

Plug-in Board Editor for PLG150-DR/PLG150-PC

Bedienungsanleitung

Inhalt

Einleitung	2
Inbetriebnahme	3
Partzuweisung für die PLG150-DR/PLG150-PC	4
Bedienung des Plug-in Board Editor – Anwendungsbeispiel	5
Menüleiste	6
Das Library-Fenster	8
Die Werkzeugleiste im Edit-Fenster	10
Das „Edit“-Fenster	16
Die Werkzeugleiste	19
Fehlerbehebung	20

- Klicken Sie auf den roten Text, um zu dem entsprechenden Punkt in dieser Bedienungsanleitung zu springen.
- Die Software sowie diese Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung von der Bedienungsanleitung und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Das Kopieren kommerziell erhältlicher Musik-Sequencer-Daten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen der Verdeutlichung und sind nicht immer mit den von Ihrem Rechner angezeigten Bildschirmseiten identisch.

Diese Anleitung gilt sowohl für den Plug-in Board Editor für die Erweiterungskarte PLG150-DR als auch den Plug-in Board Editor für die PLG150-PC.

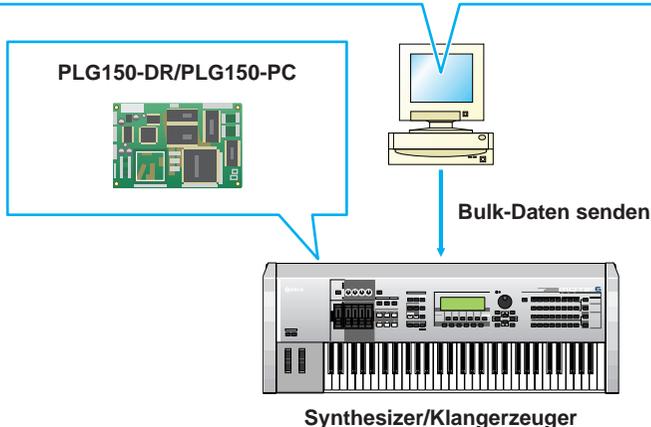
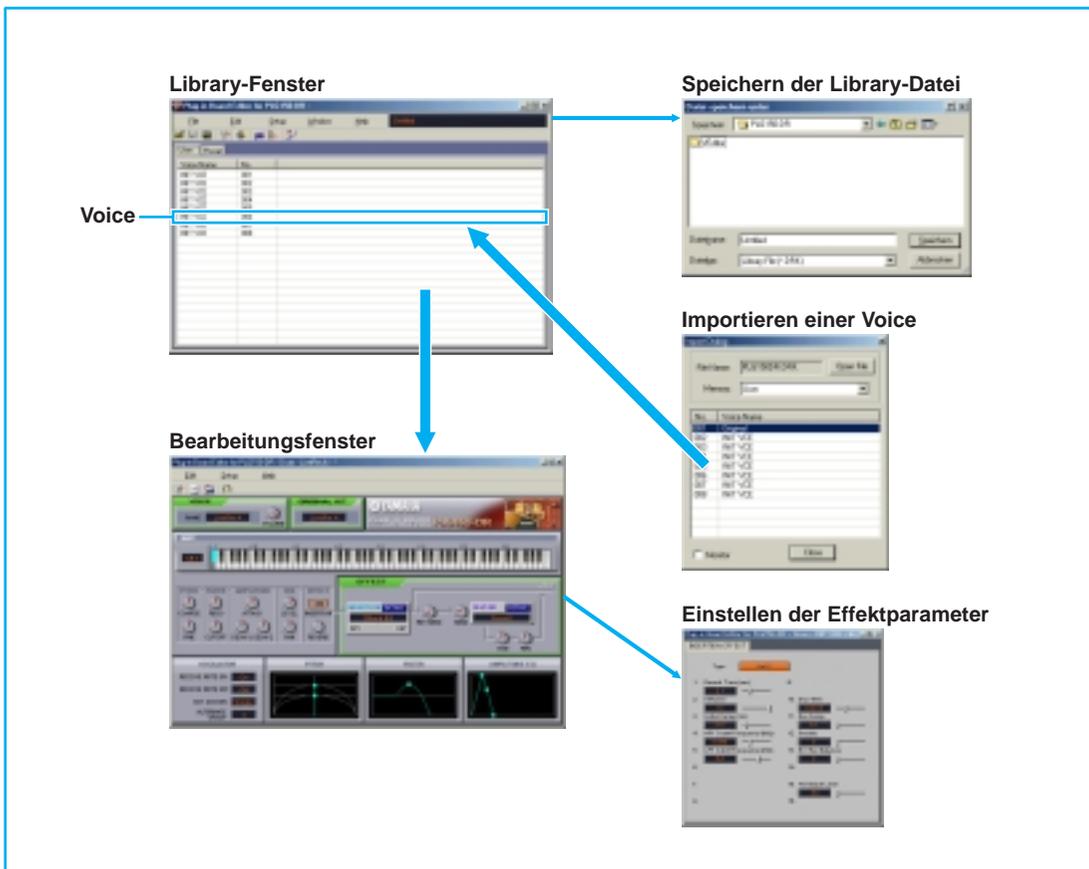
Die Abbildungen stammen hauptsächlich von dem Plug-in Board Editor für PLG150-DR unter Windows.

In dieser Bedienungsanleitung gehen wir davon aus, daß Ihnen die wichtigsten Handlungsabläufe für die Bedienung des Windows-Betriebssystems geläufig sind. Ist dies nicht der Fall, lesen Sie bitte in den Bedienungsanleitungen zu Windows-/Mac OS-Software nach, bevor Sie den Plug-in Board Editor verwenden.

Informationen über die Anforderungen an Ihre Hardware, die Verbindung der Geräte und die Installation der Editor-Software finden Sie in der „PLG150-DR/PLG150-PC Bedienungsanleitung“ und in der Bedienungsanleitung für das entsprechende MIDI-Gerät.

Einleitung

Mit dem Plug-in Board Editor können Sie die Voices und die Effekte Ihrer PLG150-DR/PLG150-PC auf Ihrem Computer bearbeiten. Die grafische Benutzeroberfläche erlaubt müheloses Editieren. Jeder Synthesizer-Parameter ist auf dem Bildschirm als Schieberegler oder Schalter dargestellt, die Sie mit Hilfe der Maus oder der Tastatur Ihres Computers einstellen können bzw. umschalten können. Und schließlich können Sie alle Änderungen, die Sie an Ihren Voices vorgenommen haben, auf dem Computer speichern.



Inbetriebnahme

Nach der Installation des Plug-in Board Editor und Herstellen aller notwendigen Verbindungen starten Sie den Editor entsprechend der folgenden Anweisungen.

- HINWEIS** • Damit der Plug-in Board Editor richtig funktioniert, müssen Sie die richtigen Ausgangseinstellungen für den MIDI-Treiber vornehmen (Seite 13).
- Wenn Sie einen mit dem „Modular Synthesis Plug-in System“ (MSPS) kompatiblen Synthesizer (wie MOTIF oder S80) verwenden, schalten Sie in jedem Fall von der „Internal“-Voice-Bank auf die „Board“-Voice-Bank um, bevor Sie den Plug-in Board Editor starten.

● Starten des Plug-in Board Editor als eigenständiges Programm

1. Wählen Sie den „Plug-in Board Editor“ aus dem Startmenü. (Programme → YAMAHA OPT Tools → Plug-in Board Editor for PLG150-DR/PLG150-PC → Plug-in Board Editor for PLG150-DR/PLG150-PC)

HINWEIS Der Plug-in Board Editor kann auch gestartet werden durch:

- Doppelklick auf eine der Library-Dateien, die mit dem Plug-in Board Editor erstellt wurden.

2. Klicken Sie auf die [MIDI SETUP]-Taste, die Sie in Schritt Nr. 1 weiter oben gedrückt hatten, und stellen Sie den gewünschten MIDI-Port ein.

3. Wählen Sie im Dialog „Select Part“ einen Part aus und klicken Sie auf „OK“.

● Starten des Plug-in Board Editor als Software-Plug-in in der Host-Anwendung

Der Plug-in Board Editor kann als Software-Plug-in von jedem Programm aus gestartet werden, das mit der „Open Plug-in Technology“ (OPT) kompatibel ist. Lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung der Host-Anwendung für Näheres zum Einsatz von Software-Plug-ins.

Über die Open-Plug-in-Technologie

Die „Open Plug-in Technology“ (OPT) ist ein neu entwickeltes Software-Format, das die Steuerung von MIDI-Geräten von einem Software-Sequencer aus ermöglicht. Sie können in diesem System zum Beispiel verschiedene Bereiche Ihres Musiksystems starten und bedienen, z. B. Editoren für Plug-in-Erweiterungskarten und Mixer-Software – direkt von einem OPT-kompatiblen Sequencer aus, ohne sie einzeln bedienen zu müssen. Dadurch ist es nicht mehr erforderlich, MIDI-Treiber für jedes Programm einzustellen – Ihr Musikproduktionssystem ist einfacher und bequemer zu bedienen, alles greift nahtlos ineinander.

Implementation des „OPT Level“ für den Plug-in Board Editor

Die Client-Anwendung und deren Kompatibilität mit OPT kann wie folgend gezeigt in drei Levels eingeteilt werden. (Für weitere Informationen lesen Sie bitte die Dokumentation oder die Hilfedateien der Client-Anwendung.)

Diese Tabelle zeigt die OPT-Kompatibilität des Plug-in Board Editor.

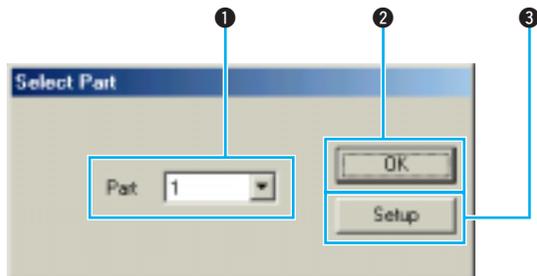


OPT Levels der Client-Anwendung	Funktion des Plug-in Board Editor	
	Funktionsunterstützung	Funktionsgrenzen
ANSICHTEN (Level 3) 	Ja	Kein
PROZESSOREN (Level 2) 	Ja	Kein
BEDIENFELDER (Level 1) 	Ja	Kein

- HINWEIS** • Bestimmte Funktionen arbeiten nicht erwartungsgemäß, wenn es in der Client-Anwendung (Sequencer, usw.) keine entsprechende Funktion gibt. Die höchste Stufe (Level) der Implementation für die Client-Anwendung ist im OPT-Logo zu erkennen (die zusammen mit der Versionsinformation im Programm erscheint).

Partzuweisung für die PLG150-DR/PLG150-PC

Um die PLG150-DR/PLG150-PC spielen und bearbeiten zu können, muss die DR/PC-Voice einem Part des Klangerzeugers bzw. der Soundkarte zugewiesen werden.



HINWEIS Wenn Sie erst nach dem Starten des Plug-in Board Editor einen Part auswählen möchten, benutzen Sie die Dialogbox „Setup“.

1 Part auswählen

Wählen Sie den Part aus, dem die PLG150-DR/PLG150-PC zugewiesen ist.

HINWEIS Wenn die Plug-in-Erweiterungskarte in einem Synthesizer installiert wurde, der mit dem „Modular Synthesis Plug-in System“ kompatibel ist, wählen Sie den Part entsprechend den Angaben in der folgenden Tabelle aus. (Jeder Part im betreffenden Synthesizer ist festgelegt. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Synthesizers.)

Part-Zuweisungen für Plug-in-Erweiterungskarten (festgelegt)

Modus	MOTIF			S80, CS6R, CS6x		S30
	SLOT1	SLOT2	SLOT3	SLOT1	SLOT2	SLOT1
Voice-Modus	1	1	1	1	1	1
Performance-Modus	16	15	14	16	15	16
Song-/Pattern-Modus	16	15	14	–	–	–

2 OK

Startet den Plug-in Board Editor. Das Library-Fenster und das Edit-Fenster öffnen sich.

3 Setup

Öffnet den „Setup“-Dialog (Seite 13).

Bedienung des Plug-in Board Editor – Anwendungsbeispiel

Sie können die vielen Komponenten des Plug-in Board Editor auf vielfältige Weise einsetzen. Die Anforderungen jedes Anwenders an die Bearbeitungsmöglichkeiten sind verschieden; trotzdem können die folgenden Schritte als Anwendungsbeispiel des Plug-in Board Editor dienen.

1. Starten Sie den Plug-in Board Editor. Wenn Sie den Editor als eigenständiges Programm benutzen, klicken Sie auf die Taste „MIDI SETUP“ und wählen Sie einen geeigneten MIDI-Port. Weisen Sie die Plug-in-Erweiterungskarte im Dialog „Select Part“ einem Part zu. Klicken Sie dann auf „Editor Setup“, so daß sich der „Setup“-Dialog öffnet. Wählen Sie die passenden Einstellungen bei „MIDI Out Port“ (MIDI-Ausgangsbuchse) und „Device No.“ (Gerätenummer) (siehe den Abschnitt über den „Setup“-Dialog).

HINWEIS Das „Editor Setup“ kann von der Werkzeugleiste des Library-Fensters aus aufgerufen werden.

2. Klicken Sie im Dialog „Select Part“ auf „OK“. Das Edit-Fenster für die User Voice Nr. 001 und das Library-Fenster öffnen sich.

HINWEIS Im Library-Fenster können Sie vorhandene Library-Dateien öffnen, in denen die zu bearbeitenden Voices enthalten sind. Sie können auch nur bestimmte Voices in das Library-Fenster importieren.

3. Im Edit-Fenster sind verschiedene Funktionsfelder zu sehen. Zuerst werden wir das „Wave Set“ (die verwendeten Wellenformen) für das ORIGINAL KIT (das eigene Instrumenten-Set) auswählen. Wählen Sie dann die zu bearbeitende Note im KEY-Bereich. Stellen Sie die Klangeigenschaften der Voice mit dem Filter und anderen Parametern ein. In jedem Dialog können Sie die Grafiken benutzen, um die Parameter visuell zu bearbeiten.

HINWEIS Indem Sie die Schaltfläche „Compare“ (Vergleichen) in der Werkzeugleiste anklicken, können Sie A/B-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice durchführen.

4. Im Bereich EFFECT können Sie den „Insertion Effect Type“ (Insertion-Effekttyp) und weitere Parameter einstellen.
5. Wählen Sie den „Reverb Type“ (Reverb-Effekttyp) im Bereich EFFECT und stellen Sie weitere Parameter ein.
6. Klicken Sie in der Werkzeugleiste des Edit-Fensters auf „Speichern“, um den „Speichern“-Dialog zu öffnen. Damit speichern Sie die Bearbeitungen für die aktuelle Voice in der Library-Datei.

HINWEIS Die Änderungen an der Voice werden nur temporär in der Library-Datei gespeichert. Wenn Sie nun fortfahren, ohne auch die Library-Datei selbst zu speichern, gehen alle Ihre Änderungen verloren.

7. Kehren Sie zum Library-Fenster zurück, und klicken Sie dort in der Werkzeugleiste auf den „Speichern“, um die Library-Datei zu speichern (wobei die ursprüngliche Datei überschrieben wird). Die bearbeitete Voice wird dadurch an der angegebenen Stelle in der Voice-Liste gespeichert.

HINWEIS

- Die von Ihnen gespeicherte Library-Datei kann jederzeit im Library-Fenster geöffnet werden. Voices im Library-Fenster können an Ihre Plug-in-Erweiterungskarte gesendet werden.
- Sie können eine Vielzahl verschiedener Library-Dateien erzeugen, jede maßgeschneidert für Live-Auftritte, Aufnahme etc. um für jede Situation und Anforderung die passenden Voices zur Verfügung zu haben.

Menüleiste

In der Menüleiste finden Sie die verschiedenen Funktionen und Befehle zur Bearbeitung und für Einstellungen. Klicken Sie auf den Menünamen, um das zugehörige Einblendmenü zu öffnen und wählen Sie die Funktion oder den Befehl, die oder den Sie anwenden möchten. Funktionen/Befehle, die nicht zur Verfügung stehen, werden in grau angezeigt.

HINWEIS Die am häufigsten gebrauchten Funktionen/Befehle der Menüleiste können Sie auch über Schalter auf der Werkzeugleiste des Plug-in Board Editors aufrufen.

File (Datei)



New (Neu)

Dieser Befehl erzeugt und öffnet eine neue Library-Datei.

Öffnen

Diese Funktion entspricht der Funktion der Schaltfläche „Öffnen“ in der Werkzeugleiste ([Seite 10](#)).

Save Library

Diese Funktion entspricht der Funktion der Schaltfläche „Save“ in der Werkzeugleiste ([Seite 11](#)).

Datei speichern unter

Mit dieser Funktion können Sie die Library-Datei unter einem neuen oder anderen Namen speichern.

Save As SMF

Diese Funktion entspricht der Funktion der Schaltfläche „Save As SMF“ in der Werkzeugleiste ([Seite 12](#)).

Exit (Beenden) (nur bei eigenständigem Betrieb des Plug-in Board Editor)

Beendet den Plug-in Board Editor.

Edit (Bearbeiten)

<u>E</u> dit	<u>S</u> etup
<u>C</u> opy	Ctrl+C
<u>P</u> aste	Ctrl+V
<u>I</u> nitialize	Del
<u>E</u> dit	Ctrl+E
<u>L</u> ibrary	
<u>S</u> ore...	
<u>I</u> mport...	Ctrl+I
<u>C</u> ompare	Ctrl+Z

Copy (Kopieren)

Hiermit kopieren Sie die ausgewählte Voice in die Zwischenablage. Solange nichts ausgewählt ist, erscheint der Menüpunkt ausgeblendet.

Paste (Einfügen)

Hiermit kopieren Sie die in der Zwischenablage gespeicherte Voice in den Plug-in Board Editor.

Initialize (Initialisieren)

Setzt die Parameter der ausgewählten Voice auf die Voreinstellung (default). Solange nichts ausgewählt ist, erscheint der Menüpunkt ausgeblendet.

Edit (Bearbeiten)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Edit“ in der Werkzeugleiste ([Seite 14](#)).

Library

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Library“ in der Werkzeugleiste ([Seite 19](#)).

Store (Speichern)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Store“ in der Werkzeugleiste ([Seite 19](#)).

Import

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Import“ in der Werkzeugleiste ([Seite 15](#)).

Compare (Vergleichen)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Compare“ in der Werkzeugleiste ([Seite 19](#)).

Setup (Einstellungen)

<u>S</u> etup	<u>W</u> indow
<u>S</u> etup...	
<u>T</u> ransmit Bulk...	Ctrl+T
<u>M</u> onitor	

Setup

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Editor Setup“ in der Werkzeugleiste ([Seite 13](#)).

Transmit Bulk (Bulk senden)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Transmit“ in der Werkzeugleiste ([Seite 14](#)).

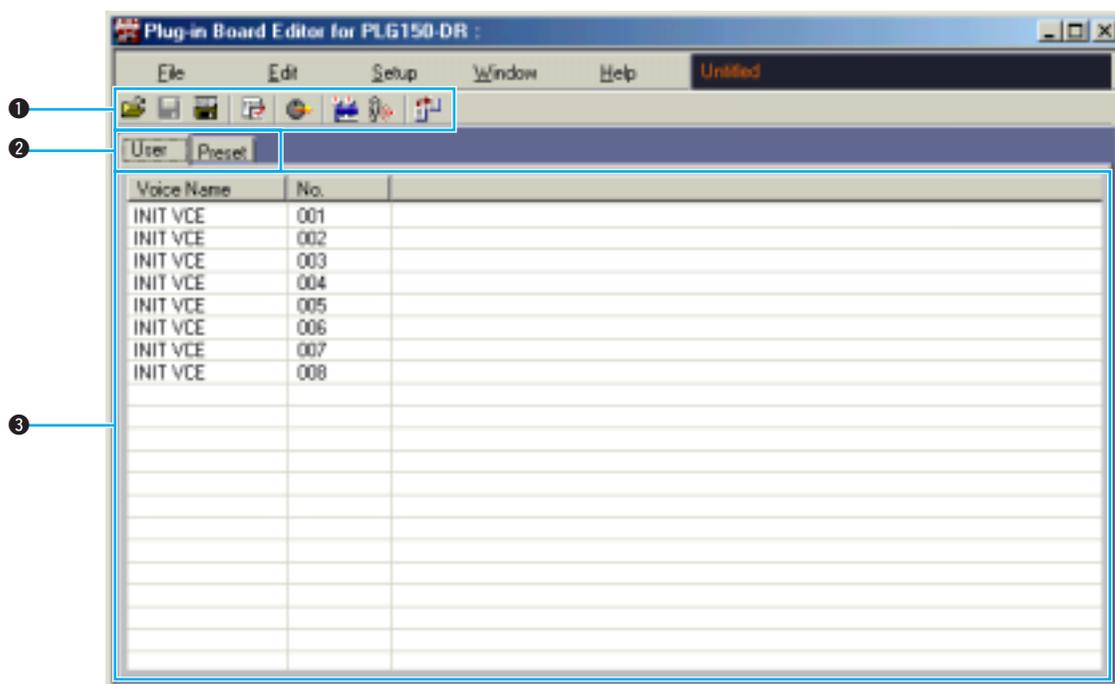
Monitor (Mithören)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Monitor“ in der Werkzeugleiste ([Seite 14](#)).

Das Library-Fenster

Wenn Sie den Plug-in Board Editor starten, sehen Sie zuerst das Fenster „Library“, das die Registerkarten für die beiden Voice-Typen „User“ und „Preset“ enthält. Auf jeder Registerkarte sind alle Namen und Nummern derjenigen Voices aufgelistet, die sich in der ausgewählten Voice-Gruppe befinden. Mit einem Doppelklick auf eine Datei (einen Voice-Namen) im Library-Fenster öffnet sich automatisch das Edit-Fenster für die ausgewählte Voice.

HINWEIS Sie können Ihre Einstellungen als Library-Datei (*.DRK/*.PCK) speichern.



1 Werkzeugleiste

In diesem Bereich befinden sich die Werkzeuge für die Bedienung des Plug-in Board Editor (Seite 10).

2 Reiter (Registerkarten)

Klicken Sie auf einen dieser Reiter, um die Registerkarte mit der Voice-Liste dieser Gruppe zu sehen.

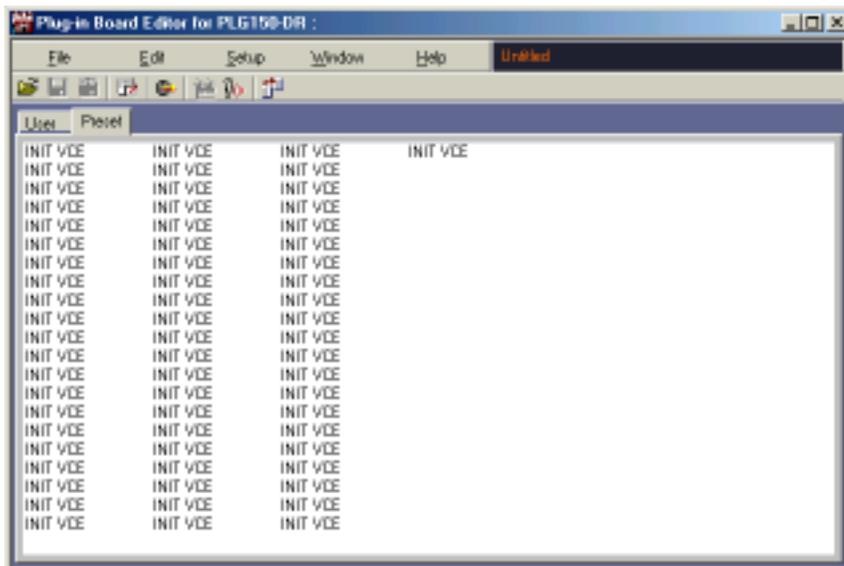
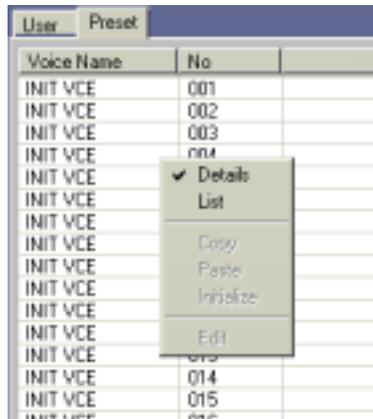
3 Voice-Liste

Hier werden alle Voices der ausgewählten Gruppe in einer Scroll-Liste angezeigt. In der Liste sind jeweils der Name und die Nummer der Voice aufgeführt. Sie können die Voices umsortieren, indem Sie die Voice-Nummern an die gewünschten Stellen ziehen. Unter Windows benennen Sie eine Voice um, indem Sie den Voice-Namen auswählen und dann noch einmal mehr anklicken, um den neuen Namen einzugeben.

- HINWEIS** • Um einen ganzen Block von Voices auszuwählen, klicken Sie auf die Nummer der ersten gewünschten Voice, drücken und halten Sie dann die Umschalttaste, und klicken Sie auf die Nummer der letzten Voice.
- Voice-Namen können aus bis zu 8 Zeichen bestehen.

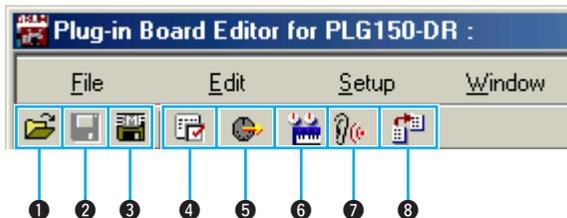
Nur die Voice-Namen anzeigen

Sie können auch nur die Namen aller Voices der Gruppe (ohne deren Nummer) anzeigen lassen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Voice-Liste, und wählen Sie im Kontextmenü die Option „List“ aus. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie schnell eine Voice auswählen möchten, da Sie weniger scrollen müssen.



HINWEIS Um wieder zu der vollständigen Listenansicht mit Voice-Namen und -Nummern umzuschalten, rechtsklicken Sie auf die Voice-Liste und wählen Sie „Details“ aus.

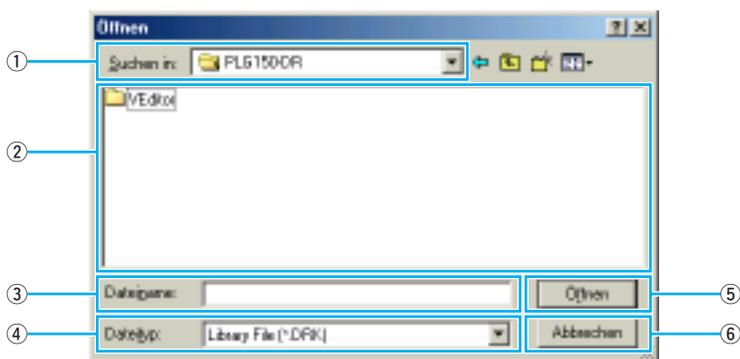
Die Werkzeugleiste im Edit-Fenster



1 „Open“-Schaltfläche (Öffnen)

Klicken Sie hier, um den Dialog „Öffnen“ aufzurufen, und wählen Sie eine Library-Datei aus.

„Öffnen“-Dialog



- ① „Suchen in:“ Klicken Sie hier, um den Ordner mit den Dateien des Plug-in Board Editor zu öffnen.
- ② **Listenfeld** Hier wird der Inhalt des aktuellen Ordners angezeigt.
- ③ „Dateiname:“ Hier sehen Sie den Namen der Datei, die Sie im Listenfeld ausgewählt haben.
- ④ „Dateityp:“ Klicken Sie hier und wählen Sie den Dateityp.
- ⑤ **Schaltfläche [Öffnen]** Klicken Sie hier, um die Datei aus der Liste zu öffnen.
- ⑥ **Schaltfläche [Abbrechen]**... Klicken Sie hier, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.

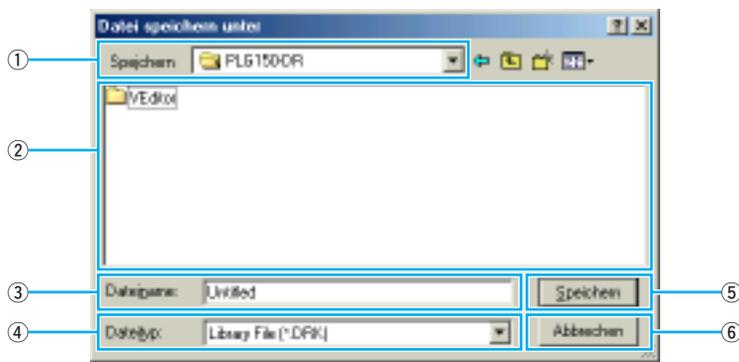
② “Save”-Schaltfläche (Speichern)

Klicken Sie hier, um eine bestehende Library-Datei mit Ihren neuen Einstellungen zu speichern. Wenn Sie mit einer neu angelegten Datei arbeiten, öffnet dieser Schalter den Dialog „Datei speichern unter“, wo Sie der Datei einen Namen geben und dann als Library-Datei (*.DRK/*.PCK) speichern können.

Dialog „Datei speichern unter“

Sie können die Liste bearbeiteter Voices als Library-Datei speichern (Erweiterung: „.DRK“ oder „.PCK“). Geben Sie den gewünschten Speicherort an, geben Sie den Dateinamen ein, und klicken Sie auf [Speichern]. Die Datei wird gespeichert und das Dialogfeld wird automatisch geschlossen.

HINWEIS Der Name einer Library-Datei kann aus bis zu 8 Zeichen plus 3 Zeichen für die Dateierdung bestehen.



- ① „Speichern“ Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem Sie die Library-Datei speichern möchten.
- ② **Liste-Feld** Hier wird der Inhalt des Ordners angezeigt, in dem Sie Ihre Daten speichern möchten.
- ③ „Dateiname:“ Hier können Sie den Namen der zu speichernden Library-Datei festlegen.
- ④ „Dateityp:“ Klicken Sie hierauf und wählen Sie den Dateityp aus.
- ⑤ **Schaltfläche [Speichern]** Klicken Sie hier, um die Library-Datei zu speichern, die im Feld „Dateiname:“ angezeigt wird.
- ⑥ **Schaltfläche [Abbrechen]**... Klicken Sie hier, wenn Sie den Vorgang ohne zu speichern abbrechen möchten.

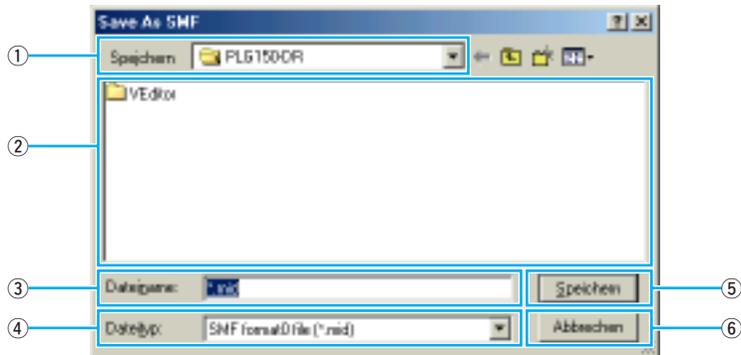
3 Save As SMF (Als SMF speichern)

Klicken Sie hierauf, um den Dialog „Save As SMF“ aufzurufen.

Dialog „Save As SMF“

Voice-Daten können als eine Datei im Format SMF (Standard MIDI File) gespeichert werden.

HINWEIS Wenn Sie im Library-Fenster mehrere Voices auswählen, wird nur eine Voice (die mit der niedrigsten Voice-Nummer) gespeichert.



- ① „Speichern“ Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.
- ② Liste-Feld Hier wird der Inhalt des Ordners angezeigt, in dem Sie Ihre Daten speichern möchten.
- ③ „Dateiname:“ Hier können Sie den Namen der zu speichernden Datei festlegen.
- ④ „Dateityp:“ Klicken Sie hierauf und wählen Sie den Dateityp aus.
- ⑤ Schaltfläche [Speichern] Klicken Sie hier, um die Datei als SMF zu speichern, die im Feld „Dateiname:“ angezeigt wird.
- ⑥ Schaltfläche [Abbrechen]... Klicken Sie hier, wenn Sie den Vorgang ohne zu speichern abbrechen möchten.

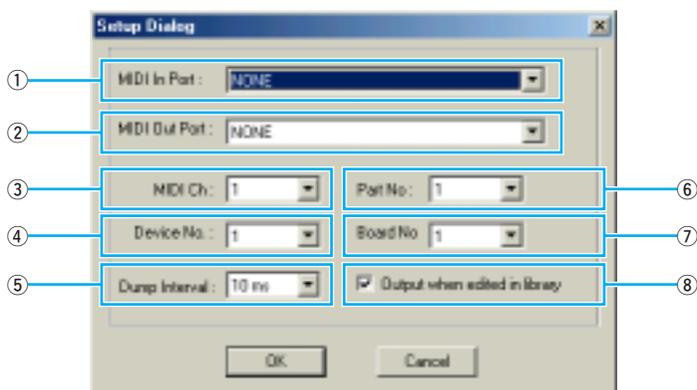
4 Schaltfläche „Editor Setup“

Klicken Sie hier, um den Dialog „Setup“ zu öffnen.

„Setup“-Dialog

Hier stellen Sie den Plug-in Board Editor so ein, daß die Übertragung von Voice-Daten an Ihre Plug-in-Erweiterungskarte möglich ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche [OK], um die Einstellungen zu aktivieren und den Dialog zu verlassen. Wenn Sie den Dialog beenden möchten, ohne die Einstellungen zu übernehmen, klicken Sie auf [Cancel] (Abbrechen).

HINWEIS Weitere Informationen über die Einstellungen in diesem Dialog finden Sie in der Dokumentation zum „Mutter“-Gerät oder der Host-Anwendung. Wenn Sie einen Synthesizer benutzen, der mit dem „Modular Synthesis Plug-in System“ kompatibel ist, achten Sie darauf, daß die Einstellungen mit denen im Instrument übereinstimmen. (Siehe Tabelle auf Seite 4.)



- ① „MIDI In Port:“Dieser ist für den Plug-in Board Editor nicht verfügbar.
- ② „MIDI Out Port:“Hier können Sie den MIDI Out Port (MIDI-Ausgangsbuchse) auswählen. Mit dem Plug-in Board Editor bedienen und bearbeiten Sie das Gerät, das an diesem Port angeschlossen ist. Wählen Sie den Port aus, dem Ihre Plug-in-Erweiterungskarte innerhalb der Host-Anwendung zugewiesen ist.
- ③ „MIDI Ch:“Hier wählen Sie den MIDI-Ausgangskanal aus. Dieser wird benutzt, wenn Sie Voices per Bildschirmtastatur im Edit-Fenster zur Probe spielen wollen.
- ④ „Device No.:“Klicken Sie hierauf und wählen Sie die MIDI-Gerätenummer des „Mutter“-Gerätes aus, in der die PLG150-DR/PLG150-PC installiert ist.
- ⑤ „Dump Interval:“ ...Hier wählen Sie das Zeitintervall zwischen aufeinanderfolgenden MIDI-Speichervorgängen aus.

HINWEIS Ein zu kurzes Speicherintervall kann zu Fehlern beim Senden von MIDI-Daten führen.

- ⑥ „Part No:“Klicken Sie hierauf und wählen Sie den Part, der für die DR/PC-Voice benutzt wird.
- ⑦ „Board No“Klicken Sie hierauf und wählen Sie die Plug-in-Erweiterungskarte, an die der Plug-in Board Editor Daten senden soll.

HINWEIS Wenn Sie mehrere Plug-in-Erweiterungskarten im „Mutter“-Gerät installiert haben, werden alle automatisch auf verschiedene Kartennummern eingestellt (aufsteigend von Nr. 1 an).

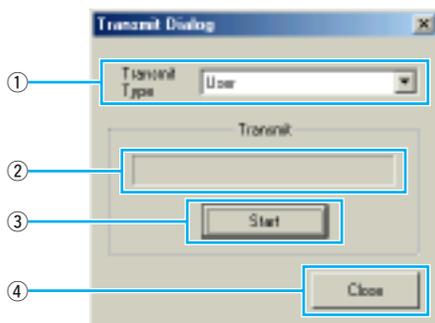
- ⑧ **Output when edited in library („Ausgabe bei Bearbeitung in der Library“)**
Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen, die Sie mit dem Plug-in Board Editor vornehmen, sofort und automatisch an Ihre Plug-in-Erweiterungskarte gesendet. Auf diese Weise können Sie sich sofort anhören, wie sich Ihre Bearbeitung auswirkt.

5 Schaltfläche „Transmit“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den „Transmit“-Dialog aufzurufen, von dem aus Sie alle Einstellungen an Ihre Plug-in-Erweiterungskarte senden können.

„Transmit“ Dialog

Voice-Daten können insgesamt (als Bulk-Daten) an Ihre Plug-in-Erweiterungskarte gesendet werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Start], um die Übertragung der Daten zu beginnen. Die Balkenanzeige zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon gesendet worden sind. Am Ende klicken Sie auf die Schaltfläche [Close], um den Dialog zu schließen.



- ① „Transmit Type“ Hier werden die zu sendenden Voice-Daten angezeigt.
- ② Balkenanzeige Dieses Feld zeigt an, wieviele Daten bereits gesendet worden sind.
- ③ Schaltfläche [Start] Klicken Sie hier, um die Daten zu senden.
- ④ Schaltfläche [Close] Klicken Sie hier, um diesen Dialog zu schließen.

HINWEIS Die MIDI-Gerätenummer muß richtig eingestellt werden, wenn Sie Blockdaten senden möchten. Näheres erfahren Sie auf [Seite 13](#).

6 Schaltfläche „Edit“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Edit-Fenster für die in der Liste ausgewählte Voice zu öffnen. Näheres erfahren Sie auf [Seite 16](#).

7 Schaltfläche „Monitor“

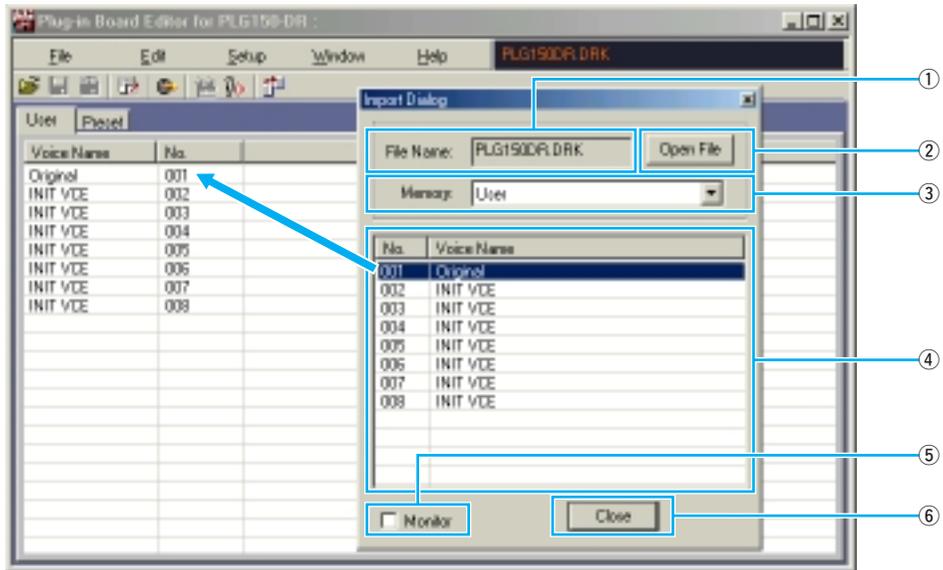
Wenn Sie hier klicken, wird jedesmal, wenn Sie eine Voice auswählen, ein Voice-Datenblock zum Probehören (Monitoring) an Ihre Plug-in-Erweiterungskarte gesendet. Klicken Sie wieder auf den Schalter, um die Monitor-Funktion zu deaktivieren.

8 Schaltfläche „Import“

Klicken Sie hier, um den Dialog „Importieren“ zu öffnen und Voices aus einer bestehenden Library-Datei zu importieren. Sie können Voices in das Library-Fenster ziehen.

HINWEIS Sie können mehrere dieser Dialoge gleichzeitig geöffnet halten.

„Import“-Dialog



① „Dateiname:“Zeigt den Namen der Library-Datei, aus der Voice-Daten importiert werden sollen.

② **Schaltfläche [Open File]**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog „Öffnen“ aufzurufen, und wählen Sie die gewünschte Library-Datei aus.

③ „Memory:“Klicken Sie hierauf und wählen Sie die Voice-Gruppe aus, deren Voice-Daten importiert werden sollen.

④ **Voice list**.....Hier werden alle Voices im ausgewählten Speicher in einer scrollbaren Liste nach Voice-Nummern geordnet angezeigt. Hier können Sie eine Voice ergreifen und direkt per Ziehen-und-Ablegen in die Voice-Liste des Library-Fensters einfügen. (Auf dieselbe Weise können Sie auch mehrere Voices importieren.) In Windows haben Sie auch die Möglichkeit, die Voice zu kopieren, indem Sie sie auswählen und auf der Computertastatur [Strg]+[C] drücken. Schalten Sie dann um auf das Library-Fenster und drücken Sie an der Stelle, wo Sie die Voice einfügen (importieren) möchten, [Strg]+[V].

HINWEIS Für die Auswahl eines Voice-Blocks klicken Sie auf die Nummer der ersten Voice, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie dann auf die letzte Voice.

⑤ „Monitor“ Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, werden die Blockdaten für jede Voice, die Sie in der Liste auswählen, zur Überprüfung an Ihre Plug-in-Erweiterungskarte gesendet.

HINWEIS Das Probehören der Voice ist nur möglich, wenn der „MIDI Out-Port“ und andere Parameter im „Editor Setup“ richtig festgelegt wurden. Näheres erfahren Sie auf [Seite 13](#).

⑥ **Schaltfläche [Close]**

Klicken Sie hier, um den Dialog „Import“ zu schließen.

Das „Edit“-Fenster

Im Edit-Fenster werden die Parameter und Bedienungselemente zur einfachen Bearbeitung graphisch dargestellt.

- Die Einstellungen im Edit-Fenster werden als ganzes an Ihre Plug-in-Erweiterungskarte übertragen.
- Die im Edit-Fenster eingestellten Werte können in einer Library-Datei gespeichert werden.
- Für Näheres zu den einzelnen Parametern lesen Sie die Anleitung(en) für die PLG150-DR/ PLG150-PC.

Edit-Fenster



1 KEY

Hier wird der zu ändernde Notenname angezeigt.

2 Bildschirmtastatur

Klicken Sie auf die Tastatur, um eine Note anzugeben, die der Wave zugeordnet ist, die Sie bearbeiten.

3 ORIGINAL KIT (eigenes Set)

Hier wird die Wave-Einstellung des voreingestellten Sets angezeigt, das für das bearbeitete Set verwendet wird. Sie können die verwendete Wave-Einstellung auch ändern, indem Sie im Feld ORIGINAL KIT den Set-Namen anklicken und ein neues Set auswählen.

HINWEIS Je nach ausgewähltem Set sind bestimmte Tastaturbereiche eventuell nicht belegt.

4 VOICE NAME

Hier wird der Name des Schlagzeug-Sets angezeigt. Sie können Ihr verändertes Schlagzeug-Set auch umbenennen.

HINWEIS Die Namen der Sets können aus bis zu 8 Zeichen bestehen.

5 VOLUME

Stellt den Ausgangspegel des Signals ein, das vom Insertion-Effekt (oder vom Bypass-Signal) zum Reverb-Effekt gesendet wird.

6 COARSE

Hier wird die Tonhöhe in Halbtonschritten eingestellt.

7 FINE

Hiermit erfolgt die Feinstimmung der Tonhöhe.

8 RESO

Hier wird der LFO-Resonanzpegel eingestellt.

9 CUTOFF

Hier wird die LFO-Grenzfrequenz eingestellt.

10 ATTACK

Hier wird die Attack-Rate (Einschwingzeit) eingestellt.

11 DECAY1

Hier wird die Decay-Rate 1 (Abklingzeit) eingestellt.

12 DECAY2

Hier wird die Decay-Rate 2 (Abklingzeit 2) eingestellt.

13 LEVEL

Hier wird der Ausgangspegel der Wave eingestellt.

14 PAN

Hier können Sie die Stereobalance der Wave einstellen.

15 INSERTION ON/OFF

Bestimmt, ob das Signal an die Insertion-Effekteinheit gesendet wird oder nicht.

16 REVERB

Hier wird der Hallanteil (Reverb Send Level) eingestellt. Der Parameter ist nicht wirksam, wenn der Insertion Effect 15 aktiviert ist.

17 RECEIVE NOTE ON

Hier wird festgelegt, ob MIDI-Note-On-Meldungen empfangen werden oder nicht.

18 RECEIVE NOTE OFF

Hier wird festgelegt, ob MIDI-Note-Off-Meldungen empfangen werden oder nicht.

19 KEY ASSIGN

Hier wird eine der Tastenzuordnungsarten „Single“ oder „Multi“ ausgewählt.

20 ALTERNATE GROUP

Hier können Sie Nummer der alternierenden Gruppe auswählen. Mit dieser Einstellung können Sie verhindern, daß zwei Schlagzeugklänge, wie etwa offene und geschlossene Hi-Hat, gleichzeitig erklingen.

21 PITCH

Hier werden die Einstellungen von 6 und 7 graphisch dargestellt. Durch Ziehen der Quadrate mit der gedrückten Maustaste können Sie die Einstellungen ändern.

22 FILTER

Hier werden die Einstellungen von 8 und 9 graphisch dargestellt. Durch Ziehen des Quadrats mit der gedrückten Maustaste können Sie die Einstellungen ändern.

23 AMPLITUDE EG

Hier werden die Einstellungen von 10, 11 und 12 graphisch dargestellt. Durch Ziehen der Quadrate mit der gedrückten Maustaste können Sie die Einstellungen ändern.

Funktionsweise der Parameterregler

Sie können die Funktionsweise der Parameterregler ändern. Rechtsklicken Sie auf einen der Regler, und wählen Sie „Rotate“ (Drehen) oder „Up/down or left/right“ (auf/ab oder links/rechts).

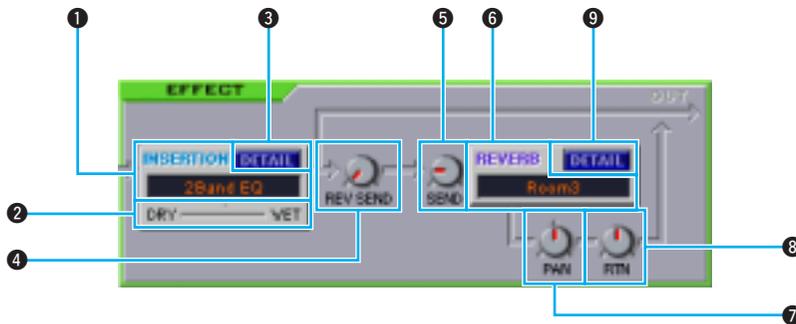
Wenn „Rotate“ gewählt wurde, werden die Parameterwerte (der Bedienfeld „regler“) mit einer Kreisbewegung mit der Maus geändert.

Wenn „Up/down or left/right“ gewählt wurde, werden die Parameterwerte (der Bedienfeld „regler“) mit vertikaler oder horizontaler Bewegung mit der Maus geändert.

 **HINWEIS** Die hier erfolgte Einstellung gilt für alle Regler.



■ Effekteinheit



❶ INSERTION

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen Insert-Effekttyp aus.

❷ DRY/WET

Hier wird die Dry/Wet-Balance eingestellt.

❸ DETAIL

Klicken Sie hier, wenn Sie die genauen Parameter für den jeweiligen Insertion-Effekt über den Dialog „INSERTION EFFECT“ einstellen möchten.

❹ REV SEND

Stellt den Send-Pegel vom Insertion-Effekt zum Reverb-Effekt ein.

❺ SEND

Stellt den Ausgangspegel des Signals ein, das vom Insertion-Effekt (oder vom Bypass-Signal) zum Reverb-Effekt gesendet wird.

❻ REVERB

Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Reverb-Effekt auszuwählen.

❼ PAN

Stellt die Stereoposition des Reverb-Effektes ein.

❽ RTN

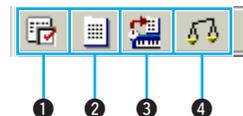
Stellt den Reverb Return Level (Hallrückweg-Pegel) ein.

❾ DETAIL

Klicken Sie hier, wenn Sie die genauen Parameter für den jeweiligen Reverb-Effekt über den Dialog „REVERB EFFECT“ einstellen möchten.

Die Werkzeugleiste

In diesem Bereich befinden sich die Schaltflächen, mit denen Sie das Edit-Fenster bedienen.



1 Schaltfläche „Editor Setup“

Siehe Eintrag 3 unter „Die Werkzeugleiste“ in „Das Library-Fenster“ (Seite 13).

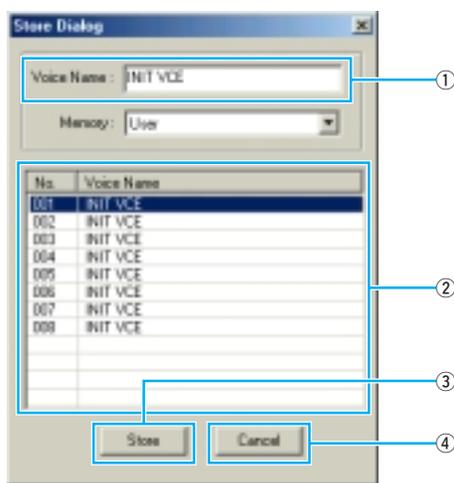
2 Schaltfläche „Library“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Library-Fenster anzuzeigen.

3 Schaltfläche „Store“

Klicken Sie hier, um den Dialog „Store“ aufzurufen, in dem Sie die bearbeitete Voice benennen und den Speicherort auswählen können.

„Store“-Dialog



1 „Voice Name:“ Geben Sie einen Namen für die bearbeitete Voice an.

HINWEIS Voice-Namen können aus bis zu 8 Zeichen bestehen.

2 **Voice list** Hier wird der Inhalt der Voice-Gruppe dieses Typs aufgelistet. Klicken Sie auf den Voice-Speicherplatz, unter dem Sie die bearbeitete Voice speichern möchten.

3 **Schaltfläche [Store]** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die bearbeitete Voice am oben angegebenen Ort zu speichern.



Nach der Speicherung in einer Library-Datei werden die Daten der ursprünglichen Voice überschrieben, sobald Sie die Library-Datei abspeichern. Wir empfehlen, wichtige Daten vorher zu sichern.



Der Dialog „Store“ dient der temporären Speicherung Ihrer Library-Datei. Speichern Sie nach dem „Store“-Vorgang Ihre Library-Datei zusätzlich auf der Festplatte. Wenn Sie dies versäumen, gehen Ihre Änderungen an der Datei verloren.

4 **Schaltfläche [Cancel]** .. Klicken Sie hier, wenn Sie den Dialog ohne zu speichern verlassen möchten.

4 Schaltfläche „Compare“

Wenn Sie hierauf klicken, werden Bulk-Daten der ursprünglichen Voice (wie sie vor der Bearbeitung war) zu Ihrer Plug-in-Erweiterungskarte gesendet. Mit einem zweiten Mausklick auf die Schaltfläche senden Sie die Blockdaten für die bearbeitete Voice. Auf diese Weise können Sie A/B-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice durchführen.

Fehlerbehebung

Im Falle von Fehlfunktionen wie beispielsweise fehlender Tonausgabe oder unnormalem Verhalten sollten Sie zunächst sicherstellen, daß alle Kabel richtig angeschlossen sind, bevor Sie sich mit den folgenden Fragen und Maßnahmen beschäftigen. Wenn Sie den Plug-in Board Editor als Software-Plug-in in der Host-Anwendung benutzen, lesen Sie auch die Anleitung dieser Anwendung.

Der Klang ändert sich nicht, wenn die Regler verstellt werden.

- Sind MIDI Out Port und Gerätenummer im „Editor-Setup“ korrekt eingestellt? [\(Seite 13\)](#)

Es werden keine Datenblöcke gesendet.

- Sind MIDI Out Port und Gerätenummer im „Editor-Setup“ korrekt eingestellt? [\(Seite 13\)](#)
- Ist das „Dump Intervall“ im „Editor-Setup“ zu kurz eingestellt? Achten Sie darauf, daß das Dump-Intervall mindestens 10 ms beträgt.

Sie hören den Klang doppelt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

- Stellen Sie „Local Control“ am „Mutter“-Gerät auf „OFF“.

Es ist nichts zu hören, wenn Sie auf der Bildschirmtastatur im „Edit“-Fenster klicken.

- Ist der MIDI-Kanal im „Editor Setup“ richtig eingestellt? [\(Seite 13\)](#)

Der Klang ändert sich nicht, wenn Sie die Schaltfläche „Monitor“ drücken.

- Sind MIDI Out Port und Gerätenummer im „Editor-Setup“ korrekt eingestellt? [\(Seite 13\)](#)

MIDI Out Port steht im „Editor Setup“ nicht zur Verfügung.

- Der MIDI Out Port im „Editor Setup“ kann aus den MIDI-Ausgangsbuchsen im „System Setup“ (Systemeinstellungen) der Host-Anwendung ausgewählt werden. Überprüfen Sie die MIDI-Out-Einstellungen im „System Setup“ der Host-Anwendung.