



Gembird EMic 111
Voicemail Mikrophon Gameport

Bedienungsanleitung

Einleitung

Sehr geehrter Kunde,

wir danken Ihnen für den Kauf dieses Produktes. Sie haben ein Produkt erworben, das entwickelt wurde, um den höchsten Ansprüchen gerecht zu werden, sowohl technisch als auch im Hinblick auf Zuverlässigkeit, Ausstattung und Bedienkomfort.

Damit Sie lange Freude an Ihrem neuen Gerät haben, lesen Sie bitte diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch und befolgen Sie die nun folgenden Hinweise und Tipps.

Produkteigenschaften

- Der einfachste und bequemste Weg, um Musik oder Sprache per Email zu versenden
- Ein einziger Knopf erledigt die ganze Arbeit. Über ihn wird die Datei aufgenommen und anschließend als Anhang an die Email angefügt
- Umschaltbar zwischen kurzer und langer Aufnahme
- Leistungsstarke MP3-Komprimierung
- Anschluss an den PC über den Gameport. Es gibt daher keine Konflikte mit der restlichen an den PC angeschlossenen Hardware

Technische Spezifikationen

- Omnidirektionales Kondensator-Mikrophon
- Sensibilität: -40db +/- 3db
- Frequenz: 50 – 16000Hz
- Noise-Cancelling-Funktion durch Verändern der Richtcharakteristik
- Anschlüsse: 3,5mm Stereo-Klinke und DB-15M für den Gameport

Systemvoraussetzungen

- Windows 98/Me/2000/XP
- SoundBlaster-kompaktible Soundkarte
- Gameport

Hardware-Installation

- Verbinden Sie den Gameport-Anschluss des Mikrophons mit dem Gameport Ihres Rechners
- Schließen Sie das Audio-Kabel des Mikrophons an den Mikrophon-Eingang Ihrer Soundkarte an

Software-Installation

- Legen Sie die Diskette mit der Anwendersoftware in Ihr Diskettenlaufwerk ein
- Wählen Sie „Start / Run“
- Geben Sie „A:Setup“ in das Menü ein und klicken Sie auf „Ok“. „A“ steht hierbei für den Laufwerksbuchstaben Ihres Diskettenlaufwerkes
- Folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten, bis die Installation abgeschlossen ist

Nützliche Tipps

- Sie können die Aufnahmequalität verbessern, in dem Sie die Richtcharakteristik des Mikrophons verändern. Dies können Sie mit dem Regler am Kopf des Mikrophons tun. Wenn Sie die Möglichkeit haben, das Mikrophon in Richtung der Klangquelle auszurichten, stellen Sie den Regler auf die Position * ((, wenn diese Möglichkeit nicht besteht, dann stellen Sie den Regler auf die Position)) * ((
- Sie können den flexiblen Hals des Mikrophons verbiegen, um das Mikrophon entsprechend auszurichten
- Es ist möglich, die Steuergeräte wie Joystick oder Lenkrad zusammen mit dem Mikrophon zu nutzen. Verbinden Sie einfach das entsprechende Steuergerät mit dem Gameport-Anschluss des Mikrophons. Achten Sie aber bitte darauf, dass die Anwendersoftware des Mikrophons geschlossen ist, wenn Sie eines der Steuergeräte verwenden möchten, da es sonst zu Konflikten kommen kann

Anwendersoftware

Es werden zwei Programme mitgeliefert. Mit dem Programm EMic Monitor können Sie mit nur einer einzigen Taste Dateien aufnehmen, speichern, in MP3s umwandeln und die Dateien auch gleich an Emails anhängen und versenden.

Das zweite Programm ist der LAME MP3 Encoder. MP3 ist ein Format für komprimierte Audio-Dateien. MP3 verwendet psycho-akustische Filter um Frequenzen zu entfernen, die für das menschliche Ohr nicht wahrnehmbar sind. Auch andere Komprimierungsmethoden werden eingesetzt, um die Dateigröße zu verringern. Daher kann es vorkommen, dass leichte Unterschiede zwischen dem Original und der komprimierten MP3-Datei wahrnehmbar sind. Dies hängt allerdings stark von den bei der Komprimierung verwendeten Parametern ab. Moderne MP3 Encoder arbeiten sehr flexibel und erlauben es, eine Vielzahl von Parametern einzustellen, wodurch sich die Umwandlungsgeschwindigkeit sowie die Qualität der umgewandelten Datei bestimmen lassen. Die hier mitgelieferte Software verwendet LAME als Umwandlungstool. LAME ist sehr schnell und sorgt für eine extrem gute Tonqualität. Für weitere Informationen besuchen Sie bitte die offizielle Website von LAME unter <http://www.mp3dev.org> . Sollten Sie aus irgendeinem Grund LAME nicht verwenden wollen, so können Sie natürlich auch jeden anderen MP3-Encoder verwenden, der das Command Line Interface unterstützt. Mehr hierzu finden Sie unter „Erweiterte Einstellungen“.

Aufnahme

Mit Ihrem neuen EMIC-111 können Sie Sound-Dateien per Knopfdruck aufnehmen und anschließend per Email versenden. Der Rest, wie die MP3-Umwandlung, das Erstellen der Email, etc. wird automatisch ausgeführt.

Die Aufnahmen werden immer in den temporären Dateien (Temp-Verzeichnis) gespeichert. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die Dateien im Falle eines unvorhergesehenen Abbruchs der Aufnahme (zum Beispiel durch Stromausfall) nicht verloren gehen, sondern nach wie vor im Temp-Verzeichnis des Rechners liegen, und von dort aus wieder hergestellt werden können.

Es ist möglich, jeder der beiden Tasten des Mikrophons eine der drei vordefinierten Funktionen zuzuweisen. Sie können also theoretisch auch beide Tasten mit der gleichen Funktion belegen.

Die drei vordefinierten Funktionen sind:

- **Rec.:** Die Aufnahme startet direkt nach dem Drücken der Taste und dauert so lange an, wie die Taste gedrückt gehalten wird. Sobald Sie die Taste loslassen, endet die Aufnahme. Wenn Sie die Option „MP3-Aufnahme“ gewählt haben, wird die Datei nach dem Ende der Aufnahme automatisch in eine MP3-Datei umgewandelt
- **Rec and Attach:** Die Aufnahme läuft genauso ab wie oben beschrieben. Bei dieser Funktion wird nach dem Speichern der aufgenommenen Datei (und ggf. der Umwandlung in MP3) eine Email erstellt, in welche die eben aufgenommene Datei automatisch als Anhang eingefügt wird. Sie müssen nur noch den Empfänger eintragen und die Email versenden
- **Rec and save to specified file:** Bei dieser Funktion starten Sie die Aufnahme durch drücken der Taste. Wenn Sie die Taste nun loslassen, läuft die Aufnahme weiter. Um die Aufnahme zu

beenden, drücken Sie die Taste erneut. Danach fordert das Programm Sie auf, der Datei einen Namen zuzuweisen. Sobald Sie der Datei einen Namen zugewiesen haben, wird sie in das MP3-Format umgewandelt

- Die ersten beiden Funktionen („Rec“ und „Rec and Attach“) sind die sogenannten One-Touch-Funktionen, weil Sie hier die Taste nur einmal drücken müssen
- Beachten Sie bitte, dass alle Veränderungen, die Sie in der Tastenbelegung vornehmen, erst wirksam werden, nachdem Sie die Taste „Apply“ („Übernehmen“) im Menü der Software gedrückt haben
- Nachdem die beendet ist, wird die aufgenommene Datei in der Liste aller aufgenommenen Dateien abgespeichert. Das Programm ermöglicht es Ihnen, die Datei nachträglich umzubenennen oder an einem anderen Ort zu speichern. Es ist ebenfalls möglich, eine oder mehrere Dateien nachträglich zu löschen oder per Email zu versenden

Allgemeine Einstellungen

- **One-Touch-Funktion:** „Save recorded files“ (aufgenommene Dateien speichern) gibt den Ordner an, in dem die aufgenommenen Dateien gespeichert werden. Sie können jeden beliebigen Ordner auswählen. Mit der Taste „Wav/MP3“ legen Sie fest, in welchem Format die Datei gespeichert werden soll
- **Taste A / Taste B:** Die Software besitzt drei verschiedene Funktionen. Jede Funktion kann jeder beliebigen Taste zugewiesen werden. Es ist sogar möglich, beide Tasten mit der selben Funktion zu belegen
- **„Launch at Windows startup“:** Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Programm automatisch gestartet, sobald Windows gestartet wird (Autostart-Funktion)

Erweiterte Einstellungen

Externer MP3-Encoder

Standardmäßig verwendet die Software den LAME Encoder, um Dateien in das MP3-Format umzuwandeln, und das Standardformat ist CBR 16Kbps, 11025Hz, 1 Kanal (Mono). Wenn Sie aus irgendwelchen Gründen nicht mit LAME arbeiten möchten, oder wenn Sie andere Umwandlungs-Parameter definieren möchten, können Sie auch jeden anderen externen Encoder verwenden. Sie müssen nur beachten, dass der externe Encoder das Command Line Interface unterstützt.

Wenn Sie ein Häkchen in das Feld **„Use external MP3 encoder“** (externen MP3-Encoder verwenden) setzen, verwendet die Software einen externen Encoder anstatt des integrierten LAME Encoders.

Path to executable

Geben Sie hier den kompletten Pfad des externen Encoders an. Sie können den Pfad manuell in das Feld eingeben oder auch auf „Durchsuchen“ klicken und den Pfad so auswählen. Wenn in diesem Feld ein ungültiger Pfad angegeben wird, wird automatisch der mitgelieferte Encoder (LAME) verwendet. Sollte der interne Encoder aus irgendwelchen Gründen ebenfalls nicht verfügbar sein, wird die Datei im Wave-Format abgespeichert. Die Aufnahme geht also auf keinen Fall verloren, egal was passiert.

Zusätzliche Parameter

Geben Sie unter „Additional Parameters“ zusätzliche Parameter an, die vom externen Encoder unterstützt werden. Diese Parameter werden direkt weitergeleitet und bearbeitet, sofern sie vom externen Encoder unterstützt werden. Die Parameter werden in der folgenden Tabelle genauer beschrieben

Full path to encoder	Der Pfad zu dem externen Encoder
Additional Options	Alle zusätzlichen Optionen
Full path to source file	Der Pfad zu der Wave-Datei. Wird von der Software automatisch bereitgestellt
Full path destination file	Der Pfad zur MP3-Zieldatei. Wenn der Pfad automatisch bereitgestellt wird, ist er immer gültig. Wenn Sie den Pfad auswählen, achten Sie darauf, dass er gültig ist

ACHTUNG: Wenn die Umwandlung in MP3 auf Grund von ungültigen Pfadangaben auf die Zieldatei oder auf Grund ungültiger Optionen, die nicht vom externen Encoder unterstützt werden, nicht funktioniert, wird die ursprünglich aufgenommene Wave-Datei gelöscht. Die Operation funktioniert nur dann, wenn Sie die korrekten Parameter des externen Encoders angeben. Am sichersten ist es daher, den integrierten LAME Encoder zusammen mit der Software zu verwenden.

Format der Dateinamen bei One-Touch-Aufnahme

Die Dateinamen für Dateien, die über die One-Touch-Funktion aufgenommen wurden, werden automatisch nach der benutzerdefinierten Vorlage generiert. Die entsprechenden Parameter werden in der nun folgenden Tabelle beschrieben:

Präfix	Eine arbiträre Zeichenfolge. Diese Zeichenfolge darf keine Leerzeichen und keine der folgenden Zeichen enthalten: < > : " / \ .
Nummer	Dieser Teil des Dateinamens unterscheidet die einzelnen Dateien von einander. Diese Nummer kann auf zwei verschiedene Arten generiert werden. <ul style="list-style-type: none">• Datums- und zeitbasierend: Die generierte Nummer repräsentiert das Datum und die Zeit an dem die Aufnahme beendet wurde. Die Zahl setzt sich wie folgt zusammen: JJJJMMTTssmmss, also Jahr, Monat, Tag, Stunde, Minute, Sekunde.• Aufsteigend numerisch: Die Nummer wird in numerischer Reihenfolge, beginnend bei Null, so generiert, dass niemals zwei Dateien die selbe Nummer zugewiesen bekommen
Anhang	Dateikürzel „wav“ oder „mp3“, je nach der Art der gespeicherten Datei

Erweiterte Aufnahmeoptionen

In der Software ist eine kleinstmögliche Aufnahmezeit eingestellt. Dies bedeutet, dass jede Aufnahme, die kürzer ist als diese kleinstmögliche Aufnahmezeit, automatisch gelöscht wird. Dies kann hilfreich sein, wenn man die Aufnahmetaste aus Versehen gedrückt hat. Die kleinstmögliche Aufnahmezeit ist standardmäßig auf 1 Sekunde eingestellt. Die kleinstmögliche Aufnahmezeit kann variabel eingestellt werden zwischen 1 Sekunde und 262144 Sekunden (entspricht 3 Tagen, 49 Minuten und 4 Sekunden). Die längstmögliche Aufnahmezeit wird nur von der Festplattenkapazität begrenzt.

Hardware

ACHTUNG: Ändern Sie diese Einstellungen nur, wenn Sie sich in der Materie auskennen oder wenn Sie Probleme mit der Software haben, für die Sie im Abschnitt „Problembehebung“ keine Hilfe finden können. Wenn die Tasten des Mikrophons funktionieren, verändern Sie die Einstellungen bitte nicht.

Da das Mikrofon an den Standard Gameport angeschlossen ist, benötigt das Mikrofon die Gameport-Adresse. Auf den meisten Systemen und bei den meisten Soundkarten hat der Gameport die Adresse 201. Daher sollte es in den meisten Fällen keine Schwierigkeiten mit dieser Einstellung geben. Auf manchen Soundkarten hat der Gameport jedoch eine andere Adresse. Einzelheiten hierzu entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihrer Soundkarte. In diesem Fall sollten Sie die Adresse in das Feld "Game port I/O port number (hex)" eingeben. Alle Änderungen in diesen Einstellungen werden erst aktiviert, wenn eine eventuell gerade laufende Aufnahme beendet ist.

Verwaltung der Aufnahmen mit dem Recording Manager

In der Software ist die Liste aller aufgenommenen Dateien enthalten. Jedes mal wenn Sie eine neue Aufnahme machen, wird die Datei dieser Liste hinzugefügt. Über den Recording Manager können Sie Ihre Aufnahmen verwalten, umbenennen, löschen, oder via Email versenden.

Um eine Email mit einer Aufnahme zu versenden, wählen Sie die gewünschte Aufnahme in der Liste aus und klicken Sie auf „Attach selected files“ (ausgewählte Dateien anhängen). Um eine Aufnahme zu löschen, wählen Sie die gewünschte Aufnahme in der Liste aus und klicken Sie auf „Delete selected files“ (ausgewählte Dateien löschen).

Um eine Datei umzubenennen, wählen Sie die gewünschte Datei in der Liste aus, klicken sie an und ändern den Dateinamen.

Wenn Sie auf eine Datei in der Liste doppelklicken, wird die Datei vom Standard-Mediaplayer geöffnet und wiedergegeben.

Problemebehebung

- **Das Mikrofon kann nicht aktiviert werden. Es erscheint das Fenster „Unable to initialize the microphone“ (Das Mikrofon kann nicht initialisiert werden):** Bitte installieren Sie die entsprechenden Treiber für Ihr neues Mikrofon. Führen Sie hierzu die Datei EmmDrvInst.exe aus, die Sie im Installationsordner der Anwendersoftware finden. Beachten Sie bitte, dass Sie unter den Betriebssystemen Windows NT und Windows 2000 über Administratorrechte verfügen müssen, um die Treiber zu installieren
- **Die Tasten am Mikrofon funktionieren nicht:** Wenn hier Fehlermeldungen angezeigt werden, die weiter oben in dieser Anleitung bereits behandelt wurden, so gehen Sie bitte zur Fehlerbehebung wie in den jeweiligen Abschnitten beschrieben vor. In den anderen Fällen liegt das Problem in der Regel daran, dass die Adresse des Gameports in Ihrem System von der Standardadresse 201 abweicht. In diesem Fall müssen Sie die korrekte Adresse des Gameports eingeben, wie im Abschnitt „Hardware“ beschrieben
- **Der externe MP3-Encoder funktioniert nicht:** Stellen Sie sicher, dass der Encoder die entsprechenden Parameter unterstützt. Ist dies nicht der Fall, verwenden Sie bitte den integrierten LAME Encoder, um die Dateien in MP3-Dateien umzuwandeln

Sicherheitshinweise & Gewährleistung

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit den Funktionen dieses Gerätes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher stets gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Sie erhalten bei Kauf dieses Gerätes zwei Jahre Gewährleistung auf Defekt bei sachgemäßem Gebrauch.
- Bitte verwenden Sie das Gerät nur für die in dieser Anleitung beschriebenen Funktionen. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes ist aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt.
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig.
- Führen Sie Reparaturen nie selber aus.
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder den Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.

ACHTUNG:

Bei Schäden, die durch unsachgemäße Bedienung resultierend aus der Nichtbeachtung dieser Bedienungsanleitung oder der Sicherheitshinweise entstehen, erlischt der Garantieanspruch.

Es wird keine Haftung für Folgeschäden übernommen.



Gembird EMic 111

Mode d'emploi

Introduction

Cher client,

Vous venez d'acheter un produit qui a été conçu pour répondre à vos attentes en matière de technologie, fiabilité et maniabilité.

Afin de profiter le plus longtemps possible de votre nouvel appareil, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi.

Caractéristiques

- Le moyen le plus rapide d'envoyer de la musique ou vos enregistrements par email
- Un seul bouton fait tout le travail. Grâce à lui le fichier est enregistré puis attaché à votre email.
- Réglez facilement la durée de votre enregistrement (court ou long)
- Compression MP3 rapide
- Aucun risque de conflits avec d'autres périphériques car il se branche sur le port manette de votre PC.

Caractéristiques techniques

- Microphone à condensateur omnidirectionnel
- Sensibilité: -40db +/- 3db
- Fréquence: 50 – 16000Hz
- Possède une fonction éliminant les bruits de fond
- Connexions: prise jack 3,5mm et prise DB-15M pour le port jeu

Systemes requis

- Windows 98/Millennium/2000/XP
- Carte son compatible SoundBlaster
- Port jeu

Installation du périphérique

- Branchez le microphone au port jeu de votre PC
- Branchez le câble audio du microphone sur l'entrée micro de votre carte son

Installation du logiciel

- Insérez la disquette contenant le logiciel dans votre lecteur de disquettes
- Choisissez „Start / Run“
- Entrez „A:Setup“ dans le menu et cliquez sur „Ok“. „A“ est ici le nom de votre lecteur de disquettes
- Suivez les instructions de l'assistant d'installation jusqu'à ce que l'installation soit terminée

Conseils utiles

- Vous pouvez améliorer la qualité d'enregistrement en modifiant la direction du microphone. Faites ceci à l'aide du régleur à la tête du microphone. Si vous avez la possibilité de mettre le microphone en direction de la source, mettez le régleur sur * ((, sinon mettez le régleur sur)) * ((
- Pour mieux orienter le microphone, réglez la tige flexible du microphone
- Vous avez la possibilité d'utiliser des périphériques utilisant le port manette avec le microphone. Branchez simplement la manette sur le port manette se situant sur le microphone. Afin d'éviter des conflits matériels, vérifiez que le logiciel du microphone soit bien fermé.

Logiciel

Deux programmes sont livrés avec le microphone. Le programme "EMIC Monitor" vous permet, à l'aide d'une seule touche, d'enregistrer, de sauvegarder, de convertir en fichier MP3 et d'attacher les fichiers à vos mails puis de les envoyer.

Le deuxième programme est "LAME MP3 Encoder". MP3 est un format de compression pour fichier audio. Le format MP3 utilise des filtres psycho acoustiques pour retirer les fréquences que l'ouïe humaine n'entend pas. D'autres méthodes de compression sont utilisées pour réduire la taille du fichier. Ceci explique la légère différence de son entre l'original et le fichier MP3. Néanmoins la qualité dépend fortement des paramètres utilisés lors de la compression. Les encodeurs modernes de MP3 sont très flexibles et permettent de régler un grand nombre de paramètres. Grâce à cela, la rapidité de compression et la qualité se laissent régler. Le logiciel livré utilise LAME comme outils de compression. LAME est très rapide et permet d'obtenir une très bonne qualité de son. Pour plus d'informations consultez le site officiel de LAME (anglais) : <http://www.mp3dev.org> . Si vous ne souhaitez pas utiliser LAME, vous pouvez utiliser un autre encodeur compatible avec l'interface de ligne de commande. Plus d'informations sont disponibles dans le chapitre "Réglages avancés".

Enregistrement

Avec le EMIC-111 vous pouvez enregistrer des fichiers sons en une pression de bouton puis l'envoyer par mail. Le reste est géré automatiquement (compression, mail, etc....).

Les enregistrements sont sauvegardés sous forme de fichiers temporaires (dossier Temp.). Ceci vous permet de récupérer les fichiers lors d'une interruption involontaire de l'enregistrement (coupure de courant par ex.).

Vous avez la possibilité de paramétrer les 2 boutons du microphone en choisissant parmi les 3 fonctions disponibles. Vous pouvez, par exemple, paramétrer les boutons pour qu'ils aient deux fois la même fonction.

Les trois fonctions prédéfinies sont:

- **Rec.:** L'enregistrement commence directement après avoir appuyé sur le bouton et dure le temps que vous restez dessus. L'enregistrement s'arrête dès que vous relâchez le bouton. L'enregistrement sera directement encodé au format MP3 si vous avez choisi l'option "Enregistrement MP3".
- **Rec and Attach:** L'enregistrement se déroule comme indiqué ci-dessus. Cette fonction permet d'attacher l'enregistrement directement à un mail. Vous n'avez plus qu'à mettre l'adresse du récepteur et à envoyer le mail.
- **Rec and save to specified file:** Pour démarrer cette fonction, appuyez sur le bouton. L'enregistrement continue maintenant quand vous relâchez le bouton. Appuyez de nouveau sur le bouton pour terminer l'enregistrement. Le programme va vous demander de nommer le fichier. Dès que vous avez nommé le fichier il est encodé au format MP3.
- Les deux premières fonctions („Rec“ et „Rec and Attach“) sont des fonctions dites One-Touch car vous n'appuyez qu'une fois sur le bouton.
- Les modifications que vous faites dans la disposition des boutons sont seulement prises en compte après avoir cliqué sur "Apply" (Appliquer) dans le menu du logiciel.
- Après cela, le fichier sera sauvegardé dans le dossier des fichiers enregistrés. Le programme vous permet de modifier ultérieurement le nom du fichier ou de le sauvegarder dans un autre emplacement. Vous pouvez aussi effacer ou envoyer un ou plusieurs fichiers ultérieurement.

Réglages généraux

- **Fonction One-Touch:** „Save recorded files“ (sauvegarder les fichiers enregistrés) vous indique le dossier dans lequel les fichiers sont sauvegardés. Vous pouvez choisir le dossier que vous voulez. Avec la touche „Wav/MP3“ vous définissez le type de format dans lequel le fichier doit être sauvegardé.
- **Touche A / Touche B:** Le logiciel dispose de trois fonctions différentes. Chaque fonction peut être attribué à n'importe quelle touche. Vous pouvez aussi attribuer la même fonction au deux touches.
- **„Launch at Windows startup“:** Quand cette fonction est activé, le programme se lance automatiquement au démarrage de Windows (Fonction démarrage).

Réglages avancés

Encodeur MP3 externe

Le logiciel utilise automatiquement le programme "LAME Encoder" pour encoder les fichier au format MP3. Le format standard est CBR 16Kbps, 11025Hz, 1 canal (Mono). Vous pouvez aussi utilisez un encodeur externe si vous ne souhaitez pas utiliser le programme ou si vous souhaitez modifier les paramètres. Vous devez juste vérifier que l'encodeur externe soit compatible avec l'interface de ligne de commande.

Si vous cochez la case „**Use external MP3 encoder**“ (Utiliser un encodeur MP3 externe), le logiciel utilisera un encodeur externe à la place de l'encodeur LAME.

Path to executable

Entrez ici le chemin complet de votre encodeur externe. Vous pouvez écrire le chemin manuellement ou donner l'emplacement exact en cliquant sur "Parcourir". L'encodeur LAME est utilisé automatiquement si vous donnez un chemin incorrect. Si, pour un raison quelconque, l'encodeur interne ne marche pas non plus, les fichiers seront sauvegardés au format Wave. Quoi qu'il arrive, l'enregistrement ne sera donc jamais perdu.

Paramètres supplémentaires

Sous „Additional Parameters“ vous pouvez indiquer des paramètres supplémentaires supportés par l'encodeur externe. Si ils sont supportés par l'encodeur externe, ces paramètres seront transférés et traités. Les paramètres sont décrits dans le tableau ci-dessous :

Full path to encoder	Le chemin vers l'encodeur externe
Additional Options	Toutes les options supplémentaires
Full path to source file	Le chemin vers le fichier Wavei. Est généré automatiquement par le logiciel
Full path destination file	Le chemin vers le fichier MP3. Le chemin est toujours valide si il est généré automatiquement. Vérifiez la validité de votre chemin quand vous le choisissez.

ATTENTION: Le fichier Wave initial est effacé si l'encodage au format MP3 ne fonctionne pas. Les raisons peuvent être une mauvaise indication du chemin ou des options non valides qui ne sont pas reconnu par l'encodeur externe. L'opération fonctionne seulement si vous avez indiqué les bons paramètres de l'encodeur externe. Le plus sûr est donc d'utiliser le logiciel avec l'encodeur intégré LAME.

Format des noms de fichiers lors de l'enregistrement "One-Touch"

Les noms pour les fichiers enregistrés en fonction "One-Touch" sont générés automatiquement d'après le modèle crée par l'utilisateur. Les paramètres correspondants sont décrits dans le tableau ci-dessous :

Préfixe	Une suite arbitraire de symboles. Cette suite de symboles ne doit pas comporter d'espaces ni ces symboles: < > : " / \ .
Nombres	Cette partie du nom différencie les fichiers entre eux. Ce nombre peut être généré de 2 façons différentes : <ul style="list-style-type: none"> • Basé sur la date et l'heure: Le nombre généré représente la date et l'heure à laquelle l'enregistrement s'est terminé. Le nombre se compose ainsi : AAAAMMJJhhmmss, c'est à dire Année, Mois, Jour, Heure, Minute, Seconde. • Classé en ordre croissant: Le nombre est généré en suite numérique commençant par zéro, tout en évitant que deux fichiers aient le même nombre.
Extension	Extension „wav“ ou „mp3“ suivant le format du fichier sauvegardé

Options avancés d'enregistrement

Un temps minimum d'enregistrement est pré-réglé dans le logiciel. Cela veut dire, que tout enregistrement inférieur à cette durée est automatiquement effacé. Ceci est utile si vous appuyez malencontreusement sur le bouton d'enregistrement. La durée minimum est pré-réglée sur 1 seconde. Cette durée peut être réglé entre 1 et 262144 secondes (correspondant à 3 jours, 49 minutes et 4 secondes). La durée maximale est seulement limitée à la capacité du disque dur.

Périphérique

ATTENTION: Modifiez ces réglages uniquement si vous maîtrisez le sujet ou que vous n'avez pas trouvé de solution dans ce mode d'emploi à votre problème. Ne modifiez pas les réglages si les boutons du microphone fonctionnent.

Comme le microphone est branché sur le port jeu, il a besoin de l'adresse de ce port. Sur la plupart des systèmes et cartes son l'adresse est 201. De ce fait aucun problème ne devrait apparaître avec cette configuration. Néanmoins, sur certaines cartes son l'adresse est différent. Pour plus de détails, veuillez lire le manuel de votre carte son. Dans le cas où la carte est différente, vous devrez écrire l'adresse dans le champ "Game port I/O port number (hex)". Une modification à ces réglages est seulement activée après la fin d'un enregistrement en cours.

Gestion des enregistrements avec le "Recording Manager"

La liste de tous les fichiers enregistrés est dans le logiciel. A chaque fois que vous enregistrez un nouveau fichier, il s'ajoutera dans cette liste. Grâce au "Recording Manager" vous pouvez gérer, renommer, effacer ou envoyer par mail vos enregistrements.

Pour envoyer un mail avec un enregistrement, sélectionnez l'enregistrement que vous souhaitez attacher et cliquez sur „Attach selected files“ (attacher le fichier sélectionné). Pour effacer un enregistrement, sélectionnez l'enregistrement que vous souhaitez effacer et cliquez sur „Delete selected files“ (effacer le fichier sélectionné).

Pour renommer un fichier, sélectionnez l'enregistrement que vous souhaitez renommer et cliquez sur le nom pour le changer.

Si vous cliquez deux fois sur un fichier de la liste, il s'ouvrira automatiquement dans votre lecteur média standard.

Problèmes et solutions

- **Le microphone ne peut pas être activé. La fenêtre „Unable to initialize the microphone“ (Le microphone ne peut pas être initialisé) s'ouvre:** Installez les pilotes de votre microphone. Exécutez le fichier EmmDrvInst.exe qui se trouve dans le dossier d'installation du logiciel. Si vous

utilisez les systèmes d'exploitation Windows NT et Windows 2000, vous devez disposer des droits d'administrateur pour installer les pilotes.

- **Les boutons sur le microphone ne fonctionnent pas:** Si des messages d'erreurs déjà traités antérieurement dans le mode d'emploi s'affichent, reportez-vous aux chapitres adéquats. Sinon, le problème se situe dans le paramètre du port jeu différent du paramètre standard (201). Indiquez le bon paramètre du port comme décrit dans le chapitre "Périphérique"
- **L'encodeur externe de MP3 ne fonctionne pas:** Vérifiez que l'encodeur supporte les paramètres correspondants. Si cela n'est pas le cas, utilisez l'encodeur intégré LAME pour encoder les fichiers au format MP3.

Conseils de sécurité

- Ce mode d'emploi vous sert à vous servir correctement du produit. Gardez le précieusement afin de pouvoir le consulter à tout moment.
- N'utilisez l'appareil que comme indiqué dans la notice. Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation du produit.
- N'ouvrez pas l'appareil, sous peine de perdre toute garantie.
- N'essayez pas de réparer l'appareil vous même.
- Faites attention lorsque vous manipulez votre produit. Une chute ou un coup peuvent l'abîmer.

