

Med hjälp av synthesizereffekterna är det möjligt att styra effekterna för efterklang, körsång och variation på en XG-synthesizer. Alternativet Sondius-XG stöds endast så länge virtuella akustiska enheter är installerade.

\* Sondius-XG (<http://www.sondius-xg.com>) är ett varumärke som hålls gemensamt av Stanford-universitetet i USA och YAMAHA corporation.

\* XG är ett varumärke tillhörande Yamaha Corporation.

Efterklang lägger till en genljudande effekt till det akustiska ljudet och förser det återkastade ljudet med konserthallsatmosfär.

Körsång förser det musikaliska ljudet med en köreffekt.

Variation kan användas till att lägga till olika ljudeffekter definierade av XG-format, såsom distorsion, ekvalisering och ändrad tonhöj, i ljudet. Efterklang och körsång kan också justeras med hjälp av Variation.

Sondius-XG producerar utmatningar av akustiskt ljud genom att köra en virtuell simulering av den egentliga verkan hos ett akustiskt instrument. Eftersom Sondius-XG inte använder sig av de behandlade akustiska ljudinspelningar som genereras av ljudgeneratoren Wavetable, så kan ljudet återges lika naturtroget som vid framförandet i en konserthall. DS-XG stöder en enkel virtuell akustisk ljudkälla genom att kombinera de virtuella akustiska ljudsignalerna med MIDI-data. Sondius-XG kan bara köras på datorer med en Pentium II-processor med en frekvens på minst 233 MHz.

\* Sondius-XG (<http://www.sondius-xg.com>) är ett varumärke som hålls gemensamt av Stanford-universitetet i USA och YAMAHA corporation.

\* XG är ett varumärke tillhörande Yamaha Corporation.

Efterklang gör att ljudet låter som om det återges i en konserthall.par

Mikrofoneko lägger till en ekoeffekt till mikrofoningången och kan användas till att ändra inställningarna för nuvarande mikrofoneko. Observera att inspelning inte kan genomföras så länge Mikrofoneko används. Mikrofoneko måste alltså stängas av före en inspelning. Reglering av mikrofonvolymen är möjlig genom att Gå till den normala volymkontrollen i Windows och justera nivån för mikrofoningången.

När detta alternativ är valt kan eoeffekten för mikrofonljud användas för ljud som matas in via mikrofoningången.  
(Mikrofoneko kopplas ur när Windows återstartas.)



Födröjningstid används till att välja en omloppstid för mikrofonekots upprepning. Skjut reglaget åt höger för att förlänga omloppstiden.

Återkopplingsvinst möjliggör inställning av mikrofonekots varaktighetsperiod. Skjut reglaget åt höger för att förlänga varaktighetsperioden.

DS-XG stöder DOS-tillämpningar för körning med Windows DOS-BOX. Inställningarna för körning av DOS-tillämpningar visas här, men kan inte ändras.

I detta alternativ är det möjligt att välja antingen den externa MIDI-porten eller den interna XG-synthesizern till att mata ut det MIDI-data som MPU401 mottar från en DOS-tillämpning.

När detta alternativ är valt kommer det MIDI-data som MPU401 mottar från en DOS-tillämpning att matas ut till den externa MIDI-porten via DS-XG:s MIDI-port.

Detta kommer att mata ut det MIDI-data som MPU401 mottar från en DOS-tillämpning till DS-XG:s interna XG-synthesizer. När detta används kan DS-XG generera akustiska ljud via XG-synthesizern i Windows DOS-BOX.

DS-XG stöder ljudläget för 3D-positionsstereo baserat på den s.k. Sensaura-tekniken utvecklad av Central Research Laboratories Limited i England. När läget för 3D-ljud är aktivt kan ljud upplevas från alla positioner från 360 grader via stereohögtalare eller hörlurar. 3D-tillämpningen DirectSound definierar i allmänhet om utmatningen bör ledas till stereohögtalarna eller till hörlurar. Om 3D-tillämpningen inte bestämmer vart ljudutmatningen ska ledas tar DS-XG över beslutet att tvinga utmatningen av 3D-ljudet.

\* Sensaura är ett varumärke tillhörande Central Research Laboratories Limited.

Detta kommer att bortse från rutinen för lägesväxling i 3D-läget DirectSound och tvinga att växla till den optimala utmatningen för hörlurarna.



Detta kommer att bortse från rutinen för lägesväxling i 3D-läget DirectSound och tvinga att växla till den optimala utmatningen för stereohögtalarna.

Detta kommer att göra det möjligt att följa rutinen för lägesväxling i tillämpningen DirectSound3D.

Detta kommer att möjliggöra 4-kanalig högtalarutmatning. Markera detta alternativ innan tillämpningen DirectSound startas. Detta alternativ stöds endast när alternativet 4-kanalig utmatning för Analog utmatning i fliken Utmatning är valt.

När Hörlurar är valt kommer det att bortse från rutinen för lägesväxling i DirectSound3D och tvinga att växla från 3D-läget till den optimala utmatningen för hörlurar. När Högtalare är valt kommer det att bortse från rutinen för lägesväxling i DirectSound3D och tvinga att växla från 3D-läget till den optimala utmatningen för högtalare. När Tillämpning är valt kommer det att göra det möjligt att följa rutinen för lägesväxling i tillämpningen DirectSound3D.

\* Sensaura är ett varumärke tillhörande Central Research Laboratories Limited.

När Hörlurar är valt kommer det att bortse från rutinen för lägesväxling i DirectSound3D och tvinga att växla från 3D-läget till den optimala utmatningen för hörlurar. När Högtalare är valt kommer det att bortse från rutinen för lägesväxling i DirectSound3D och tvinga att växla från 3D-läget till den optimala utmatningen för högtalare. När Tillämpning är valt kommer det att göra det möjligt att följa rutinen för lägesväxling i tillämpningen DirectSound3D. Alternativet för 4-kanaliga högtalare kan endast väljas när 4-kanalig utmatning är vald för den analoga utmatningen i filen Utmatning. 4-kanalig högtalarutmatning exekveras när alternativet 4-kanaliga högtalare är valt. Alternativet bör ställas in innan tillämpningen startas.

\* Sensaura är ett varumärke tillhörande Central Research Laboratories Limited.

Välj antingen mjukvara eller hårdvara för hantering av DirectSound-utmatning. När H/W-accelerator är valt för hantering av DirectSound-utmatningen minimeras användningen av centralprocessorn. Det kan emellertid leda till att hårdvaruacceleratorn och tillämpningen DirectSound fungerar felaktigt. Klicka i så fall på alternativet för att undvika problemet. Jämfört med hårdvaruval ökar belastningen av centralprocessorn vid val av mjukvara för behandling av DirectSound-utmatning, men å andra sidan kan den felfunktion som orsakas av kombinationen av hårdvaruacceleration och DirectSound-tillämpningen undvikas. Klicka INTE i markeringsrutan medan tillämpningen DirectSound håller på att köras.

Välj antingen mjukvara eller hårdvara för hantering av DirectSound-utmatning. När H/W-accelerator är valt för hantering av DirectSound-utmatningen minimeras användningen av centralprocessorn. Det kan emellertid leda till att hårdvaruacceleratorn och tillämpningen DirectSound fungerar felaktigt. Klicka i så fall på alternativet för att undvika problemet. Jämfört med hårdvaruval ökar belastningen av centralprocessorn vid val av mjukvara för behandling av DirectSound-utmatning, men å andra sidan kan den felfunktion som orsakas av kombinationen av hårdvaruacceleration och DirectSound-tillämpningen undvikas. Klicka INTE i markeringsrutan medan tillämpningen DirectSound håller på att köras.

Välj antingen mjukvara eller hårdvara för hantering av DirectSound-utmatning. När H/W-accelerator är valt för hantering av DirectSound-utmatningen minimeras användningen av centralprocessorn. Det kan emellertid leda till att hårdvaruacceleratorn och tillämpningen DirectSound fungerar felaktigt. Klicka i så fall på alternativet för att undvika problemet. Jämfört med hårdvaruval ökar belastningen av centralprocessorn vid val av mjukvara för behandling av DirectSound-utmatning, men å andra sidan kan den felfunktion som orsakas av kombinationen av hårdvaruacceleration och DirectSound-tillämpningen undvikas. Klicka INTE i markeringsrutan medan tillämpningen DirectSound håller på att köras.



Vid spel av DirectSound-spelet NHL97 uppstår då och då störningar. Markera detta alternativ för att undvika störningsproblemet. Slå inte på detta alternativ när NHL97 inte ska spelas.

Detta startar H/W-acceleratorn.

När detta alternativ är markerat kommer H/W-acceleratorn att blockeras samtidigt som det blir möjligt att följa inställningarna i tillämpningen DirectSound.

Detta blockerar H/W-acceleratorn för 3D-ljud.

DS-XG kan ställas in för stöd åt Digital utmatning. Digitala utmatningar som stöds är PCM-utmatning, Dolby Digital-utmatning och Direct Digital-utmatning med IEC958-kompatibel digital inmatning. PCM-data med Wave- och MIDI-signaler matas ut via PcM-utmatning. Elementary Stream i Dolby Digital från en DVD-spelare matas ut via Dolby Digital-utmatning. IEC958-kompatibla digitala inmatningar matas ut direkt av Digital utmatning. Alternativet bör ställas in innan tillämpningen startas. Eftersom volymen för Digital utmatning är fast och fristående från den normala volymkontrollen i Windows, så måste volymen regleras via en extern förstärkare.

Detta kommer att blockera alla digitala utmatningar. Akustiskt ljud kommer att matas ut via analoga signalstift.

Detta kommer att endast mata ut de digitala källorna för Wave- och MIDI-data. Externa inmatningar, såsom Mikrofon och Linje, kommer inte att matas ut. Om emellertid två ljudcodec är anslutna i systemet kan, beroende på ansluten CODEC, ljud matas ut från den analoga utmatningen. När Mikrofoneko används matas endast eko ut. När det gäller de analoga utgångarna matas alla ljud ut. par

Detta kommer att mata ut alla ljudkällor via digital utmatning. Analoga utmatningar undertrycks. För övrigt kan inte externa inmatningar från Mikrofon och Linje matas ut under pågående inspelning eller när Mikrofoneko används. Om emellertid två ljudcodec är anslutna i systemet kan, beroende på ansluten CODEC, ljud matas ut från den analoga utmatningen.



Detta kommer att mata ut de digitala inmatningarna direkt. Medan detta alternativ är på är de digitala utmatningarna för andra ljudkällor blockerade.

Elementary Stream-utmatningen i Dolby Digital kopplas in. Medan detta alternativ är endast Dolby Digital-utmatning möjlig.

Föredra Dolby Digital-utmatning.

Elementary Stream-datat i Dolby Digital kommer att föregå utmatning.

Förutom 2-kanalig högtalarutmatning stöder DS-XG alternativt 4-kanalig högtalarutmatning när detta stöds i systemet. Antalet utgående kanaler måste ställas in innan tillämpningen startas. När både 4-kanalig utmatning och Dolby Digital är valt kommer utmatningen från bakre högtalare att undertryckas.

Detta kommer att möjliggöra 2-kanalig högtalarutmatning.

Detta kommer att möjliggöra 4-kanalig högtalarutmatning.

Stereokällorna och de enkanaliga källorna i Wave, MIDI och Direct Sound kan omarrangeras till 4-kanalsliknande ljudutmatningar och sändas till fyra högtalare.



Detta alternativ ställer in utmatningens destination när dockningsstationen stöds i systemet.

Detta kommer att möjliggöra ljudutmatningen från huvuddatorn (Note PC).

Detta kommer att möjliggöra ljudutmatningen från dockningsstationen.

Detta kommer att möjliggöra ljudutmatningen från både huvuddatorn och dockningsstationen.

När samplingsfrekvensen är 44,1 kHz kommer WaveOut-funktionen att använda mjukvaru-SRC till att förbättra kvaliteten för Ljudkvalitet med övertonsdistorsion (THD).

Genom att slå på HiFi-läget kan funktionen Mjukvaru-SRC användas.

Initialisera DS-XG-konfiguration till grundvärdet.

Versionsnummer på styrrutin för DS-XG



När IEC958-kompatibel digital ingångsdata stöds i systemet kommer detta alternativ att visa kanalstatusen och inspelningsstatusen för det digitala ingångsdatat.

Detta visar det digitala ingångsdatats samplingsfrekvens.

Detta visar det digitala ingångsdatats samplingsfrekvens.

Detta visar det digitala ingångsdatats dataformat.

Detta visar det digitala ingångsdatats dataformat.

Det digitala ingångsdatats upphovsrättsinformation. Beroende på system kan det hända att inspelning av datat endast ger tysta ljuddata, när upphovsrätter för data är ursprungligt reserverade.

Det digitala ingångsdatats upphovsrättsinformation. Beroende på system kan det hända att inspelning av datat endast ger tysta ljuddata, när upphovsrätter för data är ursprungligt reserverade.

Detta visar det digitala ingångsdatats inspelningsstatus. Vid direkt inspelning kommer DS-XG att direkt spela in det digitala ingångsdatat, utan att omvanda samplingsfrekvensen.



Detta visar det digitala ingångsdatats inspelningsstatus. Vid direkt inspelning kommer DS-XG att direkt spela in det digitala ingångsdatat, utan att omvanda samplingsfrekvensen.

När ZV-port stöds i systemet visar detta inmatningsstatusen för ZV-port.

Detta visar samplingsfrekvensen för ZV-portsdata.

Detta visar samplingsfrekvensen för ZV-portsdata.





