-and-Play in wenigen Minuten erledigt.

Bitte beachten Sie die Hinweise zur Kaskadierung mehrerer DSP-Karten in der gedruckten Anleitung, falls Sie mehr als eine CreamWare DSP-Karte benutzen!

1.) Entfernen Sie zunächst das Netzanschlußkabel und öffnen Sie das Gehäuse Ihres Rechners.

2.) Suchen Sie einen freien PCI-Steckplatz (idealerweise wählen Sie bitte einen der mittleren Steckplätze).

3.) Entfernen Sie das sogenannte "Slotblech" für den Steckplatz, den Sie gewählt haben.

4.) Befreien Sie sich von elektrostatischer Aufladung, indem Sie kurz eine Masse berühren, z.B. metallische Körper (Heizung u.ä.). Benutzen Sie hierzu **NICHT** die "Erde der Stromkabel/Steckdose", da ansonsten die Gefahr eines Stromschlages besteht.

Installation

5.) Entnehmen Sie die CreamWare DSP-Karte vorsichtig der Verpackung, fassen Sie die Hardware **NIE** an den goldenen Kontaktflächen (PCI/S/TDM Bus) an!

6.) Setzen Sie die CreamWare DSP-Karte bitte **vorsichtig** in den ausgewählten PCI-Slot ein, und drücken Sie es anschließend von oben fest in den Slot.

7.) Befestigen Sie das Blech der Karte mit der in Schritt 3.) entfernten Schraube am Gehäuse.

8.) Verschrauben Sie den Gehäusedeckel wieder mit dem Gehäuse, und schließen Sie das Netzkabel wieder an.

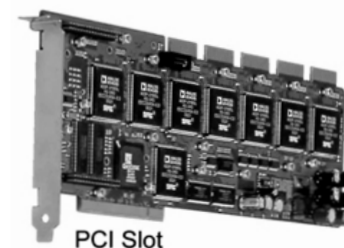
Pulsar II (auch CUTmaster Pro) und SCOPE:

9.) Verbinden Sie die sog. "Kabelpeitsche" und die optischen Kabel mit den entsprechenden Anschlüssen auf dem Board sowie mit Ihren Audio/MIDI-Ein- und -Ausgängen.

Luna II (PowerSampler/Elektra/CUTmaster):

9.) Verbinden Sie nun die mitgelieferten Adapter (Mini-DIN/MIDI) und einen handelsüblichen Stereo-Miniklinke/Chinch-Adapter (*) mit den entsprechenden Anschlüssen der Luna II-Karte.

Die Hardware-Installationen der SyncPlate und der Luna ADAT Expansion entnehmen Sie bitte den vorherigen Beschreibungen.



(*) nicht im Lieferumfang enthalten

Installation der Treiberdateien (Windows 95/98/ME/W2000/XP/*)

Anmerkung: Im Folgenden ist von "CreamWare DSP-Karten" die Rede, gemeint sind damit natürlich Ihre jeweiligen Karten (SCOPE, Pulsar II, Pulsar XTC, Luna II, SRBs).

Die Installation der Software und des Treibers unter Windows 95/ME/W2000/XP verläuft im wesentlichen genau wie hier beschrieben unter Windows 98, jedoch können je nach Version einige Dialoge geringfügig abweichen.

Beachten Sie, dass Sie bei einer Windows 2000- oder Windows XP-Installation **Administrator-Rechte** besitzen müssen!

1. Starten Sie Ihren Rechner.

2. Windows wird beim Hochfahren erkennen, dass eine neue Hardwarekomponente installiert wurde. Die CreamWare DSP-Karte wird zunächst als "**PCI Multimedia Device**" identifiziert.

3. Der "Hardware-Assistent" wird automatisch gestartet. Drücken Sie "**Weiter**".

4. Der Hardware-Assistent fragt Sie, wie Sie vorgehen wollen. Wählen Sie die Option "**Eine Liste der Treiber in einem bestimmten Verzeichnis anzeigen**", und drücken Sie "**Weiter**".

5. Es erscheint eine Liste möglicher Hardware-Klassen. Markieren Sie "**Audio-, Video- und Gamecontroller**", und drücken Sie auf "**Weiter**".

6. Sie werden aufgefordert, einen Hersteller und ein Modell auszuwählen. Legen Sie jedoch statt dessen die CD mit der CreamWare-Software in Ihr CD-Laufwerk ein, und drücken Sie auf "**Diskette**".

7. Im folgenden Dialog "**Von Diskette installieren**" drücken Sie auf **Durchsuchen**, da sich die CreamWare-Software ja auf einer CD befindet.

8. Im Fenster "**Öffnen**" wählen Sie nun unter **Laufwerk** Ihr CD-ROM-Laufwerk aus. Wechseln Sie in den Ordner "**Driver**". Sie sehen dort nun zwei Ordner, je nach verwendetem Betriebssystem wählen Sie nun den Ordner:

"**Win2k**" für Windows 2000 oder Windows XP

"**Win9x**" für Windows 95/98/ME.

Darauf erscheint eine Liste mit **INF-Dateien**, markieren Sie hier für:

Windows 2000/Windows XP:
"**scopewdm.inf**" (alle Karten)

Windows 95/98/ME: "**scope.inf**"
(SCOPE Karten)

"**pulsar2.inf**" (Pulsar2 Karten)

"**pulsar.inf**" (Pulsar1 Karten)

"**elupo.inf**" (Luna Karte)

und bestätigen Sie mit "**OK**".

9. Nun befinden Sie sich wieder im Dialog "**Von Diskette installieren**", in dem nun jedoch der Pfad zu Ihrem CD-Laufwerk eingetragen ist. Drücken Sie "**OK**".

10. Im anschließenden Fenster "**Gerät wählen**" sollte die entsprechende CreamWare DSP-Karte bereits markiert sein. Bestätigen Sie nur mit "**OK**".

11. Der Hardware-Assistent teilt Ihnen mit, dass nun die Treiber für die entsprechende CreamWare DSP-Karte installiert werden können. Drücken Sie einfach "**Weiter**".

12. Nun werden die Dateien installiert. Eventuell wird Windows zudem seine Treiberdatenbank aktualisieren.

13. Letztlich teilt der Hardware-Assistent mit, dass die entsprechende CreamWare DSP-Karte installiert wurde. Schließen Sie die Treiberinstallation mit "**Fertig stellen**" ab.

14. Damit der Treiber erstmals geladen werden kann, muß Windows neu gestartet werden. Beantworten Sie also die entsprechende Frage mit "**Ja**".

15. Nach dem Neustart von Windows sollten Sie im Gerätemanager (**Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung -> System -> Gerätemanager**) überprüfen, ob die Hardware einwandfrei und ohne Konflikte eingebunden wurde. Doppelklicken Sie im Gerätemanager auf "**Audio-, Video- und Gamecontroller**", worauf darunter die entsprechende CreamWare DSP-Karte sichtbar wird.

Ist alles in Ordnung, so ist die CreamWare DSP-Karte weder mit einem **gelben Ausrufezeichen** noch einem **roten Kreuz** versehen. Doppelklicken Sie auf die CreamWare DSP-Karte, so sollte im darauf erscheinenden Eigenschaften-Dialog unter **Gerätestatus** stehen, dass die CreamWare DSP-Karte betriebsbereit ist.

Ist dies nicht der Fall so überprüfen Sie bitte die Hinweise im "Support"- Kapitel auf der CD.

Installation der SFP-Software (PC)

Die Installation der Software erfolgt bequem durch ein Setup-Utility direkt unter Windows.

Folgen Sie einfach den Anweisungen, es ist allerdings möglich, dass die hier beschriebenen Schritte leicht von der tatsächlichen Installation abweichen. Ziehen Sie hierzu evtl. bitte vor der Installation die Liesmich-Datei mit 'Last Minute Informationen' im Hauptverzeichnis der CD zu Rate.

Führen Sie zur Installation die folgenden Schritte durch:

1.) Legen Sie die Software-CD in Ihr CD-Laufwerk ein.

2.) Schließen Sie alle weiteren Programme.

3.) Wechseln Sie im Windows Explorer zu Ihrem CD-Laufwerk und starten Sie durch einen Doppelklick das **Setup**-Programm im Stammverzeichnis der CD.



(Alternativ dazu können Sie auch unter **Start -> Ausführen** bei **Öffnen** die Zeile **<Ihr CD-Laufwerksbuchstabe> :\\setup.exe** eingeben und mit **OK** bestätigen.)

4.) Wählen Sie im "Willkommen..."-Fenster zunächst die **Sprache** des Installationsassistenten aus.

Von dieser Wahl hängt ab, in welcher Sprache das Setup ausgeführt und ob das deutsche, englische oder französische Handbuch installiert wird!

Klicken Sie auf "**Weiter**", um die Installation zu starten.

5.) Es erscheint ein Fenster, in welchem das Lizenzabkommen beschrieben ist. Lesen Sie sich den Text bitte aufmerksam durch und bestätigen Sie Ihr Einverständnis durch Drücken von "**Akzeptieren**".

6.) Der folgende Dialog weist nochmals darauf hin, die **Liesmich-Datei** zu lesen. Diese enthält unter anderem auch wichtige Informationen zu Update-Fragen. Die Liesmich-Datei ist als HTML-Dokument angelegt und wird mit Ihrem Internet-Browser gestartet. Fahren Sie nach dem Lesen mit der Installation fort.

7.) Wurde der Treiber zuvor nicht korrekt installiert, so werden Sie in diesem Falle gefragt, ob dieser nun installiert werden soll. Bei späteren Installationen können Sie so auch den Treiber durch eine neuere Version ersetzen.

Falls Sie hier den neuen Treiber installieren, so erscheint am Ende der Treiberinstallation eine Windows-Aufforderung zum Neustart des Rechners. Wenn Sie diese bestätigen, so müssen Sie nach Neustart des Rechners das SETUP erneut ausführen.

TIPP: Ignorieren Sie die Windows-Aufforderung zum Neustart und wählen Sie stattdessen '**Neustart**' in unserem eigenen Dialogfenster zur Treiberinstallation. Auf diese Weise wird die Software-Installation nach Windows-Neustart automatisch an dieser Stelle fortgesetzt.

8.) Im Dialog "**Bitte wählen Sie das Zielverzeichnis**" können Sie bestimmen, in welches Verzeichnis die Software installiert wird. Übernehmen Sie das vorgeschlagene Verzeichnis (C:\SFP - empfohlen!), oder drücken Sie **Durchsuchen**, um anschließend das Laufwerk und das Verzeichnis für die Installation auszuwählen. Sie können dabei ein vorhandenes Verzeichnis auswählen oder den Namen eines neuen Verzeichnisses in der "Ziel"-Zeile direkt eingeben. Bitte verwenden Sie **SFP** als Verzeichnisnamen. Sie navigieren im Ordnerfenster mittels des Scrollbalkens rechts und indem Sie mit einem einfachen Mausklick auf ein Ordnersymbol klicken, wobei Sie das oberste Ordnersymbol (mit dem Pfeil) eine Ebene zurück führt. Weiterhin können Sie durch einen Klick auf "New Folder" einen neuen Ordner anlegen. Per einfachem Mausklick auf den Namen des Ordners oder Druck der F2 Taste bei markiertem Ordernamen können Sie diesen umbenennen (Eingabe-Taste drücken, wenn dies geschehen ist). Bestätigen Sie mit **"Weiter"**.

Benutzen Sie auch bitte einen Verzeichnisnamen, welcher keine Leerstellen beinhaltet!

9) Im Dialog "**Selektieren Sie das Produkt, das Sie installieren möchten**" wählen Sie nun das gewünschte Produkt aus. Je nach Produkt unterscheidet sich der Inhalt der rechts angezeigten Key-Liste. Geben Sie nun zu jedem Package, das Sie installieren möchten, den entsprechenden Key ein. Sie haben dabei mehrere Möglichkeiten der Keyeingabe.

1: Manuelle Eingabe der Activation Keys

Markieren Sie das Feld <enter key> und geben Sie nun den oder die zugehörigen Activation Key(s) in entsprechende(s) Feld(er) ein, welche(r) sich vorne in der Installationsanleitung befinden und drücken Sie die Enter-Taste, wenn Sie fertig sind. Verfahren Sie so für alle Ihnen angezeigten Package-Keys (Sie können auch die "copy/paste" Funktion von Windows verwenden). 0 = NULL! Wenn alle Keys eingegeben sind, drücken Sie bitte **"Weiter"**.

2: Import-Funktion

Nach Registration Ihres Produkts auf unserer Internet-Seite unter <http://www.creamware.de> -> Registration, steht Ihnen in ihrem persönlichen Bereich ("Meine Seite") in der Sektion "Aktivierungs-Keys" eine Datei namens **"allkeys.skf"** zum Download zur Verfügung, die alle auf Ihrer Seite freigeschalteten Activation Keys beinhaltet. Laden Sie sich diese Datei herunter und speichern Sie sie auf Ihrer Festplatte in einem Verzeichnis Ihrer Wahl (z.B. ..\Eigene Dateien). Nach Drücken von **"Import"** werden Sie nach dem Speicherort der Datei **"allkeys.skf"** gefragt, welchen Sie bitte angeben und mit OK bestätigen. Bei Produkten ohne XTC-Funktionalität (Luna, PowerSampler) startet die Installation der Programmdateien nun automatisch. Falls Sie das Package Pulsar, Pulsar XTC, PowerPulsar oder SCOPE /SP ausgewählt haben so erscheint nun ein Dialog zur Auswahl des VST-PlugIn-Verzeichnis.

10) XTC-Funktionalität (nur PC): Sie werden hier nun gefragt, in welchem PlugIn Verzeichnis die XTC PlugIns installiert werden sollen. Für Steinberg-Produkte ist in der obersten Zeile der richtige Pfad bereits angegeben. Für Produkte anderer Hersteller (Emagic etc.) wählen Sie über "**Durchsuchen**" bitte den Pfad zum jeweiligen VST PlugIns Verzeichnis in der zweiten Zeile. Achten Sie bitte darauf, dass das entsprechende Verzeichnis "**Vstplugins**" nur einmal angezeigt wird (und nicht etwa zum Beispiel: "**..\Steinberg\Vstplugins\Vstplugins**", was beim manuellen Suchen nach dem Verzeichnis gerne vorkommen kann). Falls Sie die XTC-Funktionalität nicht installieren möchten (näheres s. Handbuch), so drücken Sie bitte unter beiden Zeilen auf "**Deaktivieren**". Drücken Sie anschliessend "**Weiter**". Die Installation der Programmdateien wird nun gestartet.

11.) Zuletzt wird der erfolgreiche Abschluß der Installation gemeldet. Damit ist die Installation beendet. Sie können nun den Dialog schliessen, indem Sie auf "**Beenden**" drücken, oder Sie starten die Software direkt über Klick auf "**Start SFP**".

*Hinweise:

1.) Wurde die CreamWare-Hardware beim Start von Windows nicht als neues Gerät erkannt (was je nach Konfiguration Ihrer Soft- und Hardware denkbar ist), so starten Sie statt dessen den **Hardware-Assistenten** (Hardware) in der Systemsteuerung, und installieren Sie den Treiber wie in Kap. 'Treiberinstallation' ab Punkt 3. beschrieben.

Der Treiber **muß** unbedingt installiert sein, bevor die Software gestartet werden kann.

2.) Erscheint der Treiber nach der Installation nicht im Gerätemanager unter "**Audio,- Video- und Gamecontroller**", so sollten Sie den Computer herunterfahren und ganz ausschalten. Starten Sie ihn dann erneut und wiederholen Sie die Installation des Treibers. Wir haben festgestellt, dass in seltenen Fällen Windows mehrere Versuche braucht, um den Treiber erfolgreich einzubinden.

Hinweis: Der Windows2000/XP-Treiber ist kein „signierter Treiber“. Daher erscheint ein Hinweis, den Sie jedoch ignorieren können.

Das **Handbuch** wurde bei der Installation mit auf Ihre Festplatte kopiert. Um es lesen zu können, muß das Programm **Adobe Acrobat Reader** installiert sein. Sollten dieses Programm bei Ihnen noch nicht installiert sein, so finden Sie dieses auf der Software-CD im Ordner **Acrobat Reader**. Starten Sie das zugehörige Setup-Programm und folgen Sie dessen Anweisungen. Nach der Installation des Readers können Sie das Handbuch über **Start -> Programme -> "SCOPE FUSION PLATFORM" -> Handbuch** aufrufen.

Weiterhin haben Sie die bequeme Möglichkeit das Handbuch direkt aus dem Programm heraus über das **Help-Menu** aufzurufen!

Installation der SFP-Software (Mac)

Die Installation der Software erfolgt bequem durch ein Setup-Utility direkt unter Mac - OS. Führen Sie dazu die folgenden Schritte durch:

1.) Legen Sie die Software - CD in Ihr CD-Laufwerk ein.

2.) Schließen Sie alle weiteren Programme.

3.) Öffnen Sie (falls nicht automatisch geschehen) die CD und starten Sie im Finder 'Setup'.

4.) Wählen Sie im "Willkommen..."-Fenster zunächst die **Sprache** des Installationsassistenten aus.

Von dieser Wahl hängt ab, in welcher Sprache das Setup ausgeführt und ob das deutsche, englische oder französische Handbuch installiert wird!

Klicken Sie auf "**Weiter**", um die Installation zu starten.

5.) Es erscheint ein Fenster, in welchem das Lizenzabkommen beschrieben ist. Lesen Sie sich den Text bitte aufmerksam durch und bestätigen Sie Ihr Einverständnis durch Drücken von "**Akzeptieren**".

6.) Der folgende Dialog weist nochmals darauf hin, die **Liesmich-Datei** zu lesen. Diese enthält unter anderem auch wichtige Informationen zu Update-Fragen. Die Liesmich-Datei ist als HTML-Dokument angelegt und wird mit Ihrem Internet-Browser gestartet. Fahren Sie nach dem Lesen mit der Installation fort.

7.) Wurde der Treiber zuvor nicht korrekt installiert, so werden Sie in diesem Falle gefragt, ob dieser nun installiert werden soll. Bei späteren Installationen können Sie so auch den Treiber durch eine neuere Version ersetzen.

Falls Sie hier den neuen Treiber installieren, so wählen Sie nach der Installation '**Neustart**'.

8.) Im Dialog "**Bitte wählen Sie das Zielverzeichnis**" können Sie bestimmen, in welches Verzeichnis die Software installiert wird. Übernehmen Sie das vorgeschlagene Verzeichnis (...SFP - empfohlen!), oder drücken Sie **Durchsuchen**, um anschließend das Laufwerk und das Verzeichnis für die Installation auszuwählen. Sie können dabei ein vorhandenes Verzeichnis auswählen oder den Namen eines neuen Verzeichnisses in der "Ziel"-Zeile direkt eingeben. Bitte verwenden Sie **SFP** als Verzeichnisnamen. Sie navigieren im Ordnerfenster mittels des Scrollbalkens rechts und indem Sie mit einem einfachen Mausklick auf ein Ordnersymbol klicken, wobei Sie das oberste Ordnersymbol (mit dem Pfeil) eine Ebene zurück führt. Weiterhin können Sie durch einen Klick auf "New Folder" einen neuen Ordner anlegen. Per einfachem Mausklick auf den Namen des Ordners oder Druck der F2 Taste bei markiertem Ordernamen können Sie diesen umbenennen (Eingabe-Taste drücken, wenn dies geschehen ist). Bestätigen Sie mit "**Weiter**".

2: Import-Funktion

Benutzen Sie auch bitte einen Verzeichnisnamen, welcher keine Leerstellen beinhaltet!

9) Im Dialog "**Selektieren Sie das Produkt, das Sie installieren möchten**" wählen Sie nun das gewünschte Produkt aus. Je nach Produkt unterscheidet sich der Inhalt der rechts angezeigten Key-Liste. Geben Sie nun zu jedem Package, das Sie installieren möchten, den entsprechenden Key ein. Sie haben dabei mehrere Möglichkeiten der Keyeingabe.

1: Manuelle Eingabe der Activation Keys

Markieren Sie das Feld <enter key> und geben Sie nun den oder die zugehörigen Activation Key(s) in entsprechende(s) Feld(er) ein, welche(r) sich vorne in der Installationsanleitung befinden und drücken Sie die Enter-Taste wenn Sie fertig sind. Verfahren Sie so für alle Ihnen angezeigten Package-Keys. 0 = NULL! Wenn alle Keys eingegeben sind drücken Sie bitte "**Weiter**".

Nach Registration Ihres Produkts auf unserer Internet-Seite unter <http://www.creamware.de> -> Registration, steht Ihnen in ihrem persönlichen Bereich ("Meine Seite") in der Sektion "Aktivierungs-Keys" eine Datei namens "**allkeys.skf**" zum Download zur Verfügung, die alle auf Ihrer Seite freigeschalteten Activation Keys beinhaltet. Laden Sie sich diese Datei herunter und speichern Sie sie auf Ihrer Festplatte in einem Verzeichnis Ihrer Wahl. Nach Drücken von "**Import**" werden Sie nach dem Speicherort der Datei "**allkeys.skf**" gefragt, welchen Sie bitte angeben und mit OK bestätigen. Die Installation der Programmdateien startet nun automatisch.

10.) Falls Sie bereits eine Applikation installiert haben, die eine ASIO Treiber-Unterstützung anbietet, so können Sie nun einen ASIO Treiber-Ordner auswählen, in dem der CreamWare ASIO Treiber eingerichtet wird. Benötigen Sie den ASIO Treiber in mehreren Applikationen, so ko-

pieren Sie nach der Installation die Datei 'CreamWare ASIO Driver' aus **:SFP:Driver**, in den ASIO Treiber-Folder der entsprechenden Applikation. Beachten Sie auch hierzu die Dokumentation zu der entsprechenden Applikation.

11.) Zuletzt wird der erfolgreiche Abschluß der Installation gemeldet. Damit ist die Installation beendet. Sie können nun den Dialog schliessen indem Sie auf "**Beenden**" drücken, oder Sie starten die Software direkt über Klick auf "**Start SFP**".

Das **Handbuch** zur Software wurde bei der Installation mit auf Ihre Festplatte kopiert. Um es lesen zu können, muß das Programm **Adobe Acrobat Reader** installiert sein. Sollte dieses Programm bei Ihnen noch nicht installiert sein, so finden Sie es auf der Software-CD im Ordner **Acrobat Reader**. Starten Sie das zugehörige Setup-Programm und folgen Sie dessen Anweisungen. Nach der Installation des Readers können Sie das Handbuch über '**...Manuals: "SCOPE FUSION PLATFORM" Handbuch**' aufrufen.

Installation der Treiberdateien (Mac OS8.6 / 9.x)

Nach einer Neuinstallation der Software, sollten alle erforderlichen Treiberinformationen an der richtigen Stelle installiert worden sein. Falls sich die Applikation nach einer Neuinstallation jedoch wegen eines Treiberproblems oder gar fehlenden Treibers nicht starten läßt, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Starten Sie Ihren Rechner.
2. Um den Treiber für die CreamWare DSP Karte auf dem Mac zu installieren, müssen die Dateien
3. Danach führen Sie bitte einen Rechnerneustart durch.

ALLOC.DLL

CreamWare Audio Driver

aus dem Software-Verzeichnis (z.B. :OS:SFP) auf dem Startvolumen (Boot-Drive) in das Verzeichnis

:Systemordner:Systemerweiterungen
(:System:Extensions)

kopiert werden.

Die Hotline

Wie gesagt, der einwandfreie Betrieb unserer Produkte ist in den meisten Computern bei Beachtung der zuvor beschriebenen Punkte selbstverständlich. Wir veröffentlichen darüber hinaus alle bekannt werdenden Probleme im "Support"-Kapitel und der Liesmich-Datei auf der CD und im "Manuals"-Ordner der Software sowie u.a. im Service-Bereich auf unseren Internet-Seiten:

<http://www.creamware.de>

Falls Sie über einen Internet-Zugang verfügen, so möchten wir Sie bitten, diesen zu nutzen, und **vor allem** aber zunächst die Handbücher und aktuellsten Liesmich-Dateien auf der CD zu konsultieren, bevor Sie uns kontaktieren. **Unserre Hotliner werden Sie danach fragen!**

Falls die Beschreibungen Ihnen trotzdem nicht dabei helfen können, etwaige Probleme zu lösen, so gibt es verschiedene Möglichkeiten, uns um Rat zu fragen.

Wir möchten Sie jedoch eindringlich bitten, alle zuvor aufgeführten Punkte sorgfältig zu überprüfen, bevor Sie diesen Schritt unternehmen!

Außerdem leisten wir Support nur dann, wenn Sie bereits registriert sind, also, registrieren Sie sich, jetzt (www.creamware.de -> Registrierung, oder senden sie uns die gelbe Registrierungskarte)! Falls Sie sich schriftlich bei uns melden, so teilen Sie uns bitte grundsätzlich folgende Informationen mit, bei telefonischer Anfrage sollten Sie alle aufgeführten Punkte ebenfalls auf Anfrage des 'Supporters' komplett beantworten können. Am Besten füllen Sie den Fragenkatalog vollständig aus und senden diesen ein bzw. halten ihn bei telefonischer Anfrage bereit:

1. Obige Hinweise sind vollständig überprüft und evtl. umgesetzt worden: **Ja!**

2. Computer-Konfiguration

Prozessor:
Mainboard (Chipsatz!):
Festplatte(n):
Graphik-Karte (in welchem Slot/IRQ/
Treiberversion?):
RAM:
CD-Writer:
SCSI-Controller (in welchem Slot/IRQ?):
CD-ROM:
Soundkarte (in welchem Slot/IRQ?):
andere interne Geräte/Karten (in welchem Slot/IRQ?):
Alter des Netzteils (!):

3. CreamWare-Produkte

triple1-Board ROM S/N (welcher IRQ/
Port?):
welche Freischalt-Keys?
triple2-Board ROM S/N (welcher IRQ/
Port?):
welche Freischalt-Keys?
TDAT16 ROM S/N (in welchem Slot/IRQ/
Treiber-und
Programmversion?):
welche Freischalt-Keys?
A8/A16:
Pulsar ROM S/N (in welchem Slot/IRQ/
Treiber-und Programmversion?):
Pulsar XTC ROM S/N (in welchem Slot/
IRQ/Treiber-und Programmversion?):
SCOPE ROM S/N (in welchem Slot/IRQ/
Treiber-und Programmversion?):
Luna/PowerSampler ROM S/N (in welchem Slot/IRQ/Treiber-und Programmversion?):

4. Angeschlossene Geräte

Mixer:
Synthesizer:
Synchronizer:
Sampler:
Recorder (DAT/ADAT etc.):
andere (Atari, MAC, Patchbays etc.):

5. Installierte Software

Betriebssystem:
Sequencer-Software:
Audio-Applicationen:
andere:

6. Beschreibung des Problems

Wann und wo tritt es auf?
Ist es rekonstruierbar?
Welche Programmteile sind involviert
(Module/ Devices) und welche Geräte
sind wie angeschlossen?

7. Sonstige Angaben

Sie erreichen unsere Support-Abteilung auf vier Arten:

per eMail: support@creamware.de

per Fax: 02241/59 58-57

per Tel.: Montags bis Donnerstags von 13:00 Uhr - 18:00 Uhr
Freitags von 13:00 Uhr bis 16:00 Uhr
unter 02241/59 58-12

per Post: CreamWare Datentechnik GmbH
Support
Wilhelm-Ostwald-Strasse 0/K1
53721 Siegburg, Germany

Doch nun genug der Hinweise zu evtl. auftretenden Problemen. Es dürfte sich herumgesprochen haben, dass keine Soft- und Hardware zu 100% perfekt sein kann, wir arbeiten aber permanent an der Verbesserung unserer Produkte und freuen uns über jede Kritik und Verbesserungsvorschläge. Nun hoffen wir, dass Sie keinen Problemen beim Betrieb mit Ihrem neuen CreamWare-Produkt begegnen und endlich kreativ arbeiten können!!!

Garantie

Ihr CreamWare Team!

Bevor Sie in einem Garantiefall Ihre CreamWare DSP-Karte einschicken, kontaktieren Sie bitte die Support-Abteilung, damit für Sie eine RMA-Nummer vergeben werden kann.

Die Überprüfung bzw. Reparatur von Hardware, die ohne vorherige Absprache mit uns eingesendet wurde, wird bei uns mit geringster Priorität behandelt und kann dementsprechend lange dauern.

Zur Überprüfung des Garantie-Anspruchs muß dem eingesandten Paket eine Kopie der Originalrechnung beiliegen.

Garantiebedingungen

CreamWare Datentechnik GmbH ("CreamWare") gewährleistet für dieses Produkt, insofern es bei einem autorisierten CreamWare-Fachändler erworben worden ist, über einen Zeitraum von vierundzwanzig (24) Monaten ab Kaufdatum, dass es frei von Material- und Herstellungsmängeln ist. Die Garantieusage betrifft nur den Ersterwerb. Garantieansprüche können nur gestellt werden, wenn der Erstbesitzer sich innerhalb von 14 Tagen ab Kaufdatum durch Ausfüllen und Absenden der beigelegten CreamWare-Garantiekarte registriert. Bei einem gültigen Garantieanspruch wird CreamWare, ohne Berechnung der Kosten für Teile und Arbeit, defekte Teile entweder instandsetzen oder ersetzen. Ohne gültigen Garantieanspruch ist der Besitzer des Produkts verpflichtet, die anfallenden Instandsetzungskosten (Teile und Arbeitszeit) voll zu übernehmen. Zur Erfüllung eines Garantieanspruchs muß der Besitzer das Produkt bei Entdecken eines Mangels ordnungsgemäß verpackt zusammen mit einer ausführlichen Fehlerbeschreibung dem entsprechenden Händler übergeben. Die Anspruchsberechtigung muß durch Erstbesitz- und Kaufdatumbelege nachgewiesen werden. Alle gültigen Garantiefälle müssen zusammen mit einer Fehlerbeschreibung sicher verpackt zu CreamWare eingeschickt werden. CreamWare behält sich das Recht vor ohne vorhergehende Benachrichtigung, die eingeschickten Produkte zu updaten bzw. das Design der Produkte zu verändern.

CreamWare gewährleistet bei einem gültigen Garantieanspruch des Erstbesitzers innerhalb von 24 Monaten ab Kaufdatum eine kostenlose Instandsetzung (Einstellung, Reparatur oder Teileaustausch), wenn 1) das Produkt durch Versagen eines oder mehrerer Bauteile nicht die spezifizierten Funktionen ausführt. 2) das Produkt wegen eines Herstellungsmangels nicht die spezifizierten Funktionen ausführt. 3) das Produkt vom Besitzer in Übereinstimmung mit den in dieser Anleitung gegebenen schriftlichen Anweisungen für ordnungsgemäßen Einbau, Wartung und Benutzung betrieben und gehandhabt wurde. Die Garantie gewährt nur die angeführten Leistungen und erstreckt sich nicht auf Defekte, für deren Ursache CreamWare nicht verantwortlich ist, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf: 1) Schäden durch Mißbrauch, Unfall oder Fahrlässigkeit. CreamWare gewährleistet keine Garantieansprüche für Schäden an den mitgelieferten Disketten, die auf unsachgemäße Handhabung durch den Besitzer bzw. Benutzer zurückführbar sind. 2) Schäden durch eigenmächtige Eingriffe, Änderungen oder Modifikationen am Produkt, einschließlich der Betriebssoftware sowie der ggf. mechanischen oder elektronischen Bauteile. 3) Schäden, die auf Nichtbeachtung der in dieser Anleitung gegebenen schriftlichen Anweisungen für ordnungsgemäßen Einbau, Wartung und Benutzung zurückführbar sind. 4) Schäden durch Instandsetzung bzw. versuchte Instandsetzung durch Unbefugte. 5) Schäden durch Feuer, Rauch, Fall, Stoß, Wasser und andere Flüssigkeiten oder Naturereignisse wie Regen, Überschwemmung, Erdbeben, Blitzschlag, Sturm usw. 6) Schäden durch Betrieb mit falscher Netzspannung.

Keine Haftung für Folgeschäden: Soweit gesetzlich zulässig, haftet CreamWare auf keinen Fall für irgendwelche Schäden gleich welcher Art, einschließlich ohne Beschränkung auf direkte oder indirekte Schäden aus entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust geschäftlicher oder sonstig genutzter Informationen oder irgendeinem anderen Vermögensschaden aus der Benutzung dieses Produkts oder aus der Tatsache, dass es nicht benutzt werden kann. In jedem Falle ist die gesamte Haftung von CreamWare unter jedweder Bestimmung begrenzt auf die Summe, die tatsächlich für den Erwerb des Produkts bezahlt worden ist.

**CreamWare Datentechnik GmbH,
Wilhelm-Ostwald-Straße 0/K1
D-53721 Siegburg
Tel. (xx49) 02241-5958-0 Fax (xx49) 02241-5958-57**