



SW1000XG

P C I A U D I O M I D I C A R D



OWNER'S MANUAL
BEDIENUNGSANLEITUNG
MODE D'EMPLOI

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other elec-

tronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s. In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

CANADA

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

- This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music Ltd.
- Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Musique Ltée.

Vorsichtsmaßnahmen

- Legen Sie die Soundkarte niemals in das direkte Sonnenlicht oder an extrem feuchte, warme oder staubige Orte. Meiden Sie außerdem starke Vibrationen.
- Vor Berühren der Soundkarte sollten Sie einen Metallgegenstand anfassen, um etwaige statische Elektrizität in Ihrem Körper abzuleiten.
- Berühren Sie niemals die Lötbahnen und Gegenstände der Karte. Behandeln Sie sie vorsichtig und vermeiden Sie den Kontakt mit Flüssigkeiten.
- Lösen Sie vor Einbau der Soundkarte den Netzanschluß Ihres Computers.
- Schalten Sie sowohl den Computer als auch die übrigen Geräte aus, bevor Sie sie miteinander verbinden.
- Es ist durchaus denkbar, daß die mit dem Programm erstellten Daten bei Computerfehlern oder unsachgemäßer Behandlung unbrauchbar werden. Am besten machen Sie von allen wichtigen Dateien eine Sicherheitskopie auf Diskette. Yamaha haftet nicht für Datenverluste, ganz gleich, wie sie entstehen.
- Die Soundkarte enthält keinerlei Teile, die vom Anwender selbst gewartet werden dürfen. Berühren Sie also niemals die Lötbahnen usw. und modifizieren Sie diese Karte nicht. Das kann nämlich zu einem Stromschlag bzw. der Beschädigung der Karte führen.

YAMAHA HAFTET NICHT FÜR SCHÄDEN, DIE SICH AUS UNSACHGEMÄSSER BEHANDLUNG DER KARTE ODER DESPROGRAMMS ERGEBEN.

Vorweg

Vielen Dank, daß Sie sich für die SW1000XG von Yamaha entschieden haben. Dieses Paket enthält eine Soundkarte, die sowohl hochwertige XG-Klänge erzeugt als auch digitale Audio-Anwendungen unterstützt. Damit Sie alle Funktionen Ihrer SW1000XG auch wirklich einsetzen können, gehören zum Lieferumfang dieser Karte mehrere Programme, mit denen Sie Ihre musikalischen Ideen umsetzen können. Da die SW1000XG Ihren Computer mit exzellenten MIDI- und Audiofunktionen versieht, können Sie den Rechner als vollwertiges Studio verwenden – sogar zum Mastern Ihrer eigenen Audio-CDs.

Bitte lesen Sie sich diese Bedienungsanleitung vollständig durch, um beim Einsatz der SW1000XG alles richtig zu machen und die beste Klangqualität zu erzielen. Nach Durchlesen der Anleitung sollten Sie sie an einem sicheren Ort verwahren, weil Sie sie später bestimmt noch einmal brauchen werden.

Wichtige Hinweise

- Die der SW1000XG beiliegenden Programme sowie diese Bedienungsanleitung unterliegen dem Copyright der Yamaha Corporation.
- Weder das Programm noch die Bedienungsanleitung dürfen ohne die schriftliche Genehmigung des Herstellers vollständig oder auch nur auszugsweise vervielfältigt werden.
- Yamaha gibt keinerlei Garantie für die Verwendung dieses Programms und der Bedienungsanleitung und haftet daher nicht für etwaige Schäden, die sich aus der Verwendung der Bedienungsanleitung oder des Programms ergeben könnten.
- Die Programme usw. befinden sich auf einer CD-ROM. Spielen Sie diese niemals auf einem herkömmlichen CD-Spieler ab, weil dieser dadurch unwiederbringlich beschädigt werden kann.
- Das Kopieren kommerzieller Musik-Sequenzdaten und/oder digitaler Audiodateien ist streng verboten, es sei denn man tut dies für den persönlichen Gebrauch.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.
- Die Abbildungen dienen nur zum Veranschaulichen der Bedienvorgänge und sind daher nicht immer mit den auf Ihrem Bildschirm angezeigten Informationen identisch.
- Etwaige Aktualisierungen der Programm- und Systemdateien sowie Änderungen der Spezifikationen und Funktionen werden separat bekanntgegeben.

Verwendung von Windows

In dieser Bedienungsanleitung gehen wir davon aus, daß Sie bereits mit der Verwendung von Windows vertraut sind. Ist das nicht der Fall, siehe dann die Bedienungsanleitung von Windows, bevor Sie mit der SW1000XG arbeiten.

Funktionen der SW1000XG

AWM Wave Table

- Dank des internen AWM2-Klangerzeugers (Advanced Wave Memory 2) bietet die SW1000XG eine exzellente Klangqualität sowie 1267 normale Voices und 46 Drum Kits, die 32fach multitimbral/64-stimmig polyphon gespielt werden können (Polyphonie= Anzahl der gleichzeitig spielbaren Stimmen). Die Qualität entspricht der des MU100 Moduls, das höchsten Ansprüchen genügt, auch wenn es sich bei der SW1000XG vornehmlich um ein Computer-Musikinstrument handelt.

Zahlreiche Effekte

- Die SW1000XG enthält sechs Effektblöcke Reverb (12 Typen), Chorus (14 Typen), Variation (70 Typen), Insert 1/2 (je 43 Typen) sowie 5-Band-Entzerrer (vier Typen). Somit verfügen Sie bei der SW1000XG also über mehr als nur global belegte Effekte: jedem Instrumentpart können eigene Effekteinstellungen zugeordnet werden, so daß sich mühelos professionelle Ergebnisse erzielen lassen. Außerdem stehen die Effekte nicht nur für die interne Klangerzeugung zur Verfügung, sondern können auch zum Bearbeiten externer Audiosignale (digitale Wave-Daten, z.B. des Mikrofonsignals) verwendet werden.

GM/XG-kompatibel

- Die SW1000XG Soundkarte ist kompatibel zur GM-Norm und dem XG-Standard von Yamaha (Erweiterung der GM-Norm). Mithin kann sie auch zum Abspielen von kommerziellen Musikdateien im GM- und XG-Format verwendet werden.

GM

GM (General MIDI System Level 1) ist eine Hinzufügung zum MIDI-Standard, die garantiert, daß GM-kompatible Musikdateien von jedem beliebigen GM-Klangerzeuger erwartungsgemäß wiedergegeben werden, ganz gleich, um welchen Hersteller es sich handelt. Der GM-Standard garantiert die Verfügbarkeit von 128 Klängen und eine 16fache Multitimbralität (16 MIDI-Kanäle). Dabei wird MIDI-Kanal 10 für den Schlagzeugpart verwendet.

XG

XG ist ein neues MIDI-Format von Yamaha, das die General MIDI-Norm noch entscheidend aufwertet. XG garantiert eine größere Anzahl hochwertiger Klänge sowie eine weitaus verbesserte Effektbedienung – bleibt aber trotzdem kompatibel zu GM.

MIDI-Schnittstelle

- An diese Soundkarte kann ein externes MIDI-Tastensinstrument oder MIDI-Controller angeschlossen werden. Verwenden Sie das beiliegende Adapterkabel.

Erweiterung über eine XG Plug-In-Platine

- Wenn Sie möchten, können Sie außer der AWM2-Synthese der SW1000XG auch die VL-Synthese (Physical Modeling) o.ä. verwenden, indem Sie die Soundkarte mit einer XG Plug-In-Platine der PLG100-Serie nachrüsten.

Aufnahme/Wiedergabe digitaler Audiodaten

- Die SW1000XG ist mit sechs Stereo-Wave-Wiedergabegeräten und zwei Stereo-Wave-Aufnahmegeräten versehen. Eines der beiden Aufnahmegeräte dient für den Empfang externer Audiosignale (A/D-Eingang), während der andere externe Audiosignale (A/D) mit dem AWM2-Klangerzeuger und den Signalen der Wave-Sequenzerspuren mischt. Wenn Sie die SW1000XG mit dem beiliegenden XGworks-Programm betreiben, können die Daten mehrerer Spuren zu den Audio-Parts der Karte übertragen (maximal 12) und mit Effekt versehen werden. Das angebotene MIC/Line-Signal kann auf Wave-Spuren aufgezeichnet werden (in Stereo oder Mono), so daß Sie Audio mit MIDI-Daten (der MIDI-Spuren) kombinieren können. Somit kann der AWM2-Klangerzeuger die Begleitung für Ihren –ebenfalls aufgenommenen– Gesang liefern. Wenn Sie derartige Songs erstellen, können Sie die MIDI- und Wave-Spuren gemeinsam abspielen und diese Kombination ihrerseits wieder auf eine Wave-Spur aufzeichnen. Somit lassen sich also innerhalb XGworks "Master" erstellen, die Sie dann auf eine CD-R brennen können.

Digital-Ausgabe

- Die SW1000XG ist auch mit einem Stereo-Digital-Ausgang (S/PDIF) versehen. Wenn Sie außerdem eine digitale Mischkarte (DS2416) verwenden, können Sie die Ausgabe der SW1000XG an die DS2416 anlegen (ein Stereo-Ausgangspaar und sechs Einzelausgänge). Selbst wenn Sie kein externes DigitalMischpult verwenden, können Sie also mit Ihrem Rechner vollständig digitale Musikproduktionen erstellen.

Inhalt

Vorweg	3
Wichtige Hinweise	3
Verwendung von Windows.....	3
Funktionen der SW1000XG.....	4
Vor dem Einsatz.....	6
Lieferumfang.....	6
Außerdem brauchen Sie.....	6
Vorstellung der beiliegenden Programme.....	7
Einbau der SW1000XG Karte.....	9
Anschlüsse auf der SW1000XG.....	9
Einbau der Soundkarte.....	10
Installieren einer Plug-In-Platine.....	12
Einbau der digitalen Mischkarte.....	12
Installieren des Treibers.....	13
Installieren des Treibers unter Windows95 OSR2 (4.00.950B).....	13
Installieren des Treibers unter Windows95 (4.00.950 oder 4.00.950A).....	15
Installieren der Programme.....	16
Installieren vom XGworks for SW1000XG und Wave Editor TWE.....	16
Installieren der Plug-Ins.....	19
Vorstellung der SW1000XG.....	22
Klangerzeugerbetriebsarten.....	22
Voices.....	22
Anwahl der Voices	23
Effekttypen.....	23
A/D-Eingang.....	24
Über das Plug-In System	24
Erweiterungen von XGworks 2.0.....	25
Simultanwiedergabe mehrerer oder teilweise Wiedergabe von Wave-Spuren	25
System-Einstellung-Dialog.....	25
Spurfenster.....	28
XG-Editor-Fenster.....	29
Wave-Daten können auch innerhalb eines Songs gespeichert werden.....	31
Öffnen von Wave Editor TWE.....	31
SW1000XG Mixer	32
MIDI-Implementation.....	40
Spezifikationen der SW1000XG Soundkarte.....	42
Fehlersuche	43

* Die Abbildungen dienen nur zum Veranschaulichen der Bedienvorgänge und sind daher nicht immer mit den auf Ihrem Bildschirm angezeigten Informationen identisch.

Vor dem Einsatz

Lieferumfang

Kontrollieren Sie nach dem Auspacken der SW1000XG, ob Sie alle zum Lieferumfang gehörigen Dinge bekommen haben. Ist das nicht der Fall, wenden Sie sich bitte an das Geschäft, wo Sie die Soundkarte gekauft haben.

SW1000XG Soundkarte

- MIDI-Adapterkabel (1)
- Anschlußkabel für eine Plug-In-Platine (1)
- Abstandringe für die Plug-in-Platine (4)

CD-ROM

Bedienungsanleitung (dieses Buch)

Außerdem brauchen Sie:

Um die SW1000XG Soundkarte erwartungsgemäß verwenden zu können, brauchen Sie folgende Hard- und Software:

Computer:	Prozessor/RAM	IBM-kompatibler PC mit einem 166 MHz- oder schnelleren Pentium-Prozessor und mindestens 32 MB Arbeitsspeicher.
	Festplatte	Die mit der SW1000XG gelieferte Software setzt die Installation der Programme und Treiber voraus. Hierfür brauchen Sie ungefähr 20 MB-Festplattenkapazität.
	CD-ROM-Laufwerk	Alle Programme und Treiber befinden sich auf der beiliegenden CD-ROM. Ihr Rechner muß also mit einem CD-ROM-Laufwerk ausgestattet sein, das Sie auch für die Wiedergabe der Demosongs brauchen.
	Maus	Die beiliegenden Programme setzen voraus, daß Sie mit einer Maus arbeiten.
	PCI-Slot	Die Soundkarte muß in einem noch freien PCI-Slot Ihres Rechners angebracht werden.
	Betriebssystem	Windows 95.

Wenn Sie Windows 95 OSR2 oder eine neuere Version verwenden, können Sie das "IRQ-Sharing" aktivieren. Windows 95 und ältere Versionen erlauben dieses IRQ-Sharing nicht, so daß es zu Konflikten mit anderen installierten Karten kommen kann. Wenn das bei Ihnen der Fall ist, müssen Sie entweder die IRQ-Einstellungen ändern oder die störende Karte ausbauen.

NOTIZ Um zu kontrollieren, welche Windows-Version auf Ihrem Rechner läuft, klicken Sie auf [Arbeitsplatz], dann auf [Systemsteuerung] und schließlich auf [System]. Wenn die Nummer auf der [Allgemein]-Seite "4.00.950 B" lautet, handelt es sich um OSR2. Lautet diese Nummer hingegen "4.00.950" oder "4.00.950 A", läuft auf Ihrem Rechner eine ältere Version von Windows 95.

Vorstellung der beiliegenden Programme

Nachstehend werden die beiliegenden Programme kurz vorgestellt. Weitere Hinweise zur Installation der Programme finden Sie unter "Installieren der Programme" auf Seite 16.

• **XGworks for SW1000XG**

Dies ist ein MIDI-Sequenzprogramm für Windows 95. Damit können Sie nicht nur MIDI-Daten aufzeichnen und editieren, sondern auch Digital-Aufnahmen erstellen. Das XG Editor-Modul von XGworks kann zum schnellen Editieren der XG-Voices verwendet werden. Mehr brauchen Sie nicht, um hochwertige Musikproduktionen zu fahren (außer den anderen hilfreichen Funktionen des Programms). Alles Weitere zur Verwendung von XGworks finden Sie in der XGworks 2.0-Bedienungsanleitung (PDF-Datei im "Document"-Ordner auf der CD-ROM).

NOTIZ Um PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie Acrobat Reader installieren. Alle hierfür notwendigen Programme finden Sie im "Acrobat"-Ordner auf der CD-ROM, die zur SW1000XG Soundkarte gehört. Um Acrobat Reader zu installieren, müssen Sie auf die ar32d301.exe-Datei in diesem Ordner doppelklicken.

Die zum Lieferumfang gehörige XGworks-Version wurde speziell für die SW1000XG Soundkarte entwickelt. Auf Seite 25ff. finden Sie daher Informationen, die zusätzlich zur "offiziellen" XGworks-Version gelten.

• **Wave Editor TWE**

Mit diesem Programm können Sie die Wellenformdaten einer Wave-Datei (mit dem Suffix ".WAV") editieren, die Sie auf eine WAVE-Spur von XGworks aufgezeichnet haben. Auch mit Wave Editor TWE können Audiodaten aufgezeichnet werden. Die Bedienungsanleitung dieses Programms erreichen Sie, indem Sie auf die [Start]-Schaltfläche von Windows 95 klicken, dann im [Programme]-Menü [YAMAHA XGworks for SW1000XG] wählen und dort auf [WAVE Editor TWE Manual] klicken. (Auch dies ist eine PDF-Datei).

NOTIZ Um PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie Acrobat Reader installieren. Alle hierfür notwendigen Programme finden Sie im "Acrobat"-Ordner auf der CD-ROM, die zur SW1000XG Soundkarte gehört. Um Acrobat Reader zu installieren, müssen Sie auf die ar32d301.exe-Datei in diesem Ordner doppelklicken.

NOTIZ Mit Wave Editor TWE können Sie nicht nur Wellenformdateien mit dem .WAV-Suffix sondern auch Dateien im AIFF-Format aufzeichnen und editieren. XGworks kann allerdings keine AIFF-Dateien lesen.

• **VL Visual Editor**

VL Visual Editor ist ein Plug-In, mit dem Sie Zugriff haben auf die Parameter einer optionalen PLG100-VL Plug-In-Platine (→ S. 24). Weitere Informationen zur Verwendung dieses Programms bekommen Sie, wenn Sie VL Visual Editor installieren und dann von XGworks aus starten. Wählen Sie anschließend [Hilfethemen] im [Hilfe]-Menü und lesen Sie sich die dort gegebenen Hinweise durch.

• **VH Effect Editor**

VH Effect Editor ist ein Plug-In zum Editieren einer optionalen PLG100-VH Plug-In-Platine (→ S. 24). Weitere Informationen zur Verwendung dieses Programms bekommen Sie, wenn Sie VH Effect Editor installieren und dann von XGworks aus starten. Wählen Sie anschließend [Hilfethemen] im [Hilfe]-Menü und lesen Sie sich die dort gegebenen Hinweise durch.

• **DX Easy Editor**

DX Easy Editor ist ein Plug-In zum schnellen und allgemeinen Editieren der optionalen PLG100-DX Plug-In-Platine (→ S. 24). Weitere Informationen zur Verwendung dieses Programms bekommen Sie, wenn Sie DX Easy Editor installieren und dann von XGworks aus starten. Wählen Sie anschließend [Hilfethemen] im [Hilfe]-Menü und lesen Sie sich die dort gegebenen Hinweise durch.

- **DX Simulator**

DX Simulator ist ein tieferschürfendes Plug-In zum Editieren einer optionalen PLG100-DX PlugIn-Platine (→ S. 24). Dank der Benutzerschnittstelle, die an den legendären DX7 Synthesizer von Yamaha erinnert, können Sie FM-mäßig alles aus der Platine kitzeln, was sie zu bieten hat. Weitere Informationen zur Verwendung dieses Programms bekommen Sie, wenn Sie DX Simulator installieren und dann von XGworks aus starten. Wählen Sie anschließend [Hilfethemen] im [Hilfe]-Menü und lesen Sie sich die dort gegebenen Hinweise durch.

- **SW1000XG Windows95 Treiber**

Diesen Treiber brauchen Sie, um die SW1000XG für die Wiedergabe zu verwenden. Weitere Hinweise zum Installieren des Treibers finden Sie auf Seite 13.

- **SW1000XG Demosongs**

Die Demosongs der SW1000XG vermitteln einen Eindruck der Möglichkeiten, über die Sie mit der SW1000XG verfügen. Da auch die Demosongs sowohl MIDI- als auch Audiospuren enthalten, können Sie –bei Verwendung von XGworks– sofort überprüfen, ob das Zusammenspiel von MIDI und Audio reibungslos klappt. Die Demosongs befinden sich im “Demo”-Ordner der CD-ROM.

NOTIZ Außer den Demosongs für die SW1000XG (mit Audio- und MIDI-Daten) enthält die CD-ROM auch eine Reihe von Standard MIDI Files, die während der Installation von XGworks automatisch zu Ihrer Festplatte kopiert werden.

- **SW1000XG Datenübersicht**

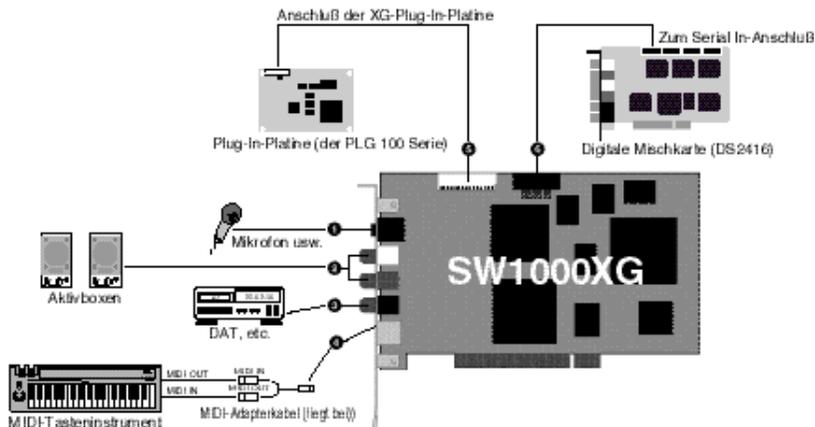
Ein Übersicht der Voices, der Effekte und -parameter sowie das MIDI-Datenformat (MIDI Data Format) der SW1000XG liegen als PDF-Dateien vor. Diese befinden sich in der “Data_E.PDF”-Datei im Document-Ordner der zum Lieferumfang gehörigen CD-ROM.

NOTIZ Um PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie Acrobat Reader installieren. Alle hierfür notwendigen Programme finden Sie im “Acrobat”-Ordner auf der CD-ROM, die zur SW1000XG Soundkarte gehört. Um Acrobat Reader zu installieren, müssen Sie auf die ar32d301.exe-Datei in diesem Ordner doppelklicken.

Einbau der SW1000XG Karte

Anschlüsse auf der SW1000XG

- ❗ Vor Berühren der Soundkarte sollten Sie alle statische Elektrizität an Ihren Kleidungsstücken und Ihrem Körper ableiten, indem Sie einen geerdeten Metallgegenstand anfassen. Berühren Sie niemals die Anschlußleiste der Karte bzw. andere darauf befindliche Teile.



❶ Externer Audio-Eingang (A/D-Anschluß)

Dies ist ein Stereo-Line-Eingang für Audiosignale externer Geräte, z.B. eine Mikrofons, einer Gitarre, einer Baßgitarre oder eines CD-Spielers. Schließen Sie hier eine Stereo-Miniklinke an.

❷ Line Out L/R-Anschlüsse

Diese Buchsen fungieren als Stereo-Ausgänge, die Sie mit einem Verstärker oder Mischpult verbinden können. Hierbei handelt es sich um RCA/Cinch-Buchsen. Der weiße Anschluß vertritt den linken (L) Kanal, der rote den rechten (R).

❸ Digital Out-Buchse

Auch über diese Buchse werden die Signale der Karte in Stereo ausgegeben, diesmal allerdings im S/PDIF Digital-Format. Verbinden Sie diese Buchse mit dem geeigneten Eingang des externen Gerätes.

❹ MINI DIN 6-Pin-Anschluß

Hier können Sie die MIDI-Buchsen eines externen Instrumentes anschließen. Verwenden Sie hierfür das beiliegende MIDI-Adapterkabel.

❺ Anschlußleiste für eine Plug-In-Platine (der PLG100 Serie)

Schließen Sie hier eine optionale Plug-In-Platine an, die zum XG-Plug-In-System kompatibel ist (PLG100 Serie). Mit einer solchen Platine können Sie die Möglichkeiten des XG-Klangerzeugers der SW1000XG noch erweitern.

❻ Anschlußleiste für eine digitale Mischkarte (DS2416)

Hier können Sie eine digitale Mischkarte (DS2416, Sonderzubehör) anschließen. Dann wird die Ausgabe der SW1000XG direkt an die Mischkarte angelegt. Letztere entspricht übrigens größtenteils dem Digital-Mischpult O2R von Yamaha. Die Verbindung kann entweder über ein Stereo-Ausgangspaar oder über die sechs Einzelausgänge hergestellt werden. Bei Verwendung einer DS2416 brauchen Sie kein externes (Digital-)Mischpult mehr – Ihr Rechner wird es schon richten.

Einbau der Soundkarte

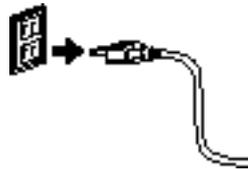
Die SW1000XG Soundkarte muß folgendermaßen in Ihren Rechner eingebaut werden:

NOTIZ Kontrollieren Sie vor dem Einbauen der Soundkarte, ob noch ein PCI-Slot in Ihrem Rechner frei ist. Wenn Sie möchten, können Sie auch eine nie oder nur selten benötigte PCI-Karte aus dem Rechner entfernen und dort die SW1000XG installieren. Allerdings müssen Sie dann zuerst den betreffenden Treiber deinstallieren, den Rechner anschließend ausschalten und dann erst die Karte ausbauen. Starten Sie den Rechner danach wieder, damit Windows erkennt, daß eine Karte fehlt. Nun können Sie den Rechner erneut ausschalten und die SW1000XG einbauen. Siehe nachstehende Hinweise.

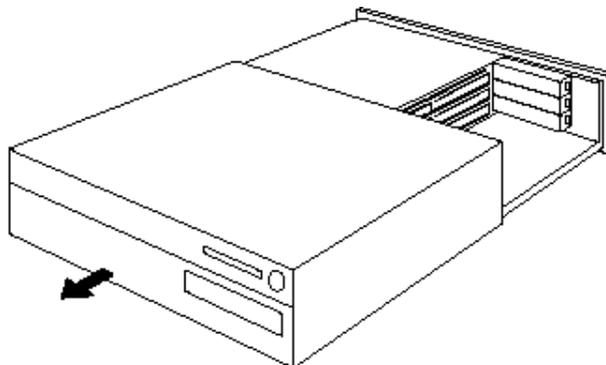
NOTIZ Wenn Sie auch gleich eine Plug-In-Platine (PLG100 Serie) oder eine digitale Mischkarte (DS2416) an die SW1000XG anschließen möchten, lesen Sie bitte auch die diesbezüglichen Hinweise (Æ S. 12).

1. Lösen Sie den Netzanschluß des Computers.

- ⚠ Wenn Sie das nicht tun, besteht die Gefahr eines Stromschlages. Prinzipiell sollte der Rechner auf jeden Fall ausgeschaltet werden, bevor man eine neue Karte einbaut oder eine vorhandene Karte wieder entfernt.

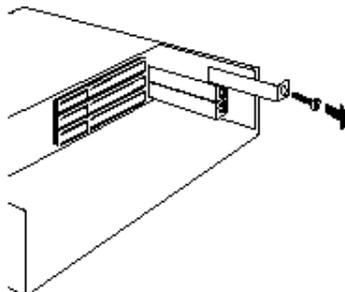


2. Öffnen Sie die Haube des Rechners.



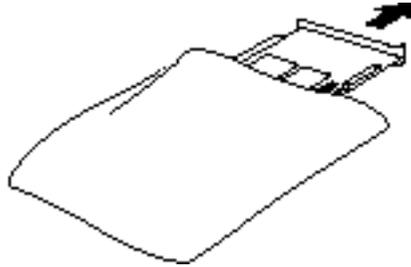
NOTIZ Wie man die Haube entfernen muß und wo sich die PCI-Slots befinden, richtet sich nach dem verwendeten Rechner Typ. Siehe also die Bedienungsanleitung des Computers.

3. Entfernen Sie die Blende eines freien PCI-Slots.

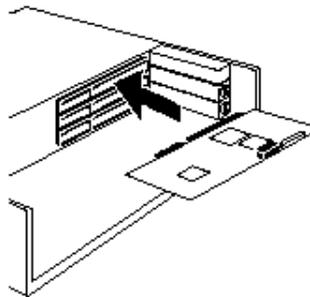


4. Holen Sie die Soundkarte aus der antistatischen Verpackung.

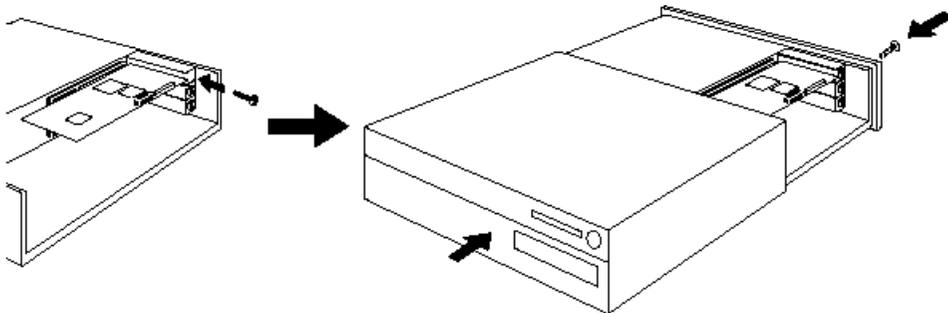
- ❗ Vor Berühren der Soundkarte sollten Sie alle statische Elektrizität an Ihren Kleidungsstücken und Ihrem Körper ableiten, indem Sie einen geerdeten Metallgegenstand anfassen. Berühren Sie niemals die Anschlußleiste der Karte bzw. andere darauf befindliche Teile.



5. Schieben Sie die Steckverbindung der Soundkarte in die Anschlußleiste des Computers. Halten Sie die Karte an den äußeren Enden fest und drücken Sie sie vorsichtig, aber bestimmt in die Anschlußleiste. Achten Sie darauf, daß Sie die Karte richtig herum in die Leiste schieben.



6. Arretieren Sie die Soundkarte mit der Befestigungsschraube der Blende. Bringen Sie anschließend wieder die Haube des Rechners an.



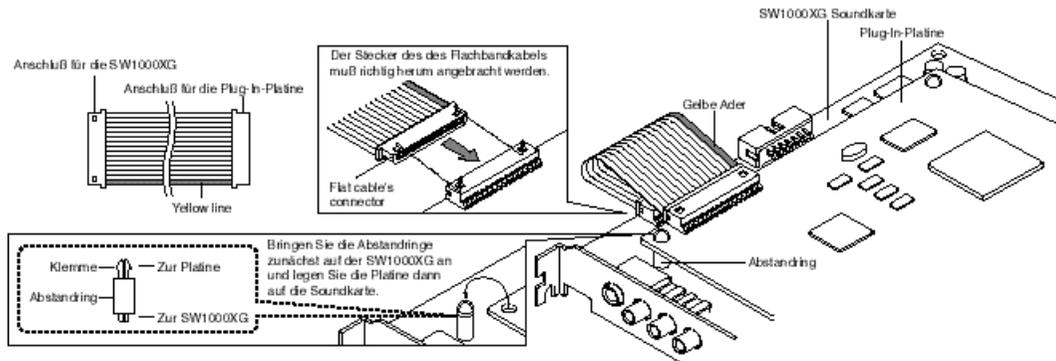
NOTIZ Die Art, wie man eine PCI-Karte arretiert und die Haube des Rechners wieder anbringt, richtet sich nach dem verwendeten Rechner. Siehe also dessen Bedienungsanleitung.

7. Schließen Sie alle benötigten Peripheriegeräte an die entsprechenden Buchsen der SW1000XG Soundkarte an (Boxen, Mischpult, MIDI-Instrument).

NOTIZ Wenn Sie Ihre SW1000XG zu einem späteren Zeitpunkt wieder ausbauen möchten, kehren Sie die oben beschriebene Reihenfolge bitte um.

Installieren einer Plug-In-Platine

In nachstehender Abbildung wird gezeigt, wie man eine optionale Plug-In-Platine der PLG100 Serie anschließt. Halten Sie diese Platine richtig herum, während Sie ihr Anschlußkabel auf die Anschlußleiste der Soundkarte schieben.

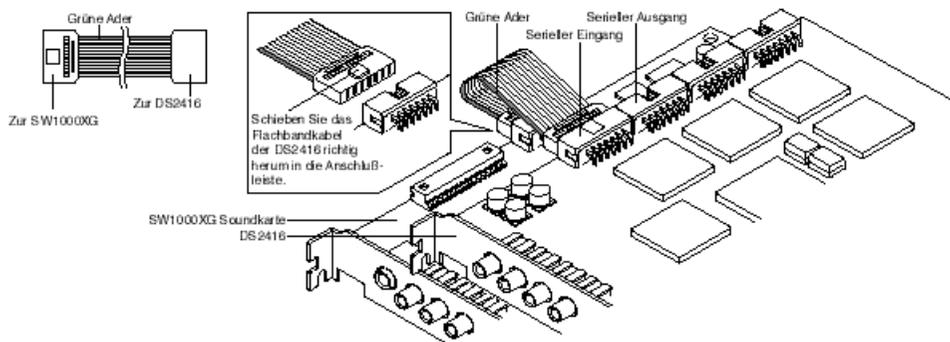


NOTIZ Bringen Sie die Plug-In-Platine vor Einbau der SW1000XG an.

NOTIZ Weitere Hinweise zu den Plug-In-Platinen finden Sie auf S. 24 sowie in deren Bedienungsanleitung.

Einbau der digitalen Mischkarte

Nachstehend wird gezeigt, wie man eine optionale Mischkarte (DS2416) an die SW1000XG anschließt. Das Flachbandkabel der Mischkarte DS2416 muß richtig herum in die betreffende Anschlußleiste der Soundkarte geschoben werden.



NOTIZ Bringen Sie die Mischkarte vor Einbau der SW1000XG an.

NOTIZ Weitere Hinweise zur digitalen Mischkarte (DS2416) entnehmen Sie bitte deren Bedienungsanleitung.

Ausgabe der SW1000XG zur digitalen Mischkarte DS2416

Ab Werk ist die SW1000XG so eingestellt, daß alle Parts zu einem Stereo-Signal gemischt und dann zur DS2416 übertragen werden. Wenn Sie möchten, können Sie jedoch auch mehrere Parts über die Einzelausgänge zur DS2416 übertragen und den Stereo-Ausgang trotzdem weiterhin verwenden.

Die SW1000XG bietet 6 Einzelausgänge, denen jeder beliebige Part (MIDI oder Audio) zugeordnet werden kann. Die Kombinationsmöglichkeiten lauten 1~6, 1+2, 3+4 sowie 5+6.

Weitere Hinweise hierzu finden Sie in den Tabellen <1-6> und <1-7> (MIDI Parameter Change) des MIDI-Datenformats (MIDI Data Format) (unter "Output Select").

Der Output Select-Parameter kann übrigens auch im XG Editor-Fenster von XGworks eingestellt werden. (Siehe das Eigenschaften-Dialogfenster, das bei Klicken auf [DETAIL] im Part-Feld erscheint.) Wenn Sie das Eigenschaften-Fenster eines Multiparts öffnen, befindet sich Output Select (Ausgangsanzwahl) auf der General-Seite des Detail-Fensters.

Installieren des Treibers

Die SW1000XG Soundkarte kann erst nach Installieren des betreffenden Treibers (SW1000XG Windows95 Driver) ordnungsgemäß angesprochen werden. Dieser Treiber befindet sich auf der beiliegenden CD-ROM und kann folgendermaßen installiert werden:

NOTIZ Vor Installieren des Treibers müssen Sie die Soundkarte einbauen (→ S. 10).

NOTIZ Öffnen Sie die "Allgemein"-Seite des [Eigenschaften von System]-Fensters in der Systemsteuerung von Windows. Wenn dort als "System" "4.00.950B" angegeben wird, siehe "Installieren des Treibers unter Windows95 OSR2 (4.00.950B)". Lautet Ihre Windows95-Version auf "4.00.950" oder "4.00.950A" siehe "Installieren des Treibers unter Windows95 (4.00.950 oder 4.00.950A)".

Installieren des Treibers unter Windows95 OSR2 (4.00.950B)

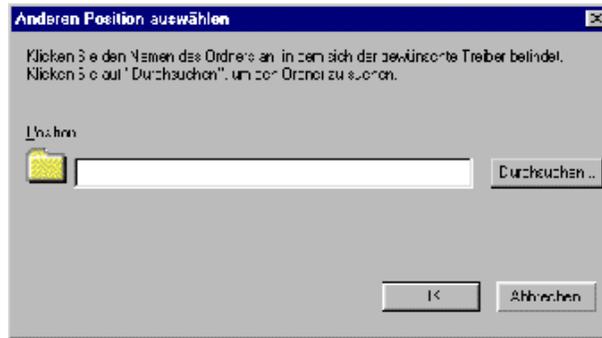
1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Wenn Sie ihn nach Einbau der Soundkarte das erstmal einschalten, erscheint der Wizard, mit dem neue Geräte installiert werden können.



2. Legen Sie die zum Lieferumfang gehörige CD-ROM in das Laufwerk und klicken Sie auf [Weiter]. Nun informiert Windows Sie darüber, daß es den benötigten Treiber nicht gefunden hat.

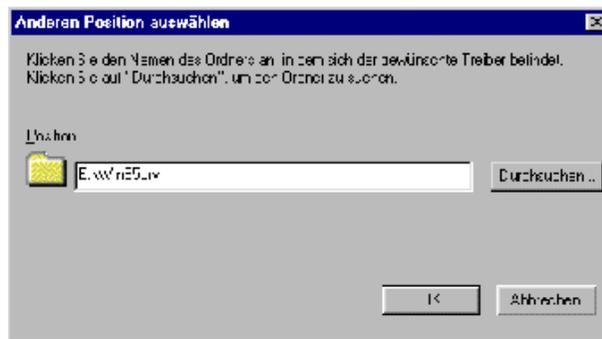


3. Klicken Sie auf [Andere Orte]. Es erscheint nun folgendes Dialogfenster:



4. Geben Sie die Adresse des CD-ROM-Laufwerks (E:\, F:\ usw.) sowie des benötigten Ordners (Win95drv) in dem weißen Feld ein.

Beispiel: E:\Win95drv, F:\Win95drv



5. Klicken Sie auf [OK]. Nun informiert Windows Sie darüber, daß es einen geeigneten Treiber gefunden hat.



6. Klicken Sie auf [Beenden], damit nachstehendes Dialogfenster angezeigt wird:



7. Klicken Sie auf [OK]. Es erscheint nun das Kopieren...-Fenster.

8. Geben Sie die Adresse des CD-ROM-Laufwerks sowie des Treiber-Ordners in dem weißen Feld ein (siehe auch den 4. Schritt).

Beispiel: E:\Win95drv, F:\Win95drv\



9. Klicken Sie auf [OK]. Die Dateien werden nun kopiert.

10. Starten Sie den Computer neu.

Der Treiber ist nun installiert.

Installieren des Treibers unter Windows95 (4.00.950 oder 4.00.950A)

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das erstmal nach Einbauen der Soundkarte erscheint das "Neue Hardwarekomponente gefunden"-Fenster.

2. Legen Sie die beiliegende CD-ROM in das Laufwerk und wählen Sie "Treiber vom Hersteller auf Diskette". Klicken Sie auf [OK]. Nun erscheint das "Von Diskette installieren"-Fenster.

3. Geben Sie die Adresse des CD-ROM-Laufwerks (E:\, F:\ usw.) sowie des benötigten Ordners (Win95drv) in dem weißen Feld an.

Beispiel: E:\Win95drv, F:\Win95drv

4. Klicken Sie auf [OK]. Nun werden Sie aufgefordert, die Diskette einzulegen.

5. Klicken Sie auf [OK]. Anschließend erscheint das Kopieren...-Dialogfenster.

6. Geben Sie die Adresse des CD-ROM-Laufwerks sowie des benötigten Ordners ein (siehe den 3. Schritt).

Beispiel: E:\Win95drv, F:\Win95drv\

7. Klicken Sie auf [OK]. Die benötigten Dateien werden nun kopiert.

8. Starten Sie den Rechner neu.

Der Treiber ist nun installiert.

Installieren der Programme

Zum Lieferumfang gehören mehrere Programme, mit denen Sie alle Möglichkeiten der SW1000XG Soundkarte nutzen können. Genauer gesagt handelt es sich um das MIDI-Sequenzprogramm XGworks for SW1000XG, Wave Editor TWE und mehrere XG-Plug-Ins. Hier zeigen wir Ihnen, wie man diese Programme von der CD-ROM aus installiert.

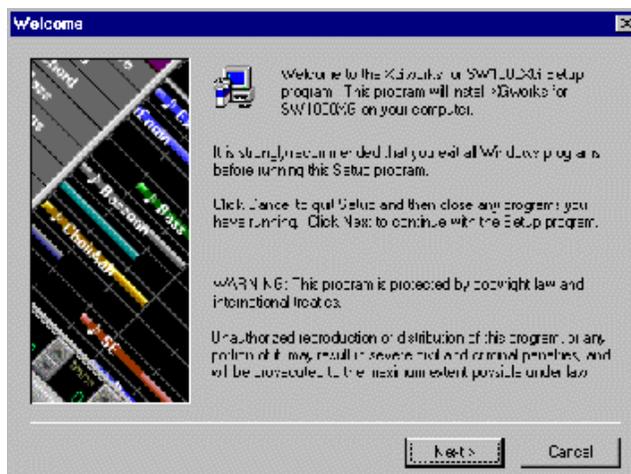
Installieren von XGworks for SW1000XG und Wave Editor TWE

Bei Durchführen nachstehender Bedienschritte werden folgende Programme installiert. Was sie genau beinhalten, erfahren Sie auf Seite 7.

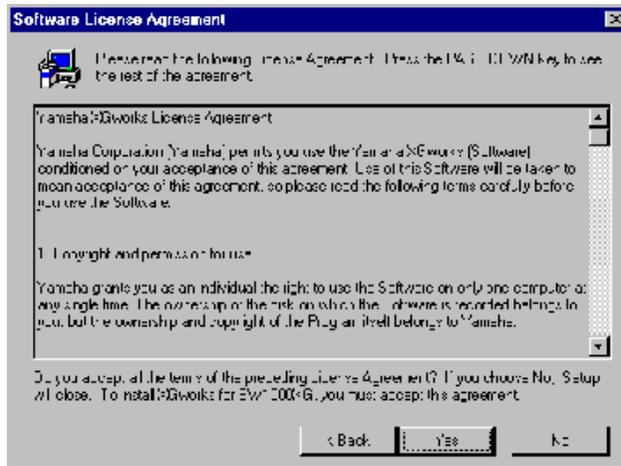
- **XGworks for SW1000XG**
- **SW1000XG Mixer**
- **Wave Editor TWE**

NOTIZ SW1000XG Mixer ist ein Plug-In für XGworks for SW1000XG, mit dem Sie die Audio-Parts abmischen können, die Sie gerade auf eine Wave-Spur von XGworks aufzeichnen oder bereits aufgezeichnet haben.

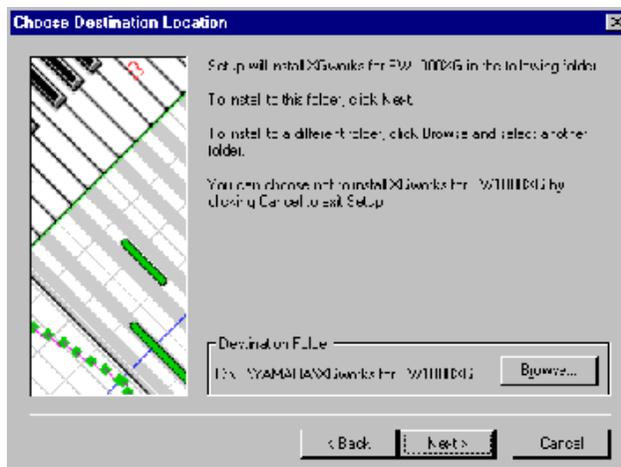
1. Legen Sie die beiliegende CD-ROM in das Laufwerk.
2. Öffnen Sie "Arbeitsplatz", indem Sie auf dieses Symbol doppelklicken.
3. Doppelklicken Sie auf das CD-ROM-Symbol und anschließend auf Setup.exe im "XGworks"-Ordner. Nun werden Sie zuerst einmal begrüßt.



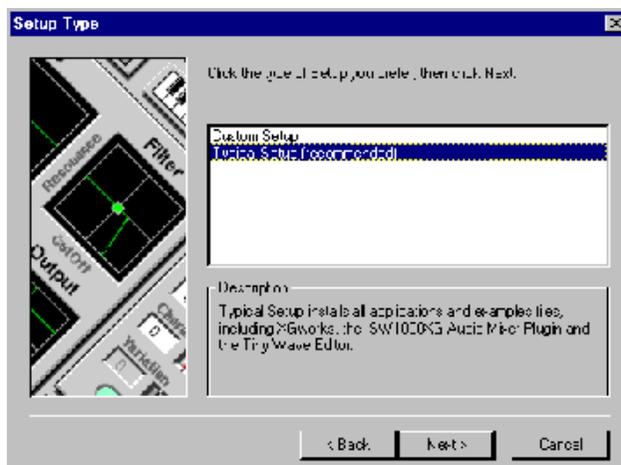
4. Klicken Sie auf [Next]. Es erscheint nun das Fenster mit den Lizenzvereinbarungen. Lesen Sie sich diese durch, bevor Sie weitermachen.



5. Klicken Sie auf [Yes]. Es erscheint nun ein Fenster, in dem Sie angeben können, wohin das Programm kopiert wird. Sind Sie mit der Vorgabe nicht einverstanden, klicken Sie auf [Browse] und geben Sie den gewünschten Ort an.



6. Klicken Sie auf [Next]. Nun erscheint ein Fenster, in dem Sie wählen können, was alles installiert wird.

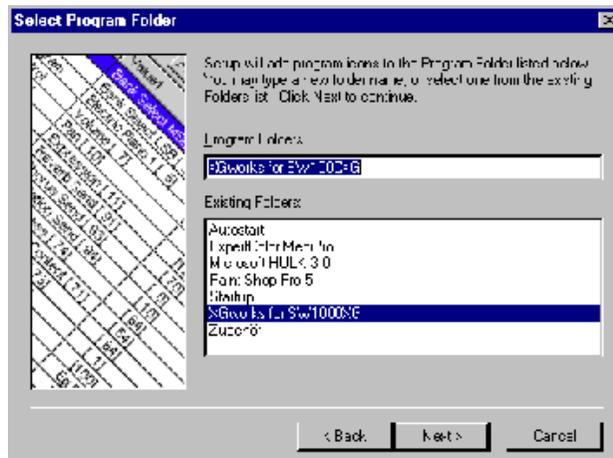


NOTIZ Am besten wählen Sie hier "Typical Setup".

7. Klicken Sie auf [Next]. In dem nun erscheinenden Fenster können Sie die Programmsprache wählen.



8. Klicken Sie auf [Next]. Nun erscheint das "Program Folder"-Dialogfenster. Wenn Sie möchten, können Sie dem Programmordner nun einen anderen Namen geben.



9. Klicken Sie auf [Next], um die benötigten Dateien zu kopieren.

10. Starten Sie den Rechner neu.



XGworks for SW1000XG, SW1000XG Mixer und Wave Editor TWE sind nun installiert.

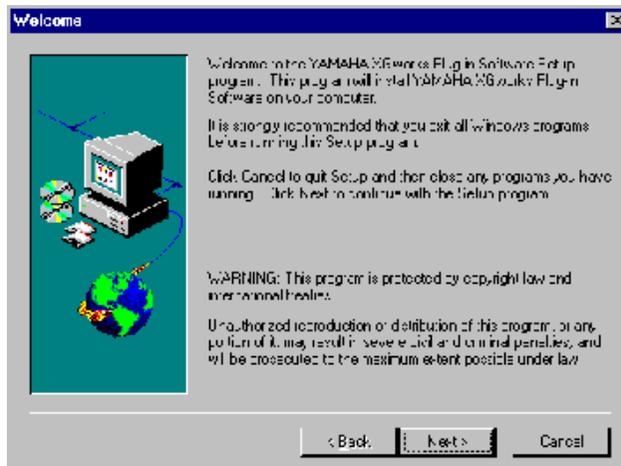
Installieren der XG Plug-Ins

Mit folgenden Bedienschritten können die zum Lieferumfang gehörigen Plug-Ins installiert werden. Weitere Hinweise zu den Plug-Ins finden Sie auf Seite 7.

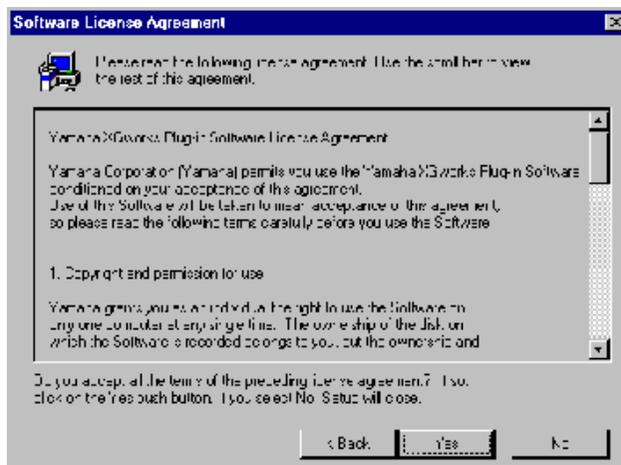
- **VL Visual Editor**
- **VH Effect Editor**
- **DX Easy Editor & DX Simulator**

NOTIZ Vor Installieren eines XG-Plug-Ins müssen Sie XGworks for SW1000XG auf Ihrem Rechner installieren.

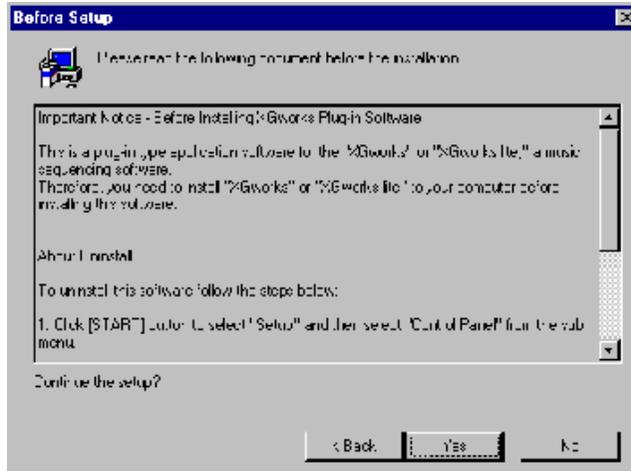
1. Legen Sie die beiliegende CD-ROM in das Laufwerk.
2. Doppelklicken Sie auf "Arbeitsplatz".
3. Doppelklicken Sie auf das CD-ROM-Symbol und anschließend auf Setup.exe im "Plug"-Ordner der CD-ROM. Auch hier werden Sie zuerst einmal begrüßt.



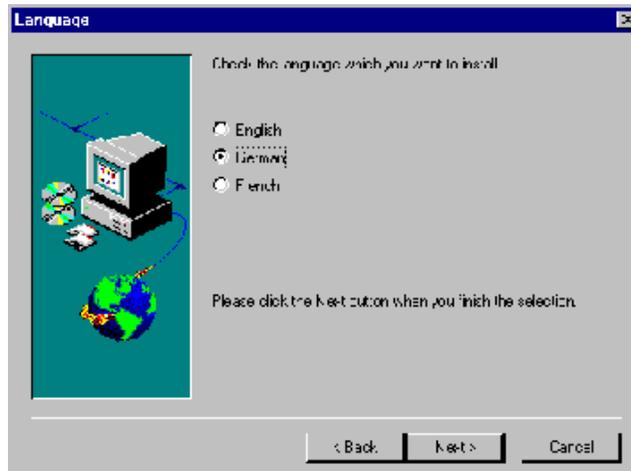
4. Klicken Sie auf [Next]. Nun erscheint das Fenster mit der Lizenzvereinbarung, die Sie sich durchlesen sollten, bevor Sie weitermachen.



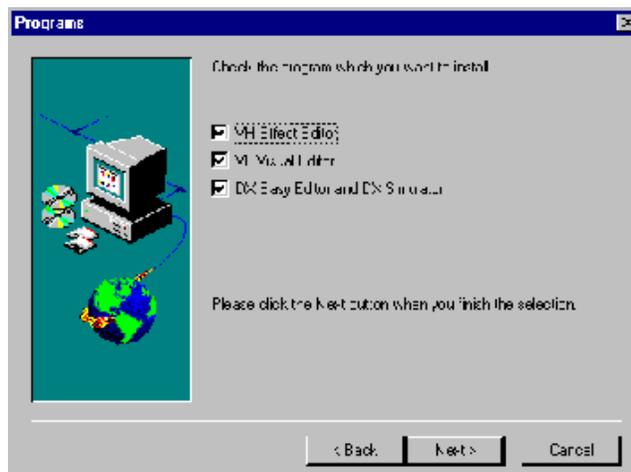
5. Klicken Sie auf [Yes]. Nun erscheint das "Before Setup"-Dialogfenster. Lesen Sie sich die hier gegebenen Hinweise durch, bevor Sie weitermachen.



6. Klicken Sie auf [Yes]. Wählen Sie die Sprache, in der das Plug-In verfügbar sein soll.

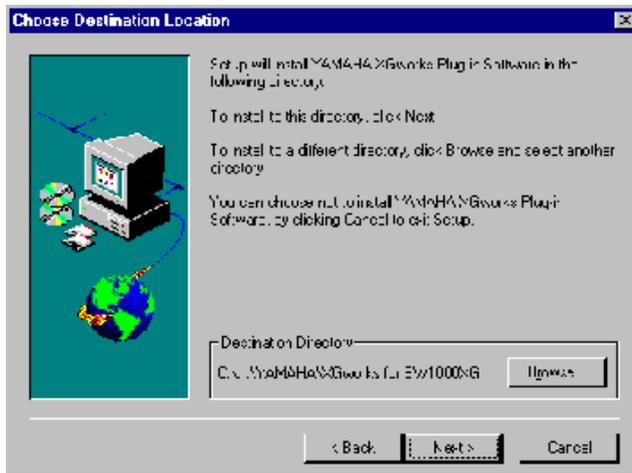


7. Klicken Sie auf [Next]. In dem nun erscheinenden Fenster müssen Sie angeben, wo das Plug-In installiert werden soll.



8. Klicken Sie auf [Next]. Im "Choose Destination"-Fenster wird angezeigt, wo das Plug-In installiert wird. Um einen anderen Ort zu wählen, klicken Sie auf [Browse].

NOTIZ Die Plug-Ins werden nur erkannt, wenn sie sich im selben Ordner befinden wie XGworks.exe. (In der Regel handelt es sich hierbei um den Ordner "XGworks for SW1000XG" im Yamaha-Ordner von "Programme".)



9. Klicken Sie auf [Next]. Die Dateien werden nun kopiert. Anschließend erscheint die Meldung "Setup is completed".



10. Klicken Sie auf [OK].

Das oder die Plug-Ins sind nun installiert.

Vorstellung der SW1000XG

Klangerzeugerbetriebsarten

Die SW1000XG kann als XG- und als TG300B-Klangerzeuger verwendet werden. Normalerweise ist der XG-Betrieb angewählt. Da die Karte an den eingehenden MIDI-Daten erkennt, welchen Betrieb sie wählen muß, reicht es, wenn Sie zu Beginn einer Sequenz einen SysEx-Befehl programmieren, der den benötigten Betrieb aufruft.

NOTIZ Nach Einschalten des Computers –und also der SW1000XG Soundkarte– werden alle Einstellungen der Karte (Parameter) initialisiert.

NOTIZ Da die SW1000XG zum Umschalten in die jeweils andere Betriebsart ungefähr eine halbe Sekunde braucht, sollten Sie hinter dem SysEx-Befehl (Mode Change) mindestens einen Leertakt lassen. Nur dann werden nämlich auch die ersten Sequenzdaten erwartungsgemäß abgespielt.

XG-Betrieb

Im XG-Betrieb spielt die SW1000XG XG-kompatible multitimbrale Musikdaten sowie Sequenzen im General MIDI System level 1-Format ab.

Im XG-Betrieb bietet die SW1000XG:

- 32 Parts sowie 14 Audio-Parts.
- 1.074 “normale” Voices sowie 36 Drum Voices (Schlagzeuggruppen).

TG300B-Betrieb

Im TG300B-Betrieb kann die SW1000XG multitimbrale Musikdaten abspielen, die für einen TG300B-kompatiblen Klangerzeuger programmiert wurden. Auch der TG300B-Betrieb unterstützt das GM System Level 1-Format.

Im TG300B-Betrieb kann die SW1000XG:

- Bis zu 32 Parts + 14 Audio-Parts abspielen.
- Mehrere der 614 “normalen” Voices und eine der 10 Schlagzeug-Voices verwenden.

Voices

Jede Voice der SW1000XG besteht, je nach der Komplexität, aus einem oder zwei Elementen (Klangkomponenten). Die meisten Voices enthalten nur ein Element. Voices mit zwei Elementen sind eigentlich zwei “einelementige” Voices, die auf mehrere Arten miteinander verknüpft werden können.

Die Anzahl der Voice-Elemente ist ausschlaggebend für die Anzahl der gleichzeitig spielbaren Noten (“Polyphonie”). Weitere Hinweise zu der Anzahl der von jeder Voice verwendeten Elemente finden Sie unter *XG/TG300B Normal Voice Lists* in der “Data_E.pdf”-Datei des “Document”-Ordners auf der beiliegenden CD-ROM.

“Normale” Voices und Schlagzeug-Voices

Die SW1000XG bietet bekanntlich zwei Voice-Typen: normale Voices und Schlagzeug-Voices. (In dieser Bedienungsanleitung wollen wir für die normalen Voices ganz einfach “Voice” verwenden.) Der Unterschied zwischen diesen beiden Voice-Typen ist folgender:

- Eine normale Voice ist ein Klang, mit dem man Melodien spielen kann. Ein Klavierklang ist z.B. eine normale Voice, weil bei jeder gedrückten Taste eine andere Tonhöhe verwendet wird. Die SW1000XG bietet 1.267 normale Voices.
- Eine Schlagzeug-Voice hingegen enthält verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Klänge, deren Tonhöhe sich beim Spielen nicht ändert. Vielmehr ist jeder MIDI-Notennummer (also jeder Taste) ein anderer Klang zugeordnet. Die SW1000XG ist mit 46 Schlagzeug-Voices ausgestattet.

(Maximale) Polyphonie

Die SW1000XG kann 64 Noten zugleich spielen – theoretisch jedenfalls. Diese Noten (oder “Stimmen”) werden über alle 32 Parts verteilt, so daß nicht immer feststeht, wieviele Noten ein bestimmter Part spielen kann.

Außerdem verwenden Voices mit zwei Elementen pro Note jeweils zwei Stimmen. Wenn Sie nur einelementige Voices gewählt haben, stehen 64 Stimmen zur Verfügung. Bei Verwendung zweielementiger Voices reduziert sich die Polyphonie entsprechend.

Die SW1000XG verwendet das “Last Note Priority”-Prinzip. Wenn mehr als 64 Noten gleichzeitig wiedergegeben werden müssen –was nicht geht–, werden die zuerst gespielten Noten zugunsten der neuen Noten ausgeschaltet.

Vorrangsregelung der Parts

Jedem der 32 SW1000XG-Parts ist einem MIDI-Kanal zugeordnet. Wenn mehr Note-an-Befehle empfangen werden als es Stimmen gibt, verwendet die SW1000XG eine Vorrangsregelung zum Bestimmen, welche Noten wiedergegeben werden und welche den Polyphonie-Einschränkungen zum Opfer fallen:

MIDI-Kanal 10 (Schlagzeug-Part), 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 26 (SchlagzeugPart), 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32

Achten Sie beim Programmieren Ihrer eigenen Musik also darauf, daß die wichtigsten Parts (Melodie und Baß) einem der ersten MIDI-Kanäle zugeordnet werden (je kleiner die MIDI-Kanalnummer, desto sicherer sind Sie, daß der betreffende Part bei Polyphonie-Problemen nicht unversehens wegfällt. Gemäß dem GM System Level 1-Format wird das Schlagzeug immer von Part 10 (MIDI-Kanal 10) wiedergegeben.

Anwahl der Voices

Die SW1000XG bietet natürlich viel mehr als die 128 vorgeschriebenen Klänge und “Drum Sets” des GM-Formats. Insgesamt stehen 1267 normale Voices und 46 Schlagzeug-Voices zur Verfügung, die als “Variationen” gehandelt werden.

Im XG-Betrieb erreichen Sie die 128 GM-Klänge über die MIDI-Programmnummern 1~128. Die übrigen Voices können mit Bankwahl- und Programmwechslbefehlen aufgerufen werden. Für die Bankwahl werden zwei Steuerbefehle (CC00= MSB und CC32= LSB) verwendet. Im XG-Betrieb bestimmen Sie mit dem MSB-Befehl den Voice-Typ (Normal oder Schlagzeug) und mit dem LSB-Befehl die Bank (außer der SFX-Bank).

Im TG300B-Betrieb können die Voice-Bänke mit MSB-Befehlen gewählt werden. Der LSB-Wert ist fest eingestellt und also unerheblich.

In der “Data_E.pdf”-Datei des “Document”-Ordners auf der CD-ROM finden Sie eine Übersicht der gebotenen Voices.

Bitte bedenken Sie, daß die MIDI-Programmnummern von 0 bis 127 reichen, während die SW1000XG ihre Klänge von 1 bis 128 numeriert. Je nach dem verwendeten Programm kann es also sein, daß Sie jeweils “1” zu der benötigten Programmnummer addieren müssen.

Effekt-Typen

Die SW1000XG bietet Dutzende von hochwertigen Effekten, die auf Yamahas wegweisender DSP-Technologie (Digital Signal Processing) beruhen. Mit diesen Effekten können Sie die Klänge der SW1000XG anreichern.

Die Effekte sind in zwei Gruppen eingeteilt: einerseits handelt es sich um “Systemeffekte” und andererseits um Insert-Effekte:

SYSTEMEFFEKT Kann von allen 32 Parts angesprochen werden.

INSERT-EFFEKT Gilt nur jeweils für den gewählten Part.

Reverb und Chorus sind “Systemeffekte”, während Insertion 1 und 2 “Insert-Effekte” sind. Der Variation-Effekt kann wahlweise als System- oder Insert-Effekt verwendet werden.

* Mit den Effekten lassen sich sowohl die Audio-Parts als auch die AWM2-Voices der SW1000XG bearbeiten.

A/D-Eingang

Die SW1000XG ist mit einem A/D-Eingang ausgestattet, an den Sie eine externe Audioquelle (Mikrofon, E-Gitarre, E-Baß oder CD-Spieler) anschließen können.

Audio-Signale, die über die A/D INPUT-Buchse empfangen werden, sind mit den Effekten verbunden und werden gemeinsam mit den AWM2-Voices der SW1000XG wiedergegeben.

Am besten verwenden Sie als Sequenzerprogramm "XGworks for SW1000XG", weil Sie die über A/D INPUT empfangenen Audiosignale dann auf WAVE-Spuren aufzeichnen und in Ihre Sequenzen integrieren können.

Über das Plug-In System

Die SW1000XG Soundkarte ist kompatibel zu Yamaha "XG Plug-In-System". Somit können Sie die SW1000XG mit einer optionalen XG Plug-In-Platine nachrüsten und die Klangerzeugung der Platine verwenden als wäre sie fester Bestandteil der Soundkarte.

Bei Einbau einer XG Plug-In-Platine an die SW1000XG wird ein Part der Soundkarte für die Klangerzeugung der Platine verwendet. Die übrigen Parts der SW1000XG verhalten sich jedoch wie gehabt. Auch das Signal der Platine kann mit den Effekten -System- und Insert-Effekte, dem EQ (Klangregelung) und anderen Parametern- der SW1000G bearbeitet werden.

Wenn Sie eine Plug-In-Platine an die SW1000XG anschließen, fungieren ihre Effekte als XG-Insert-Effekte.

Über die optionalen XG Plug-In-Platinen

PLG100-VL

Die VL-Platine bietet dieselbe "Virtual Acoustic"-Klangarchitektur wie der VL70m, nämlich die S/VA Physical Modeling-Synthese. Dieses Plug-In erweitert das Wirtinstrument um eine PresetBank mit 256 Voices, die das gesamte Spektrum —von Naturinstrumenten bis zu neuartigen Klängen— abdecken.

Mit dem VL Visual Editor Plug-In auf der CD-ROM können Sie eigene S/VA-Klänge programmieren, auch wenn Sie sich unter "physikalischen Modellen" nicht viel vorstellen können.

PLG100-VH

Bei Einbau dieser Plug-In-Platine kann die SW1000XG auch zum Generieren von Harmonieeffekten (Chorgesang) für Ihren Gesang verwendet werden. Die VH-Platine bietet vier verschiedene Harmonietypen und kann das über die A/D INPUT-Buchse empfangene Audiosignal mit Harmonien versehen, die den auf dem MIDI-Tastensinstrument gespielten Noten (Vocoder) oder den damit gemeinten Akkorden (Chordal) entsprechen. Außerdem kann auch das eingehende Signal selbst bearbeitet werden: so können Sie mit sich selbst im Chor singen oder ihr Geschlecht (Stimmentyp) ändern lassen. Mit dem VH Effect Editor Plug-In auf der CD-ROM können Sie die PLG100-VH wunschgemäß einstellen.

PLG100-DX

Diese Platine unterstützt die FM-Synthese, die z.B. auf dem legendären DX7 Synthesizer von Yamaha verwendet wird. Wenn Sie diese Platine einbauen, verfügen Sie über die noch immer beliebten FM-Klänge, die bis zu 16stimmig polyphon gespielt werden können.

Zum Programmieren der PLG100-DX stehen zwei Plug-Ins zur Verfügung: DX Easy Editor und DX Simulator. Auch diese befinden sich auf der CD-ROM, die zum Lieferumfang der SW1000XG gehört.

Erweiterungen von XGworks 2.0

Das Sequenzerprogramm XGworks for SW1000XG, das zum Lieferumfang der Soundkarte gehört, wurde speziell für die SW1000XG umgeschrieben. Es bietet also Funktionen, die in der "normalen" XGworks 2.0-Version nicht belegt sind und deshalb auch nicht in der Bedienungsanleitung erwähnt werden.

NOTIZ Die XGworks 2.0-Bedienungsanleitung (PDF-Datei) finden Sie im "Document"-Ordner auf der CD-ROM.

Simultanwiedergabe mehrerer und teilweise Wiedergabe von Wave-Spuren

Die SW1000XG bietet mehrere Audio-Parts (maximal 12), die für die Simultanwiedergabe mehrerer Wave-Spuren verwendet werden können. Diese Audiosignale lassen sich sogar mit Effekten versehen und können darüber hinaus an jeder beliebigen Song-Stelle gestartet werden.

NOTIZ Song-Dateien (.xws-Dateien) mit Wave-Spuren können mit dem Transportfeld von XGworks nicht vorgespult werden. Selbst wenn Sie die Maustaste über der FWD-Schaltfläche gedrückt halten, wird der Song mit Normalgeschwindigkeit abgespielt.

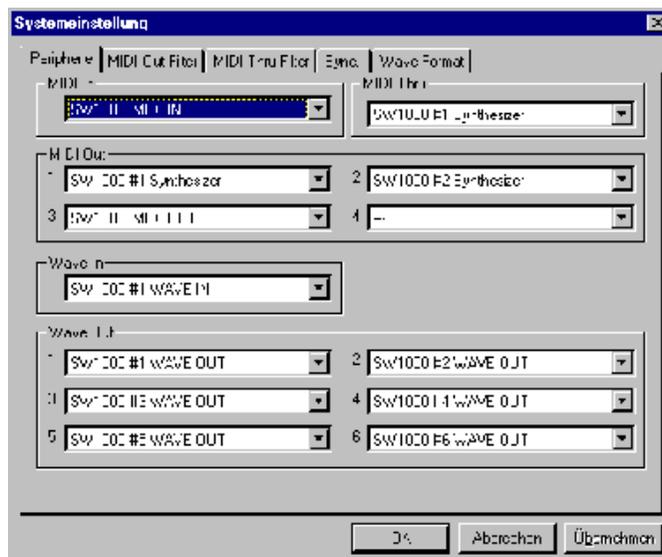
System-Einstellung-Dialog

Nachstehende Funktionen des System-Einstellung-Dialoges sind neu:

NOTIZ Das System-Einstellung-Fenster können Sie durch Klicken auf [Einstellung] in der Menüleiste und anschließendes Anwählen von [System-Einstellung] aufrufen (siehe Seite 210 in der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung).

Peripherie-Zunge des System-Einstellung-Fensters

Die Anzahl der Wave-Ausgänge (Wave Out) lautet nun sechs. Für die Wiedergabe von Wave-Daten können also bis zu sechs Geräte definiert werden.



Anwahl der Peripheriegeräte



Im Falle der SW1000XG Soundkarte müssen Sie die Geräte folgendermaßen einstellen:

•MIDI In

Wählen Sie "SW1000 MIDI IN". Wenn Sie ein externes MIDI-Tasteninstrument (über das MIDI-Adapterkabel) mit der MINI DIN 6-Pin-Buchse verbinden, können Sie die SW1000XG als Klangerzeuger für das Tasteninstrument verwenden. Wählen Sie in dem Fall "SW1000 1 (bzw. 2) Synthesizer" unter MIDI Thru und MIDI Out (siehe unten).

•MIDI Thru

Wählen Sie "SW1000 1 (oder 2) Synthesizer". Die über MIDI IN empfangenen Befehle (siehe oben) können dann von der SW1000XG Soundkarte wiedergegeben werden.

Wenn Sie "SW1000 MIDI OUT" wählen und einen externen Klangerzeuger mit der MIDI OUT-Buchse des Adapterkabels (für die MINI DIN 6-Pin-Buchse) verbinden, kann auch das externe Gerät für die Wiedergabe der MIDI-Befehle verwendet werden.

NOTIZ "SW1000 1 Synthesizer" ist das MIDI-Ausgabegerät für Part 1~16. "SW1000 2 Synthesizer" ist das MIDI-Ausgabegerät für Part 17~32.

•MIDI Out

Wählen Sie hier "SW1000 1 (oder 2) Synthesizer". Die von XGworks gesendeten MIDI-Befehle (Sequenzdaten) werden dann zur Soundkarte übertragen und abgespielt. Wenn Sie "SW1000 MIDI OUT" wählen und einen externen Klangerzeuger mit der MIDI OUT-Buchse des Adapterkabels verbinden, kann dieser Ihre Musik wiedergeben.

NOTIZ "SW1000 1 Synthesizer" ist das MIDI-Ausgabegerät für Part 1~16. "SW1000 2 Synthesizer" ist das MIDI-Ausgabegerät für Part 17~32.

•Wave In

Wählen Sie hier "SW1000 1 (oder 2) WAVE IN".

"SW1000 1 WAVE IN" ist das Wave-Eingabegerät, über das die SW1000XG die Audiosignale externer Quellen empfängt (d.h. über die A/D INPUT-Buchse).

NOTIZ Effekte, die Sie dem A/D-Eingang zuweisen, werden ignoriert und können also nicht gemeinsam mit dem Audiomaterial auf eine Wave-Spur aufgezeichnet werden.

"SW1000 2 WAVE IN" ist das Wave-Eingabegerät für alle Tonsignale, die die SW1000XG derzeit wiedergibt und empfängt (d.h. eine Kombination des A/D INPUT-Signals, der XGworks Wave-Spuren und die Signale des AWM2-Klangerzeugers der Soundkarte).

NOTIZ Im Gegensatz zu "SW1000 1 WAVE IN", werden auch die Effektsignale erkannt und angewandt.

•Wave Out

Wählen Sie "SW1000 1~6 WAVE OUT".

Die Übereinstimmung der Wave-Ausgabegeräte (1~6) und der Audioparts Ihrer SW1000XG lautet wie folgt:

SW1000 1 WAVE OUT: Wave-Ausgabe an die Audio-Parts PCI 1 und PCI 2 der SW1000XG.

SW1000 2 WAVE OUT: Wave-Ausgabe an die Audio-Parts PCI 3 und PCI 4 der SW1000XG.

SW1000 3 WAVE OUT: Wave-Ausgabe an die Audio-Parts PCI 5 und PCI 6 der SW1000XG.

SW1000 4 WAVE OUT: Wave-Ausgabe an die Audio-Parts PCI 7 und PCI 8 der SW1000XG.

SW1000 5 WAVE OUT: Wave-Ausgabe an die Audio-Parts PCI 9 und PCI 10 der SW1000XG.

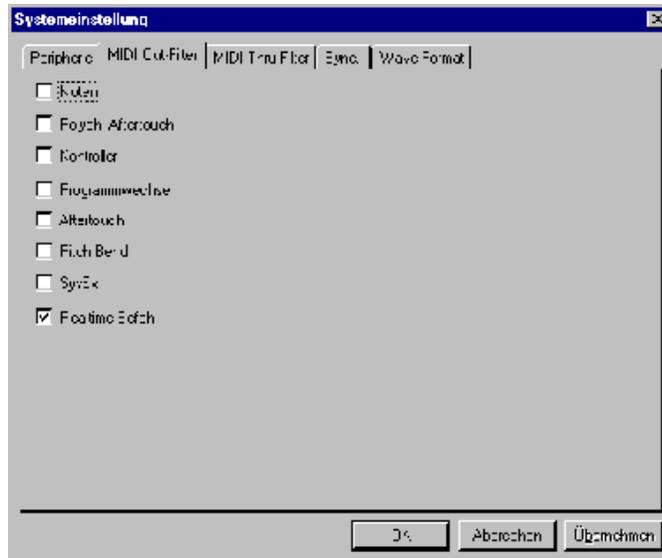
SW1000 6 WAVE OUT: Wave-Ausgabe an die Audio-Parts PCI 11 und PCI 12 der SW1000XG.

"PCI" vertritt die Audio-Parts der SW1000XG, die die Wave-Daten einer Wave-Spur von XGworks empfangen. Insgesamt stehen 12 PCI-Parts zur Verfügung, die mit SW1000XG Mixer (→ S. 32) abgemischt werden können.

“MIDI Out-Filter”-Zunge des System-Einstellung-Dialogfensters

Hier wird ein neuer Befehlstyp geboten: Realtime-Befehle. Wenn Sie das betreffende Kästchen anklicken, werden keine Realtime-Befehle gesendet. Ist das Kästchen nicht angekreuzt, werden diese Befehle zu MIDI OUT-Port “1” übertragen (siehe die “Peripherie”-Zunge).

NOTIZ Zu den Realtime-Befehlen gehören: Start, Stop und SPP (Song Position Pointer) von XGworks. Während der Wiedergabe eines XGworks-Songs werden diese Befehle auch zur MIDI-Außenwelt übertragen – und zwar in Echtzeit (daher der Name). Wenn Sie ein Instrument mit eingebautem Sequenzer verwenden, können Sie diesen mit XGworks synchronisieren. Wenn das nicht in Ihrem Sinne ist, müssen Sie das Kästchen ankreuzen (Filter aktiv).



Spurfenster

Spurparameter-Sektion

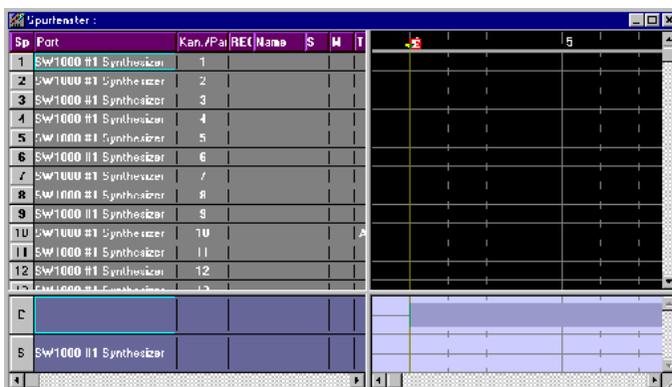
Der "Kan"-Eintrag (MIDI-Kanal) heißt nun "Kan./Pan" und bietet Zugriff auf folgende Funktionen:

NOTIZ Weitere Hinweise zum Spurfenster finden Sie auf S. 41 der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung.

NOTIZ Bei Verwendung der SW1000XG Soundkarte sind für "Port" folgende Werte belegt:

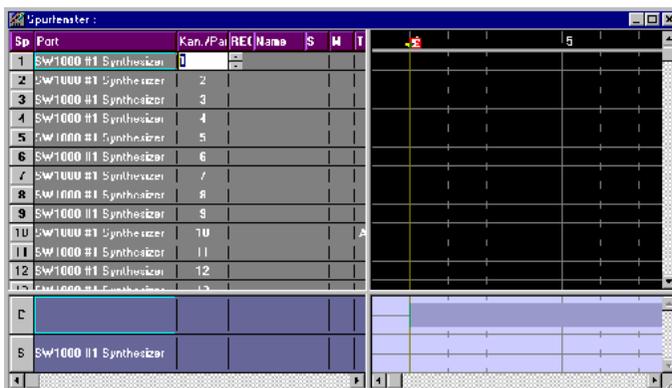
Wenn die betreffende Spur eine MIDI-Spur ist: SW1000 1 (oder 2) Synthesizer

Wenn die betreffende Spur eine WAVE-Spur ist: SW1000 1-6 WAVE OUT



Im Falle einer WAVE-Spur (siehe die "Typ"-Spalte) können Sie mit "Kan./Pan" die Stereoposition (Pan) der Wave-Daten einstellen.

NOTIZ Handelt es sich um eine MIDI-Spur, so dient "Kan./Pan" zum Einstellen des MIDI-Kanals.



□ Einstellbereich: L7-L1, C, R1-R7

Jedes Wave-Ausgabegerät (SW1000 1-6 WAVE OUT) entspricht zwei Audio-Parts der SW1000XG Soundkarte. So wird SW1000 1 WAVE OUT z.B. an die PCI-Parts "1" und "2" der SW1000G angelegt (→ S. 26).

Wenn eine WAVE-Spur Mono-Daten enthält:

Bei Anwahl eines Kan./Pan-Wertes zwischen L1 und L7 werden die Daten der betreffenden WAVE-Spur mehr oder weniger stark zum ungeradzahligen PCI-Part gesendet (PCI 1, 3, 5, 7, 9, 11). Stellen Sie Kan./Pan hingegen auf R1-R7, spricht die betreffende WAVE-Spur vornehmlich (oder ausschließlich) den geradzahligen PCI-Part an (PCI 2, 4, 6, 8, 10, 12). Wenn sich das WAVE-Signal in der Mitte befinden und also zu gleichen Teilen am geradzahligen und ungeradzahligen PCI-Part anliegen soll, müssen Sie "Kan./Pan" auf "C" stellen.

Wenn eine WAVE-Spur Stereo-Daten enthält:

Die Spur spricht beide PCI-Parts an. In dem Fall ist die Einstellung des Kan./Pan-Parameters im Spurfenster also völlig unerheblich.

Mit SW1000XG Mixer (→ S. 32), können Sie die Stereoposition der PCI-Parts selbst einstellen.

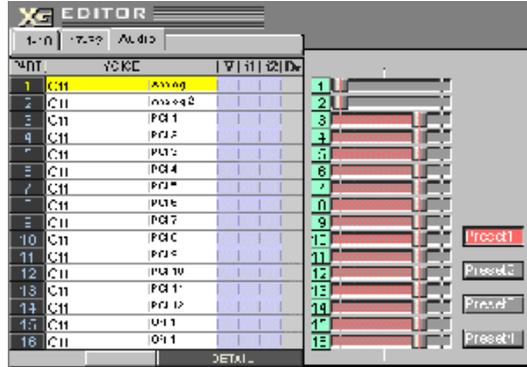
XG-Editor-Fenster

Das XG Editor-Fenster enthält nun auch folgende Funktionen:

NOTIZ Das XG Editor-Fenster erreichen Sie durch Anklicken der XG Editor-Schaltfläche in der Werkzeugleiste. Weitere Hinweise zur Werkzeugleiste finden Sie auf Seite 13 der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung.

Part-Feld

Die A/D-Zunge des Part-Feldes heißt nun "Audio".



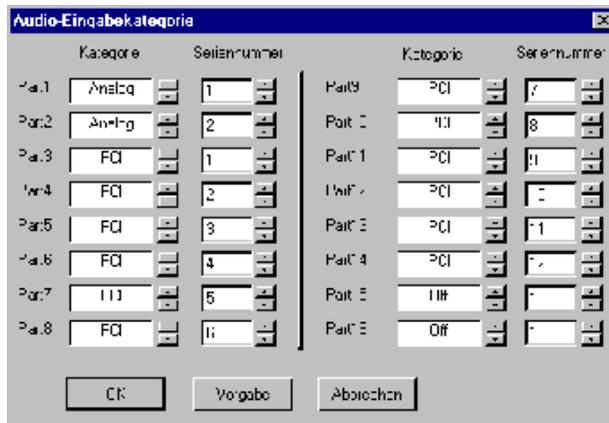
Wenn Sie auf die Audio-Zunge klicken, erscheint eine Übersicht aller Audio-Parts. In der Voice-Spalte wird "Analog" angezeigt, wenn das Signal des A/D-Eingangs der SW1000XG mit SW1000XG Mixer (→ S. 32) verbunden ist. Erscheint in dieser Spalte "PCI", so ist das Audiosignal einer XGworks WAVE-Spur mit SW1000XG Mixer (→ S. 32) verbunden. Auch diese Audiosignaltypen können Sie mit den Insert-Effekten 1/2 sowie dem Variation-Effekt bearbeiten.

Wenn Sie auf den DETAIL-Button klicken, erscheint ein Dialogfenster, das sich auf den derzeit gewählten Audio-Part (dessen Voice-Spalte gerade gelb angezeigt wird) bezieht. Dort können Sie dann weiterführende Einstellungen für diesen Part vornehmen. Weitere Hinweise hierzu finden Sie unter MIDI Parameter Change (Audio Part) und MIDI Parameter Change (Audio Part Configuration) des MIDI-Datenformates (MIDI Data Format) in der SW1000XG Datenübersicht (PDF-Datei "Data_E.PDF" im Document-Ordner auf der beiliegenden CD-ROM).

Wenn Sie auf die linke Seite der Voice-Spalte klicken, erscheint die Klangübersicht. Weitere Hinweise zu den hier belegten Parametern finden Sie unter "A/D Input Preset List" der SW1000XG Datenübersicht (PDF-Datei "Data_E.PDF" im Document-Ordner auf der beiliegenden CD-ROM). Einzelheiten zur Klangübersicht selbst finden Sie auf Seite 25 der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung.

Wenn Sie die rechte Seite der Voice-Spalte anklicken, erscheint die "Audio-Eingabekategorie"-Übersicht. Dort können Sie dem Part eine Kategorie zuordnen.

Audio-Eingabekategorie



Kategorie

Für jeden der 16 Parts im Part-Feld können Sie die Kategorie des zur Soundkarte zu übertragenden Audiosignals einstellen. Durch Anklicken der Pfeilsymbole können Sie eine Kategorie, wie z.B. "Off", "Analog" oder "PCI" wählen.

Bei Verwendung der SW1000XG Soundkarte müssen Sie entweder "Analog" oder "PCI" wählen. "Analog" bezieht sich auf das über A/D INPUT empfangene Signal, das an SW1000XG Mixer (→ S. 32) angelegt wird. "PCI" bedeutet, daß das Audiosignal einer XGworks WAVE-Spur an SW1000XG Mixer (→ S. 32) angelegt wird.

Seriennummer

Hier können Sie die Part-Nummer der unter "Kategorie" gewählten Signalkategorie einstellen. Mit den dazugehörigen Pfeiltasten kann eine Nummer von 1 bis 128 gewählt werden. Bei Verwendung einer SW1000XG Soundkarte sind folgende Werte belegt:

Wenn Sie unter Kategorie "Analog" gewählt haben, müssen Sie für Seriennummer "1" oder "2" einstellen. Das rührt daher, daß die SW1000XG zwei externe Audio-Parts unterstützt. Wenn Sie unter Kategorie "PCI" gewählt haben, kann eine Seriennummer zwischen 1 und 12 eingestellt werden, weil die SW1000XG bekanntlich 12 Audio-Parts für die Wiedergabe der XGworks WAVE-Spuren bietet.

Klicken Sie nach Ändern aller benötigten Einträge auf [OK]. Wenn Sie die Einstellungen nicht verwenden möchten, müssen Sie auf [Abbrechen] klicken. In dem Fall wird das Fenster geschlossen, ohne Ihre Änderungen zu übernehmen. Klicken Sie auf [Vorgabe], um für alle Kategorie- und Seriennummern-Einträge wieder die Werksvorgaben zu wählen.

NOTIZ In der Regel arbeiten Sie am besten mit den Vorgabewerten. In dem Fall ist Part 1 "Analog 1" zugeordnet, Part 2 "Analog 2", Part 3 "PCI 1", Part 4 "PCI 2" usw. und Part 14 "PCI 12". Für Part 15 und 16 wird "Off" eingestellt.)

NOTIZ Wenn Sie die Vorgabe-Einstellungen ändern, können die Lautstärke und das Panorama (Stereoposition) mit dem Standard-Mixer von Windows nicht mehr erwartungsgemäß eingestellt werden (der "Lautstärkereglер", der durch Doppelklicken des Lautsprecher-Symbols in der Task-Leiste erscheint).

NOTIZ Es stehen noch eine Vielzahl anderer Kategorien außer "Analog" und "PCI" zur Verfügung. Diese haben wir aber nur aus Gründen der Kompatibilität mit zukünftigen Geräten eingebaut, die u.U mehrere Audio-Parttypen bieten werden. Ihnen nützen Sie momentan jedoch noch nicht besonders viel.

Weitere Hinweise zum Part-Feld finden Sie auf Seite 176 der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung.

Wave-Daten können auch innerhalb eines Songs gespeichert werden

Wie im Kapitel "Speichern eines Songs" auf Seite 40 der XGworks 2.0-Bedienungsanleitung erwähnt, müssen Songs, die auch Wave-Spuren enthalten, als .XWS-Dateien (d.h. im XGworks-Format) gespeichert werden. Bisher wurden die Wave-Daten selbst jedoch nicht gemeinsam mit den übrigen .XWS-Daten gespeichert. (Siehe "WAV-Dateien" auf S. 39 der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung). XGworks for SW1000XG kann diese .XWS-Dateien mitsamt den Wave-Daten (.WAV-Dateien) speichern.

Wählen Sie im [Dateityp]-Feld des Speichern unter-Dialogfensters [XGworks Original File with Wave (*.XWS)] (→ XGworks V2.0-Bedienungsanleitung, S. 202), wenn die .XWS-Datei auch die Wave-Daten enthalten soll.



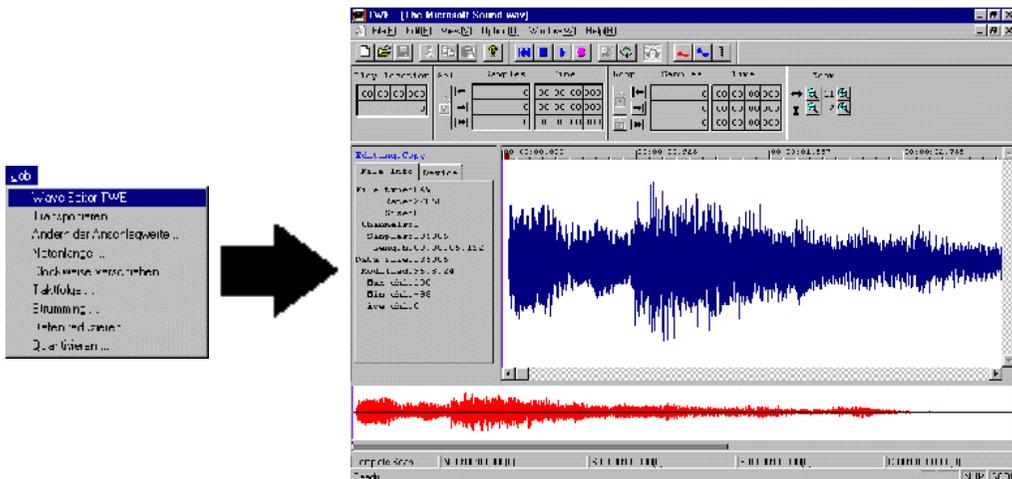
NOTIZ Wahrscheinlich sind .XWS-Dateien mit Wave-Daten weitaus größer als Sie erwarten. In dem Fall können Sie Ihren Song als "normale" .XWS-Datei (.XWS-Datei ohne Wave-Daten) bzw. als .MID-Datei speichern. Allerdings sind die Wave-Daten dann nicht mehr in der Sequenz enthalten.

Öffnen von Wave Editor TWE

Zum Lieferumfang Ihrer SW1000XG-Karte gehört auch ein Programm, das WAVE Editor TWE heißt. Um es verwenden zu können, müssen Sie es von XGworks for SW1000XG aus aufrufen.

NOTIZ Wave Editor TWE muß bereits installiert sein, bevor Sie das Programm öffnen können. Wenn Sie möchten, wird Wave Editor TWE gemeinsam mit XGworks for SW1000XG installiert. Siehe auch Seite 16.

Wählen Sie im Spurfenster von XGworks einen Wave-Block, klicken Sie in der Menüleiste auf [Job] und wählen Sie im dann erscheinenden Menü [Wave Editor TWE].



Alles Weitere zur Verwendung von Wave Editor TWE finden Sie in der Datei [WAVE Editor TWE Manual], die Sie nach Klicken auf die [Start]-Schaltfläche von Windows 95 und Anwählen des [YAMAHA XGworks for SW1000XG]-Ordners unter [Programme] starten können.

NOTIZ Um PDF-Dateien öffnen zu können, müssen Sie Acrobat Reader installieren. Alle hierfür notwendigen Programme finden Sie im "Acrobat"-Ordner auf der CD-ROM, die zur SW1000XG Soundkarte gehört. Um Acrobat Reader zu installieren, müssen Sie auf die ar32d301.exe-Datei in diesem Ordner doppelklicken.

NOTIZ Außer Wave-Dateien (mit dem Suffix .WAV) können Sie mit Wave Editor TWE auch AIFF-Dateien aufzeichnen und editieren. Bedenken Sie jedoch, daß sich AIFF-Dateien nicht in eine XGworks-Sequenz einbauen lassen.

SW1000XG Mixer

Es steht auch ein Mischpult für die Audio-Parts zur Verfügung, mit dem Sie die Lautstärke, die Stereoposition (Pan) sowie den Effektanteil dieser Parts schnell und zuverlässig einstellen können.

Durch Anheben/Absenken bzw. Drehen der Fader/Regler können Sie z.B. die Lautstärke und den Effektanteil der externen Audiosignale, die Sie über den A/D-Eingang an die SW1000XG anlegen, einstellen (dies sind die Kanalzüge "A1" und "A2"). Die übrigen Kanalzüge dienen zum Abmischen der Audiosignale, die XGworks zur SW1000XG Soundkarte überträgt (P1~P12). Da die hier generierten MIDI-Befehle den im Einstellung-Fenster (→ S. 34) gewählten MIDI-Ausgang verwenden, können Sie alle Mischeinstellungen in Echtzeit überwachen (hören). Die derzeitigen Einstellungen von SW1000XG Mixer können als SysEx-Befehle zu jeder beliebigen Song-Stelle kopiert werden. Außerdem können Sie sie als separate (Song-unabhängige Mixer-Parameterdatei) Datei auf der Festplatte speichern (als .SWM-Dateien).



NOTIZ Das SW1000XG Mixer Plug-In muß bereits installiert sein, bevor Sie es verwenden können. Wenn Sie möchten, wird SW1000XG Mixer gemeinsam mit XGworks for SW1000XG installiert. Siehe auch S. 16.

Öffnen von SW1000XG Mixer

Klicken Sie in der Menüleiste auf [Plug-In] und wählen Sie im dann erscheinenden Menü [SW1000XG Mixer].

Name der vorhandenen Funktionen



Titelleiste

Die Titelleiste enthält folgende Dinge: Programmikone, Maximieren/Minimieren-Feld und das Schließfeld. Weitere Hinweise hierzu finden Sie auf S. 199 in der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung.

Werkzeugleiste



① Öffnen-Button

Hiermit rufen Sie das [Öffnen]-Dialogfenster (des Datei-Menüs) auf. Anschließend können Sie eine SW1000XG Mixer-Parameterdatei (.SWM) mit SW1000XG Mixer-Einstellungen wählen und in den Mixer laden. Wenn Sie die zuletzt durchgeführten Änderungen noch nicht gespeichert haben, erscheint ein Rückfragefenster. Wenn nötig, können Sie die Änderungen nun vor Laden der anderen Datei speichern. Dieser Button hat dieselbe Funktion wie der [SW1000XG Mixer-Parameterdatei öffnen]-Befehl des [Datei]-Menüs.

NOTIZ Die Verwendung des [Öffnen]-Dialogfensters entspricht der Arbeitsweise für eine Song-Datei. Nur müssen Sie hier eine SW1000XG Mixer-Parameterdatei (mit dem Suffix (.SWM) als Dateityp wählen. Weitere Hinweise zum [Öffnen]-Dialogfenster finden Sie auf Seite 201 in der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung.

② Speichern-Button

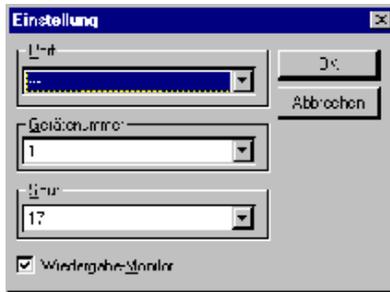
Hiermit können Sie die derzeit geöffnete und geänderte SW1000XG Mixer-Parameterdatei speichern. Die vorige Version dieser Datei wird dann überschrieben. Wenn Sie die Mixer-Einstellungen das erstmal speichern, erscheint das [Speichern unter]-Dialogfenster. Dieser Button hat dieselbe Funktion wie der [SW1000XG Mixer-Parameterdatei speichern]-Befehl des [Datei]-Menüs.

NOTIZ Die Verwendung des [Speichern unter]-Dialogfensters entspricht der Arbeitsweise für eine Song-Datei. Nur müssen Sie hier eine SW1000XG Mixer-Parameterdatei (mit dem Suffix (.SWM) als Dateityp wählen. Weitere Hinweise zum [Speichern unter]-Dialogfenster finden Sie auf Seite 202 in der XGworks V2.0-Bedienungsanleitung.

③ Einstellung-Button

Hiermit können Sie das Einstellung-Dialogfenster aufrufen, wo Sie den MIDI OUT-Port und die Gerätenummer der SW1000XG Mixer-Einstellungen wählen können. Dieser Button hat dieselbe Funktion wie [SW1000XG Mixer-Einstellung] im [Einstellung]-Menü.

Einstellung-Dialogfenster



PortKlicken Sie auf dieses Feld und wählen Sie im dann erscheinenden Einblendmenü einen MIDI-Port. Alle in SW1000XG Mixer durchgeführten Einstellungen werden zu den Parts des XG-Klangerzeugers übertragen, der dem hier gewählten Port zugeordnet ist.

NOTIZ Für die Arbeit mit der SW1000XG Soundkarte müssen Sie hier [SW1000 1 (oder 2) Synthesizer] wählen.

Gerätenummer ...Hier können Sie die Gerätenummer einstellen, unter der die SysEx-Daten (hier also die Einstellungen von SW1000XG Mixer) zum XG-Klangerzeuger übertragen werden. Wählen Sie hier dieselbe Nummer wie auf dem Empfänger.

SpurKlicken Sie auf dieses Feld und wählen Sie im dann erscheinenden Einblendmenü die Spur, zu der die SW1000XG Mixer-Einstellungen kopiert werden sollen. Diese Einstellung ist mit dem "Spur"-Parameter im Einfügen-Dialogfenster (→ S. 36) verknüpft.

WiedergabeWenn Sie dieses Kästchen ankreuzen, werden die SW1000XG Mixer-Parametereinstellungen, die Sie zum Song kopiert haben, auch ausgeführt. Außerdem können die Regler und Fader von SW1000XG Mixer in Echtzeit bedient werden. Ist dieses Kästchen nicht angekreuzt, werden die im Song befindlichen Mixer-Daten nicht ausgeführt.

NOTIZ Die SW1000XG Mixer-Parameterereignisse können mit dem Einfügen-Befehl (→ S. 36) zu einem XGworks-Song kopiert werden.

Diese Parameter können Sie einstellen, indem Sie darauf klicken. Abschließend müssen Sie auf [OK] klicken, um das Dialogfenster zu schließen und die Änderungen zu übernehmen. Wenn Sie das nicht möchten, klicken Sie auf [Abbrechen], um das Dialogfenster ohne Übernahme der Änderungen zu verlassen.

4 Audio-Preset-Button

Hiermit können Sie das Audio-Preset-Dialogfenster öffnen. Dort können Sie jedem Audio-Part einen geeigneten Effekt zuordnen.

NOTIZ Die hier verfügbaren Effekte sind nur für die Audio-Parts belegt und haben nichts mit dem Reverb-, Chorus- und dem Variation-Effekt von XGworks zu tun.

Audio-Preset-Dialog



Übersicht der Audioquellen

Hier erscheint die Kategorie des Audiosignals. Geben Sie immer zuerst die verwendete Audioquelle an, indem Sie darauf klicken. Dabei ändert sich nämlich auch das Angebot der verfügbaren Effekte. Nach Anwahl einer Audioquelle werden die dafür belegten Effekte angezeigt. Pro Part stehen folgende sechs Kategorien zur Wahl:

- MIC.....Für Gesang und ein mit einem Mikrofon abgegriffenes Instrument.
- GuitarEignet sich zum Bearbeiten einer E-Gitarre.
- KeyboardEignet sich zum Bearbeiten von Synthesizerklängen o.ä. (mono).
- AudioEignet sich für allgemeine Line-Signale (mono).
- Stereo Keyboard ...Eignet sich für Synthesizerklänge o.ä. (stereo).
- Stereo Audio ...Eignet sich für allgemeine Line-Signale (stereo).

Übersicht der verfügbaren Effekte

Hier erscheinen die Bezeichnungen aller für die gewählte Audioquelle (siehe oben) belegten Effekttypen. Wählen Sie den benötigten Effekt, indem Sie darauf klicken. Wie bereits erwähnt, richten sich die verfügbaren Effekte nach der gewählten Audioquelle.

Part-Anwahlfeld

Klicken Sie auf dieses Feld und wählen Sie im dann erscheinenden Einblendmenü die Part-Nummer für die selektierte Audioquelle und den gewählten Effekt. Es werden immer zwei Parts gleichzeitig angezeigt.

NOTIZ Die belegten Parts lauten 1~14. Part 1 ist dem Kanalzug ganz links (A/S. 37) zugeordnet. Die Kanalzüge/Parts werden von links nach rechts (1~14) numeriert.

Vorschau

Wenn Sie dieses Kästchen anklicken, hören Sie sofort, wie sich der derzeit gewählte Effekt auf das Audiosignal auswirkt.

Diese Parameter können Sie einstellen, indem Sie darauf klicken. Abschließend müssen Sie auf [OK] klicken, um das Dialogfenster zu schließen und die Änderungen zu übernehmen. Wenn Sie das nicht möchten, klicken Sie auf [Abbrechen], um das Dialogfenster ohne Übernahme der Änderungen zu verlassen.

NOTIZ Die Parts, an die Sie über den A/D-Eingang empfangenen externen Audiosignale anlegen (d.h. die mit "A1" oder "A2" bezeichneten Parts), können Sie in diesem Fenster zwar mit einem Effekt versehen, jedoch wird der Effekt bei Aufzeichnen eines solchen Signals auf eine Wave-Spur nicht berücksichtigt. Während der Wiedergabe dieser Audiosignale hören Sie also nur die "trockene" Aufnahme (ohne Effekt).

Um denselben Effekt wie bei der Aufnahme des Songs zu verwenden, müssen Sie ihn neu anwählen. Das gilt auch für Audio-Parts, die von einer Wave-Spur angesprochen werden (d.h. die Parts P1~P12).

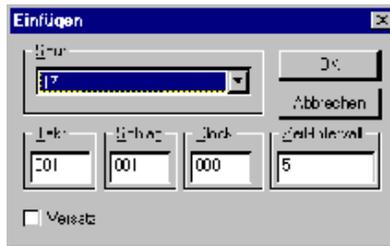
5 Übertragen-Button

Wenn Sie auf diesen Button klicken, werden die derzeitigen SW1000XG Mixer-Einstellungen als MIDI-Daten zum MIDI OUT-Port übertragen, den Sie im Einstellung-Dialogfenster (→ S. 34) gewählt haben. Der betreffende XG-Klangerzeuger (bzw. die Soundkarte) wird dann dementsprechend eingestellt

6 Einfügen-Button

Hiermit öffnen Sie das Einfügen-Dialogfenster, wo Sie einstellen können, an welche Stelle des XGworks-Songs die SW1000XG Mixer-Einstellungen (als SysEx-Daten) kopiert werden.

Einfügen-Dialogfenster



Spur Wählen Sie hier die Zielspur. Diese Einstellung ist mit "Spur" des Einstellung-Dialogfensters verknüpft (→ S. 34).

Takt Geben Sie hier den Zieltakt an.

Schlag Geben Sie hier den Schlag innerhalb des Zieltaktes ein.

Clock Hier können Sie die Clock-Position der ersten SysEx-Daten angeben.

Zeit-Intervall Wenn mehrere Ereignisse eingefügt werden müssen, können Sie hier angeben, in welchem Abstand sich die Datenblöcke voneinander befinden müssen (in Clocks).

Versatz Kreuzen Sie dieses Feld an, indem Sie es anklicken, um nur die Einstellungen zu senden, die nicht mehr den anfänglichen Einstellungen von SW1000XG Mixer entsprechen. Das hat den Vorteil, daß weitaus weniger Daten zum Song übertragen werden.

NOTIZ Wenn Sie mit Versatz arbeiten möchten, müssen Sie am Beginn des Songs einen Datensatz mit den anfänglichen SW1000XG Mixer-Einstellungen einfügen.

Nach Anwahl der Spur, des Taktes, des Schlages und des Clock-Wertes müssen Sie auf [OK] klicken, um die derzeitigen Lautstärke-, Panorama- und Effekteinstellungen zum Song zu kopieren. Wenn Sie das nicht möchten, müssen Sie stattdessen auf [Abbrechen] klicken, um das Dialogfenster unverrichteter Dinge zu verlassen.

7 Aufnahme-Button

Klicken Sie auf diesen Button, um die Song-Wiedergabe (ab der derzeit gewählten Position) zu starten. Alle Fader- und Reglereinstellungen, die Sie nun mit SW1000XG Mixer ändern, werden aufgezeichnet. Klicken Sie noch einmal auf diesen Button, um die Song-Wiedergabe und Echtzeitaufnahme der Mixer-Einstellungen wieder anzuhalten.

Wie gesagt, werden während der Aufnahme alle Fader- und Reglereinstellungen aufgezeichnet. Dieses Echtzeitverfahren erlaubt das Programmieren von Links/rechts-Effekten (mit einem Pan-Regler), das Ein-/Ausblenden eines Parts usw.

Kanalzüge (Audio-Parts)

Die Kanalzüge der Audio-Parts enthalten einen Fader (Lautstärke) sowie mehrere Regler für die Einstellung des Panoramas und Effektanteils. Von links nach rechts, handelt es sich um Part 1, Part 2, Part 3 usw. Der Kanalzug ganz rechts vertritt Part 14. Alle Bedienelemente des Mischpultes können (und müssen) mit der Maus bedient werden.

Wenn Sie möchten, können Sie alle Fader oder Regler zeitweilig gruppieren, indem Sie <Ctrl> gedrückt halten, während Sie einen Fader oder Regler bedienen. Diese Gruppenfunktion bezieht sich auf alle Parts derselben Part-“Familie” der SW1000XG: die über den A/D-Eingang empfangenen Audiosignale (“A1” und “A2”) bzw. alle Parts, die von den Wave-Spuren in XGworks angesprochen werden (“P1”~“P12”). Wenn Sie z.B. den Pan-Regler von Part “P1” einstellen, während Sie <Ctrl> auf der Computertastatur gedrückt halten, ändert sich die Stereoposition der Parts “P2”~“P12” im gleichen Verhältnis und in gleicher Richtung.

Wenn Sie sowohl <Ctrl> als auch <Umschalt> gedrückt halten, während Sie einen Fader oder Regler bedienen, verfügen Sie über eine “umgekehrte Gruppenfunktion” für alle Parts derselben “Familie”: die über den A/D-Eingang empfangenen Audiosignale (“A1” und “A2”) bzw. alle Parts, die von den Wave-Spuren in XGworks angesprochen werden (“P1”~“P12”). Wenn Sie z.B. den Pan-Regler von Part “P1” einstellen, während Sie <Ctrl> und <Umschalt> auf der Computertastatur gedrückt halten, ändert sich die Stereoposition der Parts “P2”~“P12” im gleichen Verhältnis in entgegengesetzter Richtung. Drehen Sie den Pan-Regler von “P1” also nach links, so bewegen sich die Regler der übrigen Parts weiter nach rechts.

Wenn Sie einen Fader oder Regler bedienen, während Sie <Ctrl> und <Alt> gedrückt halten, ändert sich der betreffende Parameter beider Parts, die ein Stereopaar bilden.

NOTIZ Folgende Parts/Kanalzüge bilden Stereopaare: A1 und A2, P1 und P2, P3 und P4, P5 und P6, P7 und P8, P9 und P10 sowie P11 und P12.

NOTIZ Der gewünschte Wert für einen Regler/Fader kann auch über die Computertastatur eingegeben werden: Mit <Home> oder <Seite zurück> können Sie den Wert erhöhen. Mit <Ende> und <Seite vor> können Sie ihn verringern. Vergessen Sie nicht, den betreffenden Regler oder Fader vorher anzuklicken.

NOTIZ Bei Öffnen von SW1000XG Mixer werden alle Regler und Fader jeweils auf ihren Vorgabewert gestellt. Andererseits können Sie für ein Bedienelement eines Kanalzuges jederzeit wieder die Vorgabe-Einstellung aufrufen, indem Sie darauf doppelklicken.



① Meter

Hier wird der Audio-Eingangsspegel des betreffenden Parts (für “A1” und “A2”) angezeigt. Die Wahl der Parts kann mit ② durchgeführt werden.

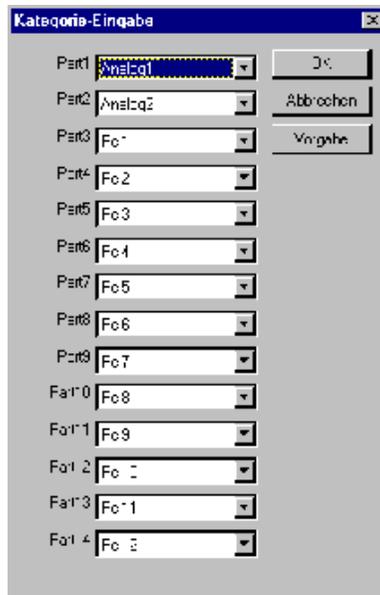
NOTIZ Je nach dem im System-Einstellung-Fenster (→ P. 25) gewählten Wave-In-Gerät, zeigen die Meter den Eingangsspegel folgender Signale an:

- SW1000 1 WAVE IN Es wird nur der Eingangsspegel des am A/D-Eingang der SW1000XG anliegenden externen Audiosignals angezeigt.
- SW1000 2 WAVE IN Der angezeigte Eingangsspegel bezieht sich auf die Mischung des A/D-Signals, der Wave-Spuren von XGworks sowie der AWM2-Klangerezugung der Soundkarte.

② Input

Hier können Sie dem betreffenden Kanalzug das gewünschte Audiosignal zuordnen. Doppelklicken Sie auf den Input-Button, um das “Kategorie-Eingabe”-Dialogfenster aufzurufen.

Kategorie-Eingabe-Dialogfenster



Klicken Sie auf das Feld eines Parts 1~14 und ordnen Sie dem Kanalzug des gewählten Input-Buttons im Einblendmenü den gewünschten Audiosignaltyp zu. "Analog" bezieht sich auf die von einer externen Quelle (über A/D INPUT) empfangenen Signale. Diese Kategorie kann maximal zwei Parts/Kanalzügen zugeordnet werden. "PCI" bezieht sich auf die Audiosignale einer WAVE-Spur in XGworks. Insgesamt stehen zwölf PCI-Parts zur Verfügung. Nach Zuordnen der Audiosignale müssen Sie auf [OK] klicken, um die Einstellungen zu übernehmen und das Dialogfenster zu verlassen. Wenn Sie das nicht möchten, müssen Sie stattdessen auf [Abbrechen] klicken, um das Dialogfenster unverrichteter Dinge zu verlassen. Wenn Sie auf [Vorgabe] klicken, wird für alle Kanalzüge wieder die Vorgabe-Einstellung gewählt.

NOTIZ Am besten arbeiten Sie so oft es geht mit den Vorgabe-Einstellungen: Part 1 ist dann "Analog 1", Part 2 "Analog 2", Part 3 "PCI 1", Part 4 "PCI 2" usw. bis Part 14, der "PCI 12" zugeordnet ist.

NOTIZ Wenn Sie die Vorgabe-Einstellungen ändern, können die Lautstärke und das Panorama (Stereoposition) mit dem Standard-Mixer von Windows nicht mehr erwartungsgemäß eingestellt werden (der "Lautstärkereglер", der durch Doppelklicken des Lautsprecher-Symbols in der Task-Leiste erscheint).

3 Dry-Regler

Mit diesem Regler können den Eingangspegel des betreffenden Parts einstellen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um den "Trimmwert" zu erhöhen. Wenn Sie ihn ganz nach links drehen, ist der betreffende Part nicht mehr hörbar.

4 Reverb-Regler (Rev)

Hiermit können Sie den Hallanteil des betreffenden Parts einstellen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um den Hallanteil zu erhöhen. Wenn Sie ihn ganz nach links drehen, wird der betreffende Part nicht verhallt.

NOTIZ Je nach dem Charakter des bearbeiteten Audiosignals wird auch bei identischer Einstellung nicht immer dasselbe Ergebnis erzielt.

5 Chorus-Regler (Cho)

Hiermit können Sie den Chorus-Anteil des betreffenden Parts einstellen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um den Chorus-Anteil zu erhöhen. Wenn Sie ihn ganz nach links drehen, wird der betreffende Part nicht mehr mit Chorus versehen.

NOTIZ Je nach dem Charakter des bearbeiteten Audiosignals wird auch bei identischer Einstellung nicht immer dasselbe Ergebnis erzielt.

6 Variation-Regler (Var)

Hiermit können Sie den Variation-Anteil des betreffenden Parts einstellen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um den Variation-Anteil zu erhöhen. Wenn Sie ihn ganz nach links drehen, wird der betreffende Part nicht mehr mit dem Variation-Effekt versehen.

NOTIZ Der Variation-Effekt ist eine Funktion der XG-Klangerzeugung, der Sie einen beliebigen Effekttyp zuordnen können. Außer Reverb und Chorus finden Sie hier u.a. Delay, Rotary Speaker, Auto Pan, Amp Simulator und Auto Wah.

NOTIZ Je nach dem Charakter des bearbeiteten Audiosignals wird auch bei identischer Einstellung nicht immer dasselbe Ergebnis erzielt.

7 Mute-Taster

Klicken Sie auf diesen Taster, um den betreffenden Kanalzug/Part stummzuschalten (die "Diode" des Mute-Tasters leuchtet dann). Um den Kanalzug danach wieder zuzuschalten, klicken Sie den Taster noch einmal an. Es können auch mehrere Parts stummgeschaltet werden.

8 Pan-Regler

Hiermit können Sie die Stereoposition (Panorama) des betreffenden Kanalzuges einstellen. Drehen Sie den Regler nach rechts, um das Kanalsignal weiter rechts anzuordnen bzw. nach links, wenn sich der Part eher links im Stereobild befinden soll.

9 Fader

Durch Ziehen dieses Schiebereglers können Sie die Lautstärke des betreffenden Kanalzuges einstellen.

Master-Sektion



1 Meter

Dieses Meter zeigt die allgemeine Ausgangslautstärke an.

NOTIZ Je nach dem im System-Einstellung-Dialogfenster gewählten Wave In-Gerät (→ S. 25), bezieht sich der angezeigte Wert auf folgende Signale:

SW1000 1 WAVEIN....Das Meter zeigt nichts an.

SW1000 2 WAVE IN....Das Meter zeigt den Pegel der Mischung folgender Signale an: die an A/D INPUT anliegenden Signale, die Signale der Wave-Spuren von XGworks sowie die Signale der AWM2-Klangerzeugung der Soundkarte.

2 Master-Fader

Mit diesem Fader können Sie die allgemeine Ausgangslautstärke der gesamten Abmischung einstellen.

NOTIZ Wenn Sie SW1000 2 WAVEIN als Wave-Eingabegerät gewählt haben (System-Einstellung, → P. 25), ändert sich dabei die Lautstärke einer Kombination folgender Signale: A/D INPUT, die Signale der Wave-Spuren von XGworks sowie die Signale der AWM2-Klangerzeugung der Soundkarte. Dieser Fader kann also zum Einstellen des Aufnahmepegels des kombinierten Signals verwendet werden.

prog Change : True #	X *****	O U - 127
System Exclusive	X	*3
Common : Song Pos.	X	
Common : Song Sel.	X	
Common : Tune	X	
System : Clock	X	
Real Time: Commands	X	
Aux : All Sound Off	X	
: Reset AllCtrls	X	
: Local ON/OFF	X	
Mes- : All Notes OFF	X	
sages : Active Sens	X	
: Reset	X	
Notes:		
*1 receive if switch is on.		
*2 m is always treated as '1' regardless of its value.		
*3 receive if exclusive switch is on.		

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON ,MCMO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF,MCMO X : No

Spezifikationen der SW1000XG Soundkarte

Systemanforderungen

Prozessor: Pentium/166MHz oder schneller
Arbeitsspeicher (RAM):32MB oder mehr
Festplatte:20MB oder mehr
Betriebssystem:Windows95
PCI-Slot
CD-ROM-Laufwerk (zum Installieren der Programme)
Peripheriegeräte (Maus,Aktivboxen, Kopfhörer usw.)

Klangerzeugung

AWM2 (Advanced Wave Memory 2)
Anzahl der Klänge:1.267 "normale"Voices,46 Schlagzeug-Voices
Polyphonie:64 Stimmen
Multitimbralität:32 Parts

Betriebsarten der Klangerzeugung
XG (Extended General MIDI):1.074 "normale"Voices,36 Schlagzeug-Voices
TG300B:614 "normale" Voices,10 Schlagzeug-Voices

Effekte

Reverb (Hall):12 Typen
Chorus:14 Typen
Variation:70 Typen
Insert-Effekt 1/2:je 43 Typen
5-Band Multi-EQ: 4 Typen

Digitale Audio-Verarbeitung

6x Wiedergabegeräte für Wellenformdaten
*Simultanwiedergabe von 6 Stereo-Dateien oder 12 Mono-Dateien
2x Aufnahmegeräte für Wellenformdaten

Anschlüsse

Externer Audio-Eingang (A/D Input)
Line Out L/R
Digital Out (S/PDIF)
MINI DIN 6-Pin (für die MIDI-Verbindung)
Anschlußleiste für XG Plug-In-Platine (PLG100 Serie)
Anschlußleiste für eine digitale Mischkarte (DS2416)

Andere

Abmessungen (B x T x H):198mm x 127 mm x 21,6mm
Gewicht: 140g
Lieferumfang: SW1000XG Soundkarte
MIDI-Adapterkabel (x1)
Anschlußkabel für Plug-In-Platine (x1)
Abstandringe für eine Plug-In-Platine (x4)
CD-ROM
Bedienungsanleitung

Die technischen Daten und Erklärungen dienen nur zu Informationszwecken. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, die Produkte oder technischen Daten jederzeit ohne Vorankündigung zu ändern. Da die technischen Daten, der Lieferumfang sowie das Sonderzubehör nicht in allen Ländern gleich sind, befragen Sie bitte Ihren Yamaha-Händler.

Fehlersuche

Obwohl die Soundkarte SW1000XG besonders anwenderfreundlich ist, kann es passieren, daß sie sich nicht immer erwartungsgemäß verhält. Nachstehend werden die am häufigsten vorkommenden Probleme und Lösungsvorschläge erwähnt.

■ Song-Daten mit dem XG/GM-Logo werden nicht richtig abgespielt.

- Haben Sie Mute Lock, Audio Lock, EQ Lock und Output Select Lock auf "OFF" gestellt? (→ MIDI-Datenformat (MIDI Data Format), <Tabelle 2-2>)
- Sind "Rcv System On Message" und "Rcv Bank Select" beide auf ON gestellt? (→ MIDI-Datenformat (MIDI Data Format), <Tabelle 2-2>)
- Wurde der richtige Betrieb (XG oder TG300B) gewählt? (→ S.22)

■ Song-Daten für den TG300 werden nicht richtig abgespielt.

- Die Filter- und Effekteinstellungen des XG-Formats entsprechen nicht dem vom TG300 verwendeten System. Daher sind kleine Unterschiede hörbar.

■ Sie hören überhaupt nichts.

- Sind alle Peripheriegeräte (Boxen, Kopfhörer, digitale Mischkarte) ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet? (→ SP. 9, 12)
- Haben Sie eine zu geringe Lautstärke eingestellt (Boxen oder mit dem Lautstärkeregler des Windows Standard-Mixers)?
- Haben Sie die Stummschaltung (M) oder Solofunktion (S) aktiviert (z.B. im Spurfenster von XGworks)?
- Vielleicht hat das Programm/die Sequenz einen Lautstärke- (CC07) oder Expression-Befehl (CC11) gesendet, mit dem die Lautstärke eines Parts reduziert wurde.
- Haben Sie den MIDI-Treiber ordnungsgemäß installiert? (→ S.13) haben Sie die richtigen MIDI-Geräte gewählt? (→ S. 25)
- Haben Sie die unhörbaren Parts über die Einzelausgänge mit der DS2416 verbunden? (→ S.12)

■ Verzerrtes bzw. zu schwaches Signal.

- Haben Sie auf der Box/dem Verstärkers usw. einen geeigneten Lautstärkewert gewählt?
- Haben Sie aus Versehen einen Effekt gewählt, den Sie gar nicht verwenden möchten?

■ Die Lautstärke ist zu schwach.

- Wurde ein zu geringer Lautstärke- oder Expression-Wert für einen Part gesendet?
- Haben sie eine geeignete Anschlagempfindlichkeit für die Parts gewählt?
- Vielleicht werden die MIDI-Lautstärkebefehle gar nicht empfangen. Warum?

■ Verzerrtes/zu schwaches Signal des A/D-Eingangs

- Haben Sie die richtige Eingangsquelle gewählt? (→ S.35)

■ Die Effekte sind unhörbar.

- Haben Sie einen geeigneten Effektanteil (Send) eingestellt?

■ Bestimmte Parts werden nicht mit Effekt versehen.

- Wird ein geeigneter Effektanteil (Send) für die Parts bzw. Schlagzeugklänge verwendet?

■ Das klangliche Ergebnis fällt enttäuschend aus.

- Sind Sie sicher, daß die Bankwahl- und Programmwechselnummern stimmen?

■ Falsche Tonhöhe.

- Vielleicht haben Sie Master Tune, die Transposition bzw. Note Shift falsch eingestellt. Vielleicht wurde ein Pitch Bend-Befehl nicht wieder auf 0 gestellt.

■ Es fallen plötzlich Noten weg.

- Vielleicht müssen derzeit mehr als 64 Stimmen wiedergegeben werden. (→ S. 23)
Bitte bedenken Sie, daß alle Parts, denen Sie denselben MIDI-Kanal zuordnen, die empfangenen Notenbefehle ausführen, was nicht notwendig ist.

■ Die MIDI-Datenblöcke werden nicht ausgewertet.

- Haben Sie für den Empfänger die richtige Gerätenummer gewählt?
- Vielleicht ist das Empfangsintervall der Datenblöcke zu klein, so daß der MIDI-Puffer ins Schwitzen kommt.

■ Die Wave-Daten werden nicht wiedergegeben.

- Wenn Sie die Wave-Daten mit einem unter Windows verfügbaren Wiedergabeprogramm (z.B. Audiorecorder) abspielen, werden sie zum in den Multimedia-Einstellungen (Audio) gewählten Gerät übertragen.

Bedenken Sie, daß bei allen in der "Bevorzugtes Gerät"-Übersicht verfügbaren Geräte nur die ersten acht angewählt werden können. Wenn Sie das neunte oder ein noch weiter unten befindliches Gerät wählen, wird automatisch das erste Gerät der Übersicht eingestellt.

Wenn in dem Einblendmenü mehr als acht Geräte verfügbar sind, von denen mehrere als "Andere Soundkarte", "DS2416" oder "SW1000XG" heißen, und wenn sich "Andere Soundkarte" ganz oben befindet, wird bei Anwahl des achten Gerätes der DS2416 automatisch das "Andere Soundkarte"-Gerät für die Wiedergabe verwendet.

■ Die Klangqualität von DOS-Spielen läßt zu wünschen übrig.

- Es wird keinerlei Garantie gegeben, daß die SW1000XG unter Windows95 ordnungsgemäß mit DOS-Spielen funktioniert.

■ Die SW1000XG Mixer-Bedienelemente funktionieren nicht.

- Haben Sie die richtigen Ports gewählt? Wenn Sie mit der SW1000XG Soundkarte arbeiten möchten, müssen Sie "SW1000 1 (oder 2) Synthesizer" wählen (→ S.34).

■ Die SW1000XG Mixer-Elemente der geradzahligen Audioparts (A2, P2, P4 usw.) funktionieren nicht.

- Haben Sie für den dazugehörigen ungeradzahligen Audio-Part (A1, P1, P3 usw.) den Stereo-Betrieb gewählt? Anders ausgedrückt: haben Sie unter "Stereo/Mono-Betrieb" im XG-Editor von XGworks "Stereo" gewählt (im Fenster "Eigenschaften" des Teils "Audio Part", den Sie öffnen durch klicken auf den Button "Genauer")? In dem Fall können nur die ungeradzahligen Audioparts eingestellt werden.

■ Die SW1000XG funktioniert nicht.

- Haben Sie die SW1000XG ordnungsgemäß an den PCI-Slot angeschlossen?
- Bei älteren Computertypen kann der PCI-Slot nicht als Bus-Master verwendet werden. Wenn Sie die SW1000XG in solch einen Slot schieben, funktioniert sie nicht erwartungsgemäß. Siehe die Bedienungsanleitung des Computers.
- Vielleicht gibt es einen Konflikt zwischen der SW1000XG und einer anderen PCI-Karte. Wenn das der Fall ist, müssen Sie die störende PCI-Karte ausbauen oder die SW1000XG an den Slot der anderen Karte (und umgekehrt) anschließen. Bei Verwendung einer älteren Windows95-Version als OSR2 kann es sein, daß Sie die IRQ-Einstellung der störenden Karte ändern oder diese sogar ausbauen müssen.

SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG

Die folgende Vereinbarung ist eine rechtsgültige Vereinbarung zwischen Ihnen, dem Endanwender, und der Yamaha Corporation („Yamaha“). Yamaha erteilt dem ursprünglichen Käufer für das beiliegende Yamaha-Softwareprogramm ausschließlich zu den hier ausgeführten Bedingungen eine Lizenz zur Verwendung. Bitte lesen Sie diese Lizenzvereinbarung sorgfältig. Durch das Öffnen dieser Packung bringen Sie zum Ausdruck, daß Sie alle darin enthaltenen Bedingungen akzeptieren. Wenn Sie nicht mit den Bedingungen einverstanden sind, können Sie die Packung ungeöffnet an Yamaha zurückgeben; der Kaufpreis wird in voller Höhe zurückerstattet.

1. ERETILUNG VON LIZENZ UND COPYRIGHT

Yamaha erteilt Ihnen, dem ursprünglichen Käufer, das Recht, ein Exemplar des beiliegenden Softwareprogramms und der darin enthaltenen Daten („SOFTWARE“) als Einzelperson auf jeweils einem Computer zu verwenden. Sie dürfen sie nicht auf mehr als einem Computer bzw. einer Computerstation verwenden. Die SOFTWARE bleibt im Besitz von Yamaha und ist durch japanische Copyrightgesetze sowie alle anwendbaren internationalen Vertragsbestimmungen geschützt. Sie haben ein Anspruchsrecht auf das Eigentum an den Medien, denen die SOFTWARE beiliegt. Daher müssen Sie die SOFTWARE wie alle anderen durch Copyright geschützten Materialien behandeln.

2. EINSCHRÄNKUNGEN

Die SOFTWARE ist durch Copyright geschützt. Sie dürfen Sie weder analysieren noch durch anderweitige Methoden reproduzieren. Sie dürfen die SOFTWARE weder ganz noch teilweise reproduzieren, modifizieren, verändern, gegen Entgelt oder unentgeltlich verleihen, verkaufen oder vertreiben, und Sie dürfen auf der Grundlage der SOFTWARE keine Ableitungen erstellen. Sie dürfen die SOFTWARE nicht an andere Computer senden oder in Netzwerke einspeisen. Sie dürfen das Eigentum an der SOFTWARE und den schriftlichen Begleitmaterialien auf unbefristeter Basis unter den Voraussetzungen übertragen, daß Sie keine Kopien zurückbehalten und sich der Empfänger mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden erklärt.

3. BEENDIGUNG

Die Lizenzbedingung des Softwareprogramms wird am Tag, an dem Sie die SOFTWARE erhalten, wirksam. Falls ein Copyrightgesetz oder eine Bestimmung der Lizenzbedingungen verletzt wird, wird automatisch und ohne Benachrichtigung durch Yamaha die Lizenzvereinbarung beendet. In diesem Fall müssen Sie die lizenzierte SOFTWARE und ihre Kopien unverzüglich vernichten.

4. PRODUKTGARANTIE

Yamaha garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß, falls die SOFTWARE bei Verwendung unter normalen Bedingungen nicht die in der von Yamaha bereitgestellten Anleitung beschriebenen Funktionen erfüllt, die einzige Abhilfe darin bestehen wird, daß Yamaha auf Austauschbasis kostenlos jedes Medium ersetzen wird, das Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Abgesehen von dem oben Ausgeführten wird die SOFTWARE „wie die Ware liegt und steht“ geliefert, und es werden keine anderen ausdrücklichen oder stillschweigenden Garantien hinsichtlich dieser Software übernommen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, die stillschweigenden Garantien für handelsübliche Qualität und Eignung für einen bestimmten Einsatzzweck.

5. BESCHRÄNKTE HAFTUNG

Ihre einzige Abhilfe und die gesamte Haftung Yamahas bestehen in dem oben Ausgeführten. Keinesfalls haftet Yamaha Ihnen oder einer anderen Person gegenüber für etwaige Schäden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, zufällige Schäden oder Folgeschäden, Kosten, Verdienstausschlag, verlorene Ersparnisse oder andere Schadenersatzansprüche, die aus der Verwendung der SOFTWARE oder aus der Tatsache hervorgehen, daß diese SOFTWARE nicht verwendet werden konnte, selbst wenn Yamaha oder ein autorisierter Händler über die Möglichkeit derartiger Schadenersatzansprüche informiert wurde, oder für etwaige andere Ansprüche einer anderen Partei.

6. ALLGEMEINES

Diese Lizenzvereinbarung soll gemäß und in Übereinstimmung mit den japanischen Gesetzen ausgelegt werden.

Anhang

Installation des Treibers unter Windows98

Die SW1000XG Soundkarte kann auch mit Windows98 verwendet werden, sofern Sie den richtigen Treiber installieren.

Dieser Treiber befindet sich auf der CD-ROM und kann folgendermaßen installiert werden:

NOTIZ Vor Installieren des Treibers müssen Sie die Soundkarte in Ihrem Rechner anbringen. (→ S.10 der SW1000XG Bedienungsanleitung).

- 1.** Schalten Sie Ihren Rechner aus. Wenn Sie ihn nach Installieren der Soundkarte wieder einschalten, meldet sich der Installations-Wizard, indem er die Neue Hardware gefunden-Routine startet.
- 2.** Klicken Sie auf [Weiter]. Anschließend erscheint eine Meldung, in der Sie gefragt werden, was Windows tun soll.
- 3.** Wählen Sie "Besten Treiber für das Gerät wählen (empfohlen)" und klicken Sie auf [Weiter].
- 4.** Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk und klicken Sie auf "Ort angeben:", um diese Option anzukreuzen. Geben Sie in dem Feld darunter den Namen des CD-ROM-Laufwerks (E:\, F:\ usw.) sowie den Ordner (Win95drv) an.
Beispiel E:\Win95drv, F:\Win95drv
- 5.** Klicken Sie auf [Weiter]. Nun erscheint die Meldung "Windows sucht Treiberdatei für das Gerät: YAMAHA SW1000XG Sound System".
- 6.** Klicken Sie auf [Weiter]. Sobald alle Dateien installiert sind, erscheint eine Meldung, die Sie darüber informiert, daß alle für die Verwendung des Gerätes notwendigen Programme installiert sind.
- 7.** Klicken Sie auf [Beenden].
- 8.** Starten Sie den Computer neu.

Der Treiber ist nun installiert.

Entsprechung der Audio-Parts der SW1000XG und der Wave-Geräte

Jedes Wave-Ausgabegerät (SW1000 1~6 WAVE OUT), das Sie im Spurfenster von XGworks wählen (Port-Angaben für WAVE-Spuren) entspricht zwei Audio-Parts der Soundkarte. Beispiel: Die Wave-Signale, die an SW1000 #1 WAVE OUT anliegen, werden zu den Audio-Parts "PCI1" und "PCI2" der SW1000XG übertragen.

Wenn eine XGworks WAVE-Spur, die mit einem Wave-Ausgabegerät (SW1000 1~6 WAVE OUT) verbunden ist, Mono-Audiodaten enthält, können Sie mit Ch/Pan das Panorama dieser Signale bestimmen: Bei Anwahl eines Wertes zwischen L1 und L7 werden die Daten der betreffenden WAVE-Spur mehr oder weniger stark zum ungeradzahigen PCI-Part gesendet (PCI 1, 3, 5, 7, 9, 11). Stellen Sie Ch/Pan hingegen auf R1~R7, spricht die betreffende WAVE-Spur vornehmlich (oder ausschließlich) den geradzahigen PCI-Part an (PCI 2, 4, 6, 8, 10, 12). Wenn sich das WAVE-Signal in der Mitte befinden und also zu gleichen Teilen am geradzahigen und ungeradzahigen PCI-Part anliegen soll, müssen Sie Ch/Pan auf "C" stellen.

Wenn eine WAVE-Spur von XGworks, die Sie an ein Wave-Ausgabegerät (1~6) der SW1000XG anlegen, Stereo-Audiodaten enthält, spricht sie beide PCI-Parts an. In dem Fall ist die Einstellung des Ch/Pan-Parameters im Spurfenster also völlig unerheblich.

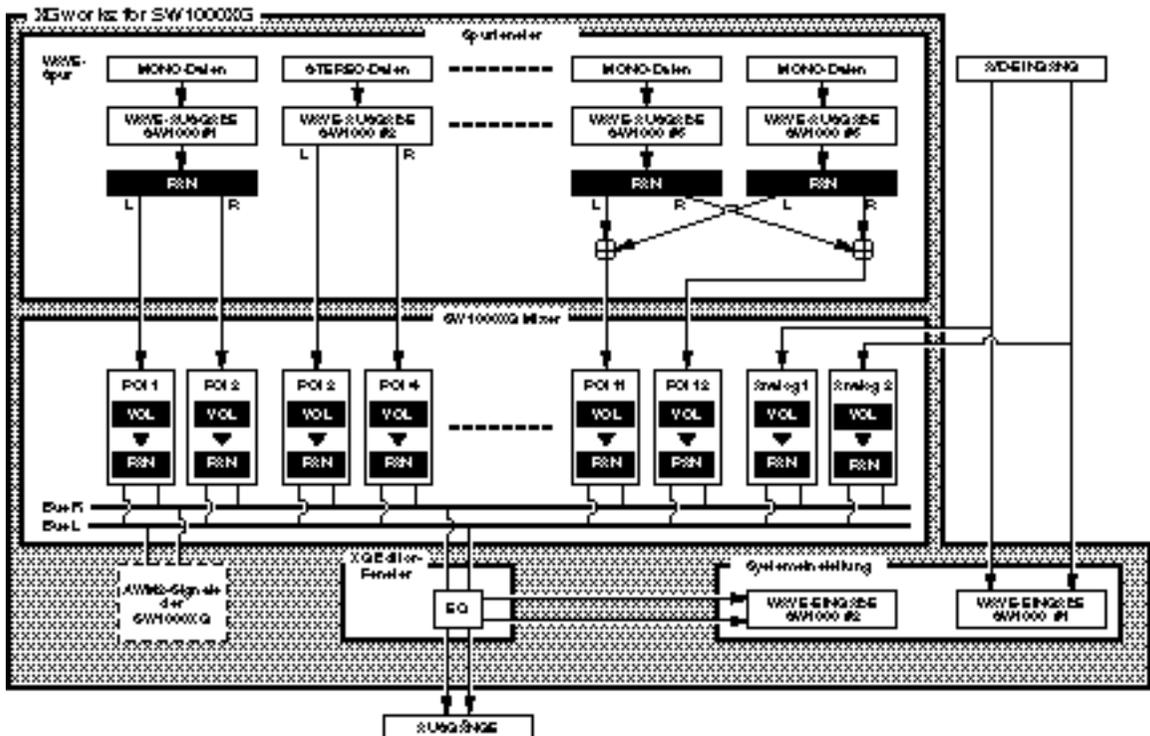
Audiosignale, die über den externen Audio-Eingang (A/D) der Soundkarte empfangen werden (→S.9 der SW1000XG Bedienungsanleitung), werden mit Hilfe der Parts "Analog 1" und "Analog 2" der SW1000XG ausgegeben.

Mit dem SW1000XG Mixer-Plug-In (→ S.32 der SW1000XG Bedienungsanleitung) können Sie die Lautstärke und Stereoposition (Pan) aller PCI- und Analog-Parts separat einstellen.

Verwenden Sie den Equalizer (Klangregelung) im XG Editor-Fenster (→ S.192 der Bedienungsanleitung von XGworks V2.0), um die Klangfarbe aller Parts der Soundkarte, darunter auch die AWM2-Klangerzeugung der Karte, individuell einzustellen.

Wenn Sie im Systemeinstellung-Dialogfenster (→ S.25 der SW1000XG Bedienungsanleitung) für als Wave-Eingabegerät "SW1000 2 WAVE IN" wählen, können alle Signale zu XGworks übertragen werden. In dem Fall können Sie eine WAVE-Spur von XGworks auch zum Aufzeichnen einer Mischung folgender Signale verwenden: Externe Audiosignale (A/D-Eingang), XGworks WAVE-Spuren und das Signal des AWM2-Klangerzeugers der Soundkarte.

Wenn Sie im Systemeinstellung-Dialogfenster als Wave-Eingabegerät "SW1000 1 WAVE IN" wählen, kann nur das über den externen Audio-Eingang (A/D) empfangene Signal zu XGworks übertragen werden. Das hat aber den Vorteil, daß Sie z.B. Ihren Gesang auf eine WAVE-Spur von XGworks aufnehmen können.



For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Argentina S.A.
Viamonte 1145 Piso-2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha de Panama S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

**Yamaha Musique France,
Division Professionnelle**
BP70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL

Valentim de Carvalho CI SA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

WarnerMusic Finland OY/FazerMusic
Aleksanterinkatu 11, P.O. Box 260
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 0435 011

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusanatik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Seoul
Korea
Tel: 02-466-0021~5

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
Blk 202 Hougang, Street 21 #02-01,
Singapore 530202
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadapisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa, Auckland,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

HEAD OFFICE

Yamaha Corporation, XG Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2936

