



# DX Simulator

## Bedienungsanleitung

### Wichtige Hinweise

Der DX-Simulator ermöglicht ein leichtes, intuitives Bearbeiten und Erzeugen Ihrer eigenen DX-Voices für die Plug-in-Platine PLG150-DX Advanced DX/TX.

#### HINWEIS

- Die Bedienelemente eines externen Synthesizers sollten nicht benutzt werden, während Sie DX-Voices mit dem DX-Simulator bearbeiten, da dies zu unbeabsichtigten Änderungen der PLG150-DX-Einstellungen führen kann.

#### Hinweise zum Urheberschutz

- Im Sinne des Urheberrechts sind dieses Programm und diese Bedienungsanleitung alleiniges, geschütztes Eigentum der Yamaha Corporation.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Das Kopieren kommerziell erhältlicher MIDI-Musikdaten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.

#### Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen

- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

#### Hinweise

- 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.
- Die Fenster und Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der Verdeutlichung von Funktionen und sind nicht immer mit den Fenstern und Abbildungen identisch, die Ihr Programm anzeigt.

#### Über diese Bedienungsanleitung

- Die Bildschirmanzeigen in dieser Anleitung zeigen meistens Windows-Systeme. Auf Macintosh-Systemen haben einige Bildschirmanzeigen ein anderes Erscheinungsbild, die allgemeine Bedienung ist jedoch gleich.
- Die in diesem Handbuch aufgeführten Tastenkombinationen für die Computertastatur gelten nur für das Windows-Betriebssystem.

#### Für Anwender von Windows

Wenn Sie den DX Simulator benutzen, stellen Sie unter „Systemsteuerung | Anzeige | (Einstellungen |) Erweitert“ die Schriftgröße auf „Kleine Schriftarten“. Wenn „Große Schriftarten“ ausgewählt ist, werden Meldungen in einigen Dialogfeldern nicht richtig angezeigt.

# Starten des DX-Simulators

Der DX-Simulator bietet eine außergewöhnlich einfache und praktische Art der Bearbeitung und Steuerung aller [Parameter](#) der Erweiterungskarte PLG150-DX Advanced DX/TX – es können sogar die originalen Bedienungselemente des legendären DX benutzt werden.

Mit dem DX-Simulator können Sie Ihre Änderungen als eigene („Custom“) Voice [speichern](#) und bis zu 64 dieser Custom-Voices direkt in der PLG150-DX [speichern](#). Natürlich können Sie die Daten auch als Gruppen von 64 Voices als [DX-Cartridge-Dateien](#) auf Diskette oder Festplatte speichern. Der DX-Simulator verfügt darüber hinaus über den praktischen und einfach zu benutzenden [DX Librarian](#), mit dem Sie Ihre Voices verwalten können.

Die Bearbeitung im DX-Simulator geschieht von zwei verschiedenen Fenstern aus: [Edit Panel](#) oder [Edit List](#). Mit dem DX-Simulator können Sie die Part-Parameter und somit den Klang der DX-Voices per Software ändern (vom Hauptprogramm aus), ohne die Änderungen als Custom-Voice speichern zu müssen.

Allgemeine Anleitungen und Erläuterungen zur Bedienung des DX-Simulators finden Sie in den Abschnitten [Einstellung und Ändern von Parameterwerten](#) und [Werkzeugeleiste](#). Weitere Informationen über bestimmte, häufig benutzte Verfahren finden Sie unter [Bedienvorgänge](#).

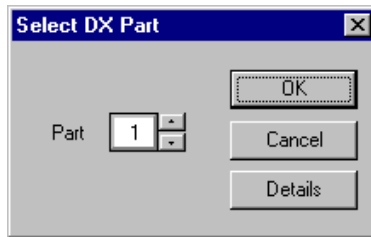
## Partzuweisung für die PLG150-DX

### HINWEIS

- Die folgenden Informationen gelten nur für den Plug-In Editor.

Um die PLG150-DX spielen und bearbeiten zu können, müssen Sie die DX-Voice einem Part auf dem Klangerzeuger-/der Soundkarte zuordnen. Dies können Sie von zwei verschiedenen Menüs des DX-Simulators aus tun: im Einblendmenü [Select DX Part](#), (das automatisch erscheint, wann immer Sie den DX-Simulator starten) und im Menü [DX Simulator Setup](#).

### Einblendmenü „Select DX Part“ auswählen



### HINWEIS

- Abhängig vom ausgewählten Editor kann es sein, daß die Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen) nicht zur Verfügung steht.

#### 1 Wählen Sie den gewünschten Part aus.

Das Einblendmenü „DX-Part auswählen“ erscheint, sobald Sie den DX-Simulator aufrufen. Wählen Sie im Auswahlfeld „Part“ den gewünschten Part aus.

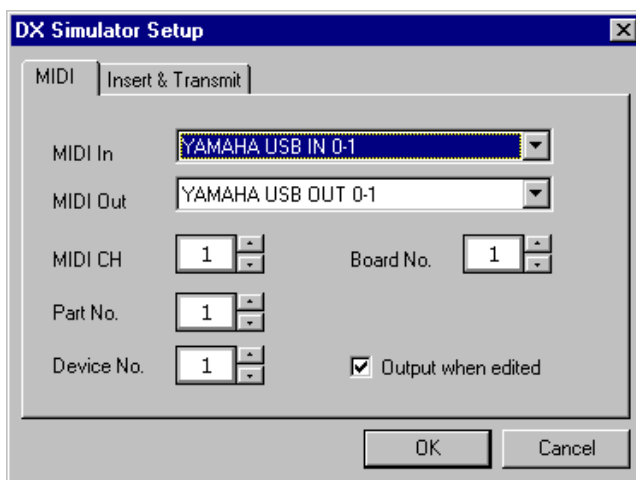
#### 2 Klicken Sie auf „OK“.

### HINWEIS

- Klicken Sie auf „Details“, wenn Sie das Menü [DX Simulator Setup](#) aufrufen möchten, um genauere Einstellungen vorzunehmen.

## DX Simulator Setup

Auch nachdem Sie den DX-Part im Einblendmenü ausgewählt haben, können Sie die Einstellung während der Bearbeitung im Dialogfenster „DX Simulator Setup“ ändern.



### 1 Wählen Sie „DX Simulator Setup“.

Während der DX-Simulator aktiv und ausgewählt ist, klicken Sie auf der Menüleiste „Setup“ an und wählen Sie „DX Simulator Setup“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [U], [U], dann [ENTER].)

#### HINWEIS

- Sie können „DX Simulator Setup“ auch in der [Werkzeugleiste](#) auswählen.

### 2 Wählen Sie den gewünschten Part aus.

Dies tun Sie im Auswahlfeld „Part No.“ auf der Karteikarte MIDI. Nehmen Sie, falls notwendig, andere Einstellungen vor. (Siehe [DX Simulator Setup](#).)

### 3 Klicken Sie auf „OK“.

## Auswählen einer DX-Voice

Das Auswählen einer DX-Voice ist der erste wichtige Schritt bei der **Bearbeitung**. Nach der Bearbeitung können Sie die Voice **im PLG150-DX speichern** oder sie mit anderen Voices als **DX-Cartridge-Datei** auf Diskette oder Festplatte speichern.

Die DX-Voice-Auswahl erfolgt entweder vom Edit-Panel-Fenster oder vom List-Edit-Fenster aus.

### HINWEIS

- Es können nur Custom-Voices im DX-Simulator ausgewählt werden.
- Vergessen Sie nicht, Ihre Bearbeitungsmaßnahmen zu einer Voice zu speichern, bevor Sie eine andere Voice auswählen. Wenn Sie nach der Bearbeitung der Parameter im DX-Simulator eine andere Voice auswählen, werden alle bearbeiteten Parameter durch die der neu ausgewählten Voice ersetzt.

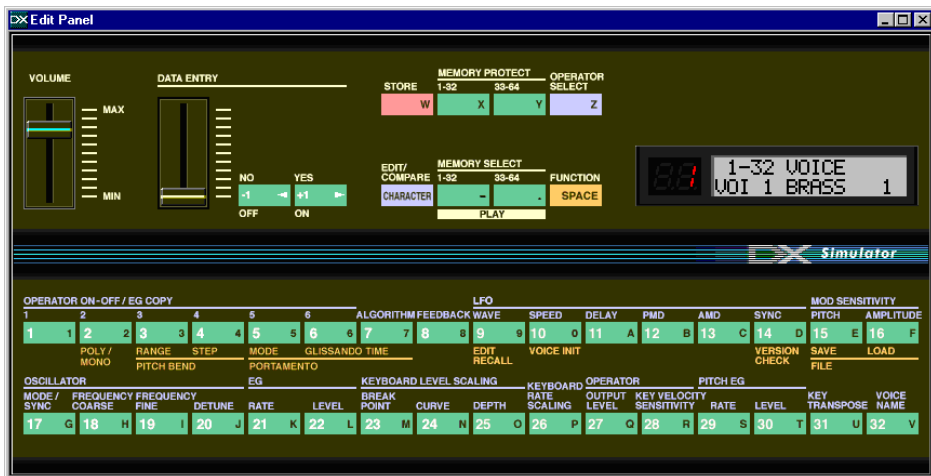
### Auswählen einer Voice im Edit-Panel-Fenster

#### 1 Schalten Sie in den Play-Modus.

Klicken Sie auf eine der MEMORY-SELECT-Schaltflächen ([1–32] oder [33–64]), je nach der gewünschten Voice-Nummer.

#### 2 Klicken Sie auf die gewünschte Voice-Select-Schaltfläche, [1]–[32] oder [33]–[64].

Die LED zeigt die Voice-Nummer an, und im LC-Display erscheinen Voice-Name und -Nummer.

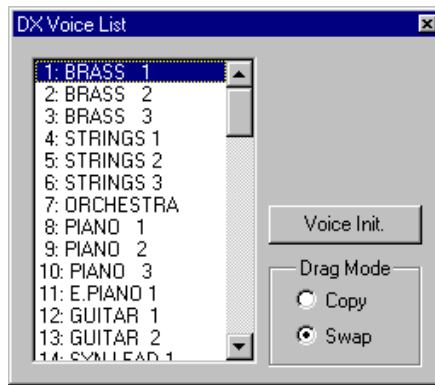


## Auswählen einer Voice im Edit-List-Fenster

### 1 Öffnen Sie das Fenster „DX Voice List“.

Klicken Sie in der Menüleiste auf „Edit“, und wählen Sie dann „DX Voice List“.  
(Tastenkombination: [Alt], [E], [V].)

Sie können dieses Dialogfenster auch aufrufen, indem Sie auf einen beliebigen nicht aktiven Bereich des Fensters rechtsklicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten) und in dem erscheinenden Einblendmenü „DX Voice List“ auswählen.



### 2 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

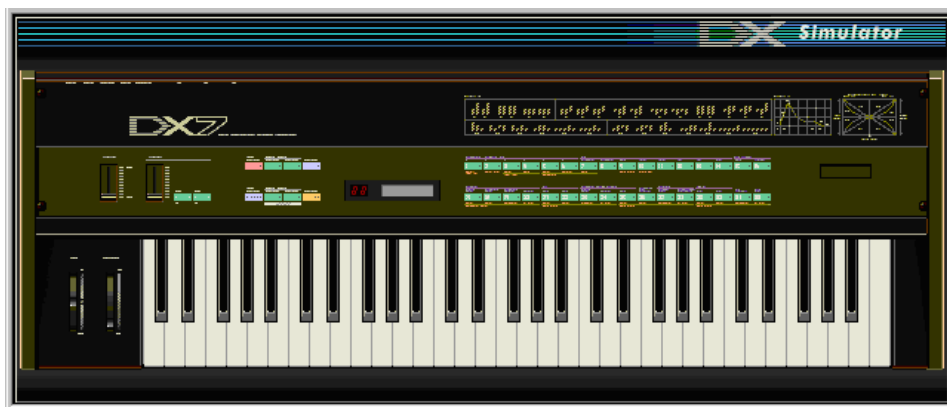
Klicken Sie auf die gewünschte Voice, und schließen Sie das Dialogfenster (indem Sie auf das Schließfeld klicken), um zum Hauptfenster des DX-Simulators zurückzukehren.

#### TIP

- Sie können die aktuell ausgewählte Voice spielen, indem Sie im [Fenster DX Simulator](#) auf die Tasten der Klaviatur klicken.

## Öffnen der verschiedenen Fenster

### Fenster „DX Simulator“

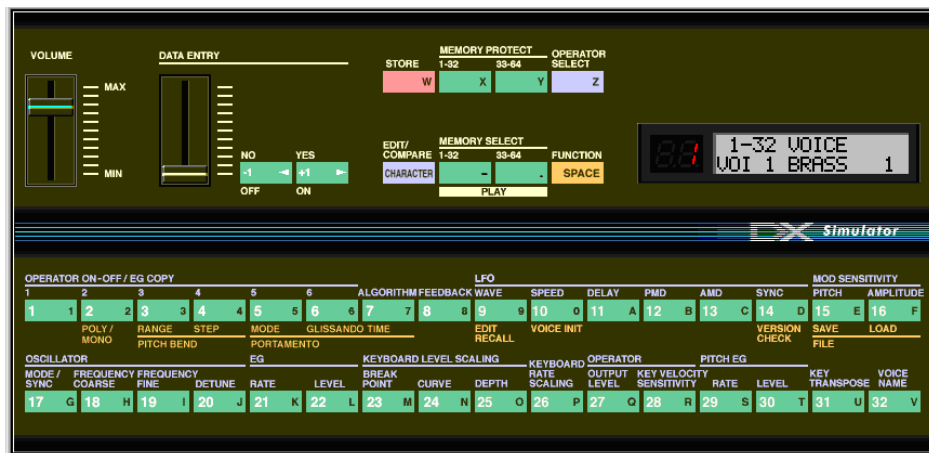


Dieses Fenster erscheint automatisch, wenn Sie den DX-Simulator starten und dient als „Front End“ des Plug-in-Moduls. Im Fenster „DX Simulator“ gibt es fast überhaupt keine Edit-Funktionen. Sie können jedoch die folgenden Funktionen ausführen:

- Probehören der gegenwärtig ausgewählten Voice, indem Sie auf die Tasten der Tastatur klicken.
- Öffnen einer DX-Cartridge-Datei, indem Sie auf die Cartridge oder den Cartridge-Slot klicken.
- Öffnen der Fenster „Edit Panel“ und „Edit List“ (siehe unten).

Schließen des Fensters „DX Simulator“ beendet die Arbeit mit dem Plug-in-Modul „DX Simulator“.

## Edit-Panel-Fenster



Dieses Fenster stellt ein virtuelles Bedienfeld eines DX dar. Hier können Sie die Voices genau so bearbeiten, als würden Sie die Steuerelemente auf dem Bedienfeld eines echten DX-Synthesizers bedienen. (Weitere Informationen finden Sie unter [Bearbeiten einer DX-Voice](#) und [Fenster „DX Simulator“](#).)

Klicken Sie zum Aufrufen dieses Fensters auf eine beliebige Stelle im Bereich des Fensters „DX Simulator“.





## Edit-List-Fenster

The screenshot shows the 'Edit-List' window in the DX Simulator. The window title is 'DX Simulator'. The main area is divided into several sections:

- ALGORITHMH**: 22
- VOICE NAME**: BRASS 1
- UNISON**: switch OFF, detune 0
- RANDOM PITCH**: 0
- POLY MONO**: Poly
- PITCH BEND**: range 2, step 0
- PORTAMENTO**: mode Sus-Key P, Retain, step 0, time 0
- FEEDBACK**: 7
- LFO**: wave form SIN, speed 37, delay 0, PMD 5, AMD 0, sjno OFF, mode sngl
- PITCH ENVELOPE GENERATOR**:
 

ratio		level				range		rs	velo	KEY TRANS
R1	R2	R3	R4	L1	L2	L3	L4	sva	switch	POSE
84	95	95	60	50	50	50	50	0	OFF	C3
- OSCILLATOR**, **ENVELOPE GENERATOR**, **KEYBOARD LEVEL SCALING**, **KEY BOARD RATE SCALING**, **OPERATOR**, and **MOD SENS** sections contain detailed tables for parameter settings.

Dieses Fenster stellt alle Parameter einer DX-Voice auf einen Blick dar; jeder gewünschte Parameter kann einfach geändert werden. (Weitere Informationen finden Sie unter [Bearbeiten einer DX-Voice](#).)

Um dieses Fenster aufzurufen, klicken Sie auf das DX-Logo im Fenster „DX Simulator“.



Alternativ dazu können Sie auch in der Menüleiste auf „Edit“ klicken und dann „DX Edit List“ auswählen. (Tastenkombination: [Alt], [E], [X].) Sie können das Fenster auch auf der [Werkzeuggestreife](#) aufrufen.

## Auswählen eines Modus – Play, Edit oder Function

Im Panel-Edit-Fenster können Sie aus drei Hauptmodi auswählen: „Play“, „Edit“ und „Function“.

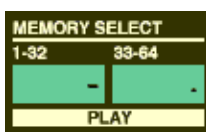
### • Play-Modus

Im Modus „Play“ (Spielen) können Sie:

- Eine der 64 Custom-Voices auswählen.
- Die ausgewählte Voice spielen (auf der Tastatur eines angeschlossenen MIDI-Keyboards oder mit den Tasten-Schaltflächen im Fenster „DX Simulator“).

So rufen Sie den Play-Modus auf:

Klicken Sie auf eine der [MEMORY SELECT]-Schaltflächen: [1–32] oder [33–64].



### • Edit-Modus

Im Modus „Edit“ (Bearbeiten) können Sie:

- Die Voice mit Hilfe der [Edit-Parameter](#) (in violett über jeder Schaltfläche angezeigt) bearbeiten.

So rufen Sie den Edit-Modus auf:

Klicken Sie auf die Schaltfläche [EDIT].



### • Function-Modus

Im Modus „Function“ (Funktion) können Sie:

- Die ([globalen](#)) [Function-Parameter](#) der Voice bearbeiten (in gelb unter den entsprechenden Schaltflächen angezeigt). Diese umfassen andere verschiedene Funktions-Parameter wie beispielsweise „Edit Recall“ und „Voice Initialize“.

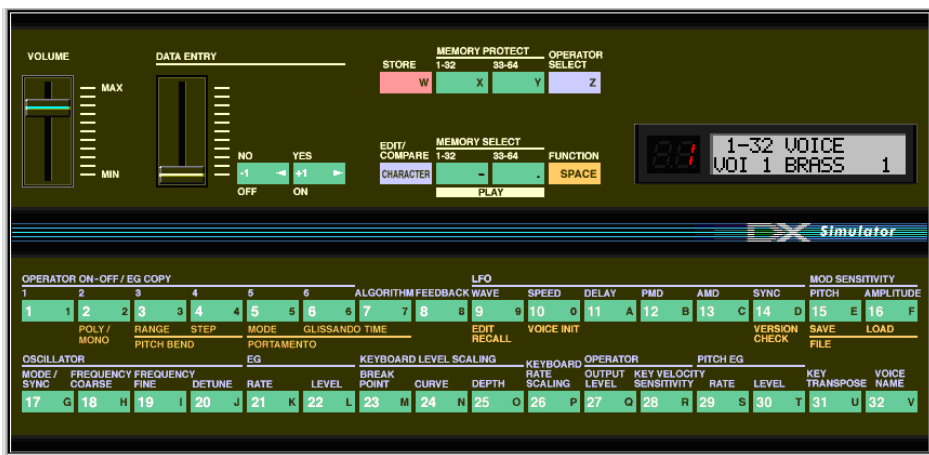
So rufen Sie den Function-Modus auf:

Klicken Sie auf die Schaltfläche [FUNCTION].

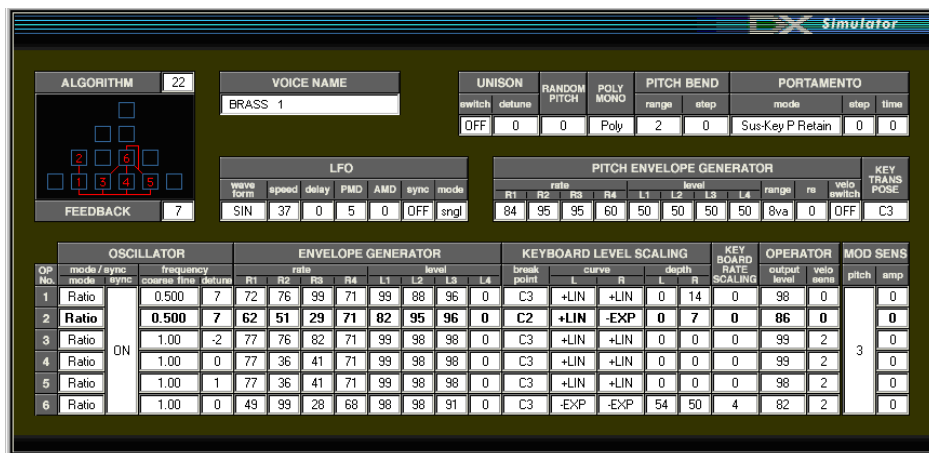


## Bearbeiten einer Voice

- 1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.  
Siehe dazu [Auswählen einer DX-Voice](#).
- 2 Bearbeiten Sie die Voice-Parameter wie gewünscht in einem der Edit-Fenster: Edit Panel oder Edit List.  
[Dieses Fenster](#) stellt ein virtuelles Bedienfeld eines DX dar. Hier können Sie die Voices genau so bearbeiten, als würden Sie die Steuerelemente auf dem Bedienfeld eines echten DX-Synthesizers bedienen.



Dieses Fenster stellt alle Parameter einer DX-Voice auf einen Blick dar; jeder gewünschte Parameter kann einfach geändert werden.



- 3 **Speichern Sie die bearbeiteten Einstellungen als eine Custom-Voice ab und sichern Sie sie zusammen mit anderen bearbeiteten Voices als DX-Cartridge-Datei.**

Verwenden Sie die Funktion **Store**, um die neu bearbeitete Voice zu speichern. Danach können Sie dann mit dem Verfahren **Save** die bearbeitete Voice in einer DX-Cartridge-Datei sichern.

Zur sicheren Speicherung Ihre Voice sind beide Verfahren notwendig. Einen der Vorgänge auszulassen, wäre so, als ob Sie einen Brief schreiben und daraufhin vergessen, ihn abzuschicken. Achten Sie darauf, beide Vorgänge ausgeführt zu haben, wenn Sie eine bearbeitete Voice behalten möchten.

## Compare (Vergleichen)

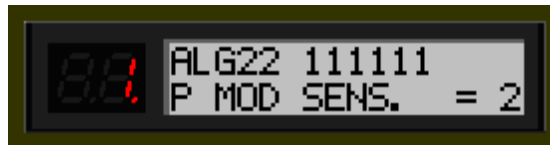
Mit dieser Funktion können Sie zwischen dem gegenwärtig bearbeiteten Zustand der Voice und deren unbearbeiteten Originalzustand hin- und herschalten. Dadurch können Sie sehr einfach die Änderungen an einer Voice hören und mit dem Originalzustand der Voice vergleichen.

### Verwendung der Compare-Funktion im Edit-Panel-Fenster

- 1 Wechseln Sie in den Edit-Modus**  
Klicken Sie auf die Schaltfläche [EDIT/COMPARE].



- 2 Bearbeiten Sie die Voice nach Ihren Wünschen.**  
Sobald einer der Parameter bearbeitet wurde, erscheint ein Punkt rechts unten neben der Voice-Nummer in der LED-Anzeige.



- 3 Wählen Sie „Compare“.**  
Klicken Sie auf die Schaltfläche [EDIT/COMPARE]. Im Compare-Zustand blinkt die Voice-Nummer in der LED-Anzeige. Spielen Sie auf dem angeschlossenen MIDI-Keyboard (oder klicken Sie im „DX Simulator“-Fenster die Tasten an), um die unbearbeitete Original-Voice zu hören.

Während „Compare“ aktiv ist, kann die Voice nicht bearbeitet werden. (Die Bewegung des Schiebereglers DATA ENTRY hat keine Auswirkung.)

- 4 Klicken Sie nochmals auf [EDIT/COMPARE], um in den letzten Bearbeitungszustand der Voice zurückzukehren.**  
Sie können beliebig oft zwischen beiden Zuständen hin- und herschalten.

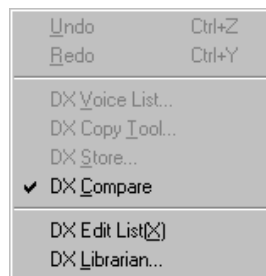
## Einsatz von Compare im Edit-List-Fenster

1 Bearbeiten Sie die Voice nach Ihren Wünschen.

2 Rufen Sie die Funktion „DX Compare“ auf.

Klicken Sie in der Menüleiste auf [Edit], und wählen Sie dann „DX Compare“. (Tastenkombination: [Alt], [E], [C].)

Sie können „Compare“ auch verwenden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen nicht aktiven Bereich des Fensters klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten) und in dem Kontextmenü „DX Compare“ anklicken.



Wenn Compare aktiv ist, wird im Menü neben „DX Compare“ ein Häkchen angezeigt. Alle Parameterwerte werden in grau angezeigt und können nicht verändert werden. Spielen Sie auf dem angeschlossenen MIDI-Keyboards (oder klicken Sie im „DX Simulator“-Fenster die Tasten an), um die unbearbeitete Voice zu hören.

3 Wählen Sie „DX Compare“ erneut aus, um zur bearbeiteten Version zurückzukehren.

Sie können beliebig oft zwischen beiden Zuständen hin- und herschalten.

### HINWEIS

- Wenn die Voice nicht verändert wurde, wird der Eintrag „DX Compare“ in grau dargestellt und kann nicht ausgewählt werden.

### Initialisieren einer DX-Voice auf die Standardeinstellungen

Mit dieser Funktion können Sie alle Parameter der ausgewählten Voice auf die Hersteller- oder **Standardwerte der „Initial Voice“** zurücksetzen. Auf diese Weise erhalten Sie einen geeigneten Ausgangspunkt für die Erstellung eigener Voices.

Die momentan ausgewählte Voice kann vom Edit-Panel-Fenster oder vom Edit-List-Fenster aus initialisiert werden.

#### Initialisierung einer Voice im Edit-Panel-Fenster

- 1 Wählen Sie den Funktionsmodus**  
Klicken Sie auf die Schaltfläche [FUNCTION].



- 2 Initialisieren Sie die Voice.**

Dazu gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Drücken Sie die [VOICE INIT]-Taste.
- 2) Klicken Sie zur Beantwortung der Frage „VOICE INIT?“ (Voice initialisieren?) auf die Schaltfläche [YES].
- 3) Klicken Sie bei der Frage „ARE YOU SURE?“ nochmals auf [YES], um den Vorgang auszuführen. Klicken Sie auf [NO] für Abbruch.

## Initialisierung einer Voice im Edit-List-Fenster

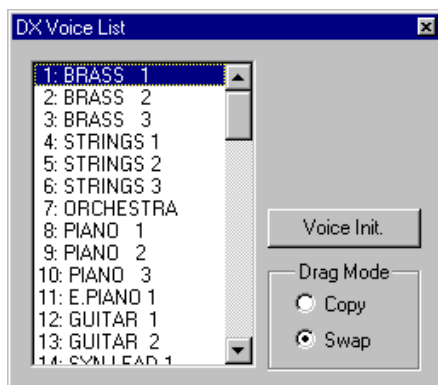
### HINWEIS

- Bedenken Sie, daß Sie mit diesem Initialisierungsverfahren alle Einstellungen der ausgewählten Voice automatisch löschen.

### 1 Wählen Sie „DX Voice List“.

Klicken Sie in der Menüleiste auf [Edit], und wählen Sie dann „DX Voice List“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [E], [V].)

Sie können dieses Dialogfenster auch aufrufen, indem Sie auf einen beliebigen nicht aktiven Bereich des Fensters rechtsklicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten) und in dem erscheinenden Einblendmenü „DX Voice List“ auswählen.



### 2 Wählen Sie die Voice aus, die initialisiert werden soll.

Klicken Sie auf die gewünschte Voice.

### 3 Initialisieren Sie die Voice.

Klicken Sie im Dialogfenster auf die Schaltfläche „Voice Init.“. Die angegebene Voice wird nun initialisiert und automatisch zur Bearbeitung ausgewählt.



## DX-Voice speichern

Mit diesem Verfahren können Sie das Ergebnis Ihrer Voice-Bearbeitung als Custom-Voice speichern. Die momentan ausgewählte Voice kann vom Edit-Panel-Fenster oder vom Edit-List-Fenster aus gespeichert werden.

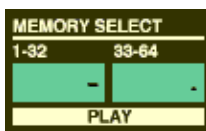
### HINWEIS

- Um sicherzustellen, daß Sie Ihre neue Voice später wieder aufrufen können, **speichern** Sie die Voice (zusammen mit anderen Voices) auch in einer DX-Cartridge-Datei.

### Speichern einer Voice im Edit-Panel-Fenster

- 1 **Wählen Sie den Play-Modus, und wählen Sie die Ziel-Bank (1–32, oder 33–64), auf der die bearbeitete Voice gespeichert werden soll.**

Klicken Sie auf eine der [MEMORY SELECT]-Schaltflächen: [1-32] oder [33-64]. Wenn nötig, schalten Sie **Memory Protect** für die gewählte Bank aus (off).



- 2 **Klicken Sie auf die Schaltfläche [STORE].**
- 3 **Wählen Sie die Ziel-Voice-Nummer, unter der die bearbeitete Voice gespeichert werden soll.**  
Klicken Sie auf die Schaltfläche der gewünschten Voice (1–32, oder 33–64). Die ausgewählte Voice wird durch die neu bearbeitete Voice ersetzt.

## Speichern einer Voice im Edit-List-Fenster

### 1 Rufen Sie die Funktion „DX Store“ auf.

Klicken Sie in der Menüleiste auf [Edit], und wählen Sie dann „DX Store“.  
(Tastenkombination: [Alt], [E], [S].)

Sie können dieses Dialogfenster auch aufrufen, indem Sie auf einen beliebigen nicht aktiven Bereich des Fensters rechtsklicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten) und in dem erscheinenden Einblendmenü „DX Store“ auswählen.



### 2 Wählen Sie die Ziel-Voice aus.

Klicken Sie im Dialogfenster auf die gewünschte Voice.

### 3 Speichern Sie die Voice.

Klicken Sie im Dialogfenster auf die Schaltfläche „Store“. Die ausgewählte Voice wird durch die neu bearbeitete Voice ersetzt.

#### HINWEIS

- Damit löschen Sie die ursprünglichen Voice-Daten am Ziel-Speicherplatz.

## Speichern von Voices als DX-Cartridge-Datei

Wenn Sie mit einem bearbeiteten DX-Voice zufrieden sind, können Sie es in einer DX-Datei speichern. Jede DX-Datei kann bis zu 64 Voices enthalten, die Sie jederzeit mit dem Befehl [Open](#) aufrufen können. (Siehe unter [Aufrufen von Voices aus einer DX-Datei](#).)

Zusätzliche DX-Dateien von jeweils 64 Voices können als [DX-Cartridge-Dateien](#) auf Diskette oder Festplatte gespeichert werden. So steht Ihnen eine unbegrenzte Speicherkapazität für Ihre Voices zur Verfügung. Zur Verwaltung der Voices in Ihren DX-Cartridge-Dateien benutzen Sie die praktische Funktion [DX Librarian](#).

### 1 Rufen Sie die Funktion „Save DX Cartridge File“ auf.

Klicken Sie in der Menüleiste auf „File“ und wählen Sie „Save DX Cartridge File“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [F], [W].)

#### **HINWEIS**

- Sie können [Save DX Cartridge File] auch von der [Werkzeugleiste](#) aus aufrufen.

### 2 Wählen Sie den gewünschten Ordner aus, geben Sie den Dateinamen ein, und klicken Sie auf „Save“.

Wenn eine DX-Cartridge-Datei gespeichert wurde, erscheint ein Cartridge im Cartridge-Schacht des DX-Simulator-Fensters.



### Aufrufen von Voices aus einer DX-Cartridge-Datei (Open)

Nachdem Sie ein Set von User-Voices in einer oder mehreren DX-Dateien gespeichert haben (siehe [Speichern von Voices in einer DX-Datei](#)), können Sie mit diesem Befehl sofort auf die gewünschten Voices zugreifen.

Um eine neue DX-Cartridge-Datei zu erzeugen, steht Ihnen der Befehl [New DX Cartridge](#) zur Verfügung.

- 1 Rufen Sie die Funktion „Open DX Cartridge File“ auf.**  
Klicken Sie auf der Menüleiste „File“ an und wählen Sie „Open DX Cartridge File“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [F], [R].)
- 2 Wählen Sie den gewünschten Ordner und Dateinamen aus, und klicken Sie auf [Open].**

#### HINWEIS

- [Open DX Cartridge File] kann auch durch Klicken auf den Cartridge-Schacht im DX-Simulator-Fenster aufgerufen werden. (Wenn eine DX-Datei geöffnet ist, wird eine Cartridge im Slot angezeigt.)



## Einfügen bearbeiteter Voice-Daten in eine Spur

### HINWEIS

- Die folgenden Informationen gelten nur für den Plug-In Editor.

Die Daten von Custom-Voices können in die Spur einer Host-Anwendung eingefügt werden (mit [Insert DX Bulk Dump Data](#)). Durch Einfügen geeigneter Daten an geeigneten Stellen in einem Song können Sie die DX-Voices nach Bedarf automatisch ändern lassen.

- 1 Wählen Sie „Insert DX Bulk Dump Data“ aus dem **Setup-Menü**, oder aus der **Werkzeugleiste**.
- 2 Wählen Sie die Stelle aus (Spur, Takt, Schlag und Clock-Impuls), an der Sie Daten einfügen möchten.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

## Extrahieren bearbeiteter Voice-Daten aus einer Spur

### HINWEIS

- Die folgenden Informationen gelten nur für den Plug-In Editor.

Mit dieser Funktion können Sie Daten von Custom-Voices, aus einer Spur einer Host-Anwendung extrahieren (mit [Extract DX Bulk Dump Data](#)).

- 1 Wählen Sie „Extract DX Bulk Dump Data“ aus dem **Setup-Menü**, oder aus der **Werkzeugleiste**.
- 2 Wählen Sie die Stelle aus (Spur, Takt, Schlag und Clock-Impuls), an der Sie Daten einfügen möchten.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

### TIP

- Indem Sie die Funktionen [Insert](#) und [Extract](#) gemeinsam anwenden, können Sie Ihre Bearbeitungen nach Bedarf aufnehmen und wieder aufrufen. So können Sie Daten unbegrenzt „wiederherstellen“. Nach jeder größeren Bearbeitungsmaßnahme fügen Sie den bearbeiteten Zustand in einem Abschnitt der Spur ein (eine Bearbeitungsstufe nach der anderen auf derselben Spur). Danach können Sie Bearbeitungsstufen Ihrer Wahl wieder laden, indem Sie die Importfunktion aufrufen und den zugehörigen Bearbeitungsbereich (Spurabschnitt) auswählen.

## Empfang von Voice-Daten von einem DX/DXII

Mit dieser Funktion können Sie Voice-Daten von einem DX, einem DXII oder von anderen DX-kompatiblen Instrument übertragen. Es können einzelne Voices oder ein Block von 32 Voices empfangen werden. (Siehe [Empfang von DX-Bulk-Dump-Daten](#)).

- 1 Rufen Sie aus dem Menü „**Setup**“ die Funktion „**Receive DX Bulk Dump Data**“ auf.
- 2 Wählen Sie die gewünschte Empfangsmethode aus („1 Voice“ oder „32 Voices“). Wenn Siw „32 Voices“ ausgewählt haben, geben Sie das gewünschte Voice-Set an („1–32“ oder „33–64“).
- 3 Klicken Sie auf „**Start**“. Die Schaltfläche „**Start**“ ändert sich in „**Stop**“, und das Programm ist empfangsbereit (wartet auf eingehende Daten).
- 4 Übertragen Sie die Daten vom DX oder einem anderen Instrument. (Anweisungen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des Instruments.)

### **HINWEIS**

- Vergewissern Sie sich, daß die MIDI-Verbindungen und MIDI-Einstellungen korrekt konfiguriert sind. (Dies betrifft auch die „MIDI In“-Einstellung der Host-Anwendung ein: Menü [Setup] ---> Dialogfeld [System Setup] ---> Registerkarte [Device] ---> „MIDI In“.)

- 5 Sobald der DX-Simulator mit dem Empfang der Daten beginnt, zeigt der sich bewegende Fortschrittsbalken den Umfang der empfangenen Daten an. Wenn der Balken vollständig ausgefüllt ist, ist der Vorgang beendet.  
Zum Abbrechen des Vorgangs klicken Sie auf „**Stop**“.
- 6 Klicken Sie auf „**OK**“, um die Funktion zu verlassen.

Die meisten der Parameter des DX Simulator für die Bearbeitung der DX-Voices befinden sich im virtuellen Hauptbedienfeld-Fenster. Von diesem Fenster aus können Sie auch zu anderen Fenstern springen, um weitere Funktionen der PLG150-DX einzustellen (z. B. [Edit Panel](#) und [Edit List](#)).

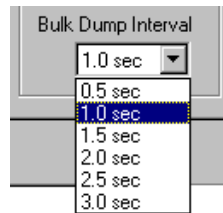
## Einstellen und Ändern von Parameterwerten

### HINWEIS

- Die hier beschriebenen Konventionen betreffen hauptsächlich das [Edit-List-Fenster](#). Informationen zu den Reglern im Edit-Panel-Fenster finden Sie unter [Edit-Panel-Fenster / Modi „Play“ und „Edit“](#).

### • Auswahllisten

In den Auswahllisten klicken Sie auf den Abwärtspfeil, um die Liste zu erweitern, und markieren Sie dann den gewünschten Eintrag.



### • Parameter-Regler

Klicken Sie die Parameter-Regler an, halten Sie die Maustaste gedrückt, und schieben Sie den Regler an die gewünschte Position. Sie können auch auf eine beliebige Position auf der Reglerschiene klicken. Der Regler rastet dann automatisch an dieser neuen Position ein.

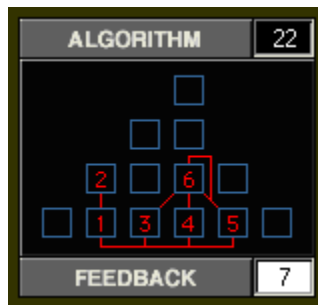


## • Erhöhen/Verringern von Werten

Im Hauptfenster können Werte und Einstellungen durch Klicken mit der linken Maustaste auf das Wertfeld geändert werden. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie dann den Cursor in Richtung der gewünschten Änderung nach oben oder unten (oder nach rechts/links). Um einen Wert zu erhöhen oder zu verringern, klicken Sie entsprechend auf die linke oder rechte Maustaste. Zum übergangslosen Erhöhen oder Verringern des Werts können Sie die Taste auch gedrückt halten. Die Cursortasten auf der Tastatur können verwendet werden, um sich durch das Parameterraster des Edit-List-Fensters zu bewegen.

## • Direkteingabe der Werte

Im [Edit-List-Fenster](#) können die meisten Parameter durch direktes Eingeben des Wertes in das Wertfeld eingestellt werden. Klicken Sie dazu auf das Feld, geben Sie den gewünschten Wert ein, und drücken Sie anschließend die Eingabetaste (Enter). (Drücken Sie ESC, um die Wert-Eingabe abzubrechen.) Nach dem Auswählen eines Wertefeldes können Sie auch über die linke bzw. rechte Maustaste den Wert der Steuerelemente nach unten bzw. oben verändern.



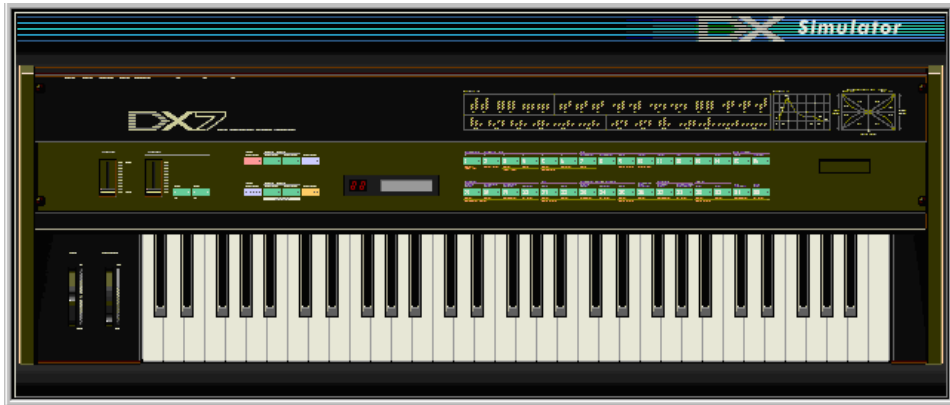
### HINWEIS

- Die Eingabetaste ENTER und die Taste ESC haben beim Voice-Name-Parameter keine Auswirkung.



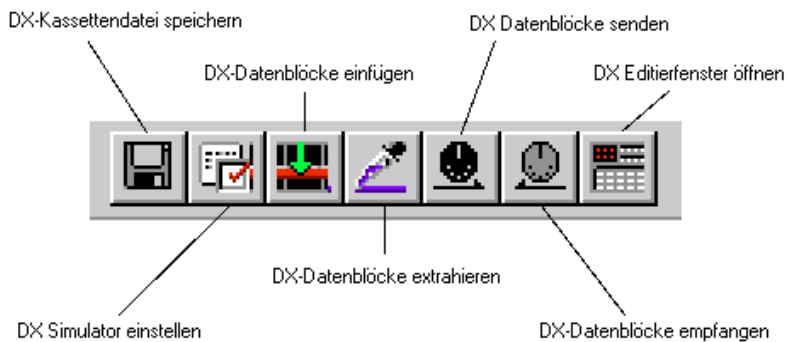
## Fenster DX Simulator

Dies ist das Hauptbedienfeld-Fenster des DX-Simulators, und besteht aus virtuellen Bedienelementen.



### • Werkzeugleiste

Die Symbolleiste ermöglicht es Ihnen, schnell auf einige wichtige Funktionen und Steuerungen zuzugreifen. Mit Hilfe dieser Schaltflächen können Sie die gewünschte Funktion ausführen, ohne ein Menü auswählen zu müssen.



### Save DX Cartridge File

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „File“. Sie können damit das aktuelle Set der Custom-Voices als DX-Cartridge-Datei speichern, um sie später wieder aufrufen zu können. (Siehe Menü „File“, [Save DX Cartridge File](#).)

**DX Simulator Setup**

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit verschiedene wichtige Einstellungen für die Konfiguration des DX-Simulators mit der PLG150-DX-Platine vornehmen. (Siehe Menü „Setup“, [DX Simulator Setup](#).)

**Insert DX Bulk Dump Data (DX-Blockdaten einfügen, nur Plug-In Editor)**

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Edit“. Hiermit können Sie die aktuellen Einstellungen des DX-Simulators an einer bestimmten Position in einer Spur der Host-Anwendung einfügen. (Siehe Menü „Setup“, [Insert DX Bulk Dump Data](#). Siehe auch [Einfügen bearbeiteter Voice-Daten in eine Spur](#).)

**Extract DX Bulk Dump Data (DX-Blockdaten extrahieren, nur Plug-In Editor)**

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit Part-Parametereinstellungen in Sequenzdaten in den DX-Simulator importieren. (Siehe Menü „Setup“, [Extract DX Bulk Dump Data](#). Siehe auch [Extrahieren bearbeiteter Voice-Daten aus einer Spur](#).)

**Transmit DX Bulk Dump Data**

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit die aktuellen PF-Easy-Editor-Einstellungen als MIDI-Daten an die PLG150-PF-Platine senden. (Siehe Menü „Setup“, [Transmit DX Bulk Dump Data](#).)

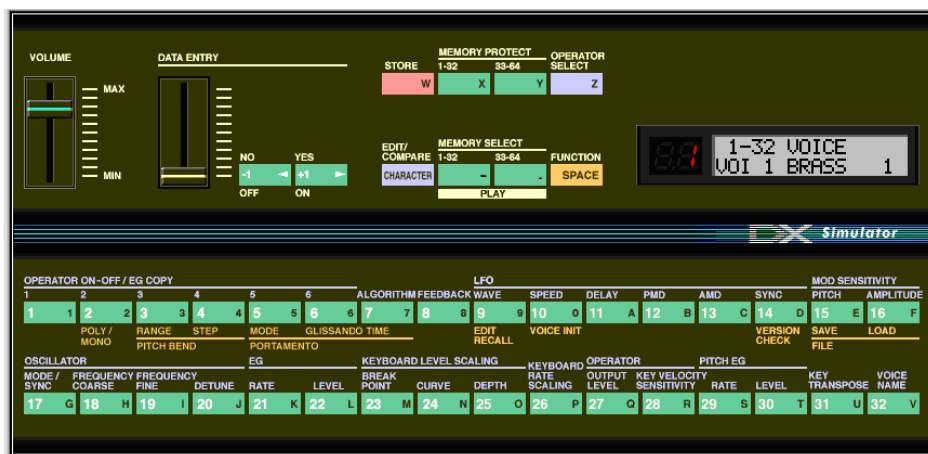
**Receive DX Bulk Dump Data**

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Edit“. Damit können Sie die aktuellen Einstellungen des DX-Simulators als MIDI-Daten von einem DX, DX, DXII oder einem anderen kompatiblen DX-Instrument empfangen. (Siehe Menü „Setup“, [Receive DX Bulk Dump Data](#). Siehe auch [Empfang von Voice-Daten eines DX/DXII](#))

**Open DX Edit List View**

Dieser Button hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im „Edit“-Menü. Hiermit können Sie das Edit-List-Fenster zur Bearbeitung einer Voice öffnen. (Siehe Menüs „Edit“, [DX Edit List](#).) Sie können das Edit-List-Fenster auch durch Anklicken des DX-Logos im DX-Simulator-Fenster öffnen.

## Edit-Panel-Fenster / Modi „Play“ und „Edit“



Klicken Sie zur Auswahl des Play-Modus auf eine der [MEMORY SELECT]-Schaltflächen.

Klicken Sie zur Auswahl des Edit-Modus auf die Schaltfläche [EDIT/COMPARE].

- **Volume-Schieberegler**

Hier können Sie die Gesamtlautstärke (Volume) einstellen.

- **DATA ENTRY-Schieberegler**

Hiermit können Sie schnelle oder große Änderungen vornehmen. Das Verschieben des Reglers nach oben und unten deckt den gesamten Wertebereich für jeden Parameter ab.

- **Schaltflächen [NO]/[YES]**

Mit diesen Schaltern können Sie Parameterwerte um eine Stufe erhöhen bzw. verringern, eine Funktion ein- bzw. ausschalten, auf Eingabeaufforderungen der Anzeige antworten und beim Benennen von Voices den Cursor bewegen.

- **Schaltfläche [STORE]**

Mit dieser Taste wird der Vorgang **Store** (Speichern) aufgerufen, um die ausgewählte Voice im Speicher der PLG150-DX abzulegen. Im [Edit]-Modus wird die Funktion **EG Copy** aktiviert.

**HINWEIS**

- Nachdem Sie ein Voice im DX gespeichert haben, stellen Sie sicher, daß Sie die Voice in einer DX-Datei **speichern**.

- **Schaltflächen [MEMORY SELECT 1-32/33-64]**

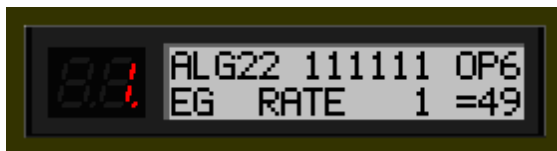
Mit Hilfe dieser Schaltflächen können Sie den Status des Speicherschutzes (MEMORY PROTECT) anzeigen und ändern.

**HINWEIS**

- Diese Tasten sind nur aktiv, wenn Sie mit dem Speichern-Vorgang im Fenster „Edit Panel“ arbeiten.

### • Schaltfläche [OPERATOR SELECT]

Diese Schaltfläche wird zur Auswahl des gewünschten Operators (1–6) für die Bearbeitung im Edit-Modus verwendet. Jeder aufeinanderfolgende Klick auf die Schaltfläche schaltet durch die zur Verfügung stehenden Operatoren. (Wurde ein Operator deaktiviert, steht er nicht zur Verfügung.) Die Operator-Nummer wird rechts oben im LCD für die entsprechenden Parameter gezeigt.



Im Moment ausgewählter Operator (Operator 6).

Bearbeiten Sie mit Hilfe dieser Schaltfläche die folgenden [Edit]-Parameter:

- Amplitude Modulation Sensitivity (Empfindlichkeit der Amplitudenmodulation)
- Oscillator (Oszillator)
- Envelope Generator (EG, Hüllkurvengenerator)
- Keyboard Level Scaling (Klaviatur-Skalierung der Lautstärke)
- Keyboard Rate Scaling (Klaviatur-Skalierung der EG Rates)
- Operator (Output Level (Ausgangspegel)
- und Velocity Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)

Diese Parameter können für jeden der Operatoren unabhängig bearbeitet werden.

### • Schaltfläche [EDIT/COMPARE]

Mit dieser Taste wird der [Edit-Modus](#) oder die [Compare-Funktion](#) aktiviert.

### • Schaltflächen [MEMORY SELECT 1-32/33-64]

Mit Hilfe dieser Tasten werden die vier Voice-Bänke der Custom-Voices ausgewählt; 1-32 oder 33-64. Durch Klicken auf eine dieser Tasten wird außerdem der [Play-Modus](#) aktiviert.

### • [FUNCTION] button

Mit dieser Taste wird der [Funktion-Modus](#) aktiviert. In diesem Modus können Sie bestimmte globale Parameter der Voice oder des Instruments (unter der entsprechenden Voice-Taste gelb dargestellt) bearbeiten.

### • LED-Display

Im LED-Fenster wird die Nummer des ausgewählten Voices angezeigt. Außerdem zeigt diese LED an, ob bei Verwendung der [Compare-Funktion](#) die originale oder die bearbeitete Voice aktiv ist.

### • LC-Display

Das LCD-Fenster zeigt den aktuellen Zustand des PLG150-DX an. Im Wiedergabe-Modus werden die aktive Voice-Bank und Name und Nummer der aktiven Voice angezeigt. In den Edit- und Function-Modi wird hier der ausgewählte Parameter, die ausgewählte Funktion oder der ausgewählte Vorgang zusammen mit den zugehörigen Werten oder Einstellungen angezeigt.

- **Voice-Select-Schaltflächen**

Diese werden im Play-Modus für die Auswahl der Voices 1–32 (oder 33–64) im PLG150-DX benutzt. Im Edit-Modus werden mit Hilfe dieser Schaltflächen die Edit-Parameter (in lila über den Schaltflächen angezeigt) ausgewählt. Im Function-Modus werden mit Hilfe dieser Schaltflächen die Funktions-Parameter (in gelb unter den Schaltflächen angezeigt) ausgewählt.

Im folgenden wird die Funktion jeder einzelnen Taste im Edit-Modus erläutert.

- **[1] - [6] OPERATOR ON/OFF-EG COPY (1-6)**

Diese Schaltflächen haben zwei Funktionen: 1) Aktivieren bzw. Deaktivieren einzelner Operatoren während des Programmierens von Voices und 2) Auswählen des Operators, in den bestimmte Einstellungen des [Hüllkurvengenerators](#) (EG) **kopiert** werden sollen.

- **[7] ALGORITHM**

Mit dieser Taste wird der [Algorithm](#)-Parameter ausgewählt.

- **[8] FEEDBACK**

Mit dieser Taste wird der [Feedback](#)-Parameter (Rückkopplung) ausgewählt.

- **[9] - [14] LFO**

Mit diesen Tasten werden die [LFO](#)-Parameter (Low Frequency Oscillator, NF-Generator) ausgewählt.

- **[9] WAVE**

Mit dieser Taste wird der [LFO Waveform](#)-Parameter (Kurvenform des NF-Generators) ausgewählt.

- **[10] SPEED**

Mit dieser Taste wird der [LFO Speed](#)-Parameter (Geschwindigkeit des NF-Generators) ausgewählt.

- **[11] DELAY**

Mit dieser Taste wird der [LFO Delay](#)-Parameter (Verzögerung des NF-Generators) ausgewählt.

- **[12] PMD**

Mit dieser Taste wird der [LFO Pitch Modulation Depth](#)-Parameter (Pitch-Modulationstiefe des NF-Generators) ausgewählt.

- **[13] AMD**

Mit dieser Taste wird der [LFO Amplitude Modulation Depth](#)-Parameter (Amplituden-Modulationstiefe des NF-Generators) ausgewählt.

- **[14] SYNC**

Mit dieser Taste wird der [LFO Key Synchronization](#)-Parameter (Tastensynchronisierung des NF-Generators) ausgewählt.

- **[15], [16] MOD SENSITIVITY**

Mit diesen Tasten werden die [Modulation Sensitivity](#)-Parameter (Modulationsempfindlichkeit) ausgewählt.

- **[15] PITCH**

Mit dieser Taste wird der [Pitch Modulation Sensitivity](#)-Parameter (Pitch-Modulationsempfindlichkeit) ausgewählt.

- **[16] AMPLITUDE**

Mit dieser Taste wird der [Amplitude Modulation Sensitivity](#)-Parameter (Amplituden-Modulationsempfindlichkeit) ausgewählt.

- **[17] - [20] OSCILLATOR**

Mit diesen Tasten werden die [Oscillator](#)-Parameter ausgewählt.

- **[17] MODE/SYNC**

Mit diesen Tasten werden im Wechsel die [Oscillator-Mode](#)- und die [Oscillator Sync](#)-Parameter ausgewählt.

- **[18] FREQUENCY COARSE**

Mit dieser Taste wird der [Oscillator Frequency Coarse](#)-Parameter (Oszillatorfrequenz - Grob) festgelegt. Dadurch können Sie große Änderungen der Frequenz des aktuellen Operators vornehmen.

- **[19] FREQUENCY FINE**

Mit dieser Taste wird der [Oscillator Frequency Fine](#)-Parameter (Oszillatorfrequenz – Fein) festgelegt. Dadurch können Sie geringfügig Änderungen der Frequenz des aktuellen Operators vornehmen.

- **[20] DETUNE**

Mit dieser Taste wird der [Oscillator Detune](#)-Parameter (Oszillatorverstimmung) ausgewählt.

- **[21], [22] EG**

Mit diesen Tasten werden die Parameter [EG Rate 1–4](#) (Hüllkurvenrate) und [EG Level 1–4](#) (Hüllkurvenpegel) ausgewählt.

- **[21] RATE**

Mit dieser Taste werden die [EG Rate 1–4](#)-Parameter (Hüllkurvenrate) ausgewählt.

- **[22] LEVEL**

Mit dieser Taste werden die [EG Level 1–4](#)-Parameter (Hüllkurvenpegel) ausgewählt.

- **[23] - [25] KEYBOARD LEVEL SCALING**

Mit diesen Tasten werden die [Keyboard Level Scaling](#)-Parameter (Lautstärkenskalierung der Tastatur) ausgewählt.

- **[23] BREAK POINT**

Mit dieser Taste wird der [Keyboard Level Scaling Break Point](#)-Parameter (Mittelpunkt der Lautstärkenskalierung der Tastatur) ausgewählt.

- **[24] CURVE**

Mit dieser Taste werden die [Keyboard Level Scaling Curve](#)-Parameter (Kurve der Lautstärkenskalierung der Tastatur) ausgewählt.

- **[25] DEPTH**

Mit dieser Taste werden die [Keyboard Level Scaling Depth](#)-Parameter (Stärke der Lautstärkenskalierung der Tastatur) ausgewählt.

- **[26] KEYBOARD RATE SCALING**

Mit dieser Taste wird der [Keyboard Rate Scaling](#)-Parameter (Rate-Skalierung der Tastatur) ausgewählt.

- **[27], [28] OPERATOR**

Mit diesen Tasten werden die [Operator](#)-Parameter ausgewählt.

- **[27] OUTPUT LEVEL**

Mit dieser Taste wird der [Operator Output Level](#)-Parameter (Operator-Ausgangspegel) ausgewählt.

- **[28] KEY VELOCITY SENSITIVITY**

Mit dieser Taste wird der [Operator Velocity Sensitivity](#)-Parameter (Operator-Anschlagempfindlichkeit) ausgewählt.

- **[29], [30] PITCH EG**

Mit diesen Tasten werden die [Pitch-EG](#)-Parameter ausgewählt.

- **[29] RATE**

Mit dieser Taste werden die Parameter [Pitch EG Rate 1–4](#) (Pitch-EG-Rate) und [Pitch EG Rate Scaling](#) (Skalierung der Pitch-EG-Rate) ausgewählt.

- **[30] LEVEL**

Mit dieser Taste werden die Parameter [Pitch EG Level 1–4](#) (Pitch-EG-Pegel) und [Pitch EG Level Range](#) (Bereich des Pitch-EG-Pegels) ausgewählt.

- **[31] KEY TRANSPOSE**

Mit dieser Taste wird der [Key Transpose](#)-Parameter (Transponierung) ausgewählt.

- **[32] VOICE NAME**

Mit dieser Taste wird der [Voice Name](#)-Parameter ausgewählt.

## Edit-Panel-Fenster / Function-Modus

Klicken Sie zur Auswahl des Function-Modus auf die Schaltfläche [FUNCTION].

- **[2] POLY/MONO**

Mit dieser Taste wird der [Poly/Mono](#)-Parameter (Mehrstimmig/Einstimmig) ausgewählt.

- **[3], [4] PITCH BEND**

Mit diesen Tasten werden die [Pitch Bend](#)-Parameter (Tonhöhenverstimmung) ausgewählt.

- **[3] RANGE**

Mit dieser Taste wird der [Pitch Bend Range](#)-Parameter (Bereich der Tonhöhenverstimmung) ausgewählt.

- **[4] STEP**

Mit dieser Taste wird der [Pitch Bend Step](#)-Parameter (Schrittweite der Tonhöhenverstimmung) ausgewählt.

- **[5] - [7] PORTAMENTO**

Mit diesen Tasten werden die [Portamento](#)-Parameter ausgewählt.

- **[5] MODE**

Mit dieser Taste wird der [Portamento Mode](#)-Parameter ausgewählt.

- **[6] GLISSANDO**

Mit dieser Taste wird der [Portamento Glissando \(Step\)](#)-Parameter ausgewählt.

- **[7] TIME**

Mit dieser Taste wird der [Portamento Time](#)-Parameter (Portamento-Zeit) ausgewählt.

- **[9] EDIT RECALL**

Mit dieser Taste wird die [Edit Recall](#)-Funktion (Bearbeitungsstufen wieder laden) aktiviert.

- **[10] VOICE INIT**

Mit dieser Taste wird die [Voice Initialize](#)-Funktion (Voice initialisieren) aktiviert.

- **[14] VERSION CHECK**

Mit dieser Taste wird die [Version Check](#)-Funktion (Versionsprüfung) aktiviert.

- **[15], [16] FILE**

Mit diesen Tasten werden die Vorgänge [File Save](#) (Datei sichern) und [File Load](#) (Datei laden) aktiviert.

- **[15] SAVE**

Mit dieser Taste wird der Vorgang [File Save](#) (Datei sichern) aktiviert.

- **[16] LOAD**

Mit dieser Taste wird der Vorgang [File Load](#) (Datei laden) aktiviert.



# Edit-List-Fenster

The screenshot shows the 'Edit-List-Fenster' in the DX-Simulator. The window title is 'DX Simulator'. The main area is divided into several sections:

- ALGORITHM:** 22
- VOICE NAME:** BRASS 1
- UNISON:** switch: OFF, detune: 0
- RANDOM PITCH:** 0
- POLY MONO:** Poly
- PITCH BEND:** range: 2, step: 0
- PORTAMENTO:** mode: Sus-Key P Retain, step: 0, time: 0
- FEEDBACK:** 7
- LFO:** wave form: SIN, speed: 37, delay: 0, FMD: 5, AMD: 0, sync: OFF, mode: snl
- PITCH ENVELOPE GENERATOR:**

rate		level				range		re	velo switch	KEY TRANS POSE
R1	R2	R3	R4	L1	L2	L3	L4			
84	95	95	60	50	50	50	50	8va	0	OFF C3

The bottom section contains a detailed table for the oscillators:

OP No.	mode / sync		frequency		detune	rate				level				break point	curve		depth	KEY BOARD RATE SCALING		output level	velo sens.	MOD SENS	
	mode	sync	coarse	fine		R1	R2	R3	R4	L1	L2	L3	L4		L	R		L	R			pitch	amp
1	Ratio		0.500	7	72	76	99	71	99	88	96	0	C3	+LIN	+LIN	0	14	0	99	0			
2	Ratio		0.500	7	62	51	29	71	82	95	96	0	C2	+LIN	-EXP	0	7	0	86	0			
3	Ratio		1.00	-2	77	76	82	71	99	98	98	0	C3	+LIN	+LIN	0	0	0	99	2			
4	Ratio		1.00	0	77	36	41	71	99	98	98	0	C3	+LIN	+LIN	0	0	0	99	2			
5	Ratio		1.00	1	77	36	41	71	99	98	98	0	C3	+LIN	+LIN	0	0	0	98	2			
6	Ratio		1.00	0	49	99	28	68	98	98	91	0	C3	-EXP	-EXP	54	50	4	82	2			

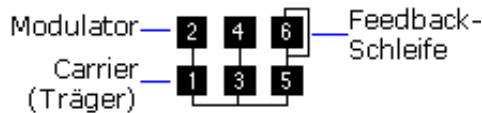
Um dieses Fenster zu öffnen, klicken Sie auf das DX-Logo im DX-Simulator-Fenster. Oder klicken Sie auf „Edit“ in der Menüleiste und wählen dort „DX Edit List“.

## Parameterbeschreibungen

### Algorithm

#### Wertebereich: 1 ... 32

Hier wird der für die Voice verwendete Algorithmus bestimmt. Der Algorithmus bestimmt, wie die Operatoren für die Voice konfiguriert werden. Das FM-Synthesesystem des PLG150-DX verfügt über 32 dieser Konfigurationen, die „Algorithmen“ genannt werden. (Siehe [Algorithmusübersicht](#).)



In diesem Abschnitt wird der Signalpfad gezeigt, der angibt, welche Operatoren „Carrier“ („Träger“) und welche „Modulatoren“ sind. Die Carrier stehen in der unteren Zeile des Algorithmus und sind die tatsächlichen Klangerzeuger für die Voice. Die Modulatoren stehen über den Carriern und verändern das Timbre oder die Klangfarbe der Carrier. Ein Modulator, der sich über einem anderen Modulator befindetet, verändert das Timbre noch weiter. Mit einfachen Worten, die Carrier erzeugen den Klang, und die Modulatoren ändern der Charakter des Klangs.

#### HINWEIS

- Das Ändern des Algorithmus' kann möglicherweise zu drastischen Änderungen der Voice führen und unerwartet laute und rauschende Klänge erzeugen.

### Feedback

#### Wertebereich: 0 ... 7

Hiermit wird der Pegel des Feedbacks (Rückkopplung) festgelegt. In jedem Algorithmus gibt es einen Feedback-Operator, bei dem das Ausgangs-Signal des Operators wieder in dessen Eingang geleitet wird. Wie der Name schon impliziert produziert eine Rückkopplung rauhe geräuschähnliche Harmonische in die Voice. Der Grad der Rauheit oder die Noise-Stärke sind nicht nur von dieser Einstellung abhängig, sondern auch vom Pegel des Feedback-Operators und seiner Position im Algorithmus.

## Voice-Name

Hier wird der Name des bearbeiteten Voices bestimmt. Es können bis zu zehn Zeichen eingegeben werden. (Im Edit-List-Fenster können sowohl Großbuchstaben als auch Kleinbuchstaben eingegeben werden.)

### Im Edit-List-Fenster:

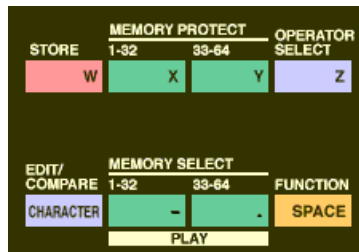
- 1) Klicken Sie auf das Feld VOICE NAME.



- 2) Geben Sie den gewünschten Namen an der Cursorposition ein. Es können bis zu zehn Zeichen (Groß- oder Kleinbuchstaben) eingegeben werden.
- 3) [Speichern](#) Sie, falls gewünscht, die Voice.

### Im Edit-Panel-Fenster:

- 1) Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Song-Edit-Modus zu wechseln.
- 2) Drücken Sie die Taste [VOICE NAME].
- 3) Klicken Sie auf die Schaltfläche [CHARACTER] ([EDIT/COMPARE]).
- 4) Klicken Sie auf die Schaltflächen [NO]/[YES] zur Änderung der Cursor-Position.
- 5) Klicken Sie auf das gewünschte Zeichen (zu lesen auf der rechten Seite der Tasten).
  - Ziffern 0–9 und Buchstaben A–V werden mit den Voice-Select-Tasten ausgewählt.
  - Die Buchstaben W–Z befinden sich entsprechend auf den Schaltflächen STORE, MEMORY PROTECT und OPERATOR SELECT.
  - Bindestriche, Punkte und Leerzeichen werden mit den Schaltflächen MEMORY SELECT und FUNCTION eingegeben.



OPERATOR ON-OFF / EG COPY										LFO																					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20												
POLY / MONO		RANGE		STEP		MODE		GLISSANDO TIME		EDIT RECALL		VOICE INIT		VERSION CHECK		SAVE		LOAD													
PITCH BEND		PORTAMENTO		EG		KEYBOARD LEVEL SCALING		KEYBOARD RATE SCALING		OPERATOR OUTPUT LEVEL		KEY VELOCITY SENSITIVITY		RATE		LEVEL		KEY TRANSPOSE		VOICE NAME											
17	G	18	H	19	I	20	J	21	K	22	L	23	M	24	N	25	O	26	P	27	Q	28	R	29	S	30	T	31	U	32	V

- 6) Klicken Sie auf die Schaltfläche [CHARACTER] ([EDIT/COMPARE]), um die Eingabefunktion für den Voice-Namen zu verlassen.
- 7) [Speichern](#) Sie, falls gewünscht, die Voice.

## LFO-Parameter

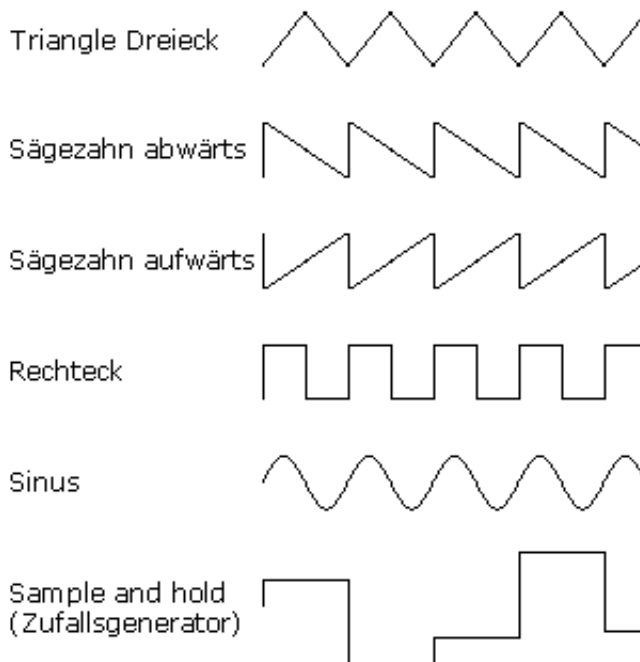
Die LFO-Parameter (Low Frequency Oscillator) werden zur periodischen Modulation der Tonhöhe oder der Lautstärke einer Voice verwendet. Damit können Sie Vibrato-, Tremolo- oder „Wah“-Effekte erzeugen. Diese sind mit den [Modulation-Sensitivity-Parametern](#) verknüpft.

- **LFO Waveform**

**Einstellungen:**

- TRI (Dreieck)**
- SAW- (Sägezahn abwärts)**
- SAW+ (Sägezahn aufwärts)**
- SQU (Rechteck)**
- SIN (Sinus)**
- S/Hold („Sample and Hold“)**

Hier wird die Wellenform des LFOs eingestellt: Triangle, Sawtooth Down, Sawtooth Up, Square, Sine oder Sample and Hold.



- **LFO Speed**

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hier wird die Geschwindigkeit (Speed) oder Frequenz des LFOs bestimmt. Höhere Werte führen zu höheren Frequenzen (höhere Geschwindigkeit).

- **LFO Delay**

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hier wird die Verzögerungszeit (Delay) für den LFO bestimmt – das ist die Zeitdauer, die zwischen dem Drücken einer Taste und dem Beginn der LFO-Modulation liegt. Dies ist bei der Erzeugung verzögerter Vibrato- oder Tremolo-Effekte nützlich (oft von Sängern oder Instrumentalisten verwendet). Höhere Werte führen zu einer längeren Delay-Zeit.

- **LFO PMD (Pitch Modulation Depth)**

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hier wird die Wirkungstiefe (Depth) der LFO-Modulation auf die Tonhöhe (Pitch) eingestellt. Dadurch wird festgelegt, mit welcher Intensität die LFO-Modulation die Tonhöhe der Voice beeinflusst oder wie stark die Tonhöhe durch den LFO moduliert wird. Dadurch wird ein Vibrato-Effekt für die Voice erzeugt. Es tritt kein Effekt auf, wenn die [Pitch Modulation Sensitivity](#) auf „0“ gestellt ist.

- **LFO AMD (Amplitude Modulation Depth)**

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hier wird die Wirkungstiefe (Depth) der LFO-Modulation auf die Lautstärke (Amplitude) eingestellt. Dadurch wird festgelegt, mit welcher Intensität die LFO-Modulation die Lautstärke der Voice beeinflusst bzw. wie stark die Lautstärke durch den LFO moduliert wird. Wenn die LFO-Modulation auf einen Carrier-Operator angewendet wird, wird ein Tremolo-Effekt erzeugt; wird sie auf einen Modulator angewendet, erzeugt sie einen „Wah“-Effekt. Es tritt kein Effekt auf, wenn die [Amplitude Modulation Sensitivity](#) auf „0“ gestellt ist.

**HINWEIS**

- Die Tonhöhe und die Amplitude werden zusammen durch einen LFO moduliert; der LFO kann nicht so eingestellt werden, diese beiden Parameter unabhängig voneinander zu modulieren. Mit Hilfe der Sensitivity- und Depth-Parameter können Sie jedoch verschiedene Abstufungen des LFO-Effekts für die Modulationsziele einstellen.

- **LFO Sync (Key Synchronisation)**

**Einstellungen: ON, OFF**

Hiermit schalten Sie die Tasten-Synchronisation (Key Sync) des LFOs ein oder aus. Wenn Sync aktiviert ist (ON – an), wird der LFO jedes Mal, wenn Sie eine Note spielen, automatisch an den Anfang seiner Wellenform zurückgesetzt. Ist Sync hingegen deaktiviert (OFF – aus), wird die Wellenform des LFOs in einem „frei laufenden“ Zustand fortgesetzt. Wenn Sie eine Note spielen, variiert das Modulationsergebnis in Abhängigkeit von der Phase, in der sich die LFO-Wellenform gerade befindet. Dieser Effekt ist besonders einfach bei niedrigen Frequenzen des LFOs zu hören (z. B. bei Einstellungen der [LFO Speed](#) unter „10“).

## • LFO Mode

### Einstellungen: **sngl (single)**, **mult (multi)**

Hier wird der Betriebsmodus des LFOs eingestellt; dadurch wird bestimmt, wie viele LFOs verwendet werden, um die Voice zu modulieren (wenn verschiedene Noten gleichzeitig gespielt werden).

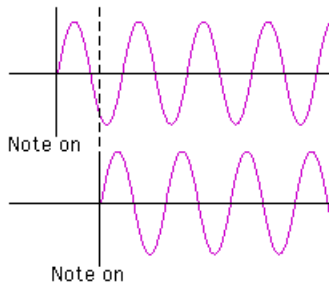
Ist dieser Parameter auf „sngl“ (single – einer) eingestellt, wird ein einzelner LFO auf alle gespielten Noten angewendet. Mit anderen Worten: Der LFO beginnt, sobald die erste Note gespielt wird, und läuft in gleicher Art und Weise für alle darauffolgenden Noten weiter. (Dies gilt dann, wenn der Parameter **LFO Sync** auf „off“ steht. Steht LFO Sync auf „on“, wird die LFO-Wellenform unterbrochen und für jede neu gespielte Note von vorne gestartet.)

Wenn dieser Parameter auf „mult“ (multi – mehrere) eingestellt ist, stehen 16 unabhängige LFOs zur Verfügung, einer für jede der 16 Stimmen des PLG150-DX. Das heißt, daß der LFO jede einzelne einer Reihe von Noten individuell beeinflusst, die Phase der LFO-Wellenform hängt also vom Zeitpunkt ab, an dem die einzelnen Noten gespielt werden. Dadurch wird ein außergewöhnlich voller und natürlicher Modulationseffekt für gehaltene Noten beispielsweise in Strings- und Pad-Voice erreicht, besonders wenn **LFO Delay** auf einen geeigneten Wert eingestellt ist.

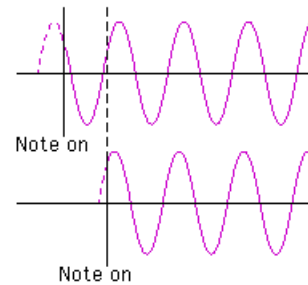
### **HINWEIS**

- Diese Abbildungen zeigen mehrere LFO-Zustände für verschiedene Sync- und Mode-Einstellungen.

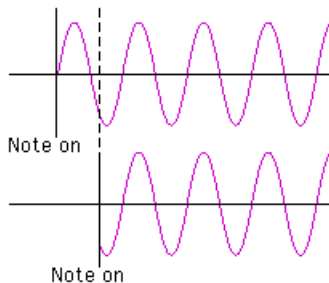
LFO Sync = ON  
Mode = multi



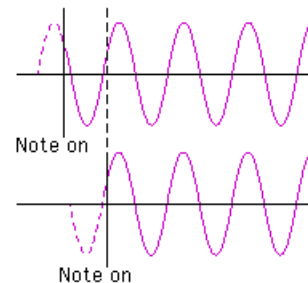
LFO Sync = OFF  
Mode = multi



LFO Sync = ON  
Mode = single



LFO Sync = OFF  
Mode = single



## Modulation-Sensitivity-Parameter

Die Modulation Sensitivity-Parameter (Modulationsempfindlichkeits-Parameter) für Pitch und Amplitude bestimmen den Grad, mit dem die LFO-Modulation die Voice beeinflusst – mit anderen Worten: die Intensität des LFO-Effekts. Tatsächlich wird durch die Modulation Sensitivity die Intensität aller Modulationen eingestellt – egal, ob sie automatisch beim Spielen von Noten erzeugt werden oder ob sie mit Hilfe der „Echtzeit“-Modulations-Controller (Modulationsrad, Fußpedal, Breath Control oder Aftertouch) eines angeschlossenen MIDI-Keyboards erzeugt werden. Wenn die Parameter Pitch oder Amplitude Modulation Sensitivity auf „0“ gestellt sind, dann wird die Voice von keinem der externen Controller beeinflusst.

- **Pitch Modulation Sensitivity**

**Wertebereich: 0 ... 7**

Hier wird die Empfindlichkeit (Sensitivity) der Voice (alle Operatoren) auf die LFO-Tonhöhenmodulation (Pitch Modulation) bestimmt. Höhere Werte führen zu größerer Empfindlichkeit oder größerer Intensität der Tonhöhenmodulation. Dieser Parameter beeinflusst alle Operatoren der Voice gleich.

- **Amplitude Modulation Sensitivity (Empfindlichkeit der Amplitudenmodulation)**

**Wertebereich: 0 ... 7**

Hier wird die Empfindlichkeit (Sensitivity) jedes Operators auf die LFO-Lautstärkenmodulation (Amplitude Modulation) bestimmt. Höhere Werte führen zu größerer Empfindlichkeit oder größerer Intensität der Lautstärkenmodulation. Wird die Modulation auf **Carrier**-Operatoren angewendet, wird ein Tremolo-Effekt erzeugt. Wird die Modulation auf einen **Modulator** angewendet, wird das Timbre verändert und erzeugt so einen „Wah“-Effekt.

**HINWEIS**

- Diese Einstellungen können nur einen geringen oder keinen Effekt auf den Klang haben, wenn der **Operator Level** auf einen niedrigen Wert gestellt ist.

## Oszillator-Parameter

Die Oszillator-Parameter ermöglichen Ihnen eine genaue Kontrolle über die Tonhöhe oder die Frequenz der einzelnen Operatoren eines Voices.

### OSCILLATOR MODE/SYNC im Edit-Panel-Fenster:

Zur Auswahl der Parameter Oscillator Mode und Sync im Edit-Panel-Fenster klicken Sie auf die Voice-Select-Schaltfläche [17] mehrmals. Der Editor schaltet bei jedem Anklicken der Schaltfläche zwischen Mode und Sync um.

#### • Oscillator Mode

##### Einstellungen: Ratio, Fixed

Hiermit wird bestimmt, ob jeder einzelne Operator seine Tonhöhe entsprechend der gespielten Noten ändert. Ist der Parameter auf „Ratio“ (Frequency Ratio Mode – Frequenzverhältnis-Modus) gestellt, folgt der entsprechende Operator der Tonhöhe normal. Mit anderen Worten: Das Spielen höherer Noten auf der Tastatur führt zu entsprechend höheren Frequenzen beim Operator. Ist der Parameter auf „Fixed“ (Fixed Pitch Mode – Feste-Tonhöhe-Modus), beeinflusst die Tastatur die Operatorfrequenz nicht; der Operator spielt immer in der gleichen Tonhöhe, egal welche Note gespielt wird.

#### HINWEIS

- Der Begriff „Oscillator“ bezieht sich auf das Element des Operators, das die Frequenz oder die Wellenform erzeugt.

#### • Oscillator Sync (Key Synchronisation)

##### Einstellungen: ON, OFF

Hier wird bestimmt, ob die Oszillator-Tastensynchronisation aktiviert oder deaktiviert ist – das heißt, ob die Wellenformen aller Operatoren am Anfang ihres Wellenzyklus beginnen, wenn eine Taste gedrückt wird. Beachten Sie, daß dieser Parameter alle Operatoren gleichzeitig beeinflusst.

Wenn Oscillator Sync aktiviert (ON – an) ist, wird der Oscillator jedes Mal, wenn Sie eine Note spielen, automatisch an den Anfang seiner Wellenform zurückgesetzt. Ist Sync hingegen deaktiviert (OFF – aus), wird die Wellenform in einem „frei laufenden“ Zustand fortgesetzt. Wenn Sie eine Note spielen, variiert das Klangergebnis in Abhängigkeit von der Phase, in der sich die Wellenform gerade befindet. Dadurch werden subtile Unterschiede im Klang erzeugt, selbst wenn Sie die gleiche Note wiederholt spielen. Beachten Sie, daß bei bestimmten Voices nur ein geringer oder ein nicht hörbarer Effekt auftreten kann.



## Frequency Coarse/Fine

**Wertebereich (im Ratio-Modus): 0,500 ... 61,69**

**Wertebereich (im Fixed-Modus): 1.000 Hz ... 9.772 Hz ...**

Hier wird die Frequenz jedes einzelnen Operators bestimmt.

### Im Bedienfeld-Fenster:

Geben Sie den gewünschten Wert in das entsprechende Wertfeld ein, oder ändern Sie den Wert mit Hilfe der Maus. Bei Verwendung der Maus ist es am einfachsten, in das Wertfeld zu klicken, und dann zur Verringerung/Erhöhung des Werts auf die Schaltflächen Links/Rechts zu klicken. Zum schnellen Erhöhen oder Vermindern des Werts können Sie die Schaltfläche auch gedrückt halten.

### Im Edit-Panel-Fenster:

Dieser Parameter ist eigentlich in zwei getrennte, aber miteinander verbundene Parameter aufgeteilt: Frequency Coarse (Frequenz grob) und Frequency Fine (Frequenz fein). Durch Anklicken der Schaltfläche [18] (FREQUENCY COARSE) und Betätigung der DATA-ENTRY-Schaltflächen können Sie große Änderungen der Frequenz des Operators bewirken. Durch Anklicken der Schaltfläche [19] (FREQUENCY FINE) und Betätigung der DATA-ENTRY-Schaltflächen bewirken Sie kleine Änderungen der Frequenz des Operators. Benutzen Sie beide Parameter, um die Oszillatorfrequenz einzustellen.

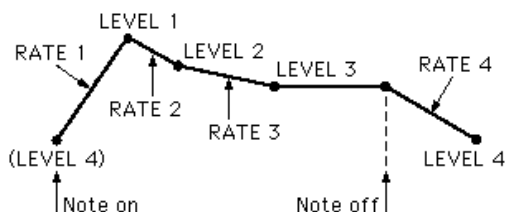
## Detune

**Wertebereich: -7 ... 7**

Hiermit können Sie die Frequenz jedes Operators fein verstimmen (detune). Ein leichtes Verstimmen zwischen Carrier-Operatoren kann den gesamten Klang der Voice voller, reicher und natürlicher gestalten – damit können Sie die leichten Tonhöhenunterschiede nachahmen, die Sie bei akustischen Instrumenten finden. Die Maximalverstimmung zwischen Carriern kann zur Erzeugung von Choruseffekten oder zur Simulation eines Ensembles mehrerer Instrumente verwendet werden.

## Envelope Generator (EG)-Parameter

Diese Parameter (acht für jeden Operator) bestimmen, wie der Pegel des Operators sich mit der Zeit verändert. Wird der EG auf einen Carrier-Operator angewendet, ändert sich mit der Zeit die Lautstärke des Sounds. Wird der EG auf einen Modulator angewendet, ändert sich mit der Zeit die Klangfarbe.



Die vier Level-Parameter bestimmen den Pegel des Operators an fünf verschiedenen Punkten, die vier Rate-Parameter bestimmen die Zeitdauer, die zwischen den Änderungen der Pegel liegt. Zusammen ermöglichen diese acht Parameter eine detaillierte Kontrolle der Form (Attack, Decay, Sustain und

Release) des Sounds, und zwar sowohl seiner Lautstärke als auch seiner Klangfarbe.

Mit Hilfe der Funktion **EG Copy** (im Edit-Panel-Fenster) und des **DX Copy Tool** (im Edit-List-Fenster des DX-Simulators) können Sie alle EG-Rates und -Level eines Operators einfach auf einen anderen Operator kopieren.

- **Rate 1–4**

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hiermit wird die Zeitdauer bestimmt, die zwischen den Änderungen des Operator-Levels vergeht (wie mit Level 1–4 eingestellt, siehe unten).

- **Level 1–4**

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hier wird der Output Level des Operators an fünf Punkten innerhalb der Zeitdauer seines Klingens bestimmt. Die Zeitdauer, die zwischen diesen Punkten vergeht, wird mit den Rates 1–4 eingestellt, siehe oben.

**HINWEIS**

- Für die meisten normalen Anwendungen – und besonders bei Carrier-Operatoren – sollte der Parameter „Level 4“ (der sowohl den Anfangs- als auch den Endlevel des Operators bestimmt) auf „0“ eingestellt werden. Ansonsten wird die Voice unendlich weiterklingen. Auch Level 1 sollte auf einen geeigneten Wert eingestellt werden, beispielsweise „50“ oder größer, um eine sinnvolle EG-Funktion zu ermöglichen.

**Im Edit-List-Fenster:**

Geben Sie den gewünschten Wert in das entsprechende Wertfeld ein, oder ändern Sie den Wert mit Hilfe der Maus.

**Im Edit-Panel-Fenster:**

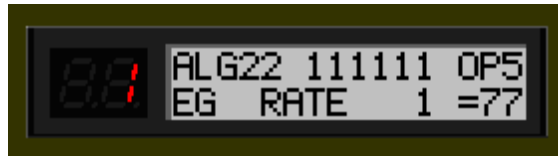
Klicken Sie wiederholt auf die Schaltfläche [21] (EG RATE), um die Rates 1, 2, 3 und 4 nacheinander aufzurufen. Klicken Sie wiederholt auf die Schaltfläche [22] (EG LEVEL), um die Level 1, 2, 3 und 4 nacheinander aufzurufen. Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [DATA ENTRY] den Wert für jeden Parameter ein.

## EG Copy

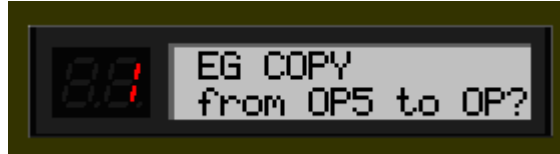
Mit Hilfe dieser praktischen Funktion (im Edit-Panel-Fenster) können Sie alle Rate- und Level-Werte des EGs eines Operators einfach auf einen anderen Operator kopieren (copy). (Verwenden Sie im Edit-List-Fenster des DX-Simulators das [DX Copy Tool](#).)

- 1 Wählen Sie den Quell-Operator aus, indem Sie wiederholt auf die Schaltfläche [OPERATOR SELECT] klicken.

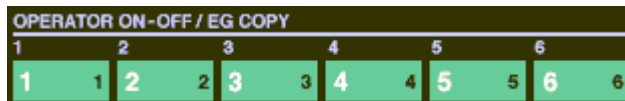
Die ausgewählte Operator-Nummer wird rechts oben im LCD angezeigt.



- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche [STORE].



- 3 Klicken Sie auf die [EG COPY]-Schaltfläche (1–6), die der Nummer des gewünschten Ziel-Operators entspricht.

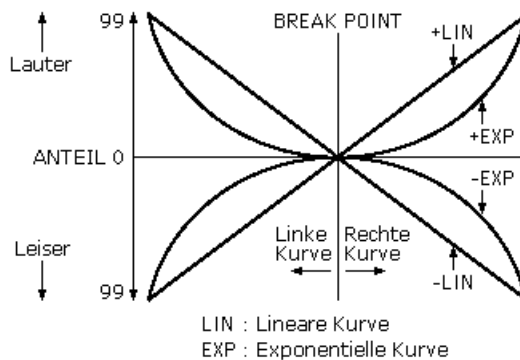


Die Werte des Quell-Operators werden automatisch auf den Ziel-Operator kopiert. (Das LCD zeigt die Werte des Quell-Operators an.)

## Keyboard Level Scaling-Parameter

Die Keyboard-Level-Scaling-Parameter bestimmen, wie die **Output Level**-Einstellungen der Operatoren der Position der gespielten Taste auf dem Keyboard folgen. Mit anderen Worten können Sie hier automatisch den Ausgangspegel der einzelnen Operatoren ändern, je nachdem in welchem Bereich der Tastatur Sie spielen. Jeder Operator kann so programmiert werden, daß er entsprechend einer von vier Kurven (Scaling Curve) auf die Tastenposition links und rechts eines einstellbaren Übergangspunktes reagiert.

Keyboard Level Scaling kann dazu verwendet werden, um Änderungen des Klangs und/oder der Lautstärke für verschiedene Oktavlagen zu erzeugen, um eine realistischere Simulation akustischer Instrumente zu erhalten. Extreme Einstellungen können auch für „Keyboard Split“-ähnliche Ergebnisse genutzt werden.



Die Wirkungstiefe (Depth) jeder Skalierungskurve kann ebenfalls reguliert werden.

- **Keyboard Level Scaling Break Point**

**Wertebereich: A-1 ... C8**

Hier wird der mittlere Punkt oder Übergangspunkt (Break Point) der Scaling Curve bestimmt. Der Output Level wird für Tasten über dem Break Point und für Tasten unter dem Break Point gemäß der ausgewählten „Curve“ nach oben oder nach unten skaliert. Für die meisten Anwendungen und die besten Ergebnisse sollte sich dieser Punkt irgendwo nahe dem mittleren Bereich Ihres angeschlossenen MIDI-Keyboards (beispielsweise C3) befinden.

**Im Edit-List-Fenster:**

Geben Sie den gewünschten Wert in das entsprechende Wertfeld ein (nur MIDI-Notennummern; beispielsweise „60“ für C3), oder ändern Sie den Wert mit Hilfe der Maus.

- **Keyboard Level Scaling Curve Left (L), Curve Right (R)**

**Einstellungen:**

- LIN (negativ linear)
- EXP (negativ exponentiell)
- EXP (positiv exponentiell)
- LIN (positiv linear)

Diese Parameter bestimmen für jeden einzelnen Operator die Skalierungskurven (Scaling Curve) für die Tastenbereiche links und rechts vom Break Point. Die linke Skalierungskurve (Left) entspricht den Tasten auf dem Keyboard unterhalb des Break Points, die rechte Skalierungskurve (Right) entspricht den Tasten oberhalb des Break Points. Jede der linken Skalierungskurven kann mit einer beliebigen der rechten Kurven verwendet werden, wodurch Ihnen 16 verschiedene Kurvenkombinationen zur Auswahl stehen.

Negative Kurven verringern den Operator-Level, je weiter die gespielten Noten vom Break Point entfernt sind, positive Kurven erhöhen den Level.

Exponentielle Kurven führen zu einer langsameren Änderung des Pegels nahe am Break Point, und zu drastischeren Änderungen des Pegels, je weiter entfernt Sie vom Break Point spielen. Lineare Curves stellen eine „gerade Linie“ dar, die eine proportionale Beziehung zwischen der Entfernung der gespielten Note vom Break Point und dem resultierenden Operator-Level bewirken.

- **Keyboard Level Scaling Depth Left (L), Depth Right (R)**

**Wertebereich: 0 ... 99**

Diese Parameter bestimmen die Wirkungstiefe (Depth) der ausgewählten linken bzw. rechten Kurve. Mit der Minimaleinstellung („0“) erfolgt keine Skalierung. Sie können den Level bis zu einem Maximum von „99“ erhöhen (bzw. bei negativen Curves vermindern).

**HINWEIS**

- Für Werte in der Nähe des Maximums muß ein gewisser „Headroom“ verbleiben – die Ausgangspegel der Operatoren müssen noch steigerbar sein. Wenn Sie beispielsweise den [Operator Output Level](#) auf „90“ festlegen und eine positive (+) Kurve anwenden, beträgt die größte zu erreichende Wirkungstiefe der Kurve „9“ (die Differenz zwischen dem maximalen Ausgangspegel und dem tatsächlich eingestellten Wert).

In diesem Beispiel wird also auch dann kein weiterer Effekt erreicht werden, wenn Sie den Wert der „Curve Depth“ größer als „9“ einstellen. Wenn Sie eine größere Wirkungstiefe der Skalierungskurve wünschen, dann müssen Sie den Ausgangspegel des Operators auf einen geringeren Wert stellen, so daß ein größerer Headroom für die Skalierungskurve zum Verändern des Pegels bis zum seinem Maximum von „99“ zur Verfügung steht.

- **Keyboard Rate Scaling (Klaviatur-Skalierung der EG Rates)**

**Wertebereich: 0 ... 7**

Hiermit wird bestimmt, wie die Rates des EGs auf die Position der gespielten Taste auf dem Keyboard reagieren. Mit anderen Worten: Sie können die gesamte EG-Zeitdauer (Rate 1–4) jedes einzelnen Operators in Abhängigkeit vom gespielten Keyboardbereich automatisch verlängern oder verkürzen. Dieser Parameter steuert den Grad der Skalierung (Scaling); ein Wert von „0“ erzeugt keine Skalierung, höhere Werte führen zu betonteren Skalierungseffekten. Für alle Werte verschieden von „0“ gilt: Je höher die gespielte Note, desto kürzer die gesamte EG-Zeit.



„Keyboard Rate Scaling“ ist bei der Simulation der natürlichen Skalierung nützlich, die Sie bei vielen akustischen Instrumenten finden, beispielsweise bei einem Klavier, bei dem höhere Noten schneller ausklingen als tiefere Noten.

## Operator-Parameter

Mit Hilfe dieser Parameter können Sie den Ausgabepiegel (Output Level) und die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity) jedes Operators einstellen.

- **Operator Output Level**

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hier wird der Pegel (Level) jedes Operators festgelegt. Die hier vorgenommene Einstellung beeinflusst die Arbeitsweise vieler weiterer Parameter. Zum Beispiel haben die Parameter Feedback, EG Level 1–4 und Velocity Sensitivity möglicherweise nur einen geringen oder nicht hörbaren Effekt, wenn der Output Level zu niedrig eingestellt ist. Andererseits haben die Keyboard Level Scaling-Einstellungen nur einen geringen oder nicht hörbaren Effekt, wenn der Output Level zu hoch eingestellt ist.

Wird der Parameter auf einen Carrier-Operator angewendet, beeinflusst dies die Lautstärke der Voice; wird der Parameter auf einen Modulator angewendet, beeinflusst dies die Klangfarbe.

## Über die Operator On/Off-Schalter

Jeder Operator kann einzeln während der Bearbeitung ein- (on) und ausgeschaltet (off) werden. Dies ist ein wichtiges Werkzeug zum Hören der Auswirkung Ihrer Bearbeitungsvorgänge. Beispielsweise möchten Sie einen Carrier-Operator vorübergehend stummschalten, um die an anderen Carriern vorgenommenen Änderungen besser hören zu können. Oder Sie möchten einen Operator abwechselnd ein- und ausschalten, um zu hören, wie er den gesamten Klang beeinflusst.

**Im Edit-Panel-Fenster:**

Klicken Sie mehrmals auf die Taste [OPERATOR ON/OFF] (1–6), um den gewünschten Operator ein- oder auszuschalten.



Die Nummern in der oberen Zeile kennzeichnen den Ein-/Aus-Zustand der Operatoren: „1“ für eingeschaltet, „0“ für

**Im Edit-List-Fenster:**

Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche „OP No.“ (1–6) (Operator-Nummer). Ist ein Operator ausgeschaltet, sind alle seine Parameter ausgeblendet.

OP No.	mode / sync mode	OSCILLATOR				ENVELOPE GENERATOR								KEYBOARD LEVEL SCALING				KEY BOARD RATE SCALING		OPERATOR		MOD SENS	
		frequency	coarse	fine	detune	R1	R2	R3	R4	L1	L2	L3	L4	break point	L	curve	R	depth	L	R	output level	velo sens	pitch
1	Ratio	0.500	7	72	76	99	71	99	88	96	0	C3	+LIN	+LIN	0	14	0	98	0			0	0
2	Ratio	0.500	7	62	51	29	71	82	95	96	0	C2	+LIN	-EXP	0	7	0	86	0			0	0
3	Ratio	1.00	-2	77	76	82	71	99	98	98	0	C3	+LIN	+LIN	0	0	0	99	2			0	0
4	Ratio	1.00	0	77	36	41	71	99	98	98	0	C3	+LIN	+LIN	0	0	0	99	2			0	0
5	Ratio	1.00	1	77	36	41	71	99	98	98	0	C3	+LIN	+LIN	0	0	0	98	2			0	0
6	Ratio	1.00	0	49	99	28	68	98	98	91	0	C3	-EXP	-EXP	54	50	4	82	2			0	0

Beachten Sie, daß der Status des Operators nur zeitweilig während der Bearbeitung verwendet und nicht mit dem Voice gespeichert wird. Für eine tatsächliche Deaktivierung eines Operators müssen Sie dessen **Output Level** auf „0“ stellen.

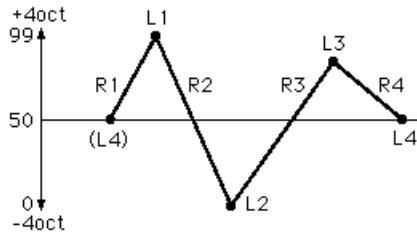
• **Operator Key Velocity Sensitivity**

**Wertebereich: 0 ... 7**

Hier wird die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity) eines Operators eingestellt, das heißt wie sein Pegel auf die Velocity der gespielten Tasten reagiert. Wenn die Velocity Sensitivity auf einen von Null verschiedenen Wert eingestellt ist, dann gilt: Je härter Sie eine Taste spielen, desto größer ist der Ausgangspegel (Output Level) des entsprechenden Operators. Je weicher Sie eine Taste spielen, desto geringer ist der Ausgangspegel. Ist der Parameter auf „0“ gestellt, bleibt der Output Level unabhängig von der Velocity immer gleich. Höhere Werte ermöglichen Ihnen einen größeren Dynamikbereich zwischen tiefen und hohen Pegeln. Wenn Sie diesen Parameter für einen Carrier-Operator auf einen geeigneten Wert stellen, können Sie mit der Velocity die Lautstärke steuern; eine geeignete Einstellung dieses Parameters für einen Modulator ermöglicht Ihnen die Steuerung der Klangfarbe durch die Velocity.

## Pitch Envelope Generator (Pitch EG)-Parameter

Diese Parameter (insgesamt elf) bestimmen, wie sich die Tonhöhe (Pitch) der Voice über die Zeit ändert. Die Pitch-EG-Parameter beeinflussen alle Operatoren.



Die vier Level-Parameter bestimmen die Tonhöhe des Operators an fünf verschiedenen Punkten, die vier Rate-Parameter bestimmen die Zeitdauer, die zwischen den Änderungen der Tonhöhe vergeht. Die Parameter Range, Rate Scaling und Velocity Switch ermöglichen Ihnen eine weitere detaillierte Kontrolle über den Pitch-EG.

Der Pitch-EG kann zur Nachahmung der sanften Tonhöhenänderungen akustischer Instrumente verwendet werden (zum Beispiel zu Beginn und/oder am Ende einer Note). Bei extremen Einstellungen können mit seiner Hilfe auch ungewöhnliche Effektsounds erzeugt werden.

### HINWEIS

- Ein Echtzeit-Pitch-Controller, wie beispielsweise das Pitch-Bend-Rad an einem angeschlossenen MIDI-Keyboard, kann zum Betonen (oder Aufheben) der „automatisch“ durch die Pitch-EG-Parameter erzeugten Tonhöhenänderungen verwendet werden.

#### • Pitch EG Rate 1–4

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hiermit wird die Zeitdauer bestimmt, die zwischen den Änderungen in der Tonhöhe vergeht (wie mit Level 1 – 4 eingestellt, siehe unten).

#### • Pitch EG Level 1–4

**Wertebereich: 0 ... 99**

Hier wird die Tonhöhe der Voice an fünf Punkten innerhalb der Zeit seines Klingens bestimmt. Ein Wert von „50“ entspricht der normalen Tonhöhe oder keiner Tonhöhenänderung. Werte unter „50“ verringern die Tonhöhe, Werte über „50“ erhöhen sie. Die tatsächlich damit eingestellte Tonhöhe hängt von der Einstellung des Parameters [Pitch EG Range](#) ab. (Höhere Einstellungen von Pitch EG Range führen zu größeren Tonhöhenveränderungen.) Die Zeitdauer, die zwischen diesen Punkten der Tonhöhenänderung vergeht, wird mit den Parametern Rate 1–4 eingestellt, siehe oben.

#### Im Edit-Panel-Fenster:

Klicken Sie wiederholt auf die Schaltfläche [29] (PITCH EG RATE), um die Rates 1, 2, 3 und 4 nacheinander aufzurufen. (Auf diese Weise können Sie auch den Parameter [Pitch EG Rate Scaling](#) aufrufen.) Klicken Sie wiederholt auf die Schaltfläche [30] (PITCH EG LEVEL), um die Level 1, 2, 3 und 4 nacheinander aufzurufen. (Auf diese Weise können Sie auch den [Parameter Pitch EG Level Range](#) aufrufen.) Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [DATA ENTRY] den Wert für jeden Parameter ein.



## • Pitch EG Range

### Einstellungen:

1/2v (sechs Halbtöne)

1va (eine Oktave)

2va (zwei Oktaven)

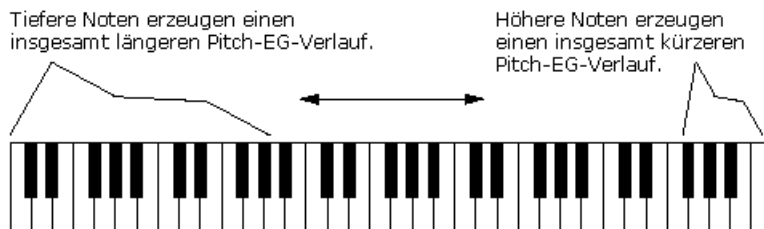
8va (acht Oktaven)

Hier wird der Maximalbereich der Tonhöhenänderung durch den Pitch-EG eingestellt. Wenn beispielsweise „1va“ eingestellt ist, umfaßt der gesamte Bereich der Parameter [Pitch EG Level 1–4](#) eine Oktave (sechs Halbtöne über und unter dem normalen Tonhöhenwert von „50“). Mit Hilfe der Minimaleinstellung von „1/2v“ können Sie sanfte Tonhöhenänderungen erzeugen, während die Maximaleinstellung von „8va“ für extreme Tonhöhenvariationen geeignet ist.

## • Pitch EG Rate Scaling

### Wertebereich: 0 ... 7

Hiermit wird eingestellt, wie die [Rates](#) des [Pitch-EGs](#) durch die Position der gespielten Taste auf der Tastatur beeinflusst werden. Mit anderen Worten können Sie hiermit die gesamte Pitch-EG-Zeit ([Rate 1–4](#)) der Voice in Abhängigkeit vom gespielten Tastaturbereich automatisch verlängern oder verkürzen. Dieser Parameter steuert den Grad der Skalierung (Scaling); ein Wert von „0“ erzeugt keine Skalierung, höhere Werte führen zu betonteren Skalierungseffekten. Für alle Werte verschieden von „0“ gilt: Je höher die gespielte Note, desto kürzer die gesamte Pitch-EG-Zeit.



Pitch EG Rate Scaling ist bei der Simulation der natürlichen Tonhöhenkalierung hilfreich, die Sie bei vielen akustischen Instrumenten finden, beispielsweise bei einem Cello oder Kontrabaß, für die der Beginn tieferer Noten einen langsameren Anstieg der Tonhöhe aufweisen kann. Auch für die Erzeugung unüblicher Tonhöhenänderungseffekte je nach Notenposition kann diese Funktion hilfreich sein.

## • Pitch EG Velocity Switch

### Einstellungen: ON, OFF

Hier wird festgelegt, ob die Pitch EG Range anschlagempfindlich ist oder nicht. Bei Aktivierung (ON) wird der Bereich (Pitch EG Range) der Tonhöhenänderung durch den Pitch-EG durch die Velocity beeinflusst. Dadurch haben Sie eine außergewöhnlich realistische und ausdrucksstarke Kontrolle über den Pitch-EG.

## Key Transpose

### Wertebereich: C1 - C5 (MIDI-Noten 36 - 84)

Hiermit wird die Tonhöhen-(Key)-Transponierung für die Voice festgelegt. Der Standardwert ist „C3“ (60). Ändern Sie mit Hilfe dieses Parameters die Oktavlage eines Voices, oder transponieren Sie die Voice in eine andere Tonart, um das Spielen zu erleichtern. Um beispielsweise die Voice in der Tonart C zu spielen, es jedoch in der Tonart F erklingen soll, geben Sie einen Wert F3 oder F2 ein (je nachdem, ob Sie es nach oben oder unten transponieren möchten).

### Im Edit-List-Fenster:

Klicken Sie auf KEY TRANSPOSE, geben Sie den Wert ein (36–84), und drücken Sie die Eingabetaste ENTER auf der Computertastatur. Sie können die Werte auch mit Hilfe der Maus erhöhen/verringern.

### Im Edit-Panel-Fenster:

- 1) Klicken Sie auf die Voice Select-Schaltfläche [31] (KEY TRANSPOSE).
- 2) Wählen Sie das DX-Simulator-Fenster.
- 3) Klicken Sie auf der „virtuellen“ Tastatur auf die gewünschte Taste. (Der [DATA ENTRY]-Regler im Edit-Panel-Fenster kann nicht zum Ändern des Wertes verwendet werden.)
- 4) Kehren Sie zum Edit-Panel-Fenster zurück, um die Bearbeitung oder die Speicherung der Voice fortzusetzen.

## Unison-Parameter

Mit Hilfe dieser Parameter können Sie den Klang eines Voices „fetter“ machen, indem Sie für jede gespielte Note vier verstimmte „Kopien“ der Voice gruppieren.

Die PLG150-DX bietet eine 16-stimmige Polyphonie, d. h., daß 16 Noten gleichzeitig gespielt werden können. Einer Voice stehen also bis zu 16 klangerzeugende „Elemente“ zur Verfügung, eines für jede gespielte Note.

Mit Hilfe der Unison-Parameter können Sie die Elementzuweisung des DX so konfigurieren, daß beispielsweise vier Elemente zusammen – unisono – erklingen, wenn Sie eine einzelne Note spielen. Die Elemente können gegeneinander verstimmt werden, um Wärme und Fülle zum Klang der Voice hinzuzufügen.

### HINWEIS

- Die nutzbare Polyphonie des PLG150-DX wird verringert, wenn Unison aktiviert ist. Normalerweise umfaßt die Polyphonie 16 Stimmen, mit aktiviertem Unison bleiben nur 4 Stimmen. (Wenn der Parameter Poly/Mono auf „Mono“ gestellt ist, beträgt die Polyphonie eine Stimme, unabhängig von der Unison-Einstellung.)
  - Diese Parameter stehen im Bedienfeld-Fenster nicht zur Verfügung.
- **Unison Switch**

### Einstellungen: ON, OFF

Mit diesem Schalter schalten Sie die Unison-Funktion ein oder aus. Bei Aktivierung (ON) erklingen 4 der 16 klangerzeugenden „Elemente“ des DX für jede gespielte Note unisono. Beachten Sie, daß dadurch die nutzbare Polyphonie des Instruments reduziert wird.

- **Unison Detune**

**Wertebereich: 0 ... 7**

Hiermit wird die Verstimmung der für die Unison-Funktion gruppierten vier Elemente bestimmt. Diese Einstellung bleibt ohne Effekt, solange der Unison Switch nicht auf „ON“ steht. Ein Wert von „0“ führt zu keiner Verstimmung; höhere Werte verlagern die Stimmung der vier klangerzeugenden „Elemente“ in größerem Abstand voneinander, wodurch ein warmer, fetter Sound erzeugt wird.

## Random Pitch

**Wertebereich: 0 ... 7**

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Tonhöhe (Pitch) der Voice für jede gespielte Note zufällig (Random) gestalten. Bei einer Einstellung von „0“ ist die Funktion deaktiviert. Höhere Werte vergrößern den Bereich der zufällig erzeugten Tonhöhen für nacheinander gespielte Noten.

## Poly/Mono

**Einstellungen: Poly, Mono**

Hiermit wird bestimmt, wie die Noten der Voice zugewiesen werden. In der Einstellung „Mono“ (Monophon) kann immer nur eine Note zur Zeit erklingen. Diese Einstellung ist für die Nachahmung „klassischer“ Lead- und Baß-Synthesizerklänge nützlich. Es ist ebenso ideal für das Spielen von Melodien, bei denen Sie möchten, daß das Ende der einen Note durch das Spielen der nächsten abgeschnitten wird. Die Einstellung „Poly“ ermöglicht Ihnen das Spielen von bis zu 16 Noten gleichzeitig.

**HINWEIS**

- Poly/Mono ist ein Parameter des „**Function**“-Modus im Edit-Panel-Fenster.

## Pitch Bend-Parameter

Diese Parameter bestimmen, wie das Pitch-Bend-Rad (am angeschlossenen MIDI-Keyboard) die Tonhöhe (Pitch) der Voice beeinflusst.

### HINWEIS

- Die Pitch-Bend-Parameter sind Parameter des „**Function**“-Modus im Edit-Panel-Fenster.

### • Pitch Bend Range

#### Wertebereich: 0 ... 12 Halbtöne

Hiermit wird der Maximalbetrag der Tonhöhenänderung (nach oben oder unten) durch das Pitch-Bend-Rad eingestellt. Wenn der Parameter auf „0“ gestellt ist, wird die Tonhöhe nicht verändert. Wenn der Parameter auf den Standardwert „2“ gestellt ist, kann die Tonhöhe um maximal 2 Halbtöne (1 ganzer Ton) erhöht oder vermindert werden. Die Maximaleinstellung von „12“ ermöglicht Ihnen einen Änderungsbereich über zwei Oktaven (eine Oktave abwärts, eine aufwärts).

### HINWEIS

- Dieser Parameter wird automatisch auf „12“ eingestellt und läßt sich nicht ändern, solange der Parameter Pitch Bend Step (siehe unten) nicht auf „0“ eingestellt ist.

### • Pitch Bend Step

#### Wertebereich: 0 ... 12 (Halbtöne)

Hiermit wird die Größe der Schritte (Step) festgelegt, mit der das Pitch-Bend-Rad (am angeschlossenen MIDI-Keyboard) die Tonhöhe ändert. Bei der Einstellung „0“ erfolgt eine absolut weiche Tonhöhenveränderung. Die anderen Werte repräsentieren die Anzahl der Halbtöne, mit denen die Tonhöhe beim Drehen des Rades „springt“. Z. B. bei der Maximaleinstellung von „12“ wird die Tonhöhe beim Drehen des Rades in einem einzigen Oktavsprung geändert.

### HINWEIS

- Wenn dieser Parameter nicht auf „0“ eingestellt ist, wird die Pitch Bend Range (siehe oben) automatisch auf „12“ gestellt. (Um die Pitch Bend Range ändern zu können, muß dieser Parameter auf „0“ eingestellt sein.)

## Portamento

Diese drei Parameter werden zum Einstellen von Portamento- (Glide) und Glissando-Effekten (in Halbtönen gestufter Glide) sowie zum Steuern verschiedener Haltemerkmale (Sustain) des Keyboards verwendet. Die verfügbaren Effekte ändern sich in Abhängigkeit der Einstellung **Poly/Mono** der Voice.

### HINWEIS

- Die Portamento-Parameter sind Parameter des „**Function**“-Modus im Edit-Panel-Fenster.

#### • Mode

##### Einstellungen:

##### Im Mono-Modus:

**Fingered Porta**

**Full Time Porta**

##### Im Poly-Modus:

**Sus-Key P Follow**

**Sus-Key P Retain**

Wenn sich die Tastatur im **Mono**-Modus befindet, stehen die Einstellungen „Fingered Porta“ und „Full Time Porta“ zur Verfügung. Fingered Portamento ist ein Übergang, der nur beim Spielen von Legato zum Einsatz kommt, d. h. wenn aufeinanderfolgende Noten weich gespielt und dabei eine gespielte Note solange gehalten wird, bis die nächste Note gespielt wird. Bei „Full Time Portamento“ wird der Glide-Effekt immer produziert, selbst wenn Sie staccato (die erste Note ist bereits freigeben, bevor die nächste gespielt wird) spielen.

Wenn sich die Tastatur im **Poly**-Modus befindet, stehen die Einstellungen „Sus-Key P Follow“ und „Sus-Key P Retain“ zur Verfügung. Wenn Sie im „Sustain-Key Pitch Follow“-Modus eine Note (oder einen Akkord) und anschließend eine andere Note/Akkord spielen, geht die Tonhöhe in der Sustainphase der Originalnote/-akkord gleitend in die Tonhöhe der zuletzt gespielten Note/Akkord über. Im „Sustain-Key Pitch Retain“-Modus wird die Tonhöhe der neuen Note oder des neuen Akkords von der Originaltonhöhe ohne Unterbrechung der Sustainphase der Originalnote/-akkords im Glide-Effekt erreicht.

#### • Glissando (Step)

##### Einstellungen: off, 1 ... 12 (Halbtöne)

Wenn Glissando auf 1...12 eingestellt ist, tritt das Gleiten (Glide) der Tonhöhe in Halbtonschritten auf. Dieser Effekt ist am besten bei einer langsameren Rate zu hören und wenn zwei weit auseinanderliegende Noten nacheinander gespielt werden. Ist Glissando deaktiviert („OFF“), steht ein normaler (kontinuierlicher) Portamento-Effekt zur Verfügung.

#### • Time

##### Wertebereich: 0 ... 99

Hier wird die Zeitdauer der Portamento- oder Glissando-Effekte bestimmt. Eine Einstellung von „0“ erzeugt keinen Effekt, während eine Einstellung von „99“ die längste (langsamste) Tonhöhenänderung erzeugt. Dieser Parameter arbeitet also entgegengesetzt zu der Betriebsweise der meisten Rate-Parameter DX, bei denen höhere Werte zu kürzeren Zeiten führen. Um die Portamento- oder Glissando-Effekte zu deaktivieren, stellen Sie diesen Wert auf „0“.

## Edit Recall

Mit dieser Funktion des Edit-Panel-Fensters können Sie die bearbeiteten Einstellungen von Voice wieder laden, falls Sie den Bearbeitungsmodus versehentlich verlassen und ein anderes Voice ausgewählt haben.

- 1 Klicken Sie auf [FUNCTION], um den Funktion-Modus aufzurufen.
- 2 Klicken Sie auf [EDIT RECALL].
- 3 Beantworten Sie die Eingabeaufforderungen „EDIT RECALL?“ und „ARE YOU SURE?“ (Sind Sie sicher?), indem Sie zweimal auf [YES] klicken.

### HINWEIS

- Edit Recall steht nur im Edit-Panel-Fenster zur Verfügung.

## Voice Init (Initialize)

Mit der Voice-Initialize-Funktion können Sie einen „Rohstartpunkt“ zum Programmieren eines neuen Voices anlegen.

- 1 Klicken Sie auf [FUNCTION], um den Funktion-Modus aufzurufen.
- 2 Click [VOICE INIT].
- 3 Beantworten Sie die Eingabeaufforderungen „VOICE INIT?“ und „ARE YOU SURE?“ (Sind Sie sicher?), indem Sie zweimal auf [YES] klicken.

Die entstehende, initialisierte Voice hat folgende Einstellungen:

- Algorithmus 1
- Keine Modulation
- Operator 1 Output Level auf „99“; alle anderen Operatoren deaktiviert
- „Rechteckige“ Hüllkurven (EGs)
- Alle Frequency Ratios stehen auf 1,00

### HINWEIS

- Obwohl dieser Vorgang zum Bedienfeld-Fenster gehört, steht eine ähnliche Voice Initialize-Funktion auch im Fenster „DX-Simulator“ im Dialogfeld [DX Voice-Liste](#) zur Verfügung.

## Version Check

Mit Hilfe dieser Funktion im Bedienfeld-Fenster können Sie die aktuelle Version der DX-Simulator-Software ermitteln.

- 1 **Klicken Sie auf [FUNCTION], um den Function-Modus aufzurufen.**
- 2 **Klicken Sie auf [VERSION CHECK].**

Die aktuelle Softwareversion wird im LCD angezeigt.

## Dateiverfahren

Mit Hilfe dieser beiden Dateivorgänge können Sie im Edit-Panel-Fenster Daten in einer DX-Datei speichern oder eine solche Datei laden.

### • SAVE

Hiermit können Sie die aktuelle Gruppe von 64 Voices in einer DX-Datei speichern.

**Klicken Sie auf die [FUNCTION]-Taste.**

- 2 **Klicken Sie auf [SAVE], um das Dialogfeld „Save DX Cartridge File“ zu öffnen.**

(Eine genaue Anleitung finden Sie unter [Save DX-Cartridge File.](#))

### • LOAD

Hiermit können Sie eine Gruppe von 64 Anwender-Voices aus einer vorhandenen DX-Datei laden (öffnen).

- 1 **Klicken Sie auf die [FUNCTION]-Taste.**
- 2 **Klicken Sie auf [LOAD].**
- 3 **Beantworten Sie die Eingabeaufforderungen „64 VOICES LOAD?“ (64 Voices laden?) und „ARE YOU SURE?“ (Sind Sie sicher?), indem Sie zweimal auf [YES] klicken.**

Dadurch wird das Dialogfeld „Open DX Cartridge File“ aufgerufen.  
(Eine genaue Anleitung finden Sie unter [Open DX-Cartridge File.](#))

Wenn der DX-Simulator aktiviert und ausgewählt ist, werden im Menü [File] folgende Funktionen angezeigt:

- **New DX Cartridge File**
- **Open DX Cartridge File**
- **Save DX Cartridge File**
- **Save DX Cartridge File As**

Diese Befehle dienen zum Öffnen und Speichern Ihrer DX-Cartridge-Dateien. Mit den Befehlen [Save] oder [Save As] speichern Sie alle 64 User-Voices (Benutzer-Voices) in der angegebenen DX-Cartridge-Datei. (Die spezielle Dateinamenerweiterung „.DXC“ erleichtert Ihnen die Verwaltung der Dateien.)

Die Pflege einer Bibliothek mit Ihren eigenen Voices als DX-Cartridge-Dateien erlaubt Ihnen, die gerade benötigten Einstellungen auf einfache Weise aufzurufen (mit dem Öffnen-Befehl) und schnell in einen Song einzufügen oder an Ihren Klangerzeuger oder Ihre Soundkarte zu senden.

#### **HINWEIS**

- **Speichern Sie unbedingt die momentan bearbeitete Voice mit dem Befehl [store](#), bevor Sie einen Satz von User-Voices als DX-Cartridge-Datei speichern. Wenn Sie eine Voice nicht korrekt gespeichert haben, wird sie nicht in die DX-Cartridge-Datei übernommen.**

## New DX Cartridge File

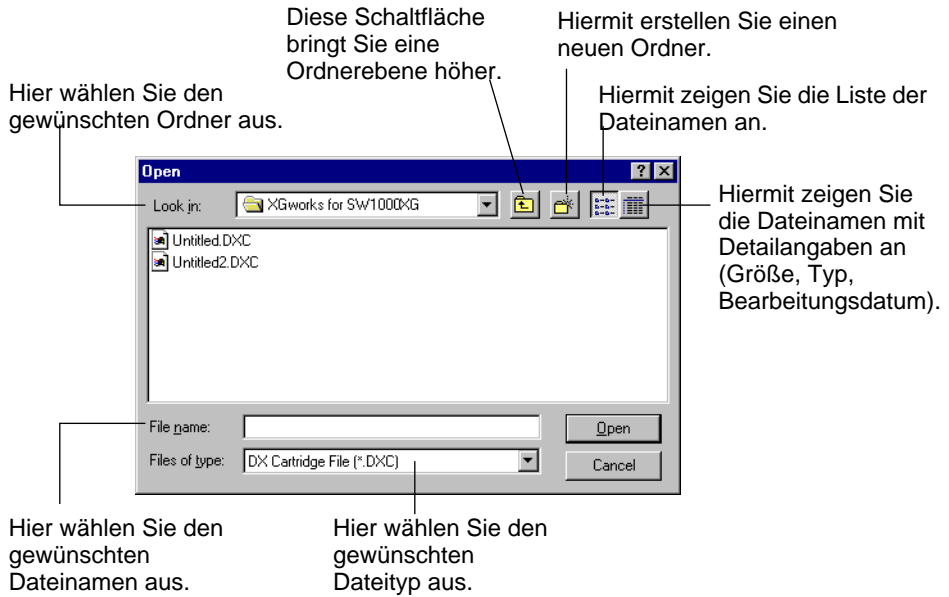
Mit dieser Funktion erzeugen Sie eine neue DX-Cartridge-Datei. (Tastenkombination: [Alt], [F], [I], dann [ENTER].)

Wenn die momentan ausgewählte Voice verändert wurde, werden Sie in der Anzeige aufgefordert, die Voice zu speichern, bevor Sie eine neue DX-Cartridge-Datei öffnen. (Siehe [Speichern einer DX-Voice](#).) Die neue DX-Cartridge-Datei enthält die werksseitig vorprogrammierten 64 Custom-Voices. (Dies sind die gleichen Voices, die automatisch geladen werden, wenn Sie den DX-Simulator öffnen.)



## Open DX Cartridge File

Mit dieser Funktion öffnen Sie eine existierende DX-Cartridge-Datei. (Tastenkombination: [Alt], [F], [R], dann [ENTER].)

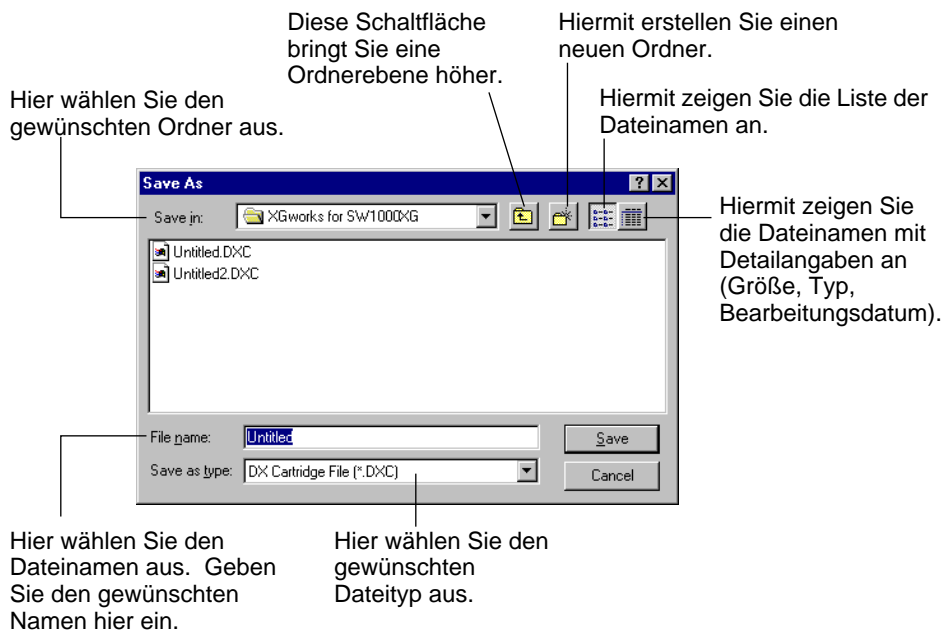


## Save DX Cartridge File / Save DX Cartridge File As

Mit diesen Befehlen speichern Sie den aktuellen Satz von Custom-Voices in einer DX-Cartridge-Datei. (Mit dem Befehl [Save As] können Sie einen anderen Dateinamen als den ursprünglichen eingeben.)

Tastenkombination für „Save“: [Alt], [F], [W], dann [ENTER].

Tastenkombination für „Save As“: [Alt], [F], [M], dann [ENTER].



### HINWEIS

- Sie können „Save DX Cartridge File“ auch von der [Werkzeugleiste](#) aus aufrufen.

Wenn der DX-Simulator aktiv und ausgewählt ist, erscheinen im Bearbeiten-Menü folgende Funktionen:

- **DX Edit List**
- **DX Librarian**

Die folgenden Funktionen stehen im Edit-List-Fenster nicht zur Verfügung:

- **DX Voice List**
- **DX Copy Tool**
- **DX Store**
- **DX Compare**

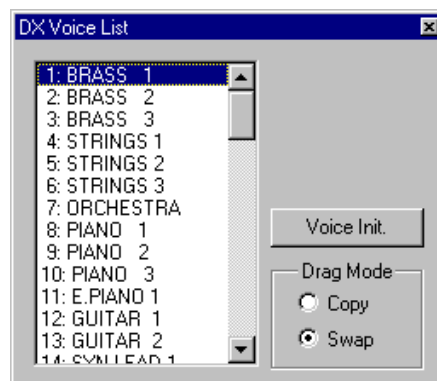
## DX Voice List

Im Dialogfenster DX-Voice-List können Sie:

- **eine Voice zur Bearbeitung auswählen.**
- **eine Benutzer-Voice auf die Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren),**
- **Voices in den Benutzer-Banks kopieren oder vertauschen.**

### HINWEIS

- „DX Voice List“ kann nur vom Edit-List-Fenster aus gewählt werden. Die Liste kann auch aus dem Kontext-Menü ausgewählt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen nicht aktiven Bereich der Edit-List-Fensters klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten).



## Voice List Box

Wählen Sie eine Voice aus, indem Sie in der Liste im Auswahlfeld auf den gewünschten Voice-Namen klicken.

- **Kopieren einer Voice an einen anderen Speicherort**

- 1 Stellen Sie den „Drag Mode“ auf „Copy“ ein.
- 2 Klicken Sie auf die gewünschte Voice und ziehen Sie sie auf den gewünschten Speicherort. Bedenken Sie dabei, daß Sie damit die Voice an diesem Speicherort ersetzen (und löschen).

- **Vertauschen der Speicherorte zweier Voices**

- 1 Stellen Sie den „Drag Mode“ auf „Swap“ ein.
- 2 Klicken Sie auf die gewünschte Voice und ziehen Sie sie auf die Voice, deren Speicherort Sie mit dem Ort der angeklickten Voice vertauschen wollen. Sie verschieben damit die Voice einfach zu der gewählten Listenposition. Der Dateninhalt bleibt dabei unverändert.

Sie können Kopier- und Tauschvorgänge auch im Dialogfenster [DX Librarian](#) ausführen.

## Voice Init

Klicken Sie hier, wenn Sie die ausgewählte Voice auf ihre [Standard-Parameterwerte](#) zurücksetzen (initialisieren) möchten. Dies ist ein geeigneter Ausgangspunkt für die Schaffung einer neuen Voice.

## Drag Mode

Im Voice-Listenauswahlfeld können Sie eine Voice an die Position einer anderen Voice „ziehen“. Mit dieser Einstellung bestimmen Sie das Ergebnis dieses Vorgangs: ob die Voice zu der neuen Position kopiert wird oder ob sie ihre Position mit der Voice an der neuen Position nur vertauscht.

## DX Copy Tool

In dem Feld mit dem Kopierwerkzeug des DX können Sie schnell die Parameterwerte eines Operators auf einen anderen kopieren. Sie können alle Parameterwerte des Operators oder nur dessen Hüllkurven (EG) kopieren. In diesem Feld können Sie auch die Formen der Amplituden- und Pitch-Hüllkurven jedes Operators sehen – so haben Sie immer eine schnelle Übersicht über alle aktuellen Einstellungen der Hüllkurvenparameter.

### Auswählen des DX-Kopierwerkzeugs:

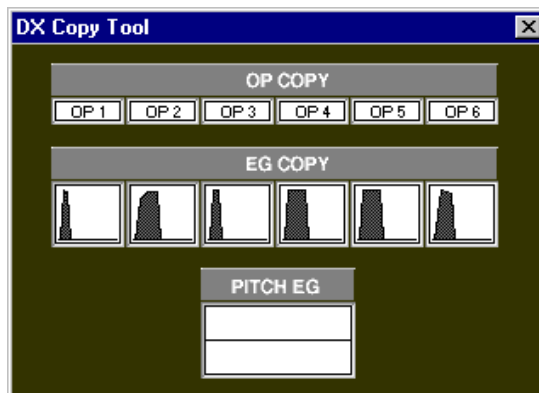
Klicken Sie auf eine der folgenden Titelzeilen im Edit-List-Fenster:

- **PITCH ENVELOPE GENERATOR**
- **OSCILLATOR**
- **ENVELOPE GENERATOR**
- **KEYBOARD LEVEL SCALING**
- **KEYBOARD RATE SCALING**
- **OPERATOR**
- **MOD SENS**

Dadurch wird das Feld mit dem DX-Kopierwerkzeug geöffnet. Es kann auch aus eine, Einblendmenü ausgewählt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen nicht aktiven Bereich der Edit-List-Fensters klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten).

#### HINWEIS

- Das „DX Copy Tool“ steht nur im Edit-List-Fenster zur Verfügung. (Der Menüeintrag ist in grau dargestellt und kann nicht von den Fenstern „DX Simulator“ oder „Edit Panel“ aus aufgerufen werden.)



### Benutzung des Kopierwerkzeugs:

Klicken Sie auf den gewünschten Operator oder EG und ziehen Sie diesen auf den Operator bzw. EG, auf den Sie ihn kopieren möchten. Um zum Beispiel die EG-Einstellungen von Operator 6 auf Operator 2 zu kopieren, klicken Sie auf den EG des Operator 6 und ziehen Sie ihn auf den EG des Operator 2.

Mit Hilfe der obersten Zeile des Feldes („OP COPY“) können Sie alle Parameterwerte eines Operators auf einen anderen kopieren. Mit Hilfe der zweiten Zeile („EG COPY“) können Sie die EG-Werte des Operators kopieren. Das Feld „PITCH EG“ zeigt die an dem Pitch-EG vorgenommenen Änderungen an.

## DX Store

Benutzen Sie das Dialogfenster DX speichern, wenn Sie die gegenwärtig bearbeitete Voice im Benutzer-Voice-Memory abspeichern möchten. Sobald Sie eine oder mehrere Voices auf diese Weise gespeichert haben, können Sie alle 64 Benutzer-Voices **speichern**, indem Sie sie in eine **DX-Cartridge-Datei** schreiben.

### HINWEIS

- „DX Store“ kann nur vom Edit-List-Fenster aus aufgerufen werden. Es kann auch aus einem Einblendmenü ausgewählt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen nicht aktiven Bereich des Edit-List-Fensters klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten).



- 1 **Klicken Sie auf den gewünschten Speicherort für die neu bearbeitete Voice.**
- 2 **Klicken Sie auf „Store“, um die Voice am ausgewählten Ort zu abzuspeichern.**

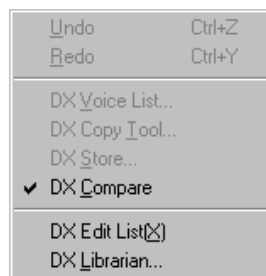
Bedenken Sie, daß Sie damit die Voice am ausgewählten Speicherort löschen und durch die neu bearbeitete Voice ersetzen.

## DX Compare

Mit der Compare-Funktion (Vergleichen) können Sie zwischen dem aktuellen, bearbeiteten Zustand der Voice und dessen unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten. Dadurch können Sie sehr einfach die Änderungen an einem Voice hören und mit dem Originalzustand der Voice vergleichen.

- 1 **Bearbeiten Sie die Voice.**
- 2 **Rufen Sie die Funktion „DX Compare“ auf.**

Diese können Sie aus dem Menü [Edit] oder mit der Tastenkombination [Alt], [E], [C] erreichen. Sie können „Compare“ auch schnell auswählen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen nicht aktiven Bereich des Fensters klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten) und in dem Einblendmenü „DX Compare“ anklicken.



Bei aktiver Vergleichs-Funktion wird im Menü neben „DX Compare“ ein Häkchen angezeigt. Alle Parameterwerte werden in grau angezeigt und können nicht verändert werden. Spielen Sie auf dem angeschlossenen MIDI-Keyboards (oder klicken Sie im „DX Simulator“-Fenster die Tasten an), um die unbearbeitete Original-Voice zu hören.

- 3 **Wählen Sie „DX Compare“ erneut aus, um zur bearbeiteten Version zurückzukehren.**

Sie können beliebig oft zwischen beiden Zuständen hin- und herschalten.

### HINWEIS

- Wenn die Voice nicht verändert wurde, wird der Eintrag „DX Compare“ grau dargestellt und kann nicht ausgewählt werden.
- „DX Compare“ kann nur vom Edit-List-Fenster aus aufgerufen werden. Es gibt jedoch eine identische Vergleichsfunktion im Edit-Panel-Fenster. (Siehe [Compare](#).)

## DX Edit List

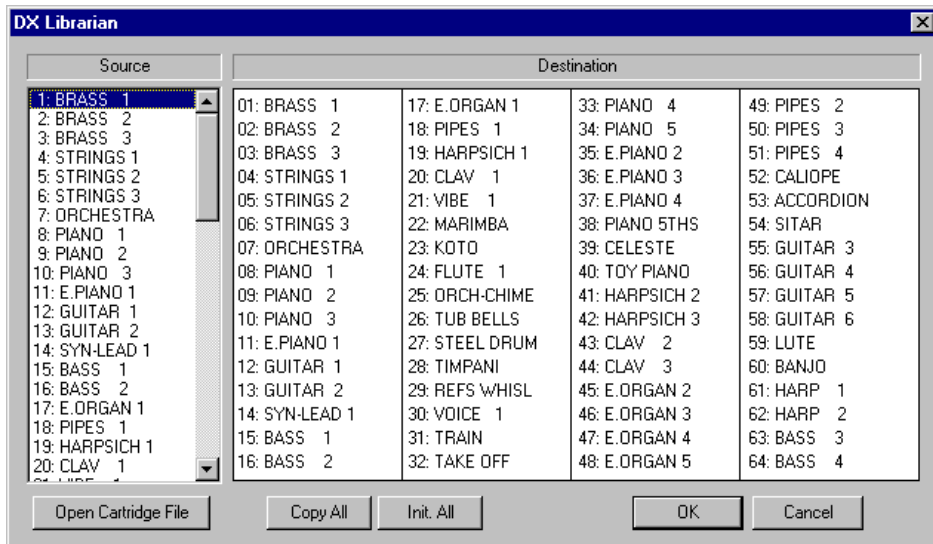
Wenn Sie diesen Eintrag auswählen, rufen Sie das Fenster „Edit List“ auf.

### HINWEIS

- Sie können das Edit-List-Fenster auch von der **Werkzeugleiste** aus aufrufen.

## DX Librarian

Das Dialogfenster „DX Librarian“ ist ein bequemes und einfaches Hilfsmittel zur Verwaltung der Custom-Voices Ihrer DX-Cartridge-Dateien.



Im Feld [Source] sind die in der geöffneten DX-Datei enthaltenen Benutzer-Voices aufgelistet (siehe „Open Cartridge File“ weiter unten). Das Ziel-Feld enthält den Satz Custom-Voices, die gegenwärtig im DX-Simulator geladen sind, und repräsentiert die zu erzeugende neue DX-Cartridge-Datei.

Kopieren Sie die gewünschten Voices von der „Source“ (Quelle) zum „Target“ (Ziel), verlassen Sie die Bibliothek und speichern Sie den neuen Satz von Voices als DX-Cartridge-Datei. Sie können nacheinander verschiedene DX-Cartridge-Dateien öffnen und die gewünschten Voices nach Belieben zu ihrem Ziel kopieren, bevor Sie sie als Datei speichern.



**Kopieren einer Voice vom Source- zum Destination-Feld:**

- 1) Klicken Sie im Source-Feld auf die gewünschte Voice. (Das ist die Voice, die Sie kopieren werden.)
- 2) Ziehen Sie die markierte Voice ins Ziel-Feld und legen Sie sie an der gewünschten Position (Nummer) ab. (Das ist die Position, an die Sie die Voice kopieren werden. Die Voice, die sich zuvor an dieser Position befunden hat, wird gelöscht und durch die neue ersetzt.)
- 3) Verlassen Sie die Bibliothek, indem Sie auf „OK“ klicken.
- 4) [Speichern](#) Sie den neuen Satz von Custom-Voices als eine DX-Cartridge-Datei.

**• Open Cartridge File**

Klicken Sie hier, um eine bestehende DX-Cartridge-Datei auszuwählen und zu öffnen. (Siehe [Open DX Cartridge File](#).) Die Voices der geöffneten DX-Cartridge-Datei werden im Source-Feld angezeigt.

**• Copy All (Alle kopieren)**

Mit einem Mausklick auf diese Schaltfläche kopieren Sie alle im Source-Feld aufgelisteten Voices ins Destination-Feld. (Dies entspricht [Open DX Cartridge File](#).)

**HINWEIS**

- **Damit löschen Sie alle früheren Voices im Ziel-Feld und ersetzen sie mit den Quelle-Voices.**

**• Init. All**

Wenn Sie auf diesen Button klicken, werden alle Ziel-Voices auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt (initialisiert). (Siehe [Voice-Standardeinstellungen](#).)

**HINWEIS**

- **Sie löschen damit alle früheren Voices im Ziel-Feld und ersetzen sie mit den gleichen Voices in deren Standardeinstellungen.**

**• OK**

Klicken Sie hierauf, um alle im Bibliothek-Fenster vorgenommenen Änderungen auszuführen und das Fenster zu verlassen.

**• Cancel**

Klicken Sie hierauf, wenn Sie das Bibliothek-Fenster verlassen möchten, ohne die Änderungen auszuführen.

Wenn der DX-Simulator aktiviert und ausgewählt ist, werden im Menü [Setup] folgende Funktionen angezeigt:

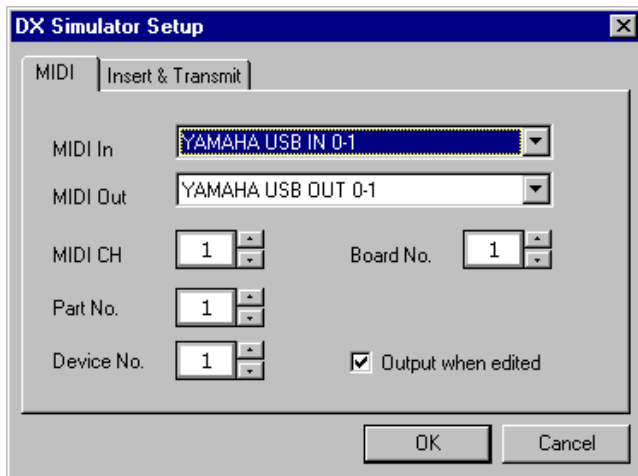
- **DX Simulator Setup**
  - MIDI Tab
  - Insert & Transmit Tab
- **Insert DX Bulk Dump Data** (DX-Blockdaten einfügen, nur Plug-In Editor)
- **Extract DX Bulk Dump Data** (DX-Blockdaten extrahieren, nur Plug-In Editor)
- **Transmit DX Bulk Dump Data**
- **Receive DX Bulk Dump Data**
- **Transmit XG System On (XG-System einschalten):**

## DX Simulator Setup

### HINWEIS

- Sie können [DX Simulator Setup] auch auf der [Werkzeugleiste](#) auswählen.
- **OK**  
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle Einstellungen der Registerkarte MIDI und Insert & Transmit zu übernehmen.
- **Cancel**  
Klicken Sie hier, um das DX-Simulator-Dialogfeld zu verlassen, ohne die Einstellungen der Reiter „MIDI“ und „Insert & Transmit“ zu ändern.

## Registerkarte MIDI



- **MIDI IN**

**Einstellungen: Gerät, In-Port-Nummer**

Hier wird festgelegt, welches MIDI-Ausgabegerät (Device, gemeint ist das MIDI-Interface) und welcher Port für die Übertragung von DX-Simulator-Daten benutzt wird.

- **MIDI OUT**

**Einstellungen: Gerät, Out-Port-Nummer**

Hier wird festgelegt, welches MIDI-Ausgabegerät (Device, gemeint ist das MIDI-Interface) und welcher Port für die Übertragung von DX-Simulator-Daten benutzt wird. Es stehen vier Devices/Ports zur Verfügung, die in den Parametern der Systemsteuerung (Einstellungen → Systemeinstellung...) angegeben werden. (Einzelheiten zu den Systemeinstellungen können Sie im Benutzerhandbuch der Host-Anwendung nachschlagen.)

- **MIDI Channel**

**Wertebereich: 1 ... 16**

Hier können Sie einstellen, welcher MIDI-Kanal zum Senden von DX-Simulator-Daten verwendet wird. Diese Einstellung muß mit dem Empfangskanal des empfangenden Geräts übereinstimmen.

- **Part Number**

**Wertebereich: 1 ... 16**

Hier können Sie einstellen, welchen Part Sie für die DX-Voice benutzen möchten.

- **Device Number**

**Wertebereich: 1 ... 16**

Hier wird festgelegt, an welchen Tongenerator der DX-Simulator die Daten sendet. Diese Nummer sollte mit der Gerätenummer des Klangerzeugers übereinstimmen, in dem die PLG150-DX-Platine installiert ist. Wenn Sie über ein MIDI-Setup mit mehreren Klangerzeugern verfügen und jedem der Klangerzeuger eine andere Geräte-Nummer zugewiesen ist, können Sie mit diesem Parameter auswählen, an welchen der Klangerzeuger der DX-Simulator Daten senden soll. Falls Sie nur einen Klangerzeuger verwenden, sollte hier „1“ eingestellt werden.

- **Board Number**

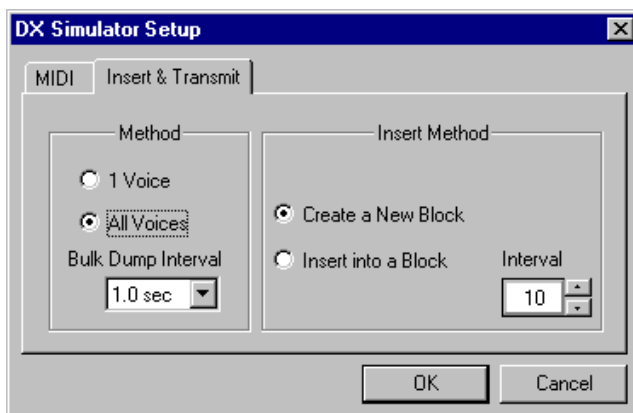
**Wertebereich: 1 ... 8**

Dieser Parameter legt fest, zu welcher Klangerzeugerkarte (oder Platine) der DX-Simulator Daten senden wird. Wenn Sie über ein MIDI-Setup mit mehreren Klangerzeugern verfügen und jedem der Klangerzeuger eine andere Geräte-Nummer zugewiesen ist, können Sie mit diesem Parameter auswählen, an welchen der Klangerzeuger der DX-Simulator Daten senden soll. Verwenden Sie nur einen Klangerzeuger, so wird dieser Parameter automatisch auf „1“ gesetzt.

- **Output when edited (Änderungen sofort senden)**

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen, die Sie mit dem DX-Simulator vornehmen, sofort und automatisch an die PLG150-DX gesendet. Auf diese Weise können Sie sich sofort anhören, wie sich Ihre Bearbeitung auswirkt.

## Reiter Insert & Transmit



Dieser Reiter betrifft verschiedene Einstellungen bezüglich der Art, wie DX-Daten in die Sequenzen der Host-Anwendung eingefügt (mit der Funktion [Insert DX Bulk Dump Data](#)) bzw. zur PLG150-DX übertragen werden (mit der Funktion [Transmit DX Bulk Dump Data](#)).

### • Method

#### **1 Voice**

Mit dieser Auswahl bewirken Sie, daß nur Daten für eine einzige Voice empfangen werden.

#### **HINWEIS**

- Seien Sie vorsichtig, wenn Sie „1 Voice“ verwenden. Wenn Sie „1 Voice“ (nur die bearbeiteten Daten) ausgewählt haben und dann die Voice am PLG150-DX umschalten, können Sie u. U. nicht zur bearbeiteten Voice zurückkehren. Benutzen Sie [Transmit DX Bulk Dump Data](#), um die gewünschten Daten zur PLG150-DX zu senden.

#### **All Voices**

In dieser Einstellung werden die Daten für 64 Custom-Voices empfangen oder gesendet.

#### **Bulk Dump Interval**

Dies bestimmt die Zeit, (in Sekunden), die zwischen jedem gesendeten oder empfangenen „Datenpaket“ voneinander trennen soll. Wenn der Tongenerator oder die Soundkarte sich an den ankommenden MIDI-Daten „verschlucken“ sollte, oder wenn die Funktion nicht korrekt arbeitet, versuchen Sie, „Interval“ auf einen höheren Wert einzustellen.

### • Insert Method (Einfügemethode, nur Plug-In Editor)

#### **Create a new Block (Neuen Block anlegen)**

Wenn dies ausgewählt wird, wird ein neuer Block (mit den eingefügten DX-Blockdaten) in einer Spur der Host-Anwendung erzeugt.

#### **Insert into a Block (In Block einfügen)**

Wenn dies ausgewählt wird, werden die eingefügten DX-Blockdaten in einen bestehenden Block der Host-Anwendung eingefügt.

#### **Interval**

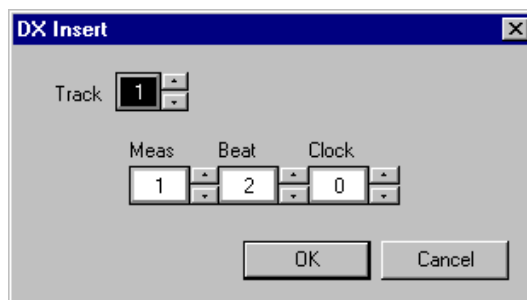
Dieser Parameter bestimmt die Zeit (in Clock-Einheiten) zwischen zwei aufeinanderfolgenden Einfügungen. Wenn der Klangerzeuger oder die Karte sich an den einlaufenden Daten „verschluckt“ oder falls die Host-Anwendung Schwierigkeiten hat, alle Daten korrekt zu senden, oder wenn die DX-Voice sich nicht erwartungsgemäß zu ändern scheint, stellen Sie für das Intervall eine höhere Zahl ein.

## Insert DX Bulk Dump Data

### HINWEIS

- Die folgenden Informationen gelten nur für den Plug-In Editor.

Mit dieser Funktion fügen Sie die bearbeiteten DX-Voice-Daten in eine Songspur der Host-Anwendung ein. (Dies wird auch von den Einstellungen im [DX Simulator Setup](#) beeinflusst.) Durch Einfügen geeigneter Daten an geeigneten Stellen in einem Song können Sie die DX-Voices nach Bedarf automatisch umschalten lassen.



### HINWEIS

- Sie können „Insert DX Bulk Dump Data“ auch auf der [Werkzeugleiste](#) auswählen.

### • Spur

Hier stellen Sie ein, auf welcher Spur die DX-Parametereinstellungen eingefügt werden.

### HINWEIS

- Hier können nur Spuren ausgewählt werden, die auf den Typ „MIDI“ eingestellt wurden.

### • Measure / Beat / Clock

Hier bestimmen Sie die genaue Position auf der Spur, wo Sie die DX-Voice-Daten einfügen möchten. Sie können Takt, Schlag und Clock-Impuls auswählen. Achten Sie darauf, diese Daten am Anfang des Songs vor allen Notendaten einzugeben.

### • OK

Klicken Sie hier, um die ausgewählten DX-Voice-Daten an den gewünschten Ort zu kopieren.

### • Cancel

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.

## Extract DX Bulk Dump Data

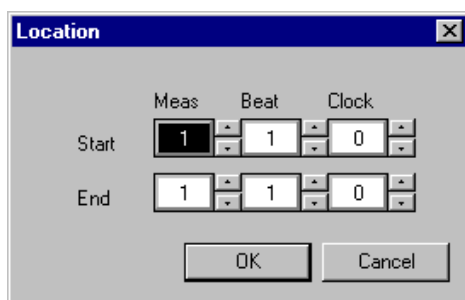
### HINWEIS

- Die folgenden Informationen gelten nur für den Plug-In Editor.

Dies wird benutzt, um die DX-Voice-Daten aus den Sequenzdaten einer Host-Anwendung zum DX Simulator zu übertragen. Geben Sie den Bereich (Start- und Endpunkte) an, aus dem Sie die Einstellungen importieren möchten. Alle gegenwärtigen Voice-Daten werden durch die extrahierten Daten ersetzt. Diese Funktion hat keine Wirkung, wenn sich im angegebenen Bereich keine DX-Voice-Daten befinden.

### HINWEIS

- Sie können „Extract DX Bulk Dump Data“ auch auf der [Werkzeugleiste](#) auswählen.



- **Start**

#### Measure / Beat / Clock

Hier wählen Sie den Anfangspunkt auf der Spur aus, von dem aus Sie DX-Parameter importieren möchten. Sie können Takt, Schlag und Clock-Impuls auswählen.

- **Ending**

#### Measure / Beat / Clock

Hier wählen Sie den Endpunkt auf der Spur aus, von der Sie DX-Parameter importieren möchten. Sie können Takt, Schlag und Clock-Impuls auswählen.

- **OK**

Klicken Sie hier, um die Daten des angegebenen Bereichs zu extrahieren.

- **Cancel**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.

## Transmit DX Bulk Dump Data

Hiermit senden Sie Voicedaten des DX-Simulators direkt als MIDI-Datenblöcke an die PLG150-DX. Um diesen Vorgang auszuführen, klicken Sie den entsprechenden Menü-Eintrag einfach an.

**HINWEIS**

- Sie können „Transmit DX Bulk Dump Data“ auch auf der [Werkzeugleiste](#) auswählen.

## Receive DX Bulk Dump Data

Hiermit werden die DX-Voicedaten von einem DX oder DX/DXII importiert. Alle gegenwärtigen Einstellungen werden durch die empfangenen Daten ersetzt.



- **Receive Method**

- **1 Voice**

- Mit dieser Auswahl bewirken Sie, daß nur Daten für eine einzige Voice empfangen werden. Die Daten werden in den Edit-Buffer geladen (temporäre Speicherung).

- **HINWEIS**

- Vergessen Sie nach dieser Operation nicht, die empfangene Voice zu speichern. Sonst gehen die Daten verloren, sobald Sie eine andere Voice auswählen.

- **All Voices**

- In dieser Einstellung werden die Daten für 32 Custom-Voices empfangen. Wählen Sie die gewünschte Speicherbank für die Voices (1–32 oder 33–64) aus dem Listenfeld rechts aus.

- **Receive DX Bulk Dump**

- **Start**

- Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um mit dem Datenempfang zu beginnen. Der Fortschrittsbalken zeigt an, welcher Anteil der Daten schon empfangen wurde. Wenn der Balken ganz ausgefüllt ist, ist der Datenempfang beendet.

- **OK**

- Klicken Sie hierauf, um den Dialog zu verlassen, nachdem alle Daten empfangen wurden.



## Transmit XG System On

Dieser Befehl dient der direkten Übertragung eines XG-System-On-Befehls an den Klangerzeuger/ die Soundkarte. Hiermit werden alle XG-Einstellungen initialisiert. Um diesen Vorgang auszuführen, klicken Sie den entsprechenden Menü-Eintrag einfach an.

### **HINWEIS**

- Dieses Verfahren initialisiert alle XG-Parameter (System- und Part-Parameter) und AN-Native-Part-Parameter. Auch die XG-Parameter auf einem XG-Plug-in-System als „Muttergerät“ werden initialisiert. Auf einem Modular-Synthesis-Plug-in-System (MSPS) als „Muttergerät“ werden die Parameter hingegen nicht initialisiert.

# Anhang

## Voreinstellungen der „Initial Voice“

The screenshot shows the 'Edit List' window in DX Simulator. The 'INIT VOICE' configuration is as follows:

- ALGORITHM:** 1
- VOICE NAME:** INIT VOICE
- UNISON:** switch OFF, detuna 0
- RANDOM PITCH:** 0
- POLY MONO:** Poly
- PITCH BEND:** range 2, etap 0
- PORTAMENTO:** mode Sus-Key P Retain, step 0, time 0
- LFO:** wave form TRI, speed 35, delay 0, PMD 0, AMD 0, sync DN, mode singl
- PITCH ENVELOPE GENERATOR:**

rate				level				range		ra	velo switch	KEY TRANS POSE
R1	R2	R3	R4	L1	L2	L3	L4					
99	99	99	99	50	50	50	50	8va	0	0	OFF	C3
- FEEDBACK:** 0

The bottom section of the window contains several tables:

OP No.	mode / sync mode	frequency			rate				level				break point	curve		depth		KEY BOARD RATE SCALING	OPERATOR		MOD SENS	
		coarse	fine	detuna	R1	R2	R3	R4	L1	L2	L3	L4		L	R	L	R		output level	velo sens	pitch	amp
1	Ratio	1.00	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0	99	0	0	0
2	Ratio	1.00	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0	0	0	0	0
3	Ratio	1.00	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0	0	0	0	0
4	Ratio	1.00	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0	0	0	0	0
5	Ratio	1.00	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0	0	0	0	0
6	Ratio	1.00	0	99	99	99	99	99	99	99	99	0	A-1	-LIN	-LIN	0	0	0	0	0	0	0

# Algorithmusliste

