

# Inhaltsverzeichnis

XG-Wizard Version Copyright © 1999 Hans-Joachim Stulgies All Rights Reserved



Der XG-Wizard im Big-Mode (min.1024x768)

**Beim Anklicken eines Bildbereiches erhältst Du weitere Informationen.**

- |                                       |                                     |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| <a href="#">m Überblick</a>           | <a href="#">m Programmbedienung</a> |
| <a href="#">m File Menü</a>           | <a href="#">m Copy Part</a>         |
| <a href="#">m Job Menü</a>            | <a href="#">m Voice Selektor</a>    |
| <a href="#">m Option Menü</a>         | <a href="#">m Player</a>            |
| <a href="#">m Plugins Menü</a>        | <a href="#">m XG-Mapper</a>         |
| <a href="#">m Help Menü</a>           | <a href="#">m Tastenkürzel</a>      |
| <a href="#">m Drum Editor</a>         | <a href="#">m Bestellen etc.</a>    |
| <a href="#">m Keyboard-Range Edit</a> | <a href="#">m Lizenzvertrag</a>     |

Lies bitte auch den Text in:

'[Tips\\_de.txt](#)'      <= Multi Client Driver, Sequenzer etc...

[XG-Wizard Hilfe Version 1.33b](#)

# Überblick

## u Allgemeines

Der XG-Wizard ist ein Editor / Librarian Programm für **alle** Yamaha XG Geräte bis zum Level der SW1000XG. Obwohl er speziell für die SW1000XG entwickelt wurde, können aber auch die XG-Parameter der z.B. **DB50XG, SW60XG, MU10, MU50, MU80, MU90, MU100, MU128, QY70, QY700, QS300, CS1x, CS2x, PSR-Keyboards, CVP Geräte etc.** ... bearbeitet werden.

Farbige Markierungen weisen auf einen bestimmten Geräte-Level hin, der für die Nutzung einiger Einstellungen vorausgesetzt wird. Verfügt ein Gerät nicht über die Funktionalität, so ignoriert es den gesendeten Befehl. Beispiel: MU90 Effekte können problemlos an eine DB50XG gesendet werden, werden aber von diesem Gerät ignoriert.

## u Plug-ins

Richtig interessant wird die z.B. SW1000XG aber eigentlich erst durch die Möglichkeiten, die durch die Verwendung zusätzlicher Plug-in Boards entstehen. Entsprechende Editor-Module sind bereits geplant und werden in den nächsten (kostenlosen!) Updates in den XG-Wizard integriert. Diese Module werden detaillierten Zugriff auf die Funktionalität der entsprechenden Plug-ins ermöglichen. Rudimentäre Funktionen sind bereits jetzt schon implementiert.

Ein Editor-Modul für das Vocal Harmony Plug-in Board PLG100-VH ist bereits im XG-Wizard integriert.

## u Benötigte Systemeinstellungen

> **Mindestens 16 Bit Farben**

> **Kleine Schriften**

Das Programm arbeitet in zwei verschiedenen Modi:

**Small Mode**

> Es wird min. eine **800x600** Pixel Bildschirmauflösung benötigt

**Big Mode**

> Es wird min. eine **1024x768** Pixel Bildschirmauflösung benötigt.

## u Gliederung

Der Oberfläche des XG-Wizard ist grob in 6 Sektionen gegliedert:

**1. Mixer Modul**

**2. Master Modul**

**3. Effekt Modul**

**4. Icon Modul**

**5. Part Editor** (muß im Small Mode aktiviert werden!)

**6. Part Table** (muß im Small Mode aktiviert werden!)

Die Effekt Sektion gliedert sich wiederum in 7 Untermodule:

**1. Reverb**

**2. Chorus**

**3. Variation**

**4. Insertion1**

**5. Insertion2**

**6. Vocal Harmony** (PLG100-VH benötigt!)

**7. Multi EQ**

Weitere Module können über die entsprechenden Funktionen aktiviert werden:

**Audio Parts**

**Drum Editor**

**Keyboard-Range Editor**

**Voice Selektor**

**XG-Mapper**

## Virtual Keyboard

### u Bedienung

Das Programm kann per **Maus**, **Tastatur** oder, durch die eingebauten **Remote** Funktionen, direkt über ein angeschlossenes MIDI-Keyboard bedient werden.

Die Remote Funktionen bieten höchsten Komfort, da hierbei die Hände während des Editierens am MIDI-Keyboard verbleiben können.

**Die Remote Funktionen sind selbst dann aktiv, wenn ein anderes Programm den Eingabefokus besitzt. Das bedeutet, daß Du den XG-Wizard von einem anderen Programm aus steuern kannst !**

### u XG-Wizard und Sequenzer-Software

Zum gleichzeitigen Betrieb von XG-Wizard und anderen MIDI-Programmen benötigst Du gegebenenfalls einen zusätzlichen MIDI Multi Client Treiber. Hier hat sich (unter anderen) die Freeware "Hubi's Loopback Device" als empfehlenswert erwiesen, erhältlich auf vielen Shareware CD's und im Internet im Download-Bereich der XG-Wizard Homepage:

[http://www.life-on-line.de/acusto/XG/xg\\_wizard.htm](http://www.life-on-line.de/acusto/XG/xg_wizard.htm)

Hier findest Du auch diverse andere MIDI Multi Client Treiber.

**In der Datei 'Tips\_de.txt' findest Du nützliche Hinweise zum Konfigurieren der Programme.**

#### **Bitte beachte:**

Yamaha hat einen MIDI-Multi-Client-Treiber (Version 2.2.1) für die SW1000XG veröffentlicht. Ferner gibt's endlich eine vernünftige (und leicht verständliche!) Dokumentation zur SW1000XG.

Näheres siehe im Download-Bereich von:

<http://www.XGfactory.com>

Damit kein falscher Eindruck entsteht: Ich arbeite NICHT für Yamaha, bekomme keine Geräte, keine Informationen oder sonst irgendwas von denen :-)

Weiteres siehe [File Menü](#)

### u Lies auch unbedingt die Informationen in [Settings](#)

# Programmbedienung

## u Bedienung

Das Programm kann per **Maus**, **Tastatur** oder, durch die eingebauten **Remote** Funktionen, direkt über ein angeschlossenes **MIDI-Keyboard** bedient werden. Die Remote Funktionen bieten höchsten Komfort, da hierbei die Hände während des Editierens am MIDI-Keyboard verbleiben können.

## u Remote

Per Remote können weite Teile des Programmes über ein angeschlossenes MIDI-Keyboard bedient werden. Es können Programmteile aufgerufen, Editor-Sektionen und Parameter angewählt und geändert werden.

**Die Remote Funktionen sind selbst dann aktiv, wenn ein anderes Programm den Eingabefokus besitzt. Das bedeutet, daß Du den XG-Wizard von einem anderen Programm aus steuern kannst !**

### Die Standart Belegung der Remote Funktion (Big Mode min.1024x768):

	<b>Editor:</b>	<b>Voice Selektor:</b>	<b>Taste:</b>
C#2	<u>Voice Selektor</u>	<u>Voice Selektor</u>	F7
C2	Audio Parts	Audio Parts	F6
B1	Keyboard Range Editor	Keyboard Range Editor	F5
A#1	Drum Editor ein/aus (*)	Drum Editor ein/aus (*)	F4
A1	Virtual Keyboard	Virtual Keyboard	F10
G#1	Copy Part	Copy Part	F8
G1	Nächste Editor-Sektion	Nächste Editor-Sektion	F12
F#1	Vorherige Editor-Sektion	Vorherige Editor-Sektion	F11
F1	Nächster Part	Nächster Part	Rechts/Ohne
E1	Vorheriger Part	Vorheriger Part	Links/Ohne
D#1	Nächster Parameter	<b>Nächster Spalte</b>	Runter/Rechts
D1	Vorheriger Parameter	<b>Vorheriger Spalte</b>	Rauf/Links
C#1	Parameterwert +1	<b>Nächste Voice/Kategorie</b>	+/Runter
C1	Parameterwert -1	<b>Vorherige Voice/Kategorie</b>	-/Rauf

\* Dem Part muß ein Drumbuffer (D1-D4) zugewiesen sein

### Die Standart Belegung der Remote Funktion (Small Mode min. 800x600):

	<b>Editor:</b>	<b>Voice Selektor:</b>	<b>Taste:</b>
C#2	<u>Voice Selektor</u>	<u>Voice Selektor</u>	F7
C2	Audio Parts	Audio Parts	F6
B1	Keyboard Range Editor	Keyboard Range Editor	F5
A#1	Drum Editor ein/aus (*)	Drum Editor ein/aus (*)	F4
A1	Part Table	Part Table	F3
G#1	Part Editor	Part Editor	F2
G1	Nächste Editor-Sektion	Nächste Editor-Sektion	F12
F#1	Vorherige Editor-Sektion	Vorherige Editor-Sektion	F11
F1	Nächster Part	Nächster Part	Rechts/Ohne
E1	Vorheriger Part	Vorheriger Part	Links/Ohne
D#1	Nächster Parameter	<b>Nächster Spalte</b>	Runter/Rechts
D1	Vorheriger Parameter	<b>Vorheriger Spalte</b>	Rauf/Links
C#1	Parameterwert +1	<b>Nächste Voice/Kategorie</b>	+/Runter
C1	Parameterwert -1	<b>Vorherige Voice/Kategorie</b>	-/Rauf

\* Dem Part muß ein Drumbuffer (D1-D4) zugewiesen sein

## u Weitere Remote-Funktionen

### Repeat (Millisekunden)

Wie lange soll gewartet werden, bis die Funktion bei gedrückt gehaltener Taste erneut ausgelöst wird? Der Wert wird per Timer heruntergezählt, dadurch beschleunigt sich die Wiederholungsfunktion bei gedrückt gehaltener Taste dynamisch.

### Switch Editor Remote by Prg Change

#### Switch Voice Selector Remote by Prg Change

Die Remote Funktionen können per Program-Change Befehl vom angeschlossenen MIDI-Keyboard aus 'stummgeschaltet' werden. Dadurch ist ein 'normales' Spielen der, normalerweise von den Remote Funktionen belegten, MIDI-Keyboard Tasten möglich. Der Program Change Befehl wird gefiltert, also nicht per MIDI Thru gesendet.

### Note+, Note-, Oct+, Oct-

Hiermit kann der Tastaturbereich für die Remote Funktionen verschoben werden.

### Markierungen

Einzelne Remote Funktionen können an/abgeschaltet werden.

Eingehende MIDI Noten werden im **Remote Layout** Dialog angezeigt, bei Remote-zugeordneten Noten wird die entsprechende Funktion per farbigen Balken selektiert.

Es empfiehlt sich, den **Remote Layout** Dialog anfangs geöffnet zu lassen, bis man mit den einzelnen Funktionen vertraut ist oder die obige Tabelle auszudrucken.

## 8

- u Das Regeln der Parameterwerte geschieht mit der **linken Maustaste**. Vertikale Bewegung der Maus (Y-Richtung) :
  - + Wird die Maus nach vorn geschoben, erhöht sich der Wert.
  - Wird die Maus nach hinten geschoben, erniedrigt sich der Wert.Werden Grafikobjekte (z.B. Filterkurve) editiert, ist zusätzlich das Ändern des zweiten Wertes in horizontaler Bewegung möglich (X-Richtung) :
  - + Wird die Maus nach rechts geschoben, erhöht sich der Wert.
  - Wird die Maus nach links geschoben, erniedrigt sich der Wert.**Diese Funktionen können auch mit der '+'/'-' Taste oder per Remote vom angeschlossenen MIDI-Keyboard durchgeführt werden.**
- u Wird zusätzlich, zur **linken Maustaste**, die **rechte Maustaste** gedrückt, ist eine feinere Änderung der Werte möglich.
- u Wird die **Shift**-Taste gedrückt, werden nur Änderungen in Y-Richtung vorgenommen.
- u Wird die **Strg**-Taste gedrückt, werden nur Änderungen in X-Richtung vorgenommen.
- u Beim Ändern eines Wertes wird der vollständige Name des Parameters und der aktuelle Wert in einer **Pop-Up Box** eingeblendet. Diese Funktion kann abgeschaltet werden.
- u Ein **rechter Mausklick** setzt den Default-Wert des entsprechenden Parameters.
- u Betätige die **rechte Maustaste**, um einen Selektor oder eine Listbox zu schließen.

# XG-Wizard Settings *Ctrl+F12*

>Menü **Job** >Eintrag **Settings**

## u Register Misc

Device ID	Gerätenummer (nur gültig für externe Gerät)
On Start	
Autoload Set	Ist diese Funktion aktiviert, sucht das Programm beim Starten die Datei Autoload.XGS im Ordner XG-Wizard und lädt die darin enthaltenen Einstellungen.
XG Reset	Löst beim Programmstart einen Reset aller XG Daten aus.
Splash	Info Fenster beim Starten anzeigen?
SW Lock Off	Aktiviert beim Programmstart die Variation-Effekte der SW60XG.
Connected Keyboard Range	Die graphischen Keyboards verfügen über 3 Markierungen: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fixe Markierung für Note C2</li><li>2. Variable Markierung für die tiefste Taste Deines Keyboards</li><li>3. Variable Markierung für die höchste Taste Deines Keyboards</li></ol> Klicke auf 'Lowest'/'Highest' um die Markierungen an das angeschlossene MIDI Keyboard anzupassen. Das <b>Virtual Keyboard</b> wird automatisch zur optischen Kontrolle angezeigt.
Lowest	Drücke die tiefste Taste Deines Keyboards
Highest	Drücke die höchste Taste Deines Keyboards
Editor Size	
Small	Benötigt min. 800x600 Pixel
Big	Benötigt min. 1024x768 Pixel. Ein Moduswechsel wird erst beim nächsten Programmstart aktiv. Wird mit kleineren Auflösungen gearbeitet, muß zum entsprechenden Editierbereich gescrollt werden, aber das ist nicht zu empfehlen!
Fast Start Up	Das Programm benötigt leider eine Menge Zeit beim Starten (Daten initialisieren, Graphiken zeichnen etc...). Um diesen Vorgang zu beschleunigen, habe ich eine 'Fast Start Up' Datei eingeführt. Diese Datei wird beim ersten Start des Programms, und wenn das Erscheinungsbild des Programms sich ändert (Big/Small Mode, neue Farb/Pattern-Einstellungen) erstellt. Die Datei benötigt bis zu 3MB, achte also darauf, daß genug Speicherplatz auf der

		Festplatte vorhanden ist. Das Programm benötigt beim Starten mit der 'Fast Start Up' Datei nur ca. 1/3 der normalen Startzeit!
	Enabled	Lösche diese Markierung, wenn es mit der 'Fast Start Up' Datei irgendwelche Probleme geben sollte.
u	Register Color	-----
	Dropdown Listbox	---
	Listbox	Selektiert ein Farbschema
	Apply	Selektiert Bildschirmobjekte deren Farben bearbeitet werden sollen
	New	Da das Updaten der Farben viel Zeit in Anspruch nimmt, muß leider dieser Schalter zum Updaten des Bildschirms betätigt werden :-)
	Confirm	Legt ein neues Farbschema an. Alle Farben des aktuellen Schemas werden automatisch in das neue Schema kopiert (auch evtl. noch nicht gespeicherte Änderungen am aktuellen Schema!)
	Funktionen	Sicherheitsabfrage vor dem Speichern?
	Linke Maustaste	Klicke mit der linken Maustaste auf eine Farbe, um sie zu ändern.
	Rechte Maustaste	Klicke mit der rechten Maustaste auf eine Farbe, um eine Änderung wieder rückgängig zu machen.
	Mini Button	Ruft ein lokales Menü auf. Mit diesen Funktionen kann die Arbeit an einem Farbschema erheblich beschleunigt werden
		<b>Copy to Fills:</b> Kopiert Fill-Einstellungen des aktuellen Elements in Fill-Einstellungen anderer Elemente
		<b>Copy to all Lists:</b> Kopiert List-Einstellungen des aktuellen Elements in List-Einstellungen aller anderen List-Elemente
		<b>Copy to all Frames:</b> Kopiert Rahmen-Einstellungen des aktuellen Elements in Rahmen-Einstellungen aller anderen Rahmen-Elemente
	Background Pattern	
	Use Pattern	Selektiertes Pattern in die Darstellung integrieren?
	Stretch Color	Zerrt/entzerrt den Farbverlauf. Das Ergebnis hängt vom momentanen hell->dunkel / dunkel->hell Anteil der aktuellen Background Fill-Einstellungen ab. Diese Funktion ist nur bei aktiver 'Use Pattern' Funktion wirksam.

## u Register Midifile

---

### On Loading

Interpret SysEx Data Only Ist diese Funktion aktiviert, werden beim Laden keine Controller-Werte interpretiert  
Beispiel: Der Controller #7 setzt in diesem Fall nicht die XG-Wizard Volume Fader.

### On Saving

Keep Existing Track Names Ist diese Funktion aktiviert, werden beim Speichern eines geladenen Midifiles die Track-Namen nicht überschrieben, wenn sie Musikdaten enthält

Create Track Table Diese Funktion schreibt die Voice Namen der einzelnen Parts in die korrespondierenden Spuren eines Midifiles. Unterstützt wird momentan nur das Midifile Format 1. Ist diese Funktion deaktiviert, wird nur (beim Erstellen einer neuen Datei) ein einzelner Sysex Track angelegt. Ferner werden immer die Musikdaten mitgeladen und gespeichert. Es wird empfohlen mit **Backups** der Midifiles zu arbeiten!!!

### Track Name Layout

Use Part Number Partnummer im Track-Namen anzeigen

Use Voice Type Voice-Type im Track-Namen anzeigen.

Use Separators Trennzeichen verwenden.

Uppercase For Type Großbuchstaben für Voice-Type

### 16/32 Parts

## u Register Player

---

Activity Display Zeigt an, wenn Noten auf dem Channel eines Parts ausgegeben werden. Die Farbe und die Länge repräsentieren den Velocity-Wert der gesendeten Noten.

Show Activity Display Ist die Funktion aktiviert, werden die Aktivitätsanzeigen dargestellt.

### Position

Part Selektor Ist die Funktion aktiviert, werden die Aktivitätsanzeigen in den (horizontalen) Part Selektoren angezeigt (Part 1-32).

Output Box Ist die Funktion aktiviert, werden die Aktivitätsanzeigen in den Output Parameterboxen angezeigt.

### Color

Wähle im linken Bereich die Farben für die Aktivitätsanzeigen.

Normal Farbe für 'normale' Velocity-Werte

High Peak Farbe für 'extreme' Velocity-Werte

Part plays MIDI Notes Diese kleine Farbmarkierung zeigt an, ob ein Part (hängt vom Channel Parameter des Parts ab!) Noten eines geladenen Midifiles abspielt. Die Farbmarkierung wird in der rechten oberen Ecke der (horizontalen) Part Selektoren angezeigt.



So sieht man sofort, ob ein Part beim  
Abspielen eines Midifiles benutzt wird,  
selbst wenn der Player nicht läuft!  
Weiteres siehe [Player](#)

### **Part Selector**

Selektiert einen Part. Die Parameter des Parts (Filter, Hüllkurven etc.) werden angezeigt und können editiert werden.

Im **Small Mode** muß gegebenenfalls der Part Editor zum Editieren aktiviert werden.

Ist dem Part ein Drum Kit zugeordnet, öffnet sich der Drum Editor automatisch.

Die Aktivitätsanzeigen werden in den Selektoren dargestellt, wenn 'Part Selector' in 'Option' > 'Settings' > 'Player' > 'Position' markiert ist.

### **Part selektieren**

Selektiert einen Part. Die Parameter des Parts werden angezeigt und können editiert werden.

Im **Small Mode** muß gegebenenfalls der Part Editor zum Editieren aktiviert werden.

Ist dem Part ein Drum Kit zugeordnet, öffnet sich der Drum Editor automatisch.

Schaltet gegebenenfalls automatisch zwischen Audio- und XG-Darstellung um.

Die Aktivitätsanzeigen werden in den Selektoren dargestellt, wenn 'Part Selector' in 'Option' > 'Settings' > 'Player' > 'Position' markiert ist.

**Part Poly Parameter** (ON/OFF)

Grüne Led = Part im Poly Mode.

Rote Led = Part im Mono Mode.

**Part Channel Parameter** (1..16 / °1-°16 ..Off)

Parts, denen der gleiche Channel zugeordnet wurde, erklingen zugleich ! Sehr nützlich zum Erzeugen von Split- und Stack-Sounds.

**Part Output Select** (Stereo, 1+2, 3+4, 5+6, 1, 2, 3, 4, 5, 6)

Part einen Output zuweisen.

**Part Reverb Send Parameter** (0..127)

Regelt den Pegel des Parts, der zum Hall-Effekt gesendet wird.

**Part Chorus Send Parameter** (0..127)

Regelt den Pegel des Parts, der zum Chorus-Effekt gesendet wird.

**Part Variation Send Parameter** (0..127)

Regelt den Pegel des Parts, der zum Variation-Effekt gesendet wird.

Dieser Parameter ist nur aktiv wenn der Variation-Effekt im System-Mode (SYS) ist.



**Part Variation Dry Level Parameter** (0..127)

Regelt die Balance zwischen direktem Signal und Variation-Effektsignal des Parts.

Dieser Parameter ist nur aktiv wenn der Variation-Effekt im **System-Mode** ('S') ist.

**Part Panorama Parameter** (Rnd, <-63..<0>..63->)

Regelt die Stereo Position des Parts.

Rnd	zufällig
<-63	extrem links
<0>	zentral
63->	extrem rechts

**Part Level Parameter** (0..127)

Regelt die Lautstärke des Parts.

### **Voice Selektor** (XG / Drum / VL / DX Voices)

Auswahl einer Voice für den Part.

Nach dem Anklicken eines Voice-Namens wird der Voice Selektor geöffnet. Er besteht aus einer Liste, in der die Voices nach Kategorien geordnet sind und diversen untergeordneten Gruppenlisten

- u Die Voice-Namen werden im Part-Table in ganzer Länge angezeigt
- u Die Voices sind zusätzlich mit Farbindikatoren markiert.
- .
- u Die Farben können in >Option >Settings >Color individuell eingestellt werden.  
**Settings F12**
- u Beachte bitte die Hinweise im Drum Editor beim Zuweisen eines Drumsets.

Weitere Details siehe Voice Selektor

## **Part Table** (XG / Drum / VL / DX Voices - Audio Makros)

Auswahl einer Voice für die Parts, FX Routing.

Nach dem Anklicken eines Voice-Namens wird der Voice Selektor geöffnet. Er besteht aus einer Liste, in der die Voices nach Kategorien geordnet sind und diversen untergeordneten Gruppenlisten

### u **Audio Macros und Variation Effekt**

Der **\*V** Extender zeigt an, daß das Makro einen Variation Effekt benutzt.

Der **\*V+** Extender zeigt an, daß das Makro einen 'modifizierten' Variation Effekt benutzt.

Audio Makros mit einem **\*V** oder **\*V+** Extender setzen den Variation Effect in den Insert Mode. Ferner wird der Effekt automatisch auf den aktuellen Audio Part geroutet!

u Die Voice-Namen werden im Part-Table in ganzer Länge angezeigt

u Die Voices sind zusätzlich mit Farbindikatoren markiert.

u Die Farben können in **>Option >Settings >Color** individuell eingestellt werden.

### **Settings F12**

u Beachte bitte die Hinweise im Drum Editor beim Zuweisen eines Drumsets.

Schaltet gegebenenfalls automatisch zwischen **Audio-** und **XG-**Darstellung um. Klicken mit der **rechten** Maustaste schließt auch von hier aus den Voice Selector!

Weitere Details siehe Voice Selektor

### Reverb Parameter

- u Die angezeigten Parameter und deren Regelbereich hängen von dem gewählten Reverb-Typ ab.
- u In der Popup-Liste kann ein Reverb Effekt selektiert werden.
- u Der LED-Schalter ermöglicht das schnelle **Stummschalten** / **Aktivieren** des aktuellen Reverb Effektes.

### Chorus Parameter

- u Die angezeigten Parameter und deren Regelbereich hängen von dem gewählten Chorus-Typ ab.
- u In der Popup-Liste kann ein Chorus-Effekt selektiert werden.
- u Der LED-Schalter ermöglicht das schnelle **Stummschalten** / **Aktivieren** des aktuellen Chorus-Effektes.

### Variation Parameter

- u Die angezeigten Parameter und deren Regelbereich hängen von dem gewählten Variation-Typ ab.
- u In der Popup-Liste kann ein Variation Effekt selektiert werden.
- u Der LED-Schalter ermöglicht das schnelle **Stummschalten** / **Aktivieren** des aktuellen Variation Effektes.
- u **‘S’ + ‘I’** Schalter.  
Diese Schalter regeln den Modus des Variation Effektes.  
Im **System**-Modus **‘S’** werden die ‘Var’ und ‘Dry’ Parameter der Parts aktiviert.  
Der Effekt steht allen Parts zur Verfügung.  
Im **Insertion**-Modus **‘I’** werden die ‘Var’ und ‘Dry’ Parameter der Parts deaktiviert. Der Effekt steht nur einem (auszuwählenden!) Part zur Verfügung.

### Insertion1 Parameter

- u Die angezeigten Parameter und deren Regelbereich hängen von dem gewählten Insertion1-Typ ab.
- u In der Popup-Liste kann ein Insertion1-Effekt selektiert werden.
- u Der LED-Schalter ermöglicht das schnelle **Stummschalten** / **Aktivieren** des aktuellen Insertion1-Effektes.

### Insertion2 Parameter

- u Die angezeigten Parameter und deren Regelbereich hängen von dem gewählten Insertion2-Typ ab.
- u In der Popup-Liste kann ein Insertion2-Effekt selektiert werden.
- u Der LED-Schalter ermöglicht das schnelle **Stummschalten** / **Aktivieren** des aktuellen Insertion2-Effektes.

### Vocal Harmony Parameter

Dieses Modul setzt voraus, daß das entsprechende PLG100-VH Plug-in installiert ist.

- u Die angezeigten Parameter und deren Regelbereich hängen von dem gewählten Vocal Harmony-Typ ab.
- u In der Popup-Liste kann ein Vocal Harmony-Effekt selektiert werden.
- u Der LED-Schalter ermöglicht das schnelle **Stummschalten** / **Aktivieren** des aktuellen Vocal Harmony-Effektes.

### FX Routing

Diese Schalter ermöglichen das schnelle Routen der Effekte.

- u Schalter1 wählt den entsprechenden Part des **Variation**-Effektes. Der Modus des Variation-Effektes muß auf **Insert** (‘I’) gestellt sein.

- u Schalter2 wählt den entsprechenden Part des **Insertion1**-Effektes. Insertion1 Effekte sind ab dem XG-Level des **MU80** verfügbar.
- u Schalter3 wählt den entsprechenden Part des **Insertion2**-Effektes. Insertion2 Effekte sind ab dem XG-Level des **MU90** verfügbar.
- u Schalter4 wählt den entsprechenden Part des **Vocal Harmony**-Effektes. Dieses Modul setzt voraus, daß das entsprechende PLG100-VH Plug-in installiert ist.

### **Multi EQ Parameter**

Multi EQ Effekte sind ab dem XG-Level des **MU80** verfügbar.

- u GAIN 1-5
- FRQ 1-5
- Q 1-5
- Shape 1+5
- u In der Popup-Liste kann ein Multi EQ-Effekt selektiert werden.

**Part EQ Low Gain** (-12.0..+11.8 dB)  
Regelt den EQ Low Gain des Parts.



**Part EQ Low Frequency Parameter** (32Hz...2.0KHz)  
Regelt den EQ Low Frequency des Parts.

**Part EQ High Gain** (-12.0..+11.8 dB)  
Regelt den EQ High Gain des Parts.

**Part EQ High Frequency Parameter** (500Hz...16.0KHz)  
Regelt den EQ High Frequency des Parts.

**Copy Part Icon (nur BIG Mode) *F8***

Ruft den Copy Dialog zum Kopieren von Part-Daten auf.

**XG Part Editor Icon (nur Small Mode) *F2***

Ruft den XG-Part Editor auf.

**Keyboard Icon (nur BIG Mode) F10**

Ruft ein virtuelles Keyboard zum Erzeugen von Tönen mit der Maus auf.

Mit der linken Maustaste können einzelne Noten oder Moll-Akkorde gespielt werden.  
Mit der rechten Maustaste können Dur-Akkorde gespielt werden.

- m Im Keyboard-Range Edit und im Drum Editor kann ebenfalls auf der abgebildeten Tastatur mit der linken Maustaste gespielt werden.

**Part-Table Icon (nur Small Mode) F3**

Blendet die Part-Table ein.

**Drum Editor Icon *F4***

Ruft den Drum Editor zum Editieren der Drumsets auf.

**Drum Editor**

**Range Icon F5**

Keyboard-Range Edit zum Editieren des Tonraumes, der von den einzelnen Parts wiedergegeben werden soll.

**Keyboard-Range Edit**

**Audio Icon F6**

Blendet die Audio-Spuren ein.



### **Rewind Button**

Spult zum Anfang des Songs..

**Play / Stop Button**

Startet / stoppt den Song.

### **Fast Forward Button**

Spult den Song vorwärts (dynamisch).  
Stoppt automatisch am Ende des Songs.

### **Fast Rewind Button**

Spult den Song rückwärts (dynamisch).

### **Erweiterte Player Funktionen**

Diese Funktionen stehen nur zur Verfügung, wenn sich Noteninformationen in einem geladenen Midifile befinden.

#### **Song Position Box**

Songposition in Bars, Beats and Ticks.

#### **Solo Button**

Spielt nur den aktuell selektierten Part.

#### **Loop Button**

Playback im Cycle Mode von Left nach Right Locator.

#### **Left Locator Box** (obere Box, rechte Seite!)

Linke Position für Cycle Play.

#### **Right Locator Box** (untere Box, rechte Seite!)

Rechte Position für Cycle Play.

#### **Kleine Locator Buttons**

Links Klick: Songposition <= Locator.

Rechts Klick: Songposition => Locator.

### **Parameter Display**

Zeigt den aktuellen Parameter an, wenn 'Show Value in Menu Bar' im Menü 'Option' aktiviert ist.

**MIDI Thru Icon**  
MIDI Thru **an** / **aus**.

**All Notes Off Icon**

Alle Noten und Controller ausschalten.

**BPM**

Regelt die Geschwindigkeit des Songs.

BPM = Beats pro Minute.



**LED Schalter Remote**

Schaltet die Remote Funktionen im Editor **an** / **aus**.

**LED Schalter 32Parts**

Speichert die Daten von **32** / **16** Parts.

**LED Schalter Mapper**

Schaltet den XG-Mapper **an** / **aus**.

### **Farbmarkierungen**

Die farbigen Markierungen weisen auf einen bestimmten Geräte Level hin, der für die Nutzung einiger Einstellungen vorausgesetzt wird.

**Receive LED Schalter** ( ON / OFF )

De/Aktiviert den zu empfangenden Datenbereich.

Gedrückter Schalter **ON** (Daten werden akzeptiert)

Nicht gedrückter Schalter **OFF** (Daten werden nicht akzeptiert)

PB Pitch Bender  
CAT Channel After Touch  
PRG Program Change  
CC Control Change  
PAT Poly After Touch  
NM Note Message  
RNP Registered Parameter Number  
NRPN Non Registered Parameter Number  
MOD Modulation Controller  
VOL Volume  
PAN Panorama  
EXP Expression Pedal  
SUS Sustain Pedal  
POR Portamento  
SOS Sostenuto Pedal  
SOF Soft Pedal  
BS Bank Select  
M-P Mono - Poly Mode

# File Menü

Laden und speichern von Daten etc ...

In der nicht registrierten Version ist das Speichern der Daten nicht möglich !

## File

-----  
New ...

1 Load Set ... (XGS,MID,SYX) ...

2 Load FX ... (XFX,MID,SYX) ...

3 Load Drums ... (XDM,MID,SYX) ...

-----  
Initialisiert alle Datenbereiche & XG Reset **Ctrl+N**

Laden aller relevanten XG Parameter **Ctrl+L**

Laden der Effekt Parameter

Lädt ein (editiertes) Drum Kit

-----  
Save Set

-----  
Speichert das aktuelle Set direkt auf Platt **Ctrl+S**

-----  
4 Save Set as ... (XGS,MID,SYX) ...

-----  
Speichern aller XG Parameter **Ctrl+A**

5 Save FX ... (XFX,MID,SYX) ...

Speichern der Effekt Parameter

6 Save Drums ... (XDM,MID,SYX) ...

Speichert ein (editiertes) Drum Kit

-----  
Merge Music Data only ...

-----  
Lädt Musikdaten (Noten, Controller ec.) aus einer MIDI Datei (.mid). Die XG Parameter im Editor werden bei dieser Operation nicht verändert! Bereits geladene Musikdaten werden gelöscht! **Ctrl+M**

Merge XG & Music Data ...

Lädt Musikdaten (Noten, Controller etc.) und XG Parameter aus einer MIDI Datei (.mid). XG Parameter aus der Datei werden zu den aktuellen Editor-Parametern hinzugefügt. Der Wert eines Parameters im Editor wird überschrieben, wenn ein Parameter aus der Datei auf die gleiche Adresse zeigt. Bereits geladene Musikdaten werden gelöscht!  
**Ctrl+X**

-----  
Exit

-----  
Beende das Programm nach Sicherheitsabfrage

-----  
...

-----  
History Eintrag 1

-----  
...

History Eintrag 2

-----  
...

History Eintrag 3

-----  
...

History Eintrag 4

## Was ist ein Set?

Ein **Set** beinhaltet alle editierten XG Parameter, alle FX Parameter, alle Drum Parameter **aller** 16/32 Parts. Manche Leute nennen das auch ein '**Patch**'.

Set-,FX- und Drums- Daten werden prinzipiell im Standard MIDI-File-Format gespeichert. Eine als XYZ.XGS gespeicherte Datei kann später im Windows Explorer jederzeit in XYZ.MID umbenannt und somit von jedem herkömmlichen Sequenzer Programm eingelesen werden.

Der Namen-Extender (z.B. XGS) braucht beim Speichern der Daten nicht eingegeben zu werden. Dies erledigt das Programm bei Bedarf automatisch. Entscheidend ist, welches Format im File Dialog selektiert wurde.

Beim Laden werden aus einem x-beliebigen Midifile alle relevanten XG SysEx Daten extrahiert.

Ferner werden die wichtigsten Controller interpretiert (abschaltbar!).

Abgespeichert werden auch die in dem geladenen Midifile enthaltenen Musikdaten.

Eine Track-Tabelle kann zusätzlich erstellt werden (abschaltbar!).

Einzelheiten siehe **Settings F12**

.SYX Format Support

Speichen und Laden der Daten im SysEx (.syx) Format.

Path Memory Function

Speichert automatisch den letzten Zugriffspfad für Sets, Effekte und Drums. Beim nächsten Programmstart kann direkt in dem entsprechenden Verzeichnis weitergearbeitet werden.

# Job Menü

Verschiedene Aufgaben, die das Programmieren etwas erleichtern etc...

## Job

<u>C</u> opy Part ...	Kopieren von Part Daten <b>F8</b> <b>Copy Part</b>
<u>I</u> nitialize Part ...	Aktuellen Part mit Default-Werten überschreiben
<u>X</u> G Reset ...	Setzt alle XG Parameter zurück. Musikdaten werden bei dieser Funktion nicht gelöscht (wie es in 'New ...' geschieht)!
<u>D</u> elete Music Data ...	Löscht (aus einer MIDI Datei geladene) Musikdaten im Speicher des Computers.
<u>R</u> efresh All	Sendet alle XG Parameter erneut an den Synth.
<u>R</u> efresh Drumbuffers	Sendet alle Drumbuffer (1-4) erneut an den Synth.
-----	
<u>A</u> ll Notes Off	Alle Noten und Controller ausschalten <b>F9</b>
-----	
<u>V</u> irtual Keyboard ...	Virtuelles Keyboard zum Erzeugen von Tönen mit der Maus <b>F10</b>
-----	
<u>S</u> how Part Editor *	Part Editor aufrufen <b>F2</b>
<u>S</u> how Part Table *	Part Tabelle anzeigen <b>F3</b>
<u>S</u> how Drum Editor	Drum Editor aufrufen <b>F4</b>
<u>S</u> how Range Editor	Range Editor aufrufen <b>F5</b>
<u>S</u> how Audio Parts	Audio Parts anzeigen <b>F6</b>
<u>S</u> how Voice Selector	<u>V</u> oice <u>S</u> elektor aufrufen <b>F7</b>
-----	
<u>X</u> G-Mapper ...	XG-Mapper aufrufen <u>XG-Mapper</u> <b>Ctrl+F11</b>

\* Nur im Small Mode!

Je nach aktuellem Modus sind bestimmte Menüeinträge deaktiviert.

# Option Menü

Verschiedene Einstellungen etc...

## Option

---

-  
MIDI Port ...

Auswahl der MIDI IN & OUT Ports

---

-  
Map Thru Channel to selected Part

Ermöglicht das Empfangen und Senden auf allen 16 MIDI Channels gleichzeitig, wenn dieser Menüpunkt deaktiviert wird.. Das Programm fungiert dann quasi als XG Mixer & Editor! Der Output eines Sequencers muß dann in den Input des Editors geroutet werden.  
Achtung: MIDI Thru wird dann nicht mehr auf den Channels des aktuellen Parts geroutet.  
Ein korrektes Timing kann bei dieser Funktion allerdings nicht garantiert werden!

---

-  
Settings ...

Diverse Programmeinstellungen **Settings Ctrl+12**

Remote Layout ...

Anpassen der Remote Funktionen

---

-  
Show Value Pop-up

Soll der aktuelle Parameter in einer Popup-Box angezeigt werden?

Show Value in Menu Bar

Soll der aktuelle Parameter in der Menüleiste angezeigt werden?

---

-  
Registration ...

So bestellst Du die lizenzierte Version **Bestellen**

Online Registration ...

Online per Kreditkarte bestellen.

---

-  
Register ...

Registrations-Codes eintragen

# Plugins Menü

Plug-ins verwenden.

## Plugins

-----  
PLG100-VH \* [Vocal Harmony Plug-in verwenden](#)  
PLG100-VL \*\* [Virtual Acoustic Plug-in Voices verwenden](#)  
PLG100-DX \*\* [Advanced DX/TX Plug-in Voices verwenden](#)

\* Editor-Modul bereits integriert.

\*\* Spezielle Editor-Module folgen in den nächsten (kostenlosen!) Updates.



# **Help Menü**

Hilfe und Programminfos.

## Help

-----  
XG-Wizard Help [Diese Hilfe aufrufen](#) **F1**

-----  
English Help [Help in English language](#)

Deutsche Hilfe [Hilfe in deutscher Sprache](#)

-----  
Internet Links ... [XG-Wizard Homepage und weitere interessante Links...](#)

-----  
Inf ... [Aktuelle Programmversion etc...](#)

### **File Anzeige**

Zeigt den Namen der momentan geladenen/gespeicherten Set Datei an.

**Master Parameter** (REV, CHO, VAR, ATT, TUN, SHF, VOL)

Regler für globale Einstellungen.

REV	Reverb Level 0..127
CHO	Chorus Level 0..127
VAR	Variation Level 0..127 (nur im Insert Mode verfügbar)
ATT	Transpose -24..+24 Semitones
TUN	Tuning -102.4 cent..+102+3 cent
SHF	Level 0..127
VOL	Transpose -24..+24 Semitones

**Part Amp Grafik** (Attack-/Decay-/Release - Time)

Editieren der Lautstärkehüllkurve.

Attack Time -64..+63  
Decay Time -64..+63  
Release Time -64..+63

**Part Pitch Grafik** (Initial Level/Attack Time // Release Level/Release Time)

Editieren der Tonhöhenhüllkurve.

Initial Level	Maus runter/rauf	-64..+63
Attack Time	Maus links/rechts	-64..+63
Release Level	Maus runter/rauf	-64..+63
Release Time	Maus links/rechts	-64..+63

**Part Filter Grafik** (Cutoff Frequency/Resonance)  
Editieren der Filter Einstellungen.

Cutoff Frequency	Maus links/rechts	-64..+63
Resonance	Maus runter/rauf	-64..+63

## **Vibrato Grafik & Parameter** (Delay/Rate/Depth)

Editieren der Vibrato Einstellungen.

Delay	Nur per Regler	-64..+63
Rate	Maus links/rechts	-64..+63
Depth	Maus runter/rauf	-64..+63

**Tune Grafik & Parameter** (Scale Tuning C..B/Shift/Detune)

Editieren der Scale Tuning, Shift und Detune Einstellungen.

Scale Tuning C..B	Grafik Tasten, Maus runter/rauf	-64..+63 cent
Shift	Nur per Regler	-24..+24 Semitones
Detune	Nur per Regler	-12.8..+12.7 Hz



**Part Miscellaneous Parameter** (Siehe Tabelle)

Editieren der Scale Tuning, Shift und Detune Einstellungen.

Portamento	Schalter	ON / OFF
Portamento Time	Maus runter/rauf	0..127
Key On Assign	Schalter	Single, Multi, Inst
Partial Reserve	Maus runter/rauf	0..32 für alle Parts!
Velocity Depth	Maus runter/rauf	0..127
Velocity Offset	Maus runter/rauf	0..127
Velocity Limit Low	Maus runter/rauf	1..127
Velocity Limit High	Maus runter/rauf	1..127

**Part Miscellaneous Parameter** (Siehe Tabelle)

Editieren der Scale Tuning, Shift und Detune Einstellungen.

Portamento	Schalter	ON / OFF
Portamento Time	Maus runter/rauf	0..127
Key On Assign	Schalter	Single, Multi, Inst
Partial Reserve	Maus runter/rauf	0..32 für alle Parts!
Velocity Depth	Maus runter/rauf	0..127
Velocity Offset	Maus runter/rauf	0..127
Velocity Limit Low	Maus runter/rauf	1..127
Velocity Limit High	Maus runter/rauf	1..127

**Keyboard Range Parameter** (Note Low/High)

Keyboard Range Parameter zum Editieren des Tonraumes der von dem aktuellen Part wiedergegeben werden soll.

Note Low C-2..G8

Note High C-2..G8

**Assignable Controller 1&2**

Controller Nummer dem AC1 und AC2 zuweisen.

**Part Controller Parameter** (Siehe Tabelle)

Controller Einstellungen editieren.

Pitch Control	-24..+24 Semitones
Filter Control	-9600..+9450 cent
Amp Control	-100..+100 %
PmodDepth	0..127
FmodDepth	0..127
AmodDepth	0..127

Den zu editierenden Controller mit den Controller-Schaltern **MOD**, **BEND**, **CAT**, **PAT**, **AC1** oder **AC2** vorwählen.

**Controller** (Siehe Tabelle)

Controller zum Editieren vorwählen.

MOD	Schalter	Modulationsrad
BEND	Schalter	Pitch Bender
CAT	Schalter	Channel After Touch
PAT	Schalter	Poly After Touch
AC1	Schalter	Assignable Controller 1
AC2	Schalter	Assignable Controller 2

# XG-Wizard Copy Part

Part kopieren.

Kopiert wird immer vom aktuell selektierten Part.



- Copy to 1-32,All Zu welchem Part soll kopiert werden?  
Wurde All selektiert, wird in alle Parts kopiert.
- Group Welche Parameter-Gruppe soll kopiert werden?
- Parameter Welche Einzel-Parameter sollen kopiert werden?
- All Button Selektiert in einem Abschnitt alle Optionen.
- None Button Deselektiert in einem Abschnitt alle Optionen.
- Cancel Beendet die Funktion ohne zu kopieren.
- OK Kopiert den Einstellungen entsprechend und beendet die Funktion.

# XG-Wizard Drum Editor



**Beim Anklicken eines Bildbereiches erhältst Du weitere Informationen.**

## u Arbeiten mit dem Drum Editor

Folgendermaßen sollte beim Editieren von Drumbuffern vorgegangen werden:

- 1 Wähle einen Part der ein editiertes Drum Kit enthalten soll und aktiviere den Voice Selektor durch Anklicken des Voice Namens.
- 2 Wenn der Voice Selektor geöffnet ist, wähle Kategorie 'Drums' in der linken Liste.
- 3 Wähle einen Drumbuffer (Buttons **D1-D4**) aus.
- 4 Dem Part/Drumbuffer gewünschtes Drum Kit in der rechten Liste zuweisen.
- 5 Sollen mehrere Parts auf den gleichen Buffer zurückgreifen, Schritt 1 bis 4 wiederholen, aber immer den gleichen Buffer und das gleiche Drum Kit auswählen!
- 6 Nun kann mit dem Editieren der Drumbuffer begonnen werden.

Beachte: Die Drumbuffer werden automatisch vom XG Gerät resetet, wenn ein Program Change Befehl auf einem 'Drum Part' empfangen wird.

Wird ein neues Drum Kit selektiert, gehen evtl. editierte Daten des aktuellen Drumbuffers verloren.

Klicke im Menü 'File' \ 'Save Drums ...', um ein editiertes Drum Kit zu speichern.

Zur besseren Identifikation sollte der Dateiname etwa so aufgebaut sein:

'Small Latin Kit\_DB1\_myTweak1.xdm' (oder .mid / .syx).

'Small Latin Kit' => Name des ursprünglichen Drum Kits

'DB1' => Drumbuffer (dieser Buffer wird beim Laden des Kits benutzt,

hier sollte unbedingt die Nummer des oben

gewählten Buffers

eingetragen werden !)

'myTweak1' => Dein Kommentar, Versionsnummer etc.

Um ein editiertes Drum Kit zu laden, wähle ein beliebigen Part (vorzugsweise 10),

klicke im Menü 'File' \ 'Load Drums ...' und wähle das gewünschte Kit.

Sollen mehrere editierte Drum Kits in einer Datei gespeichert werden, wähle Menü

'File' \ 'Save Set as ...'.

## u Shift Drum Note Funktion & Graphical Keyboard

Weil der Tastaturumfang der meisten Keyboards (6 Oktaven, C1-C6) zu klein ist, können nicht alle Instrumente eines Drum Kits direkt vom Keyboard aus angespielt werden. Die 'Shift Drum Note' Funktion schafft hier etwas Abhilfe: vom Keyboard gesendete Noten Messages werden entsprechend der Shift-Einstellung transponiert

- + transponiert 1, 2 oder 3 Oktave(n) rauf
- transponiert 1, 2 oder 3 Oktave(n) runter

Die Markierungen des graphischen Keyboards verschieben sich entsprechend, sie



repräsentieren die **(transponierte!!!) Range des angeschlossenen MIDI Keyboards**. Die Markierungen haben beim Selektieren mit der Maus keine Gültigkeit (außer wenn Shift = 0 ist!).

- ! Wähle Menü **'Settings ...'** / **'Misc'** / **'Connected Keyboard Range'** um XG-Wizard an die tatsächliche Range Deines Keyboards anzupassen.  
Siehe auch **Settings**

#### u **Drum Editor aufrufen**

- 1 Ein Mausklick auf das Drum Editor Icon öffnet den Drum Editor. Ist dem Part kein Drumbuffer zugewiesen, öffnet sich eine Dialogbox in der dem Part ein Drumbuffer zugewiesen werden kann.
- 2 Wird mit der Maus auf eine Partnummernanzeige (z.B. 10) geklickt und ist diesem Part ein Drumbuffer zugeordnet, öffnet sich der Drum Editor automatisch, wenn nicht gerade **Keyboard-Range Edit** aktiv ist.

#### **Drum Kit**

Auswahl eines Drum Kits.

Der aktive Drumbuffer (D1-D4) bezieht sich immer auf die Zuweisungen im aktuellen Part, die im **Voice Selektor** vorgenommen wurden.

Hier kann die Belegung für den aktuellen Drumbuffer geändert werden.

D1: XYZKit entspricht Drumbuffer 1  
D2: XYZKit entspricht Drumbuffer 2  
D3: XYZKit entspricht Drumbuffer 2  
D4: XYZKit entspricht Drumbuffer 2

Wurden bereits Daten in einem Drumbuffer geändert, gehen diese bei der Auswahl eines neuen Kits verloren.

Drum Kits, die keinem der Buffer (D1-D4) zugeordnet wurden, können nicht editiert werden!

### **Drum Instrument Selektor**

Auswahl eines Drum Instruments.

- u Durch Anklicken eines Voice Namens im Selektor
- u Durch Anklicken einer Taste in der Keyboard Grafik
- u Durch Spielen einer Taste auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboard

## **Drum Envelope**

Editieren der Drum Hüllkurve.

Attack Time	-64..+63
Decay 1 Time	-64..+63
Decay 2 Time	-64..+63

### Drum Filter

Editieren der Drum Filter Einstellungen.

Cutoff Frequency	-64..+63
Resonance	-64..+63

### Drum Parameter

Editieren weiterer Drum Parameter.

Reverb	0..127
Chorus	0..127
Variation	0..127
Coarse	-64..+63 Semitones
Fine	-64..+63 cent
Alternate Group	OFF,1..127
Key Assign	Single,Multi
Level	0..127
Panorama	Rnd,<63..63>
Receive Note On	ON/OFF
Receive Note OFF	ON/OFF
Output	Stereo, 1+2, 3+4, 5+6, 1, 2, 3, 4, 5, 6
HP Cutoff	-64..+63
Vel Pitch	-16..+16
Vel LPF Cutoff	-16..+16

### **Drum EQ Parameter**

Editieren der Drum EQ Einstellungen.

EQ Low Gain	-12..+12 dB
EQ Low Frequency	32Hz..2.0kHz
EQ High Gain	-12..+12 dB
EQ High Frequency	500Hz..16.0kHz

### **Drum Editor schließen**

Der Close Button schließt den Drum Editor.

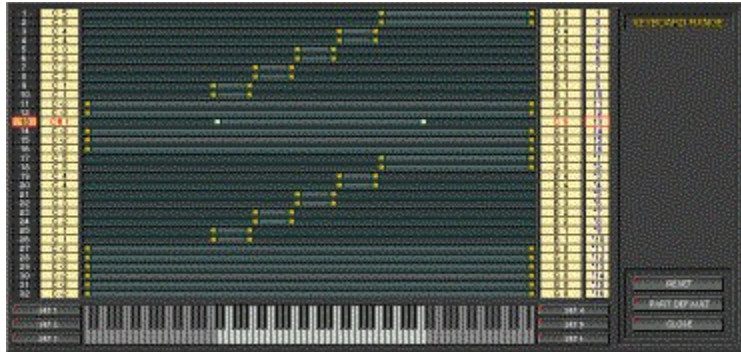
Bei einem Wechsel auf einen normalen XG oder Audio Part wird der Drum Editor automatisch geschlossen!

### **Drum Keyboard**

Auswahl eines zu editierenden Drum Instruments in einem Drumbuffer.

- u Durch Anklicken eines Instrument Namens im Selektor
- u Durch Anklicken einer Taste in der Keyboard Grafik
- u Durch Spielen einer Taste auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboard

## XG-Wizard Keyboard-Range Edit



- u Beim Aufruf von Keyboard-Range Edit werden die momentanen Range-Daten der Parts in den Reset-Speicher geladen.

Reset Änderungen rückgängig machen

Part Default Setzt den aktuellen Part auf die Default-Einstellungen (C-2 -> G8)

Set 1-6 Makros mit Voreinstellungen

Close Schließt den Range Editor

- u Auf der abgebildeten Tastatur kann mit der linken Maustaste gespielt werden.

## XG-Wizard Bestellen etc.

### Bestellen

Zum Bestellen der registrierten XG-Wizard Version klicke im Menü 'Option' auf 'Registration (order the licensed version) ...'

Fülle bitte alle Felder in dem Formular aus und schicke es an die angegebene Adresse.

Ferner findest Du im XG-Wizard Ordner die Datei 'Bestell.txt', die bequem in eine Email kopiert oder ausgedruckt werden kann.

### Bar:

Schicke den Betrag bitte an die im Formular (siehe oben) angegebene Adresse. Achtung! Du sendest das Geld auf Dein eigenes Risiko. Es ist sicherer, den Betrag per Einschreiben zu verschicken!

### Banküberweisung:

Überweise den Betrag bitte auf das im Formular (siehe oben) angegebene Konto. Bei Banküberweisung aus dem Ausland: Frage bitte Deine Bank nach den anfallenden Bankspesen und addiere den Betrag zum Gesamtbetrag.

### Scheck:

Es werden nur Eurochecks in DM akzeptiert.

Markiere den Scheck 'Zur Verrechnung' und schicke ihn an die im Formular (siehe oben) angegebene Adresse.

### Kreditkarte:

Bitte kontrolliere, ob die Registrierung via Kagi für Dich vorteilhafter oder

bequemer ist (**Kreditkarte**): Klicke hierzu in dem Registration Dialog (siehe oben) auf den Schalter

**‘Click here to use Kagi Registration with better payment methods’.**

### **Registrationsgebühr**

Die Registrationsgebühr für den XG-Wizard beträgt **DM 45.00 / US\$ 25.00**

Hierin sind **alle** zukünftigen Updates enthalten!

Lieferung per Email kostet nichts, Diskettenversand innerhalb Europas kostet DM 10.00 , ansonsten DM 15.00

### **Updates**

Updates sind prinzipiell **kostenlos!** Lieferung des Updates per Email kostet nichts, Diskettenversand innerhalb Europas kostet DM 10.00, ansonsten DM 15.00

### **Register...**

**Menü ‘Option’ > ‘Register ...’**

Trage in der Register Dialogbox die Daten ein, die Du erhältst, nachdem alle Registrierungsformalitäten korrekt abgewickelt wurden.

**Nachdem der OK Button in der Register Dialogbox betätigt wurde, wird das Programm automatisch beendet.** Wurden die Registrations-Codes korrekt eingegeben, läuft das Programm von nun an ohne Einschränkungen.

---

## **Vielen Dank!**

**Achim :-)**

---

### **Kontakt**

Informationen und die aktuellste Shareware-Version des Programmes erhältst Du im Internet auf der XG-Wizard Homepage:

[http://www.life-on-line.de/acusto/XG/xg\\_wizard.htm](http://www.life-on-line.de/acusto/XG/xg_wizard.htm)

Registrierte User senden ihre Fragen bitte an:

**H.-J. Stulgies ( = Achim )**

**Invalidenstr. 56A**

**10557 Berlin**

**Germany**

oder

**e-mail : [stulgies@cityweb.de](mailto:stulgies@cityweb.de)**

Alle Anfragen werden per Email oder per Brief ( bitte adressierten Umschlag+Rückporto beifügen!) beantwortet.



# Lizenzvertrag

Lesen Sie bitte aufmerksam den folgenden Software-Lizenzvertrag.

Für die Benutzung der "XG-Wizard" Software müssen Sie sämtlichen Bedingungen des Lizenzvertrags zustimmen.

Der Autor:

Hans-Joachim Stulgies  
Invalidenstr. 56A  
D-10557 Berlin  
GERMANY  
Email: stulgies@cityweb.de

## 1. NUTZUNGSBEDINGUNGEN

### 1.1 SHAREWARE-VERSION

Sie haben das Recht, diese SHAREWARE-VERSION von "XG-Wizard" FÜR 30 TAGE kostenlos zu testen. Erst mit Zahlung der Registrierg Gebühr erwerben Sie das Recht, die Software dauerhaft zu benutzen. Die Shareware-Version (engl.: to share = teilen) darf und soll kostenlos weitergegeben werden - aber nur vollständig! Jegliche Änderungen an Programm oder Daten (einschließlich der Dokumentation) sind strengstens untersagt. Für die Weitergabe darf höchstens eine geringe Kopiergebühr verlangt werden. Der Registrierschlüssel zum Freischalten der Vollversion darf NICHT an Dritte weitergegeben werden. Die SHAREWARE-VERSION darf natürlich auch unentgeltlich auf CD-ROMs gepreßt werden - aber bitte die jew. AKTUELLE Version. Shareware-Händler, Verlage usw. sollten sich beim Programmautor erkundigen, ob die ihnen vorliegende Version noch aktuell ist. Das gilt natürlich auch für Betreiber von Mailboxen und WebServern. Infos finden Sie im Internet auf der XG-Wizard Homepage:

[http://www.life-on-line.de/acusto/XG/xg\\_wizard.htm](http://www.life-on-line.de/acusto/XG/xg_wizard.htm)

### 1.2 REGISTRIERTE VOLLVERSION

Sie haben das nicht ausschließliche Recht die REGISTRIERTE VOLLVERSION von "XG-Wizard" (nachstehend kurz Software genannt) dauerhaft auf einem einzelnen Computer zu benutzen. Keinesfalls darf die Software jedoch in zwei oder mehr Geräte GLEICHZEITIG geladen werden. Wollen Sie die Software innerhalb eines Netzwerks oder auf mehreren getrennten Computern gleichzeitig nutzen, müssen Sie eine Anzahl Exemplare der Software erwerben, die der Zahl der benutzten bzw. im Netz betriebenen Computer entspricht. Eine Kopie der Software dürfen Sie ausschließlich für Sicherungszwecke erstellen. Ferner dürfen Sie die Software auf die Festplatte eines einzigen Computers kopieren. Die Herstellung weiterer Kopien ist nicht gestattet. Eine dauerhafte Veräußerung (Verkauf oder Schenkung) der Software ist zulässig, aber nur, sofern die Software vollständig mit sämtlichen Programmen und Dateien sowie sämtlichen selbstgefertigten Vervielfältigungsstücken veräußert wird. Jede sonstige Veräußerung ist unzulässig. Es ist nicht gestattet, die Software in ihrer Funktion oder ihrem Erscheinungsbild zu verändern oder zu bearbeiten, zu decompilieren oder zu disassemblieren.

## 2. GARANTIE- UND HAFTUNGS AUSSCHLUSS

Die Software wurde vom Autor sorgfältig erstellt und getestet und wird Ihnen im reinen Ist-Zustand zur Verfügung gestellt. Es wird darauf hingewiesen, daß es nicht möglich ist, Softwareprogramme so zu entwickeln, daß sie für alle Anwendungsbedingungen fehlerfrei sind. Der Autor garantiert nicht die Eignung der Software für einen bestimmten Anwendungsfall oder eine bestimmte Konfiguration. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung oder Gewährleistung für Fehler in der Software und

Fehler und Schäden, die sich aus der Nutzung oder Unfähigkeit zur Nutzung der Software ergeben. Dies schließt den Verlust von Geschäftsgewinnen, die Unterbrechung der geschäftlichen Abläufe, den Verlust von Daten sowie alle übrigen materiellen und ideellen Verluste und deren Folgeschäden ein und gilt selbst dann, wenn der Autor zuvor ausdrücklich auf die Möglichkeit derartiger Schäden hingewiesen worden ist. Der Autor ist ebenfalls nicht haftbar für durch Viren, die sich über die Software weiterverbreiten, entstandene Schäden gleich welcher Art.

Sie erklären mit der Nutzung der Software Ihr Einverständnis mit den o.g. Nutzungsbedingungen sowie dem Garantie- und Haftungsausschluß. Sollten einzelne Bestimmungen in diesen Bedingungen nichtig, unwirksam oder anfechtbar sein oder werden, so wird hiervon die Wirksamkeit aller sonstigen Bestimmungen oder Vereinbarungen nicht berührt. Die gesamte maximale Haftung ist auf die Registrierg Gebühr beschränkt, die Sie für die Software bezahlt haben.

### 3. COPYRIGHT

"XG-Wizard" wurde von Hans-Joachim Stulgies entwickelt. Das Programm und die Dokumentation sind urheberrechtlich geschützt. Copyright © 1998 bei Hans-Joachim Stulgies (Berlin, Deutschland), alle Rechte vorbehalten.

Alle für Dritte geschützte Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen, eingetragene Warenzeichen usw. werden anerkannt. Das Fehlen einer entsprechenden Kennzeichnung in der Software und der Dokumentation bedeutet nicht, daß es sich um einen freien Namen im Sinne der Waren- und Markenzeichengesetzgebung handelt.

**... VIEL VERGNÜGEN !**

XG Logo is a trademark of YAMAHA CORPORATION.

# Voice Selektor



Hier werden den Parts die gewünschten Voices zugeordnet.  
In der linken Liste wird eine Voice Kategorie selektiert,  
in der rechten Liste die Voice selbst.

Die dargestellten Kategorien hängen vom Modus des Parts (XG/Audio)  
und den installierten Plug-in Boards ab. Nicht installierte Plug-ins sollten  
deselektiert werden, da dadurch mehr Platz für die Anzeige der Voices zur  
Verfügung steht.

**Search** Suche Voice  
**Shift+F3** Neue Suche starten  
**Shift+F6** Suche nächste Übereinstimmung  
**Shift+F7** Suche noch einmal am Anfang beginnen  
**Shift+F8** Groß/Kleinschreibung beachten  
Diese Funktionen sind auch über ein Popup Menü nach Anklicken des '<'  
Buttons aufrufbar.

**Match LED** Groß/Kleinschreibung beachten **an / aus**  
**Remote LED** Remote Funktionen im Voice Selektor **an /aus**  
**DR** Normales Drum Kit, kann **nicht** editiert werden  
**D1, D2, D3, D4** Drum Kit wird dem entsprechenden Drumbuffer  
zugeordnet und kann im Drum Editor bearbeitet werden.  
Diese Buttons haben eine Preselekt-Funktionalität, die  
Zuordnung wird erst durch abschließende Anwahl eines  
Drum Kits wirksam!  
**Close** Schließt den Voice Selektor

**u Audio Macros und Variation Effekt**  
Der **\*V** Extender zeigt an, daß das Makro einen Variation Effekt benutzt.  
Der **\*V+** Extender zeigt an, daß das Makro einen 'modifizierten' Variation  
Effekt benutzt.  
Audio Makros mit einem **\*V** oder **\*V+** Extender setzen den Variation Effect in  
den Insert Mode. Ferner wird der Effekt automatisch auf den aktuellen Audio  
Part geroutet!

# Player

Der integrierte Player bietet nur rudimentäre Abspielfunktionen. So werden z.B.  
keine SysEx Daten vom Player gesendet. Ansonsten gelten alle  
Einschränkungen, die auch auf normale Midifiles zutreffen. Für einen  
professionellen Einsatz sollte der XG-Wizard daher mit einem ausgereiften  
Sequencer-Programm betrieben werden!

Folgende Funktionen bietet der Player:

## **Start / Stop**

Startet / stoppt die Wiedergabe. Am Songende wird automatisch zurückgespult.

## **Rewind**

Spult zum Anfang des Songs.

## **Fast Rewind Button.**

Spult den Song rückwärts (dynamisch).

#### **Fast Forward Button**

Spult den Song vorwärts (dynamisch).

Stoppt automatisch am Ende des Songs.

#### **BPM**

BPM = Beats pro Minute.

Regelt die Geschwindigkeit des Songs.

Diese Anzeige wird automatisch aktualisiert, wenn im Song Tempo Changes enthalten sind.

#### **Song Position Box**

Songposition in Bars, Beats and Ticks.

16 : 02 : 120 => 16 Bars, 2 Beats, 120 Ticks.

Linke Maustaste erhöht den entsprechenden Wert (dynamisch),

rechte Maustaste erniedrigt den entsprechenden Wert (dynamisch),

#### **Left & Right Locator Boxen**

Locatorposition in Bars, Beats and Ticks.

16 : 02 : 120 => 16 Bars, 2 Beats, 120 Ticks.

Linke Maustaste erhöht den entsprechenden Wert (dynamisch),

rechte Maustaste erniedrigt den entsprechenden Wert (dynamisch).

#### **Kleine Locator Buttons**

Klicke mit der linken Maustaste um die Songposition auf die entsprechende Locatorposition zu setzen. Nette Sache, funktioniert auch, wenn der Player läuft!

Klicke mit der rechten Maustaste um den entsprechenden Locator auf die aktuelle Songposition zu setzen.

#### **Solo Button**

Spielt nur den aktuell selektierten Part.

#### **Loop Button**

Playback im Cycle Mode von Left nach Right Locator.

Diese Funktionen stehen nur zur Verfügung, wenn sich Noteninformationen in einem geladenen Midifile befinden.

# XG-Mapper *Ctrl+F11*

Mit dem XG-Mapper können live eingespielte Spielhilfen/Controller Messages konvertiert werden und somit direkt XG-Parameter steuern.  
Ein Mapper kann theoretisch bis zu 255 Konvertierungen (Konverter) enthalten.

<b>Listbox Message (In)</b>	Listet die für den Mapper verfügbaren Spielhilfen und Controller auf Quelle der Konvertierung
<b>Listbox XG-Parameter (Out)</b>	Listet die für den Mapper verfügbaren XG-Parameter auf Ziel der Konvertierung
<b>Mapper Listbox</b>	Enthält alle Konverter eines Mappers
<b>Low &amp; High Limit</b>	Limitiert den minimal/maximal Wert auf den der Konverter reagieren soll Ein Doppelklick stellt den minimal/maximal Wert wieder her
<b>Invert</b>	Invertiert den Konverter
<b>Delete</b>	Löscht einen Konverter
<b>New</b>	Legt einen neuen Mapper an
<b>Load</b>	Lädt einen Mapper
<b>Save</b>	Speichert einen Mapper
<b>Send Controller Thru</b>	Soll der eingehende Controller zusätzlich nach MIDI Out gesendet werden?
<b>Active</b>	Schaltet den gesamten Mapper an/aus

Konverter programmieren:

Klicke in der **Message (In) Listbox** einen Eintrag an und ziehe ihn auf einen Eintrag der **XG-Parameter (Out) Listbox**.

Ein **Doppelklick** auf einen Konverter in der **Mapper Listbox** invertiert ihn.

Stelle gegebenenfalls den **Low & High** Bereich ein.

Das war's !

**Bedingt durch die XG-Effekt-Architektur sind bei einem Effekt-Wechsel möglicherweise einige Konverter gesperrt!**

# Tastenkürzel

<b>F1</b>	<= Hilfe aufrufen
<b>F2</b>	<= Part Editor (nur <b>Small Mode</b> )
<b>F3</b>	<= Part Table (nur <b>Small Mode</b> )
<b>F4</b>	<= Drum Editor
<b>F5</b>	<= Keyboar-Range Editor
<b>F6</b>	<= Audio Parts
<b>F7</b>	<= Voice Selektor
<b>F8</b>	<= Copy Part
<b>F9</b>	<= All Notes Off
<b>F10</b>	<= Virtual Keyboard ...
<b>F11</b>	<= Vorherige Editor Sektion
<b>F12</b>	<= Nächste Editor Sektion
<b>Ctrl+N</b>	<= New ... (initialisiert alle Daten)
<b>Ctrl+L</b>	<= Load Set ... (XGS, MID, SYX) ...
<b>Ctrl+S</b>	<= Save Set
<b>Ctrl+A</b>	<= Save Set as ... (XGS, MID, SYX) ...
<b>Ctrl+F11</b>	<= XG-Mapper
<b>Ctrl+F12</b>	<= Settings
<b>ESC</b>	<= Schließt offene Fenster etc.

