

Die Synthesizereffekte ermöglichen eine Steuerung von Nachhall (Reverberation), Chor (Chorus) und Variation auf einem XG-Synthesizer. Die Sondius-XG-Option wird nur unterstützt, wenn Virtual Acoustic Module installiert sind.

- o Sondius-XG (<http://www.sondius-xg.com>) ist ein gemeinsames Warenzeichen der Stanford Universität in den USA und der Yamaha Corporation.
- o XG ist ein Warenzeichen der Yamaha Corporation.

Reverberation fügt dem akustischen Signal einen Nachhall hinzu und erzeugt eine Klangatmosphäre wie in einem Konzertsaal.

Die Chorus-Funktion bereitet das Musiksinal mit einem Choreffekt auf.

Variation ermöglicht das Hinzufügen verschiedener Sound-Effekte des XG-Formats wie Verzerrung, Entzerrung und Tonhöhenänderung. Mit Variation können auch die Effekte Reverberation und Chorus eingestellt werden.

Sondius-XG erzeugt das akustische Ausgangssignal durch virtuelle Simulation des tatsächlichen akustischen Instrumentes. Da Sondius-XG den Klang nicht akustisch mit Hilfe von Wavetable-Sound-Generatoren aufbereitet, entsteht ein realistischer Klang wie in einem Konzertsaal. DS-XG unterstützt eine einfache virtuelle akustische Signalquelle, indem es die virtuellen akustische Tonsignale mit MIDI-Daten kombiniert. Sondius-XG läuft nur auf PCs mit einem Pentium II, 233 MHz oder höher.

- o Sondius-XG (<http://www.sondius-xg.com>) ist ein gemeinsames Warenzeichen der Stanford Universität in den USA und der Yamaha Corporation.
- o XG ist ein Warenzeichen der Yamaha Corporation.

Reverberation liefert einen Klang wie in einem Konzertsaal.

MIC Echo bereitet das Mikrofoneingangssignal mit einem Echoeffekt auf und kann die Einstellungen des momentanen Mic Echo ändern. Beachten Sie, dass während des Mic Echo-Betriebs kein Aufnehmen möglich ist. Erst bei ausgeschaltetem Mic Echo ist ein Aufnehmen möglich. Zum Einstellen der MIC-Lautstärke verwenden Sie die normale Windows-Lautstärkeneinstellfunktion.

Bei Wahl dieser Option wird der Mic Echo-Klangeffekt für den Mikrofoneingang aktiviert. (Bei erneutem Hochstarten von Windows wird die Funktion deaktiviert.)

Mit der Delay Time-Funktion wird der Wiederholzyklus des Mic Echo-Effektes eingestellt. Zum Verlängern des Zyklus schieben Sie den Schieber nach rechts.

Mit der Feedback Gain-Funktion wird die Periodendauer des Mic Echo-Effektes eingestellt. Zum Verlängern der Periodendauer schieben Sie den Schieber nach rechts.

DS-XG unterstützt DOS-Applikationen in der Windows DOS-BOX. Die für DOS-Applikationen erforderlichen Einstellungen werden hier gezeigt, die Einstellungen können jedoch nicht geändert werden.

Mit dieser Option kann gewählt werden, ob der MIDI-Port oder der interne Synthesizer die MIDI-Daten, die der MPU401 von der DOS-Applikation empfängt, ausgibt.

Wenn diese Option gewählt wird, werden die MIDI-Daten, die der MPU401 von der DOS-Applikation empfängt, über den DS-XG MIDI-Port zum externen MIDI-Port ausgegeben.

Hierdurch werden die MIDI-Daten, die der MPU401 von der DOS-Applikation empfängt, zum internen SG-Synthesizer des DS-XG ausgegeben. Durch diese Funktion kann der DS-XG über den XG-Synthesizer in der Windows DOS-BOX akustische Klänge generieren.

DS-XG unterstützt den 3D-Position-Stereo-Audio-Modus auf der Basis der von den Central Research Laboratories Limited in England entwickelten "Sensaura"-Technologie. Bei aktiviertem 3D-Sound-Modus wird der über die Stereolautsprecher oder Stereokopfhörer ausgegebene Klang aus allen Richtungen (über 360 Grad) wahrgenommen. Normalerweise bestimmt die DirectSound 3D-Applikation, ob der Ton über Lautsprecher oder Kopfhörer ausgegeben wird. Falls die 3D-Applikation die Tonausgabe nicht steuert, übernimmt der DS-XG die Entscheidung über die 3D-Tonausgabe.

- o Sensaura ist ein Warenzeichen der Central Research Laboratories Limited.

Hierdurch wird die Modus-Änderungsroutine im DirectSound 3D-Modus ignoriert und eine Ausgabe an den optimalen Ausgang für den Kopfhörer erzwungen.

Hierdurch wird die Modus-Änderungsroutine im DirectSound 3D-Modus ignoriert und eine Ausgabe an den optimalen Ausgang für die Stereolautsprecher erzwungen.

Hierdurch wird die Modus-Änderungsroutine in der DirectSound 3D-Applikation ausgeführt.

Hierdurch wird der 4-Kanal-Lautsprecherausgang freigegeben. Aktivieren Sie diese Option, bevor Sie die DirectSound-Applikation starten. Die Option wird nur dann unterstützt, wenn die 4-Kanal-Ausgabe-Option des Analogausgangs in der Output-Registerkarte gewählt ist.

Wenn ein Kopfhörer gewählt ist, wird die Modus-Änderungsroutine von DirectSound 3D ignoriert und eine Änderung vom 3D-Modus zum optimalen Ausgang für den Kopfhörer erzwungen. Bei Wahl von Lautsprechern wird die Modus-Änderungsroutine von DirectSound 3D ignoriert und eine Änderung vom 3D-Modus zum optimalen Ausgang für die Lautsprecher erzwungen. Wenn Application gewählt ist, wird der Modus-Änderungsroutine in der DirectSound 3D-Applikation ausgeführt.

- o Sensaura ist ein Warenzeichen der Central Research Laboratories Limited.

Wenn ein Kopfhörer gewählt ist, wird die Modus-Änderungsroutine von DirectSound 3D ignoriert und eine Änderung vom 3D-Modus zum optimalen Ausgang für den Kopfhörer erzwungen. Wenn Lautsprecher gewählt sind, wird die Modus-Änderungsroutine von DirectSound 3D ignoriert und eine Änderung vom 3D-Modus zum optimalen Ausgang für die Lautsprecher erzwungen. Wenn Application gewählt ist, wird der Modus-Änderungsroutine in der DirectSound 3D-Applikation ausgeführt. Die 4-Kanal-Lautsprecher-Option steht nur dann zur Auswahl bereit, wenn 4-Kanal-Ausgabe für den Analogausgang in der Output-Registerkarte gewählt wurde. Es erfolgt eine 4-Kanal-Lautsprecher-Ausgabe, wenn die Option 4-Kanal-Lautsprecher gewählt ist. Diese Option muss vor dem Starten der Applikationen eingestellt werden.

- o Sensaura ist ein Warenzeichen der Central Research Laboratories Limited.

Wählen Sie für die Verarbeitung des DirectSound-Ausgangs zwischen Software und Hardware. Wenn für die Verarbeitung des DirectSound-Ausgangs der H/W-Accelerator gewählt ist, wird die CPU-Nutzung minimiert. Es kann jedoch zu Fehlfunktionen des Hardware-Accelerators und der DirectSound-Applikation kommen. Um Probleme zu vermeiden, klicken Sie in einem solchen Fall auf die Option. Im Gegensatz hierzu vergrößert sich die Belastung der CPU, wenn für die DirectSound-Ausgangsverarbeitung die Software gewählt wird. Der Vorteil dieses Verfahrens besteht jedoch darin, dass Fehlfunktionen wie sie bei der Kombination des Hardware-Accelerators und der DirectSound-Applikation entstehen, vermieden werden. Während die DirectSound-Applikation läuft, «MDUL» darf nicht «MDNM» auf die Wahlbox geklickt werden.

Wählen Sie für die Verarbeitung des DirectSound-Ausgangs zwischen Software und Hardware. Wenn für die Verarbeitung des DirectSound-Ausgangs der H/W-Accelerator gewählt ist, wird die CPU-Nutzung minimiert. Es kann jedoch zu Fehlfunktionen des Hardware-Accelerators und der DirectSound-Applikation kommen. Um Probleme zu vermeiden, klicken Sie in einem solchen Fall auf die Option. Im Gegensatz hierzu vergrößert sich die Belastung der CPU, wenn für die DirectSound-Ausgangsverarbeitung die Software gewählt wird. Der Vorteil dieses Verfahrens besteht jedoch darin, dass Fehlfunktionen wie sie bei der Kombination des Hardware-Accelerators und der DirectSound-Applikation entstehen, vermieden werden. Während die DirectSound-Applikation läuft, «MDUL» darf nicht «MDNM» auf die Wahlbox geklickt werden.

Wählen Sie für die Verarbeitung des DirectSound-Ausgangs zwischen Software und Hardware. Wenn für die Verarbeitung des DirectSound-Ausgangs der H/W-Accelerator gewählt ist, wird die CPU-Nutzung minimiert. Es kann jedoch zu Fehlfunktionen des Hardware-Accelerators und der DirectSound-Applikation kommen. Um Probleme zu vermeiden, klicken Sie in einem solchen Fall auf die Option. Im Gegensatz hierzu vergrößert sich die Belastung der CPU, wenn für die DirectSound-Ausgangsverarbeitung die Software gewählt wird. Der Vorteil dieses Verfahrens besteht jedoch darin, dass Fehlfunktionen wie sie bei der Kombination des Hardware-Accelerators und der DirectSound-Applikation entstehen, vermieden werden. Während die DirectSound-Applikation läuft, «MDUL» darf nicht «MDNM» auf die Wahlbox geklickt werden.

Wenn das DirectSound-Spiel "NHL97" läuft, kann es zu Störungen kommen. Beachten Sie dies, und aktivieren Sie die Option nur, wenn Sie das Spiel NHL97 benutzen.

Hierdurch wird der H/W-Accelerator aktiviert.

Durch Wahl dieser Option wird der H/W-Accelerator deaktiviert und die Einstellungen der DirectSound-Applikation werden ausgeführt.

Der 3D H/W-Accelerator wird deaktiviert.

Der DS-XG kann so konfiguriert werden, dass er einen Digitalausgang unterstützt. Die Digitalausgänge PCM Output, Dolby Digital Output und Direct Digital Output des Digitaleingangs nach IEC958 werden unterstützt. Die PCM-Daten von Wave und MIDI werden über den PCM-Ausgang ausgegeben. Der Dolby Digital-Elementarstrom des Soft-DVD-Spielers wird über den Dolby Digital-Ausgang ausgegeben. Die Signale der Digitaleingänge nach IEC958 werden direkt über den Digitalausgang ausgegeben. Die Option muss vor dem Starten der Applikation eingestellt werden. Da der Pegel des Digitalausgangs fest ist und nicht von der Windows-Standardpegeleinstellung abhängt, muss er am externen Verstärker eingestellt werden.

Die Digitalausgänge werden deaktiviert. Der akustische Klang wird über die analogen Signalstifte ausgegeben.

Nur die Digitalquellen der Wave- und MIDI-Daten werden ausgegeben. Die externen Eingangssignale wie Mikrofon und Line werden nicht ausgegeben. Wenn jedoch zwei Audio-Codecs am System angeschlossen sind, kann je nach dem angeschlossenen CODEC das Tonsignal über den Analogausgang ausgegeben werden. Bei Verwendung von Mic Echo wird nur das Echosignal ausgegeben. Die Analogausgänge geben alle Tonsignale aus.

Hierdurch werden alle Tonsignale über den Digitalausgang ausgegeben. Die Analogausgänge sind stummgeschaltet. Außerdem können während der Aufnahme und bei der Verwendung von Mic Echo die externen Mic- und Line-Eingangssignale nicht ausgegeben werden. Wenn jedoch zwei Audio-Codecs am System angeschlossen sind, kann je nach dem angeschlossenen CODEC das Tonsignal über den Analogausgang ausgegeben werden.

Hierdurch werden die digitalen Eingangssignale direkt ausgegeben. Wenn diese Option gewählt ist, werden die Digitalausgänge der anderen Tonquellen deaktiviert.

Der Elementarstrom-Ausgang von Dolby Digital wird aktiviert. Wenn diese Option gewählt wird, arbeitet nur der Dolby Digital-Ausgang.

Präferenz des Dolby Digital-Ausgangs.

Die Elementarstromdaten von Dolby Digital besitzen bei der Ausgabe Priorität.

Außer einer 2-Kanal-Lautsprecherabgabe unterstützt der DS-XG alternativ auch eine 4-Kanal-Lautsprecherabgabe, wenn eine solche im System vorgesehen ist. Vor dem Starten der Applikation muss die Anzahl der Ausgangskanäle eingestellt werden. Wenn sowohl ein 4-Kanal-Ausgang als auch Dolby Digital gewählt ist, werden die Rücklautsprecher stummgeschaltet.

Hierdurch wird der 2-Kanal-Lautsprechermodus aktiviert.

Hierdurch wird der 4-Kanal-Lautsprecherausgabemodus aktiviert.

Aus den Stereo- und Monoquellen von Wave, MIDI und DirectSound können 4-Kanal-Tonsignale für die Ausgabe an 4 Lautsprecher simuliert werden.

Mit dieser Option wird das Ausgabeziel voreingestellt, wenn das System eine Docking-Station unterstützt.

Hierdurch wird die Tonausgabe vom Haupt-Computer (Note PC) aktiviert.

Hierdurch wird die Tonausgabe der Docking-Station aktiviert.

Hierdurch wird die Tonausgabe sowohl des Haupt-Computers als auch der Docking-Station aktiviert.

Bei einer Abtastrate von 44,1 kHz verbessert die WaveOut-Funktion mit Hilfe einer Software-SRC den Gesamtklirrgrad (THD), sodass eine höhere Klangqualität erhalten wird.

Bei aktiviertem HiFi-Modus steht die Software-SRC-Funktion zur Verfügung.

Zurücksetzen der DS-XG-Konfiguration in den Ausgangszustand.

DS-XG-Treiber-Versionsnummer

Wenn das System digitale Eingangsdaten nach IEC958 unterstützt, können Sie mit dieser Option den Kanalstatus und den Aufnahmestatus der digitalen Eingangsdaten anzeigen.

Hierdurch wird die Abtastrate der digitalen Eingangsdaten angezeigt.

Hierdurch wird die Abtastrate der digitalen Eingangsdaten angezeigt.

Hierdurch wird das Datenformat der digitalen Eingangsdaten angezeigt.

Hierdurch wird das Datenformat der digitalen Eingangsdaten angezeigt.

Wenn eine Copyright-Information vorhanden ist, wird je nach dem verwendeten System beim Kopieren von Daten ein Stummsignal erhalten.

Wenn eine Copyright-Information vorhanden ist, wird je nach dem verwendeten System beim Kopieren von Daten ein Stummsignal erhalten.

Hierdurch wird der Aufnahmestatus der digitalen Eingangsdaten angezeigt. Bei der Direktaufnahme werden die digitalen Eingangsdaten unmittelbar, d.h. ohne Umwandlung der Abtastrate, aufgezeichnet.

Hierdurch wird der Aufnahmestatus der digitalen Eingangsdaten angezeigt. Bei der Direktaufnahme werden die digitalen Eingangsdaten unmittelbar, d.h. ohne Umwandlung der Abtastrate, aufgezeichnet.

Wenn das System einen ZV-Port unterstützt, wird hierdurch der Eingangsstatus des ZV-Portes angezeigt.

Hierdurch wird die Abtastrate der ZV-Port-Daten angezeigt.

Hierdurch wird die Abtastrate der ZV-Port-Daten angezeigt.





