



MUSIC SYNTHESIZER

MODX m6

MODX m7

MODX m8

Bedienungsanleitung

Über dieses Dokument

Informationen

- Die in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Abbildungen und LCD-Displays dienen lediglich Anleitungszwecken.
- Falls nicht anders angegeben, beziehen sich die in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Abbildungen und Displays auf den MODX M6 (in englischer Sprache).
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der amerikanischen Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern.
- Lightning und Mac sind Warenzeichen von Apple Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern.
- MIDI ist eine eingetragene Marke der Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Die Logos für MIDI 2.0 ( **MIDI**) sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Association of Musical Electronics Industry (AMEI) und der MIDI MANUFACTURERS ASSOCIATION INCORPORATED (MMA).
- Die in diesem Benutzerhandbuch genannten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Angaben in diesem Dokument

Modellbezeichnung

MODX M6, MODX M7 und MODX M8 werden gemeinsam als „MODX M“ bezeichnet.

Sonstige

Attribut	Beschreibung
ACHTUNG	Zeigt an, dass eine Fehlfunktion, ein Ausfall oder ein Datenverlust auftreten kann.
HINWEIS	Verweist auf ergänzende Informationen.
[]	Auf dem Produkt aufgedruckte Tastenbezeichnung oder Anschlussname

Inhalt

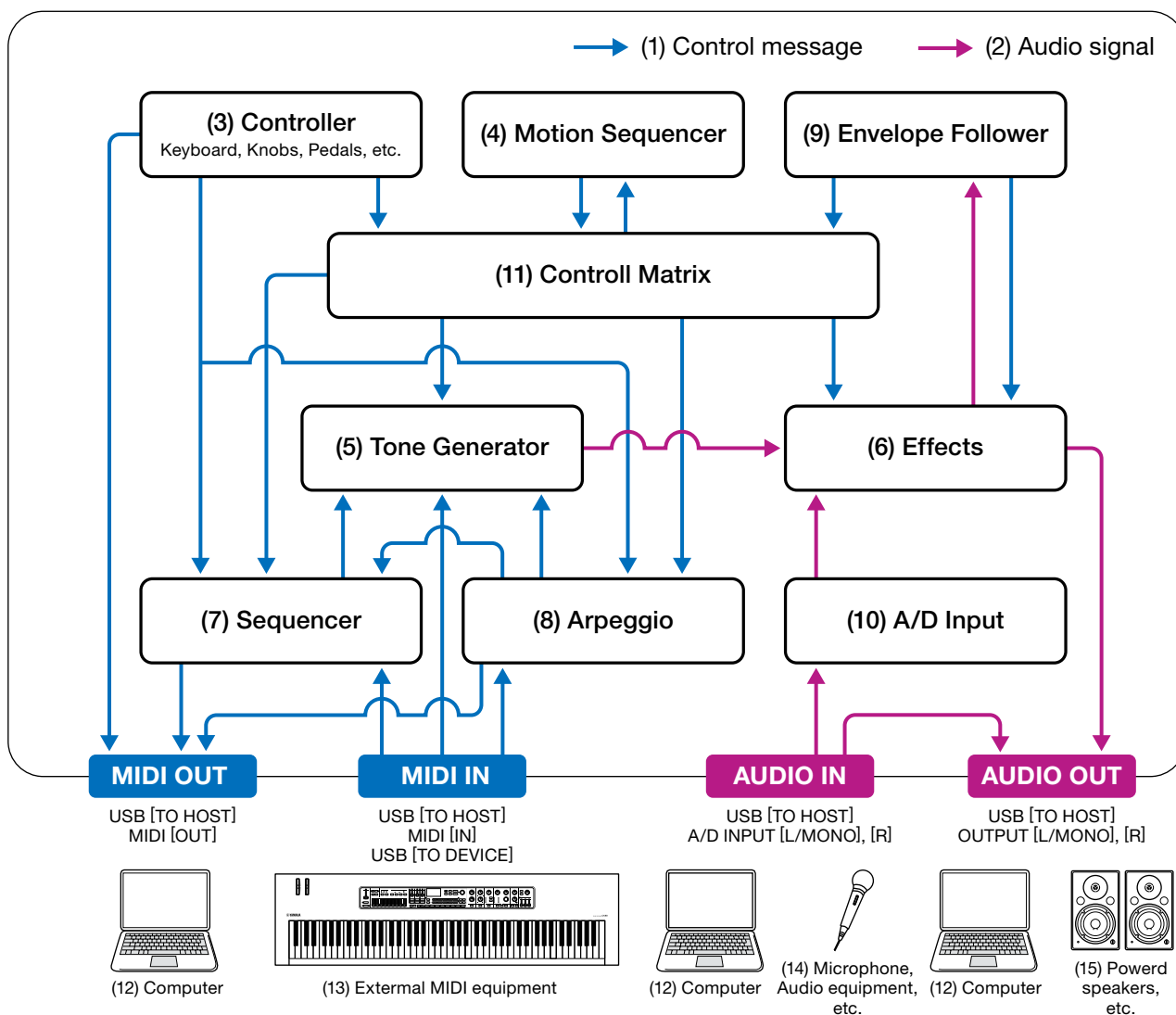
Über dieses Dokument	2	6. Bildschirme und Parameter	71
1. Funktionsweise des MODX M.	4	Navigationsleiste	71
Was ist der MODX M?	4	Performance-Bildschirme	73
Klangerzeuger-Block	5	Common Edit-Bildschirme	153
Interner Speicher	8	Part Edit (AWM2) Part Common	
2. Einrichten für das Live-Spiel	10	Edit-Bildschirme	195
Auswählen einer Performance	11	Part Edit (AWM2) Element Edit-Bildschirme	239
Verwenden allgemeiner Funktionen für die gesamte		Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit-	
Performance	16	Bildschirme	268
Bearbeiten der Einstellungen	19	Drum Part Edit (AWM2) Key Edit-Bildschirm	279
Speichern bearbeiteter Einstellungen	36	Part Edit (FM-X) Part Common	
Erstellen eines Live-Sets	37	Edit-Bildschirme	286
Auswählen von Performance aus einem Live Set	41	Part Edit (FM-X) Operator Edit-Bildschirme	303
Spielen auf der Tastatur	42	Part Edit (AN-X) Part Common Edit-Bildschirme	310
3. Aufnahme und Wiedergabe	43	Part Edit (AN-X) Oscillator Edit-Bildschirme	336
Terminologie	43	Part Edit (AN-X) Noise Edit-Bildschirme	342
Aufnahme und Wiedergabe von Patterns	44	Category Search-Bildschirme	343
Aufnahmen und Wiedergeben von Songs	47	Live Set-Bildschirme	356
Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien	50	Utility-Bildschirme	361
4. Backup-Verwaltung	52	Bildschirme, die durch Drücken bestimmter Tasten	
Verfügbare Dateiformate	52	aufgerufen werden	387
Das USB-Flash-Laufwerk wird formatiert.	54	7. Weitere Informationen.	400
Speichern von Einstellungen auf einem USB-Flash-		Effekttypen	400
Laufwerk	55	Effektparameter	404
Laden von Einstellungen von einem USB-Flash-		Kurzbefehle und spezielle Bedienvorgänge	424
Speichergerät	57	Meldungsliste	426
5. Anschließen externer MIDI-		Falls ein Problem auftritt	431
Instrumente	58		
Anschließen eines Mikrofons oder Audio-Geräts	58		
Anschließen an einen Computer oder ein externes			
MIDI-Gerät	62		

1. Funktionsweise des MODX M

Was ist der MODX M?

Blockdiagramm und Datenfluss

Dieses Instrument besteht aus acht Hauptfunktionsblöcken: Controller, Motion Sequencer, Klangerzeuger, Effekte, Sequencer, Arpeggio, Envelope Follower und A/D-Eingang.



(1) Controller-Meldung

(2) Audiosignal

(3) Controller

(4) Motion Sequencer

(5) Sound Engine

(6) Effekte

(7) Sequencer

(8) Arpeggio

(9) Envelope Follower

(10) A/D-Eingang

(11) Controller-Matrix

(12) Computer

(13) Externe MIDI-Geräte

(14) Mikrophon, Audio-Gerät usw.

(15) Aktivlautsprecher usw.

Klangerzeuger-Block

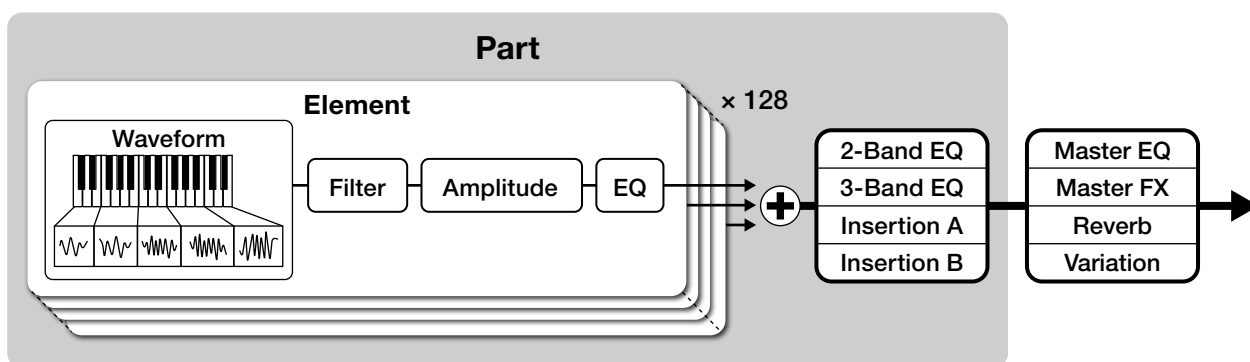
Der Klangerzeuger-Block ist mit einer Hybrid-Sound Engine ausgestattet, die drei Synthesysteme kombiniert.

AWM2-Sound Engine

Die AWM2-Sound Engine verfügt über Waveforms auf Basis von Samples, die Sie den Elements zuweisen und dann den Klang mithilfe von Filtern und EGs (Hüllkurvengeneratoren) modifizieren können.

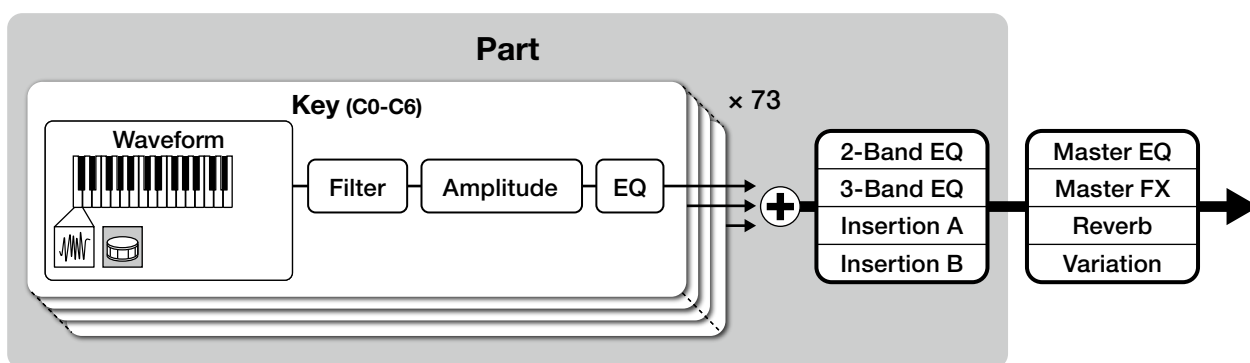
Normal Part (normaler Part)

Der Normal Part verwendet bis zu 128 Elements, um eine breite Palette reichhaltiger Sounds zu erzeugen, die Ihnen beim Erstellen ausdrucksstarker Sounds helfen. Die von akustischen Instrumenten gesampelten „rohen“ Wellenformen werden so bearbeitet, dass sie zu verschiedenen Musikarten kompatibel sind, wodurch eine realistische Reproduktion von Klavieren, Blasinstrumenten usw. möglich ist. Sie können neue Sounds auch mit Hilfe von Funktionen wie Filtern und Hüllkurven (EG) erzeugen.

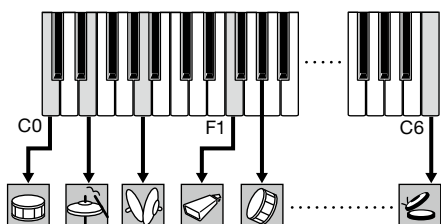


Drum Part (Schlagzeug-Part)

Für den Drum-Part können Sie bis zu 73 Drum-Keys verwenden, um die Waveforms von Percussion-Sounds den Tasten der Tastatur zuzuweisen und so ein Drum-Kit zu erstellen.



Einzelne Schlagzeugklänge (verteilt auf verschiedene Tasten) (C0 bis C6)



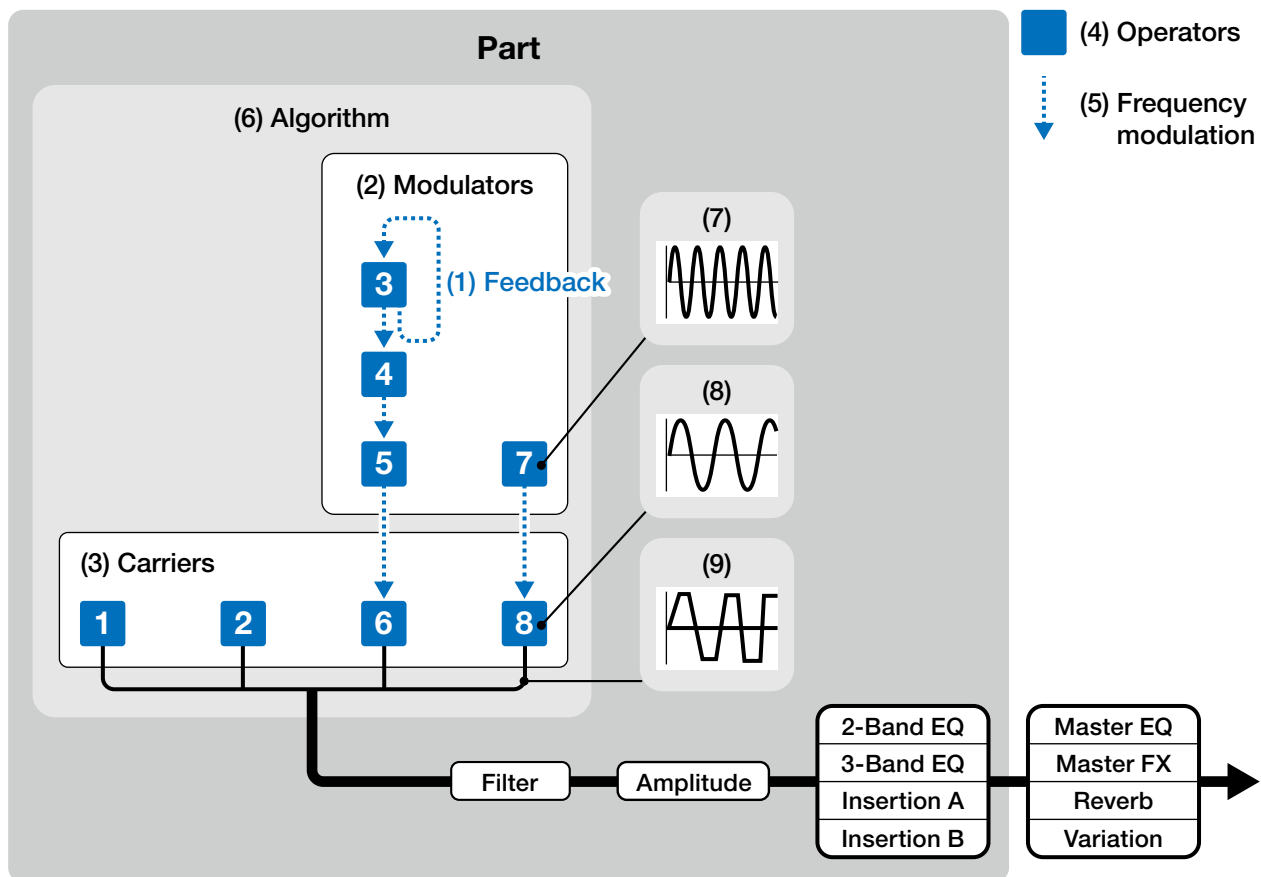
FM-X-Sound-Engine

Die FM-X Sound Engine produziert Sounds mit komplexen Obertönen durch Frequenzmodulierung (FM) von acht Wellenformgeneratoren, die „Operatoren“ genannt werden.

Die Anordnung der acht Operatoren wird „Algorithmus“ genannt, und es stehen 88 verschiedene Patterns zur Verfügung. Ein Operator hat zwei Rollen: „Carrier“ (Träger) und „Modulator“.

Ein Modulator moduliert den Operator, mit dem er verbunden ist, und der Klang wird am Ende vom Carrier ausgegeben. Er hat auch eine „Feedback“-Funktion, die dem Operator ermöglicht, den Klang selbst zu modulieren.

Die harmonische Struktur der Wellenform des Operators kann auch über Parameter gesteuert werden, wodurch Sie die gleichen hochwertigen Filter, Effekte und EQs usw. wie die der AWM2-Sound Engine anwenden können. So können Sie ausdrucksstarke Sounds kreieren, wie sie mit herkömmlichen FM-Sound Engines nur schwer erzeugt werden können.



- (1) Feedback
- (2) Modulatoren
- (3) Träger
- (4) Operatoren
- (5) Frequenzmodulation

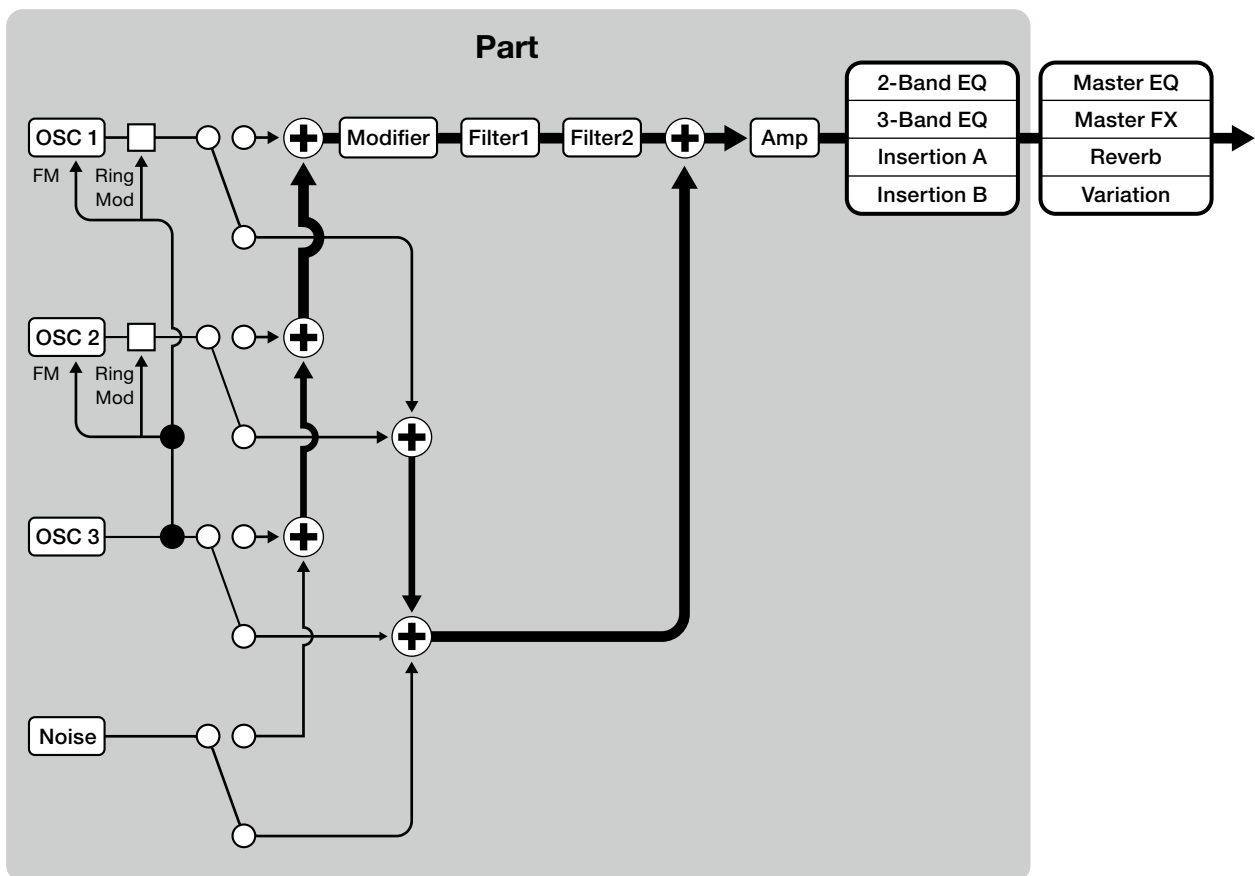
- (6) Algorithmus
- (7) Modulator-Wellenform
- (8) Träger-Wellenform
- (9) Modulierte Wellenform

AN-X Sound Engine

Die Sound Engine AN-X ist eine virtuell-analoge Sound Engine, die das Verhalten und die Klangeigenschaften analoger Synthesizer vollständig digital reproduziert. Es ist eine neue Generation einer AN Sound Engine, die Tradition und Innovation verbindet und ein breites Spektrum von Klängen von realistischen historischen Sounds bis hin zu kantigen, extremen Sounds zum Ausdruck bringen kann.

Die AN-X Sound Engine besteht aus drei Oszillatoren und einem Rauschgenerator. Jeder Oszillator ist mit Waveform-Steuerfunktionen wie Pulse Width OSC Self Sync und Wave Shaper ausgestattet und erlaubt große Freiheit bei der Klangerstellung.

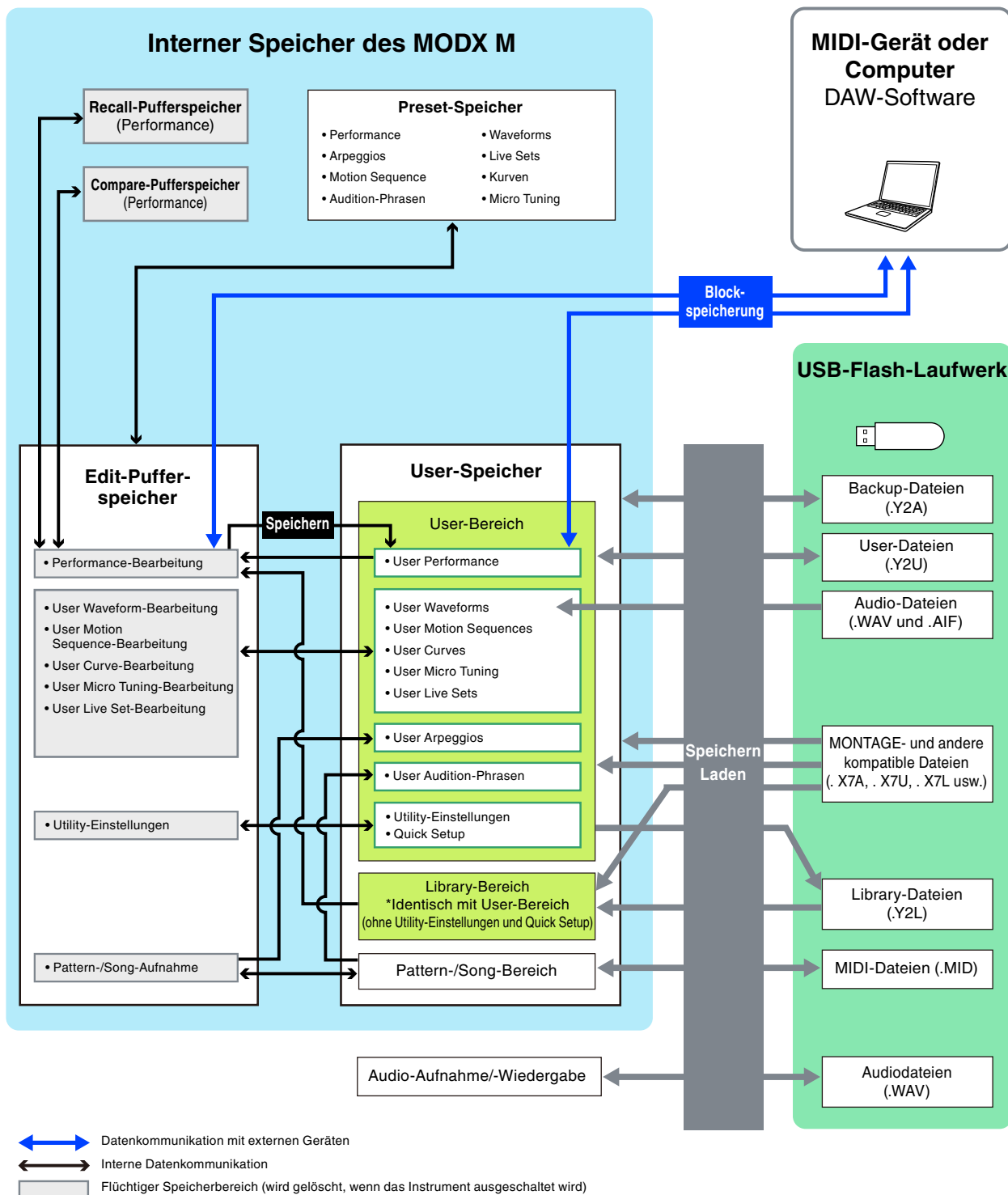
Zusätzlich kann Oscillator 3 (OSC 3) Oscillator 1 (OSC 1) und Oscillator 2 (OSC 2) mit FM- oder Ringmodulation modulieren, und der Ausgabelocus jedes Oszillators kann auf vor oder nach Filter1 oder Filter2 eingestellt werden.



Interner Speicher

Der interne Speicher dieses Instruments enthält die gespeicherten Performances, Live-Sets und Songs sowie andere gespeicherte Einstellungen.

Dieses Diagramm zeigt den Datenfluss zwischen dem internen Speicher und externen Geräten.



Preset-Speicher

Enthält die Preset-Performances, Preset-Arpeggios, Preset-Audition-Phrasen und andere Einstellungen. Sie können die Daten im Preset-Speicher nicht überschreiben, da der Speicher schreibgeschützt ist.

Edit-Pufferspeicher

Der Edit-Pufferspeicher ist der Arbeitsbereich zum Bearbeiten von Performances, Live-Sets, Songs und anderen Einstellungen.

Dieser Arbeitsbereich ermöglicht sowohl Lesen als auch Schreiben. Der Inhalt des Arbeitsbereichs wird gelöscht, wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

Die bearbeiteten Daten müssen im User-Speicher gespeichert werden, bevor eine andere Performance ausgewählt oder das Instrument ausgeschaltet wird (andere Daten als Performances und Motion Sequences werden jedoch automatisch gespeichert).

User-Speicher

Der User-Speicher besteht aus zwei Bereichen: User und Library.

User-Bereich

Der User-Bereich enthält die gespeicherten Performances und Motion Sequences sowie andere Einstellungen für das gesamte Instrument, wie z. B. Utility-Einstellungen und andere im Edit-Pufferspeicher bearbeitete User-Daten.

Wenn eine User-Performance bearbeitet wird, können Sie sie als neue Performance speichern oder die vorhandene Performance überschreiben.

Library-Bereich

Im Library-Bereich können bis zu 24 Library-Dateien (.Y2L) von einem USB-Flash-Laufwerk geladen werden. Die im Library-Bereich gespeicherten Einstellungen können nicht bearbeitet werden. Zum Bearbeiten der Einstellungen im Library-Bereich senden Sie die Daten an den Edit-Pufferspeicher, indem Sie eine im Library-Bereich gespeicherte Performance auswählen oder eine Motion Sequence aus dem Library-Bereich laden. Nach der Bearbeitung werden die Daten im User-Bereich gespeichert.

Der User-Speicher wird zum Lesen und Schreiben verwendet. Die Daten in diesem Bereich bleiben auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten.

Recall-Pufferspeicher und Compare-Pufferspeicher

Der Recall-Pufferspeicher und der Compare-Pufferspeicher sind Bereiche, die zum vorübergehenden Speichern der von Ihnen bearbeiteten Einstellungen verwendet werden.

Recall-Pufferspeicher

Der Recall-Pufferspeicher dient als Sicherung (Backup) für den Edit-Pufferspeicher.

Wenn Sie versehentlich zu einer anderen Performance gewechselt haben, ohne die Einstellung vorher zu speichern, können Sie mit der Recall-Funktion die vorübergehend gespeicherten Einstellungen aus dem Recall-Pufferspeicher im Edit-Pufferspeicher wiederherstellen.

Compare-Pufferspeicher

Der Compare-Pufferspeicher ist der Bereich, in dem Einstellungen gespeichert werden, bevor Sie Änderungen vornehmen. Mithilfe der Compare-Funktion können Sie die vorübergehend im Compare-Pufferspeicher gespeicherten Einstellungen für einen Vergleich der bearbeiteten und unbearbeiteten Klänge heranziehen.

Diese Pufferspeicher dienen zum Lesen und Schreiben von Daten, die Einstellungen gehen jedoch verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

2. Einrichten für das Live-Spiel

Nachfolgend finden Sie den allgemeinen Workflow für die Arbeit mit diesem Instrument.

Auswählen einer Performance

Treffen Sie eine Auswahl im Live Set-Bildschirm oder im Performance-Bildschirm (Category Search; Kategoriesuche).



Bearbeiten der Einstellungen



Speichern bearbeiteter Einstellungen



Erstellen eines Live-Sets



Auswählen eines Live-Sets



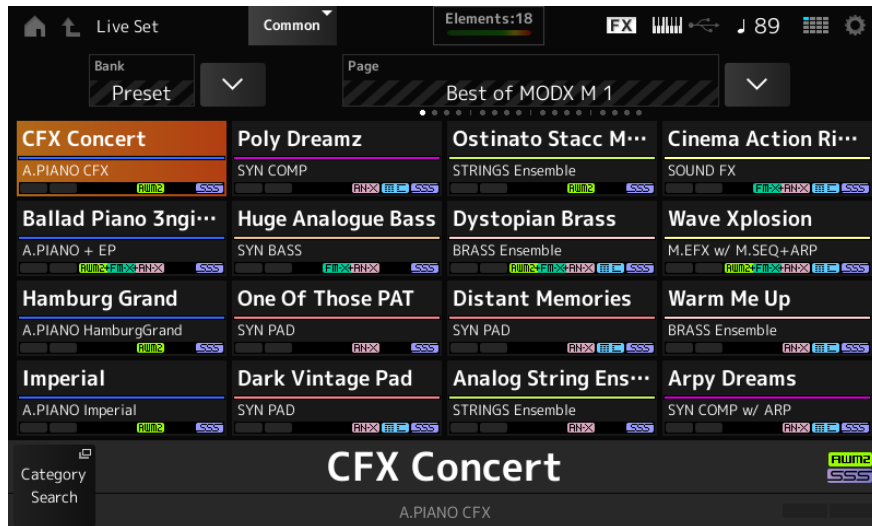
Spielen auf der Tastatur

Auswählen einer Performance

Auswählen auf dem Live Set-Bildschirm

1. Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste.

Der Live Set-Bildschirm öffnet sich.



2. Tippen Sie hier, um die gewünschte Performance aus der dargestellten Liste auszuwählen.

Auswählen auf dem Category Search-Bildschirm

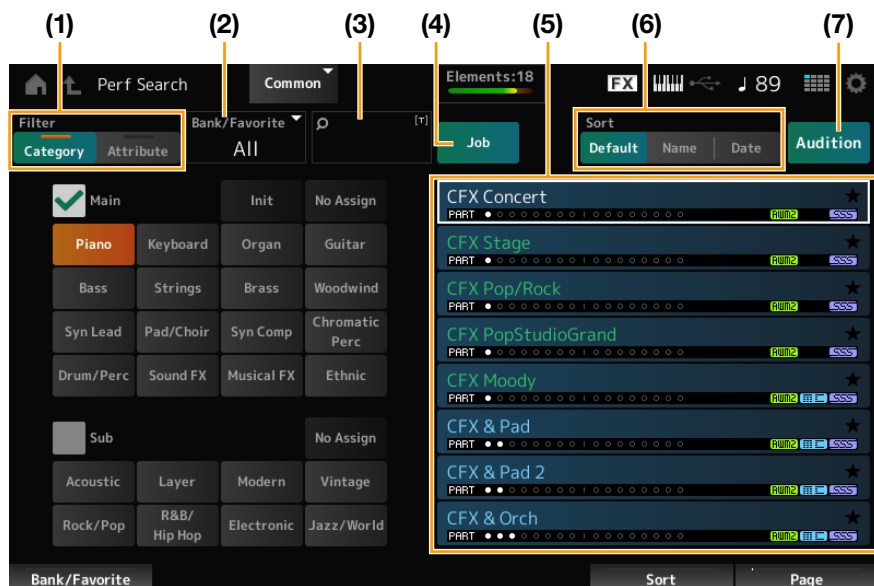
Mit der Funktion Category Search (Kategoriesuche) können Sie alle Performances, Parts, Rhythmus-Patterns, Arpeggios und Waveforms durchsuchen, um diejenigen zu finden, die Sie verwenden möchten. Um nach einer Performance zu suchen, drücken Sie bei geöffnetem Performance-Bildschirm die [CATEGORY]-Taste, um den Bildschirm Performance Category Search zu öffnen.

Während der Category Search-Bildschirm angezeigt wird, können Sie mit den Tasten auf dem Bedienfeld Parts umschalten oder stummschalten.

HINWEIS

Sie können eine Performance auch auswählen, indem Sie den Cursor über dem Namen der Performance im Home-Bildschirm positionieren und das Datenrad, die Taste [INC/YES] sowie die Taste [DEC/NO] verwenden.

Bildschirmbeschreibung



(1) Filter

Mit dem Filter können Sie die Liste der Performances durchsuchen.

- **Category**

Sie können jeweils eine Kategorie aus Main und Sub auswählen.

- **Attribute**

Wählen Sie ein Attribut oder Kombinationen von Attributen aus. Der Filter ist je nach Kombination unterschiedlich.

Filter:

Exakte Übereinstimmung	AWM2, FM-X, AN-X
„AND“-Bedingung	MC, SSS, Smart Morph
„OR“-Bedingung	Single, Multi MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS Vx.x (x.x ist die Versionsnummer des Betriebssystems)

HINWEIS

„MONTAGE“ beinhaltet MODX und MODX+

(2) Bank

(3) Nach Suchbegriff suchen

(4) Job-Modus

(5) Liste der Performances

Es werden die Performances angezeigt, die der Auswahl für Category (Kategorie) und Attribute (Attribut) entsprechen.

Textfarbe	Beschreibung
Weiß	Aktuell ausgewählte Performance
Grün	Single-Part-Performance
Blau	Multi-Part-Performance

(6) Ändern der Sortierreihenfolge

(7) Audition

Vorgehensweise

1. Drücken Sie die [CATEGORY]-Taste.

Der Bildschirm „Performance Category Search“ erscheint.

Dieser Bildschirm lässt sich auch durch Auswählen von Category Search im Kontextmenü eines Performance-Namens öffnen.



2. Verwenden Sie den Filter nach Bedarf.

Suche nach Performances durch Umschalten von Filtern, Bänken und durch Sortieren.

3. Auswählen aus der Liste.

Auswählen aus der Liste rechts im Display.

Verwenden des Datenrads, der [INC/YES]-, [DEC/NO]-Taste oder der Auf-/Abwärtstasten, um Ihre Auswahl zu treffen.

Sie können auch den Display-Regler verwenden, um durch den Bildschirm zu scrollen, ohne die aktuell ausgewählte Performance umzuschalten.

4. Schließen Sie den Bildschirm.

Drücken Sie eine der Tasten [ENTER], [EXIT] oder [PERFORMANCE (HOME)] auf dem oberen Bedienfeld oder tippen Sie auf dem Bildschirm auf das [HOME]-Symbol (HOME) oder auf das [EXIT]-Symbol (EXIT).

HINWEIS

Sie können die Funktion Part Category Search (Part-Kategoriesuche) verwenden, wenn Sie einen der Parts in einer Multi-Part-Performance (d. h. einer Performance mit mehr als einem Part) ändern möchten. Wählen Sie denjenigen Part aus, den Sie ändern möchten, und drücken dann bei gehaltener [SHIFT]-Taste die [CATEGORY]-Taste, um den Part Category Search-Bildschirm aufzurufen.

Auswählen einer initialisierten Performance oder einer Single-Part-Performance

Initialisierte Performance

Stellen Sie Bank/Favorite auf entweder All oder Preset ein.

Stellen Sie den Filter auf Category und wählen Sie Init.

Single-Part-Performance

Stellen Sie den Filter auf Attribute und wählen Sie Single.

Wiedergabe einer Audition-Phrase

Durch Wiedergabe der Audition-Phrase können Sie die Performance anhören. Sie hören auch, wie sich der Klang der Performance ändert, indem Sie den Controller während der Wiedergabe betätigen.

1. Drücken Sie die Taste [AUDITION] auf dem oberen Bedienfeld oder tippen Sie auf Audition (Anhören) im Category Search-Bildschirm.

Die Audition-Phrase der aktuellen Performance wird wiedergegeben.

Wenn Sie Performances während der Wiedergabe umschalten, wird die Phrase aus der neuen Performance abgespielt.

HINWEIS

Wenn die Taste [AUDITION] ausgeschaltet ist, ist die Audition-Funktion für die ausgewählte Performance nicht verfügbar und es passiert nichts, wenn Sie die Taste drücken.

2. Um die Wiedergabe der Audition-Phrase zu stoppen, drücken Sie erneut die [AUDITION]-Taste auf dem oberen Bedienfeld, oder tippen Sie auf die Schaltfläche Audition im Category Search-Bildschirm.

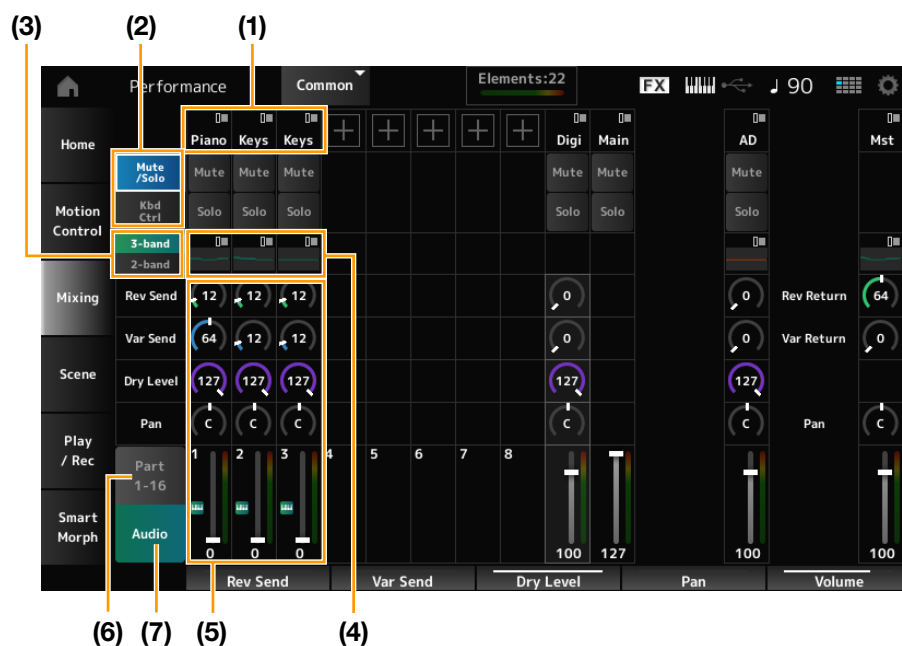
Verwenden allgemeiner Funktionen für die gesamte Performance

Es gibt weitere Funktionen, um die Balance zwischen Parts innerhalb der Performance anzupassen oder schnell zu verschiedenen Gruppen von Einstellungen zu wechseln, die zuvor auf den Tasten registriert wurden.

Mixing (Mischen)

Mit der Mixing-Funktion können Sie die Mischverhältnisse zwischen den Parts anpassen. Sie können die Einstellungen für jeden Part prüfen, z. B. Panorama, Lautstärke und EQ, und die Parameter einstellen.

Bildschirmbeschreibung



- (1) Hauptkategorie der einzelnen Parts
- (2) Ansichten umschalten für Solo, Mute und Kbd Ctrl
- (3) Schaltet zwischen den Ansichten 3-band EQ und 2-band EQ um.
- (4) EQ-Einstellungen der einzelnen Parts
- (5) Parameter der einzelnen Parts
- (6) Wechseln zur 16-Part-Ansicht

(7) Umschalten auf die Ansicht des Audio-Parts (Parts 9 bis 16 sind verborgen)

Sie können die folgenden Audio-Parameter für einen Audio-Part festlegen.

- AD-Part: Audio-Eingabe von den A/D INPUT-Buchsen
 - Digitaler Part: Audioeingabe vom USB [TO HOST]-Anschluss
- * Meint die Audio-Quelle, die in den Audio-Kanälen auf „Digital L/R“ eingestellt ist.

Vorgehensweise

1. Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste und tippen Sie auf Mixing.

Der Bildschirm „Mixing“ erscheint.

2. Wählen Sie einen Parameter aus.

Wählen Sie einen Parameter mit den PART-Tasten oder Cursortasten aus oder tippen Sie auf die Symbole und Schaltflächen im Display.

3. Ändern Sie den Wert mit dem Datenrad oder dem entsprechenden Regler im Display.

HINWEIS

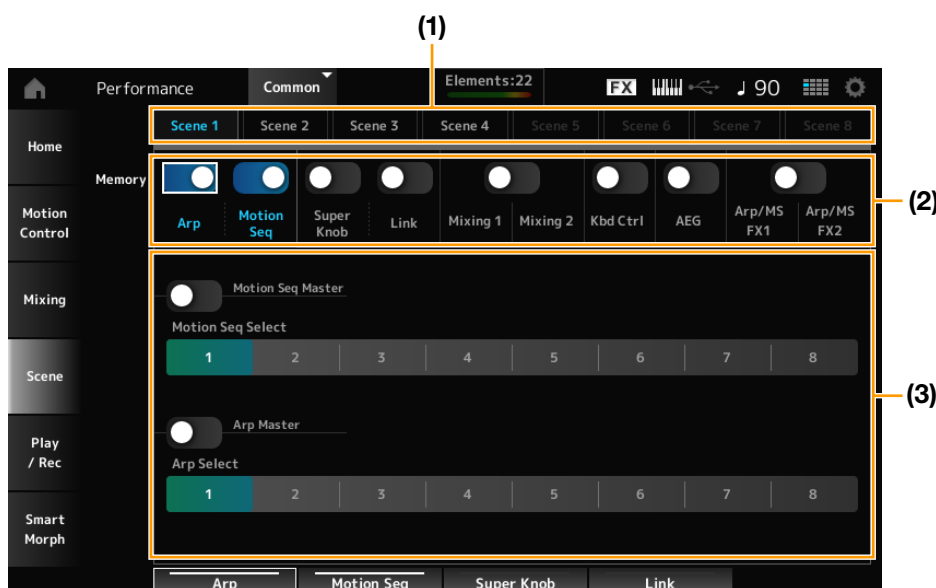
Wenn Sie den Wert genauer anpassen müssen, drücken Sie die Taste [EDIT/↵], während der Mixing-Bildschirm im Display angezeigt wird, um den Edit-Bildschirm zu öffnen.

Scene

Eine Scene ist ein „Schnappschuss“ verschiedener Einstellungen, wie z. B. des Arpeggio-Typs, des Motion-Sequence-Typs und der Part-Parameter. Durch die Registrierung von jeweils unterschiedlichen Scenes auf den acht [SCENE]-Tasten können Sie mit den [SCENE]-Tasten verschiedene Einstellungen auf Knopfdruck abrufen.

Dies ist beispielsweise praktisch, wenn Sie nur den Arpeggio- und den Motion-Sequence-Typ so ändern möchten, dass sie dem Verlauf eines Songs folgen, ohne die Performance umzuschalten, oder wenn Sie einen anderen Aspekt einer Performance hervorheben möchten.

Bildschirmbeschreibung



(1) Scene-Registerkarte

(2) Memorize-Schalter

(3) Einstellungen für die Registerkarte

Wenn der Memory-Schalter aktiviert ist, werden die Parameter für die Funktion im Bildschirm angezeigt.

Vorgehensweise

1. Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste und tippen Sie auf Scene.

Der Bildschirm „Scene“ erscheint.

2. Richten Sie Scene 1–8 ein.

Die Funktionen, bei denen der Memorize-Schalter (Merken; Memory) aktiviert wurde, werden in der ausgewählten SCENE-Schaltfläche registriert.

Die neu eingestellte Scene wird nun aktiv, wenn Sie die entsprechende SCENE-Taste drücken.

3. Drücken Sie die Taste [STORE], um die Performance zu speichern.

ACHTUNG

Stellen Sie sicher, dass Sie die gerade bearbeiteten Scene-Einstellungen speichern, bevor Sie zu einer anderen Performance wechseln oder das Instrument ausschalten. Ohne den Store-Bedienungsschritt (Speichern) gehen die Scene-Einstellungen verloren.

HINWEIS

Wenn ein Parameter, welcher der SCENE-Taste zugewiesen werden kann, bereits einem Knob oder einem Slider zugewiesen ist, bewegen Sie diesen. Daraufhin können Sie die Einstellungen in einer Taste registrieren, indem Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste eine der SCENE-Tasten drücken.

Drücken Sie die Taste [STORE], um die Scene-Einstellungen in der Performance zu speichern.

Bearbeiten der Einstellungen

Verwenden von „Split“ und „Layer“

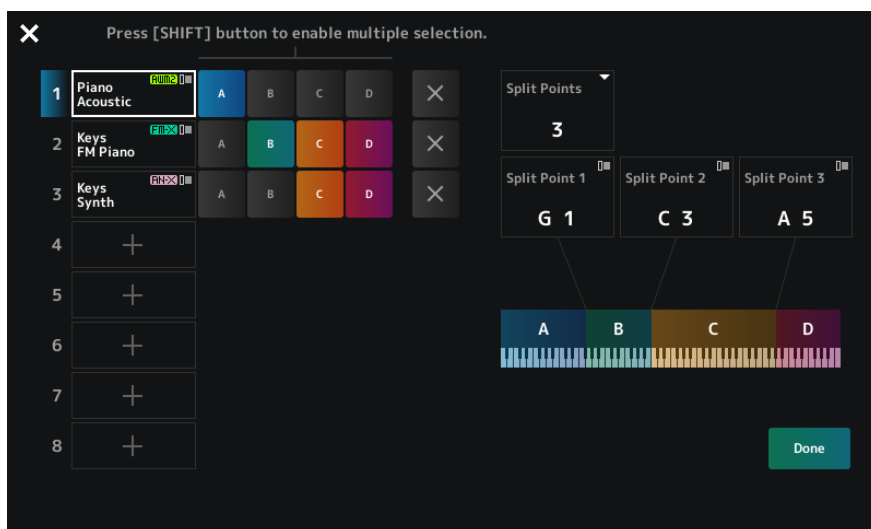
Was ist Split?

Diese Einstellung unterteilt die gesamte Tastatur in mehrere Gruppen und weist jeder Gruppe einen Part zu. Bei diesem Instrument können Sie den Split-Punkt angeben und den Tastaturbereich für jede Gruppe festlegen.

Was ist ein Layer?

Mit dieser Einstellung können Sie mehrere Parts übereinanderlegen (Layer = Schicht) und sie gleichzeitig spielen. Indem Sie zwei oder mehr Parts derselben Gruppe zuweisen, können Sie eine Kombination mehrerer Sounds spielen.

Split Job-Bildschirm



Eine Beschreibung der einzelnen Elemente auf dem Bildschirm finden Sie unter Split Job.

Split-Einstellvorgang

1. Drücken Sie die Taste [SPLIT].

Der Split Job-Bildschirm für die Performance wird angezeigt.

2. Durch Tippen auf die Elemente im Display können Sie die Nummer und Position jedes Split-Punkts sowie den Tastaturbereich festlegen.

Tippen Sie auf die Tasten für die jeweiligen Gruppen, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, um einen einzelnen Part mehreren Gruppen zuzuweisen.

3. Drücken Sie die [EXIT]-Taste oder tippen Sie auf Done im Bildschirm, um die Einstellungen zu bestätigen.

Durch Tippen auf [x] (Schließen) oben links wird die Einrichtung abgebrochen.

Einstellen des Notenbereichs

1. Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt und drücken Sie die [SPLIT]-Taste.

Die Part - Note-Ansicht wird auf dem Performance-Bildschirm angezeigt.

2. Verwenden Sie die Tastatur oder das Datenrad, um den Notenbereich der einzelnen Parts zu ändern.

Vorgehensweise zum Bearbeiten

1. Wählen Sie eine Performance aus.
2. Bewegen Sie den Cursor im Performance-Bildschirm auf den Namen der Performance oder des Parts, die/den Sie bearbeiten möchten.
3. Drücken Sie die Taste [EDIT/↶] oder tippen Sie im Kontextmenü auf Edit (Bearbeiten).

Der Common Edit-Bildschirm (Gemeinsame Bearbeitung) erscheint, sobald sich der Cursor über dem Namen der Performance befindet.

Der Bildschirm für die Part-Bearbeitung für die Sound Engine wird angezeigt, sobald sich der Cursor über dem Part befindet.

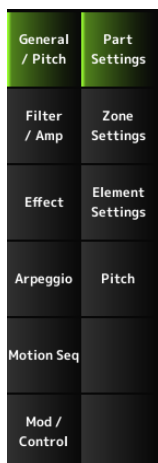
HINWEIS

Sie können den zu bearbeitenden Parameter ändern, indem Sie den Common Edit-Bildschirm vom Bearbeitungsbildschirm aus öffnen und das gewünschte Element in der Navigationsleiste auswählen.

4. Wählen Sie eine Registerkarte in der ersten und zweiten Zeile aus, um den jeweiligen Bildschirm zu öffnen.

Es wird empfohlen, die Einstellungen auf jeder Registerkarte zu ändern, beginnend mit der obersten.

Beispiel: Normal Part (AWM2)



5. Bearbeiten Sie die Einstellungen, indem Sie die rechts neben den Registerkarten angezeigten Parameter ändern.
6. Bearbeiten Sie die Parameter auf den anderen Registerkarten nach Bedarf.

Das zu bearbeitende Ziel wird in der Navigationsleiste angezeigt.

Wählen Sie Common (Gemeinsam) aus, um die Einstellungen für die gesamte Performance zu bearbeiten.

Wählen Sie Common (Gemeinsame Part-Bearbeitung) aus, um die Einstellungen für den gesamten Part zu bearbeiten.

Wenn Sie detaillierte Einstellungen vornehmen möchten, wählen Sie eine der folgenden Einstellungen aus:

Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise und C0–C6.

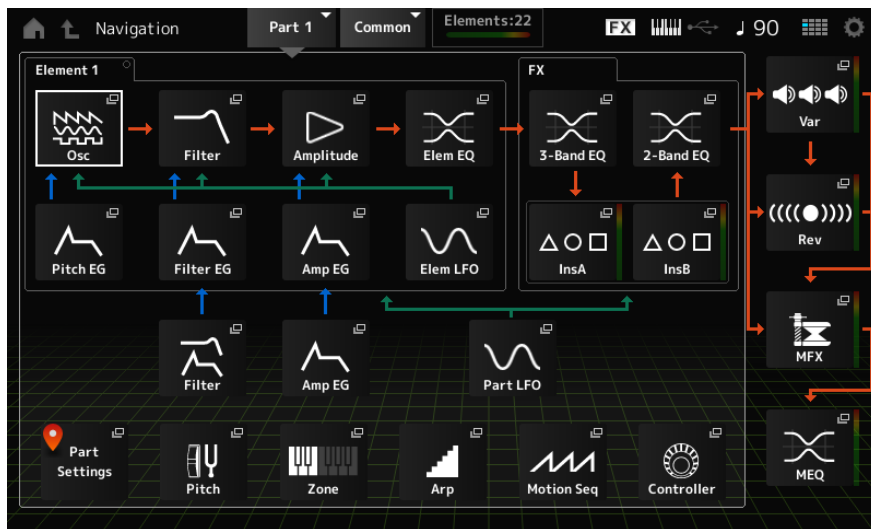


7. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie die Taste [STORE], um die Performance zu speichern.

Verwenden des Navigationsbildschirms

1. Drücken Sie die [NAVIGATION]-Taste.

Der Bildschirm „NAVIGATION“ wird angezeigt.



Durch Drücken der [NAVIGATION]-Taste während der Bearbeitung wird das Symbol für die aktuelle Position (📍) aufgerufen.

2. Wählen Sie das gewünschte Objekt zur Bearbeitung aus.

Wählen Sie Common (Gemeinsame Part-Bearbeitung) aus, um die Einstellungen für den gesamten Part zu bearbeiten.

Wenn Sie detaillierte Einstellungen vornehmen möchten, wählen Sie eine der folgenden Einstellungen aus: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise und C0–C6.

3. Wählen Sie das Symbol für den Parameter aus, den Sie bearbeiten möchten.

Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten und drücken Sie die Taste [ENTER]. Oder tippen Sie auf das Symbol auf dem Display.

4. Wählen Sie das Symbol für die Einstellung aus, die Sie ändern möchten.

5. Ändern Sie die auf dem Display angezeigten Parameter.

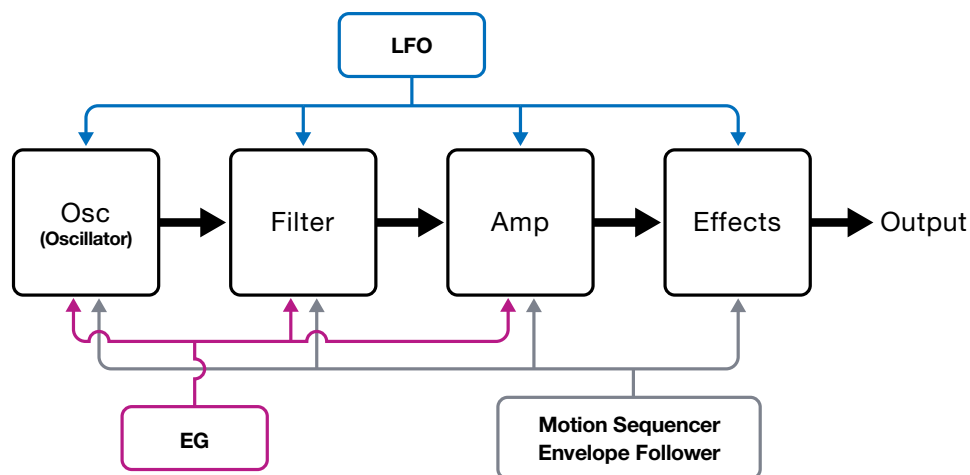
6. Speichern Sie die Performance.

Erzeugen von Klangveränderungen

Um Klangveränderungen zu erzeugen, können Sie Oszillatoren, Filter, Hüllkurvengeneratoren (Envelope Generators, EGs), LFOs (Low-Frequency Oscillators) und Effekte verwenden. Durch Ändern dieser Parameter können Sie die Klanghelligkeit, die Resonanz oder andere Klangqualitäten des Klangs ändern.

Die detaillierten Einstellungen variieren je nach Sound Engine, die allgemeinen Einstellungen sind jedoch die folgenden:

Oscillators (Osc)	Erzeugt eine Wellenform
Pitch (Pitch)	Steuert die Tonhöhe
Filters (Filter)	Steuert die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz)
EG	Bestimmt, wie sich der Klang im Zeitverlauf verändert
LFO	Bestimmt die zyklische Veränderung des Klangs
Motion Sequencer	Erzeugt komplexe Änderungen des Klangs im Zeitverlauf
Effects (Effects)	Bearbeiten verschiedener Klang-Aspekte



Effektkonfiguration

System Effect

Dieser Effekt wird auf alle Parts der Performance angewendet.

Der System-Effekt bietet zwei Typen: Variation und Reverb. Sie können dem nach Variation ausgegebenen Klang auch einen Hall hinzufügen (Variation to Reverb).

Insertion Effect

Dieser Effekt wird auf einzelne Parts angewendet.

Master Effect

Dieser Effekt wird bei der endgültigen Ausgabe auf den Gesamtklang angewendet.

Part EQ

Ein 3- und ein 2-Band-Equalizer, der auf einzelne Parts angewendet wird.

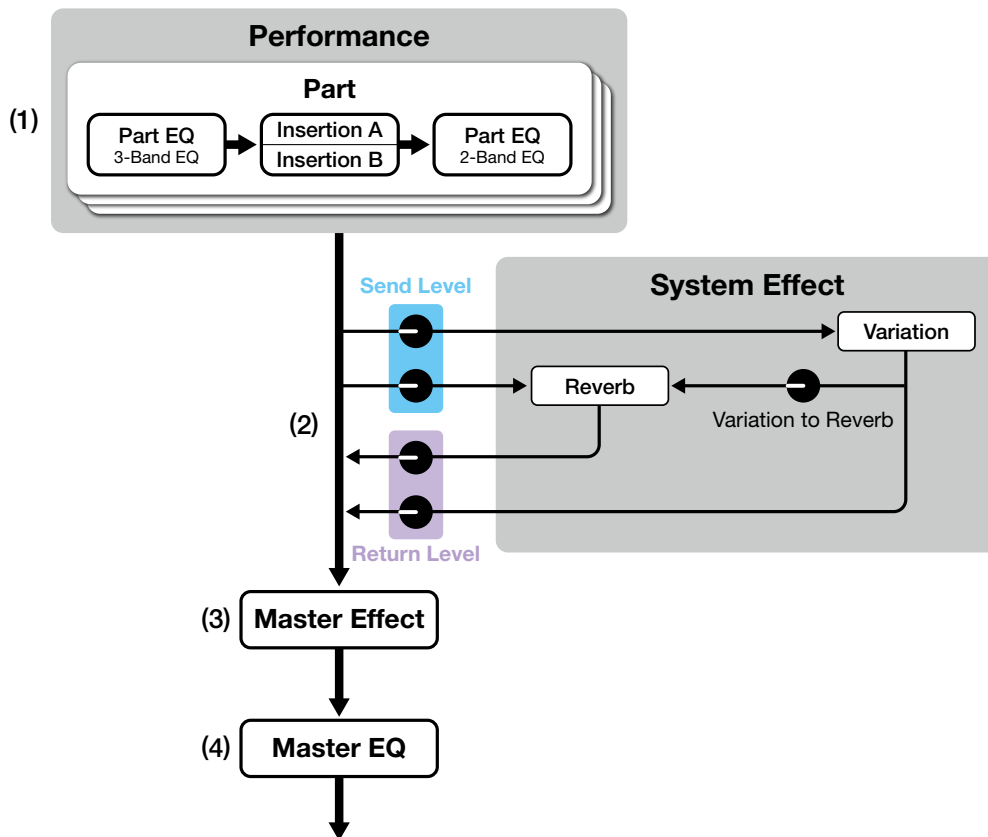
Der Part-EQ kann vor oder nach dem Insertion-Effekt angewendet werden.

Master EQ (Master-Equalizer)

Ein 5-Band-Equalizer, der bei der endgültigen Ausgabe auf den Gesamtklang angewendet wird.

Effektverbindungen und Effekteinstellungen

Die Effektverschaltungen sind in der Abbildung unten gezeigt. Stellen Sie mit den Methoden (1) bis (4) die Effekte wie gewünscht ein.



(1) Einstellen des Part-EQ und eines Insert-Effektes für einen einzelnen Part

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Routing
 [PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Ins A
 [PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Ins B
 [PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → 3-band EQ
 [PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → 2-band EQ

(2) Einstellen der Variation- und Reverb-Effekte

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Routing
 [PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Variation
 [PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Reverb

(3) Einstellen des Master-Effekts

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Master FX

(4) Einstellen des Master-EQs

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Master EQ

HINWEIS

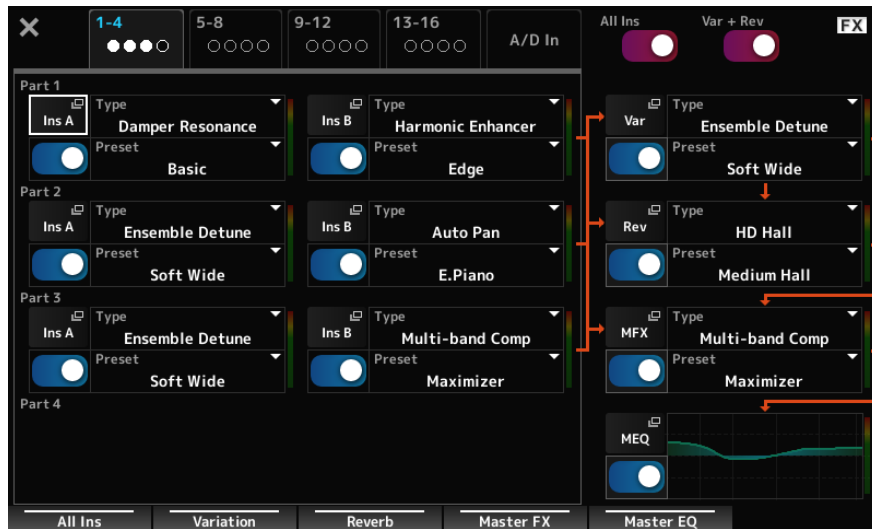
Stellen Sie den Effekt für das an den A/D INPUT-Buchsen zugeführten Audiosignals wie folgt ein: [PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Audio In.

Informationen zu der Effektkategorie und den Effekttypen finden Sie unter Effekttypen. Informationen zu den Effektparametern finden Sie unter Effektparameter.

Informationen zu den Preset-Programmen der einzelnen Effekttypen finden Sie in der Data List (Datenliste).

Ändern der Effekteinstellungen

Durch Drücken der [NAVIGATION]-Taste bei gedrückter [SHIFT]-Taste erscheint der FX Overview-Bildschirm (Effektübersicht), wo Sie eine Übersicht aller Effekteinstellungen erhalten. Tippen Sie auf die Schaltfläche eines Effektnamens wie Ins A oder Var, um den Bearbeitungsbildschirm zu öffnen.



Verwenden der Arpeggio-Funktion

Arpeggio ist eine Funktion, mit der durch Tastenanschläge automatisch Rhythmus-Patterns und Akkordbegleitungen abgespielt werden.

Die Funktion bietet nicht nur Inspiration und vollständige Rhythmuspassagen für Ihr Live-Spiel, sondern auch vollwertige Instrumental-Begleitspuren aus unterschiedlichen Musikrichtungen zur einfachen Song-Erstellung.

Leistungsmerkmale der Arpeggio-Funktion dieses Instruments

Auf diesem Instrument können Sie für jeden Part einen der acht Arpeggio-Typen einstellen und Arpeggios auf bis zu acht Parts gleichzeitig wiedergeben.

Sie können auch den Tastaturbereich für die Arpeggio-Wiedergabe einstellen (Note Limit) sowie die oberen und unteren Velocity-Grenzen festlegen (Velocity Limit).

Mit der Arpeggio-Funktion können Sie Accent-Phrasen (Phrasen, die nur gespielt werden, wenn die Tastatur mit einer größeren Anschlagstärke als dem angegebenen Wert gespielt wird) oder Effektklänge wie Bundgeräusche einer Gitarre über die Funktion „Random SFX“ (Zufälliger Effekt) erzeugen.

Sie können auf dem Arp Category Search-Bildschirm nach voreingestellten Arpeggien suchen, die diese Sounds enthalten. Durch Angabe von Accent (Accent-Phrase) oder Random SFX bei den Attributen werden die möglicherweise passenden Arpeggien weiter eingengt.

Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Funktion

Um die Arpeggio-Funktion ein- oder auszuschalten, drücken Sie die [ARP]-Taste auf dem oberen Bedienfeld.

Ändern des Arpeggios mit den Drehreglern

Wählen Sie mit der [QUICK EDIT]-Taste ARP/MSEQ aus, und verwenden Sie die Regler 1 und 2 zur Einstellung des Arpeggio-Klangs.

Ändern Sie den Klang, indem Sie die Regler betätigen und sich die Arpeggio-Wiedergabe anhören.

Näheres zu den Effekten der Regler 1 und 2 finden Sie unter Arp/MS → Arp Common auf dem Common Edit-Bildschirm.

Ändern der Art und Weise, wie die Arpeggio-Wiedergabe ein- und ausgeschaltet wird

Sie können die Wiedergabe-Methode des Arpeggios auswählen: entweder wird das Arpeggio nur dann gespielt, während Sie eine Klaviertaste halten, oder es läuft auch dann weiter, wenn Sie den Finger loslassen, usw. Folgen Sie den nachstehenden Schritten, um diese Einstellung zu ändern:

Hold

[EDIT/🔧]-Taste → Part-Auswahl → Common → Arpeggio → Common

Trigger Mode

[EDIT/🔧]-Taste → Part-Auswahl → Common → Arpeggio → Advanced

Setting	Hold	Trigger Mode
Wiedergabe nur, während eine Taste gedrückt wird	Off	Gate
Weiterlaufende Wiedergabe, nachdem der Finger von der Taste genommen wurde	On	Gate
Ein-/Ausschaltung der Wiedergabe mit jedem Tastendruck	Unabhängig von der On/Off-Wahl	Toggle

HINWEIS

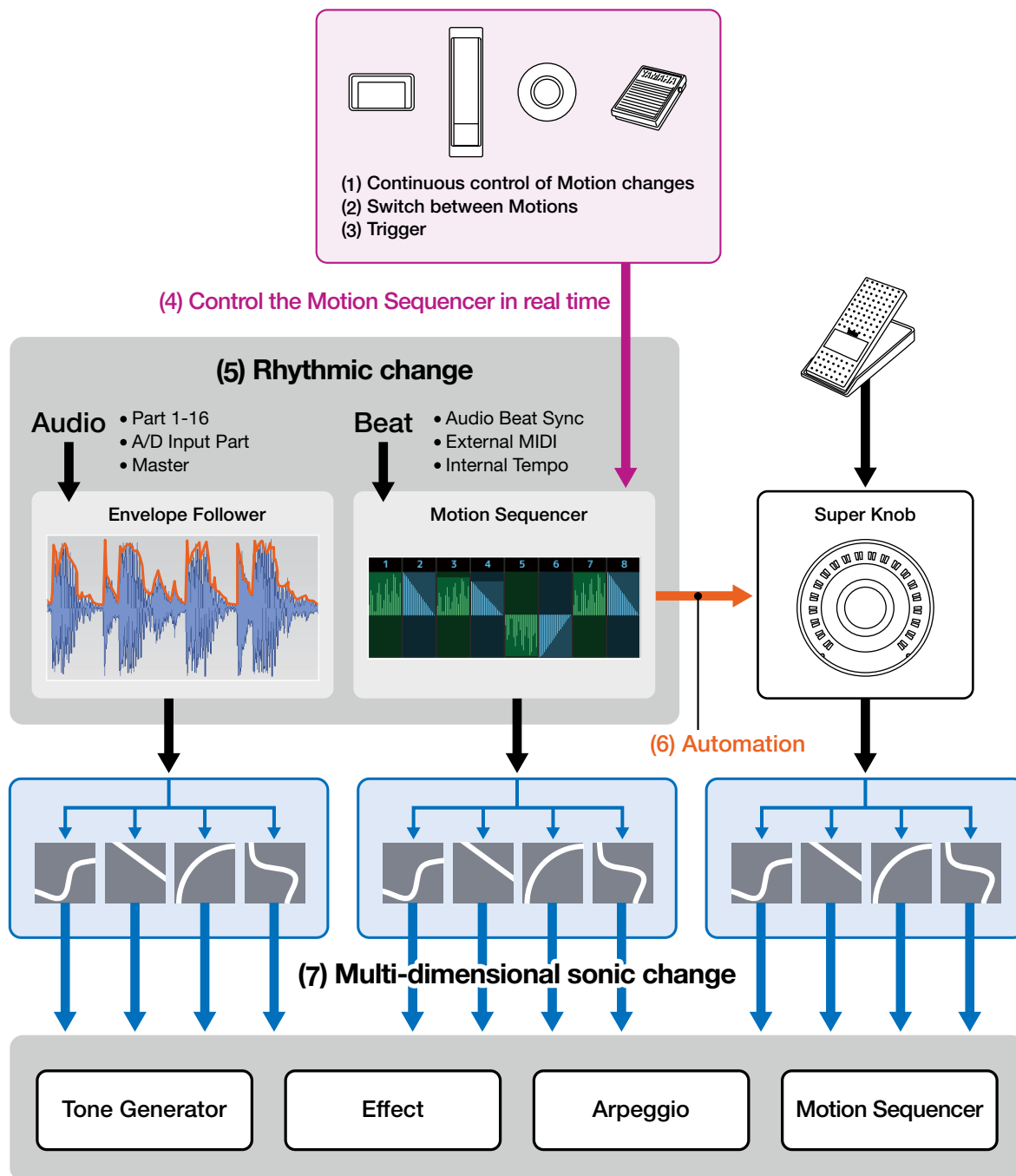
Wenn Arp Master und Arp Part eingeschaltet sind, können Sie durch Aktivieren der [KEYBOARD HOLD]-Taste auf dem oberen Bedienfeld den gleichen Effekt erzielen wie mit der Einstellung Hold auf On.

Verwenden der Motion-Control-Funktion

Mit der Motion-Control-Funktion können Sie Motions (rhythmische und dynamische Klangveränderungen) in Echtzeit erzeugen und haben so völlig neue Ausdrucksmöglichkeiten.

Bei dieser Funktion können Sie die Einstellungen vorab vornehmen, sodass Sie die Parameter ändern können, ohne die Pedale oder Räder tatsächlich zu betätigen.

Dadurch können Sie dramatische und kraftvolle Ausdrucksänderungen erzeugen, die dem Takt Ihrer Musik folgen.



(1) Fortlaufende Steuerung der Motion-Änderungen

(2) Umschalten zwischen Motions

(3) Trigger

(4) Steuern des Motion Sequencers in Echtzeit

(5) Rhythmische Änderung

(6) Automation

(7) Mehrdimensionale Klangänderung

Einstellen der Motion-Control-Funktion

Die Motion-Control-Funktion kann durch Festlegen des Parameters Source (Quelle) für den Controller sowie von Destination (Controller-Ziel) und Parameter im Control Assign-Bildschirm (Controller-Zuweisung) eingestellt werden.

Öffnen des Control Assign-Bildschirms

[PERFORMANCE (HOME)] → Tippen Sie auf Common → [EDIT/↶] → Control → Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → Wählen Sie Part → [EDIT/↶] → Mod/Control → Control Assign aus

Einstellung für den Super Knob

Stellen Sie Display Filter auf SuperKnob und wählen Sie Source (AsgnKnob 1–8), Destination usw.

Einstellung für ein Motion Sequence

Für eine Motion Sequence stellen Sie Source auf eine Lane von 1 bis 4 des Motion Sequencers ein.

Einstellung für den Envelope Follower

Stellen Sie Source auf EnvFollow.

Anpassen der Super-Knob-Einstellungen

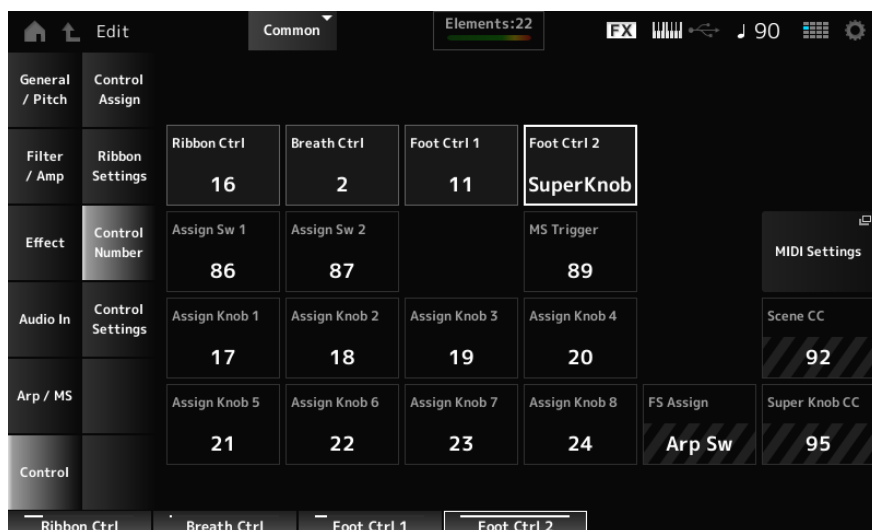
Mit dem Super Knob können Sie gleichzeitig die Werte von Assign 1–8 steuern. Diese sind den Knobs 1 bis 8 zugewiesen, die für alle Parts gemeinsam gelten.

Durch die Kombination des Super Knobs und des Motion Sequencers können Sie komplexere Klangveränderungen erzeugen.

Steuern des Super Knobs über die Pedale

Sie können den Super Knob über einen separat erhältlichen Fußregler (FC7) steuern, der an diesem Instrument angeschlossen wird.

1. Schließen Sie den Fußregler (FC7) an einer der FOOT CONTROLLER-Buchsen [1] oder [2] an.
2. Öffnen Sie den Bildschirm über: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↶] → Control → Control Number.
3. Wählen Sie SuperKnob für Foot Ctrl1 oder Foot Ctrl2, je nachdem, an welche Buchse Sie Ihren Fußregler (FC7) angeschlossen haben.



4. Schließen Sie den Bildschirm, um die Einrichtung abzuschließen.

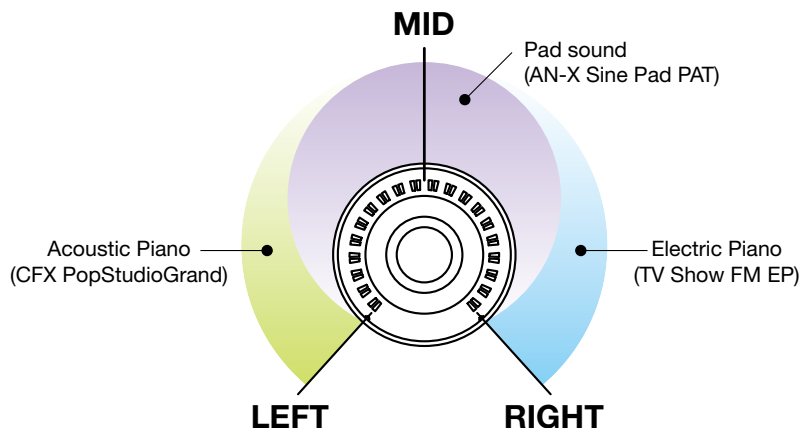
Beispiel für eine Super-Knob-Einstellung

Die Einstellungen für den Super Knob können angepasst werden.

Sie können zwei oder drei feste Werte für die Verwendung des Super Knobs festlegen, um Klänge zu morphen. Bei drei festen Werten können Sie den mittleren Wert festlegen.

Beispiel für das Morphen mit drei festen Werten

Hier erklären wir, wie Sie einem mit drei Preset-Performances (akustisches Klavier, Pad-Sound und elektrisches Klavier) erzeugten Multi-Layer-Klang Morphing-Effekte hinzufügen. Außerdem wird erklärt, wie Sie einen Morphing-Effekt hinzufügen können, während die ursprünglichen Einstellungen dieser Performances erhalten bleiben.

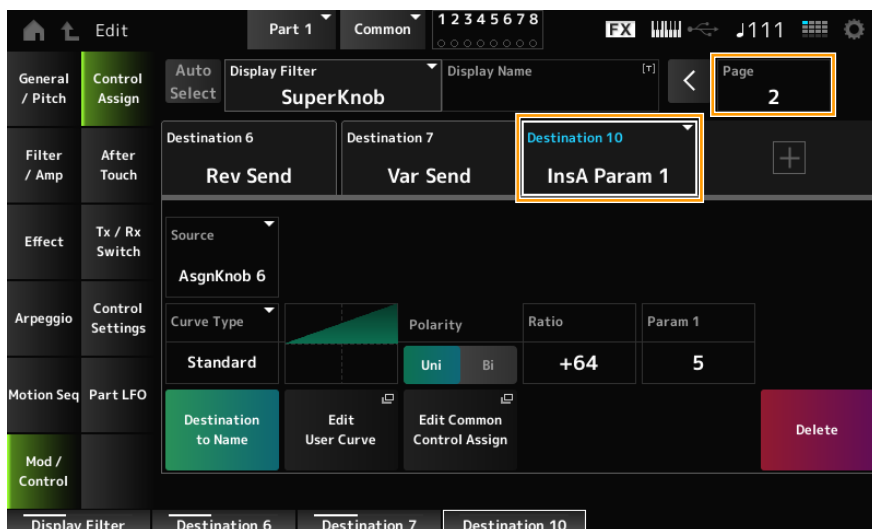


1. Sounds für Parts 1 bis 3 auswählen

- 1-1. Drücken Sie die [CATEGORY]-Taste und wählen Sie CFX PopStudioGrand.
- 1-2. Tippen Sie im Home-Bildschirm auf das [+] -Symbol für Part 2, um den Part Category Search-Bildschirm zu öffnen und wählen Sie AN-X Sine Pad PAT aus.
- 1-3. Tippen Sie im Home-Bildschirm auf das [+] -Symbol für Part 3, um den Part Category Search-Bildschirm zu öffnen und wählen Sie TV Show FM EP aus.

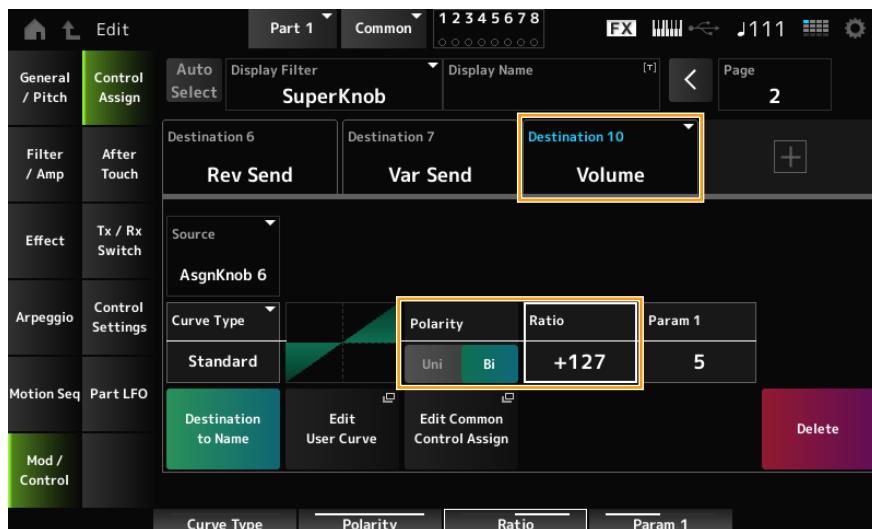
2. Legen Sie die Parameter für Part 1 fest.

- 2-1. Wählen Sie Part 1 aus.
- 2-2. Drücken Sie die [CONTROL ASSIGN]-Taste, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, um den Control View-Bildschirm zu öffnen.
- 2-3. Drehen Sie am Super Knob, um den Control Assign-Bildschirm zu öffnen.
- 2-4. Gehen Sie zu Page 2 und tippen Sie auf das [+] -Symbol zum Hinzufügen von Destination 10.



2-5. Tippen Sie auf die Destination 10-Registerkarte und wählen Sie Volume aus Part Param aus.

2-6. Stellen Sie Polarity (Curve Polarity) auf Bi und stellen Sie Ratio (Curve Ratio) auf +127.



3. Legen Sie die Parameter für Part 2 fest.

3-1. Wählen Sie Part 2 aus.

3-2. Drücken Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste die [CONTROL ASSIGN]-Taste, und drehen Sie dann den Super Knob. Der Control Assign-Bildschirm für Part 2 öffnet sich.

3-3. Tippen Sie auf das [+] -Symbol, um Destination 8 hinzuzufügen.

3-4. Tippen Sie auf die Destination 8-Registerkarte und wählen Sie Volume aus Part Param aus.

3-5. Stellen Sie Polarity (Curve Polarity) auf Bi und stellen Sie Ratio (Curve Ratio) auf +127.

4. Legen Sie die Parameter für Part 3 fest.

4-1. Wählen Sie Part 3 aus.

4-2. Drücken Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste die [CONTROL ASSIGN]-Taste, und drehen Sie dann den Super Knob. Der Control Assign-Bildschirm für Part 3 öffnet sich.

4-3. Tippen Sie auf das [+] -Symbol, um Destination 8 hinzuzufügen.

4-4. Tippen Sie auf die Destination 8-Registerkarte und wählen Sie Volume aus Part Param aus.

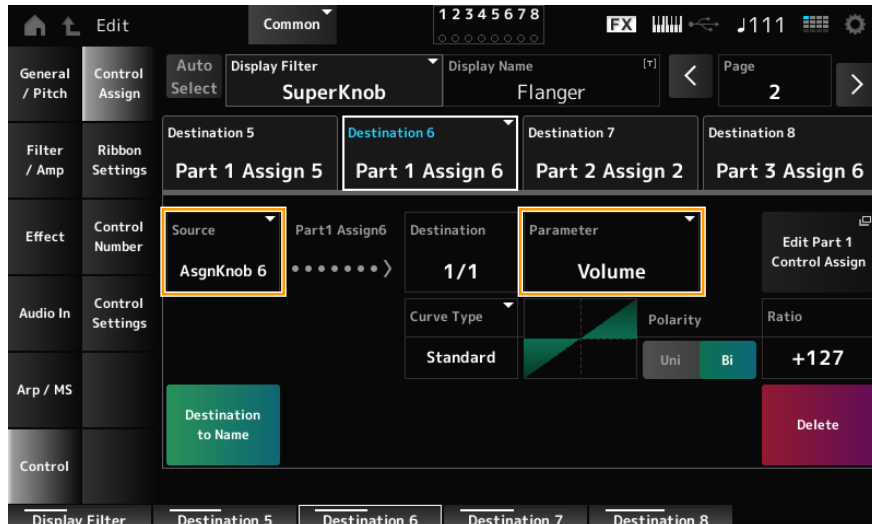
4-5. Stellen Sie Polarity (Curve Polarity) auf Bi und stellen Sie Ratio (Curve Ratio) auf +127.

5. Prüfen Sie, ob die Parameter für Part 1 bis 3 auf Common Assignable Knob eingestellt sind.

5-1. Drücken Sie die Taste [COMMON].

5-2. Drücken Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste die [CONTROL ASSIGN]-Taste, und drehen Sie dann den Super Knob. Der Common Control Assign-Bildschirm öffnet sich.

5-3. Tippen Sie nacheinander auf die Registerkarten Destination 6 bis 8, um zu prüfen, ob Source entsprechend auf AsgnKnob 6 bis 8 eingestellt ist, und ob Destination Parameter auf Part 1 bis 3 Volume eingestellt ist.



6. Stellen Sie die Position „LEFT“ (links) am Super Knob ein.

Hier werden die Einstellungen für den Fall vorgenommen, dass der Super Knob ganz nach links gedreht ist.

6-1. Drücken Sie unter KNOB POSITION die Taste [LEFT].

6-2. Stellen Sie sicher, dass „COMMON“ für die Part-Auswahl ausgewählt ist, und drücken Sie dann die [ASSIGN]-Taste. Vergewissern Sie sich, dass die Drehregler auf 5 bis 8 eingestellt sind.

6-3. Um zu erreichen, dass nur CFX PopStudioGrand bei Part 1 erklingt, drehen Sie Knob 6 (Assign6) ganz nach rechts (auf den Maximalwert) und Knob 7 (Assign7) und Knob 8 (Assign8) ganz nach links (auf den Minimalwert).

6-4. Speichern Sie die Einstellungen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und unter KNOB POSITION die Taste [LEFT] drücken.

7. Stellen Sie die Position „RIGHT“ (rechts) am Super Knob ein.

Hier werden die Einstellungen für den Fall vorgenommen, dass der Super Knob ganz nach rechts gedreht ist.

7-1. Drücken Sie unter KNOB POSITION die Taste [RIGHT].

7-2. Um zu erreichen, dass nur TV Show FM EP bei Part 3 erklingt, drehen Sie Knob 8 (Assign8) ganz nach rechts (auf den Maximalwert) und Knob 6 (Assign6) und Knob 7 (Assign7) ganz nach links (auf den Minimalwert).

7-3. Speichern Sie die Einstellungen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und unter KNOB POSITION die Taste [RIGHT] drücken.

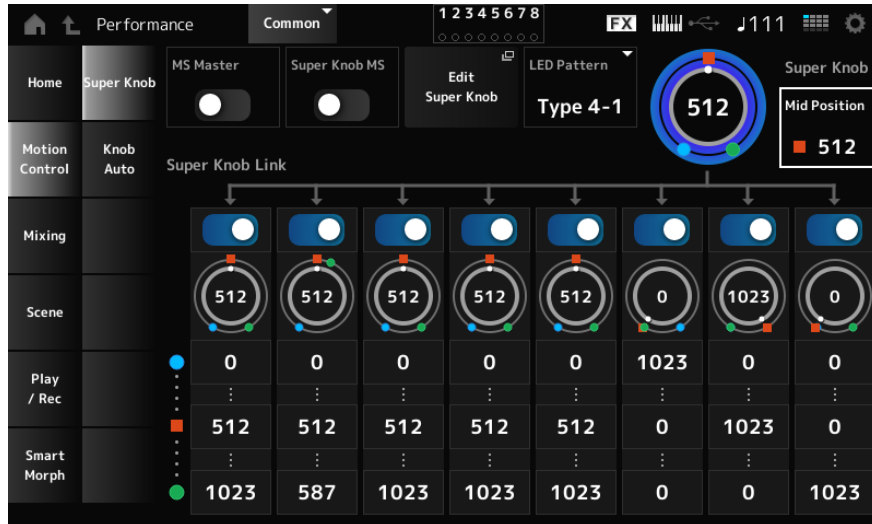
8. Stellen Sie die Position „MID“ (links) am Super Knob ein.

Aktivieren Sie die MID-Position (Mitte) und drehen Sie dann den Super Knob, um den Wert für die mittlere Position einzustellen.

8-1. Drücken Sie die Taste [NAVIGATION], um den NAVIGATION-Bildschirm zu öffnen.

8-2. Tippen Sie auf Super Knob und öffnen Sie den Bildschirm für die Super-Knob-Einstellungen.

8-3. Stellen Sie bei Mid Position den Wert „512“ ein.



8-4. Drücken Sie unter KNOB POSITION die Taste [MID].

8-5. Um zu erreichen, dass nur der AN-X Sine Pad PAT von Part 2 erklingt, drehen Sie Knob 7 (Assign7) ganz nach rechts (auf den Maximalwert) und Knob 6 (Assign6) und Knob 8 (Assign8) ganz nach links (auf den Minimalwert).

8-6. Speichern Sie die Einstellungen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und unter KNOB POSITION die Taste [MID] drücken.

Die Basiseinstellungen für dieses Beispiel sind damit abgeschlossen.

9. Nehmen Sie Feineinstellungen vor.

Passen Sie Curve Type (Kurvtyp), Ratio (Verhältnis) und Param bei jedem Part an, sowie die Tasten LEFT, RIGHT und MID unter KNOB POSITION, falls gewünscht.

Verwenden des Motion Sequencers

Mit der Motion-Sequencer-Funktion können Sie Klangveränderungen erzeugen, indem Sie die Parameterzeiten entsprechend einer zuvor erstellten Sequence steuern. Sie können damit Rhythmusänderungen festlegen, die mit dem Tempo der Performance, dem Arpeggio oder dem Rhythmus des Audio-Signals eines angeschlossenen Geräts synchron sind, und diese Änderungen interaktiv und in Echtzeit entsprechend dem Verlauf des Songs steuern.

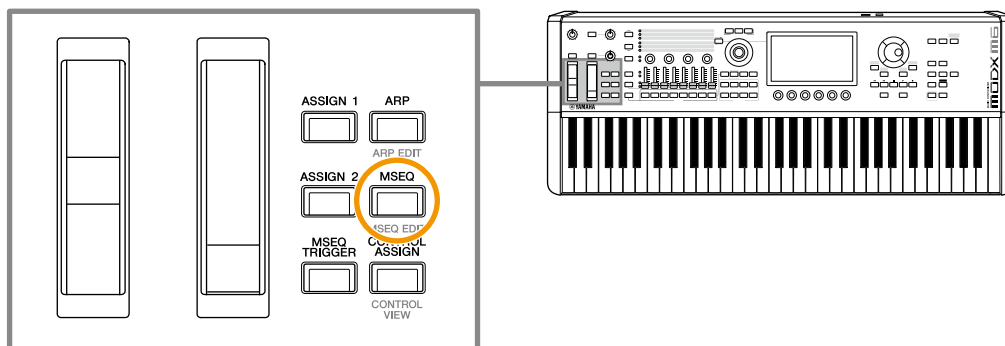
Sie können bis zu vier Motion Sequencer-Lanes in einem Part oder bis zu acht Lanes in einer gesamten Performance verwenden. Sie können bis zu acht Sequence-Patterns pro Lane einstellen. Wie bei Arpeggien können Sie Velocity Limit sowie die Methode der Sequenzwiedergabe, die Anzahl der Steps usw. für die Wiedergabe der Sequenz festlegen.

So stellen Sie die Parameter für die einzelnen Lanes ein:

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↩] → Motion Seq → Lane

Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers

Drücken Sie die Taste [MSEQ] im oberen Bedienfeld, um den Motion Sequencer ein- und auszuschalten.



Ändern des Motion Sequencers mithilfe der Drehregler

Wählen Sie mit der [QUICK EDIT]-Taste ARP/MSEQ aus, um mit den Reglern 3 und 4 den Motion Sequencer umzuschalten. Ändern Sie die Motion-Sequencer-Einstellungen, indem Sie die Knobs drehen und sich die Motion-Sequencer-Wiedergabe anhören.

Näheres zu den Effekten der Regler 3 und 4 finden Sie unter Arp/MS → MS Common auf dem Common Edit-Bildschirm.

Ändern der Art und Weise, wie eine Motion Sequence ausgelöst wird

Die Art und Weise, wie eine Motion Sequence ausgelöst wird, kann mit den Parametern LaneSw und Trigger eingestellt werden.

LaneSw, Trigger

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↩] → Motion Seq → Lane

Setting	Lane Sw	Trigger	Sync
Gibt die Motion Sequence beim Anschlagen einer Taste wieder	On	Off	-
Gibt die Motion Sequence beim Drücken der Taste [MSEQ TRIGGER] wieder	On	On	Other than Arp

Bearbeiten des Motion Sequencers

Die Motion Sequence besteht aus bis zu 16 Schritten.

Tippen Sie Edit Sequence, um den Motion Sequence Einstellungsbildschirm zu öffnen und die einzelnen Schritte zu bearbeiten.

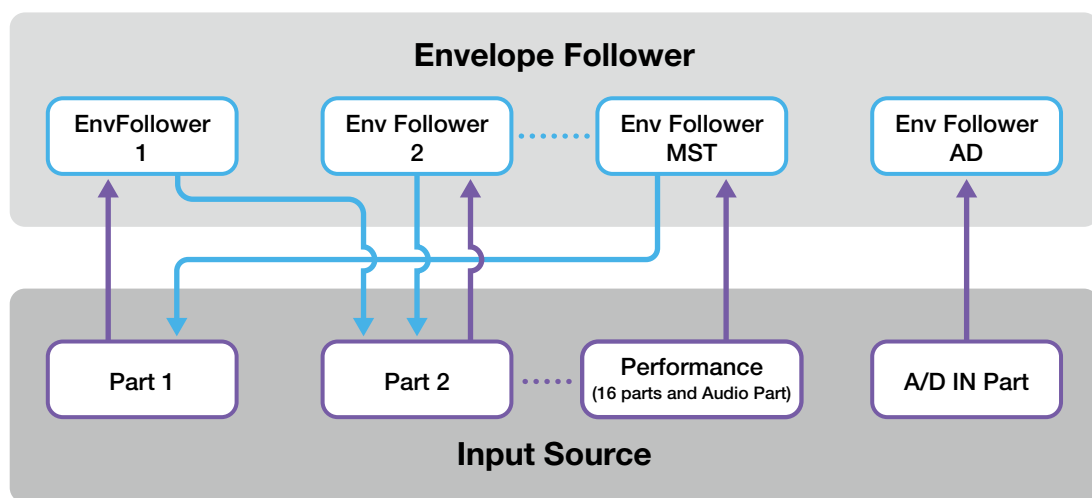
Verwenden des Envelope Followers

Der Envelope Follower extrapoliert eine Hüllkurve aus einem Audio-Signal und wird als Controller zum Erzeugen von Klangänderungen verwendet. Als Audio-Signal können die Audio-Ausgänge von Parts sowie das Signal eines an den A/D INPUT-Buchsen angeschlossenen externen Geräts verwendet werden.

Sie können beispielsweise den Envelope Follower eines Parts, den Sie einem Rhythmus-Pattern zugewiesen haben, als Quelle verwenden, um Variation einem anderen Part hinzuzufügen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie ein Ducking einstellen möchten (wobei die Lautstärke eines Parts verringert wird, während ein bestimmter anderer Part gespielt wird).

Jeder Envelope Follower hat seine eigene Eingangsquelle, z. B. EnvFollow 1 für Part 1, EnvFollow 2 für Part 2 und EnvFollow AD für den Audio-Part. Die Ausgabe jedes Envelope Followers kann durch Auswahl einer anderen Quelle im Control Assign-Bildschirm geändert werden.

Sie können beispielsweise den Envelope Follower für Part 1 (EnvFollow 1) so einrichten, dass Änderungen in Part 2 erzeugt werden. Wie der Klang durch die Ausgabe der verschiedenen Envelope Follower verändert wird, kann über den Control Assign-Bildschirm eingestellt werden.



- ← (1) Input signal to Envelope Follower (Fixed)
- ← (2) Output signal from Envelope Follower (The Destination can be changed)

(1) Eingangssignal zum Envelope Follower

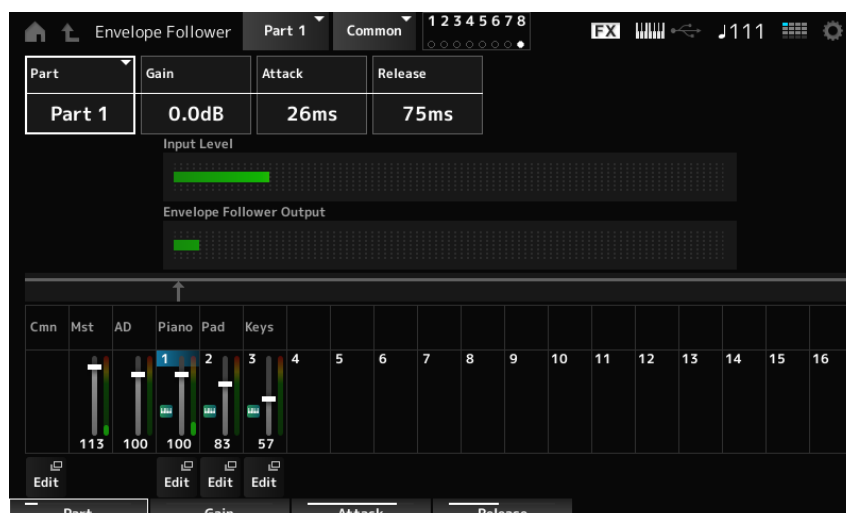
(2) Ausgangssignal vom Envelope Follower

Einstellungen für den Envelope Follower:

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1–16)



Einstellen des Envelope Followers im Rhythm Pattern-Bildschirm

Sie können den Envelope Follower über den Rhythm Pattern-Bildschirm einstellen. Auf diese Weise können Sie schnell auf die häufig für Rhythmus-Patterns verwendeten Envelope-Follower-Parameter zugreifen.

1. Drücken Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste die [SONG/PATTERN]-Taste, um den Rhythm Pattern-Bildschirm zu öffnen.

2. Wählen Sie einen Schlagzeug-Sound aus der Liste rechts im Display aus.

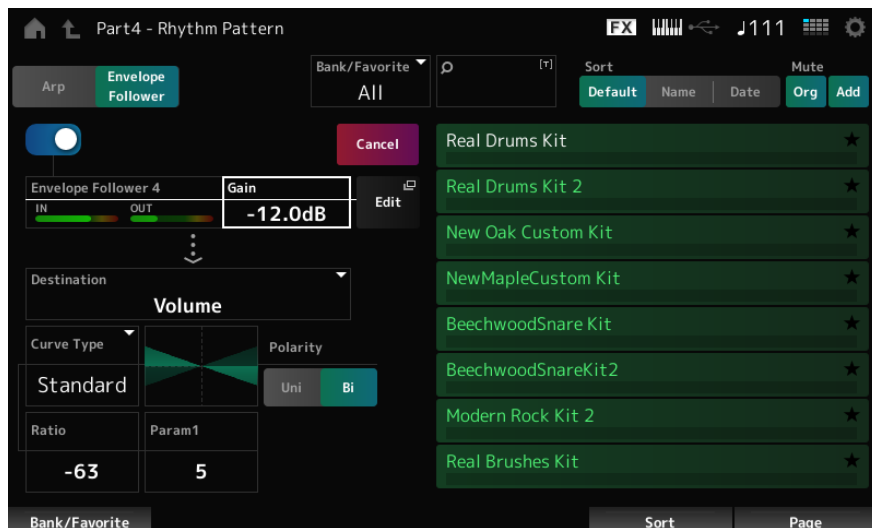
3. Tippen Sie auf Envelope Follower und schalten Sie den Schalter ein.

Jetzt können Sie auf der Tastatur spielen, um die Wirkung des Envelope Followers zu hören.

4. Ändern Sie die Einstellungen.

Einstellbeispiel

- Polarity (Curve Polarity): Bi
- Ratio (Curve Ratio): -63
- Gain (Envelop Follower Gain): -12.0 dB



5. Für feinere Einstellungen tippen Sie auf Edit im Bildschirm.

Der Envelope Follower Edit-Bildschirm öffnet sich.

HINWEIS

- Sie können ein neues Kit oder einen neuen Arpeggio-Typ für das Rhythmus-Pattern auswählen, indem Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und gleichzeitig die Taste [SONG/PATTERN] drücken, um zum Rhythm Pattern-Bildschirm zurückzukehren.
- Die Envelope-Follower-Einstellungen werden beibehalten, auch nachdem ein anderes Kit oder ein anderes Arpeggio für das Rhythmus-Pattern ausgewählt wurde.

Verwenden von Smart Morph

Smart Morph ist eine Funktion, die FM-X-Parts oder AN-X-Parts mithilfe von maschinellem Lernen morphet. Dadurch können Sie aus mehreren FM-X-Parts oder AN-X-Parts einen neuen Sound für Part 1 erzeugen, um ihn auf der Tastatur zu spielen.

Eigenschaften von Smart Morph

Die Smart Morph-Funktion analysiert die Klänge, die den Parts 9 bis 16 zugewiesen sind, und zeichnet einen Punkt pro Part auf der Karte auf. Jeder Punkt auf der Karte stellt einen Klang dar und der Abstand zwischen den Punkten repräsentiert die Ähnlichkeit der Klänge.

Anlegen eines neuen Parts (Learn)

Die Learn-Funktion erzeugt automatisch Sounds, die die Lücke zwischen den Punkten auf der Karte füllen. Wenn Sie auf den Punkt auf der Karte tippen, wird der Klang dieses Punkts für Part 1 ausgewählt. Sie können auf der Karte jede gewünschte Stelle auswählen und deren Einstellungen speichern, um einen neuen Part zu erstellen.

Sie können auch völlig neue Sounds erzeugen, indem Sie den Punkt auf der Karte bewegen, während Sie auf der Tastatur spielen, oder indem Sie den Super Knob mit den zuvor zugewiesenen Bewegungen von zwei bis acht Punkten bewegen.

Speichern bearbeiteter Einstellungen

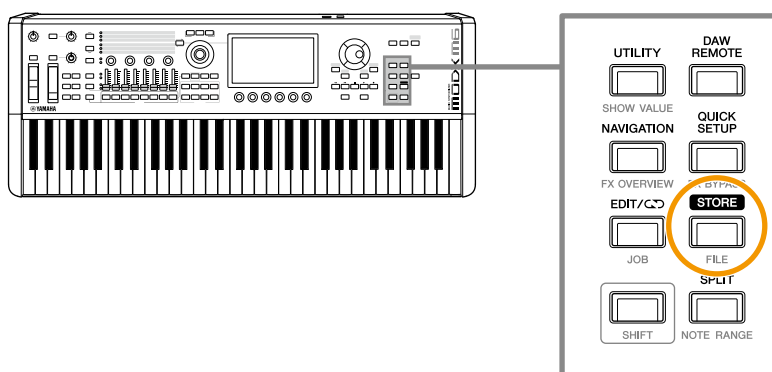
Nach der Bearbeitung speichern Sie die von Ihnen erstellte Performance im internen Speicher. Das Speichern der Einstellungen im internen Speicher wird als „Store“-Vorgang bezeichnet.

ACHTUNG

- Wenn Sie eine andere Performance auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne die Performance vorher zu speichern, gehen die von Ihnen bearbeiteten Einstellungen verloren.
- Die vorhandenen Performances im User Bank-Bereich gehen verloren, wenn Sie sie überschreiben. Achten Sie beim Speichern bearbeiteter Performances darauf, keine vorhandenen Performances zu überschreiben. Wichtige Einstellungen, die Sie vorgenommen haben, sollten mithilfe von Save (Speichern) auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden. Informationen zum Speichervorgang finden Sie unter „Speichern von Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk als Backup-Datei (Save)“.

Speichern einer Performance

1. Drücken Sie die [STORE]-Taste.



- Wenn Sie eine neue Performance speichern, wird Store As New Performance angezeigt.
- Wenn die Performance bereits gespeichert wurde, werden Overwrite Current Perf. und Store As New Performance angezeigt.

2. Um die Performance als neue Performance zu speichern, tippen Sie auf Store As New Performance.

Um eine bereits gespeicherte Performance zu überschreiben, tippen Sie auf Overwrite Current Perf. und dann auf Store (YES).

3. Geben Sie den Performance-Namen auf dem Bildschirm des Keyboards ein.

Verwenden Sie die auf dem Haupt-Display angezeigte Tastatur. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

4. Tippen Sie auf Done (Fertig), wenn Sie mit der Eingabe des Namens fertig sind.

Wenn der Store-Vorgang abgeschlossen ist, erscheint der Performance-Bildschirm auf dem Display.

Erstellen eines Live-Sets

Die Live-Set-Funktion ist eine praktische Möglichkeit, zwischen verschiedenen Performances zu wechseln, beispielsweise während Sie Songs in einer Setlist spielen.

Auf diesem Instrument können Sie ein Live-Set erstellen, indem Sie einfach eine Performance Ihrer Wahl in einem Slot registrieren.

Registrieren einer Performance in einem Slot

Sie können eine Performance in einem Live-Set registrieren, indem Sie dem nachfolgenden Verfahren folgen.

ACHTUNG

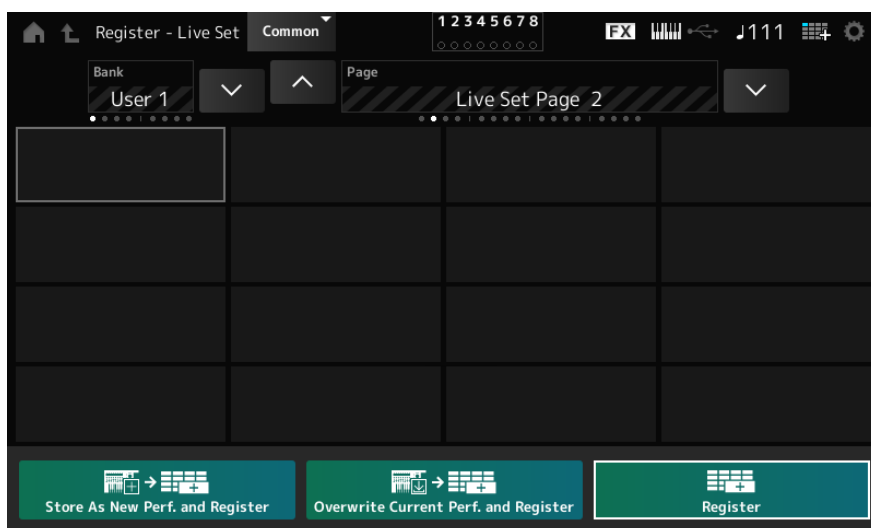
- Speichern Sie die gerade bearbeitete Performance, bevor Sie die Performance im Live-Set registrieren. Wenn Sie jedoch im Live Set registrieren und **Store As New Perf. and Register** (Als neue Performance speichern und registrieren) oder **Overwrite Current Perf. and Register** (Aktuelle Performance überschreiben und registrieren) auswählen, müssen Sie die Performance nicht vorab speichern.
- Wenn Sie eine andere Performance auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne die Performance vorher zu speichern, gehen die von Ihnen bearbeiteten Einstellungen verloren.

1. Wählen Sie eine Performance im Performance-Bildschirm aus.

Achten Sie darauf, dass die [LIVE SET]-Taste hell oder halb leuchtet.

2. Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt und drücken Sie dabei die Taste [LIVE SET].

Der Bildschirm „Live Set Register“ erscheint.



3. Tippen Sie zum Auswählen auf den Slot, den Sie registrieren möchten.

4. Wählen Sie einen der verfügbaren Speichervorgänge aus und drücken Sie die Taste [ENTER], oder tippen Sie einfach auf die gewünschte Option im Display.

Speichermethode	Beschreibung
Store As New Perf. and Register	Speichert als neue Performance und registriert sie im Slot
Overwrite Current Perf. and Register	Überschreibt die aktuelle Performance und registriert sie im Slot
Register	Registriert im Slot

Ändern Sie den Namen der Performance nach Bedarf. Bestätigen Sie die Änderungen, um die Performance im Slot zu registrieren.

HINWEIS

Wenn Sie vor einem bereits registrierten Slot eine neue Performance registrieren möchten, führen Sie die folgenden Schritte aus.

1. Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt und drücken Sie dabei auf den Slot. Vor dem Slot erscheint ein Cursor.
2. Wählen Sie bei gedrückter [SHIFT]-Taste die Speichermethode aus und drücken Sie die [ENTER]-Taste oder tippen Sie auf den Bildschirm.

In diesem Moment wird die Performance, die im letzten Slot (unten rechts) auf der Live Set-Seite gespeichert ist, gelöscht.

Vertauschen der in Slots registrierten Performances

Sie können den Inhalt von zwei Slots vertauschen.

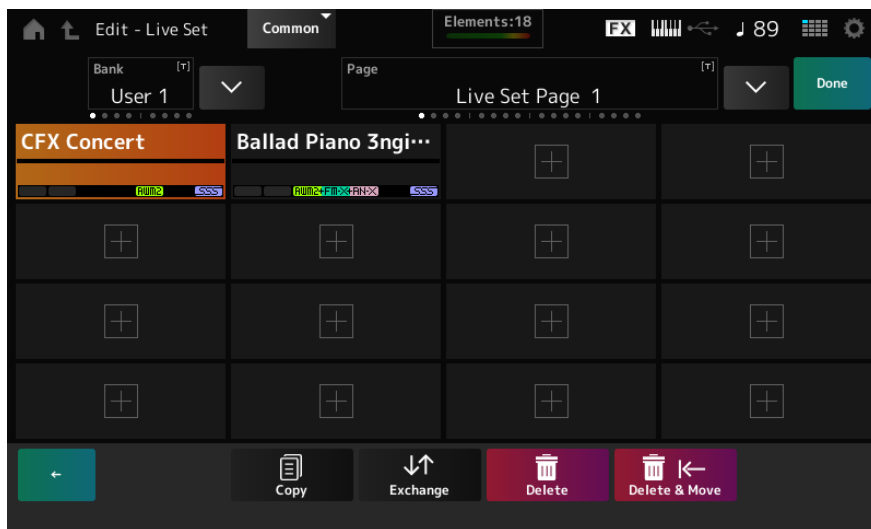
1. Öffnen Sie den Bildschirm über: [LIVE SET] (oder Live Set-Symbol) → User-Bank-Auswahl → [EDIT/↺].

Der Bildschirm „Live Set Edit“ erscheint.

Wenn die Live Set-Seite auf der Preset-Bank oder der Library-Bank geöffnet ist, öffnet sich der Bildschirm Live Set Edit nicht.

2. Tippen Sie auf Job im Bildschirm.

Der Job-Bildschirm erscheint unten im Display.



3. Tippen Sie auf den Slot, in den Sie die Performance verschieben möchten, und tippen Sie dann auf Exchange.

Der Job-Bildschirm erscheint unten im Display.

4. Tippen Sie auf den Slot, in den Sie die Performance verschieben möchten.

Die Performances der beiden Slots werden getauscht.

5. Sobald der Tausch abgeschlossen ist, tippen Sie auf Done (Fertig).

HINWEIS

Wenn Sie die gesamte Bank oder die gesamte Page kopieren oder vertauschen möchten, halten Sie, während der Live Set-Bildschirm angezeigt wird, die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste [EDIT/↺]. Dann wird das Dialogfeld angezeigt.

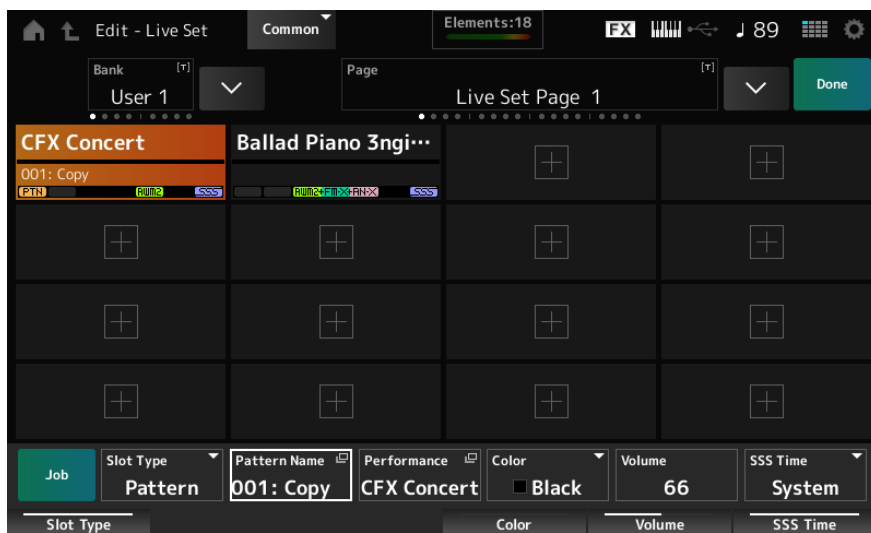
Registrieren von Patterns, Songs oder Audio-Dateien in einem Slot

Sie können Live-Set-Slots auch Patterns, Songs oder Audio-Dateien hinzufügen. Auf diese Weise können Sie einen Slot für die Wiedergabe eines Patterns, eines Songs oder einer Audio-Datei auswählen und dann parallel dazu die Performance auf der Tastatur spielen.

1. Öffnen Sie den Bildschirm über: [LIVE SET] (oder Live Set-Symbol) → User-Bank-Auswahl → [EDIT/↺].

Der Bildschirm „Live Set Edit“ erscheint.

Wenn die Live Set-Seite auf der Preset-Bank oder der Library-Bank geöffnet ist, öffnet sich der Bildschirm Live Set Edit nicht.



2. Wählen Sie einen Slot aus oder tippen Sie im Display auf [+].
3. Wählen Sie bei Slot Type den Slot aus, den Sie registrieren möchten.

Slot Type	Typ
Perform	Performance
Song	Songs
Audio	Audio-Datei
Pattern	Patterns

4. Tippen Sie auf Pattern Name, Audio Name usw., um den Load-Bildschirm zu öffnen.
5. Wählen Sie das gewünschte Pattern oder die gewünschte Datei aus, um die Registrierung im Slot vorzunehmen.
6. Sobald die Einstellungen abgeschlossen sind, tippen Sie auf Done (Fertig).

HINWEIS

Sie können auch ein Pattern oder einen Song im Live Set registrieren, indem Sie in einem der Bildschirme Pattern oder Song die Tasten [SHIFT] und [LIVE SET] drücken.

Vertauschen der Slots per Fußschalter

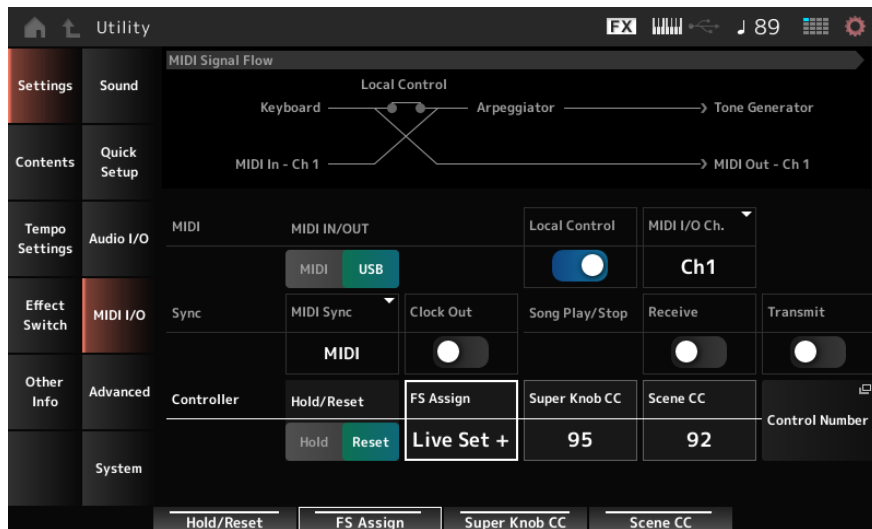
Sie können einen anderen Live Set-Slot auswählen, indem Sie einen separat erhältlichen Fußschalter verwenden, z. B. den FC4A oder FC5.

Führen Sie das nachfolgende Verfahren aus.

1. **Schließen Sie einen Fußschalter (FC4A oder FC5) an die Buchse FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] an.**

2. **Öffnen Sie den Bildschirm wie folgt: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.**

Der MIDI I/O-Bildschirm wird angezeigt.



3. **Stellen Sie FS Assign auf entweder Live Set+ oder Live Set- ein.**

Mit Live Set+ können Sie den nächsten Live Set-Slot in Vorwärtsrichtung auswählen.

Mit Live Set- können Sie den vorigen Live Set-Slot in Rückwärtsrichtung auswählen.

Auswählen von Performance aus einem Live Set

Wählen Sie auf dem Live Set-Bildschirm Performances für eine Setlist aus.

1. Drücken Sie die Taste [LIVE SET], um den Bildschirm zu öffnen.

Der Bildschirm „Live Set“ erscheint.



2. Schalten Sie bei Bedarf zwischen Bank und Page um.

3. Tippen Sie auf einen Slot, um ihn auszuwählen.

Die Performance für die Setlist wird ausgewählt.

Spielen auf der Tastatur

Stellen Sie sicher, dass Sie eine Performance aus dem Live Set ausgewählt haben, bevor Sie auf der Tastatur spielen. Bei Bedarf können Sie parallel zu Ihrem Spiel auf der Tastatur auch ein bestimmtes Pattern, einen bestimmten Song oder eine bestimmte Audio-Datei wiedergeben (jeweils registriert in einem Live Set Slot).

Wiedergabe von in Live-Set-Slots registrierten Patterns, Songs oder Audio-Files

Sie können auf der Tastatur spielen und gleichzeitig das Pattern, den Song oder die Audio-Datei wiedergeben, die in einem Slot registriert sind.

HINWEIS

Während der Song oder das Pattern wiedergegeben wird, können Sie die Performance nicht ändern und keinen anderen Slot auswählen. Wenn Sie versuchen, diese zu ändern, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

1. Wählen Sie im Live Set-Display einen Slot aus.

2. Drücken Sie die Taste [▶] (Wiedergabe).

Anschließend wird das im ausgewählten Slot registrierte Pattern bzw. der registrierte Song oder die registrierte Audio-Datei abgespielt.

HINWEIS

Während das Pattern, der Song oder die Audio-Datei wiedergegeben wird, wird durch Drücken der Taste [▶] jeweils der Pattern-Bildschirm, der Song-Bildschirm oder der Audio-Bildschirm angezeigt.

3. Drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Wiedergabe zu stoppen.

3. Aufnahme und Wiedergabe

Mit diesem Instrument können Sie Patterns, Songs und Audio-Dateien aufnehmen und wiedergeben. Patterns und Songs werden im Speicherbereich des Instruments aufgenommen, während Audio-Dateien auf einem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk aufgenommen werden.

Terminologie

Patterns

Patterns bestehen aus MIDI-Sequence-Daten, die kurze Phrasen enthalten und als MIDI-Events aufgezeichnet werden. Sie können in einer Schleife wiedergegeben oder mit der Funktion „Scene“ verwendet werden. Dieses Instrument kann bis zu 128 Patterns im Speicherbereich speichern.

Songs

Songs bestehen aus MIDI-Sequence-Daten, die Informationen über die Bedienung der Tastatur und anderer Controller enthalten und als MIDI-Events aufgezeichnet werden. Dieses Instrument kann bis zu 128 Songs im Speicherbereich speichern.

Tracks

Tracks (Spuren) sind separate Speicherorte zur Aufzeichnung des Spiels auf der Tastatur. Ein Track enthält die Informationen für genau einen Part.

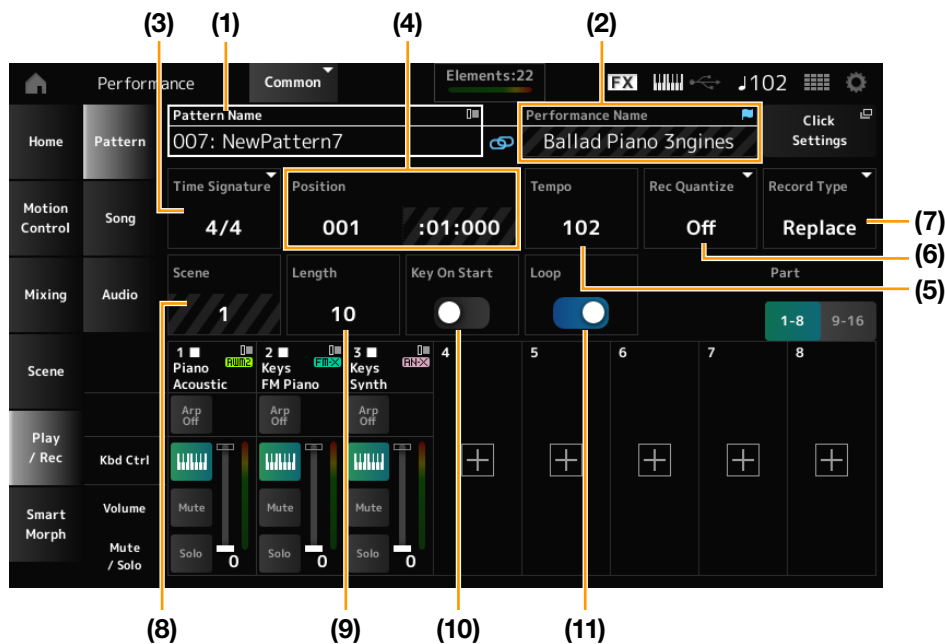
Auf dem Instrument stehen maximal 16 Tracks (Spuren) zur Verfügung, sodass Sie bis zu 16 Parts für Aufnahme und Wiedergabe nutzen können.

Aufnahme und Wiedergabe von Patterns

Nehmen Sie eine Melodie auf einer Spur auf.

Aufnehmen eines Patterns

1. Wählen Sie den gewünschten Sound für die Aufnahme auf Track 1 aus.
2. Drücken Sie die [SONG/PATTERN]-Taste und tippen Sie auf Pattern.
Der Bildschirm „Pattern“ erscheint.
HINWEIS
Sie können denselben Bildschirm auch mit der [PERFORMANCE (HOME)]-Taste → Play/Rec → Pattern öffnen.
3. Ändern Sie nach Bedarf die Länge der Scene (Length), das Tempo (Tempo) und weitere Einstellungen.
4. Drücken Sie eine der SCENE-Tasten, um die gewünschte Scene für die Aufnahme auszuwählen.
5. Drücken Sie die [●]-Taste (Aufnahme).
Die Aufnahme wird auf Standby gesetzt.



- | | |
|--|---|
| (1) Pattern-Name | (8) Scene |
| (2) Name der aktuell ausgewählten Performance | (9) Länge des Patterns |
| (3) Taktart | (10) Ein- oder Ausschalten der Funktion zum
Starten der Aufnahme beim Anschlagen einer
Klaviertaste |
| (4) Startposition für Wiedergabe und Aufnahme | (11) Ein- oder Ausschalten der Loop-Einstellung
(Schleife) |
| (5) Tempo | |
| (6) Quantize | |
| (7) Umschalten der Aufnahmeart (wird bei
Aufnahme eines neuen Patterns nicht angezeigt) | |

6. Drücken Sie die Taste [▶] (Wiedergabe), um die Aufnahme zu starten.

7. Spielen Sie auf dem Instrument.

Wenn Loop eingeschaltet ist, wird die Phrase, die Sie während der Aufnahme spielen, in einer Schleife abgespielt, so dass Sie sie auf einer weiteren Spur aufnehmen können, während der Aufnahmestatus beibehalten wird.

HINWEIS

Wenn Sie während der Aufnahme die [●]-Taste (Aufnahme) drücken, blinkt sie und der Rehearsal-Modus (Probemodus) wird aktiviert. In diesem Modus können Sie die Aufnahme auf einer Spur während der Wiedergabe vorübergehend deaktivieren. Dies ist hilfreich, wenn Sie einen Sound testweise ausprobieren möchten.

Wenn Sie im Rehearsal-Modus erneut die [●]-Taste (Aufnahme) drücken, kehren Sie zum Aufnahmestatus zurück.

8. Wählen Sie den gewünschten Sound auf Track 2 aus, und spielen Sie auf der Tastatur, während die Phrase wiedergegeben wird, die Sie auf Track 1 aufgenommen haben.

9. Nehmen Sie nach Bedarf weitere Tracks auf.

Songs und Patterns werden bei der Aufnahme automatisch gespeichert.

Wenn Sie nach der Aufnahme das Tempo oder den Klang des aufgenommenen Songs oder Patterns ändern und daraufhin speichern möchten, tippen Sie auf Store Pattern&Perf Settings (oder Store Song&Perf Settings bei einem Song), um die Daten zu speichern.

HINWEIS

Wenn Sie die Performance-Parameter bearbeitet haben, müssen Sie die Performance speichern.

Abbrechen der letzten Aufnahmeaktion (Undo, Redo)

Undo (Rückgängig) bricht die letzte Aufnahmeaktion ab und löscht, was gerade aufgenommen wurde.

Redo (Wiederherstellen) stellt die Aufnahme wieder her, die durch Undo (Rückgängig) ungeschehen gemacht wurde.

Undo Media Record (erscheint nicht, wenn keine Aufnahmen vorhanden sind)

Durch Antippen wird die letzte Aufnahmeaktion abgebrochen und die Aufnahme in ihren ursprünglichen Zustand versetzt.



Redo Media Record (erscheint erst, nachdem Undo durchgeführt wurde)

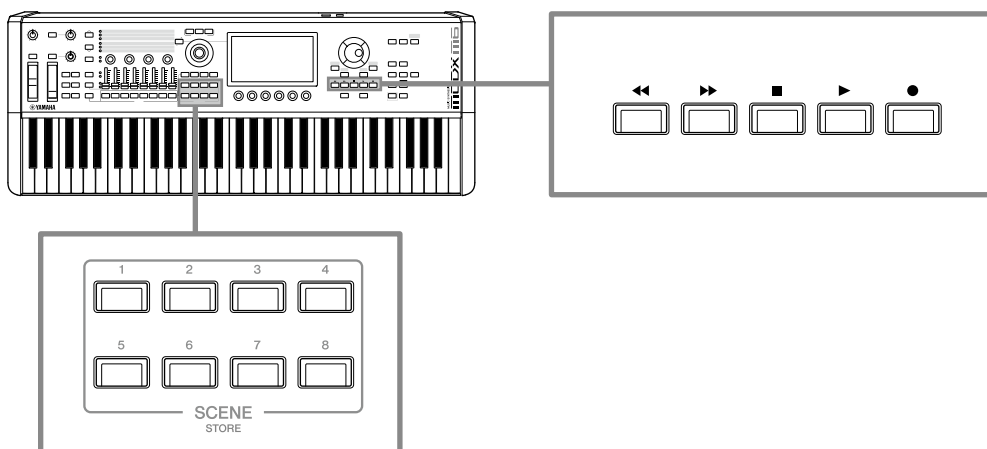
Durch Antippen wird die Aufnahme in ihren Zustand vor dem Antippen von Undo zurückgesetzt.



Wiedergeben eines Patterns

Um ein aufgenommenes Pattern wiederzugeben, verwenden Sie die Sequencer-Transporttasten.

Mit den SCENE-Tasten können Sie eine Scene auswählen, die wiedergegeben werden soll.



Aufnehmen und Wiedergeben von Songs

Aufnehmen eines Songs

Neben dem Tastaturspiel werden auch die Bedienvorgänge an den Controllern und Drehreglern als MIDI-Daten auf einem Track aufgezeichnet.

Wenn Sie auf der Tastatur spielen oder einen Controller bedienen, werden die Parts aufgezeichnet, bei denen Keyboard Control Switch eingeschaltet ist.

Beim Bedienen der Drehregler werden auch Control-Change- und Parameter-Change-Events aufgezeichnet. Weitere Informationen zu Control Change finden Sie unter Data List (Datenliste).

HINWEIS

- Wenn Arp Rec (Arpeggio-Aufnahme) aktiviert ist, wird nur das Ergebnis der Arpeggio-Wiedergabe aufgenommen.
- Wenn Arp Rec deaktiviert ist, werden die Daten des gesamten Tastaturspiels aufgezeichnet, sodass Sie die Arpeggio-Patterns später ändern können.

1. Wählen Sie eine Performance aus.

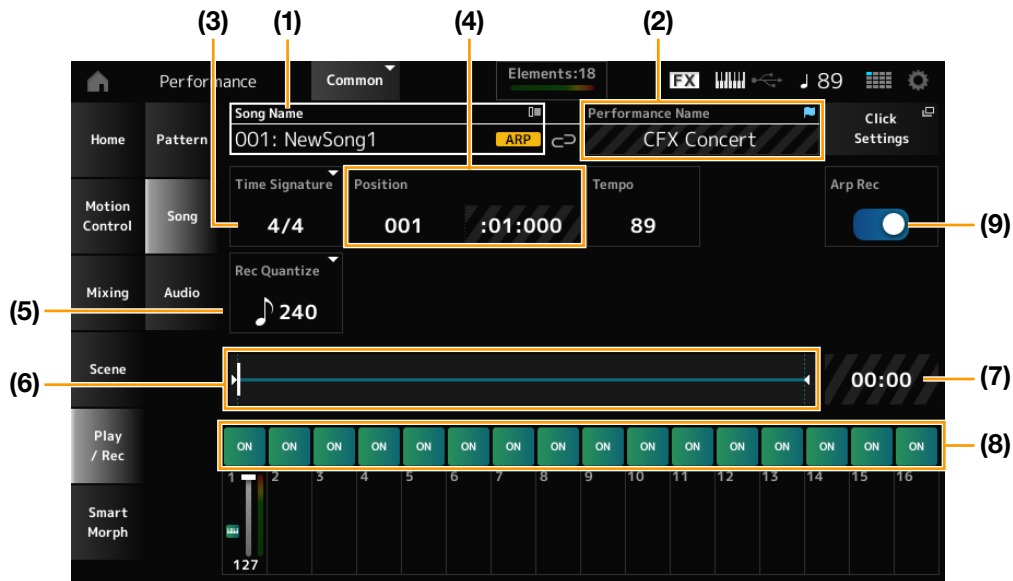
2. Drücken Sie die [SONG/PATTERN]-Taste, um den Play/Rec-Bildschirm zu öffnen und wählen Sie die Song-Registerkarte aus. Drücken Sie dann die [●]-Taste (Aufnahme).

Die Taste [●] blinkt, und die Aufnahme wird in den Standby-Modus versetzt.

HINWEIS

Die Aufnahme kann auch wie folgt in den Standby-Modus versetzt werden: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song und Drücken der Aufnahmetaste [●].

3. Ändern Sie Time Signature und Rec Quantize nach Bedarf.



(1) Song-Name

(2) Name der aktuell ausgewählten Performance

(3) Taktart

(4) Startposition für Wiedergabe und Aufnahme

(5) Quantize

(6) Die Gesamtlänge der Sequence und die aktuelle Wiedergabeposition

(7) Dauer der gesamten Sequence

(8) Aktivierung oder Deaktivierung des Tracks für die Wiedergabe

(9) Ein- und Ausschalten der Arpeggio-Aufnahme (nur für neue Aufnahmen)

4. Wenn die Vorbereitung abgeschlossen ist, drücken Sie die [▶]-Taste (Wiedergabe), um die Aufnahme zu starten.

Wenn die Click Settings eingestellt sind, startet der Precount, wenn Sie die [▶]-Taste (Wiedergabe) drücken. Beginnen Sie nach dem Vorzähler mit dem Spielen auf der Tastatur.

5. Wenn das Spielen auf der Tastatur beendet ist, drücken Sie die [■]-Taste (Stopp), um die Aufnahme zu stoppen.

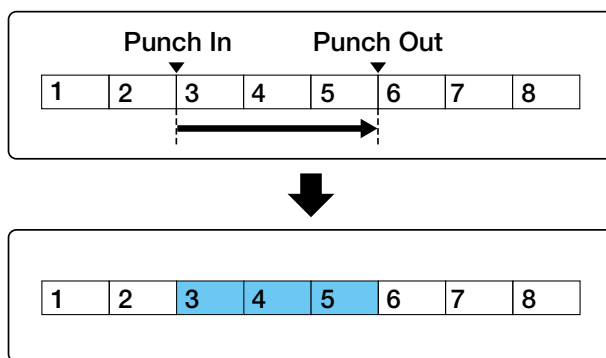
Erneutes Aufnahme von Parts (Punch-In/Punch-Out-Aufnahme)

Auf diesem Instrument stehen drei Aufnahmearten (Record Type) zur Verfügung: Replace, Overdub, und Punch.

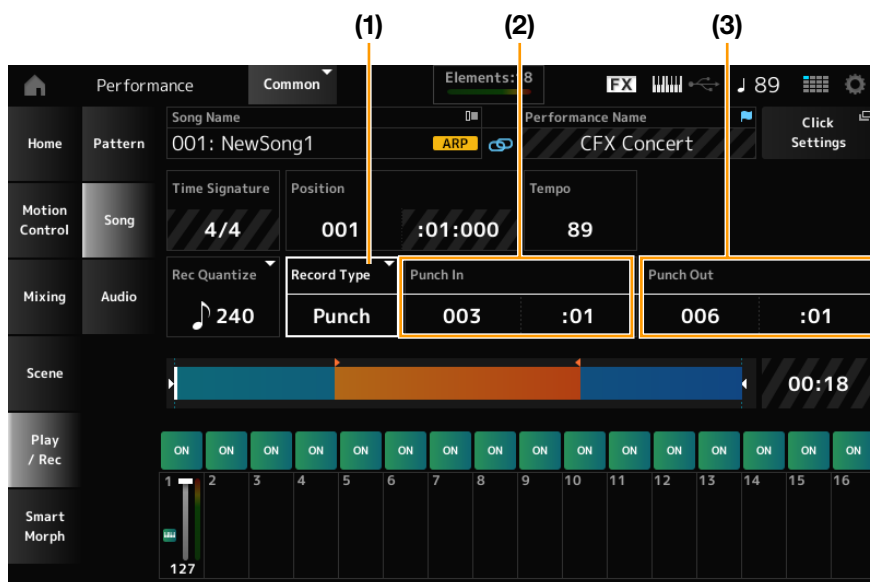
- **Replace:** Überschreibt die vorhandenen Daten.
- **Overdub:** Fügt dem vorhandenen Sound auf dem Track eine Ebene hinzu.
- **Punch:** Überschreibt den angegebenen Abschnitt der vorhandenen Daten.

Wenn Sie einen bestimmten Abschnitt neu aufnehmen möchten, können Sie die Punch-In/Punch-Out-Parameter für die Punch-Aufnahme festlegen.

Sobald Sie die Punch-Aufnahme starten, wird der aufgenommene Song von Anfang an wiedergegeben. Wenn die Wiedergabe den für das Punch In eingestellten Takt erreicht ist, startet die Aufnahme automatisch. Die Aufnahme endet automatisch, wenn der für den Punch Out eingestellte Takt erreicht ist, und der Rest des aufgenommenen Songs wird bis zum Ende wiedergegeben. Wenn Sie beispielsweise die Takte 3 bis 5 eines achttaktigen Songs neu aufnehmen möchten, können Sie wie in den Anweisungen unten beschrieben vorgehen.



Richten Sie für die oben angegebene Punch-In/Punch-Out-Aufnahme die folgenden Parameter im Record Setup-Bildschirm (Aufnahme-Einrichtung) ein.



(1) Record Type = Punch

(2) Punch In (Takt und Schlag zum Starten der Neuaufzeichnung) = 003:01

Ab dem hier angegebenen Takt und Schlag wird der Sound des entsprechenden Tracks ausgeschaltet und das Spiel auf der Tastatur wird aufgenommen.

(3) Punch Out (Takt und Schlag zum Beenden der Neuaufzeichnung) = 006:01

Ab dem hier angegebenen Takt und Schlag wird der ursprüngliche Track wiedergegeben.

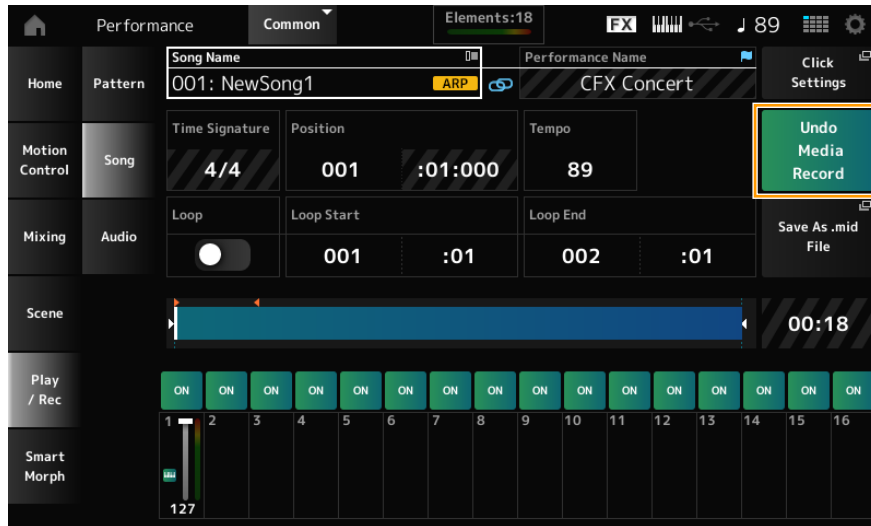
Abbrechen der letzten Aufnahmeaktion (Undo, Redo)

Undo (Rückgängig) bricht die letzte Aufnahmeaktion ab und löscht, was gerade aufgenommen wurde.

Redo (Wiederherstellen) stellt die Aufnahme wieder her, die durch Undo (Rückgängig) ungeschehen gemacht wurde.

Undo Media Record (erscheint nicht, wenn keine Aufnahmen vorhanden sind)

Tippen Sie, um den Bestätigungsbildschirm anzuzeigen. Continue(YES) bricht die letzte Aufnahmeaktion ab und versetzt die Aufnahmefunktion in ihren ursprünglichen Zustand.



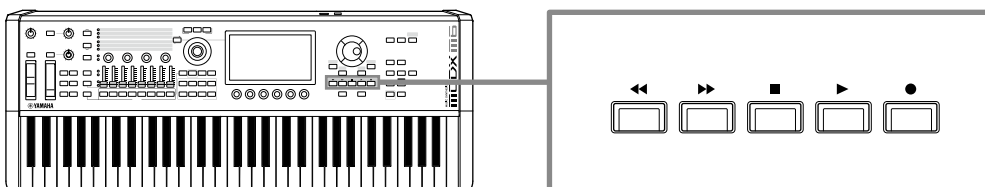
Redo Media Record (erscheint erst, nachdem Undo durchgeführt wurde)

Tippen Sie, um den Bestätigungsbildschirm anzuzeigen. Continue(YES) setzt die Aufnahme in ihren Zustand vor Undo zurück.



Wiedergeben eines Songs

Verwenden Sie die Sequencer-Transporttasten, um sich die Song-Aufnahme anzuhören.



Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien

Aufnehmen von Audio

Mit diesem Instrument können Sie Audio-Dateien in Stereo (44,1 kHz, 24-Bit-WAV) aufnehmen und wiedergeben. Der Aufnahmepegel ist fixiert und Sie können bis zu 74 Minuten Audio am Stück aufnehmen (vorausgesetzt, das USB-Speichergerät hat genügend freien Speicherplatz).

1. **Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB [TO DEVICE] des Instruments an.**
2. **Öffnet den Bildschirm mittels: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.**
Der Audio Recording-Bildschirm (Audioaufnahme) erscheint.
3. **Drücken Sie die [●]-Taste (Aufnahme).**
Die Taste [●] blinkt, und die Aufnahme wird in den Standby-Modus versetzt.



(1) Aufnahmeposition

(2) Gesamtlänge der Audio-Datei und aktuelle Aufnahmeposition

(3) Verfügbare Aufnahmedauer

(4) Level Meter

(5) Trigger Level

4. **Stellt den Trigger Level ein.**

Wenn Sie Trigger Level auf manual (manuell) einstellen, beginnt die Aufnahme, sobald Sie die Taste [►] (Wiedergabe) drücken.

Wenn Sie für Trigger Level stattdessen einen Wert zwischen 1 und 127 angeben, beginnt die Aufnahme automatisch, nachdem Sie die Taste [►] (Wiedergabe) gedrückt haben, und zwar immer dann, wenn die Wiedergabelautstärke den festgelegten Pegel überschreitet.

Der hier eingestellte Trigger Level wird in der Pegelanzeige (4) als blaue Linie dargestellt. Stellen Sie diesen Parameter für bestmögliche Ergebnisse möglichst niedrig ein, sodass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass ungewollte Geräusche aufgenommen werden.

5. **Drücken Sie die [►]-Taste (Wiedergabe).**

Wenn Sie Trigger Level auf manual eingestellt haben, beginnt die Aufnahme sofort beim Drücken der [►]-Taste (Wiedergabe). Während der Aufnahme leuchtet die [●]-Taste (Aufnahme) rot und die [►]-Taste (Wiedergabe) grün. Wenn Sie einen Wert zwischen 1 und 127 als Trigger Level angeben, beginnt die Aufnahme automatisch, sobald die Wiedergabelautstärke diesen Pegel überschreitet.

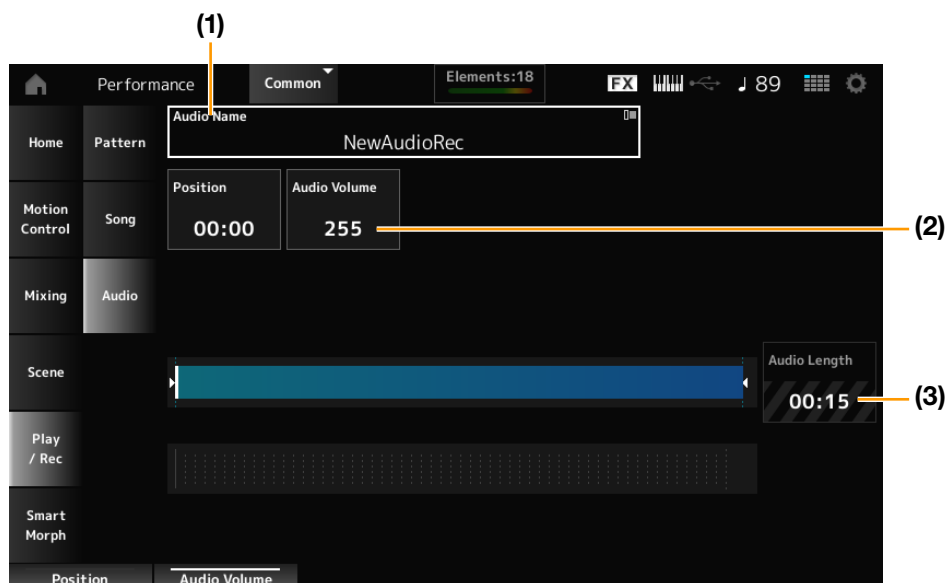
6. Spielen Sie auf dem Instrument.
7. Wenn Ihr Spiel beendet ist, drücken Sie die [■]-Taste (Stopp).
Die aufgenommene Audio-Datei wird auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert.

Wiedergeben einer Audio-Datei

Wie unten beschrieben, kann dieses Instrument Audio-Dateien (44,1 kHz, 24-Bit- oder 16-Bit-WAV in Stereo) von einem USB-Flash-Laufwerk wiedergeben.

Sie können während der Wiedergabe der Audio-Datei auch eine Performance auf der Tastatur spielen.

1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB [TO DEVICE] des Instruments an.
2. Öffnet den Bildschirm mittels: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.
3. Tippen Sie auf Audio Name (1), und tippen Sie dann auf Load im Kontextmenü.
4. Wählen Sie das gewünschte Quell-USB-Flash-Laufwerk und den Ordner aus, der die Einstellungen enthält.
5. Wählen Sie die WAV-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk aus, die geladen werden soll.



(1) Name der Audio-Datei

(2) Lautstärke für die Wiedergabe

(3) Länge der Audio-Datei

6. Drücken Sie die [▶]-Taste (Wiedergabe).
Die Audio-Datei wird wiedergegeben.
7. Bewegen Sie den Cursor auf Audio Volume (2) und stellen Sie dann die Wiedergabelautstärke mit dem Datenrad ein.
8. Drücken Sie die [■]-Taste (Stopp), um die Wiedergabe zu stoppen.

4. Backup-Verwaltung

Sie können Backups (Sicherungen) der Performances, Live-Sets und Utility-Einstellungen, die Sie erstellt und auf dem Instrument gespeichert haben, auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern sowie Einstellungen aus Backup-Dateien auf dem USB-Flash-Laufwerk auf dieses Instrument laden.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie alle Einstellungen im User-Speicher auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern und wie Sie Ihre Einstellungen wieder auf das Instrument laden.

Die auf diesem Instrument erzeugten Performance-Einstellungen können auch mit Soundmondo (einem Service zum Verwalten und Teilen von Sounds) gesichert werden.

Soundmondo: <https://www.yamaha.com/2/soundmondo>

Verfügbare Dateiformate

Speichern auf USB-Flash-Laufwerk

Gemeinsame Formate von MONTAGE M und MODX M

- Backup-Datei (.Y2A)
Alles im User-Speicher (einschließlich Benutzerbereich, Library-Bereich, Songs und Patterns)
- User-Dateien (.Y2U)
Alles im User-Bereich des User-Speichers (einschließlich der Utility-Einstellungen und Quick-Setups)
- Library-Dateien (.Y2L)
User-Bereich im User-Speicher (ausgenommen Utility-Einstellungen und Quick Setup). Ein Live Set besteht aus nur einer Bank.

Wenn die Dateigröße mehr als etwa 2 GB beträgt, wird die Datei in zwei Teile geteilt. Split-Dateien erhalten unterschiedliche Dateinamenerweiterungen.

- Backup-Dateien (.Y2B)
- User-Dateien (.Y2W)
- Library-Dateien (.Y2M)

Generische Dateiformate

- Patterns und Songs (.MID)
Patterns und Songs werden im User-Speicher gespeichert

Laden von Dateien von einem USB-Flash-Laufwerk

Auf dem MONTAGE M und dem MODX M gespeicherte Dateien (.Y2A, .Y2U, .Y2L, .MID)

Generische Dateiformate

- Audio-Dateien (.WAV und .AIF)
Dateien, die als User-Waveforms verwendet werden
- MIDI-Dateien (.MID)
Dateien, die als Patterns und Songs verwendet werden

Von älteren Modellen verwendete Dateiformate

- MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)
- MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

HINWEIS

Wenn die im MONTAGE M gespeicherte Backup-Datei die Kapazität des User Waveform-Speichers des MODX M überschreitet, kann diese Datei nicht geladen werden.

Das USB-Flash-Laufwerk wird formatiert.

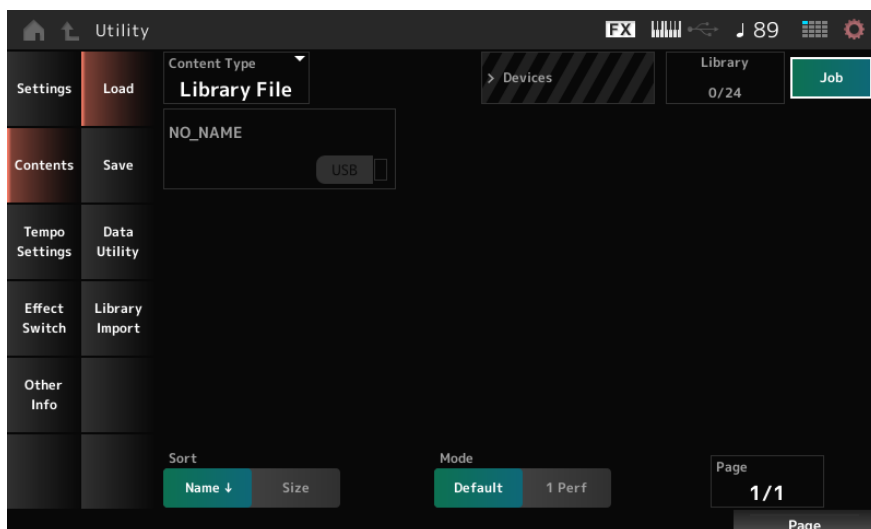
Wir empfehlen, das USB-Flash-Laufwerk nur auf diesem Instrument zu formatieren. USB-Flash-Laufwerke, die auf anderen Geräten formatiert wurden, funktionieren möglicherweise nicht richtig auf diesem Instrument.

ACHTUNG

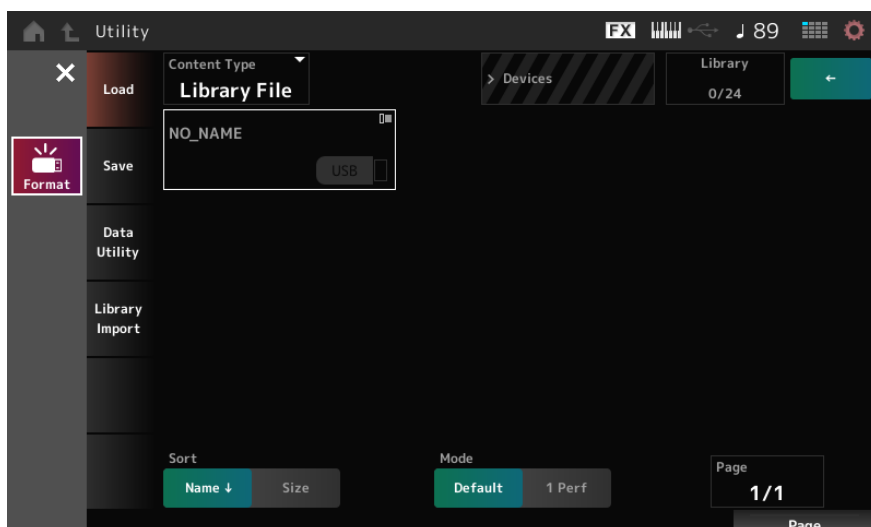
Durch das Formatieren eines USB Flash-Laufwerks werden alle darauf gespeicherten Daten gelöscht. Bitte vergewissern Sie sich vor dem Formatieren, dass die Karte keine erforderlichen Daten enthält.

Formatierungsvorgang

1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB [TO DEVICE] des Instruments an.
2. Öffnen Sie den Bildschirm mit [UTILITY] → Contents → Load.
Sie können denselben Bildschirm öffnen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und die [STORE]-Taste drücken.
3. Tippen Sie auf Job in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, und tippen Sie dann auf das angeschlossene USB-Flash-Laufwerk.



4. Tippen Sie auf Format im Kontextmenü.



5. Tippen Sie auf Format(YES).
Die Formatierung ist abgeschlossen.

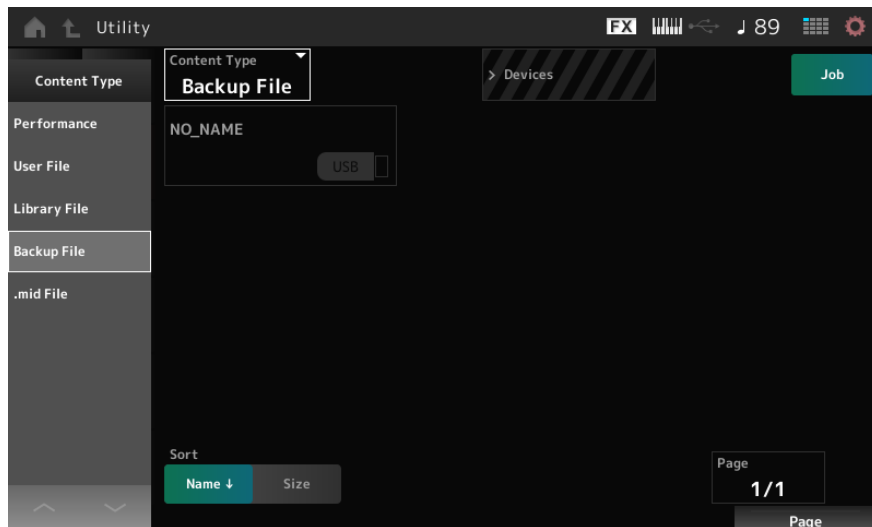
Speichern von Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk

1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB [TO DEVICE] des Instruments an.

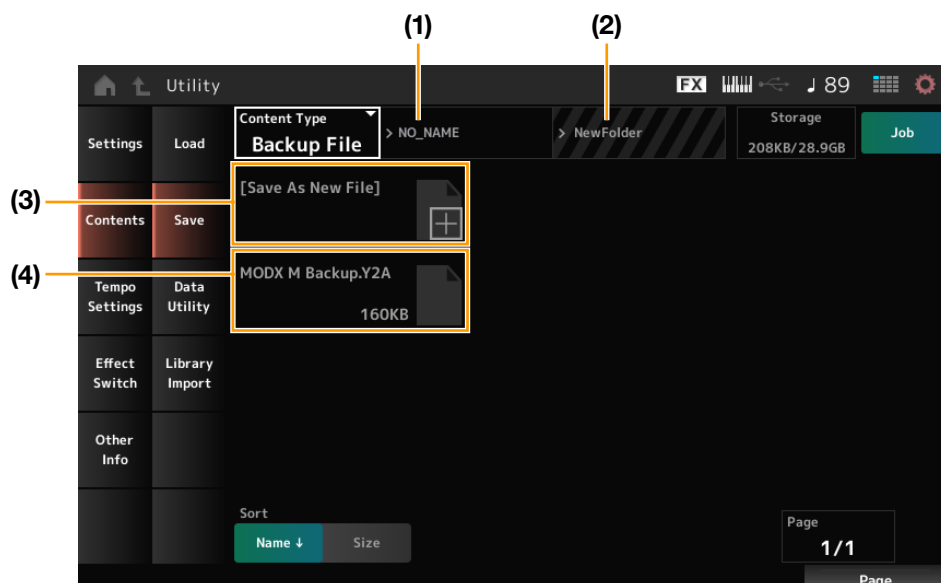
2. Öffnen Sie den Bildschirm mit [UTILITY] → Contents → Save.

Sie können denselben Bildschirm öffnen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, die [STORE]-Taste drücken und dann die Save-Registerkarte auswählen.

3. Wählen Sie bei Content Type Backup File aus.



4. Wählen Sie das USB-Flash-Laufwerk und den gewünschten Ordner zum Speichern der Backup-Datei aus.



(1) Name des übergeordneten Ordners

(2) Name des Zielordners, der aktuell auf dem USB-Flash-Laufwerk ausgewählt ist

(3) Speichern unter

(4) Liste der Dateien, die bereits im Ordner gespeichert wurden

5. Tippen Sie auf [+] für Save As New File.

Dadurch wird der Bildschirm zur Namenseingabe aufgerufen.

HINWEIS

Um eine vorhandene Datei zu überschreiben, bestätigen Sie den Vorgang, indem Sie auf dem Bildschirm auf den Dateinamen tippen. Tippen Sie auf Save(YES), um die Datei zu speichern.

6. Geben Sie den Dateinamen ein, den Sie verwenden möchten.

Spezifische Informationen zur Eingabe von Dateinamen finden Sie im Quick Guide.

7. Tippen Sie auf Done, um die Eingabe des Namens abzuschließen.

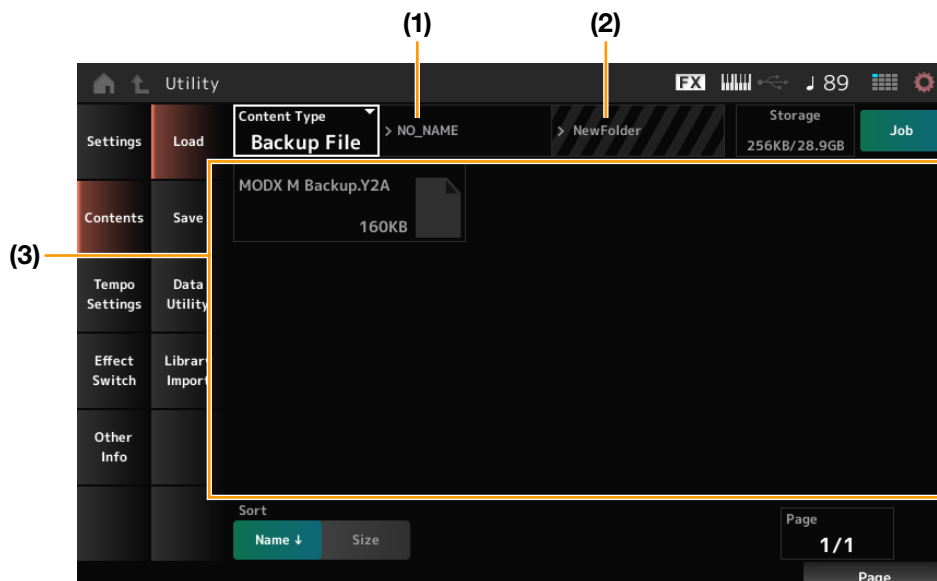
Die Backup-Datei wird dann auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert.

Laden von Einstellungen von einem USB-Flash-Speichergerät

ACHTUNG

Beim Laden von Einstellungen werden die vorhandenen Einstellungen auf dem Instrument überschrieben und gehen verloren. Wichtige Einstellungen, die Sie behalten möchten, sollten vor dem Laden der Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden (Save).

1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB [TO DEVICE] des Instruments an.
2. Öffnen Sie den Bildschirm mit [UTILITY] → Contents → Load.
Sie können denselben Bildschirm öffnen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und die [STORE]-Taste drücken.
3. Wählen Sie bei Content Type Backup File aus.
4. Wählen Sie das gewünschte Quell-USB-Flash-Laufwerk und den Ordner aus, der die Einstellungen enthält.
5. Wählen Sie die gewünschte Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk aus, die geladen werden soll.



- (1) Name des übergeordneten Ordners
- (2) Name des gewünschten Ordners, der aktuell auf dem USB-Flash-Laufwerk ausgewählt ist
- (3) Liste der Dateien, die bereits im Ordner gespeichert wurden

5. Anschließen externer MIDI-Instrumente

Anschließen eines Mikrofons oder Audio-Geräts

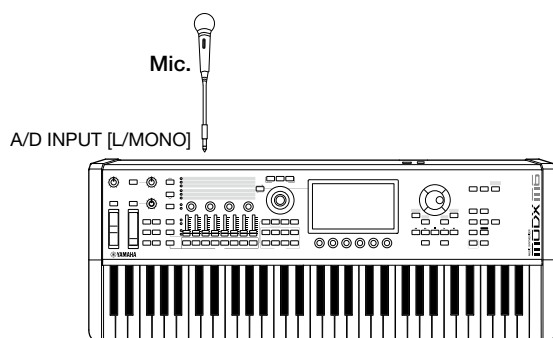
An diesem Gerät können Sie Audio-Geräte wie Mikrofone oder CD-Player, oder auch elektronische Musikinstrumente wie Synthesizer, an den A/D INPUT-Eingang anschließen und das zugeführte Audiosignal als Audio-Eingangs-Part (A/D INPUT-Part) wiedergeben.

Wie bei anderen Parts können Sie Lautstärke, Panorama, Effekte usw. einstellen. Der Audio-Eingangs-Part wird mit anderen Parts gemischt und als Gesamtklang dieses Instruments ausgegeben.

Anschließen von Mikrofonen und Audio-Geräten

1. Schalten Sie dieses Instrument zunächst aus und stellen Sie den Knob A/D INPUT [GAIN] auf den Minimalwert ein.
2. Schließen Sie das externe Gerät an die A/D INPUT-Buchse(n) an der Geräterückseite an.

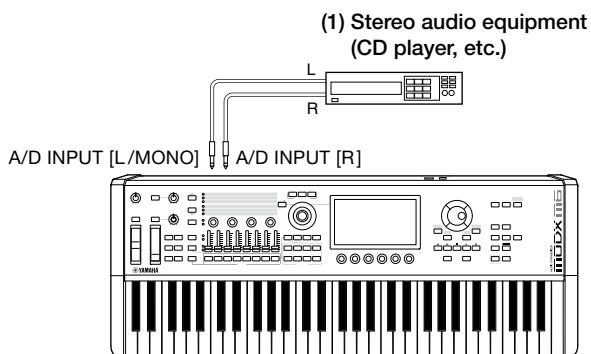
■ Bei Anschluss eines Mikrofons



HINWEIS

Verwenden Sie ein dynamisches Mikrofon. Kondensatormikrofone können nicht verwendet werden.

■ Bei Anschluss von Audio-Geräten, elektronischen Musikinstrumenten usw.



(1) Stereo-Audio-Gerät (CD-Player usw.)

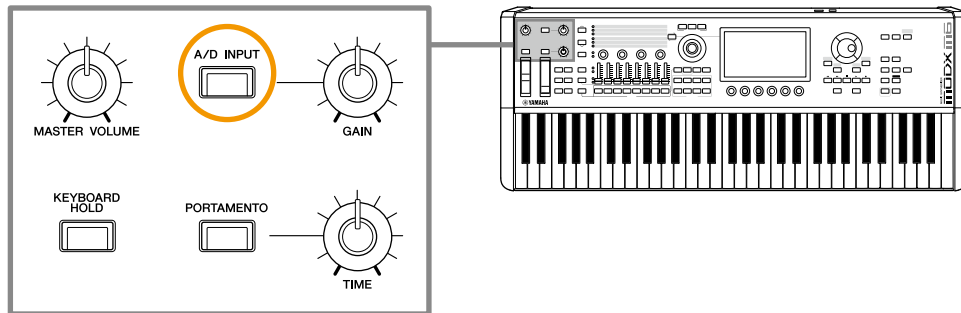
3. Schalten Sie das angeschlossene Gerät und dann dieses Instrument ein.
4. Öffnen Sie den Bildschirm mit [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

5. Wählen Sie die passende Einstellung A/D Input (A/D-Eingang) für das Gerät, das an die Buchse(n) A/D INPUT angeschlossen ist.

Wenn ein Mikrofon oder ein anderes Gerät mit niedrigem Ausgangspegel angeschlossen ist, stellen Sie Mic ein. Stellen Sie ihn auf Line ein, wenn ein Audio-Gerät, ein elektronisches Instrument oder ein anderes Gerät mit einem hohen Ausgangspegel angeschlossen ist.

6. Drücken Sie die [A/D INPUT]-Taste.

Die Taste leuchtet auf und die Eingabe des an diesem Instrument angeschlossen Audio-Geräts ist aktiviert.



7. Hören Sie auf den Klang des externen Geräts, das an den MODX M angeschlossen ist, und drehen Sie den A/D INPUT [GAIN]-Knob, um die Verstärkung anzupassen.

8. Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE (HOME)] und wählen Sie die Performance aus, die Sie mit dem am MODX M angeschlossen externen Gerät verwenden möchten.

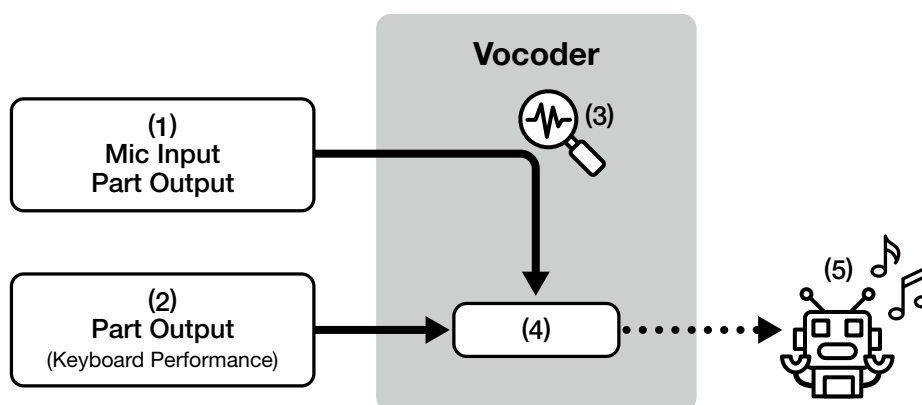
9. Spielen Sie auf der Tastatur, während Sie in das Mikrofon singen oder Audio vom Audio-Gerät abspielen.

Passen Sie die Lautstärke des A/D-Eingangs mit den Control Slidern an.

Verwenden des Vocoder

Dieses Instrument ist mit einem Vocoder ausgestattet. Der Vocoder ist ein Effekt, der den Klang der internen Sound Engine dieses Geräts anhand der Klangeigenschaften der zugeführten Gesangsstimme verarbeitet. Wenn Sie auf der Tastatur spielen und gleichzeitig in das Mikrofon sprechen, ändert sich der Klang des Instruments entsprechend Ihrer Stimme und klingt wie eine Roboterstimme.

Der Klang der menschlichen Stimme wird auf die Klangerzeugung des Instruments angewendet. Der von den Stimmbändern erzeugte Klang schwingt in Mund und Nase mit (Resonanz). Mund und Nase wirken wie Filter, die bestimmte Frequenzen verstärken und Formanten (Maxima bei bestimmten Frequenzen) im Klang erzeugen. Der Vocoder-Effekt gewinnt die Filtercharakteristiken der Stimme aus dem Mikrofonsignal und bildet die Formanten mit mehreren Bandpass-Filtern nach. Indem der Klang von Musikinstrumenten diese Filter durchläuft, entsteht ein Roboterstimmen-Effekt.

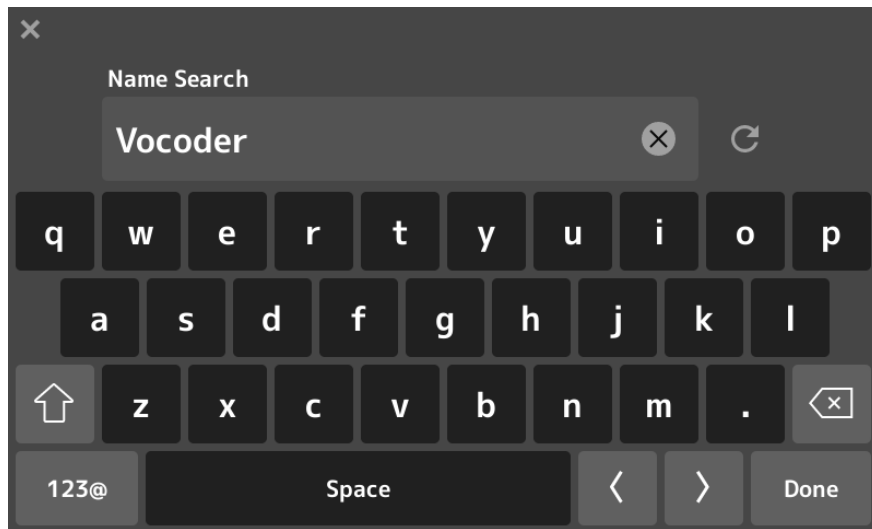


- (1) Mikrofoneingang oder Part-Ausgabe
- (2) Part Output (Instrumentenausgang)
- (3) Extrahieren des Stimmcharakters
- (4) Wiedergabe von Formanten mit Filtern
- (5) Roboterähnliche Stimme

Um den Vocoder zu verwenden, schließen Sie ein Mikrofon an, legen Sie die A/D-Input-Einstellungen im Utility-Bildschirm fest und passen Sie die Verstärkung an. Wählen Sie abschließend eine Performance aus, die den Vocoder-Effekt verwendet, wie unten gezeigt.

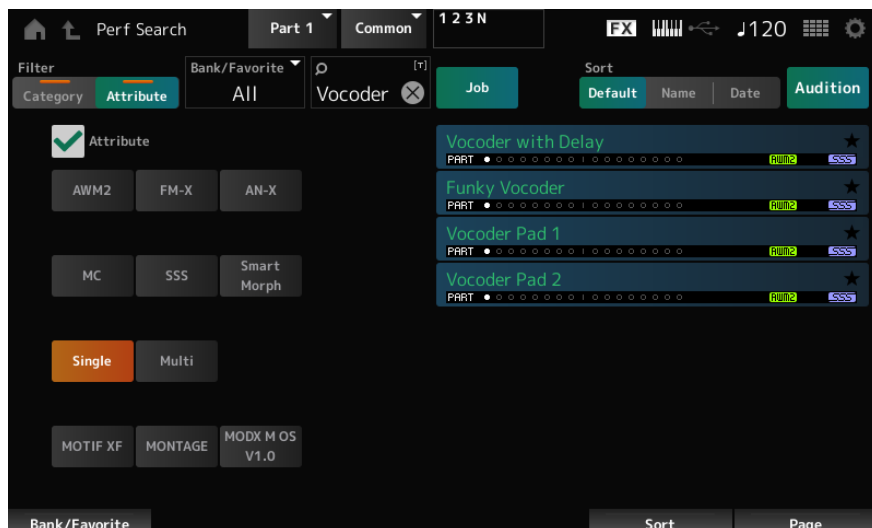
1. Drücken Sie im Performance-Bildschirm die [CATEGORY]-Taste.
2. Tippen Sie auf die Schaltfläche(n) auf dem Bildschirm, um die Pad/Choir-Kategorie (Pad/Chor) auszuwählen.

3. Tippen Sie auf das Suchfeld im Category Search-Bildschirm (Kategoriesuche) und geben Sie „Vocoder“ ein.



4. Stellen Sie Filter auf Attribute und wählen Sie Single (einzeln) aus.

Eine Liste der Performances für Vocoder-Effekte wird angezeigt.



5. Wählen Sie die gewünschte Performance aus und drücken Sie zur Bestätigung die Taste [ENTER].

Anschließen an einen Computer oder ein externes MIDI-Gerät

Die USB- und MIDI-Anschlüsse auf der Rückseite dienen zum Anschließen an einen Computer und externe MIDI-Geräte. Sie können diese Anschlüsse verwenden, um Program-Change-Meldungen an externe MIDI-Geräte zu senden, wenn Sie die Performances wechseln.

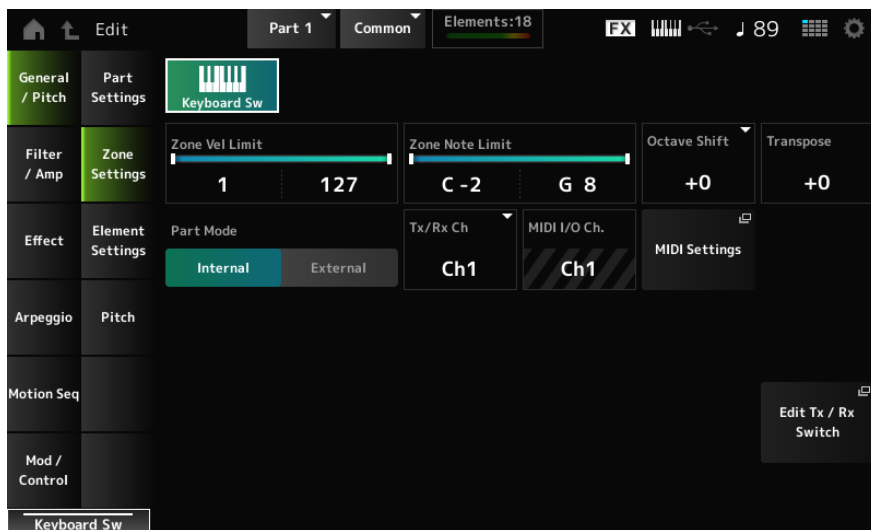
Die Zonen-Funktion ist nützlich für die Einrichtung externer MIDI-Geräte.

Einrichten der Zonen-Funktion

Die Zonen-Funktion ermöglicht die Steuerung mehrerer externer Geräte über die Tastatur dieses Instruments. Sie können für jede Performance bis zu acht Zonen einrichten.

Mit dieser Funktion können Sie beispielsweise nach Anschlagstärke oder Notenbereich zwischen der internen Sound Engine und angeschlossenen externen Sound Engines umschalten.

1. Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste, um den Performance-Bildschirm zu öffnen.
2. Wählen Sie einen Part aus und öffnen Sie den Bildschirm mittels [EDIT/↶] → General/Pitch → Zone Settings.



3. Prüfen Sie die Part Mode-Einstellungen.

Wählen Sie Internal, um den Ton von der internen Sound Engine abzuspielen, und External, um den Ton von der externen Sound Engine abzuspielen.

HINWEIS

Sie können zwischen Part Mode Internal und External umschalten, indem Sie bei eingeschalteter [PART SELECT]-Taste zweimal schnell die PART-Taste drücken.

4. Stellen Sie bei Bedarf die Parameter für Tx/Rx Ch (Transmit-Receive Channel; Sende-/Empfangskanal) und Note Limit (Notengrenze) ein.
5. Drücken Sie die Taste [STORE], um die Performance zu speichern.

Anschließen und Einrichten eines Computers

Durch Verbinden Ihres Computers mit diesem Instrument können Sie mit einer DAW- oder Sequencer-Software auf dem Computer eigene Musik erstellen.

Die Abkürzung DAW (Digital Audio Workstation) bezeichnet eine Musik-Software für Aufnahme, Bearbeiten und Mischen von Audio und MIDI. Typische DAW-Software enthält Cubase, Logic, Pro Tools und Live.

Computer anschließen und einrichten

Durch Anschließen eines Computers an die USB [TO HOST]-Buchse können Sie Audio-Signale und MIDI-Nachrichten senden und empfangen.

Für die Verbindung sind ein USB-Kabel vom Typ AB und der Treiber zum Senden und Empfangen von Audio und MIDI erforderlich.

Bei Windows müssen Sie den Yamaha Steinberg USB Driver installieren. Bei einem Mac funktioniert es nur mit dem generischen Treiber des Betriebssystems, daher ist keine Treiberinstallation erforderlich.

So installieren Sie den Yamaha Steinberg USB Driver

1. Laden Sie den neuesten Treiber von folgendem URL herunter.

<https://download.yamaha.com/>

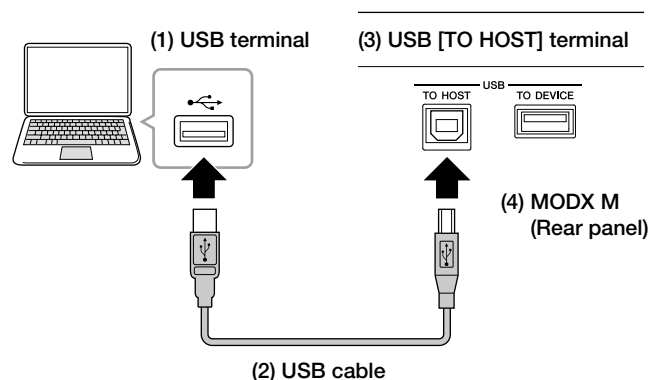
HINWEIS

- Unter dem angegebenen URL finden Sie auch Informationen zu den Systemanforderungen.
- Der Yamaha Steinberg USB Driver kann für Verbesserungen ohne vorherige Ankündigung aktualisiert werden. Weitere Einzelheiten und neueste Informationen finden Sie unter dem vorstehenden URL.

2. Extrahieren Sie die heruntergeladene Datei und installieren Sie den Yamaha Steinberg USB Driver auf Ihrem Computer.

Eine Anleitung zur Installation des Treibers finden Sie im Installationshandbuch, das in der heruntergeladenen Datei enthalten ist.

Um dieses Instrument an einen Computer anzuschließen, verbinden Sie den Anschluss USB [TO HOST] des Instruments über ein USB-Kabel mit dem USB-Anschluss des Computers, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.



- (1) USB-Anschluss
- (2) USB-Kabel
- (3) USB [TO HOST]-Buchse
- (4) Rückseite dieses Instruments

Einrichten zum Senden und Empfangen von Audio und MIDI

Schließen Sie den Computer mit einem USB-Kabel an und stellen Sie dann die Parameter für die Verarbeitung von Audio und MIDI über die USB-Verbindung ein.

- **Audio**

Kann durch einfaches Anschließen des USB-Kabels verwendet werden. Ändern Sie bei Bedarf Einstellungen wie Sampling-Frequenz und Gain.

- **MIDI**

Schließen Sie das Kabel an und stellen dann die Parameter für das Senden und Empfangen ein. Folgen Sie zur Einrichtung bitte den nachstehenden Schritten.

Öffnen Sie den Bildschirm über [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT und wählen Sie USB aus.

Stellen Sie das Instrument so ein, dass die Übertragung und der Empfang von MIDI über den USB [TO HOST]-Anschluss möglich sind.

Audio-Kanäle

Für die Ausgabe von Audio-Signalen können der Anschluss USB [TO HOST] oder die OUTPUT-Buchsen verwendet werden. Das am USB-Anschluss [TO HOST] ausgegebene Audiosignal enthält bei einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz bis zu 10 Kanäle (5 Stereokanäle).

Um auszuwählen, welches Signal an einen bestimmten Kanal ausgegeben werden soll, öffnen Sie den Bildschirm über [PERFORMANCE (HOME)] → Part -Auswahl → [EDIT/↔] → General/Pitch → Part Settings und wählen Sie den entsprechenden Part Output (Part-Ausgang) aus.

Für den Eingang von Audio-Signalen können Sie den Anschluss USB [TO HOST] und die Buchsen A/D INPUT verwenden.

Audio Signale, die am USB-Anschluss [TO HOST] empfangen werden, können bis zu 4 Kanäle (oder 2 Stereokanäle) enthalten, und die Ausgangspegel des Digital In L/R und Main L/R werden im Mixing-Bildschirm oder Performance-Edit-Bildschirm eingestellt und an den OUTPUT-Buchsen ausgegeben.

Zusätzlich werden die Audiosignale vom A/D INPUT-Anschluss auf bis zu zwei Kanälen (einen Stereokanal) an den A/D-Eingangsbereich dieses Instruments gesendet.

MIDI-Kanäle und MIDI-Ports

MIDI hat 16 Kanäle, bei großen Songs mit vielen Daten kann es jedoch sein, dass 16 Kanäle nicht ausreichen.

Deshalb gibt es mehrere MIDI-Ports, um Daten mit mehr als 16 Kanälen zu verarbeiten. Jeder MIDI-Port kann 16 Kanäle verarbeiten.

- Ein MIDI-Kabel kann Daten für einen Port (16 Kanäle) gleichzeitig übertragen.
- Ein einziges USB-Kabel kann hingegen MIDI-Daten für bis zu 8 Ports (oder $16 \times 8 = 128$ Kanäle) gleichzeitig übertragen.

An diesem Instrument sind diese Ports für die USB-Anschlüsse so vorgesehen, wie unten dargestellt.

Port 1: Port für die Bedienung des Sound-Engine-Bereiches dieses Instruments

Stellen Sie sicher, dass Sie am externen MIDI-Gerät oder am Computer Port 1 einstellen, wenn Sie möchten, dass die Sound Engine eines externen MIDI-Gerätes oder des Computers wiedergegeben wird.

Port 2: Speziell für die Verwendung der DAW-Fernbedienung.

Port 3: Dieser dient zum Empfangen von MIDI-Nachrichten von einem MIDI-Gerät, um sie an ein anderes MIDI-Gerät weiterzuleiten (MIDI-Thru-Funktion).

- Daten von MIDI-Port 3, die vom USB-Anschluss [TO HOST] empfangen wurden, werden über die MIDI-Buchsen [OUT] weitergeleitet.
- MIDI-Daten vom MIDI [IN]-Anschluss werden über den USB-Anschluss [TO HOST] als Daten von MIDI-Port 3 weitergeleitet.

Um MIDI-Meldungen zwischen dem Instrument und dem Computer über das USB-Kabel zu senden, müssen Sie den entsprechenden MIDI-Port sowie den MIDI-Kanal auswählen. Stellen Sie die Port-Einstellungen am externen Gerät passend zur Situation ein.

Verwenden der Funktionen von MIDI 2.0

Dieses Instrument unterstützt die Funktionalität von MIDI 2.0. Indem Sie dieses Instrument mit einem Computer verbinden, der die Betriebsanforderungen von MIDI 2.0 erfüllt, können Sie Daten mit höherer Auflösung als die von MIDI-1.0-Instrumenten verwenden.

Für weitere Informationen zu MIDI 2.0 beachten Sie die Site zu MIDI 2.0 (<https://www.yamaha.com/2/midi-2-0/>).

Weitere Informationen zu den unterstützten MIDI-2.0-Meldungen finden Sie in der Data List.

<https://download.yamaha.com/>

Um die Funktionalität von MIDI 2.0 zu nutzen, nehmen Sie die Einstellungen zuerst mit [UTILITY] → Settings → Advance → USB Driver Mode vor, schalten Sie Legacy Mode aus, und schließen Sie dann einen Computer an, der die Betriebsanforderungen von MIDI 2.0 erfüllt.

Musikproduktion mit dem Computer

Durch die Verbindung des Instruments mit einem Computer können Sie DAW-Software wie in den unten gezeigten Beispielen verwenden.

- Verwenden Sie DAW-Software auf dem Computer, um Ihr Spiel auf der Tastatur als MIDI oder Audio aufzuzeichnen
- Verwendung des Tone-Generator-Blocks zur Wiedergabe des mit der DAW-Software aufgezeichneten Songs

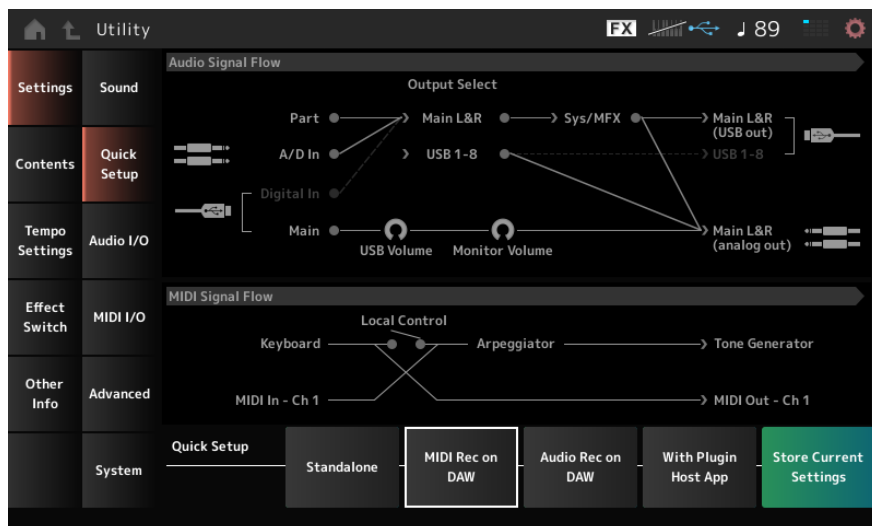
Diese Anleitung geht davon aus, dass das Instrument und der Computer bereits verbunden sind. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für die Verwendung von DAW-Software und dieses Instruments.

Aufzeichnen Ihres Spiels auf der Tastatur als MIDI-Daten auf dem DAW

Hier wird gezeigt, wie Sie Ihr Spiel auf der Tastatur in der DAW als MIDI-Daten aufzeichnen können.

Einstellungen bei diesem Instrument

1. Öffnen Sie den Bildschirm mit [UTILITY] → Settings → Quick Setup.
2. Wählen Sie MIDI Rec on DAW aus.

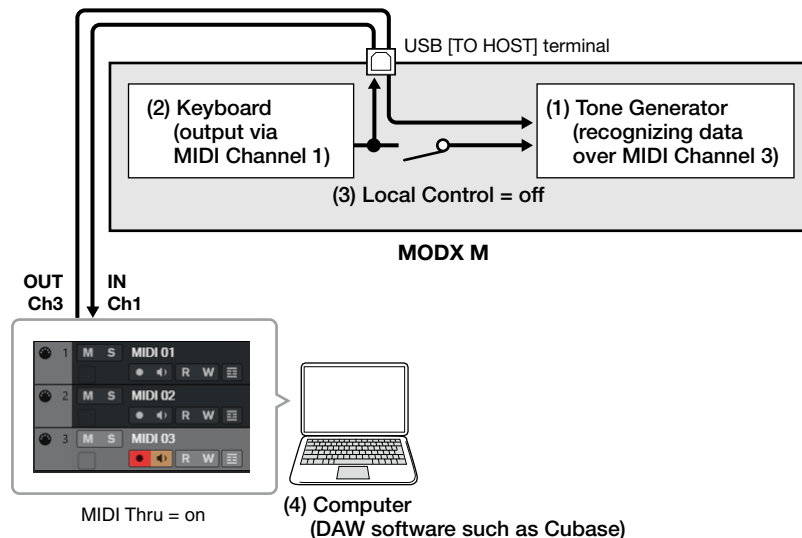


3. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Quick Setup-Bildschirm (Schnelleinrichtung) zu schließen, oder drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste, um den Performance-Bildschirm zu öffnen und die gewünschte Performance für die Aufnahme zu wählen.

Die Einstellung in der DAW-Software

1. Aktivieren Sie MIDI Thru.

MIDI Thru ist eine Einstellung zum Senden von MIDI-Meldungen der integrierten Tastatur an den Computer und zurück an den Tone-Generator-Block des Instruments entsprechend den Einstellungen auf den Aufnahmespuren. Wie unten gezeigt, werden beispielsweise die vom Instrument erzeugten MIDI-Daten auf Kanal 1 gesendet. Wenn MIDI Thru am Computer auf ON eingestellt ist, werden die MIDI-Daten vom Computer auf Kanal 3 zurückgesendet, um die Sound Engine auf Kanal 3 zu steuern. Mit diesem Setup können Sie das Spiel auf der Tastatur aufzeichnen und dabei denselben Klang wie bei der endgültigen Ausgabe hören.



- (1) Klangerzeugung (Erkennung von Daten auf MIDI-Kanal 3)
- (2) Tastatur (Kan. 1)
- (3) Local Control = OFF
- (4) Computer (DAW-Software wie z. B. Cubase)

2. Nehmen Sie das Spiel auf der Tastatur des Instruments in der DAW auf.

Verwendung der Sound Engine zur Wiedergabe von Songs auf der DAW

Hier wird gezeigt, wie Sie die DAW-Software als multitimbralen Klangerzeuger verwenden.

Damit können Sie den hochwertigen MIDI-Klangerzeuger nutzen, ohne die CPU Ihres Computers zu stark zu belasten.

Einstellungen bei diesem Instrument

1. Wählen Sie eine Performance aus.

Nach der Auswahl einer Performance ist es unter Umständen hilfreich, den Mixing-Bildschirm zu verwenden unter: [PERFORMANCE (HOME)] → Mixing bis Mix-Part 1 bis 16.

Schalten Sie vom [UTILITY] → Effect Switch-Bildschirm aus Kbd Ctrl Lock ein, um Tx/Rx Ch. der einzelnen Parts für den Empfang von Meldungen zu aktivieren.

Die Einstellung in der DAW-Software

1. Stellen Sie bei den Spuren, die Sie zum Spielen der Sound Engine verwenden möchten, den MIDI-Ausgang auf Port 1 des Instruments.

2. Spielen/Geben Sie die MIDI-Daten der einzelnen Spuren ein.

Die Sound Engine, die auf den jeweiligen MIDI-Kanal der einzelnen Spuren reagiert, lässt sich auf dem Mixing-Bildschirm dieses Instruments einstellen.

Verwenden von Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M

Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M ist ein Software-Synthesizer, der dieselbe Sound Engine enthält wie die Hardware-Synthesizer MONTAGE M und MODX M.

Da diese Software synchron mit der Hardware-Version des MONTAGE M/MODX M funktioniert, können die gleichen MONTAGE M-Sounds nahtlos bei der Musikproduktion integriert werden (wobei die Software am besten für DAW geeignet ist), und sie kann auch bei Live-Performances eingesetzt werden (wenn auf der Bühne das eigentliche Instrument gespielt wird). Sie haben daher die Möglichkeit, je nach Ihren Vorlieben und der jeweiligen Anwendung Ihre bevorzugte Version des MONTAGE M zu nutzen.

Näheres zur Installation und Aktivierung des ESP erfahren Sie auf der Welcome-Seite des MODX M auf dem Beiblatt Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information, das dem Instrument beiliegt.

Das Benutzerhandbuch des ESP steht auf der unten angegebenen Website zum Herunterladen bereit.

<https://download.yamaha.com/>

Verwenden der DAW-Remote-Funktion

Mit der DAW-Remote-Funktion können Sie die DAW-Software mit den Bedienelementen auf dem Bedienfeld dieses Instruments steuern.

Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn das Instrument über ein USB-Kabel mit einem Computer verbunden ist. Sie kann nicht verwendet werden, wenn es über ein MIDI-Kabel verbunden ist.

Einstellungen bei diesem Instrument

1. Verwenden Sie ein USB-Kabel vom Typ AB, um einen Computer an den Anschluss USB [TO HOST] des Instruments anzuschließen.
2. Wählen Sie die DAW-Software aus: [DAW REMOTE] → Settings → DAW.

Die Einstellung in der DAW-Software

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie die DAW-Software einrichten.

Je nach Version Ihrer DAW-Software kann das Setup-Verfahren unterschiedlich sein oder das Setup selbst ist unter Umständen nicht möglich. Ausführliche Informationen finden Sie im entsprechenden Benutzerhandbuch der verwendeten DAW-Software.

HINWEIS

Sobald die Verbindung zwischen Computer und Instrument unterbrochen wird, kann es sein, dass die DAW-Software das Instrument auch nach erneuter Verbindung nicht erkennt. Wenn dies passiert, starten Sie die DAW nach der erneuten Verbindung neu.

• Cubase

1. Wählen Sie Device/Studio → Device Settings.../Studio Setup..., um das Dialogfenster zu öffnen.
2. Wählen Sie MIDI → MIDI Port-Einstellungen aus, und deaktivieren Sie das All MIDI Input Häkchen bei Port 2 MODX M-2 oder MODX M.
3. Drücken Sie die [+] Taste oben links im Dialogfenster und wählen Sie dann Mackie Control in der Liste aus.
4. Wählen Sie Remote Devices → Mackie Control.
5. Stellen Sie „MIDI Input“ und „MIDI Output“ auf MODX M-2 oder MODX M Port2.
6. (Optional) Weisen Sie bei User Commands die gewünschten Funktionen F1–F8 zu.

• Logic Pro

1. Wählen Sie Logic Pro X → Preferences → Advanced → und markieren Sie [Advanced Tools] (Erweiterte Tools).
2. Wählen Sie Logic Pro X → Control Surfaces → Setup..., um das Dialogfenster zu öffnen.
3. Wählen Sie bei New → Install... Mackie Designs unter Mackie Control aus.
4. Stellen Sie den Ausgangs-Port und den Eingangs-Port für Mackie Control auf MODX M Port2 ein.
5. (Optional) Unter Logic Pro X → Control Surface → Controller Assignments... stellen Sie Zone auf Control Surface: Mackie Control ein und weisen Sie dann den Parameter Control den Funktionen F1–F8 zu.

- **Pro Tools**

1. Wählen Sie Setup → Peripherals..., um das Dialogfenster zu öffnen.
2. Wählen Sie die MIDI Controllers-Registerkarte aus.
3. Stellen Sie „Type“ auf „HUI“, und stellen Sie „Receive From“ und „Send To“ auf die Voreinstellung (Predefined) MODX M-2 oder MODX M Port2 ein.

- **Live**

1. Wählen Sie Live → Preferences..., um das Dialogfenster zu öffnen.
2. Wählen Sie die Link/MIDI-Registerkarte aus.
3. Wählen Sie MackieControl als „Control Surface“ (Bedienoberfläche) aus.
4. Stellen Sie „MIDI Input“ und „MIDI Output“ auf MODX M-2 oder MODX M Port2.
5. (Optional) Weisen Sie F1–F8 die gewünschten Funktionen zu, indem Sie die Funktion von MIDI Note F#2–C#3 im „MIDI Map Assign Mode“ (MIDI-Mapping-Zuweisungsmodus) einstellen.

Anschließen eines Smart-Gerätes

An diesem Instrument können Sie ein Smart-Gerät wie ein Smartphone oder Tablet anschließen.

Apps für Smart-Geräte, die mit diesem Instrument kompatibel sind, bieten viele zusätzliche praktische und angenehme Arten, dieses Musikinstrument zu nutzen.

Weitere Informationen zu den Apps und unterstützten Geräten finden Sie auf der Yamaha-Website.

Näheres zum Herstellen der Verbindung finden Sie im „Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten“ auf der Yamaha Website.

Um die Audiokommunikation mit einem iOS-Gerät zu verwenden, bereiten Sie bitte die folgenden Adapter entsprechend der Art des Anschlusses vor.

- Lightning-Anschlüsse: Lightning to USB 3 Camera Adapter
- USB Type-C-Port: USB-C-Digital-AV-Multiport-Adapter

Wenn Sie ein Smart-Gerät anschließen, gehen Sie beim Instrument auf [UTILITY] → Settings → USB Driver Mode und stellen Sie es auf Generic ein.

Anschließen externer MIDI-Instrumente

Mit USB-Kabeln und (im Handel erhältlichen) Standard-MIDI-Kabeln können Sie ein externes MIDI-Instrument an diesem Instrument anschließen.

Sie können über die Tastatur des Instruments ein externes MIDI-Instrument spielen, oder Sie können die Sound Engine dieses Instruments von einem externen MIDI-Keyboards oder Sequencer aus spielen.

HINWEIS

Sie können entweder den USB [TO DEVICE]-Anschluss oder den MIDI-Anschluss verwenden, um das externe MIDI-Gerät anzuschließen.

Anschließen eines externen MIDI-Geräts an MIDI-Anschlüsse

Wenn Sie MIDI-Anschlüsse verwenden, schließen Sie ein externes MIDI-Gerät über MIDI-Kabel an und wählen dann unter [UTILITY] → Settings → MIDI I/O die MIDI-Schnittstelle aus.

Steuern einer externen MIDI Sound Engine mit diesem Instrument

Mit Hilfe der Tastatur dieses Instruments oder per Song-Wiedergabe können Sie die Sounds einer externen MIDI Sound Engine spielen.

Um die Sounds der internen Sound Engine und der externen MIDI Sound Engine separat zu spielen, verwenden Sie die „Zone“-Funktion. Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments mit dem MIDI-Empfangskanal dieses Instruments übereinstimmt.

Einstellen des MIDI-Empfangskanals für dieses Instrument

Der MIDI-Ausgangskanal dieses Instruments sollte auf einen anderen Wert eingestellt werden, je nachdem, ob es Parts gibt, deren Part Mode (Part-Modus) auf External (Extern) eingestellt ist.

- **Wenn Part Mode keine External-Parts enthält**

Parts, bei denen Common oder Keyboard Control Switch eingeschaltet ist: MIDI I/O Ch.

Parts, bei denen Keyboard Control Switch ausgeschaltet ist: Tx/Rx Ch.

- **Falls der Part Mode External-Parts enthält**

Parts, bei denen Common oder Keyboard Control Switch eingeschaltet ist: Tx Ch. wobei der Part Mode auf External eingestellt ist und Keyboard Control Switch eingeschaltet ist

Parts, bei denen Keyboard Control Switch ausgeschaltet ist: Part Mode ist auf External und auf den Tx Ch. des anderen Parts eingestellt

*Die Parts, deren Part Mode (Part-Modus) auf Internal (Intern) eingestellt ist, übertragen keine MIDI-Meldungen.

Einstellen des Empfangskanals für eine externe MIDI Sound Engine

Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung der externen MIDI Sound Engine.

Wenn Sie den Ton nur von der externen Sound Engine wiedergeben möchten, senken Sie die Lautstärke an diesem Instrument oder schalten Sie Local Control aus mittels: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Wiedergabe der Sounds dieses Instruments auf einem externen MIDI-Gerät

Sie können die Tasten auf einer externen MIDI-Tastatur verwenden, um die Performances dieses Instruments zu spielen und sie umzuschalten.

Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments mit dem MIDI-Empfangskanal des MODX M übereinstimmt.

Einstellen des MIDI-Empfangskanals für dieses Instrument

Parts, bei denen Keyboard Control Switch eingeschaltet ist: MIDI I/O Ch.

Parts, bei denen Keyboard Control Switch ausgeschaltet ist: Tx/Rx Ch.

* Wenn der Part Mode (Part-Modus) auf External (Extern) eingestellt ist, empfängt der Part keine MIDI-Meldungen vom externen Gerät.

Einstellen des Sendekanals bei einem externen MIDI-Keyboard

Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung Ihres externen MIDI-Keyboards.

Anschließen einer USB-MIDI-Tastatur an den Anschluss USB [TO DEVICE]

Wenn Sie eine USB-MIDI-Tastatur an den USB [TO DEVICE]-Anschluss anschließen, können Sie die angeschlossene Tastatur gemäß der Funktionalität der externen USB-MIDI-Tastatur genau wie die integrierte Tastatur verwenden.

ACHTUNG

- Die Angabe für die USB [TO DEVICE]-Buchse ist maximal 5 V/500 mA pro Buchse. Schließen Sie keine USB-Geräte mit höherer Spannung/Stromstärke an, da dies eine Beschädigung des Instruments verursachen kann.
- Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB mit einer Länge von weniger als 3 Metern.

Kompatible MIDI-Geräte

- USB-Class-kompatible MIDI-Geräte
USB-MIDI-Keyboard usw.
- Auf Kompatibilität getestete MIDI-Geräte von Yamaha
CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, reface, YC, MONTAGE M, SEQTRAK

Besondere Hinweise zur MIDI-Kommunikation

Die MIDI-Kommunikation mit einem an der USB-Buchse [TO DEVICE] angeschlossenen Gerät folgt speziellen Regeln, die es dem Gerät ermöglichen, sich wie eine integrierte Tastatur zu verhalten.

- Die MIDI-Kommunikation ist eine „One-Way“-Kommunikation (die von einem externen MIDI-Gerät gesendet und von diesem Instrument empfangen wird).
- Alle MIDI-Daten werden unabhängig von den Einstellungen bei MIDI IN/OUT) und MIDI I/O Ch. (MIDI-Ein-/Ausgangskanäle) empfangen.
- Für Parts, bei denen Keyboard Control Switch aktiviert ist, werden empfangene Daten auf allen zugewiesenen Kanälen geteilt.
(Wenn beispielsweise Keyboard Control Switch für die Parts 1 bis 3 eingeschaltet ist, werden von einem der Kanäle 1 bis 3 empfangene Daten an alle Parts 1 bis 3 übertragen.)
- Jeder Part, bei dem Keyboard Control Switch deaktiviert ist, empfängt nur die Daten des für den Part eingestellten Kanals.

6. Bildschirme und Parameter

Navigationsleiste

Dieses Kapitel beschreibt die Navigationsleiste, die grundsätzlich auf dem Bildschirm angezeigt wird.



(1) HOME-Symbol

Dieses hat die gleiche Funktion wie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste auf dem oberen Bedienfeld. Tippen Sie hierauf, um den Performance-Bildschirm (HOME) anzuzeigen.

(2) EXIT-Symbol

Dieses hat die gleiche Funktion wie die [EXIT]-Taste auf dem oberen Bedienfeld. Tippen Sie hierauf, um zu dem Bildschirm eine Ebene höher zurückzukehren.

(3) INFORMATION-Bereich

Dieser Bereich zeigt die Informationen wie den angezeigten Namen, den Part, das Element, den Operator, den Oscillator und die Schlagzeugtaste an, die aktuell ausgewählt sind.

Tippen Sie auf ▼, um Parts, Elements, Operators, Oscillators und Schlagzeugtasten (Drum Keys) umzuschalten.

• Normal Part (normaler Part)

Wenn ein Normal Part ausgewählt ist, wird der Status der zugehörigen Elements, Operators und Oscillators rechts in diesem Bereich angezeigt.

Wenn stummgeschaltet (Mute), erscheint ein M-Symbol unterhalb der Nummer.

	Element (AWM2) Wenn ein Element erklingt, leuchtet ● unterhalb der Nummer auf (○). Wenn Sie Elements gemäß der Anschlagstärke einteilen, können Sie prüfen, welches Element gespielt wird.
	Die Gesamtanzahl der eingestellten Elements. Die Anzeige zeigt die Lautstärke des gespielten Elements an.
	Operator (FM-X)
	Oscillator (AN-X)

• Drum Part (Schlagzeug-Part)

Wenn ein Drum Part ausgewählt ist, wird der Status der Drum Keys rechts in diesem Bereich angezeigt.

	Die Gesamtanzahl der eingestellten Drum Keys Die Anzeige stellt die Lautstärke des gespielten Drum Parts an.
--	---

(4) VIEW-Symbol

Mit dieser Funktion können Sie die Ansicht auf dem Performance-Bildschirm auswählen. Tippen Sie hier, um die Liste auf dem Performance-Bildschirm anzuzeigen.

(5) EFFECT-Symbol

Tippen Sie hierauf, um den Effect Switch-Bildschirm anzuzeigen. Wenn ein Insert-, System- oder Master-Effekt ausgeschaltet ist, erlischt die Anzeige.

(6) QUICK SETUP-Symbol

Tippen Sie hierauf, um den MIDI I/O-Bildschirm anzuzeigen.

	Zeigt Ein- oder Ausschaltzustand für Local Control an. Die Funktion ist eingeschaltet, wenn das Symbol leuchtet und ausgeschaltet, wenn es nicht leuchtet.
	Wird angezeigt, wenn MIDI I/O auf MIDI eingestellt ist.
	Wird angezeigt, wenn MIDI I/O auf USB eingestellt ist.

(7) TEMPO SETTINGS-Symbol

Hier wird das Tempo der aktuell ausgewählten Performance angezeigt. Tippen Sie hierauf, um den Tempo Settings-Bildschirm anzuzeigen.

(8) LIVE SET-Symbol

Tippen Sie hierauf, um den Live Set-Bildschirm anzuzeigen.
Die aktuell gewählte Schriftgröße wird in Blau angezeigt.

(9) UTILITY-Symbol

Tippen Sie hier, um den zuletzt geöffneten Utility-Bildschirm anzuzeigen.

Performance-Bildschirme

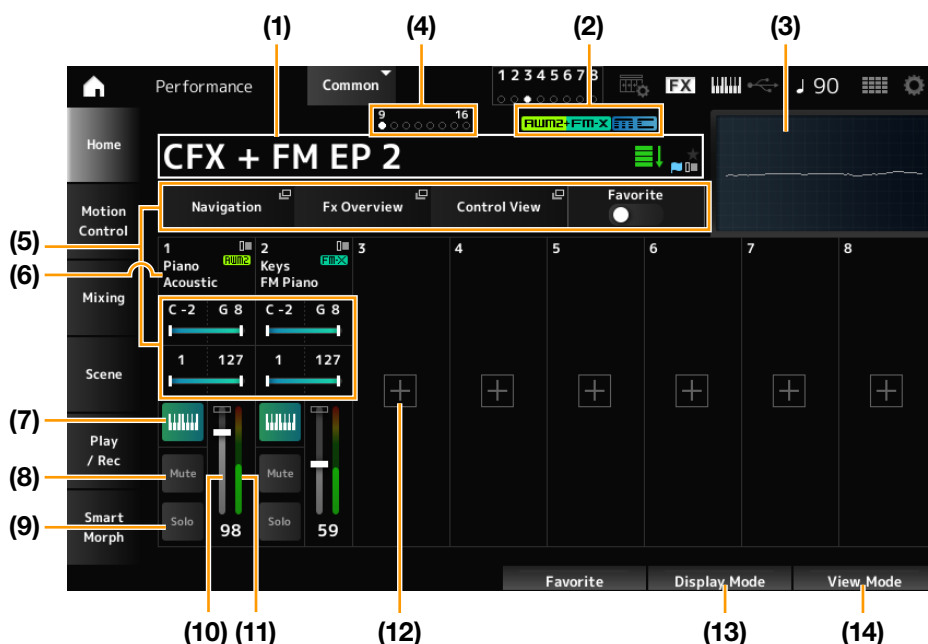
Auf dem Performance-Bildschirm können Sie eine Performance zum Spielen auf der Tastatur auswählen oder die Performance-Einstellungen ändern, um die Performance anzupassen.

HOME

Bedienung

Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste

Tippen Sie auf das HOME-Symbol (🏠)



(1) Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an. Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Category Search, Edit, Recall usw. anzuzeigen.

Sie können Performances mittels dem Datenrad, der [INC/YES]-Taste und der [DEC/NO]-Taste umschalten. Zum Umschalten gibt es zwei Möglichkeiten.

- **Default** (📄)
Schaltet in der Reihenfolge der Performance-Liste auf dem Bildschirm Performance Category Search auf den jeweils nächsten Eintrag um.
- **Live Set** (🎹)
Schaltet in der Reihenfolge der Live-Set-Slots auf den jeweils nächsten Eintrag um.

Sie können die Umschaltmethode festlegen mittels [UTILITY] → Settings → System → Perf Inc/Dec.

Sie können den Status der Leistung anhand der Flaggen überprüfen.

- **Favorite-Flagge** (★)
Wenn Sie den Favorite-Schalter aktivieren, wird ein Rechteck angezeigt (★). Dieses wird auch auf dem Performance Category Search-Bildschirm angezeigt.
- **Flagge bearbeiten** (🔧)
Die blaue Flagge wird angezeigt, wenn Sie einen Parameter in der Performance ändern. Die Bearbeiten-Flagge wird deaktiviert, wenn Sie die Einstellungen mit der Schaltfläche [STORE] speichern.

(2) Performance Flag

Die Performance-Flags werden angezeigt.

Attribut	Beschreibung
AWM2	Eine Performance, die nur aus AWM2-Parts der Sound Engine besteht.
FM-X (1 Farbe)	Eine Performance, die nur aus FM-X-Parts der Sound Engine besteht.
FM-X (2 Farben)	Performances mit einem FM-X-Part, der die Smart Morph-Informationen enthält.
AN-X (1 Farbe)	Performances mit der AN-X-Sound-Engine
AN-X (2 Farben)	Eine Performance mit einem AN-X-Part, der die Smart-Morph-Informationen enthält.
MC	Performances mit aktiver Motion Control
SSS	Eine Performance, die Seamless Sound Switching unterstützt

* Performances, die mehrere Sound-Engine-Typen kombinieren, werden mit dem „+“-Zeichen gekennzeichnet.

(3) Oscilloscope

Der Main L&R-Ausgang wird als Wellenform angezeigt.

(4) Part Indicator

Wenn sich der Cursor auf dem Performance Name oder auf den Parts 1 bis 8 befindet, wird der Status für die Parts 9 bis 16 angezeigt.

Wenn sich der Cursor auf den Parts 9 bis 16 befindet, wird der Status für die Parts 1 bis 8 angezeigt.

Wenn die Parts 9 bis 16 nicht verwendet werden, wird nichts angezeigt.

(5) Ansichtsbereich für verschiedene Parameter

Verschiedene Parameter werden in diesem Ansichtsbereich angezeigt, je nach Display Mode.

(6) Part Name

Part-Typ und -Kategorie oder Part-Name werden angezeigt.

Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Category Search, Edit, Copy und Property anzuzeigen.

Wenn ein anderer Part als Part 1 ausgewählt ist und der Sound für diesen Part bereits eingestellt ist, wird das Kontextmenü für Category Search, Edit, Copy und Delete angezeigt.

(7) Keyboard Control Switch

Sie können festlegen, welche Parts gleichzeitig gespielt werden, indem Sie den Keyboard Control Switch jedes Parts ein- oder ausschalten.

Wenn der Part auf Common eingestellt ist, oder wenn der Keyboard Control Switch des Parts eingeschaltet ist (On), können Sie Parts, bei denen der Keyboard Control Switch eingeschaltet ist (On), gleichzeitig spielen.

Wenn der Keyboard Control Switch des Parts ausgeschaltet ist (Off), werden diese Sounds gespielt, wenn Sie auf der Tastatur spielen, während dieser Part ausgewählt ist.

Einstellungen: Off, On

(8) Part Mute

Schaltet Part Mute ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

(9) Part Solo

Schaltet Part Solo ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

(10) Part Volume

Stellt die Lautstärke des Parts ein.

Einstellungen: 0–127

(11) Part Level Meter

Zeigt den Audio-Ausgabepegel für den Part an.

(12) [+] (Hinzufügen)

Tippen Sie hier, um den Part Category Search-Bildschirm oder den Performance Merge-Bildschirm anzuzeigen, auf dem Sie einen Part hinzufügen können.

(13) Ändern des Display Mode

(14) Ändern des View Mode

Ändern des Display Mode

Wenn Sie den Display Mode ändern, werden im Ansichtsbereich des Home-Bildschirms andere Parameter angezeigt. Sie können einen anderen Display Mode wählen, indem Sie den entsprechenden Drehregler auf dem Display bewegen.

■ Range



Navigation

Der Navigation-Bildschirm öffnet sich.

Fx Overview

Der FX Overview-Bildschirm öffnet sich.

Control View

Der Control View-Bildschirm öffnet sich.

Favorite

Schaltet den Favorite-Schalter ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Note Limit

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für den Part fest.

Wenn die erste angegebene Note höher als die zweite ist (z. B. C5 bis C4), werden die Noten in den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 gespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Velocity Limit

Stellt den Velocity-Bereich für den Part ein.

Einstellungen: 1–127

■ FX/Pan



Var Return

Legt den Ausgangspegel (Return Level) der vom Variation-Effekt verarbeiteten Signale fest.

Einstellungen: 0–127

Rev Return

Legt den Ausgangspegel (Return Level) der vom Reverb-Effekt verarbeiteten Signale fest.

Einstellungen: 0–127

Pan

Stellt die Panoramaposition (Stereoposition) der aktuell ausgewählten Performance ein.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Volume

Stellt die Lautstärke der aktuell ausgewählten Performance ein.

Einstellungen: 0–127

Var (Part Variation Send)

Stellt den Ausspielpiegel des zur Part-Variation-Effekteinheit gesendeten Signals ein.

Einstellungen: 0–127

Rev (Part Reverb Send)

Stellt den Ausspielpiegel des zur Part-Reverb-Effekteinheit gesendeten Signals ein.

Einstellungen: 0–127

Dry (Part Dry Level)

Legt das Dry Level (oder den Pegel der Signale, die nicht vom System-Effekt verarbeitet werden) des Parts fest.

Einstellungen: 0–127

Pan (Part Pan)

Stellt die Pan-Position (im Stereofeld) des Parts ein.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

■ Arp/MS/Porta



Arp Select

Wählt das Arpeggio.

Einstellungen: 1–8

MS Select

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Portamento Switch

Stellt Portamento für Parts ein oder aus, bei denen der Portamento Part Sw eingeschaltet ist.

Dieser Schalter ist mit der [PORTAMENTO]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Portamento Time

Legt die Zeitdauer (oder Geschwindigkeit) für den Tonhöhenübergang des Portamento für den Part fest.

Dies ist ein Versatzwert für die Portamento-Zeit des Parts (der relativ zum Referenzwert eingestellte Wert).

Einstellungen: –64–+0–+63

Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)

Schaltet das Arpeggio für den Part ein oder aus.

Wenn sowohl Arpeggio als auch Arpeggio Hold eingeschaltet sind, wird Arp Hold On angezeigt.

Wenn das Arpeggio eingeschaltet ist, können Sie Arp Hold ein- oder ausschalten, indem Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und gleichzeitig die Arp On/Off-Schaltfläche auf dem Bildschirm antippen.

Einstellungen: Off, On

MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Prt On/Off (Portamento Part Switch)

Schaltet Portamento für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Time (Portamento Part Time)

Legt die Zeitdauer des Tonhöhenübergangs für das Portamento des Parts fest.

Einstellungen: 0–127

■ Mode/Transpose



MIDI I/O Ch.

Stellt den MIDI-Kanal ein für den Eingang und Ausgang für Common und den Part, bei dem Keyboard Control Switch eingeschaltet ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16

Octave Shift (Keyboard Octave Shift)

Verschiebt die Tonhöhe der Tasten in Oktaven.

Diese Funktion ist mit den OCTAVE-Tasten auf dem oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: –3–+0–+3

Transpose (Keyboard Transpose)

Verschiebt die Tonhöhe der Tasten in Halbtonschritten.

Einstellungen: –11semi über +0semi bis +11semi

HINWEIS

Wenn die Tonhöhe den Bereich (C–2 bis G8) übersteigt, den die Signalquelle der Einheit spielen kann, wird eine Note ausgegeben, die eine Oktave höher (oder tiefer) liegt.

Int/Ext (Part Mode)

Stellt ein, ob die integrierte Signalquelle des Instruments (Int) oder eine externe Signalquelle (Ext) verwendet werden soll.

Einstellungen: Int, Ext

Ch (Tx/Rx Ch)

Legt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen für die Zone fest, wenn Part Mode auf Internal gestellt und der Keyboard Control Switch ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16, Off

Ch (Transmit Ch)

Legt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen für die Zone fest, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16

Oct (Zone Octave)

Verschiebt die Tonhöhe der Zone in Oktaven.

Einstellungen: –3–+0 (Standard)–+3

Trans (Zone Transpose)

Verschiebt die Tonhöhe der Zonen in Halbtonschritten.

Einstellungen: –11–+0 (Standard)–+11

■ Filter



Cutoff (Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters.

Wenn der Tiefpassfilter ausgewählt ist, führen hier größere Werte zu einem helleren Klang und kleinere Werte zu einem dunkleren Klang.

Dies wird als Versatzwert zur Filter-Grenzfrequenz für den Part angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Resonance

Erzeugt eine besondere Klangeigenschaft, indem der Signalpegel nahe der Grenzfrequenz angehoben wird.

Dies wird als Versatzwert zur Filterresonanz für den Part angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG Depth

Legt den Anteil der vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung fest.

Dies wird als Versatzwert für die FEG Depth des Parts angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Cut (Part Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters des Parts.

Wenn der Tiefpassfilter ausgewählt ist, führen hier größere Werte zu einem helleren Klang und kleinere Werte zu einem dunkleren Klang.

Dies wird als Versatzwert für die Filter-Grenzfrequenz angegeben, die auf dem Filter Type-Bildschirm eingestellt wird.

Einstellungen: -64--+0--+63

Res (Part Resonance)

Verleiht dem Klang besondere Eigenschaften, indem der Signalpegel nahe der Grenzfrequenz des Parts angepasst wird.

Dies wird als Versatzwert zur Filterresonanz angegeben, die auf dem Filter Type-Bildschirm eingestellt wird.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG (Part FEG Depth)

Legt den Umfang der Grenzfrequenzänderung fest, der durch die Einstellung im Filter Type-Bildschirm gesteuert wird.

Wenn er auf 0 eingestellt ist, werden die Einstellungen im Filter Type-Bildschirm unverändert verwendet.

Einstellungen: -64--+0--+63

Ändern des View Mode

Sie können vom Home-Bildschirm aus auf detailliertere Informationen zugreifen, indem Sie den View Mode verwenden. Sie können einen anderen View Mode wählen, indem Sie den entsprechenden Drehregler auf dem Display bewegen. Wenn sich der Cursor auf dem Performance Name befindet, ändert das Drücken der [PERFORMANCE (HOME)]-Taste auch die Ansicht.

■ Part Info

• Element Sw/Level

Wird angezeigt, wenn der aktuell ausgewählte Part ein Normal Part (AWM2) ist.



Element Sw (Element Switch)

Schaltet das Element ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Element Level

Stellt die Lautstärke des Elements ein.

Einstellungen: 0–127

• Drum Key

Wird angezeigt, wenn der aktuell ausgewählte Part ein Drum Part ist.



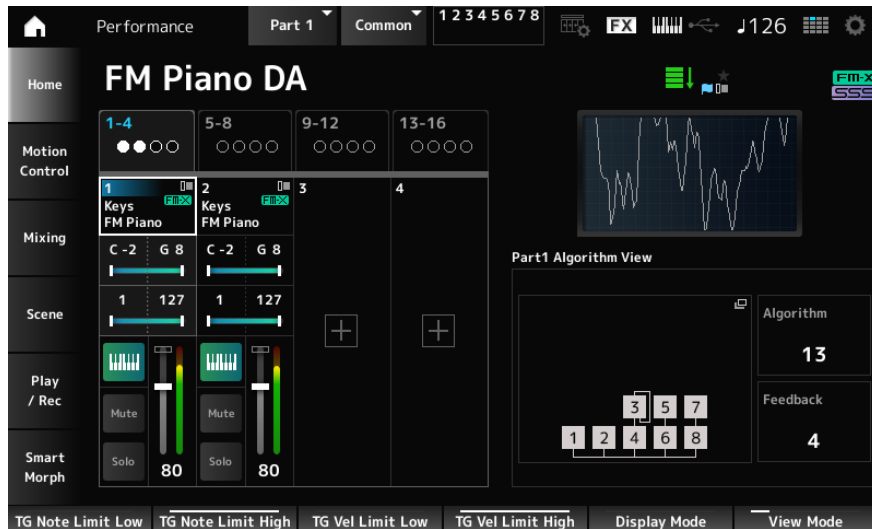
Drum Key Level

Stellt den Ausgangspegel für den Drum Key ein.

Einstellungen: 0–127

• Algorithm

Wird angezeigt, wenn der aktuell ausgewählte Part ein Normal Part (FM-X) ist.



Algorithm (Algorithm Number)

Ändert den Algorithmus.

Durch Antippen der Algorithmusdarstellung wird der Algorithm Search-Bildschirm aufgerufen.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

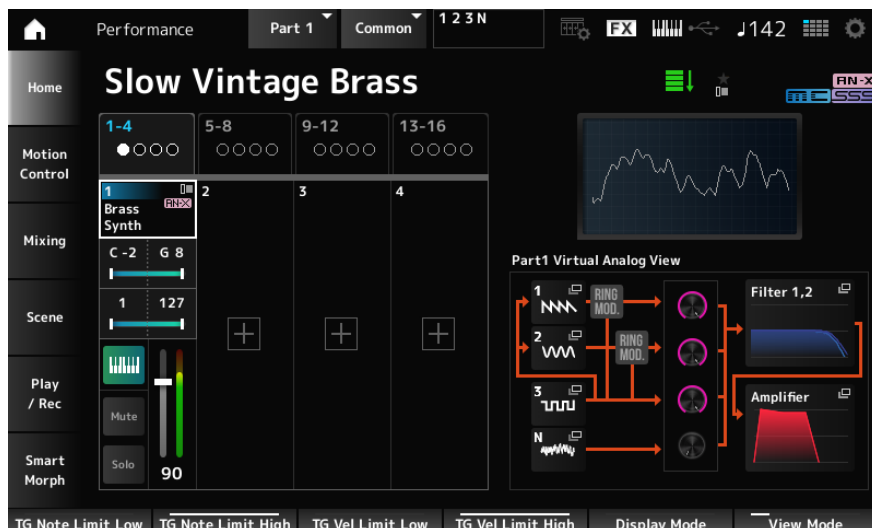
Feedback (Feedback Level)

Hier können Sie den Feedback-Anteil festlegen (der wiederum den Modulator selbst moduliert anhand der ausgegebenen Wellenform des Carriers, der durch den Modulator moduliert wird).

Einstellungen: 0–7

• Virtual Analog

Wird angezeigt, wenn der aktuell ausgewählte Part ein Normal Part (AN-X) ist.



1–3 (Oscillator 1–3)

Öffnet den OSC/Tune-Bildschirm für Part Edit (AN-X).

N (Noise)

Öffnet den Noise-Bildschirm für Part Edit (AN-X).

Oscillator Level

Stellt den Ausgangspegel für den Oszillator ein.

Einstellungen: 0–511

Noise Level

Stellt den Noise-Pegel ein.

Einstellungen: 0–511

Filter 1, 2

Öffnet den Filter Type-Bildschirm für Part Edit (AN-X).

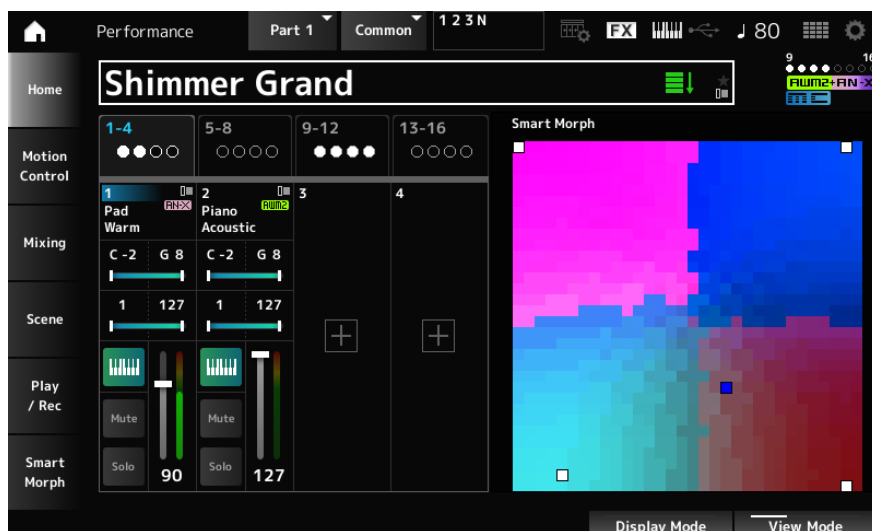
Amplifier

Öffnet den Amp EG-Bildschirm für Part Edit (AN-X).

■ Smart Morph

Die Smart Morph-Zuordnung wird angezeigt.

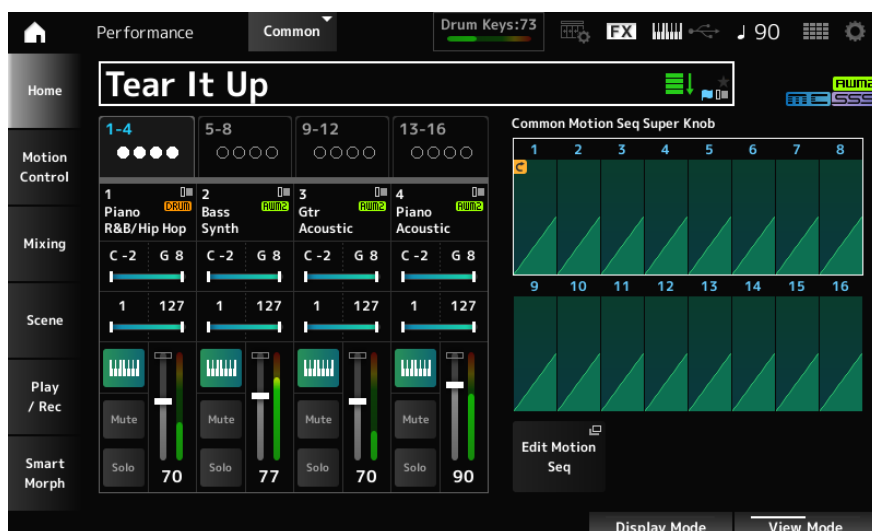
Die Karte wird jedoch nicht angezeigt, wenn keine Smart Morph-Informationen vorhanden sind.



■ Motion Seq

Zeigt die unter View Lane eingestellte Lane des aktuellen Parts an.

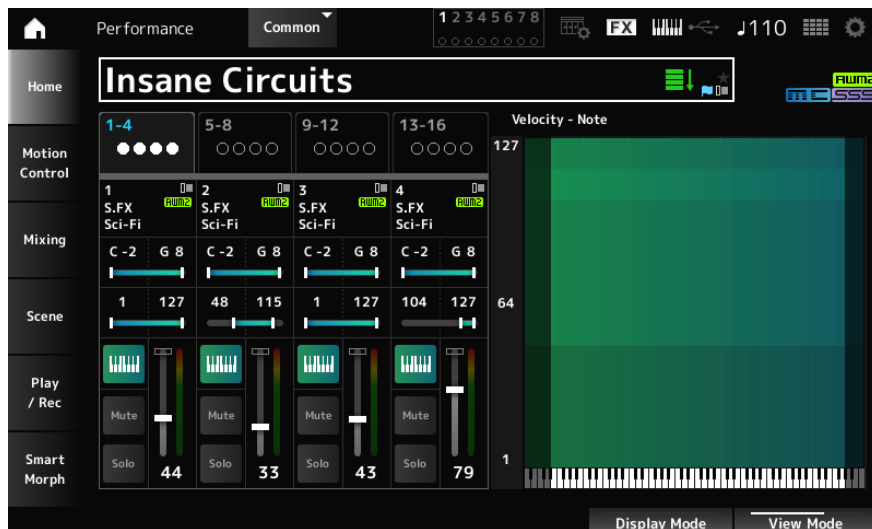
Dies wird jedoch nicht angezeigt, wenn die eingestellte Lane ausgeschaltet ist.



■ Velocity – Note

Die Ansicht Velocity – Note wird angezeigt.

Dies ist praktisch, um Velocity-Splits festzulegen, wenn mehrere Parts verwendet werden.



■ Part – Note

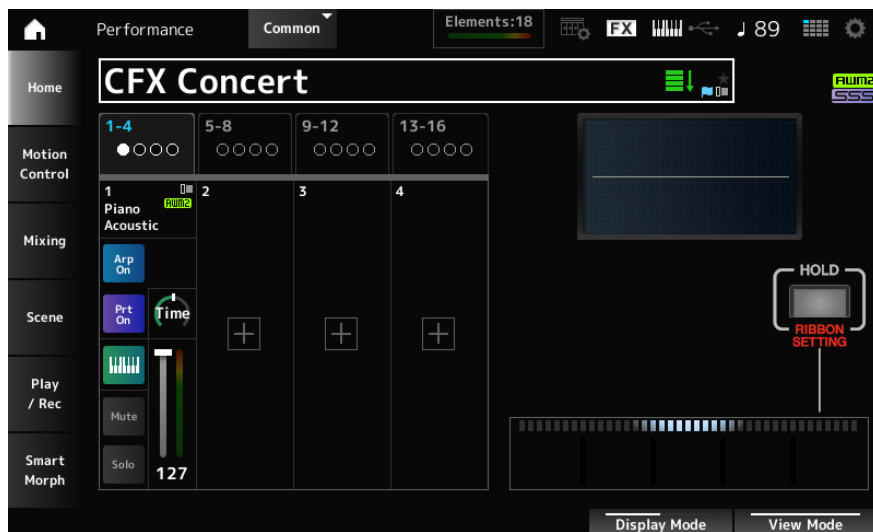
Die Ansicht Part – Note wird angezeigt.

Wird angezeigt, wenn der View Mode auf Part Info eingestellt ist und der aktuelle Part ein Common-Part ist.



■ Ribbon

Wird angezeigt, wenn der View Mode auf Ribbon eingestellt ist.



Motion Control

Auf dem Motion Control-Bildschirm können Sie die Motion-Control-Einstellungen festlegen, die auf die gesamte Performance angewendet werden.

Super Knob

Auf dem Super Knob-Bildschirm können Sie die Werte zur Steuerung des Super Knobs festlegen. Sie können eine Verknüpfung zwischen dem Super Knob und jedem der zuweisbaren Drehregler herstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



(1) Super Knob Link

(2) Assignable Knob 1–8 Value

(3) Assignable Knob 1–8 Value Left

(4) Assignable Knob 1–8 Value Mid

(5) Assignable Knob 1–8 Value Right

MS Master (Motion Sequencer Master Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein oder aus.

Dieser Schalter ist mit den [MSEQ]-Tasten im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Schaltet den für den Super Knob verwendeten Motion Sequencer ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Edit Super Knob

Der Common Edit Control Assign-Bildschirm öffnet sich. Sie können die Parameter einstellen, die mit dem Super Knob gesteuert werden können.

LED Pattern

Stellt das Leuchtmuster für den Super Knob ein.

Einstellungen: Off, Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Type 1B, Type 2-1B, Type 2-2B, Type 3-1B, Type 3-2B, Type 4-1B, Type 4-2B, Type 5-1B, Type 5-2B, Type 6B, Type 7-1B, Type 7-2B, Type 8-1B, Type 8-2B, Type 9B, Type 10B, Type 11B, Rotary 1, Rotary 2, Rotary 3, Rotary 4, Rotary 5, Rotary 6, Rotary 7, Rotary 8, Rotary 9, Rotary 10

Super Knob (Super Knob Value)

Legt den Super-Knob-Wert fest.

Einstellungen: 0–1023

Mid Position (Super Knob Mid Position)

Stellt den Mid-Wert für den Super Knob ein.

Einstellungen: Off, 1–1022

Super Knob Link

Stellt den entsprechenden Drehregler so ein, dass er mit dem Super Knob verknüpft wird.

Wenn diese Schalter auf „Off“ gestellt sind, hat die Bedienung des Super Knob keinen Einfluss auf die Parameter des Drehreglers.

Einstellungen: Off, On

Assignable Knob 1 – 8 Value

Zeigt die aktuellen Werte für die zuweisbaren Drehregler (Drehregler 1–8) an.

Einstellungen: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Left

Zeigt den Wert der zuweisbaren Drehregler (Drehregler 1–8) an, wenn der Super Knob Value auf 0 eingestellt ist (bzw. der Super Knob ganz nach links gedreht) ist.

Einstellungen: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Mid

Zeigt den Wert der zuweisbaren Drehregler (Drehregler 1–8) an, wenn der Super Knob Value-Wert auf Mid Position eingestellt ist.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Mid Position auf Off eingestellt ist.

Einstellungen: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Right

Zeigt den Wert der zuweisbaren Drehregler (Drehregler 1–8) an, wenn der Super Knob Value auf 1023 eingestellt ist (bzw. der Super Knob ganz nach rechts gedreht ist).

Einstellungen: 0–1023

HINWEIS

- Wenn Sie Value Left auf einen kleineren Wert und Value Right auf einen größeren Wert einstellen, bewegen sich die Drehregler 1–8 in die gleiche Richtung wie der Super Knob.
- Wenn Sie Value Right auf einen kleineren Wert und Value Left auf einen größeren Wert einstellen, bewegen sich die Drehregler 1–8 in die entgegengesetzte Richtung zum Super Knob.

Knob Auto

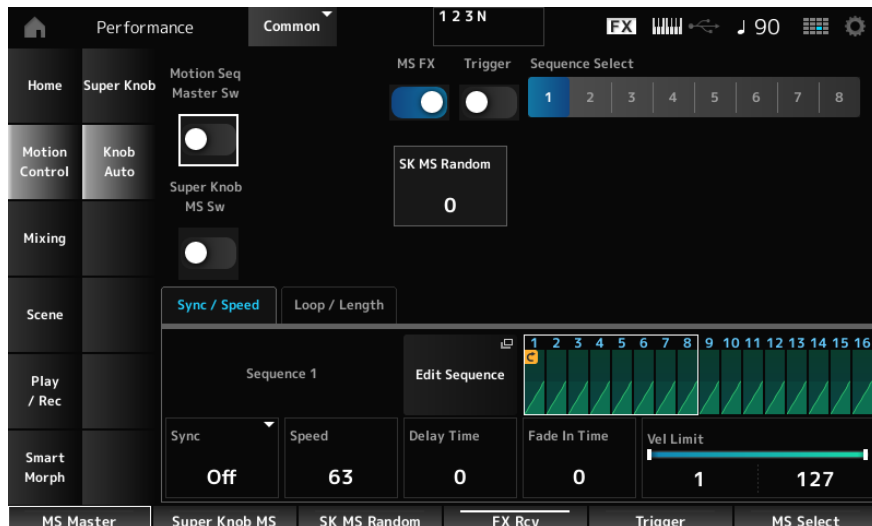
Im Knob Auto-Bildschirm können Sie den Motion Sequencer für den Super Knob (Super Knob Motion Sequencer) einstellen. Sie können den Motion Sequencer so einstellen, dass er den Super-Knob-Wert automatisch steuert. Mit dem Super Knob kann nur eine Lane genutzt werden.

HINWEIS

Bis zu acht Lanes können für die gesamte Performance gleichzeitig verwendet werden. Die für den Knob Auto-Bildschirm verwendete Lane ist jedoch nicht in den hier beschriebenen acht Lanes enthalten.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Knob Auto



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein oder aus.

Dieser Schalter ist mit den [MSEQ]-Tasten im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Schaltet den Super Knob Motion Sequencer ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Stellt Drehregler ein, die von der Bedienung des Super Knobs betroffen sein sollen.

Einstellungen: Off, On

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Stellt den Empfang der Signale von der Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] ein.

Wenn eingeschaltet, wird die Motion Sequence erst dann wiedergegeben, wenn Sie die Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Typenauswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

Legt die Zufälligkeit der Änderungen im Schrittwert der Sequenz fest.

Einstellungen: 0–127

Edit Sequence

Der Super Knob Motion Sequence Edit-Bildschirm öffnet sich.

■ Sync/Speed Registerkarten

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Wählt die Geschwindigkeit und das Timing für die Wiedergabe der Super Knob Motion Sequence.

Einstellungen: Off, Tempo, Beat

Off: Spielt nur den Super Knob Motion Sequencer ab

Tempo: Die Wiedergabe erfolgt im Tempo der Performance.

Beat: Die Wiedergabe erfolgt synchron zum Beat.

• Wenn Sync auf Off eingestellt ist

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit für die Motion Sequence ein.

Einstellungen: 0–127

Delay Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Time Length)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 0–127

Fade In Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Time Length)

Legt die Zeit fest, in der die Motion Sequence die maximale Amplitude erreicht.

Einstellungen: 0–127

• Wenn Sync auf etwas anderes als Off eingestellt ist

Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Wiedergabezeit des Super Knob Motion Sequencer fest.

Einstellungen: 50%–6400%, Common

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Common: Der bei Unit (Einheit) eingestellte und für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet

Delay Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Step Length)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 0–32

Fade In Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Step Length)

Legt die Zeit fest, in der die Motion Sequence die maximale Amplitude erreicht.

Einstellungen: 0–32

Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Wiedergabe der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 1–127

■ Loop/Length-Registerkarten

Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)

Setzt die Wiedergabe der Motion Sequence zurück, wenn Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen. Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Trigger auf On eingestellt ist.

Einstellungen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Jedes Mal, wenn Sie eine beliebige Note spielen, beginnt die Wiedergabe von vorne.

1st-On: Die Wiedergabe beginnt von vorne mit der ersten gespielten Note. Wenn die zweite Note gespielt wird, während die erste Note gehalten wird, wird die Wiedergabe nicht zurückgesetzt.

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

Stellt die Motion Sequence auf Loop-Wiedergabe (in Wiederholungen) oder One-Shot-Wiedergabe ein.

Einstellungen: Off, On

Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Gibt den Startpunkt für die Loop-Wiedergabe der Motion Sequence an.

Einstellungen: 1–16 (sollte unter der Einstellung bei Length liegen)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Legt die Länge der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 1–16 (sollte über der Einstellung bei Loop Start liegen)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

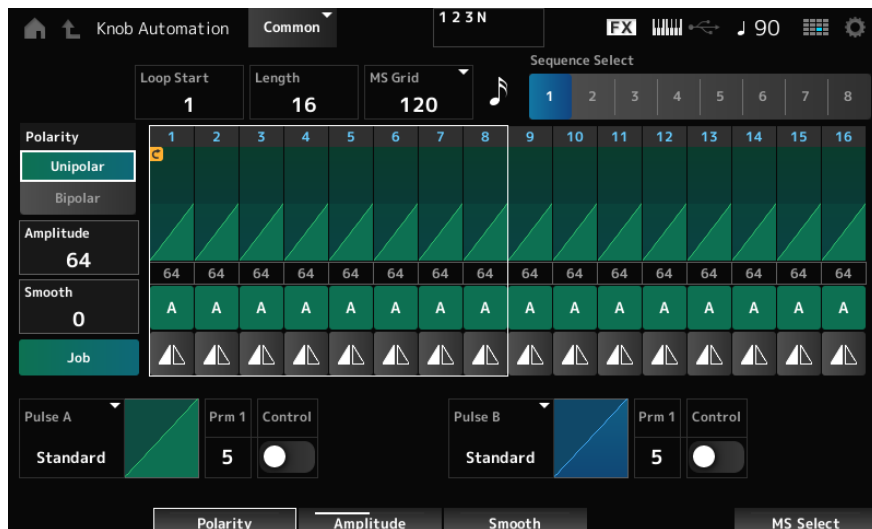
Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

■ Super Knob Motion Sequence Edit

Dies ist der Einstellungsbildschirm für den Super Knob Motion Sequencer.

Sie können eine Sequenz aus bis zu 16 Schritten erstellen.



Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Gibt den Startpunkt für die Loop-Wiedergabe der Motion Sequence an.

Einstellungen: 1–16 (sollte unter der Einstellung bei Length liegen)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Legt die Länge der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 1–16 (sollte über der Einstellung bei Loop Start liegen)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Typenauswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

Legt die Polarität der Motion Sequence fest.

Einstellungen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Für die Parameteränderung werden nur positive Werte verwendet.

Bipolar: Für die Parameteränderung werden sowohl positive als auch negative Werte verwendet.

Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

Legt den Grad der Änderungen in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 0–127

Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)

Legt die Sanftheit der Änderungen in der Motion Sequence über die Zeit fest.

Einstellungen: 0–127

Job

Ruft das Job-Menü auf.

- **Store Sequence**
Speichert die bearbeiteten Motion-Sequence-Daten.
- **Load Sequence**
Lädt die Motion Sequence.
- **Copy Sequence**
Kopiert die Motion Sequence.

Super Knob Motion Sequence Step Value

Legt den Wert für jeden Schritt in der Motion Sequence fest.

Mit den Control-Schiebereglern 1 bis 8 können Sie die Werte für die Schritte 1 bis 8 und 9 bis 16 je nach Cursorposition ändern.

Einstellungen: 0–127

Super Knob Motion Sequence Step Type

Legt den Typ und die Richtung jedes Schritts in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: A, B, Reverse A, Reverse B

Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)

Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)

Wählt eine Parameteränderungskurve für Pulse A und Pulse B aus.

Verwenden Sie Super Knob Motion Sequence Step Type, um auszuwählen, welche der Kurventypen für jeden Schritt verwendet werden sollen.

Die vertikale Achse stellt die Zeit dar, während die horizontale Achse den Schrittwert darstellt.

Einstellungen: (Wenn eine Preset-Bank ausgewählt ist) Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps

(Wenn eine User Bank ausgewählt ist) Init Curve 1–32

(Beim Laden einer Library-Datei) Curve innerhalb Library 1–24

Edit User Curve

Wird angezeigt, wenn Init Curve bei Pulse A und Pulse B ausgewählt ist.

Der User Curve Edit-Bildschirm öffnet sich.

Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)

Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)

Verändert die schrittweise Kurvenform in der Motion Sequence. Auch der Bereich für den Parameterwert ist je nach Curve Type unterschiedlich.

Diese Einstellung ist für einige Curve Type-Einstellungen nicht verfügbar.

Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)

Aktiviert oder deaktiviert die Verwendung der Drehregler zur Steuerung der schrittweisen Kurvenform der Motion Sequence.

Wird nur angezeigt, wenn MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive) auf On eingestellt ist.

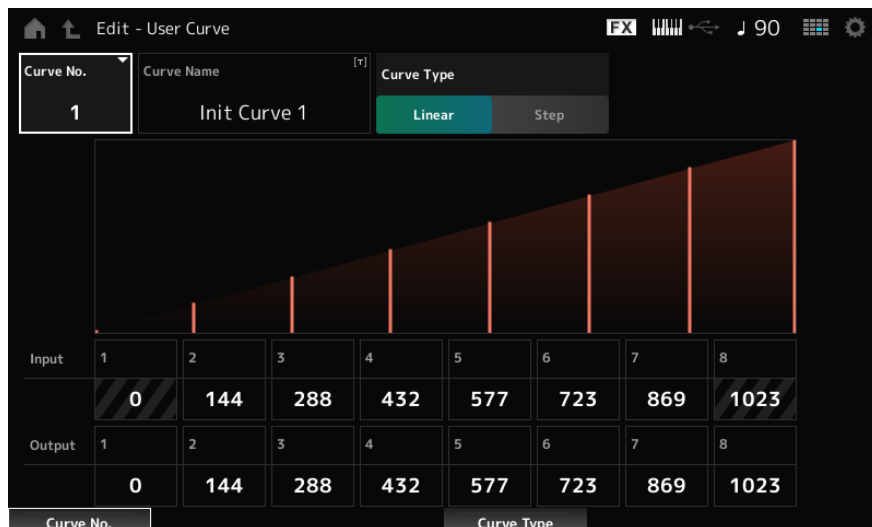
Diese Einstellung ist für einige Curve Type-Einstellungen nicht verfügbar.

Einstellungen: Off, On

■ User Curve Edit

Dies ist der Einstellungsbildschirm für die User Curve.

Sie können eine Linear 8-Punkt-Kurve oder eine 8-stufige Kurve erstellen.



Curve No. (Curve Number)

Zeigt die aktuelle Kurvennummer an.

Einstellungen: 1–32

Curve Name

Speichert die Kurve, die Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen. Sie können bis zu 20 alphanumerischen Zeichen verwenden.

Curve Type

Stellt den Kurventyp ein.

Einstellungen: Linear, Step

Input

Stellt den Eingangspegel der Kurve ein.

Input 1 ist auf den Wert 0 festgelegt. Input 8 ist auf den Wert 1023 festgelegt, wenn der Curve Type auf Linear eingestellt ist.

Einstellungen: 0–1023

Output

Stellt den Ausgangspegel der Kurve ein.

Einstellungen: 0–1023

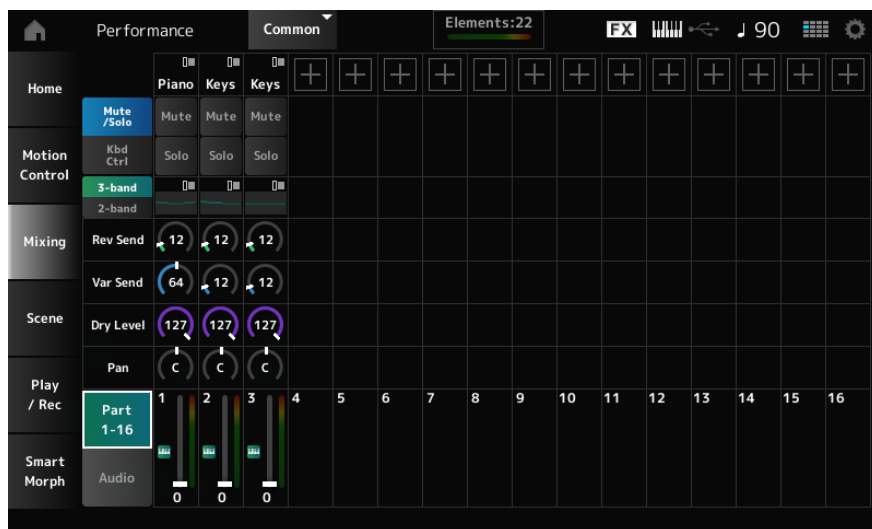
Mixing

Auf dem Mixing-Bildschirm können Sie die Mischung ändern, indem Sie die Lautstärke jedes Teils anpassen und Effekteinstellungen vornehmen.

Die Einstellungen im Mixing-Bildschirm werden in der Performance gespeichert (Store).

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



Part 1–16 (Part 1–16 Switch)

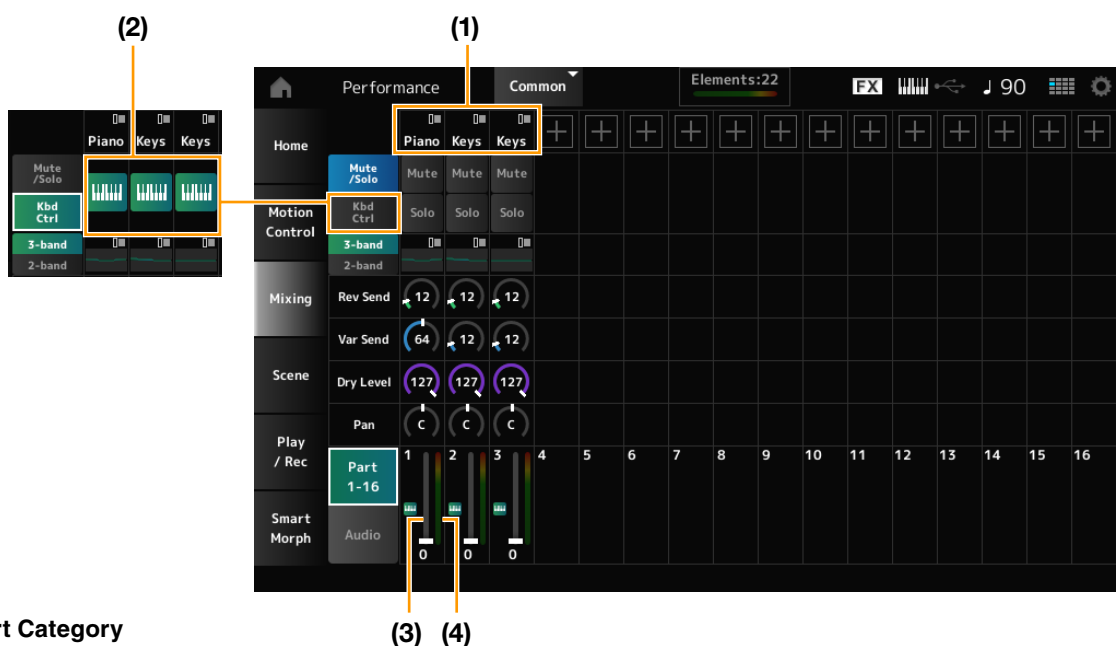
Audio (Audio Switch)

Ändert die Ansicht.

Einstellungen: Part 1–16, Audio (Part 1–8, Audio Part, Master)

■ Part 1–16-Ansicht

Legt den Mix für die Parts 1 bis 16 fest.



(1) Part Category

(2) Keyboard Control

(3) Volume

(4) Part Level Meter

Part Category

Die Hauptkategorie des ausgewählten Parts wird angezeigt.

Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Category Search, Edit, Property usw. anzuzeigen.

Wenn ein anderer Part als Part 1 ausgewählt ist und der Sound für diesen Part bereits eingestellt ist, wird das Kontextmenü für Category Search, Edit, Copy und Delete angezeigt. Tippen Sie auf [+], um einen Part hinzuzufügen.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

Wechselt zwischen der Mute/Solo-Ansicht und der Tastaturdarstellung.

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Schaltet Mute und Solo für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Keyboard Control

Schaltet die Tastatursteuerung ein und aus.

Für die Parts 9 bis 16 werden die Tasten nicht angezeigt, da die Tastatursteuerung für diese Parts nicht aktiviert werden kann.

Einstellungen: Off, On

3-band (3-band EQ Switch)

2-band (2-band EQ Switch)

Schaltet für die Parts 1 bis 16 zwischen den Ansichten für 2- oder 3-Band-EQ um.

Einstellungen: 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)

Zeigt die EQ-Einstellung entweder in der 3-band-Ansicht oder in der 2-band an.

Durch Tippen auf den Bereich wird das Kontextmenü des Part EQ aufgerufen.

Rev Send (Reverb Send)

Stellt den Ausspielpegel ein, der von den Parts 1 bis 16 an den Reverb-Effekt gesendet wird.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Stellt den Ausspielpegel ein, der von den Parts 1 bis 16 an den Variation-Effekt gesendet wird.

Einstellungen: 0–127

Dry Level

Legt den Dry Level (bzw. den Pegel der Signale, die nicht vom Effekt verarbeitet werden) der Parts 1 bis 16 fest.

Einstellungen: 0–127

Pan

Stellt die Pan-Position (im Stereofeld) der Parts 1 bis 16 ein.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Volume

Legt die Lautstärke für die Parts 1 bis 16 fest.

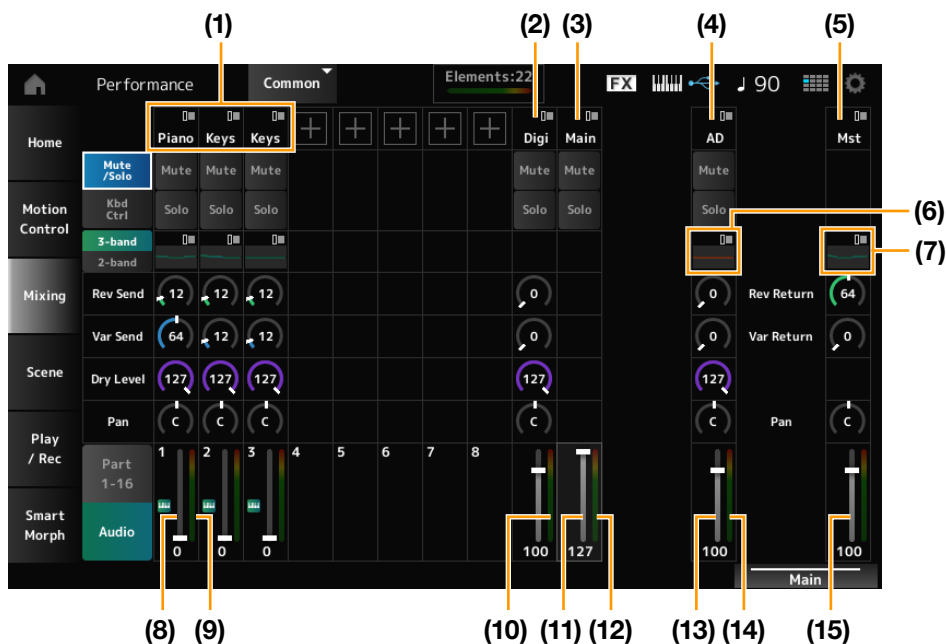
Einstellungen: 0–127

Part Level Meter

Zeigt den Pegel für die Parts 1 bis 16 an.

■ Audio-Ansicht

Legt die Mischung für den Audio Part fest.



- | | | |
|--------------------------|--------------------------------------|--|
| (1) Part Category | (6) A/D Part EQ | (11) USB Main Monitor Volume |
| (2) Digi (Digital Part) | (7) Master EQ | (12) Main (USB Main Monitor Level Meter) |
| (3) Main (USB Main Part) | (8) Digital Part Volume | (13) A/D Part Volume |
| (4) AD (A/D Part) | (9) Part Level Meter | (14) AD (A/D Part Level Meter) |
| (5) Mst (Master) | (10) Digi (Digital Part Level Meter) | (15) Performance Volume |

Part Category

Die Hauptkategorie des ausgewählten Parts wird angezeigt.

Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Category Search, Edit, Property usw. anzuzeigen.

Wenn ein anderer Part als Part 1 ausgewählt ist und der Sound für diesen Part bereits eingestellt ist, wird das Kontextmenü für Category Search, Edit, Copy und Delete angezeigt. Tippen Sie auf [+], um einen Part hinzuzufügen.
Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Digi (Digital Part)

Main (USB Main Part)

AD (A/D Part)

Mst (Master)

Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Edit usw. anzuzeigen.

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

Wechselt zwischen der Mute/Solo-Ansicht und der Tastaturdarstellung.

Mute (Part Mute)**Solo (Part Solo)**

Schaltet Mute und Solo für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

A/D Part EQ

Durch Tippen auf den Bereich wird das Kontextmenü des Part EQ aufgerufen.

Digital Part Reverb Send**A/D Part Reverb Send**

Stellt den Pegel der Signale ein, die vom A/D-Part oder Digital-Part an den Reverb-Effekt gesendet werden.

Einstellungen: 0–127

Digital Part Variation Send**A/D Part Variation Send**

Stellt den Pegel der Signale ein, die vom A/D-Part oder Digital-Part an den Variation-Effekt gesendet werden.

Einstellungen: 0–127

Digital Part Dry Level**A/D Part Dry Level**

Legt den Pegel des Direktsignals (oder den Pegel der Signale ohne System-Effekt) des Digital Part oder A/D Part fest.

Einstellungen: 0–127

Digital Part Pan**A/D Part Pan**

Stellt die Pan-Position (im Klangfeld) für den Digital-Part oder den A/D-Part ein.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Digital Part Volume**A/D Part Volume****USB Main Monitor Volume**

Legt die Lautstärke für den Audio Part fest.

Einstellungen: 0–127

Master EQ

Zeigt den parametrischen 5-Band-EQ an.

Durch Tippen auf den Bereich wird das Kontextmenü des Master EQ Edit aufgerufen.

Rev Return (Reverb Return)**Var Return (Variation Return)**

Legt den Ausgangspegel (Return Level) der vom Reverb- oder Variation-Effekt verarbeiteten Signale fest.

Einstellungen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Stellt den Ausspielpegel des zur Reverb-Effekteinheit gesendeten Signals ein.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Stellt den Ausspielpegel des zur Variation-Effekteinheit gesendeten Signals ein.

Einstellungen: 0–127

Pan (Performance Pan)

Stellt die Pan-Position (im Stereofeld) der Performance ein.
Dieser Parameterwert verschiebt die Pan-Einstellung für jeden Part.
Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Performance Volume

Legt die Lautstärke für die Performance fest.
Einstellungen: 0–127

Part Level Meter**Digi (Digital Part Level Meter)****Main (USB Main Monitor Level Meter)****AD (A/D Part Level Meter)**

Zeigt den Pegel der Parts 1 bis 8 und des Audio-Parts an.

Scene

Auf dem Scene-Bildschirm können Sie die Einstellungen für den Arpeggio-Typ, den Motion-Sequence-Typ und die Part-Parameter für jede der SCENE-Schaltflächen registrieren.

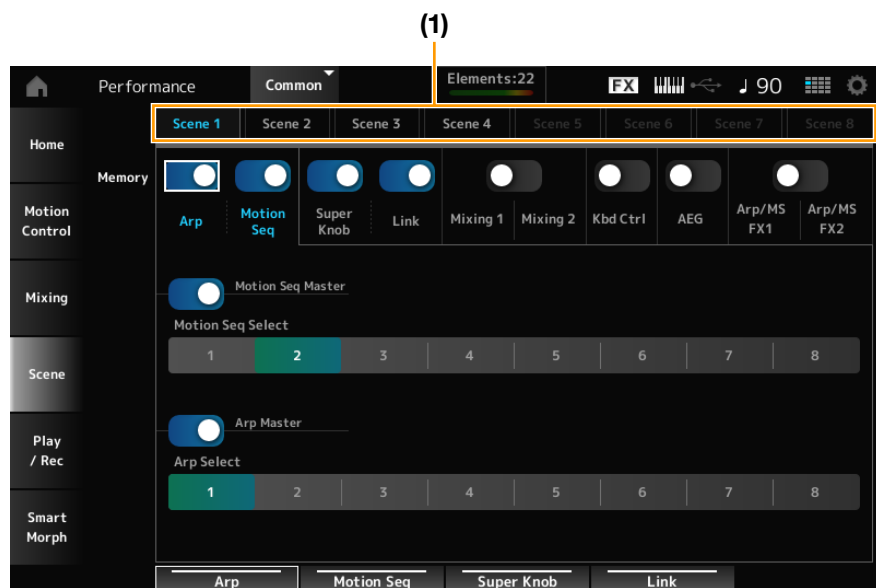
Stellen Sie auf diesem Bildschirm den entsprechenden Memory (Memory Switch) ein und bearbeiten Sie die gewünschten Parameterwerte, damit Sie die Einstellungen in der Scene speichern können.

HINWEIS

Die Scene-Funktion kann über einen anderen Bildschirm als Scene eingestellt werden. Sie können die zugewiesenen Scene-Parameter ändern, indem Sie die entsprechenden Dreh- und Schieberegler bewegen und die Einstellungen registrieren, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und die gewünschte SCENE-Schaltfläche drücken.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Scene



(1) Scene Select

Scene Select

Wählen Sie eine Scene-Registerkarte, um die Einstellungen zu registrieren.

Die Registerkarten Scene1 bis Scene8 sind mit den SCENE-Schaltflächen im oberen Bereich verknüpft.

Einstellungen: 1–8

Memory (Memory Switch)

Wählt alle Parameterwerte wie Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Super Knob Link, Mixing, Keyboard Control, Amplitude EG und Arp/MS FX aus, um sie in der Szene zu registrieren.

Wenn diese Schalter auf „Off“ gestellt sind, werden die Parameterwerte auch dann nicht auf dem Display angezeigt, wenn die entsprechenden Registerkarten ausgewählt sind.

Einstellungen: Off, On

Part 1–16 / Common

Schaltet zwischen den Ansichten Part1-16 und Common um.

Angezeigt in den Registerkarten Mixing 1, Mixing 2, Kbd Ctrl, AEG, Arp/MS FX1 und Arp/MS FX2.

Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Durch das Ausschalten von Offset können einige Scene-Parameter feinjustiert werden.

Angezeigt in den Registerkarten Mixing 1, Mixing 2 und AEG.

Einstellungen: Einstellungen: Off (Absolut), On (Offset)

Wenn der Memory Switch für Arp und Motion Seq eingeschaltet ist

Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Schaltet das Arpeggio für die gesamte Performance ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Arp Select (Arpeggio Select)

Ändert die Arpeggio-Auswahl.

Einstellungen: 1–8

Wenn der Memory Switch für Super Knob und Link eingeschaltet ist



Super Knob (Super Knob Value)

Legt den Super-Knob-Wert fest.

Einstellungen: 0–1023

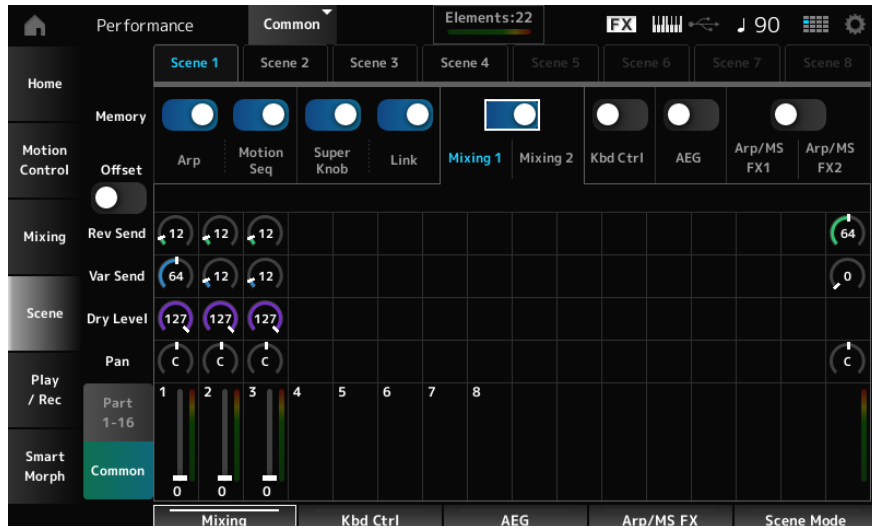
Super Knob Link

Schaltet die Kopplung zwischen dem Super Knob und den Assignable Knob 1–8 ein/aus.

Wenn dieser Schalter auf „Off“ steht, hat die Bedienung des Super Knobs keinen Einfluss auf die Parameter des Assignable Knob.

Einstellungen: Off, On

Wenn der Memory Switch für Mixing 1 und Mixing 2 eingeschaltet ist



■ Mixing 1

Part 1–16-Ansicht: Scene Die Parameter für Part 1–16 werden angezeigt.

Common-Ansicht: Scene Die Parameter für Part 1–8 und Common werden angezeigt.

Common-Parameter werden auf die gesamte Performance angewendet.

• Part 1–16-Ansicht

Rev Send (Reverb Send)

Legt den Reverb Send für jeden Part fest.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Legt den Variation Send für jeden Part fest.

Einstellungen: 0–127

Dry Level

Legt den Pegel des Direktsignals für jeden Part fest.

Einstellungen: 0–127

Pan

Stellt die Pan-Position (im Stereofeld) jedes Parts ein.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Volume (Part Volume)

Stellt die Lautstärke jedes Parts ein.

Einstellungen: 0–127

• Common-Ansicht

Rev Return (Reverb Return)

Stellt den Reverb Return (Reverb-Rückweg) ein.

Einstellungen: 0–127

Var Return (Variation Return)

Stellt den Variation Return (Variation-Rückweg) ein.

Einstellungen: 0–127

Pan (Performance Pan)

Stellt die Pan-Position (im Stereofeld) der Performance fest.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

■ Mixing 2

• Part 1-16-Ansicht

Wenn Offset eingeschaltet ist

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Legt die Cutoff-Frequenz für jeden Part fest.

Einstellungen: -64→+0→+63

Res (Filter Resonance/Width)

Legt die Filterresonanz oder Filterbreite für jeden Part fest.

Einstellungen: -64→+0→+63

FEG Depth

Stellt den FEG-Anteil jedes Parts ein.

Einstellungen: -64→+0→+63

Wenn Offset ausgeschaltet ist

Durch das Ausschalten von Offset können einige Scene-Parameter feinjustiert werden.

Cutoff

Einstellungen: (AN-X, FM-X): 0–1023

Res

Einstellungen: (AN-X): 0–255

Einstellungen: (FM-X): 0–127

FEG Depth

Einstellungen: (AN-X): -9600→+0→+9600

Einstellungen: (FM-X): -64→+0→+63

HINWEIS

Es wird empfohlen, Offset einzuschalten, wenn Sie sowohl Smart Morph als auch Scene verwenden möchten.

Mute (Part Mute)

Schaltet Mute für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Volume (Part Volume)

Stellt die Lautstärke des Parts ein.

Einstellungen: 0–127

• Common-Ansicht

Cutoff (Cutoff Frequency)

Legt den Offset-Wert für die Grenzfrequenz des Parts fest.

Einstellungen: -64→+0→+63

Res (Filter Resonance/Width)

Legt den Offset-Wert für die Filterresonanz oder die Filterbreite des Parts fest.

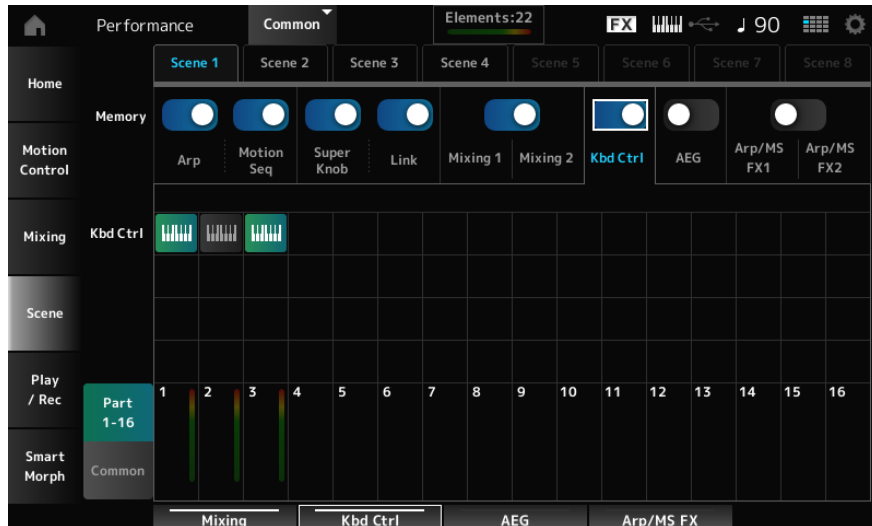
Einstellungen: -64→+0→+63

FEG Depth

Dies wird als Versatzwert für Part FEG Depth angegeben.

Einstellungen: -64→+0→+63

Wenn Kbd Ctrl für Memory Switch eingeschaltet ist (On)



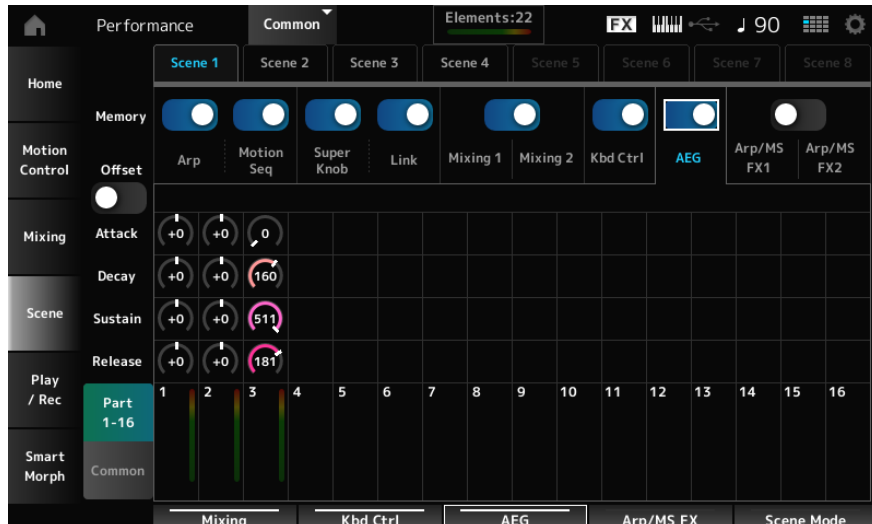
Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

Schaltet Keyboard Control für den Part ein oder aus.

Wenn Keyboard Control für den Part ausgeschaltet ist, wird kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

Einstellungen: Off (grau), On (grün)

Wenn Memory Switch für den AEG eingeschaltet ist (On)



• Part 1-16-Ansicht

Wenn Offset eingeschaltet ist

Attack (AEG Attack Time)

Legt die AEG-Einschwingzeit für den Part fest.

Einstellungen: -64→+0→+63

Decay (AEG Decay Time)

Legt die AEG-Abschwingzeit für den Part fest.

Einstellungen: -64→+0→+63

Sustain (AEG Sustain Level)

Legt den AEG-Haltepegel des Parts fest.

Einstellungen: -64→+0→+63

Release (AEG Release Time)

Legt die AEG-Ausklingszeit für den Part fest.

Einstellungen: -64→+0→+63

Wenn Offset ausgeschaltet ist

Durch das Ausschalten von Offset können einige Scene-Parameter feinjustiert werden.

Attack

Einstellungen: (AN-X): 0–255

Decay

Einstellungen: (AN-X): 0–255

Sustain

Einstellungen: (AN-X): 0–511

Release

Einstellungen: (AN-X): 0–255

• Common-Ansicht

Attack

Setzt den Offset-Wert für den Part auf Attack (AEG Attack Time).

Einstellungen: -64→+0→+63

Decay

Setzt den Offset-Wert für den Part auf Decay (AEG Decay Time).

Einstellungen: -64→+0→+63

Sustain

Setzt den Offset-Wert für den Part auf Sustain (AEG Sustain Level).

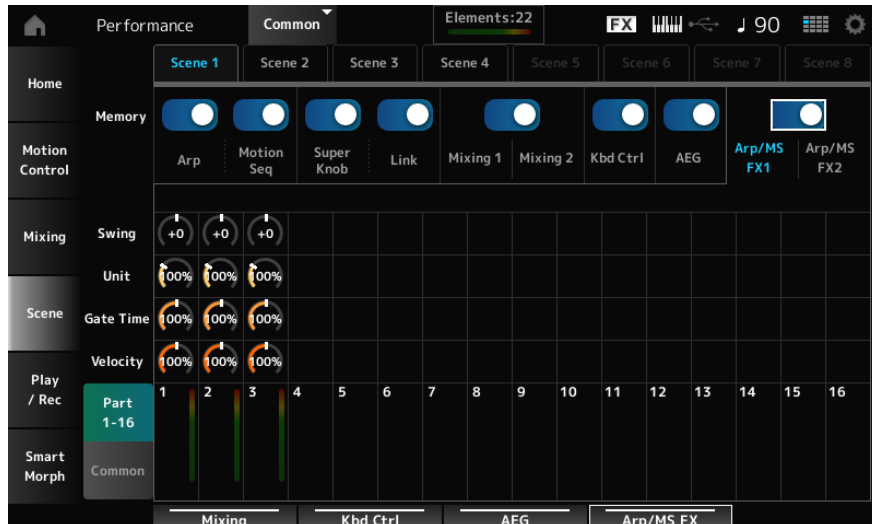
Einstellungen: -64→+0→+63

Release

Setzt den Offset-Wert für den Part auf Release (AEG Release Time).

Einstellungen: -64→+0→+63

Wenn der Memory Switch für Arp/MS FX 1 und Arp/MS FX 2 eingeschaltet ist



■ Arp/MS FX 1

• Part 1-16-Ansicht

Swing

Stellt den Swing-Wert des Arpeggios oder des Motion Sequencers für jeden Part ein.

Einstellungen: -120—+0—+120

Unit (Part Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Arpeggio- und Motion Sequencer-Wiedergabezeit für die gesamte Performance fest.

Einstellungen: 50%—400%, Common

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Common: Der bei Unit (Common Unit Multiply) (Einheit vervielfachen) eingestellte Wert, der für alle Parts gemeinsam gilt, wird angewendet

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Legt die Arpeggio Gate Time Rate für jeden Part fest.

Einstellungen: 0%—200%

Velocity (Arp Velocity Rate)

Legt die Arpeggio Velocity Rate für jeden Part fest.

Einstellungen: 0%—200%

• Common-Ansicht

Swing

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Swing.

Einstellungen: -120—+0—+120

Unit (Common Unit Multiply)

Legt Unit Multiply für alle Parts fest.

Einstellungen: 50%—400%

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Arpeggio Gate Time Rate.

Einstellungen: -100—+0—+100

Velocity (Arp Velocity Rate)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Arpeggio Velocity Rate.

Einstellungen: -100—+0—+100

■ Arp/MS FX 2

• Part 1-16-Ansicht

Amp (Motion Sequencer Amplitude Part Offset)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Motion

Sequencer Amplitude.

Einstellungen: -127—+0—+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Part Offset)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Motion

Sequencer Pulse Shape.

Einstellungen: -100—+0—+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Part Offset)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Motion

Sequencer Smoothness.

Einstellungen: -127—+0—+127

Random (Motion Sequencer Randomness)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Motion

Sequencer Randomness.

Einstellungen: 0—127

• Common-Ansicht

Amp (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Motion

Sequencer Amplitude.

Einstellungen: -127—+0—+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Motion

Sequencer Pulse Shape.

Einstellungen: -100—+0—+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Motion

Sequencer Smoothness.

Einstellungen: -127—+0—+127

Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf Motion

Sequencer Randomness.

Einstellungen: -127—+0—+127

Play/Rec

Auf dem Play/Rec-Bildschirm können Sie Patterns und Songs im internen Speicher dieses Instruments und Audio auf einem USB-Laufwerk aufzeichnen und Ihre Aufnahmen wiedergeben.

Pattern

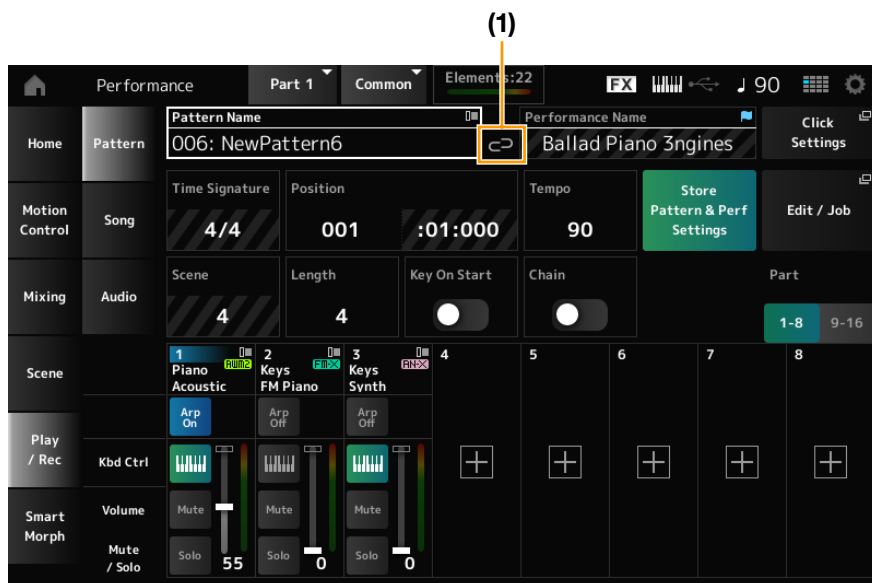
■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung

[SONG/PATTERN]-Schaltfläche → Pattern

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern

[▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → Pattern



(1) Link Icon

Pattern Name

Zeigt den Namen des ausgewählten Patterns an.

Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Load, Rename und New Pattern anzuzeigen.

Sie können ein Pattern auswählen, indem Sie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] verwenden, wenn sich der Cursor auf Pattern Name befindet.

Link Icon

Das Link Icon-Symbol wird angezeigt, wenn die für die Aufnahme des Patterns verwendete Performance und die ausgewählte Performance identisch sind. Wenn nicht, wird das Link Icon-Symbol für einen defekten Link angezeigt.

Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.

HINWEIS

Die blaue Flagge wird oben rechts bei Performance Name angezeigt, wenn Sie einen Parameter in der Performance ändern.

Click Settings

Öffnet den Tempo Settings-Bildschirm.

Time Signature

Zeigt den Takt des Patterns an.

Position

Legt die Position für den Start der Wiedergabe und Aufnahme sowie die aktuelle Wiedergabeposition fest. Die links angezeigte Zahl ist der Takt, und die rechts angezeigten Zahlen sind die Schläge und Ticks.

Tempo

Stellt das Tempo für die Pattern-Wiedergabe ein.

Einstellungen: 5–300

Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)

Speichert die Verknüpfung zwischen den bearbeiteten Patterns und der verwendeten Performance.

HINWEIS

Wenn Sie die Performance-Parameter bearbeitet haben, müssen Sie die Performance speichern.

Edit/Job

Öffnet den Bildschirm für Pattern-Bearbeitung und Jobs. Mithilfe der Pattern-Funktion können Sie für jede Scene eine Sequenz registrieren.

Scene

Zeigt die Nummer der ausgewählten Scene an.

Dieser Schalter ist mit den SCENE-Schaltflächen auf dem oberen Bedienfeld verknüpft.

Length (Section Length)

Legt die Sequenzlänge der ausgewählten Scene fest.

Einstellungen: 1–256

Key On Start

Legt fest, dass das Pattern mit der Aufnahme oder Wiedergabe beginnt, sobald Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen.

Einstellungen: Off, On

Chain

Aktiviert die Chain-Wiedergabe.

Einstellungen: Off, On

Undo ***

Bricht den vorherigen Vorgang ab und kehrt zum vorherigen Zustand zurück.

Diese Schaltfläche wird verfügbar, wenn nach der Aufnahme einer Sequenz ein oder mehrere Jobs verwendet wurden.

Redo ***

Stellt die mit Undo rückgängig gemachte Aktion wieder her. Diese Schaltfläche ist nur dann aktiv, nachdem Undo *** (Rückgängig) verwendet wurde.

Part 1–8**Part 9–16**

Wechselt zwischen Part-Ansichten

■ Aufnahmebereitschaft

Bedienung

[SONG/PATTERN]-Schaltfläche → Pattern → [●]-Taste (Aufnahme)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → [●]-Taste (Aufnahme)



Time Signature

Legt den Takt der Scene fest.

Einstellungen: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize (Record Quantize)

Quantize ist eine Funktion, die die aufgenommenen Noten so korrigiert, dass sie genau im Raster des Taktschlags liegen (in Notenwerten).

Einstellungen: Off, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120 (Sechzehntelnote), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Loop

Wenn eingeschaltet, wird die Pattern-Aufnahme in einer Schleife fortgesetzt.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Durch Drücken der [●]-Taste (Aufnahme) während der Song-Aufnahme wird der Recorder in den Probemodus (Rehearsal) versetzt und die [●]-Taste (Aufnahme) blinkt.

Im Probemodus wird die Wiedergabe des Patterns fortgesetzt, aber die Aufnahme wird vorübergehend angehalten. Das macht den Modus sehr nützlich zum Üben.

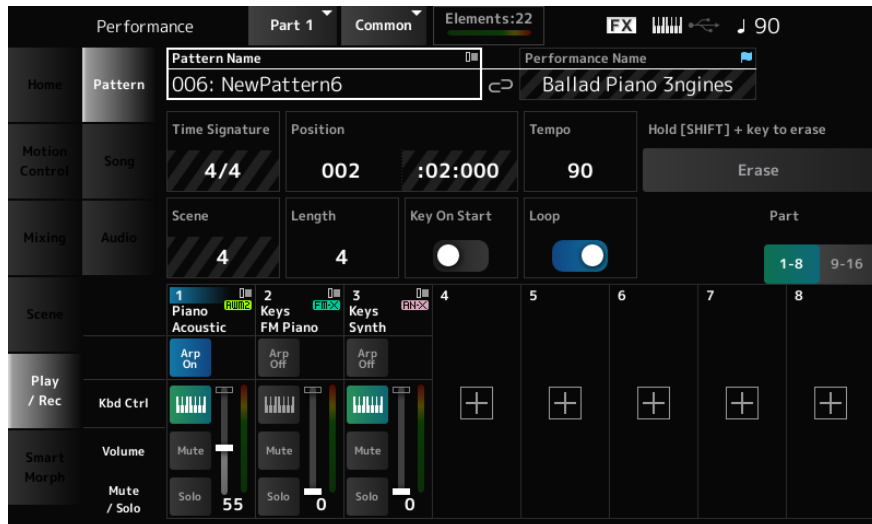
Sie können zum Aufnahmemodus zurückkehren, indem Sie erneut die [●]-Taste drücken.

■ Aufnahme

Bedienung

[SONG/PATTERN]-Taste → Pattern → [●]-Taste (Aufnahme) → [▶]-Taste (Wiedergabe)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → [●]-Taste (Aufnahme) → [▶]-Taste (Wiedergabe)



Hold [SHIFT] + key to erase

Erase

Sie können bestimmte Noten-Events löschen, indem Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und die Tasten der Noten anschlagen, die Sie löschen möchten.

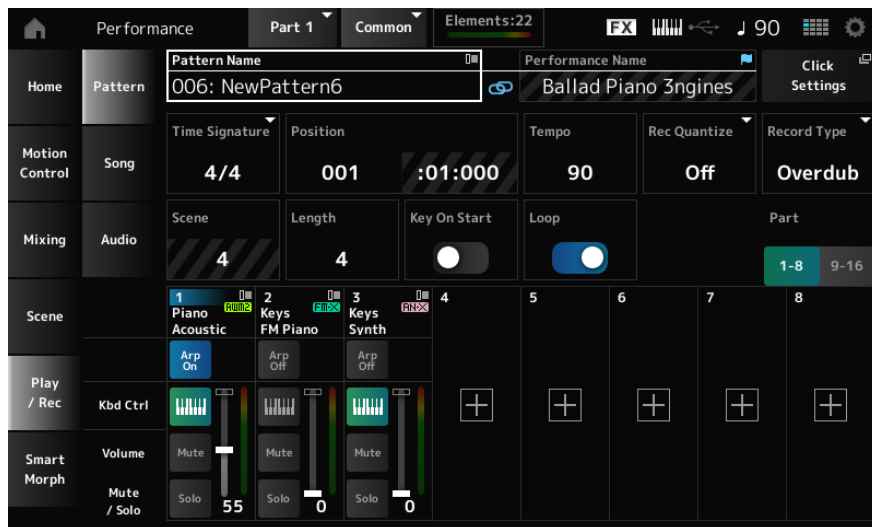
Alternativ können Sie auf dem Bildschirm auf die Erase-Schaltfläche tippen, um die Funktion zu aktivieren, und dann die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen, um das Notenereignis zu löschen.

■ Overdub-Aufnahme

Wenn Sie während der Overdub-Aufnahme einen Controller bedienen, können Sie die vorhandenen Ereignisse dieses Controllers löschen und die Bedienung als neue Ereignisse aufzeichnen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → (mit bereits aufgenommenem Song) → [●]-Taste (Aufnahme) → Tap Record Type → Select Overdub aus dem Menü → [▶]-Taste (Wiedergabe)



Record Type

Wählt zwischen Replace- und Overdub-Aufnahme.

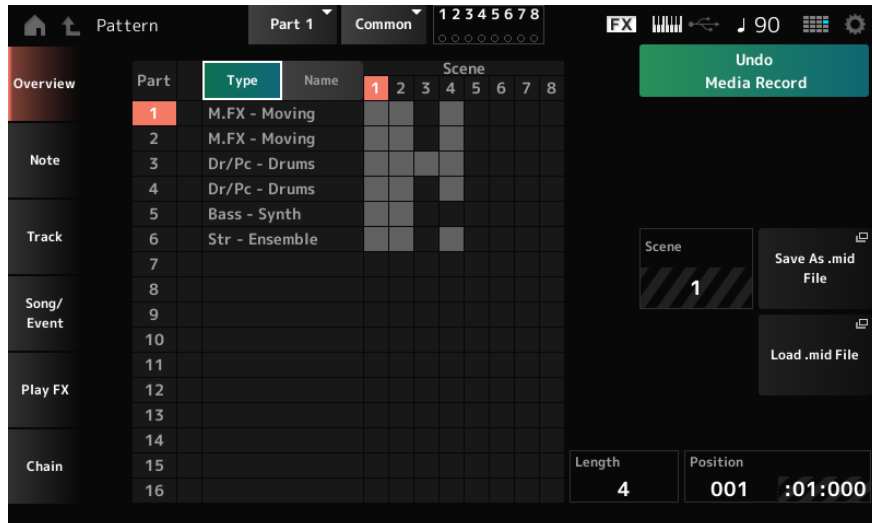
Einstellungen: Replace, Overdub

Pattern Edit Overview

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Overview

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



Type

Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Haupt- und Unterkategorien des Parts anzuzeigen. Dadurch wird auch die auf dem Play/Rec-Bildschirm angezeigte Liste geändert.

Name

Tippen Sie hier, um den Part-Namen zu sehen. Dadurch wird auch die auf dem Play/Rec-Bildschirm angezeigte Liste geändert.

Part Mute Icon

Part Solo Icon

Zeigt den Status der Mute- und Solo-Einstellungen für den Part an.

Undo ***

Bricht den vorherigen Vorgang ab und kehrt zum vorherigen Zustand zurück. Diese Schaltfläche wird verfügbar, wenn nach der Aufnahme einer Sequenz ein oder mehrere Jobs verwendet wurden. Allgemeine Vorgänge für alle Registerkarten auf dem Pattern Edit-Bildschirm.

Redo ***

Stellt die Aufnahme wieder her, die durch Undo (Rückgängig) ungeschehen gemacht wurde. Diese Schaltfläche ist nur dann aktiv, nachdem Undo *** (Rückgängig) verwendet wurde. Allgemeine Vorgänge für alle Registerkarten auf dem Pattern Edit-Bildschirm.

Scene

Zeigt die Nummer der ausgewählten Scene an.

Save As .mid File

Öffnet den Save-Bildschirm. Sie können die Sequenz der ausgewählten Scene als MIDI-Datei speichern.

Load .mid File

Öffnet den Load-Bildschirm zum Laden einer MIDI-Datei. Nachdem Sie eine MIDI-Datei ausgewählt haben, wählen Sie am Ladeort ein Pattern und eine Scene aus.

Length

Legt die Sequenzlänge der ausgewählten Scene fest.

Position

Zeigt die aktuelle Position für die Scene-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition angeben. Einstellungen: 001–256

Pattern Edit Note

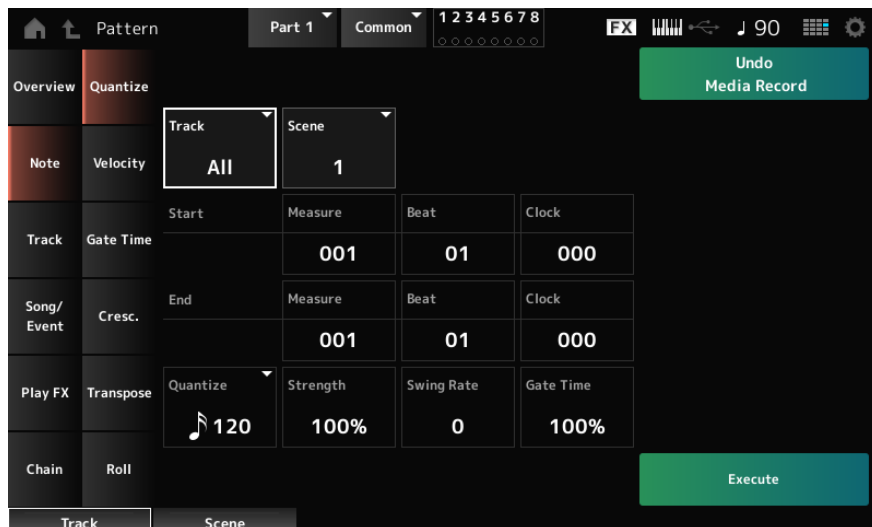
■ Quantize

Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events – dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschoben. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z. B. das Timing eines in Echtzeit aufgenommenen Patterns verbessern.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Quantize

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Quantize



Track

Gibt die Spur (Track) für den Job an.

Einstellungen: All, 1–16

Scene

Gibt die Scene für den Job an.

Einstellungen: 1–8

Start Measure

Gibt die Starttaktposition für den Job an.

Einstellungen: 001–257

Start Beat

Gibt den ersten Schlag für den Job an.

Einstellungen: Abhängig von der Einstellung Time Signature

Start Clock

Gibt den ersten Clock-Impuls für den Job an.

Einstellungen: Abhängig von der Einstellung Time Signature

End Measure

Gibt das Taktende für den Job an.

Einstellungen: 001–257

End Beat

Gibt den letzten Takt für den Job an.

Einstellungen: Abhängig von der Einstellung Time Signature

End Clock

Gibt den letzten Clock-Impuls für den Job an.

Einstellungen: Abhängig von der Einstellung Time Signature

Quantize

Legt die Quantisierungsauflösung fest (oder eine Note, die als Basis für die Quantisierung verwendet werden soll).

Einstellungen: Zweiunddreißigstelnote, Sechzehnteltriolen, Sechzehntelnote, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote, Sechzehntelnote + Sechzehnteltriolen, Achtelnote + Achteltriolen

Strength

Legt die Stärke der „Magnetwirkung“ bei der Quantisierung fest.

Wenn dieser Parameter auf 100 % eingestellt ist, werden alle Noten an die bei Quantize angegebene Position verschoben wobei eine Einstellung von 0 % keine Quantisierung bewirkt.

Einstellungen: 0%–100%

Swing Rate

Ändert das Timing der geradzahligen Beats (unbetonte Zählzeiten), gezählt ab dem bei Quantize angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Feeling zu verleihen.

Einstellungen: Je nach der Einstellung bei Quantize (Quantisierungsauflösung).

Wenn Quantize auf Viertel, Achtel, Sechzehntel oder Zweiunddreißigstel eingestellt ist: 0 bis zur Hälfte des Rasters

Wenn Quantize auf Vierteltriolen, Achteltriolen, Sechzehnteltriolen oder Zweiunddreißigsteltriolen eingestellt ist: 0 bis zur Hälfte des Rasters

Wenn Quantize auf Achtel, Achteltriolen oder Sechzehntel + Sechzehnteltriolen eingestellt ist: 0 bis zur Hälfte des Triolenrasters

Gate Time

Ändert die Gate-Zeit (bzw. die klingende Notenlänge) der geradzahligen Schläge (unbetonte Zählzeiten), gezählt ab dem bei Quantize angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Gefühl zu verleihen.

Einstellungen: 0%–200%

Execute

Wendet den ausgewählten Job auf die MIDI-Sequenz an. Allgemeine Vorgänge für alle Registerkarten auf dem Pattern Edit-Bildschirm.

■ Velocity

Ändert die Anschlagstärke (Velocity) der Noten im angegebenen Bereich.

HINWEIS

Die Anschlagstärke wird anhand der folgenden Formel geändert.

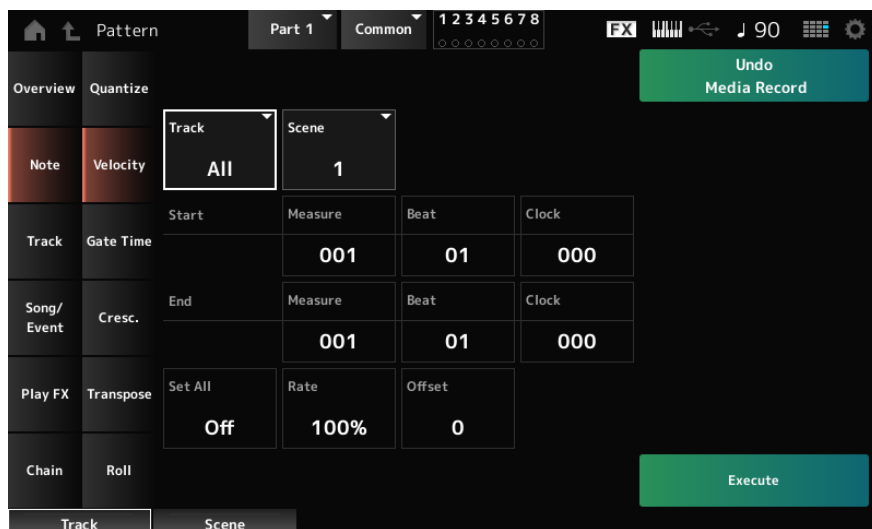
Geänderte Velocity = (Ursprüngliche Velocity × Rate) + Offset

Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt. Bei einem Ergebnis von 128 oder darüber wird der Wert auf 127 gesetzt.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Velocity

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Velocity



Set All

Legt die Anschlagstärke aller Noten im ausgewählten Abschnitt fest.

Bei der Einstellung Off funktioniert Set All nicht.

Bei einer anderen Einstellung als Off werden Rate und Offset deaktiviert.

Einstellungen: Off, 001–127

Rate

Legt den Prozentsatz für die Änderung der Anschlagstärke fest.

Bei einer Einstellung von 99 % oder weniger ist die Anschlagstärke niedriger. Bei einer Einstellung von +101% oder höher ist die Anschlagstärke höher. Bei der Einstellung 100% bleibt die Anschlagstärke unverändert.

Dieser Parameter kann nicht geändert werden, wenn Set All auf einen anderen Wert als Off eingestellt ist.

Einstellungen: 0%–200%

Offset

Legt den Wert fest, der zum ursprünglichen Velocity-Wert addiert oder davon subtrahiert werden soll.

Bei einer Einstellung von –1 oder weniger ist die Anschlagstärke niedriger. Bei einer Einstellung von +1 oder mehr ist die Anschlagstärke höher. Bei der Einstellung 0 bleibt die Anschlagstärke unverändert.

Dieser Parameter kann nicht geändert werden, wenn Set All auf einen anderen Wert als Off eingestellt ist.

Einstellungen: –127–0–+127

■ Gate Time

Ändert die klingende Notenlänge (Gate Time) der Noten im angegebenen Bereich.

HINWEIS

Die klingende Notenlänge wird anhand der folgenden Formel geändert.

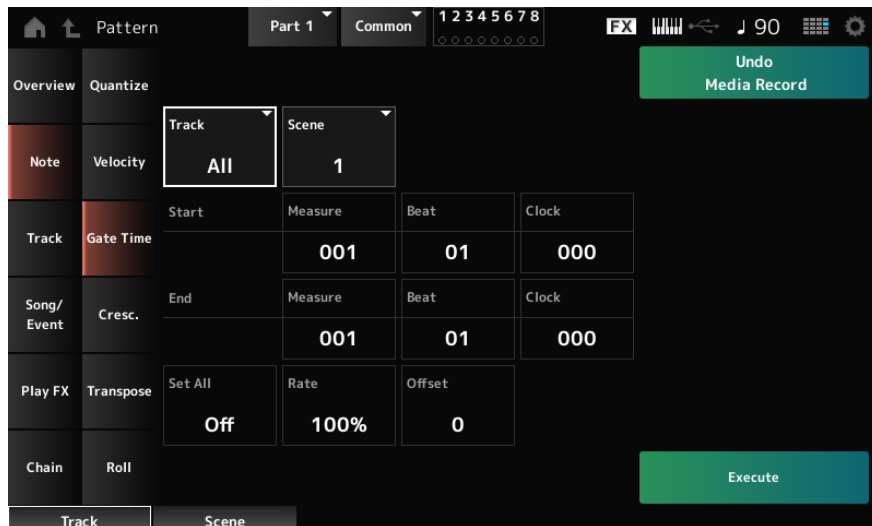
Geänderte Gate Time = (Ursprüngliche Gate Time × Rate) + Offset

Wenn das Ergebnis 0 oder niedriger ist, wird der Wert auf 1 gesetzt.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Gate Time

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Gate Time



Dies entspricht Pattern Edit Note → Velocity, nur dass die Set All-Einstellungswerte verschieden sind.

Set All

Einstellungen: Off, 001–9999

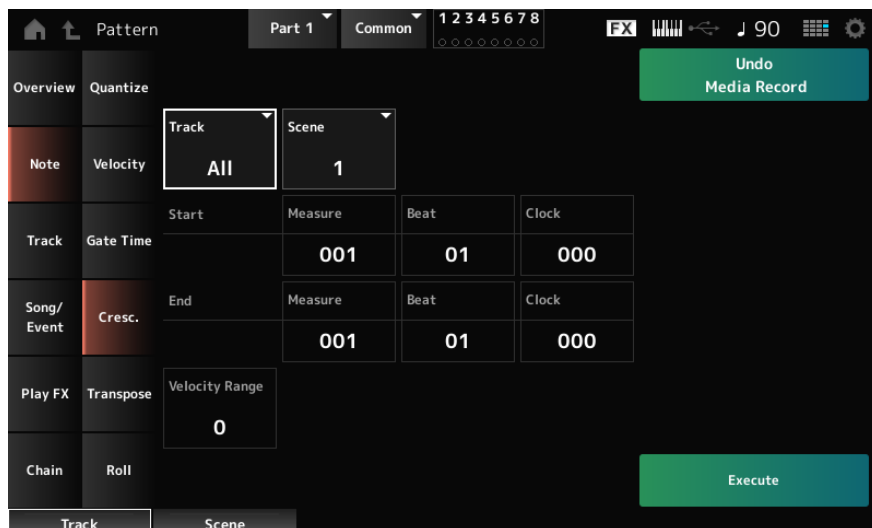
■ Cresc. (Crescendo)

Wendet eine allmähliche Erhöhung (Crescendo) oder Verringerung (Decrescendo) der Velocity von Noten im angegebenen Bereich an.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Cresc.

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Cresc.



Velocity Range

Stellt die Intensität des Crescendo oder Decrescendo ein.

Innerhalb des angegebenen Bereichs werden die dazwischen liegenden Velocity-Werte allmählich erhöht oder verringert, so dass die endgültige Velocity auf der Basis der anfänglichen Anschlagstärke zum „Initial Velocity-Wert + Velocity Range-Wert“ wird. Wenn die endgültige Velocity auf 0 oder niedriger eingestellt ist, wird die endgültige Velocity auf 1 gesetzt, und wenn sie 128 oder höher ist, wird sie auf 127 gesetzt.

Ein positiver Wert erzeugt ein Crescendo, ein negativer Wert erzeugt ein Decrescendo.

Bei 0 gibt es keine Änderung der Velocity.

Einstellungen: -127-0-+127

■ Transpose

Mit diesem Job können Sie die Tonart bzw. Tonhöhe der Noten im angegebenen Bereich ändern.

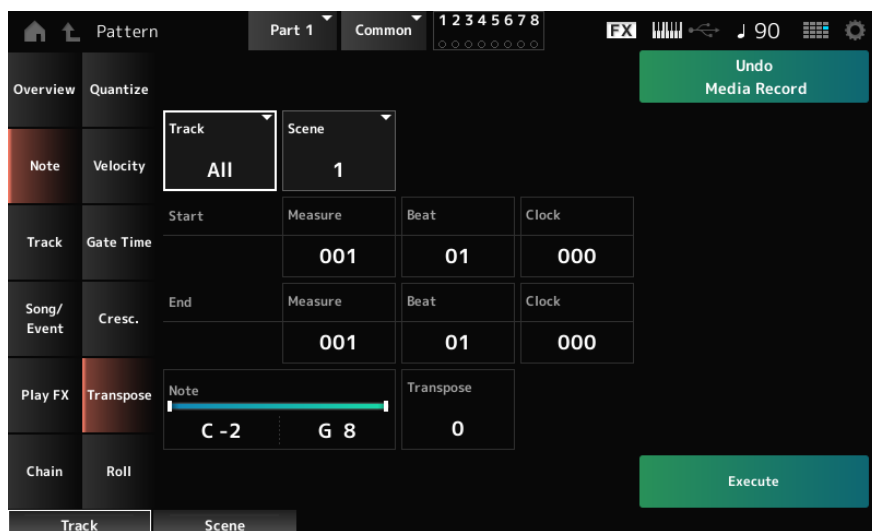
HINWEIS

Bei der Transponierung werden Noten, die innerhalb des Bereichs von C–2 bis G8 liegen, automatisch verschoben, so dass sie in den Bereich zwischen C–2 und G8 passen.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Transpose

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Transpose



Note

Gibt den Bereich der zu transponierenden Tonarten (Noten) an.

Tippen Sie hierauf, um das Kontextmenü zu öffnen, und stellen Sie dann Keyboard auf On, damit Sie die Klaviertasten verwenden können.

Einstellungen: C–2–G8

Transpose

Legt den Bereich fest, der in Halbtönen verschoben werden soll.

Eine Einstellung von +12 transponiert um eine Oktave höher, eine Einstellung von –12 um eine Oktave tiefer. Der Wert 0 bewirkt keine Änderung.

Einstellungen: –127–0–+127

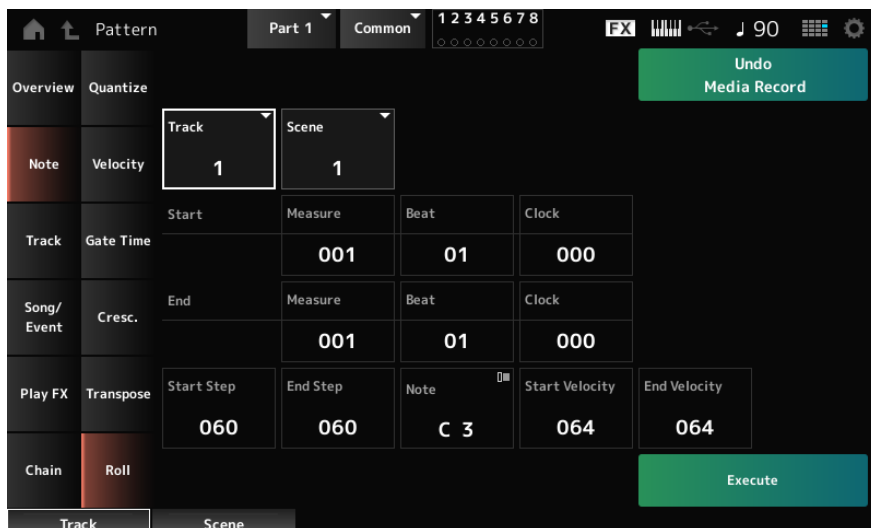
■ Roll

Mit diesem Job wird eine Folge von Noten (z. B. ein Trommelwirbel) über den angegebenen Bereich erzeugt.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Note → Roll

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Roll



Track

Einstellungen: 1–16

Start Step

Stellt die Schrittweite (bzw. der Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels ein.

Wenn Sie einen kleineren Wert einstellen, können Sie schnellere Wirbel spielen. Der hier angegebene Clock-Impuls gilt für den Anfang des Bereichs.

Einstellungen: 015–999

End Step

Stellt die Schrittweite (bzw. der Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels ein.

Wenn Sie einen kleineren Wert einstellen, können Sie schnellere Wirbel spielen. Der hier angegebene Clock-Impuls gilt für das Ende des Bereichs.

Einstellungen: 015–999

Note

Legt die Noten für Wirbel fest.

Tippen Sie hierauf, um das Kontextmenü zu öffnen, und stellen Sie dann Keyboard auf On, damit Sie für die Angabe von Noten die Klaviertasten verwenden können.

Einstellungen: C–2–G8

Start Velocity

Legt die Anschlagstärke für das Spielen der Wirbel fest. Die hier angegebene Anschlagstärke gilt für den Anfang des Bereichs.

Einstellungen: 001–127

End Velocity

Legt die Anschlagstärke für das Spielen der Wirbel fest. Die hier angegebene Anschlagstärke gilt für das Ende des Bereichs.

Einstellungen: 001–127

HINWEIS

Indem Sie sowohl Start Velocity als auch End Velocity festlegen, können Sie ein Crescendo oder Decrescendo für die Wirbel erzeugen.

Pattern Edit Track

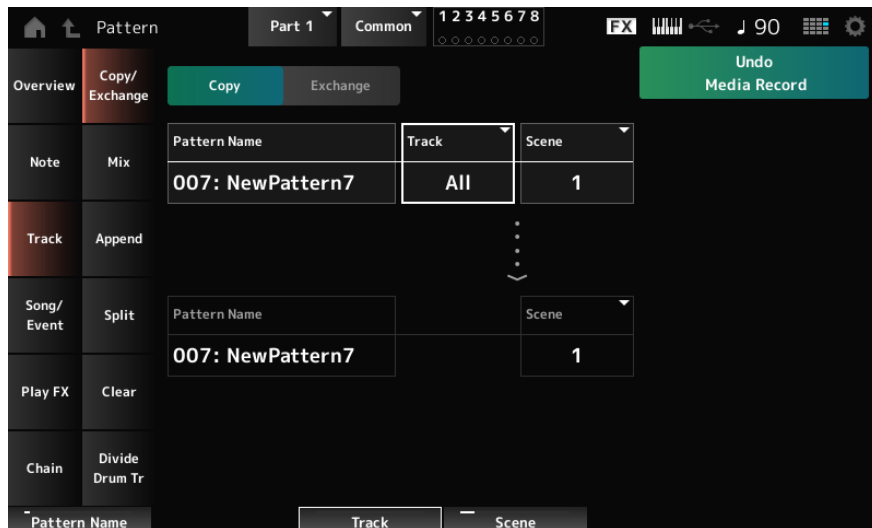
■ Copy/Exchange

Dieser Job kopiert Daten von einer angegebenen Quellspur auf die angegebene Zielspur oder tauscht Daten zwischen zwei angegebenen Spuren aus.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Copy/Exchange

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Copy/Exchange



Copy

Kopiert Daten von der angegebenen Spur auf eine andere Spur.

ACHTUNG

Wenn Copy Track ausgeführt wird, werden die vorhandenen Daten auf der Zielspur überschrieben und gehen verloren.

Exchange

Tauscht Daten zwischen zwei Spuren aus.

Pattern Name *Source

Gibt das Pattern an, von dem kopiert werden soll.

Track *Source

Gibt die Spur an, von der kopiert werden soll.

Einstellungen: All, 1–16

Scene *Source

Gibt die Scene an, von der kopiert werden soll.

Einstellungen: All, 1–8

Pattern Name *Destination

Gibt das Pattern an, zu dem kopiert werden soll.

Track *Destination

Gibt die Spur an, zu der kopiert werden soll.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Source (Quelle) auf All eingestellt ist.

Einstellungen: 1–16

Scene *Destination

Gibt die Scene an, zu der kopiert werden soll.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Source (Quelle) auf All eingestellt ist.

Einstellungen: 1–8

Copy Track

Führt einen Kopierbefehl aus.

HINWEIS

Wenn Copy Track ausgeführt wird, während Track und Scene auf All eingestellt sind, werden auch die Chain-Daten kopiert.

Exchange Track

Führt einen Tausch aus.

HINWEIS

Wenn Exchange Track ausgeführt wird, während Track und Scene auf All eingestellt sind, werden auch die Chain-Daten kopiert.

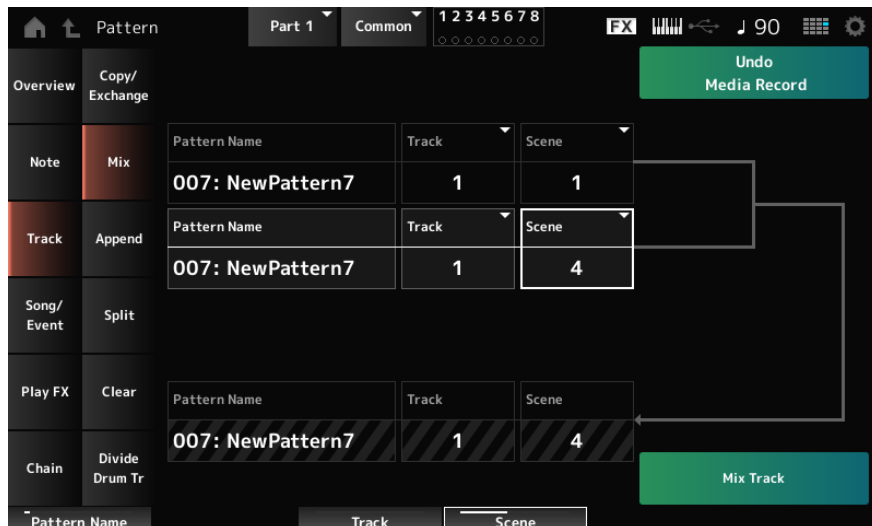
■ Mix

Mischt die Daten der angegebenen Spur A und Spur B (führt sie zusammen) und platziert das Ergebnis in Spur B.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Mix

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



Pattern Name *Source A

Gibt das erste zu mischende Pattern an.

Track *Source A

Gibt die Spur (Track) für den Job an.

Einstellungen: 1–16

Scene *Source A

Gibt die Scene für den Job an.

Einstellungen: All, 1–8

Pattern Name *Source B

Gibt das erste zu mischende Pattern an.

Track *Source B

Gibt die Spur (Track) für den Job an.

Einstellungen: 1–16

Scene *Source B

Gibt die Scene für den Job an.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Source A (Quelle A) auf All eingestellt ist.

Einstellungen: 1–8

Pattern Name *Destination B

Zeigt den Namen des Patterns an, zu dem gemischt werden soll.

Track *Destination B

Zeigt die Spurnummer für den Job an.

Scene *Destination B

Zeigt die Scene-Nummer für den Job an.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Source A (Quelle A) auf All eingestellt ist.

Mix Track

Führt einen Mischbefehl aus.

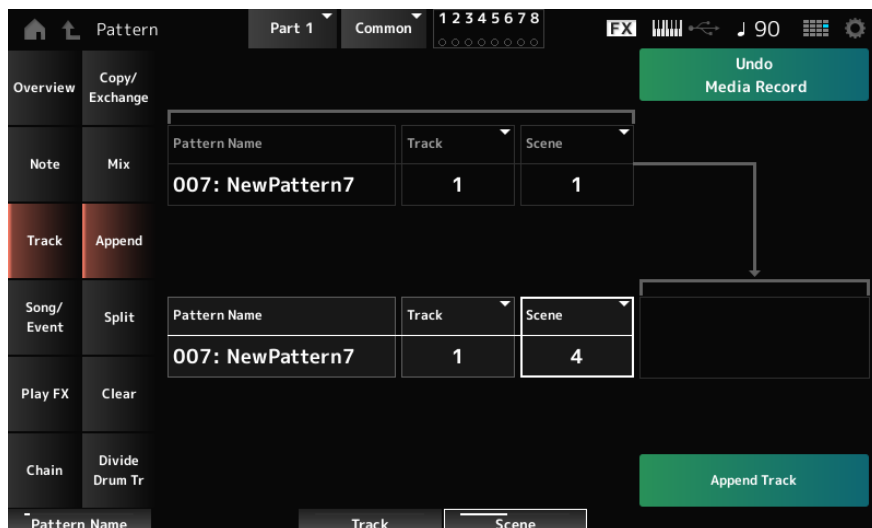
■ Append

Fügt die Daten in der angegebenen Spur am Ende einer anderen Spur hinzu.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



Pattern Name *Source

Gibt das Pattern an, von dem Daten hinzugefügt werden sollen.

Track *Source

Stellt die Spur für den Job ein.

Einstellungen: All, 1–16

Scene *Source

Gibt die Scene für den Job an.

Einstellungen: 1–8

Pattern Name *Destination

Gibt das Pattern an, zu dem Daten hinzugefügt werden sollen.

Track *Destination

Stellt die Spur für den Job ein.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Source (Quelle) auf All eingestellt ist.

Einstellungen: 1–16

Scene *Destination

Gibt die Scene für den Job an.

Einstellungen: 1–8

Append Track

Führt die Append-Aktion (Anhängen) aus.

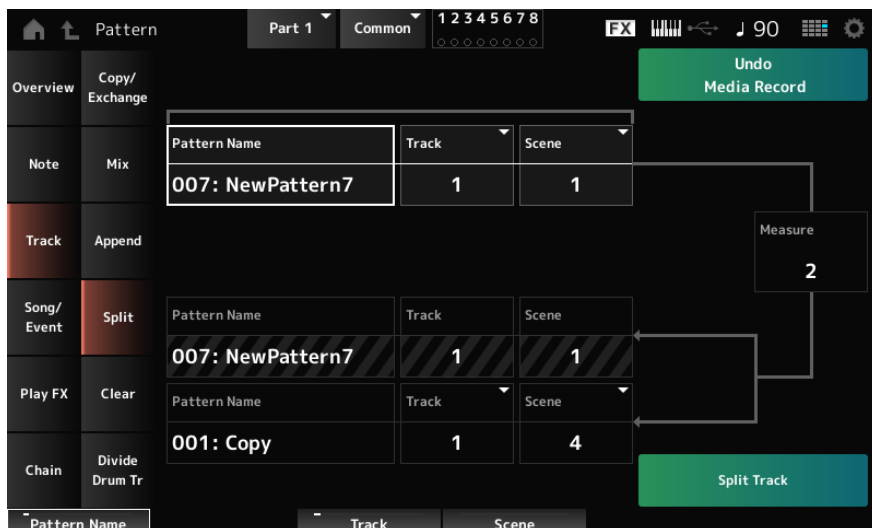
■ Split

Teilt die Daten der angegebenen Spur im angegebenen Takt und verschiebt die zweite Hälfte auf eine andere angegebene Spur.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



Pattern Name *Source

Gibt das Pattern an, das aufgeteilt werden soll.

Track *Source

Stellt die Spur für den Job ein.

Einstellungen: All, 1–16

Scene *Source

Stellt die Ziel-Scene für den Job ein.

Einstellungen: 1–8

Measure *Source

Gibt den Takt an, bei dem die Daten geteilt werden.

Einstellungen: 2–256

Pattern Name

Zeigt das Pattern an, in das aufgeteilt werden soll.

Track

Zeigt die Spur für den Job an.

Scene

Zeigt die Scene für den Job an.

Pattern Name *Destination

Gibt das Pattern an, an das die Split-Daten gesendet werden sollen.

Track *Destination

Stellt die Spur für den Job ein.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Source (Quelle) auf All eingestellt ist.

Einstellungen: 1–16

Scene *Destination

Stellt die Ziel-Scene für den Job ein.

Einstellungen: 1–8

Spilt Track

Führt den Teilungsbefehl aus.

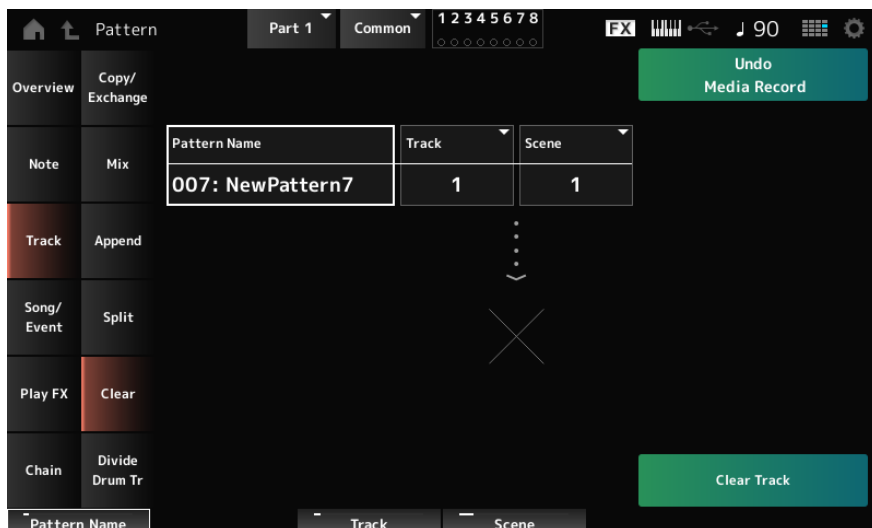
■ Clear

Löscht Daten des angegebenen Tracks.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Clear

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



Pattern Name

Gibt das zu löschende Pattern an.

Track

Gibt die Spur (Track) für den Job an.

Einstellungen: All, 1–16

Scene

Gibt die Scene für den Job an.

Einstellungen: All, 1–8

Clear Track

Führt den Löschbefehl aus.

HINWEIS

Wenn Clear Track ausgeführt wird, während Track und Scene auf All eingestellt sind, werden auch die Chain-Daten gelöscht.

■ Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Übernimmt die aufgenommenen Drums von der angegebenen Spur und weist jedes Instrument (einzelnes Percussion-Instrument im Drum-Set) den Tracks 9 bis 16 zu.

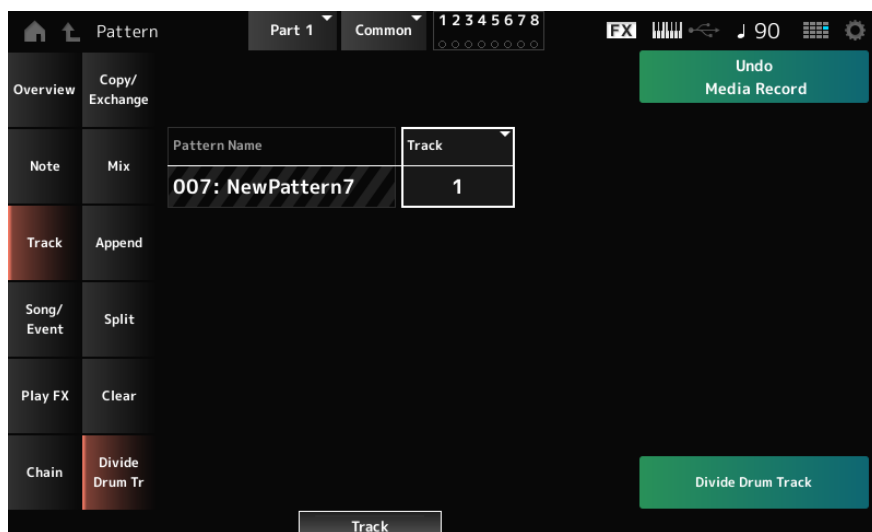
HINWEIS

Wenn auf den Tracks 9 bis 16 sowie auf den Parts 9 bis 16 Daten vorhanden sind, werden durch die Ausführung des Divide Drum Track-Vorgangs die vorhandenen Daten überschrieben. Undo (Rückgängig) und Redo (Wiederherstellen) können bei diesem Vorgang nicht verwendet werden.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Divide Drum Tr

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Divide Drum Tr



Pattern Name

Stellt das Ziel-Pattern für den Job ein.

Track

Stellt die Spur für den Job ein.

Einstellungen: 1–16

Divide Drum Track

Führt die Aufteilen-Aktion für die Drum-Spur aus.

Pattern Edit Song/Event

■ Get Phrase

Kopiert einen bestimmten Abschnitt des Songs auf die angegebene Spur.

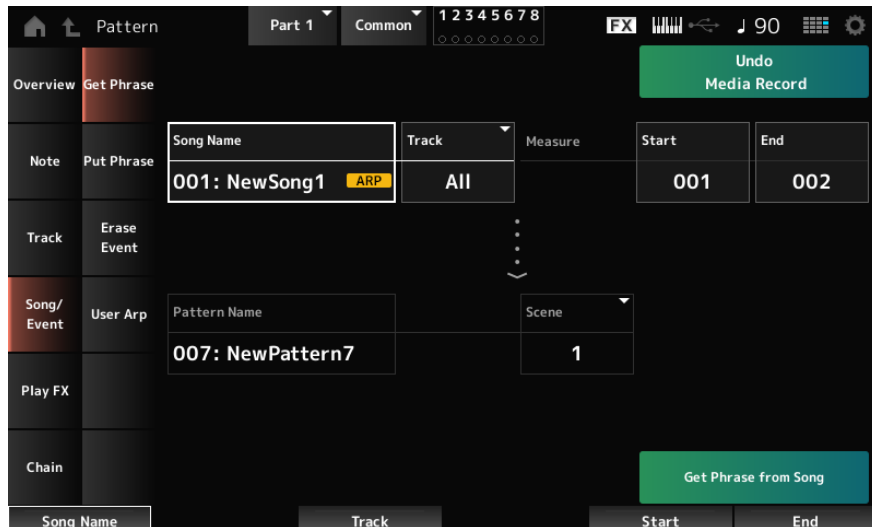
ACHTUNG

Die am Kopierziel vorhandenen Daten werden überschrieben und gehen verloren.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Get Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Get Phrase



Song Name

Gibt den Song an, von dem kopiert werden soll.

Track *Source

Stellt die Spur für den Job ein.

Einstellungen: All, 1–16

Start Measure

Legt den Starttakt für den Job fest.

Einstellungen: 001–998

End Measure

Legt den Endtakt für den Job fest.

Einstellungen: 002–999

Pattern Name

Gibt das Pattern an, zu dem kopiert werden soll.

Track *Destination

Gibt die Spur an, zu der kopiert werden soll.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Source (Quelle) auf All eingestellt ist.

Einstellungen: 1–16

Scene

Gibt die Scene an, zu der kopiert werden soll.

Einstellungen: 1–8

Get Phrase from Song

Kopiert die Phrase.

■ Put Phrase

Kopiert die angegebenen Takte der angegebenen Pattern-Spur auf die angegebene Song-Spur.

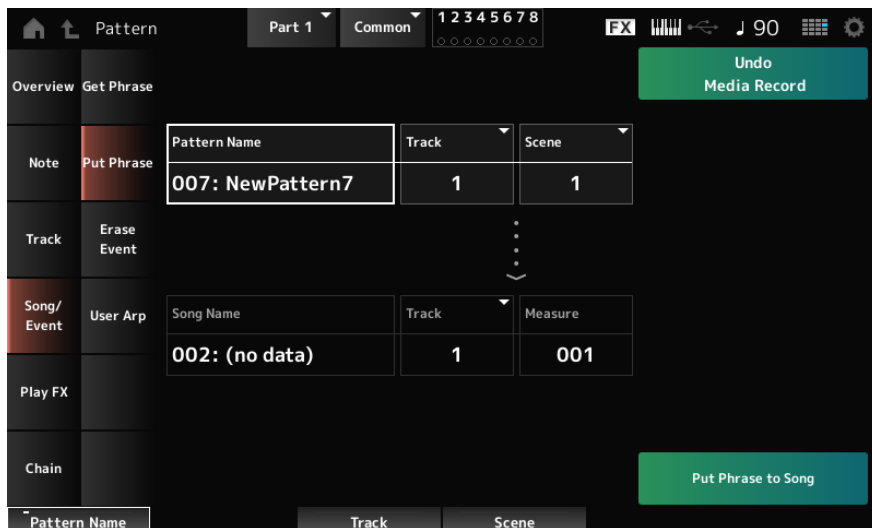
HINWEIS

Die kopierten Daten werden mit den vorhandenen Daten auf der Zielspur zusammengeführt.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Put Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Put Phrase



Pattern Name

Gibt das Pattern an, von dem kopiert werden soll.

Track *Source

Stellt die Spur für den Job ein.

Einstellungen: 1–16

Scene

Stellt die Ziel-Scene für den Job ein.

Einstellungen: 1–8

Song Name

Gibt den Song an, zu dem kopiert werden soll.

Track *Destination

Stellt die Spur für den Job ein.

Einstellungen: 1–16

Measure

Gibt den Takt an, zu dem kopiert werden soll.

Einstellungen: 001–999

Put Phrase to Song

Kopiert die Phrase.

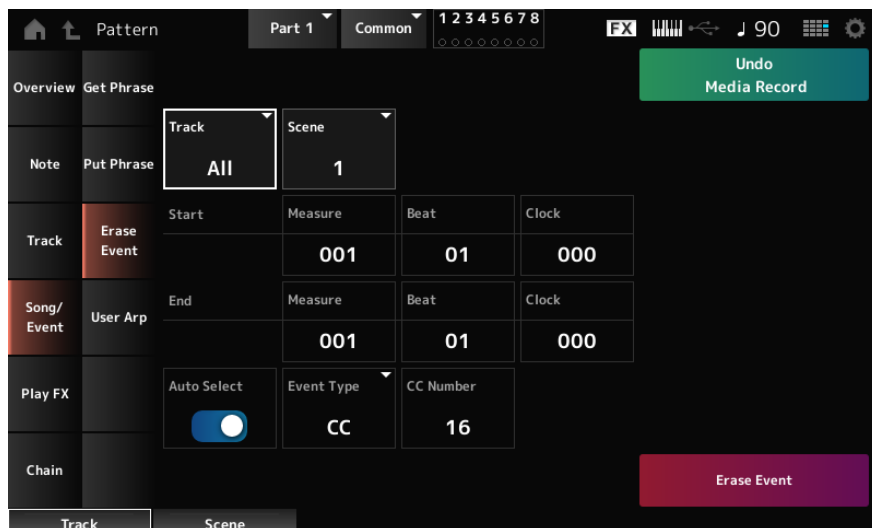
■ Erase Event

Löscht ein Event.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Erase Event

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Erase Event



Viele Parameter sind identisch mit denen im Pattern Edit Note → Quantize-Bildschirm.

Auto Select

Schaltet die automatische Auswahl des Event Type ein oder aus.

Wenn dies auf „On“ eingestellt ist, können Sie einfach den Controller bewegen, dessen Daten Sie löschen möchten, und das entsprechende Controller-Ereignis wird automatisch als Event Type festgelegt.

Einstellungen: Off, On

Event Type

Gibt die Art des Ereignisses an, das Sie löschen möchten.

Einstellungen: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, Superknob, SysEx, All

CC Number

Wird angezeigt, wenn der Event-Typ auf CC gestellt ist. Geben Sie die zu löschende Controller-Nummer an.

Einstellungen: All, 1–127

Erase Event

Führt den Event-Löschvorgang aus.

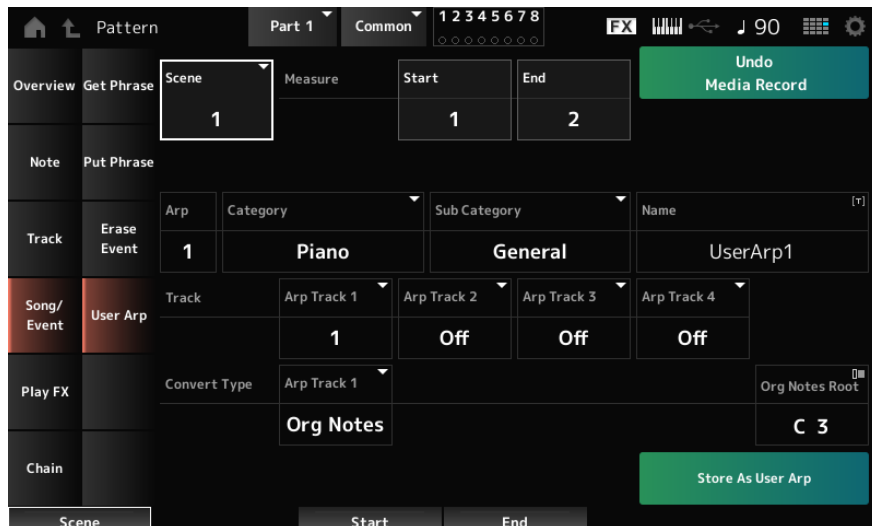
■ User Arp (User Arpeggio)

Registriert die Daten in den angegebenen Takten der Scene als User-Arpeggio.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → User Arp

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



Scene

Gibt die Scene für den Job an.

Einstellungen: 1–8

Start Measure

Gibt die Starttaktposition für den Job an.

Einstellungen: 1–256

End Measure

Gibt das Taktende für den Job an.

Einstellungen: 2–257

Arp (Arp Number)

Legt die Arpeggio-Nummer des User-Arpeggios für die Konvertierung fest.

Zunächst wird die nächste nicht genutzte Nummer eingestellt.

Beachten Sie, dass das Arpeggio überschrieben wird, wenn Sie dies auf eine bereits verwendete Nummer ändern, was bedeutet, dass Sie das vorhandene User-Arpeggio für diese Nummer verlieren.

Einstellungen: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Legt die Haupt- und Unterkategorien des konvertierten Arpeggios fest.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Name (Arpeggio Name)

Vergibt einen Namen für das User Arpeggio. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Track

Legt die Spurnummer fest, von der aus für jede Arpeggio-Spur konvertiert werden soll.

Einstellungen: Off, 1–16

Convert Type

Wählen Sie die Methode zur Konvertierung der auf der Spur aufgenommenen MIDI-Sequenzdaten als Arpeggio. Sie können für jede Arpeggio-Spur einen anderen Convert Type verwenden.

Einstellungen: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: Das Arpeggio wird in derselben Oktave wiedergegeben wie die aufgenommene MIDI-Sequenz.

Fixed: Die aufgenommene MIDI-Sequenz wird immer gleich wiedergegeben, unabhängig davon, was Sie auf der Tastatur spielen.

Org Notes: Im Grunde dasselbe wie Fixed, die MIDI-Sequenz ändert sich jedoch entsprechend den Akkorden, die Sie auf der Tastatur spielen.

Org Notes Root

Legt den Grundton fest, wenn der Convert Type einer beliebigen Spur auf Org Notes gestellt ist.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn kein Track auf Org Notes eingestellt ist.

Einstellungen: C–2–G8

Store As User Arp (Store As User Arpeggio)

Konvertiert das Pattern mithilfe der Einstellungen auf dem Bildschirm in ein User-Arpeggio.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn alle Spuren (Tracks) ausgeschaltet sind (Off).

Pattern Edit Play FX (Play Effects)

Wendet während der Pattern-Wiedergabe Effekte auf die MIDI-Sequenz an. Legt den Bereich und die Lautstärke des Effekts für jeden Parameter der angegebenen Spur fest.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Play FX

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Play FX



■ Common

Track

Gibt die Spur an, die normalisiert werden soll.

Einstellungen: All, 1–16

Scene

Gibt die Scene an, die normalisiert werden soll.

Einstellungen: All, 1–8

Normalize Play FX

Korrigiert die bei Play FX angegebene Auswirkung auf die MIDI-Daten.

Length

Legt die Sequenzlänge der ausgewählten Scene fest.

Position

Zeigt die aktuelle Position für die Scene-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition angeben.

Einstellungen: 001–256

■ Play FX1

Steuert Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate und Swing Rate.

Qntz Value (Quantize Value)

Legt die Quantisierungsauflösung fest (oder eine Note, die als Basis für die Quantisierung verwendet werden soll).

Einstellungen: Off, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120 (Sechzehntelnote), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Qntz Str (Quantize Strength)

Legt die Stärke der „Magnetwirkung“ bei der Quantisierung fest.

Wenn dieser Parameter auf 100 % eingestellt ist, werden alle Noten an die bei Qntz Value (Quantize Value) angegebene Position verschoben wobei eine Einstellung von 0 % keine Quantisierung bewirkt.

Einstellungen: 0%–100%

Swing Vel (Swing Velocity Rate)

Ändert die Velocity der gezählten geradzahligen Beats (unbetonte Zählzeiten) ab dem bei Qntz Value (Quantize Value) angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Feeling zu verleihen. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Qntz Value (Quantize Value) ausgeschaltet ist (Off).

Einstellungen: 0%–200%

Swing Gate (Swing Gate Time Rate)

Ändert die Gate-Zeit (die klingende Notenlänge) der geradzahligen Schläge (unbetonte Zählzeiten), gezählt ab dem bei Qntz Value (Quantize Value) angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Gefühl zu verleihen. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Qntz Value (Quantize Value) ausgeschaltet ist (Off).

Einstellungen: 0%–200%

Swing Rate (Swing Offset)

Ändert das Timing der geradzahligen Beats (unbetonte Zählzeiten), gezählt ab dem bei Qntz Value (Quantize Value) angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Feeling zu verleihen. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Qntz Value (Quantize Value) ausgeschaltet ist (Off).

Einstellungen: 0 bis zur Hälfte von Qntz Value (Quantize Value)

■ Play FX2

Steuert Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate und Velocity Offset.



Note Shift

Ändert die Tonhöhe in Halbtonschritten.

Einstellungen: -99—+0—+99

Clock Shift

Verschiebt das Timing der Noten in Taktschritten vor oder zurück.

Einstellungen: -120—+0—+120

Gate Time

Ändert die Gate-Zeit (die tatsächliche Zeit, in der der Klang der Note erzeugt wird) der Noten-Events.

Einstellungen: 0%—200%

Velocity Rate

Ändert die Anschlagstärke um den angegebenen Prozentsatz.

Einstellungen: 0%—200%

Velocity Offset

Erhöht oder verringert die Anschlagstärke um den angegebenen Wert.

Einstellungen: -99—+0—+99

Pattern Edit Chain

Dieser Job verkettet Szenen für die Wiedergabe.

Bedienung

[►]-Taste (Wiedergabe) → Pattern → [EDIT/↺] → Chain

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Chain



Chain

Aktiviert die Chain-Wiedergabe.

Einstellungen: Off, On

Measure

Gibt die Starttaktposition für die Scene-Wiedergabe an.

Einstellungen: 001–999

Scene

Legt fest, dass die Scene im angegebenen Measure (Takt) wiedergegeben wird.

Einstellungen: 1–8, End

Page

Wenn es mehr als acht Zeilen in den Listen Measure und Scene gibt, erscheinen Aufwärts- und Abwärtspfeile.

Convert to Song

Speichert die Chain als Song.

Length

Zeigt die Länge der gesamten Sequenz an.

Position

Zeigt die aktuelle Position der Chain-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition angeben.

Einstellungen: 001–999

Song

Im Song-Bildschirm können Sie Ihr Tastaturspiel als MIDI-Song aufzeichnen und den Song wiedergeben. Die Daten sowohl des Spiels auf der Tastatur als auch der Bedienung von Controllern und Drehreglern werden auf der MIDI-Spur aufgezeichnet.

Sie können auch die Arpeggio-Wiedergabe auswählen, die im Song aufgezeichnet werden soll.

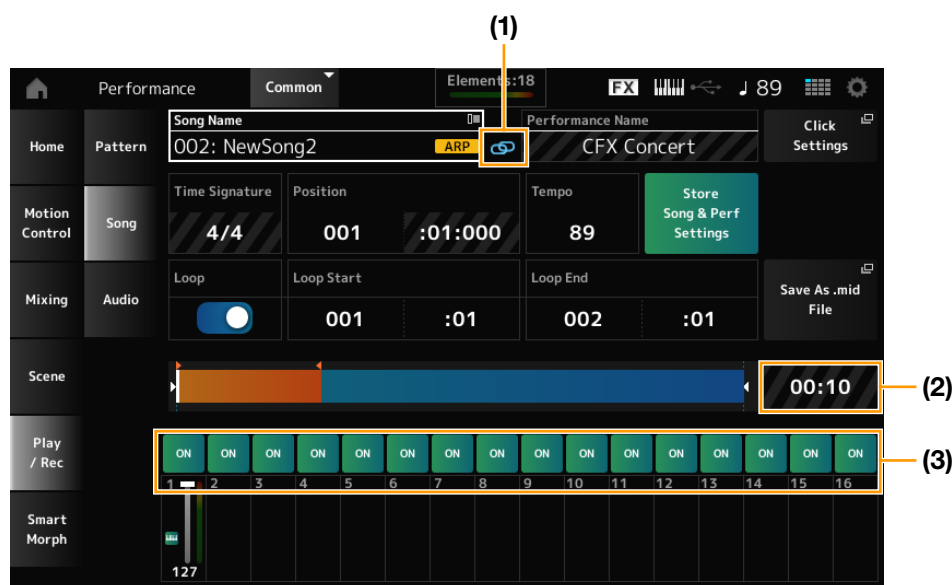
■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung

[SONG/PATTERN]-Taste → Song

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song

[▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → Song



(1) Link Icon

(2) Song Length

(3) Track Play Switch

Song Name

Zeigt den Namen des ausgewählten Songs an.

Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Load, Rename, New Song und User Arp anzuzeigen.

Sie können einen Song auswählen, indem Sie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] verwenden, wenn sich der Cursor auf Song Name befindet.

Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.

HINWEIS

Die blaue Flagge wird oben rechts bei Performance Name angezeigt, wenn Sie einen Parameter in der Performance ändern.

Link Icon

Das Link Icon-Symbol wird angezeigt, wenn die für die Aufnahme des Songs verwendete Performance mit der ausgewählten Performance identisch ist. Wenn nicht, wird das Link Icon-Symbol für einen defekten Link angezeigt.

Click Settings

Hiermit wird der Tempo Settings-Bildschirm aufgerufen.

Time Signature

Zeigt den Takt des Patterns an.

Position

Legt die Position für den Start der Wiedergabe und Aufnahme sowie die aktuelle Wiedergabeposition fest. Die links angezeigte Zahl ist der Takt, und die rechts angezeigten Zahlen sind die Schläge und Ticks.

Tempo

Stellt das Tempo für die Song-Wiedergabe ein.

Einstellungen: 5–300

Loop

Schaltet die Loop-Wiedergabe ein oder aus.

Wenn dies eingeschaltet ist, wird die Wiedergabe eines Abschnitts zwischen den Punkten Loop Start und Loop End wiederholt.

Einstellungen: Off, On

Loop Start**Loop End**

Legt den Abschnitt für die Loop-Wiedergabe fest. Die links angezeigte Zahl ist der Takt, und die rechts angezeigte Zahl sind die Schläge. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Loop ausgeschaltet ist.

Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)

Speichert die Verknüpfung zwischen den bearbeiteten Songs und der verwendeten Performance.

HINWEIS

Wenn Sie die Performance-Parameter bearbeitet haben, müssen Sie die Performance speichern.

Save As .mid File

Durch Drücken dieser Taste wird der Save-Bildschirm aufgerufen, in dem Sie den Song als Datei speichern können.

Dies ist in den folgenden Situationen nicht verfügbar:

- Für eine neue Aufnahme (wenn kein Song vorhanden ist)
- Während der Wiedergabe
- Wenn die Aufnahmebereitschaft aktiv ist
- Während der Aufnahme

Song Length

Zeigt die Länge der gesamten Sequenz an.

Track Play Switch

Schaltet die Wiedergabe jedes Titels ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

■ Aufnahme und Aufnahmebereitschaft

Bedienung

[SONG/PATTERN]-Schaltfläche → Song → [●]-Taste (Aufnahme)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song → [●]-Taste (Aufnahme)

Neuaufnahme



Wenn bereits etwas aufgezeichnet wurde



Time Signature

Zeigt den Takt des Songs an.

Einstellungen: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize

Quantize ist eine Funktion, die die aufgenommenen Noten so korrigiert, dass sie genau im Raster des Taktschlags liegen (in Notenwerten).

Einstellungen: Off, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120 (Sechzehntelnote), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Record Type

Wählt eine Aufnahmeart für die bereits aufgenommenen Titel aus.

Dieser Parameter steht bei einer neuen Aufnahme nicht zur Verfügung.

Einstellungen: Replace, Overdub, Punch

Replace: Überschreiben und Aufnahme in Echtzeit. Die vorhandenen Daten gehen verloren.

Overdub: Overdub und Aufnahme in Echtzeit. Die vorhandenen Daten gehen nicht verloren.

Punch: Einen Abschnitt neu aufnehmen und Aufnahme in Echtzeit. Dies überschreibt die vorhandenen Daten eines angegebenen Abschnitts.

Punch In

Legt den Punkt für den Punch in fest (bestimmter Takt und Schlag, bei dem die Neuaufnahme begonnen werden soll).

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Record Type auf Punch eingestellt ist.

Punch Out

Legt den Punkt für den Punch out fest (bestimmter Takt und Schlag, bei dem die Neuaufnahme beendet werden soll).

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Record Type auf Punch eingestellt ist.

Arp Rec

Wenn eingeschaltet, werden nur die Ergebnisse der Arpeggio-Wiedergabe aufgezeichnet. Wenn ausgeschaltet, wird nur das Spiel auf der Tastatur aufgezeichnet.

Dieser Parameter kann für die Aufnahme eines neuen Songs eingestellt werden. Die Einstellung kann nach der Aufnahme nicht geändert werden.

Um einem Song, der mit ausgeschaltetem Arp Rec aufgenommen wurde, etwas hinzuzufügen, kann nur Replace als Record Type verwendet werden.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Wenn beim Song Arp Rec ausgeschaltet ist, können Sie ein anderes Arpeggio für die Wiedergabe auswählen, indem Sie die Arpeggio-Auswahl in der Performance ändern.

Undo Media Record

Bricht den vorherigen Vorgang ab und kehrt zum vorherigen Zustand zurück.

Diese Schaltfläche wird verfügbar, wenn nach der Aufnahme einer Sequenz ein oder mehrere Jobs verwendet wurden.

Redo Media Record

Stellt die Aufnahme wieder her, die durch Undo Media Record (Rückgängig) ungeschehen gemacht wurde. Verfügbar, wenn Undo Media Record verwendet wurde.

Put Track to Arpeggio

Wandelt den ausgewählten Song in ein User Arpeggio um.

Es können bis zu 16 verschiedene Noten konvertiert werden. (Alle Noten mit derselben Notenummer werden als eine gezählt.)

Stellen Sie sicher, dass Sie für einen Song nur bis zu 16 Noten verwenden, wenn Sie ihn in ein User-Arpeggio umwandeln möchten, insbesondere wenn Sie mehrere Spuren verwenden.

Bedienung

[SONG/PATTERN]-Taste- → Tippen auf Play/Rec → Song → Song Name, um das Kontextmenü zu öffnen → User Arp

Arp (Arpeggio Number)

Legt die Arpeggio-Nummer des User-Arpeggios für die Konvertierung fest.

Zunächst wird die nächste nicht genutzte Nummer eingestellt.

Beachten Sie, dass das Arpeggio überschrieben wird, wenn Sie dies auf eine bereits verwendete Nummer ändern, was bedeutet, dass Sie das vorhandene User-Arpeggio für diese Nummer verlieren.

Einstellungen: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Legt die Haupt- und Unterkategorien des konvertierten Arpeggios fest.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Name (Arpeggio Name)

Legt den Arpeggio-Namen fest. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Song Track

Legt die Spurnummer des Songs fest, von der aus für jede Arpeggio-Spur konvertiert werden soll.

Einstellungen: Off, 1–16

Convert Type

Wählt aus drei verschiedenen Einstellungen aus, wie die im Song aufgezeichnete MIDI-Sequenz in das Arpeggio umgewandelt werden soll.

Sie können für jede Arpeggio-Spur einen anderen Convert Type verwenden.

Einstellungen: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: Das Arpeggio wird in derselben Oktave wiedergegeben wie die aufgenommene MIDI-Sequenz.

Fixed: Die aufgenommene MIDI-Sequenz wird immer gleich wiedergegeben, unabhängig davon, was Sie auf der Tastatur spielen.

Org Notes: Grundsätzlich dasselbe wie Fixed, die Wiedergabe der MIDI-Sequenz ändert sich jedoch entsprechend den Akkorden, die Sie auf der Tastatur spielen.

Org Notes Root (Original Notes Root)

Legt den Grundton fest, wenn der Convert Type einer beliebigen Spur auf Org Notes gestellt ist.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn kein Track auf Org Notes eingestellt ist.

Einstellungen: C–2–G8

Start Measure

Legt den Starttakt für die Konvertierung fest.

Einstellungen: 1–998

End Measure

Legt den Schlusstakt für die Konvertierung fest.

Einstellungen: 2–999

Store As User Arp

Wandelt den Song mit den auf diesem Bildschirm angegebenen Einstellungen in ein User Arpeggio um.

Diese Schaltfläche ist deaktiviert, wenn alle Spuren ausgeschaltet sind.

Audio

Im Audio-Bildschirm können Sie Ihr Spiel auf der Tastatur als Audio-Datei im wav-Format (44,1 kHz, 24-Bit, stereo) auf einem USB-Laufwerk aufnehmen. Die maximale Aufnahmezeit beträgt 74 Minuten oder wird begrenzt durch die Kapazität des Aufnahmegeräts.

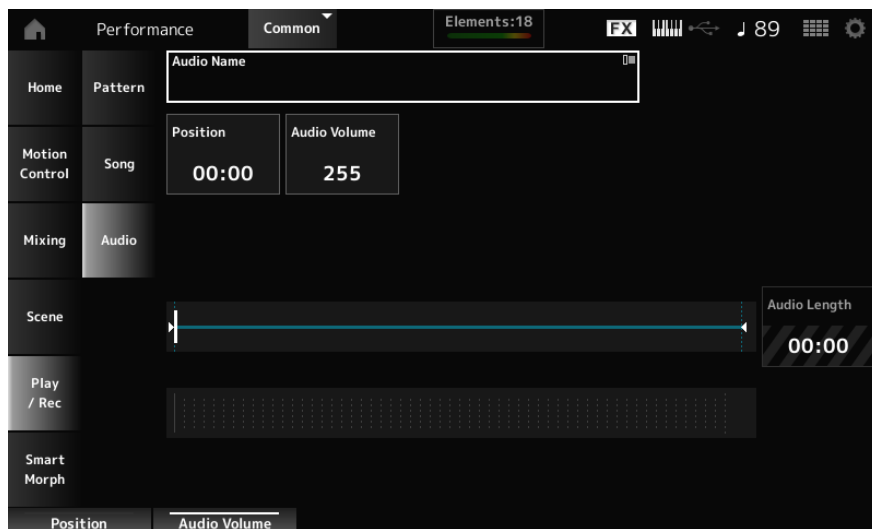
■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung

[SONG/PATTERN]-Taste → Audio

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio

[▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → Audio



Audio Name

Zeigt den Namen der gewählten Audio-Datei an.

Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Load anzuzeigen.

Position

Legt die Position für den Start der Wiedergabe sowie die aktuelle Wiedergabeposition fest.

Audio Volume

Legt die Position für den Start der Wiedergabe fest. Dieser Parameter ist während der Aufnahme nicht verfügbar.

Einstellungen: 0–255

Audio Length

Zeigt die gesamte Länge der Audio-Datei an.

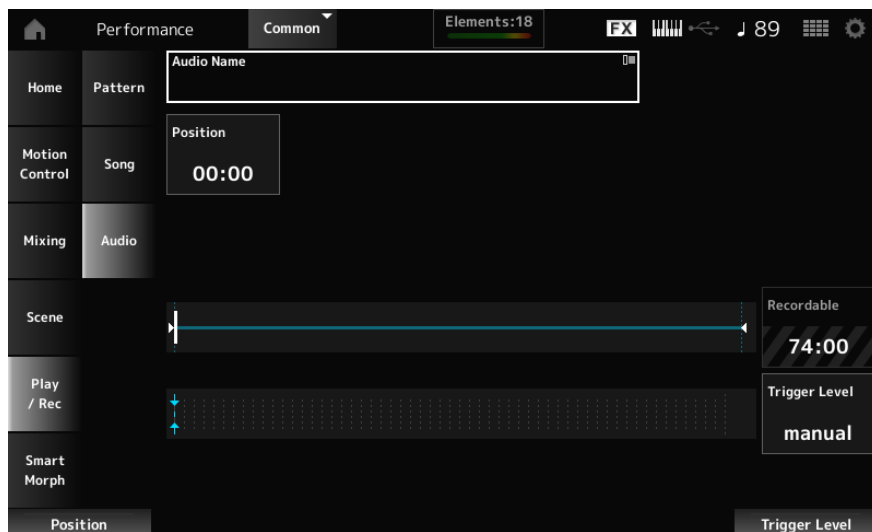
Level Meter

Zeigt den Audio-Ein-/Ausgangspegels an.

■ Aufnahme und Aufnahmebereitschaft

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio → [●]-Taste (Aufnahme)



Recordable (Audio Recordable Time)

Zeigt die Aufnahmezeit für Audio an. Dieser Parameter wird nur angezeigt, während die Aufnahmebereitschaft aktiviert ist.

Trigger Level

Wählt aus, wie die Aufnahme gestartet wird. Dieser Parameter wird nur angezeigt, während die Aufnahmebereitschaft aktiviert ist.

Einstellungen: manual, 1–127

manual: Drücken Sie die [▶]-Taste (Wiedergabe), um die Aufnahme zu starten.

1–127: Nachdem Sie die [▶]-Taste (Wiedergabe) gedrückt haben, beginnt die Aufnahme, sobald ein Signal größer als der eingestellte Pegelwert am Eingang anliegt. Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige in Form von blauen Dreiecken dargestellt.

HINWEIS

Stellen Sie für bestmögliche Ergebnisse Trigger Level so niedrig wie möglich ein, damit das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass ungewollte Geräusche aufgenommen werden.

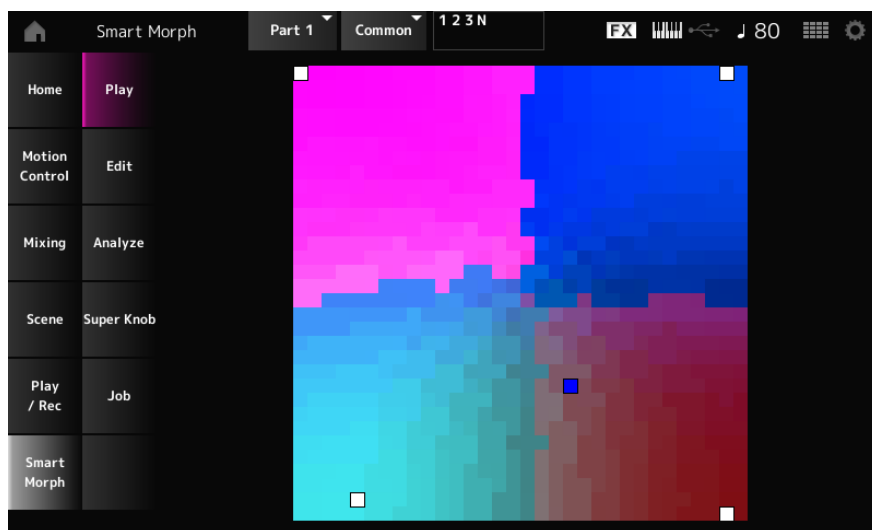
Smart Morph

Play

Tippen Sie auf die Smart Morph-Karte und nehmen Sie Änderungen am FM-X-Sound oder am AN-X-Sound für Part 1 vor.

Bedienung

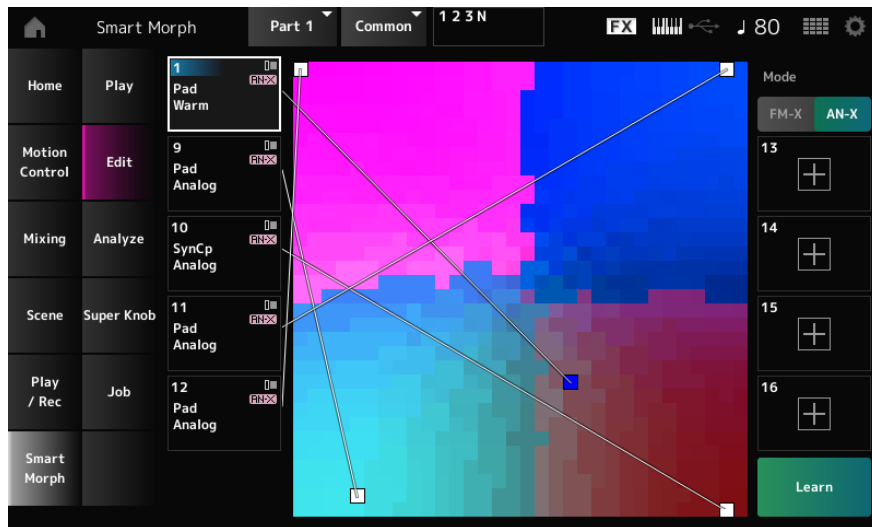
[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Play



Edit

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Edit



Unbenutzter Part

Tippen Sie hierauf, um den Part Category Search-Bildschirm zur Auswahl eines FM-X-Sounds oder AN-X-Sounds zu öffnen.

Verwendeter Part

Tippen Sie hier, um das Kontextmenü für Category Search, Edit, Property usw. anzuzeigen.

Display

Wählt die Part Main Category-Ansicht oder die Part Name-Ansicht für jeden Part aus.

Mode

Schaltet zwischen den Ansichten FM-X und AN-X um.

Einstellungen: FM-X, AN-X

Learn

Tippen Sie auf die Schaltfläche, um das maschinelle Lernen (Kartenerstellung) zu starten.

Diese Schaltfläche wird nicht angezeigt, wenn in den Parts 9 bis 16 kein FM-X-Sound oder AN-X-Sound zu hören ist.

Undo

Redo

Nach dem Learn-Vorgang (Lernen) erscheint oben rechts die Undo-Schaltfläche (Rückgängig).

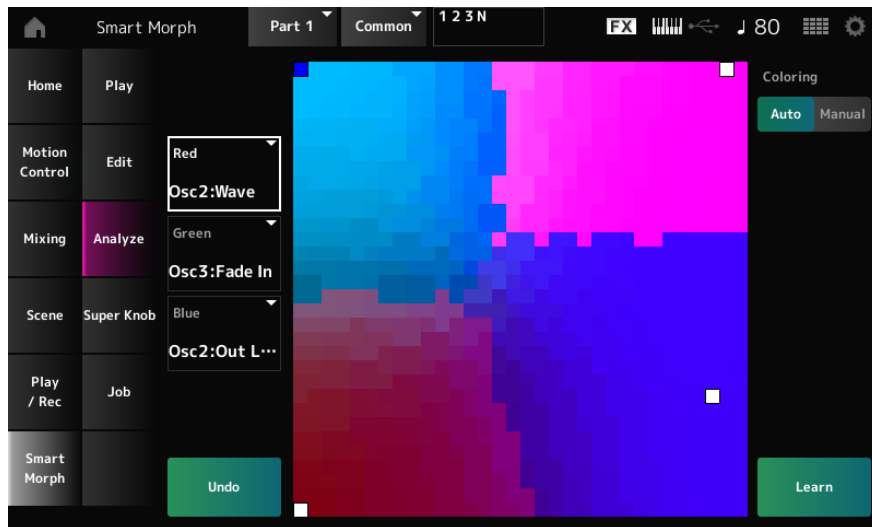
Verwenden Sie die Undo-Schaltfläche (Rückgängig), um die ursprüngliche Karte wiederherzustellen, bevor Sie maschinelles Lernen verwenden.

Nach dem Undo-Vorgang (Rückgängig) erscheint die Redo-Schaltfläche (Wiederherstellen), mit der Sie die Karte vor dem Undo-Vorgang wiederherstellen können.

Analyze

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Analyze



Red

Jeder Punkt auf der Karte stellt den Parameterwert dar, der einen Grad oder eine Stufe als Rotton angibt.

Green

Jeder Punkt auf der Karte stellt den Parameterwert dar, der einen Grad oder eine Stufe als Grünton angibt.

Blue

Jeder Punkt auf der Karte stellt den Parameterwert dar, der einen Grad oder eine Stufe als Blauton angibt.

HINWEIS

Eine Liste der verfügbaren Parameter Red, Green und Blue finden Sie unter „Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können“.

Coloring

Bei der Einstellung Auto werden Red, Green und Blue für den Learn-Vorgang automatisch zurückgesetzt.

Bei der Einstellung Manual werden Red, Green und Blue für den Learn-Vorgang nicht automatisch zurückgesetzt.

Einstellungen: Auto, Manual

Learn

Tippen Sie auf die Schaltfläche, um das maschinelle Lernen (Kartenerstellung) zu starten.

Undo

Redo

Nach dem Learn-Vorgang (Lernen) erscheint oben rechts die Undo-Schaltfläche (Rückgängig).

Verwenden Sie die Undo-Schaltfläche (Rückgängig), um die ursprüngliche Karte wiederherzustellen, bevor Sie maschinelles Lernen verwenden.

Nach dem Undo-Vorgang (Rückgängig) erscheint die Redo-Schaltfläche (Wiederherstellen), mit der Sie die Karte vor dem Undo-Vorgang wiederherstellen können.

■ Parameter, die für Red Green und Blue eingestellt werden können

• FM Common

Name im Display	Parametername
Random Pan Depth	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan Depth	Scaling Pan Depth
KeyOnDly Time	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
KeyOnDly Note	Key On Delay Note Length
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Random Pitch Depth	Random Pitch Depth
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Key Center	Pitch Key Follow Sensitivity Center Note
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Decay 1 Lvl	PEG Decay 1 Level
PEG Decay 2 Lvl	PEG Decay 2 Level
PEG Release Lvl	PEG Release Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay 1 Tm	PEG Decay 1 Time
PEG Decay 2 Tm	PEG Decay 2 Time
PEG Release Tm	PEG Release Time
PEG Depth/Vel	PEG Depth Velocity Sensitivity
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time/Key	PEG Time Key Follow Sensitivity
2nd LFO Wave	2nd LFO Wave
LFO Speed	2nd LFO Speed
LFO Phase	2nd LFO Phase
LFO Delay	2nd LFO Delay Time
LFO Key On Reset	2nd LFO Key On Reset
LFO Pitch Mod	2nd LFO Pitch Modulation Depth
LFO Amp Mod	2nd LFO Amp Modulation Depth
LFO Filter Mod	2nd LFO Filter Modulation Depth
Algorithm Number	Algorithm Number
Feedback Level	Feedback Level
LFO Speed Range	LFO Speed Range
LFO Ex Speed	LFO Extended Speed
Filter Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff Frequency
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Resonance / Width	Filter Resonance/Width
Res/Vel	Resonance Velocity Sensitivity
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Tm	FEG Hold Time

Name im Display	Parametername
FEG Attack Tm	FEG Attack Time
FEG Decay 1 Tm	FEG Decay 1 Time
FEG Decay 2 Tm	FEG Decay 2 Time
FEG Release Tm	FEG Release Time
FEG Hold Lvl	FEG Hold Level
FEG Attack Lvl	FEG Attack Level
FEG Decay 1 Lvl	FEG Decay 1 Level
FEG Decay 2 Lvl	FEG Decay 2 Level
FEG Release Lvl	FEG Release Level
FEG Depth	FEG Depth
FEG Segment	FEG Time Velocity Sensitivity Segment
FEG Time/Vel	FEG Time Velocity Sensitivity
FEG Depth/Vel	FEG Depth Velocity Sensitivity
FEG Curve	FEG Depth Velocity Sensitivity Curve
FEG Time/Key	FEG Time Key Follow Sensitivity
FEG Center	FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note
Filt Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity
Filt Break Point 1	Filter Cutoff Scaling Break Point 1
Filt Break Point 2	Filter Cutoff Scaling Break Point 2
Filt Break Point 3	Filter Cutoff Scaling Break Point 3
Filt Break Point 4	Filter Cutoff Scaling Break Point 4
Filt Cutoff Offset 1	Filter Cutoff Scaling Offset 1
Filt Cutoff Offset 2	Filter Cutoff Scaling Offset 2
Filt Cutoff Offset 3	Filter Cutoff Scaling Offset 3
Filt Cutoff Offset 4	Filter Cutoff Scaling Offset 4
HPF Cutoff/Key	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity

• Operator

Name im Display	Parametername
Key On Reset	Oscillator Key On Reset
Freq Mode	Oscillator Frequency Mode
Coarse	Tune Coarse
Fine	Tune Fine
Detune	Detune
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Spectral	Spectral Form
Skirt	Spectral Skirt
Resonance	Spectral Resonance
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay Tm	PEG Decay Time
AEG Attack Lvl	AEG Attack Level
AEG Decay 1 Lvl	AEG Decay 1 Level

Name im Display	Parametername
AEG Decay 2 Lvl	AEG Decay 2 Level
AEG Release Lvl	AEG Release (Hold) Level
AEG Attack Tm	AEG Attack Time
AEG Decay 1 Tm	AEG Decay 1 Time
AEG Decay 2 Tm	AEG Decay 2 Time
AEG Release Tm	AEG Release Time
AEG Hold Tm	AEG Hold Time
AEG Time/Key	AEG Time Key Follow Sensitivity
Level	Operator Level
Lvl Break Point	Level Scaling Break Point
Lvl/Key Lo	Level Scaling Low Depth
Lvl/Key Hi	Level Scaling High Depth
Curve Lo	Level Scaling Low Curve
Curve Hi	Level Scaling High Curve
Level/Vel	Level Velocity Sensitivity
LFO PM Depth	2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset
LFO AM Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset
Pitch/Ctrl	Pitch Controller Sensitivity
Level/Ctrl	Level Controller Sensitivity

• AN-X Common

Name im Display	Parametername
Random Pan	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan	Scaling Pan Depth
Delay Length	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
Delay Length	Key On Delay Note Length
Unison	Unison
Unison Detune	Unison Detune
Unison Spread	Unison Spread
OSC Reset	OSC Reset
Voltage Drift	Voltage Drift
Ageing	Ageing
Attack	Pitch EG Attack Time
Decay	Pitch EG Decay Time
Sustain	Pitch EG Sustain Level
Release	Pitch EG Release Time
Time/Vel	Pitch EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Pitch LFO Wave
Speed	Pitch LFO Speed
Key On Reset	Pitch LFO Key On Reset
Phase	Pitch LFO Phase
Delay	Pitch LFO Delay Time
Fade In	Pitch LFO Fade In Time

Name im Display	Parametername
Noise Tone	Noise Generator Tone
Connect	Noise Generator Out Select
Out Level	Noise Generator Out Level
Out Level/Vel	Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Filter Cutoff EG Attack Time
Decay	Filter Cutoff EG Decay Time
Sustain	Filter Cutoff EG Sustain Level
Release	Filter Cutoff EG Release Time
Time/Vel	Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Filter Cutoff LFO Wave
Speed	Filter Cutoff LFO Speed
Key On Reset	Filter Cutoff LFO Key On Reset
Phase	Filter Cutoff LFO Phase
Delay	Filter Cutoff LFO Delay Time
Fade In	Filter Cutoff LFO Fade In Time
Level	Amplitude Level
Level/Vel	Amplitude Level Velocity Sensitivity
LFO Depth	Amplitude Level LFO Depth
Level/Key	Amplitude Level Key Follow
Drive	Amplitude Saturator Drive
Attack	Amplitude EG Attack Time
Decay	Amplitude EG Decay Time
Sustain	Amplitude EG Sustain Level
Release	Amplitude EG Release Time
Time/Vel	Amplitude EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Amplitude LFO Wave
Speed	Amplitude LFO Speed
Key On Reset	Amplitude LFO Key On Reset
Phase	Amplitude LFO Phase
Delay	Amplitude LFO Delay Time
Fade In	Amplitude LFO Fade In Time

• Oszillator

Name im Display	Parametername
Wave	Oscillator Wave
Octave	Oscillator Octave
Pitch	Oscillator Pitch
Pitch EG Depth	Oscillator Pitch EG Depth
Pitch EG Depth/Vel	Oscillator Pitch EG Depth Velocity Sensitivity
Pitch LFO Depth	Oscillator Pitch LFO Depth
Sync Pitch	Oscillator Self Sync Pitch
Sync Pitch/Vel	Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity
Sync	Oscillator Self Sync EG Depth
Sync	Oscillator Self Sync LFO Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width
PulseWidth/Vel	Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity
Pulse Width	Oscillator Pulse Width EG Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width LFO Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper
Shaper/Vel	Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity
Shaper	Oscillator Wave Shaper EG Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper LFO Depth
FM Level	Oscillator FM Level
FM Level/Vel	Oscillator FM Level Velocity Sensitivity
Ring Level	Oscillator Ring Level
Ring Level/Vel	Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity
Connect	Oscillator Out Select
Invert	Oscillator Out Invert Enable
Out Level	Oscillator Out Level
Out Level/Vel	Oscillator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Oscillator EG Attack Time
Decay	Oscillator EG Decay Time
Sustain	Oscillator EG Sustain Level
Release	Oscillator EG Release Time
Wave	Oscillator LFO Wave
Speed	Oscillator LFO Speed
Key On Reset	Oscillator LFO Key On Reset
Phase	Oscillator LFO Phase
Delay	Oscillator LFO Delay Time
Fade In	Oscillator LFO Fade In Time

• Filter

Name im Display	Parametername
Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Filter EG Depth	Filter Cutoff EG Depth
Filter EG Depth/Vel	Filter Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity
Filter LFO Depth	Filter Cutoff LFO Depth
Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow
Resonance	Filter Resonance
Resonance/Vel	Filter Resonance Velocity Sensitivity
Saturator Drive	Filter Saturator Drive
Saturator Drive/...	Filter Saturator Drive Velocity Sensitivity
Out Level	Filter Out Level

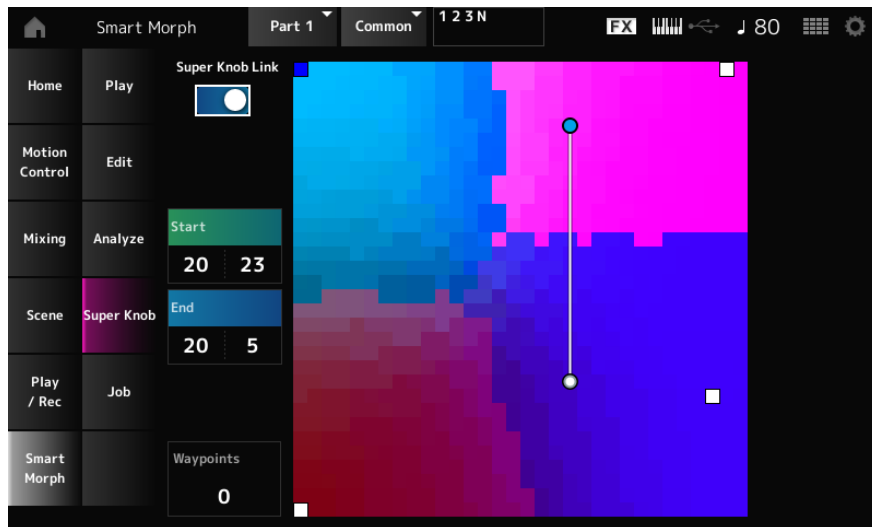
• Modifier

Name im Display	Parametername
Wave Folder	Modifier Wave Folder
Folder/Vel	Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity
EG Depth	Modifier Wave Folder EG Depth
LFO Depth	Modifier Wave Folder LFO Depth
Texture	Modifier Wave Folder Texture
Type	Modifier Wave Folder Type
Attack	Modifier EG Attack Time
Decay	Modifier EG Decay Time
Sustain	Modifier EG Sustain Level
Release	Modifier EG Release Time
Time/Vel	Modifier EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Modifier LFO Wave
Speed	Modifier LFO Speed
Key On Reset	Modifier LFO Key On Reset
Phase	Modifier LFO Phase
Delay	Modifier LFO Delay Time
Fade In	Modifier LFO Fade In Time

Super Knob

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Super Knob



Super Knob Link

Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie den Super Knob verwenden, um dem Pfad auf der Karte von Anfang bis Ende zu folgen, anstatt mit dem Finger über den Touchscreen zu fahren.

Einstellungen: Off, On

Start

Legt die Position des kleinsten Werts des Super Knobs auf der Karte fest.

Wenn sich der Cursor auf Start befindet, tippen Sie auf die Karte, um den Wert für den Startpunkt festzulegen.

End

Legt die Position des größten Werts des Super Knobs auf der Karte fest.

Wenn sich der Cursor auf End befindet, tippen Sie auf die Karte, um den Wert für den Endpunkt festzulegen.

Waypoints

Legt die Anzahl der Zwischenpunkte (Wegpunkte) zwischen Start und Ende fest.

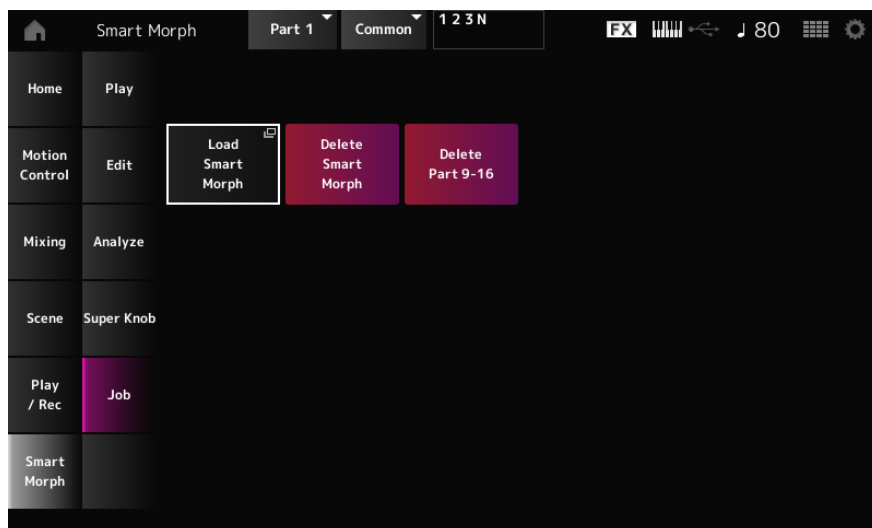
Einstellungen: 0–6

Waypoint 1–Waypoint 6

Legt die Position auf der Karte fest.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Job



Load Smart Morph

Öffnet den Load-Bildschirm (Laden).

Auf dem Load-Bildschirm können Sie eine andere Performance auswählen und die Smart-Morph-Einstellungen von dieser Performance in die aktuelle Performance importieren.

Delete Smart Morph

Löscht die Smart Morph-Einstellungen aus der ausgewählten Performance.

Delete Part 9–16

Löscht alle Parts 9 bis 16 auf einmal, um diese Parts ungenutzt zu machen.

Die Parts 9 bis 16 werden zum Erstellen einer Smart Morph-Karte verwendet.

Wenn Sie mit der Anpassung der Parameter fertig sind und die Karte nicht mehr benötigen, können Sie die Parts 9 bis 16 löschen.

Common Edit-Bildschirme

Im Common Edit-Bildschirm können Sie die Parameter für die gesamte Performance sowie die Parameter für den Audio-Part bearbeiten.

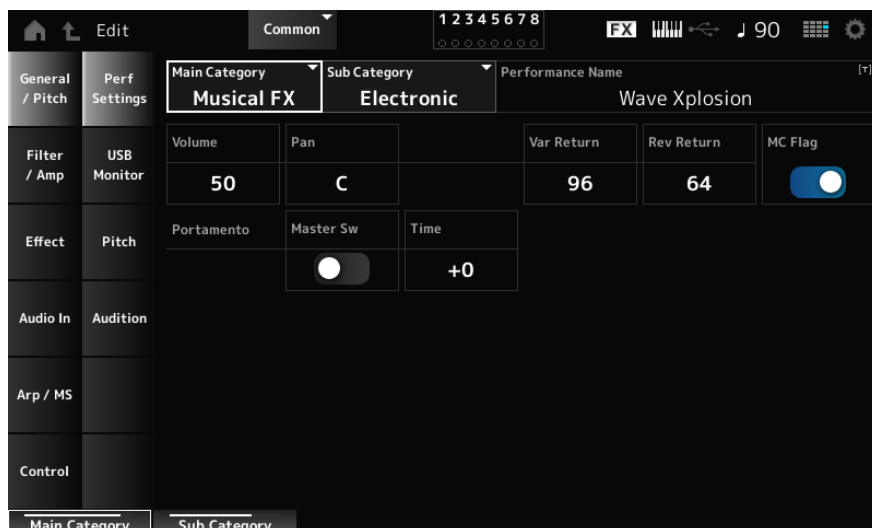
General/Pitch

Perf Settings

Im Perf Settings-Bildschirm (Performance-Einstellungen) können Sie die allgemeinen Einstellungen für die Performance vornehmen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Perf Settings



Main Category

Sub Category

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie der ausgewählten Performance.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Performance Name

Vergabe eines Namens für die aktuell ausgewählten Performance. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Volume (Performance Volume)

Stellt die Lautstärke der ausgewählten Performance ein.

Einstellungen: 0–127

Pan (Performance Pan)

Stellt die Panoramaposition (Stereoposition) der aktuell ausgewählten Performance ein.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Var Return (Variation Return)

Legt den Ausgangspegel (Return Level) der vom Variation-Effekt verarbeiteten Signale fest.

Einstellungen: 0–127

Rev Return (Reverb Return)

Legt den Ausgangspegel (Return Level) der vom Reverb-Effekt verarbeiteten Signale fest.

Einstellungen: 0–127

MC Flag (Motion Control Flag)

Setzt ein MC-Flag (Motion Control) für die aktuell ausgewählte Performance.

Wenn eingeschaltet, erscheint die MC-Markierung auf dem Performance-Bildschirm (HOME), und die Filterung erfolgt über die MC-Attribute auf dem Performance Category Search-Bildschirm.

Einstellungen: Off, On

Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)

Stellt Portamento für Parts ein oder aus, bei denen der Portamento Part Sw eingeschaltet ist.

Dieser Schalter ist mit der [PORTAMENTO]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Portamento Time

Legt die Zeitdauer (oder Geschwindigkeit) für den Tonhöhenübergang des Portamento für den Part fest.

Dies wird als Offset-Wert zum Part Portamento Time angegeben.

Einstellungen: –64–+0–+63

USB Monitor

Stellt die Lautstärke des Audiosignals ein, das über die USB [TO HOST]-Anschlüsse empfangen wird (siehe USB Monitor-Bildschirm).

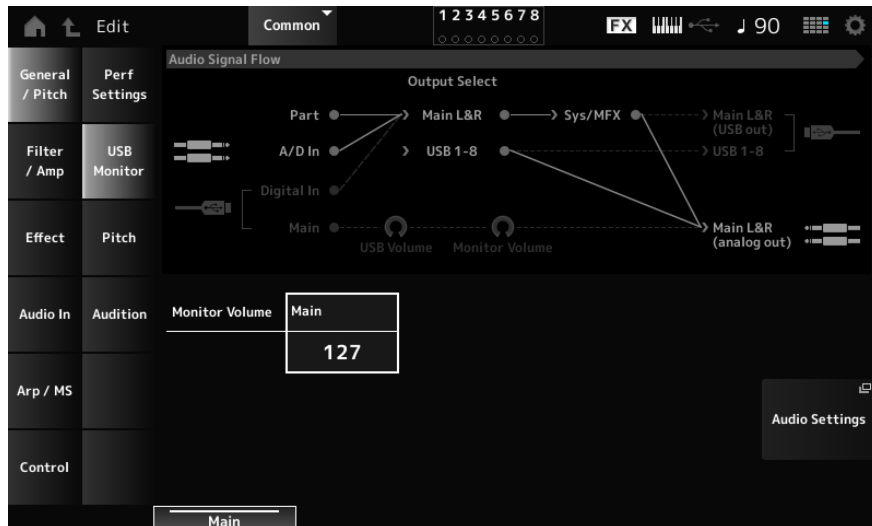
Wenn Sie in Audio Signal Flow (Audiosignalfluss) auf USB Volume tippen, bewegt sich der Cursor auf Audio I/O im USB Volume-Bildschirm.

HINWEIS

USB Main Monitor Volume wird in der Performance gespeichert (Store).

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → USB Monitor



Monitor Volume Main

Stellt die Lautstärke des Audio-Signaleingangs ein, der am USB [TO HOST]-Anschluss zugeführt und an den OUTPUT-Buchsen ausgegeben wird.

Einstellungen: 0–127

Audio Settings

Tippen Sie hier, um den Audio I/O-Bildschirm zu öffnen.

Diesen Bildschirm können Sie auch über [UTILITY] → Settings → Audio I/O öffnen.

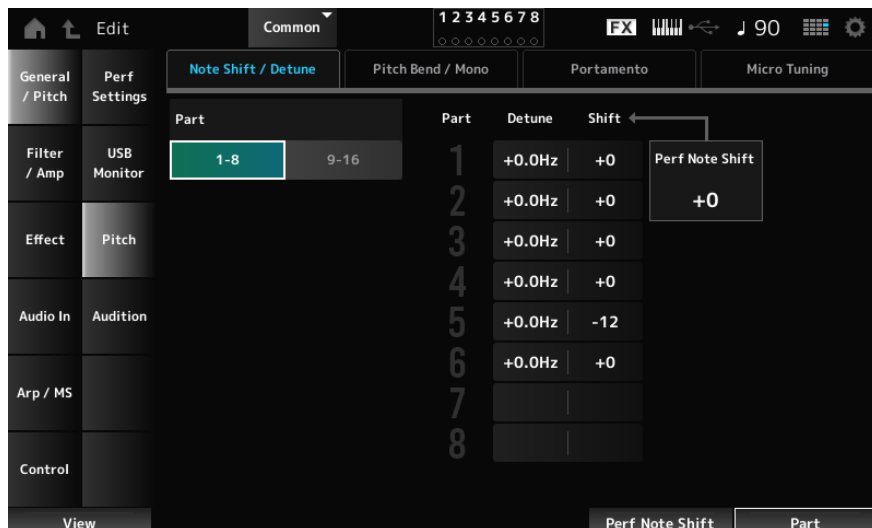
Pitch

Auf dem Pitch-Bildschirm (Tonhöhe) können Sie Einstellungen für die Tonhöhe vornehmen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↔] → General/Pitch → Pitch
[SHIFT] + [PORTAMENTO]

■ Note Shift / Detune



Part

Schaltet die Ansicht zwischen den Parts 1–8 und den Parts 9–16 um.

Detune

Ändert die Tonhöhe des Parts in Schritten von 0,1 Hz.

Durch eine leichte Verschiebung der Tonhöhe können Sie den Klang verstimmen.

Einstellungen: -12.8Hz–+0.0Hz–+12.7Hz

Shift (Note Shift)

Ändert die Tonhöhe des Parts in Halbtonschritten.

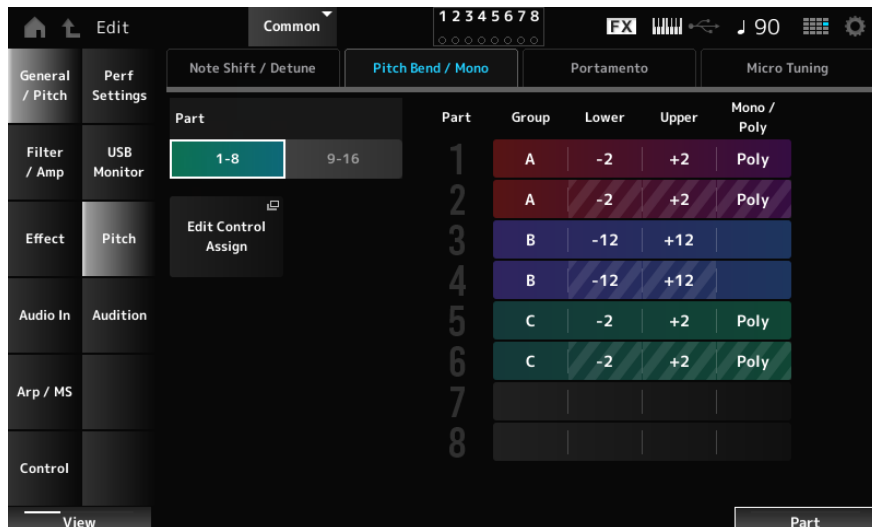
Einstellungen: -24–+0–+24

Perf Note Shift (Performance Note Shift)

Ändert die Tonhöhe aller Parts in Halbtonschritten.

Einstellungen: -24–+0–+24

■ Pitch Bend / Mono



Mono / Poly wird beim Drum Part nicht angezeigt.

Edit Control Assign

Der Common Edit Control Assign-Bildschirm öffnet sich.

Group (Pitch Control Group)

Parts, die derselben Gruppe zugeordnet sind, erhalten die gleiche Tonhöhe.

Dies ist praktisch, wenn Sie Portamento auf einen Layer-Sound anwenden oder die gleichen Micro-Tuning-Einstellungen für mehrere Parts gleichzeitig auswählen möchten.

Lower (Pitch Bend Lower)

Upper (Pitch Bend Upper)

Legt den Bereich der mit dem Pitch-Bend-Rad erzeugten Änderungen in Halbtönen fest.

Einstellungen: -48—+0—+24

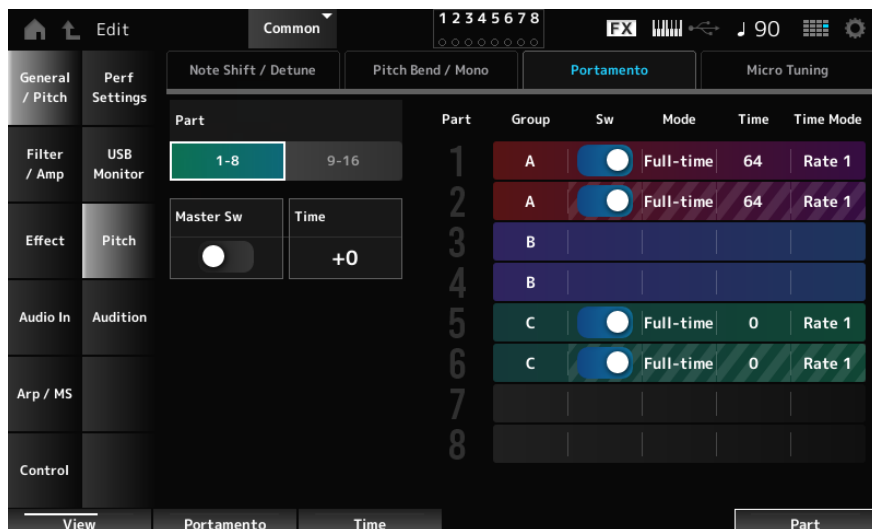
Mono / Poly

Legt den Tonerzeugungsmodus für die Tastatur fest.

Bei Mono (Monophon) wird eine Stimme gespielt, bei Poly (Polyphon) können mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden.

Einstellungen: Mono, Poly

■ Portamento



Sw, Mode, Time und Time Mode werden für den Drum-Part nicht angezeigt.

Master Sw (Portamento Master Switch)

Stellt Portamento für Parts ein oder aus, bei denen der Sw (Portamento Part Switch) eingeschaltet ist. Dieser Schalter ist mit der [PORTAMENTO]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Time (Portamento Time)

Legt die Zeitdauer (oder Geschwindigkeit) für den Tonhöhenübergang des Portamento für den Part fest. Dies wird als Offset-Wert zum Part Portamento Time angegeben.

Einstellungen: -64—+0—+63

Sw (Portamento Part Switch)

Schaltet Portamento für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Portamento Mode

Legt die Art und Weise fest, wie Portamento entsprechend Ihrem Spiel auf der Tastatur angewendet wird.

Einstellungen: Fingered, Full-time

Fingered: Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

Full-time: Portamento wird grundsätzlich angewendet.

Time (Portamento Part Time)

Legt die Zeitdauer (oder Geschwindigkeit) für den Tonhöhenübergang des Portamento für den Part fest.

Einstellungen: 0–127

Time Mode (Portamento Time Mode)

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert.

Einstellungen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

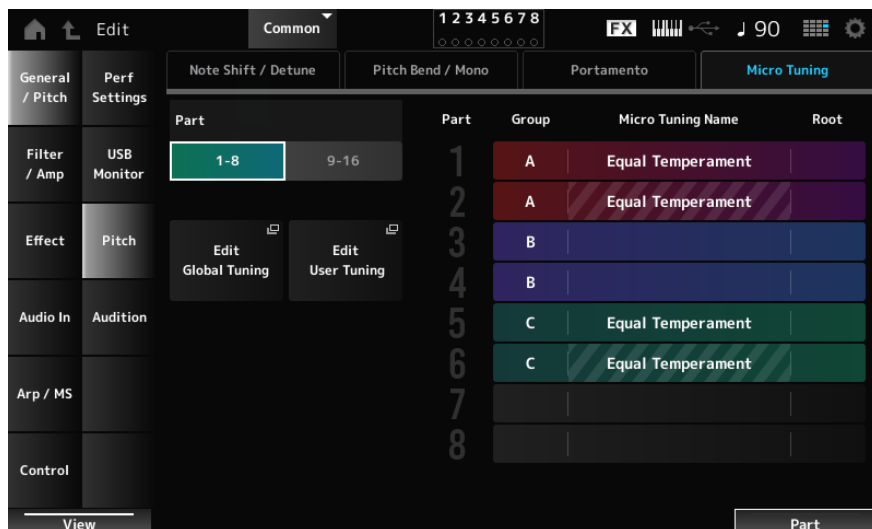
Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit einer festgelegten Geschwindigkeit.

Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in einer festgelegten Zeit.

Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit einer bestimmten Geschwindigkeit pro Oktave.

Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in einer bestimmten Zeit pro Oktave.

■ Micro Tuning



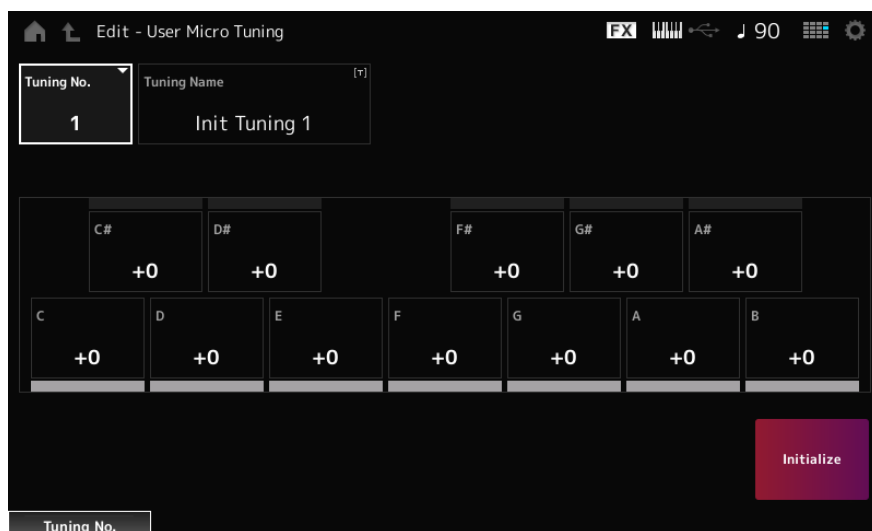
Micro Tuning Name und Root werden für den Drum-Part nicht angezeigt.

Edit Global Tuning

Öffnet Settings → Sound im Utility-Bildschirm.

Edit User Tuning

Öffnet das Einstellungsfenster für das User Micro Tuning.



- Tuning No. (Micro Tuning Number)**
 Zeigt die Nummer des ausgewählten User Micro Tunings (des benutzerdefinierten Stimmungssystems) an.
 Einstellungen: 1–8
- Tuning Name (Micro Tuning Name)**
 Sie können das User Micro Tuning, das Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen speichern. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.
- C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B**
 Sie können die Tonhöhe jeder Note in Cent anpassen (Hundertstel eines Halbtons), um das Micro Tuning einzustellen.
 Einstellungen: –99–+0–+99
- Initialize**
 Initialisiert das ausgewählte User-Stimmungssystem.

Micro Tuning Name

Legt das Micro-Tuning für den Part fest. Eine Erklärung der einzelnen Einstellungen finden Sie in der nachstehenden Tabelle.

Einstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3

Init Tuning 1–8 (Wenn eine User Bank ausgewählt ist)

Library 1–1 – 24–8 (Wenn eine Library-Datei geladen wird)

Equal Temperament	Jede Oktave ist in 12 gleich große Intervalle unterteilt. Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung.
Pure Major Pure Minor	Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
Werckmeister Kirnberger Vallotti & Young	Jede dieser Skalen kombiniert die mitteltönige und die pythagoreische Skala. Das Hauptmerkmal dieser Skalen ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Diese Skalen wurden zu Zeiten von Bach und Beethoven viel genutzt, und werden heute häufig eingesetzt, wenn die Musik früherer Epochen auf Instrumenten wie dem Cembalo gespielt wird.
1/4 shift	Die temperierte Stimmung, jedoch um 50 Cents nach oben verschoben. Sie können Spannung in Ihrer Musik erzeugen, indem Sie diese Einstellung mit „Equal Temperament“ (Temperierte Stimmung) mischen.
1/4 tone	Vierundzwanzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. Ein Oktave wird aufgeteilt in 24 Töne/Noten.
1/8 tone	Achtundvierzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. Ein Oktave wird aufgeteilt in 48 Töne/Noten.
Indian	Kommt normalerweise in der indischen Musik vor. Spielen Sie nur weiße Tasten.
Arabic	Kommt normalerweise in der arabischen Musik vor.

Root (Micro Tuning Root)

Legt den Grundton für das Micro Tuning fest.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn der ausgewählte Typ in Micro Tuning Name keinen Grundton erfordert.

Einstellungen: C–B

Audition

Auf dem Audition-Bildschirm können Sie die Audition-Phrase einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Audition



Audition Bank

Wählt die Bank für die Audition-Phrasen aus.

Audition Phrase Number

Wählt die Audition-Phrase.

Den voreingestellten Performances sind bereits passende Audition-Phrasen zugewiesen.

Durch die Wiedergabe der Audition-Phrase können Sie die ausgewählte Performance in einem passenden musikalischen Kontext anhören.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Note Shift (Audition Note Shift)

Passt die Tonhöhe der Noten in der Audition-Phrase in Halbtönen an.

Einstellungen: -24 semi über +0 semi bis +24 semi

Velocity Shift (Audition Velocity Shift)

Passt die Anschlagstärke der Noten in der Audition-Phrase an.

Einstellungen: -64--+0--+63

Update User Auditions

Konvertiert alle im internen Speicher gespeicherten Songs in User Auditions.

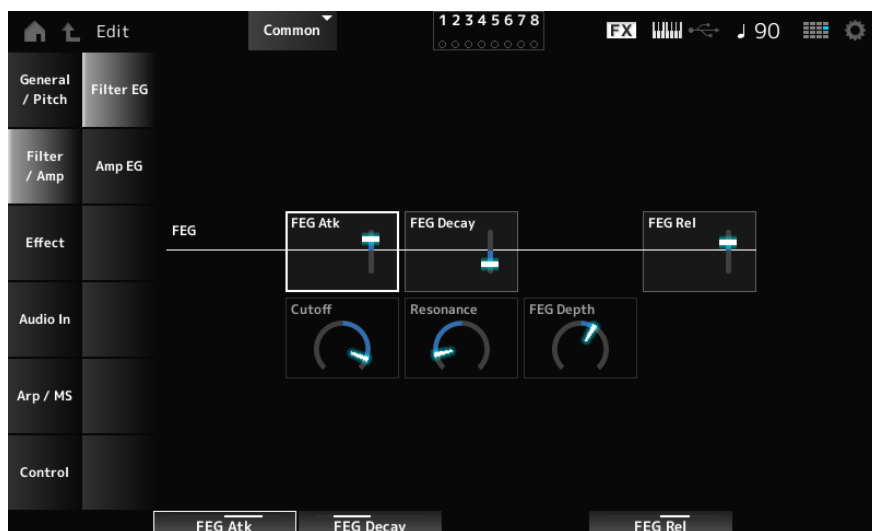
Wenn bereits User Auditions vorhanden sind, werden alle vorhergehenden User Auditions überschrieben.

Filter EG

Auf dem Filter EG-Bildschirm können Sie den Filterhüllkurvengenerator (FEG; Filter Envelope Generator) einstellen. So können Sie den Grad (oder Pegel) der Änderungen der Grenzfrequenz und die Art und Weise einstellen, wie sich diese Änderungen im Laufe der Zeit entwickeln, angefangen von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, bis zu dem Moment, in dem der Klang ausklingt.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter EG



FEG Atk (FEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis das Tonsignal vom Loslassen einer Taste hinsichtlich der Grenzfrequenz den Attack Level-Wert erreicht.

Dies wird als Versatzwert zum Part FEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Grenzfrequenz vom Attack Level (Attack-Pegel) ändert. Sie können die Schärfe oder die Abklinggeschwindigkeit des Klangs steuern.

Dies wird als Versatzwert zum Part FEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Grenzfrequenz vom Loslassen der Taste den Release Level (Ausklingspegel) erreicht. Dadurch können Sie einstellen, wie lange es dauert, bis der Klang nach dem Loslassen der Taste ausklingt – länger oder kürzer.

Dies wird als Versatzwert zum Part FEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Cutoff (Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters.

Wenn der Tiefpassfilter ausgewählt ist, führen hier größere Werte zu einem helleren Klang und kleinere Werte zu einem dunkleren Klang.

Dies wird als Versatzwert zur Filter-Grenzfrequenz für den Part angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Resonance

Erzeugt eine besondere Klangeigenschaft, indem der Signalpegel nahe der Grenzfrequenz angehoben wird. Dies wird als Versatzwert zur Filterresonanz für den Part angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG Depth

Legt den Anteil der vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung fest.

Dies wird als Versatzwert für die FEG Depth des Parts angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Amp EG

Auf dem Amp EG-Bildschirm können Sie den AEG (Amplitude Envelope Generator, Amplitudenhüllkurvengenerator) einstellen. Mit der Amplitudenhüllkurve können Sie festlegen, wie sich die Lautstärke von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zum vollständigen Ausklingen des Tons ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp EG



Die Einstellungen auf dem Amp EG-Bildschirm sind Versatzwerte für den AEG für alle Parts.

Attack (AEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Amplitude nach dem Tastenanschlag den maximalen Wert erreicht.

Einstellungen: -64--+0--+63

Decay (AEG Decay Time)

Stellt das Abklingen der Amplitude nach Erreichen des Maximums ein.

Einstellungen: -64--+0--+63

Sustain (AEG Sustain Level)

Legt die Lautstärke fest, die beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: -64--+0--+63

Release (AEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste ausklingt.

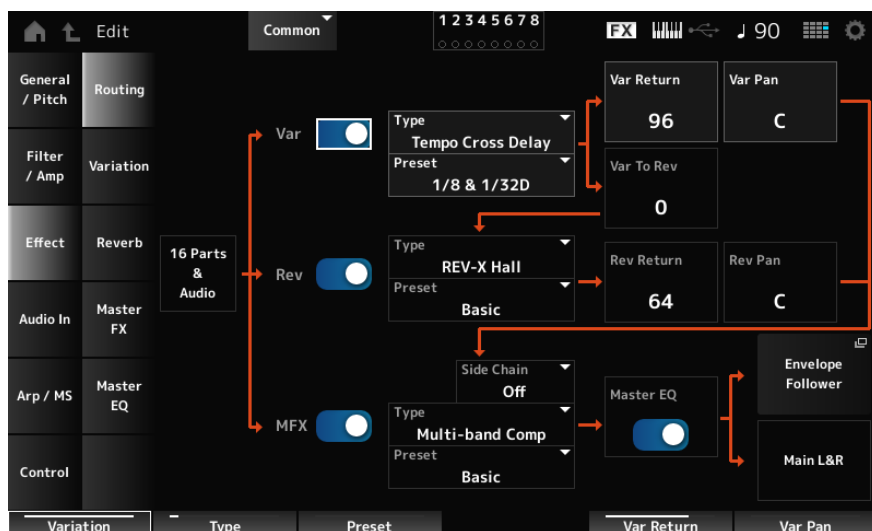
Einstellungen: -64--+0--+63

Routing

Auf diesem Bildschirm können Sie die auf alle Parts angewendeten System-Effekte einstellen und den Signalfluss der Master-Effekte anzeigen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Routing



Var (Variation Switch)

Rev (Reverb Switch)

MFX (Master Effect Switch)

Schaltet den Variation-Effekt und den Master-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Var Type (Variation Type)

Rev Type (Reverb Type)

MFX Type (Master Effect Type)

Legt den Typ des Variation-, des Reverb- und des Master-Effekts fest.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effekttypen.

Var Preset (Variation Preset Number)

Rev Preset (Reverb Preset Number)

MFX Preset (Master Effect Preset Number)

Wählt ein voreingestelltes Preset aus den Parametern des Variation-, Reverb- und des Master-Effekts aus.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Side Chain (Variation Side Chain Part)

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

Modulator (Variation Modulator Part)

Modulator (Master Effect Modulator Part)

Legt den Side Chain Part (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für den Variation-Effekt und den Master-Effekt fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Master auf den Modulator-Part eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Var Return (Variation Return)

Rev Return (Reverb Return)

Legt den Ausgangspegel (Return Level) der vom Variation- oder Reverb-Effekt verarbeiteten Signale fest.

Einstellungen: 0–127

Var to Rev (Variation To Reverb)

Legt den Ausspielpegel des vom Variation-Effekt verarbeiteten Signals fest.

Einstellungen: 0–127

Master EQ (Master EQ Switch)

Schaltet den Master-EQ ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Var Pan (Variation Pan)

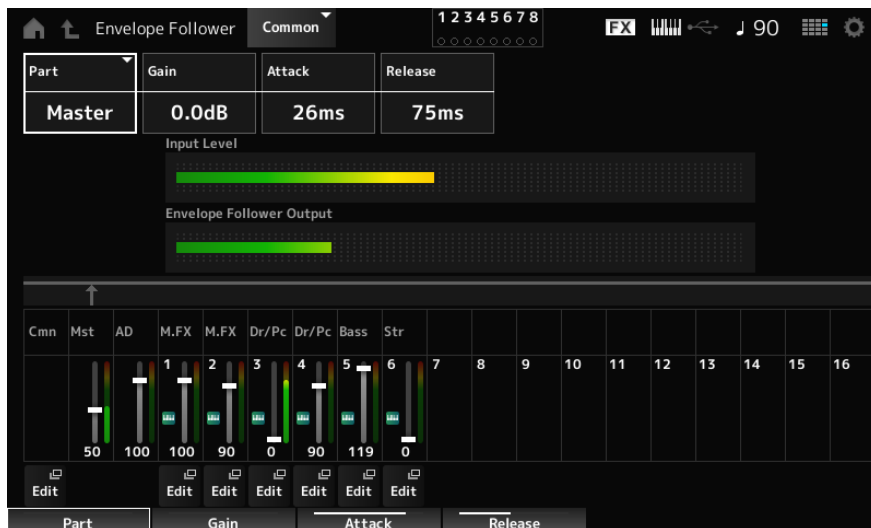
Rev Pan (Reverb Pan)

Legt die Position im Stereo-Klangfeld der vom Variation- oder Reverb-Effekt verarbeiteten Signale fest.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Envelope Follower

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen).



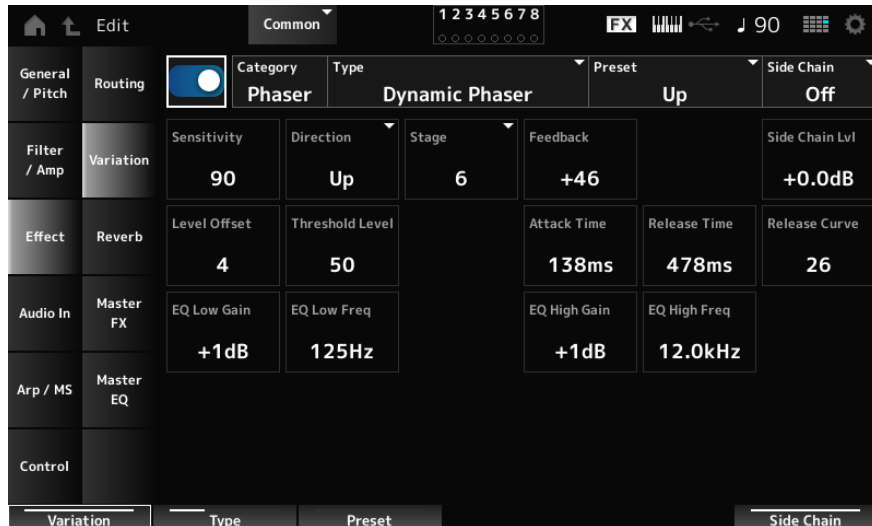
- **Part (Input Source)**
Zeigt die Eingangsquelle für den ausgewählten Envelope Follower an.
Einstellungen: Master, AD, Part 1–16
- **Gain (Envelope Follower Gain)**
Stellt die Eingangsverstärkung der für den Part eingestellten Eingangsquelle ein.
Einstellungen: –24.0dB–0.0dB–+24.0dB
- **Attack (Envelope Follower Attack)**
Legt die Einschwingzeit (Attack Time) für den Envelope Follower fest.
Einstellungen: 1ms–40ms
- **Release (Envelope Follower Release)**
Legt die Ausklingzeit für den Envelope Follower fest.
Einstellungen: 10ms–680ms
- **Input Level**
Zeigt den Eingangspegel für die Eingangssignale der Eingangsquelle des von Ihnen ausgewählten Part an.
- **Envelope Follower Output**
Zeigt den Ausgangspegel des Envelope Followers an.
- **Edit**
Öffnet den Control Assign-Bildschirm (Controller-Zuordnung) für den ausgewählten Part.

Variation

Stellt den Variation-Effekt ein.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Variation



Variation Switch

Schaltet den Variation-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Category (Variation Category)

Type (Variation Type)

Legt die Kategorie und den Typ des Variation-Effekts fest.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effektypen.

Preset (Variation Preset Number)

Wählt einen der für jeden Effektyp voreingestellten Effektparameter aus.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Side Chain (Variation Side Chain Part)

Modulator (Variation Modulator Part)

Legt den Part für die Side Chain (oder den Modulator, je nach Effektyp) für den Variation-Effekt fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Master auf den Modulator-Part eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

Die Effektparameter variieren je nach Effektyp.

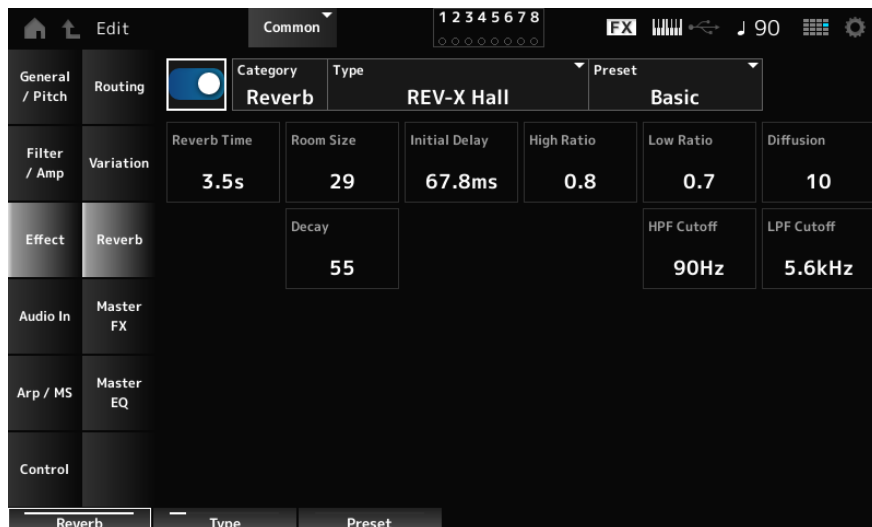
Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effektparameter.

Reverb

Stellt den Reverb-Effekt (Hall) ein.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Reverb



Reverb Switch

Schaltet den Reverb-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Category (Reverb Category)

Type (Reverb Type)

Legt die Kategorie und den Typ des Reverb-Effekts fest.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effekttypen.

Preset (Reverb Preset Number)

Wählt einen der für jeden Effekttyp voreingestellten Effektparameter aus.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Effect Parameter

Die Effektparameter variieren je nach Effekttyp.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effektparameter.

Master FX

Stellt den Master-Effekt ein.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Master FX



Master Effect Switch

Schaltet den Master-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Category (Master Effect Category)

Type (Master Effect Type)

Legt die Kategorie und den Typ des Master-Effekts fest.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effektparameter.

Preset (Master Effect Preset Number)

Wählt einen der für jeden Effekttyp voreingestellten Effektparameter aus.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

Modulator (Master Effect Modulator Part)

Legt die Side Chain (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für den Master-Effekt fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Master auf den Modulator-Part eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

Die Effektparameter variieren je nach Effekttyp.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effektparameter.

Master EQ

Stellt den Master EQ ein.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Master EQ



Master EQ (Master EQ Switch)

Schaltet den Master-EQ ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Low Gain (Master EQ Low Gain)

Stellt den Signalpegel des Low-Bandes ein.

Einstellungen: -12dB – +0dB – +12dB

Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Stellt den Signalpegel des Lo Mid-Bandes ein.

Einstellungen: -12dB – +0dB – +12dB

Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Stellt den Signalpegel des Mid-Bandes ein.

Einstellungen: -12dB – +0dB – +12dB

Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Stellt den Signalpegel des Hi Mid-Bandes ein.

Einstellungen: -12dB – +0dB – +12dB

High Gain (Master EQ High Gain)

Stellt den Signalpegel des High-Bandes ein.

Einstellungen: -12dB – +0dB – +12dB

Low Freq (Master EQ Low Frequency)

Stellt die Frequenz des Low-Bandes ein.

Einstellungen: 32 Hz – 2,0 kHz

Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)

Stellt die Frequenz des Lo Mid-Bandes ein.

Einstellungen: 100Hz – 10kHz

Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)

Stellt die Frequenz des Mid-Bandes ein.

Einstellungen: 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)

Stellt die Frequenz des Hi Mid-Bandes ein.

Einstellungen: 100Hz – 10kHz

High Freq (Master EQ High Frequency)

Stellt die Frequenz des High-Bandes ein.

Einstellungen: 500Hz – 16kHz

Low Q (Master EQ Low Q)

Stellt die Bandbreite des Low-Bandes ein.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Low Shape (Master EQ Low Shape) auf Peak eingestellt ist.

Einstellungen: 0.1–12.0

Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)

Stellt die Bandbreite des Lo Mid-Bandes ein.

Einstellungen: 0.1–12.0

Mid Q (Master EQ Mid Q)

Stellt die Bandbreite des Mid-Bandes ein.

Einstellungen: 0.1–12.0

Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)

Stellt die Bandbreite des Hi Mid-Bandes ein.

Einstellungen: 0.1–12.0

High Q (Master EQ High Q)

Stellt die Bandbreite des High-Bandes ein.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn High Shape (Master EQ High Shape) auf Peak eingestellt ist.

Einstellungen: 0.1–12.0

Low Shape (Master EQ Low Shape)**High Shape (Master EQ High Shape)**

Stellt ein, ob Low und High als Shelving-Filter (bei dem Signale unterhalb oder oberhalb einer bestimmten Frequenz verstärkt oder abgesenkt werden) oder als Glockenfilter (bei dem Signale in einem bestimmten Frequenzband angehoben oder abgesenkt werden) verwendet werden.

Einstellungen: Shelf, Peak

Mixing

Im Mixing-Bildschirm (Mischen) können Sie den A/D-Part (Signale von den A/D INPUT-Buchsen) mit dem Digital Part (Signale von der USB [TO HOST]-Buchse) zusammenmischen.

*Das Signal vom USB-Anschluss [TO HOST] ist das Audiosignal, das im Geräte-Port auf Digital L/R eingestellt ist.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Audio In → Mixing

[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



Input Mode (A/D Part Input Mode)

Input Mode (Digital Part Input Mode)

Bestimmt die Verarbeitungsmethode für die Eingangssignale am linken und rechten Kanal.

Einstellungen: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: Verwendet nur den linken Kanal.

R Mono: Verwendet nur den rechten Kanal.

L+R Mono: Mischt den linken und rechten Kanal und verarbeitet ihn als Monosignal.

Stereo: Verarbeitet den Stereoeingang als Stereosignal.

HINWEIS

Wenn das Audiosignal nur von der [L/MONO]-Buchse zugeführt wird, wird es als Monosignal verarbeitet.

Volume (A/D Part Volume)

Volume (Digital Part Volume)

Legt die Lautstärke des A/D-Parts oder Digital-Parts fest.

Einstellungen: 0–127

Pan (A/D Part Pan)

Pan (Digital Part Pan)

Legt die Pan-Position (im Klangfeld) für den A/D-Part oder Digital-Part fest.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Dry Level (A/D Part Dry Level)

Dry Level (Digital Part Dry Level)

Legt den Pegel des Direktsignals (oder den Pegel der nicht vom System-Effekt verarbeiteten Signale) des A/D-Part oder Digital-Part fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Output Select auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)

Var Send (Digital Part Variation Send)

Stellt den Pegel der Signale ein, die vom A/D-Part oder Digital-Part an den Variation-Effekt gesendet werden.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Output Select auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Rev Send (A/D Part Reverb Send)

Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Stellt den Pegel der Signale ein, die vom A/D-Part oder Digital-Part an den Reverb-Effekt gesendet werden.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Output Select auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Output Select (A/D Part Output Select)

Output Select (Digital Part Output Select)

Legt das Ausgabeziel für die Audiosignale vom A/D-Part oder Digital-Part fest.

Einstellungen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

USB Stereo: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 7 und 8) an die USB [TO HOST]-Buchse.

USB mono: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am USB [TO HOST]-Anschluss.

Off: Keine Ausgabe des Audiosignals für den Part.

HINWEIS

Die Einstellungen für Datenkompatibilität mit dem MONTAGE M sind unten aufgeführt. Sie werden bei der Einrichtung als Off (ausgeschaltet) betrachtet.

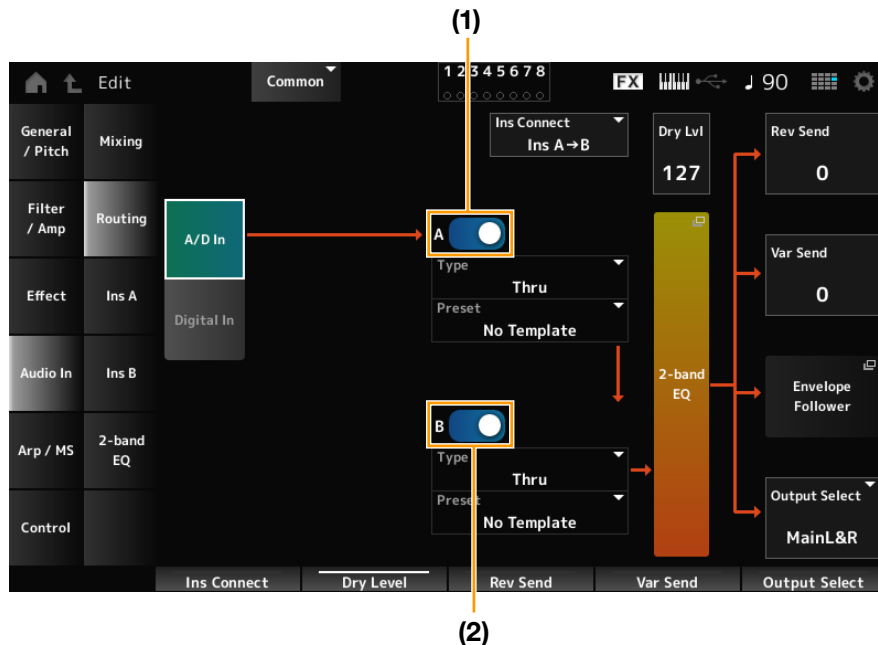
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Routing

Auf dem Routing-Bildschirm (Signalführung) können Sie das Routing der Effekte für den A/D-Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Audio In → Routing



(1) A/D Part Insertion FX A Switch

(2) A/D Part Insertion FX B Switch

A/D In

Digital In

Schaltet zwischen den Ansichten A/D In und Digital In um.

Wenn Digital In ausgewählt ist, sind nur Digital Part Reverb Send, Digital Part Variation Send und Digital Part Output Select verfügbar.

A/D Part Insertion FX A Switch

A/D Part Insertion FX B Switch

Schaltet Insertion-Effekt A und Insertion-Effekt B ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Type (A/D Part Insertion Effect A Type)

Type (A/D Part Insertion Effect B Type)

Legt den Effekttyp fest.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effekttypen.

Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)

Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)

Wählt einen der für jeden Effekttyp voreingestellten Effektparameter aus.

Durch Auswahl einer Voreinstellung können Sie die Art und Weise ändern, wie Effekte angewendet werden.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)

Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)

Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)

Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)

Legt den Part für die Side Chain (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für den Insertion-Effekt A oder B fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Part selbst oder Master auf den Modulator eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)

Legt das Effekt-Routing für Insertion-Effekt A und Insertion-Effekt B fest. Das Diagramm ändert sich entsprechend, wenn die Einstellungen geändert werden.

Einstellungen: Ins A→B, Ins B→A

Dry Level (A/D Part Dry Level)

Legt das Dry Level (oder den Pegel der Signale, die nicht vom System-Effekt verarbeitet werden) des AD-Parts fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Output Select auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

2-band EQ

Öffnet den 2-Band-EQ-Bildschirm 2-band EQ für den A/D-Part.

Rev Send (A/D Part Reverb Send)

Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Stellt den Pegel der Signale (Ausspielpiegel) ein, der vom Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb-Effekt gesendet wird.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Output Select auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)

Var Send (Digital Part Variation Send)

Stellt den Pegel der Signale (Ausspielpiegel) ein, der vom Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Variation-Effekt gesendet wird.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Output Select auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Envelope Follower

Öffnet den Einstellungsbildschirm für „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen).

Output Select (A/D Part Output Select)

Output Select (Digital Part Output Select)

Legt das Ausgabeziel für das Audio-Signal fest.

Einstellungen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

USB Stereo: Ausgabe in stereo (Kanäle 1 und 2 bis Kanäle 7 und 8) an die USB [TO HOST]-Buchse.

USB mono: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am USB [TO HOST]-Anschluss.

Off: Keine Ausgabe des Audiosignals für den Part.

HINWEIS

Die Einstellungen für Datenkompatibilität mit dem MONTAGE M sind unten aufgeführt. Sie werden bei der Einrichtung als Off (ausgeschaltet) betrachtet.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Ins A, Ins B

Auf den Bildschirmen Ins A und Ins B können Sie die Insertion-Effekte einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↔] → Audio In → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↔] → Audio In → Ins B



Insertion FX Switch

Aktiviert den Insertion-Effekt.

Einstellungen: Off, On

Category (Insertion Effect A Category)

Category (Insertion Effect B Category)

Type (Insertion Effect A Type)

Type (Insertion Effect B Type)

Legt die Kategorie und den Typ des Insertion-Effekts fest.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effektypen.

Preset (Insertion Effect A Preset)

Preset (Insertion Effect B Preset)

Wählt einen der für jeden Effektyp voreingestellten Effektparameter aus. Durch Auswahl einer Voreinstellung können Sie die Art und Weise ändern, wie Effekte angewendet werden.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)

Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)

Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)

Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

Legt den Part für die Side Chain (oder den Modulator, je nach Effektyp) für den Insertion-Effekt A oder B fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Part selbst oder Master auf den Modulator eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

Die Effektparameter variieren je nach Effektyp.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effektparameter.

2-band EQ

Auf dem 2-band EQ-Bildschirm können Sie den Part EQ einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Audio In → 2-band EQ



EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)

EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

Wählt den gewünschten EQ-Typ aus.

Einstellungen: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: Leitet die Signale weiter, ohne dass Effekte angewendet werden.

LPF: Senkt den Pegel von Signalen oberhalb der Grenzfrequenz ab.

HPF: Senkt den Pegel von Signalen unterhalb der Grenzfrequenz ab.

Low Shelf: Senkt den Pegel von Signalen unterhalb der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

Hi Shelf: Senkt den Pegel von Signalen oberhalb der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

Peak/Dip: Senkt den Pegel von Signalen bei der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)

EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

Stellt die Frequenz ein, bei der abgesenkt oder angehoben wird.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn EQ Type auf Thru eingestellt ist.

Einstellungen: 63.0Hz–18.0kHz

EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)

EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

Stellt den Pegel von Signalen des Frequenzbandes fest, das unter EQ1 Freq oder EQ2 Freq eingestellt wurde.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn EQ Type auf Thru, LPF oder HPF eingestellt ist.

Einstellungen: –12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)

EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

Bestimmt die Bandbreite zum Absenken oder Anheben des Pegels der mit EQ1 Freq oder EQ2 Freq eingestellten Frequenzen.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn EQ Type auf Peak/Dip eingestellt ist.

Einstellungen: 0.1–12.0

Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)

Legt die Ausgangsverstärkung des 2-Band EQ fest.

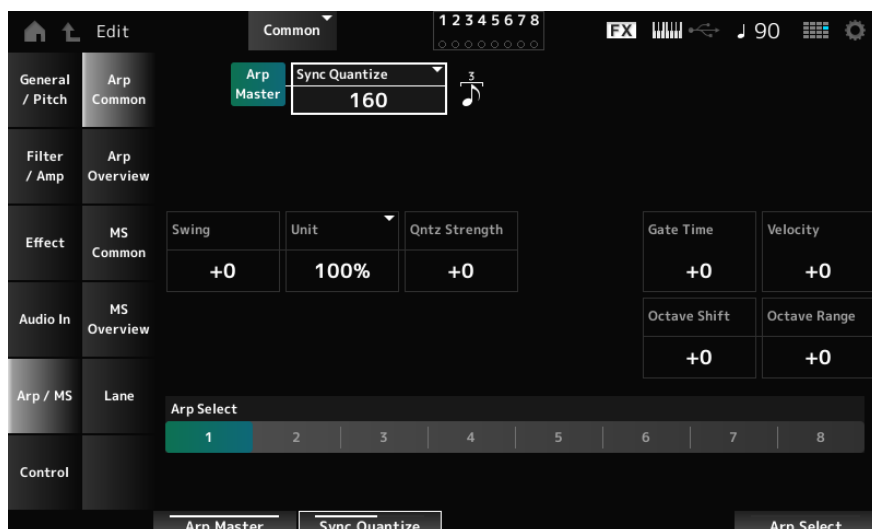
Einstellungen: –12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

Arp Common

Im Arp Common-Bildschirm können Sie die Arpeggio-Parameter für die gesamte Performance einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/⟲] → Arp/MS → Arp Common



Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Schaltet das Arpeggio für die Performance ein oder aus. Dieser Schalter ist mit den [ARP]-Tasten auf dem oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Passt das Timing für den Beginn der nächsten Arpeggio-Phrase an, während das erste Arpeggio abgespielt wird, wenn Arpeggio-Phrasen in mehreren Parts abgespielt werden. Wenn ausgeschaltet (Off), wird das Arpeggio wiedergegeben, wenn der Part auf der Tastatur gespielt wird.

Einstellungen: Off, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120 (Sechzehntelnote), 160 (Achteltrirole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltrirole), 480 (Viertelnote) (die hier angegebenen Zahlen entsprechen den Clock-Impulsen.)

Swing (Swing Offset)

Legt den Swing-Wert des Arpeggios und Motion Sequencers für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert für Part Swing angegeben.

Einstellungen: -120—+ 0—+120

Unit (Common Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Arpeggio-Wiedergabezeit für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameter betrifft Lanes, für die Part Unit (Arpeggio Unit Multiply) (Vervielfachung der Einheit) auf Common eingestellt ist.

Die Unterteilung des Takts und das Tempo ändern sich, wenn Sie die Wiedergabezeit dehnen oder komprimieren, sodass Sie ein völlig neues Gefühl für das ursprünglich ausgewählte Arpeggio erzeugen können.

Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)

Legt die Stärke der Quantisierungseinstellung fest, die auf das Arpeggio für die Performance angewendet wird.

Dies wird als Versatzwert für Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -100—+0—+100

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)

Legt Arpeggio Gate Time Rate (Arpeggio-Gate-Zeit-Verhältnis) für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert für Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -100—+0—+100

Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)

Legt das Arpeggio-Velocity-Verhältnis für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert für Velocity (Arpeggio Velocity Rate) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -100—+0—+100

Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)

Transponiert den Bereich des Arpeggios für die Performance in Oktavschritten.

Dies wird als Versatzwert für Octave Shift (Arpeggio Octave Shift) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -20—+0—+20

Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)

Transponiert den Bereich des Arpeggios für die Performance in Oktavschritten.

Dies wird als Versatzwert für Octave Range (Arpeggio Octave Range) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -6—+0—+6

Arp Select (Arpeggio Select)

Wählt das Arpeggio.

Einstellungen: 1–8

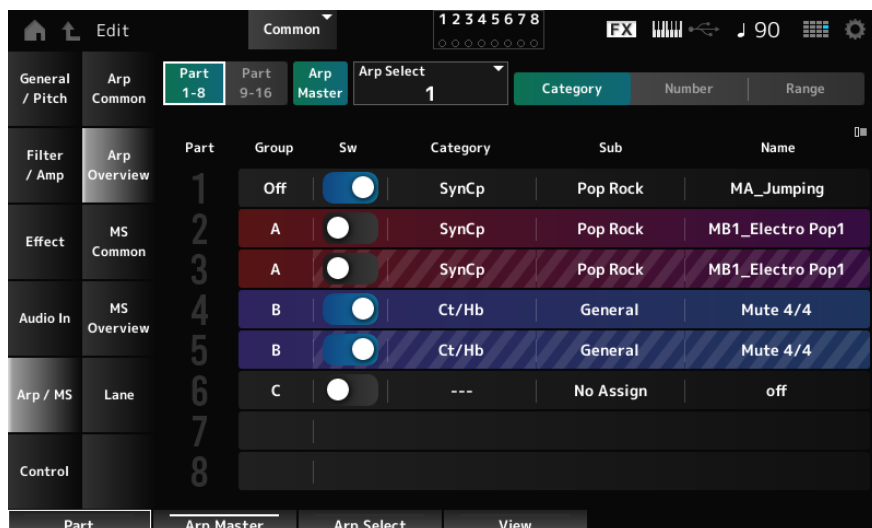
Arp Overview (Arpeggio Overview)

Auf dem Arp Overview-Bildschirm (Arpeggio-Übersicht) können Sie die Arpeggio-Typen aus der Liste aller Parts festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Arp/MS → Arp Overview

(Wenn ein ausgewählter Part auf Common eingestellt ist) [SHIFT] + [ARP]



Part 1–8

Part 9–16

Schaltet die Ansicht für Parts um.

Einstellungen: Part 1–8, Part 9–16

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Schaltet das Arpeggio für die Performance ein oder aus.

Dieser Schalter ist mit den [ARP]-Tasten im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Group (Arpeggio Group)

Legt die Arpeggio Group (Arpeggio-Gruppe) für die Verwendung desselben Arpeggios für mehrere Parts fest. Die in derselben Group eingestellten Parts haben dieselben Arpeggio-Einstellungen.

Arp Select (Arpeggio Select)

Wählt das Arpeggio.

Einstellungen: 1–8

Sw (Part Arpeggio Switch)

Schaltet das Arpeggio jedes Parts ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

■ Wenn View auf Category eingestellt ist

Category (Arpeggio Category)

Sub (Arpeggio Sub Category)

Name (Arpeggio Name)

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

■ Wenn View auf Number eingestellt ist

Bank (Arpeggio Bank)

Number (Arpeggio Number)

Name (Arpeggio Name)

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

■ Wenn View auf Range eingestellt ist

Name (Arpeggio Name)

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Arpeggio-Wiedergabe fest.

Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), wird das Arpeggio nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127 gespielt.

Einstellungen: 1–127

Note Limit (Arpeggio Note Limit)

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für die Arpeggio-Wiedergabe fest.

Wenn die erste angegebene Note höher als die zweite ist (z. B. C5 bis C4), werden die Noten in den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 gespielt.

Einstellungen: C–2–G8

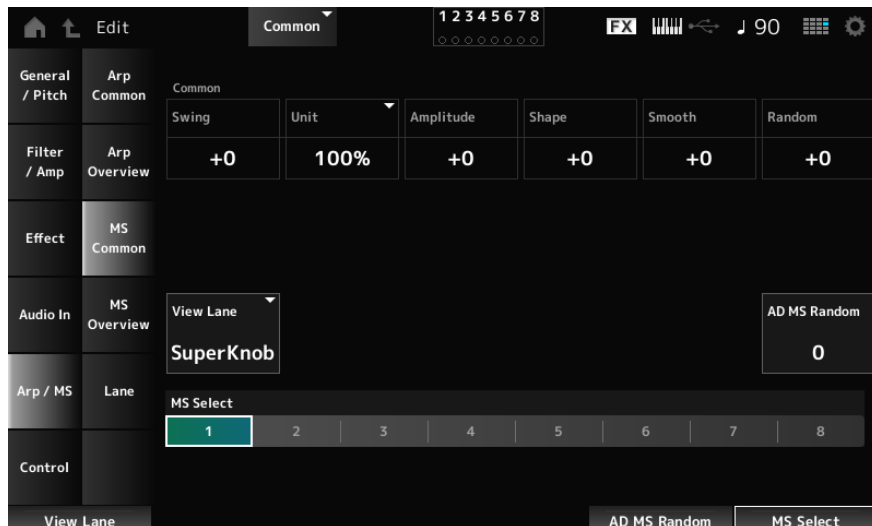
MS Common (Motion Sequencer Common)

Im MS Common-Bildschirm können Sie die Motion Sequencer-Parameter für die gesamte Performance einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↔] → Arp/MS → MS Common

(Wenn ein ausgewählter Part auf Common eingestellt ist) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Swing Offset)

Legt den Swing-Wert des Arpeggios und Motion Sequencers für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zu Part Swing angegeben.

Einstellungen: -120—+0—+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Dauer der Motion Sequencer-Wiedergabe für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameter betrifft Lanes, für die Unit (Vervielfachung der Einheit) auf Common eingestellt ist.

Die Unterteilung des Takts und das Tempo ändern sich, wenn Sie die Wiedergabezeit dehnen oder komprimieren, sodass Sie ein völlig neues Feeling für die ursprünglich ausgewählte Motion Sequence erzeugen können.

Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Legt die Motion Sequencer-Amplitude (oder wie stark sich die Sequenz ändert) für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Amplituden der Lanes innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane eingeschaltet ist.

Dies wird als Versatzwert für Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -127—+0—+127

Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Legt die Motion Sequencer-Impulsform (oder die Step-Kurvenform) für die Performance fest.

Dieser Parameter versetzt die Parameter für die Lanes innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane und Control (Steuerung) eingeschaltet sind.

Dies wird als Versatzwert für Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -100—+0—+100

Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Legt die Sanftheit der Motion Sequence (bzw. die Sanftheit der Änderungen in der Sequenz über die Zeit) für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Sanftheit der Lane-Übergänge innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane eingeschaltet ist.

Dies wird als Versatzwert für Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -127—+0—+127

Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Legt die Zufallsänderungen des Motion Sequencer (oder die Zufälligkeit der Änderungen im Schrittwert der Sequenz) für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Zufallsänderungen der Lanes innerhalb der Performance, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane eingeschaltet ist.

Dies wird als Versatzwert für Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -127—+0—+127

View Lane (Motion Seq View Lane)

Stellt die Motion Seq Lane ein, die angezeigt wird, wenn der View Mode (Ansichtsmodus) des Home-Bildschirms auf Motion Seq (Motion Sequencer) eingestellt ist.

Einstellungen: Super Knob, 1–4

AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)

Legt die Zufälligkeit der Änderungen in A/D Part Motion Sequencer Step Value (Schrittwert des Motion Sequencer für A/D-Part) fest.

Einstellungen: 0–127

MS Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

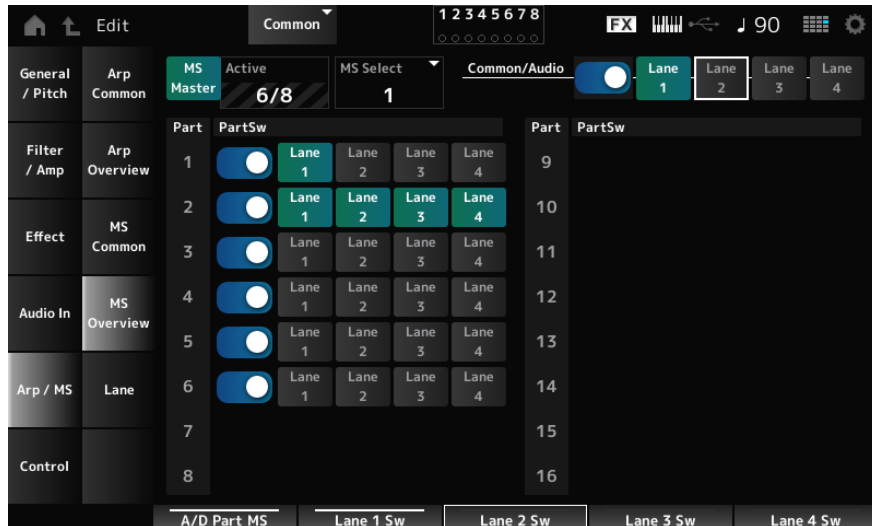
Einstellungen: 1–8

MS Overview (Motion Sequencer Overview)

Im MS Overview-Bildschirm können Sie den Motion Sequencer aus der Liste aller Parts heraus einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Arp/MS → MS Overview



MS Master (Motion Seq Master Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein oder aus.

Dieser Schalter ist mit den [MSEQ]-Tasten im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Active (Active Motion Sequencer)

Zeigt die Anzahl der Lane-Schalter an, die eingeschaltet sind.

Die auf der rechten Seite des Schrägstrichs (/) angezeigte Zahl gibt die maximale Anzahl an Lanes an, die gleichzeitig eingeschaltet sein können.

MS Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

PartSw (Motion Sequencer Part Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für jeden Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Lane Switch

Schaltet jede Lane ein oder aus.

Sie können bis zu vier Motion Sequencer-Lanes in einem Part oder bis zu acht Lanes in einer gesamten Performance verwenden.

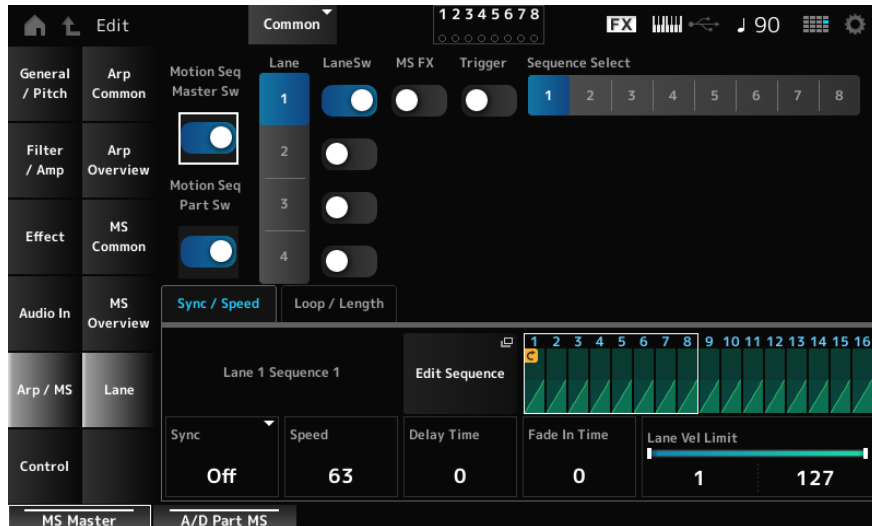
Einstellungen: Off, On

Lane

Auf dem Lane-Bildschirm können Sie die Parameter für jede Lane des Motion Sequencers einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/⟲] → Arp/MS → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Schaltet den Motion Sequencer des Parts ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Lane (Lane Select)

Zeigt die Parameter für die ausgewählte Lane an.

Einstellungen: 1–4

LaneSw (Lane Switch)

Schaltet jede Lane ein oder aus.

Sie können bis zu vier Motion Sequencer-Lanes in einem Part oder bis zu acht Lanes in einer gesamten Performance verwenden.

Bei der Einstellung „Off“ (Aus) werden die Parameter für diese Lane nicht angezeigt.

Einstellungen: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Legt fest, dass die ausgewählte Lane die Signale von den Drehreglern zum Ändern der Motion Sequencer-Parameter empfängt.

Einstellungen: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Legt fest, dass die ausgewählte Lane die Signale von der Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] empfängt.

Wenn eingeschaltet, wird die Motion Sequence erst dann wiedergegeben, wenn Sie die Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Target Sequence

Zeigt die ausgewählten Lanes und Sequenzen an.

■ Sync/Speed-Registerkarten

Sync (Lane Sync)

Legt die Wiedergabe der Motion Sequence fest, die als Destination (Ziel) im Control Assign-Bildschirm (Controller-Zuweisung) eingestellt ist, um sie mit dem Tempo oder der Taktart der Performance zu synchronisieren.

Einstellungen: Off, Tempo, Beat Lane1 (wenn Lane2–4 ausgewählt sind)

Off: Gibt nur den Motion Sequencer der Lane wieder.

Tempo: Spielt den Motion Sequencer der Lane im Tempo der Performance ab.

Beat: Spielt den Motion Sequencer der Lane synchron zum Taktschlag ab.

Lane1: Spielt den Motion Sequencer synchron zu Lane 1 ab

• Wenn Sync auf Off eingestellt ist

Speed (Lane Speed)

Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit für die Motion Sequence ein.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Sync auf Off eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 0–127

Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)

Legt die Zeit fest, in der die Motion Sequence die maximale Amplitude erreicht.

Einstellungen: 0–127

• Wenn Sync auf etwas anderes als Off eingestellt ist

Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Motion Sequencer-Wiedergabezeit für die aktuelle Lane fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Sync auf Tempo oder Beat eingestellt ist.

Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, 600%, 800%, 1200%, 1600%, 2400%, 3200%, 6400%, Common

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Common: Der bei Unit Multiply (Einheit vervielfachen) für alle Parts gemeinsam eingestellte Wert wird angewendet.

Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest, wenn Sync auf Tempo oder Beat eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)

Legt die Zeit fest, in der die Motion Sequence die maximale Amplitude erreicht, wenn Sync auf Tempo, Beat oder Lane1 eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Wiedergabe der Motion Sequence der ausgewählten Lane fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Sync auf Off, Tempo oder Beat eingestellt ist.

Wenn Velocity Limit auf einen Bereich zwischen einem höchsten und einen niedrigsten Wert eingestellt ist, wird die Motion Sequence nur in zwei Velocity-Bereichen wiedergegeben: vom Maximum bis zum höchsten Wert und vom niedrigsten Wert bis zum Minimum.

Einstellungen: 1–127

Edit Sequence

Der Motion Sequence Edit-Bildschirm öffnet sich.

Motion Seq Step n Value

Zeigt die Schrittkurve für die ausgewählte Sequenz an.

■ Loop/Length -Registerkarten

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Setzt die Wiedergabe der Motion Sequence zurück, wenn Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Sync auf Off, Tempo oder Beat eingestellt ist. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Trigger ausgeschaltet ist (On).

Einstellungen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Immer dann, wenn Sie eine beliebige Note spielen, wird die Sequenz jedes Mal zurückgesetzt und die Wiedergabe beginnt von vorne.

1st-On: Die Wiedergabe beginnt von vorne mit der ersten gespielten Note. Die Sequenz wird nicht zurückgesetzt, wenn eine zweite Note gespielt wird, während die erste Note gehalten wird.

Loop (Lane Loop)

Stellt die Motion Sequence auf Loop-Wiedergabe (in Wiederholungen) oder One-Shot-Wiedergabe ein.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Sync auf Off, Tempo oder Beat eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Loop Start (Lane Loop Start)

Gibt den Startpunkt für die Loop-Wiedergabe der Motion Sequence an.

Einstellungen: 1–16 (sollte unter der Einstellung bei Length liegen)

Length (Motion Seq Length)

Legt die Anzahl der Schritte in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 1–16 (sollte über der Einstellung bei Loop Start liegen)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

■ Motion Sequence Edit

Öffnet den Einstellungsbildschirm für die Motion Sequence.

Sie können eine Sequenz aus bis zu 16 Schritten erstellen.



Loop Start (Lane Loop Start)

Gibt den Startpunkt für die Loop-Wiedergabe der Motion Sequence an.

Einstellungen: 1–16 (sollte unter der Einstellung bei Length liegen)

Length (Motion Sequence Length)

Legt die Länge der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 1–16 (sollte über der Einstellung bei Loop Start liegen)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Typenauswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Lane Select

Ändert die Lane-Auswahl.

Einstellungen: 1–4

Polarity (Motion Sequence Polarity)

Legt die Polarität der Motion Sequence fest.

Einstellungen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Für die Parameteränderung werden nur positive Werte verwendet.

Bipolar: Für die Parameteränderung werden sowohl positive als auch negative Werte verwendet.

Amplitude (Motion Sequence Amplitude)

Legt den Grad der Änderungen in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 0–127

Smooth (Motion Sequence Smoothness)

Legt die Sanftheit der Änderungen in der Motion Sequence über die Zeit fest.

Einstellungen: 0–127

Job

Ruft das Job-Menü auf.

- **Store Sequence**
Speichert die bearbeiteten Motion-Sequence-Daten.
- **Load Sequence**
Lädt die Motion Sequence.
- **Copy Sequence**
Kopiert die Motion Sequence.

Motion Sequence Step Value

Legt den Wert für jeden Schritt in der Motion Sequence fest.

Mit den Control-Schiebereglern 1 bis 8 können Sie die Werte für die Schritte 1 bis 8 und 9 bis 16 je nach Cursorposition ändern.

Einstellungen: 0–127

Motion Sequence Step Type

Legt den Typ und die Richtung jedes Schritts in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: A, B, Reverse A, Reverse B

Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)

Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)

Wählt eine Parameteränderungskurve für Pulse A und Pulse B aus.

Verwenden Sie Motion Sequence Step Type, um auszuwählen, welche der Kurventypen für jeden Schritt verwendet werden sollen.

Die vertikale Achse stellt die Zeit dar, während die horizontale Achse den Schrittwert darstellt.

Einstellungen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (wenn eine Preset-Bank ausgewählt ist)

Init Curve 1–32 (Wenn eine User Bank ausgewählt ist)

Curve innerhalb Library 1–24 (beim Laden einer Library-Datei)

Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)**Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

Verändert die schrittweise Kurvenform in der Motion Sequence. Auch der Bereich für den Parameterwert ist je nach Curve Type unterschiedlich.

Diese Einstellung ist für einige Curve Type-Einstellungen nicht verfügbar.

Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)

Aktiviert oder deaktiviert die Verwendung der Drehregler zur Steuerung der schrittweisen Kurvenform der Motion Sequence.

Wird nur angezeigt, wenn MS FX (Lane FX Receive) eingeschaltet ist. Diese Einstellung ist für einige Curve Type-Einstellungen nicht verfügbar.

Einstellungen: Off, On

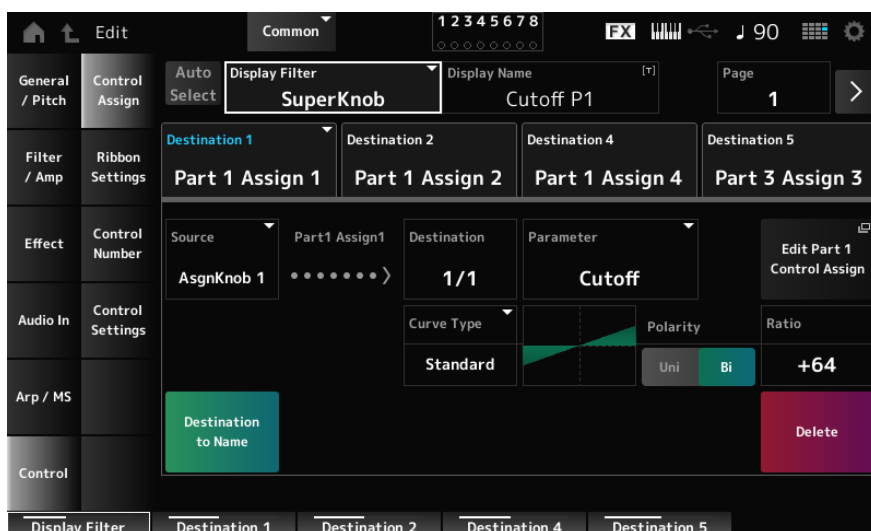
Control Assign

Auf dem Control Assign-Bildschirm (Controller-Zuweisung) können Sie die Controller für den Part festlegen. Durch Zuweisen eines Parameters (Destination) zu einem Controller (Source) können Sie den Sound auf vielfältige Weise steuern. Sie können physische Controller wie das Pitch-Bend-Rad und die Drehregler sowie den Motion Sequencer und den Envelope Follower verwenden. Jedem Part können bis zu 32 Controller gleichzeitig zugewiesen werden.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Control → Control Assign

Tippen Sie auf Edit Super Knob bei Motion Control → Super Knob



Auto Select

Schaltet die automatische Auswahl des Display Filter ein oder aus.

Wenn eingeschaltet, wird durch Bewegen des Controllers, den Sie auf Source einstellen möchten, der Controller automatisch auf Display Filter eingestellt.

Einstellungen: Off, On

Display Filter

Wählt den Controller für die Anzeige der Einstellungen auf dem Bildschirm aus.

Wenn Sie Super Knob auswählen, werden alle Einstellungen der Drehregler 1 bis 8 angezeigt, bei denen Super Knob Link eingeschaltet ist.

Einstellungen: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Display Name (Assignable Knob Name)

Hier können Sie einen neuen Namen für die Knobs 1 bis 8 eingeben. Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source ein anderer Wert als AsgnKnob 1–8 eingestellt ist.

Edit Pitch Bend

General/Pitch → Pitch öffnet sich. Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als PitchBend eingestellt ist.

Edit Motion Sequencer

Opens Arp/MS → Lane. Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als MS Lane 1–4 eingestellt ist.

Edit Envelope Follower

Öffnet den Einstellungsbildschirm für „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen). Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als EnvFollow 1–16, EnvFollowAD oder EnvFollowMst eingestellt ist.

Destination

Legt den Parameter auf das Ziel fest. Tippen Sie auf [+], um Destination (ein Ziel) hinzuzufügen.

Wenn Source auf AsgnKnob 1–8 eingestellt ist, wird Part1–16 Assign1–8 den Einstellungen hinzugefügt. In diesem Fall stehen Curve Type und Curve Ratio nicht zur Verfügung.

Source

Legt den Controller zur Steuerung der Parameter fest, die als Destination (Ziel) eingestellt sind.

Wenn Destination auf Part1–16 Assign1–8 eingestellt ist, ist nur AsgnKnob 1–8 verfügbar. Andere Controller können nicht verwendet werden.

Einstellungen: PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Destination to Name

Kopiert die Parameter, die bei Destination eingestellt wurden, auf den Display Name.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als AsgnKnob 1–8 eingestellt ist.

Delete

Löscht das ausgewählte Ziel (Destination).

Destination (Part Assignable Knob Destination)

Legt den Parameter fest, der angezeigt wird, wenn Sie versuchen, Part1–16 Assign1–8 als Destination festzulegen und bereits mehrere Ziele Part Assign zugewiesen sind.

Parameter (Part Assignable Knob Parameter)

Legt den Part-Parameter als Destination fest.

Einstellungen: Siehe Datenliste

Die unten gezeigten Parameter erscheinen nur dann, wenn Destination 1–32 auf Part1–16 Assign1–8 eingestellt ist. Außerdem sind auf den Bildschirmen nur die Kurzbefehlstasten verfügbar, wenn die Part-Drehregler 1–8 nicht unter Destination gefunden werden können.

Edit (Part No.) Control Assign

Öffnet den Control Assign-Bildschirm (Controller-Zuordnung) für den ausgewählten Part.

Curve Type

Stellt die Änderungskurve des auf Destination (Ziel) eingestellten Parameters ein.

Die horizontale Achse stellt den unter Source eingestellten Controller-Wert dar, während die vertikale Achse den Parameterwert darstellt.

Einstellungen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (wenn eine Preset-Bank ausgewählt ist)
Init Curve 1–32 (Wenn eine User Bank ausgewählt ist)
Curve innerhalb Library 1–24 (beim Laden einer Library-Datei)

Polarity (Curve Polarity)

Legt die unter Curve Type eingestellte Kurvenpolarität fest.

Einstellungen: Uni, Bi

Uni: Parameteränderungen erfolgen je nach Kurvenform nur im positiven Bereich oder im negativen Bereich.

Bi: Parameteränderungen treten je nach Kurvenform sowohl im positiven als auch im negativen Bereich auf.

Ratio (Curve Ratio)

Legt das Verhältnis der Parameterwerte fest.

Einstellungen: –128–+0–+127

Param 1 (Curve Parameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2)

Passt die Form der Kurve an. Diese Einstellung ist für einige Curve Type-Einstellungen nicht verfügbar.

Edit User Curve

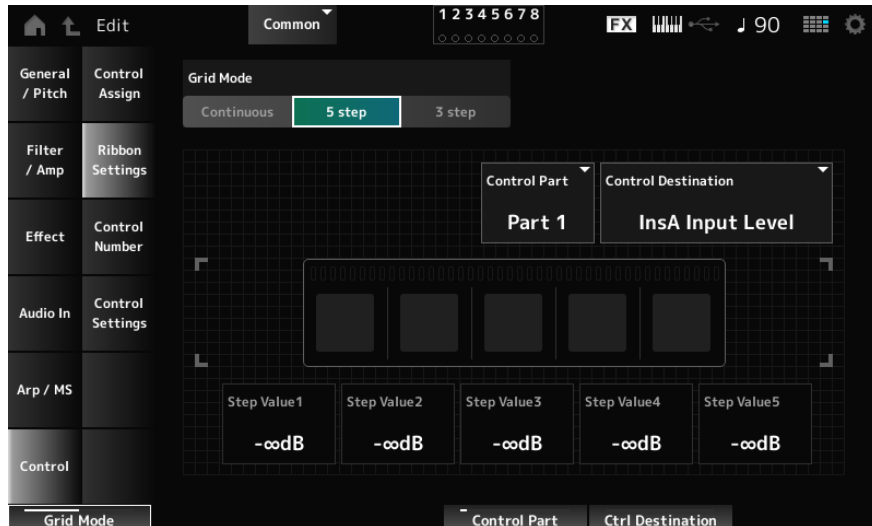
Öffnet den Einstellungsbildschirm für „User Curve“ (User-Kurve).

Ribbon Settings

Legt Einstellungen für das Gleitband fest.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Control → Ribbon Settings



Ribbon Grid Mode

Legt den Rastermodus für das Gleitband fest.

Einstellungen: Continuous, 5 step, 3 step

HINWEIS

Wählen Sie Continuous (kontinuierlich), wenn Sie die Ribbon Controller-Einstellung verwenden möchten, die Sie im Control Assign-Bildschirm festgelegt haben.

■ Continuous-Modus

Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

Legt die Funktionsweise des Gleitbands fest.

Einstellungen: Hold, Reset

Hold: Behält den Wert der Position bei, an der Sie Ihren Finger vom Gleitband nehmen.

Reset: Setzt den Wert automatisch auf die mittlere Position zurück, wenn Sie das Gleitband loslassen.

■ 5 step-Modus, 3 step-Modus

Control Part

Wählt den Part aus, der mit dem Gleitband gesteuert werden soll.

Einstellungen: Common, Part 1–16

Control Destination

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie unter Control Box Destination in der Datenliste.

Step Value 1–5

Einstellungen: Abhängig von Destination (Ziel)

Control Number

Legt die Controller-Nummer für die gesamte Performance fest.

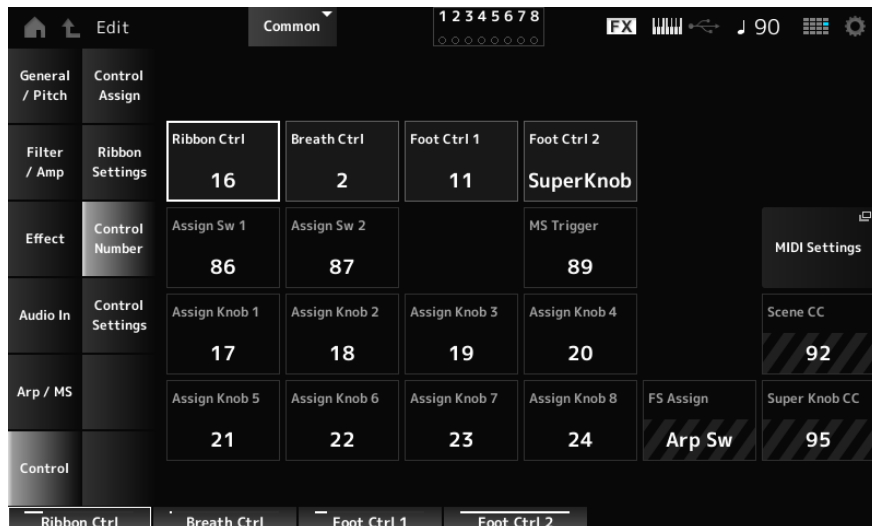
Sie können den Drehreglern auf dem oberen Bedienfeld und den Bedienelementen des externen Geräts spezifische MIDI-Controller-Nummern zuweisen.

HINWEIS

Für Controller, die nicht in diesem Instrument enthalten sind, können Sie einen externen Sequenzer oder externe MIDI-Controller verwenden.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Control → Control Number



Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

Legt die durch die Betätigung des Gleitbands erzeugte Controller-Nummer fest.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des integrierten Gleitbands.

Einstellungen: Off, 1–95

Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)

Legt die Controller-Nummer für den Blaswandler fest, die vom externen Gerät empfangen wird.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des Blaswandlers.

Einstellungen: Off, 1–95

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)

Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn der an der FOOT-CONTROLLER-Buchse angeschlossene Fußregler betätigt wird.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des Fußreglers.

Einstellungen: Off, 1–95, Super Knob

Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)

Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die durch die Betätigung der Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] generiert wird.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung der Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2].

Einstellungen: Off, 1–95

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)

Legt die durch die Betätigung der Taste [MSEQ TRIGGER] erzeugte Controller-Nummer fest.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung der Taste [MSEQ TRIGGER].

Einstellungen: Off, 1–95

MIDI Settings

Öffnet den Bildschirm mit den MIDI-Einstellungen. Diesen Bildschirm können Sie auch über [UTILITY] → Settings → MIDI I/O öffnen.

Assign Knob (Assignable Knob Control Number)

Legt die durch die Betätigung der Drehregler 1 bis 8 erzeugte Controller-Nummer fest.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung der Drehregler 1 bis 8.

Einstellungen: Off, 1–95

FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)

Zeigt die Controller-Nummer an, die generiert wird, wenn der an der FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossene Fußschalter betätigt wird. Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des Fußschalters.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Zeigt die durch die Betätigung der SCENE-Taste erzeugte Controller-Nummer an. Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung der SCENE-Taste.

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Zeigt die durch die Betätigung des Super Knob erzeugte Controller-Nummer an. Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des Super Knob.

HINWEIS

- Wenn Scene CC und Super Knob CC ausgeschaltet sind, wird System Exclusive (SysEx) für die Verarbeitung von MIDI-Meldungen verwendet.
- FS Assign, Scene CC und Super Knob CC werden für das gesamte Instrument verwendet. Falls gewünscht, ändern Sie diese Einstellungen über den Bildschirm Utility MIDI I/O.

Control Settings

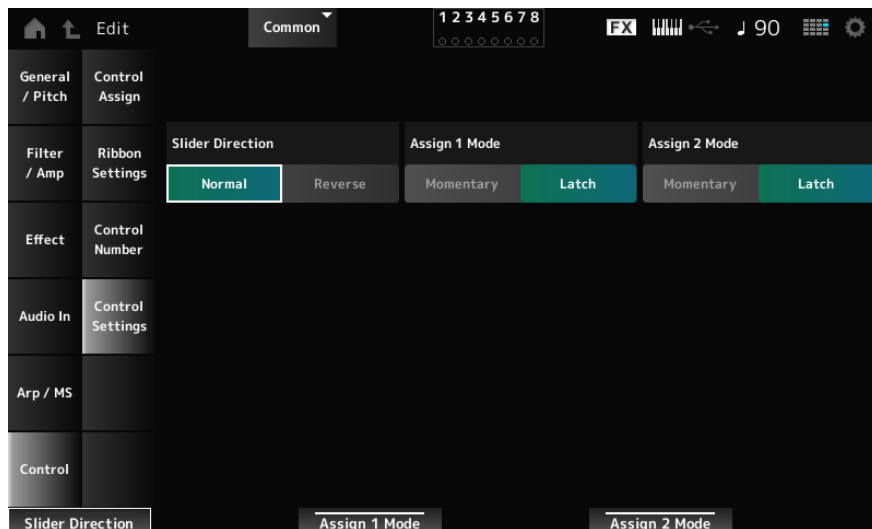
Legt den Controller-Modus fest.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Control → Control Settings

[SHIFT] + [ASSIGN 1]

[SHIFT] + [ASSIGN 2]



Slider Direction Part 1–8

Legt die Richtung der Controller-Schieberegler 1–8 fest, wenn der Slider Mode auf PART eingestellt ist.

Einstellungen: Normal (von unten nach oben), Reverse (von oben nach unten).

Assignable Switch 1 Mode

Assignable Switch 2 Mode

Legt die Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] auf die Einstellungen Latch oder Momentary fest.

Einstellungen: Latch, Momentary

Latch: Wird eingeschaltet, wenn Sie die Taste drücken, und ausgeschaltet, wenn Sie die Taste erneut drücken.

Momentary: Wird eingeschaltet, während Sie die Taste gedrückt halten, und ausgeschaltet, wenn Sie die Taste loslassen.

Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirme

Ein Normal Part (AWM2) besteht aus bis zu 128 Elementen.

Part Edit (AWM2) enthält Part Common Edit (zum Einstellen von Parametern für den gesamten Part) und Element Edit (zum Einstellen von Parametern für einzelne Elements des Parts).

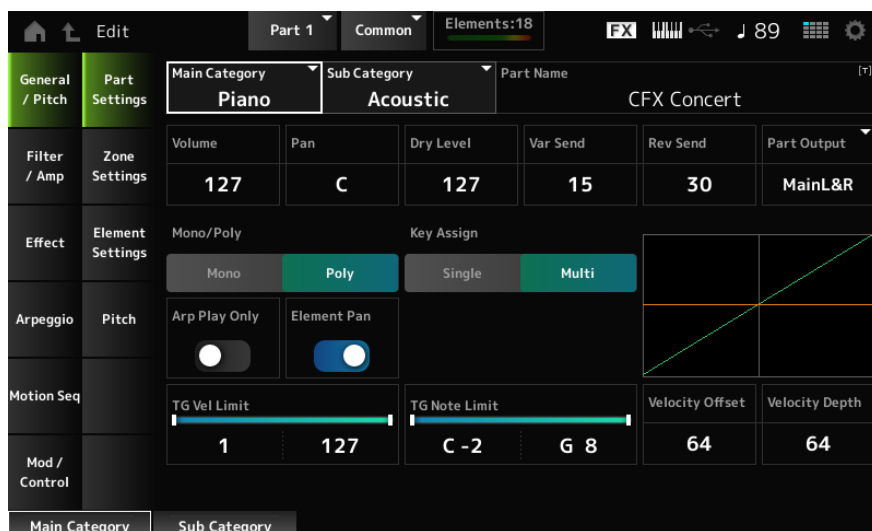
General/Pitch

Part Settings

Auf dem Part Settings-Bildschirm (Part-Einstellungen) können Sie die allgemeinen Parameter (z. B. Part-Namen und Sound Engine) für den Part festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)

Sub Category (Part Sub Category)

Legt die Haupt- und Unterkategorie des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Part Name

Speichert den Part, die Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen. Sie können bis zu 20 alphanumerischen Zeichen verwenden.

Volume

Stellt die Lautstärke des ausgewählten Parts ein.

Einstellungen: 0–127

Pan

Stellt die Pan-Position (im Stereofeld) des ausgewählten Parts ein.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Dry Level

Legt den Pegel des Direktsignals des ausgewählten Parts fest. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Legt für den ausgewählten Part den Variation-Ausspielpiegel fest. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Legt für den ausgewählten Part den Hall-Ausspielpiegel fest. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Legt das Ausgabeziel für die Audio-Signale des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

USB Stereo: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 7 und 8) an die USB [TO HOST]-Buchse.

USB mono: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am USB [TO HOST]-Anschluss.

Off: Keine Ausgabe des Audiosignals für den Part.

HINWEIS

Die Einstellungen für Datenkompatibilität mit dem MONTAGE M sind unten aufgeführt. Sie werden bei der Einrichtung als Off (ausgeschaltet) betrachtet.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Mono/Poly

Legt den Klangerzeugungsmodus des aktuellen Parts fest. Bei Mono (Monophon) wird eine Stimme (Note) gespielt, bei Poly (Polyphon) können mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden.

Wenn Sie die Einstellung Mono (Monophon) zum Spielen auf der Tastatur im Legato-Modus verwenden, können Sie einen sanften Klangübergang von einer Note zur anderen erzeugen.

Einstellungen: Mono, Poly

Key Assign (Key Assign Mode)

Bestimmt die Methode zur Klangerzeugung, wenn der interne Klangerzeuger zweimal (oder mehrmals) hintereinander Note-On-Meldungen desselben Klangs empfängt.

Für die meisten Fälle empfiehlt sich die Einstellung Multi. Allerdings verbraucht die Einstellung Multi viele Noten in der maximalen Polyphonie, daher wird empfohlen, falls Sounds in anderen Parts ausfallen oder nicht richtig abgespielt werden, auf Single zu wechseln.

Einstellungen: Single, Multi

Single: Stoppt die erste Note und spielt dann dieselbe Note erneut. Dies ist praktisch, um dieselbe Note auf demselben Kanal zu wiederholen.

Multi: Spielt die zweite Note über der ersten Note. Mit der Einstellung Multi klingen Trommelwirbel natürlicher, und auch mehrere schnelle Anschläge auf Becken oder anderen Schlaginstrumenten, die lange ausklingen.

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Stellt den Part so ein, dass er nur mit dem Arpeggio gespielt wird.

Jeder Part, der auf „On“ eingestellt ist, wird durch die vom Arpeggio gesendeten Note-On-Befehle gespielt.

Einstellungen: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Schaltet das Panorama für den Part im Element Edit ein oder aus.

Wenn ausgeschaltet, wird Pan im Element Edit (Element bearbeiten) auf C (Center; Mitte) eingestellt.

Einstellungen: Off, On

TG Note Limit (Note Limit)

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für den Part fest.

Wenn die erste Note bei Note Limit (Notengrenze) höher als die zweite festgelegt ist (z. B. C5 bis C4), werden die Noten in den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 abgespielt.

Einstellungen: C–2–G8

TG Vel Limit (Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für den Part fest.

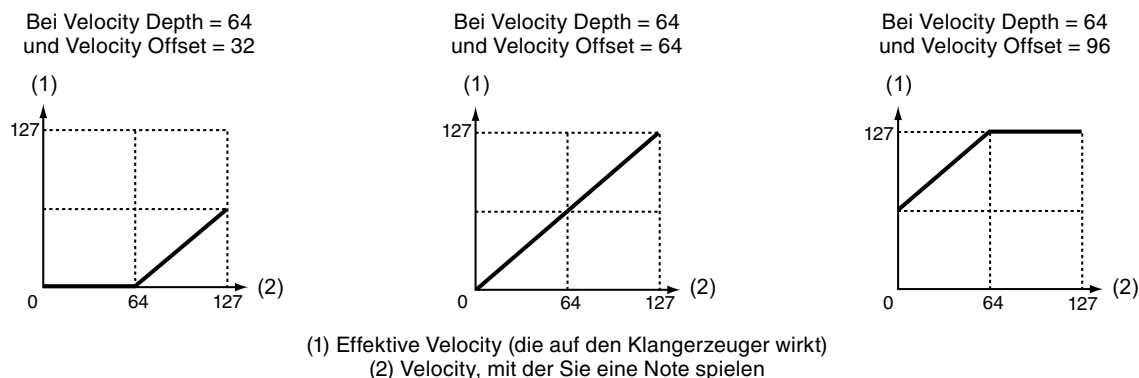
Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), werden die Noten nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127 gespielt.

Einstellungen: 1–127

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Erhöht oder verringert den Velocity-Wert, der an den internen Klangerzeuger gesendet wird.

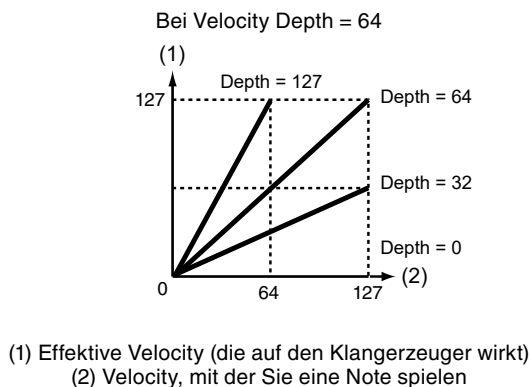
Einstellungen: 0–127



Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Legt fest, wie der Pegel des (an den internen Klangerzeuger gesendeten) Velocity-Werts auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: 0–127



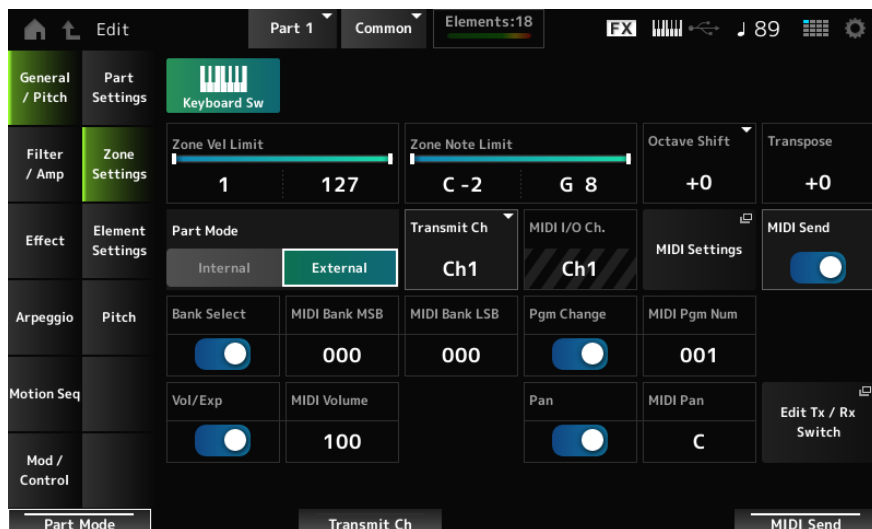
Zone Settings

Auf dem Zone Settings-Bildschirm (Zone-Einstellungen) können Sie die Parameter für die Zonen-Funktion festlegen. Mit dieser Funktion können Sie die gesamte Tastatur in maximal acht Abschnitte (Zonen) unterteilen und jeder Zone unabhängig einen separaten Kanal zuweisen.

Auf diese Weise benötigen Sie nur eine Tastatur, um die Sounds mehrerer Keyboards zu spielen. Sie können mehrere Parts auf einem externen multitimbralen Klangerzeuger spielen oder sowohl den internen Klangerzeuger als auch alle angeschlossenen externen Klangerzeuger spielen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Zone Settings



Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Sie können festlegen, welche Parts gleichzeitig gespielt werden, indem Sie den Keyboard Sw (Keyboard Control Switch) jedes Parts ein- oder ausschalten.

Wenn Sie einen Part auswählen, bei dem Common Keyboard Sw ein- oder ausgeschaltet ist, und diesen auf der Tastatur spielen, werden die Parts, bei denen Keyboard Sw eingeschaltet ist, gleichzeitig gespielt.

Wenn der Keyboard Sw des Parts ausgeschaltet ist (Off), werden diese Sounds gespielt, wenn Sie auf der Tastatur spielen, während dieser Part ausgewählt ist.

Einstellungen: Off, On

Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Zone fest.

Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), werden die Noten nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127 gespielt.

Einstellungen: 1–127

Zone Note Limit

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für die Zone fest.

Wenn die erste Note bei Note Limit (Notengrenze) höher als die zweite festgelegt ist (z. B. C5 bis C4), werden die Noten in den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 abgespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Octave Shift

Verschiebt die Tonhöhe der Zone in Oktaven.

Einstellungen: –3–+0 (Standard)–+3

Transpose

Verschiebt die Tonhöhe der Zonen in Halbtonschritten.

Einstellungen: -11–+0 (Standard)–+11

Part Mode

Schaltet den Part-Modus um.

Einstellungen: Internal, External

Internal: Ein Modus, der die integrierte Sound Engine des Instruments verwendet

External: Es wird der externe Klangerzeuger verwendet. Jeder Part, der auf External (Extern) eingestellt ist, empfängt keine MIDI-Meldungen vom externen Gerät.

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Legt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen fest, wenn Part Mode (Part-Modus) auf Internal (Intern) eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16, Off

Transmit Ch

Legt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen für die Zone fest, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)

Zeigt den Kanal zur Steuerung eines Parts an, der auf Common eingestellt ist, und eines Parts, dessen Keyboard Sw eingeschaltet ist.

Diese Einstellung gilt für das gesamte Instrument. Die Einstellung kann auf dem Bildschirm Utility MIDI Settings geändert werden.

Wenn Sie Tx/Rx Ch und Transmit Ch nutzen, verwenden Sie nicht denselben Kanal, der bei MIDI I/O Ch angegeben wurde. Wenn derselbe Kanal angegeben wird, hat die Einstellung MIDI I/O Ch Vorrang.

Einstellungen: Ch1–Ch16

MIDI Settings

Öffnet Settings → MIDI I/O im Utility-Bildschirm.

MIDI Send

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die Einstellungen MIDI Bank MSB/LSB, MIDI Pgm Num, MIDI Volume und MIDI Pan an das externe Gerät gesendet, wenn die Parameter geändert werden. Die Einstellung wird jedoch nicht übertragen, wenn der entsprechende Send-Schalter auf „Off“ gestellt ist.

Diese Einstellung gilt für alle Performances und kann nicht unabhängig für jede Performance eingestellt werden.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Bank Select (Transmit Bank Select)

Dies ist der Schalter zum Senden von MIDI Bank MSB und MIDI Bank LSB an das externe Gerät.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Bank MSB

MIDI Bank LSB

Wählt die Bank zur Übertragung der Performance-Auswahl aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Bank Select (Transmit Bank Select) ausgeschaltet ist.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: 000–127

Pgm Change (Transmit Program Change)

Dies ist der Sendeschalter zum Senden von Programmwechsellmeldungen an das externe Gerät.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)

Wählt die Programmwechselnummer für die Übertragung der Performance-Auswahl.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Pgm Change (Transmit Program Change) ausgeschaltet ist.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: 001–128

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

Dies ist der Send-Schalter zum Senden der Lautstärkeeinstellung an das externe Gerät.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Volume

Legt die Lautstärke zur Übertragung der Performance-Auswahl fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Pan (Transmit Pan)

Dies ist der Schalter zum Senden der Panoramaeinstellung an das externe Gerät.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Mode auf External eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Pan

Legt die Panoramaposition zur Übertragung der Performance-Auswahl fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Pan (Transmit Pan) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: L64–C (Mitte)–R63

Edit Tx/Rx Switch

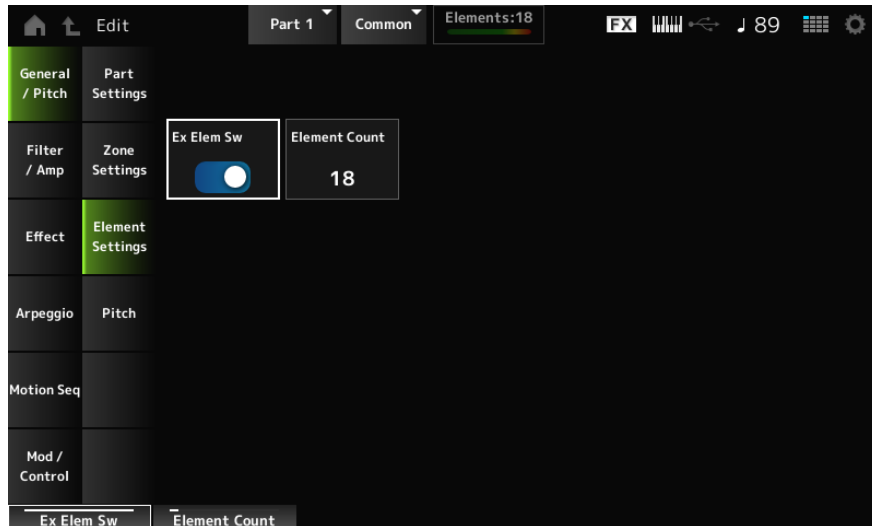
Mod/Control → Tx/Rx Switch wird angezeigt.

Element Settings

Legt die maximale Anzahl der zu verwendenden Elements fest.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Element Settings



Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

Ermöglicht die Erweiterung der Elementkapazität.

Wenn ausgeschaltet, sind nur bis zu acht Elements verfügbar.

Einstellungen: Off, On

Element Count

Legt die maximale Anzahl der zu verwendenden Elements fest.

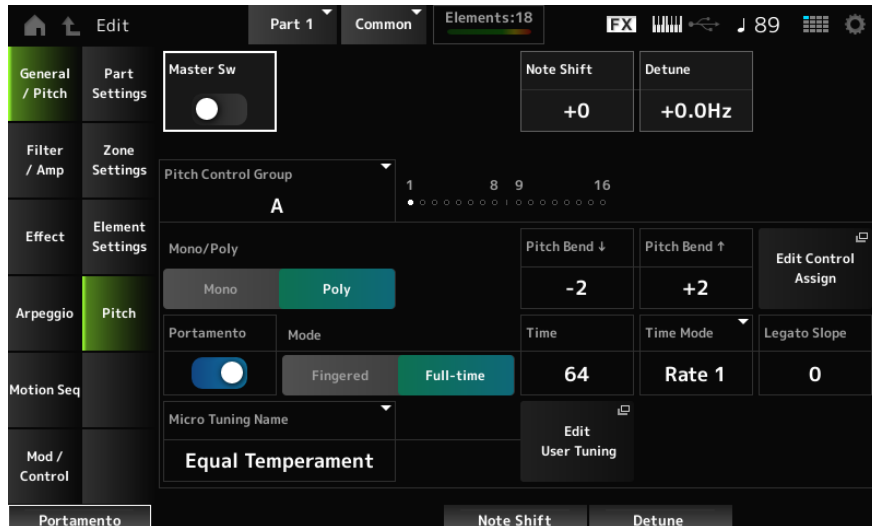
Einstellungen: 8–128

Pitch

Auf dem Pitch-Bildschirm (Tonhöhe) können Sie die Tonhöhe für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺↻] → General/Pitch → Pitch



Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento ist eine Funktion zum Erzeugen eines sanften Übergangs zwischen zwei Noten. Stellt Portamento für Parts ein oder aus, bei denen der Portamento Part Switch eingeschaltet ist. Dieser Schalter ist mit der [PORTAMENTO]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft. Einstellungen: Off, On

Note Shift

Ändert die Tonhöhe in Halbtonschritten.
Einstellungen: -48—+0—+48

Detune

Ändert die Tonhöhe des ausgewählten Parts in Schritten von 0,1 Hz.
Durch eine leichte Verschiebung der Tonhöhe können Sie den Klang verstimmen.
Einstellungen: -12.8Hz—+0.0Hz—+12.7Hz

Pitch Control Group

Parts, die derselben Gruppe zugeordnet sind, erhalten die gleiche Tonhöhe.

Mono/Poly

Legt den Klangerzeugungsmodus des aktuellen Parts fest. Bei Mono (Monophon) wird eine Stimme (Note) gespielt, bei Poly (Polyphon) können mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden.
Wenn Sie die Einstellung Mono (Monophon) zum Spielen auf der Tastatur im Legato-Modus verwenden, können Sie einen sanften Klangübergang von einer Note zur anderen erzeugen.
Einstellungen: Mono, Poly

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)

Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Legt den Bereich der mit dem Pitch-Bend-Rad erzeugten Änderungen in Halbtönen fest.
Einstellungen: -48—+0—+24

Edit Control Assign

Öffnet den Control Assign-Bildschirm, in dem Display Filter auf PitchBend eingestellt ist.

Portamento (Portamento Part Switch)

Schaltet Portamento für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Mode (Portamento Mode)

Legt die Art und Weise fest, wie Portamento entsprechend Ihrem Spiel auf der Tastatur angewendet wird.

Einstellungen: Fingered, Full-time

Fingered: Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

Full-time: Portamento wird grundsätzlich angewendet.

Time (Portamento Time)

Legt die Zeitdauer (oder Geschwindigkeit) für den Tonhöhenübergang des Portamento für den Part fest.

Einstellungen: 0–127

Time Mode (Portamento Time Mode)

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert.

Einstellungen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit einer festgelegten Geschwindigkeit.

Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in einer festgelegten Zeit.

Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit einer bestimmten Geschwindigkeit pro Oktave.

Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in einer bestimmten Zeit pro Oktave.

Legato Slope (Portamento Legato Slope)

Stellt den Attack-Wert für das Legato-Spiel ein (wenn jeweils die nächste Note angeschlagen wird, bevor die vorherige losgelassen wurde), wenn Mono/Poly auf Mono eingestellt wurde.

Bei der Einstellung Mono kann die Einschwingphase der Note (Attack-Zeit) unnatürlich klingen – je nach der Einschwingzeit der Wellenform, die dem Part zugewiesen wurde. Wenn Sie diesen Parameter bei Sounds mit kurzer Einschwingzeit auf niedrige Werte und bei Sounds mit langer Einschwingzeit auf hohe Werte einstellen, können Sie bewirken, dass der Einschwingvorgang natürlich klingt.

Einstellungen: 0–7

Micro Tuning Name

Legt das Micro-Tuning für den Part fest.

Eine Erläuterung der einzelnen Temperierungen finden Sie im Bereich General/Pitch → Pitch auf dem Common Edit-Bildschirm.

Einstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3
Init Tuning 1–8 (Wenn eine User Bank ausgewählt ist)
Library 1–1 – 24–8 (Wenn eine Library-Datei geladen wird)

Root (Micro Tuning Root)

Legt den Grundton für das Micro Tuning fest.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn ein Micro Tuning Name ausgewählt ist, das einen Grundton erfordert.

Einstellungen: C–B

Edit User Tuning

Öffnet das Einstellungsfenster für das User Micro Tuning.

Filter

Im Filter-Bildschirm können Sie den Filterhüllkurvengenerator (FEG; Filter Envelope Generator) für den Part festlegen. Mit dem FEG können Sie den Grad (oder Pegel) der Änderungen der Grenzfrequenz sowie die Art und Weise einstellen, wie sich diese Änderungen im Laufe der Zeit entwickeln, von dem Moment an, in dem Sie eine Taste anschlagen, bis zu dem Moment, in dem der Klang ausklingt.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter



FEG Atk (FEG Attack Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Grenzfrequenz nach dem Tastenanschlag den bei Attack Level (FEG Attack Level) eingestellten Wert erreicht.

Dies wird als Versatzwert zum Element FEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Stellt ein, in welcher Zeit die Grenzfrequenz sich vom Attack Level (FEG Attack Level) (Einschwingpegel) aus ändert. Sie können die Schärfe oder die Abklinggeschwindigkeit des Klangs steuern.

Dies wird als Versatzwert zum Element FEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG Sus (FEG Sustain Level)

Stellt die Grenzfrequenz ein, die am Ende der Abklingzeit (FEG Decay (FEG Decay Time)) erreicht werden soll.

Dies wird als Versatzwert zum Element FEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Grenzfrequenz auf den Ausklingpegel (Release Level (FEG Release Level)) abfällt, wenn Sie Ihren Finger von der Klaviertaste heben.

Dies wird als Versatzwert zum Element FEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters. Wenn der Tiefpassfilter ausgewählt ist, führen hier größere Werte zu einem helleren Klang und kleinere Werte zu einem dunkleren Klang.

Dies wird als Versatzwert zur Grenzfrequenz für das Element angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Resonance (Filter Resonance)

Erzeugt eine besondere Klangeigenschaft, indem der Signalpegel nahe der Grenzfrequenz angehoben wird.

Dies wird als Versatzwert für Resonance (Filter Resonance) oder Width (Filter Width) angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

FEG Depth

Stellt den Anteil der vom FEG gesteuerten Grenzfrequenz für das Element ein.

Wenn dieser Wert auf 0 gesetzt ist, werden die Einstellungen im Element ohne Änderung verwendet.

Einstellungen: -64--+0--+63

Amp EG

Auf dem Amp EG-Bildschirm (Amplitudenhüllkurve) können Sie den Amplitudenhüllkurvengenerator (AEG; Amplitude Envelope Generator) des Parts festlegen. Mit der Amplitudenhüllkurve können Sie festlegen, wie sich die Lautstärke von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zum vollständigen Ausklingen des Tons ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp EG



AEG Attack (AEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Amplitude nach dem Tastenanschlag den maximalen Wert erreicht. Dies wird als Versatzwert zum Element AEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

AEG Decay (AEG Decay Time)

Stellt das Abklingen der Amplitude nach Erreichen des Maximums ein. Dies wird als Versatzwert zum Element AEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

AEG Sustain (AEG Sustain Level)

Stellt den Lautstärkepegel ein, der nach der Abklingzeit (AEG Decay (AEG Decay Time)) beibehalten wird. Dies wird als Versatzwert zum Element AEG angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

AEG Release (AEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste ausklingt. Dies wird als Versatzwert zum Element AEG angegeben.

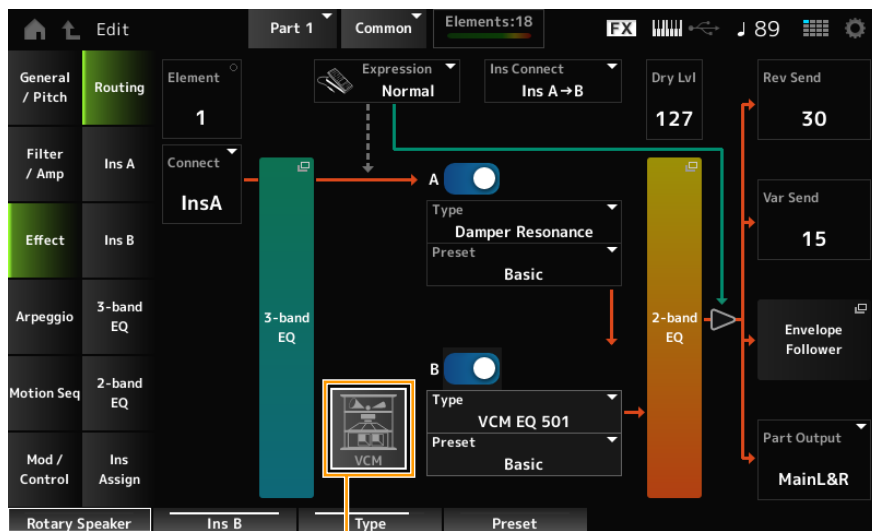
Einstellungen: -64--+0--+63

Routing

Auf dem Routing-Bildschirm (Signalführung) können Sie das Routing der Effekte für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Routing



(1)

(1) VCM Rotary Speaker Switch

Element (Element Select)

Zeigt den Namen des ausgewählten Elements an.

Wenn Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings) ausgeschaltet ist, oder wenn weniger als acht Elements vorhanden sind, werden die Nummern 1 bis 8 angezeigt.

Einstellungen: 1–128 (bis zur Element Count-Einstellung)

Connect (Element Connection Switch)

Legt das auf Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B auszugebende Element fest.

In der Einstellung Thru werden die Insertion-Effekte umgangen.

Einstellungen: Thru, InsA, InsB

3-band EQ

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den 3-band EQ.

Expression (Expression Type)

Legt die Position im Signalfluss fest, wenn das Expression-Pedal verwendet wird.

Einstellungen: Normal, Pre FX

Normal: Wird nach dem 2-band EQ angewendet

Pre FX: Wird vor den Insertion-Effekten angewendet. Diese Einstellung ist wirksam, wenn sie mit nichtlinearen Effekten verwendet wird, bei denen sich der Sound je nach Eingangssignal stark verändert, wie z. B. Distortion.

Exp. Curve (Expression Curve)

Legt fest, wie der Expression-Effekt durch Exp. Curve geregelt wird, wenn Expression Type auf Pre FX eingestellt ist.

Einstellungen: Normal, Organ

Normal: Lautstärkekurve (Volume) mit normalen Eigenschaften

Organ: Lautstärkekurve (Volume) mit Eigenschaften, die eine klassische Orgel simulieren

VCM Rotary Speaker Switch

Legt den VCM Rotary Speaker-Effekt fest, der mithilfe der VCM-Technologie die Klangeigenschaften eines Rotorkabinetts mit einem sich drehenden Lautsprecher simuliert.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn VCM Rotary Speaker Switch auf Part 1 eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Ins Connect (Insertion Connection Type)

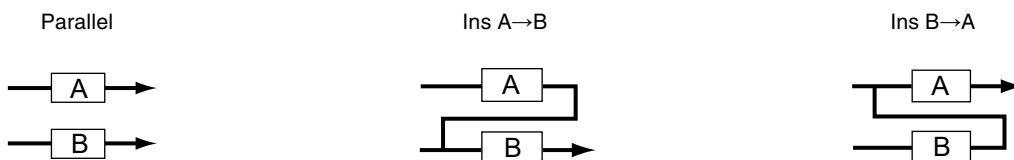
Legt das Effekt-Routing für Insertion-Effekt A und Insertion-Effekt B fest. Das Diagramm ändert sich entsprechend, wenn die Einstellungen geändert werden.

Einstellungen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Parallel: (bei Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts): Die Ausgabe von Insertion-Effekt A und Insertion-Effekt B wird jeweils an den Master-Effekt, Master-EQ, Reverb, Variation und Envelope Follower gesendet.

Ins A→B: Die Ausgabe von Insertion-Effekt A wird an Insertion-Effekt B gesendet, und die Ausgabe von Insertion-Effekt B wird an den Master-Effekt, Master-EQ, Reverb, Variation und Envelope Follower gesendet.

Ins B→A: Die Ausgabe von Insertion-Effekt B wird an Insertion-Effekt A gesendet, und die Ausgabe von Insertion-Effekt A wird an den Master-Effekt, Master-EQ, Reverb, Variation und Envelope Follower gesendet.



A (Insertion Effect A Switch)

B (Insertion Effect B Switch)

Schaltet beide Insertion-Effekte A und B ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Type (Insertion Effect Type)

Legt den Effekttyp fest.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effekttypen.

Preset (Insertion Effect Preset)

Wählt einen der für jeden Effekttyp voreingestellten Effektparameter aus.

Durch Auswahl einer Voreinstellung können Sie die Art und Weise ändern, wie Effekte angewendet werden.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Side Chain (Insertion Side Chain Part)

Modulator (Insertion Modulator Part)

Legt den Part für die Side Chain (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für den Insertion-Effekt A oder B fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Part selbst oder Master auf den Modulator eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Dry Level

Legt den Dry Level (oder den Pegel der Signale, die nicht vom System-Effekt verarbeitet werden) des ausgewählten Parts fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output (Part Output Select) auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

2-band EQ

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den 2-band EQ.

Rev Send (Reverb Send)

Stellt den Pegel der Signale (Ausspielpiegel) ein, der vom Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb-Effekt gesendet wird. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output (Part Output Select) auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Stellt den Pegel der Signale (Ausspielpiegel) ein, der vom Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Variation-Effekt gesendet wird. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output (Part Output Select) auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Envelope Follower

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen).

Part Output (Part Output Select)

Legt das Ausgabeziel für das Audio-Signal fest.

Einstellungen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

USB Stereo: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 7 und 8) an die USB [TO HOST]-Buchse.

USB mono: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am USB [TO HOST]-Anschluss.

Off: Keine Ausgabe des Audiosignals für den Part.

HINWEIS

Die Einstellungen für Datenkompatibilität mit dem MONTAGE M sind unten aufgeführt. Sie werden bei der Einstellung als ausgeschaltet betrachtet.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

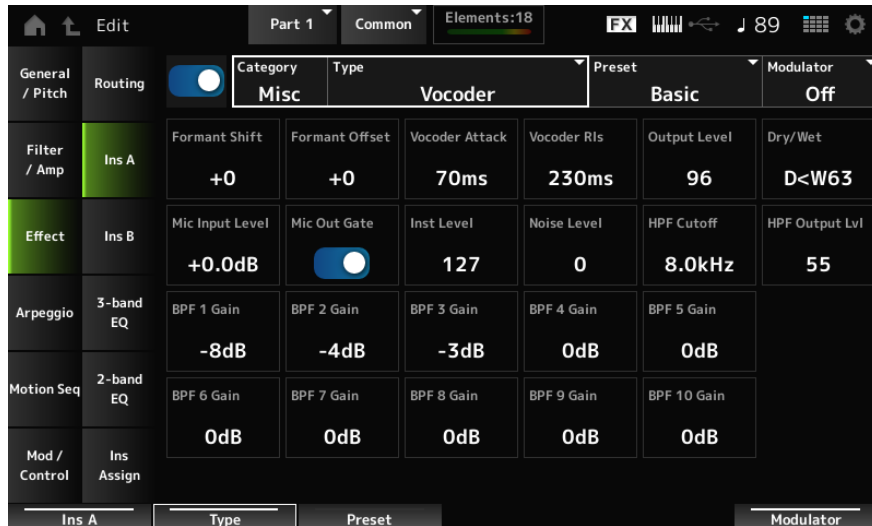
Ins A, Ins B

Auf den Bildschirmen Ins A und Ins B können Sie die Insertion-Effekte einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↔] → Effect → Ins A

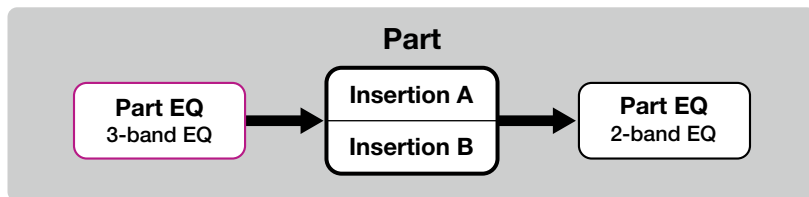
[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↔] → Effect → Ins B



Entspricht den Bildschirmen Audio In → Ins A und Ins B im Common Edit-Bildschirm.

3-band EQ

Auf dem 3-band EQ-Bildschirm können Sie den Part EQ einstellen. Der EQ kann so eingestellt werden, dass er vor dem Insertion-Effekt angewendet wird.



Bedienung

PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → 3-band EQ



EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Stellt den Signalpegel des Low-Bandes ein.

Einstellungen: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Stellt die Frequenz des Low-Bandes ein.

Einstellungen: 50,1 Hz–2,00 kHz

EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Stellt den Signalpegel des Mid-Bandes ein.

Einstellungen: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Stellt die Frequenz des Mid-Bandes ein.

Einstellungen: 139.7Hz–10.1kHz

EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Stellt die Bandbreite des Mid-Bandes ein.

Einstellungen: 0.7–10.3

EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

Stellt den Signalpegel des High-Bandes ein.

Einstellungen: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

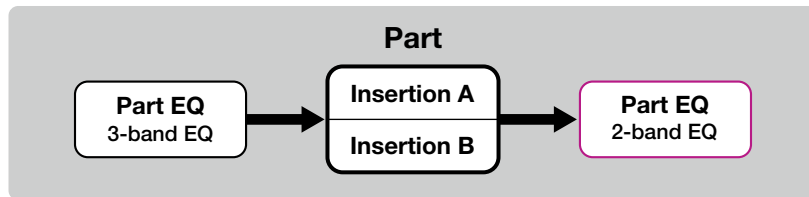
EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

Stellt die Frequenz des High-Bandes ein.

Einstellungen: 503.8Hz–14.0kHz

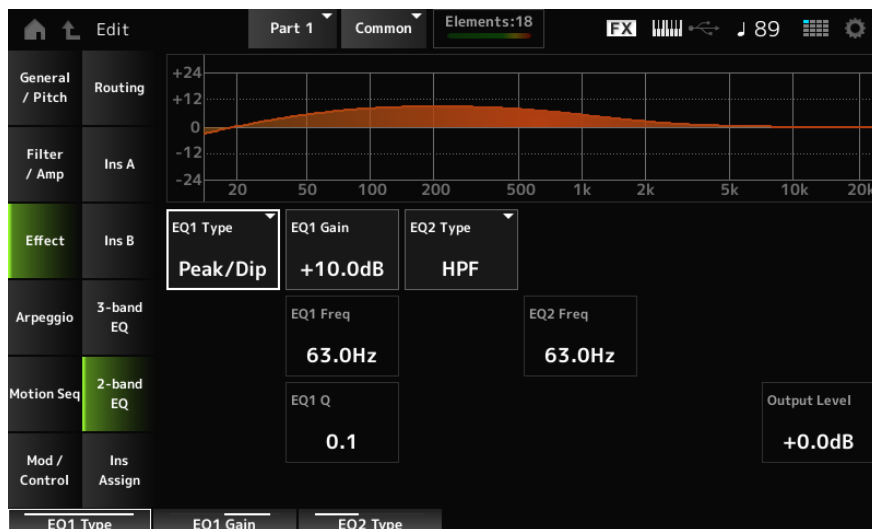
2-band EQ

Auf dem 2-band EQ-Bildschirm können Sie den Part EQ einstellen. Der EQ kann so eingestellt werden, dass er nach dem Insertion-Effekt angewendet wird.



Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → 2-band EQ



EQ1 Type (2band EQ 1 Type)

EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

Wählt den gewünschten EQ-Typ aus.

Einstellungen: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: Leitet die Signale weiter, ohne dass Effekte angewendet werden.

LPF: Senkt den Pegel von Signalen oberhalb der Grenzfrequenz ab.

HPF: Senkt den Pegel von Signalen unterhalb der Grenzfrequenz ab.

Low Shelf: Senkt den Pegel von Signalen unterhalb der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

Hi Shelf: Senkt den Pegel von Signalen oberhalb der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

Peak/Dip: Senkt den Pegel von Signalen bei der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)

EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

Stellt den Signalpegel des Frequenzbands fest, das unter EQ1 Type (2band EQ 1 Type) oder EQ2 Type (2band EQ 2 Type) eingestellt ist. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn EQ Type auf Thru, LPF oder HPF eingestellt ist.

Einstellungen: -12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)

EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

Stellt die Frequenz ein, bei der abgesenkt oder angehoben wird. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn EQ Type auf Thru eingestellt ist.

Einstellungen: 63.0Hz–18.0Hz

EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)

EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

Bestimmt die Bandbreite zum Absenken oder Anheben des Pegels der mit EQ1 Type (2band EQ 1 Type) oder EQ2 Type (2band EQ 2 Type) eingestellten Frequenzen. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn EQ Type auf Peak/Dip eingestellt ist.

Einstellungen: 0.1–12.0

Output Level (2band EQ Output Level)

Legt die Ausgangsverstärkung des 2-Band EQ fest.

Einstellungen: –12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

Ins Assign

Auf dem Ins Assign-Bildschirm können Sie den Insertion-Effekt von Part 9 bis 16 einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Ins Assign



Active (Active Part)

Zeigt die Anzahl der Parts an, deren Insertion Effect-Schalter eingeschaltet ist. Die auf der rechten Seite des Schrägstrichs (/) angezeigte Zahl gibt die maximale Anzahl an Insertion-Effekten an, die gleichzeitig eingeschaltet sein können.

Part 9–16

Aktiviert den Insertion-Effekt für Parts 9 bis 16.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Der Insertion-Effekt für Parts 1 bis 8 ist immer aktiviert.

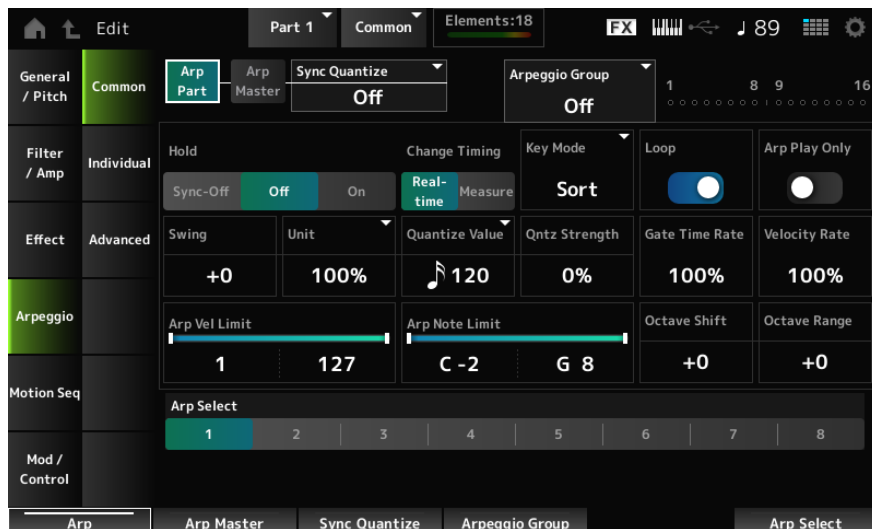
Arpeggio

Common

Auf dem Common-Bildschirm können Sie das Arpeggio für den gesamten Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Arpeggio → Common



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Schaltet das Arpeggio für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Schaltet das Arpeggio für die Performance ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Passt das Timing für den Beginn der nächsten Arpeggio-Phrase an, während das erste Arpeggio abgespielt wird, wenn Arpeggio-Phrasen in mehreren Parts abgespielt werden.

Wenn ausgeschaltet, wird das Arpeggio gespielt, wenn der Part auf der Tastatur gespielt wird.

Der hier angezeigte Wert wird in Clock-Einheiten dargestellt.

Einstellungen: Off, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120 (Sechzehntelnote), 160 (Achteltrirole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltrirole), 480 (Viertelnote)

Arpeggio Group

Legt die Arpeggio Group (Arpeggio-Gruppe) für die Verwendung desselben Arpeggios für mehrere Parts fest.

Indicator

Diese Anzeige ist für einen Part, der sich in derselben Arpeggio Group wie der ausgewählte Part befindet, eingeschaltet.

Hold (Arpeggio Hold)

Aktiviert oder deaktiviert die Hold-Funktion (Halten), bei der die wiederholte Wiedergabe des Arpeggios auch dann fortgesetzt, wenn Sie die Klaviertaste loslassen.

Einstellungen: Sync-Off, Off, On

Sync-Off: Wiederholt die Arpeggio-Wiedergabe nach dem Loslassen der Tasten im Hintergrund, und setzt die Wiedergabe fort, wenn Sie eine beliebige Klaviertaste anschlagen.

Off: Spielt das Arpeggio nur ab, während eine beliebige Klaviertaste gehalten wird.

On: Wenn Sie eine Klaviertaste drücken, wird das Arpeggio auch dann wiederholt, wenn Sie die Klaviertaste loslassen.

Change Timing (Arpeggio Change Timing)

Legt den Zeitpunkt für die Änderung des Arpeggio-Typs fest, während noch eine andere Arpeggio-Phrase abgespielt wird. Sie können Real-time (Echtzeit) für den sofortigen Wechsel zu einer neuen Arpeggio-Phrase oder Measure (Takt) für den Wechsel zu einer neuen Arpeggio-Phrase am Anfang des nächsten Takts auswählen.

Einstellungen: Real-time, Measure

Key Mode (Arpeggio Key Mode)

Legt die Art und Weise fest, wie Arpeggio wiedergegeben wird.

Einstellungen: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: Spielt dasselbe Arpeggio ab, unabhängig von der Reihenfolge der gespielten Tasten.

Thru: Spielt das Arpeggio je nach Reihenfolge der gespielten Tasten unterschiedlich ab.

Direct: Das Arpeggio wird nicht wiedergegeben. Es wird nur Ihr Spiel auf der Tastatur wiedergegeben. Wenn die Arpeggio-Daten jedoch Control-Change-Daten (CC) wie Pan oder Brightness enthalten, werden deren Auswirkungen hörbar sein. Dies ist wirksam, wenn der Arpeggio-Typ Control-Change-Daten enthält, oder wenn ein Arpeggio in der Control-Kategorie ausgewählt ist

Sort+Drct: Spielt das Arpeggio gemäß der Einstellung bei Sort sowie den auf der Tastatur gespielten Noten ab.

Thru+Drct: Spielt das Arpeggio gemäß der Einstellung bei Thru sowie den auf der Tastatur gespielten Noten ab.

Loop (Arpeggio Loop)

Wählt die Loop-Wiedergabe (Wiederholung) aus, während Sie die Taste auf der Tastatur gedrückt halten, oder die One-Shot-Wiedergabe für das Arpeggio bei jedem Tastendruck.

Einstellungen: Off, On

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Stellt den Part so ein, dass er nur mit dem Arpeggio gespielt wird.

Der Part, der auf „On“ (Ein) eingestellt ist, wird durch die an das Arpeggio gesendeten Note-On-Befehle gespielt.

Einstellungen: Off, On

Swing

Ändert das Timing der geradzahligen Beats (unbetonten Zählzeiten), gezählt ab dem bei Quantize Value angegebenen Wert, um der Arpeggio-Wiedergabe ein Swing-Feeling zu verleihen. Diese Einstellung ist nützlich, um die gewünschten Rhythmen zum Spielen von Swing-, Shuffle- und Bounce-Feelings zu erzeugen.

Einstellungen: -120--+0--+120

+1 und höher: Wird hinter die Zählzeit verschoben

-1 und tiefer: Wird vor die Zählzeit verschoben.

0: Ändert die geradzahligen Schläge nicht und fügt kein Swing-Feeling hinzu.

Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Arpeggio-Wiedergabezeit fest.

Die Unterteilung des Takts und das Tempo ändern sich, wenn Sie die Wiedergabezeit dehnen oder komprimieren, sodass Sie ein völlig neues Gefühl für das ursprünglich ausgewählte Arpeggio erzeugen können.

Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Common: Der für die Einheit eingestellte und für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)

Legt die Referenznote für die Verwendung von Quantisierung und Swing fest. Der hier angezeigte Wert wird in Clock-Einheiten dargestellt.

Einstellungen: Off, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120 (Sechzehntelnote), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)

Legt die Stärke der Einstellung des Quantize Value (Arpeggio Quantize Value) (Arpeggio-Quantisierungswert) fest, bzw. wie nahe die Noten an der Referenznote liegen, die bei Quantize Value eingestellt ist. Eine Einstellung von 100 % verschiebt das Timing vollständig auf den bei Quantize Value eingestellten Wert, während eine Einstellung von 0 % keine Quantisierung bedeutet.

Einstellungen: 0%–100%

Gate Time Rate (Arpeggio Gate Time Rate)

Legt die Gate Time (die klingende Notenlänge) für die Arpeggio-Wiedergabe fest. Wenn im Ergebnis die Gate Time den Wert 0 erhalten würde, wird die Einstellung auf den Wert 1 geändert.

Einstellungen: 0%–200%

Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)

Legt das Velocity-Verhältnis der Arpeggio-Wiedergabe fest. Wenn die Velocity im Ergebnis auf den Wert 0 gesetzt würde, wird die Einstellung auf einen Wert von 1 geändert. Wenn sie im Ergebnis einen Wert größer als 128 erhielte, wird die Einstellung auf den Wert 127 geändert.

Einstellungen: 0%–200%

Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Arpeggio-Wiedergabe fest.

Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), wird das Arpeggio nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127 gespielt.

Einstellungen: 1–127

Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für die Arpeggio-Wiedergabe fest.

Wenn die erste angegebene Note höher als die zweite ist (z. B. C5 bis C4), werden die Noten in den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 gespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)

Verschiebt die Tonhöhe des Arpeggios in Oktaven.

Einstellungen: –10–+0–+10

Octave Range (Arpeggio Octave Range)

Verschiebt den Bereich des Arpeggios in Oktaven.

Einstellungen: –3–+0–+3

Arp Select (Arpeggio Select)

Wählt das Arpeggio.

Einstellungen: 1–8

Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

Legt das Velocity-Verhältnis der Arpeggio-Wiedergabe fest.

Wenn die Velocity im Ergebnis auf den Wert 0 gesetzt würde, wird die Einstellung auf einen Wert von 1 geändert. Wenn sie im Ergebnis einen Wert größer als 128 erhielte, wird die Einstellung auf den Wert 127 geändert.

Einstellungen: -100%—+0%—+100%

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Stellt die Gate Time (die klingende Notenlänge) für die Arpeggio-Wiedergabe ein.

Wenn im Ergebnis die Gate Time den Wert 0 erhalten würde, wird die Einstellung auf den Wert 1 geändert.

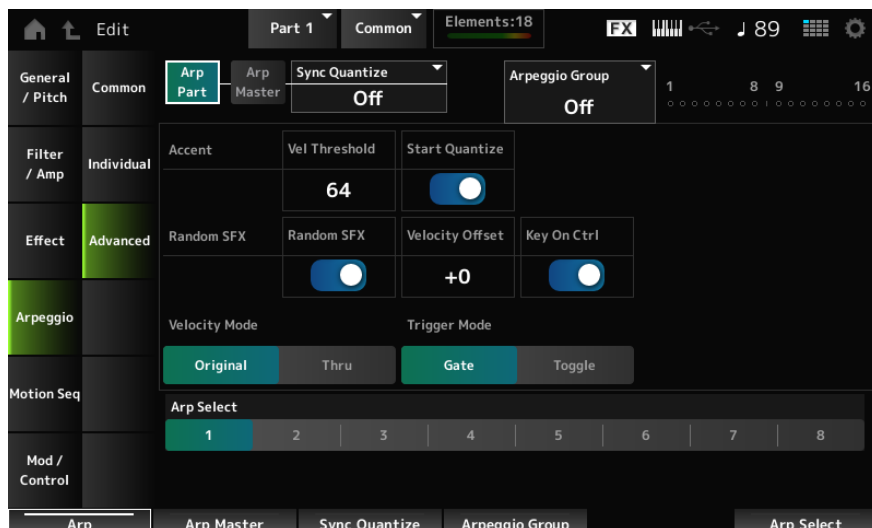
Einstellungen: -100%—+0%—+100%

Advanced

Auf dem Advanced-Bildschirm (Erweitert) können Sie die Arpeggio-Parameter einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Arpeggio → Advanced



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Arpeggio Group

Indicator

Entspricht dem Common-Bildschirm.

Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

Legt den Pegel der Anschlagstärke zum Auslösen einer Accent-Phrase fest. Accent-Phrasen sind Sequenzphrasen, die für bestimmte Arten von Arpeggio-Patterns programmiert wurden und nur dann abgespielt werden, wenn die Tasten mit hoher Anschlagstärke angeschlagen werden.

Wenn Sie eine Klaviertaste anschlagen und die Velocity höher ist als der eingestellte Wert, wird die Accent Phrase abgespielt. Wenn Sie eine Klaviertaste anschlagen, aber die Accent-Phrase nicht abgespielt wird, versuchen Sie es damit, den Wert etwas niedriger einzustellen und schlagen Sie dann die Klaviertaste erneut an.

Einstellungen: Off, 1–127

HINWEIS

Weitere Informationen zu den Arpeggio-Typen, die Accent Phrases unterstützen, finden Sie in der Data List (Datenliste).

Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)

Legt die Accent-Phrase fest, die ausgelöst werden soll, wenn eine Klaviertaste mit einem Anschlagstärkewert angeschlagen wird, der größer ist als der Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold) (eingeschaltet), oder sie wird zu dem Zeitpunkt ausgelöst, der im ausgewählten Arpeggio Type eingestellt ist (ausgeschaltet).

Einstellungen: Off, On

Random SFX (Arpeggio Random SFX)

Aktiviert die Random SFX-Funktion (zufällige Sound-Effekte).

Die SFX-Zufallsfunktion löst spezielle Sounds aus, die in einigen Arpeggio-Typen enthalten sind. Es gibt verschiedene Arten spezieller Sounds, die Sie gemäß Arpeggio Type verwenden können. Mit dieser Funktion können Sie beispielsweise Bundgeräusche der Gitarre hinzufügen, wenn Sie Ihren Finger von der Taste nehmen.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Weitere Informationen zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion unterstützen, finden Sie in der Data List (Datenliste).

Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

Legt den Velocity-Wert zum Auslösen spezieller Sounds für die SFX-Zufallsfunktion fest.

Einstellungen: -64—+0—+63

Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

Legt spezielle Sounds fest, die durch den Pegel der Anschlagstärke beim Drücken von Tasten oder durch den automatisch eingestellten Pegel der Anschlagstärke ausgelöst werden.

Einstellungen: Off, On

Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

Legt die Anschlagstärke für die Wiedergabe des Arpeggios fest.

Einstellungen: Original, Thru

Original: Folgt der im Arpeggio-Typ eingestellten Anschlagstärke (Velocity-Pegel).

Thru: Folgt dem Velocity-Pegel des Tastenanschlags.

Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

Schaltet die Arpeggio-Wiedergabemethode um.

Einstellungen: Gate, Toggle

Gate: Startet die Arpeggio-Wiedergabe beim Anschlagen einer Klaviertaste und stoppt sie, wenn die Klaviertaste losgelassen wird

Toggle: Startet und stoppt die Arpeggio-Wiedergabe mit jedem Anschlag einer Klaviertaste

Arp Select (Arpeggio Select)

Schaltet Arpeggio Select um.

Einstellungen: 1–8

Motion Seq

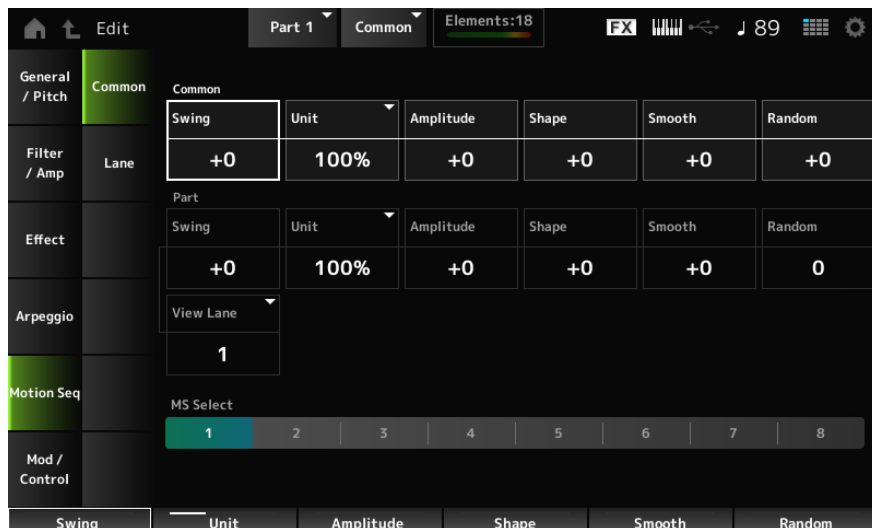
Common

Auf dem Common-Bildschirm können Sie die Motion Sequencer-Parameter für den gesamten Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Motion Seq → Common

(Wenn bei einem ausgewählten Part etwas anderes als Common (Gemeinsam) eingestellt ist) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Common Swing Offset)

Legt den Swing-Wert des Arpeggios und Motion Sequencers für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zu Part Swing angegeben.

Einstellungen: -120—+0—+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Arpeggio- und Motion Sequencer-Wiedergabezeit für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameter betrifft Lanes, für die Unit (Lane Unit Multiply) (Vervielfachung der Einheit) auf Common eingestellt ist. Die Unterteilung des Takts und das Tempo ändern sich, wenn Sie die Wiedergabezeit dehnen oder komprimieren, sodass Sie ein völlig neues Gefühl für die ursprünglich ausgewählte Motion Sequence erzeugen können.

Einstellungen: 50%—400%

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Legt die Motion Sequencer-Amplitude (oder wie stark sich die Sequenz ändert) für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Amplituden der Lanes innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane eingeschaltet ist.

Dies wird als Versatzwert für Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -127—+0—+127

Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Legt die Motion Sequencer-Impulsform (oder die Step-Kurvenform) für die Performance fest.

Dieser Parameter versetzt die Parameter für die Lanes innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane und Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) eingeschaltet sind.

Dies wird als Versatzwert für Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -100—+0—+100

Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Legt die Sanftheit der Motion Sequence (bzw. die Sanftheit der Änderungen in der Sequenz über die Zeit) für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Sanftheit der Lane-Übergänge innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane eingeschaltet ist.

Dies wird als Versatzwert für Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -127—+0—+127

Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Legt die Zufallsänderungen des Motion Sequencer (oder die Zufälligkeit der Änderungen im Schrittwert der Sequenz) für die gesamte Performance fest.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Zufallsänderungen der Lanes innerhalb der Performance, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane eingeschaltet ist.

Dies wird als Versatzwert für Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) der einzelnen Parts angegeben.

Einstellungen: -127—+0—+127

Part Swing (Part Swing)

Ändert das Timing der geradzahligen Beats (unbetonten Zählzeiten), gezählt ab dem bei MS Grid (MS-Raster) angegebenen Wert, um der Motion Sequencer-Wiedergabe ein Swing-Feeling zu verleihen. Diese Einstellung ist nützlich, um die gewünschten Rhythmen zum Spielen von Swing-, Shuffle- und Bounce-Feelings zu erzeugen.

Einstellungen: -120—+0—+120

+1 und höher: Wird hinter die Zählzeit verschoben

0: Ändert die geradzahligen Schläge nicht und fügt kein Swing-Feeling hinzu.

-1 und tiefer: Wird vor die Zählzeit verschoben.

Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Arpeggio-Wiedergabezeit für den Part fest.

Die Parametereinstellung ist wirksam, wenn die Option Unit (Lane Unit Multiply) (Einheit der Lane vervielfachen) jeder Lane auf Arp eingestellt ist.

Einstellungen: 50%—400%, Common

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Common: Der für die Einheit eingestellte und für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

Legt die Motion Sequencer-Amplitude (oder wie stark sich die Sequenz ändert) für den gesamten Part fest. Dieser Parameterwert verschiebt den Amplitudenwert der Lanes innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane eingeschaltet ist.

Dies wird als Versatzwert zur Amplitude (Motion Sequence Amplitude) für jede Lane angegeben.

Einstellungen: -127—+0—+127

Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

Legt die Motion Sequencer-Impulsform (oder die Step-Kurvenform) für den Part fest. Der Wert dieses Parameters dient als Versatz für die Parameter für die Lanes innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane und Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) eingeschaltet sind.

Dies wird als Versatzwert zur Prm (Motion Sequence Step Curve Parameter) für jede Lane angegeben.

Einstellungen: -100—+0—+100

Part Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

Legt die Sanftheit des Motion Sequencers für den Part fest. Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Sanftheit der Lane-Übergänge innerhalb des Parts, wenn MS FX (Lane FX Receive) für die Lane eingeschaltet ist.

Dies wird als Versatzwert zur Smooth (Motion Sequence Smoothness) für jede Lane angegeben.

Einstellungen: -127—+0—+127

Part Random (Part Motion Sequencer Randomness)

Legt die zufällige Änderungen des Motion Sequencers für den Part fest.

Legt die Zufälligkeit der Änderungen im Schrittwert der Sequenz fest.

Einstellungen: 0–127

View Lane

Legt fest, dass die Lane angezeigt wird, wenn der View Mode (Ansichtsmodus) des Home-Bildschirms auf Motion Seq View eingestellt ist.

MS Select (Motion Sequence Select)

Wählt die wiederzugebende Motion Sequence aus.

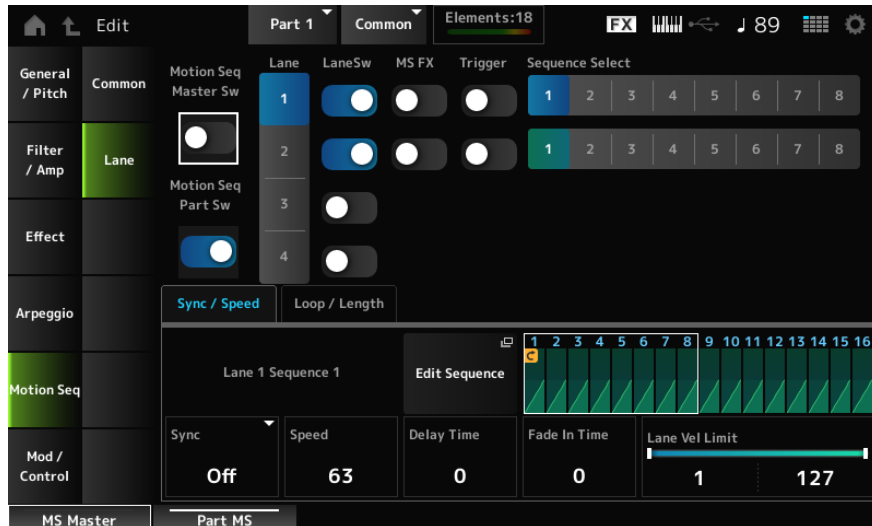
Einstellungen: 1–8

Lane

Auf dem Lane-Bildschirm können Sie die Parameter für jede Lane des Motion Sequencers einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Motion Seq → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Schaltet den Motion Sequencer des Parts ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Lane Select

Wählt eine Lane aus.

Einstellungen: 1–4

LaneSw (Lane Switch)

Schaltet jede Lane ein oder aus.

Sie können bis zu vier Motion Sequencer-Lanes in einem Part oder bis zu acht Lanes in einer gesamten Performance verwenden.

Bei der Einstellung „Off“ (Aus) werden die Parameter für diese Lane nicht angezeigt.

Einstellungen: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Legt fest, dass die ausgewählte Lane die Signale von den Drehreglern zum Ändern der Motion Sequencer-Parameter empfängt.

Einstellungen: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Legt fest, dass die ausgewählte Lane die Signale von der Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] empfängt.

Wenn eingeschaltet, wird die Motion Sequence erst dann wiedergegeben, wenn Sie die Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Target Sequence

Zeigt die Lane und die Sequenz an.

Edit Sequence

Der Motion Sequence Edit-Bildschirm öffnet sich.

Sie können eine Sequenz aus bis zu 16 Schritten erstellen.

Motion Seq Step Value

Legt den Wert für jeden Schritt in der Motion Sequence fest.

Mit den Control-Schiebereglern 1 bis 8 können Sie die Werte für die Schritte 1 bis 8 und 9 bis 16 je nach Cursorposition ändern.

Einstellungen: 0–127

■ Sync/Speed Registerkarten

Sync (Lane Sync)

Legt die Wiedergabe der Motion Sequence fest, die als Destination (Ziel) im Control Assign-Bildschirm (Controller-Zuweisung) eingestellt ist, um sie mit dem Tempo, Takt oder dem Arpeggio der Performance zu synchronisieren.

Einstellungen: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane1 (wenn Lane2–4 ausgewählt sind)

Off: Gibt nur den Motion Sequencer der Lane wieder.

Tempo: Spielt den Motion Sequencer der Lane im Tempo der Performance ab.

Beat: Die Wiedergabe erfolgt synchron zum Beat.

Arp: Spielt den Motion Sequencer der Lane synchron mit dem Anfang der Arpeggio-Wiedergabe ab.

Lane1: Spielt den Motion Sequencer synchron zu Lane 1 ab

• Wenn Sync auf Off eingestellt ist

Speed (Lane Speed)

Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit für die Motion Sequence ein.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Sync (Lane Sync) auf Off eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 0–127

Fade In Time (Lane Fade In Time Length)

Legt die Zeit fest, in der die Motion Sequence die maximale Amplitude erreicht.

Einstellungen: 0–127

- **Wenn Sync auf etwas anderes als Off eingestellt ist**

Unit (Lane Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Motion Sequencer-Wiedergabezeit für die aktuelle Lane fest. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Sync (Lane Sync) auf Tempo, Beat oder Arp eingestellt ist.

Einstellungen: 50%–6400%, Common, Arp

200%: Die Wiedergabezeit wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert

100%: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabezeit wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt

Common: Der für die Einheit eingestellte und für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Arp: Der als Einheit eingestellte Wert für das Arpeggio des Parts wird angewendet.

Delay Steps (Lane Key On Delay Step)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest, wenn Sync (Lane Sync) auf Tempo, Beat oder Arp eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Fade In Steps (Lane Fade In Step Length)

Legt die Zeit fest, in der die Motion Sequence die maximale Amplitude erreicht, wenn Sync (Lane Sync) auf Tempo, Beat, Arp oder Lane1 eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Wiedergabe der Motion Sequence der ausgewählten Lane fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Sync (Lane Sync) auf Off, Tempo, Beat oder Arp eingestellt ist.

Wenn Velocity Limit auf einen Bereich zwischen einem höchsten und einen niedrigsten Wert eingestellt ist, wird die Motion Sequence nur in zwei Velocity-Bereichen wiedergegeben: vom Maximum bis zum höchsten Wert und vom niedrigsten Wert bis zum Minimum.

Einstellungen: 1–127

■ Loop/Length-Registerkarten

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Setzt die Wiedergabe der Motion Sequence zurück, wenn Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Sync (Lane Sync) auf Off, Tempo oder Beat eingestellt ist. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Trigger ausgeschaltet ist (On).

Einstellungen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: Immer dann, wenn Sie eine beliebige Note spielen, wird die Sequenz jedes Mal zurückgesetzt und die Wiedergabe beginnt von vorne.

1st-On: Die Wiedergabe beginnt von vorne mit der ersten gespielten Note. Wenn die zweite Note gespielt wird, während die erste Note gehalten wird, wird die Wiedergabe nicht zurückgesetzt.

Loop (Lane Loop)

Stellt die Motion Sequence auf Loop-Wiedergabe (in Wiederholungen) oder One-Shot-Wiedergabe ein.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Sync (Lane Sync) auf Off, Tempo, Beat oder Arp eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Loop Start (Motion Sequence Loop Start)

Legt den Schritt für den zweiten oder späteren Start der Wiedergabe fest, wenn die Wiedergabe der Motion Sequence wiederholt wird.

Einstellungen: 1–Length (Motion Sequence Length)

Length (Motion Sequence Length)

Legt die Anzahl der Schritte in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: Loop Start (Motion Sequence Loop Start)–16

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest.

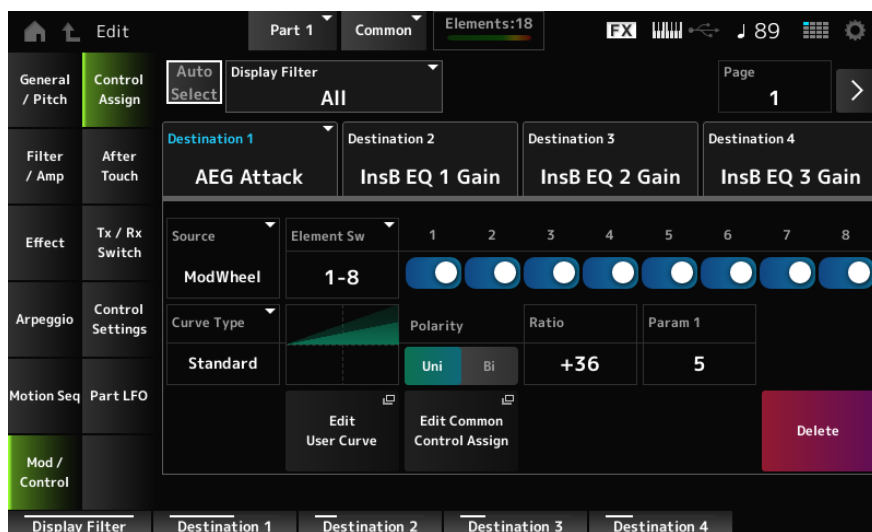
Einstellungen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Control Assign

Auf dem Control Assign-Bildschirm (Controller-Zuweisung) können Sie die Controller für den Part festlegen. Durch Zuweisen eines Parameters (Destination) zu einem Controller (Source) können Sie den Sound auf vielfältige Weise steuern. Sie können physische Controller wie das Pitch-Bend-Rad und die Drehregler sowie den Motion Sequencer und den Envelope Follower verwenden. Jedem Part können bis zu 32 Controller gleichzeitig zugewiesen werden.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign



Wenn Display Filter (Anzeigefilter) auf Super Knob eingestellt ist, werden durch Tippen auf [+] die Meldung im oberen Bereich der Anzeige die Control Assign-Einstellungen für das Common Edit angezeigt.

HINWEIS

Wenn keine zuweisbaren Drehregler verfügbar sind, wird [+] nicht angezeigt.

Auto Select

Schaltet die automatische Auswahl des Display Filter ein oder aus.

Wenn eingeschaltet, wird durch Bewegen des Controllers, den Sie auf Source einstellen möchten, der Controller automatisch auf Display Filter eingestellt.

Einstellungen: Off, On

Display Filter

Wählt den Controller für die Anzeige der Einstellungen auf dem Bildschirm aus.

Wenn Sie Super Knob auswählen, werden alle Einstellungen angezeigt, bei denen Super Knob Link eingeschaltet ist.

Einstellungen: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

HINWEIS

Wenn ein Controller, der auf Display Filter (Anzeigefilter) eingestellt ist, von anderen Parts verwendet wird, blinken die entsprechenden PART-Tasten.

Edit Pitch Bend

Hiermit wird das Display mit den Tonhöhereinstellungen aufgerufen. General/Pitch → Pitch öffnet sich.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als PitchBend eingestellt ist.

Display Name (Assignable Knob Name)

Dadurch können Sie einen neuen Namen für die Drehregler 1 bis 8 eingeben, der auf dem Sub-Display angezeigt werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als AsgnKnob 1–8 eingestellt ist.

Edit Motion Sequencer

Öffnet den Motion Seq → Lane-Bildschirm für den ausgewählten Part.

Sie können eine Sequenz aus bis zu 16 Schritten erstellen.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als MS Lane 1–4 eingestellt ist.

Edit Envelope Follower

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen).

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als EnvFollow 1–16, EnvFollowAD oder EnvFollowMst eingestellt ist.

Page

Wählt die nächste Seite aus, wenn es mehr als vier Destinations (Ziele) gibt. Die nächste Seite erscheint nicht, wenn die Anzahl der Destinations vier oder weniger beträgt.

Einstellungen: 1–8

Destination

Legt den Parameter auf das Ziel fest. Tippen Sie auf [+], um Destination (ein Ziel) hinzuzufügen.

Source

Legt den Controller zur Steuerung der Parameter fest, die als Destination (Ziel) eingestellt sind.

Einstellungen: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element Sw (Element Switch) 1–128

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte Destination (Ziel) mit Elements verknüpft ist.

Sie können die Controller-Einstellung für jedes Element ein- oder ausschalten.

Wenn General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw eingeschaltet ist, können Sie eine andere Gruppe von acht angezeigten Schalternummern auswählen.

Der tatsächliche Zahlenbereich, den Sie im Schalter verwenden können, hängt jedoch von dem Wert ab, der unter Element Count im Bildschirm General/Pitch → Element Settings eingestellt ist.

(Beispiel: Wenn Element Count auf 30 eingestellt ist, können die Gruppen 25–32 ausgewählt werden).

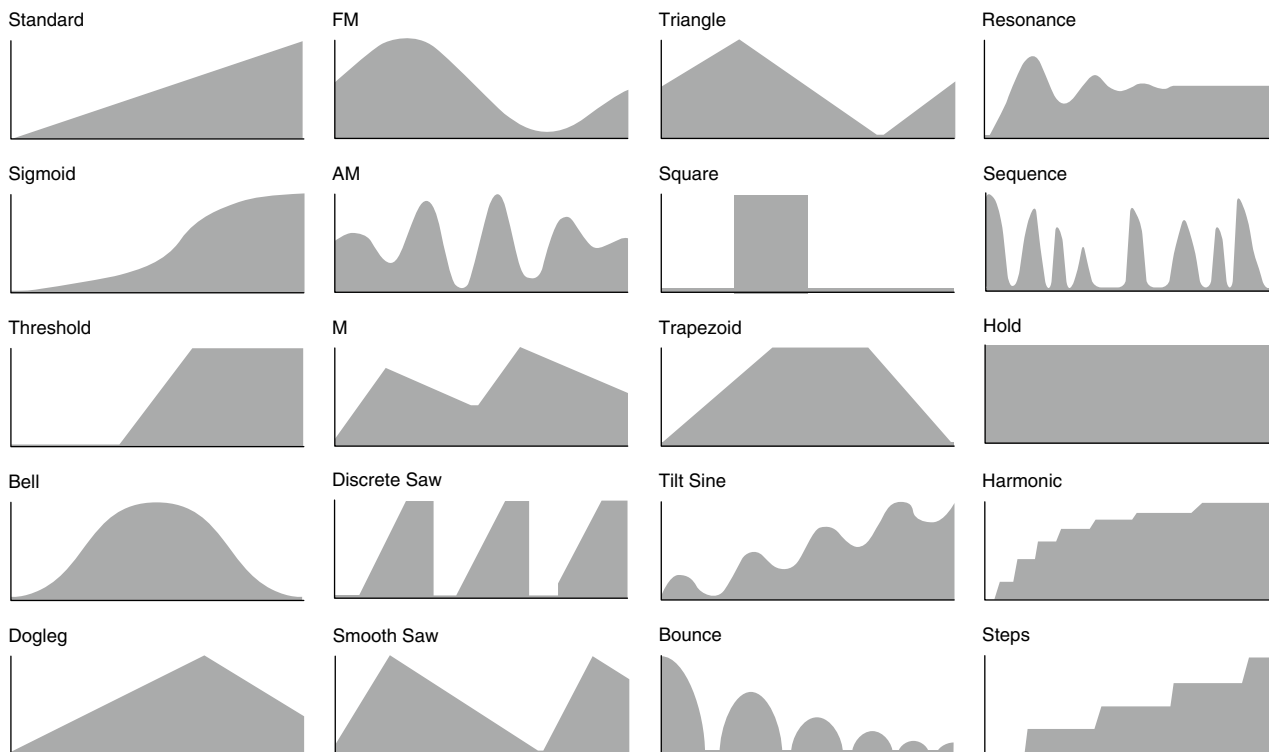
Einstellungen: (Für jeden Schalter) Off, On (Angezeigte Schalternummern werden umgeschaltet) 1–8, 9–16, ..., 121–128

Curve Type

Stellt die Änderungskurve des auf Destination (Ziel) eingestellten Parameters ein.

Die horizontale Achse stellt den unter Source eingestellten Controllerwert dar, während die vertikale Achse den unter Destination eingestellten Parameterwert darstellt.

Einstellungen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (wenn eine Preset-Bank ausgewählt ist)
Init Curve 1–32 (Wenn eine User Bank ausgewählt ist)
Curve innerhalb Library 1–24 (beim Laden einer Library-Datei)



Polarity (Curve Polarity)

Legt die unter Curve Type eingestellte Kurvenpolarität fest.

Einstellungen: Uni, Bi

Uni: Parameteränderungen erfolgen je nach Kurvenform nur im positiven Bereich oder im negativen Bereich.

Bi: Parameteränderungen treten je nach Kurvenform sowohl im positiven als auch im negativen Bereich auf.

Ratio (Curve Ratio)

Legt das Verhältnis der Parameterwerte fest.

Einstellungen: –128–+0–+127

Param 1 (Curve Parameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2)

Passt die Form der Kurve an.

Diese Einstellung ist für einige Kurventypen nicht verfügbar.

Destination to Name

Kopiert die Parameter, die bei Destination eingestellt wurden, auf den Display Name.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Source auf etwas anderes als AsgnKnob 1–8 eingestellt ist.

Edit User Curve

Der User Curve Edit-Bildschirm öffnet sich.

Edit Common Control Assign

Öffnet Control → Control Assign im Common Edit-Bildschirm.

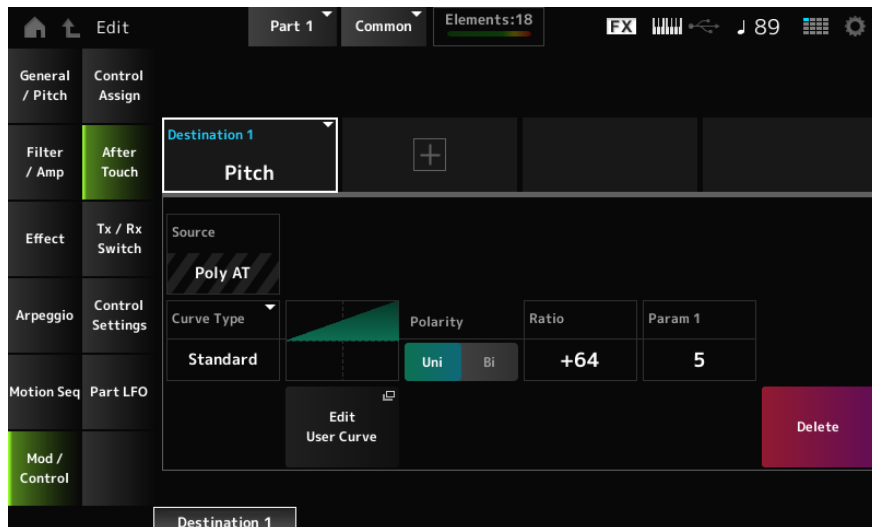
Delete

Löscht das ausgewählte Ziel (Destination).

After Touch

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Mod/Control → After Touch



Destination

Legt den Parameter für das Ziel fest. Tippen Sie auf [+], um Destination (ein Ziel) hinzuzufügen.

Source

Kann von diesem Bildschirm aus nicht geändert werden. Dieser Parameter ist auf Poly AT festgelegt.

Element Sw (Element Switch) 1–128

Curve Type

Polarity (Curve Polarity)

Ratio (Curve Ratio)

Edit User Curve

Delete

Identisch mit Mod/Control → Control Assign.

Tx/Rx Switch

Auf dem Tx/Rx Switch-Bildschirm (Tx/Rx-Schalter) können Sie den Schalter zum Senden oder Empfangen von MIDI-Meldungen (z. B. Controller) ein- oder ausschalten.

HINWEIS

Wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist, können die Parameter für Control Change-Meldungen nicht eingestellt werden.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



Transmit Sw (Transmit Switch)

Zeigt den Send-Schalter an.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn Part Mode auf External eingestellt ist, oder wenn Keyboard Sw ausgeschaltet ist.

Receive Sw (Receive Switch)

Zeigt den Schalter für Empfang an.

Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Stellt die Parts ein, die gleichzeitig gespielt werden sollen.

Wenn Sie einen Part auswählen, bei dem Common Keyboard Sw ein- oder ausgeschaltet ist, und diesen auf der Tastatur spielen, werden die Parts, bei denen Keyboard Sw eingeschaltet ist, gleichzeitig gespielt.

Wenn der Keyboard Sw des Parts ausgeschaltet ist (Off), werden diese Sounds gespielt, wenn Sie auf der Tastatur spielen, während dieser Part ausgewählt ist.

Einstellungen: Off, On

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Legt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen fest, wenn Part Mode (Part-Modus) auf Internal (Intern) eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16, Off

Transmit Ch.

Legt den Kanal zum Senden von MIDI-Meldungen fest, wenn Part Mode (Part-Modus) auf External (Extern) eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

Zeigt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen an.

Zone Settings

Hiermit wird das Display mit den Zone-Einstellungen aufgerufen.

Identisch mit General/Pitch → Zone Settings.

PC (Program Change)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Programmwechselfeldungen ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

BankSelect (Bank Select)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Bank Select MSB- und LSB-Meldungen ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Pitch Bend

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Pitch-Bend-Meldungen ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

CAT (Channel After Touch)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Channel Aftertouch ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

PAT (Polyphonic After Touch)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Polyphonic Aftertouch ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

CC (Control Change)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Control-Change-Meldungen ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Vol/Exp (Volume/Expression)

Schaltet die Übertragung und den Empfang der Lautstärkeeinstellung ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Pan

Schaltet die Übertragung und den Empfang der Pan-Einstellung ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MW (Modulation Wheel)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Modulationsrad-Meldungen ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Sustain

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Sustain- und Sostenuato-Meldungen ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

FC1 (Foot Controller 1)

FC2 (Foot Controller 2)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die separat erhältlichen Fußregler ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

FS (Foot Switch)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für den separat erhältlichen Fußschalter ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)

A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die Taste [MSEQ TRIGGER] ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

RB (Ribbon Controller)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für den Ribbon-Controller (Gleitband) ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

BC (Breath Controller)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für den Breath Controller (Blaswandler) ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Porta Sw (Portamento Switch)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die Taste [PORTAMENTO] ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Porta Time (Portamento Time)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für den PORTAMENTO-Drehregler [TIME] ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

A. Knob 1–8 (Assignable Knob)

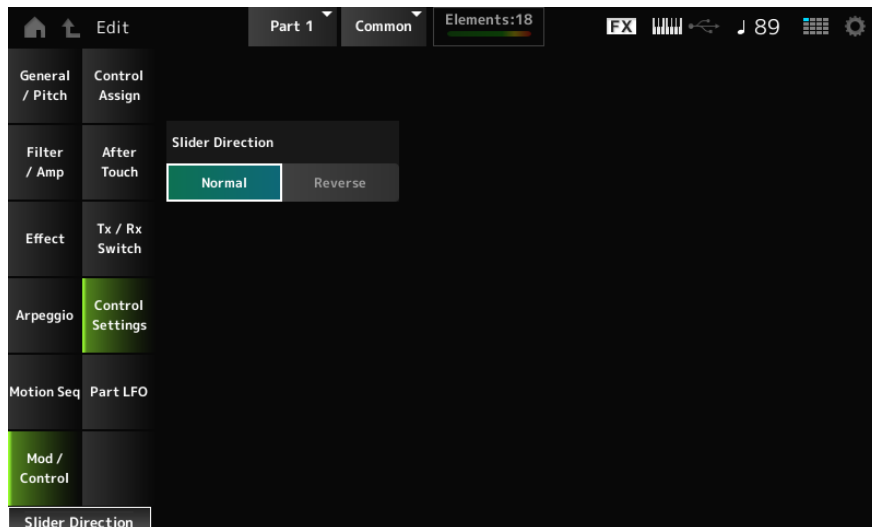
Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die Drehregler 1–8 ein oder aus. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn CC (Control Change) ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Control Settings

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Settings



Slider Direction

Legt die Richtung der Controller-Schieberegler 1–8 für diesen Part fest, wenn der Slider-Mode auf „ELEM/OP/OSC“ eingestellt ist.

In der Einstellung Reverse ändern sich die auf dem Bildschirm dargestellten Lautstärkeregler zu Orgel-Zugriegeln. Die Orgel-Zugriegel werden angezeigt, wenn Sie einen Part auswählen und den View Mode auf Part Info einstellen.

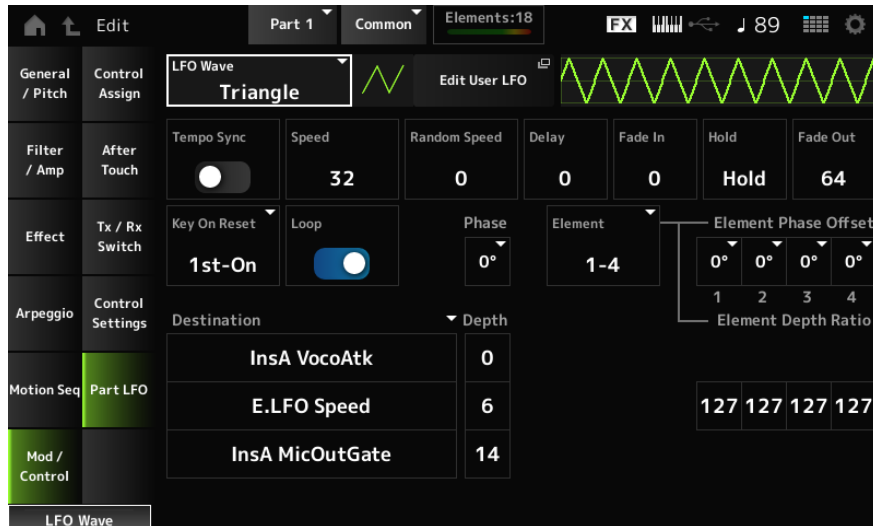
Einstellungen: Normal (von unten nach oben), Reverse (von oben nach unten).

Part LFO

Auf dem Part LFO-Bildschirm können Sie den Part LFO einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

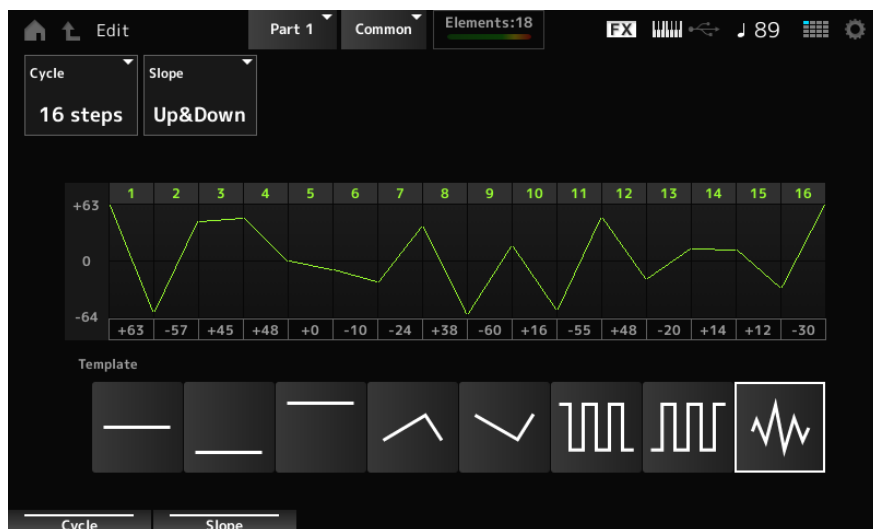
Wählt die LFO-Wellenform aus und legt die Art der zyklischen Änderungen der LFOs fest.

Einstellungen: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Edit User LFO

Der User LFO Edit-Bildschirm öffnet sich.

Sie können eine LFO-Wellenform aus bis zu 16 Schritten erstellen.



- **Cycle**

Legt die Anzahl der LFO-Schritte fest.

Einstellungen: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

- **Slope**

Legt die Änderungen am Verlauf der aktuell auf dem Bildschirm angezeigten Wellenform fest.

Einstellungen: Off (kein Verlauf), Up, Down, Up&Down

- **User LFO Step Value**

Legt den Wert für die einzelnen Schritte fest.

Einstellungen: -64—+0—+63

- **Template**

Wählt die Vorlage für die LFO-Wellenform aus.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Stellt die Geschwindigkeit der Änderung der LFO Wave (LFO-Wellenform) ein, um sie mit der Arpeggio- oder Song-Wiedergabe zu synchronisieren.

Einstellungen: Off (nicht synchronisiert), On (synchronisiert)

- **Wenn ausgeschaltet**

Speed (LFO Speed)

Stellt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Tempo Sync (LFO Tempo Sync) eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Ändert die LFO Speed (LFO-Geschwindigkeit) in zufälliger Weise.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Tempo Sync (LFO Tempo Sync) eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–127

- **Wenn eingeschaltet**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Stellt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) entsprechend der Notenwerte ein.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte halbe Noten), 1/4 × 4 (Viertelnoten-Quartolen; vier Viertelnoten im Takt), 1/4 × 5 Viertelnoten-Quintolen; fünf Viertelnoten im Takt), 1/4 × 6 (Viertelnoten-Sextolen; sechs Viertelnoten im Takt), 1/4 × 7 (Viertelnoten-Septolen; sieben Viertelnoten im Takt), 1/4 × 8 (Viertelnoten-Oktolen; acht Viertelnoten im Takt), 1/4 × 16 (sechzehn Viertelnoten im Takt), 1/4 × 32 (zweiunddreißig Viertelnoten im Takt), 1/4 × 64 (vierundsechzig Viertelnoten im Takt)

Delay (LFO Delay Time)

Stellt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Tastenanschlag und dem Zeitpunkt ein, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Je größer der Wert, desto größer die Verzögerungszeit, bis der LFO wirksam wird.

Einstellungen: 0–127

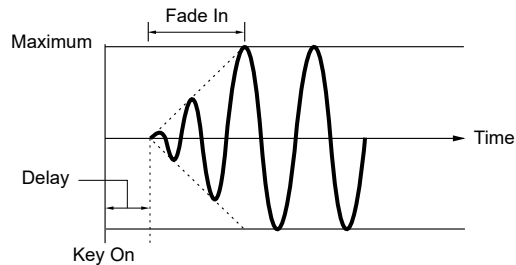
Fade In (LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die bei Delay (LFO Delay Time) eingestellte Delay-Zeit vergangen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

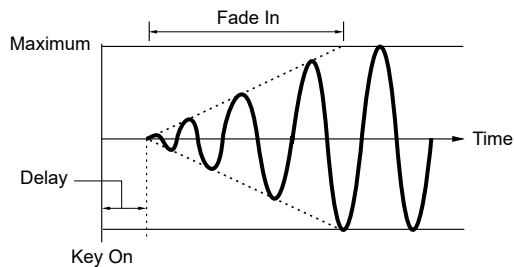
Einstellungen: 0–127

0: Der LFO wechselt ohne Einblendvorgänge auf den Maximalwert.

Wenn der Wert niedrig ist



Wenn der Wert hoch ist

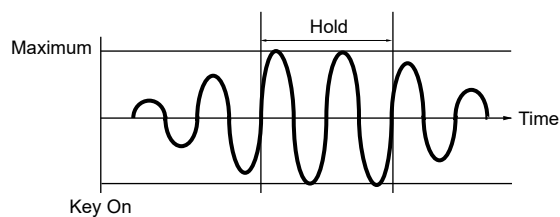


Hold (LFO Hold Time)

Legt die Zeit für die Aufrechterhaltung des LFO-Effekts fest, nachdem der maximale Pegel erreicht wird.

Einstellungen: 0–126, Hold

Hold: Wird nicht ausgeblendet

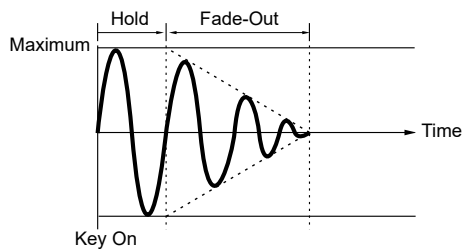


Fade Out (LFO Fade Out time)

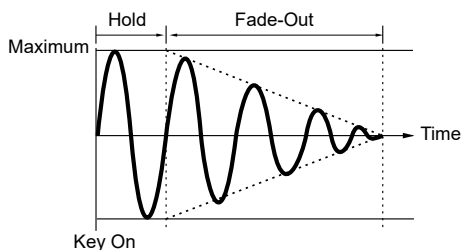
Legt fest, über welchen Zeitraum der LFO-Effekt ausgeblendet werden soll, nachdem die bei Hold (LFO Hold Time) (LFO-Haltedauer) eingestellte Haltezeit verstrichen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt ausgeblendet wird.

Einstellungen: 0–127

Wenn der Wert niedrig ist



Wenn der Wert hoch ist



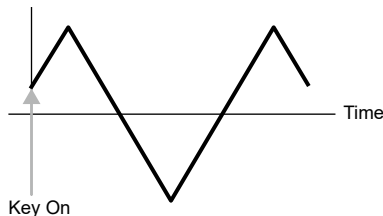
Key On Reset (LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFOs zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, Each-on, 1st-on

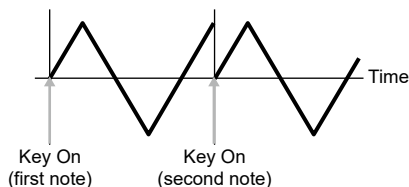
Wenn Off eingestellt ist

Setzt die Schwingung des LFO nicht zurück. Durch das Anschlagen einer Taste wird die Wellenform des LFO gestartet, unabhängig von der Phase des LFO zu diesem Zeitpunkt.



Wenn Each-on eingestellt ist

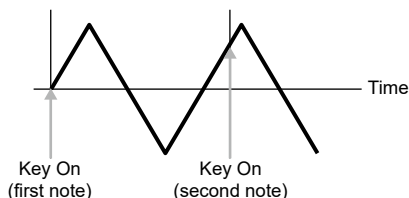
Setzt die Phase der LFO-Schwingung bei jedem Tastenanschlag zurück und startet die Wellenform mit der Phase, die durch den Phase-Parameter angegeben wird.



Wenn 1st-on eingestellt ist

Setzt die Phase der LFO-Schwingung bei jedem Tastenanschlag zurück und startet die Wellenform mit der Phase, die durch den Phase-Parameter angegeben wird.

Wenn die zweite Note gespielt wird, während die erste Note gehalten wird, wird die Wiedergabe nicht zurückgesetzt.



Loop (LFO Loop Switch)

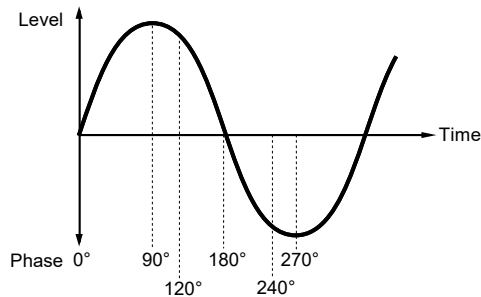
Stellt die LFO Wave (LFO-Wellenform) auf Loop-Wiedergabe (Wiederholungsschleife) oder One-Shot-Wiedergabe (einmalig) ein.

Einstellungen: Off, On

Phase (LFO Phase)

Sie können die Anfangsphase für die Zeit festlegen, in der die LFO Wave zurückgesetzt wird.

Einstellungen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Setzt den Offset-Wert für jedes Element auf Phase (LFO Phase).

Einstellungen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element (Display Element)

Sie können eine andere Zahl für die Gruppe von vier Elements auswählen, die Element Phase Offset und Element Depth Ratio entspricht, wenn General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw eingeschaltet ist. Der tatsächliche Zahlenbereich, den Sie im Schalter verwenden können, hängt jedoch von dem Wert ab, der unter Element Count im General/Pitch → Element Settings-Bildschirm eingestellt ist. (Beispiel: Wenn Element Count auf 30 eingestellt ist, können die Gruppen 29–32 ausgewählt werden).

Einstellungen: 1–4, 5–8, ..., 125–128

Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Setzt den Offset-Wert für jedes Element auf Phase (LFO Phase).

Sie können die Anfangsphase für jedes Element festlegen, wenn die LFO Wave (LFO-Wellenform) zurückgesetzt wird. Wenn Ex Elem Sw auf dem Bildschirm General/Pitch → Element Settings eingeschaltet ist, können Sie die Schalternummer wechseln, indem Sie das Element (Display Element) (Anzeigeelement) ändern. Bis zu dem bei General/Pitch → Element Settings eingestellten Wert wird Element Count angezeigt.

Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Passt die Depth für jedes Element an. Schalten Sie diesen Parameter aus, um den LFO auszuschalten.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte Destination (Ziel) mit Elements verknüpft ist.

Wenn General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw eingeschaltet ist, kann die Depth-Elementnummer mit Element (Display Element) geändert werden.

Bis zu dem bei General/Pitch → Element Settings eingestellten Wert wird Element Count angezeigt.

Einstellungen: Off, 0–127

Destination (LFO Destination)

Legt die Funktion fest, die von der LFO Wave (LFO-Wellenform) gesteuert werden soll.

Einstellungen: Insertion Effect A Parameter 1–24, Insertion Effect B Parameter 1–24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (LFO Depth)

Legt den Anteil der Steuerung der LFO Wave (LFO-Wellenform) für jedes Ziel (Destination) fest.

Einstellungen: 0–127

Part Edit (AWM2) Element Edit-Bildschirme

Ein Normal Part (AWM2) besteht aus bis zu 128 Elementen.

Part Edit (AWM2) enthält Part Common Edit (zum Einstellen von Parametern für den gesamten Part) und Element Edit (zum Einstellen von Parametern für einzelne Elements des Parts).

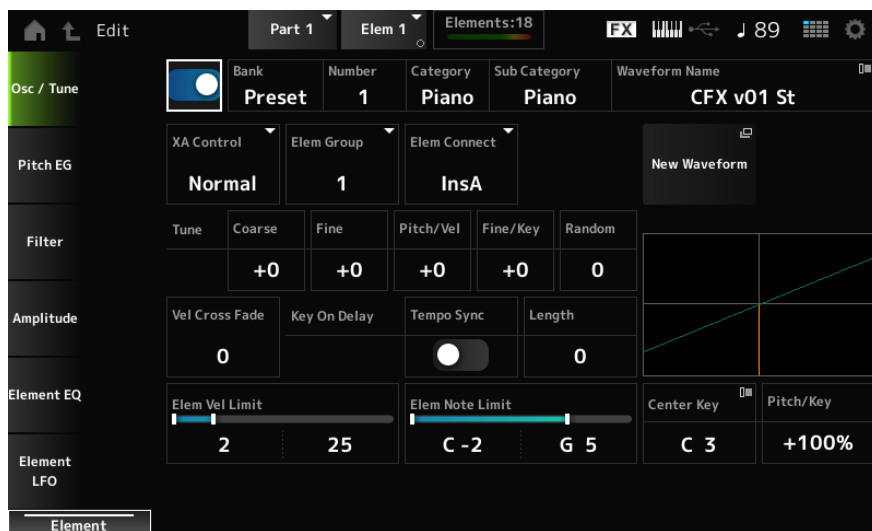
Osc/Tune

Auf dem Osc/Tune-Bildschirm (Oszillator/Stimmung) können Sie den Oscillator für das Element einstellen.

Hier können Sie die Wellenform auswählen, die als Grundlage für den Klang verwendet wird, und den Tastenbereich sowie den Anschlagstärkenbereich des Elements festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Osc/Tune



Element Switch

Schaltet das ausgewählte Element ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Bank (Waveform Bank)

Number (Waveform Number)

Category (Waveform Category)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Waveform Name

Zeigt den Namen der für das Element ausgewählten Waveform an.

Bank zeigt den Typ der Waveform (Preset, User und Library) an, der dem Element zugewiesen ist.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

XA Control

XA (Expanded Articulation) ist eine Funktion zum Erzeugen realistischer Klänge wie bei akustischen Instrumenten sowie zum Erstellen neuer Synthesizer-Sounds.

Sie können solche Sounds erzeugen, indem Sie XA Control (XA-Steuerung) so einstellen, dass die Art und Weise festgelegt wird, wie das Element abgespielt wird.

Einstellungen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.Sw Off, A.Sw1 On, A.Sw2 On

Normal: Wird als normales Element abgespielt.

Legato: Wird gespielt, wenn Mono/Poly auf Mono eingestellt ist. Wenn Sie legato spielen, wird das Element, das auf Legato eingestellt ist, anstelle des Elements abgespielt, das auf Normal eingestellt ist.

Key Off: Wird abgespielt, wenn ein Finger von der Taste genommen wird.

Cycle: Wird abgespielt, wenn bei Cycle (Schleife) eine Reihe von Elementen eingestellt sind.

Random: Spielt die Elemente zufällig ab, wenn mehrere Elemente auf Random (Zufall) eingestellt sind.

A.Sw Off: Wird abgespielt, wenn die beide [ASSIGN 1]- und [ASSIGN 2]-Tasten auf Off eingestellt sind.

A.Sw1 On: Wird abgespielt, wenn die [ASSIGN 1]-Taste auf On eingestellt ist.

A.Sw2 On: Wird abgespielt, wenn die [ASSIGN 2]-Taste eingeschaltet ist.

Beispiel einer XA Control-Einstellung

- Ein sanftes Legato erzeugen
Lassen Sie das Element zwischen einem Element wechseln, bei dem XA Control auf Normal eingestellt ist und einem weiteren Element, bei dem XA Control auf Legato eingestellt ist.
- Erzeugen des Klangs beim Loslassen einer Klaviertaste
Erzeugen Sie ein Element, bei dem XA Control auf Key Off eingestellt ist.
- Erzeugen von Zufallswerten für dieselbe Note
Stellen Sie das Element, bei dem XA Control auf Cycle eingestellt ist und ein weiteres, bei dem XA Control auf Random eingestellt ist.
- Erzeugen von Klängen, die nur akustische Instrumente hervorbringen, z. B. Flageolet-Töne oder Handdämpfung bei der Gitarre, Zungenflattern auf der Flöte und Growling beim Saxophon
Stellen Sie ein Element ein, bei dem XA Control auf A.Sw Off, A.Sw1 On oder A.Sw2 On eingestellt ist, und steuern Sie es mit den Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] vom Bedienfeld aus.

HINWEIS

Sie können die [ASSIGN 1]- und [ASSIGN 2]-Tasten ein- oder ausschalten, indem Sie die unter Control → Control Number auf dem Common Edit-Bildschirm eingestellte Controller-Nummer von einem externen Gerät aus senden.

Elem Group (Element Group Number)

Dieser Parameter dient zum Sortieren von Elementen mit derselben XA Control-Einstellung in Gruppen.

Wenn XA Control (XA-Steuerung) bei allen Elements auf Normal eingestellt ist, ist diese Einstellung nicht wirksam.

Einstellungen: 1–8

Elem Connect (Element Connection Switch)

Legt den Ausgang des Elements auf Insertion-Effekt A oder auf Insertion-Effekt B fest.

In der Einstellung Thru werden die Insertion-Effekte umgangen.

Einstellungen: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Lädt eine auf dem USB-Laufwerk gespeicherte Audio-Datei als Waveform.

Edit Waveform erscheint, wenn eine Waveform geladen wird.

Edit Waveform

Der Waveform Edit-Bildschirm öffnet sich.

Coarse (Coarse Tune)

Transponiert die Tonhöhe des Elements in Halbtonschritten.

Einstellungen: -48--+0--+48

Fine (Fine Tune)

Passt die Tonhöhe des Elements fein an.

Einstellungen: -64--+0--+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Tonhöhenänderung auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -64--+0-63

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird die Tonhöhe.

0: unverändert beibehalten

Negativer Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto niedriger wird die Tonhöhe.

Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)

Legt fest, wie die Tonhöhenänderung in der Feinstimmung auf die Position der Taste reagiert.

Einstellungen: -64--+0-63

Positiver Wert: Die Tonhöhe sinkt, wenn Sie eine Taste im Bassbereich drücken, und die Tonhöhe steigt, wenn Sie eine Taste im Diskantbereich drücken.

Negativer Wert: Die Tonhöhe steigt, wenn Sie eine Taste im Bassbereich drücken, und die Tonhöhe sinkt, wenn Sie eine Taste im Diskantbereich drücken.

Random (Random Pitch Depth)

Ändert die Tonhöhe des Elements bei jedem Tastendruck zufällig.

Stellen Sie den Parameter auf einen größeren Wert ein, um mehr Tonhöhenänderungen zu erzeugen. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, bleibt die Tonhöhe unverändert.

Einstellungen: 0-127

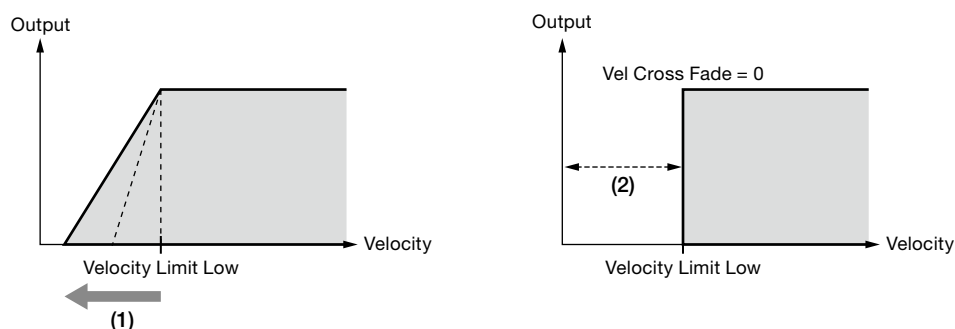
Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Stellt den Ausgangspegel des Oscillators so ein, dass er niedriger wird, wenn sich die Anschlagstärkewerte bei Tastenanschlägen außerhalb des Velocity Limit (Velocity-Bereichsgrenze) weiter von dem bei Velocity Limit eingestellten Wert entfernen.

Je größer der Wert, desto allmählicher nimmt der Ausgangspegel des Oszillators ab. Bei der Einstellung 0 wird kein Ton erzeugt, wenn die Anschlagstärke außerhalb von Velocity Limit (Velocity-Bereichsgrenze) liegt.

Einstellungen: 0-127

Wenn Level/Vel auf +0 eingestellt ist



(1) Wenn ein größerer Wert verwendet wird, wird die Flankensteilheit nach links verschoben.

(2) Bei der Einstellung 0 wird kein Ton erzeugt, wenn die Anschlagstärke außerhalb des Velocity Limit-Bereichs (Velocity-Bereichsgrenze) liegt.

Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)

Stellt das Timing des Key On Delay (Tastenverzögerung) zur Synchronisierung mit dem Tempo ein.

Einstellungen: Off, On

Key On Delay Length (Key On Delay Time Length)

Legt die Verzögerungszeit vom Moment des Tastendrucks bis zur Tonerzeugung fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–127

Length (Key On Delay Note Length)

Das Timing für Key On Delay (Tastenverzögerung) wird in Notenwerten eingestellt.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) (Temposynchronisation) eingeschaltet ist.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte Halbe), 1/4 × 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

Velocity Limit

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Wiedergabe der Element-Welle fest.

Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), erklingt das Element nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127.

Einstellungen: 1–127

Note Limit

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für das Element fest.

Wenn die erste angegebene Note höher als die zweite ist (z. B. C5 bis C4), wird das Element in den Bereichen C2 bis C4 und C5 bis G8 gespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Legt die Bezugsnote für Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity) fest.

Die hier mit der Notenummer eingestellte Note wird ungeachtet der Einstellung bei Pitch/Key in der normalen Tonhöhe abgespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Legt den Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten fest. Die Bezugsnote wird angegeben mittels Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key).

Dieser Parameter ist nützlich für die Wiedergabe von Klängen ohne Tonhöhe, z. B. für Spezialeffekte, oder für die Wiedergabe eines Schlaginstruments als normaler Part oder für alle anderen Fälle, in denen der Tonhöhenunterschied nicht in Halbtönen erfolgen muss.

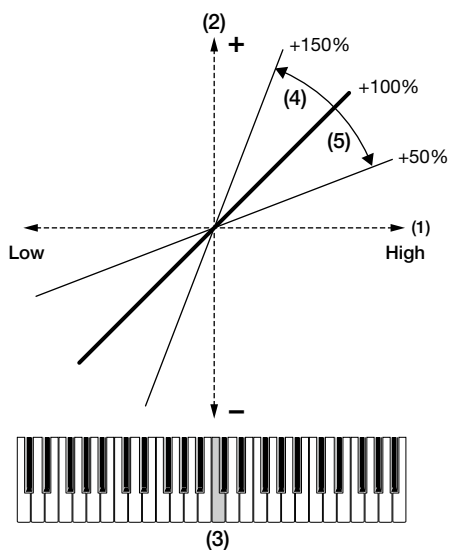
Einstellungen: -200%—+0%—+200%

+100% (Normaleinstellung): Der Tonhöhenunterschied zwischen den beiden Tasten nebeneinander wird auf einen Halbton eingestellt.

0%: Kein Tonhöhenunterschied zwischen den beiden Tasten; alle Tasten werden mit der Tonhöhe gespielt, die bei Center Key eingestellt ist.

Negativer Wert: Legt eine entgegengesetzte Tonhöhenreaktion fest, so dass tiefere Noten zu einer höheren Tonhöhe und höhere Noten zu einer niedrigeren Tonhöhe führen.

Pitch/Key und Center Key



(1) Taste

(2) Wert der Pitch-Änderung

(3) Center Key

(4) Der Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten wird größer

(5) Der Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten wird geringer

Waveform Edit

Öffnet den Waveform Edit-Bildschirm (Waveform-Bearbeitung).

Hier können Sie die verschiedenen Key Banks einstellen, aus denen eine Waveform besteht.

■ Tasten-Banks

Bei einer Key Bank handelt es sich um digitale Daten, die aus einem kurzen Audiosegment wie Gesang oder anderen Klängen bestehen und in das Instrument geladen werden. Sie hat die gleichen Eigenschaften wie eine .wav-Datei; um Verwirrung zu vermeiden, wird zur Unterscheidung von der Waveform jedoch ein anderer Name verwendet.

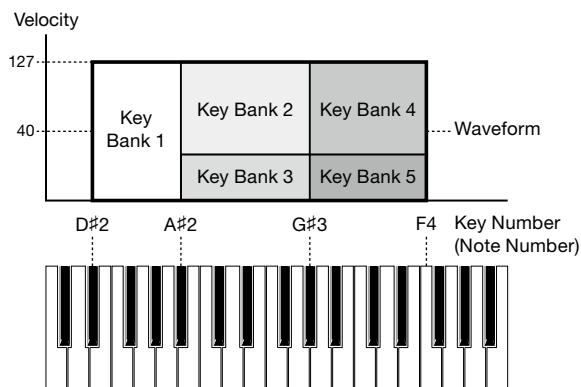
■ Key Banks und Waveforms

Key Banks werden immer als Teil einer Waveform gespeichert.

Eine Waveform kann mehrere Key Banks enthalten, so dass Sie Dutzende von Key Banks in einer einzigen Waveform speichern können.

Wenn jedoch alle Key Banks gleichzeitig ertönen, wäre dies nicht mehr verwaltbar, so dass Sie den Tastaturbereich (Note Limit) und den Velocity-Bereich (Velocity Limit) festlegen können, der für jede Key Bank erklingt. Durch das Einrichten mehrerer Key Banks können Sie abhängig vom verwendeten Tastaturbereich und der Stärke Ihres Tastenanschlags verschiedene Key Bank-Sounds abspielen.

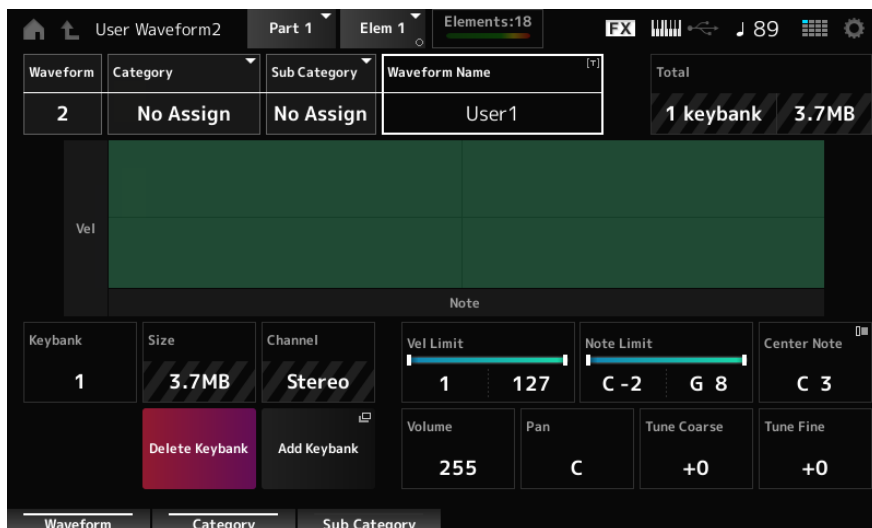
Beispiel für das Einrichten einer Key Bank und Waveform



■ Parts und Waveforms

Waveforms können zu Parts zusammengefasst und auf der Tastatur gespielt werden.

Sie können einem Part eine Wellenform pro Element zuweisen mittels Part Edit (AWM2), Element Edit, Drum Part Edit (AWM2) und Key Edit.



Waveform

Zeigt den Namen der ausgewählten Waveform an.

Category (Waveform Category)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie der ausgewählten Waveform.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Name (Waveform Name)

Sie können die Performance, die Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen speichern. Dabei können Sie bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Total

Zeigt die Anzahl der Key Banks in der Waveform und die Gesamtgröße der Datenkapazität an.

Keybank (Keybank Number)

Zeigt die Key Bank-Nummer an.

Size (Keybank Size)

Zeigt die Gesamtgröße der Datenkapazität an.

Channel (Keybank Channel)

Zeigt an, ob die Key Bank stereo oder mono ist.

Velocity Limit

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Wiedergabe der Key Bank fest.

Einstellungen: 1–127

Note Limit

Legt den Notenbereich (niedrigste und höchste Noten) für die Wiedergabe der Key Bank fest.

Einstellungen: 1–127

Center Note

Legt die Tonart (Tonhöhe) der ursprünglichen Waveform-Daten fest.

Einstellungen: C–2–G8

Volume

Legt die Lautstärke der Key Bank fest.

Einstellungen: 0–255

Pan

Legt die Pan-Position (im Stereofeld) der Key Bank fest.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Tune Coarse (Coarse Tune)

Verschiebt die Tonhöhe der Key Bank in Halbtonschritten.

Einstellungen: –64–+63

Tune Fine (Fine Tune)

Zur Feineinstellung der Tonhöhe der Key Bank.

Einstellungen: –64–+63

Delete Keybank

Löscht die Key Bank.

Add Keybank

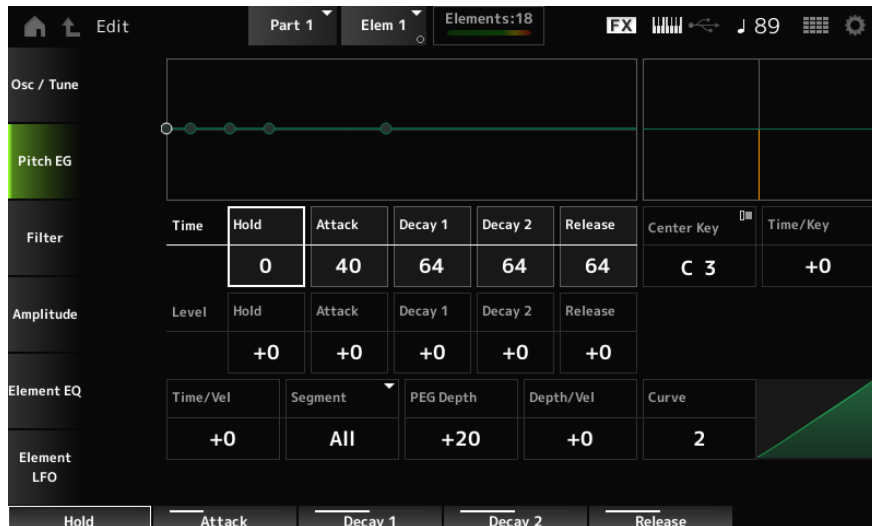
Fügt der Waveform eine Key Bank hinzu.

Pitch EG

Im Pitch EG-Bildschirm können Sie den Hüllkurvengenerator für den Oscillator einstellen. Durch Einstellen der PEG-Zeit (Pitch Envelope Generator) und des Pegels (des Ausmaßes der Tonhöhenänderung) können Sie festlegen, wie sich der Klang von dem Moment an verändert, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Klang verstummt.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Pitch EG



Hold Time (PEG Hold Time)

Stellt ein, wie lange nach dem Tastenanschlag die Tonhöhe auf dem Hold Level (PEG Hold Level) (Haltepegel) bleibt.
Einstellungen: 0–127

Attack Time (PEG Attack Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe nach dem Ende der Hold Time (PEG Hold Time) (Haltedauer) den Attack Level (PEG Attack Level) (Einschwingpegel) erreicht.
Einstellungen: 0–127

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe vom Attack Level (PEG Attack Level) (Einschwingpegel) aus den Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) (Abklingpegel 1) erreicht.
Einstellungen: 0–127

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe vom Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) (Einschwingpegel) aus den Decay2 Level (PEG Decay 2 Level) (Abklingpegel 2) erreicht.
Einstellungen: 0–127

Release Time (PEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe vom Loslassen der Taste den Release Level (PEG Release Level) (Loslasspegel) erreicht.
Einstellungen: 0–127

Hold Level (PEG Hold Level)

Legt die Tonhöhe für den Moment fest, in dem Sie die Taste anschlagen.

Einstellungen: -128--+0--+127

Attack Level (PEG Attack Level)

Legt die Tonhöhenänderung vom Hold Level (Haltepegel) aus (oder ab dem Moment des Tastenanschlags) fest.

Einstellungen: -128--+0--+127

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Legt den nächsten Tonhöhenwert fest, der vom Attack Level (PEG Attack Level) (Einschwingpegel) aus erreicht werden soll.

Einstellungen: -128--+0--+127

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Legt den nächsten Tonhöhenwert fest, der vom Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) (Abklingpegel) aus erreicht werden soll.

Einstellungen: -128--+0--+127

Release Level (PEG Release Level)

Legt die endgültige Tonhöhe fest, die nach dem Loslassen der Taste erreicht wird.

Einstellungen: -128--+0--+127

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Legt die Bezugsnote für Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity) fest.

Mit der hier eingestellten Note (Taste) wird der resultierende Klang der in PEG eingestellten Tonhöhenänderung gespielt.

Einstellungen: C-2-G8

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung in PEG auf die Tastenposition (Tonlage) reagiert.

Die Änderungsgeschwindigkeit des PEG wird auf die bei Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key) angegebene Taste angewendet.

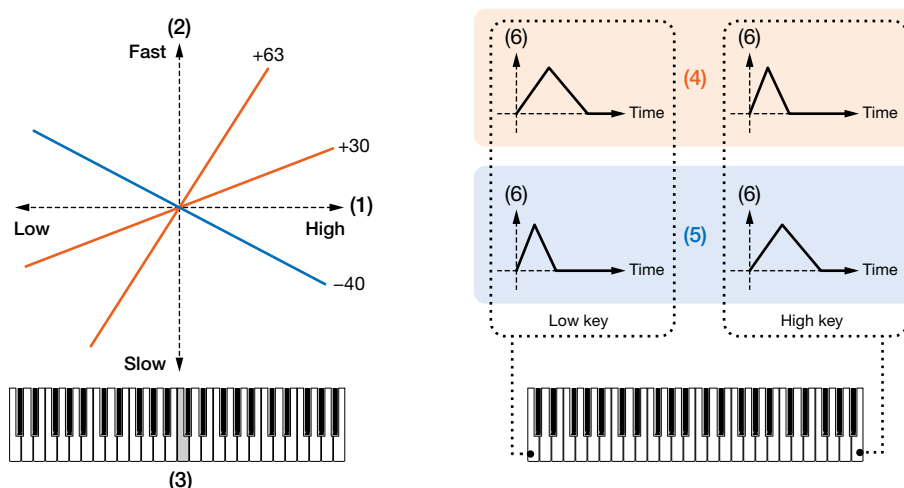
Einstellungen: -64--+0--+63

Positiver Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgt die Änderung durch den PEG; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgt die Änderung durch den PEG.

0: Keine PEG-Änderungen unabhängig von der Tastenposition.

Negativer Wert: Je höher die gedrückte Taste, desto langsamer ändert sich die Tonhöhe durch den PEG.

Center Key und Time/key



- (1) Taste
- (2) Tonhöhenänderungsgeschwindigkeit durch den PEG
- (3) Center Key
- (4) Wenn Time/Key positiv ist
- (5) Wenn Time/Key negativ ist
- (6) Tonhöhe

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Legt fest, wie die Zeit der Tonhöhenänderung in PEG auf die Anschlagstärke reagiert.

Stellen Sie zunächst bei Segment den Zeitwert und dann bei Time/Vel den Wert der Anschlagempfindlichkeit ein.

Einstellungen: Time/Vel: -64-+0-+63

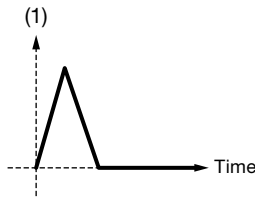
Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto schneller erfolgen die Änderungen im PEG.

0: Keine Änderungen durch den PEG, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

Negativer Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto langsamer erfolgen die Änderungen im PEG.

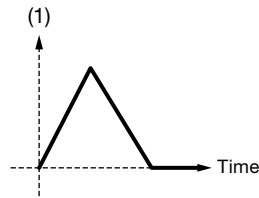
Wenn der Wert positiv ist

Hohe Anschlagstärke (die Tonhöhenänderung erfolgt schnell)



(1) Tonhöhe

Geringe Anschlagstärke (die Tonhöhenänderung erfolgt langsam)



Einstellungen: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack Time.

Atk+Dcy: Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Decay1Time

Decay: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Decay Time

Atk+Rls: Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Release Time

All: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die zeitbezogenen Einstellungen des PEG.

PEG Depth

Legt die Stärke der vom PEG gesteuerten Tonhöhenänderung fest. Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist der Umfang der Tonhöhenänderung.

Einstellungen: -64-+0-+63

0: unverändert beibehalten

Negativer Wert: Die Tonhöhenänderung wird invertiert.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Stellt ein, wie der vom PEG gesteuerte Anteil der Tonhöhenänderung auf Velocity-Werte bzw. die Anschlagstärke reagiert.

Außerdem können Sie mit der Einstellung Curve festlegen, in welchem Maße PEG Depth auf die Velocity reagiert. Die vertikale Achse stellt die Anschlagstärke dar, während die horizontale Achse den Anteil der Tonhöhenänderung darstellt.

Einstellungen: Depth/Vel: -64-+0-+63

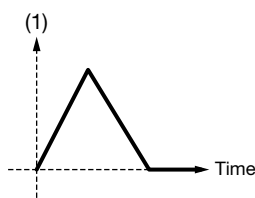
Positiver Wert: Höhere Velocity-Werte erweitern den Anteil der durch den PEG gesteuerten Tonhöhenänderung, während niedrigere Werte den Anteil verringern.

0: Keine Änderungen durch den PEG (unabhängig von der Velocity-Einstellung).

Negativer Wert: Höhere Velocity-Werte verringern den Anteil der durch den PEG gesteuerten Tonhöhenänderung, während niedrigere Werte den Anteil erweitern.

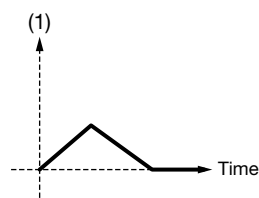
Wenn der Wert positiv ist

Große Anschlagstärke (der PEG-Anteil bei der Tonhöhenänderung ist größer)

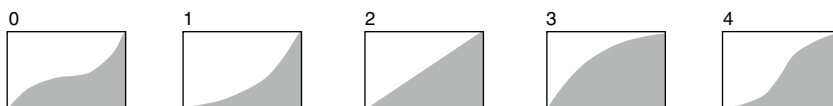


(1) Pitchbend-Anteil

Niedrige Anschlagstärke (der PEG-Anteil bei der Tonhöhenänderung ist kleiner)



Einstellungen: Curve: 0-4



Type

Auf dem Type-Bildschirm können Sie einen Filtertyp für das Element auswählen. Je nach dem hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Filter → Type



Filter Type

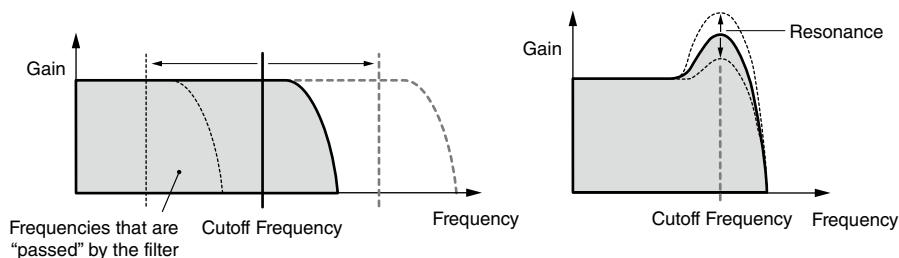
Legt den Filter für das Element fest. Die auf diesem Instrument verfügbaren Filter sind in vier Typen gruppiert: LPF, HPF, BPF und BEF.

Einstellungen: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

• LPF (Low Pass Filter; Tiefpassfilter)

Regelt die Frequenzen oberhalb des bei Cutoff Frequency (Grenzfrequenz) eingestellten Wertes herunter. Dies ist sehr verbreitet und hilfreich bei der Erzeugung klassischer Synthesizer-Sounds. Der Klang wird heller, wenn Sie die Grenzfrequenz erhöhen, da mehr hohe Frequenzen durch den Filter geleitet werden. Der Klang wird dunkler, wenn Sie die Grenzfrequenz verringern, da hohe Frequenzen durch den Filter abgeschnitten oder blockiert werden.

Außerdem können Sie mit Resonance (Resonanz) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht.



LPF24D: Ein dynamischer Tiefpassfilter vierter Ordnung (–24dB/oct) und einem charakteristischen Digitalsound. Im Vergleich zum Typ LPF24A kann dieser Filter einen ausgeprägteren Resonanzeffekt erzeugen.

LPF24A: Ein digitaler, dynamischer LPF (Tiefpassfilter) mit ähnlichen Eigenschaften wie ein analoger Synthesizer-Filter vierter Ordnung (–24dB/oct).

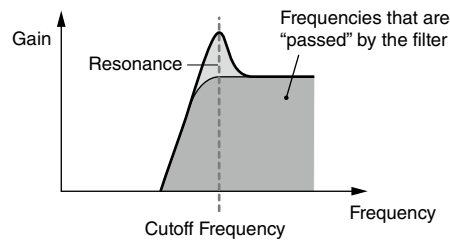
LPF18: LPF dritter Ordnung (–18dB/oct)

LPF18s: LPF dritter Ordnung (–18dB/oct) Die Frequenzkurve ist sanfter als die LPF18

- **HPF (Hochpassfilter)**

Ein Filtertyp, der Signale oberhalb der Grenzfrequenz (Cutoff) durchlässt.

Außerdem können Sie mit Resonance (Resonanz) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht.



LPF12+HPF12: Eine serielle Kombination aus einem LPF und einem HPF zweiter Ordnung (jeweils -12dB/oct). Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) und HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity) eingestellt werden.

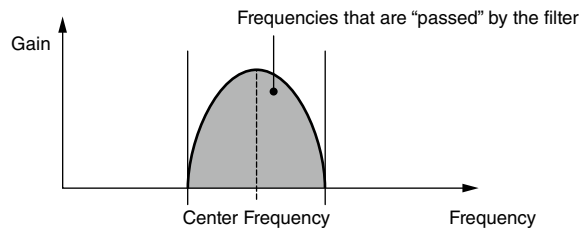
LPF6+HPF12: Eine serielle Kombination aus einem LPF (-6dB/oct) erster und einem HPF zweiter Ordnung (-12dB/oct). Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) und HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity) eingestellt werden.

HPF24D: Ein dynamischer HPF mit -24dB/oct und einem charakteristischen Digitalisound. Dieser Filter kann einen ausgeprägten Resonanzeffekt erzeugen.

HPF12: Ein dynamischer HPF mit -12dB/oct

- **BPF (Band Pass Filter, Bandpassfilter)**

Ein Filtertyp lässt nur die Frequenzen für ein eingestelltes Frequenzband durch und regelt alle anderen Signale herunter.

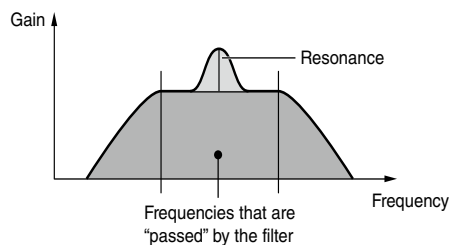


BPF12D: Eine Kombination eines HPF und eines LPF mit -12dB/oct und einem charakteristischen Digitalisound.

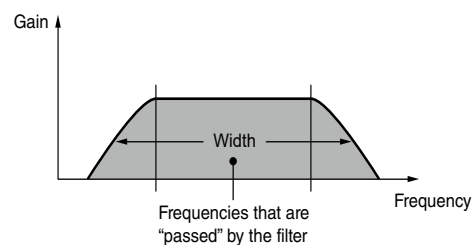
BPFw: Eine Kombination eines HPF und eines LPF mit -12dB/oct Erlaubt die Einstellung größerer Bandbreiten

BPF6: Eine Kombination eines HPF und eines LPF mit -6dB/oct

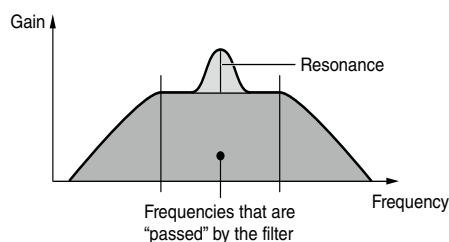
BPF12D



BPFw

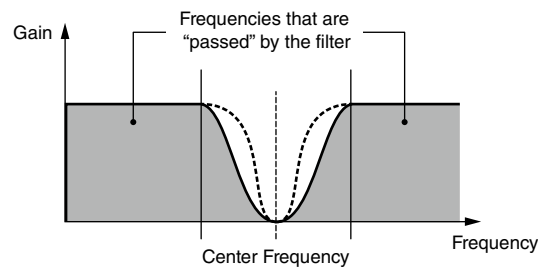


BPF6



- **BEF (Band Elimination Filter)**

Hat die entgegengesetzte Wirkung auf den Klang wie der BLF (Bandpassfilter). Ein Filtertyp lässt nur Frequenzen der eingestellten Grenzfrequenz durch und regelt alle anderen Signale herunter.



BEF12: –12dB/oct BEF

BEF6: –6dB/oct BEF

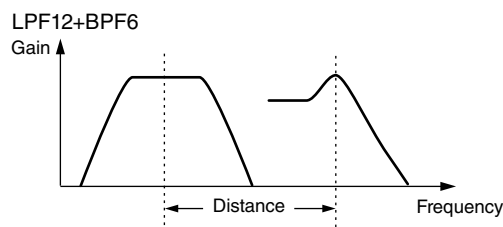
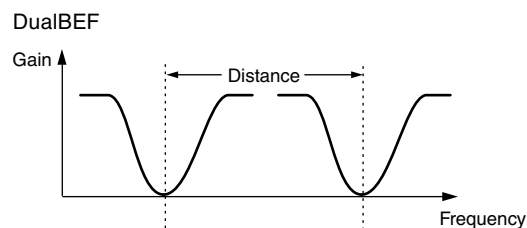
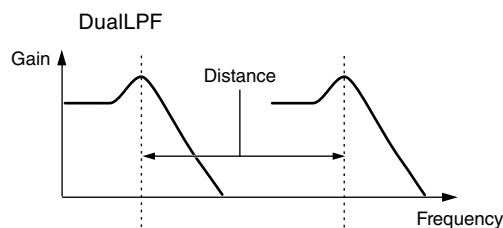
DualLPF: Zwei parallel angeschlossene LPF mit –12dB/oct. Stellt den Abstand zwischen den Grenzfrequenzen der beiden Filter mit Distance ein. Die untere Grenzfrequenz wird auf dem Bildschirm eingestellt, und die obere Grenzfrequenz wird automatisch mitbestimmt.

DualHPF: Zwei parallel angeschlossene HPF mit –12dB/oct

DualBPF: Zwei parallel angeschlossene BPF mit –6dB/oct

DualBEF: Zwei seriell angeschlossene BEF mit –6dB/oct

LPF12+BPF6: Eine parallele Kombination aus einem LPF (–12dB/oct) und einem BPF (–6dB/oct). Stellt den Abstand zwischen den Grenzfrequenzen der beiden Filter mit Distance ein. Die untere Grenzfrequenz wird auf dem Bildschirm eingestellt, und die obere Grenzfrequenz wird automatisch mitbestimmt.



Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Legt die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest.

Die hier eingestellte Frequenz wird von dem Filter verwendet, der bei Type eingestellt ist.

Einstellungen: 0–1023

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Grenzfrequenz auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –64→+0→+63

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird der Cutoff-Frequency-Wert

0: Die Grenzfrequenz reagiert nicht auf die Anschlagstärke.

Negativer Wert: Je geringer die Anschlagstärke, desto höher der Cutoff-Frequenzwert.

Resonance (Filter Resonance)

Width (Filter Width)

Der hier angezeigte Parameter variiert je nach der Einstellung bei Filter Type. Resonance wird bei LPF, HPF, BPF (außer BPFw) oder BEF angezeigt, und Width wird beim BPFw angezeigt.

Für Resonance gibt dieser Parameter die Stärke der Resonanz an. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem Cutoff-Parameter einen speziellen Charakter.

Beim BPFw wird der Width-Parameter verwendet, um die Breite des Frequenzbereichs anzupassen, der vom Filter durchgelassen wird.

Einstellungen: 0–127

Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Resonanzpegel auf Velocity-Werte bzw. die Anschlagstärke reagiert.

Dieser Parameter ist je nach Filter Type eventuell nicht verfügbar.

Einstellungen: –64–+0–+63

Positiver Wert: Je höher die Velocity/Anschlagstärke, desto stärker wird die Resonanz

0: Der Resonanzwert ändert sich mit der Anschlagstärke.

Negativer Wert: Je niedriger die Anschlagstärke, desto größer wird Resonance (Resonanz)

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

Legt fest, wie der Cutoff-Frequenzpegel des Filters auf die Tastenposition reagiert.

Der Bezugspunkt ist die Grenzfrequenz der Taste, die bei Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key) eingestellt wurde.

Einstellungen: –200%–0%–+200%

Positiver Wert: Je tiefer die angeschlagene Taste, desto niedriger wird die Grenzfrequenz; je höher die angeschlagene Taste, desto höher wird die Grenzfrequenz

Negativer Wert: Je tiefer die angeschlagene Taste, desto höher wird die Grenzfrequenz; je höher die angeschlagene Taste, desto niedriger wird die Grenzfrequenz

Distance

Bestimmt den Abstand zwischen den Grenzfrequenzen der Filtertypen Dual und LPF12+BPF6.

Dieser Parameter ist je nach Filter Type eventuell nicht verfügbar.

Einstellungen: –128–+0–+127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Legt die Arbeitsfrequenz für die Funktionen fest, die die Filter-Grenzfrequenz steuern, und wie schnell sich der FEG entsprechend der Key Follow-Einstellung des HPF ändert.

Eine Erhöhung des Werts führt zu einer höheren Grenzfrequenz und tiefe Frequenzen werden abgeschnitten oder blockiert, um den Klang heller zu machen. Eine Verringerung des Werts führt zu einer niedrigeren Grenzfrequenz, sodass mehr tiefe Frequenzen durchgelassen werden und der Klang voller und dunkler wird.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Filter Type auf LPF12+HPF12 oder LPF6+HPF12 eingestellt ist.

Einstellungen: 0–1023

HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

Legt den Pegel der Grenzfrequenz des HPF entsprechend der Position der Taste fest.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Filter Type auf LPF12+HPF12 oder LPF6+HPF12 eingestellt ist.

Einstellungen: –200%–+0–+200%

Positiver Wert: Je tiefer die angeschlagene Taste, desto niedriger wird die Grenzfrequenz; je höher die angeschlagene Taste, desto höher wird die Grenzfrequenz

Negativer Wert: Je tiefer die angeschlagene Taste, desto höher wird die Grenzfrequenz; je höher die angeschlagene Taste, desto niedriger wird die Grenzfrequenz

Gain (Filter Gain)

Legt die Verstärkung fest (an die Filtereinheit gesendete Signale).

Durch Verringern des Werts wird die Lautstärke des Elements verringert.

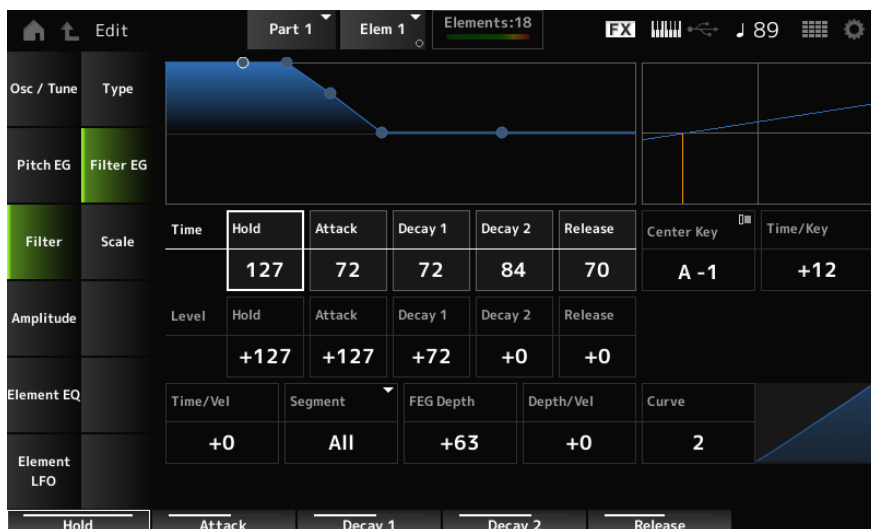
Einstellungen: 0–255

Filter EG

Im Filter EG-Bildschirm (Filterhüllkurve) können Sie den Filterhüllkurvengenerator (FEG) für das Element festlegen. Mit dem FEG können Sie den Grad (oder Pegel) der Änderungen der Grenzfrequenz sowie die Art und Weise einstellen, wie sich diese Änderungen im Laufe der Zeit entwickeln, von dem Moment an, in dem Sie eine Taste anschlagen, bis zu dem Moment, in dem der Klang ausklingt.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Filter → Filter EG



Hold Time (FEG Hold Time)

Stellt ein, wie lange die Cutoff-Frequenz nach dem Tastenanschlag auf dem Hold Level (FEG Hold Level (Haltepegel) bleibt.

Einstellungen: 0–127

Attack Time (FEG Attack Time)

Stellt ein, in welcher Zeit die Cutoff-Frequenz nach der Hold Time (FEG Hold Time) den Attack Level (FEG Attack Level) (Einschwingpegel) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Decay 1 Time (FEG Decay 1 Time)

Stellt ein, in welcher Zeit die Cutoff-Frequenz vom Attack Level (FEG Attack Level) den Decay1 Level (FEG Decay 1 Level) (Abklingpegel 1) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Decay 2 Time (FEG Decay 2 Time)

Stellt ein, in welcher Zeit die Cutoff-Frequenz vom Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level) den Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level) (Abklingpegel 2) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Release Time (FEG Release Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Cutoff-Frequenz nach Loslassen der Taste den Release Level (FEG Release Level) (Loslass-Pegel) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Hold Level (FEG Hold Level)

Legt die Grenzfrequenz in dem Moment fest, in dem Sie die Taste drücken.

Einstellungen: -128→+0→+127

Attack Level (FEG Attack Level)

Legt fest, dass sich der Grenzfrequenzwert ändert, nachdem Sie die Taste gedrückt haben.

Einstellungen: -128→+0→+127

Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level)

Stellt für die Cutoff-Frequenz den nächsten Wert ein, der vom Attack Level (FEG Attack Level (Einschwingpegel) aus erreicht werden soll.

Einstellungen: -128→+0→+127

Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level)

Legt die Grenzfrequenz fest, die beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: -128→+0→+127

Release Level (FEG Release Level)

Legt den nächsten Grenzfrequenzwert fest, nachdem Sie die Taste loslassen.

Einstellungen: -128→+0→+127

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Legt die Bezugsnote für Time/Key fest.

Mit der hier eingestellten Note (Taste) wird die Änderungsgeschwindigkeit der im FEG eingestellten Grenzfrequenz unverändert verwendet.

Einstellungen: C-2-G8

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)

Stellt ein, in welchem Ausmaß sich die durch den FEG verursachte Änderungsgeschwindigkeit der Cutoff-Frequenz je nach Tonhöhe der Klaviertaste erhöht oder verringert.

Die Änderungsgeschwindigkeit des FEG wird auf die bei Center Key angegebene Taste angewendet.

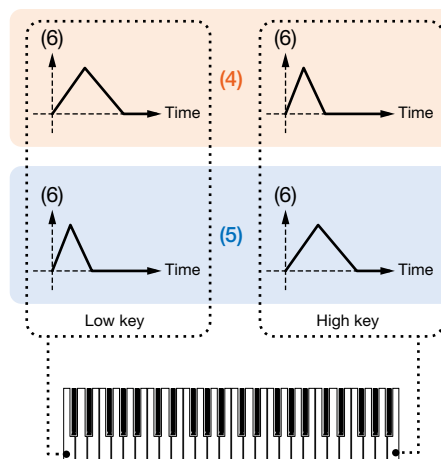
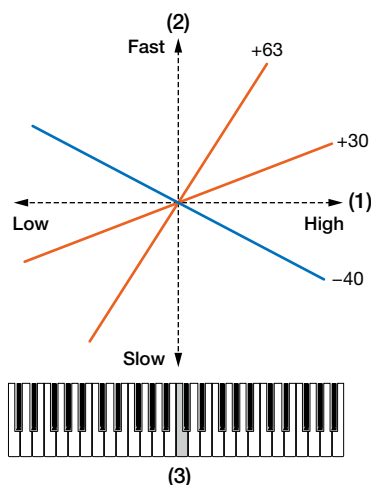
Einstellungen: -64→+63

Positiver Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgt die Änderung der durch den FEG gesteuerten Cutoff-Frequenz; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgt die FEG-Änderung.

0: Keine FEG-Änderungen unabhängig von der Tastenposition.

Negativer Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto schneller erfolgt die Änderung der durch den FEG gesteuerten Cutoff-Frequenz; je höher die gespielte Taste, desto langsamer erfolgt die FEG-Änderung.

Center Key und Time/key



- (1) Taste
- (2) Geschwindigkeit der Cutoff-Frequenz durch den FEG
- (3) Center Key
- (4) Wenn Time/Key positiv ist
- (5) Wenn Time/Key negativ ist
- (6) Cutoff Frequency (Grenzfrequenz)

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity) Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Legt fest, wie die Grenzfrequenz auf die Anschlagstärke reagiert.

Stellen Sie zunächst bei Segment den Zeitwert und dann bei Time/Vel den Wert der Anschlagempfindlichkeit ein.

Einstellungen: Time/Vel: -64→+0→+63

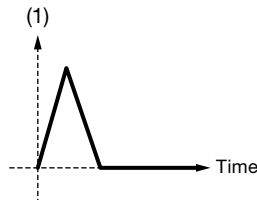
Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto schnellere Änderungen der durch den FEG gesteuerten Cutoff-Frequenz; niedrige Anschlagstärken führen zu langsameren AEG-Lautstärkeänderungen.

0: Keine Änderungen durch den PEG, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

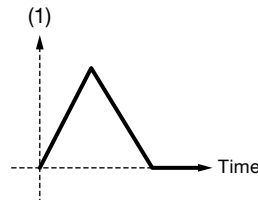
Negativer Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto langsamer sind die Änderungen der durch den FEG gesteuerten Cutoff-Frequenz; niedrige Anschlagstärken führen zu schnelleren AEG-Lautstärkeänderungen.

Wenn der Wert positiv ist

Hohe Anschlagstärke (schnelle Änderungen der Grenzfrequenz)



Geringe Anschlagstärke (langsame Änderungen der Grenzfrequenz)



(1) Cutoff Frequency (Grenzfrequenz)

Einstellungen: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack Time

Atk+Dcy: Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Decay1Time

Decay: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Decay Time

Atk+Rls: Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Release Time

All: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die zeitbezogenen Einstellungen des FEG.

FEG Depth

Legt den Anteil der vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung fest. Der Tiefenbereich der Änderung der Cutoff-Frequenz wird um so größer, je weiter die Einstellung von dem Wert 0 entfernt ist.

Einstellungen: -64→+0→+63

0: Keine Änderungen für die Grenzfrequenz durch den FEG

Negativer Wert: Die Änderungen der Cutoff-Frequenz werden umgekehrt.

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) stellt ein, wie die vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung auf den Velocity-Wert bzw. die Anschlagstärke reagiert.

Mit der Einstellung Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve) können Sie festlegen, in welchem Maße FEG Depth auf die Velocity reagiert. Die vertikale Achse stellt die Anschlagstärke dar, während die horizontale Achse den Tiefenbereich der Grenzfrequenzänderungen darstellt.

Einstellungen: Depth/Vel: -64→+0→+63

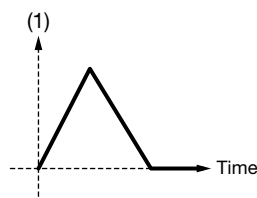
Positiver Wert: Je kürzer die Velocity, desto breiter ist der Tiefenbereich der Cutoff-Frequenzänderung durch den FEG; Desto langsamer die Velocity, desto schmaler ist der Tiefenbereich.

0: Die Grenzfrequenz reagiert nicht auf die Anschlagstärke.

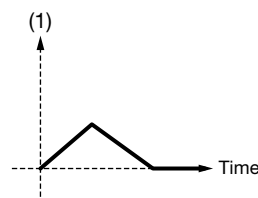
Negativer Wert: Je höher die Velocity, desto schmaler ist der Tiefenbereich der Cutoff-Frequenzänderung durch den FEG; je niedriger die Velocity, desto breiter ist der Tiefenbereich.

Wenn der Wert positiv ist

Hohe Anschlagstärke (der Tiefenbereich bei der Grenzfrequenzänderung ist breiter)

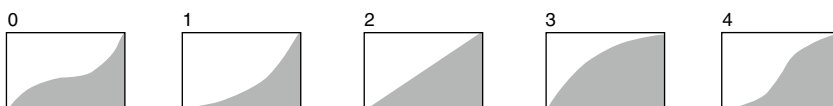


Niedrige Anschlagstärke (der Tiefenbereich bei der Grenzfrequenzänderung ist schmaler)



(1) Tiefenbereich bei Änderung der Cutoff-Frequenz

Einstellungen: Curve: 0→4



Scale

Auf dem Scale-Bildschirm (Skalierung) können Sie die Filterskalierung für das Element einstellen.
Mit der Filterskalierungsfunktion können Sie die Grenzfrequenz des Filters abhängig von der Tonhöhe ändern.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Filter → Scale



Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4

Stellt die Notennummern von vier Punkten ein, die auf Cutoff Offset (Grenzfrequenzversatz) eingestellt werden sollen.
Einstellungen: C–2–G8

HINWEIS

Die Notennummern für Break Point 1 bis 4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1–4

Legt den Wert fest, der den Cutoff bei Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4 erhöht oder verringert.
Einstellungen: –128–+0–+127

HINWEIS

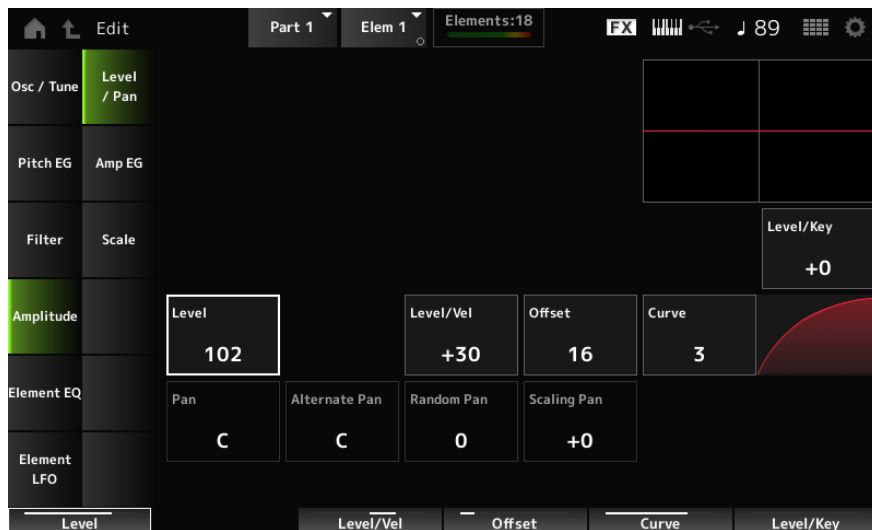
- Wenn der Versatzwert über oder unter dem Cutoff-Wert liegt, überschreitet die Cutoff-Frequenz in keinem Fall die Einstellungen.
- Für alle unterhalb Break Point 1 liegenden Noten wird der Wert auf die Cutoff-Frequenz von 1 gesetzt. Für alle oberhalb Break Point 4 liegenden Noten wird der Wert auf die Cutoff-Frequenz von 4 eingestellt.

Level/Pan

Auf dem Level/Pan-Bildschirm können Sie Level und Pan (Position im Stereofeld) für jedes Element einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Amplitude → Level/Pan



Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Legt fest, wie die Lautstärke jedes Elements auf die Tastenposition reagiert.

Der Bezugspunkt ist die bei Center Key (AEG Time Key Follow Center Key) angegebene Lautstärke.

Einstellungen: -64—+0—+63

Positiver Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto geringer wird die Lautstärke; je höher die gespielte Taste, desto höher wird die Lautstärke.

Negativer Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto größer wird die Lautstärke; je höher die gespielte Taste, desto geringer wird die Lautstärke.

Level (Element Level)

Legt den Ausgangspegel (Lautstärke) für jedes Element fest.

Einstellungen: 0—127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Offset (Level Velocity Offset)

Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) stellt für jedes Element ein, wie die Lautstärke auf die Anschlagstärke reagiert.

Offset (Level Velocity Offset) ist ein Versatzwert für alle bei Level/Vel angegebenen Einstellungen. Wenn der Wert 127 überschreitet, wird der Velocity-Wert auf 127 gesetzt.

Mit der Einstellung Curve (Level Sensitivity Key Curve) können Sie festlegen, in welchem Maße die Lautstärke auf die Velocity reagiert. Die vertikale Achse stellt die Anschlagstärke dar, während die horizontale Achse den Bereich der Lautstärkenänderungen darstellt.

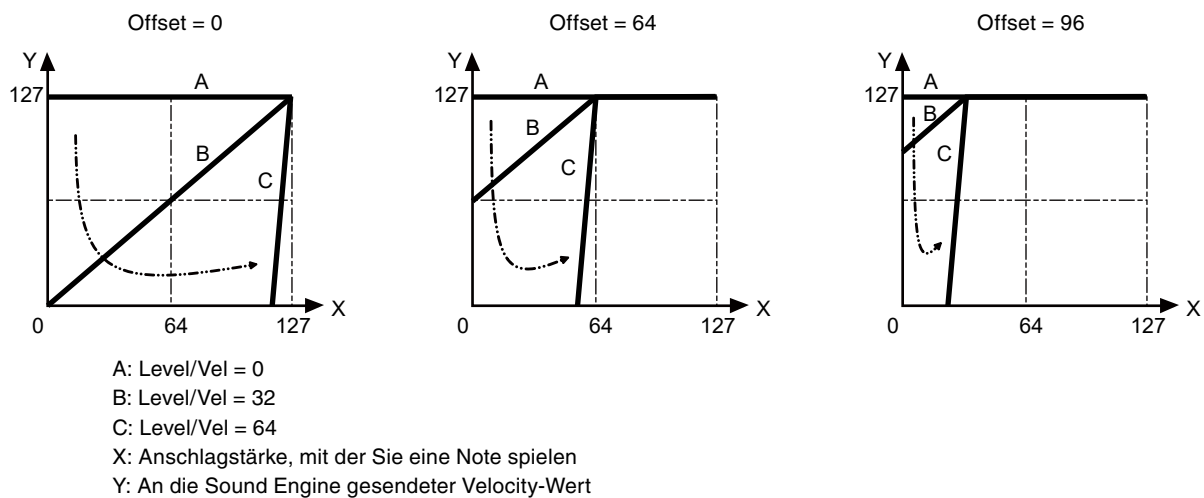
Einstellungen: Level/Vel: -64-+0-+63

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

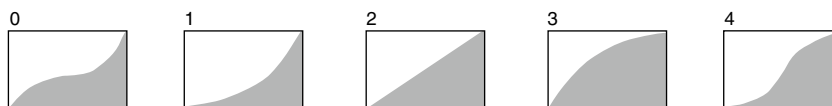
Negativer Wert: Je geringer die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

0: Keine Änderung, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

Einstellungen: Offset: 0-127



Einstellungen: Curve: 0-4



Pan (Element Pan)

Bestimmt die Pan-Position (im Stereofeld) des Elements.

Wenn für die Elemente innerhalb eines Parts Pan-Einstellungen für rechts und links vorhanden sind, kann es schwierig sein, das Ergebnis der Pan-Einstellung zu hören.

Einstellungen: L63-C (Mitte)-R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Legt fest, wie der Sound für jede gespielte Taste abwechselnd nach links und rechts verschoben wird.

Der bei Pan (Element Pan) eingestellte Wert legt die Mittelstellung für die Links-Rechts-Bewegung der Stereoposition fest.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Legt fest, wie der Sound für jede gespielte Taste zufällig nach links und rechts verschoben wird.

Der bei Pan (Element Pan) eingestellte Wert legt die Mittelstellung im Stereofeld fest.

Einstellungen: 0–127

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Legt fest, wie sich die Lage der auf der Tastatur angeschlagenen Taste auf die Stereoposition auswirkt.

Der bei Pan (Element Pan) eingestellte Wert ist die Position für C3.

Einstellungen: –64–+0–+63

Positiver Wert: Die Pan-Position wird für tiefere Tasten nach links und für höhere Tasten nach rechts skaliert.

Negativer Wert: Die Pan-Position wird für tiefere Tasten nach rechts und für höhere Tasten nach links skaliert.

Amp EG

Auf dem Amp EG-Bildschirm können Sie den AEG (Amplitude Envelope Generator, Amplitudenhüllkurvengenerator) für das Element einstellen. Mit der Amplitudenhüllkurve können Sie festlegen, wie sich die Lautstärke von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zum vollständigen Ausklingen des Tons ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Amplitude → Amp EG



Attack Time (AEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Amplitude vom Tastenanschlag bis zu dem Zeitpunkt, bis die Amplitude den bei Attack Level (AEG Attack Level) (Einschwingpegel) eingestellten Wert erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke vom Attack Level (AEG Attack Level) (Einschwingpegel) den Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) (Abklingpegel 1) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke vom Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) (Einschwingpegel) den Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level) (Abklingpegel 2) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Release Time (AEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste ausklingt.

Einstellungen: 0–127

Initial Level (AEG Initial Level)

Legt die Lautstärke für den Moment fest, in dem Sie die Taste drücken.

Einstellungen: 0–127

Attack Level (AEG Attack Level)

Legt die Lautstärke fest, zu der nach dem Drücken einer Taste geändert werden soll.

Einstellungen: 0–127

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Legt den nächsten Amplitudenwert fest, der vom Attack Level (AEG Attack Level) (Einschwingpegel) aus erreicht werden soll.

Einstellungen: 0–127

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

Legt die Lautstärke fest, die beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: 0–127

Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)

Legt die Bezugsnote für Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) fest.

Mit der hier eingestellten Note (Taste) wird der resultierende Klang der bei Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) eingestellten Tonhöhenänderung gespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Lautstärkeänderungen in AEG auf die Tastenposition reagiert.

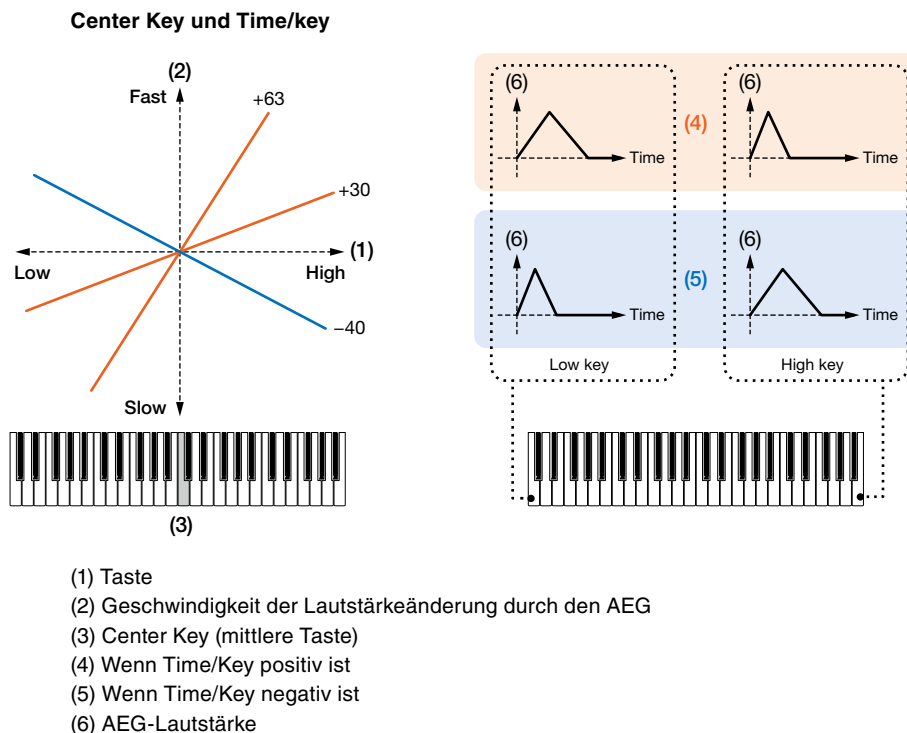
Die Änderungsgeschwindigkeit des AEG wird auf die bei Center Key (AEG Time Key Follow Center Key) angegebene Taste angewendet.

Einstellungen: –64–+0–+63

Positiver Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen.

0: Keine Lautstärkeänderung durch den AEG, unabhängig von der Tastenposition.

Negativer Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto schneller erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen; je höher die gespielte Taste, desto langsamer erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen.



Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Stellt die Empfindlichkeit der Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) auf AEG Release ein.

Je niedriger der Wert, desto geringer ist die Empfindlichkeit.

Einstellungen: 0–127

127: Identisch Time/Key mit Decay 1 und Decay 2

0: Time/Key beeinflusst nicht den AEG Release-Wert

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (AEG Time Velocity Segment)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärkeänderungen in AEG auf die Anschlagstärke reagieren.

Stellen Sie zunächst bei Segment den Zeitwert und dann bei Time/Vel den Wert der Anschlagempfindlichkeit ein.

Einstellungen: Time/Vel: -64--+0--+63

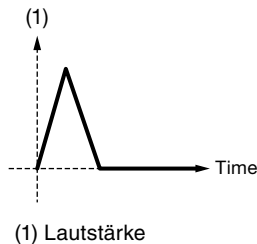
Positiver Wert: Je größer die Anschlagstärke, desto schneller erfolgen die AEG-Lautstärkeänderungen.

0: Keine Änderungen durch den PEG, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

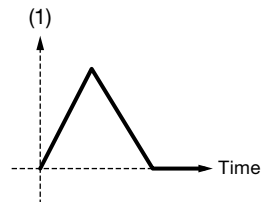
Negativer Wert: Höhere Anschlagstärkewerte führen zu langsameren AEG-Lautstärkeänderungen, während niedrigere Anschlagstärkewerte zu schnelleren AEG-Lautstärkeänderungen führen.

Wenn der Wert positiv ist

Schnelle Anschlagstärke (schnelle Lautstärkeänderung)



Langsame Anschlagstärke (langsame Lautstärkeänderung)



Einstellungen: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack Time.

Atk+Dcy: Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Decay1Time

Decay: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Decay Time

Atk+Rls: Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Release Time

All: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die zeitbezogenen Einstellungen des AEG.

Half Damper (Half Damper Switch)

Wenn Sie diesen Schalter auf On stellen, können Sie einen separat erhältlichen Fußregler FC3A an die [SUSTAIN]-Buchse an der Rückseite anschließen und die Halbdämpfer-Funktion für Ihr Spiel auf der Tastatur nutzen.

Mit der Halbdämpfer-Funktion haben Sie eine bessere Kontrolle über das Ausklingen des Klangs, so dass Sie die Dämpferpedalbedienung genau wie bei einem akustischen Klavier nutzen können – kontinuierlich und nicht nur als Ein-/Aus-Schalter.

Einstellungen: Off, On

Time (Half Damper Time)

Legt die Zeit zwischen dem Loslassen einer Taste und dem vollständigen Herunterdrücken des Fußreglers FC3A bis zum Ausklingen des Tons fest, wenn der Half Damper (Half Damper Switch) eingeschaltet ist. Dieser Parameter erscheint nicht, wenn Half Damper Switch ausgeschaltet ist.

Sie können die Ausklingzeit von der Half Damper Time bis zur Release Time (AEG Release Time) anpassen, indem Sie das Pedal stärker oder weniger stark betätigen.

Wenn Sie das Pedal loslassen, wird die Release Time (AEG Release Time) zum Ausklingen des Klangs verwendet.

Indem Sie die Release Time auf einen kleinen Wert und die Half Damper Time auf einen großen Wert einstellen, können Sie beim Spielen einen natürlich ausklingenden Klang erzielen, wie der eines akustischen Klaviers.

Einstellungen: 0–127

Scale

Auf dem Scale-Bildschirm (Skalierung) können Sie die Amplitudenskalierung für das Element einstellen. Dadurch ändert sich die Lautstärke entsprechend der Tastenposition auf der Tastatur.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Amplitude → Scale



Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4

Legt die Notenummer für Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4 fest.

Einstellungen: C–2–G8

HINWEIS

Die Notenummern für Break Point 1 bis 4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4

Legt den Wert fest, der den Level bei Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4 erhöht oder verringert.

Einstellungen: –128–+0–+127

Element EQ

Auf dem Element EQ-Bildschirm können Sie den Oscillator für das Element einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Element EQ



EQ Type (Element EQ Type)

Wählt den gewünschten EQ-Typ aus.

Einstellungen: 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

2-band: Niveauregelung, die das Frequenzband des Signals oberhalb oder unterhalb einer bestimmten Frequenz anhebt oder absenkt (Low Freq oder High Freq).

P.EQ: Parametrischer EQ, der den Frequenzbereich mit Gain um die Arbeitsfrequenz herum anhebt oder absenkt (Freq).

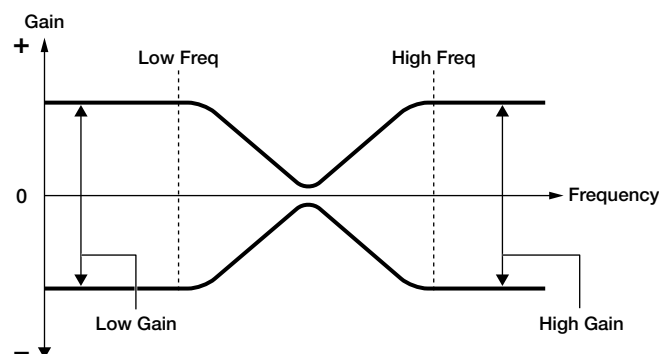
Boost6: Erhöht den Pegel um 6 dB.

Boost12: Erhöht den Pegel um 12 dB

Boost18: Erhöht den Pegel um 18 dB

Thru: Leitet die Signale weiter, ohne dass Effekte angewendet werden

■ Wenn EQ Type auf 2-band eingestellt ist



EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Stellt den Signalpegel des Low-Bandes ein.

Einstellungen: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Stellt die Frequenz des Low-Bandes ein.

Einstellungen: 50,1 Hz–2,00 kHz

EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

Stellt den Signalpegel des High-Bandes ein.

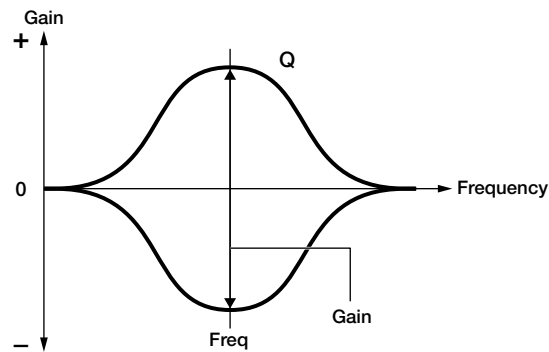
Einstellungen: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

Stellt die Frequenz des High-Bandes ein.

Einstellungen: 503.8Hz–10.1kHz

■ Wenn EQ Type auf P.EQ eingestellt ist



EQ Gain (Element EQ Gain)

Stellt den Signalpegel für den bei EQ Freq (Element EQ Frequency) eingestellten Frequenzbereich ein.

Einstellungen: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Stellt die Frequenz ein, bei der abgesenkt oder angehoben wird.

Einstellungen: 139,7 Hz–12,9 kHz

EQ Q (Element EQ Q)

Durch Anheben oder Absenken des Signalpegels der bei EQ Freq (Element EQ Frequency) eingestellten Frequenz können Sie verschiedene Frequenzgangkurven erstellen.

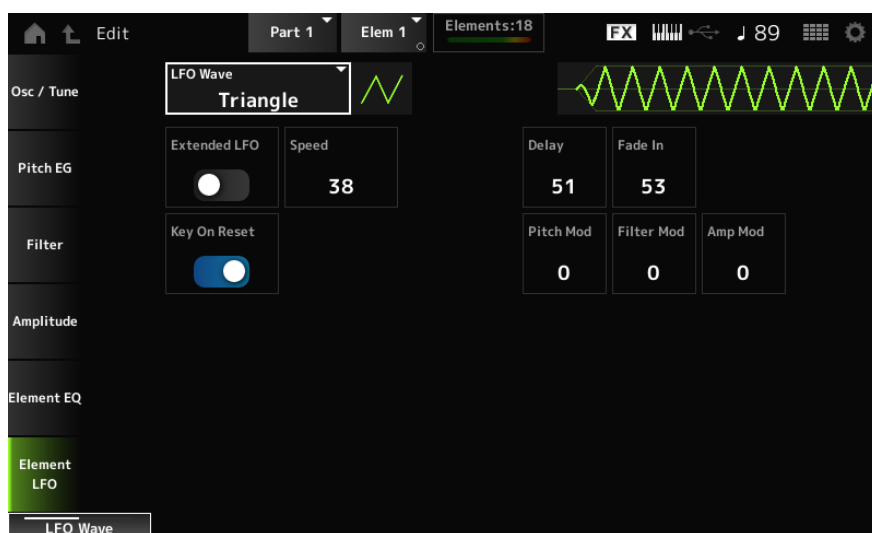
Einstellungen: 0.7–10.3

Element LFO

Auf dem Element LFO-Bildschirm können Sie den LFO (Niederfrequenzoszillator) für das Element einstellen. Der LFO (Niederfrequenzoszillator) für das Element erzeugt sehr tieffrequente Signale und Sie können ihn zur Modulation (zyklischen Variation) der Tonhöhe, des Filters und der Amplitude verwenden.

Bedienung

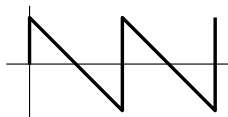
[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Element LFO



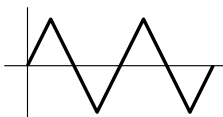
LFO Wave

Wählt eine LFO-Wave aus. Mit der hier ausgewählten Wellenform können Sie verschiedene Modulationsarten erzeugen. Einstellungen: Saw, Triangle, Square

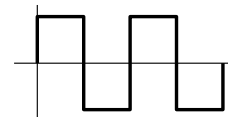
Saw (Sägezahnwelle)



Triangle (Dreieckswelle)



Square (Rechteckwelle)



Extended LFO

Schaltet zwischen den alten Einstellungen Speed (LFO Speed) (Off: 0–63) und den neuen Einstellungen mit höherer Auflösung um (On: 0–415) für Speed (LFO-Geschwindigkeit)

Um die Kompatibilität der mit den vormals geltenden Einstellungen erstellten Daten aufrechtzuerhalten, setzen Sie diesen Parameter auf „Off“.

Einstellungen: Off, On

Speed (LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest. Je größer der Wert dieses Parameters ist, desto höher wird die Geschwindigkeit.

Einstellungen: 0–63 (Extended LFO ausgeschaltet), 0–415 (Extended LFO eingeschaltet)

Delay (LFO Delay Time)

Stellt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Tastenanschlag und dem Zeitpunkt ein, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

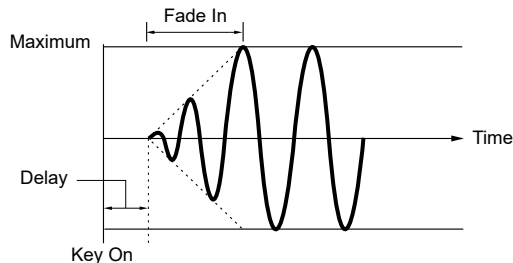
Fade In (LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die bei Delay (LFO Delay Time) eingestellte Delay-Zeit vergangen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

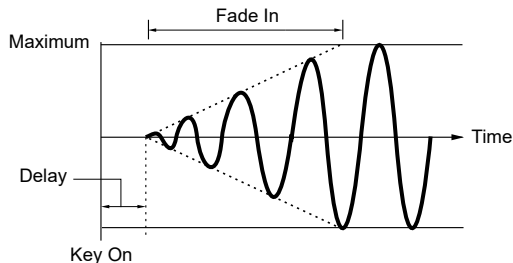
Einstellungen: 0–127

0: Der LFO wechselt ohne Einblendvorgänge auf den Maximalwert.

Wenn der Wert niedrig ist



Wenn der Wert hoch ist



Key On Reset (LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFOs zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On

Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)

Dieser Parameter erzeugt mithilfe von LFO-Wellen einen Vibrato-Effekt (zyklische Änderungen der Tonhöhe).

Das Einstellen des Parameters auf größere Werte führt zu einer größeren Änderung der Lautstärke.

Einstellungen: 0–127

Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)

Dieser Parameter erzeugt durch die Verwendung von LFO-Wellen einen Wah-Effekt (zyklische Änderungen der Filter-Grenzfrequenz).

Größere Werte führen zu einem größeren Bereich für Grenzfrequenzänderungen.

Einstellungen: 0–127

Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)

Dieser Parameter erzeugt mithilfe von LFO-Wellen einen Tremolo-Effekt (zyklische Änderungen der Lautstärke).

Das Einstellen des Parameters auf größere Werte führt zu einer größeren Änderung der Lautstärke.

Einstellungen: 0–127

Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirme

Der Drum-Part (AWM2) besteht aus 73 Schlagzeugtasten.

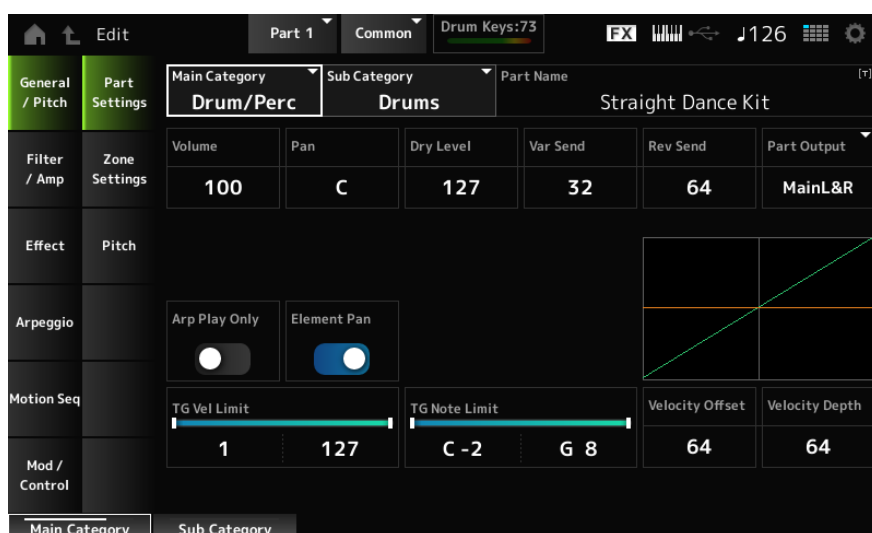
Der Drum Part Edit (AWM2) beinhaltet Part Common Edit (gemeinsame Part-Parameter) zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und Key Edit (Tastensbearbeitung) zum Einstellen von Parametern für einzelne Schlagzeugtasten.

General/Pitch

Part Settings

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)

Sub Category (Part Sub Category)

Legt die Haupt- und Unterkategorie des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Part Name

Speichert den Part, die Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen. Sie können bis zu 20 alphanumerischen Zeichen verwenden.

Volume

Stellt die Lautstärke des ausgewählten Parts ein.

Einstellungen: 0–127

Pan

Stellt die Pan-Position (im Stereofeld) des ausgewählten Parts ein.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Dry Level

Legt den Pegel des Direktsignals des ausgewählten Parts fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output (Part Output Select) auf MainL&R oder Drum eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Legt für den ausgewählten Part den Variation-Ausspielpegel fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output (Part Output Select) auf MainL&R oder Drum eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Legt für den ausgewählten Part den Hall-Ausspielpegel fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Part Output (Part Output Select) auf MainL&R oder Drum eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Legt das Ausgabeziel für die Audiosignale des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off, Drum

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

USB Stereo: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 7 und 8) an die USB [TO HOST]-Buchse.

USB mono: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am USB [TO HOST]-Anschluss.

Off: Keine Ausgabe des Audiosignals für den Part.

Drum: Sie können den Ausgang für einzelne Schlagzeugtasten einstellen.

HINWEIS

Die Einstellungen für Datenkompatibilität mit dem MONTAGE M sind unten aufgeführt. Sie werden bei der Einrichtung als ausgeschaltet betrachtet.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Stellt den Part so ein, dass er nur mit dem Arpeggio gespielt wird.

Jeder Part, der auf „On“ eingestellt ist, wird durch die vom Arpeggio gesendeten Note-On-Befehle gespielt.

Einstellungen: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Schaltet Pan für den Part im Key Edit ein oder aus.

Wenn ausgeschaltet, wird Pan bei Key Edit (Element bearbeiten) auf „C (Mitte)“ eingestellt.

Einstellungen: Off, On

Velocity Limit

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für den Part fest.

Einstellungen: 1–127

Note Limit

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für den Part fest.

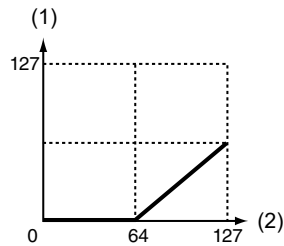
Einstellungen: C–2–G8

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

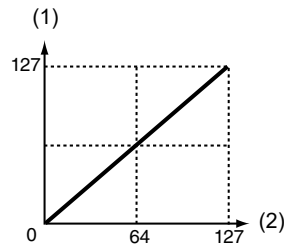
Erhöht oder verringert den Velocity-Wert, der an den internen Klangerzeuger gesendet wird.

Einstellungen: 0–127

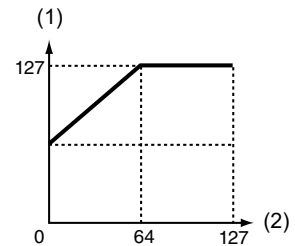
Bei Velocity Depth = 64
und Velocity Offset = 32



Bei Velocity Depth = 64
und Velocity Offset = 64



Bei Velocity Depth = 64
und Velocity Offset = 96



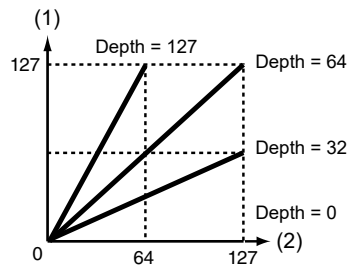
(1) Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)
(2) Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Legt fest, wie der Pegel des (an den internen Klangerzeuger gesendeten) Velocity-Werts auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: 0–127

Bei Velocity Depth = 64



(1) Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)
(2) Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Zone Settings

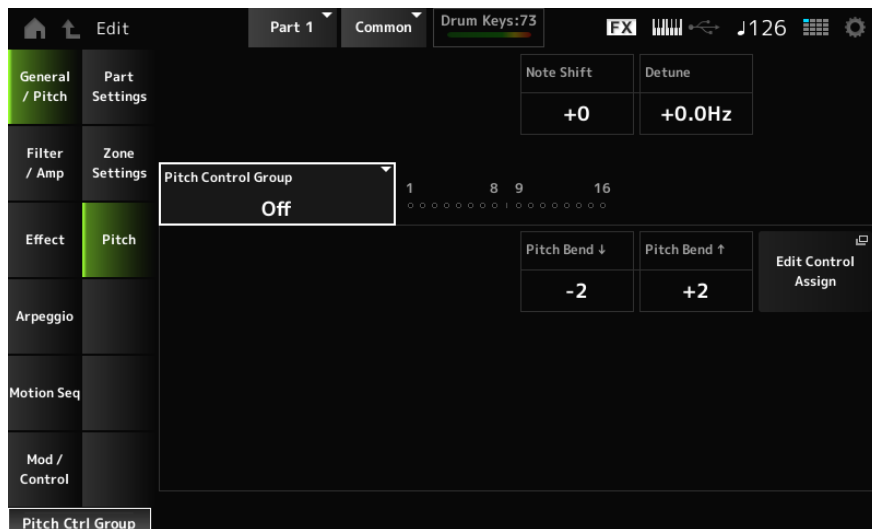
Entspricht General/Pitch → Zone Settings auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Pitch

Auf dem Pitch-Bildschirm (Tonhöhe) können Sie die Tonhöhe für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch



Note Shift

Ändert die Tonhöhe in Halbtonschritten.

Einstellungen: -48--+0--+48

Detune

Ändert die Tonhöhe des ausgewählten Parts in Schritten von 0,1 Hz.

Durch eine leichte Verschiebung der Tonhöhe können Sie den Klang verstimmen.

Einstellungen: -12.8Hz--+0.0Hz--+12.7Hz

Pitch Control Group

Parts, die derselben Gruppe zugeordnet sind, erhalten die gleiche Tonhöhe.

Allerdings sind Portamento, Mono/Poly und Micro Tuning für den Drum-Part nicht verfügbar.

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)

Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Legt den Bereich der mit dem Pitch-Bend-Rad erzeugten Änderungen in Halbtönen fest.

Einstellungen: -48--+0--+24

Filter

Entspricht Filter/Amp → Filter auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Amp EG

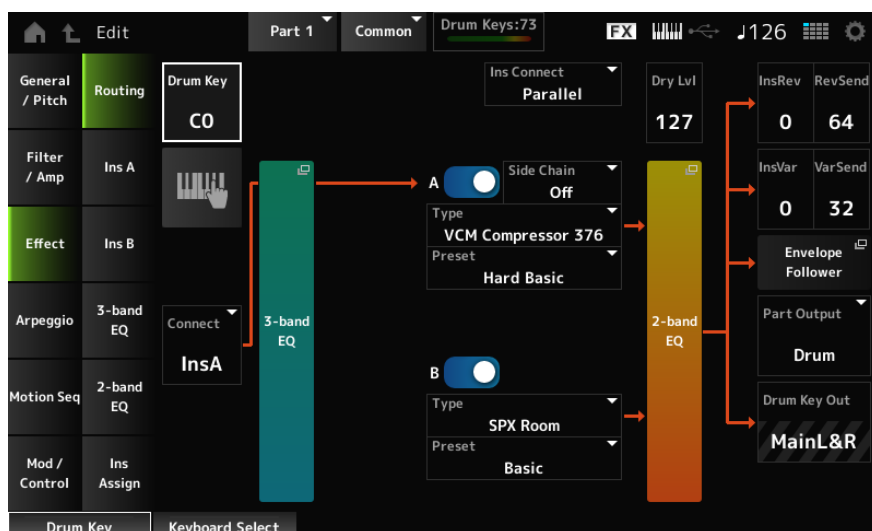
Entspricht Filter/Amp → Amp EG auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Routing

Auf dem Routing-Bildschirm (Signalführung) können Sie das Routing der Effekte für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Effect → Routing



Der hier gezeigte Bildschirm ist im Wesentlichen derselbe wie der, der über Effect → Routing auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm (Allgemeine Part-Einstellungen) geöffnet wird. Die Parameter jedoch, die dem Drum Part Edit (AWM2) hinzugefügt wurden, sind unten aufgeführt.

Drum Key (Drum Key Select)

Zeigt den Namen der ausgewählten Schlagzeugtaste an.

Einstellungen: C0–C6

Keyboard Select

Aktiviert oder deaktiviert die Tastatúrauswahl-Einstellung.

Wenn dieser Parameter auf „On“ (Ein) eingestellt ist, können Sie durch Drücken einer Taste auf der Tastatur die gewünschte Schlagzeugtaste zur Bearbeitung auswählen.

Einstellungen: Off, On

Connect (Drum Key Connection Switch)

Legt die auszugebende Taste auf Insertion-Effekt A (InsA) oder Insertion-Effekt B fest (InsB), oder, der Insertion-Effekt wird umgangen (Thru).

Einstellungen: Thru, InsA, InsB

InsRev (Insertion to Reverb Send Level)

InsVar (Insertion to Variation Send Level)

Stellt den Pegel der Drum-Key-Signale ein, die an Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb- oder Variation-Effekt gesendet werden.

Diese Einstellung wird auf den gesamten Drum-Part (alle Schlagzeugtasten) angewendet.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn Connect (Drum Key Connection Switch) auf InsA oder InsB eingestellt ist, und wenn Part Output (Part Output Select) auf MainL&R oder Drum eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Stellt den Pegel der Schlagzeugtastensignale ein, die über Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb- oder Variation-Effekt gesendet werden.

Dieser Parameter kann für jede Schlagzeugtaste eingestellt werden.

Dieser Parameter ist nur dann verfügbar, wenn Connect (Drum Key Connection Switch) auf Thru und Part Output (Part Output Select) auf MainL&R eingestellt ist, oder wenn Part Output auf Drum und Drum Key Out auf MainL&R eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Stellt das Ausgabeziel für jede Schlagzeugtaste ein.

Dieser Parameter erscheint nur dann, wenn Part Output (Part Output Select) auf Drum eingestellt ist.

Einstellungen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

USB Stereo: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 7 und 8) an die USB [TO HOST]-Buchse.

USB mono: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am USB [TO HOST]-Anschluss.

HINWEIS

- Die Einstellungen für Datenkompatibilität mit dem MONTAGE M sind unten aufgeführt. Sie werden bei der Einrichtung als ausgeschaltet betrachtet.
 - AsgnL&R
 - USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
 - USB mono: USB9 – USB30
 - AsgnL
 - AsgnR
- Wenn Connect (Drum Key Connection Switch) auf InsA/InsB eingestellt ist, ist dieser Parameter auf MainL&R festgelegt.

Ins A, Ins B

Auf den Bildschirmen Ins A und Ins B können Sie die Insertion-Effekte einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↔] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↔] → Effect → Ins B

Entspricht den Bildschirmen Audio In → Ins A und Ins B im Common Edit-Bildschirm.

3-band EQ

Identisch mit Effect → 3-band EQ im Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

2-band EQ

Entspricht Effect → 2-band EQ auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Ins Assign

Entspricht Effect → Ins Assign auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Arpeggio

Common

Entspricht Arpeggio → Common auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Individual

Entspricht Arpeggio → Individual auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Advanced

Der hier gezeigte Bildschirm ist im Wesentlichen derselbe wie der, der über Arpeggio → Advanced im Part Edit (AWM2) Part Common Edit geöffnet wurde, nur dass der unten gezeigte Parameter hinzugefügt wurde.

Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, verwendet die Arpeggio-Wiedergabe C1 für die Bassdrum und D1 für die Snare-Drum.

Bei den meisten Schlagzeug-Sets wird die Bass Drum der Nummer C1 und die Snare D1 zugewiesen, bei einigen Schlagzeug-Sets kann es jedoch sein, dass verschiedene Noten zugewiesen sind. Je nach Kombination aus ausgewähltem Schlagzeug-Kit und Arpeggio-Typ kann das Kit daher unnatürlich klingen. Durch Einschalten dieses Parameters kann dieser unnatürliche Klang korrigiert werden.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq

Common

Entspricht Motion Seq → Common auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Lane

Entspricht Motion Seq → Lane auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Control Assign

Mit Ausnahme der Destination-Einstellung entspricht dies Mod/Control → Control Assign auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Eine Liste der Destination-Einstellungen finden Sie in der Control List (Liste der Controller) in der Data List (Datenliste).

Tx/Rx Switch

Entspricht Mod/Control → Tx/Rx Switch auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Control Settings

Entspricht Mod/Control → Control Settings auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Drum Part Edit (AWM2) Key Edit-Bildschirm

Der Drum-Part (AWM2) besteht aus 73 Schlagzeugtasten.

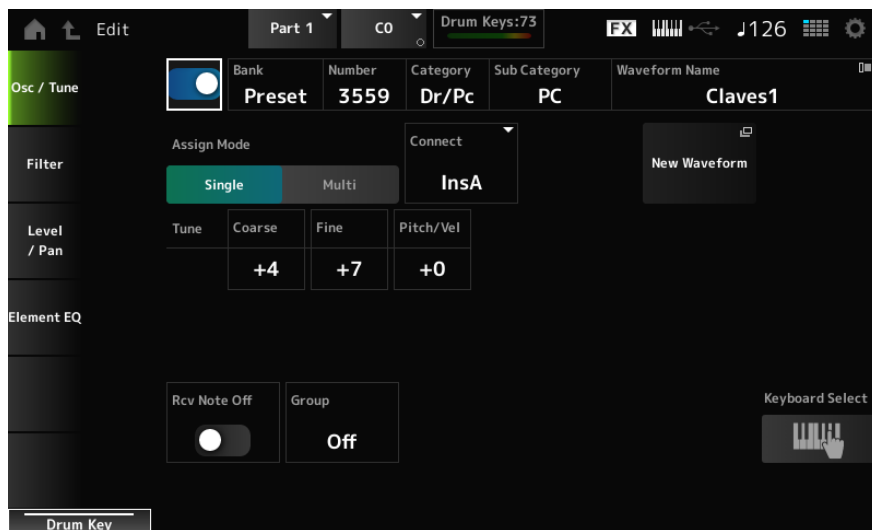
Das Drum Part Edit (AWM2) beinhaltet Part Common Edit (gemeinsame Part-Parameter) zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und Key Edit (Tastensbearbeitung) zum Einstellen von Parametern für einzelne Schlagzeugtasten.

Osc/Tune

Auf dem Osc/Tune-Bildschirm (Oszillator/Stimmung) können Sie den Oscillator für jede Taste innerhalb des Drum-Parts einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Key-Auswahl → Osc/Tune



Drum Key Switch

Legt die ausgewählte zu verwendende Schlagzeugtaste fest.

Einstellungen: Off, On

Bank (Waveform Bank)

Number (Waveform Number)

Category (Waveform Category)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Waveform Name

Zeigt den Namen der für die Schlagzeugtaste ausgewählten Waveform an.

Bank zeigt den Typ der Waveform (Preset, User und Library) an, der dem Element zugewiesen ist.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Assign Mode (Key Assign Mode)

Bestimmt die Methode zur Klangerzeugung, wenn der interne Klangerzeuger zweimal (oder mehrmals) hintereinander Note-On-Meldungen desselben Klangs empfängt. In der Einstellung Multi klingen Wirbel natürlich, insbesondere bei Beckenschlägen oder anderen Schlaginstrumenten, die einen langen Ausklang haben.

Einstellungen: Single, Multi

Single: Stoppt die erste Note und spielt dann dieselbe Note erneut.

Multi: Spielt die zweite Note über der ersten Note.

Connect (Drum Key Connection)

Legt die auszugebende Taste auf Insertion-Effekt A (InsA) oder Insertion-Effekt B fest (InsB), oder, der Insertion-Effekt wird umgangen (Thru).

Dieser Parameter ist grundsätzlich derselbe wie Effect → Routing Connect (Drum Key Connection Switch) auf dem Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Einstellungen: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Lädt eine auf dem USB-Laufwerk gespeicherte Audio-Datei als Waveform.

Edit Waveform erscheint, wenn eine Waveform geladen wird.

Edit Waveform

Der Waveform Edit-Bildschirm öffnet sich.

Coarse (Coarse Tune)

Verschiebt die Tonhöhe der Schlagzeugtaste zugewiesenen Wellenform.

Einstellungen: -48—+0—+48

Fine (Fine Tune)

Passt die Tonhöhe der Schlagzeugtaste zugewiesenen Welle fein an.

Einstellungen: -64—+0—+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Tonhöhenänderung auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -64—+0—63

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird die Tonhöhe.

0: unverändert beibehalten

Negativer Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto niedriger wird die Tonhöhe.

Rcv Note Off (Receive Note Off)

Legt fest, dass die Schlagzeugtaste MIDI-Note-Off-Meldungen empfängt. Schalten Sie dies für Percussion-Instrumentenklänge ein, damit diese nicht mit Decay versehen werden.

Einstellungen: Off, On

Ein: Der Ton stoppt, wenn Sie die Taste loslassen.

Aus: Der Ton klingt aus, nachdem Sie die Taste losgelassen haben

Group (Alternate Group)

Diese Einstellung hilft Ihnen, falsche oder unnatürliche Kombinationen von Schlagzeugtasten zu verhindern, die zusammen gespielt werden.

Sie können beispielsweise offene und geschlossene Hi-Hats derselben Gruppe zuweisen, um zu vermeiden, dass sie zusammen gespielt werden.

Für Schlagzeugtasten, die in jeder Kombination natürlich gespielt werden können, schalten Sie diesen Parameter aus.

Einstellungen: Off, 1–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Stellt den Pegel der Schlagzeugkastensignale ein, die über Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb- oder Variation-Effekt gesendet werden. Dieser Parameter kann für jede Schlagzeugtaste eingestellt werden.

Dieser Parameter ist je nach den Einstellungen bei Connect (Drum Key Connection Switch), Part Output (Part Output Select) und Drum Key Out (Drum Key Output Select) eventuell nicht verfügbar.

Einstellungen: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Legt das Ausgabeziel für die Schlagzeugtaste fest.

Dieser Parameter ist je nach den Einstellungen bei Connect (Drum Key Connection Switch) und Part Output (Part Output Select) eventuell nicht verfügbar.

Einstellungen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB Mono

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

USB Stereo: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 7 und 8) an die USB [TO HOST]-Buchse.

USB Mono: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am USB [TO HOST]-Anschluss.

HINWEIS

Die Einstellungen für Datenkompatibilität mit dem MONTAGE M sind unten aufgeführt. Sie werden bei der Einrichtung als ausgeschaltet betrachtet.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Keyboard Select

Aktiviert oder deaktiviert die Tastatúrauswahl-Einstellung.

Wenn dieser Parameter auf „On“ (Ein) eingestellt ist, können Sie durch Drücken einer Taste auf der Tastatur die gewünschte Schlagzeugtaste zur Bearbeitung auswählen.

Einstellungen: Off, On

Filter

Legt den Filter für den Drum-Part fest. Sie können die Klangqualität ändern, indem Sie für jede Schlagzeugtaste einen Tiefpassfilter und einen Hochpassfilter verwenden.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Key-Auswahl → Filter



Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

Stellt die Grenzfrequenz für den Tiefpassfilter ein.

Einstellungen: 0–1023

Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

Legt die Anschlagsempfindlichkeit für die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters fest.

Bei positiven Werten dieses Parameters gilt: Je stärker Sie die Taste anschlagen (höhere Velocity), desto höher wird die Grenzfrequenz.

Bei negativen Werten dieses Parameters gilt: Je stärker Sie die Taste anschlagen, desto geringer wird die Grenzfrequenz.

Einstellungen: –64–+0–+63

Resonance (LPF Resonance)

Legt den Pegel des Resonanzeffekts auf dem Tiefpassfilter fest.

Einstellungen: 0–127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Legt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters fest.

Einstellungen: 0–1023

Level/Pan

Legt den Pegel und das Panorama (Position im Stereofeld) für jede Schlagzeugtaste fest.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Key-Auswahl → Level/Pan



Attack Time (AEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Amplitude vom Tastenanschlag bis zu dem Zeitpunkt, bis die Amplitude den bei Level (Drum Key Level) eingestellten Wert erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke vom Level (Drum Key Level) den Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) (Abklingpegel 1) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke nach Erreichen des bei Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) eingestellten Lautstärkepegels auf den Decay-Pegel abklingt.

Einstellungen: 0–126, Hold

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

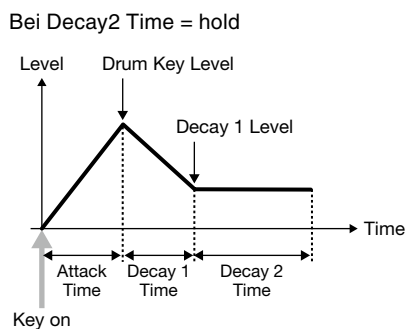
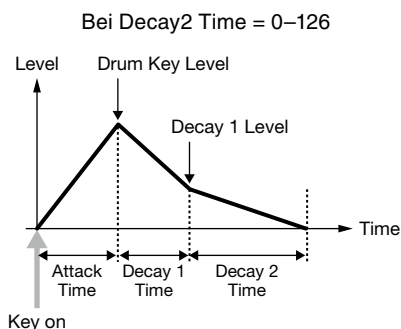
Legt den nächsten Amplitudenwert fest, der vom Level (Drum Key Level) (Einschwingpegel) aus erreicht werden soll.

Einstellungen: 0–127

Level (Drum Key Level)

Stellt den Ausgangspegel für den Drum Key ein. Mit diesem Parameter können Sie das Pegelverhältnis zwischen den Schlagzeugtasten anpassen.

Einstellungen: 0–127



Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Lautstärkepegel auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -64—+0—+63

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

0: Keine Änderung, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

Negativer Wert: Je geringer die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

Pan

Legt das Panorama (die Position im Stereobild) der Schlagzeugtaste fest. Sie können die Position im Stereofeld für den Drum-Part (Schlagzeug-Set) anpassen.

Einstellungen: L63—C (Mitte)—R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Legt fest, wie der Sound für jede gespielte Taste abwechselnd nach links und rechts verschoben wird.

Der bei Pan eingestellte Wert legt die Mittelstellung für die Links-Rechts-Bewegung der Stereoposition fest.

Einstellungen: L63—C (Mitte)—R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Legt fest, wie der Sound für jede gespielte Taste zufällig nach links und rechts verschoben wird.

Der bei Pan eingestellte Wert legt die Mittelstellung im Stereofeld fest.

Einstellungen: 0—127

Element EQ

Entspricht Element EQ auf dem Part Edit (AWM2) Element Edit-Bildschirm.

Part Edit (FM-X) Part Common Edit-Bildschirme

Der Normal Part (FM-X) besteht aus bis zu acht Operators.

Part Edit (FM-X) beinhaltet Part Common Edit (gemeinsame Part-Parameter) zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und Operator Edit (Tastebearbeitung) zum Einstellen von Parametern für einzelne Operators.

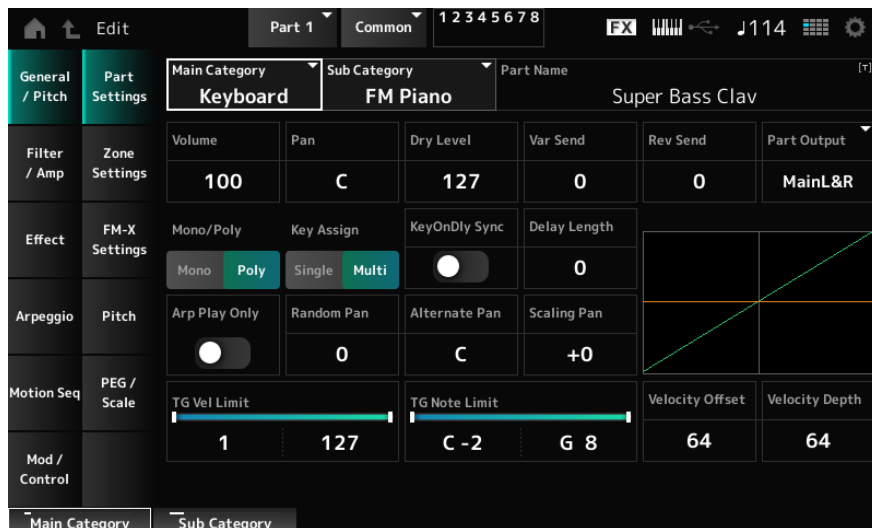
General/Pitch

Part Settings

Auf dem Part Settings-Bildschirm (Part-Einstellungen) können Sie die allgemeinen Parameter (z. B. Part-Namen und Sound Engine) für den Part festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



Der hier gezeigte Bildschirm ist im Wesentlichen derselbe wie der, der über General/Pitch → Part Settings im Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm geöffnet werden kann, nur dass der unten gezeigte Parameter hinzugefügt wurde.

Random Pan (Random Pan Depth)

Legt fest, wie der Sound für jede gespielte Taste zufällig nach links und rechts verschoben wird.

Der bei Pan eingestellte Wert legt die Mittelstellung im Stereofeld fest.

Einstellungen: 0–127

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Legt fest, wie der Sound für jede gespielte Taste abwechselnd nach links und rechts verschoben wird.

Der bei Pan eingestellte Wert legt die Mittelstellung für die Links-Rechts-Bewegung der Stereoposition fest.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Legt fest, wie sich die Lage der auf der Tastatur angeschlagenen Taste auf die Stereoposition auswirkt. Die Notenummer C3 ist der Referenzpunkt für die Panoramaposition, und die Position zu diesem Zeitpunkt ist der bei Pan eingestellte Wert.

Wenn Sie diesen Parameter auf einen positiven Wert setzen, wird Pan für tiefere Tasten nach links und für höhere Tasten nach rechts eingestellt.

Wenn dieser Parameter auf den Wert 0 eingestellt ist, werden keine Änderungen an der Pan-Einstellung vorgenommen. Wenn der Parameter auf einen negativen Wert eingestellt ist, wird Pan für tiefere Tasten nach links und für höhere Tasten nach rechts eingestellt.

Einstellungen: -64—+0—+63

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)

Legt das Timing fest, mit dem das Key-On Delay (Tastenverzögerung) zum Tempo synchronisiert wird.

Einstellungen: Off, On

Delay Length (Key On Delay Time Length)

Legt die Verzögerungszeit vom Moment des Tastendrucks bis zur Tonerzeugung fest.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn KeyOnDly Sync eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–127

Delay Length (Key On Delay Note Length)

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync) (Temposynchronisation) eingeschaltet ist. Sie können das Timing für das Key On Delay (Tastenverzögerung) mithilfe von Notenwerten festlegen.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte Halbe), 1/4 × 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

Zone Settings

Entspricht General/Pitch → Zone Settings auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

FM-X Settings

Auf dem FM-X Settings-Bildschirm (FM-X-Einstellungen) können Sie die Parameter FM Color (FM-Farbe) – ein praktisches Bearbeitungswerkzeug für FM-X-Sounds – sowie den Algorithmus (Anordnung der Operators) einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → FM-X Settings



FM Attack

Steuert die Einschwingzeit der Hüllkurve, die die Tiefe der Frequenzmodulation im Laufe der Zeit verändert.

Einstellungen: -99—+0—+99

FM Decay

Steuert die Abklingzeit der Hüllkurve, die die Tiefe der Frequenzmodulation im Laufe der Zeit verändert.

Einstellungen: -99—+0—+99

FM Sustain

Steuert den Haltepegel der Hüllkurve, die die Tiefe der Frequenzmodulation im Laufe der Zeit verändert.

Einstellungen: -99—+0—+99

FM Release

Steuert die Ausklingzeit der Hüllkurve, die die Tiefe der Frequenzmodulation im Laufe der Zeit verändert.

Einstellungen: -99—+0—+99

Algorithm (Algorithm Number)

Ändert den Algorithmus.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Feedback (Feedback Level)

Durch die Rückmeldung moduliert sich der Operator selbst, indem er einen Anteil des Ausgangssignals an sich selbst zurücksendet.

Hier können Sie mit diesem Parameter den Grad einer solchen Modulation einstellen.

Einstellungen: 0–7

FM Depth

Ändert die Stärke der Frequenzmodulation.

Einstellungen: -99--+0--+99

FM Harmonics

Ändert die Frequenz der harmonischen Obertöne der FM-Synthese.

Einstellungen: -99--+0--+99

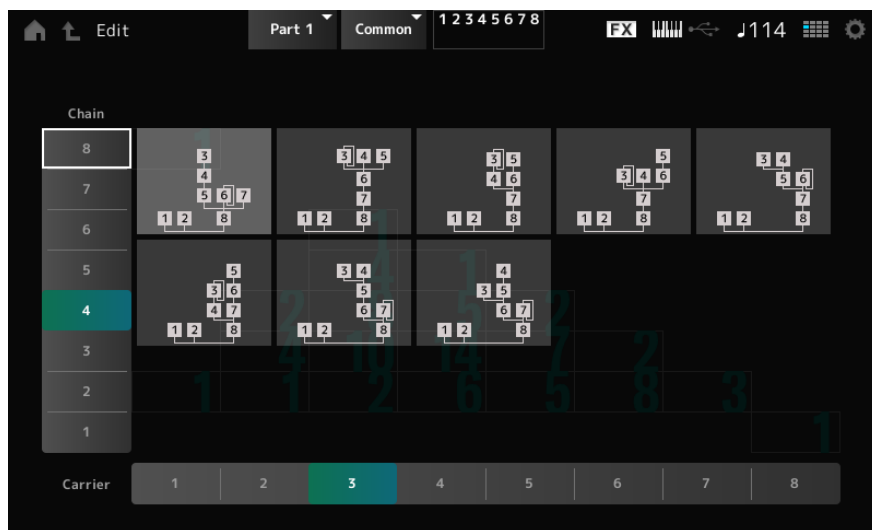
FM Texture

Ändert die Textur der FM-Synthese.

Einstellungen: -99--+0--+99

Algorithm Search

Öffnet den Algorithm Search-Bildschirm (Algorithmissuche).



- **Chain**
Filtert die verfügbaren Algorithmen auf Grundlage der maximalen Länge der seriell miteinander verbundenen Operators.
- **Carrier**
Filtert die verfügbaren Algorithmen anhand der Anzahl der Carrier.

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters. Wenn der Tiefpassfilter ausgewählt ist, führen hier größere Werte zu einem helleren Klang und kleinere Werte zu einem dunkleren Klang.

Dieser Parameter wird als Versatzwert zur Filter-Grenzfrequenz für das Element angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)

Erzeugt eine besondere Klangeigenschaft, indem der Signalpegel nahe der Grenzfrequenz angehoben wird.

Dies wird als Versatzwert zur Filterresonanz angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Filter Offset FEG Depth

Legt den Anteil der vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung fest.

Einstellungen: -64--+0--+63

Filter Type

Der Filter Type-Bildschirm öffnet sich.

Filter EG

Der Filter EG-Bildschirm öffnet sich.

Pitch

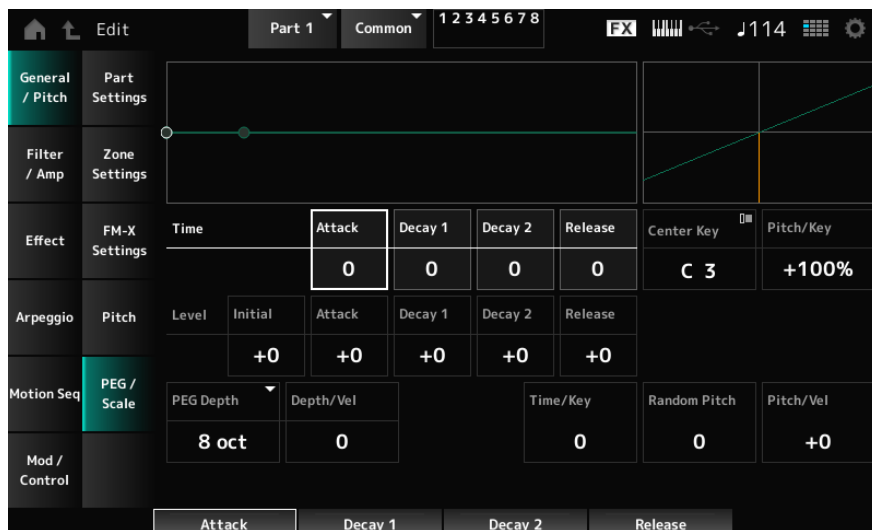
Dieser Bildschirm entspricht grundsätzlich demjenigen, der über General/Pitch → Pitch auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm aufgerufen wird, nur ist Legato Slope (Portamento Legato Slope) deaktiviert.

PEG/Scale

Auf dem PEG/Scale-Bildschirm können Sie den Tonhöhenhüllkurvengenerator und die Tonleiter für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → PEG/Scale



Attack Time (PEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es ab dem Tastenanschlag dauert, bis die Tonhöhe den unter Attack Level (PEG Attack Level) eingestellten Wert (Einschwingpegel) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe vom Attack Level (PEG Attack Level) (Einschwingpegel) aus den Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) (Abklingpegel 1) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe vom Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) (Einschwingpegel) aus den Decay2 Level (PEG Decay 2 Level) (Abklingpegel 2) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Release Time (PEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe vom Loslassen der Taste den Release Level (PEG Release Level) (Loslasspegel) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Legt die Bezugsnote für Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity) fest.

Einstellungen: C–2–G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Legt den Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten fest. Die bei Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key) angegebene Taste wird als Bezugsnote verwendet.

Einstellungen: -200%—+0%—+200%

+100% (Vorgabe): Der Tonhöhenunterschied zwischen den beiden Tasten nebeneinander wird auf einen Halbton eingestellt.

0%: Es besteht kein Tonhöhenunterschied zwischen den beiden Tasten, und alle Tasten werden mit der Tonhöhe gespielt, die bei Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key) eingestellt ist.

Negativer Wert: Legt eine entgegengesetzte Tonhöhenreaktion fest, so dass tiefere Noten zu einer höheren Tonhöhe und höhere Noten zu einer niedrigeren Tonhöhe führen.

Initial Level (PEG Initial Level)

Legt die Tonhöhe für den Moment fest, in dem Sie die Taste anschlagen.

Einstellungen: -50—+0—+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Legt fest, wie sich die Tonhöhe vom Initial Level (PEG Initial Level) (PEG-Anfangspegel) ändert, nachdem Sie eine Taste angeschlagen haben.

Einstellungen: -50—+0—+50

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Legt den nächsten Tonhöhenwert fest, der vom Attack Level (PEG Attack Level) (Einschwingpegel) aus erreicht werden soll.

Einstellungen: -50—+0—+50

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Legt den nächsten Tonhöhenwert fest, der vom Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) (Abklingpegel) aus erreicht werden soll.

Einstellungen: -50—+0—+50

Release Level (PEG Release Level)

Legt die endgültige Tonhöhe fest, die nach dem Loslassen der Taste erreicht wird.

Einstellungen: -50—+0—+50

PEG Depth

Legt die Stärke der vom PEG gesteuerten Tonhöhenänderung fest.

Einstellungen: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

HINWEIS

Wenn dieser Parameter auf 8 oct eingestellt ist, können Sie mit dem niedrigsten Parameterwert des Pitch-EG-Pegels (Pitch-Wert „0“) eine Tonhöhenänderung von -4 Oktaven bewirken, und mit dem höchsten Parameterwert eine Tonhöhenänderung von +4 Oktaven.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Zeit der Tonhöhenänderung in PEG auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: 0—7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung in PEG auf die Tastenposition (Tonlage) reagiert.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key): Die Änderung der Geschwindigkeit des PEG bezieht sich auf die Taste, die für C3 angegeben wurde.

Einstellungen: 0—7

Positiver Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgt die Änderung durch den PEG; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgt die Änderung durch den PEG.

0: Keine PEG-Änderungen unabhängig von der Tastenposition.

Random Pitch (Random Pitch Depth)

Ändert die Tonhöhe des Elements bei jedem Tastendruck zufällig.

Einstellungen: 0—127

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Tonhöhe auf Velocity-Werte bzw. die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -64—+0—+63

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird die Tonhöhe.

0: unverändert beibehalten

Negativer Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto niedriger wird die Tonhöhe.

Filter Type

Entspricht Filter → Type auf dem Part Edit (AWM2) Element Edit-Bildschirm.

Filter EG

Entspricht Filter → Filter EG auf dem Part Edit (AWM2) Element Edit-Bildschirm.

Filter Scale

Entspricht Filter → Scale auf dem Part Edit (AWM2) Element Edit-Bildschirm.

Amp EG

Entspricht Filter/Amp → Amp EG auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Routing

Dieser Bildschirm ist fast identisch mit dem, der über Effect → Routing, Part Edit (AWM2) Part Common Edit geöffnet wird, mit den unten aufgeführten Ausnahmen.

- Keine Ausgangseinstellung für jedes einzelne Element
- Parallel kann nicht für Ins Connect ausgewählt werden

Ins A, Ins B

Entspricht den Bildschirmen Effect → InsA und InsB im Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

3-band EQ

Entspricht Effect → 3-band EQ auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

2-band EQ

Entspricht Effect → 2-band EQ auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Ins Assign

Entspricht Effect → Ins Assign auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Arpeggio

Common

Entspricht Arpeggio → Common auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Individual

Entspricht Arpeggio → Individual auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Advanced

Entspricht Arpeggio → Advanced auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Motion Seq

Common

Entspricht Motion Seq → Common auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

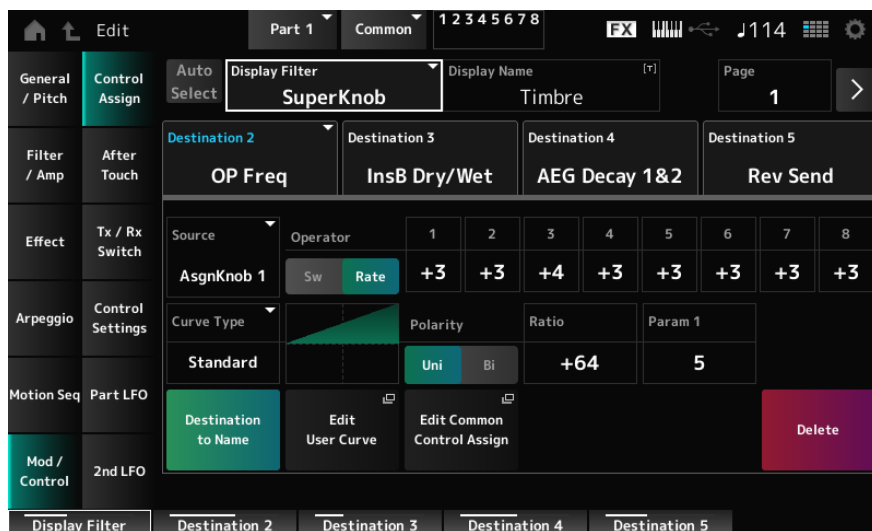
Lane

Entspricht Motion Seq → Lane auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Control Assign

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign



Mit Ausnahme der Destination-Einstellung entspricht dies Mod/Control → Control Assign auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Eine Liste der Einstellungen finden Sie in der Data List (Datenliste).

Verwenden Sie die unten gezeigten Parameter anstelle von ElementSw u. a.

Operator Sw 1–8 (Operator Switch)

Sie können die Controller-Einstellung für jeden Operator ein- oder ausschalten. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte Ziel (Destination) sich auf Operatoren bezieht.

Einstellungen: Off, On

Sw/Rate

Schaltet zwischen den Ansichten Operator Sw und Operator Rate um.

Dieser Parameter erscheint nur dann, wenn Destination auf OP Freq oder OP AEG Offset eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Operator Rate 1–8

Legt die Empfindlichkeit des Controllers fest, der für das Ziel (Destination) ausgewählt wurde.

Dieser Parameter erscheint nur dann, wenn Destination auf OP Freq oder OP AEG Offset eingestellt ist.

Einstellungen: –7–+0–+7

After Touch

Mit Ausnahme der Destination-Einstellung entspricht dies Mod/Control → After Touch auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Tx/Rx Switch

Entspricht Mod/Control → Tx/Rx Switch auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Control Settings

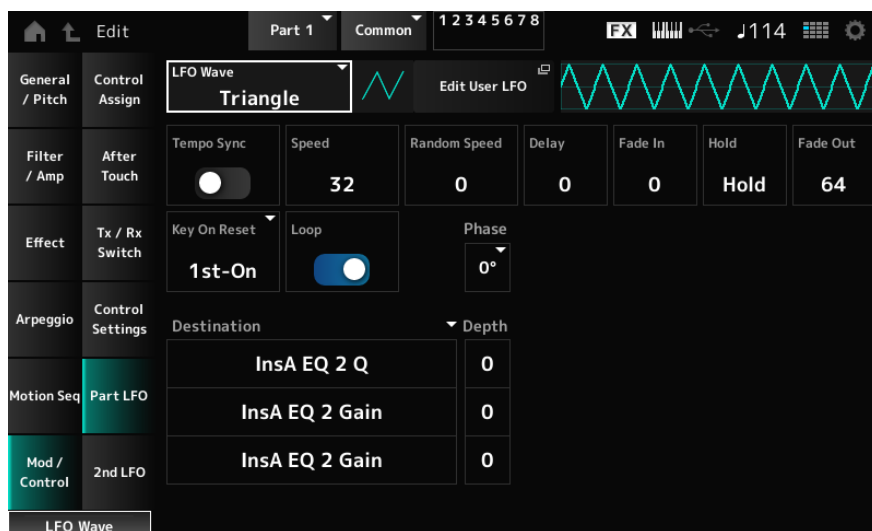
Entspricht Mod/Control → Control Settings auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Part LFO

Auf dem Part LFO-Bildschirm können Sie den Part LFO einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

Wählt die LFO-Wellenform aus und legt die Art der zyklischen Änderungen der LFOs fest.

Einstellungen: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Edit User LFO

Der User LFO Edit-Bildschirm öffnet sich.

Sie können eine LFO-Wellenform mit bis zu 16 Schritten erstellen.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Stellt die Geschwindigkeit der Änderung der LFO Wave (LFO-Wellenform) ein, um sie mit der Arpeggio- oder Song-Wiedergabe zu synchronisieren.

Einstellungen: Off (nicht synchronisiert), On (synchronisiert)

• Wenn ausgeschaltet

Speed (LFO Speed)

Stellt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) ein.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Tempo Sync (LFO Tempo Sync) eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Ändert die LFO Speed (LFO-Geschwindigkeit) in zufälliger Weise.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Tempo Sync (LFO Tempo Sync) eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–127

• Wenn eingeschaltet

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Stellt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) entsprechend der Notenwerte ein.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte halbe Noten), 1/4 × 4 (Viertelnoten-Quartolen; vier Viertelnoten im Takt), 1/4 × 5 Viertelnoten-Quintolen; fünf Viertelnoten im Takt), 1/4 × 6 (Viertelnoten-Sextolen; sechs Viertelnoten im Takt), 1/4 × 7 (Viertelnoten-Septolen; sieben Viertelnoten im Takt), 1/4 × 8 (Viertelnoten-Oktolen; acht Viertelnoten im Takt), 1/4 × 16 (sechzehn Viertelnoten im Takt), 1/4 × 32 (zweiunddreißig Viertelnoten im Takt), 1/4 × 64 (vierundsechzig Viertelnoten im Takt)

Delay (LFO Delay Time)

Stellt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Tastenanschlag und dem Zeitpunkt ein, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Je größer der Wert, desto größer die Verzögerungszeit, bis der LFO wirksam wird.

Einstellungen: 0–127

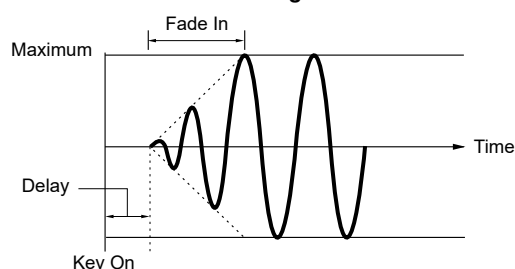
Fade In (LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die bei Delay (LFO Delay Time) eingestellte Delay-Zeit vergangen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

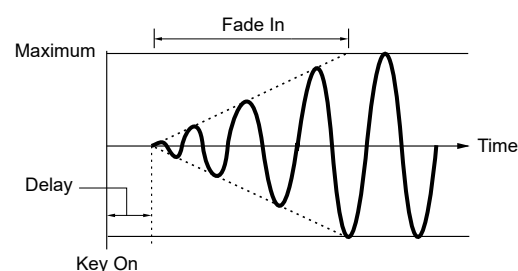
Einstellungen: 0–127

0: Der LFO wechselt ohne Einblendvorgänge auf den Maximalwert.

Wenn der Wert niedrig ist



Wenn der Wert hoch ist

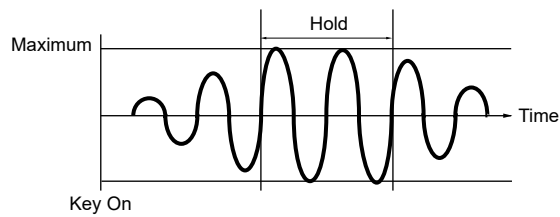


Hold (LFO Hold Time)

Legt die Zeit für die Aufrechterhaltung des LFO-Effekts fest, nachdem der maximale Pegel erreicht wird.

Einstellungen: 0–126, Hold

Hold: Wird nicht ausgeblendet

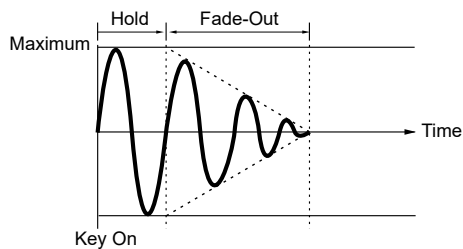


Fade Out (LFO Fade Out time)

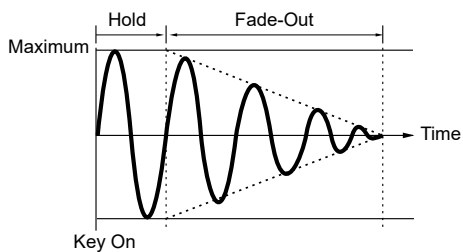
Legt fest, über welchen Zeitraum der LFO-Effekt ausgeblendet werden soll, nachdem die bei Hold (LFO Hold Time) (LFO-Haltedauer) eingestellte Haltedauer verstrichen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt ausgeblendet wird.

Einstellungen: 0–127

Wenn der Wert niedrig ist



Wenn der Wert hoch ist



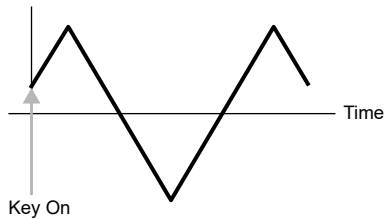
Key On Reset (LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFOs zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, Each-on, 1st-on

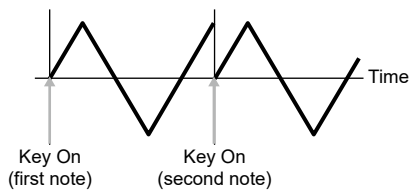
Wenn ausgeschaltet

Setzt die Schwingung des LFO nicht zurück. Durch das Anschlagen einer Taste wird die Wellenform des LFO gestartet, unabhängig von der Phase des LFO zu diesem Zeitpunkt.



Wenn Each-on eingestellt ist

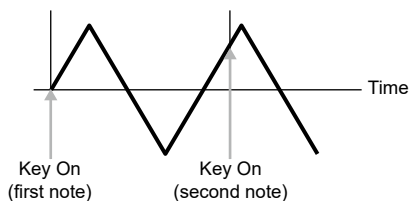
Setzt die Phase der LFO-Schwingung bei jedem Tastenanschlag zurück und startet die Wellenform mit der Phase, die durch den Phase-Parameter angegeben wird.



Wenn 1st-on eingestellt ist

Setzt die Phase der LFO-Schwingung bei jedem Tastenanschlag zurück und startet die Wellenform mit der Phase, die durch den Phase-Parameter angegeben wird.

Wenn die zweite Note gespielt wird, während die erste Note gehalten wird, wird die Wiedergabe nicht zurückgesetzt.



Loop (LFO Loop Switch)

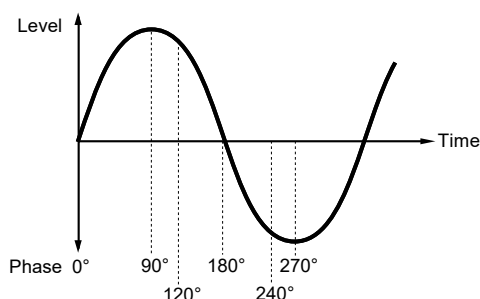
Stellt die LFO Wave (LFO-Wellenform) auf Loop-Wiedergabe (Wiederholungsschleife) oder One-Shot-Wiedergabe (einmalig) ein.

Einstellungen: Off, On

Phase (LFO Phase)

Sie können die Anfangsphase für die Zeit festlegen, in der die LFO Wave zurückgesetzt wird.

Einstellungen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Destination (LFO Destination)

Legt die Funktion fest, die von der LFO Wave (LFO-Wellenform) gesteuert werden soll.

Einstellungen: Insertion Effect A Parameter1–24, Insertion Effect B Parameter1–24 (je nach Insertion-Effekt)

Depth (LFO Depth)

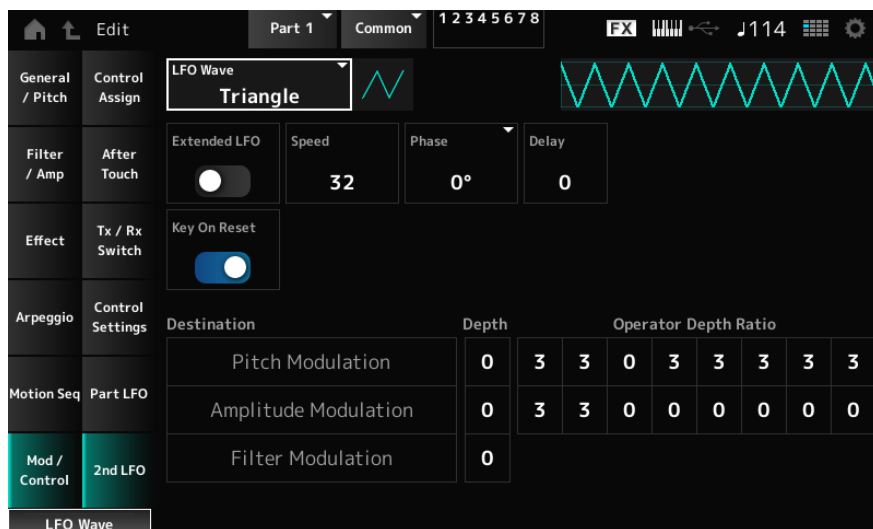
Legt den Anteil der Steuerung der LFO Wave (LFO-Wellenform) für jedes Ziel (Destination) fest.

Einstellungen: 0–127

2nd LFO

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Mod/Control → 2nd LFO



LFO Wave (2nd LFO Wave)

Wählt den 2nd LFO aus.

Einstellungen: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

HINWEIS

Die Phase von Amplitude Modulation wird mit Sine verschoben.

Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)

Schaltet zwischen den alten Einstellungen Speed (2nd LFO Speed) (Off: 0–99) und den neuen Einstellungen mit höherer Auflösung um (On: 0–415) für Speed (LFO-Geschwindigkeit)

Um die Kompatibilität der mit den vormals geltenden Einstellungen erstellten Daten aufrechtzuerhalten, setzen Sie diesen Parameter auf „Off“.

Einstellungen: Off, On

Speed (2nd LFO Speed)

Stellt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (2nd LFO Wave) (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–99 (Wenn Extended LFO ausgeschaltet ist), 0–415 (Wenn Extended LFO eingeschaltet ist)

Phase (2nd LFO Phase)

Sie können die Anfangsphase für die Zeit festlegen, in der die LFO Wave (2nd LFO Wave) zurückgesetzt wird.

Einstellungen: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (2nd LFO Delay Time)

Stellt die Zeitdauer ein, nach der der 2nd LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die in Delay eingestellte Verzögerungszeit abgelaufen ist.

Einstellungen: 0–99

Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des 2nd LFO bei jedem Tastenanschlag zurück.

Einstellungen: Off, On

Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)

Dieser Parameter erzeugt einen Vibrato-Effekt (zyklische Änderungen der Tonhöhe) mithilfe der LFO Wave (2nd LFO Wave) und ermöglicht Ihnen die Festlegung der Tiefe der Tonhöhenmodulation durch den LFO.

Einstellungen: 0–99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)

Stellt den Anteil der Modulation durch LFO-Signale ein, die bei Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth) eingestellt wurden.

Einstellungen: 0–7

Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)

Dieser Parameter bewirkt zyklische Änderungen der Lautstärke durch die bei LFO Wave (2nd LFO Wave) (Wellenform des 2. LFO) eingestellten Werte und stellt den Anteil der Filtermodulation durch den LFO ein.

Einstellungen: 0–99

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)

Stellt den Anteil der Modulation durch LFO-Signale ein, die bei Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth) eingestellt wurden.

Einstellungen: 0–7

Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)

Dieser Parameter bewirkt zyklische Änderungen der Filter-Grenzfrequenz durch die bei LFO Wave (2nd LFO Wave) (Wellenform des 2. LFO) eingestellten Werte und stellt den Anteil der Filtermodulation durch den LFO ein.

Einstellungen: 0–99

Part Edit (FM-X) Operator Edit-Bildschirme

Der Normal Part (FM-X) besteht aus bis zu acht Operators.

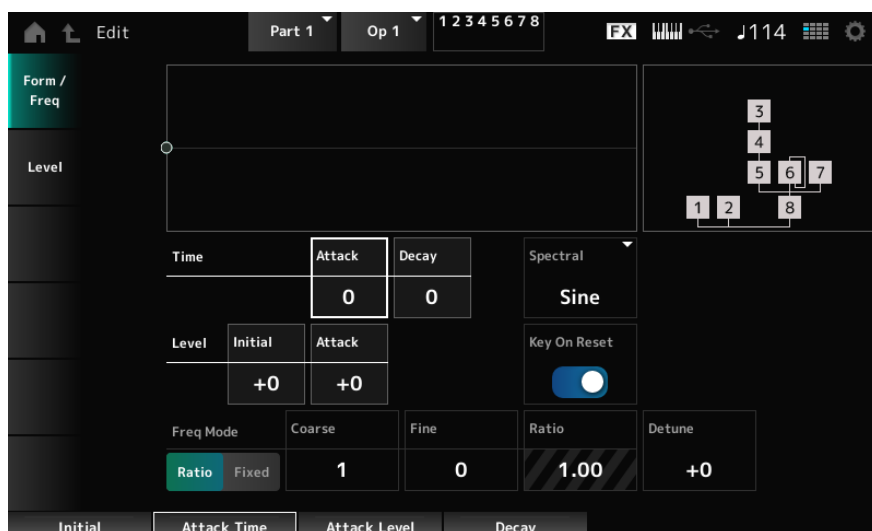
Part Edit (FM-X) beinhaltet Part Common Edit (gemeinsame Part-Parameter) zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und Operator Edit (Tastebearbeitung) zum Einstellen von Parametern für einzelne Operators.

Form/Freq

Im Form/Freq-Bildschirm können Sie Wellenform und Frequenz des Operators einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → Form/Freq



Attack Time (PEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es ab dem Tastenanschlag dauert, bis die Tonhöhe den unter Attack Level (PEG Attack Level) eingestellten Wert (Einschwingpegel) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Decay Time (PEG Decay Time)

Stellt ein, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe von dem bei Attack Level (PEG Attack Level) (Einschwingpegel) eingestellten Wert bis zu dem Moment ändert, in dem der PEG den Wert 0 erreicht.

Einstellungen: 0–99

Initial Level (PEG Initial Level)

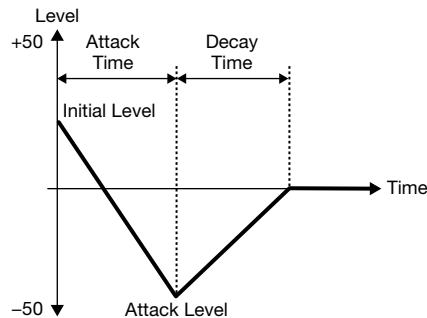
Legt die Tonhöhe für den Moment fest, in dem Sie die Taste anschlagen.

Einstellungen: –50–+0–+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Legt fest, wie sich die Tonhöhe vom Initial Level (PEG Initial Level) (PEG-Anfangspegel) ändert, nachdem Sie eine Taste angeschlagen haben.

Einstellungen: -50-+0-+50



Spectral (Spectral Form)

Legt die Wellenform für den ausgewählten Operator fest.

Einstellungen: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Sine: Sinuswelle ohne harmonische Obertöne

All 1: Welle mit harmonischen Obertönen in einem breiten Spectral-Bereich

All 2: Welle mit harmonischen Obertönen in einem schmalen Spectral-Bereich

Odd 1: Welle mit ungeraden Obertönen in einem breiten Spectral-Bereich

Odd 2: Welle mit ungeraden Obertönen in einem schmalen Spectral-Bereich

Res 1: Welle mit einem Maximum bei einem bestimmten Oberton in einem weiten Spectral-Bereich

Res 2: Welle mit einem Maximum bei einem bestimmten Oberton in einem schmalen Spectral-Bereich

Skirt (Spectral Skirt)

Legt die Breite des Übergangsbandes (Rocks) fest. Je kleiner der Wert, desto schmaler wird der Rock, um einen bestimmten Oberton hervorzuheben.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn Spectral (Spectral Form) auf Sine eingestellt ist.

Einstellungen: 0-7

Resonance (Spectral Resonance)

Legt die Empfindlichkeit des Resonanzeffekts für Spectral (Spektral) fest.

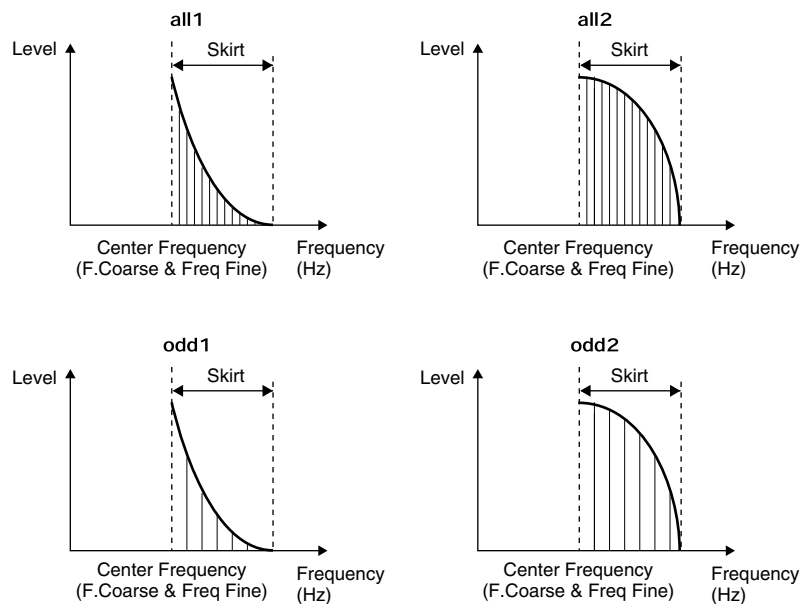
Die Arbeitsfrequenz wird zu Obertönen höherer Ordnung verschoben, so dass Sie den Resonanzeffekt erzeugen bzw. dem Klang besondere Eigenschaften verleihen können.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Spectral (Spectral Form) auf Res 1 oder Res 2 eingestellt ist.

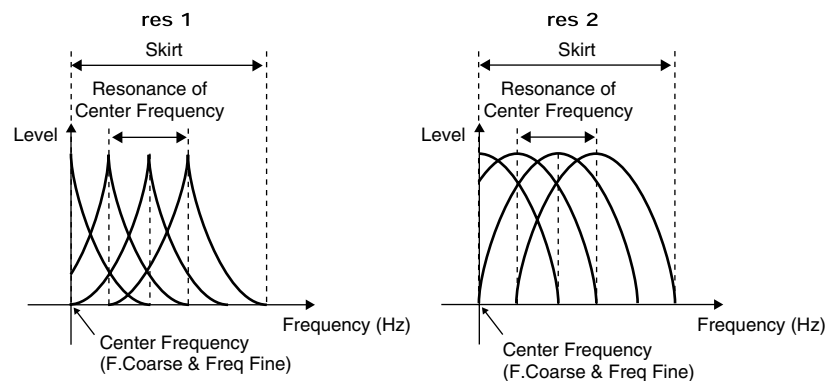
Einstellungen: 0–99

Sine (Sinus) ist eine einfache Wellenform, die nur die Grundwelle ohne Obertöne enthält, während andere Wellenformen harmonische Obertöne enthalten. Wenn Sie bei „Form“ also eine andere Welle als Sine (Sinus) gewählt haben, sind die Parameter für die Obertöne und deren „Maxima“ (Formanten) verfügbar.

Nachfolgend finden Sie einige spezifische Parameter zur Steuerung jeder Welle, die in Spectral (Spektral) erläutert werden.



Sie können die Anzahl der harmonischen Obertöne erhöhen, indem Sie einen größeren Skirt-Wert einstellen, um den Spektralbereich zu vergrößern.



Wenn Sie einen größeren Wert für die Resonance (Resonanz) einstellen, wird die Arbeitsfrequenz zu Obertönen höherer Ordnung verschoben.

Resonance ist auf 0 eingestellt: Verschiebt auf den ersten Oberton.

Resonance ist auf 99 eingestellt: Verschiebt auf den 100sten Oberton.

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Setzt die Schwingung des Oszillators zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On

Off: Wenn Sie eine Klaviertaste anschlagen, ohne den Oscillator zurückzusetzen, beginnt die Wellenform des Signals ungeachtet der Phase zu diesem Zeitpunkt.

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Tonhöhe auf Velocity-Werte bzw. die Anschlagstärke reagiert.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) auf Fixed eingestellt ist.

Einstellungen: -7-+0-+7

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird die Tonhöhe.

0: unverändert beibehalten

Negativer Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto niedriger wird die Tonhöhe.

Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

Legt die Ausgangstonhöhe des Operators fest.

Einstellungen: Ratio, Fixed

Ratio: Legt die ausgegebene Tonhöhe entsprechend der Taste fest.

Fixed: Setzt die Tonhöhe auf die Einstellung Coarse (Grob) oder Fine (Fein), unabhängig von der Tonhöhe der angeschlagenen Taste.

Coarse (Coarse Tune)

Passt die Ausgabetonhöhe jedes Operators an.

Einstellungen: Wenn Freq Mode auf Ratio eingestellt ist: 0-31, wenn Freq Mode auf Fixed eingestellt ist: 0-21

Fine (Fine Tune)

Passt die Ausgabetonhöhe jedes Operators fein an.

Einstellungen: Wenn Freq Mode auf Ratio eingestellt ist: 0-99, wenn Freq Mode auf Fixed eingestellt ist: 0-127

Detune

Erhöht oder verringert die Ausgabetonhöhe jedes Operators geringfügig.

Wenn derselbe Wert auf Coarse (Coarse Tune) (Grob) und Fine (Fine Tune) (Fein) eingestellt ist, weist der Operator in der Einstellung Detune (Verstimmen) leichte Tonhöhenunterschiede auf. Dadurch können Sie einen wärmeren Klang oder einen Choreffekt erzeugen.

Einstellungen: -15-+0-+15

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Legt den Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten fest. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) auf Fixed eingestellt ist.

Einstellungen: 0-99

0: Kein Tonhöhenunterschied zwischen den beiden Tasten; alle Tasten werden mit der Tonhöhe gespielt, die bei Coarse oder Fine eingestellt ist.

99: Der Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten wird auf einen Halbton eingestellt.

Level

Auf dem Level-Bildschirm können Sie die gemeinsamen Einstellungen für den Operator vornehmen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → Level



Hold Time (AEG Hold Time)

Legt fest, wie lange es ab dem Tastenanschlag dauert, bis der Wert den Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level) (Ausklings-/Haltepegel) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Attack Time (AEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es ab dem Tastenanschlag dauert, bis der Wert den Attack Level (AEG Attack Level) (Einschwingpegel) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Wert vom Attack Level (AEG Attack Level) (Einschwingpegel) den Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) (Abklingpegel 1) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Wert vom Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) (Abklingpegel 1) den Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level) (Abklingpegel 2) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Release Time (AEG Release Time)

Legt fest, wie lange es ab dem Loslassen der Taste dauert, bis der Wert den Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level) (Ausklings-/Hold-Pegel) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Attack Level (AEG Attack Level)

Legt den Wert fest, auf den nach dem Anschlagen einer Taste geändert werden soll.

Einstellungen: 0–99

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Legt den nächsten Wert fest, der vom Attack Level (AEG Attack Level) (Einschwingpegel) aus erreicht werden soll.

Einstellungen: 0–99

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

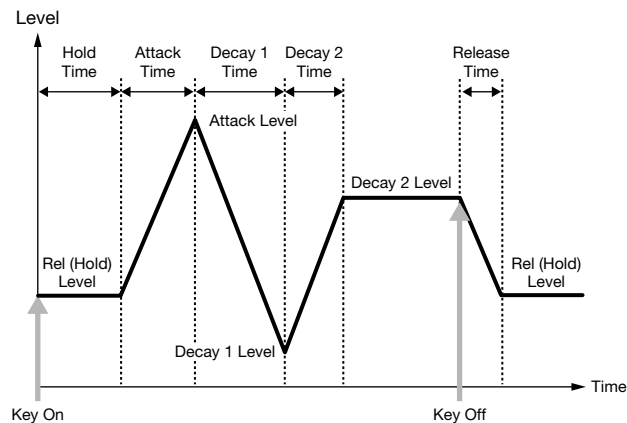
Legt den Wert fest, der beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: 0–99

Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)

Legt den endgültigen Wert fest, der nach dem Loslassen der Taste erreicht wird.

Einstellungen: 0–99



Level (Operator Level)

Stellt den Ausgangspegel für den Operator ein.

Einstellungen: 0–99

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Pegel auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –7–+0–+7

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

0: Keine Änderung, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

Negativer Wert: Je geringer die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Pegeländerung im AEG auf die Tastenposition reagiert.

Einstellungen: 0–7

Positiver Wert: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen.

0: Keine Lautstärkeänderung durch den AEG, unabhängig von der Tastenposition.

Break Point (Level Scaling Break Point)

Legt die Notenummer für den Break Point (Übergangspunkt) der Amplitudenskalierung fest.

Einstellungen: A–1–C8

Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)

Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)

Legt die Steilheit der Änderungskurve fest.

Einstellungen: 0–99

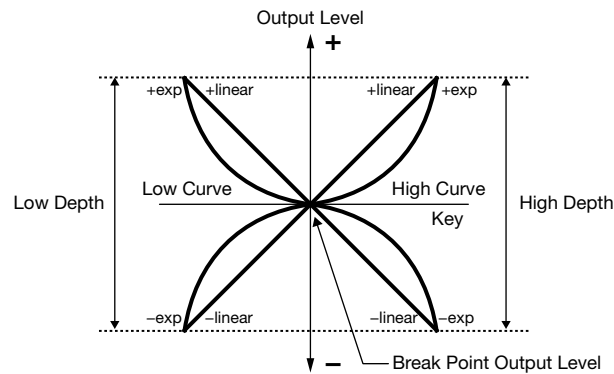
Curve Lo (Level Scaling Low Curve)

Curve Hi (Level Scaling High Curve)

Bestimmt die Änderungskurve für die Amplitudenskalierung.

Einstellungen: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Die Tastatur wird am Break Point (Übergangspunkt) in zwei Abschnitte unterteilt. Stellt Curve Lo (untere Kurve) für die Steilheit der Kurve auf der linken Seite ein und Lvl/Key Lo (Pegel/Taste unten) für die Steilheit der Kurve auf der rechten Seite ein. In ähnlicher Weise stellen Sie mit Curve Hi (obere Kurve) die Kurve für die rechte Seite ein und mit Lvl/Key Hi (Pegel/Taste oben) die Steilheit der Kurve.



Die Taste am Break Point (Übergangspunkt) ist dieselbe wie der bei Level (Operator Level) eingestellte Ausgangspegel. Mit den Tasten auf der linken Seite des Break Point wird der Ausgangspegel auf die bei Curve Lo und Lvl/Key Lo eingestellte Kurve angepasst. Mit den Tasten auf der rechten Seite des Break Point wird der Ausgangspegel auf die bei Curve Hi und Lvl/Key Hi eingestellte Kurve angepasst.

Der Ausgabepegel von Exp-Kurven ändert sich exponentiell, während sich der Ausgabepegel von Linear-Kurven linear ändert. In beiden Fällen sind die Veränderungen des Ausgabepegels der Tasten um so stärker, je weiter die Taste vom Break Point (Übergangspunkt) entfernt ist.

Part Edit (AN-X) Part Common Edit-Bildschirme

Der Normal Part (AN-X) besteht aus drei Oscillators (Oszillatoren) und Noise (einem Rauschgenerator). Die Part Edit (AN-X) (Part-Bearbeitung) beinhaltet Part Common Edit (Bearbeitung gemeinsamer Part-Parameter) zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und Oscillator Edit (Oscillator-Bearbeitung) zum Einstellen von Parametern für jeden Oscillator sowie Noise Edit für die Bearbeitung des Rauschgenerators.

General/Pitch

Part Settings

Entspricht General/Pitch → Part Settings auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Zone Settings

Entspricht General/Pitch → Zone Settings auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

AN-X Settings

Auf dem AN-X Settings-Bildschirm (AN-X-Einstellungen) können Sie die Parameter einstellen, die für die AN-X-Sound-Engine spezifisch sind.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → AN-X Settings



Unison

Erzeugt mehr Tiefe durch die Überlagerung mehrerer Sounds.

Einstellungen: Off, 2, 4

Unison Detune

Legt fest, wie die Tonhöhe des überlagerten Sounds verschoben werden soll.

Einstellungen: 0–15

Unison Spread

Legt fest, wie die überlagerten Sounds im Stereofeld verteilt werden.

Einstellungen: 0–15

OSC Reset

Gibt an, wie der Oszillator zurückgesetzt wird.

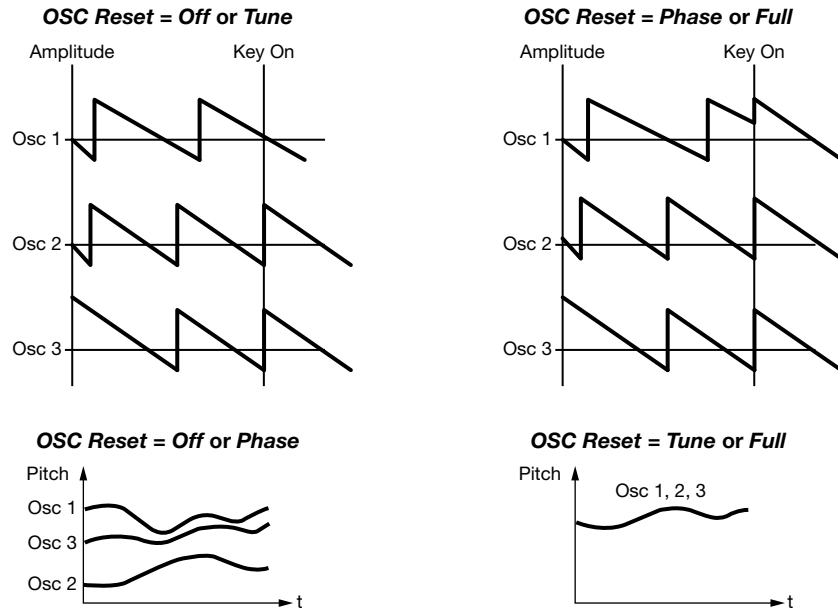
Einstellungen: Off, Phase, Tune, Full

Off: Es erfolgt kein Zurücksetzen.

Phase: Setzt die Phase von OSC 1–3 beim Tastenanschlag zurück.

Tune: Gleicht die Tonhöhe von OSC 1–3 aus.

Full: Aktiviert Phase und Tune gleichzeitig.



Voltage Drift

Gibt die Tonhöhe des Oszillators und die Variation des Filter Cutoff an. Diese Variationen werden ebenfalls beeinflusst durch Ageing.

Einstellungen: 0–127

0: Keine Variation

64: Standard

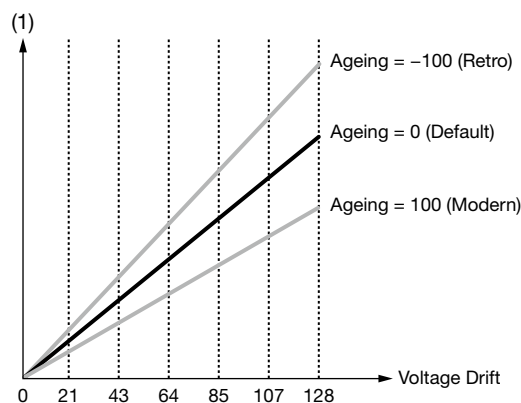
127: Maximale Variation

Ageing

Passt den Frequenzgang sowie OSC Pitch (OSC-Tonhöhe), Filter Cutoff (Filter-Grenzfrequenz) und EG Time (EG-Zeit) entsprechend dem virtuellen Alter des Instrumentenmodells an.

Einstellungen: –100 (alt) – +100 (neu)

■ Voltage Drift und Ageing



(1) Variationen von Cutoff oder Pitch

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters. Wenn der Tiefpassfilter ausgewählt ist, führen hier größere Werte zu einem helleren Klang und kleinere Werte zu einem dunkleren Klang.

Dieser Parameter wird als Versatzwert zur Filter-Grenzfrequenz für das Element angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)

Erzeugt eine besondere Klangeigenschaft, indem der Signalpegel nahe der Grenzfrequenz angehoben wird.

Dies wird als Versatzwert zur Filterresonanz angegeben.

Einstellungen: -64--+0--+63

Filter Offset FEG Depth

Legt den Anteil der vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung fest.

Einstellungen: -64--+0--+63

Filter Type

Der Filter Type-Bildschirm öffnet sich.

Filter EG

Der Filter EG-Bildschirm öffnet sich.

AEG Offset Attack (AEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Amplitude nach dem Tastenanschlag den maximalen Wert erreicht.

Legt den Offset-Wert für den Attack (Amplitude EG Attack Time) fest.

Einstellungen: -64--+0--+63

AEG Offset Decay (AEG Decay Time)

Stellt das Abklingen der Amplitude nach Erreichen des Maximums ein.

Legt den Offset-Wert für den Decay (Amplitude EG Decay Time) fest.

Einstellungen: -64--+0--+63

AEG Offset Sustain (AEG Sustain Level)

Legt die Lautstärke fest, die nach der Abklingzeit beibehalten wird.

Legt den Offset-Wert für den Sustain (Amplitude EG Sustain Level) fest.

Einstellungen: -64--+0--+63

AEG Offset Release (AEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste ausklingt.

Legt den Offset-Wert für den Release (Amplitude EG Release Time) fest.

Einstellungen: -64--+0--+63

Amp EG

Der Amp EG-Bildschirm öffnet sich.

Pitch

Dieser Bildschirm entspricht demjenigen, der über General/Pitch → Pitch auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm aufgerufen wird; nur dass Legato Slope (Portamento Legato Slope) deaktiviert ist.

Pitch EG

Auf dem Pitch EG-Bildschirm können Sie den Pitch Envelope Generator (Tonhüllkurvengenerator) einstellen. Diesen können Sie verwenden, um einzustellen, wie sich vom Tastenanschlag bis zum Ausklingen des Klangs der Klang im Zeitverlauf ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch EG



Attack (Pitch EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve nach dem Tastenanschlag den maximalen Wert erreicht.

Einstellungen: 0–255

Decay (Pitch EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve vom maximalen Pegel aus den Sustain (Pitch EG Sustain Level) (Haltepegel des Pitch EG) erreicht.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Pitch EG Sustain Level)

Stellt den Haltepegel ein.

Einstellungen: 0–511

Release (Pitch EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der EG einen Wert von 0 erreicht, nachdem Sie die Taste losgelassen haben.

Einstellungen: 0–255

Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Anschlagstärke die Hüllkurve im Laufe der Zeit verändert.

Je größer der Wert, desto schneller ändert sich die Hüllkurve im Zeitverlauf, wenn die Tasten mit hoher Anschlagstärke gespielt werden.

Einstellungen: –255–+0–+255

PEG Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth)

Legt den maximalen Betrag der Tonhöhenänderung für die Hüllkurve fest (in Cents). Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist der Umfang der Tonhöhenänderung.

Einstellungen: –4800 cent – +0 – +4800 cent

0: unverändert beibehalten

Negativer Wert: Die Tonhöhenänderung wird invertiert.

PEG Depth/Vel - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

Stellt ein, wie der vom PEG gesteuerte Anteil der Tonhöhenänderung auf Velocity-Werte bzw. die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255 – +0 – +255

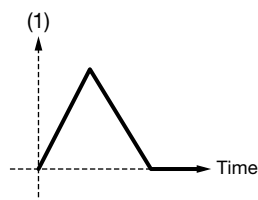
Positiver Wert: Höhere Velocity-Werte erweitern den Anteil der durch den PEG gesteuerten Tonhöhenänderung, während niedrigere Werte den Anteil verringern.

0: Keine Änderungen durch den PEG, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

Negativer Wert: Höhere Velocity-Werte verringern den Anteil der durch den PEG gesteuerten Tonhöhenänderung, während niedrigere Werte den Anteil erweitern.

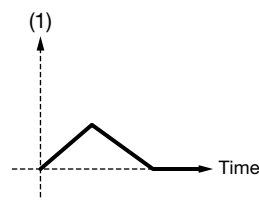
Wenn der Wert positiv ist

Große Anschlagstärke (der PEG-Anteil bei der Tonhöhenänderung ist größer)



(1) Pitchbend-Anteil

Niedrige Anschlagstärke (der PEG-Anteil bei der Tonhöhenänderung ist kleiner)

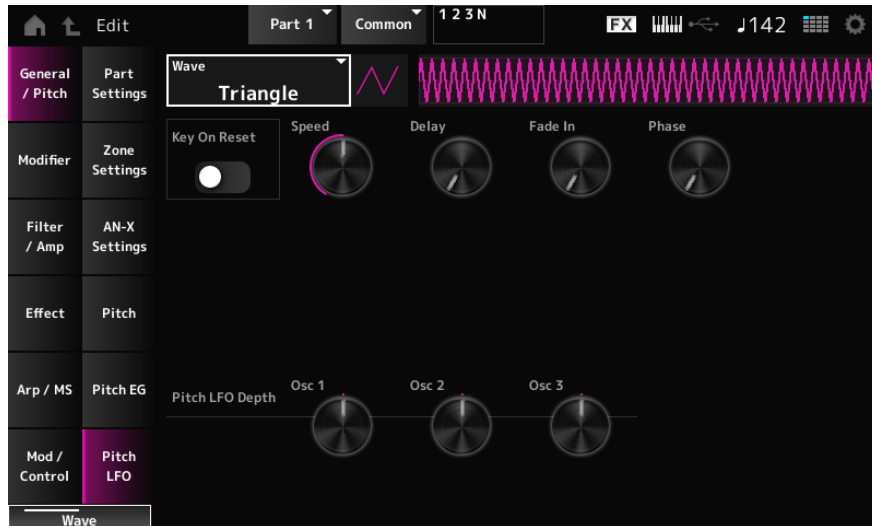


Pitch LFO

Auf dem Pitch LFO-Bildschirm können Sie den Pitch-LFO einstellen.

Bedienung

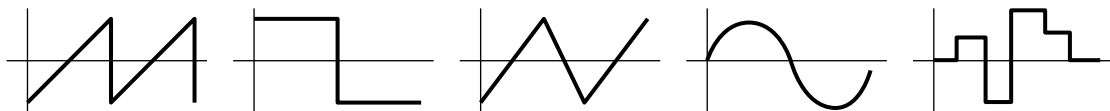
[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch LFO



Wave (Pitch LFO Wave)

Wählt die LFO-Wellenform aus und legt die Art der zyklischen Änderungen der LFOs fest.

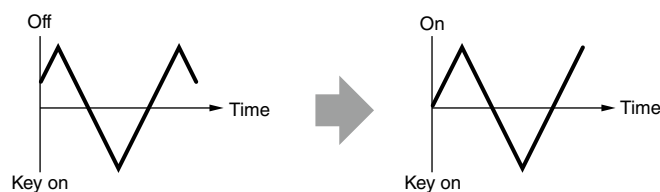
Einstellungen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

Setzt die Phase des LFO zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On



Speed (Pitch LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Pitch LFO Decay Time)

Stellt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Tastenanschlag und dem Zeitpunkt ein, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

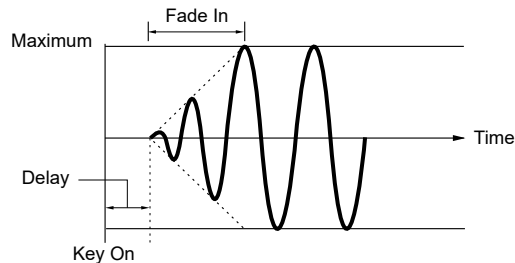
Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die bei Delay eingestellte Delay-Zeit vergangen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

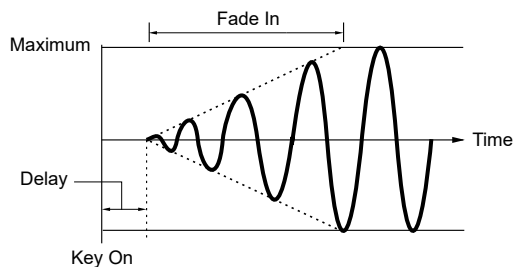
Einstellungen: 0–214

0: Der LFO wechselt ohne Einblendvorgänge auf den Maximalwert.

Wenn der Wert niedrig ist



Wenn der Wert hoch ist

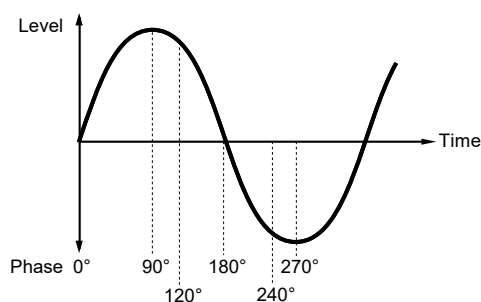


Phase (Pitch LFO Phase)

Legt die Phase zum Zurücksetzen der Welle fest, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Phase der Welle



Pitch LFO Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch LFO Depth)

Legt den Anteil der vom LFO gesteuerten Tonhöhenänderung fest. Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist der Umfang der Tonhöhenänderung.

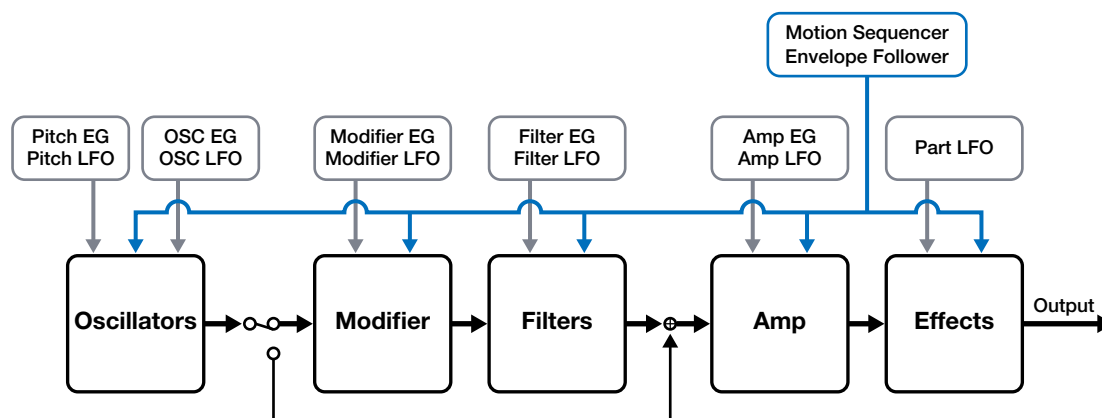
Einstellungen: –4800 cent – +0 – +4800 cent

0: unverändert beibehalten

Negativer Wert: Die Tonhöhenänderung wird invertiert.

Modifier

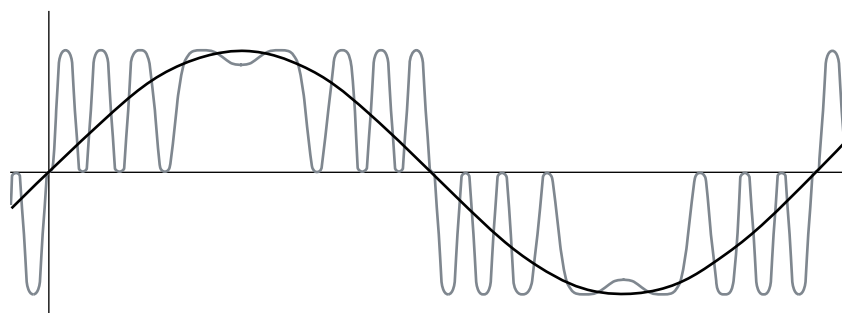
Modifier ist ein Funktionsblock zum Hinzufügen von Verzerrung zum Signalausgang vom OSC-Block und zum Hinzufügen von Obertönen zum Klang.



Wave Folder

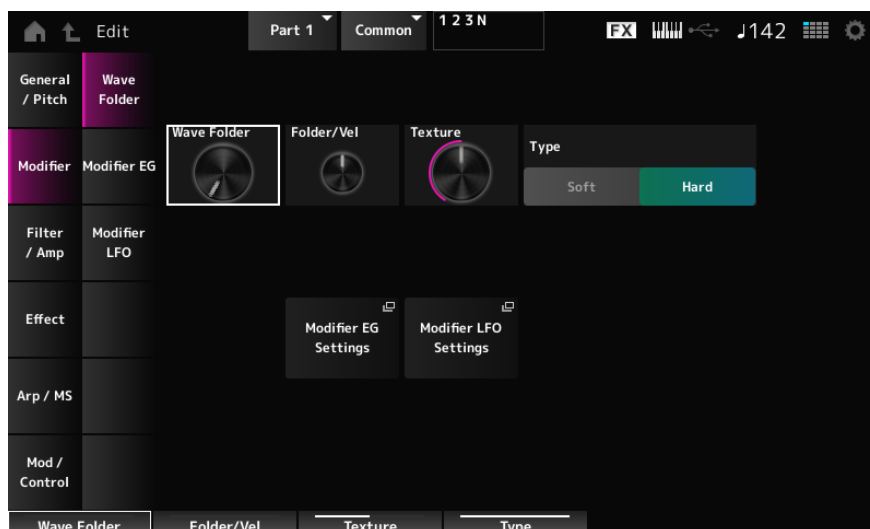
Wave Folder ist ein Effekt, der aus Wellenformen besteht, die entsprechend dem angegebenen Wert „gefaltet“ werden. Mit diesem Effekt können Sie sanfte Änderungen von feinen Verzerrungen bis hin zu zerstörten Klängen erzeugen. Mit der AN-X Sound Engine können Sie diesen Effekt unabhängig für jede Note verwenden.

Zur Steuerung dieses Effekts in Echtzeit stehen verschiedene Controller wie EG, LFO, Velocity und Polyphonic Aftertouch zur Verfügung.



Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Modifier → Wave Folder



Wave Folder (Modifier Wave Folder)

Gibt den Grad der Wellenfaltung an.

Einstellungen: 0–255

Folder/Vel (Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie Wave Folder auf die Anschlagsstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Texture (Modifier Wave Folder Texture)

Ändert die Textur des Wave Folder.

Einstellungen: 0–255

Folder Type (Modifier Wave Folder Type)

Ändert den Wave Folder-Typ.

Einstellungen: Soft, Hard

Modifier EG Settings

Der Modifier EG-Bildschirm öffnet sich.

Modifier LFO Settings

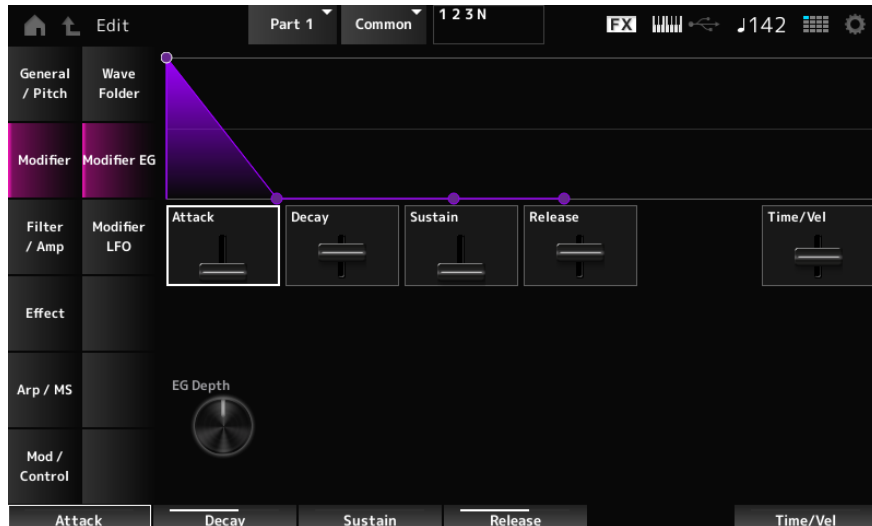
Der Modifier LFO-Bildschirm öffnet sich.

Modifier EG

Auf dem Modifier EG-Bildschirm können Sie den Hüllkurvengenerator für den Modifier einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Modifier → Modifier EG



Attack (Modifier EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve nach dem Tastenanschlag den maximalen Wert erreicht.

Einstellungen: 0–255

Decay (Modifier EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve vom maximalen Pegel aus den Sustain (Modifier EG Sustain Level) (Haltepegel des Modifiers) erreicht.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Modifier EG Sustain Level)

Stellt den Haltepegel ein.

Einstellungen: 0–511

Release (Modifier EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der EG einen Wert von 0 erreicht, nachdem Sie die Taste losgelassen haben.

Einstellungen: 0–255

Time/Vel (Modifier EG Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Anschlagstärke die Hüllkurve im Laufe der Zeit verändert.

Je größer der Wert, desto schneller ändert sich die Hüllkurve im Zeitverlauf, wenn die Tasten mit hoher Anschlagstärke gespielt werden.

Einstellungen: –255–+0–+255

EG Depth (Modifier Wave Folder EG Depth)

Stellt ein, wie Wave Folder auf die Modifier EG reagiert.

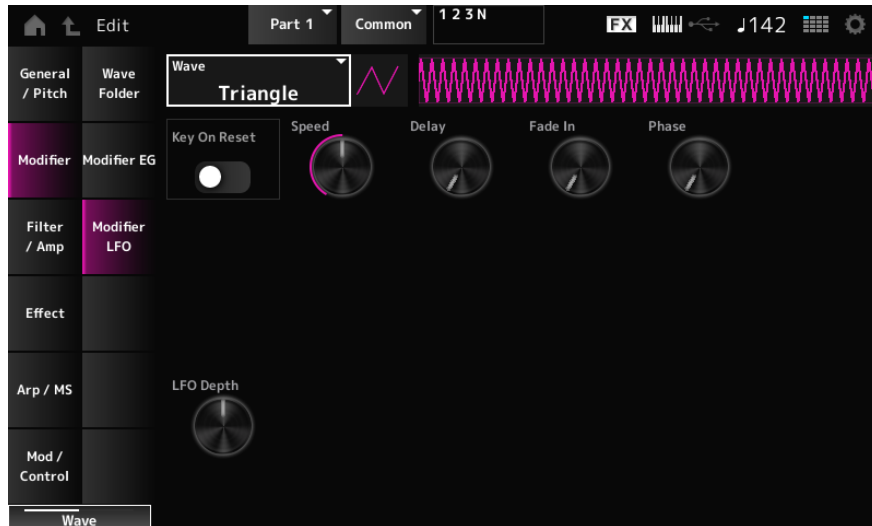
Einstellungen: –127–+0–+127

Modifizierer LFO

Auf dem Modifizierer LFO-Bildschirm können Sie den Modifizierer-LFO einstellen.

Bedienung

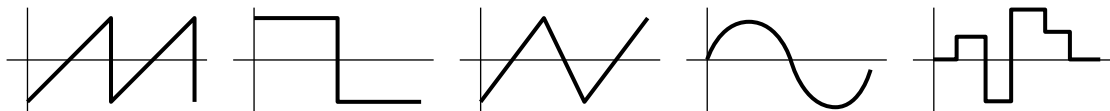
[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Modifizierer → Modifizierer LFO



Wave (Modifizierer LFO Wave)

Wählt die LFO-Wellenform aus und legt die Art der zyklischen Änderungen der LFOs fest.

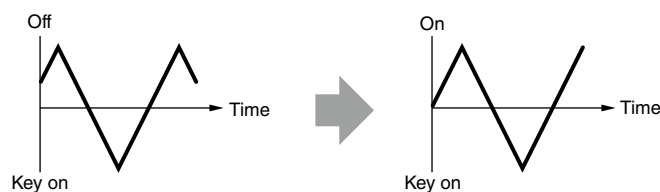
Einstellungen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Modifizierer LFO Key On Reset)

Setzt die Phase des LFO zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On



Speed (Modifizierer LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Modifizierer LFO Decay Time)

Stellt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Tastenanschlag und dem Zeitpunkt ein, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

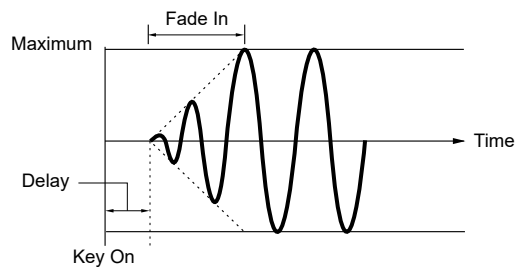
Fade In (Modifier LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die bei Delay eingestellte Delay-Zeit vergangen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

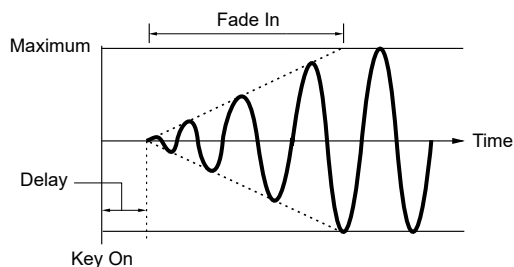
Einstellungen: 0–214

0: Der LFO wechselt ohne Einblendvorgänge auf den Maximalwert.

Wenn der Wert niedrig ist



Wenn der Wert hoch ist

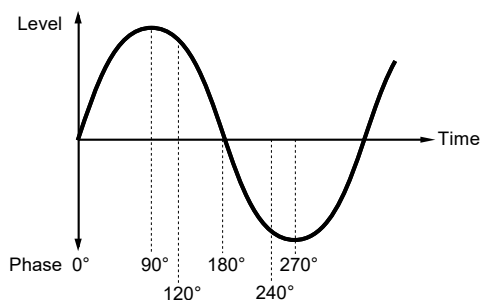


Phase (Modifier LFO Phase)

Legt die Phase zum Zurücksetzen der Welle fest, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Phase der Welle



LFO Depth (Modifier Wave Folder LFO Depth)

Stellt ein, wie Wave Folder auf den Modifier LFO reagiert. Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist der Umfang der Tonhöhenänderung.

Einstellungen: –127–+0–+127

0: unverändert beibehalten

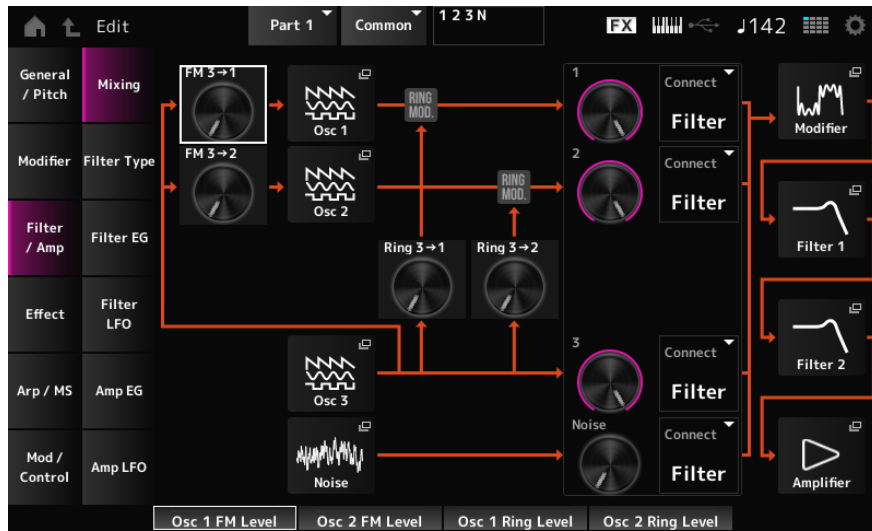
Negativer Wert: Die Tonhöhenänderung wird invertiert.

Mixing

Auf dem Mixing-Bildschirm sehen Sie das Signalfussdiagramm für den AN-X-Part und können den Ausgangspegel der einzelnen Oscillators einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Mixing



FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)

FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)

Legt fest, wie OSC3 OSC1 und OSC2 mithilfe der Frequenzmodulation (FM) moduliert.

Einstellungen: 0–255

Osc 1 (Oscillator 1)

Osc 2 (Oscillator 2)

Osc 3 (Oscillator 3)

Öffnet den OSC/Tune-Bildschirm für Oscillator Edit.

Noise

Der Bildschirm „Noise“ erscheint.

Nützlich zum Erstellen verschiedener SFX-Sounds durch die Verwendung von Filtern wie VCF und HPF für die Rauschsignale.

Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)

Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)

Legt fest, wie der OSC3 OSC1 und OSC2 mithilfe der Ringmodulation moduliert.

Einstellungen: 0–255

1 (Oscillator 1 Out Level)

2 (Oscillator 2 Out Level)

3 (Oscillator 3 Out Level)

Noise (Noise Out Level)

1, 2 und 3 dienen zum Einstellen der Oszillatorlautstärke.

Noise dient zum Anpassen des Pegels des vom Rauschgenerator ausgegebenen Signals. Sie können die Pegelbalance mit anderen Signalen wie OSC 1, OSC 2 und Ringmodulator steuern.

Einstellungen: 0–511

Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)

Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)

Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)

Noise Connect (Noise Out Select)

Legt das Ausgabeziel für die Oszillatoren und das Rauschen fest.

Einstellungen: Filter, Amp

Modifier

Modifier → Wave Folder wird angezeigt.

Filter 1

Filter 2

Filter/Amp → Filter Type wird angezeigt.

Amplifier

Filter/Amp → Amp EG wird angezeigt.

Filter Type

Auf dem Filter Type-Bildschirm können Sie den Filtertyp auswählen.

Je nach dem hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter Type



Filter 1 Type

Filter 2 Type

Legt den Filter fest.

Die für den AN-X verfügbaren Filter sind in drei Typen unterteilt: LPF, HPF und BPF.

Einstellungen: Thru, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

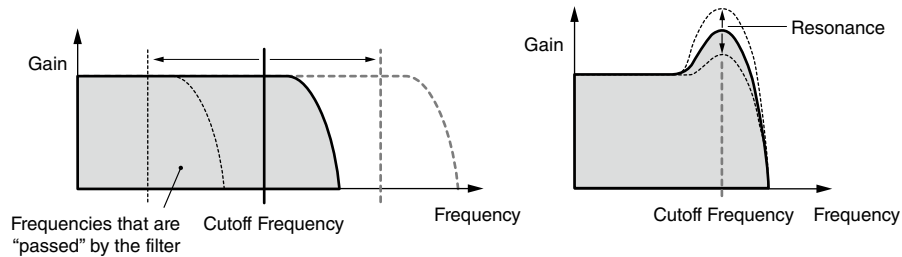
- **LPF**

Regelt die Frequenzen oberhalb des bei Cutoff Frequency (Grenzfrequenz) eingestellten Wertes herunter. Dies ist sehr verbreitet und hilfreich bei der Erzeugung klassischer Synthesizer-Sounds.

Der Klang wird heller, wenn Sie die Grenzfrequenz erhöhen, da mehr hohe Frequenzen durch den Filter geleitet werden.

Der Klang wird dunkler, wenn Sie die Grenzfrequenz verringern, da hohe Frequenzen im Signal durch den Filter abgeschnitten oder blockiert werden.

Außerdem können Sie mit Resonance (Resonanz) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht.



LPF24: -24 dB/oct

LPF18: -18 dB/oct

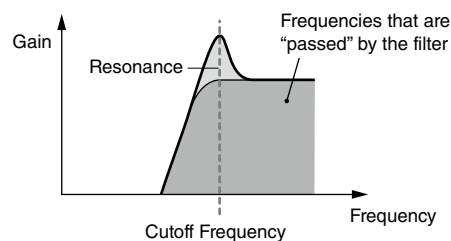
LPF12: -12 dB/oct

LPF6: -6 dB/oct

- **HPF**

Ein Filtertyp, der Signale oberhalb der Grenzfrequenz (Cutoff) durchlässt.

Außerdem können Sie mit Resonance (Resonanz) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht.



HPF24: -24 dB/oct

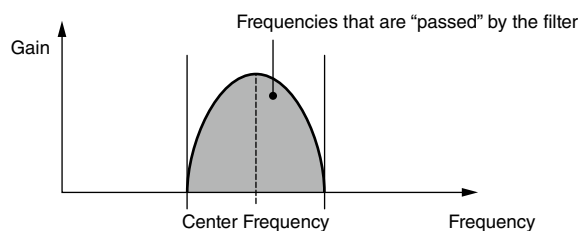
HPF18: -18 dB/oct

HPF12: -12 dB/oct

HPF6: -6dB/oct

- **BPF**

Ein Filtertyp lässt nur Signale für ein bestimmtes Frequenzband (Grenzfrequenz) durch und schneidet alle anderen Signale ab.



BPF12: -12dB/oct

BPF6: -6dB/oct

Cutoff (Filter Cutoff)

Legt die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest. Die hier eingestellte Frequenz wird von dem Filter verwendet, der bei Filter Type eingestellt ist.

Einstellungen: 0–1023

Resonance (Filter Resonance)

Stellt das Resonanzformat ein. Dieser Parameter ist je nach Filter Type eventuell nicht verfügbar.

Einstellungen: 0–255

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Grenzfrequenz auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto höher wird der Cutoff-Frequenzwert.

0: Die Grenzfrequenz reagiert nicht auf die Anschlagstärke.

Negativer Wert: Je geringer die Anschlagstärke, desto höher wird der Cutoff-Frequenzwert.

Resonance/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Resonanzpegel auf Velocity-Werte bzw. die Anschlagstärke reagiert. Dieser Parameter ist je nach Filter Type eventuell nicht verfügbar.

Einstellungen: –255–+0–+255

Positiver Wert: Je höher die Velocity/Anschlagstärke, desto stärker wird die Resonanz

Negativer Wert: Je niedriger die Anschlagstärke, desto stärker wird die Resonanz

0: Der Resonanzwert ändert sich mit der Anschlagstärke.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)

Legt fest, wie der Cutoff-Frequenzpegel des Filters auf die Tastenposition reagiert. Wenn der Wert auf 1oct eingestellt ist, ändern sich sowohl die Tonhöhe als auch die Grenzfrequenz im gleichen Tempo.

Einstellungen: Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)

Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)

Legt den Grad der Verzerrung fest, der durch den Saturator-Bereich des Filters gesteuert wird.

Einstellungen: 0,0–60,0 dB (in Einheiten von 0,75 dB)

Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie Drive auf die Anschlagsstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

F1 Out Level (Filter 1 Out Level)

F2 Out Level (Filter 2 Out Level)

Stellt den Ausgangspegel des Filters ein.

Einstellungen: –12.000 – +0.000 – +12.000 (dB) (in Einheiten von 0,375 dB)

Filter EG

Auf dem Filter EG-Bildschirm können Sie den Filterhüllkurvengenerator (FEG; Filter Envelope Generator) einstellen. Mit dem FEG können Sie den Grad (oder Pegel) der Änderungen der Grenzfrequenz sowie die Art und Weise einstellen, wie sich diese Änderungen im Laufe der Zeit entwickeln, von dem Moment an, in dem Sie eine Taste anschlagen, bis zu dem Moment, in dem der Klang ausklingt.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter EG



Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve nach dem Tastenanschlag den maximalen Wert erreicht.

Einstellungen: 0–255

Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve vom maximalen Pegel aus den Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level) (Haltepegel des Pitch EG) erreicht.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

Stellt den Haltepegel ein.

Einstellungen: 0–511

Release (Filter Cutoff EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der EG einen Wert von 0 erreicht, nachdem Sie die Taste losgelassen haben.

Einstellungen: 0–255

Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Grenzfrequenz auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Positiver Wert: Je größer die Anschlagstärke, desto schneller sind die FEG-Änderungen.

0: Keine Änderungen durch den PEG, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

Negativer Wert: Größere Anschlagstärkewerte führen zu langsameren FEG-Lautstärkeänderungen, während niedrigere Anschlagstärkewerte zu schnelleren FEG-Lautstärkeänderungen führen.

FEG Depth - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth)

Legt den Anteil der vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung in Schritten von 50 cent fest. Der Tiefenbereich der Änderung der Cutoff-Frequenz wird um so größer, je weiter die Einstellung von dem Wert 0 entfernt ist.

Einstellungen: -9600 – +0 – +9600 (cent)

0: Keine Änderungen an der Grenzfrequenz durch den FEG

Negativer Wert: Die Änderungen der Cutoff-Frequenz werden umgekehrt.

FEG Depth/Vel - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung auf die Velocity bzw. die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -255 – +0 – +255

Positiver Wert: Je kürzer die Velocity, desto breiter ist der Tiefenbereich der Cutoff-Frequenzänderung durch den FEG; Desto langsamer die Velocity, desto schmaler ist der Tiefenbereich

0: Die Grenzfrequenz reagiert nicht auf die Anschlagstärke.

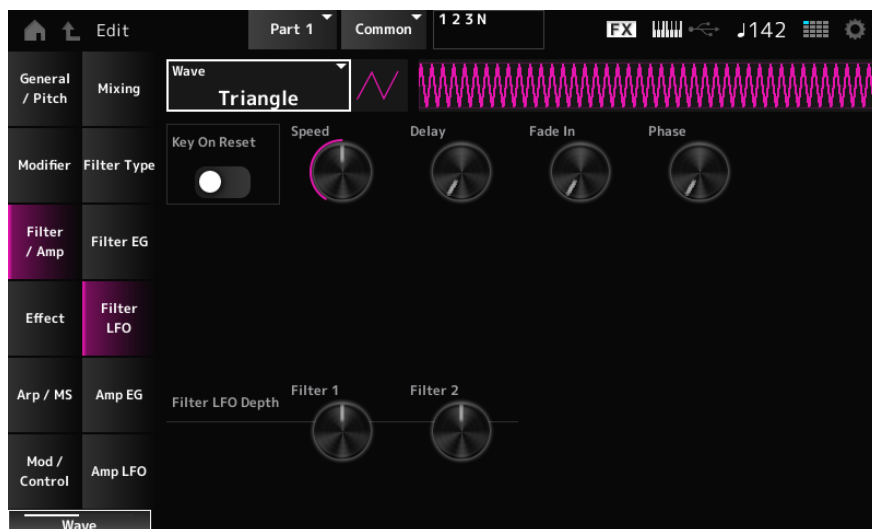
Negativer Wert: Je höher die Velocity, desto schmaler ist der Tiefenbereich der Cutoff-Frequenzänderung durch den FEG; je niedriger die Velocity, desto breiter ist der Tiefenbereich

Filter LFO

Im Filter LFO-Bildschirm können Sie den Filter-LFO einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter LFO



Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

Wählt eine LFO-Wellenform aus. Mithilfe der hier ausgewählten Wellenform können Sie verschiedene Modulationsarten erzeugen.

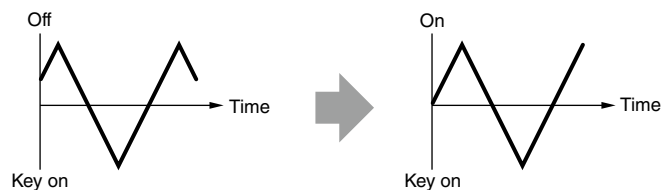
Einstellungen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFOs zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On



Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Filter Common Cutoff LFO Decay Time)

Stellt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Tastenanschlag und dem Zeitpunkt ein, an dem die LFO-Modulation beginnt. Je größer der Wert, desto größer die Verzögerungszeit, bis der LFO wirksam wird.

Einstellungen: 0–127

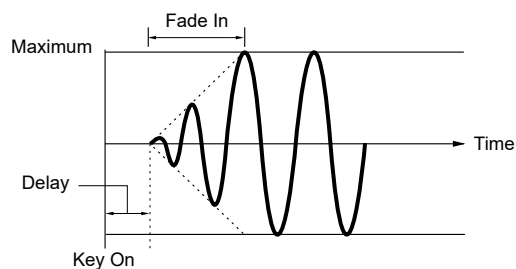
Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die bei Delay eingestellte Delay-Zeit vergangen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

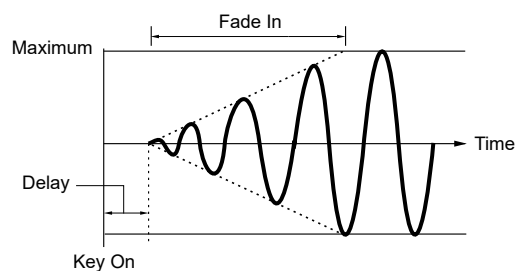
Einstellungen: 0–214

0: Der LFO wechselt ohne Einblendvorgänge auf den Maximalwert.

Wenn der Wert niedrig ist



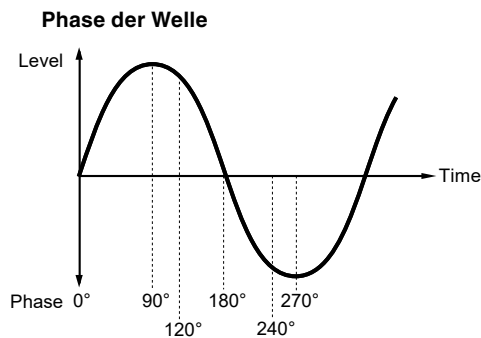
Wenn der Wert hoch ist



Phase (Modifier LFO Phase)

Sie können die Anfangsphase für die Zeit festlegen, in der die LFO-Wellenform zurückgesetzt wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)



Filter LFO Depth - Filter 1–2 (Filter Cutoff LFO Depth)

Bestimmt den Anteil der LFO Wave-Steuerung für Filter 1 und Filter 2 in 50 cent-Einheiten.

Einstellungen: -9600 – +0 – +9600 (cent)

Amp EG

Auf dem Amp EG-Bildschirm können Sie den AEG (Amplitude Envelope Generator; Amplitudenhüllkurvengenerator) einstellen.

Mit der Amplitudenhüllkurve können Sie festlegen, wie sich die Lautstärke von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zum vollständigen Ausklingen des Tons ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Amp EG



Attack (Amplitude EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es vom Tastenanschlag bis zum Erreichen des Level (Amplitude Level) (Amplitudenpegel) dauert.

Einstellungen: 0–255

Decay (Amplitude EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke vom Level (Amplitude Level) den Sustain (Amplitude EG Sustain Level) (Haltepegel) erreicht.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Amplitude EG Sustain Level)

Legt die Lautstärke fest, die beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: 0–511

Release (Amplitude EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste ausklingt.

Einstellungen: 0–255

Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärkeänderungen in AEG auf die Anschlagstärke reagieren.

Einstellungen: –255–+0–+255

Positiver Wert: Je größer die Anschlagstärke, desto schneller erfolgen die AEG-Lautstärkeänderungen.

0: Keine Änderungen durch den PEG, unabhängig von der Velocity-Einstellung.

Negativer Wert: Höhere Anschlagstärkewerte führen zu langsameren AEG-Lautstärkeänderungen, während niedrigere Anschlagstärkewerte zu schnelleren AEG-Lautstärkeänderungen führen.

Level (Amplitude Level)

Legt den Lautstärkepegel der Amplitude fest.

Einstellungen: 0–511

Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Amplitudenpegel auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Level/Key (Amplitude Level Key Follow)

Legt fest, wie der Amp Level (Amplitudenpegel) auf die Tonhöhe reagiert.

Wenn Amplitude Level Key auf 127 eingestellt ist, sinkt der Amp Level um 6 dB, wenn die Tonhöhe um eine Oktave ansteigt.

Einstellungen: 0–127

Drive (Amplitude Saturator Drive)

Legt den Grad der Verzerrung fest, der durch den Saturator des Amplitudenabschnitts gesteuert wird.

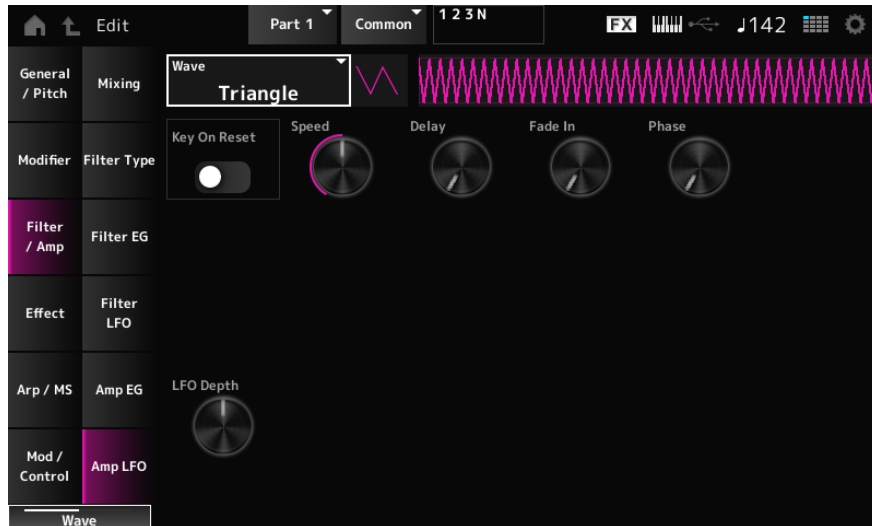
Einstellungen: 0,0–60,0 dB (in Einheiten von 0,75 dB)

Amp LFO

Im Amp LFO-Bildschirm können Sie den Amplitude LFO einstellen.

Bedienung

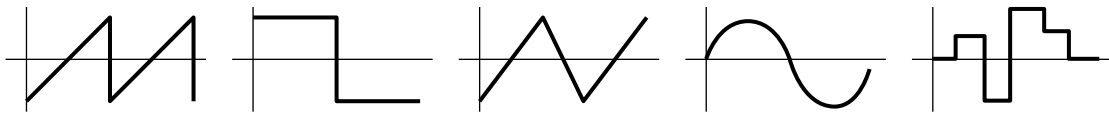
[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp LFO



Wave (Amplitude LFO Wave)

Wählt eine LFO-Wellenform aus. Mithilfe der hier ausgewählten Wellenform können Sie verschiedene Modulationsarten erzeugen.

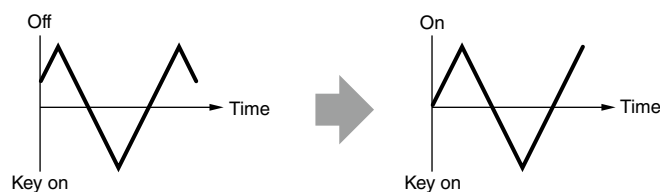
Einstellungen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFOs zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On



Speed (Amplitude LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Amplitude LFO Decay Time)

Stellt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Tastenanschlag und dem Zeitpunkt ein, an dem die LFO-Modulation beginnt. Je größer der Wert, desto größer die Verzögerungszeit, bis der LFO wirksam wird.

Einstellungen: 0–127

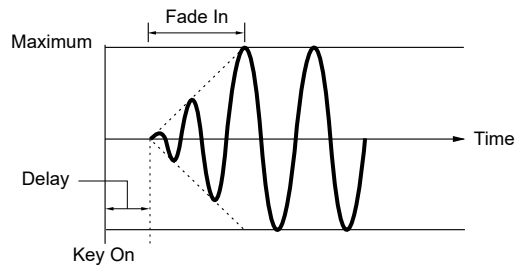
Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die bei Delay eingestellte Delay-Zeit vergangen ist. Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

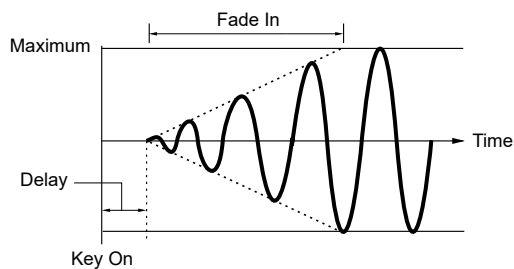
Einstellungen: 0–214

0: Der LFO wechselt ohne Einblendvorgänge auf den Maximalwert.

Wenn der Wert niedrig ist



Wenn der Wert hoch ist

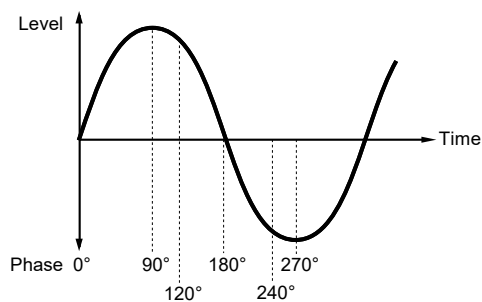


Phase (Amplitude LFO Phase)

Sie können die Anfangsphase für die Zeit festlegen, in der die LFO-Wellenform zurückgesetzt wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Phase der Welle



Depth (Amplitude Level LFO Depth)

Legt den Anteil der vom LFO gesteuerten Lautstärkenänderungen fest.

Einstellungen: –127–+0–+127

Routing

Dieser Bildschirm ist fast identisch mit dem, der über Effect → Routing, Part Edit (AWM2) Part Common Edit geöffnet wird, mit den unten aufgeführten Ausnahmen.

- Keine Ausgangseinstellung für jedes einzelne Element
- Parallel kann nicht für Ins Connect ausgewählt werden

Ins A, Ins B

Entspricht den Bildschirmen Effect → Ins A und Ins B im Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

3-band EQ

Entspricht Effect → 3-band EQ auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

2-band EQ

Auf dem 2-band EQ-Bildschirm können Sie den Part EQ einstellen. Der EQ kann so eingestellt werden, dass er nach dem Insertion-Effekt angewendet wird.

Ins Assign

Entspricht Effect → Ins Assign auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Arp Common

Entspricht Arpeggio → Common auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Individual

Entspricht Arpeggio → Individual auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Advanced

Entspricht Arpeggio → Advanced auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

MS Common

Entspricht Motion Seq → Common auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Lane

Entspricht Motion Seq → Lane auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Control Assign

Mit Ausnahme der Destination-Einstellung entspricht dies Mod/Control → Control Assign auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Verwenden Sie die unten gezeigten Parameter anstelle von ElementSw u. a.

Oscillator Sw (Oscillator Switch)

Sie können die Controller-Einstellung für jeden Oszillator ein- oder ausschalten. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte Destination (Ziel) mit Oszillatoren verknüpft ist.

Normalerweise werden drei Schalter angezeigt, wenn jedoch Destination (Ziel) auf OSC FM oder OSC Ring eingestellt ist, werden nur zwei angezeigt.

Einstellungen: Off, On

Filter Sw

Sie können die Controller-Einstellung für jeden Filter ein- oder ausschalten.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn die ausgewählte Destination (Ziel) mit Filtern verknüpft ist.

Einstellungen: Off, On

After Touch

Mit Ausnahme der Destination-Einstellung entspricht dies Mod/Control → After Touch auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Tx/Rx Switch

Entspricht Mod/Control → Tx/Rx Switch auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Control Settings

Entspricht Mod/Control → Control Settings auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm.

Part LFO

Dieser Bildschirm lässt sich auch über Mod/Control → Part LFO auf dem Part Edit (AWM2) Part Common Edit-Bildschirm, öffnen; hier kann jedoch bei Destination nur Ins eingestellt werden.

Part Edit (AN-X) Oscillator Edit-Bildschirme

Der Normal Part (AN-X) besteht aus drei Oscillators (Oszillatoren) und Noise (einem Rauschgenerator). Part Edit (AN-X) (Part-Bearbeitung) beinhaltet Part Common Edit (Bearbeitung gemeinsamer Part-Parameter) zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part, Oscillator Edit (Oscillator-Bearbeitung) zum Einstellen von Parameter für jeden Oscillator und Noise Edit für die Bearbeitung des Rauschgenerators.

Osc/Tune

Auf dem Osc/Tune-Bildschirm (Oszillator/Stimmung) können Sie die gemeinsamen Einstellungen für den Oszillator vornehmen.

Die auf diesem Bildschirm verfügbaren Modulations- und Wellenformungsfunktionen sind FM (Frequenzmodulation), Ringmodulation, Oscillator Sync (Oszillatorsynchronisation), Pulse Width (Pulsweite) und Wave Shaper.

Bedienung

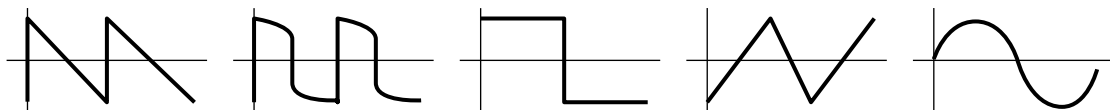
[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → Oscillator-Auswahl → Osc/Tune



Wave (Oscillator Wave)

Legt die Wellenform für den Oszillator fest.

Einstellungen: Saw1, Saw2 (Variation von Saw1 mit fetterem Sound), Square, Triangle, Sine



Out Level (Oscillator Out Level)

Legt die Lautstärke der Oszillatoren fest.

Einstellungen: 0–511

Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Lautstärke des Oszillators auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Invert (Oscillator Out Invert Enable)

Führt eine negative/positive Umkehrung des Oszillatorausgangs durch.

Einstellungen: Off, On

Connect (Oscillator Out Select)

Legt das Ausgabeziel für die Oszillatoren fest.

Einstellungen: Filter, Amp

Octave (Oscillator Octave)

Verschiebt die Tonhöhe des Oszillators in Oktaven.

Einstellungen: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

Pitch (Oscillator Pitch)

Passt die Tonhöhe des Oszillators fein an.

Einstellungen: -1200 – +0 – +1200(cent)

■ **FM (Frequenzmodulation)**

Moduliert die Frequenz des Oszillators durch Verwendung eines anderen Oszillators.

FM Level (Oscillator FM Level)

Legt den Pegel der Frequenzmodulation fest.

Einstellungen: 0–255

FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Frequenzmodulation auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -255 – +0 – +255

■ **Ring Modulation**

Durch das Mischen zweier Oszillatorsignale können Sie einen metallischen, unharmonischen Klang erzeugen.

Ring Level (Oscillator Ring Level)

Legt den Pegel der Ringmodulation fest.

Einstellungen: 0–255

Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Ringmodulation auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -255 – +0 – +255

■ **Oscillator Sync**

Oscillator Sync ist ein System, das komplexe Wellen erzeugt, indem es zwei Oszillatoren zur Synchronisierung zwingt. Mit der AN-X-Sound Engine kann jeder Oszillator seine Timing-Steuerung für die Synchronisation festlegen, so dass Sie einen einzigen Oszillator zum Erstellen komplexer Wellenformen verwenden können.

Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)

Legt den Pegel der Oszillator-Synchronisierung in Schritten von 25 cent fest.

Einstellungen: 0–4800 (cent)

Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)

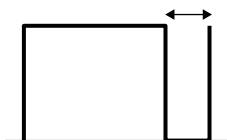
Legt fest, wie Sync Pitch auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -255 – +0 – +255

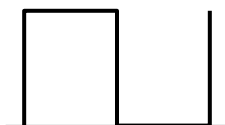
■ Pulse Width

Pulse Width (Pulsweite) ist das Verhältnis zwischen negativen und positiven Anteilen der Rechteckwelle (Square).

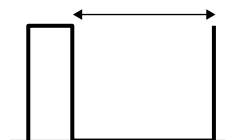
Wenn Pulse Width auf einen niedrigen Wert eingestellt ist



Wenn Pulse Width auf 50% eingestellt ist



Wenn Pulse Width auf einen hohen Wert eingestellt ist



Mit der AN-X-Sound Engine können Sie Pulse Width nicht nur für Square-Wellenformen, sondern auch für andere Wellenformen verwenden.

Die Modulation des LFO mithilfe von Pulse Width wird Pulse Width Modulation Pulsweitenmodulation (PWM) genannt. Damit können Sie einen einzigartig wirbelnden Klang erzeugen.

Mit der AN-X-Sound Engine können Sie PWM verwenden, indem Sie Osc EG und Osc LFO verwenden. Dabei können Sie den PWM-Pegel auf den Bildschirmen Osc EG und Osc LFO festlegen.

Pulse Width (Oscillator Pulse Width)

Stellt die Pulse Width (Pulsweite) der Wellenform ein.

Einstellungen: 1.0%–50.0%–99.0%

PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie Pulse Width auf die Anschlagsstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

■ Wave Shaper

Erzeugt eine charakteristische Verzerrung und verändert den Obertongehalt durch Veränderung der Wellenform.

Shaper (Oscillator Wave Shaper)

Stellt den Pegel des Wave Shaper ein. Durch die Verwendung des Wave Shaper verändert sich die Wellenform dynamisch.

Einstellungen: 0–255

Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie Wave Shaper auf die Anschlagsstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Pitch EG Settings

General/Pitch → Pitch EG wird auf dem Part Edit (AN-X) Part Common Edit-Bildschirm angezeigt.

Pitch LFO Settings

General/Pitch → Pitch LFO wird auf dem Part Edit (AN-X) Part Common Edit-Bildschirm angezeigt.

Osc 1–3 EG Settings

Der Bildschirm „Osc EG“ erscheint.

Osc 1–3 LFO Settings

Der Bildschirm „Osc LFO“ erscheint.

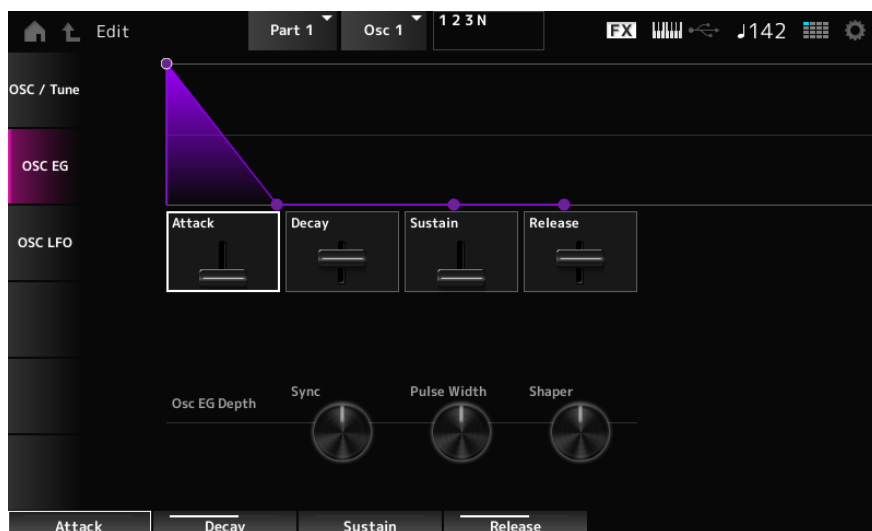
Osc EG

Auf dem Osc EG-Bildschirm können Sie den Hüllkurvengenerator für den Oszillator einstellen.

Sie können einstellen, wie sich vom Tastenanschlag bis zum Ausklingen des Klangs Sync (Synchronisation), die Pulse Width (Pulsweite) und der Wave Shaper im Zeitverlauf ändern.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → Oscillator-Auswahl → Osc EG



Attack (Oscillator EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich der EG von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Wert den Attack Level (Einschwingpegel) erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–255

Decay (Oscillator EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich der EG von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Wert den Decay Level (Abklingpegel) erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

Stellt den Haltepegel ein.

Einstellungen: 0–511

Release (Oscillator EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der EG einen Wert von 0 erreicht, nachdem Sie die Taste losgelassen haben.

Einstellungen: 0–255

Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)

Stellt ein, wie Sync auf die Osc EG reagiert.

Einstellungen: –4800 – +0 – +4800 (cent)

Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Stellt ein, wie Pulse Width auf die Osc EG reagiert.

Einstellungen: –127–+0–+127

Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

Stellt ein, wie Shaper auf die Osc EG reagiert.

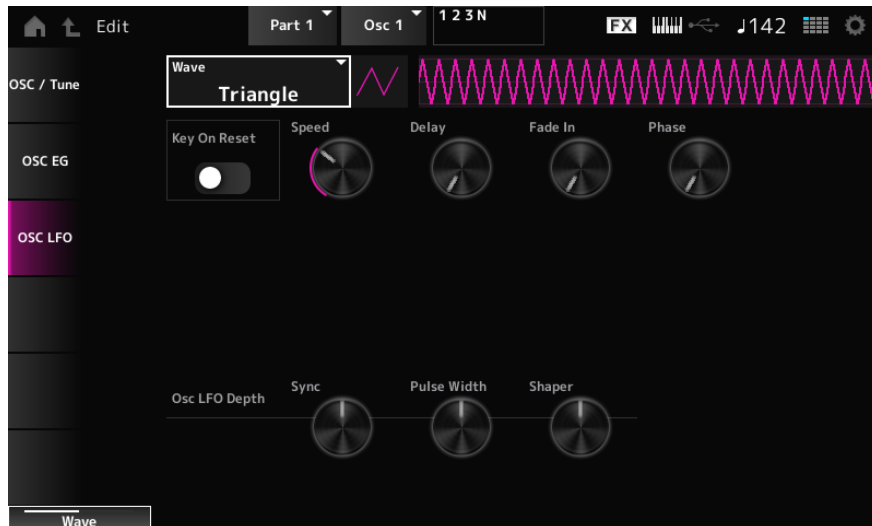
Einstellungen: –127–+0–+127

Osc LFO

Auf dem Osc LFO-Bildschirm können Sie den Oscillator-LFO einstellen.

Bedienung

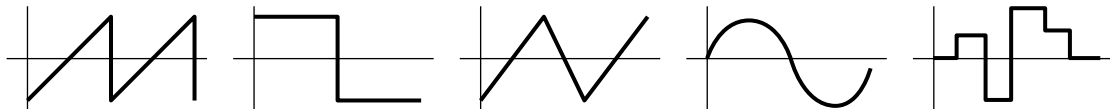
[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → Oscillator-Auswahl → Osc LFO



LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

Wählt eine LFO-Wellenform aus. Mithilfe der hier ausgewählten Wellenform können Sie verschiedene Modulationsarten erzeugen.

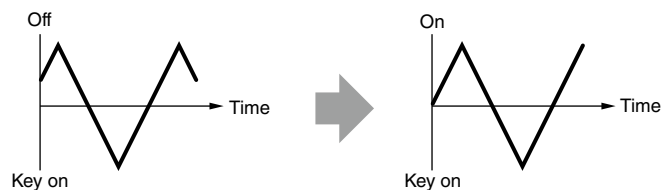
Einstellungen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFOs zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On



Speed (Oscillator LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Oscillator LFO Delay Time)

Stellt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Tastenanschlag und dem Zeitpunkt ein, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nach dem Sie die Taste losgelassen haben und die bei Delay eingestellte Verzögerungszeit vergangen ist.

Einstellungen: 0–214

Oscillator LFO Phase

Legt die LFO-Phase zum Zurücksetzen der Welle fest, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)

Stellt ein, wie Sync auf die Osc LFO reagiert.

Einstellungen: –4800 – +0 – +4800 (cent)

Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)

Stellt ein, wie Pulse Width auf die Osc LFO reagiert.

Einstellungen: –127–+0–+127

Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)

Stellt ein, wie Shaper auf die Osc LFO reagiert.

Einstellungen: –127–+0–+127

Part Edit (AN-X) Noise Edit-Bildschirme

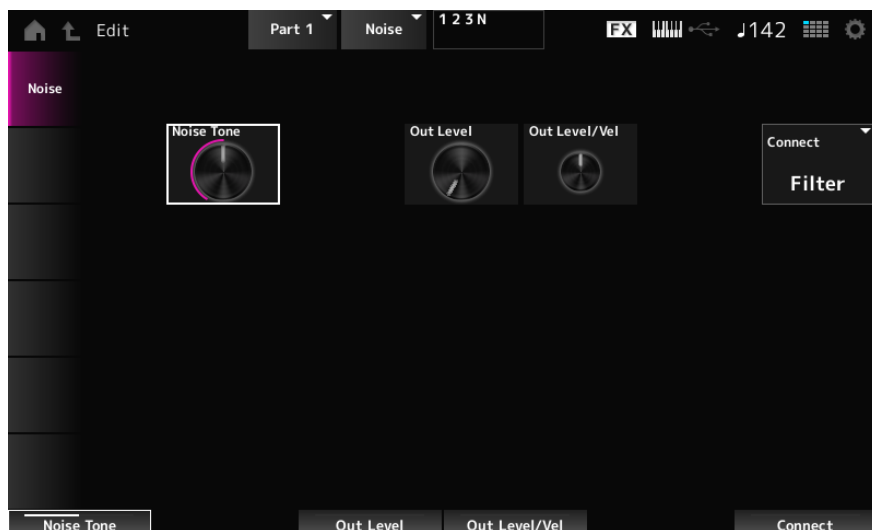
Der Normal Part (AN-X) besteht aus drei Oscillators (Oszillatoren) und Noise (einem Rauschgenerator). Die Part Edit (AN-X) (Part-Bearbeitung) beinhaltet Part Common Edit (Bearbeitung gemeinsamer Part-Parameter) zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und Oscillator Edit (Oscillator-Bearbeitung) zum Einstellen von Parametern für jeden Oscillator sowie Noise Edit für die Bearbeitung des Rauschgenerators.

Noise

Auf dem Noise-Bildschirm können Sie den Noise Generator einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → Oscillator-Auswahl → Noise



Noise Tone (Noise Generator Tone)

Legt den Frequenzgang für Noise fest.

Einstellungen: 0–64–127

0–63: Regelt die Höhen ab

64: Weißes Rauschen

65–127: Regelt die Bässe ab

Out Level (Noise Generator Out Level)

Legt die Lautstärke für Noise fest.

Einstellungen: 0–511

Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, in welchem Maß die Noise-Lautstärke auf die Velocity (Anschlagstärke) reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Connect (Noise Generator Out Select)

Legt das Ausgabeziel für Noise fest.

Einstellungen: Filter, Amp

Category Search-Bildschirme

Die Categoriesuche ist eine praktische Funktion, mit der Sie schnell eine bestimmte Performance, einen Part, ein Arpeggio oder eine Wellenform einer bestimmten Kategorie finden können.

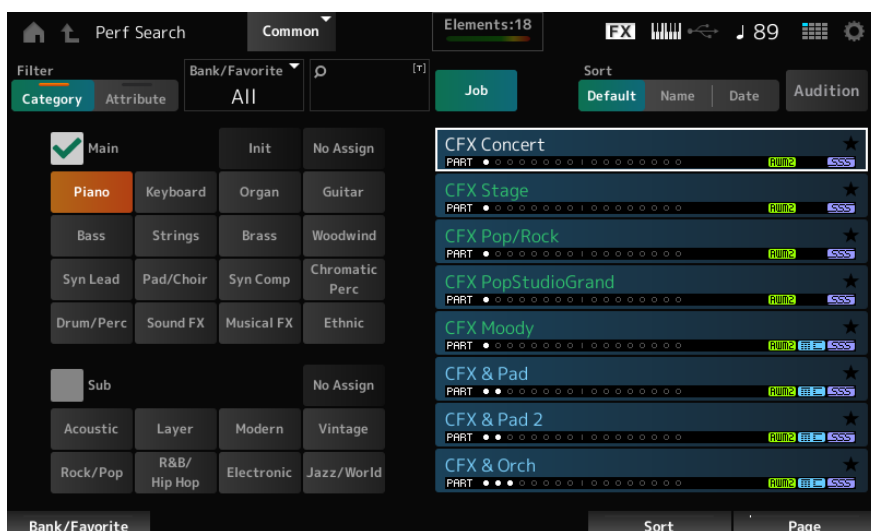
Performance Category Search

Auf dem Performance Category Search-Bildschirm können Sie nach Performances suchen und diese auswählen. Während der Category Search-Bildschirm angezeigt wird, können Sie mit den Tasten auf dem Bedienfeld die Part-Auswahl sowie den Mute-Schaltzustand ändern.

Bedienung

Drücken Sie die Taste [CATEGORY].

Tippen Sie auf den Namen der Performance und wählen Sie Category Search aus dem Kontextmenü aus



Filter

Wählen Sie einen Filter aus, der bei einer Suche verwendet werden soll.

Einstellungen: Category, Attribute

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtert nach Kategorie.

Durch Deaktivieren der Kontrollkästchen Main oder Sub können Sie das Filtern nach Kategorie aufheben.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Attribute

Filtert nach Attribut.

Durch Deaktivieren des Kontrollkästchens Attribute können Sie das Filtern nach Attribut aufheben.

Einstellungen: AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS V1.0

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert nach Bank oder Favoriten.

Wenn Favorite ausgewählt ist, werden nur die mit Favorite-Markierungen versehenen Performances in der Liste angezeigt.

Wenn der Category Search-Bildschirm angezeigt wird, können Sie die [CATEGORY]-Taste drücken, um die Bank in der Reihenfolge All → Favorite → Preset → User → (falls eine Library-Datei geladen wurde) umzuschalten.

Wenn Sie die [CATEGORY]-Taste gedrückt halten, wird die Auswahl auf All zurückgesetzt.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library-Name (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

Name Search

Ermöglicht die Eingabe bestimmter im Namen enthaltener Zeichen, um die Suche zu erleichtern. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Job

Ruft das Job-Menü auf.

- **Delete**

Löscht die ausgewählten Inhalte.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine Performance in der User-Bank ausgewählt ist.

- **Rename**

Ändert den Namen des ausgewählten Inhalts.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine Performance in der User-Bank ausgewählt ist.

- **Favorite All Clear**

Löscht alle Favorite-Markierungen aus der Liste der Performances.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn keine Performances mit Favorite-Markierungen vorhanden sind.

Sort

Legt die Sortierreihenfolge der Performance-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Sortierung nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) sortiert ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert.

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung gespeichert wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge sortiert.

Audition

Schaltet die Wiedergabe der Audition-Phrase ein oder aus.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Audition Lock mittels [UTILITY] → Settings → Advanced eingeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Performance-Liste

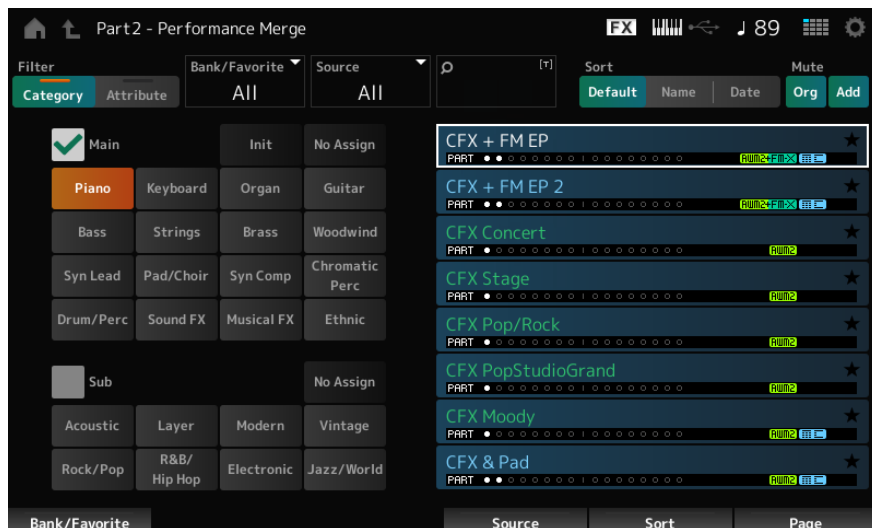
Zeigt den Namen der Performance zusammen mit seinen aktiven Parts, Attributen und der Favorite-Markierung an.

Performance Merge

Auf dem Performance Merge-Bildschirm können Sie mehrere Parts der ausgewählten Performance leeren Parts einer anderen Performance zuweisen. Sie können beispielsweise eine vierstimmige Klavier-Performance und eine zweistimmige Streicher-Performance überlagern, um eine dichtere sechsstimmige Performance zu erstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl (wenn der ausgewählte Part und alle nachfolgenden Parts leer sind) → Tippen Sie auf [+]



Source

Bei der Auswahl einer Performance wird der Klang des hier angegebenen Parts dem aktuell ausgewählten Part zugewiesen.

Einstellungen: All, Part 1–16

All: Alle Parts in der ausgewählten Performance werden leeren Parts der anderen ausgewählten Performance zugewiesen (je nach Möglichkeit).

Part 1–16: Nur der Sound des angegebenen Parts wird dem anderen ausgewählten Part zugewiesen.

Mute Org (Original Part Mute)

Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, wird der Part, der im Display angezeigt wurde, bevor Sie den Performance Merge-Bildschirm geöffnet hatten, stummgeschaltet.

Einstellungen: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, werden die auf dem Performance Merge-Bildschirm hinzugefügten Parts stummgeschaltet.

Einstellungen: Off, On

Part Category Search

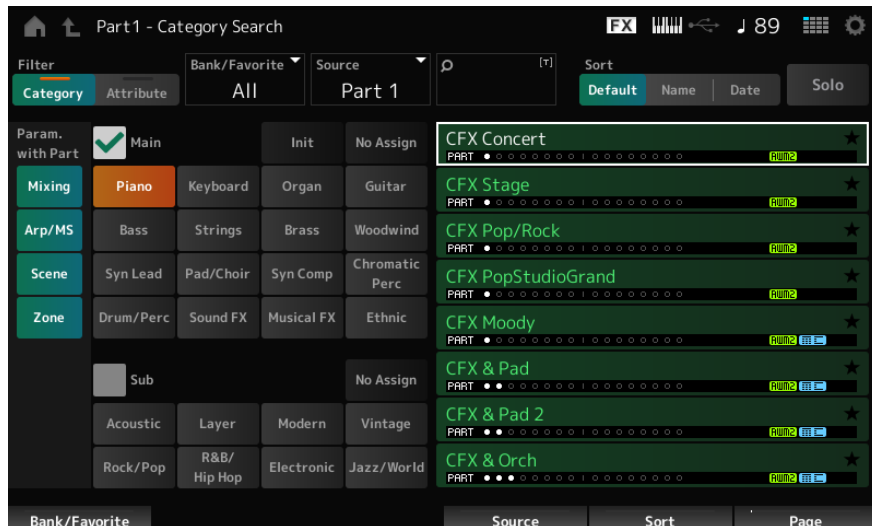
Auf dem Part Category Search-Bildschirm können Sie nach Wellenformen suchen und Parts auswählen.

Bedienung

[SHIFT] + [CATEGORY]

(Wenn Sie einen Part auswählen, dem bereits ein Sound zugewiesen wurde:) Tippen Sie auf den Namen der Performance und wählen Sie Category Search im Kontextmenü aus

(Bei Auswahl eines leeren Parts, dem bereits ein Sound zugewiesen ist) Tippen Sie auf [+]



Source (Source Part)

Bei der Auswahl einer Performance wird der Klang des hier angegebenen Parts dem aktuell ausgewählten Part zugewiesen.

Die Grundeinstellung ist Part 1.

Einstellungen: Part 1–16

Solo

Schaltet die Solo-Funktion ein oder aus.

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird der ausgewählte Part auf Solo geschaltet.

Einstellungen: Off, On

Param. with Part (Parameter with Part)

Lädt eine Gruppe von Parameterwerten, wenn eine Performance ausgewählt wird.

Die auf „Off“ eingestellten Parameter behalten auch dann ihre aktuellen Einstellungen, wenn eine neue Performance ausgewählt wird.

Parameter-Gruppen: Mixing, Arp/MS, Scene, Zone

Einstellungen: Off, On

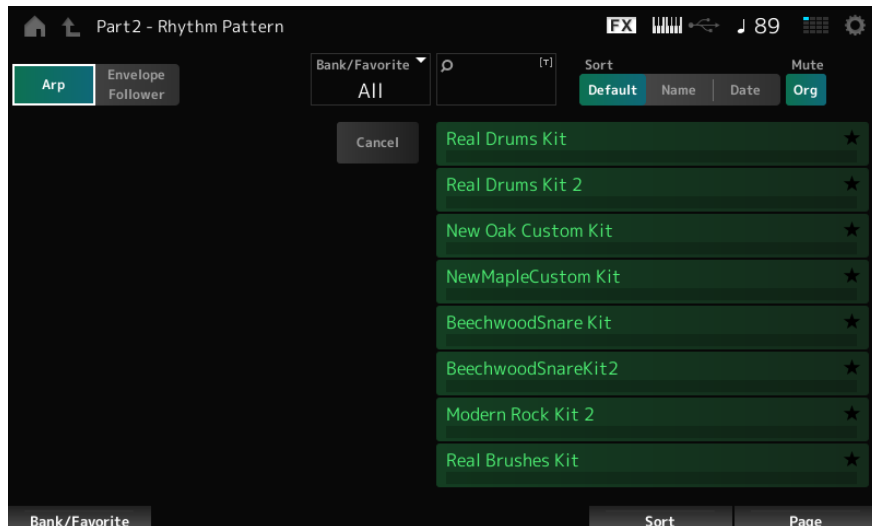
Rhythm Pattern

Auf dem Rhythm Pattern-Bildschirm können Sie Rhythmus-Patterns suchen und auswählen.

Die Rhythm-Pattern-Funktion ist eine schnelle Methode, der aktuellen Performance einen Rhythmus-Part hinzuzufügen. Durch die Kombination von Rhythm Patterns mit Envelope-Follower-Effekten können Sie den Klang außerdem noch weiter verändern.

Bedienung

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



Arp (Arpeggio)

Envelope Follower

Wählt das Arpeggio-Display oder das Envelope-Follower-Display aus.

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert nach Bank oder Favoriten.

Wenn Favorite ausgewählt ist, werden nur die als Favorit markierten Rhythmus-Patterns in der Liste angezeigt.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library-Name (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

Name Search

Ermöglicht die Eingabe bestimmter im Namen enthaltener Zeichen, um die Suche zu erleichtern. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Sort

Legt die Sortierreihenfolge der Rhythm-Pattern-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Sortierung nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) sortiert ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert.

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung gespeichert wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge sortiert.

Mute Org (Original Part Mute)

Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, wird der Part, der im Display angezeigt wurde, bevor Sie den Rhythm Pattern-Bildschirm geöffnet hatten, stummgeschaltet.

Einstellungen: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, werden die auf dem Rhythm Pattern-Bildschirm hinzugefügten Parts stummgeschaltet.

Einstellungen: Off, On

Liste der Rhythmus-Patterns

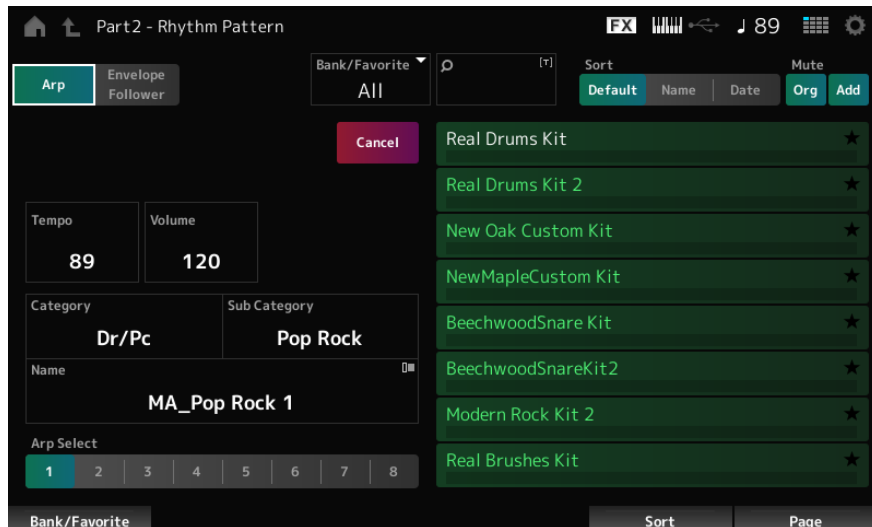
Zeigt die Liste aller Rhythmus-Patterns an.

Cancel

Bricht den Vorgang ab.

■ Wenn Arp eingeschaltet ist

Häufig verwendete Parameter für Arpeggio-Einstellungen werden auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.



Tempo

Legt das Tempo fest.

Einstellungen: 5–300

Volume

Legt die Lautstärke des Rhythm Pattern fest.

Einstellungen: 0–127

Category (Arpeggio Main Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Name

Zeigt die Unterkategorie des aktuell ausgewählten Arpeggios an.

Wenn Sie auf den Namen tippen, wird das Kontextmenü für Arpeggio Category Search und die Nummerneingabe angezeigt.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Arp Select (Arpeggio Select)

Wählt das Arpeggio.

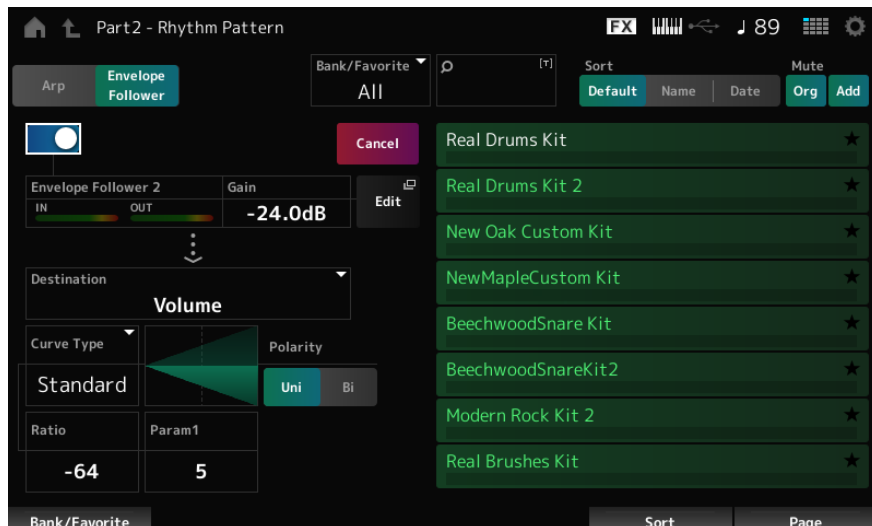
Einstellungen: 1–8

■ Wenn Envelope Follower eingeschaltet ist

Häufig verwendete Parameter für Envelope Follower-Einstellungen werden auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

Dies ermöglicht eine schnelle Bearbeitung von Parametern, die häufig für Rhythmus-Patterns verwendet werden.

Wenn Sie weitere Parameter ändern möchten, öffnen Sie mit Edit den Envelope Follower Edit-Bildschirm.



Quick Assign

Aktiviert den Envelope Follower.

Einstellungen: Off, On

Gain (Envelope Follower Gain)

Legt die Eingangsverstärkung für die Eingangsquelle fest.

Einstellungen: -24.0dB – 0.0dB – 24.0dB

Destination

Legt das Ziel für den Envelope Follower fest.

Einstellungen: Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

Curve Type

Polarity (Curve Polarity)

Ratio (Curve Ratio)

Param1 (Curve Parameter 1)

Param2 (Curve Parameter 2)

Entspricht dem Control Assign-Bildschirm.

Edit

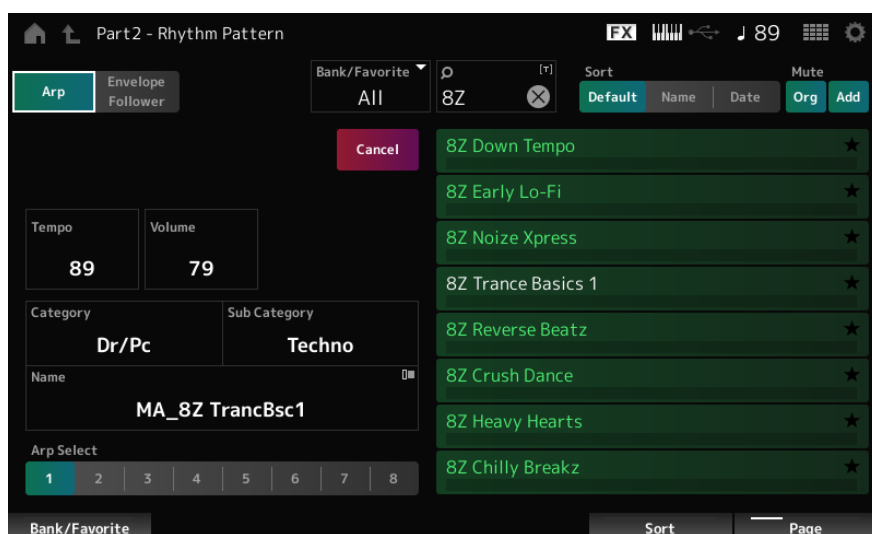
Der Bildschirm „Envelope Follower Edit“ erscheint.

Verwenden der Rhythmus-Pattern-Funktion

Hier erklären wir beispielhaft, wie Sie das Rhythmus-Pattern 8Z Trance Basics 1 der Performance Supertrance hinzufügen und dann den Sound mit dem Envelope Follower verändern können.

Fügen Sie zunächst einen Rhythmus-Part hinzu.

- 1. Wählen Sie die Performance aus, der Sie einen Rhythmus-Part hinzufügen möchten.**
Wählen Sie Supertrance aus.
- 2. Drücken Sie [SHIFT]+[SONG/PATTERN], um den Rhythm Pattern-Bildschirm zu öffnen.**
Wenn alle Parts 1–8 verwendet werden, wird PartFull angezeigt und es können keine Rhythmus-Patterns hinzugefügt werden.
- 3. Tippen Sie auf der Rhythm Pattern-Liste auf das Rhythmus-Pattern, das Sie verwenden möchten.**
Tippen Sie auf 8Z Trance Basics 1.



Der Rhythmus-Part wurde hinzugefügt.

- 4. Drücken Sie die Klaviertaste, so dass der Rhythmus abgespielt wird.**
- 5. Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste oder die [EXIT]-Taste, um das Rhythmus-Pattern zu bestätigen.**
Der Rhythm Pattern-Bildschirm schließt sich.

HINWEIS

Sie können die Auswahl auch bestätigen, indem Sie auf das HOME-Symbol (🏠) tippen.

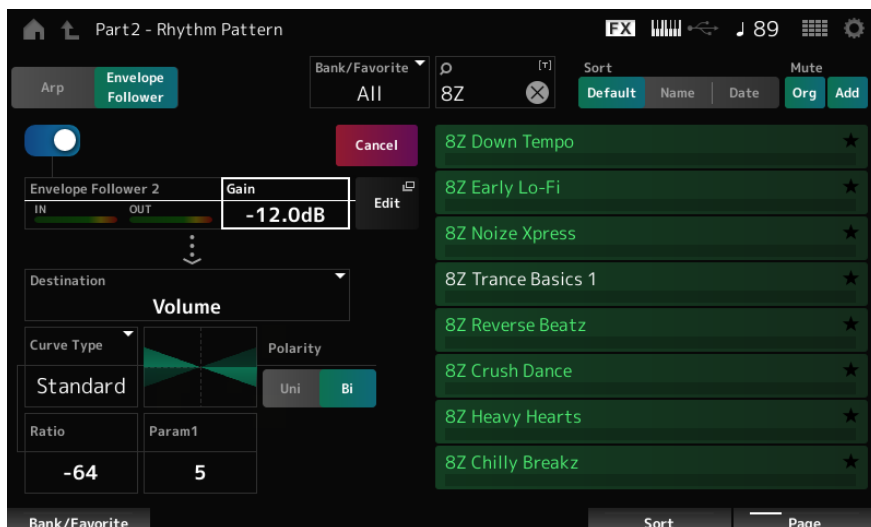
- 6. Um das Rhythmus-Pattern zu stoppen, drücken Sie eine der Tasten [ARP] oder [■] (Stopp).**

Als Nächstes stellen Sie den Envelope Follower ein. Informationen zum Envelope Follower finden Sie unter „Verwenden des Envelope Followers“.

- 7. Drücken Sie [SHIFT]+[SONG/PATTERN], um den Rhythm Pattern-Bildschirm zu öffnen, und tippen Sie auf Envelope Follower.**
- 8. Schalten Sie Quick Assign ein.**
Sie können auf der Tastatur spielen, um den Sound mit eingeschaltetem Envelope Follower zu hören.

9. Die Einstellungen können nach Bedarf angepasst werden.

Hier in diesem Beispiel stellen Sie Polarity (Kurvenpolarität) auf Bi, Ratio (Kurvenverhältnis) auf –64 und Gain (Verstärkung) auf –12.0 dB.



Für feinere Einstellungen öffnen Sie den Envelope Follower Edit vom Edit-Bildschirm aus.

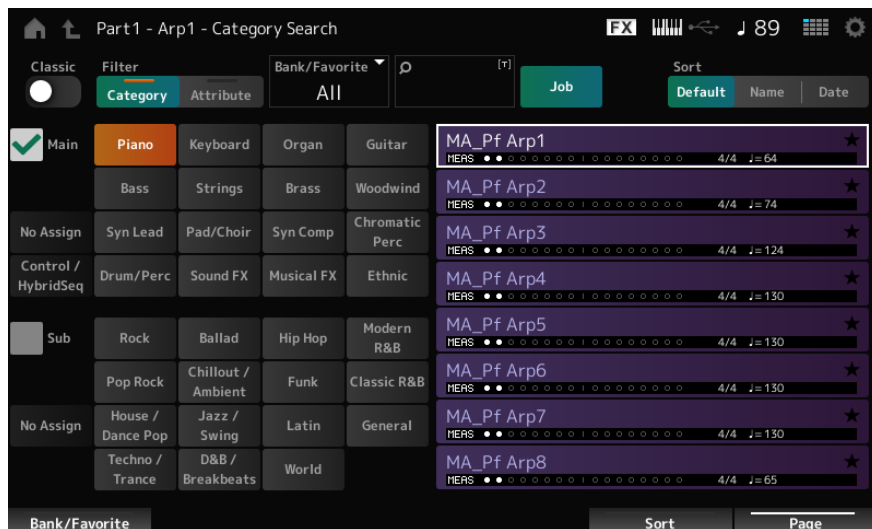
Wenn Sie das Kit oder den Arpeggio-Typ des Rhythmus-Patterns ändern möchten, drücken Sie [SHIFT]+[SONG/PATTERN], um zum Rhythm Pattern-Bildschirm zurückzukehren. Die Envelope Follower-Einstellungen werden beibehalten, auch nachdem das Kit oder der Arpeggio-Typ geändert wurden.

Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

Auf dem Arp Category Search-Bildschirm können Sie nach Arpeggio-Typen suchen und diese auswählen.

Bedienung

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]
[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↺] → Arp / MS → Arp Overview → Part-Auswahl → [CATEGORY]



Classic (Classic Switch)

Schaltet die Classic-Ansicht ein oder aus.

In der Classic-Ansicht werden nur gängige Arpeggios aufgeführt und es stehen keine Filter für die Suche zur Verfügung.

Einstellungen: Off, On

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtert nach Kategorie.

Durch Deaktivieren der Kontrollkästchen Main oder Sub können Sie das Filtern nach Kategorie aufheben.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Attribute

Filtert nach Attribut.

Durch Deaktivieren des Kontrollkästchens Attribute können Sie das Filtern nach Attribut aufheben.

Einstellungen: Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg, Taktanzahl, Taktart, Tempo

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert nach Bank oder Favoriten.

Wenn Favorite ausgewählt ist, werden nur die als Favorit markierten Arpeggiotypen in der Liste angezeigt.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library-Name (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

Name Search

Ermöglicht die Eingabe bestimmter im Namen enthaltener Zeichen, um die Suche zu erleichtern. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Job

Ruft das Job-Menü auf.

- **Delete**
Löscht die ausgewählten Inhalte.
Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn ein Arpeggio in der User-Bank ausgewählt ist.
- **Rename**
Ändert den Namen des ausgewählten Inhalts.
Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn ein Arpeggio in der User-Bank ausgewählt ist.
- **Favorite All Clear**
Löscht alle Favorite-Markierungen aus der Liste der Arpeggios.
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn keine Arpeggio-Typen mit Favoritenmarkierungen vorhanden sind.

Sort

Legt die Sortierreihenfolge der Liste der Arpeggio-Typen fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Sortierung nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) sortiert ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert.

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung geladen wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge sortiert.

Liste der Arpeggios

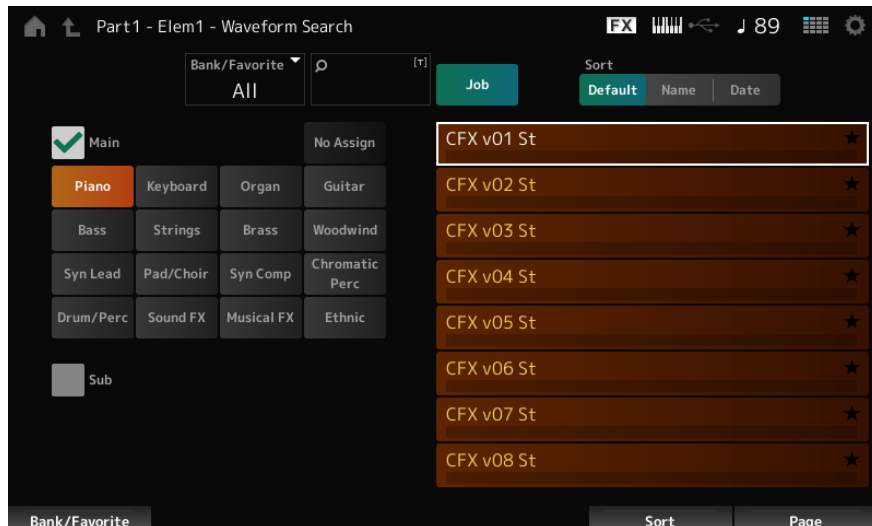
Zeigt den Namen, die Anzahl der Takte, die Taktart, das empfohlene Tempo, die Attribute und die Favorite-Markierung an.

Waveform Search (Waveform Category Search)

Auf dem Waveform Search-Bildschirm können Sie nach Wellenformen suchen und diese auswählen.

Bedienung

Bildschirm für Waveforms → Part-Auswahl → Waveform-Auswahl → [CATEGORY]



Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert nach Bank oder Favoriten.

Wenn Favorite ausgewählt ist, werden nur die als Favoriten markierten Waveforms in der Liste angezeigt.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library-Name (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

Name Search

Ermöglicht die Eingabe bestimmter im Namen enthaltener Zeichen, um die Suche zu erleichtern. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtert nach Kategorie. Durch Deaktivieren der Kontrollkästchen Main oder Sub können Sie das Filtern nach Kategorie aufheben.

Einstellungen: Siehe Datenliste

Job

Ruft das Job-Menü auf.

- **Delete**
Löscht die ausgewählten Inhalte.
Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine Waveform in der User-Bank ausgewählt ist.
- **Rename**
Ändert den Namen des ausgewählten Inhalts.
Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine Waveform in der User-Bank ausgewählt ist.
- **Favorite All Clear**
Löscht alle Favorite-Markierungen aus der Liste der Waveforms.
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn keine Waveforms mit Favorite-Markierungen vorhanden sind.

Sort

Legt die Sortierreihenfolge der Waveform-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Sortierung nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) sortiert ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert.

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung gespeichert wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge sortiert.

Waveform-Liste

Zeigt die Liste der Waveforms an.

Live Set-Bildschirme

Die Live Set-Funktion ist eine praktische Möglichkeit, sofort zwischen verschiedenen Performances umzuschalten, beispielsweise während Sie Songs aus einer Setlist spielen.

Live Set

Auf dem Live Set-Bildschirm können Sie eine Performance aufrufen.

Wenn Sie [SHIFT] + [EDIT/↩] drücken, während die User Bank ausgewählt ist, wird ein Dialog angezeigt und Sie können dann Seiten oder Bänke kopieren oder austauschen.

Bedienung

Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste

Tippen Sie auf das LIVE SET-Symbol (📅)



Bank (Bank Name)

Wählt die Live-Set-Bank aus.

Einstellungen: Preset, User 1–8 (Werkseinstellungen), Library-Name (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

Page

Wählt die Live-Set-Seite aus.

Edit

Der Bildschirm „Live Set Edit“ erscheint.

Edit erscheint nur, wenn die User Bank ausgewählt ist.

Live Set Slot 1–16

Zeigt eine Liste der auf der ausgewählten Live-Set-Seite registrierten Performances an.

Category Search

Der Performance Category Search-Bildschirm öffnet sich.

Current Performance Name

Zeigt den Namen der Performance an, die im gewählten Slot gespeichert ist.

Current Slot Name

Zeigt den Namen des ausgewählten Slots an.

Wenn einem Slot ein Pattern, Song oder Audio zugewiesen ist, wird der Name des Patterns, Songs oder der Audio-Datei angezeigt.

Performance Attribute

Zeigt Attribute der Performance an, die im gewählten Slot gespeichert ist.

Auf dem Live Set-Bildschirm ändert sich das PTN-Symbol zu PTN CHAIN, wenn einem Slot ein Pattern mit eingeschalteter Chain zugewiesen wird.

PTN: Wird für einen Slot angezeigt, dem ein Pattern zugewiesen ist.

PTN CHAIN: Wird für einen Slot angezeigt, dem ein Pattern mit eingeschalteter Chain zugewiesen ist.

SONG: Wird für einen Slot angezeigt, dem ein Song zugewiesen ist.

AUDIO: Wird für einen Slot angezeigt, dem Audio zugewiesen ist.

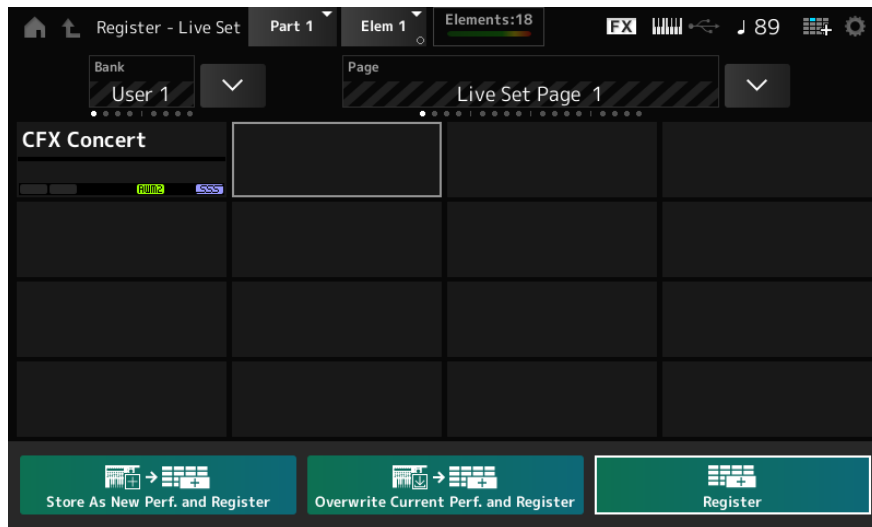
Live Set Register

Auf dem Live Set Register-Bildschirm können Sie Performances in User-Live-Set-Slots registrieren.

Bedienung

[SHIFT] + [LIVE SET]

Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und tippen Sie dann auf das LIVE SET-Symbol in der Navigationsleiste



Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)

Speichert die aktuelle Performance als neue Performance und registriert sie im ausgewählten Slot.

Jump to Data Utility

Der Bildschirm „Data Utility“ erscheint.

Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)

Überschreibt die bestehende Performance mit der neuen Performance und registriert sie im ausgewählten Slot.

Register

Registriert Performances.

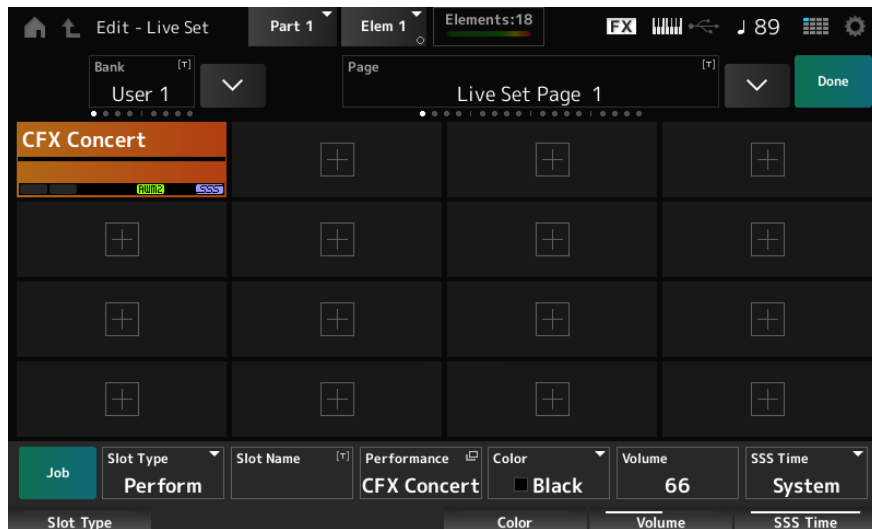
Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie Register, um eine Performance zu registrieren, indem Sie sie zwischen den Slots einfügen.

Live Set Edit

Auf dem Live Set Edit-Bildschirm können Sie Live-Sets bearbeiten.
Es können nur Live Sets in der User-Bank bearbeitet werden.

Bedienung

[LIVE SET] → [EDIT/↺]



Bank (Bank Name)

Speichert die ausgewählte Live-Set-Bank unter einem neuen Namen. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Page (Page Name)

Speichert die ausgewählte Live-Set-Seite unter einem neuen Namen. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Done

Tippen Sie hierauf, um das Live Set Edit zu schließen und den Live Set-Bildschirm anzuzeigen.

Live Set Slot 1–16

Zeigt eine Liste der auf der ausgewählten Live-Set-Seite registrierten Performances an.

[+] (Add)

Tippen Sie, um die ausgewählte Performance in diesem Slot zu registrieren.

Job

Ruft das Job-Menü auf.

- **Copy**

Schaltet die Kopierfunktion ein.

Sie können Einstellungen kopieren, indem Sie einen Slot zum Kopieren auswählen, auf Copy tippen und dann den Slot auswählen, auf den kopiert werden soll.

Einstellungen: Off, On

- **Exchange**

Schaltet die Austauschfunktion ein.

Sie können Einstellungen austauschen, indem Sie den ersten Slot auswählen, auf Exchange tippen und dann den zweiten Slot auswählen.

Einstellungen: Off, On

- **Delete**

Wählen Sie den Slot aus und tippen Sie dann auf Delete, um alle registrierten Performances und anderen Einstellungen aus dem Slot zu löschen.

- **Delete & Move**

Wählen Sie den Slot aus und tippen Sie dann auf Delete & Move, um alle registrierten Performances und anderen Einstellungen aus dem Slot zu löschen, wobei die nachfolgenden Slots aufrücken.

Slot Type

Wählt den Slot-Typ aus.

Einstellungen: Perform, Song, Audio, Pattern

Perform: Nur die ausgewählte Performance wird im Slot registriert

Song: Die aktuelle Performance wird überschrieben und im Slot registriert

Audio: Die aktuelle Performance und Audio-Datei werden im Slot registriert

Pattern: Die aktuelle Performance und das Pattern werden im Slot registriert

Slot Name

Song Name

Audio Name

Pattern Name

Zeigt den Slot Name, wenn Slot Type auf Perform eingestellt ist.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen für den aktuellen Slot eingeben können. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Wenn der Slot Type Pattern ist, wird der Pattern Name angezeigt; wenn er Song ist, wird der Song Name angezeigt; und wenn er Audio ist, wird der Audio Name angezeigt. Das registrierte Pattern, der Song oder die Audio-Datei wird angezeigt. Wenn Sie auf den Namen tippen, erscheint der Utility Load-Bildschirm. Anschließend können Sie das zu registrierende Pattern, den Song oder die Audio-Datei auswählen.

Performance (Performance Name)

Zeigt den Namen der Performance an, die im gewählten Slot registriert ist.

Tippen Sie hierauf, um den Performance Category Search-Bildschirm anzuzeigen.

Color

Legt die Farbe des ausgewählten Slots fest.

Einstellungen: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume

Stellt die Lautstärke der Performance ein, die im gewählten Slot registriert ist.

SSS Time

Stellt die SSS Time des ausgewählten Slots ein. Wenn Sie beim Spielen die SSS Time einstellen, und der gespielte Sound auf Note Off eingestellt ist, wird der Klang nach der eingestellten Zeit ausgeblendet, auch wenn Sie die Performance während der Wiedergabe umschalten.

Einstellungen: 0.0sec – 30sec, Hold, System

Wiedergabe des Patterns, des Songs oder der Audio-Datei vom Live Set-Bildschirm aus

Bedienung

[LIVE SET] (oder Antippen des LIVE SET-Symbols auf dem Bedienfeld) → User-Bank-Auswahl → Slot-Auswahl → [▶]-Taste (Wiedergabe)

HINWEIS

- Performance und Slot können nicht geändert werden, während das Pattern oder der Song abgespielt wird. Wenn Sie versuchen, diese zu ändern, wird eine Fehlermeldung angezeigt.
- Wenn Sie die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken, während das Pattern, der Song oder die Audio-Datei abgespielt wird, öffnet sich der Wiedergabebildschirm für Pattern, Song oder Audio-Datei.

Utility-Bildschirme

Im Utility-Bildschirm können allgemeine Einstellungen für das gesamte Instrument vorgenommen werden.

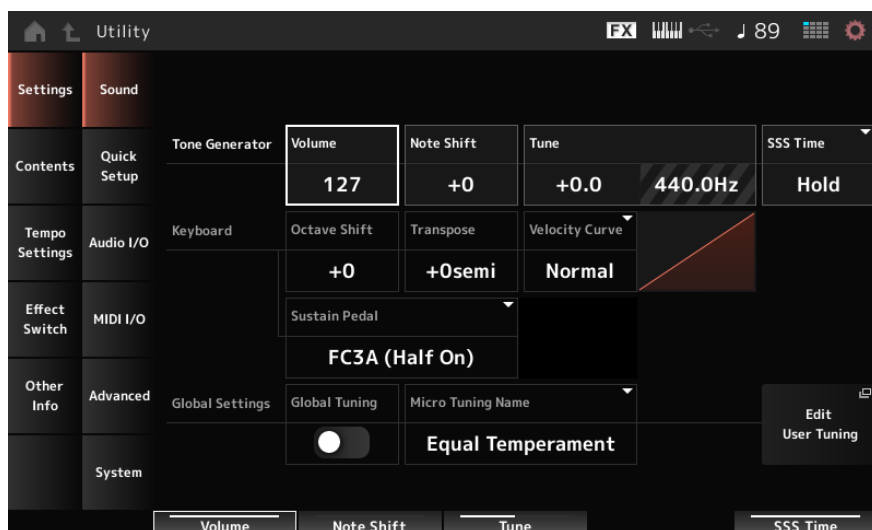
Settings

Sound

Der Sound-Bildschirm wird zum Einstellen der Tonausgabe des Instruments verwendet.

Bedienung

[UTILITY] → Settings → Sound



Tone Generator Volume

Legt die Gesamtlautstärke der Tonausgabe des Instruments fest.

Einstellungen: 0–127

Tone Generator Note Shift

Passt die Tonhöhe des vom Tone Generator-Block des Instruments erzeugten Gesamtklangs in Halbtönen an.

Einstellungen: –24–+0–+24

Tone Generator Tune

Passt die Stimmung des vom Tone Generator-Block des Instruments erzeugten Gesamtklangs in Halbtönen an. Sie können die Tonhöhe in Cent-Einheiten feinjustieren.

Einstellungen: –102.4–+0.0–+102.3

SSS Time

Passt die SSS Time des vom Tone Generator-Block des Instruments erzeugten Gesamtklangs an. Wenn diese Option ausgewählt ist wird der Live Set Slot der SSS Time angewendet.

Einstellungen: 0.0sec – 30sec, Hold, System

Keyboard Octave Shift

Verschiebt die Tonhöhe der Tastatur in Oktaven. Diese Funktion ist mit den [OCTAVE]-Tasten auf dem oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: -3—+0—+3

HINWEIS

Die Keyboard Octave Shift-Einstellung wird beim nächsten Programmstart auf 0 gesetzt.

Keyboard Transpose

Verschiebt die Tonhöhe der Tastatur in Halbtonschritten.

Einstellungen: -11semi über +0semi bis +11semi

HINWEIS

- Wenn die Tonhöhe den Bereich (C-2 bis G8) übersteigt, den die Signalquelle der Einheit spielen kann, wird eine Note ausgegeben, die Oktave höher (oder tiefer) liegt.
- Die Keyboard Transpose-Einstellung wird beim nächsten Programmstart auf +0semi gesetzt.

Keyboard Velocity Curve

Stellt die Velocity-Kurve ein, um festzulegen, wie sich die Anschlagstärke in Bezug auf die Stärke des Tastenanschlags auswirkt.

Die horizontale Achse der auf dem Bildschirm des Instrument angezeigten Grafik zeigt die Stärke an, mit der die Tasten angeschlagen werden, und die vertikale Achse zeigt die von den Tasten ausgegebene Anschlagstärke an.

Einstellungen: Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed

Normal: Die zumeist verwendete Kurve, bei der Stärke und Anschlagstärke des Tastenanschlags direkt proportional sind

Soft 1: Sorgt für eine stärkere Reaktion auf den Anschlag

Soft 2: Die Kurve zwischen Soft 1 und Normal

Hard 1: Sorgt für eine geringere Reaktion auf den Anschlag

Hard 2: Die Kurve zwischen Hard 1 und Normal

Wide: Eine Kurve, bei der die Velocity bei leichtem Anschlag verringert und bei starkem Anschlag verstärkt wird. Dies vermittelt das Gefühl eines größeren Dynamikbereichs.

Fixed: Wird verwendet, wenn Sie unabhängig von der Anschlagstärke einen Klang mit konstantem Anschlag spielen möchten. Der bei Keyboard Fixed Velocity eingestellte Wert wird als Velocity-Wert verwendet.

Keyboard Fixed Velocity

Sendet einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger, egal wie hart oder weich Sie die Tasten anschlagen.

Dieser Parameter gilt nur, wenn der Parameter Keyboard Velocity Curve auf Fixed gesetzt ist.

Einstellungen: 1–127

Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

Wählt die Art des Fußschalters aus, der an der rückseitigen FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen ist.

• FC3, FC3A (Halbdämpferfunktion aktiviert)

Wählen Sie FC3A aus (Half On). Wenn Sie die Halbdämpferfunktion nicht benötigen, wählen Sie FC3A (Half Off) aus.

• FC4, FC4A, FC5

Wählen Sie die Einstellung „FC4A“ oder „FC5“. Die Halbdämpferfunktion ist bei den Fußpedalen FC4, FC4A und FC5 nicht verfügbar.

• Pedal mit umgekehrter Polarität

Wählen Sie Reverse Polarity aus. Die Halbdämpferfunktion ist nicht verfügbar.

Einstellungen: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5, Reverse Polarity

HINWEIS

Die Einstellung Sustain Pedal (Sustain Pedal Select) ist nicht erforderlich, wenn Sie die Halbdämpferfunktion mittels Controller-Events von einem externen MIDI-Gerät aus nutzen.

Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, haben die Micro Tuning-Einstellungen in den globalen Einstellungen Vorrang vor den Micro Tuning-Einstellungen der einzelnen Parts der Performance. Dies gilt für alle Parts außer dem Drum-Part.
Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Die Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)-Einstellung wird beim nächsten Programmstart ausgeschaltet.

Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

Bestimmt den Namen des ausgewählten Micro Tunings. Durch Antippen des Namens gelangen Sie zum Menü zur Auswahl des Micro Tunings.

Einstellungen: **Preset:** Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3

User: Init Tuning1–8

Library: Library-Name (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

Root (Global Micro Tuning Root)

Legt den Grundton für das Micro Tuning fest. Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn der bei Micro Tuning Name ausgewählte Typ keine Grundtonangabe erfordert.

Einstellungen: C–B

Edit User Tuning

Öffnet das Einstellungsfenster für das User Micro Tuning.

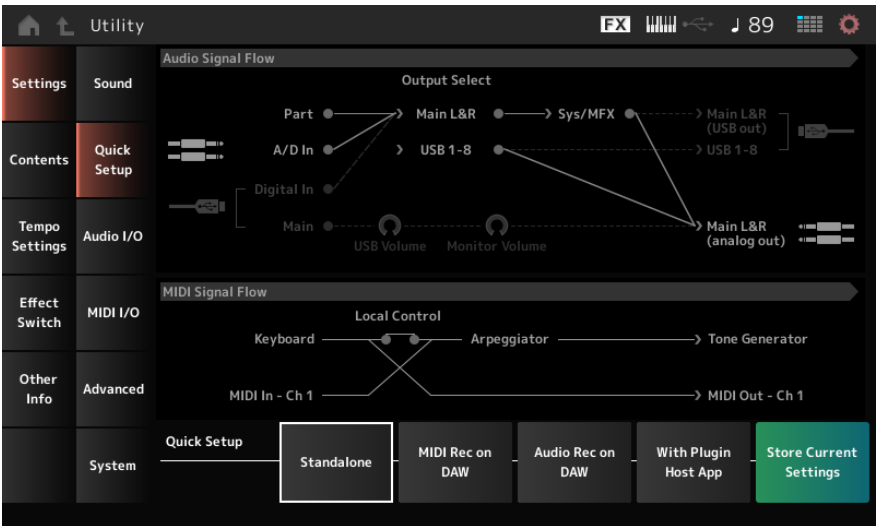
Quick Setup

Mit dieser Funktion können Sie alle notwendigen Einstellungen zum Anschluss des externen Geräts auf die optimalen Werte einstellen, indem Sie einfach eine Gruppe von Einstellungen auswählen.
Für den gewünschten Zweck können Parameter über mehrere Einstellungsbildschirme hinweg gleichzeitig eingestellt werden.

Bedienung

[QUICK SETUP]

[UTILITY] → Settings → Quick Setup



Audio Signal Flow

Zeigt das aktuelle Flussdiagramm des Audio-Signals an.

Der Signalfluss ändert sich je nach dem Status der Buchse USB [TO HOST] und den allgemeinen Einstellungen des Instruments.

MIDI Signal Flow

Zeigt das aktuelle Flussdiagramm des MIDI-Signals an.

Das Signalflussdiagramm ändert sich je nach den Einstellungen des Instruments.

Quick Setup (Quick Setup Select)

Wählt Quick Setup aus.

Einstellungen: Standalone, MIDI Rec on DAW (Setup No.1), Audio Rec on DAW (Setup No.1), With Plugin Host App (Setup No.3)

Die in jedem Quick Setup gespeicherten Parameter sind die Folgenden:

Audioeinstellungen	Direct Monitor
MIDI-Einstellungen	Local Control
Performance-Einstellungen	Part 1–16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select Part 1–8 Keyboard Control Switch Part 1–16 Part Mode Part 1–16 Transmit Channel

Siehe Audio I/O für Parameter für die Audioeinstellungen und MIDI I/O für Parameter für die MIDI-Einstellungen.

Quick Setup Grundeinstellungen

• Standalone

Einstellungen für die Nutzung des Instruments allein und für die Bedienung des externen Geräts vom Instrument aus

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On (activado)	On (activado)	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• MIDI Rec on DAW

Einstellungen zum Aufzeichnen Ihres Spiels in MIDI in der DAW-Software

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On (activado)	Off	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• Audio Rec on DAW

Einstellungen für die Aufnahme jedes Parts auf dem internen Tongenerator in die DAW-Software als einzelne Audiospur

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Off	On (activado)	Different for each Part	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• With Plugin Host App

Einstellungen für die Verwendung des internen Tongenerators mit einem Soundgenerator-Plug-In auf einem Computer

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On (activado)	On (activado)	Main L&R	Part 1–5: On Part 6–8: Off	Part 1–4: Int Part 5–16: Ext	Part 1–4: Ch 1–4 Part 5–8: Ch 1–4 Part 9–16: Ch 9–16

Store Current Settings

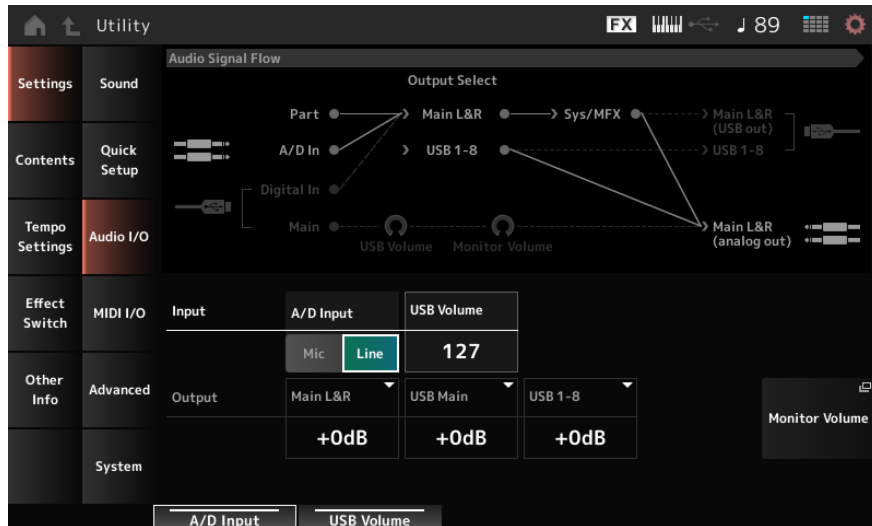
Speichert die aktuellen Einstellungen in einem beliebigen Setup No.1–3 des Quick Setup.

Audio I/O

Auf dem Audio I/O-Bildschirm können Sie Eingabe und Ausgabe des Audiosignals einstellen.

Bedienung

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



Audio Signal Flow

Zeigt das aktuelle Flussdiagramm des Audio-Signals an.

Der Signalfluss ändert sich je nach dem Status der Buchse USB [TO HOST] und den allgemeinen Einstellungen des Instruments.

A/D Input (A/D Input Gain)

Stellt die Eingangsverstärkung für die A/D INPUT-Buchse auf Mic oder Line ein.

Einstellungen: Mic, Line

Mic: Vorgesehen für ein Gerät mit geringem Ausgangspegel, z. B. ein Mikrofon.

Line: Vorgesehen für ein Gerät mit hohem Ausgangspegel, z. B. einen Synthesizer oder ein Audiogerät.

HINWEIS

Es kann direkt eine Gitarre oder ein Bass mit aktiven Tonabnehmern angeschlossen werden. Bei Verwendung eines passiven Tonabnehmers hingegen schließen Sie das Instrument über ein Effektgerät oder eine DI-Box an.

USB Volume (USB Input Volume)

Bestimmt den Lautstärkepegel des über die Buchse USB [TO HOST] eingespeisten Audiosignals.

Einstellungen: 0–127

HINWEIS

Die Lautstärke am USB-Eingang wird als systemweite Einstellung gespeichert und nicht als Teil der Performance-Daten.

Direct Monitor

Legt fest, dass die Audio-Signalausgabe der Kanäle Main L&R, USB Main oder USB 1–8 an das externe Gerät (z. B. einen Computer) ausgegeben und auch von diesem Instrument wiedergegeben werden (direktes Mithören).

Wenn dies eingeschaltet ist, werden die Audiosignale an die Kanäle Main L&R und USB Main gesendet und die USB 1–8-Kanäle werden auch an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R] sowie an die [PHONES]-Buchse des Instruments gesendet. Wenn keine USB-Verbindung besteht, wird der Direct Monitor-Schalter automatisch eingeschaltet.

Einstellungen: Off, On

Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)

Stellt die Ausgangsverstärkung der OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R] ein.

Einstellungen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (USB Main L&R Output Gain)

Bestimmt den Ausgangspegel der Kanäle Main L&R des USB [TO HOST]-Anschlusses.

Einstellungen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-8 (USB Individual Output Gain)

Bestimmt die Ausgangsverstärkung der Kanäle 1–8 des USB [TO HOST]-Anschlusses.

Einstellungen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Monitor Volume

Der Bildschirm „Monitor Volume“ erscheint.

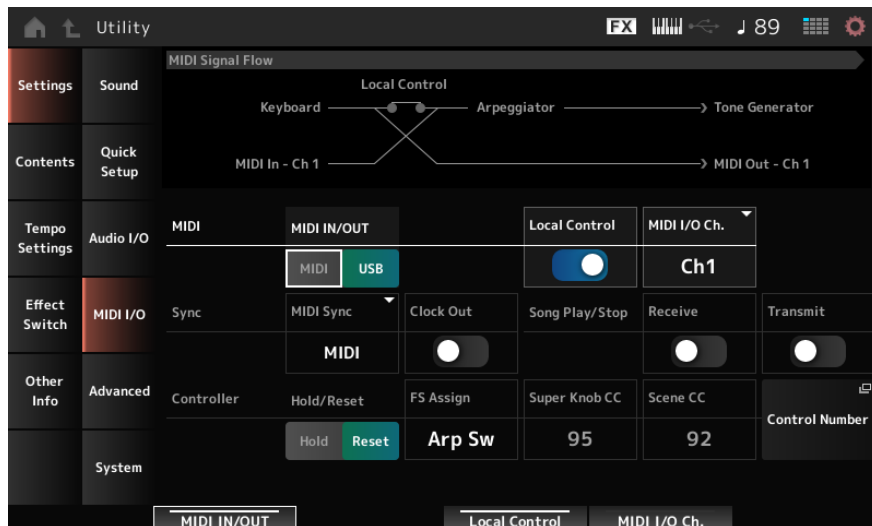
MIDI I/O

Auf dem MIDI I/O-Bildschirm können Sie die MIDI-Ein- und -Ausgabe einstellen.

Bedienung

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O

Tippen Sie auf das Symbol Quick Setup.



MIDI Signal Flow

Zeigt das aktuelle Flussdiagramm des MIDI-Signals an. Das Flussdiagramm ändert sich abhängig von den Einstellungen des Instruments.

Durch Tippen in der Nähe des Schalters Local Control unter MIDI Signal Flow können Sie Local Control ein- oder ausschalten.

MIDI IN/OUT

Wählt die Anschlüsse zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen aus.

Einstellungen: MIDI, USB

MIDI Thru

Gibt an, ob der MIDI-Anschluss [OUT] als MIDI Thru-Anschluss verwendet wird.

Einstellungen: Off, On

Local Control

Schaltet die Local Control ein und aus.

Wenn Local Control ausgeschaltet ist, werden der Controller-Block und der Klangerzeuger-Block des Instruments voneinander getrennt und es wird kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

Unabhängig von dieser Einstellung wird das Spiel auf der Tastatur dieses Instruments als MIDI-Meldungen gesendet.

Außerdem werden empfangene MIDI-Events von der Sound Engine verarbeitet.

Einstellungen: Off, On

MIDI I/O Channel

Stellt den MIDI-Kanal ein für den Eingang und Ausgang für Common und den Part, bei dem Keyboard Control Switch eingeschaltet ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16

MIDI Sync

Legt die Parameter für die Synchronisierung mit dem angeschlossenen externen Gerät fest.

Wählen Sie den internen Taktgeber dieses Instruments oder die externe MIDI-Clock der DAW-Software auf dem Computer oder dem externen MIDI-Gerät aus, oder wählen Sie das Audio-Eingangssignal von den A/D INPUT-Buchsen für die Wiedergabe von Arpeggios, des Motion Sequencer oder von Songs und Patterns aus.

Einstellungen: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: Synchronisiert zum internen Taktgeber. Zur eigenständigen Verwendung dieses Instruments oder als Master-Clock-Quelle zur Synchronisation anderer Geräte.

MIDI: Synchronisiert zu dem vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Taktgeber. Zur Verwendung des externen Geräts als Master-Clock-Quelle.

A/D In (ABS): Synchronisiert zu dem von der Audio Beat Sync-Funktion extrahierten Tempo des über die A/D INPUT-Buchsen empfangenen Audiosignals.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Legt die zu sendenden Meldungen der MIDI-Clock fest.

Einstellungen: Off, On

Receive (Receive Sequencer Control)

Empfängt die MIDI-Meldungen zum Starten und Stoppen des Songs.

Einstellungen: Off, On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Übermittelt die MIDI-Meldungen zum Starten und Stoppen des Songs.

Einstellungen: Off, On

Controller Hold/Reset

Legt fest, ob die aktuellen Einstellungen der Controller wie Modulationsrad, Aftertouch, Fußregler und Blaswandler verwendet wird (Hold), oder ob sie auf deren Anfangseinstellungen zurückgesetzt werden sollen (Reset), wenn Sie zwischen Performances umschalten.

Einstellungen: Hold, Reset

Bei der Einstellung Reset werden die Controller zurückgesetzt, wenn Sie zwischen den Performances umschalten, wie unten gezeigt:

Pitch Bend	Mitte
Modulationsrad	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller	Maximum
Footswitch (Fußschalter)	Off
Gleitband (Ribbon Controller)	Mitte
Blaswandler	Maximum
Expression	Maximum
Assignable-Schalter 1 und 2	Off
[KEYBOARD HOLD]-Taste	Off
Einzelne Lanes des Motion Sequencers	Wenn Motion Seq Polarity der Lane auf Unipolar eingestellt ist: Der Wert beträgt 0 (Minimum) Wenn Motion Seq Polarity der Lane auf Bipolar eingestellt ist: Der Wert beträgt 64 (Mitte)

FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn der an der FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossene Fußschalter betätigt wird. Wenn dieses Instrument eine MIDI-Meldung mit derselben hier angegebenen Control-Change-Nummer vom externen MIDI-Gerät empfängt, verhält sich das Instrument so, als ob der Fußschalter betätigt worden wäre.

Einstellungen: Off, 1–95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set–, Oct Reset, Tap Tempo

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Legt die durch die Betätigung des Super Knob erzeugte Controller-Nummer fest.

Wenn dieses Instrument die MIDI-Meldung mit derselben hier angegebenen Controller-Nummer vom externen MIDI-Gerät empfängt, verhält sich das Instrument so, als ob der Super Knob betätigt worden wäre.

Einstellungen: Off, 1–95

HINWEIS

Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist, werden MIDI-Daten mittels SysEx-Meldungen (SysEx) übertragen.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Legt die Control-Change-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie zwischen Scenes wechseln.

Außerdem wird die Scene umgeschaltet, wenn eine MIDI-Meldung mit derselben hier eingestellten Controller-Nummer vom externen MIDI-Gerät empfangen wird.

Einstellungen: Off, 1–95

HINWEIS

- Abhängig von der Control-Change-Nummer wird eine der Scenes 1–8 ausgewählt.
0–15: Scene 1, 16–31: Scene 2, 32–47: Scene 3, 48–63: Scene 4, 64–79: Scene 5, 80–95: Scene 6, 96–111: Scene 7, 112–127: Scene 8
- Wenn die Nummer des Super Knob CC und Scene CC auf denselben Wert eingestellt sind, erscheint ein Ausrufezeichen vor der Nummer. In diesem Fall hat der Scene Controller Vorrang und der Super-Knob-Controller ist deaktiviert.

Control Number

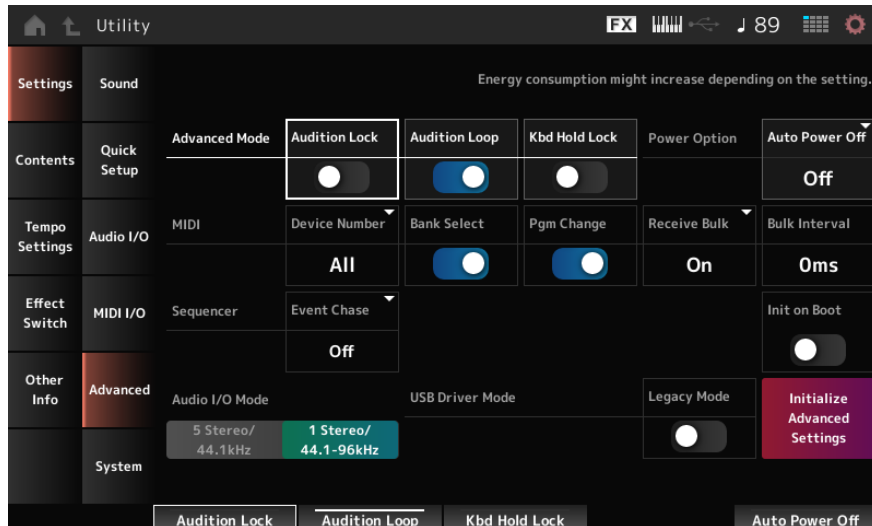
Öffnet Control → Control Number im Common Edit-Bildschirm.

Advanced

Auf dem Advanced-Bildschirm können Sie detaillierte Einstellungen für das Instrument festlegen.

Bedienung

[UTILITY] → Settings → Advanced



Audition Lock

Schaltet die Audition-Sperre ein oder aus. Wenn diese Option eingeschaltet ist, ist die Audition-Funktion ausgeschaltet.
Einstellungen: Off, On

Audition Loop

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird die Audition-Phrase in einer Schleife abgespielt.
Wenn ausgeschaltet, stoppt die Wiedergabe der Audition-Phrase automatisch, nachdem sie bis zum Ende abgespielt wurde.
Einstellungen: Off, On

Kbd Hold Lock (Keyboard Hold Lock)

Schaltet die Keyboard Hold-Funktion ein oder aus. Wenn eingeschaltet, ist die Keyboard Hold-Funktion ausgeschaltet.
Dies funktioniert entsprechend der Taste [KEYBOARD HOLD].
Einstellungen: Off, On

Auto Power Off (Auto Power Off Time)

Auto Power Off ist eine automatische Abschaltfunktion, die das Instrument automatisch ausschaltet, wenn es für gewisse Zeit nicht benutzt wird, um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, falls es versehentlich eingeschaltet gelassen wurde.
Hier können Sie die Zeitdauer einstellen, bis das Instrument automatisch ausgeschaltet wird.
Einstellungen: Off (Auto Power Off deaktiviert), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min

Device Number

Legt die MIDI-Gerätenummer fest. Zum Senden und Empfangen systemexklusiver Meldungen wie Bulk Dump und Parameter Change an und von einem externen MIDI-Gerät müssen Sie diese Nummer so einstellen, dass sie mit der Gerätenummer des anderen Geräts übereinstimmt.
Einstellungen: 1–16, All, Off

Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)

Legt den Empfang und die Übertragung von Bank Select-Meldungen zwischen dem Instrument und dem externen MIDI-Gerät fest.

Wenn diese Option eingeschaltet ist, empfängt oder erkennt das Instrument Bank Select-Meldungen, die vom externen MIDI-Gerät gesendet werden.

Einstellungen: Off, On

Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)

Legt den Empfang und die Übertragung von Progra Change-Meldungen zwischen dem Instrument und dem externen MIDI-Gerät fest.

Wenn eingeschaltet, empfängt oder erkennt das Program Change-Meldungen, die vom externen MIDI-Gerät gesendet werden.

Einstellungen: Off, On

Receive Bulk

Legt den Empfang von Massendatenübertragungsmeldungen fest.

Einstellungen: Protect (nicht empfangen), On (empfangen)

Bulk Interval

Legt die Intervallzeit für die Übertragung von Massendaten fest, wenn dieses Instrument die Massendatenanforderungsmeldung vom externen Gerät empfängt.

Einstellungen: 0–900ms

Sequencer Event Chase (Song Event Chase)

Dadurch wird sichergestellt, dass bestimmte Ereignisse richtig erkannt werden, wenn beispielsweise ein Song in der Mitte abgespielt wird oder wenn Vorwärts- (Schnellvorlauf) und Rückwärts- (Rücklauf)Vorgänge ausgeführt werden. Über MIDI Event Chase eingestellte Events funktionieren dann ordnungsgemäß mit den Vorwärts- und Rückwärtsoperationen.

Einstellungen: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

Stellt ein, ob die Benutzerdaten beim Starten initialisiert werden (On) oder nicht (Off).

Einstellungen: Off, On

Audio I/O Mode

Schaltet den Ausgabemodus des am Anschluss USB [TO HOST] zugeführten Audio-Signals um.

Damit diese Einstellung wirksam wird, muss das Gerät neu gestartet werden.

Einstellungen: 5 Stereo/44.1kHz, 1 Stereo/44.1–192kHz

5 Stereo/44.1kHz: Bis zu 10 Kanäle (5 Stereokanäle) bei einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz

1 Stereo/44.1-192kHz: Bis zu 2 Kanäle (1 Stereokanal) bei einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz bis 192 kHz

HINWEIS

In der Einstellung 1 Stereo/44.1-192kHz sind die verfügbaren Frequenzen: 44.1/48/96/192kHz.

Legacy Mode

Stellen Sie hier On ein, wenn Sie MIDI 1.0 anstelle von MIDI 2.0 verwenden möchten.

Damit diese Einstellung wirksam wird, muss das Gerät neu gestartet werden.

Einstellungen: Off, On

Initialize Advanced Settings

Initialisiert die Einstellungen auf dem Advanced-Bildschirm.

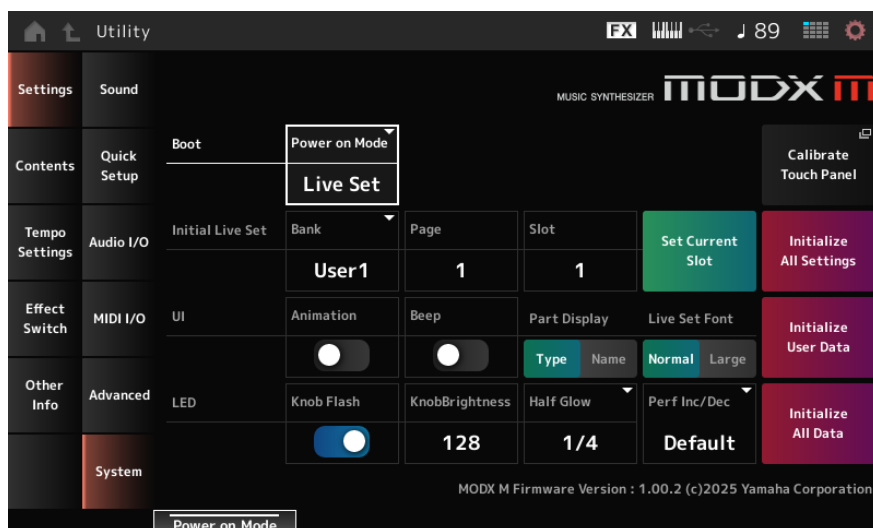
System

Auf dem System-Bildschirm können Sie die Parameter für das gesamte Instrument einstellen.

Bedienung

[UTILITY] → Settings → System

[UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ Calibrate Touch Panel-Einstellung)



Power on Mode

Legt den Bildschirm fest, der beim Einschalten des Instruments auf dem Display angezeigt werden soll.

Einstellungen: Perform, Live Set

Calibrate Touch Panel

Öffnet den Bildschirm zur Touchscreen-Kalibrierung. Verwenden Sie dies, wenn der Touchscreen nicht richtig reagiert.

Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)

Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)

Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Wenn Power on Mode auf Live Set eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter den Live Set Slot, der nach dem Starten des Instruments verwendet wird.

HINWEIS

Sie können den Slot auch festlegen, indem Sie eine Performance auf dem Live Set-Bildschirm auswählen, dann diesen Bildschirm öffnen und dann auf Set Current Slot tippen.

Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

Setzt die aktuelle Performance auf den nach dem Start ausgewählten Live-Set-Slot.

Initialize All Settings

Initialisiert alle Einstellungen des Utility-Bildschirms.

Animation

Stellt ein, ob die Animation ein- oder ausgeschaltet ist, wenn der Bildschirm umschaltet.

Einstellungen: Off, On

Beep

Schaltet den Touchscreen-Bedienton ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Part Display

Legt fest, ob als Part-Name die Kategorie und der Part-Typ angezeigt werden oder nur der Part Name.

Einstellungen: Type, Name

Live Set Font

Legt die Schriftgröße der Inhalte und Kategorienamen auf dem Live Set-Bildschirm und dem Category Search-Bildschirm (Kategoriesuche) fest.

Einstellungen: Normal, Large

Initialize User Data

Initialisiert alle Daten im User-Speicher (Performances, Motion Sequences, Live Sets usw.) sowie alle Einstellungen auf dem Utility-Bildschirm.

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Schaltet das Blinken des Super Knob ein und aus.

Einstellungen: Off, On

KnobBrightness

Stellt die Helligkeit für den Super Knob ein.

Einstellungen: 0–128

Half Glow (LED Half Glow Brightness)

Steuert die Helligkeit der Tastenbeleuchtung.

Einstellungen: Off, 1/4, 1/2

Perf Inc/Dec

Stellt ein, wie die Performance auf dem Home -Bildschirm umgeschaltet wird.

Einstellungen: Default, Live Set

Default: Schaltet in der Reihenfolge der Performance-Liste auf dem Performance Category Search-Bildschirm auf den jeweils nächsten Eintrag um.

Live Set: Schaltet in der Reihenfolge der Live Set Slots auf den jeweils nächsten Eintrag um.

Initialize All Data

Initialisiert alle Daten im User-Speicher und alle Einstellungen des Utility-Bildschirms.

Product Info

Zeigt die aktuelle Firmware-Version dieses Instruments an.

ACHTUNG

Durch die Initialisierung werden alle Zieldaten und Systemeinstellungen mit den Werkseinstellungen überschrieben.

Achten Sie darauf, keine wichtigen Daten zu verlieren. Es empfiehlt sich außerdem, die notwendigen Einstellungen vorab auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern.

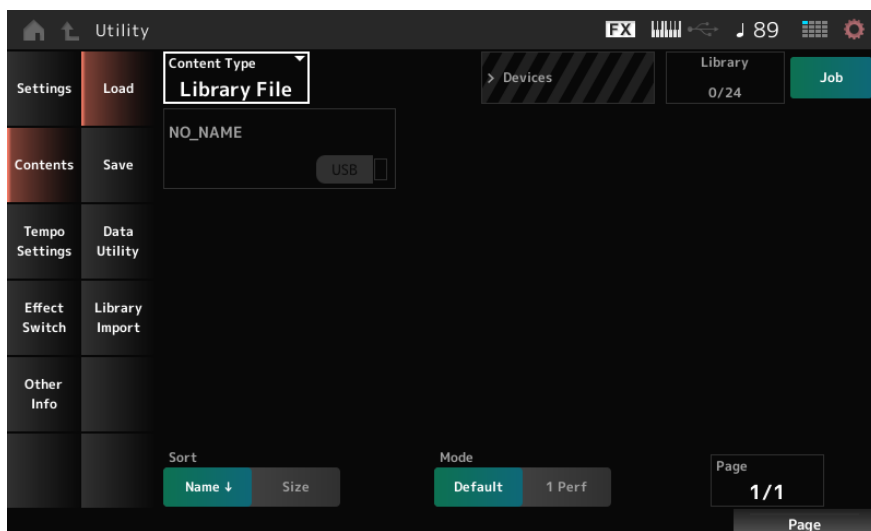
Load

Dateien und interne Daten werden auf dem Load-Bildschirm geladen.

Bedienung

[UTILITY] → Contents → Load

[SHIFT] + [STORE]



Content Type

Alle Daten oder ein bestimmter Datensatz werden aus einer einzelnen Datei geladen, die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert ist, oder aus einer auf dem Instrument gespeicherten Einstellung. Hier können Sie auswählen, welcher Datensatz einer Datei geladen werden soll.

Die verfügbaren Einstellungen variieren je nach der Route, die Sie zum Öffnen des Bildschirms wählen.

Einstellungen: Folgende Dateitypen können geladen werden.

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
User File	Datei	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	- Die auf einem USB-Laufwerk gespeicherten User-Dateien werden in den User-Bereich des User-Speichers geladen. - Wenn die User-Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2U als auch .Y2W auf dem USB-Laufwerk gespeichert werden. - Die folgenden Einstellungen sind in einem User-Datei enthalten. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility-Einstellungen (nur .Y2U), Quick Setup (nur .Y2U)
Library File	Datei	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	- Auf einem USB-Laufwerk gespeicherte Library-Dateien werden in den Library-Bereich des User-Speichers geladen. - Wenn eine Library-Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2L als auch .Y2M auf dem USB-Laufwerk gespeichert werden. - Die folgenden Einstellungen sind in einer Library-Datei enthalten. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (nur 1 Bank), Microtuning, Waveform, Audition

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
Backup File	Datei	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	- Auf einem USB-Laufwerk gespeicherte Backup-Dateien werden in den User-Speicher geladen. - Eine Backup-Datei umfasst die Daten in den Bereichen „User“ und „Library“ sowie Songs und Patterns. - Wenn eine Backup-Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2A als auch .Y2B auf dem USB-Laufwerk gespeichert werden.
Song&Perf (Song & Performance)	Interne Daten		- Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Songs wird nur der angegebene Song geladen. - Sowohl MIDI-Sequenzen als auch Performance-Daten lassen sich laden.
Song	Interne Daten		- Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Songs wird nur der angegebene Song geladen. - Nur MIDI-Sequenzdaten können geladen werden.
.mid File	Datei	.MID	Es werden Standard-MIDI-Dateien (SMF) geladen, die auf einem USB-Laufwerk gespeichert sind (entweder im Format 0 oder im Format 1).
.wav File	Datei	.WAV	Auf einem USB-Laufwerk gespeicherte Audio-Dateien werden geladen.
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	Interne Daten		- Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Patterns wird nur das angegebene Pattern geladen. - Sowohl MIDI-Sequenzen als auch Performance-Daten lassen sich laden.
Pattern	Interne Daten		- Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Patterns wird nur das angegebene Pattern geladen. - Nur MIDI-Sequenzdaten können geladen werden.
Audio File*	Datei	.WAV .AIF	Auf einem USB-Laufwerk gespeicherte Audio-Dateien werden als Wellenform geladen. Beispiel: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Osc/Tune
Motion Seq (Motion Sequence)*	Interne Daten		Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Motion Sequences wird nur die angegebene Sequenz geladen.
Smart Morph*	Interne Daten		Es werden nur Smart Morph-Daten aus der im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Performance geladen.

HINWEIS

Mit einem Sternchen (*) markierte Inhaltstypen werden nicht angezeigt, wenn dieser Bildschirm über den Utility-Bildschirm geöffnet wird.

Parent Folder Name

Current Folder Name

Zeigt den Namen des übergeordneten Ordners und den des aktuellen Ordners an.

Sobald Sie auf den Namen des übergeordneten Ordners tippen, ist dieser der aktuelle Ordner.

Job

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off).

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, wird durch Tippen auf die aktuelle Datei, den aktuellen Ordner oder den aktuellen Inhalt das Kontextmenü Rename oder Delete aufgerufen.

Indem Sie auf das angeschlossene USB-Laufwerk tippen, rufen Sie das Kontextmenü für Format auf.

Einstellungen: Off, On

Free Storage

Zeigt die genutzte Kapazität und die Gesamtkapazität des ausgewählten Speichers an.
Die Anzeige hängt vom Content Type ab.

Ordner-/Dateiauswahl

Zeigt die Ordner und Dateien im aktuellen Ordner an.

Sort

Legt die Sortierreihenfolge der Dateien in der Dateiauswahl fest.

Einstellungen: Name, Size, Date, Default (je nach Inhaltstyp)

Name: Sortierung nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) sortiert ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert.

Size: Die Liste wird nach Datengröße sortiert. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste aufsteigend sortiert ist (von klein nach groß). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert. Nicht gültig für die Inhaltstypen Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung gespeichert wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Dieser Parameter ist nur dann verfügbar, wenn die Art des Inhalts Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance oder Smart Morph ist

Default: Sortierung aufsteigend nach Nummer des Inhalts. Dieser Parameter ist nur dann verfügbar, wenn die Art des Inhalts Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Motion Seq oder Smart Morph ist

Mode

Wählt den Lademodus aus.

Dies wird nur für eine User-Datei (User File) oder eine Library-Datei (Library File) angezeigt.

Einstellungen: Default, 1 Perf

Default: Lädt alle Performances

1 Perf: Lädt nur eine (anzugebende) Performance.

Key (Center Key)

Wählt die Taste aus, der die geladene WAV- bzw. AIFF-Datei zugewiesen wird.

Dies wird nur für Audio-Dateien angezeigt.

Einstellungen: Keyboard Select (C-2 –G8), All

Keyboard Select

Legt fest, ob Center Key durch Tastaturbedienung aktualisiert wird.

Dies wird nur für Audio-Dateien angezeigt.

Page

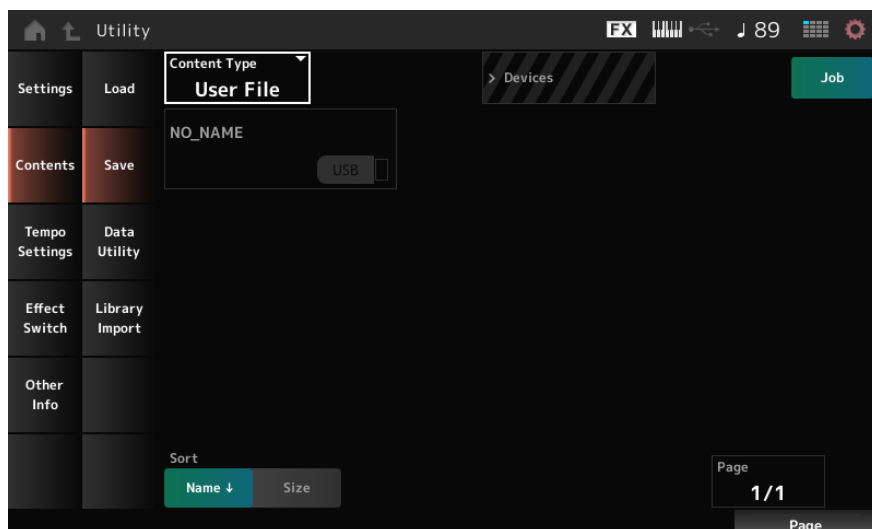
Wenn die in der Datei angezeigten Dateien auf einer einzelnen Seite keinen Platz finden, wird eine Scroll-Schaltfläche angezeigt, mit der Sie eine Seite auswählen können. Alternativ können Sie mit einem Drehregler im Display eine andere Page wählen.

Save

Im Save-Bildschirm können Sie Dateien und interne Daten speichern.
Dies ist das Gegenstück zum Load-Bildschirm.

Bedienung

[UTILITY] → Contents → Save



Content Type

Alle Daten oder ein angegebener Abschnitt von Dateien, die auf einem USB-Laufwerk oder dem Haupteinheit gespeichert sind, können abgerufen und in das Instrument geladen werden.

Hier können Sie einstellen, welche Daten gespeichert werden sollen.

Die verfügbaren Einstellungen variieren je nach der Route, die Sie zum Öffnen des Bildschirms wählen.

Einstellungen: Die folgende Tabelle zeigt die Inhaltstypen, die gespeichert werden können.

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
Performance	Interne Daten		Speichert die Performance im User-Bereich des User-Speichers.
User File	Datei	.Y2U (.Y2W)	- Die im User-Bereich des Speichers gespeicherten Einstellungen werden als User-Datei auf einem USB-Laufwerk gespeichert. - Die folgenden Einstellungen sind in einem User-Datei enthalten. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility-Einstellungen, Quick Setup - Wenn die Dateigröße 2 GB übersteigt und die Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2U als auch .Y2W als ein Set behandelt werden.
Library File	Datei	.Y2L (.Y2M)	- Die im Library-Bereich des User-Speichers gespeicherten Einstellungen werden auf einem USB-Laufwerk als Library-Datei gespeichert. - Die in der Library-Datei enthaltenen Einstellungen sind wie folgt (genau wie für User-Dateien, aber mit Ausnahme der Utility-Einstellungen): Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (nur 1 Bank), Microtuning, Waveform, Audition - Wenn die Dateigröße 2 GB übersteigt und die Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2L als auch .Y2M als ein Set behandelt werden.

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
Backup File	Datei	.Y2A (.Y2B)	- Die im User-Speicher gespeicherten Einstellungen werden als Backup-Datei auf einem USB-Laufwerk gespeichert. - Eine Backup-Datei umfasst die Daten in den Bereichen „User“ und „Library“ sowie Songs und Patterns. - Wenn die Dateigröße 2 GB übersteigt und die Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2A als auch .Y2B als ein Set behandelt werden.
.mid File	Datei	.MID	Im Song- und Pattern-Bereich des User-Speichers gespeicherte MIDI-Daten werden als Standard-MIDI-Datei (SMF; nur im Format 1) auf einem USB-Laufwerk gespeichert.
Motion Seq (Motion Sequence)*	Interne Daten		Speichert die bearbeitete Motion Sequence im User-Bereich.

HINWEIS

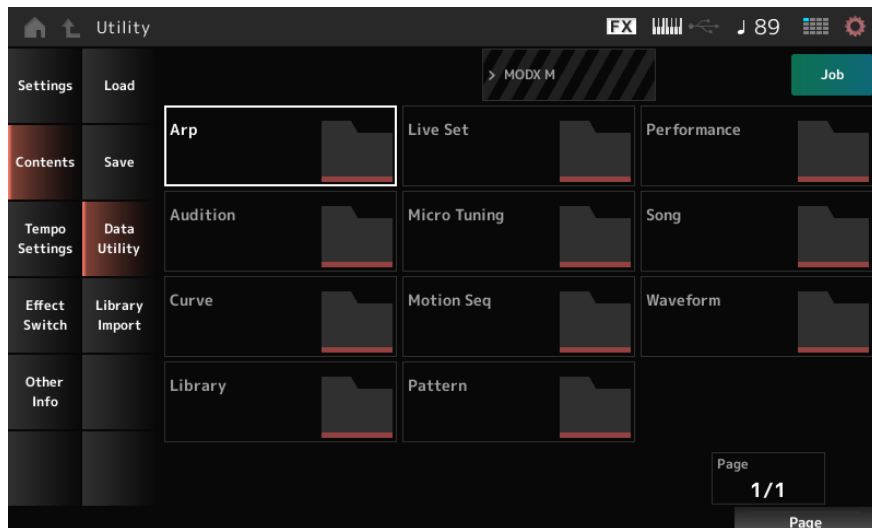
Mit einem Sternchen (*) markierte Inhaltstypen werden nicht angezeigt, wenn dieser Bildschirm über den Utility-Bildschirm geöffnet wird.

Data Utility

Auf dem Data Utility-Bildschirm können Sie Dateien und Daten im User-Speicher verwalten.
Dies entspricht im Wesentlichen dem Load-Bildschirm.

Bedienung

[UTILITY] → Contents → Data Utility



Ordnerauswahl

Zeigt die Inhaltstypen im User-Speicher als Ordner an. Tippen Sie auf den Ordner, um ihn zu öffnen.

Art des Inhalts: Arp, Audition, Curve, Library, Live Set, Micro Tuning, Motion Seq, Pattern, Performance, Song, Waveform

Content Select

Durch Tippen auf den Inhaltstyp wird das Kontextmenü für Rename, Delete aufgerufen.

Wenn Job eingeschaltet ist, werden die folgenden drei Einträge angezeigt.

Select All

Wählt den gesamten Ordnerinhalt aus.

Wird angezeigt, wenn nichts ausgewählt wurde.

Unselect All

Hebt die Auswahl des gesamten Ordnerinhalts auf.

Wird angezeigt, wenn einer der Inhalte ausgewählt wurde.

Delete

Löscht alle ausgewählten Inhalte.

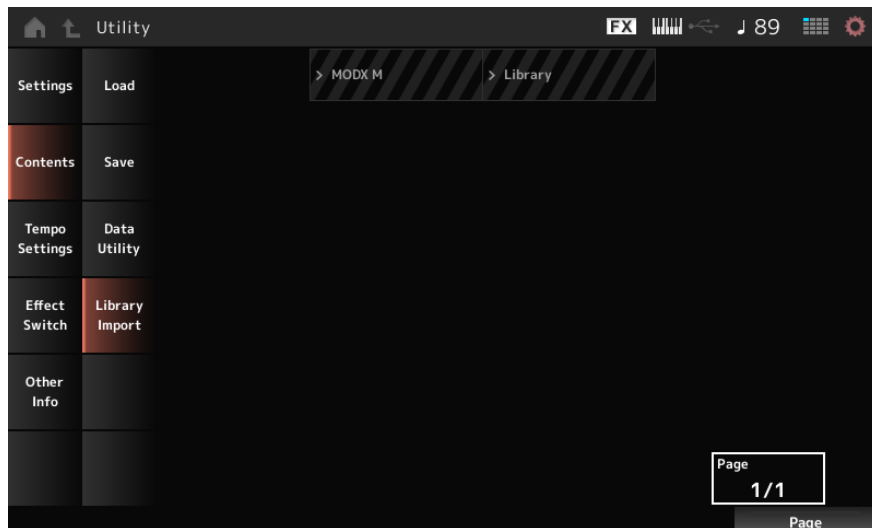
Wird angezeigt, wenn einer der Inhalte ausgewählt wurde

Library Import

Diese Funktion wählt eine bestimmte Performance aus der Library aus und kopiert sie in die User-Bank.
Dies entspricht im Wesentlichen dem Load-Bildschirm.

Bedienung

[UTILITY] → Contents → Library Import



Select All

Wählt alle Performances im ausgewählten Library-Ordner aus.
Wird nur angezeigt, wenn keine Performance ausgewählt wurde.

Unselect All

Hebt die Auswahl aller Performances im ausgewählten Library-Ordner auf.
Wird nur angezeigt, wenn eine Performance ausgewählt wurde.

Import to User Bank

Kopiert die ausgewählte Performance in die User-Bank.
Wenn dieser Vorgang ausgeführt wird, werden auch die in der ausgewählten Performance verwendeten User Waveforms, User Arpeggios, User Curves, User Micro Tuning und User Auditions in die User-Bank kopiert.
Wird nur angezeigt, wenn eine Performance ausgewählt wurde.

Tempo Settings

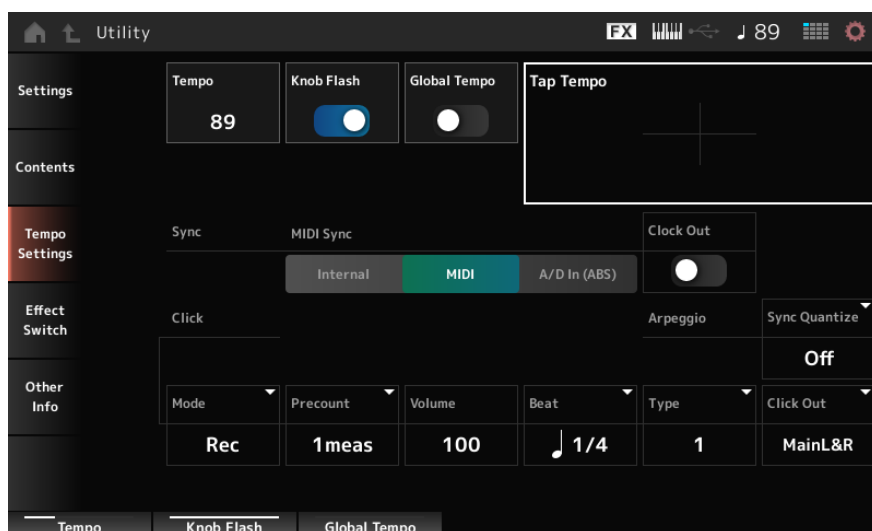
Auf dem Tempo Settings-Bildschirm können Sie Parameter für Tempo und Synchronisation einstellen.

Bedienung

[TEMPO/TAP]

[UTILITY] + Tempo Settings

Tippen Sie auf das TEMPO SETTINGS-Symbol



Tempo

Bestimmt das Tempo der Performance.

Wenn MIDI Sync auf MIDI oder A/D In (ABS) eingestellt ist und das Instrument mit einem externen Gerät synchronisiert ist, wird anstelle des Einstellwertes Ex.Tempo angezeigt.

Einstellungen: 5–300

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Schaltet das Blinken des Super Knob ein und aus.

Einstellungen: Off, On

Global Tempo

Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist, wird für jede Performance eine eigene Tempoeinstellung verwendet.

Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird das aktuelle Tempo auch dann beibehalten, wenn Sie die Performance umschalten.

Einstellungen: Off, On

Tap Tempo

Indem Sie auf den entsprechenden Bereich auf dem Bildschirm tippen oder, indem Sie (auf) die [ENTER]-Taste auf dem oberen Bedienfeld drücken (tippen), während der Cursor sichtbar ist, können Sie das gewünschte Tempo durch Tippen/Drücken einstellen.

Sie können das Tempo auf die gleiche Weise auch mit der Taste [TEMPO/TAP] einstellen.

Dieser Parameter steht jedoch nicht zur Verfügung, wenn MIDI Sync auf MIDI eingestellt ist und das Instrument zu einem externen Gerät synchronisiert ist.

HINWEIS

Wenn MIDI Sync auf „A/D In (ABS)“ eingestellt ist, wird das Tempo geändert, wobei das erste Tippen als Anfang des Beats gilt.

MIDI Sync

Legt die Parameter für die Synchronisierung mit dem angeschlossenen externen Gerät fest.

Sie können auswählen, ob Arpeggio, Motion Sequencer und Song 1) gemäß der internen Clock des Instruments gespielt werden sollen, 2) gemäß der (externen) Clock von der DAW-Software oder von MIDI-Geräten, die an diesem Gerät angeschlossen sind oder 3) gemäß der Audiosignale, die am Anschluss A/D INPUT zugeführt werden.

Einstellungen: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: Synchronisiert zum internen Taktgeber. Zur eigenständigen Verwendung dieses Instruments oder als Master-Clock-Signalquelle für andere Geräte.

MIDI: Synchronisiert zu dem vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Taktgeber. Zur Verwendung des externen Geräts als Master-Clock-Quelle.

A/D In (ABS): Synchronisiert zu dem von der Audio Beat Sync-Funktion extrahierten Tempo des über die A/D INPUT-Buchsen empfangenen Audiosignals.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Legt die zu sendenden Meldungen der MIDI-Clock fest.

Einstellungen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

Passt das Timing für den Beginn der nächsten Arpeggio-Phrase an, wenn Arpeggio-Phrasen in mehreren Parts abgespielt werden. Wenn ausgeschaltet, wird das Arpeggio gestartet, wenn der Part auf der Tastatur gespielt wird.

Einstellungen: Off, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120 (Sechzehntelnote), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Mode (Click Mode)

Stellt das Timing ein, mit dem der Klick-Sound (Metronomklang) gespielt wird.

Einstellungen: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: Es wird kein Klick-Sound abgespielt.

Rec: Der Klick-Sound wird während der Song- oder Pattern-Aufnahme abgespielt.

Rec/Play: Der Klick-Sound wird während der Song- oder Pattern-Aufnahme oder -Wiedergabe abgespielt.

Always: Der Klick-Sound wird immer abgespielt.

HINWEIS

Die Click-Sound wird mit einem internen Klangerzeuger abgespielt, so dass ein Teil der Polyphonie der Sound Engine verbraucht wird.

Precount (Click Precount)

Legt die Anzahl der Vorzählertakte vom Zeitpunkt des Drückens der Taste [►] (Wiedergabe) bis zum tatsächlichen Beginn der Aufnahme bei der Aufnahme eines Songs oder Patterns fest.

Einstellungen: Off (die Aufnahme beginnt mit dem Drücken von [►] (Wiedergabe)), 1meas–8meas

Volume (Click Volume)

Bestimmt die Lautstärke des Klick-Sounds.

Einstellungen: 0–127

Beat (Click Beat)

Legt den Takt fest, mit dem der Klick-Sound abgespielt wird.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 (Halbe Noten), Whole (Ganze Noten)

Type (Click Type)

Wählt die Art des Klick-Sounds aus.

Einstellungen: 1–10

Click Out (Click Output Select)

Legt das Ausgabeziel für den Klick-Sound fest.

Einstellungen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

USB Stereo: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 7 und 8) an die USB [TO HOST]-Buchse.

USB mono: Ausgabe in mono (Kanäle 1–8) am USB [TO HOST]-Anschluss.

HINWEIS

Die Einstellungen für Datenkompatibilität mit dem MONTAGE M sind unten aufgeführt. Sie werden bei der Einrichtung als ausgeschaltet betrachtet.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Effect Switch

Auf dem Effect Switch-Bildschirm können Sie die Parameter für die Effekturngehung festlegen.

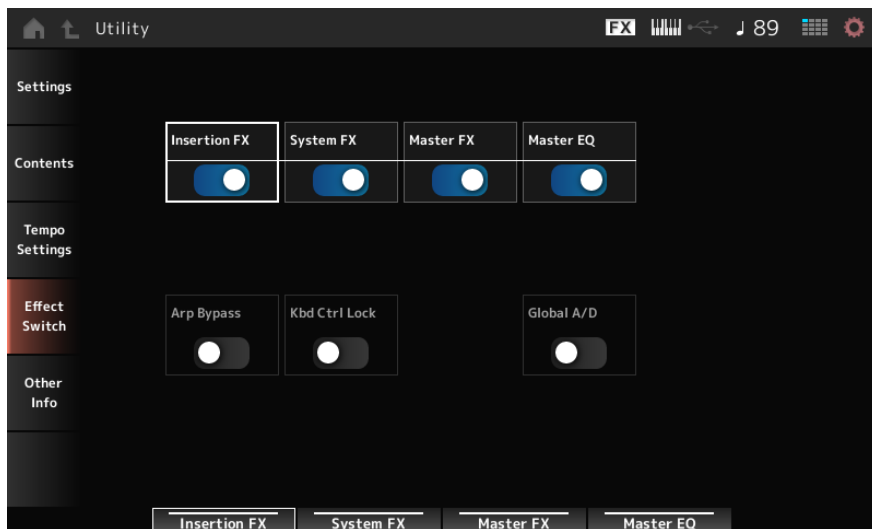
Die Einstellungen auf diesem Bildschirm werden nicht gespeichert, daher werden die Einstellungen beim Neustart des Instruments auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Bedienung

[UTILITY] → Effect Switch

Tippen Sie auf das EFFECT-Symbol ([FX])

[SHIFT] + [QUICK SETUP]



Insertion FX (Insertion Effect)

Schaltet den Insertion-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

System FX (System Effect)

Schaltet den System-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Master FX (Master Effect)

Schaltet den Master-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Master EQ

Schaltet den Master-EQ ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

Schaltet die Arpeggio-Umgehung ein oder aus. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, sind alle Arpeggio-Funktionen deaktiviert.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

- Wenn Arp Bypass eingeschaltet ist, blinkt die Taste [ARP].
- Wenn Arp Bypass eingeschaltet ist, wird, wenn Sie den Arpeggio Switch für jeden Part ändern, Arp Bypass ausgeschaltet.
- Die mit der Arpeggio-Funktion aufgenommenen Songs enthalten die Arpeggio-Sequenz in den Daten. Wenn Sie die Song-Daten in der DAW-Software weiter bearbeiten, verhindert das Einschalten von Arp Bypass, dass der Arpeggiator doppelt ausgelöst wird.

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Schaltet Keyboard Control ein oder aus.

Wenn eingeschaltet, wird die Sperre aktiviert und Keyboard Control ist für alle Parts deaktiviert. Durch Ausschalten wird die Tastatursteuerung entsperrt.

Dies ist nützlich, um jede MIDI-Spur separat zu erstellen oder zu bearbeiten, beispielsweise wenn Sie das Instrument als 16-teiliges multitimbrales Klangmodul mit der DAW-Software verwenden.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Wenn Kbd Ctrl Lock eingeschaltet ist, wird, wenn Sie Keyboard Control SW bei den einzelnen Parts ändern, Kbd Ctrl Lock ausgeschaltet.

Global A/D

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, bleibt beim Umschalten von Performances die Lautstärke des A/D-Parts gleich, und andere Parameter im Zusammenhang mit dem A/D-Part ändern sich ebenfalls nicht. Wenn dieser Parameter ausgeschaltet wird, ändert sich beim Umschalten zwischen Performances die Lautstärke auf eine Performance-spezifische Einstellung, und auch andere zum A/D-Part gehörige Parameter ändern sich ebenfalls.

Master FX und Master EQ werden gleichzeitig ein- und ausgeschaltet.

Einstellungen: Off, On

Other Info

Auf dem Other Info-Bildschirm finden Sie weitere Informationen.

Shift Function

Zeigt die Liste der Tastenkombinationen für das gleichzeitige Drücken der [SHIFT]-Taste und anderer Tasten an.

Legal Notices

Zeigt rechtliche Inhalte wie Urheberrechtshinweise an.

Bildschirme, die durch Drücken bestimmter Tasten aufgerufen werden

Bedienfeldsperre

Die Bedienfeldsperre verhindert eine versehentliche Bedienung während Live-Performances.

Bedienung

Wenn einer der Bildschirme Home oder Live Set angezeigt werden, drücken Sie [SHIFT] + [TEMPO/TAP]

■ Gültige Vorgänge

Tastatur, Pedale, Gesamtlautstärke, Super Knob, Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Gleitband und Lösen der Bedienfeldsperre

■ Ungültige Vorgänge

Alle weiteren Bedienvorgänge einschließlich Touchscreen-Bedienung

Ausschalten der Bedienfeldsperre

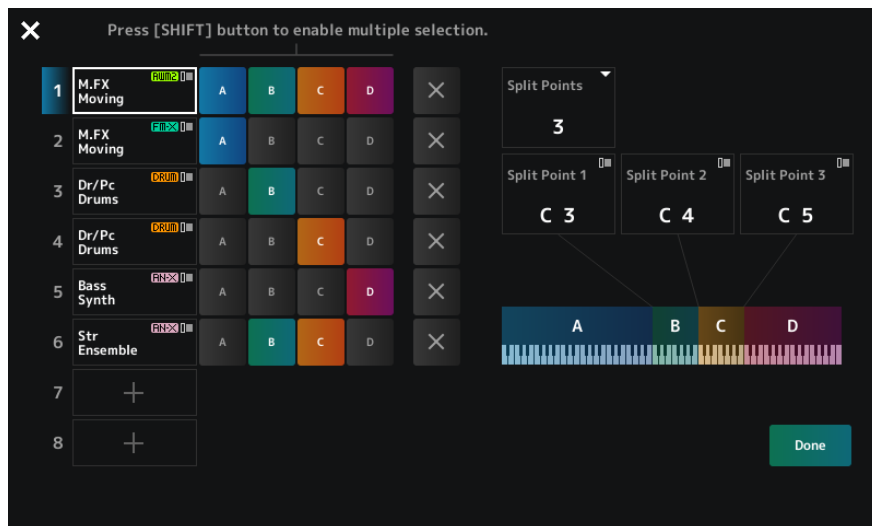
Um das Bedienfeld zu entsperren, halten Sie die [SHIFT]-Taste erneut gedrückt, während Sie auf die [TEMPO/TAP]-Taste tippen, um das Bedienfeld zu entsperren.

Split Job

Stellt die Split-Funktion ein.

Bedienung

Drücken Sie die Taste [SPLIT].



Split Points

Legt die Anzahl an Split-Punkten fest.

Einstellungen: Off, 1–3

Split Point 1–3

Bezeichnet die Taste für den Split-Punkt.

Wenn Keyboard eingeschaltet ist, können Sie die Split-Punkt-Position auch auf der Tastatur angeben.

Einstellungen: C#–2 – G8

Part Name

Durch Antippen des Part-Namens wird das Kontextmenü für Category Search und Delete aufgerufen.

[+](Add)

Tippen Sie hier, um den Part Category Search-Bildschirm oder den Performance Merge-Bildschirm anzuzeigen, auf dem Sie einen Part hinzufügen können.

Group A–D

Drücken Sie auf eine Gruppentaste, um den Part der Gruppe zuzuordnen.

Tippen Sie auf die Tasten für die jeweiligen Gruppen, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, um einen einzelnen Part mehreren Gruppen zuzuweisen.

× (Cancel)

Bricht den Zuweisungsvorgang ab.

Done

Bestätigt die Einstellungen und schließt den Bildschirm.

HINWEIS

Durch Antippen von × (Schließfeld) oben links wird der Bildschirm geschlossen, ohne andere Einstellungen als Hinzufügen, Löschen oder Part-Umschaltung zu bestätigen.

Note Range

Bedienung

[SHIFT] + [SPLIT]



Die Ansicht Part – Note wird auf dem Home-Bildschirm angezeigt.

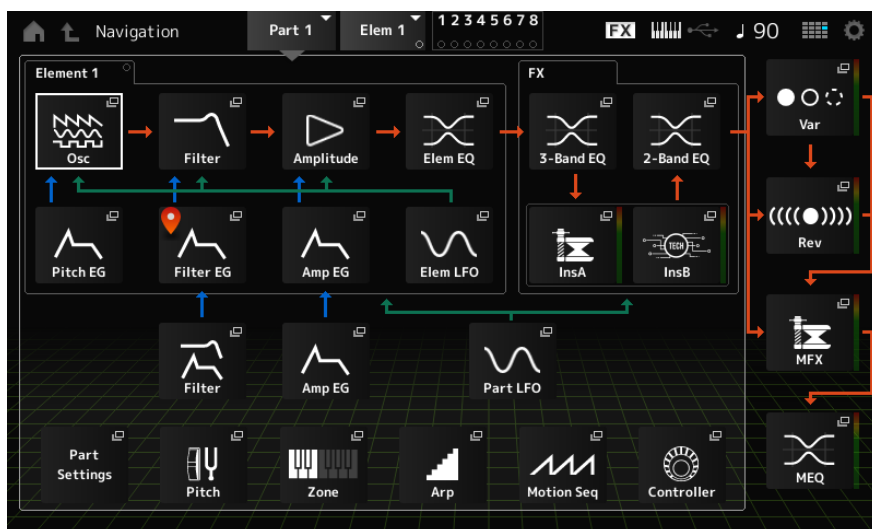
Der Cursor bewegt sich auf TG Note Limit Low des ausgewählten Parts und Sie können die untere Grenze des Tastaturbereichs für den Part eingeben.

Navigation

Bedienung

Drücken Sie die [NAVIGATION]-Taste.

(Wenn auf dem Home-Bildschirm bei View Mode auf Default eingestellt ist) Tippen Sie auf Navigation



Durch Antippen der Symbole werden die entsprechenden Einstellungs-Displays aufgerufen.

Durch Drücken der [NAVIGATION]-Taste während der Bearbeitung wird das Symbol für die aktuelle Position (📍) aufgerufen.

Vom Navigation-Bildschirm aus können Sie nicht nur zu Elements springen, sondern auch zum Part Common Filter und Amp EG.

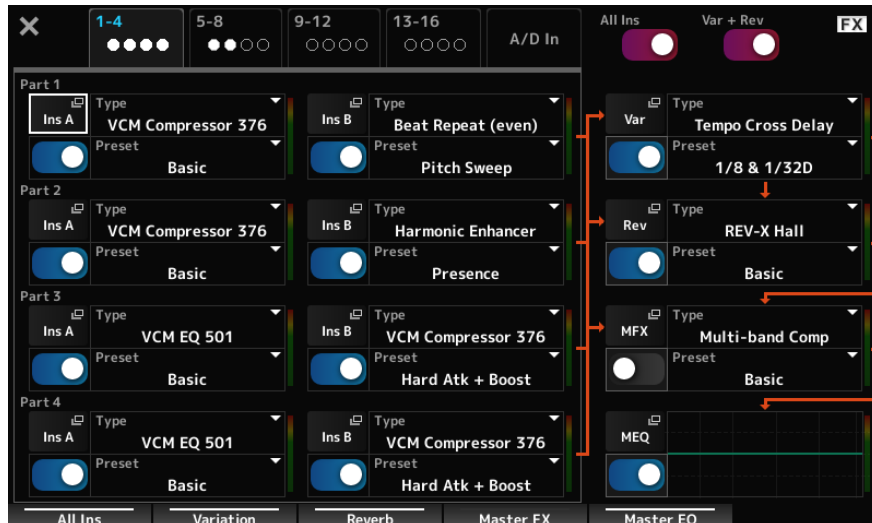
FX Overview

Auf dem Bildschirm FX OVERVIEW können Sie den Status der Effekteinstellungen überprüfen und einfach auf die Bildschirme für erweiterte Einstellungen zugreifen.

Bedienung

[SHIFT] + [NAVIGATION]

(Wenn auf dem Home-Bildschirm bei View Mode Default eingestellt ist) Tippen Sie auf die auf dem Bildschirm angezeigte Fx Overview.



Switching Parts for display

Schaltet zwischen den angezeigten Parts um.

Einstellungen: 1–4, 5–8, 9–12, 13–16, A/D In

All Ins

Schaltet alle Insertion-Effekte (A und B) ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Var + Rev

Schaltet die Effekte Variation und Hall ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Ins A, Ins B, Var, Rev, MFX, MEQ

Zeigt den entsprechenden Bildschirm für detaillierte Einstellungen an.

Effect Switch

Schaltet jeden Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Type

Stellt den Typ jedes Effekts ein.

Einstellungen: Lesen Sie hierzu über die Effekttypen.

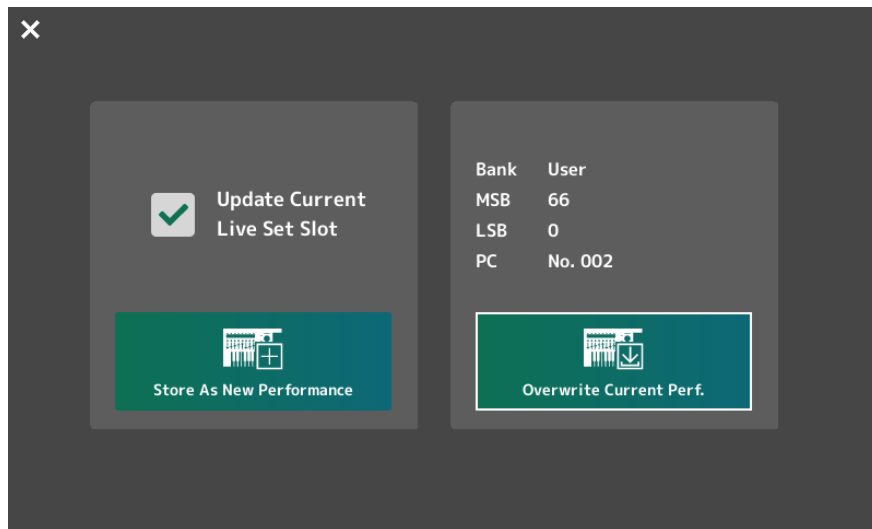
Preset

Stellt den Preset jedes Effekts ein.

Einstellungen: Lesen Sie dazu die Data List

Store

Dies ist der Bestätigungsbildschirm beim Speichern der aktuellen Performance im User-Bereich.



Store As New Performance

Speichert eine Performance als neue Performance.

Update Current Live Set Slot

Wenn ein Slot in der Live-Set-Bank des Users ausgewählt wird, erscheint eine Meldung, die die Aktualisierung des Live-Set-Slots bestätigt. Um mit der Aktualisierung fortzufahren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen und wählen Sie Store As New Performance (Als neue Performance speichern) aus.

Overwrite Current Perf.

Speichert die Performance, die Sie bearbeiten, und überschreibt damit die vorhandenen Einstellungen (Bank, MSB, LSB und Programmwechselnummern), die im Display angezeigt werden.

Jump to Data Utility

Wird angezeigt, wenn das Speichern aufgrund eines Fehlers wie Performance full (Performance-Speicher voll) nicht möglich ist.

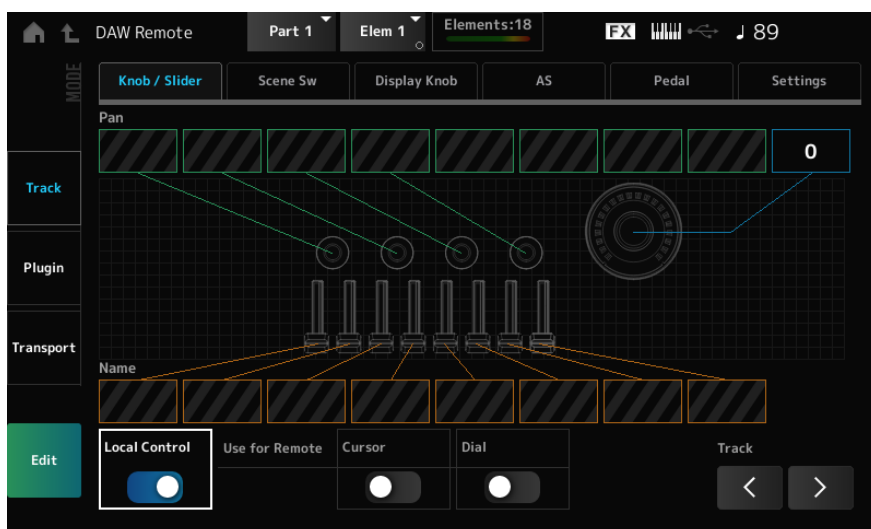
Verwenden Sie [UTILITY] → Contents → Data Utility zum Anzeigen des Bildschirms.

DAW Remote

Durch Drücken der Taste [DAW REMOTE] wird die DAW-Remote-Funktion aktiviert, so dass Sie Ihre bevorzugte DAW bequem mit den Controllern am Instrument steuern können.

Bedienung

[DAW REMOTE]



Mode (Remote Control Mode)

Wählen Sie aus den drei Bedien-Modi die DAW-Fernsteuerungsfunktion aus.

Einstellungen: Track, Plugin, Transport

Track: Modus für die gleichzeitige Steuerung mehrerer Tracks auf der DAW. Die Bedienung von Drehreglern und Schieberegler wird als mit Mackie Control kompatibles Protokoll von Port 2 gesendet.

Plugin: Modus zur Steuerung eines bestimmten Plugins in der DAW. Die Bedienung von Drehreglern und Schieberegler wird als Meldung als CC Number (Controller-Nummer) für Remote-Funktionen von Port 1 gesendet.

Transport: Modus zum Spielen auf der Tastatur, während die aufgezeichneten Daten auf der DAW wiedergegeben werden oder das Tastaturspiel in der DAW aufgenommen wird. Mit den Sequencer-Transporttasten können Sie die Wiedergabe in der DAW starten oder stoppen. Alle Controller außer den Sequencer-Transporttasten funktionieren wie gewohnt.

Umschalten der Bildschirme

Öffnet den Einstellungsbildschirm für jeden Controller und die Remote-Funktion.

Einstellungen: Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS, Pedal, Settings

Local Control

Schaltet Local Control ein oder aus.

Dies entspricht der Einstellung bei [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Use for Remote Cursor / Dial

Stellt ein, ob das Datenrad und die Cursortasten im oberen Bedienfeld als Bedienelemente der DAW verwendet werden können.

Ein: Zum Steuern der DAW

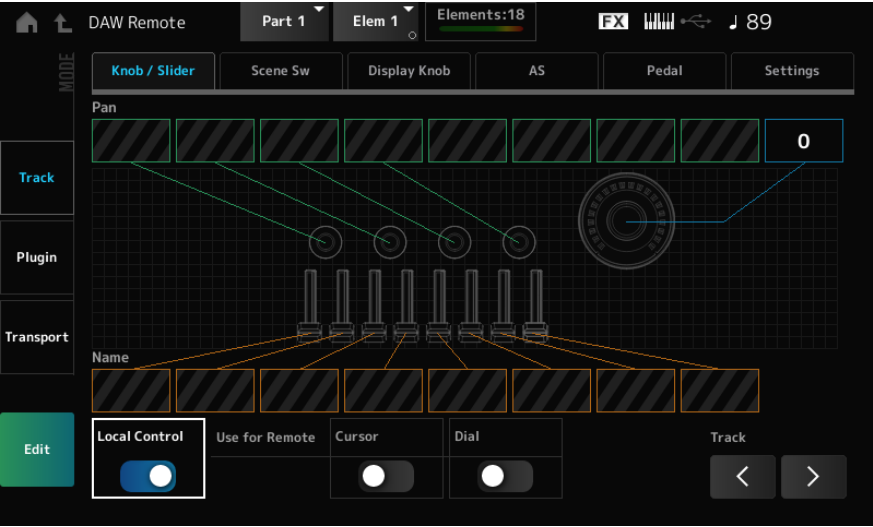
Aus: Zum Steuern des Hauptbildschirms im Bedienfeld.

Track (Track Select)

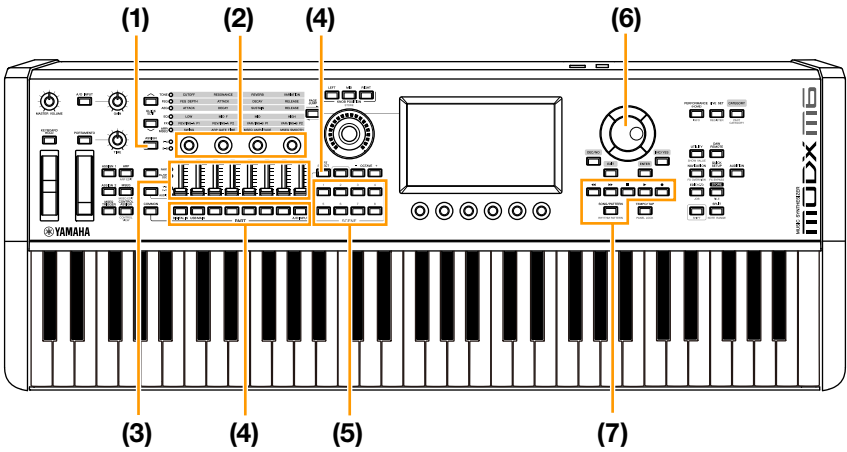
Gibt die Spurgruppenauswahl aus (jeweils acht Spuren).

Über die Verwendung von Controllern (Spielhilfen)

■ Track-Modus



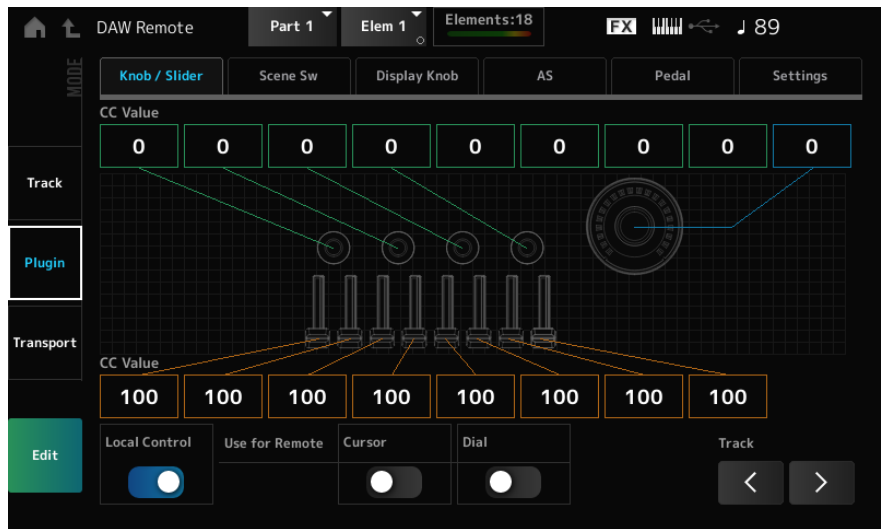
Bedienelemente und Controller



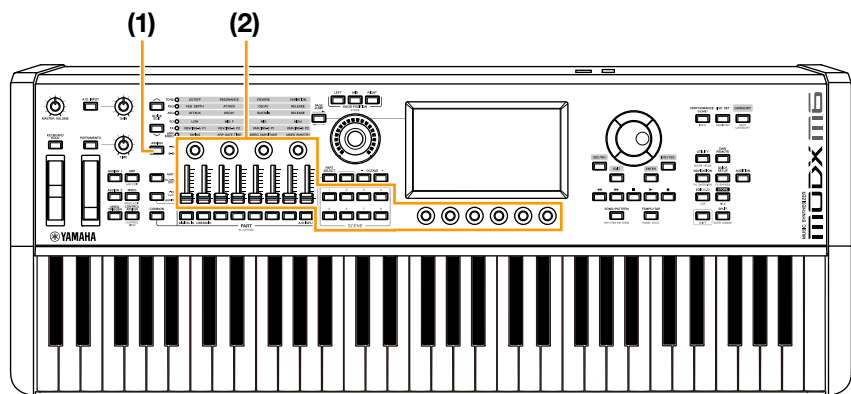
	Bedienelemente und Controller	DAW-Aktion
(1)	[ASSIGN]-Taste	Pan-Auswahl (1–4/5–8)
(2)	Drehregler 1–4 (5–8)	Track Pan wird am Port 2 ausgegeben
(3)	Control-Schieberegler 1–8	Die Lautstärke des Tracks wird am Port 2 ausgegeben
(4)	[PART]-Taste, [PART SELECT]-Taste	Wählt Tracks aus und schaltet die Stumm- und Solo-Funktion der ausgewählten Tracks ein oder aus.
(5)	SCENE-Tasten	Die Funktionen 1–8 werden am Port 2 ausgegeben
(6)	Datenrad, Cursortasten	Verschiebt die Cursorposition oder Song-Position.
(7)	Sequencer-Transporttaste [SONG/PATTERN]-Taste	Steuert die Transportaktionen (Aufnahme und Wiedergabe).

Andere Controller sind so eingestellt, dass sie die im Remote-Modus eingestellten Control Change-Meldungen senden.

■ Plugin-Modus



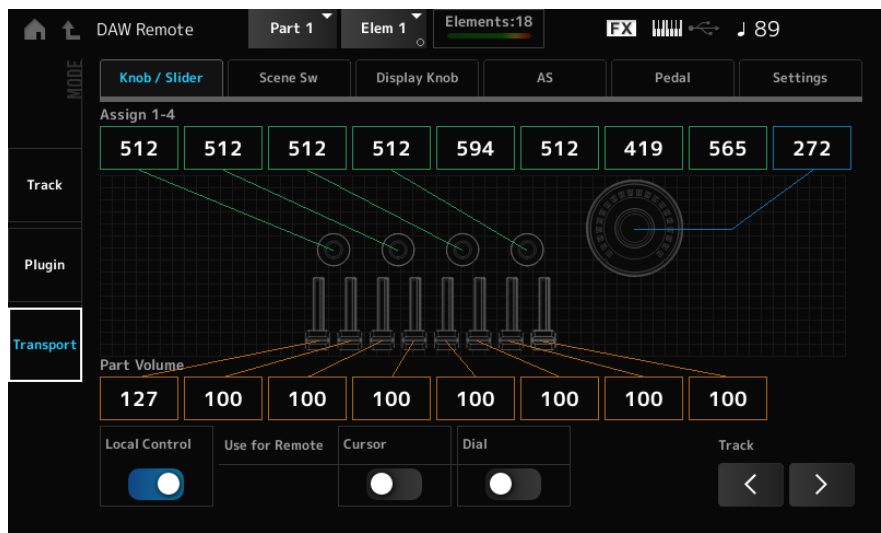
Bedienelemente und Controller



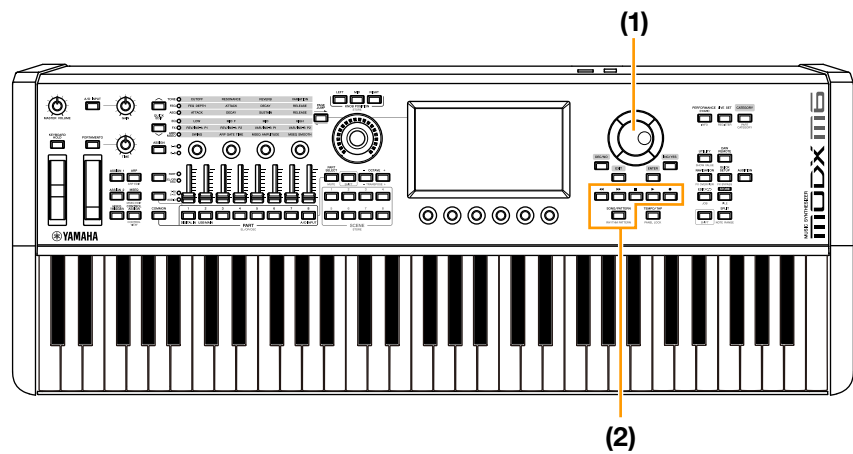
	Bedienelemente und Controller	DAW-Aktion
(1)	[ASSIGN]-Taste	Reglerauswahl (1–4/5–8)
(2)	Drehregler 1–4 (5–8), Control-Schieberegler 1–8, SCENE-Schaltfläche, Display-Drehregler	Alle von Ihnen ausgewählten Controller-Meldungen. (Die mittels Edit auf dem DAW Remote-Bildschirm eingestellte Controller-Nummer wird ausgegeben.)

PART-Tasten, [PART SELECT]-Taste, [KEYBOARD CONTROL]-Taste, Datenrad, Cursortasten, Sequenzer-Transporttasten, BANK-Tasten und PAGE-Tasten verhalten sich genauso wie im Track-Modus.

■ Transport-Modus



Bedienelemente und Controller



	Bedienelemente und Controller	DAW-Aktion
(1)	Datenrad, Cursortasten	Verschiebt die Cursorposition oder Song-Position.
(2)	Sequencer-Transporttaste [SONG/PATTERN]-Taste	Steuert die Transportaktionen (Aufnahme und Wiedergabe).

Andere Controller funktionieren wie gewohnt.

Während der Bearbeitung (Edit)

Edit

Legt die Controller-Meldung fest, z. B. die Controller-Nummer und den Kanalmodus, die von Port 1 ausgegeben wird. Die Einstellungen auf den einzelnen Registerkarten lauten wie folgt:

■ Common

Local (Local Control)

Schaltet Local Control ein oder aus.

Dies entspricht der Einstellung bei [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Use for Remote Cursor / Dial

Stellt ein, ob das Datenrad und die Cursortasten im oberen Bedienfeld als Bedienelemente der DAW verwendet werden können.

Ein: Zum Steuern der DAW

Aus: Zum Steuern des Hauptbildschirms im Bedienfeld.

■ Knob / Slider

CC Num. (Control Change Number)

Legt die Controller-Nummer für die Drehregler und Control-Schieberegler fest.

Einstellungen: 1–95

■ Scene SW

Scene1–8CC# (Scene 1–8 Control Number)

Legt die Controller-Nummer für die SCENE-Tasten fest.

Einstellungen: 1–95

Latch/Momentary (Scene 1–8 Switch Mode)

Schaltet den Bedienmodus der SCENE-Tasten um.

Einstellungen: Momentary, Latch

■ Display Knob

DispKnob 1–6CC# (Display Knob 1–6 Control Number)

Legt die Controller-Nummer für die Display-Drehregler fest.

Einstellungen: 1–95

AS

Porta Sw CC# (Portamento Switch Control Number)

Legt die Controller-Nummer für die [PORTAMENTO]-Taste fest.

Einstellungen: 1–95

Latch/Momentary (Portamento Switch Mode)

Schaltet den Bedienmodus der [PORTAMENTO]-Taste um.

Einstellungen: Momentary, Latch

Porta Knob CC# (Portamento Knob Control Number)

Legt die Controller-Nummer für den PORTAMENTO [TIME]-Drehregler fest.

Einstellungen: 1–95

AssignSw 1 CC# (Assignable Switch 1 Control Number)**AssignSw 2 CC# (Assignable Switch 2 Control Number)****MS Trigger CC# (Motion Seq Trigger Switch Control Number)**

Legt die Controller-Nummern für die Tasten [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] und [MSEQ TRIGGER] fest.

Einstellungen: 1–95

Assign SW 1 Latch/Momentary (Assignable Switch 1 Mode)**Assign SW 2 Latch/Momentary (Assignable Switch 2 Mode)****MS Trigger Latch/Momentary (Motion Seq Trigger Switch Mode)**

Schaltet den Bedienmodus der Tasten [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] und [MSEQ TRIGGER] um.

Einstellungen: Momentary, Latch

■ Pedal

FC 1 CC# (Foot Controller 1 Control Number)**FC 2 CC# (Foot Controller 2 Control Number)**

Legt die Controller-Nummer für Foot Controller 1 und Foot Controller 2 (Fußreglerpedale) fest.

Einstellungen: 1–95

FS CC# (Foot Switch Control Number)

Zeigt die Controller-Nummer für den Fußschalter an.

Einstellungen: 1–95

Latch/Momentary (Foot Switch Mode)

Schaltet den Bedienmodus des Fußschalters um.

Einstellungen: Momentary, Latch

■ Settings

DAW

Wählt die jeweilige DAW zur Verwendung mit diesem Instrument aus.

Einstellungen: Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live

MIDI I/O Ch.

Stellt den MIDI-Kanal ein für den Eingang und Ausgang für Common und den Part, bei dem Keyboard Control Switch eingeschaltet ist.

Der hier eingestellte MIDI-Kanal wird auch zum Senden der Controller-Meldung von DAW Remote verwendet.

Dies entspricht der Einstellung bei [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Einstellungen: Ch1–Ch16

Control Assign

Registriert die Kombination aus Source und Destination im Controller Set.

Bedienung

Drücken Sie die Taste [CONTROL ASSIGN], während Sie Parameter auswählen, die dem Bedienfeld auf dem Bildschirm zugewiesen werden können.



Bedienen Sie den Controller, mit dem der Zielparameter angepasst wird, oder wählen Sie Motion Sequencer Lane, Envelope Follower oder Ribbon auf dem Bildschirm aus.

HINWEIS

- Wenn Sie den Super Knob bewegen, aber keine freien zuweisbaren Drehregler vorhanden sind, um mit der Einstellung fortzufahren, wird eine Fehlermeldung angezeigt.
- Wenn ein Part-Parameter ausgewählt ist, betätigen Sie bei gehaltener [COMMON]-Taste den Assignable Knob, um diesen auf Common auszuwählen.

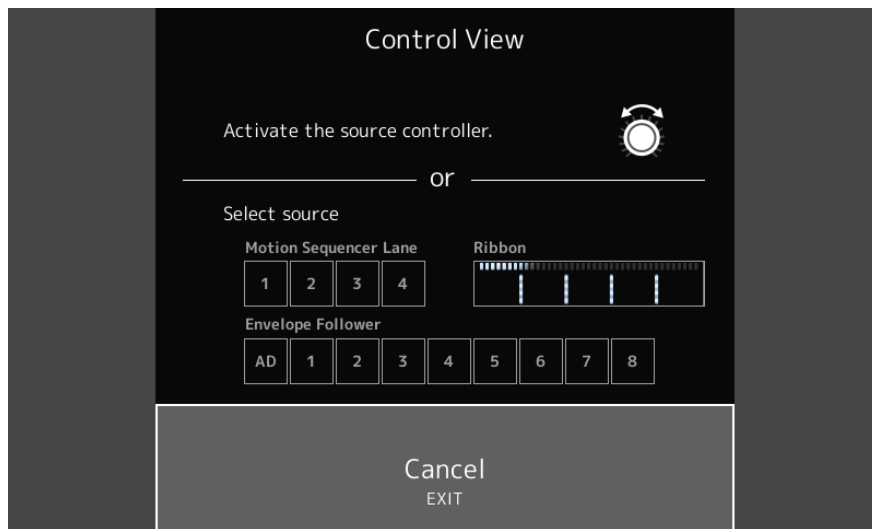
Control View

Hier können die Einstellungen des aktuell verwendeten Controllers überprüft werden.

Bedienung

[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]

(Wenn auf dem Home-Bildschirm bei View Mode Default eingestellt ist) Tippen Sie auf die auf dem Bildschirm angezeigte Control View.



Bedienen Sie den Controller, den Sie prüfen möchten, oder wählen Sie Motion Sequencer Lane, Envelope Follower oder Ribbon auf dem Bildschirm aus. Der Control Assign-Bildschirm öffnet sich, in dem Sie die Einstellungsinformationen anschauen können.

7. Weitere Informationen

Effekttypen

No Effect	Deaktiviert die Effekte. Es wird kein Sound ausgegeben.
Thru	Setzt den Effekt auf Thru. Das Eingangssignal wird ohne Anwendung von Effekten ausgegeben.

Reverb

HD Hall	Ein Halleffekt, der die natürliche Akustik eines Konzertsaals emuliert.
REV-X Hall	Ein Halleffekt, der den REV-X-Reverb-Algorithmus verwendet.
R3 Hall	Ein Halleffekt, der den Reverb-Algorithmus des ProR3 Digital Reverb Processor verwendet.
SPX Hall	Ein Halleffekt des klassischen SPX1000.
HD Room	Ein Halleffekt, der die natürliche Akustik eines Raums emuliert.
REV-X Room	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums mit dem REV-X-Reverb-Algorithmus emuliert.
R3 Room	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums mit dem Reverb-Algorithmus des ProR3 Digital Reverb Processor emuliert.
SPX Room	Ein Halleffekt des klassischen SPX1000.
HD Plate	Simuliert eine Hallplatte.
R3 Plate	Ein Platteneffekt, der den Nachhall einer metallenen Hallplatte mit dem Reverb-Algorithmus des ProR3 Digital Reverb Processor emuliert.
SPX Stage	Ein Stage-Halleffekt des klassischen SPX1000.
Space Simulator	Ermöglicht Ihnen die Angabe der Breite, Höhe und Tiefe der Raumgröße.
Gated Reverb	Erzeugt einen Gated Reverb.
Reverse Reverb	Erzeugt einen rückwärts wiedergegebenen Gated-Reverb-Effekt.
Shimmer Reverb	Erzeugt durch tonhöhenveränderte Hallklänge ein mystisches „Schimmern“ des Klangs.

Delay

Cross Delay	Das Feedback des verzögerten Tons auf jedem der beiden Kanäle wird an den gegenüberliegenden Kanal weitergeleitet. Erzeugt abwechselnd verzögerte Sounds rechts und links.
Tempo Cross Delay	Tempo-synchronisiertes Cross-Delay.
Tempo Delay Mono	Tempo-synchronisiertes Mono-Delay.
Tempo Delay Stereo	Tempo-synchronisiertes Stereo-Delay.
Control Delay	Verzögerung zum Erzeugen von Scratch-Sounds durch Ändern der Verzögerungslänge in Echtzeit.
Delay LR	Erzeugt links und rechts zwei verzögerte Sounds mit zwei Feedback-Verzögerungen.
Delay LCR	Erzeugt abwechselnd drei verzögerte Sounds rechts, links und in der Mitte.
Analog Delay Retro	Simuliert ein analoges Eimerketten-Delay, das auf ein kurzes Delay eingestellt wurde.
Analog Delay Modern	Simuliert ein analoges Eimerketten-Delay, das auf ein langes Delay eingestellt wurde.

Chorus

G Chorus	Erzeugt einen tiefen Klang mit komplexer Modulation.
2 Modulator	Ermöglicht die Einstellung der Tonhöhenmodulation und Amplitudenmodulation. Verteilt den Klang auf natürliche Weise.
SPX Chorus	Ein Chorus-Effekt, der dem Klang mit Hilfe eines Dreiphasen-LFO (Low Frequency Oscillator; Niederfrequenzoszillator) Modulation und Räumlichkeit hinzufügt.
Symphonic	Multiplext die Modulationen, um mehr Räumlichkeit zu erzeugen.
Ensemble Detune	Choreffekt ohne Modulation, erzeugt durch Hinzufügen eines leicht höhenverschobenen Sounds.

Flanger

VCM Flanger	Flanger mit VCM-Technologie.
Classic Flanger	Flanger mit typischen wirbelnden Klängen.
Tempo Flanger	Tempo-synchronisierter Flanger.
Dynamic Flanger	Flanger, der die Verzögerungsmodulation in Echtzeit abhängig vom Pegel des Eingangssounds steuert.
Control Flanger	Ermöglicht den manuellen Betrieb anstelle des LFO.

Phaser

VCM Phaser Mono	Mono Phaser mit VCM-Technologie.
VCM Phaser Stereo	Stereo Phaser mit VCM-Technologie.
Tempo Phaser	Phaser mit tempo-synchronisiertem LFO.
Dynamic Phaser	Effekt, der die Phase in Echtzeit abhängig vom Pegel des Eingangssounds steuert.
Control Phaser	Ermöglicht den manuellen Betrieb anstelle des LFO.

Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Bewegt die Pan-Position nach links und rechts.
Tremolo	Erzeugt zyklische Änderungen der Lautstärke.
Rotary Speaker 1	Simulation eines Rotary Speaker (Rotorkabinetts).
Rotary Speaker 2	Simuliert einen Rotary Speaker inklusive Verstärker.
VCM Rotary Speaker Classic	Standard-Rotary-Speaker-Effekt mit VCM-Technologie. Geeignet für Orgeln.
VCM Rotary Speaker Overdrive	Rotary-Speaker-Effekt mit VCM-Technologie. Simuliert den verzerrten Klang eines Leslie-Kabinetts mit angeschlossenem Transistor-Vorverstärker.
VCM Rotary Speaker Studio	Rotary-Speaker-Effekt mit VCM-Technologie, mit dreidimensionaler Rotation.

Dist (Distortion)

Amp Simulator 1	Simuliert einen Gitarrenverstärker.
Amp Simulator 2	Simuliert einen Gitarrenverstärker.
Comp Distortion	Kombiniert Kompression und Verzerrung.
Comp Distortion Delay	Kombiniert Kompression, Verzerrung und Verzögerung.
U.S. Combo	Simulation eines amerikanischen Combo-Verstärkers.
Jazz Combo	Simulation eines Jazz-Combo-Verstärkers.
U.S. High Gain	Simuliert einen amerikanischen High-Gain-Verstärker.
British Lead	Simuliert einen britischen Stack-Amp.
Multi FX	Multieffektprozessor für Gitarren.
Small Stereo	Stereo-Verzerrung für Gitarrensounds.
British Combo	Simuliert einen britischen Combo-Amp.
British Legend	Simuliert einen britischen Stack-Amp.

Comp (Compressor)

VCM Compressor 376	Kompressor mit VCM-Technologie.
Classic Compressor	Einfacher, benutzerfreundlicher Kompressor. Geeignet für Soloinstrumente.
Multi-band Comp	Teilt den Sound in drei Bänder auf und wendet den Kompressor separat auf diese Bänder an.
Uni Comp Down	Kompressor mit Abwärtsalgorithmus, der laute Töne unterdrückt.
Uni Comp Up	Kompressor mit Aufwärtsalgorithmus, der leise Töne verstärkt.
Parallel Comp	Ein Kompressor, der eine parallele Verarbeitung des komprimierten und des Direktsignals erlaubt.

Wah

VCM Auto Wah	Auto Wah mit VCM-Technologie. Erzeugt zyklische Änderungen der Arbeitsfrequenz des Filters.
VCM Touch Wah	Touch Wah mit VCM-Technologie. Ändert die Arbeitsfrequenz des Filters abhängig vom Pegel des Eingangstons.
VCM Pedal Wah	Pedal Wah mit VCM-Technologie. Ändert die Arbeitsfrequenz des Filters durch Betätigung von Controllern, z. B. einem Pedal.

Lo-Fi

Lo-Fi	Vermindert die Audioqualität des Eingangssignals, um einen Low-Fidelity-Klang zu erreichen.
Noisy	Fügt dem Klang Rauschen hinzu.
Digital Turntable	Fügt dem aktuellen Klang das Rauschen von Vinyl-Schallplatten hinzu.
Bit Crusher	Erzeugt durch Verringern der Auflösung oder Bandbreite des digitalen Sounds eine Verzerrung.

Tech

Ring Modulator	Ändert den Eingang in einen metallischen Klang.
Dynamic Ring Modulator	Der OSC-Freq-Parameter für den Ringmodulator wird in Echtzeit abhängig vom Pegel des Eingangstons gesteuert.
Dynamic Filter	Die Filter-Grenzfrequenz wird in Echtzeit abhängig vom Pegel des Eingangstons gesteuert.
Auto Synth	Resynthetisiert das Eingangssignal mithilfe von Verzögerung und Modulation.
Spiralizer P	Spezieller Phaser-basierter Filter mit scheinbar endlosen Tonhöhenänderungen nach oben oder unten.
Tempo Spiralizer P	Spiralizer mit tempo-synchronisiertem LFO.
Spiralizer F	Spezieller Flanger-basierter Filter mit scheinbar endlosen Tonhöhenänderungen nach oben oder unten.
Tempo Spiralizer F	Spiralizer mit tempo-synchronisiertem LFO.
Isolator	Steuert die Lautstärke jedes Bandes mithilfe eines leistungsstarken Filters.
Slice	Zerteilt den Amplitude EG des Eingangssignals.
Tech Modulation	Wendet eine spezielle Modulation an.
Control Filter	Ein Filter, der eine manuelle Steuerung der Grenzfrequenz ermöglicht.
Vinyl Break	Bewirkt, dass die Tonhöhe allmählich absinkt, um den Klangeffekt eines manuell angehaltenen Plattentellers oder des Ausschaltens des Geräts zu erzeugen.
Beat Repeat (even)	Fügt durch wiederholte Wiedergabe gesampelter Sounds einen mechanischen Beat hinzu. Die Länge der Wiederholung wird als Bruchteil eines Beats mit einem geradzahigen Nenner angegeben, z. B. 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 usw.
Beat Repeat (triplet)	Fügt durch wiederholte Wiedergabe gesampelter Sounds einen mechanischen Beat hinzu. Die Länge der Wiederholung wird als Bruchteil eines Beats angegeben, wobei der Nenner ein Vielfaches von Drei ist, z. B. 1/3, 1/6, 1/12 usw.
Beat Repeat (even+tri.)	Fügt durch wiederholte Wiedergabe gesampelter Sounds einen mechanischen Beat hinzu. Enthält sowohl gerade als auch triolische Einstellungen.
Beat Repeat (free)	Fügt durch wiederholte Wiedergabe gesampelter Sounds einen mechanischen Beat hinzu. Die Länge der Wiederholung wird als Dezimalzahl angegeben.

Misc

VCM EQ 501	5-Band-EQ mit VCM-Technologie.
Presence	Verleiht dem Eingangston eine größere klangliche Präsenz.
Harmonic Enhancer	Fügt harmonische Obertöne hinzu, um den Eingangsklang hervorzuheben.
Stereophonic Optimizer	Bestimmt die Stereo-Position im Klangfeld.
Talking Modulator	Synthetisiert den Eingangston neu, um stimmhafte Formanten zu erzeugen.
Wave Folder	Steuert die harmonischen Obertöne, um einen satten Klang zu erzeugen, der sich im Laufe der Zeit verändert.
VCM Mini Filter	Filter, der dem Klang Fülle und Tiefe verleiht. Simuliert analoge Synthesizer-Schaltkreise.
VCM Mini Booster	Booster mit besonderen Eigenschaften. Simuliert analoge Synthesizer-Schaltkreise.
Damper Resonance	Simuliert die Resonanz von Tönen mit offenen Saiten eines akustischen Klaviers.
Pitch Change	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.
Early Reflection	Ein Effekt, der durch die Isolierung der frühen Reflexionen des Halls entsteht.
Vocoder	Dieser Effekt extrahiert Eigenschaften eines per Mikrofon zugeführten Signals und wendet diese auf den Part an, der auf der Tastatur gespielt wird. Der Sound des Instruments verändert sich so, dass er wie eine Roboterstimme klingt.
NoiseGate+Comp+Eq	Enthält Noise Gate, Kompressor und 3-Band-EQ. Hauptsächlich für Gesang geeignet.

Effektparameter

A

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
AEG Phase	AEG Phase	Slice	Erzeugt eine Phasenverschiebung für den Amplitude EG.
AM Depth	AM Depth	2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth, Shimmer Reverb	Legt den Anteil der Amplitudenmodulation fest.
AM Freq	AM Frequency	Shimmer Reverb	Legt die Geschwindigkeit der Amplitudenmodulation fest.
AM Inverse R	AM Inverse R	Auto Synth	Legt die Phasenlage der Amplitudenmodulation für den rechten Kanal fest.
AM LR Phase	AM LR Phase	Shimmer Reverb	Legt die Phasenverschiebung der Amplitudenmodulation zwischen linkem und rechtem Kanal fest.
AM Speed	AM Speed	Noisy, Auto Synth	Legt die Geschwindigkeit der Amplitudenmodulation fest.
AM Wave	AM Wave	Auto Synth	Wählt die Wellenform für die Amplitudenmodulation.
AM Waveform	AM Waveforms	Shimmer Reverb	Wählt die Wellenform für die Amplitudenmodulation.
Amp Type	Amp Type	Amp Simulator 2	Wählt den zu simulierenden Verstärkertyp.
Analog Feel	Analog Feel	Classic Flanger	Fügt dem Klang die Eigenschaften eines analogen Flangers hinzu.
Attack	Attack	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressor das Maximum erreicht.
Attack Offset	Attack Offset	VCM Touch Wah	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Wah-Effekt angewendet wird.
Attack Time	Attack Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Legt die Einschwingzeit (Attack Time) des Envelope Followers fest.
		Beat Repeat	Legt die Attack-Zeit des Gate für den Gesamtklang fest.

B

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Balance	Balance	U.S. Combo	Passt die Balance zwischen Bass und Treble an.
Bass	Bass	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Passt die Klangqualität des Basses an.
Bit	Bit	Bit Crusher	Reduziert die Bitauflösung.
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Legt fest, wie Word Length auf den Klang angewendet wird.
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	Legt die Einstellung für Side fest, die dem Wert für Mid folgt, wenn „M/S“ eingeschaltet ist.
BPF 1–10 Gain	BPF1–10 Gain	Vocoder	Legt den Wert für Gain für jeden der BPF 1–10 des Vocoder-Effekts fest
Break	Break	Vinyl Break	Schaltet Break ein.
Brilliant	Brilliant	British Combo	Passt die Lautstärke des Tons an, bei dem der Bass begrenzt wird.

C

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Chorus	Chorus	Jazz Combo	Wählt den Chorus-Typ aus.
Click Density	Click Density	Digital Turntable	Legt fest, wie häufig der Click-Sound wiederholt werden soll.
Click Level	Click Level	Digital Turntable	Stellt den Click Level ein.
Clipper	Clipper	Upward Compressor, Downward Compressor	Legt den Verzerrungsgrad des Clippers fest, der den maximalen Pegel zur Begrenzung der Welle bestimmt.
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor, Downward Compressor	Wählt das Signal aus, auf das der Effekt Clipper angewendet werden soll.
Color	Color	Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Legt die festgelegte Phase der Modulation fest.
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	Legt die Ausklingzeit fest (die Zeit, die der Effekt Compressor zum Abklingen benötigt), die üblicherweise bei drei Bändern verwendet wird.
Comp Attack	Comp Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Legt fest, wie lange der Compressor angewendet werden soll.
Comp Level	Comp Level	Small Stereo	Stellt den Ausgangspegel des Kompressors ein.
Comp Out Lvl	Comp Output Level	NoiseGate+Comp+Eq	Legt den Ausgangspegel des Kompressors fest.
Comp Ratio	Comp Ratio	NoiseGate+Comp+Eq	Legt das Kompressionsverhältnis des Kompressor-Effekts fest.
Comp Release	Comp Release	NoiseGate+Comp+Eq	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressoreffekt abklingt.
Comp Sustain	Comp Sustain	Multi FX, Small Stereo	Stellt die Haltezeit des Kompressors ein.
Comp Sw	Comp SW	Small Stereo	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
Comp Threshold	Comp Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Legt den Eingangspegel für den anzuwendenden Effekt fest.
Compress	Compress	Comp Distortion Delay	Legt den Schwellenwert (oder den minimalen Eingangspegel) fest, bei dem der Kompressor angewendet werden soll.
Compression	Compression	Parallel Compressor	Legt die Stärke des Kompressionseffekts fest.
Control Type	Control Type	Control Delay	In der Einstellung Normal wird der Delay-Effekt immer auf den Klang angewendet. Ist Scratch ausgewählt, wird der Delay-Effekt nicht angewendet, wenn der Controller-Wert 0 für Delay Time eingestellt ist. Die Verzögerung wird auch auf andere Fälle angewendet.
Cross-Feedback	Cross-Feedback	Shimmer Reverb	Stellt die Balance zwischen dem tonhöhenverschobenen Klang für das erste Routing und den für das zweite Routing ein, der als Feedback des tonhöhenverschobenen Klangs zum gegenüberliegenden Routing gesendet wird.
Crush Type	Crush Type	Bit Crusher	Legt fest, in welchem Maße die Bitauflösung reduziert wird.
Cut	Cut	British Combo	Legt die Anschlagstärkekurve bis zum Ende des Klangs fest.
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	Dämpft das obere Frequenzband.
		VCM Mini Filter	Legt die Cutoff-Frequenz des Filters für den Effektklang fest.
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	Legt die Grenzfrequenz des Filters fest.

D

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	Legt den Resonanzwert für das Dämpferpedal fest.
Decay	Decay	REV-X Hall, REV-X Room	Steuert das Ausklingen des Hallsignals.
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Passt den eingestellten Effektanteil an Delay Sw an.
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Legt den Eingangspegel für die Verzögerung fest.
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	Legt die Lautstärke des verzögerten Klanges fest.
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	Legt den Pegel des verzögerten Klanges für den mittleren Kanal fest.
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	Legt den Mischpegel für den verzögerten Klang fest.
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger	Legt den Versatzwert für die Modulation der Verzögerungszeit fest.
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	Legt den Delay- oder Modulationstyp fest.
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Gibt die Verzögerungsdauer in Notenlänge an.
Comp Ratio	Comp Ratio	Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Legt die Verzögerungsdauer fest.
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	Legt die Verzögerungsdauer für den mittleren Kanal fest.
Delay Time L	Delay Time L	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Legt die Verzögerungsdauer für den linken Kanal fest.
Delay Time L>R	Delay Time L>R	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Legt die Verzögerungszeit für den Ton fest, der von links eingegeben und rechts ausgegeben wird.
Delay Time R	Delay Time R	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Legt die Verzögerungsdauer für den rechten Kanal fest.
Delay Time R>L	Delay Time R>L	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Legt die Verzögerungszeit für den Klang fest, der von links zugeführt und dann rechts ausgegeben wird.
Delay Tm Ofs R	Delay Time Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Legt den Versatz für die Verzögerungsdauer für den rechten Kanal fest.
Density	Density	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Legt die Halldichte fest.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Legt die Reflexionsdichte fest.
Depth	Depth	Space Simulator	Legt die Tiefe des simulierten Raums fest.
		VCM Flanger	Legt die Amplitude der LFO-Wellenform fest, die die zyklische Änderung der Modulation der Verzögerungszeit steuert.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Legt den Amplitudenwert der LFO-Wellenform fest, die die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert.
		Jazz Combo	Legt den Anteil des Chorus-/Vibrato-Effekts fest.
Device	Device	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Stellt das Gerät ein, mit dem Distortion-Sounds erstellt werden.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb, Shimmer Reverb	Legt die Breite (Verteilung) des Halls fest.
		Tempo Phaser, Early Reflection	Legt die Breite (Verteilung) des ausgewählten Effekts fest.
Direction	Direction	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Legt die Richtung der Modulation fest, die durch den Envelope Follower gesteuert wird.
		Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Legt die Richtung der Tonhöhenverschiebung fest.
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX, Small Stereo	Steuert den Grad der Verzerrung.
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX, Small Stereo	Schaltet den EQ-Typ um, um die Qualität des verzerrten Klangs zu ändern.
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX, Small Stereo	Passt die Klangqualität für jeden Verzerrungstyp an.
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	Legt die Art der Verzerrung fest.
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX, Small Stereo	Passt die Klangqualität der Verzerrung an.
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	Legt die Art der Verzerrung fest.
Distortion	Distortion	Jazz Combo	Legt den Pegel der Verzerrung fest.
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	Unterteilt die Mid/High-Frequenz in drei Bänder.
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	Unterteilt die Low/Mid-Frequenz in drei Bänder.
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	Legt den Mindestpegel des zerteilten Abschnitts fest.
Divide Type	Divide Type	Slice	Gibt das Timing für das Slicing in Notenlänge an.
Drive	Drive	Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt den Pegel der Verzerrung fest.
		Harmonic Enhancer, Talking Modulator	Legt den Pegel des Effekts fest.
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	Legt den Modulationsanteil fest, der durch die Hornrotation erzeugt wird (Treble).
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	Legt den Modulationsanteil fest, der durch die Drehung des Rotors erzeugt wird (Woofer).
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	Legt die Lautstärke des unbearbeiteten Klangs fest.
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Legt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das Direktsignal fest.
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	Legt die Lautstärke des unbearbeiteten Klangs fest.
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	All	Legt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal fest.

E

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Edge	Edge	Comp Distortion	Stellt die Kurve ein, die bestimmt, wie der Klang verzerrt wird.
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	Legt eine Frequenzgangänderung für das obere Frequenzband fest.
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	Legt die Cutoff-Frequenz für EQ1 (Low Shelving) fest.
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	Legt die Verstärkung für EQ1 (Low Shelving) fest.
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	Legt die Arbeitsfrequenz für EQ2 fest.
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	Legt die Verstärkung für EQ2 fest.
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	Legt Q (Güte) für EQ2 fest.
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	Legt die Arbeitsfrequenz für EQ3 fest.
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	Legt die Verstärkung für EQ3 fest.
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	Legt Q (Güte) für EQ3 fest.
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	Legt die Arbeitsfrequenz für EQ4 fest.
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	Legt die Verstärkung für EQ4 fest.
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	Legt Q (Güte) für EQ4 fest.
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	Legt die Cutoff-Frequenz für EQ5 (High Shelving) fest.
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	Legt die Verstärkung für EQ5 (High Shelving) fest.
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	Legt die Frequenz fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
		VCM Mini Booster	Legt die Frequenz eines EQs fest, der auf Type eingestellt ist.
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	Legt den Gain fest, bei dem mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Legt die Frequenz des oberen Bandes fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX, Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Legt den Gain des oberen Bandes fest, bei dem mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Legt die Frequenz des unteren Bandes fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Legt den Gain des unteren Bandes fest, bei dem mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Legt die Frequenz des Mittenbandes fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Legt den Gain des Mittenbandes fest, bei dem mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Legt die Bandbreite des Mittenbandes fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
EQ Width	EQ Width	Noisy	Legt die Bandbreite fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Legt das Pegelverhältnis zwischen Frühreflexion und Hallsignal fest.

F

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	Bestimmt die Stärke des Pan-Effekts für vorne und hinten (verfügbar, wenn PAN Direction auf L Turn oder R Turn eingestellt ist)
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	Legt den Versatz für die Absenkung des Höhenbandes für den rechten Kanal fest
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation	Passt die Dämpfung des Hochfrequenzsignals mithilfe des Feedback-Signals an. Je kleiner der Wert, desto schneller erfolgt die Dämpfung der hochfrequenten Töne.
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Legt den Versatz für den Feedback-Anteil für den rechten Kanal fest.
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	Legt die Dauer der Rückkopplungsverzögerung für den linken Kanal fest.
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	Legt die Dauer der Rückkopplungsverzögerung für den rechten Kanal fest.
Feedback	Feedback	VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Bestimmt den Ausgangssignalpegel zurück zum Effekt-Block.
Feedback	Feedback Level	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Legt den Feedback-Pegel der Anfangsverzögerung fest.
		Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation	Legt den Pegel des verzögerten Signals fest, der an den Eingang zurückgesendet wird (bei negativen Werten wird die Phase invertiert).
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Legt das Feedback Level für den verzögerten Klang fest.
		Tempo Phaser, Dynamic Phaser	Legt den Pegel des vom Phaser ausgegebenen und zum Eingang zurückgegebenen Signals fest (bei negativen Werten wird die Phase invertiert).
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	Pitch Change	Bestimmt den Feedback-Pegel des verzögerten Sounds für das erste Routing.
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	Pitch Change	Bestimmt den Feedback-Pegel des verzögerten Sounds für das zweite Routing.
Feedback Time	Feedback Time	Delay LCR, Comp Distortion Delay	Legt die Verzögerungszeit des Feedbacks fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Filter Type	Filter Type	Lo-Fi	Wählt den Effekttyp aus.
		Dynamic Filter, Control Filter	Legt den Filtertyp fest.
		Beat Repeat	Legt den Filtertyp für das Effektsignal fest.
Fine 1	Fine 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für das erste Routing.
Fine 2	Fine 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für das zweite Routing.
Flanger Control	Flanger Control	Control Flanger	Legt den Verzögerungswert (den Wert des Comb Filter der Delay-Modulation) (Verzögerungsmodulation) fest.
Fold	Fold	Wave Folder	Verzerzt den Klang.
Fold Type	Fold Type	Wave Folder	Wählt den Grad der Verzerrung aus.
Formant Offset	Formant Offset	Vocoder	Fügt einen Versatzwert zur Grenzfrequenz des BPF für den Instrumentenklang-Eingang hinzu.
Formant Shift	Formant Shift	Vocoder	Verschiebt die Grenzfrequenz jedes BPF für den Eingang des Instrumentenklangs.
Freeze	Freeze	Beat Repeat	Wenn dieser Parameter auf „On“ eingestellt ist, wird der Beat wiederholt.

G

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Gain	Gain	U.S. High Gain	Legt die Pegelverstärkung (Gain) des Vorverstärkers fest.
		VCM Mini Booster	Stellt den Gain des ShelfEQ ein.
Gain Boost	Gain Boost	U.S. Combo	Schaltet die Pegelverstärkung (Gain) des Endverstärkers um.
Gain Limit	Gain Limit	Upward Compressor	Legt den maximalen Gain-Pegel fest.
Gate Time	Gate Time	Slice	Legt die Gate-Zeit eines Slice fest.
		Beat Repeat	Legt die Gate-Zeit für den Gesamtklang fest.

H

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Height	Height	Space Simulator	Legt die Höhe des simulierten Raumes fest.
Hi Damp Freq	High Damp Frequency	HD Hall, HD Room, HD Plate	Stellt die Absenkung des Höhenbandes ein.
High Attack	High Attack	Multi Band Comp	Legt fest, wie lange der Kompressor auf das Höhenband angewendet werden soll.
High Cut	High Cut	U.S. Combo	Dämpft das obere Frequenzband.
High Gain	High Gain	Multi Band Comp	Stellt den Ausgangspegel des Höhenbandes ein.
High Gain L	High Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des High-Bandes nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
High Gain R	High Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des High-Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
High Level	High Level	Isolator	Legt die Pegelanhebung des Höhenbandes fest.
High Mute	High Mute	Isolator	Schaltet die Stummschaltung für das Höhenband um.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
High Ratio	High Ratio	REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate	Stellt den Anteil des oberen Frequenzbandes ein.
		Multi Band Comp	Legt das Komprimierungsverhältnis für das Höhenband fest.
High Threshold	High Threshold	Multi Band Comp	Legt den minimalen Eingangspegel fest, bei dem der Effekt auf das Höhenband angewendet werden soll.
High Treble	High Treble	Jazz Combo	Passt die Klangqualität bei Frequenzen an, die über dem bei Treble eingestellten Wert liegen.
Horn Accel	Horn Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt fest, wie sich die Rotation des Horns (Höhen) von Slow zu Fast ändert.
Horn Decel	Horn Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt fest, wie sich die Rotation des Horns (Höhen) von Fast zu Slow ändert.
Horn Fast	Horn Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt die Drehgeschwindigkeit des Horns (Höhen) für die Einstellung „Fast“ fest.
Horn Level	Horn Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt die Lautstärke des Hochtonhorns (Höhen) fest.
Horn Slow	Horn Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt die Drehgeschwindigkeit des Horns (Höhen) für die Einstellung „Slow“ fest.
Horn Slow/Fast	Horn Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Stellt die Dauer der Änderung der Rotationsgeschwindigkeit des Horns (Höhen) von Slow zu Fast ein.
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Legt die Tiefenfrequenz fest, die mithilfe des HPF abgesenkt werden soll.
		Vocoder	Legt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters fest, der auf den vom Mikrofon eingegebenen Ton angewendet wird.
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	Bestimmt, welcher Anteil vom Ausgang des Hochpassfilters mit dem Ausgang des Vcoders gemischt wird.

I

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb	Legt die Verzögerungszeit für die frühen Reflexionen fest.
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	Legt die Verzögerungslänge der ersten Effektserie fest.
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	Legt die Verzögerungslänge der zweiten Effektserie fest.
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	Legt die Verzögerungslänge für den linken Kanal fest.
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	Legt die Verzögerungslänge für den rechten Kanal fest.
Input Level	Input Level	Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Legt den Eingangspegel fest.
Input Mode	Input Mode	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi	Wählt aus, ob der Eingangston in Mono oder Stereo vorliegt.
Input Select	Input Select	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Wählt einen Eingang aus.
Inst Level	Inst Level	Vocoder	Bestimmt den Eingangspegel des Instrumentenklangs.

K

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Knee	Knee	Upward Compressor, Downward Compressor	Legt die Kurve im Bereich des Threshold fest. Je höher der Wert, desto flacher ist die Kurve.

L

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	Legt den Anteil des linken und rechten Panoramas fest.
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Legt den Unterschied in der Verzögerung rechts und links fest, um einen räumlichen Eindruck zu erzeugen.
Lag	Lag	Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Legt eine zusätzliche Verzögerungslänge fest, die auf den verzögerten Klang angewendet wird. Diese wird durch eine Notendauer angegeben.
Length	Length	Beat Repeat	Legt die Länge für eine Wiederholung fest.
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Bestimmt den Versatzwert, der dem Ausgang des Envelope Follower hinzugefügt wird.
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator	Bestimmt die Stärke der Modulation.
		Tempo Phaser	Bestimmt die Stärke der Phasenmodulation.
		Wave Folder	Stellt die Effekttiefe des LFO-Effekts ein.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	Stellt den Shape des LFO-Effekts ein.
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX	Legt die Frequenz der Modulation fest.
		Tempo Flanger, Tempo Phaser	Gibt die Modulationsgeschwindigkeit anhand der Notendauer an.
		Auto Pan	Legt die Frequenz des Auto Pan fest.
		Wave Folder	Stellt die LFO-Geschwindigkeit ein.
LFO Wave	LFO Wave	Classic Flanger, Ring Modulator	Wählt die Wellenform der Modulation aus.
		Auto Pan	Stellt die Panoramakurve ein.
		VCM Auto Wah	Wählt die Wellenform aus: Sinus oder Rechteck.
Liveness	Liveness	Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection	Legt die Dämpfung der frühen Reflexionen fest.
Ln Chg Quantz	Length Change Quantize	Beat Repeat	Quantisiert das Timing für die Änderung des Length-Parameters.
Low Attack	Low Attack	Multi Band Comp	Legt fest, wie lange der Kompressor auf das Tiefenband angewendet werden soll
Low Cut	Low Cut	U.S. Combo	Dämpft das untere Frequenzband.
Low Gain	Low Gain	Multi Band Comp	Stellt den Ausgangspegel für das Tiefenband ein.
Low Gain L	Low Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des Low-Bandes nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
Low Gain R	Low Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des Low-Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
Low Level	Low Level	Isolator	Stellt den Pegel für das Tiefenband ein.
Low Mute	Low Mute	Isolator	Schaltet die Stummschaltung für das Höhenband um.
Low Ratio	Low Ratio	REV-X Hall, REV-X Room	Stellt die Anpassung der tiefen Frequenzen ein.
		Multi Band Comp	Legt das Komprimierungsverhältnis für das Tiefen-Frequenzband fest.
Low Threshold	Low Threshold	Multi Band Comp	Legt den minimalen Eingangspegel fest, bei dem der Effekt auf das Tiefenband angewendet werden soll.
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich des Wah-Filters fest.
		Control Flanger	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich von Flanger Control fest.
		Control Phaser	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich von Phase Control fest.
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy	Legt den hohen Frequenzbereich fest, der mithilfe des Tiefpassfilters abgesenkt werden soll.
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	Fügt Eigenschaften zum Eingang des Tiefpassfilters hinzu.

M

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
M/S	M/S	Bit Crusher	Wenn dieser Parameter aktiviert ist, ändert sich jeder Klang in der Mitte, links und rechts einzeln.
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor, Downward Compressor	Bestimmt den Ausgangssignalpegel vom Kompressoreffekt.
Manual	Manual	VCM Flanger	Bestimmt den Versatzwert der verzögerten Modulation.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Bestimmt den Versatzwert der Phasenmodulation.
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain, British Lead, British Legend	Schaltet die Pegelverstärkung (Gain) des Endverstärkers um.
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	Bestimmt den Eingangspegel für das Mikrofon
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt den L/R-Winkel des Mikrofons zum Extrahieren von Ton aus dem Ausgangssignal fest.
Mic Out Gate	Mic Output Gate Switch	Vocoder	Aus: Die Ausgangssignale vom HPF und vom Noise Generator werden immer durchgelassen. On: Die Ausgangssignale vom HPF und vom Noise Generator werden durchgelassen, wenn am Instrumenteneingang ein Audiosignal anliegt.
Mic Position	Mic Position	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2	Bestimmt die relative Position des Mikrofons zum Lautsprecher.
Mid	Middle	British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Legt die Klangqualität des Mittenbands fest.
Mid 1 Gain L	Mid1 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des Mid1-Bandes nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
Mid 1 Gain R	Mid1 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des Mid1-Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
Mid 2 Gain L	Mid2 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des Mid2-Bandes nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
Mid 2 Gain R	Mid2 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des Mid2-Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
Mid 3 Gain L	Mid3 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des Mid3-Bandes nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
Mid 3 Gain R	Mid3 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Legt die resultierende Verstärkung des Mid3-Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
Mid Attack	Mid Attack	Multi Band Comp	Legt fest, wie lange der Compressor auf das Mittenband angewendet werden soll.
Mid Cut	Mid Cut	U.S. Combo	Dämpft das mittlere Frequenzband.
Mid Gain	Mid Gain	Multi Band Comp	Stellt den Ausgangspegel für das Mittenband ein.
Mid Level	Mid Level	Isolator	Legt den Pegel des mittleren Frequenzbandes fest.
Mid Mute	Mid Mute	Isolator	Schaltet die Stummschaltung des mittleren Frequenzbandes ein/aus.
Mid Ratio	Mid Ratio	Multi Band Comp	Legt das Komprimierungsverhältnis für das Mittenband fest.
Mid Sweep	Mid Sweep	U.S. Combo	Bestimmt den Frequenzbereich, in dem das mittlere Frequenzband gedämpft werden soll.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Mid Threshold	Mid Threshold	Multi Band Comp	Legt den minimalen Eingangspegel fest, bei dem der Effekt auf das Mittenband angewendet werden soll
Mid Width	Mid Width	U.S. Combo	Legt die Bandbreite für die Dämpfung der Mitten fest.
Mix	Mix	VCM Flanger, Control Flanger	Bestimmt die Lautstärke des Effektklangs.
Mix Level	Mix Level	Harmonic Enhancer	Bestimmt den Pegel des Effektanteils, der zum Direktsignal hinzugemischt wird.
Mod Depth	Mod Depth	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Bestimmt die Stärke der Modulation.
	Modulation Depth	Rotary Speaker 2	Legt den Anteil der zyklischen Änderungen der Lautstärke fest.
Mod Dpt Ofs R	Mod Depth Offset R	Auto Synth	Legt den Offset für die Modulationstiefe für den Kanal R fest.
Mod Feedback	Mod Feedback	Noisy	Bestimmt den Feedback-Pegel der Modulation.
Mod Gain	Mod Gain	Tech Modulation	Stellt den Verstärkungspegel der Modulation ein.
Mod LPF Cutoff	Mod LPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das modulierte Signal.
Mod LPF Res	Mod LPF Resonance	Tech Modulation	Fügt dem modulierten Klang mithilfe des Tiefpassfilters Eigenschaften hinzu.
Mod Mix	Mod Mix Balance	Noisy, Tech Modulation	Legt das Mischverhältnis des modulierten Klangs fest.
Mod Phase	Modulation Phase	Classic Flanger	Bestimmt den L/R-Phasenunterschied der modulierten Wellenform.
Mod Speed	Mod Speed	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Legt die Modulationsgeschwindigkeit fest.
Mod Wave Type	Mod Wave Type	Auto Synth	Wählt die Wellenform der Modulation aus.
Mode	Mode	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Legt ein Element zur Änderung des Phaser-Typs fest, speziell den Faktor zur Bildung des Phaser-Effekts.
		British Combo	Schaltet den Vorverstärker um.
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	Legt den Modulatorpegel fest.
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Legt fest, wie lange es dauert, bis der durch den Parameter Vowel angegebene Klang erreicht wird.

N

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt die Stärke des Hintergrundrauschens fest.
	Noise Level	Vocoder	Bestimmt den Pegel des Rauscheingangs.
		Digital Turntable	Stellt den Noise-Pegel ein.
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das Rauschsignal.
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Schaltet das Hintergrundrauschen ein oder aus.
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	Legt die Klangqualität des Hintergrundrauschens fest.
Normal	Normal	British Combo	Passt die Lautstärke des Sounds mit neutralem EQ-Frequenzgang an.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Ns Gate Atk	Noise Gate Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Legt fest, wie lange die Rauschsperre (Noise Gate) angewendet werden soll.
Ns Gate Rls	Noise Gate Release	NoiseGate+Comp+Eq	Legt fest, wie lange die Rauschsperre (Noise Gate) inaktiv sein soll.
Ns Gate Thrs	Noise Gate Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Legt den minimalen Eingangspegel fest, auf den das Noise Gate angewendet werden soll.
Ns LPF Cutoff	Noise LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Legt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das Hintergrundrauschen fest.
Ns Mod Depth	Noise Mod Depth	Digital Turntable	Bestimmt die Stärke der Rauschmodulation.
Ns Mod Speed	Noise Mod Speed	Digital Turntable	Bestimmt die Geschwindigkeit der Rauschmodulation.

O

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Offset	Filter Offset	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Legt den anfänglichen Tonhöhenwert in Halbtönen fest.
Ofs Transition	Offset Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Legt die Übergangsdauer fest, nach der sich der Offset-Wert auf den neuen Wert ändert.
On/Off Switch	On/Off Switch	Isolator	Schaltet den Isolator ein oder aus.
		Stereophonic Optimizer	Schaltet den Effekt ein und aus.
Osc Freq	OSC Frequency Coarse	Ring Modulator	Legt die Frequenz für die Modulation der Eingangswellenform fest.
Osc Freq Fine	OSC Frequency Fine	Ring Modulator	Ermöglicht die Feineinstellung der Frequenz für die Modulation der Eingangswellenform.
Output	Output	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Stellt den Ausgangspegel ein.
Output Level	Filter Output Level	Control Filter	Bestimmt den Ausgangspegel des Filters.
	Output Level	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Stellt den Ausgangspegel ein.
		Vocoder	Bestimmt den Ausgangspegel des Vocoder.
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	Legt den Ausgangspegel für das erste Routing fest.
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	Legt den Ausgangspegel für das zweite Routing fest.
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Legt den Pegel der Verzerrung fest.

P

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	Legt das Panorama für das erste Routing fest.
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	Legt das Panorama für das zweite Routing fest.
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	Legt den Mindestpegel der Amplitudenhüllkurve fest, die auf den Panorama-Sound angewendet wird.
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	Legt den Typen der Amplitudenhüllkurve fest, der auf den Panorama-Sound angewendet wird.
Pan Depth	Pan Depth	Slice	Bestimmt die Stärke des Pan-Effekts.
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	Legt die Art des Auto-Pan-Effekts fest.
Pan Type	Pan Type	Slice	Legt die Art des Pan-Effekts fest.
Panning	Panning	Jazz Combo	Legt die Breite oder Verteilung des Chorus-/Vibrato-Effekts fest.
Pedal Control	Pedal Control	VCM Pedal Wah	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Wah-Filters.
Phase Control	Phase Control	Control Phaser	Bestimmt die Stärke der Phasenmodulation.
Phase Differ	LFO Phase Difference	Tempo Flanger, Tremolo	Bestimmt den L/R-Phasenunterschied der modulierten Wellenform. (Keine Phasendifferenz für 0 Grad oder den Wert 64.)
Phase Reset	LFO Phase Reset	Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice	Bestimmt, wie die Anfangsphasenlage des LFO zurückgesetzt wird.
Phase Shift Of	Phase Shift Offset	Tempo Phaser	Bestimmt den Versatzwert der Phasenmodulation.
Phaser Sw	Phaser SW	Multi FX	Legt den Phaser-Typ fest.
Pitch 1	Pitch 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Legt die Tonhöhe für das erste Routing in Halbtönen fest.
Pitch 2	Pitch 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Legt die Tonhöhe für das zweite Routing in Halbtönen fest.
P1/P2 Balance	Pitch 1/Pitch 2 Balance	Shimmer Reverb	Stellt das Lautstärkeverhältnis des tonhöhenverschobenen Klanges beim ersten Routing und desjenigen beim zweiten Routing ein.
P1&P2 Dly Of	Pitch 1 & Pitch 2 Delay Offset	Shimmer Reverb	Stellt den Versatzwert für die Verzögerung des tonhöhenverschobenen Klanges beim ersten Routing und desjenigen beim zweiten Routing ein.
P1&P2 Panning	Pitch 1/Pitch 2 Panning	Shimmer Reverb	Stellt das Panorama des tonhöhenverschobenen Klanges beim ersten Routing und desjenigen beim zweiten Routing ein.
Pitch Sweep	Pitch Sweep	Beat Repeat	Stellt die Tonhöhe so ein, dass sie sich in jeder Wiederholung allmählich verändert.
Plate Type	Plate Type	HD Plate	Legt fest, wie der Ton schwingt.
Play Speed	Play Speed	Beat Repeat	Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit ein.
PM Depth	PM Depth	G Chorus, 2 Modulator, Tremolo	Bestimmt die Stärke der Tonhöhenmodulation.
Post-comp HPF	Post-comp HPF	Upward Compressor, Downward Compressor	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters nach dem Kompressor.
Pre Mod HPF F	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters, bevor die Modulation angewendet wird.
Preamp	Preamp	British Lead	Legt die Pegelverstärkung (Gain) des Vorverstärkers fest.
Pre-Delay	Pre-Delay	Shimmer Reverb	Legt die Verzögerungszeit für die frühen Reflexionen fest.
Pre-LPF Cutoff	Pre-LPF Cutoff Frequency	Lo-Fi	Stellt die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters zum Dämpfen der hohen Frequenzen ein.
Pre-LPF Res	Pre-LPF Resonance	Lo-Fi	Fügt Eigenschaften zum Eingang des Tiefpassfilters hinzu.
Presence	Presence	Presence	Legt den Pegel des Effekts fest.
		Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend	Verstärkt das obere Frequenzband.

R

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
R/H Balance	Rotor/Horn Balance	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Bestimmt das Lautstärkeverhältnis zwischen Horn (Höhen) und Rotor (Tieftöner).
Random	Random	Beat Repeat	Erzeugt zufällige Wiederholungen.
Ratio	Ratio	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Legt das Kompressionsverhältnis des Kompressor-Effekts fest.
Release	Release	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressoreffekt abklingt.
Release Curve	Release Curve	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Legt die Loslasskurve des Envelope Followers fest.
Release Time	Release Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Legt die Loslasszeit des Envelope Followers fest.
		Beat Repeat	Legt die Release-Zeit des Gate für den Gesamtklang fest.
Repeat	Repeat	Beat Repeat	Aktiviert und deaktiviert die Wiederholung.
Resonance	Resonance	Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Fügt Merkmale zum Filter hinzu.
		Beat Repeat	Legt die Resonanz des Filters für den Effektklang fest.
Resonance Ofs	Resonance Offset	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Legt den Offset-Wert für die Resonanz fest.
Retrigger Cycle	Retrigger Cycle	Beat Repeat	Legt den Zyklus für das erneute Auslösen von Repeat (Wiederholung) fest.
Reverb Delay	Reverb Delay	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Legt die Verzögerungszeit von den ersten Reflexionen bis zum Hall fest.
Reverb Time	Reverb Time	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate	Stellt die Länge für den Reverb-Effekt (Hall) ein.
Room Size	Room Size	REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb	Stellt die Größe des Raumes ein.
Rotor Accel	Rotor Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stellt die Dauer der Änderung der Rotationsgeschwindigkeit des Rotors (Tiefen) von Slow zu Fast ein.
Rotor Decel	Rotor Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stellt die Dauer der Änderung der Rotationsgeschwindigkeit des Rotors (Tiefen) von Fast zu Slow ein.
Rotor Fast	Rotor Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt die Drehgeschwindigkeit des Rotors (Tieftöner) für die Einstellung „Fast“ fest.
Rotor Level	Rotor Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stellt die Lautstärke des Rotors (Tieftöner) ein.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Rotor Slow	Rotor Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt die Drehgeschwindigkeit des Rotors (Tieftöner) für die Einstellung „Slow“ fest.
Rotor Slow/Fast	Rotor Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Stellt die Dauer der Änderung der Rotationsgeschwindigkeit des Rotors (Tiefen) von Slow zu Fast ein.
Rtg Attack T	Retrigger Attack Time	Beat Repeat	Legt die Attack-Zeit des Gate für den Gesamtklang fest.
Rtg Gate Time	Retrigger Gate Time	Beat Repeat	Legt die Gate-Zeit für den Gesamtklang fest.
Rtg Quantize	Retrigger Quantize	Beat Repeat	Wenn dieser Parameter auf On gesetzt ist, wird der Sound am Anfang des im integrierten Sequencer eingestellten Taktes wiederholt.
Rtg Release T	Retrigger Release Time	Beat Repeat	Legt die Release-Zeit des Gate für den Gesamtklang fest.

S

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Verringert die Sample Rate.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Steuert die Sampling-Frequenz.
SC EQ Freq	Side Chain EQ Frequency	Downward Compressor, Upward Compressor	Legt die Frequenz des EQ fest, die zur Erkennung des Kompressorpegels verwendet wird.
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor, Upward Compressor	Legt die Verstärkung des EQ fest, die zur Erkennung des Kompressorpegels verwendet wird.
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor, Upward Compressor	Legt die Qualität des EQ fest, die zur Erkennung des Kompressorpegels verwendet wird.
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Legt fest, wie Änderungen erzeugt werden sollen, wenn der „Step Mode“ auf „Scale“ eingestellt ist.
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Gibt die Variationsbreite in Halbtönen an, wenn der „Step Mode“ auf „Semitone“ eingestellt ist.
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	Bestimmt den Pegel des Direktanteils, der zum Noise-Effekt gesendet wird.
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Bestimmt die Empfindlichkeit der auf die Eingangsänderung angewendeten Modulation.
		VCM Touch Wah	Bestimmt die Empfindlichkeit der auf die Eingangsänderung angewendeten Änderung des Wah-Filters.
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	Passt die Geschwindigkeit des integrierten Sequencers an.
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	Bestimmt die Intensität des im Effekt integrierten Sequencers.
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	Wählt das Pattern im integrierten Sequencer aus.
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	Legt den Modus zum Zurücksetzen des integrierten Sequencers fest.
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	Ändert das Verhalten des integrierten Sequencers.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Shimmer Fdbk	Shimmer Feedback	Shimmer Reverb	Legt den Feedback-Anteil für den tonhöhenveränderten Klang fest.
Shimmer Gain	Shimmer Gain	Shimmer Reverb	Legt den Pegel für den tonhöhenveränderten Klang fest.
Shimmer HPF	Shimmer HPF Frequency	Shimmer Reverb	Stellt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters zum Dämpfen der tiefen Frequenzen des tonhöhenveränderten Klangs ein.
Shimmer LPF	Shimmer LPF Frequency	Shimmer Reverb	Stellt die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters zum Dämpfen der hohen Frequenzen des tonhöhenveränderten Klangs ein.
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	Reduziert die Bit-Präzision für die Side-Chain.
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor, Upward Compressor	Schaltet die Verstärkung des EQ zur Erkennung des Kompressorpegels ein oder aus.
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp	Legt den Pegel des Eingangs zum Steuerkreis für Side Chain fest.
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	Verringert die Sample Rate des Side-Chain-Signals.
Size	Size	Shimmer Reverb	Stellt die Größe des virtuellen Hallraums ein.
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	Legt die Einstellung für „Side“ fest, die dem Wert für „Mid“ folgt, wenn „M/S“ eingeschaltet ist.
Space Type	Space Type	Space Simulator	Wählt den Typ der Raumsimulation.
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend	Hebt die Eigenschaften der Lautsprecherbox hervor.
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Wählt den Typ der Lautsprechersimulation.
		U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX	Legt den Lautsprecher-Typ fest.
Speed	Speed	VCM Flanger	Bestimmt die Frequenz der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Delay-Modulation steuert.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Bestimmt die Frequenz der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert.
		VCM Auto Wah	Legt die LFO-Geschwindigkeit fest.
		Vinyl Break	Legt die Zeitspanne fest, nach der der Ton stoppt.
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	Dient zur Feineinstellung der Geschwindigkeit.
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Schaltet die Rotationsgeschwindigkeit um (Slow/Fast).
		VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Schaltet die Rotationsgeschwindigkeit um (Slow/Stop/Fast).
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Schaltet das LFO ein oder aus.
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung fest.
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Legt den Standardzyklus zum Ändern der Tonhöhe in Schritten fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Spread	Spread	Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Legt die Verbreiterung der Stereobasis fest.
Stage	Stage	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser	Bestimmt die Anzahl an Schritten des Phase Shifters.
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Legt fest, dass sich die Tonhöhe kontinuierlich (sanft) oder in Schritten ändert.
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Legt die Übergangszeit für die Tonhöhenänderung in Schritten fest.
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Verringert die Sample Rate.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Steuert die Sampling-Frequenz.

T

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Texture	Texture	Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Fügt der klanglichen Textur des Sound-Effekts verschiedene Änderungen hinzu.
Threshold	Threshold	Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Legt den Eingangspegel für den anzuwendenden Effekt fest.
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Legt den Minimalpegel fest, bei dem der Envelope Follower beginnt.
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	Fügt eine allmähliche Veränderung der Zeitdauer in jeder Wiederholung hinzu.
Tone	Tone	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Legt den Klangregler fest.
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	Schaltet die Eigenschaften des Klangreglers um.
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	Legt die Übergangsgeschwindigkeit für die Änderung der aktuellen Delay Time auf den neuen Delay Time-Wert fest.
Treble	Treble	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Passt die Klangqualität der Höhen an.
Type	Type	VCM Flanger, Control Flanger	Wählt den Flanger-Typ aus.
		VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Wählt den Wah-Typ aus.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Wählt den Reflexions-Typ aus.
		US High Gain, British Lead	Wählt den Verstärker-Typ aus.
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Legt den Charakter der Verzögerung fest.
		Parallel Compressor	Legt den Kompressor-Typ fest.
		Mini Filter, Mini Boost	Legt den Filtertyp fest.

U

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich des Wah-Filters fest.
		Control Flanger	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich von Flanger Control fest.
		Control Phaser	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich von Phase Control fest.

V

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	Legt die Vibrato-Geschwindigkeit fest. Verfügbar, wenn Chorus auf Vib eingestellt ist.
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	Legt den Attack-Wert des Vocoder-Ausgangs fest.
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	Legt den Release-Wert des Vocoder-Ausgangs fest.
Volume	Volume	U.S. Combo, Jazz Combo	Legt den Pegel des Vorverstärkers fest.
Vowel	Vowel	Talking Modulator	Wählt einen Vokaltyp aus.

W

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	Legt die Position des Wah-Pedals fest.
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	Legt den Wah-Typ fest.
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	Legt den Wandtyp des simulierten Raumes fest. Höhere Werte erzeugen diffusere Reflexionen.
Width	Width	Space Simulator	Legt die Breite des simulierten Raumes fest.
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes High an.
Width Low	Width Low	Stereophonic Optimizer	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes Low an.
Width Mid 1	Width Mid1	Stereophonic Optimizer	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes Mid1 an.
Width Mid 2	Width Mid2	Stereophonic Optimizer	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes Mid2 an.
Width Mid 3	Width Mid3	Stereophonic Optimizer	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes Mid3 an.
Word Length	Word Length	Lo-Fi	Legt die Auflösung des Klanges fest bzw. wie „grob“ der Klang ist.

Kurzbefehle und spezielle Bedienvorgänge

Neben Kurzbefehlen mit der [SHIFT]-Taste usw. können bestimmte Bedienvorgänge auch ausgeführt werden, indem man eine Taste zweimal drückt oder sie gedrückt hält.

Tastenkombinationen

Bedienung	Funktion
[SHIFT] + Regler 1 bis 4 (5 bis 8)	Schaltet den Drehregler in den Hochpräzisionsmodus; dieser arbeitet dann in kleineren Schritten (für langsamere Wertänderungen) Dies ist nützlich, wenn Sie einen Wert feinabstimmen möchten.
[SHIFT] + [EDIT/COPY]	Ruft den Bildschirm „Copy/Exchange“ (Kopieren/Vertauschen) auf
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Registriert den dem Drehregler zugewiesenen Assign 1–8-Wert für die Taste KNOB POSITION [LEFT]
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Registriert den dem Drehregler zugewiesenen Assign 1–8-Wert für die Taste KNOB POSITION [MID]
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Registriert den dem Drehregler zugewiesenen Assign 1–8-Wert für die Taste KNOB POSITION [RIGHT]
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Ändert die Parameter, die mit der [QUICK EDIT]-Taste umgeschaltet werden können, so dass sie mit den aktuell angezeigten Parametern übereinstimmen.
[SHIFT] + [PART SELECT]	Aktiviert die PART-Tasten zum Ein- oder Ausschalten der Stummschaltung
[SHIFT] + Part-Gruppen-Tasten [1–8/9–16]	Hierdurch können Sie die PART-Tasten und -Schieberegler zwischen den Parts 9–16 umschalten.
[SHIFT] + [COMMON]	Wählt „Common“ für Elemente, Operatoren und Oszillatoren aus.
[SHIFT] + PART [1]–[8]	Wählt eines aus Element 1–8, Operator 1–8, Oszillator 1–3 und Noise aus.
[SHIFT] + OCTAVE [–]	Legt den Transpositionswert auf –1 (Verringern) fest
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Legt den Transpositionswert auf +1 (Erhöhen) fest
[SHIFT] + OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Setzt den Transpositionswert zurück auf 0.
[SHIFT] + SCENE [1]–[8]	Registriert die erstellte Scene auf einer der SCENE [1]–[8]-Tasten.
[SHIFT] + [DEC/NO]	Legt den Wert des ausgewählten Parameters auf –10 (Erhöhen) fest Kehrt auf dem Live Set-Bildschirm zur vorherigen Seite zurück
[SHIFT] + [INC/YES]	Legt den Wert des ausgewählten Parameters auf +10 (Erhöhen) fest Geht auf dem Live Set-Bildschirm zur nächsten Seite
[SHIFT] + [ARP]	Ruft den Arp Edit-Bildschirm auf
[SHIFT] + [MSEQ]	Ruft den Motion Seq Edit-Bildschirm auf
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Ruft den Control View-Bildschirm auf
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Ruft den info-Bildschirm (property-Bildschirm) auf (nur Home-Bildschirm)
[SHIFT] + [LIVE SET]	Wechselt zum Live Set Register-Bildschirm (Live-Set-Registrierung)
[SHIFT] + [CATEGORY]	Öffnet den Part Category Search-Bildschirm (Part-Kategoriesuche) für den ausgewählten Part
[SHIFT] + [UTILITY]	Zeigt den Parameterwert an.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Ruft den FX Overview-Bildschirm auf
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Ruft den Effect Switch-Bildschirm auf
[SHIFT] + [STORE]	Ruft den Load-Bildschirm auf
[SHIFT] + [SPLIT]	Ruft den Home-Bildschirm mit aktivierter Part-Note-Ansicht auf
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Ruft den Rhythm Pattern-Bildschirm auf
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Schaltet die Bedienfeldsperre ein oder aus (nur auf dem Home-Bildschirm oder dem Live Set-Bildschirm)
[SHIFT] + [A/D INPUT]	Ruft den Audio In Mixing-Bildschirm auf
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Ruft den Pitch Edit-Bildschirm auf
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Ruft den Control Settings-Bildschirm auf
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Ruft das Calibration Touch Panel auf
OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Setzt die Oktavenverschiebung zurück.

Sonstige Bedienvorgänge

Bedienung	Funktion
Schnelles zweimaliges Drücken der PART-Taste	Schaltet zwischen den Ansichten Internal und External um Beim Umschalten auf External wird der Name des Parts in Blau angezeigt.
Gedrücktthalten der [CATEGORY]-Taste	Setzt Bank/Favorite (Bank/Favorite Select) auf All zurück.

Meldungsliste

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
** library will be overwritten.	Die Library-Datei mit demselben Namen wurde bereits geladen, als Sie versuchten, eine Library zu laden. Die vorhandenen Daten werden beim Laden der neuen Daten überschrieben. Anstelle von „**“ wird der Name der Library-Datei angezeigt, die Sie laden möchten.	
** Control Assign full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da kein Controller Set verfügbar ist. Anstelle von „**“ wird der Part-Name angezeigt, den Sie dem Controller-Set hinzufügen möchten.	Löschen Sie das nicht benötigte Controller Set und wiederholen Sie den Vorgang.
** will be deleted.	Durch diesen Vorgang werden die Daten gelöscht.	
** will be loaded to Pattern.	Die .mid-Datei wird in das Pattern geladen.	
** will be loaded to Song.	Die .mid-Datei wird in den Song geladen.	
** will be loaded.	Die Datei wird geladen.	
** will be overwritten.	Beim Versuch zu speichern ist die Performance, die Datei, der Ordner oder das Quick Setup mit demselben Namen bereits vorhanden. Die bestehenden Daten werden mit den zu speichernden Daten überschrieben. Anstelle von „**“ wird der Name der zu speichernden Performance, der Datei, des Ordners oder des Quick Setups angezeigt.	
Activate the source controller to assign.	Sie können Parameter dem Controller zuweisen, den Sie gerade betätigen möchten.	Betätigen Sie den Controller, den Sie zuweisen möchten.
Advanced settings will be initialized.	Initialisiert die Einstellungen der Registerkarte [UTILITY] → Settings → Advanced	
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Stellt die Werkseinstellungen wieder her	Es wird empfohlen, alle notwendigen Einstellungen, die Sie behalten möchten, vorab auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern.
All data is initialized upon power-on.	Das Instrument wurde so eingestellt, dass es beim Einschalten auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt wird.	
All data will be overwritten by **	Beim Laden werden alle Daten überschrieben. Anstelle von „**“ wird der Name der Backup-Datei angezeigt, die Sie laden möchten.	
All Favorite Marks will be cleared.	Alle Favoritenmarkierungen werden gelöscht.	
All settings will be initialized. User data is kept.	Die Einstellungen für das Instrument werden initialisiert. Die User-Daten werden nicht gelöscht.	
All sound will be stopped during optimization.	Der interne Speicher wird wiederhergestellt.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Der User-Bereich im User-Speicher wird initialisiert.	Es wird empfohlen, alle notwendigen Einstellungen, die Sie behalten möchten, vorab auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern.
Arpeggio bypass disabled.	Arpeggio Bypass ist deaktiviert.	
Arpeggio full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für Arpeggio-Daten voll ist.	Löschen Sie nicht benötigte User Arpeggio-Daten auf dem Bildschirm [UTILITY] → Contents → Data Utility.
Assignable knob full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da alle zuweisbaren Drehregler im Controller Set verwendet werden.	Löschen Sie alle unnötigen Controller Sets, für die ein zuweisbarer Drehregler als Quelle festgelegt ist, und wiederholen Sie den Vorgang.
Audio file is not found.	Die angegebene Audio-Datei kann nicht gefunden werden.	
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	Das USB-Flash-Laufwerk ist voll, und es können keine weiteren Audiodaten darauf gespeichert werden.	Verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk oder löschen Sie nicht benötigte Dateien und versuchen Sie es erneut.
Audition full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für User Audition-Daten voll ist.	Löschen Sie nicht benötigte User Audition-Daten auf dem Bildschirm [UTILITY] → Contents → Data Utility.
Auto power off disabled.	Die Funktion Auto Power Off wurde deaktiviert.	
Bulk data protected.	Bulk-Daten können aufgrund der Einstellung nicht empfangen werden.	
Can't process.	Der angeforderte Vorgang kann nicht ausgeführt werden.	
Can't register unstored performance.	Die Performance kann nicht im Live-Set registriert werden, da die zu bearbeitende Bank oder Programmnummer noch nicht festgelegt wurde.	
Completed.	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungs- oder sonstige Job ist abgeschlossen.	
Connecting to USB device...	Die Verbindung zwischen USB-Flash-Laufwerk und Instrument wird hergestellt.	
Converting Pattern to Song.	Das Pattern wird konvertiert.	
CPU Fan Error	Der integrierte Lüfter hat den Betrieb eingestellt.	Dies kann dazu führen, dass die Innentemperatur ansteigt und das Gerät möglicherweise nicht mehr funktioniert. Sichern Sie sofort alle erforderlichen Daten, schalten Sie das Instrument aus und wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.
Current user data will be overwritten by **.	Am Ziel sind bereits User-Daten für die zu ladende Datei vorhanden. Wenn Sie fortfahren, werden die vorhandenen User-Daten überschrieben. Anstelle von ** wird der Name der Backup-Datei angezeigt, die Sie laden möchten.	
Curve full	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für User Curve-Daten voll ist.	Löschen Sie nicht benötigte User Curve-Daten auf dem Bildschirm [UTILITY] → Contents → Data Utility.
Data memory full.	(Beim Laden eines Library-Dateis) Die Inhaltsdaten in der Library können nicht gespeichert werden, da der Gerätespeicher voll ist.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
Device number is off.	Es können keine Bulk-Daten gesendet oder empfangen werden, weil die Gerätenummer ausgeschaltet ist.	
Device number mismatch.	Es können keine Bulk-Daten gesendet oder empfangen werden, weil die Gerätenummer nicht übereinstimmt.	
Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.	Kann nicht ausgeführt werden, da in der mittels Divide Drum Track erstellten Performance kein Platz ist	
Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.	Mit Divide Drum Track wird eine neue Performance erstellt. Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden.	
File is not found.	Für den ausgewählten Typ sind keine Dateien vorhanden.	
File or folder already exists.	Es gibt bereits eine Datei oder einen Ordner dieses Namens.	
File or folder path is too long.	Die angegebene Datei oder der angegebene Ordner kann nicht geöffnet werden, da der Pfadname zu lang ist.	
Folder is not empty.	Sie versuchen, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.	
Folder is too deep.	Der Ordner kann nicht geöffnet werden, da die Ordnerhierarchie zu tief liegt.	
Illegal bulk data.	Beim Empfang von Bulk-Daten oder einer Bulk-Request-Meldung ist ein Fehler aufgetreten.	
Illegal file name.	Der angegebene Dateiname ist ungültig.	
Illegal file.	Die angegebene Datei kann nicht verarbeitet oder in dieses Instrument geladen werden.	
Illegal parameters.	Es wurden falsche Parameter angegeben.	
Illegal sample data.	Die angegebenen Sample-Daten werden nicht unterstützt.	
Illegal smart morph data.	Die angegebenen Smart Morph-Daten werden nicht unterstützt.	
Keybank full.	Beim Laden überschreitet die Gesamtzahl der Keybanks die maximale Anzahl.	
Keyboard control lock disabled.	Keyboard Lock ist deaktiviert.	
Knob value stored.	Der Knob Value (Drehregler-Wert) wurde gespeichert.	
Library full.	Die Gesamtzahl der Libraries überschreitet die maximale Anzahl.	
Micro Tuning full.	Konnte nicht gestartet werden, da der User Micro Tuning-Datenspeicher voll ist	Löschen Sie nicht benötigte User Micro Tuning-Daten auf dem Bildschirm [UTILITY] → Contents → Data Utility.
MIDI buffer full.	Konnte nicht verarbeitet werden, da zu viele MIDI-Daten auf einmal empfangen wurden	
MIDI checksum error.	Die Checksum (Prüfsumme) der empfangenen SysEx-Daten stimmt nicht.	
No data.	In der ausgewählten Spur oder im angegebenen Bereich sind keine Daten vorhanden. Wählen Sie den Bereich erneut aus.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
No read/write authority to the file.	Keine Lese- oder Schreibberechtigung für diese Datei	
Note ranges will be initialized.	Der Notenbereich wird initialisiert.	
Now initializing all data...	Die Werkseinstellungen werden wiederhergestellt.	
Now initializing...	Einige Daten werden initialisiert.	
Now loading...	Die Datei wird geladen.	
Now receiving MIDI bulk data...	Das Instrument empfängt MIDI-Bulk-Daten.	
Now saving...	Die Datei wird gespeichert.	
Now transmitting MIDI bulk data...	Das Instrument sendet MIDI-Bulk-Daten.	
Panel unlocked.	Die Bedienfeldsperre wurde deaktiviert.	
Part *** will be overwritten.	Am Zielort für den Kopiervorgang befindet sich bereits ein Part. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen, wird der vorhandene Part überschrieben.	
Part full.	Der Bildschirm Rhythm Pattern konnte nicht geöffnet werden, da keine Parts verfügbar waren.	Löschen Sie nicht benötigte Parts und wiederholen Sie den Vorgang.
Pattern full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für Pattern-Daten voll ist.	
Pattern will be converted to Song.	Das Pattern wird in einen Song konvertiert.	
Performance data in *** will be loaded.	Die Performance Data (Performance-Daten) aus der Datei für ein früheres Modell werden geladen.	
Performance full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für Performance-Daten voll ist.	
Please connect USB device.	Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an.	
Please keep power on.	Es werden Daten in das Flash-ROM geschrieben.	Schalten Sie das Instrument nicht aus, während diese Meldung angezeigt wird. Wenn das Instrument ausgeschaltet wird, während diese Meldung angezeigt wird, können User-Daten verloren gehen oder das System beschädigt werden, wodurch das System beim nächsten Einschalten des Instruments nicht ordnungsgemäß gestartet werden kann.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Starten Sie das Instrument neu, um die Änderungen an den Audioeingangs- und -ausgangseinstellungen zu aktivieren.	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	Starten Sie das Instrument neu, um die Änderungen an den USB-Treibermoduseinstellungen zu aktivieren.	
Please reboot to maintain internal memory.	Starten Sie das Gerät neu, um den Gerätespeicher zu reparieren.	
Please stop audio play/rec.	Stoppen Sie die Audioaufnahme oder -wiedergabe und versuchen Sie es erneut.	
Please stop sequencer.	Stoppen Sie den Sequencer (Pattern oder Song) und versuchen Sie es erneut.	
Please store the pattern to change the chain play mode.	Speichern Sie das Pattern, bevor Sie den Chain-Wiedergabemodus ändern.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
Please wait...	Verarbeitung läuft.	Bitte warten Sie.
Press [SHIFT]+[TEMPO/TAP] to unlock panel.	Die Bedienfeldsperre wurde aktiviert. Drücken Sie [SHIFT] + [TEMPO/TAP], um das Bedienfeld zu entsperren.	
Quick Setup ** is loaded.	Quick Setup wurde geladen.	
Recall latest edits.	Ruft die zuletzt bearbeiteten Performance-Daten ab und legt sie im Bearbeitungspuffer ab.	
Redo **.	Führt den rückgängig gemachten Vorgang erneut aus („Redo“). Anstelle von „***“ wird der Name des Vorgangs angezeigt.	
Sample is protected.	Das Sample ist geschützt und kann nicht verändert werden.	
Sample is too long.	Die Sample-Datei ist zu groß und kann nicht geladen werden.	
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Um eine Funktion für eine Scene zu registrieren, muss Memory (Memory Switch) für die Funktion vorher aktiviert werden.	Öffnen Sie den Bildschirm über [PERFORMANCE (HOME)] → Scene und schalten Sie Schalter ein.
Undo **.	Bricht die vorhergehende Aktion ab („Undo“). Anstelle von „***“ wird der Name des Vorgangs angezeigt.	
Unsupported USB device.	Dieses USB-Gerät wird von diesem Instrument nicht unterstützt.	
USB connection terminated.	Das USB-Flash-Laufwerk wurde aufgrund eines abnormalen Stromflusses ausgeschaltet.	Trennen Sie das USB-Flash-Laufwerk und drücken Sie dann eine beliebige Taste auf dem oberen Bedienfeld.
USB device is full.	Das USB-Flash-Laufwerk ist voll, sodass darauf keine weiteren Daten mehr gespeichert werden können.	Verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk oder löschen Sie nicht benötigte Dateien und versuchen Sie es erneut.
USB device is write-protected.	Das verwendete USB-Flash-Laufwerk ist schreibgeschützt.	
USB device read/write error.	Beim Lesen/Schreiben auf dem USB-Flash-Laufwerk ist ein Fehler aufgetreten.	
USB device will be formatted.	Das USB-Flash-Laufwerk wird formatiert.	
User auditions will be overwritten with stored songs.	Die bestehende User Audition wird durch den aktuell gespeicherten Song überschrieben.	
VCM Rotary is disabled except in Part 1.	Der Effekt VCM Rotary kann nur mit Part 1 verwendet werden, nicht jedoch mit anderen Parts.	
Voice data in *** will be loaded.	Die Voice Data (Performance-Daten) aus der Datei für ein früheres Modell werden geladen.	
Waveform full.	Die Gesamtzahl der Wellenformen überschreitet die maximale Anzahl.	

Falls ein Problem auftritt

Kein Ton? Falscher Sound? Wenn Probleme wie diese auftreten, überprüfen Sie bitte erst den Abschnitt zur Fehlerbehebung, bevor Sie annehmen, dass das Produkt fehlerhaft ist.

Viele Probleme lassen sich durch Ausführen von „Initialize All Data“ beheben, nachdem Sie Ihre Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk gesichert haben.

Sollte das Problem weiter bestehen, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.

Der Touchscreen reagiert verzögert

- **Zeigt der Cursor genau auf die Stelle, die Sie auf dem Touchscreen berührt haben?**

Wenn nicht, kalibrieren Sie den Touchscreen.

[UTILITY] + [DAW REMOTE] → Calibrate Touch Panel

[UTILITY] → Settings → System → Calibrate Touch Panel

Kein Ton

- **Sind die Control-Schieberegler 1–8 auf der niedrigsten Einstellung?**

Versuchen Sie es damit, die Control-Schieberegler 1–8 zu bewegen, um deren Position zu ändern.

- **Sind Verstärker, Lautsprecher oder Kopfhörer an das Instrument angeschlossen?**

Da dieses Instrument über keine eingebauten Lautsprecher verfügt, müssen Verstärker, Lautsprecher oder Kopfhörer angeschlossen werden, um Töne hören zu können.

- **Sind dieses Instrument und alle angeschlossenen Geräte eingeschaltet?**

- **Haben Sie alle Lautstärkepegel korrekt eingestellt – einschließlich der Gesamtlautstärke des Instruments und der Lautstärkeeinstellungen am angeschlossenen externen Gerät?**

Wenn der Fußregler an der Buchse [FOOT CONTROLLER] angeschlossen ist, betätigen Sie ihn.

- **Ist die Lokalsteuerung ausgeschaltet?**

Wenn „Local Control“ ausgeschaltet ist, wird kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → Local Control

- **Ist ein leerer Part ausgewählt?**

Weisen Sie dem Part in diesem Fall einen Sound zu, oder wählen Sie einen anderen Part aus.

- **Sind die Mute-Schalter der Parts eingeschaltet?**

Wenn der Mute-Schalter eingeschaltet ist, wird auch dann kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → Mute

- **Ist der Keyboard Control Switch für jeden Part ausgeschaltet?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → Keyboard Control Switch

- **Ist Arp Play Only für den des ausgewählten Part eingeschaltet?**

Wenn Arp Play Only eingeschaltet ist, erzeugt der entsprechende Part seinen Sound ausschließlich über die Arpeggio-Wiedergabe.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🎹] → General / Pitch → Part Settings → Arp Play Only

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🎹] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

- Sind die Werte für MIDI Volume und MIDI Expression zu niedrig, z. B. durch Verwendung eines externen Controllers?

- Sind die Effekt- und Filter-Einstellungen korrekt?

Ändern Sie bei Verwendung eines Filters die Cutoff-Frequenz. Bestimmte Cutoff-Einstellungen können dazu führen, dass kein Ton mehr ausgegeben wird.

[SHIFT] + [NAVIGATION]

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Effect

Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Auswahl von Element oder Drum Key → Filter

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Effect

Für Normal Parts (FM-X) und Normal Parts (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Filter / Amp

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Effect

- Ist Vocoder als Insertion-Effekt-Typ des Parts ausgewählt?

Falls ja, stellen Sie die Parameter für die A/D INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] auf die entsprechenden Werte ein, und spielen Sie dann auf der Tastatur, während Sie in das Mikrofon sprechen oder singen, das an der Rückseite des Instruments angeschlossen ist. Überprüfen Sie, ob der A/D INPUT-Regler [GAIN] im oberen Bedienfeld auf einen anderen Wert als 0 eingestellt ist.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Audio In

- Sind die Lautstärke- oder Pegeleinstellungen zu niedrig?

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Part Settings → Dry Level

Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Element oder Drum Key-Auswahl → Amplitude → Level/Pan → Level

Für Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Operator-Auswahl → Level → Level

Für einen Normal Part (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Oscillator-Auswahl → OSC/Tune → Out Level

- Sind die Einstellungen wie Element Switch, Note Limit, Velocity Limit und Velocity Offset richtig?

Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Element oder Drum Key-Auswahl → Osc/Tune

Für Normal Parts (FM-X) und Normal Parts (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings

- **Sind die Mute-Schalter von Element oder Operator der Parts eingeschaltet?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-Auswahl → Element-, Operator- oder Oscillator-Status in der Navigationsleiste

- **Bei einem normalen Part (FM-X): Ist der Carrier Level auf „0“ eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Operator-Auswahl → Level → Level

- **Ist der Ausgangsparameter für jeden Part ausgeschaltet?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings → Part Output

- **Sind die Controller-Einstellungen korrekt?**

Wenn Destination auf Volume oder Cutoff eingestellt ist, wird je nach Einstellung und Controller-Status kein Ton erzeugt.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Mod/Control → Control Assign

Kein Ton von den A/D INPUT-Buchsen

- **Ist das angeschlossene Mikrofon eingeschaltet?**
- **Ist ein dynamisches Mikrofon an das Instrument angeschlossen?**
- **Ist das Kabel zwischen Mikrofon oder Audiogerät und dem Instrument richtig angeschlossen?**
- **Steht der Drehregler A/D INPUT [GAIN] auf Minimalstellung?**
- **Ist die Taste [A/D INPUT] eingeschaltet (leuchtet sie)?**
- **Überprüfen Sie, ob die Kabelverbindung zu den A/D-INPUT-Buchsen mit den Mono/Stereo-Einstellungen für die Buchse übereinstimmt.**

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode

- **Sind die Einstellungen bei „Mic“ und „Line“ richtig?**

Wenn ein Mikrofon oder ein anderes Gerät mit niedrigem Ausgangspegel angeschlossen ist, stellen Sie Mic ein. Stellen Sie ihn auf Line ein, wenn ein Audio-Gerät, ein elektronisches Instrument oder ein anderes Gerät mit einem hohen Ausgangspegel angeschlossen ist.

[UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input

- **Sind die Lautstärkeinstellungen für A/D Input Part zu niedrig?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Audio In → Mixing → A/D In Volume

- **Sind die Effekteinstellungen für A/D Input Part richtig?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Audio In → Routing

- **Ist die Ausgangseinstellung des A/D Input Part richtig eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select

- **Prüfen Sie, ob der Vocoder-Effekt ausgewählt ist oder nicht.**

Wenn „Vocoder“ als Insert-Effekt ausgewählt ist, erzeugt der Audioeingang von den A/D INPUT-Buchsen möglicherweise keinen Ton, es sei denn, Sie spielen auf der Tastatur.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing

Die Wiedergabe wird nicht angehalten

- Wenn die Taste [KEYBOARD HOLD] aktiviert ist, schalten Sie sie aus.
- Wenn die Taste [ARP] eingeschaltet ist, versuchen Sie es damit, sie auszuschalten.
- Drücken Sie für den Pattern/Song/Audio-Bildschirm die Taste [■] (Stopp).
- Wenn ein Effektklang (z. B. Delay) anhält und nicht stoppt, ändern Sie die Effekteinstellung oder wählen Sie eine andere Performance.
- Wenn der Click-Sound weiterhin ertönt, prüfen Sie folgende Parametereinstellungen.

In der Einstellung Always erklingt der Click-Sound immer. Stellen Sie diesen Parameter auf etwas anderes als Always ein.

[UTILITY] → Tempo Settings → Click Mode

Verzerrter Ton

- Ist die Lautstärke zu hoch eingestellt?

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[UTILITY] → Settings → Audio I/O

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → General/Pitch → Part Settings → Volume

Für Normal Parts (AWM2)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Element-Auswahl → Amplitude → Level/Pan → Level

Für Drum-Parts

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Key-Auswahl → Level/Pan → Level

Für Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Operator-Auswahl → Level → Level

Für einen Normal Part (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Oscillator-Auswahl → OSC/Tune → Out Level

Der Ton wird abgeschnitten

- **Überschreitet die Stimmenanzahl der gesamten Tonerzeugung die maximale Polyphonie?**
 - AWM2 (Preset-Wellenformen): 128 Sounds (Stereo- und Mono-Waveforms)
 - AWM2 (User- oder Library-Wellenformen): 128 Sounds (Stereo- und Mono-Waveforms)
 - FM-X: 128
 - AN-X: 12

Es wird immer nur eine Note zur Zeit ausgegeben

- **Überprüfen Sie, ob der Tonerzeugungsmodus auf Mono eingestellt ist.**

Wenn Sie Akkorde spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf Poly ein.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

Falsche Tonhöhe

- **Ist die „Tune“-Einstellung zu weit von 0 entfernt?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune

- **Ist die Notenverschiebung (Shift) oder -verstimmung (Detune) für jeden Part auf einen anderen Wert als 0 eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Pitch → Note Shift

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Pitch → Detune

- **Falls der Part die falsche Tonhöhe hat: Wurde in der „Micro Tuning“-Einstellung eine spezielle Temperierung ausgewählt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name

- **Haben Sie unter Global Tuning eine besondere Stimmung eingestellt?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings

- **Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist der Anteil der LFO-Tonhöhenmodulation (LFO Pitch Modulation Depth) zu hoch eingestellt?**

Für Normal Parts (AWM2)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → Element-Auswahl → Element LFO → Pitch Mod

Für Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

Für einen Normal Part (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth

- **Falls der Part nicht in der richtigen Tonhöhe erklingt: Sind Grob- und Feinstimmung (Coarse/Fine Tuning) nicht richtig eingestellt?**

Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → Element oder Drum Key-Auswahl → Osc/Tune → Coarse

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → Element oder Drum Key-Auswahl → Osc/Tune → Fine

Für Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → Operator-Auswahl → Form/Freq → Coarse

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → Operator-Auswahl → Form/Freq → Fine

- **Wenn der Part nicht in der richtigen Tonhöhe erklingt: Ist das Controller-Ziel (Control Destination) auf Tonhöhe (Pitch) eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → Mod/Control → Control Assign → Destination

- **Ist Voltage Drift bei einem AN-X Part auf einen zu hohen Wert eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔧] → General/Pitch → AN-X Settings → Voltage Drift

Es wird kein Effekt angewendet

Überprüfen Sie die Effekteinstellungen mittels [SHIFT] + [NAVIGATION].

- **Ist der Effect-Schalter ausgeschaltet?**

[UTILITY] → Effect Switch

- **Sind die Werte für Variation Send und Reverb Send auf den niedrigsten Pegel eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Var Send

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Rev Send

- **Sind die Werte für Variation Return und Reverb Return auf den niedrigsten Pegel eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Var Return

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-Auswahl → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Rev Return

- **Ist der Insert-Effekt für alle Elements oder alle Tasten im Part auf Thru eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Effect → Routing → Connect or Element 1–8

- **(Bei System-Effekten) Ist der für jeden Effekt ausgewählte Typ auf No Effect eingestellt?**

- **(Bei Insert-Effekten) Ist der für jeden Effekt ausgewählte Typ auf Thru eingestellt?**

- **Ist die Einstellung des Insert-Schalters richtig?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Effect → Ins A or Ins B

Das Arpeggio kann nicht gestartet werden

- **Ist die [ARP]-Taste eingeschaltet?**

Überprüfen Sie die Anzahl der Parts, für die der Arpeggio-Schalter eingeschaltet ist. Sie können für bis zu acht Parts gleichzeitig Arpeggien wiedergeben.

- **Sind die Einstellungen der Noten- und Velocity-Grenzen (Note Limit und Velocity Limit) für das Arpeggio angemessen?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Arpeggio → Common

- **Ist der Arpeggio-Type-Parameter auf Off eingestellt?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Arpeggio → Individual → Name

- **Prüfen Sie die Stellung der Arpeggio-Schalter für die einzelnen Parts.**

Wenn der Arpeggio-Schalter ausgeschaltet ist, wird das Arpeggio nicht wiedergegeben, auch wenn Sie die Taste [ARP] im oberen Bedienfeld einschalten.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/↶] → Arpeggio → Common, Individual, oder Advanced → Arp Part

Das Arpeggio lässt sich nicht stoppen

- Wenn die Arpeggio-Wiedergabe unerwünschter Weise nicht stoppt, wenn Sie Ihren Finger von der Taste nehmen, stellen Sie den Arpeggio-Hold-Schalter auf Off.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT/🔍] → Arpeggio → Common → Hold

- Schalten Sie die Taste [KEYBOARD HOLD] im oberen Bedienfeld aus.

Die Pattern- oder Song-Wiedergabe startet nicht durch Drücken der [▶]-Taste (Play)

- Befinden sich im ausgewählten Pattern oder Song Daten?

Es kann kein Audio im Pattern oder im Song aufgenommen werden

- Ist Speicherplatz für die Aufnahme eines Patterns oder Songs verfügbar?

Der Speicherplatz des Instruments bietet Platz für bis zu 128 Patterns und 128 Songs. Wenn Sie versuchen, mehr als 128 Songs oder Patterns aufzunehmen, erhalten Sie die Meldung „Song full“, und es ist keine weitere Aufnahme möglich.

Die Datenkommunikation zwischen dem Instrument und dem angeschlossenen Computer funktioniert nicht richtig

- Sind die Port-Einstellungen am Computer korrekt?
- Haben Sie im Utility-Bildschirm den richtigen Anschluss (MIDI oder USB) ausgewählt?

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT

Das Senden und Empfangen einer MIDI-Massendatenübertragung funktioniert nicht richtig

- Ist Receive Bulk geschützt?

Schalten Sie MIDI Receive Bulk ein.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Receive Bulk

- Um den Empfang von Daten zu ermöglichen, die mit der Funktion dieses Instruments für die Massendatenübertragung aufgezeichnet wurden, müssen Sie für Senden und Empfangen dieselbe Gerätenummer festlegen.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

- Ist beim angeschlossenen MIDI-Gerät die gleiche Gerätenummer eingestellt?

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

Es können keine Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk gesichert werden

- **Ist das USB-Flash-Laufwerk schreibgeschützt?**
- **Ist auf dem USB-Flash-Laufwerk ausreichend freier Speicherplatz vorhanden?**

Öffnen Sie den „Content“-Bildschirm und stellen Sie als Gerät ein USB-Flash-Laufwerk ein. Überprüfen Sie, ob der in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigte freie Speicherplatz 0,0 KB beträgt.

[UTILITY] → Contents → Save

- **Verwenden Sie ein USB-Flash-Laufwerk, das auch wirklich mit diesem Instrument kompatibel ist?**

Unter der folgenden URL finden Sie eine Liste der USB-Geräte, deren Kompatibilität mit diesem Instrument bestätigt wurde.

<https://download.yamaha.com/>

Auf dem Bildschirm gibt es schwarze (nicht leuchtende) oder weiße (immer leuchtende) Punkte.

Dies ist eine typische Eigenschaft von Farb-LCDs und stellt keine Fehlfunktion dar.

Wiederherstellen der werksseitigen Voreinstellungen (Initialize All Data)

ACHTUNG

Wenn die „Initialize All Data“-Funktion ausgeführt wird, werden alle Performances und Songs im User-Speicher, die Sie für das ganze Instrument im Utility-Bildschirm gespeichert haben, mit deren Standardwerten überschrieben. Es wird empfohlen, alle wichtigen Daten, die Sie behalten möchten, vorab auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern.

1. Öffnen Sie das Settings-Display mit [UTILITY] → Settings → System.

Dadurch wird das Settings-Display für das gesamte Instrument angezeigt.

2. Tippen Sie auf Initialize All Data.

Es erscheint ein Display zur Bestätigung.

Um den Vorgang abubrechen, tippen Sie im Display auf die Cancel(NO)-Schaltfläche, oder drücken Sie die Taste [DEC/NO]-Taste auf dem oberen Bedienfeld.

3. Tippen Sie auf die Schaltfläche Initialize(YES) im Bildschirm, oder drücken Sie die [INC/YES]-Taste auf dem Bedienfeld.

Der „Initialize All Data“-Vorgang wird ausgeführt.

