

ModularSynthesis Plug-inSystem

SPECIAL MESSAGE SECTION

PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE: The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

ENVIRONMENTAL ISSUES: Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice: This product MAY contain a small non-rechargable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

NOTICE: Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model

Serial No.

Purchase Date

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Vorsichtsmaßnahmen sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Dieses Instrument enthält keine vom Verwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, das Instrument zu zerlegen oder Bauteile im Innern auf irgend eine Weise zu verändern.
- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Wenn das Netzkabel ausgefranst ist oder der Netzstecker beschädigt wird, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie den Netzschalter sofort aus, ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Verwenden Sie ausschlie
 ßlich die f
 ür das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Stecken Sie den Dreistiftstecker stets in eine ordnungsgemäß geerdete Netzsteckdose. (Weitere Informationen zur Hauptstromversorgung finden Sie auf Seite 12.)
- Ehe Sie das Instrument reinigen, ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose. Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der N\u00e4he von W\u00e4rmequellen, etwa Heizk\u00f6rpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht \u00fcberm\u00e4\u00dfig und besch\u00e4digen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenst\u00e4nde darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, dar\u00fcber stolpern oder etwas dar\u00fcber rollen k\u00f6nnte.
- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.
- Ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose heraus, wenn das Instrument längere Zeit nicht benutzt wird oder während eines Gewitters.
- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, daß die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.
- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Verwenden Sie das Instrument nicht in der N\u00e4he anderer elektrischer Produkte, etwa von Fernsehger\u00e4ten, Radios oder Lautsprechern, da es hierdurch zu St\u00f6reinstrahlungen kommen kann, die die einwandfreie Funktion der anderen Ger\u00e4te beeintr\u00e4chtigen k\u00f6nnen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Kabelverbindungen ab.
- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch inprägnierte Wischtücher. Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.

- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Verwenden Sie nur den Ständer/das Regal, der bzw. das für dieses Instrument vorgeschrieben ist. Beim Anbringen des Ständers oder des Regals ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Andernfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.
- Spielen Sie das Instrument nicht länge Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann.
 Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

■ AUSWECHSELN DER SPEICHERSCHUTZBATTERIE

- Dieses Instrument enthält eine interne Speicherschutzbatterie, die nicht wieder aufgeladen werden kann und die dafür sorgt, daß die internen Daten selbst dann gespeichert werden, wenn die Stromversorgung ausgeschaltet wird. Wenn die Speicherschutzbatterie ausgetauscht werden muß, erscheint die Meldung "Change internal battery" auf LCD. Wenn dies der Fall sein sollte, sichern Sie unbedingt sofort Ihre Daten und lassen Sie dann die Speicherschutzbatterie durch einen qualifizierten Yamaha-Kundendienst austauschen.
- Versuchen Sie nicht, die Speicherschutzbatterie selbst auszutauschen, weil dies außerordentlich gefährlich ist. Lassen Sie den Austausch der Speicherschutzbatterie stets von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienst ausführen.
- Legen Sie die Speicherschutzbatterie niemals an einer Stelle ab, die von einem Kind erreichbar ist, da das Kind die Batterie versehentlich verschlucken könnte. Wenn dies trotzdem einmal geschehen sollte, setzen Sie sich sofort mit einem Arzt in Verbindung.

SPEICHERN VON USER-DATEN

 Speichern Sie häufig Ihre Daten auf Memory-Karte (Smart/Media), um zu verhindern, daß Sie aufgrund eines Defekts oder eines Bedienungsfehlers wichtige Daten verlieren.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Einführung

Vielen Dank, daß Sie sich für den Yamaha CS6x/CS6R Control Synthesizer entschieden haben! Ihr neuer CS6x/CS6R-Synthesizer enthält die bewährte AWM2-Synthese-Egnine, die Ihnen erlaubt, super-realistische Klänge zu erzeugen. Darüber hinaus unterstützt er optionale Plug-in-Karten, die weitere Synthese-Engines Ihrer Wahl bereitstellen, so daß Sie stets die neuesten Synthesizer-Klänge nutzen können.

Alle diese Klänge werden mit den automatischen Wiedergabefunktionen des Synthesizers abgespielt, beispielsweise mit dem eingebauten Arpeggiator und Sequenzer. Mit Hilfe der Phrase Clip-Funktion können Sie reale Klänge oder Audio von einer CD aufnehmen und es dann über die Tastatur abspielen, als handelte es sich um ein Musikinstrument.

Andere Funktionen sind Effekte, Scenes (zum Speichern von Klängen, die mit den Reglern auf der Vorderseite erzeugt wurden) und Control Sets (zum Steuern verschiedener Klangparameter unter Verwendung mehrerer Regler in Echtzeit). Durch diese Funktionen eignet sich der Synthesizer optimal für jeden Live-Auftritt und Studioarbeiten.

Bei der Bearbeitung eines Klangs schalten Sie mit dem [PAGE]-Regler zwischen den Anzeigen um, und mit fünf weiteren Reglern und dem [DATA]-Regler ändern Sie die Parameterwerte. Dadurch wird die Bearbeitung von Klängen sehr viel einfacher. Lesen Sie dieses Handbuch, um das Beste aus Ihrem Synthesizer herauszuholen! Bewahren Sie das Handbuch an einem leicht zugänglichen, sicheren Platz auf, um später wieder darin nachschlagen zu können.

Informationen zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch ist im wesentlichen in zwei Teile untergliedert:

Grundlagen (Seite 6)

Erklärt die ersten Schritte mit dem Synthesizer, seinen allgemeinen Aufbau und die Anwendung seiner wichtigsten Funktionen.

Referenz (Seite 74)

Erklärt die Parameter in den verschiedenen Modi des Synthesizers.

Lieferumfang

• Benutzerhandbuch (das Sie in Händen halten)

- Denutzernandbuch (das Sie in Hand
 Datenliste
- Datemiste
 Netzkabel
- Speicherkarte (SmartMedia)
- Diebstahlsicherung (Seite 171)
- Installationsanleitung
- CD-ROM (TOOLS für S80 & CS6x/CS6R)

Die beiliegende CD-ROM

Auf dieser CD-ROM finden Sie Anwendungssoftware sowie Phrase Clip-Audiodateien für Ihren Synthesizer. Mit dem Voice Editor-Programm können Sie die Klänge Ihres Synthesizers auf einer grafischen Benutzeroberfläche bearbeiten. Mit dem Card Filer-Programm tauschen Sie Daten zwischen Ihrem Synthesizer und dem Computer aus. Weitere Informationen finden Sie in der Installationsanleitung oder in der Online-Hilfe der Software.

Versuchen Sie nicht, track1, auf dem sich die Anwendungs-Software befindet, auf einem CD-Spieler wiederzugeben. Sie können Hörschäden erleiden und auch der CD-Spieler/Audio-Lautsprecher kann beschädigt werden.

Das Kopieren kommerzieller Musik-Sequenzerdaten und/oder kommerzieller digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch erlaubt.

Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Benutzerhandbuch dienen lediglich zur Veranschaulichung und können von dem tatsächlichen Aussehen Ihres Instruments abweichen.

Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Inhaltsverzeichnis

Grundlagen

Grundlagen

Die Steuerelemente und Anschlüsse	.6
Vor der Benutzung	12
Netzanscluß	12
Anschlüsse	13
Anschalten	19
Bedienungsgrundlagen	21
Auswählen eines Modus	21
Auswahl einer Anzeige	23
Dateneingabe	24
Demowiedergabe	26
Stimmen und Performancen	27
Spielen einer Stimme	27
Spielen einer Performance	29
Eine Überzicht zum CS6x/CS6R	31
Controller-Bereich	31
Sequenzer-Bereich	31
Klangerzeuger-Bereich	32
Effekte-Bereich	34
Über die Modi	35
Stimmen	36
Ein Überblick über Stimmen/Wellen	37
Wellen	38
Performancen	39
Einfaches Bearbeiten in Echtzeit4	10
Ideal für Live-Darbietungen	41
1 Arpeggiator	42
2 Scene-Steuerung (CS6x)	45
3 Verwendung von Controllern (Reglern)	47
4 Phrase Clips	53
5 Andere nützliche Funktionen	59
Bearbeiten von Stimmen	60
Effekte	65
Verwendung des CS6x als Master-Keyboard	
(Performance-Modus)	37
Verwendung als Multitimbral-Klangerzeuger (Performance-Modus)	72

Referenzteil

Stimm-Modus74
Stimm-Wiedergabe74
Stimm-Bearbeitung78
Stimm-Job-Modus115
Stimm-Speicher116
Performance-Modus117
Performance-Wiedergabe117
Performance-Bearbeitung121
Performance-Job-Modus140
Performance-Speicher141
Phrase Clip-Modus142
Phrase Clip-Wiedergabe142
Phrase Clip-Aufzeichnung143
Phrase Clip-Bearbeitung146
Phrase Clip-Job-Modus154
Clip Kit-Speicher160
Modus für die Wiedergabe von Sequenzen161
Utility-Modus163
Utility Job-Modus170
Karten-Modus171

Anhang

77
81
82
85
86

Referenzteil

Stimm-Modus

Performance-Modus

Phrase Clip-Modus

Modus für die Wiedergabe von Sequenzen

Utility-Modus

Karten-Modus

Anhang

Grundlagen

Die Steuerelemente und Anschlüsse

Frontplatte

CS6x



6-1 FILTER-Regler (Seite 40)

Diese beiden Regler erlauben dynamische und Echtzeit-Klangänderungen.

6-2 EFFECT-Regler (Seite 40)

Mit diesen Reglern steuern Sie die Tiefen (Anteile) der Reverb- und Chorus-Effekte.

6-3 EG-Regler (Seite 40)

Mit diesen vier Reglern steuern Sie Varianzen von Pitch, Klang und Lautstärke

6-4 PORTAMENTO-Steuerelemente (Seite 59)

Dieser Block besteht aus der PORTAMENT [ON/OFF]-Taste und einem Regler für die Einstellung der Portamento-Zeit. Bei aktiviertem Portamento entsteht ein weicher Pitch-Übergang von einer Note zur nächsten. Die Portamento-Zeit gibt die Geschwindigkeit des Übergangs an.

6-5 SCENE-Steuerelemente (Seite 45)

Drücken Sie eine der SCENE-Tasten ([1] oder [2]), um die gespeicherten Reglereinstellungen wiederherzustellen. Die LED-Anzeige für die Taste der aktuellen Scene leuchtet. Mit dem [CONTROL]-Regler erzeugen Sie einen weichen Übergang zwischen zwei Scenes. Sie können auch das Modulationsrad oder ein Fußpedal wie den SCENE [CONTROL]-Regler einrichten (Seite 46).

6-6 [PAN]-Regler (Seite 59)

Mit diesem Regler stellen Sie die Stereo-Panorama-Position des aktuellen Klangs ein (d.h. die Position des Klangs im Stereogefüge).



6 Klangsteuerregler (Seite 40) (nur CS6x)

Mit diesen Reglern können Sie die Effekte und Klänge in Echtzeit abändern. Es gibt Regler für die Grenzfrequenz des Filters und die Resonanz, die Zeitparameter für den Envelope Generator (EG) und Reverb- und Chorus-Effekte. Andere Steuerelemente dienen der Regelung von Arpeggiator, Portamenteo, Phrase Clip und Sequencer.



7 MODUS-Tasten (Seite 21)

Drücken Sie diese Tasten, um Stimme, Performance, Utility oder andere Modi auszuwählen. Mit dem CS6R können Sie die Stimme an der Note C3 und mit einem Anschlagwert von 127 sofort abspielen, indem Sie im Stimmwiedergabemodus auf die [VOICE]-Taste drücken. Auf ähnliche Weise können Sie im Performance-Wiedergabemodus durch Drücken der [PERFORM]-Taste die Stimmen für die Parts (Layer-Schalter aktiviert) an der Note mit einem Anschlagwert von 127 sofort abspielen.



6-7 ARPEGGIO-Steuerelemente (Seite 42)

Drücken Sie die [ON/OFF]-Taste, um den Arpeggiator zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Der Arpeggiator spielt für jede Stimme oder Performance gemäß der Arpeggio-Einstellungen. Mit dem [GATE TIME]-Regler stellen Sie die Wiedergabelänge jeder Note im Arpeggio ein (Seite 42). Drücken Sie die [HOLD]-Taste (die zugehörige LED leuchtet), so daß der Arpeggiator die Wiedergabe fortsetzt, auch wenn Sie die Noten Ioslassen. Um das Arpeggio zu beenden, drücken Sie noch einmal die HOLD-Taste (die LED erlischt).



6-8 PHRASE CLIP-Steuerelemente (Seite 53)

Drücken Sie die PHRASE CLIP-Taste, um in den Phrase Clip-Wiedergabemodus zu gelangen (die LED leuchtet). Drücken Sie die [REC]-Taste, um in den Phrase Clip-Aufzeichnungsmodus zu gelangen. In diesem Modus können Sie unter Verwendung eines externen Mikrophons einen Phrase Clip (Wellenformdaten) aufzeichnen; der Klang kann anschließend wie ein Musikinstrument behandelt werden. Der [PITCH]-Regler ändert den Phrase Clip-Pitch (oder sein Tempo, falls der Phrase Clip rhythmisch ist). Mit dem CS6R können Sie den Klang sofort abspielen, indem Sie im Phrase Clip-Modus und mit einem Anschlagwert von 127auf die PHRASE CLIP-Taste an der Note C3 drücken.

6-9 SEQ-Steuerelemente (Seiten 26, 161)

Drücken Sie die [SEQ]-Taste, um in den Modus für die Wiedergabe von Sequenzen zu gelangen. Hier können Sie eine MIDI-Datei von der Speicherkarte abspielen. Mit der Taste [PLAY/STOP] starten oder beenden Sie das Abspielen der aktuell ausgewählten Datei. Mit dem [TEMPO]-Regler stellen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit ein.

8 LCD (Liquid Crystal Display)

Es handelt sich hier um eine zweizeilige Anzeige mit Hintergrundbeleuchtung.

9 [SHIFT]-Taste (Seite 23)

Im Stimm- oder Performance-Wiedergabemodus gibt es eine Anzeige für die Ausgabe oder das Setzen des Oktav-Parameters, und der MIDI-Sendekanal (Seite 23) wird angezeigt, wenn Sie die [SHIFT]-Taste drücken. In den Bearbeitungsmodi wird durch Drücken dieser Taste während Bedienung des [PAGE]-Reglers ein Menübildschirm angezeigt und Sie können schnell zwischen den Anzeigen des Bearbeitungsmodus wechseln (Seite 23). Wenn Sie diese Taste gedrückt halten und gleichzeitig einen der Regler [A] – [D], [1], [2] oder [DATA] bedienen, oder entweder [INC/YES] oder [DEC/NO] drücken, können Sie den Cursor bewegen, ohne daß ein Parameterwert geändert wurde (Seite 24).

10 [PAGE]-Regler (Seite 23)

Schaltet zwischen Anzeigen in jedem Modus um. Jeder Modus bietet mehrere Anzeigen.

11 Regler [A], [B], [C], [1] und [2] (Seite 24)

In den Wiedergabemodi steuern diese Regler hauptsächlich die ihnen zugeordneten Funktionen. In den Bearbeitungsmodi werden die Regler genutzt, um Werte für den zugehörigen, in der Anzeige ausgegebenen Parameter einzugeben. Abhängig vom Betrieb oder der Anzeige, in dem bzw. der Sie gerade arbeiten, verhalten sich diese Regler unterschiedlich. Die Regler [A] bis [C] können Systemsteuerfunktionen zugeordnet werden (Seite 165).

Die Regler [1] und [2] können Steuerfunktionen für die Stimmen zugeordnet werden (Seite 84).

12 [DATA]-Regler (Seite 25)

Mit diesem Regler erhöhen oder verringern Sie den Wert des Parameters, auf den der Cursor positioniert ist.

13 [EF BYPASS]-Taste (Seite 66)

Aktiviert/deaktiviert den Effect Bypass. Drücken Sie die Taste (die LED leuchtet), um die für die aktuelle Stimme oder Performance verwendeten Effekte zu umgehen. Die umgangenen Effekte (Reverb, Chorus oder Insertion) werden im Utility-Modus spezifiziert (Seite 164).

(1) [MASTER KEYBOARD]-Taste (Seiten 67, 121) (nur CS6x)

Das CS6x-Keyboard kann als MIDI-Master-Keyboard im Performance-Modus arbeiten. Wird die Taste gedrückt und aktiviert (die LED leuchtet), kann das Keyboard mehrere an das CS6x angeschlossene MIDI-Klangmodule abspielen und steuern.

15 [EXIT]-Taste (Seite 23)

Die Menüs und Anzeigen des CS6x/CS6R sind hierarchisch angeordnet. Drücken Sie die Taste Beenden auf dem aktuellen Bildschirm, um zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.









10 FOOT CONTROLLER-Buchse (Seiten 18, 48) (nur CS6x) Hier kann ein optionales

Fußpedal (FC7 usw.) angeschlossen werden. Mit Hilfe des Fußpedals steuern Sie Klänge, Pitches, Lautstärken usw. mit dem Fuß.

(1) FOOT VOLUME-Buchse (Seiten 18, 48) (nur CS6x)

Hier kann ein optionales Fußpedal (FC7 usw.) angeschlossen werden. Auf diese Weise können Sie den Ausgangspegel des Instruments mit dem Fuß regeln. Im Utility-Modus können Sie für diesen Controller Lautstärke oder Expression wählen.

(2) INDIVIDUAL OUTPUT-Buchsen 1 und 2 (Seite 13)

Über diese Cinch-Buchsen (1/4" Mono-Cinch-Stecker) werden Line Level Audio Signals ausgegeben. Die Ausgabe wird von der an den Buchsen OUTPUT L/MONO und R getrennt. Im Performance-Modus können Sie angeben, welche Parts von diesen separaten Ausgängen ausgegeben werden sollen.







Hier können Sie Kopfhörer anschließen. Auf dem CS6R finden Sie dieses Buchse an der Vorderseite.

beide Buchsen. Stereosignale werden jedoch bei der Aufzeichnung intern zu einem monophonen Signal kombiniert. Auf dem CS6R finden Sie dieses Buchse an der Vorderseite.

Gerätetyp (Mikrophon, andere Instrumentausgänge usw.). Auf dem CS6R finden Sie dieses Buchse an der Vorderseite.



Vor der Benutzung

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie den Synthesizer an eine Spannungsquelle, Audio- und MIDI-Geräte und ein Computersystem anschließen. Schalten Sie den Synthesizer erst ein, wenn Sie alle nötigen Anschlüsse vorgenommen haben.

Wir empfehlen, daß Sie diesen Abschnitt lesen, bevor Sie den Synthesizer benutzen.

Netzanschluß



OVergewissern Sie sich, daß der POWER-Schalter des Instrument in der OFF-Stellung ist.

Stecken Sie das zum Lieferumfang gehörende Netzkabel in die AC INLET-Buchse an der Rückwand des Instruments.

3 Stecken Sie das andere Ende des Netzkabels in die Netzsteckdose. Vergewissern Sie sich, daß der Synthesizer für Versorgungsspannung des Landes oder der Region, in der Sie ihn verwenden, geeignet ist.

↑ Stellen Sie sicher, daß das CS6x/CS6R für den zur Verfügung stehenden Netzstrom geeignet ist (siehe Auflistung auf der Rückseite). Der Anschluß der Einheit an nicht geeignete Netzspannung kann gravierende Schäden interner Stromkreise und eine gefährliche Berührungsspannung verursachen

Verwenden Sie nur das mit dem CS6x/CS6R mitgelieferte Netzkabel. Wenn das mitgelieferte Netzkabel beschädigt ist und ersetzt werden muß, wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler. Die Verwendung nicht geeigneter Ersatzkabel kann Feuer oder gefährliche Berührungsspannung verursachen.

▲ Das mit dem CS6x/CS6R mitgelieferte Netzkabel kann je nach Land, in dem es erworben wird, unterschiedlich sein (es ist ein dritter Stift für die Erdung vorhanden). Der inkorrekte Anschluß des Erdungsleiters kann zu einem elektrischen Schock führen. Nehmen Sie am mit dem CS6x/CS6R mitgelieferten Stecker KEINE Änderungen vor. Wenn der Stecker nicht in die Steckdose paßt, lassen Sie von einem Elektriker eine passende Steckdose installieren. Verwenden Sie keine Adapter, die den Erdungsleiter außer Kraft setzen.

Anschlüsse

Anschließen an externe Audiogeräte

Da der Synthesizer keine eingebauten Lautsprecher besitzt, müssen seinen Klang-Output über ein externes Audiogerät abhören. Sie können auch einfach einen Stereokopfhörer anschließen. Wie in den folgenden Abbildungen dargestellt, gibt es mehrere Methoden zum Anschluß an externe Audiogeräte.

Für den CS6R benötigen Sie auch einen externen MIDI-Controller, zum Beispiel eine Tastatur, falls Sie nicht ausschließlich mit dem internen Sequencer arbeiten. Weiteres zu MIDI-Anschlüssen finden Sie im nächsten Abschnitt.

Anschließen von Aktivboxen

Ein Paar Aktivboxen ist mit seinen eigenen Balance- und Effekteinstellungen ideal für die Wiedergabe des Klangreichtums Ihres Instruments. Schließen Sie die Aktivboxen an die OUTPUT-Buchsen L/MONO und R an, die Sie an der Rückwand des Geräts finden.



Wenn Sie nur eine Aktivbox verwenden, schließen Sie diese an die OUTPUT L/MONO-Buchse an.

Anschluß an ein Mischpult

Neben den OUTPUT (L/MONO und R)-Buchsen gibt es weitere vier dezidierte Audioausgänge. Über diese Ausgänge können sie den Synthesizer an ein Mischpult anschließen. So können Sie im Performance-Mode (Seite 117) die Ausgangssignale von bis zu vier Parts getrennt regeln. Das Output Routing (den Ausgangssignalweg) für jeden Part legen Sie im Performance Edit-Mode fest (Seite 133).



Wenn Sie Kopfhörer anschließen, beeinträchtigen Sie damit nicht den Audio-Output an den OUTPUT (L/MONO and R)-Buchsen.

Sie können einen Sound gleichzeitig über Kopfhörer und über die OUTPUT-Buchsen abhören. Das gleichzeitige Abhören eines Sounds über INDIVIDUAL OUTPUT 1 und 2 und mit Kopfhörern ist dagegen nicht möglich.

Anschließen eines Mikrofons anderer Audioausrüstung

Sie können externe Klänge oder Waveform (Wellenform)-Daten aufnehmen oder importieren und Sie als Instrumentsounds einsetzen (Phrase Clips, siehe Seite 142). Wenn Sie von einer externen Audio-Source aufnehmen möchten, schließen Sie ein Mikrofon oder die Audio-Source an die A/D INPUT (LINE 1 und MIC/LINE 2)-Buchsen an.



- LINE 1 und MIC/LINE 2 empfangen monophone Signale. Zur Einspeisung eines monophonen Line-Signals benutzen Sie immer LINE 1. Für ein monophones Mikrofonsignal benutzen Sie nur MIC/LINE 2. Wenn Sie Stereo-Line-Signale in das Instrument einspeisen möchten, benutzen Sie beide Buchsen. Die Stereosignale werden jedoch intern für die spätere Verarbeitung zu einem Monosignal zusammengefaßt.
- Sobald Sie die oben beschriebenen Anschlüsse vorgenommen haben, sind Sie bereit, das Instrument für die Aufnahme einzurichten. Zu Beginn einer Aufnahme müssen Sie unter Umständen mit Hilfe des GAIN-Knopfes die Eingangsverstärkung für die Audio-Source nachstellen. Alles einzelne hierzu, auch darüber, wie man die Eingangsverstärkung einstellt, finden Sie auf Seite 142.
- Wenn Sie den falschen Source-Typ (Seite 130 u. 144) als Eingangsquelle wählen, laufen Sie Gefahr, Ihr Gehör und/oder angeschlossene Audiogeräte zu beschädigen. Vergewissern Sie sich also, daß dieser Parameter richtig eingestellt ist.
- A Bevor Sie ein Gerät an der A/D INPUT-Buchse anschließen, sollten Sie die Verstärkung (GAIN-Knopf) immer ganz herunterdrehen.
- A Benutzen Sie LINE1 und MIC/LINE2 nur dann gleichzeitig, wenn Sie Stereo-Line-Signale einspeisen wollen. Diese Signale werden im Instrument zu einem Monosignal vermischt. Wenn Sie die beiden Buchsen für andere Zwecke verwenden, riskieren Sie Schäden am angeschlossenen externen Gerät.
- Sie können eine externe Audio-Source mit dem A/D Input-Part verbinden und Sie als Part in einer Performance einsetzen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seiten 73 und 130.

Grundlagen

Anschließen von externen MIDI-Geräten

Sie können über ein MIDI-Kabel (einzeln erhältlich) ein externes MIDI-Gerät anschließen und es von Ihrem Synthesizer aus steuern. Andererseits können Sie auch eine externe MIDI-Tastatur oder einen MIDI-Sequencer anschließen und damit die internen Sounds des Synthesizers steuern. Dieser Abschnitt soll als Einführung in die verschiedenen MIDI-Anwendungen dienen.

Schalten Sie den HOST SELECT-Schalter an der Geräterückwand auf "MIDI". Sonst kann der MIDI OUT-Ausgang des Synthesizers keine MIDI-Daten übertragen.

Steuern mit einer externen MIDI-Tastatur



Der CS6R hat keine eigene Tastatur, so daß Sie diese Anschlußart benutzen werden, um in Echtzeit (direkt) zu spielen.

Steuern einer externen MIDI-Tastatur



Aufnahme und Wiedergabe mit einem externen MIDI-Sequencer



Steuern eines weiteren MIDI-Geräts über MIDI THRU



In dieser Anschlußart können Sie MIDI-Daten über den MIDI OUT-Ausgang senden, während über die MIDI THRU-Buchse der externe MIDI-Sequencer Daten an einen externen MIDI-Synthesizer übermittelt.

Das MIDI-Kabel sollte nicht länger als 15 m sein und die MIDI-Kette sollte nicht mehr als drei über die MIDI THRU-Buchsen in Reihe geschaltete Geräte umfassen. Wenn Sie mehr als drei Geräte anschließen möchten, benutzen Sie eine MIDI Thru-Box für Parallelanschlüsse. Wenn die MIDI-Kabel zu lang sind oder zu viele Geräte über ihre MIDI THRU-Buchsen verkettet sind, können Fehler auftreten.

Anschließen an einen Computer

Über einen angeschlossenen Computer können Sie den Synthesizer steuern und über die MIDI-Verbindung Daten zwischen Computer und Synthesizer hin und her senden. Das mitgelieferte Voice Editor-Programm erlaubt Ihnen zum Beispiel, die Stimmen des Synthesizers zu bearbeiten. Mit Hilfe eines anderen Programms - Card Filer - können Sie Dateien zwischen dem Computer und der Speicherkarte im CARD-Steckplatz des Synthesizers übertragen.

Sie können Ihren Synthesizer auf zwei Weisen an einen Computer anschließen:

- 1:serielle Verbindung (zwischen dem seriellen Port des Computers und dem TO HOST-Anschluß des Synthesizers)
- 2:MIDI-Verbindung (zwischen der MIDI-Schnittstelle des Computers oder einer externen MIDI-Schnittstelle und den MIDI IN und —OUT-Buchsen des Synthesizers).

Verschiedene Computertypen erfordern verschiedene Anschlußarten, wie unten dargestellt.

1: Serieller Port nach TO HOST

IBM PC/AT



Macintosh

2: MIDI-Schnittstelle nach MIDI IN und -OUT

Verwendung der MIDI-Schnittstelle des Computers



Verwendung einer externen MIDI-Schnittstelle



Auf Ihrem Computer muß ein geeignetes MIDI-Programm (Sequencer, Editor etc.) installiert sein.

Anschließen verschiedener Controller (Regler)

An der Rückwand des CS6x befinden sich mehrere Controller-Buchsen, darunter FOOT SWITCH (Fußschalter), SUSTAIN (Haltepedal), FOOT CONTROLLER (Fußregler), FOOT VOLUME (Lautstärke) und BREATH (Atem). Mit dem Fußschalter FC4 oder FC5, dem Fußregler FC7 und einem Breath-Controller wie dem BC3 (alle als Sonderzubehör erhältlich) können Sie über diese Anschlüsse die Klangfarbe, die Lautstärke, den Pitch (Tonhöhe) und andere Parameter steuern. Der CS6R hat nur einen Breath-Controller-Anschluß auf seinem Schaltpult. Für weitere Steuermöglichkeiten (entsprechend denen des CS6x) müssen Sie geeignete externe MIDI-Controller anschließen.

Einzelheiten zur Wirkungsweise dieser Controller finden Sie auf Seite 47.

CS6x CS6R \bigcirc @ YAMAHA 0 O Ē O € € ٢ $\bigcirc_{\oplus} \bigcirc$ Ø ∄ JI⊕ æ \circ BREATH BREATH FOOT SUSTAIN FOOT FOOT VOLUME CONTROLLER SWITCH FC4 oder FC5 BC3 FC4 oder FC7 FC7 BC3 FC5

Anschalten

Einschaltprozedur

Sobald Sie alle notwendigen Verbindungen zwischen dem Synthesizer und Ihren anderen Geräten hergestellt haben, vergewissern Sie sich zunächst, daß alle Lautstärke (Volume)-Regler auf 0 stehen. Dann schalten Sie alle Geräte in Ihrem Aufbau nacheinander ein, zuerst die MIDI-Master (Sendegeräte), dann die MIDI-Slaves (Empfangsgeräte) und schließlich die Audiogeräte (Mischpulte, Verstärker, Lautsprecherboxen etc.). So erreichen Sie einen fehlerfreien Signalfluß vom ersten bis zum letzten Gerät (zuerst MIDI, dann Audio).

Zum Abschalten Ihres Aufbaus gehen Sie in umgekehrter Reifenfolge vor (zuerst die Audiogeräte, dann die MIDI-Geräte). Zuvor sollten Sie jedoch die Lautstärke jedes Ihrer Audiogeräte ganz herunterdrehen.

Mit dem CS6x/CS6R als MIDI-Empfangsgerät:



Einschalten des CS6x/CS6R

Bevor Sie Ihren Synthesizer ein- oder ausschalten, regeln Sie Lautstärke jedes angeschlossenen Audiogeräts herunter.

1 Drücken Sie den POWER-Schalter.



2 Eine Begrüßungsanzeige leuchtet kurz auf.

3 Dann erscheint Performance Play Mode-Anzeige.

VCE Play) PRE1:001(A01)[Sq:Generation] EQLow-Q EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF Wenn Sie eine Speicherkarte in den CARD-Steckplatz eingesetzt haben oder eine optionale Plug-in-Karte installiert ist, sehen Sie zuvor eine andere Anzeige.

Steckt ein zuvor benutzte Speicherkarte in Ihrem Synthesizer, sehen Sie eine Anzeige, während Dateien im EXT-Speicher geladen werden.

Ist die Speicherkarte neu (d.h. in Ihrem Instrument nie zuvor eingesetzt), sehen Sie eine Anzeige, während im EXT-Speicher eine Basisdatei erzeugt wird.

Wenn Sie eine Plug-in-Karte installiert haben, sehen Sie eine Anzeige, die die Anwesenheit der Plugin-Karte bestätigt.

Welche Anzeige Sie am Ende der Einschaltsequenz sehen, hängt davon ab, welcher Power On-Mode im Utility-Mode eingestellt ist (Seite 164).

4 Regeln Sie, falls nötig, die Lautstärke am Verstärker hoch.

Drehen Sie den [VOLUME]-Knopf am Synthesizer im Uhrzeigersinn, um eine geeignete Lautstärke einzustellen.

Speicherkarten

Auf Speicherkarten können Se verschiedene Arten von Daten speichern: Voice-Daten, Performance-Daten, Phrase Clip-, Plug-in-, Sequence Chain-Daten und so weiter. Der CARD-Einsteckplatz akzeptiert 3.3-Volt-Speicherkarten (SmartMedia), von denen eine zu diesem Synthesizer mitgeliefert wird.

Bevor Sie eine Speicherkarte benutzen, lesen Sie bitte, welche Vorsichtsmaßnahmen Sie bei deren Handhabung beachten sollten (Seite 171).

• Formatieren einer Speicherkarte

Im allgemeinen können Sie eine neue Speicherkarte erst zur Abspeicherung von Dateien benutzen, nachdem Sie sie im Card-Mode (Seite 176) formatiert haben. Die Speicherkarte, die Sie mit Ihrem Synthesizer erworben haben, ist jedoch schon formatiert und enthält Demosongdateien.

• Speichern und Laden von Daten

Auf einer formatierten Speicherkarte können verschiedene Arten von Daten als Dateien speichern. Jede Datei auf der Karte kann bei Bedarf geladen werden.

Zu den Datentypen, die Sie speichern und laden können, gehören Voice-Daten, Performance-Daten, Phase Clip-, Plug-in-, Sequence Chain- und ähnliche Datenarten. Da Phrase Clips und Sequence Chain-Daten nur temporär im Pufferspeicher des Synthesizers gehalten werden und beim Ausschalten des Geräts verlorengehen, müssen Sie solche Daten zunächst auf der Speicherkarte speichern.

Weitere Informationen über das Formatieren einer Speicherkarte, das Speichern und Laden von Daten und über die Dateitypen, die erkannt werden, finden Sie auf Seite 172.

Bedienungsgrundlagen

In diesem Abschnitt finden Sie die wesentlichsten Bedienungsabläufe für Ihren Synthesizer kurz erklärt.

Auswählen eines Modus

Es gibt mehrere Bedienungsmodes — Voice Play-Mode, Performance Play-Mode, Phrase Clip-Mode etc. — die Ihnen ermöglichen, die vielfältigen Funktionen des Synthesizers effizient einzusetzen. Im Einen Überblick über die einzelnen Modes finden Sie auf Seite 35.

Stimmen, Performances und Phrase Clips haben jeweils ihren eigenen Play-Mode. Um einen bestimmten Mode aufzurufen, drücken Sie die entsprechende MODE-Taste ([VOICE] für den Voice Play-Mode, [PERFORM] für den Performance Play-Mode). Um den Phrase Clip-Mode zu aktivieren oder zu verlassen, drücken Sie die PHRASE CLIP-Taste. (Beachten Sie bitte, daß diese Taste nicht unter den MODE-Tasten zu finden ist.) Stimmen, Performances und Phrase Clips haben auch jeweils ihre eigenen Edit- und Job-Modes. Um zum Edit- oder Job-Mode überzugehen, drücken Sie einfach die Taste [EDIT] bzw. [JOB], während Sie sich in dem jeweiligen Play-Mode befinden.

Auf ähnliche Weise bringt Sie ein Druck auf die [STORE]-Taste vom Voice, Performance oder Phrase Clip (Play- or Edit-)Mode in den Store-Mode, von wo aus Sie Stimmen, Performances oder Phrase Clips speichern können.

Weitere Modes sind der Utility-Mode, in dem Sie Systemeinstellungen vornehmen können, der Card-Mode, in dem Sie Aktionen im Zusammenhang mit der Speicherkarte ausführen können, und der Sequence-Mode, in dem Sie MIDI-Songdateien abspielen oder eine Sequenzkette anlegen können. (Die [UTILITY]-Taste bringt Sie in den Utility-Mode, die [CARD]-Taste in den Card-Mode und die [SEQ]-Taste in den Sequence-Mode.)



Play-Modes

(1) Voice Play-Mode (Seite 74) Um in den Voice Play-Mode überzugehen, drücken Sie die [VOICE]-Taste (deren LED dann aufleuchtet). Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste.

VCE Play) PRE1:001(A01)[Sq:Generation] EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF

2 Performance Play-Mode (Seite 117)

Um in den Performance-Mode überzugehen, drücken Sie die [PERFORM]-Taste (deren LED dann aufleuchtet). Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste.

PFM Play) INT:001(A01)[--:Init Perf] EQLow-G EQMid-G EQHi-G ------

3 Phrase Clip Play-Mode (Seite 142)

Um in den Phrase Clip Play-Mode überzugehen, drücken Sie die [PHRASE CLIP]-Taste (deren LED dann aufleuchtet). Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste. Wenn Sie im Phrase Clip Play-Mode die [REC]-Taste drücken, erscheint die Record (Aufnahme)-Anzeige des Phrase Clip-Modes.

PCLP Play) 1(A01)[--:Init Voice] EQLow-G EQMid-G EQHi-G ------

Edit-Modes

Von jedem der Play-Modes aus können Sie direkt zu dem jeweiligen Edit-Mode umschalten, indem Sie einfach die [EDIT]-Taste drücken (deren LED dann aufleuchtet). (4) Voice Edit-Mode (Seite 78) Drücken Sie im Voice Play-Mode die [EDIT]-Taste. Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste. Wenn sie zum Voice Play-Mode zurückkehren möchten, drücken Sie die [Exit]-Taste.



(4) Performance Edit-Mode (Seite 121)

Drücken Sie im Performance Play-Mode die [EDIT]-Taste. Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste. Wenn sie zum Performance Play-Mode zurückkehren möchten, drücken Sie die [Exit]-Taste.

GEN Name) Ctgry a-Z 0-? Cursor Common [--:Init Perf] (4) Phrase Clip Edit-Mode (Seite 146) Drücken Sie im Phrase Clip Play-Mode die [EDIT]-Taste. Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste. Wenn sie zum Phrase Clip Play-Mode zurückkehren möchten, drücken Sie die [Exit]-Taste.

GEN Name) Ctgry a-Z 0-? Cursor Common [--:Init Perf]

Job-Modes

Von jedem der Play-Modes aus können Sie direkt zu dem jeweiligen Job-Mode umschalten, indem Sie einfach die [JOB]-Taste drücken (deren LED dann aufleuchtet).

(5) Voice Job-Mode (Seite 115) Drücken Sie im Voice Play-Mode die [JOB]-Taste. Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste. Wenn sie zum Voice Play-Mode zurückkehren möchten, drücken Sie die [Exit]-Taste.

UCE Initialize) Job Current Voice

5 Performance Job-Mode (Seite 140)

Drücken Sie im Performance Play-Mode die [JOB]-Taste. Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste. Wenn sie zum Performance Play-Mode zurückkehren möchten, drücken Sie die [Exit]-Taste.

PFM Initialize) Job Current Perform

(5) Phrase Clip Job-Mode (Seite 154)

Drücken Sie im Phrase Clip Play-Mode die [JOB]-Taste. Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste. Wenn sie zum Phrase Clip Play-Mode zurückkehren möchten, drücken Sie die [Exit]-Taste.

UTIL Factory Set) Job

(5) Utility Job-Mode (Seite 170) Drücken Sie im Utility-Mode die [JOB]-Taste. Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie die zugehörige Mode-Taste. Wenn sie zum Utility-Mode zurückkehren möchten, drücken Sie die [Exit]-Taste.



Andere Modes

(6) Utility-Mode (Seite 163) Um in den Utility-Mode überzugehen, drücken Sie die [UTILITY]-Taste (deren LED dann aufleuchtet). Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste.

MSTR TG) Vol NoteShift Tune Sys 127 +63 +102.3c

(7) **Card-Mode (Seite 171)** Um in den Card-Mode überzugehen, drücken Sie die [CARD]-Taste (deren LED dann aufleuchtet). Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste.

Save) Type File A-? Cursor Card all ***[NEWFILE.S2A]

8 Sequence Play-Mode (Seite 161)

Um in den Sequence Play-Mode überzugehen, drücken Sie die [SEQ]-Taste (deren LED dann aufleuchtet). Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste.

SEQ)	File:[]	Perf
Chain00	001 J= 120	Meas=001	INT:128

Während des Empfangs von MIDI-SysEx-Befehlen von einem externen MIDI-Gerät blinkt die LED für den gegenwärtig ausgewählten Play-Mode (VOICE, PERFORM oder PHRASE CLIP).

9 Store-Modes (Seiten 116, 141, 160)

Von jedem der Play- oder Edit-Modes aus können Sie direkt zu dem jeweiligen Store-Mode umschalten, indem Sie einfach die [STORE]-Taste drücken. Wenn Sie von dort zu einem anderen Mode übergehen möchten, drücken Sie einfach die zugehörige Mode-Taste. Wenn sie zum Play-Mode zurückkehren möchten, drücken Sie die [Exit]-Taste.

UCE [Sq:Generation] >[Pf:Slamming] Store INT:001(A01)

Eine andere Methode zur Voice-, Performance- und Phrase Clip-Speicherung ist, diese Einstellungen als Scene 1 und 2 abzuspeichern. Weiteres hierzu finden Sie auf Seite 45 (nur CS6x).

Auswahl einer Anzeige

Zum Umschalten zwischen verschiedenen Anzeigeseiten drehen Sie am [PAGE]-Knopf und drücken die Tasten [SHIFT], [PROGRAM/PART], [EXIT] und [ENTER].

[PAGE]-Knopf

In jedem Mode gibt es gewöhnlich mehrere Anzeigen und Unteranzeigen. Zum Umschalten zwischen diesen Anzeigeseiten benutzen Sie den [PAGE]-Knopf.



Wie unten dargestellt, sehen Sie, falls es vor und nach der gegenwärtigen Anzeige weitere Seiten gibt, links im Anzeigefeld den "♣"-Anzeiger. Haben Sie gegenwärtig die erste einer Reihe von Seiten im Anzeigefeld, sehen Sie den "➡"-Anzeiger, der Sie daran erinnert, daß es weitere, aber keine vorhergehenden Seiten gibt. Neben der letzten Anzeigeseite sehen Sie den "♣"-Anzeiger, der bedeutet, daß keine weiteren Seiten folgen werden.



[SHIFT]-Taste

Indem Sie im Voice Play-Mode die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, können Sie die Parameter in der Anzeige wie folgt ändern.



Zu manchen Moden gehören mehrere Anzeigeseiten. In solchen Moden können Sie zu einer bestimmten Anzeige umschalten, indem Sie am [PAGE]-Knopf drehen und gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Tun Sie dies zum Beispiel im Voice Edit-Mode, dann sehen Sie die folgende Anzeige. Wählen Sie mit Hilfe des Cursors () einen bestimmten Punkt.

mit Hilfe des Cursors () einen bestimmten Punkt aus. Sobald Sie dann die [SHIFT]-Taste loslassen, wird die Parameterseite zu diesem Punkt angezeigt.



Die [SHIFT]-Taste hat noch weitere Funktionen, wie an anderer Stelle in dieser Bedienungsanleitung beschrieben.

[PROGRAM/PART]-Tasten

Auf dem CS6x können Sie im Voice Edit-Mode die PROGRAM/PART-Tasten dazu benutzen, die unter den Tasten angegebenen Funktionen auszuwählen und zu den entsprechenden Anzeigeseiten umzuschalten.



[EXIT]-Taste

Die [EXIT]-Taste drücken Sie, wenn Sie in der Anzeigehierarchie nach oben und zur vorhergehenden Anzeige zurückkehren möchten.



Die [EXIT]-Taste hat noch weitere Funktionen, wie an anderer Stelle in dieser Bedienungsanleitung beschrieben.

[ENTER]-Taste

Normalerweise benutzen Sie die [ENTER]-Taste, um Parametereinstellungen anzuwenden. In manchen Fällen erscheint jedoch die unten gezeigte Anzeige, in der Sie aufgefordert werden, die [ENTER]-Taste zu drücken.



Die [ENTER]-Taste hat noch weitere Funktionen, wie an anderer Stelle in dieser Bedienungsanleitung beschrieben.

Dateneingabe

Zur Änderung eines angezeigten Parameters benutzen Sie entweder den zugehörigen Regelknopf oder Sie bewegen den Cursor () zu dem Parameter und stellen ihn mit Hilfe der [INC/YES] und [DEC/NO]-Tasten oder mit dem [DATA]-Knopf ein.

Knöpfe [A], [B], [C], [1] und [2]

Im allgemeinen gehört zu jedem der Parameter in einer Anzeige einer der Knöpfe ([A], [B], [C], [1] oder [2]) unter der Anzeige. Sobald Sie an einem dieser Knöpfe drehen, bewegt sich der Cursor () zu dem entsprechenden Parameter, dessen Wert Sie dann einstellen können. So können Sie in der unten dargestellten Anzeige mit Knopf [B] den Level (Pegel) einstellen. Zur Erhöhung des Parameterwerts drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, zur Verringerung drehen Sie entgegen dem Uhrzeigersinn.



Bewegen des Cursors

Durch Drehen eines der Knöpfe [A], [B], [C], [1] oder [2] bei gleichzeitigem Niederhalten der [SHIFT]-Taste bewegen Sie den Cursor () zum zugehörigen Parameter in der Anzeige, ohne dessen Wert zu verstellen.



[INC/YES] und [DEC/NO]-Tasten

Ein Druck auf die [INC/YES]-Taste hebt einen Parameterwert um einen Schritt; die [DEC/NO]-Taste senkt den Wert um einen Schritt. Wenn Sie eine dieser Tasten gedrückt halten, ändert sich der Wert kontinuierlich.



Sie können mit diesen Tasten auch "YES" oder "NO" antworten, wenn Sie in einer Anzeige zur Bestätigung aufgefordert werden.

Bewegen des Cursors

Durch Drücken der the [INC/YES]- oder [DEC/NO]-Taste bei gleichzeitigem Niederhalten der [SHIFT]-Taste bewegen Sie den Cursor zwischen den angezeigten Parametern, ohne deren Werte zu verstellen.



[DATA]-Knopf

Mit diesem Knopf ändernd Sie den Wert des Parameters, auf dem der Cursor sich gegenwärtig befindet. Wenn Sie den Knopf im Uhrzeigersinn drehen, erhöht sich der Parameterwert um jeweils einen Klick (Schritt); zur Senkung des Werts drehen Sie entgegen dem Uhrzeigersinn.



Bewegen des Cursors

Drehen Sie den [DATA]-Knopf im oder entgegen dem Uhrzeigersinn und halten Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt, um Cursor zu einem der angezeigten Parameter zu bewegen, ohne dessen Wert zu verstellen.



[ENTER]-Taste

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie eine Einstellung wirksam machen (anwenden) möchten (zum Beispiel wenn der eingestellte Parameter in der Anzeige blinkt). Durch Druck auf die [ENTER]-Taste bringen Sie auch einen Job oder Store-Vorgang zur Ausführung, wie an anderer Stelle in dieser Bedienungsanleitung beschrieben.



Arten von Parametern (absolut und relativ)

Wie Sie einen Parameter einstellen, hängt von der Art des Parameters ab. Für manche Parameter müssen Sie die Zahlen oder Buchstaben des Parameterwerts direkt eingeben. Für andere wählen Sie unter einer Reihe möglicher Einstellungen aus. Zudem sind manche Parameterarten "absolut" und andere "relativ".

Der absolute Parameter in der folgenden Darstellung kann z. B. entweder auf "mono" oder "poly" gesetzt werden. Für andere Absolutparameter, zum Beispiel Volume (Lautstärke), können Sie einen beliebigen Wert zwischen 0 und 127 einstellen. Die Lautstärkeeinstellung hat eine lineare Eins-zueins-Beziehungs zur tatsächlichen Lautstärke wie im Diagramm links dargestellt.

Für Relativparameter existiert diese direkte Korrelation dagegen nicht. Das untere Schaubild verdeutlicht die Rolle des Parameters Velocity Offset (Schnelle-Verschiebung). Der Wert, den Sie dafür eingestellt haben, der sog. "Offset" oder die Basisverschiebung, wird von der tatsächlichen "Velocity" — der Schnelle, mit der Sie die Tasten auf der Tastatur anschlagen abgezogen oder dieser hinzuaddiert. In manchen Fällen geben Sie diese Art von Relativparametern als Prozentwert ein.



Demowiedergabe

Ihr Synthesizer wird mit mehreren Demosongs ausgeliefert, die Sie auf folgende Weise abspielen können.

- Überzeugen Sie sich, daß Ihr Synthesizer spielbereit ist. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt "Vor der Benutzung" auf Seite 12.
- Mit dem Aufruf der "SEQ Demo"-Anzeige überschreiben Sie alle Daten im internen Speicher des Instruments (System, Internal Voices, Phrase Clip oder Ähnliches) mit den Daten für den Demosong. Wichtige Daten sollten Sie zuvor auf der Speicherkarte (Seite 171) sichern.
- Weitere Demosongs finden Sie auf der mitgelieferten Speicherkarte. Diese können sie im normalen Sequence Play-Mode abspielen, nachdem Sie alle Dateien von der Karte geladen haben (Seite 174). Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 162.
- Drücken Sie die SEQ PLAY-Taste, um in den Sequence Play-Mode überzugehen. Sie sehen dann folgende Anzeige:



The Sequence Play-Mode gibt es zwei Anzeigeseiten. Zum Umschalten zu der oben abgebildeten Anzeige drehen Sie den [PAGE]-Knopf.

2Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die SEQ Demo-Anzeige zu öffnen.



- Wenn Sie die Demowiedergabe abbrechen möchten, drücken Sie die [DEC/NO]-Taste.
- Beginnen Sie die Songwiedergabe, indem Sie die [PLAY/STOP]-Taste drücken.
- 4 Zum Beenden der Wiedergabe drücken Sie die [PLAY/STOP]-Taste erneut.
 - Am Ende des Songs kehrt Ihr Instrument automatisch zum Songanfang zurück (Playback-Loop).
 - Das Wiedergabetempo können Sie mit dem [TEMPO]-Knopf oder mit Knopf [C] einstellen. Wenn Sie das Originaltempo des Songs anwenden möchten, stellen Sie den Tempowert "***" ein.
 - Einzelheiten über den Sequence Play-Mode (und die Demowiedergabe von der Speicherkarte) finden Sie auf Seite 161.

Stimmen und Performancen

Spielen einer Stimme

Mit seinem AWM2 Synthesis Engine bietet dieser Synthesizer eine Vielfalt voreingestellter Stimmen (256 Normalstimmen und 8 Schlagzeugstimmen). Daneben können Sie Ihre eigenen Originalstimmen erzeugen und im internen Speicher Ihres Instruments (INT) oder auf einer externen Speicherkarte (EXT) speichern. Interner und externer Speicher haben jeweils Platz für bis zu 128 Normalstimmen und 2 Schlagzeugstimmen. Sie können Stimmen aus beiden Speichern frei auswählen und spielen. Wie Sie dazu vorgehen, finden Sie hier beschrieben.



Drücken Sie die [VOICE]-Taste.

Als Zeichen, daß Sie sich im Voice Play-Mode befinden, leuchtet nun die LED über der [VOICE]-Taste und Sie sehen die unten dargestellte Anzeige.



Damit ist alles bereit und Sie können nun auf der Tastatur die (die in der Anzeige angegebene) Stimme spielen.

Ø Drücken Sie eine MEMORY-Taste (Auswahl eines Voice-Memorys)

Es gibt sechs Voice-Memorys (Stimmenspeicher): PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Intern), EXT (Extern), PLG1 (Plug-in 1) und PLG2 (Plugin 2). Jedes dieser Voice-Memorys ist in mehrere "Banks" gegliedert (bis zu acht, A bis H), in denen die Stimmen gespeichert sind. Die folgende Abbildung zeigt, wie Stimmen im Voice-Memory gespeichert werde.



Die Schlagzeugstimmen sind in besonderen Speicherbereichen untergebracht und werden wie folgt aufgerufen.

- Zugriff auf die voreingestellten Schlagzeugstimmen (PRE:DR1 ~ DR8): Drücken Sie die Taste MEMORY [PRE2], während Sie die Taste MEMORY [PRE1] gedrückt halten.
- Zugriff auf die Benutzer-Schlagzeugstimmen (INT:DR1/2, EXT:DR1/2):

Drücken Sie die Taste MEMORY [INT], während Sie die Taste MEMORY [EXT] gedrückt halten.



zum Zugriff auf die Preset-Schlagzeugstimmen (PRE:DR1 ~ DR8)



zum Zugriff auf die Benutzer-Schlagzeugstimmen (INT:DR1/2, EXT:DR1/2)

- PRE1 und PRE2 (Preset 1 und 2) sind im internen Read-Only-Memory (ROM) gespeichert und enthalten voreingestellte Stimmen, die nicht überschrieben werden können. INT (internal) befindet sich im Random Access Memory (RAM) und enthält Stimmen mit vom Hersteller vorbereiteten Standardeinstellungen. Diese können überschrieben werden. Sie können sie jedoch jederzeit wieder auf die Standardeinstellungen zurücksetzen, falls es erforderlich wird.
- EXT (external) befindet sich auf der Speicherkarte im CARD-Steckplatz. Wenn Sie keine Speicherkarte eingesteckt haben und dennoch versuchen, eine EXT-Stimme auszuwählen, wird "——-" angezeigt und kein Klang erzeugt. Mit eingesteckter Speicherkarte können Sie EXT-Stimmen auswählen und spielen. PLG1- und PLG2-Stimmen können nur ausgewählt werden, wenn eine Plug-in-Karte installiert ist.

Wählen Sie mit dem [DATA]-Knopf oder den [INC/YES] und [DEC/NO]-Tasten eine Voice-Nummer aus.

Um zu einer höheren Voice-Nummer überzugehen, drehen Sie den [DATA]-Knopf im Uhrzeigersinn oder drücken Sie die [INC/YES]-Taste. Zu tieferen Voice-Nummern gelangen Sie, indem Sie den Knopf entgegen dem Uhrzeigersinn drehen oder die [DEC/NO]-Taste drücken.



Nun können Sie die ausgewählte Stimme auf der Tastatur des CS6x bzw. der externen Tastatur, die Sie an den CS6R angeschlossen haben, spielen. Proben Sie mit verschiedenen Stimmen.

- Einzelheiten über die Stimmenauswahl mit dem [DATA]-Knopf oder den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten finden Sie auf Seite 76.
- Sie können Stimmen auch mit einer Kombination von BANK- und PROGRAM/PART-Tasten (CS6x) oder mit Hilfe der Category Search-Funktion auswählen. Weiteres über das Auswählen von Stimmen finden Sie auf Seite 75.

Oktavenverschiebung (nur CS6x)

Wenn Sie die Notenskala der Tastatur für eine Stimme heben oder senken möchten, drücken Sie die OCTAVE [UP]-Taste, um die Skala um eine Oktave anzuheben, oder die OCTAVE [DOWN]-Taste, um sie um eine Oktave abzusenken. So können Sie eine Skalenverschiebung um bis zu drei Oktaven einstellen. Die aktuelle Oktaveneinstellung sehen Sie, während Sie die OCTAVE [UP]- oder [DOWN]-Taste niederhalten, in der linken oberen Ecke des Anzeigefelds. Wenn Sie zum Beispiel die OCTAVE [UP]-Taste zweimal gedrückt haben (+2), spielen Sie, indem Sie auf der Tastatur die Taste C3 anschlagen, in Wirklichkeit die Note C5 (d.h. die Note ist um zwei Oktaven verschoben). Um zum Standard-Oktavenbereich (0) zurückzukehren, drücken Sie die Tasten OCTAVE [UP] und [DOWN] beide zugleich.

Sie können die aktuelle Oktaveneinstellung anzeigen lassen, indem Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Diese Funktion dient zur Bestätigung Ihrer Oktaveneinstellung.



- Wenn sich eine Taste in Ihrer Einstellung jenseits G8 (MIDI-Notennummer 127) verschiebt, wird sie automatisch eine Oktave tiefer angesiedelt. Zum Beispiel wird G#8 als G#7 gespielt.
- Die Tasten OCTAVE [UP] und [DOWN] sind mit dem "Coarse/Fine"-Parameter (Seite 90) auf der Anzeigeseite PCH Tune im Voice Edit-Mode und mit dem "Oct"-Parameter (Seite 163) auf der Anzeigeseite MSTR Kbd im Utility-Mode verknüpft. Die OCTAVE [UP]und [DOWN]-Tasten funktionieren möglicherweise nicht, wenn Sie schon diese Parameter verstellt haben, um eine Oktavenverschiebung zu bewirken.
- Sie können die OCTAVE [UP]- und [DOWN]-Tasten auch im Performance Play-Mode benutzen.

Spielen einer Performance

Im Performance Play-Mode können Sie jede beliebige von 128 internen und 64 externen (Memory Card-) Performances auswählen und spielen.

Eine Performance ist hier ein Stimmensatz zur Verwendung mit dem eingebauten (oder einem externen) Sequencer. Mit Hilfe von Performances können Sie den Synthesizer auch für multitimbralen Betrieb einrichten.

Jede Performance enthält bis zu 16 Parts, die verschiedenen Stimmen zugewiesen sind, und zusätzliche Parts für Phrase Clip, A/D INPUT und Plug-in-Karten. Ist der Layer-Schalter (Seite 133) für irgendwelche Parts in der Stellung "on", dann können diese Parts gemeinsam gespielt werden. Sie können auch mehrere Parts verschiedenen MIDI-Kanälen zuweisen, so daß sie separat gespielt oder mit dem eingebauten (oder einem externen Sequencer) gesteuert werden können. Sie können bis zu 128 Performances im internen Speicher und bis zu 64 auf einer Speicherkarte speichern. Die Performance-Einstellungen stehen im Performance Edit-Mode zur Verfügung (Page 121). Hier zeigen wir Ihnen nun, wie Sie nach der Auswahl einer Performance mit dem Performance-Spiel beginnen.



Drücken Sie die [PERFORM]-Taste

Als Zeichen, daß Sie sich im Performance Play-Mode befinden, leuchtet nun die LED über der [PERFORM]-Taste. und Sie sehen die unten dargestellte Anzeige.



Damit ist alles bereit und Sie können nun auf der Tastatur die (die in der Anzeige angegebene) Performance spielen.

Ø Drücken Sie eine MEMORY-Taste (Auswahl eines Performance Speichers)

Es gibt zwei Performance-Speicher. INT (intern) und EXT (extern). Der INT-Speicher ist in acht Banks (A bis H) von 8 Performances aufgegliedert. Der EXT-Speicher gliedert sich in vier Banks (A bis D) von 4 Performances.



- INT (internal) befindet sich im internen Random Access Memory (RAM) und enthält Performances mit vom Hersteller vorbereiteten Standardeinstellungen. Diese können überschrieben und jederzeit wiederhergestellt werden.
- EXT (external) befindet sich auf der Speicherkarte (RAM) im CARD-Steckplatz. Wenn Sie keine Speicherkarte eingesteckt haben und dennoch versuchen, eine EXT-Performance auszuwählen, wird "——-" angezeigt und kein Klang erzeugt. Mit eingesteckter Speicherkarte können Sie EXT-Performances auswählen und spielen.

Wählen Sie mit dem [DATA]-Knopf oder den [INC/YES] und [DEC/NO]-Tasten eine Performance-Nummer aus.

Um zu einer höheren Performance-Nummer überzugehen, drehen Sie den [DATA]-Knopf im Uhrzeigersinn oder drücken Sie die [INC/YES]-Taste. Zu tieferen Performance-Nummern gelangen Sie, indem Sie den Knopf entgegen dem Uhrzeigersinn drehen oder die [DEC/NO]-Taste drücken.



Sie können die gewählte Performance jetzt über das Keyboard wiedergeben. Ist der Layer-Schalter für irgendwelche Parts in der Stellung "on", können diese Parts gemeinsam gespielt werden. Versuchen Sie nun, andere Performances auszuwählen.

- Einzelheiten über die Performance-Auswahl mit dem [DATA]-Knopf oder den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten finden Sie auf Seite 76.
- Sie können Performances auch mit einer Kombination von BANK- und PROGRAM/PART-Tasten (CS6x) oder mit Hilfe der Category Search-Funktion auswählen. Weiteres über das Auswählen von Performances finden Sie auf Seite 119.
- Nach der Auswahl kann es einige Sekunden dauern, bis eine Performance bereit ist, da Einstellungen für mehrere Parts zu laden sind.

Eine Überzicht zum CS6x/CS6R

In diesem Abschnitt erhalten Sie einen Überblick über die vielen Funktionen des CS6x/CS6R. Wie in der folgenden Grafik dargestellt, setzt sich die CS6x/CS6R-Hardware aus mehreren Untereinheiten zusammen.



Controller-Bereich

Zu diesem Bereich gehören die Tastatur, Pitch Bend- und Modulationsrad, der Ribbon Controller, Klangreglerknöpfe andere Steuermodule. Die Tastatur erzeugt selbst keine Töne, sondern sendet beim Anschlag einer Taste Noten-, Anschlags- und andere Daten zum Klangerzeugerbereich des Synthesizers. Die Controller können zudem auch Einstellungsveränderungen senden. Über den MIDI OUT-Anschluß können Tastatur- und Controller-Daten zu anderen, externen MIDI-Geräten übermittelt werden.

Der CS6R hat keine Tastatur, kein Pitch Bend- oder Modulationsrad, keinen Ribbon Controller und keine Klangreglerknöpfe.

Sequenzer-Bereich

Dieser Bereich dient zur Wiedergabe von Standard MIDI-Dateien, die auf der Speicherkarte gespeichert sind. Die Daten auf Track 1 bis 16 entsprechen MIDI-Kanälen (CH1 — CH16) und Parts in einer Performance, wie in der folgenden Abbildung dargestellt. Der Sequencer ermöglicht die Wiedergabe von Songs, in denen jedem Part eine andere Stimme zugeordnet ist.

:	Sequence	er	Klangerzeuger (Performance-Parts)
Track1	Piano	Ch1	Piano Ch1
Track2	Bass	Ch2	Bass Ch2
Track3	Strings	Ch3	Strings Ch3
		ł	
Track16	Percussion	Ch16	Percussion Ch16

Klangerzeuger-Bereich

Dieser Teil der Hardware dient zur Wiedergabe von Songs entsprechend den von Tastatur und Controllern empfangenen Daten. Das folgende Beispiel verdeutlicht den Signalweg, angefangen bei einem Element im Voice-Mode.



Der Klangerzeuger

Der Klangerzeugerbereich im CS6x/CS6R besteht aus dem AWM2-Modul, dem Phrase Clip-Modul und den Plug-in-Modulen.

Das AWM2 (Advanced Wave Memory 2) ist ein Synthesesystem auf der Grundlage vorgefertigter ("gesampleter") Wellenformmuster, das in zahlreichen Yamaha-Synthesizern verwendet wird. Für besonders realistischen Klang benutzt jede AWM2-Stimme mehrere Samples der Wellenform eines wirklichen Instruments. Darüber hinaus können Sie die Basiswellenform mit einer Vielfalt von Filter-, Envelope (Einhüllenden)-Generator-, Modulations- und anderen Parametern bearbeiten.

Das AWM2 kann nicht nur gewöhnliche Musikinstrumente simulieren (normale Stimmen/Voices). Sie können damit auch Schlaginstrumente (Schlagzeugstimmen) aufsetzen. Weiteres zu normalen Stimmen und Schlagzeugstimmen finden Sie auf Seite 37.

Phrase Clips sind über ein Mikrofon oder von einem externen Audiogerät aufgenommene Sounds oder Klänge, die direkt von einer Speicherkarte geladen werden. Diese werden dann im internen RAM gespeichert und können in Musikform wiedergegeben werden. Sie können Phrase Clips bearbeiten und auf einfache Weise als Rhythmus-Loops, Percussion/Schlagzeug-Sounds und Klangeffekt einrichten.

Durch die Installation von Plug-in-Karten geben Sie Ihrem System eine noch größere Funktionalität. Solche Karten und der eingebaute Klangerzeugerteil des Synthesizers bilden eine perfekte Kombination.

Folgende Typen von Plug-in-Karten sind erhältlich. Davon können bis zu zwei im Synthesizer installiert werden. Plug-in-Karten sind nicht nur Quellen für weitere Stimmen, sondern auch eigenständige Klangerzeuger und können Systemeigenschaften wie zum Beispiel die maximale Polyphonie erweitern. Sie können Plug-in-Stimmen spielen wie gewöhnliche interne Stimmen und sie als Parts in einer Performance einsetzen (Seite 108).

Ihr Synthesizer ist kompatibel mit dem Modular Synthesis Plug-in-System (siehe nächste Seite). Es gibt drei Typen von Modular Synthesis Plug-in-systemkompatiblen Plug-in-Karten: Single Part, Multi-Part und Effekt-Plug-in-Karten. Mit diesen Karten können Sie sich Ihr eigenes System nach Ihren Vorstellungen zusammenstellen.

Single Part Plug-in-Karten

• Analog Physical Modeling Plug-in-Karten (PLG150-AN)

Die Analog Physical Modeling (AN)-Synthese reproduziert unter Anwendung neuester Digitaltechniken exakt den Sound von Analogsynthesizern. Mit dieser Karte erlangen Sie Echtzeitkontrolle über die Wiedergabe klassischer Synthesizerklänge und von Sounds, wie sie die heutige Club-orientierte Tanzmusik kennzeichnen.

• Piano Plug-in-Karte (PLG150-PF)

Auf dieser Karte dient ein massiver 16 MB-Wellenformspeicher eigens der Reproduktion von Klavierklängen durch AWM2-Synthese. Sie haben damit 136 Stereosounds zur Verfügung, darunter diverse akustische und elektronische Pianosounds mit bis zu 64-Ton-Polyphonie. Sie können auch zwei dieser Karten installieren und die Polyphonie damit auf 128 Stimmen verdoppeln.

• Advanced DX/TX Plug-in-Karte (PLG150-DX)

Auf dieser Karte stehen Ihnen die Sounds des DX7 zur Verfügung. Im Gegensatz zu PCM-Lösungen benutzt diese Karte keine gesampelten Wellenformen, sondern den vollen FM-Klangerzeuger-Engine, der auch in den Synthesizers der DX-Serie zum Einsatz kommt. Damit erreichen Sie eine vollkommen originalgetreue Soundreproduktion. Die Sounds sind voll kompatibel mit DX7-Sounds. Die Karte kann sogar DX7-Daten empfangen, die per MIDI-Blockabwurf ankommen.

• Virtual Acoustic Plug-in-Karte (PLG150-VL)

Virtual Acoustic (VA)-Synthese ermöglicht die Simulation (Nachgestaltung) von Sounds wirklicher Instrumente in Echtzeit. Dadurch erzielen Sie einen Realismus, der mit konventioneller PCM-Synthese nicht erreichbar ist. Wenn Sie diese Klänge mit dem als Zubehör erhältlichen Atem-Controller (BC3) oder mit dem MIDI-Wind-Controller (WX5) steuern, können Sie das Spiel auf einem Holzblasinstrument wirklich und physisch nachempfinden.

Effekt-Plug-in-Karten

• Vocal Harmony Plug-in-Karte (PLG100-VH)

Mit dieser Karte können Sie ausgewählte Parts mit Harmonien versehen. Es stehen vier Effekttypen zur Verfügung. Chorus-Parts für Singstimmen werden automatisch aus Akkorden erzeugt, die Sie als MIDI-Daten vorbereitet und gespeichert haben. Sie können den Synthesizer auch wie einen Vocoder einsetzen, indem Sie, während Sie auf der Tastatur spielen, ein Mikrofon benutzen.

Multi-Part Plug-in-Karte

• XG Plug-in-Karte (PLG100-XG)

Die Karte ist ein 16-Part XG-Klangerzeuger. Die außerordentlichen Vielfalt an Sounds und Effekten auf dieser Karte kommt Ihnen zugute, wenn Sie XG/GM-Songdateien abspielen möchten.

Für die Zukunft sind weitere Plug-in-Karten vorgesehen.

MODULARSYNTHESISPLUG-INSYSTEM

Informationen zum Modular Synthesis Plug-in System

Das Modular Synthesis Plug-in System von Yamaha bietet leistungsstarke Erweiterungs- und Upgrade-Möglichkeiten für Modular Synthesis-Plug-in-kompatible Synthesizer, Tongeneratoren und Sound-Karten. Damit sind Sie in der Lage, auf einfache und effektive Weise die Vorteile der fortschrittlichsten Synthesizer- und Effektetechnologie zu nutzen und mit den rapiden und vielfältigen Entwicklungen auf dem Gebiet der Musikproduktion Schritt zu halten.

Maximale Polyphonie

Die maximale Polyphonie ist 64 (für das AWM2-Modul, einschließlich Phrase Clips) zuzüglich der Polyphonie der Plug-in-Karte (falls installiert). Die tatsächlich mögliche Polyphonie hängt jedoch davon ab, welche Art Klangerzeuger Sie benutzen, von der Anzahl der Elemente in der Stimme und von der Polyphonie der Plug-in-Karte.

Für die AWM2-Stimmen ist die Maximalzahl 64 durch die Anzahl der Stimmelemente zu teilen. Besteht eine Stimme zum Beispiel aus zwei Elementen, so ist die maximale Polyphonie für diese Stimme 32.

Effekte-Bereich

Die Effekte dienen dazu, den Klang einer Stimme oder Performance zu verändern. Es gibt zwei Insertion (Einschleif)-Effekteinheiten zuzüglich einer Reverb (Hall)-Einheit (mit 12 Arten von Reverb) und einer Choruseinheit (mit 23 Chorustypen). Jede der Insertion-Effekteinheiten bietet eine Vielzahl von Klangeffekten und die Einheiten können parallel oder in Reihe geschaltet werden.

Im Voice/Performance-Mode können sie jeder Voice/Performance eigene Effekteinstellungen zuweisen, wenn auch die Art der Verschaltung (in Reihe oder parallel) etwas unterschiedlich ist. Wie in der Abbildung unten dargestellt können die Insertion-Effekteinheiten für jedes Element einer Stimme unabhängig ein- und ausgeschaltet werden. Die Insertion-Effekte können als im Grunde auf Elementbasis eingestellt werden. Nach Durchgang durch die Insertion-Effekte werden die Signal der einzelnen Elemente vermischt und an die Reverb- und Choruseinheiten weitergeleitet. Die Reverbund Choruseinheiten wenden Effekte auf den Sound als Ganzen an, bevor sie ihn an die Ausgänge senden. Diese Effekte werden daher als Systemeffekte bezeichnet.

Im Performance-Mode können Sie die Insertion-Effekte für zwei Parts einstellen: einen Voice-, Phrase Clip- oder A/D Input-Part und einen Plug-in-Part. Die Systemeffekte (Reverb und Chorus) wirken dagegen nicht auf Parts, sondern auf die Gesamt-Performance.



Einzelheiten über Effekte finden Sie auf Seite 65.

Über die Modi

Der CS6x/CS6R hat verschiedene Betriebs- oder Bedienungsmodes, die Sie entsprechend der Aufgabe, die Sie ausführen möchten, wählen können.



Voice-Mode (Seite 74)

Voice Play-Mode In diesem Mode können Sie normale Stimmen und Schlagzeugstimmen spielen. Sie können auswählen unter voreingestellten Preset Voices (256 normale Stimmen plus 8 Schlagzeugstimmen), Internal (Benutzer-) Voices (128 normale plus 2 Schlagzeugstimmen) und External (Speicherkarten-) Voices (128 normale plus 2 Schlagzeugstimmen). Sie haben also eine Auswahl von 512 Normalstimmen und 12 Schlagzeugstimmen. Die Auswahl wird noch größer, wenn eine der optionalen Plugin-Karten installieren.

Die MIDI-Einstellungen für Stimmen nehmen Sie im Utility-Mode vor.

Voice Edit-Mode

In diesem Mode können Sie normale Stimmen und Schlagzeugstimmen erzeugen und bearbeiten. Sie können bis zu 128 bearbeitete Normalstimmen und 2 bearbeitete Schlagzeugstimmen als Benutzerstimmen im internen Speicher ablegen. Sie können sie auch extern auf einer Speicherkarte speichern.

Voice Job-Mode

In diesem Mode können Sie Stimmen kopieren und initialisieren und andere solche Operationen (Jobs) an ihnen vornehmen.

Performance-Mode (Seite 117)

Performance Play-Mode Diesen Mode benutzen Sie, wenn Sie Performances spielen. Zur Erzeugung üppiger Klangmuster können Sie mehrere Stimmen (oder Parts) übereinanderlegen. Sie können den Synthesizer auch "multitimbral" betreiben, indem Sie Parts verschiedenen MIDI-Kanälen zuweisen. Sie können A/D Input-, Phrase Clip-, Plugin-Parts und auch AWM2-Stimmen in Schichten ("Layers") übereinanderlegen.

Performance Edit-Mode In diesem Mode können Sie Performances anlegen und bearbeiten. Sie können bis zu 128 Performances intern oder bis zu 64 extern (auf einer Speicherkarte) speichern.

Performance Job-Mode In diesem Mode können Sie Performances kopieren und initialisieren und andere solche Operationen (Jobs) an ihnen vornehmen.

Phrase Clip-Mode

Phrase Clip Play-Mode In diesem Mode können sie Phrase Clips auswählen und spielen.

Phrase Clip Record-Mode In diesem Mode können Sie Sounds von einem Mikrofon oder einer anderen Audio-Source in den Synthesizer aufnehmen. Die aufgenommenen Sounds (Phrase Clips) können Sie dann in Echtzeit auf der Tastatur spielen. Darüber hinaus können sie früher aufgenommene Phrase Clips, nachdem Sie diese zum Beispiel mit Choruseffekten bearbeitet haben, als neue Phrase Clips aufnehmen.

Phrase Clip Edit-Mode

Diesen Mode benutzen Sie, wenn Sie Phrase Clips bearbeiten möchten. Nach der Aufnahme eines Phrase Clips müssen Sie ihn bearbeiten, um dessen Loop-Punkte und andere Parameter einzustellen. Sie können auch Clip-Kits anlegen und, indem Sie sie bestimmten Tastaturnoten zuweisen.

Phrase Clip Job-Mode

In diesem Mode können Sie Phrase Clips kopieren und löschen und andere derartige Operationen (Jobs) an ihnen vornehmen.

Sequence Play-Mode (Page 161)

In diesem Mode können Sie mit Hilfe des Sequencers Songdateien (Standard MIDI-Dateien) abspielen, die Sie auf der Speicherkarte abgelegt haben. Die Songs können einzeln oder auch als Songkette abgespielt werden. Indem Sie zu einer anderen Performance umschalten, können Sie die Sounds ändern, die jedem Track (jeder Spur) eines Songs zugeordnet sind.

Utility-Mode (Seite 163)

Diesen Mode wählen Sie, wenn Sie Parameter ändern möchten, die das gesamte Synthesizersystem betreffen, darunter MIDI-Einstellungen und Synthesizer Setup-Parameters.

Utility Job-Mode

In diesem Mode können Sie die Standardeinstellungen des Synthesizers wiederherstellen.

Card-Mode (Seite 171)

Sobald Sie eine Speicherkarte in den CARD-Steckplatz eingeschoben haben, können Sie darauf Dateien speichern, von ihr Dateien laden und verschiedene andere Aktionen mit den Daten auf der Karte durchführen.

Stimmen

Eine Stimme (Voice) ist ein Sound, den der Synthesizer gemäß Ihrer Paramtereinstellungen für diese Stimme erzeugt. Im Voice Play-Mode können Sie eine beliebige dieser Stimmen auswählen und spielen. Im Performance Play-Mode können Sie mehrere verschiedene Stimmen (die in diesem Mode als Parts bezeichnet werden) übereinanderlegen ("layern") und simultan spielen, entweder auf der Tastatur oder über einen Sequenzer. Sie können unter vier Gruppen von Stimmen auswählen: Preset 1, Preset 2, Internal und External. Bis zu zwei weitere Stimmen stehen Ihnen zur Verfügung, wenn eine oder zwei der als Zubehör erhältlichen Plug-in-Karten installiert haben.


Ein Überblick über Stimmen/Wellen

Jede Stimme (Voice) besteht aus bis zu vier Elementen, von den jedes eine hochwertige Wellenform (Waveform) einsetzt.



Intern gibt es zwei Stimmentypen: Normale Stimmen und Schlagzeugstimmen (Drum Voices). Normale Stimmen repräsentieren meist Sounds von Musikinstrumenten, die Sie über die gesamte Tonskala der Tastatur spielen. Schlagzeugstimmen stellen meist Percussion- oder Schlagzeugsounds dar, die bestimmten, einzelnen Tastaturnoten zugewiesen sind. Eine Sammlung von Drum Voice-Zuweisungen bezeichnet man als Drum Kit.

Wenn Sie eine der optionalen Plug-in-Karten installiert haben, können Sie unter mehr Stimmen auswählen. Die zusätzlichen Stimmen werden als Plug-in-Stimmen bezeichnet. Welcher Art diese Stimmen sind, hängt davon ab, welche Plug-in-Karte(n) Sie installiert haben (Seite 32).

Die Note Limit-Einstellungen (Seite 90) betreffen auch die Soundzuweisung. Im wesentlichen gilt jedoch, daß normale Stimmen (bestehend aus bis zu vier Elementen) über die gesamte Tastaturskala gespielt werden können, wohingegen Sie für Schlagzeugstimmen jeder Drum-Taste auf der Tastatur eine beliebige von 73 verschiedenen Waves zuweisen können.



Insgesamt acht Schlagzeugstimmen (DR1 bis DR8) stehen als (voreingestellte) Preset-Stimmen zur Verfügung. Daneben können Sie auch Ihre eigenen Schlagzeugstimmen erzeugen und sie im internen (Benutzer-) Speicher oder auf einer externen Speicherkarte speichern.

Wellen

Waves sind Wellenformen, die Sie als Elemente zu einer Stimme zusammenstellen. Sie haben die Wahl unter 479 hochwertigen (voreingestellten) Preset Waves. Wie in der folgenden Abbildung gezeigt, wählen Sie zur Erzeugung einer Stimme zunächst die Wellenform aus, die Sie als Element benutzen möchten, und stellen dann die zugehörigen Pegel (Level)-, Pitch-, Klang (Tone)- und andere Parameter ein.



Zudem zeichnet sich der CS6x/CS6R dadurch aus, daß er auch Computerdateien der Typen WAV oder AIFF akzeptiert und wirkliche Instrumente aufnehmen kann, die Sie dann als Instrumentsounds spielen können. Diese Art von Sounds bezeichnet man als Phrase Clips. Sie können Waves über die Mikrofon- oder die Line-Buchsen aufnehmen und Sie können Waves laden, die schon auf der Speicherkarte existieren. Diese Waves können Sie dann im Phrase Clip Edit-Mode verarbeiten und bestimmten Tasten (Clip-Tasten) zuweisen. So stellen Sie sich einen sog. Clip-Kit zusammen, von denen Sie bis zu vier im Speicher unterbringen können. Sie können die Clip-Kits dann auf der Tastatur spielen oder sie als Parts einer Performance zuweisen.



Die Clip Kit-Einstellungen gehen verloren, sobald Sie Ihren Synthesizer ausschalten. Um dies zu vermeiden, speichern Sie Ihre Clip Kit-Einstellungen am besten auf einer Speicherkarte.

Performancen

Eine Performance besteht aus bis zu 20 Parts, bei denen es sich — in beliebiger Mischung — um Normalstimmen, Schlagzeugstimmen, Phrase Clips, A/D Input-Parts oder Plug-in 1 /2-Parts handeln kann. Wenn Sie für verschiedene Parts (bis zu vier) den Layer Switch-Parameter einschalten, können Sie im Performance-Mode üppige "layered" (geschichtete) Sounds abspielen. Sie können auch Splits (Trennpunkte) angeben, so daß verschiedene Parts verschiedenen Bereichen der Tastatur zugeordnet sind. Wenn Sie jedem Part eine andere MIDI-Kanalnummer zuweisen, kann jeder Track eines Sequenzers einen anderen Part abspielen.



Im Performance-Mode können Sie ein reiches Klanggewebe erzeugen, indem Sie mehrere Stimmen (Parts) aufeinanderschichten. Dies kann jedoch unter bestimmten Umständen zu einer langsameren Tastenreaktion des Synthesizers führen.

Einfaches Bearbeiten in Echtzeit

Sound Control-Knöpfe (nur CS6x)

Mit den Sound Control-Knöpfen können sie im Handumdrehen die Klangcharakteristik und --effekte für die gegenwärtig ausgewählte Stimme oder den ausgewählten Part einer Performance verändern. Im folgenden finden Sie die Funktionen jedes Knöpfe erklärt. Die geänderten Stimmen oder Performances können Sie jederzeit als Scene 1 oder Scene 2 speichern (Seite 45). Beim Abspeichern einer Stimme oder einer Performance (Seiten 116, 141) werden auch jeweils die zugehörigen Scene-Daten mitgespeichert. Zu jeder Scene werden jedoch nur die Einstellungen der beiden FILTER-Knöpfe, der ATTACK- und DECAY-Knöpfe und der zuweisbaren Knöpfe [1] und [2] gespeichert.

🚥 Zu jedem Sound gehört ein Satz geeigneter Voreinstellungen. Durch Drehen der Reglerknöpfe entfernen Sie die zugehörigen Parameterwerte mehr oder weniger weit von diesen Voreinstellungen. Entspricht eine Voreinstellung jedoch schon dem Tiefst- bzw. Höchstwert des betreffenden Parameters, dann können sie den Parameter nur in einer Richtung verstellen (nach oben bzw. unten).

FFECT

C

REVERB

SUSTAIN

0

RESONANCE

O

DECAY

FILTER-Knöpfe

Mit diesen beiden Knöpfen können Sie unmittelbar die Filter einstellen, mit denen Sie Klangcharakteristik des Sounds beeinflussen möchten. Im allgemeinen benutzt man Filter dazu, bestimmte Frequenzen eines Sounds durchzulassen und andere zu blockieren.

Divors Die Filtercharakteristik hängt von den für die verschiedenen Elemente der Stimme eingestellten Filtertypen ab.

[CUTOFF]-Knopf

[ATTACK]-Knopf

[DECAY]-Knopf

Mit diesem Knopf können Sie die Attack-

Zeit verlängern oder verkürzen. Die Attack-Zeit ist die Zeit, die ein Ton nach

einem Tastenanschlag zum Erreichen seines Spitzenpegels benötigt. Zum Verlängern der Attack-Zeit drehen Sie den

Knopf im Uhrzeigersinn, zum Verkürzen drehen Sie in die andere Richtung.

Mit diesem Knopf verlängern oder verkürzen Sie die Decay-Zeit. Die Decay-

Zeit ist die Zeit, die ein Ton nach Erreichen

seines Spitzenpegels zum Absinken auf

verlängern der Decay-Zeit drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, zum Verkürzen

drehen Sie in die andere Richtung

it diesem Knopf heben/senken Sie die Cutoff-Frequenz. Zur Senkung der Cutoff-Frequenz drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn. So erzeugen Sie einen helleren Klang. Zur Erhöhung der Cutoff-Frequenz drehen Sie den Knopf entgegen dem Ubrzeigersinn Auf diese Weise dämpfen Sie die Klanghelle

[RESONANCE]-Knopf Mit diesem Knopf erhöhen/verringern Sie die harmonische Verstärkung, die der Sound in der Umgebung der Cutoff-Frequenz erfährt. Zur Erhöhung des Effekts drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, zur Abschwächung drehen Sie entaegen dem Uhrzeigersinn, Durch Feinabstimmung dieses Parar verleihen Sie Ihrem Sound Parameters eine einzigartige Charakteristik.



FILTER

[SUSTAIN]-Knopf

Richtung.

Mit diesem Knopf heben oder senken Sie den Sustain-Pegel, auf dem ein Ton

gehalten wird, solange Sie die zugehörige Taste drücken. Zum Heben des Sustain-Pegels drehen Sie den Knopf im

Uhrzeigersinn, zum Senken des Pegels

drehen Sie in die entgegengesetzte

O

CUTOFF

O

ATTACK

EFFECT-Knöpfe

Mit diesen beiden Knöpfen können Sie unmittelbar das Maß an Reverb (Hall) und Chorus einstellen, mit dem Sie den Klang versehen möchten.

[REVERB] Knopf

Benutzen Sie diesen Knopf, um den Reverb Send-Pegel, der das auf den Klang anzuwendende Halleffekt bestimmt, zu heben oder zu senken. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um diesen Pegel zu erhöhen, und in die andere Richtung, wenn Sie ihn senken möchten

Die Wirkung, die eine Änderung dieses Parameters hat, hängt von der Einstellung des Parameters Reverb Type ab (Seite 89).

Ò

CHORUS

 \bigcirc

RELEASE

[CHORUS]-Knopf

Benutzen Sie diesen Knopf, um den Chorus Send-Pegel, der das auf den Klang anzuwendende Choruseffekt bestimmt, zu heben oder zu senken. Drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, um diesen Pegel zu erhöhen, und in die andere Richtung, wenn Sie ihn senken möchten.

Direction of the series of

Sobald Sie an einem Knopf drehen, sehen Sie links neben dem LCD-Feld die 3 Anzeige. Die Anzeige für die Stimme oder die Performance bleibt sichtbar, bis Sie Ihre Bearbeitungsmaßnahmen gespeichert haben. Wenn Sie Ihre bearbeiteten Daten behalten möchten, sollten Sie sie speichern (Seite 116 u. 141). Edit-Anzeige

GENBName) Ctgry

EG (Einhüllenden-Generator)-Knöpfe

[RELEASE]-Knopf

Mit diesem Knopf können Sie die Release-Zeit verlängern oder verkürzen. Die Release-Zeit ist die Zeit, die ein Ton nach Loslassen einer Taste zum vollständigen Abklingen benötigt. Zum Verlängern der Release-Zeit drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn, zum Verkürzen drehen Sie in die andere Richtung. Mit diesen beiden Knöpfen können Sie unmittelbar das Maß an Reverb (Hall) und Chorus einstellen, mit dem Sie den Klang versehen möchten.

Mit diesen vier Knöpfen können Sie unmittelbar die Einhüllendenform (Envelope) des Sounds einstellen. Envelopes legen die Pegelübergänge vom Augenblick des Tastenanschlags bis zum vollständigen Abklingen des Tons fest. Jedes Instrument hat seine eigene, charakteristische Envelope-Kurve die Sie mit diesen vier Parameterr nachempfinden (simulieren) können.



Die jeweils zugewiesenen Funktionen dieser Knöpfe entsprechen denen, die Sie auf den Common Quick Edit Envelope Generator-Anzeigeseiten im Voice Edit- (Seite 78) oder Performance Edit-(Seite 121) Mode festgelegt haben.

Ideal für Live-Darbietungen

Viele der Funktionen dieses Synthesizers machen ihn zum idealen Instrument für Live-Darbietungen. Diese Funktionen erklären wir im Folgenden.



Die Parameter dieser Funktionen können als Voice-/Performance-/Phrase Clip-Parameter gespeichert werden.

1) Arpeggiator

Der Arpeggiator eignet sich besonders für Danceund Technomusik. Jeder Stimme oder Performance und jedem Clip-Kit können Sie einen von 128 Arpeggiotypen zuordnen und dessen Tempo einstellen. Sie können den Arpeggio-Mode (die Art, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie eine Taste anschlagen) die Arpeggio Play-Effekte auch von Hand einstellen und so ihren eigenen, neuen Sound kreieren. Arpeggiodaten können bei Bedarf über MIDI-Out gesendet werden.

Auf dem CS6R sind die Arpeggiatorfunktionen ON/OFF, GATE TIME und HOLD in den betreffenden Edit-Modes einzustellen (Seite 82 u. 83).

Ein- und Ausschalten des Arpeggiators

Sie können den Arpeggiator im Voice-, Performance- oder Phrase Clip-Mode oder auch im Zusammenspiel mit dem Sequencer einsetzen. Zum Ein- und Ausschalten des Arpeggiators benutzen Sie die ARPEGGIO [ON/OFF]-Taste auf dem Kontrollpult. Im eingeschalteten Zustand leuchtet die LED über der ARPEGGIO [ON/OFF]-Taste.



- Ist der Arpeggiator schon eingeschaltet und betriebsbereit, leuchtet die ARPEGGIO [ON/OFF]-LED auf, sobald Sie eine Stimme, eine Performance oder einen Clip-Kit auswählen.
- Der Betriebszustand (on/off) des Arpeggiators zu jeder Stimme, Performance oder Clip-Kit wird jeweils mitgespeichert. (Seite 116, 141 und 160).
- Sie können Arpeggiotyp, -tempo und andere Parameter in der Arp-Anzeige (Seite 82) im Voice-, Performance- oder Phrase Clip Edit-Mode überprüfen und gegebenenfalls ändern.

Benutzung des Arpeggiators

Wenn der Arpeggiator eingeschaltet ist, werden die Tasten, die Sie anschlagen (und gedrückt halten) gemäß der gegenwärtig ausgewählten Stimme oder Performance oder des ausgewählten Clip-Kits und entsprechend den Arpeggiotyp, -tempo und Note Limit-Einstellungen mit Arpeggio versehen. Im Voice-Mode wird die aktuelle Stimme mit Arpeggio versehen.

Im Performance Mode wirkt das Arpeggio auf die Stimmen oder Parts, für die sowohl die Layer-Funktion als auch der Arpeggiator eingeschaltet sind (Seite 133).

Im Phrase Clip-Mode wird der ausgewählt Clip-Kit (die den Noten, die Sie spielen, zugewiesenen Phrase Clips) mit Arpeggio versehen.

- Der Arpeggiator wirkt nur auf Noten innerhalb des Note Limit-Bereichs. Falls der Arpeggiator also für eine Note nicht funktioniert, könnte der Grund sein, daß die Note außerhalb des gültigen Bereichs liegt. Einzelheiten über die Note Limit-Einstellungen finden Sie weiter unten.
- Pitch Bend- und Modulationsrad können bei eingeschaltetem Arpeggiator benutzt werden.

Ändern der Gate-Zeit

Mit dem [GATE TIME]-Knopf auf dem Kontrollpult können sie die Gate-Zeiten (Längen) der Noten einstellen, die der Arpeggiator spielt. Befindet sich der Knopf in der Mittelstellung (d.h. die Gate-Zeiteinstellung ist 100%), können Sie die Gate-Zeit auf bis zu 200% verlängern, indem Sie den Knopf im Uhrzeigersinn drehen. Durch Drehen des Knopfes entgegen den Uhrzeigersinn verkürzen Sie das Gate auf bis zu 0%. Mit diesem Knopf können Sie die Notenlänge ändern, während der Arpeggiator spielt. Der Effekt Ihrer Einstellung hängt jedoch davon ab, wie Ihr Sound oder Ihre Phrase eingestellt ist.



Ändern der Parameter Arpeggiotyp, Arpeggiotempo und Note Limit.

Sie können unter 128 voreingestellten Arpeggiotypen auswählen. Sie können das Arpeggiotempo auch frei einstellen, wie es am besten zu Ihrem Song paßt. Mit dem Note Limit-Parameter legen Sie den effektiven Notenbereich für das Arpeggio fest.

Jeder Parameter wirkt auf jede Stimme oder Performance und auf jeden Clip-Kit, mit denen er auch abgespeichert wird. Indem Sie die zugewiesenen Tasten anschlagen, können Sie das Arpeggio abhören und diese Parameter nach Gehör einstellen.

Die Arpeggiatorparameter sind in jedem Edit-Mode einstellbar. Im folgenden Voice Mode-Beispiel wird der Arpeggiotyp für eine Schlagzeugstimme in Preset Drum 1 eingestellt.

Um die voreingestellte Schlagzeugstimme zu wählen drücken Sie die Taste MEMORY [PRE2], während Sie die Taste MEMORY [PRE1] gedrückt halten, dann drücken Sie eine PROGRAM-Taste. In diesem Beispiel wählen wir Preset Drum 1. Drücken Sie also die Taste PROGRAM [1]. Beim CS6R drücken Sie die Taste [PRE2], während Sie die Taste [PRE1] gedrückt halten. Drücken Sie die [ENTER]-Taste und wählen Sie danach die Schlagzeugstimme mit Hilfe des Regelknopfes [PAGE].

Auswählen des Arpeggiotyps

Drücken Sie im Voice Play-Mode die [EDIT]-Taste. Der Voice Edit-Mode öffnet sich mit der Anzeigeseite, auf der Sie ihn zuvor verlassen haben.



2 Drehen Sie Knopf [A] bis an den Anschlag im Uhrzeiger. In der unteren Anzeigezeile erscheint dann "Common". Der Voice Edit-Mode besteht aus zwei verschiedenen Edit-Anzeigen: Common-Edit (für Parameter, die allen Schlagzeugtasten (Drum keys)/-Elementen gemeinsam sind) und Drum key Element-Edit. Die Arpeggiatorparameter finden sie auf den Common Edit-Anzeigeseiten, die Sie nun ausgewählt haben ..



3Gehen Sie durch Drehen des [PAGE]-Knopfes zur Seite ARP Type (Arpeggio Type) über.



- Wenn Sie, während sie am [PAGE]-Knopf drehen, die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, wird ein Menü angezeigt. Nun können Sie zur ARP-Seite springen, indem Sie mit dem [PAGE]-Knopf den Cursor auf den Menüpunkt ARP bewegen und dann die [SHIFT]-Taste loslassen. (Seite 80)
- **4** Gehen Sie mit Hilfe von Knopf [B] zum Type-Parameter über. Wählen Sie dann mit Knopf [B], dem [DATA]-Knopf oder den [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten den gewünschten Arpeggiotyp aus. In diesem Beispiel wählen wir "BigBeat2".

- **5** Schalten Sie mit Knopf [1] oder mit der [ARPEGGIO]-Taste auf dem Kontrollpult den Arpeggiator ein. Wenn Sie nun auf der Tastatur spielen, hören sie nun das Schlagzeug-Pattern.
 - Sie können mehrere Patterns zugleich spielen, einfach indem Sie mehr als eine Taste anschlagen.



Versuchen Sie nun, verschiedene Arpeggiotypund Schlagzeugstimmeneinstellungen zuzuweisen. Es stehen zahlreiche verschiedene Schlagzeug-Patterns zur Auswahl.

Die Arpeggiotypen sind in die folgenden fünf Kategorien unterteilt, deren Anwendung keineswegs auf Schlagzeug-Patterns beschränkt ist. Sie können auch Arpeggiotypen für Begleitakkorde, Baßmotive und viele andere auswählen.

Versuchen Sie doch als nächstes Arpeggiotypen für Normalstimmen und Phrase Clips.

CITURES Wenn Sie als "Arpeggio Category" Ct (Control) wählen, müssen Sie auch den Key Mode-Parameter (zwei Anzeigeseiten weiter) auf "direct" einstellen.

Sq (Sequence): erzeugt eine allgemeine Arpeggiophrase, hauptsächlich "Octave up/down" --- Phrasen (Oktavenverschiebung).

Ph (Phrase):

erzeugt mehr musikalische Phrasen als "Sq". Angefangen mit "Techno" stehen Ihnen Phrasen für die verschiedensten Musikgenres und für Begleit-Tracks für Gitarre, Klavier und andere Instrumente zur Verfügung.

Dr (Drum Pattern):

erzeugt Phrasen vom Schlagzeug-Patterntyp. Zu den Phrasengenres gehören Rock und Dance. Dieser Typ eignet sich ideal für Schlagzeug- und Percussion-Sounds.

Cl (Phrase Clip):

Wählen Sie diesen Typ für einen Clip-Kit, der "loop-mixed" oder "loop-divided" Phrase Clips zugeordnet ist, um eine neues Arpeggio-Pattern zu kreieren.

Ct (Control):

bewirkt Tonänderungen. Es werden keine Notendaten produziert. Der Key Mode-Parameter im Arpeggio-Mode muß auf "direct" stehen.

- GILLES Einzelheiten über Arpeggiotypen finden Sie in der separaten Datenliste.
- Sie können auch den (optionalen) Fußschalter benutzen, um den Arpeggiator ein- und auszuschalten (CS6x). Weiteres über die Parameterzuweisung an den Fußschalter finden Sie auf den Seiten 53 und 165.

Einstellen des Tempos

Mit Knopf [C] können Sie ein Tempo zwischen 25 und 300 BPM (Beats pro Minute) einstellen. Diese Parametereinstellung wird dann vom Arpeggiator benutzt. Drehen Sie an Knopf [C], um zum Tempo-Parameter überzugehen. Stellen Sie dann mit Knopf [C], dem [DATA]-Knopf oder den [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten das gewünschte Tempo ein. Sie können das Tempo auch mit dem [TEMPO]-Knopf auf dem Kontrollpult einstellen.



Einstellen des Note Limit-Parameters (Notenbereich)

Wir wollen nun mit dem Note Limit-Parameter eine Normalstimme (zum Beispiel "Champ", Voice Program 2 in Internal) so einrichten, daß der Arpeggiator im tieferen Teil der Tastatur aktiv ist, während das höhere Register zum Spielen von Melodien benutzt werden kann. Zuvor müssen Sie schon den Arpeggiotyp eingestellt haben (z.B. MuteLine).

 Die Note Limit-Parameter stellen sie in der ARP Limit-Anzeige ein, die unmittelbar auf die ARP Type-Seite (siehe Schritt 4) weiter oben) folgt. Zum Umschalten zu dieser Anzeige drehen Sie den [PAGE]-Knopf.



2 Benutzen Sie Knopf [2], um zu dem Parameter für die höchste Note zu springen, und um diese Note einzustellen. Wahlweise können Sie diesen Parameter auch einstellen, indem Sie die Note (z.B. E3) auf der Tastatur anschlagen, während Sie zugleich die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Auf ähnliche Weise, diesmal mit Knopf [1] oder mit der entsprechenden Notentaste und der [SHIFT]-Taste, geben Sie auch die tiefste Note des Arpeggiobereichs ein.



Die Knöpfe [1] und [2] dienen der Festlegung des Notenbereichs, in dem der Arpeggiator spielen soll. Der Cursor () springt sofort zu dem betreffenden Parameter, wenn Sie an Knopf [1] and [2] drehen. Sobald sich der Cursor auf dem Parameter befindet, können sie auch den [DATA]-Knopf oder die [INC/YES] und [DEC/NO]-Tasten zur Eingabe der Einstellungen verwenden. Außerhalb des Note Limit-Bereichs können Sie normal, ohne Einwirkung des Arpeggiators, auf Ihrer Tastatur spielen. Sie können also mit der linken Hand vom Arpeggiator benutzte Blockakkorde und mit der rechten, im höheren Teil der Tastatur, Melodiezüge spielen.



- Wenn Sie gleichzeitig den OSC Limit-Parameter der Element Edit-Anzeige einsetzen, kann der Sound, den Sie im tieferen Register benutzen, ein anderer sein als der im höheren Teil der Tastatur.
- In dem Beispiel in dieser Bedienungsanleitung ist das Portamento für die gewählte Stimme (Nummer 002 in INT) schon eingestellt. Sie können die Parameter Portamentozeit und Portamento on/off jedoch von Hand verändern (PORTAMENTO-Knopf und -[ON/OFF]-Taste, siehe Seite 59).

Benutzung der Arpeggiator Hold-Funktion

Wenn Sie die Funktion Arpeggiator Hold eingeschaltet haben, spielt der Arpeggiator noch weiter, wenn Sie die Tastatur gar nicht mehr berühren. Das Arpeggio-Pattern wird sich wiederholen, bis Sie eine andere Tastenkombination anschlagen.

Zum Ein- und Ausschalten des Arpeggiator Hold benutzen Sie die ARPEGGIO [HOLD]-Taste. Im eingeschalteten Zustand leuchtet die LED über der ARPEGGIO [HOLD]-Taste.

Drücken Sie die ARPEGGIO [HOLD]-Taste für die Stimme, die Sie zuvor bearbeitet haben (für die Sie also den Note Limit-Parameter eingestellt haben). Wenn Sie die Funktion Arpeggiator Hold eingeschaltet haben, spielt der Arpeggiator noch weiter, wenn Sie die linke Hand gar nicht mehr auf der Tastatur haben. Sie können dann mit der linken Hand andere Aktionen ausführen, zum Beispiel die Sound Control-Knöpfe verstellen.



- Ist Arpeggiator Hold schon eingeschaltet und betriebsbereit, leuchtet die [HOLD]-LED auf, wenn Sie eine Stimme, eine Performance oder einen Clip-Kit auswählen.
- Je nach Speichermethode (Seiten 116, 141, 160) können Sie den [HOLD]-Tastenstatus (on/off) mit der Stimme, der Performance oder dem Clip Kit abspeichern.
- Sie können den [HOLD]-Tastenstatus in der Arp-Anzeige (Seite 82) im Voice-, Performance- oder Phrase Clip einstellen.

② Scene-Steverung (CS6x)

Scenes dienen dazu, die Stellungen des FILTER [CUTOFF]/[RESONANCE]-Knöpfe, der EG [ATTACK]/[DECAY]-Knöpfe und der Assignable (zuweisbaren) Knöpfe [1]/[2] zu speichern. Scenes können dann mit einem Tastendruck wieder aufgerufen werden. Mit den Knöpfen können Sie die Sounds direkt (in Echtzeit) einstellen und dann können Sie diese Einstellungen mit jeder Stimme/Performance als Scene 1 und Scene 2 abspeichern.

Die Abbildung unten zeigt als Beispiel zwei verschiedene Gruppen von Knopfeinstellungen (A und B), die der SCENE [1]- bzw. der SCENE [2]-Taste zugewiesen sind. Sie können also zu jeder Stimme/Performance zwei Soundtypen speichern und wieder aufrufen. Darüber hinaus können sie mit dem SCENE [CONTROL]-Knopf einen sanften Übergang von einer Scene zur anderen herstellen, oder gar eine Mischung zwischen den Einstellungsgruppen A und B.



Scene-Einstellungen

Scenes werden in einem temporären Bearbeitungspuffer gespeichert. Die Scene-Einstellungen gehen verloren, wenn Sie zu einer anderen Voice oder Performance umschalten oder den Mode ändern. Sobald Sie die Scene gespeichert haben, sollten Sie deshalb auch die Stimme oder Performance speichern. Die Scene-Einstellungen werden dabei mitgespeichert.

• Wählen sie im Voice/Performance-Mode die Stimme bzw. Performance, für die Sie Scenes speichern möchten.

Wenn Sie zwischen Stimmen oder Performances umschalten, wird immer auch eine der Scenes ausgewählt. (Die SCENE [1]- oder SCENE [2]-LED leuchtet auf.) Die Einstellungen der Scene, zu der Sie gerade umschalten wollen, werden also anders sein als die der gegenwärtig ausgewählten Scene. Es kann auch vorkommen, daß beide SCENE-Tasten-LEDs aufleuchten. Das bedeutet dann, daß der Sound eine Mischung aus beiden Scenes benutzt.

- 2 Den Sound, den Sie als Scene speichern möchten, rufen Sie mit den Sound Control-Knöpfen und den Assignable (zuweisbaren) Knöpfen [1]/[2] auf.
 - Für jede Stimme können andere Einstellungen für die zuweisbaren Knöpfe [1]/[2] gelten (Seiten 51, 84).
- **3** Wenn Sie wünschen, können Sie für die andere SCENE-Taste auch eine andere Scene anlegen.
- Speichern Sie die Stimme (Seite 116) oder Performance (Seite 141). Die zugehörigen Scene-Einstellungen werden dann mitgespeichert.

Auch wenn Sie die Stimme oder Performance speichern, während beide SCENE-LEDs leuchten (also nach einer Einstellung mit dem SCENE [CONTROL]-Knopf), wird der entsprechende Status zu der Stimme oder Performance abgespeichert.

Speichern von Scenes

Benutzen Sie die Sound Control-Knöpfe oder Assignable (zuweisbaren) Knöpfe [1]/[2] zur Soundeinstellung, während beide SCENE-LEDs leuchten (d.h. wenn eine Mischung aus beiden Scenes in Gebrauch ist), dann sollten Sie diese neuen Einstellungen als neue Scene für eine der SCENE-Tasten gespeichert werden. Dieses Verfahren, das sogenannte "Scene Store", wird im Folgenden erläutert.

- Drücken Sie die SCENE [1]- oder die SCENE
 [2]-Taste, während Sie zugleich die STORE-Taste gedrückt halten. Die LED zu der gewählten Taste leuchtet auf und die Einstellungen der Knöpfe werden gespeichert.
 - **Falls** Sie den Sound bearbeiten, während die eine oder andere der SCENE-LEDs leuchtet, bedeutet das, wie weiter oben erklärt, daß Sie kein Scene Store durchzuführen brauchen.
- 2 Speichern Sie, falls notwendig, eine andere Scene für die andere SCENE-Taste.
- Speichern Sie die Stimme (Seite 116) oder Performance (Seite 141) und mit diesen die Scene-Einstellungen.

Aufrufen von Scenes

Sie können Scenes im Handumdrehen wieder aufrufen, indem Sie die SCENE [1]- oder SCENE [2]-Taste drücken. Die LED über der entsprechenden SCENE-Taste leuchtet dann auf.

- Wenn Sie zwischen Stimmen oder Performances umschalten, wird immer auch eine der Scenes ausgewählt. (Die SCENE [1]- oder SCENE [2]-LED leuchtet auf.) Es kann auch vorkommen, daß beide SCENE-LEDs aufleuchten. Das bedeutet dann, daß der Sound eine Mischung aus beiden Scenes benutzt.
- Wenn Sie eine Scene aufrufen, werden die Knopfstellungen für diese Scene aufgerufen, ganz gleich in welcher Stellung sich die Knöpfe momentan befinden.

Benutzung des SCENE [CONTROL]-Knopfes

Mit dem SCENE [CONTROL]-Knopf können Sie einen sanften Übergang von einer Scene zur anderen herstellen, oder gar eine Mischung zwischen den Einstellungen für beide Scenes. Die Abbildung unten zeigt als Beispiel zwei verschiedene Gruppen von Knopfeinstellungen (A und B), die der SCENE [1]- bzw. der SCENE [2]-Taste zugewiesen sind. Zu Beginn ist der SCENE [CONTROL]-Knopf ganz nach links (gegen den Uhrzeigersinn) gedreht. Um einen fließenden Übergang zwischen den Einstellungen gemäß Scene 1 zu den von Scene 2 zu erzielen, drehen Sie den Knopf nun im Uhrzeigersinn.

Zum Beispiel kann zwischen den beiden Scenes die Resonanz erhöht und das LFO-Tempo schneller werden. In einem Durchgang und mit einem Knopf können Sie auf diese Weise mehrere Änderungen an Ihrem Sound vornehmen — ideal für Live-Darbietungen.



Um auch Scene 1 zu schalten, drehen Sie die SCENE [CONTROL] bis an den linken Anschlag (gegen den Uhrzeigersinn) oder zum rechten Anschlag, wenn Sie auf Scene 2 umschalten möchten. In einer Zwischenstellung kommt eine Mischung aus beiden Scenes zum Einsatz. Indem Sie den Knopf von einem Anschlag zum anderen drehen, erzielen Sie einen fließenden Übergang zwischen den Scenes. Befindet sich der Knopf nicht am linken oder rechten Anschlag, leuchten die LEDs über beiden SCENE-Tasten.





Steuern von Scenes mit dem Fußregler (CS6x) Wenn sie einen Fußregler (zum Beispiel den FC7) an die FOOT CONTROLLER-Buchse hinten am Synthesizer angeschlossen haben, können Sie auch mit dem Fuß zwischen Scenes umschalten. So haben Sie die Hände für andere Aktionen frei. Diese Bedienungsart richten Sie auf folgende Weise ein:



Gehen Sie durch Druck auf die [UTILITY]-Taste in den Utility-Mode über.



2 Schalten Sie mit dem [PAGE]-Knopf zur CTRL Scene (System Control Scene)-Anzeige um.



3 Wählen sie mit Knopf [B] "04:FootCtrl" (Foot Controller) aus. CTRL Scene) Scene Control 04[FootCtrl] ΠΑΤΑ **4** Schalten Sie mit dem [PAGE]-Knopf zur CTRL Assign2 (Voice Control Assign2)-Anzeige um. CTRL Assi9n2) Vce [off FC 00 RB-22 -Mode hold 1 с 2 DATA **5** Wählen sie mit Knopf [C] "04:FootCtrl" (Foot Controller) aus. CTRL Assign2) Vce [FootCtrl] FC Ø4 RB 22 Wenn sie nun in den Voice-Mode umschalten, können Sie den Fußregler zur Scene-Steuerung zu benutzen. Das obige Verfahren dient dazu, einen Fußregler zur Scene-Steuerung im Voice-Mode einzurichten. Für den Performance-Mode folgen Sie der gleichen Prozedur mit Ausnahme der Schritte 4 und 5, wo Sie in diesem Fall zur to the CTL Assign2-Anzeige im Performance Edit-Mode umschalten müssen.

³ Verwendung von Controllern (Reglern)

Der CS6x ist mit einem Pitch Bend-Rad, einem Modulationsrad und einem Ribbon Controller ausgerüstet. Daneben können Sie, sowohl auf dem CS6x als auch auf dem CS6R, viele Parameter mit den Knöpfen [A], [B], [C], [1] und [2] auf dem Kontrollpult steuern.

Pitch Bend-Rad

Die vorrangige Funktion dieses Reglerrads ist die Pitch (Tonhöhen)-Steuerung. Rollen Sie das Rad nach oben bzw. nach unten, um die Tonhöhe zu heben bzw. zu senken. Diese Funktionszuordnung kann auch umgekehrt werden.



- Der Regelbereich des Pitch Bend-Rads ist für jede Stimme getrennt einstellbar. Sie können das Pitch Bend-Rad auch anderen Parametern zuordnen (Seite 84).
- Auch wenn dem Rad ein anderer Parameter zugewiesen ist, können noch Pitch Bend-Befehle über MIDI-Out gesendet werden, während Sie das Rad benutzen..

Modulationsrad

Je weiter Sie dieses Rad nach oben rollen, desto mehr Modulation wird auf Ihren Sound wirksam.



Sie können die Modulationstiefe auch vorweg einstellen und dem Rad anderen Parametern zuordnen, zum Beispiel Volume oder Pan (Seite 84).

Ribbon Controller (CS6x)

Der Ribbon Controller ist ein

berührungsempfindlicher Regler, mit dem Sie Parameter wie den Filter-Cutoff direkt (in Echtzeit) steuern können, indem Sie mit einem Finger auf dessen Oberfläche leicht nach rechts oder links fahren. Gewöhnlich wird der zugewiesene Parameter erhöht, wenn Sie Ihren Finger nach rechts bewegen, und gesenkt, wenn Sie ihn nach links fahren. Sie können den Ribbon Controller den verschiedensten Parametern zuweisen (Seite 84).



Ribbon Controller-Paramter können für den Utility-Mode eingestellt werden (Seite 164 u. 169).

Knöpfe [A]/[B]/[C]/[1]/[2]

Im Voice/Performance Play-Mode können Sie die Knöpfe [A], [B], [C], [1] und [2] als Echtzeit-Regler einsetzen. Die Knöpfe [A], [B] und [C] sind für die Steuerung der Equalizerverstärkung von EQ Low [A], EQ Mid [B] und EQ Hi [C] vorgesehen. Den Knöpfen [1] und [2] können Sie für jede Stimme verschiedene Parameter beliebig zuweisen.



Sie erhöhen den Wert des zugewiesenen Parameters, indem Sie den jeweiligen Knopf im Uhrzeigersinn drehen. Zur Senkung des Parameterwerts drehen Sie in die andere Richtung.

- Allgemeine Systemparameter (Common-Parameter) werden den Knöpfen [A],[B] und [C] zugewiesen (Seite 50 u. 165). Stimmenspezifische Parameter werden den Knöpfen [1] und [2] zugewiesen (Seite 51 und 84).
- Jede Stimme ist mit jeweils geeigneten Parameterwerten voreingestellt. Durch Drehen der Knöpfe [1] und [2] entfernen Sie die zugehörigen Parameterwerte mehr oder weniger weit von diesen Voreinstellungen. Entspricht eine Voreinstellung jedoch schon dem Tiefstbzw. Höchstwert des betreffenden Parameters, dann können sie den Parameter nur in einer Richtung verstellen (nach oben bzw. unten).
- In allen Edit-Modes können Sie die Knöpfe [A], [B], [C], [1] und [2] zur Eingabe von Parameterwerten in der Anzeige einsetzen.

Fußregler (CS6x)

Ein an der FOOT CONTROLLER-Buchse (Seite 18) an der Rückwand des Synthesizers angeschlossener Fußregler (Sonderzubehör, z.B. FC7) kann die Steuerung einiger Regelparameter übernehmen. Dadurch haben Sie beide Hände frei, um auf der Tastatur zu spielen (oder um andere Regler zu bedienen), was Ihnen besonders zugute kommt, wenn Sie live spielen.

Die Fußregler-Parameter sind für jede Stimme getrennt einstellbar.

Fußschalter (CS6x)

Eine Reihe von Parametern können Sie über einen an der FOOT SWITCH-Buchse (Seite 18) angeschlossenen Fußschalter (z.B. Yamaha-Zubehör FC4 oder FC5) steuern. Dieser Reglertyp eignet sich für Schalterparamter (on/off) wie zum Beispiel den Portamentoschalter, für das Auf- oder Absteigen in einer Voice- oder Performance-Liste, Sequencer-Start/Stop oder Arpeggiator Hold on/off. Für kontinuierliche Regelparameter ist der Fußschalter nicht so gut geeignet. Sie können den Schalter auch dazu benutzen, zwischen verschiedenen Stimmen oder Performances umzuschalten.

Die Parameterzuweisung für den Fußschalter nehmen Sie auf der CTRL Other-Seite im Utility-Mode vor (Seite 52 u. 165).

Sustain-Pedal (CS6x)

Diese Funktion steht Ihnen zur Verfügung, wenn Sie den Fußschalter FC4 oder FC5 (Yamaha-Zubehör) an der SUSTAIN-Buchse auf der Rückseite des Synthesizers angeschlossen haben. Ein solches Pedal ist natürlich besonders nützlich, wenn Sie Klaviersounds spielen.

Der SUSTAIN -Buchse können Sie nur die Sustain-Funktion zuweisen.

Foot Volume (Lautstärke-Fußregler, nur CS6x)

Schließen sie einen Fußregler (zum Beispiel den FC7) an die FOOT VOLUME-Buchse an der Rückseite Ihres Synthesizers an (Seite 18). Dann können sie die Gesamtlautstärke (Main Volume)oder Expression-Parameter mit dem Fuß regeln, so daß Ihre Hände für die Tastatur frei sind. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie live spielen möchten.

Die Parameterzuweisung für den Foot Volume-Regler nehmen Sie auf der CTRL Other-Seite im Utility-Mode vor (Seite 165).

Atem-Controller

An die BREATH-Buchse (Seite 18) hinten am Synthesizer (bzw. am Schaltpult des CS6R) könne sie den optionalen Atem-Controller (Breath Controller BC3) anschließen. Damit können Sie dann zahlreiche Synthesizerparameters steuern, besonders solche, die für die Simulation von Blasinstrumenten relevant sind (Dynamik, Timbre, Pitch etc.) Der Atem-Controller eignet sich ideal für die Erzeugung realistischer Blasinstrumentstimmen.

Die Atem-Controller-Parameter sind für jede Stimme getrennt einstellbar.

Aftertouch (Nachanschlag)

Mit Aftertouch können sie einem Sound zum Beispiel Vibrato verleihen, indem Sie zusätzlichen Druck auf eine Taste ausüben, die Sie auf der Tastatur spielen. (Am CS6R müssen Sie dazu eine Aftertouchempfindliche Controller-Tastatur angeschlossen haben.) Diese Funktion verleiht Ihnen weitere Ausdrucks- und Kontrollmöglichkeiten — in Echtzeit. Mit Aftertouch können Sie eine Vielzahl von Parametern steuern (Seite 84).

Control-Sets (Reglergruppen)

Abgesehen von den jeweiligen Standardparametern können Sie dem Tastatur-Aftertouch, den Controllern und einigen der Knöpfe auf dem Kontrollpult ganz verschiedene Parameter zuweisen, wie auf Seite 47 erklärt. Zum Beispiel können Sie die Resonanzfunktion auf das Modulationsrad legen und den Aftertouch benutzen, um Vibrato anzuwenden. Die Parameterzuweisung steht Ihnen vollkommen frei und sollte nur von dem Sound abhängen, den Sie spielen möchten.

Ein Gruppe solcher Zuweisungen bezeichnet man als Control-Set (Reglergruppe). Wie die folgende Abbildung zeigt, können Sie jeder Stimme bis zu sechs verschiedene Control-Sets zuordnen. Zu jedem Phrase Clip können Sie bis zu vier Control-Sets definieren. Innerhalb eines Control-Sets bezeichnet man den Controller als die "Source" (Src) und den jeweils gesteuerten Parameter als die "Destination" (Dest). Manche der verfügbaren Dest-Parameter betreffen die Stimme als Ganzes, während andere nur auf bestimmte Elemente der Stimme wirken. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Control-Teil der separaten Datenliste.

Einzelheiten zu den verfügbaren Dest-Parametereinstellungen sind in der Destination-Parameterliste in der separaten Datenliste zu finden.



Die Elementschalter (Seite 85) wird deaktiviert, wenn die Dest-Parametereinstellung nicht elementspezifisch ist (also für die Einstellungen 00 bis 33). Durch Anlegen von Control-Sets können Sie Sounds auf vielfache Weise ändern.

Setzen Sie zum Beispiel den the Src (Source)-Parameter für Control-Set 1 auf MW (Modulationsrad) und den Dest (Destination)-Parameter auf ELFO-PM (Element LFO Pitch-Modulationstiefe). Setzen Sie dann den Src-Parameter für Control-Set 2 ebenfalls auf MW, doch den Dest-Parameter diesmal auf ELM PAN (Element-Pan). Sie müssen außerdem das Element, das Sie regeln möchten, und die "Depth" (d.h. die Tiefe oder Stärke der Regelwirkung) eingeben.

In diesem Beispiel wird die Pitch-Modulation entsprechend stärker und die Stereobalance des Elements verschiebt sich von links nach rechts, wenn Sie das Modulationsrad hochdrehen. So können sie jedem Src-Controller mehrere Dest-Parameter zuweisen.



In Fortsetzung des obigen Beispiels erzeugen Sie nun einen weiteren Control-Set, in dem Src auf FC (Fußregler) und Dest auf ELFO-PM (Element LFO Pitch-Modulationstiefe) eingestellt ist. Geben Sie auch hier wieder das zu steuernde Element und die gewünschte Regeltiefe an.

Damit haben Sie die Pitch-Modulation sowohl auf das Modulationsrad als auch auf den Fußregler gelegt. Sie können also auch jedem Dest-Parameter mehrere Src-Controller zuweisen.



Indem Sie alle sechs Control-Sets zuweisen, verschaffen Sie sich ein erstaunliches Maß an Echtzeitkontrolle über Ihre Synthezisersounds.

Control-Sets und externe MIDI-Steuerung

In einem Control-Set werden die internen Parameter des Synthesizers den Controllern oder Reglern zugewiesen. Manche Controller sind jedoch für einen ganz bestimmten Zweck vorgesehen und senden bei jedem Einsatz vordefinierte MIDI-Steuerbefehle, und zwar unabhängig von ihrer Control-Set-Zuweisung innerhalb des Synthesizers. Zum Beispiel sind das Pitch Bend-Rad, das

Zum Beispiel sind das Pitch Bend-Rad, das Modulationsrad und der Tastatur-Aftertouch für die Steuerung des Pitch Bend, der Modulation und des Aftertouch ausgelegt worden. Wann immer Sie also diese Controller benutzen, werden Pitch Bend-, Modulations- und Aftertouch-Daten an den MIDI-Ausgang (MIDI Out) übermittelt.

Nehmen Sie zum Beispiel an, in einem Control-Set haben sie den Pan-Parameter und das Pitch Bend-Rad einander zugeordnet. Wenn Sie nun am Pitch Bend-Rad drehen, wird der interne Klangerzeuger des Synthesizers die Stereobalance des Sounds verschieben, doch zur selben Zeit werden auch die ursprünglich vordefinierten Pitch Bend-Befehl nach MIDI Out gesandt.



Die Controller können auch MIDI-Steuerbefehle zur Einstellung der Parameter externer MIDI-Geräte senden. Die entsprechenden Zuweisungen finden Sie auf der Anzeigeseite VOICE (Vce) CTRL Assign1/2 im Utility-Mode.

Da Pitch Bend-Rad, Modulationsrad und Tastatur-Aftertouch mit festen MIDI-Funktionen, können Sie diesen Controllern keine anderen MIDI-Steuerbefehle zuweisen.

Sie können einen Controller auch so einrichten, daß er eine Art Steuerbefehl zum internen Klangerzeuger des Synthesizers sendet und eine andere an den MIDI-Ausgang. Zum Beispiel können Sie dem zuweisbaren Knopf [1] in einem Control-Set die Funktion Resonanz zuweisen und demselben Knopf auf der Anzeigeseite VOICE CTRL Assign2 im Utility-Mode Kontrollbefehl 1 (Modulation) zuordnen. Wenn Sie dann an dem Knopf drehen, wenden Sie auf den internen Klangerzeuger des Synthesizers Resonanz an und senden gleichzeitig Modulationsdaten an das externe MIDI-Gerät, daß an MIDI Out angeschlossen ist. Dieser Aspekt des Synthesizers macht ihn zum idealen Master-Controller für externe MIDI-Geräte. Wenn Sie noch mehr Kontrollmöglichkeiten wünschen, schließen Sie einen Fußregler oder einen Atem-Controller an (beides Sonderzubehör).

Parameterbelegung für die Knöpfe [A], [B] und [C]

Um einen Parameter auf Knopf [A], [B] oder [C] zu legen, gehen Sie nach der im folgenden Beispiel beschriebenen Prozedur vor. Diesen Knöpfen können Sie jeden Parameter, der auf das gesamte System wirkt (in allen Play-Modes) und jede MIDI-Steuernummer zuweisen. In unserem Beispiel belegen wir Knopf [A] mit der Steuerung des Reverb Return.





Schalten Sie mit dem [PAGE]-Knopf zur CTRL KnobA (System Control KnobA)-Anzeige um.



3 Wählen Sie mit Knopf [2] REV-Rtn (Reverb Return) aus.



Nun können Sie Knopf [A] zur unmittelbaren Kontrolle des Reverb Return-Pegels im Voice/Performance/Phrase Clip Play-Mode einsetzen. Durch Drehen an Knopf [A] können Sie zudem auch Steuerbefehle der Steuernummer, die Sie mit the CC#-Parameter eingestellt haben, durch MIDI In und Out empfangen bzw. senden.

Die zuweisbaren Parameter schlagen Sie bitte im Abschnitt "System Controller Destination-Parameter" in der separaten Datenliste nach.

Parameterbelegung für die Knöpfe [1] und [2] Um einen Parameter auf Knopf [1] oder [2] zu legen, gehen Sie nach der im folgenden Beispiel beschriebenen Prozedur vor. Sie können hier jeder Stimme (oder jedem Part einer Performance) oder Clip Kit eigene Controller zuweisen. Control-Einstellungen können als Control-Set zugewiesen werden und jeder Controller kann mehrere Parameter steuern. (Beachten Sie jedoch, daß die steuerbaren Parameter von der Art der Stimme oder des Clip-Kits abhängen.) Drücken Sie 1 für Internal Voice 001 (A01) (interne Stimmen), und weisen Sie die Tonhöhe zu: Grob für Regler [1]. Demselben Knopf können Sie unabhängig davon - im Voice- oder Performance-Mode auch eine andere MIDI-Steuernummer zuweisen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 168. **1** Drücken Sie die Taste [VOICE], um zur Stimmenwiedergabe zu gelangen. MODE OUTILITY CARD OJOE STORE

- **2** Wählen Sie Internal Voice 001 (A01) aus und drücken Sie die [EDIT]-Taste (Wechsel zum Voice Edit-Mode).
- **3**Verwenden Sie die Taste [PAGE] [PAGE]-Regler, um zu CTL Set1 Bildschirm (Control Set 1) umzuschalten.



 Verwenden Sie Regler [C], um PCH-Crs (Pitch:Coarse) dem Dest-(Destination = Ziel) Parameter zuzuweisen.



Parametersteuerung mit dem Fußregler (CS6x) Wenn sie einen Fußregler (zum Beispiel den FC7) an die FOOT CONTROLLER-Buchse hinten am Synthesizer angeschlossen haben, können Sie auch mit dem Fuß verschiedene Parameter steuern. Ihre Hände bleiben frei für andere Aktionen. Im folgenden Beispiel zeigen wir Ihnen, wie Sie den Fußregler als zweites Modulationsrad aufsetzen können. CS6x FC **1** Gehen Sie durch Druck auf die [UTILITY]-Taste in den Utility-Mode über. MODE OUTILITY CARD ○ JOB STORE **2** Schalten Sie mit dem [PAGE]-Knopf zur CTRL Assign2 (Voice Control Assign2)-Anzeige um. CTRL Assi9n2) Vce [off FC 00 RB 22 J

3 Wählen sie mit Knopf [C] "01:ModWheel" (Modulationsrad) aus.



Nun können Sie — im Voice Mode — den Fußregler zur Modulationssteuerung benutzen.



Das obige Verfahren macht deutlich, wie Sie einen Fußregler so aufsetzen können, daß Sie damit im Voice-Mode die Modulation steuern können. Geeignete Einstellungen, ein solches Setup im Performance-Mode einzurichten, finden Sie auf der Anzeigeseite CTL Assign2 im Performance Edit-Mode.

Umschalten zwischen Programmen mit dem Fußschalter (CS6x)

Wenn sie einen Fußschalter (zum Beispiel den FC4 oder FC5) an die FOOT SWITCH-Buchse hinten am Synthesizer angeschlossen haben, können Sie auch mit dem Fuß zwischen Programmen umschalten. So haben Sie die Hände für Anderes frei. Wenn sie zum Beispiel die Stimmen/Performances im Speicher in einer bestimmten Reihenfolge anordnen, können Sie während einer Live-Performance leicht zwischen ihnen umschalten. Die folgende Prozedur verdeutlicht, wie Sie den Synthesizer dazu einzustellen haben.



Gehen Sie durch Druck auf die [UTILITY]-Taste in den Utility-Mode über.







Nun können Sie im Voice/Performance/Phrase Clip-Mode mit dem Fußschalter zwischen Programmen umschalten.

Sie können dem Fußschalter natürlich auch andere Funktionen/Parameter zuweisen, zum Beispiel Arpeggio Switch (On/Off), Sequencer (Play/Stop) usw. (Seite 165)

4 Phrase Clips

Natürliche Klänge können aufgenommen oder in den Synthesizer geladen und als Instrumentklänge abgespielt werden. Im Synthesizer gespeicherte Wellenformdaten bezeichnet man als Phrase Clips. Zum Anlegen und Abspielen von Phrase Clips wählen Sie den Phrase Clip Mode (Seite 142). Im folgenden finden Sie einen kurzen Überblick über die Phrase Clips-Funktionen.

Phrase Clips im Überblick

Wie in der folgenden Abbildung dargestellt, befindet sich auf der Rückseite (beim CS6R auf der Vorderseite) eine A/D INPUT-Buchse, um analoge Quellen an den A/D-Converter anzuschließen. Der A/D-Konverter setzt Signale von analogen Signalquellen in (binäre) Digitalsignale um. Das Verfahren, in dem dies geschieht, bezeichnet man als .. Sampling". Innerhalb des Synthesizer werden aus diesen "gesampelten" Signale dann die sog. Phrase Clips, von denen im 4 MB großen internen Speichers bis zu 256 Platz finden. Phrase Clips können beliebigen Tastaturnoten zugewiesen werden. Eine Sammlung von Phrase Clip-Tastaturzuweisungen bezeichnet man als Clip Kit, von denen Sie bis zu vier anlegen können. Solche Clip Kits können Sie dann Performances zuordnen, genau wie Sie es mit Stimmen tun können. Zur Wiedergabe von Phrase Clips in umgekehrter Weise wie bei der of A/D-Konversion verarbeitet. Die digitalen Signale durchlaufen einen D(igital)/A(nalaog)-Konverter, der Sie in Analogsignale zurück verwandelt.



Sampling-Rate und Bitauflösung

Zur Verdeutlichung des Sampling-Verfahrens ist hier eine Sinuswelle abgebildet. Wenn Sie eine Sinuswelle aufnehmen (sampeln), fertigt der A/D-Konverter Momentaufnahmen des Wellenpegels an, jeweils in festen Zeitabständen.



Gesamplete Wellenform

In unserem Schaubild ist längs der waagerechten Achse die Zeit aufgetragen und längs der senkrechten Achse der Signalpegel. Die Zahl der in pro Sekunde hergestellten Momentaufnahmen bezeichnet man als die Sampling-Rate (angegeben in der Einheit Hertz). Der A/D-Konverter dieses Synthesizer arbeitet mit einer Sampling-Rate von 44.1 kHz, was bedeutet, daß er 44.100 mal in der Sekunde einen Wellenformschnappschuß aufnimmt. Je höher die Sampling-Rate, desto genauer entspricht das reproduzierte (digitale) Signal dem ursprünglichen Analogsignal.

Die Anzahl der Pegelstufen auf der senkrechten Achse ist in Bits angegeben und wird als die Bitauflösung bezeichnet. Der A/D-Konverter dieses Synthesizer hat eine Bitauflösung von 16 Bits, was bedeutet, daß die senkrechte Achse in 2¹⁶ (65536 dezimal) Pegelstufen unterteilt ist. Ähnlich wie im Fall der Sampling-Rate ergibt eine höhere Bitauflösung ein originalgetreueres Digitalsignal. 44.1kHz und 16 Bits sind übrigens auch die Sampling-Rate/Bitauflösung von Audio-CDs.

Abbildung A: Geringere Sampling-Rate und Bitauflösung



Abbildung B: Höhere Sampling-Rate und Bitauflösung



Abspielen von Phrase Clips

Wie im Folgenden erklärt, können sie Ihre Phrase Clips auf drei verschiedene Weisen abspielen.

Die erste Methode ist das sogenannte "Loop Playback". Ein Abschnitt des Phrase Clips wird dabei als Endlosschleife wiedergegeben ("geloopt"). Diese Methode ist besonders für sich wiederholende Schlagzeugmotive (Drum Pattern Loops) gebräuchlich, die Sie aus Breakbeats erzeugen können.

Wenn Sie eine Taste anschlagen, spielt der Phrase Clip von Anfang bis Ende, kehrt zum "Loop Point" zurück und spielt von dort wieder bis zum Endpunkt. Dies wiederholt sich, bis Sie die Taste loslassen.

Bei Musikinstrumente befindet sich der charakteristische Teil des Sounds (Der "Attack"-Teil) gewöhnlich am Anfang der Loop, unmittelbar hinter dem Startpunkt. Danach ändert sich der Sound nicht mehr viel, während Sie die Taste niederhalten. Sie können den Loop-Punkt und den Endpunkt also an den Anfang oder das Ende dieses Teils legen. Wenn Sie einen auf diese Weise "geloopten" Phrase Clip eines Instruments abspielen, wird der Attack-Teil des Sounds nur einmal gespielt, doch der geloopte Teil wird wiederholt, bis Sie die Taste loslassen. Auf diese Weise können Sie auch brauchbare Instrumentsounds kreieren, ohne zuviel Speicherplatz zu verbrauchen.



Die zweite Abspielmethode ist die sog. "One Shot"-Methode. Sobald Sie eine Taste anschlagen, spielt der Phrase Clip einmal von Anfang bis Ende. Diese Abspielart benutzt man gewöhnlich für Schlagzeugoder Percussion-Phrase Clips.



Die dritte Möglichkeit ist schließlich das "Reverse-Playback". Sobald Sie hier eine Taste anschlagen, spielt der Phrase Clip einmal vom Ende bis zum Anfang, also rückwärts. Diese Methode werden Sie nützlich finden, wenn Sie verfremdete Beckensounds und andere Spezialeffekte erzeugen möchten.



Loop- und Endpunkte und die verschiedenen Abspielmodes für die Loop stellen sie im Phrase Clip Edit-Mode ein (Seite 146).

Anlegen eines a Clip-Kits

Sie können Phrase Clips Tastaturnoten (C0 bis C6) zuweisen und sie live spielen, oder Sie benutzen einen Sequenzer. Für jeden Phrase Clip können Sie auch verschiedene Parameter bearbeiten. Eine Sammlung von Phrase Clip-Tastaturzuweisungen bezeichnet man als Clip Kit, von denen Sie bis zu vier anlegen können.

Jedem Phrase Clip können Sie genau eine Taste zuordnen. Durch Zuweisung von Breakbeats und anderen Rhythmus-Loops in Kombination mit Percussion-Phrase Clips können Sie zudem einen besonderen Clip-Kit eigens für Rhythmuszwecke anlegen. Oder Sie stellen Phrase Clips ungewöhnlicher Klänge zusammen und schaffen sich Clip-Kit mit Spezialeffekten. Im Grunde können Sie Sounds jeder Art in besonderen Clip Kits zusammenfassen, ganz nach Bedarf.

Clip Kits können behandelt werden wie Stimmen und Performances. So können Sie im Phrase Clip Play-Mode Clip-Kits direkt auf der Tastatur spielen (Seite 142). Im Performance Mode können sie einen Clip-Kit zum Part einer Performance machen (Seite 129).



- Darüber hinaus können Sie Clip-Kits und Phrase Clips im Edit-Mode weiter bearbeiten (Seite 146) und im Job Mode verschiedene Operationen an ihnen ausführen (Seite 154).
- ▲ Sobald Sie Ihren Synthesizer ausschalten, geht der Clip-Kit verloren. Speichern Sie wichtige Daten stets auf eine Speicherkarte.

Aufnehmen eines Phrase Clips

In diesem Abschnitt finden Sie erklärt, wie Sie einen Phrase Clip aufnehmen, die Loop anlegen, Jobs ausführen und einen Clip-Kit anlegen. Sie können einen Phrase Clip über ein Mikrofon, von einem CD-Spieler oder einem anderen Audiogerät aufnehmen, oder Sie laden ihn aus existierenden Voice/Performance/Phrase Clip-Daten. Als einfaches Beispiel gehen wir nun die Aufnahme Ihres zuvor erzeugten Schlagzeug-Patterns durch. Dabei benutzen wir Arpeggiator und eine Schlagzeugstimme.

Bevor Sie in den Phrase Clip-Mode übergehen, wechseln Sie zunächst in den Voice Play-Mode und drücken Sie die Tasten MEMORY [PRE1] und [PRE2] (beide gleichzeitig). Wählen Sie dann mit dem [DATA]-Knopf, den [INC/YES]und [DEC/NO]-Tasten oder den PROGRAM-Tasten (CS6x) "Preset Drum Voices" aus.

- 2 Um in den Phrase Clip Play-Mode überzugehen, drücken Sie nun die [PHRASE CLIP]-Taste (deren LED dann aufleuchtet).
- Halten Sie die PHRASE CLIP [REC]-Taste gedrückt und die abgebildete Anzeige wird erscheinen. Hier können Sie nun dem Phrase Clip, den Sie aufnehmen möchten, eine Tastaturnote zuweisen. Während Sie die Taste noch gedrückt halten, schlagen Sie einfach die gewünschte Note auf der Tastatur an. In diesem Beispiel ist das die Note C1. Lassen sie nun die [REC]-Taste los und schalten Sie zur Aufnahmeanzeige um.



Stellen Sie mit Knopf [B] den Source-Parameter auf "voice" ein. Nun können Sie die Schlagzeugstimme, die Sie zuvor ausgewählt haben, auf der Tastatur spielen.

PCLP Rec) Source Trigger	[ENTER]
(Key=C 1)voice key	toStandby

- Stellen Sie mit Knopf [C] den Trigger-Parameter auf "Key" ein. Nach dieser Einstellung wird die Aufnahme beginnen, sobald Sie eine Taste anschlagen.
- Orücken Sie die ARPEGGIO [ON/OFF]-Taste auf dem Kontrollpult des Synthesizers. (Die zugehörige LED leuchtet, sobald der Arpeggiator eingeschaltet ist.) Sobald Sie nun eine Taste anschlagen, spielt ein Schlagzeug-Pattern gemäß Ihrer Arpeggiatoreinstellungen. Das Tempo des Patterns können Sie mit dem SEQ PLAY [TEMPO]-Knopf auf dem Kontrollpult einstellen. Bevor Sie fortfahren, vergewissern Sie sich, daß Sie den richtigen Sound ausgewählt haben.
 - Auf dem CS6R wählen sie die Schlagzeugstimme aus, gehen Sie in den Drum Voice Edit-Mode über (Seite 102), setzen Sie den Arpeggio Switch-Parameter dort auf "on" und wechseln Sie in den Phrase Clip-Mode.
 - Damit bei der Aufnahme die Klangqualität nicht leidet, sollten Sie für die Stimme einen hohen Output-Pegel einstellen (im Voice Edit Mode).

Drücken sie die [ENTER]-Taste. Damit befinden Sie sich im "Recording Standby"-Status. Sie sehen die Meldung "Waiting for trigger...".



- Die Aufnahme beginnt, sobald Sie die entsprechende Note anschlagen. Schlagen Sie die Note an und lassen sie einen Takt des Schlagzeug-Patterns laufen.
- Drücken Sie die [EXIT]-Taste. Die Aufnahme endet und Sie sehen die Meldung "Now Working...".

Der aufgenommene Phrase Clip ist der Note C1 zugewiesen, wie Sie in Schritt 3 eingegeben haben. Hier können Sie den aufgenommenen Phrase-Clip vorspielen, indem Sie die Note C1 drücken während Sie die Taste [REC] gedrückt halten.

In manchen Fällen kann die tatsächlich aufgenommene Lautstärke von der Lautstärke abweichen, die Sie während der Aufnahme hören. Dies ist auf die automatische Pegelkorrektur zurückzuführen, die den Aufnahmepegel für optimale Wiedergabe nachjustiert. In solchen Fällen können Sie den Wiedergabepegel (Playback Level) des Clips im Phrase Clip Edit-Mode einstellen. Wenn Sie die Gesamtlautstärke erhöhen möchten, stellen Sie den EQ Type-Parameter auf "Boost12" ein.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie die Aufnahme wiederholen, indem Sie die [ENTER]-Taste drücken.

Sobald Sie den Phrase Clip Record-Mode verlassen, wird der aufgenommene Phrase Clip automatisch mit einer neuen Nummer und einem neuen Namen (Clip 001) im Speicher (DRAM) abgelegt.

Verlassen Sie hier jedoch nicht den Phrase Clip Record-Mode. Drücken Sie stattdessen die [EDIT]-Taste. Damit gehen Sie in den Phrase Clip Edit-Mode über.

Bearbeiten des Phrase Clips

Nach Abschluß von Schritt **()** in obigem Verfahren sind Sie bereit, den eben aufgenommenen Phrase Clip zu bearbeiten. Im Phrase Clip Edit-Mode können Sie Phrase Clips und Tastaturnoten (zwischen C0 und C6) einander zuordnen und Clip-Kits anlegen, Loops kreieren, die Toncharakteristik ändern usw. In diesem Beispiel werden wir den aufgenommenen Phrase Clip auf verschiedene Weise bearbeiten. Gehen Sie im Phrase Clip Edit-Mode durch Drehen des [PAGE]-Knopfes zur Seite OSC Asgn über. Hier würden Sie dem Phrase Clip normalerweise eine Note auf der Tastatur (Clip Key) zuweisen. Da Sie aber dem Clip in Schritt
 schon die Note C1 zugewiesen haben, werden Phrase Clip-Name und Nummer ([Clip 001]) angezeigt, sobald Sie die Taste C1 anschlagen oder Knopf [A] benutzen, um C1 aufzurufen. Wenn Sie C1 drücken, um eine Clip-Taste zuzuweisen, wird stattdessen der Phrase Clip abgespielt.



Um etwas flexibler zu sein, wollen wir den Phrase Clip außer der Note C1 auch noch allen weißen Tasten von D1 bis C2 zuweisen. Wählen Sie die beiden Tasten, indem Sie sie eine nach der anderen auf der Tastatur anschlagen oder indem Sie mit Hilfe der Knöpfe [A] und [B] beiden Tasten [Clip 001] zuordnen.



Auf derselben Anzeigeseite können sie auch mit Knopf [1] eine "Variation" auswählen. Die Variation bezieht sich auf die Art, wie der Phrase Clip (einschließlich seiner Loop-Punkte und anderen Parameter) abgespielt werden soll. Durch eine Variation können sie jeden Phrase Clip mit zu acht verschiedenen Loop-Punkten versehen. Im Falle des zuvor aufgenommenen Schlagzeug-Pattern-Clips können Sie mit Hilfe der Variation zum Beispiel ein 1-Takt-Loop-Pattern, ein Rückwärts-Pattern oder andere Wiedegabemuster erzeugen.

Sie haben denselben Phrase Clip ([Clip 001]) den weißen Tasten zwischen C1 und C2 zugewiesen. Nun können sie jeder der Tasten eine andere Variation zuordnen. Wählen Sie die entsprechenden Tasten, indem Sie sie eine nach der anderen auf der Tastatur anschlagen oder indem Sie Knopf [A] drehen, und weisen Sie mit Hilfe von Knopf [1] jeder Taste eine andere Variationsnummer (1 bis 8) zu. Bisher haben Sie die Variationen selbst noch nicht eingestellt, so daß die Variationen 1 bis 8 den Phrase Clip alle in derselben Weise abspielen werden. Sobald Sie jedoch alle Variationen festgelegt haben, können sie den Phrase Clip mit jeder Taste zwischen C1 und C2 auf andere Weise wiedergeben lassen.



- Überprüfen Sie, daß C1 ausgewählt ist, und drücken Sie die [ENTER]-Taste. Die Variationsparameter für [Clip 001] werden angezeigt.
 - Um zur vorigen Anzeigeseite zurückzukehren, drücken sie die [EXIT]-Taste.



3 Wählen Sie mit Knopf [A] eine Variationsnummer aus. Wir beginnen mit Variation 1.



Wie weiter oben erklärt (Seite 54), legt der Play-Parameter fest, wie der Phrase Clip abgespielt wird. Von den drei möglichen Einstellungen für diesen Parameter wählen wir hier "reverse" (rückwärts) aus. Zu Auswahl benutzen Sie Knopf [B].



Schlagen Sie nun auf der Tastatur die Note C1 an und überprüfen Sie, ob der Phrase Clip tatsächlich rückwärts abgespielt wird.

- "Reverse Playback" bedeutet, daß der Sound vom Endpunkt (End Point) zum Anfangspunkt (Start Point) gespielt wird. Die Länge des Clips können Sie ändern, indem Sie einfach diese Punkte verschieben. Bei der Aufnahme eines Phrase Clips fällt der Anfangspunkt zunächst mit dem Beginn der Aufnahme zusammen und der Endpunkt mit dem Ende.
- Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Bildschirm Oscillator Assign (OSC Asgn) zurückzukehren. Wählen Sie diesmal die Note D1 aus und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

- Als nächstes wählen Sie Variation 2 aus, wobei Sie den Play-Parameter jedoch diesmal auf "Loop" einstellen. Wenn Sie nun die Taste D1 anschlagen, wird der Phrase Clip einfach als Loop zwischen Anfangs- und Endpunkt der Aufnahme gespielt. Wollen Sie dagegen nur einen Teil des Phrase Clips als Loop gespielt haben, dann müssen Sie die Start/Loop/End-Punkte verschieben. In diesem Beispiel machen wir die Loop genau einen Takt lang.
- Stellen Sie mit Knopf [C] den Anfangspunkt ein (den Punkt, an dem die Wiedergabe startet, sobald Sie eine Taste anschlagen). Wenn Sie ein Schlagzeug-Pattern von einem Takt Länge anlegen möchten, müssen Sie die Taste D1 anschlagen und den Anfangspunkt so einstellen, daß er mit dem ersten Schlag im Takt zusammenfällt.



Stellen Sie mit Knopf [1] den Loop-Punkt ein (den Anfang des Clip-Abschnitts, der "geloopt" werden soll). Da Sie eine Loop von genau einem Takt Länge erzeugen möchten, können Sie den Loop-Punkt an dieselbe Stelle legen wie den Start-Punkt.



Legen Sie mit Knopf [2] den Endpunkt (das Ende des geloopten Clip-Abschnitts) fest. Für ein 1-Takt-Schlagzeug-Pattern müssen Sie den Endpunkt ans Ende des vierten Schlags im Takt legen (also unmittelbar vor dem ersten Schlag des nächsten Takts). Schlagen Sie die Taste D1 an und verschieben Sie den Endpunkt, bis Sie den idealen Punkt für die Loop-Wiedergabe gefunden haben.



In Variation 1 wird [Clip 001] nun rückwärts gespielt und in Variation 2 als Loop über einen Takt. Sie spielen die Variationen, indem Sie die Taste C1 bzw. D1 anschlagen. Auf dieselbe Weise können Sie Punkte für die Variationen 3 bis 8 einstellen und damit verschiedene Loops anlegen (andere als in Variation 1/2).

Sie können also jeden Phrase Clip auf verschiedene Weise abspielen lassen, indem Sie verschiedene Noten anschlagen. Andere Phrase Clips können Sie in deren verschiedenen Variationen wiederum anderen Noten zuordnen. Ein solcher Satz (eine Sammlung) von Phrase Clips und Variationen wird als "Clip-Kit" bezeichnet.

Drücken Sie nun die [JOB]-Taste und gehen Sie damit in den Phrase Clip Job-Mode über. Wir wollen uns nun kurz anschauen, wie man einen Job ausführt.

Ausführen eines Jobs

Im Job-Mode können Sie verschiedene Operationen (Jobs) an Ihrem bearbeiteten Phrase Clips durchführen. Sie können Objekte kopieren und löschen, Variationen anlegen, mit "Loop Remix" und "Extract" Ihre Phrase Clips verändern und vieles mehr. In diesem Beispiel lernen Sie die einzigartige "Loop Remix"-Funktion kennen. Das beschriebene Verfahrens schließt an Schritt 😰 (oben) an.

Gehen Sie im Phrase Clip Job-Mode durch Drehen des [PAGE]-Knopfs zur Anzeigeseite PCLP LoopRemix über. Loop Remix nimmt die Daten einer existierenden Phrase, mischt sie neu und erzeugt einen neuen, geloopten Phrase Clip. (Der ursprüngliche Clip bleibt unverändert.) Durch Änderung der Parameter "Type" und "Vari" können sie mit Leichtigkeit die verschiedensten neuen Phrase Clips kreieren.

Mit der entsprechenden Taste auf der Tastatur oder mit Knopf [A] können Sie den ursprünglichen Phrase Clip (den Source Clip) auswählen, auf den Sie Loop Remix anwenden möchten. In diesem Beispiel wählen wir [Clip 001] als Source Clip aus und erzeugen daraus einen neuen Phrase Clip. Wenn Sie dem vorherigen Verfahren gefolgt sind und Ihre Variationen den weißen Tasten zwischen C1 und C2 zugewiesen haben, dann können sie eine beliebige dieser Tasten anschlagen. In jedem Fall wird [Clip 001] ausgewählt.



- Stellen Sie mit Knopf [1] den Type-Parameter ein, der die Art der Loop-Änderung bestimmt (d.h. welcher Teil der Loop geändert werden soll). In Verbindung mit dem Vari-Parameter ermöglicht Ihnen der Type-Parameter, mit Loop Remix eine Vielfalt von Loop-Patterns zu produzieren. Es gibt fünf Typen, von denen wir hier Typ 2 auswählen.
- Stellen Sie mit Knopf [2] den Vari (Variation)-Parameter ein, mit dem Sie bestimmen, in welchem Maß die Loop geändert werden soll. Die vier Variationen, die zur Verfügung stehen, repräsentieren verschieden große Änderungen (A geringe, D größte Änderung). Hier wählen wir "D" aus, um die größtmögliche Änderung zu bewirken.
- Drücken Sie die [ENTER]-Taste, worauf Sie eine Bestätigungsmeldung sehen werden. Drücken Sie zur Bestätigung die [INC/YES]-Taste. Danach wird der Loop Remix auf der Basis von [Clip 001] gemäß der zuvor eingestellten Typeund Vari-Parameter ausgeführt. Sie können das Verfahren abbrechen, indem Sie die [DEC/NO]-Taste drücken.

Nach Abschluß des Loop Remix sehen Sie folgende Meldung:

PCLP LoopRemix) Type Vari << Retry? [YES]/[NO] >> 2 D

Nun können Sie die zugewiesene Note anschlagen und [Clip 001] anhören, wie er nach dem Loop Remix klingt. Sie sollten einen vollkommen neuen Pattern-Typ hören. Zum Beispiel kann nun der Clip in Teilen rückwärts laufen.

Wenn sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie die Schritte 🕲 bis 😕 wiederholen und Loop Remix durch Druck auf die [INC/YES] Taste von der gegenwärtigen Anzeigeseite aus anwenden. Eine Änderung der Parameterkombination Type und Vari sollte zu Loop-Patterns führen, die vollkommen anders klingen.

- Sobald Sie einen Phrase Clip erzeugt haben, mit dem Sie zufrieden sind, drücken Sie die [DEC/NO]-Taste in dieser Anzeige. Damit kehren Sie zur Anzeigeseite PCLP LoopRemix zurück. Der neue Phrase Clip bekommt einen neuen Namen und eine neue Nummer und übernimmt die Tastaturzuweisung des ursprünglichen Phrase Clips (der zwar im Speicher verbleibt, jedoch ohne Tastenzuweisung).
 - Phrase Clips werden auch dann noch im Speicher (DRAM) gehalten, wenn Sie den Phrase Clip Mode verlassen, bis Sie den Synthesizer ausschalten. Haben sie jedoch einen Clip-Kit angelegt, nachdem Sie einen Job bearbeitet oder ausgeführt haben, geht der Kit verloren, sobald Sie den Phrase Clip-Mode verlassen. Sie sollten Phrase Clips deshalb immer abspeichern, bevor Sie diesen Mode verlassen. Im internen Speicher können Sie bis zu vier Clip-Kits ablegen. Weiteres über das Speichern von Phrase Clips finden Sie auf Seite 160.
 - Nachdem Sie einen Clip-Kit erzeugt haben, können Sie ihn im Phrase Clip Play-Mode spielen oder als Part einer Performance einsetzen, genau wie Sie es von Stimmen gewohnt sind (Seite 129).

5 Andere nützliche Funktionen

Portamento

Mit Portamento schaffen Sie einen fließenden Höhenübergang zwischen zwei Tönen, die Sie nacheinander auf der Tastatur spielen. Sie können Portamento im Voice- und im Performance-Mode einsetzen. Zum Ein- und Ausschalten des Portamento gibt es die PORTAMENTO [ON/OFF]-Taste auf dem Kontrollpult des Synthesizers. Im eingeschalteten Zustand leuchtet die LED über der PORTAMENTO [ON/OFF]-Taste.

Mit dem [PORTAMENTO]-Knopf können Sie Pitch-Transition-Zeit (Portamentozeit) einstellen. Zur Ausdehnung der Portamentozeit drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn.



- Bevor Sie das Portamento aktivieren, müssen sie mit Hilfe der auf der Portamentoanzeige angebotenen Parameter festlegen, wie es arbeiten soll (Page 84).
- Wenn das Portamento eingeschaltet und betriebsbereit ist, leuchtet die PORTAMENTO [ON/OFF]-LED auf, sobald Sie eine Stimme auswählen.
- Im Performance-Mode können sie Portamento auf alle Stimmen oder Parts anwenden, für die der Layer-Schalter (Seite 133) und der Portamento-Schalter auf "on" stehen (Seite 131).
- Je nach Speichermethode (Seite 116 u. 141) können Sie den Portamentostatus (on/off) mit der Stimme oder der Performance abspeichern.
- Sie können den Portamentostatus in der Portamentoanzeige (Seite 84 u. 131) im Voice- oder Performance Edit-Mode einstellen.

Pan (Stereobalance)

Mit dem [PAN]-Knopf auf dem Kontrollpult können Sie die Stereobalance (den Pan) der gegenwärtig ausgewählten Stimme oder Performance oder des ausgewählten Clip-Kits einstellen. Der Pan-Parameter ist in allen Edit-Modes einstellbar, doch mit dem Kontrollpultknopf [PAN] können Sie diesen Parameter auch in Echtzeit in jedem der Play-Modes steuern.



Auf dem CS6R nehmen Sie dies Einstellung in der QED Level-Anzeige vor (Seite 81).

Bearbeiten von Stimn

Sie können unter 256 voreingestellten Normalstimmen (Normal Voices) und 8 vorbereiteten Schlagzeugstimmen (Drum Voices) auswählen. Diese können sie dann bearbeiten, um neue Stimmen zu erzeugen. Sie können aber auch Stimmen von Grund auf neu aufbauen. Danach können Sie bis zu 128 dieser neuen/bearbeiteten Normalstimmen und bis zu 2 neue/bearbeitete Schlagzeugstimmen im internen Benutzerspeicher oder auf einer externen Speicherkarte abspeichern.

Das im Folgenden beschrieben Verfahren soll deutlich machen, wie Sie zur Erzeugung/ Bearbeitung von Stimmen vorzugehen haben.

Dies ist natürlich nur ein einfaches Beispiel. Es steht Ihnen vollkommen frei, jeden der Parameter nach Belieben anders einzustellen. Einzelheiten zu allen Parametern finden Sie im Referenzteil dieser Bedienungsanleitung.

Alle Parametereinstellungen werden mit der betreffenden Stimme abgespeichert.

- **1** Wählen sie im Voice Play-Mode die Stimme, die Sie bearbeiten möchten.
- **2** Gehen Sie in den Voice Edit-Mode über.
- 3 Stellen Sie auf den Common Edit-Anzeigeseiten die Parameter ein, die allen Elementen der Stimme gemeinsam sind (Volume, Pitch, Tone etc.). Sie können auch Parameter einstellen, die den Arpeggiator, die Controller (Regler), die Effekte usw. betreffen.
- **4** Wählen sie auf den OSC (Oscillator)-Anzeigeseiten die Wellen (Waves) aus, aus denen die Elemente der Stimme aufgebaut werden sollen, und stellen sie die Lautstärke (Volume) die Stereobalance (Pan), die Tonskala (Note Range) und andere einfache Parameter ein.
- **5** Stellen sie in den Anzeigen PCH (Pitch) und PEG (Pitch Envelope Generator) das Tuning und andere Tonlagen (Pitch)-bezogene Parameter ein, die von den Elementen benutzt werden. Falls nötig stellen sie auch die PEG-Parameter ein.
- **6** Stellen Sie in den Anzeigen FLT (Filter) und FEG (Filter Envelope Generator) die Parameter der von den Elementen benutzten Filter ein. Falls nötig stellen sie auch die FEG-Parameter ein.
- **7** Stellen sie in den Anzeigen AMP (Amplitude) und AEG (Amplitude Envelope Generator) die Lautstärke und andere Parameter ein, die den Ausgangspegel der Elemente betreffen. Falls nötig stellen sie auch die AEG-Parameter ein.
- 8 Stellen Sie auf den LFO (Low Frequency Oscillator)-Anzeigeseiten die von den Elementen benutzten modulationsbezogenen Parameter ein.
- 9 Stellen Sie auf den EQ (Equalizer)-Anzeigen die Equalizerparameter ein, die die Klangcharakteristik der Elemente beeinflussen.
- **10** Speichern sie die bearbeitete Stimme.

O Auswählen einer Stimme zur **Bearbeitung**

Durch Drücken der Taste Voice gelangen Sie zum Voice Play-Modus.



Wählen sie die Voice-Nummer der Stimme aus, die Sie bearbeiten möchten (Seite 75).

W Vor der Bearbeitung gehen Sie zunächst in den Voice Job-Mode über und kopieren die Stimme, die Sie bearbeiten möchten, in den internen Benutzerspeicher (User Memory). Wenn sie eine Stimme von Grund auf neu anlegen möchten, initialisieren Sie eine Stimme im internen Benutzerspeicher (mit der Initialize-Funktion). Einzelheiten hierzu finden sie auf Seite 115.

2 Gehen sie in den Voice Edit-Mode über

Die Erzeugung/Bearbeitung einer Stimme erfolgt im Voice Edit-Mode.

In den Voice Edit-Mode gelangen Sie, indem Sie, während Sie sich im Voice Play-Mode befinden, die [EDIT]-Taste drücken.



Common Edit und Element Edit

Jede Stimme besteht aus bis zu vier Elementen (Seite 37). Die Parameter, die allen vier Elementen gemeinsam sind, bezeichnet man als Common Edit-Parameter. Der Voice Edit-Mode besteht aus den Common Edit-Anzeigen und zusätzlichen Seiten für die Parameter jedes einzelnen Elements.

Im Voice Edit-Mode können Sie mit Knopf [A] zwischen verschiedenen Common-Einstellungen and Einstellungen für die Elemente 1 bis 4 umschalten.

Common-Einstellungen

•••							
	E C	N Other) 1234	Mode Poly	Assi9n sin9le	MicroTun 31:India	in9 n	
	Alig	jemein					
Einste	ellur	ıgen f	ür d	lie Ele	ement	e 1 b	is 4
		OSC May	e)	Number 001[Pf	r Ct9ry :Grand 1	1	
	E	lement 1~4					
SHIFT	PAGE	A	в	с	1	2	DATA
	(IN)	O	Ø)	Ó	O	



Auswählen von Elementen (CS6x)

Im Voice Edit Mode wählen Sie das zu bearbeitende Element aus, indem Sie die entsprechende ELEMENT SELECT-Taste ([1] bis [4]) drücken. Sobald Sie ein Element auswählen, bewegt sich der Cursor zu der zugehörigen Elementnummer.

Beispiel: Wenn sie "Element 2" ausgewählt haben



Ein- und Ausschalten von Elementen (CS6x)

Im Voice Edit Mode können Sie ein Element ausschalten, indem Sie die entsprechende ELEMENT ON/OFF-Taste ([1] bis [4]) drücken. So können Sie andere Elemente der Stimme vorübergehend stumm schalten, so daß Sie die Änderungen an dem Element hören, das Sie gerade bearbeiten. A stumm geschaltetes (off) Element ist durch ein Sternsymbol (*) in der unten abgebildeten Anzeige gekennzeichnet.

Beispiel: Wenn die Elemente 2 und 3 ausgeschaltet sind



Umschalten zwischen Anzeigeseiten und Eingeben von Einstellungen. Nach Auswahl der Common Edit-Anzeige oder einer Edit-Anzeige für eines der Elemente 1 bis 4 können sie mit dem [PAGE]-Knopf zu anderen



Auf jeder der Seiten stehen Ihnen eine Reihe von Parametern zur Verfügung. Um Ihnen die Bearbeitung zu erleichtern, ist jedem der Parameter einer der Knöpfe unter der LCD-Anzeige zugeordnet.



Menüanzeige (Menu)

Wenn Sie, während sie am [PAGE]-Knopf drehen, die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, wird das Einstellungsmenü angezeigt. Durch Drehen des [PAGE]-Knopfs bewegen Sie den Cursor zu einem Einstellungsobjekt. Wenn Sie dann die [SHIFT]-Taste loslassen, gelangen Sie automatisch zu der Anzeige für diese Einstellung.



Andere Knöpfe und Tasten dienen dazu, Einstellungswerte einzugeben. Die Compare (Vergleichs)-Funktion ermöglicht Ihnen, den bearbeiteten Sound mit dem Sound vor der Bearbeitung zu vergleichen. Einzelheiten hierzu finden sie auf den Seiten 24 und 79.

Ommon Edit-Anzeigeseiten

Jede Stimme besteht aus bis zu vier Elementen. Im Folgenden finden Sie die Parameter erklärt, die allen Elementen gemeinsam sind.

• GEN (Common General)

Hier stellen Sie allgemeine Parameter ein (Common Edit), zum Beispiel den Voice-Namen.



• QED (Common Quick Edit)

Diese Parameter steuern im wesentlichen Die Lautstärke (Volume) und den Klang (Tone) der Stimme. Hier können Sie also auf einfache Weise den Gesamtklang ändern. Viele dieser Parameter können sie direkt mit den Klangregelknöpfen (Sound Control) auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

QED@Level)	Vol	Pan RevSer	nd ChoSend
C 1234	127	C 12	27 127

• ARP (Common Arpeggio)

Mit diesen Parametern haben Sie die Möglichkeit, das Arpeggio für die bearbeitete Stimme einzustellen. Einzelheiten über den Gebrauch des Arpeggiators finden sie auf Seite 42.

ARPBType)	Туре	Темро	Switch	Hold
C 1234 Up8	Down1:	59 120	on	on

• CTL (Common Controller)

Hier können sie den Reglern (Controllern) auf dem Kontrollpult/der Rückseite des Synthesizers verschiedene Funktionen zuweisen. Zum Beispiel können Sie dem Pitch Bend-Rad und einem Fußregler Parameter zuweisen, so daß Sie den Klang der Stimme unmittelbar (in Echtzeit) ändern können. Weiteres zu den verschiedenen Einsatzmöglichkeiten dieser Funktion finden Sie auf Seite 47.

• LFO (Common Low Frequency Oscillator) Dies sind die LFO-Parameter. Der LFO benutzt eine Niederfrequenzwelle, um die Pitch-/Filter-/Amplitudencharakteristik zu variieren. So können sie Vibrato, Wah, Tremolo und andere Effekte produzieren (Seite 85).



• EFF (Common Effect)

Dies sind die Effektparameter der Stimme. Es gibt zwei Insertion-Effekte und zwei Systemeffekte (Reverb (Hall) und Chorus).

OSC (Oscillator)-Anzeigeseiten

In diesen Anzeigen stellen Sie hauptsächlich die Parameter ein, die die Wellenformen steuern, auf denen Ihre Stimme basiert. Sie können die Welle (Wave) für das Element wählen, die Lautstärke, den Notenbereich und vieles andere.

• OSC Wave

Wählen Sie hier die Wellenform (Wave) für jedes einzelne Element.

• OSC Out

• OSC Pan

Stellen Sie hier die Lautstärke (Output Level) und die Stereobalance (Pan) für jedes einzelne Element ein. Die folgende Abbildung zeigt die Logik dieser Funktion.

OSC⊡Pan)	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63



• OSC Limit

Hier stellen Sie die Notenspanne für jedes Element (den Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element Töne erzeugt) and und die Anschlagsempfindlichkeit (Velocity Response, der Bereich der Tastenschnelle, für den dieses Element Töne erzeugt) ein. Jedes Element können Sie mit anderen Einstellungen versehen. Mit diesen Parametern können sie Elemente schichten ("layern") und ihren Output steuern.

Zum Beispiel können Sie dem einen Element einen oberen Tastaturbereich und einem anderen eine tiefere Tastengruppe zuordnen. So können Sie in ein und derselben Stimme zwei verschiedene Sounds für verschiedene Tastaturbereiche einrichten, oder Sie lassen die beiden Elementbereiche überlappen, so daß die Sounds in einem bestimmten Bereich übereinandergelegt werden.

Darüber hinaus können Sie jedes Element so einstellen, daß es nur auf eine bestimmte Anschlagsstärke (Tastenschnelle) reagiert, so daß das eine Element bei weicheren Anschlägen Klänge erzeugt und das andere nur bei härterem Anschlag aktiv wird.



6 PCH (Pitch)- und PEG (Pitch EG)-Anzeigeseiten

Hier stellen Sie für jedes Element die grundlegenden Pitch (Tonhöhen)-Parameter ein. Sie können Elemente verstimmen, eine Pitch-Skalierung anbringen usw. Mit Hilfe der PEG (Pitch Envelope Generator)-Einstellungen können Sie auch den zeitlichen Verlauf der Tonhöhenänderungen vorgeben.

• PEG (Pitch Envelope Generator)

Mit dem PEG können Sie den Tonhöhenübergang vom Augenblick des Tastenanschlags bis zum Loslassen der Taste steuern. Wie unten dargestellt definieren Sie die Pitch Envelope (Pitch-Einhüllende) durch fünf Zeit (Transition Speed)-Parameter und fünf Level (Pitch)-Parameter. So können Sie automatische Tonhöhenübergänge einstellen. Natürlich können Sie die PEG-Parameter für jedes Element getrennt einstellen.



Einzelheiten zu den PEG-Parametern finden Sie auf Seite 91.

6 FLT (Filter) und FEG (Filter EG)-Anzeigeseiten

Mit dem Filter können Sie für jedes einzelne Element die Klangcharakteristik ändern, indem Sie die Obertöne (Harmonische), die in der Wellenform enthalten sind, einschränken. Es gibt mehrere Filtertypen, die jedoch im Prinzip alle ganz ähnlich funktionieren. Wie unten dargestellt, läßt das Filter Obertöne bestimmter Frequenzen durch und schneidet andere ab. Dadurch ändert sich der harmonische Faktor der ursprünglichen Wellenform. Zur Festlegung der Frequenzen, die durchgelassen oder nicht durchgelassen werden, geben Sie eine Mittenfrequenz (Pointing-Frequenz, Cutoff-Frequenz) ein. Für manche Filter stellen sie dagegen Signalpegel für verschiedene Frequenzbereiche ein. Sie können auch den Filter Envelope (Einhüllenden)-Generator (FEG) einstellen, mit dem Sie den Filterparametern einen zeitlichen Verlauf aufprägen können. So erhalten Sie eine dynamische Änderung der Klangcharakteristik. In diesem Abschnitt erklären wir die Wirkungsweise des FEG.



Weiteres über Filtertypen finden sie auf Seite 93.

• FEG (Filter Envelope Generator)

Mit dem FEG können Šie den Klangübergang vom Augenblick des Tastenanschlags bis zum Loslassen der Taste steuern. Wie unten dargestellt definieren Sie die Filter Envelope (Filtereinhüllende) durch fünf Zeit (Transition Speed)-Parameter und fünf Level (Pegel)-Parameter (für die Filterstärke). Sobald Sie eine Taste anschlagen, ändert sich die Cutoff-Frequenz entsprechend diesen Envelope-Einstellungen. So können sie zum Beispiel automatische Wah-Effekte erzeugen. Natürlich können Sie die FEG-Parameter für jedes Element anders einstellen.



Einzelheiten zu den FEG-Parametern finden Sie auf Seite 95.

• AMP (Amplitude) und AEG (Amplitude EG)-Anzeigeseiten

Hier stellen Sie die Lautstärke der einzelnen Elemente ein, nachdem diese mit den OSC (Oscillator)-, PITCH- und FILT (Filter)-Parametern verarbeitet worden sind. Daneben können sie auch die endgültige Lautstärke an den Ausgängen einstellen. In der eingestellten Lautstärke werden die Signale der einzelnen Elemente an das nächste Effektmodul übergeben.

Mit Hilfe der PEG (Amplitude Envelope Generator)-Einstellungen können Sie auch den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeänderungen vorgeben.



Die endgültige Lautstärke für alle Elemente stellen Sie mit dem (Vol)-Parameter der QED-Anzeige in Common Edit ein.

• Amplitude EG (Envelope Generator)

Mit dem AEG können Sie den Lautstärkeverlauf vom Augenblick des Tastenanschlags bis zum Loslassen der Taste steuern. Wie unten dargestellt definieren Sie die Amplitude Envelope (Amplitudeneinhüllende) durch fünf Zeit (Transition Speed)-Parameter und fünf Level (Pegel)-Parameter (für die Filterstärke). Nach Anschlagen einer Taste ändert sich die Lautstärke entsprechend diesen Envelope-Einstellungen. Natürlich können Sie die AEG-Parameter für jedes Element anders einstellen.



Einzelheiten zu den AEG-Parametern finden Sie auf Seite 98.

O LFO (Low Frequency Oscillator)-Anzeigeseiten

Der LFO erzeugt Wellenformen mit tiefen Frequenzen. Mit diesen Wellen können Sie die Tonhöhe, die Filter oder die Amplitude einzelner Elemente variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Welche LFO-Parameter einstellbar sind, hängt von der Art des Elements ab.



• EQ (Equalizer)-Anzeigeseiten

Mit dem Equalizer können Sie in jedem Element bestimmte Frequenzbänder dämpfen oder hervorheben. Sie haben eine Reihe von Equalizertypen zur Auswahl. Einzelheiten hierzu finden sie auf Seite 101.

O Speichern bearbeiteter Stimmen

Sie können bis zu 128 neue/bearbeitete Normalstimmen und bis zu 2 neue/bearbeitete Schlagzeugstimmen im internen Benutzerspeicher oder auf einer externen Speicherkarte abspeichern.



- Die maximale Anzahl von Plug-in-Stimmen, die in den beiden internen Speicherbereichen PLG1/2 untergebracht werden können, ist 64.
- Sobald Sie eine Stimme speichern, gehen alle zuvor existierenden Daten am Speicherort verloren. Wichtige Daten sollten Sie vorher immer auf eine Speicherkarte, in einem Computer oder auf einem anderen Speichermedium sichern.

Weiteres über das Speichern von Stimmen finden Sie auf Seite 116.

Effekte

In der letzten Phase der Stimmenprogrammierung können Sie die Effektparameter einstellen, die den Charakter Ihres Sounds weiter verändern. Systemeffekte wirken auf den gesamten Sound, sei es eine Stimme, eine Performance, ein Song oder eine andere Soundeinheit. Insertion-Effekte können dagegen auf jede Stimme für sich wirken. Ihr Synthesizer besitzt zwei Systemeffekteinheiten (Reverb und Chorus) und zwei Insertion-Effekteinheiten. Wenn Sie eine Plug-in-Karte (PLG1 oder PLG2) installiert haben, steht Ihnen auch eine getrennte Effekteinheit für jeden Plug-in-Part zur Verfügung.

Für jede Stimme (im Voice-Mode) und jede Performance (im Performance-Mode) können Sie verschiedene Effekteinstellungen wählen, wenn auch die Signalwege zwischen den Effekteinheiten von Fall zu Fall variieren können.

Reverb-Einheit

Die Reverb (Hall)-Einheit biete 12 verschiedene Reverb-Effektarten, darunter realistische Simulationen des Halls, der die natürliche Akustik in Sälen oder Zimmern charakterisiert. Im Voice-Mode stellen sie die Reverb-Parameter für jede einzelne Stimme ein. Im Performance-Mode gelten Ihre Reverb-Einstellungen für die gesamte Performance.

Chorus-Einheit

Die Chorus-Einheit umfaßt 23 Effekte des Chorustyps, darunter einen "Flanger" und andere. Die meisten dieser Effekte verleihen dem Sound mehr Fülle. Im Voice-Mode stellen sie die Chorusparameter für jede einzelne Stimme ein. Im Performance-Mode gelten Ihre Choruseinstellungen für die gesamte Performance.

Insertion-Effekte

Die Insertion Effect 1-Einheit umfaßt 24 Effekte, darunter Chorus, Flanger und Auto-Wah. Die Insertion Effect 2-Einheit bietet Delays (Verzögerung), Reverbs, Rotary Speaker, Amp-Simulation und andere, insgesamt 92, Effekte. Wenn Sie eine Plug-in-Karte installiert haben, stehen Ihnen zusätzlich bis zu 24 Insertion-Effekte für die Plug-in-Stimmen zur Verfügung.

Einzelheiten zu den verschiedenen Effekttypen finden Sie in der Effekttypliste im der separaten Datenliste.

Effekte im Voice-Mode

Im Voice-Mode können Sie für jede Effekteinheit (Reverb, Chorus und Insertion Effects) den Effekttyp und dessen Wert einstellen und diese Einstellungen zu der betreffenden Stimme speichern.

Darüber hinaus können Sie auch zu jedem Element angeben, ob es die Insertion Effect-Einheiten durchlaufen oder umgehen soll. Wenn sie ein Element an Insertion-Effekte anschließen, können Sie auch festlegen, auf welche Weise zwei Effekteinheiten miteinander verschaltet sein sollen (in Reihe oder parallel, wie unten dargestellt). An die Reverb- und Chorus-Systemeffekteinheiten wird das aus allen Elementen kombinierte Voice-Signal — nach Anwendung der Insertion-Effekte — übergeben.

Wenn sie Plug-in-Stimmen von einer Plug-in-Karte verwenden möchten, können sie auch für jede Plug-in-Stimme eine eigene Insertion-Effekteinheit aufsetzen. In diesem Fall werden die durch die Insertion-Effekteinheit verarbeiteten Plug-in-Voice-Signale an die Reverb- und Choruseinheiten weitergeleitet.



Effekte im Performance Mode

Im Performance-Mode können Sie eine von einer der gespeicherten Stimmen (Parts) "geborgte" Insertion Effects-Einstellung einsetzen. Für Plug-in-Parts können sie entsprechend eine von einer der gespeicherten Plug-in-Stimmen geborgte Insertion Effect-Einstellung auswählen und benutzen. Für Reverb and Chorus können Sie ganz neue Einstellungen eigens für eine gesamte Performance anlegen, ohne von gespeicherten Stimmen zu borgen.

In der folgenden Abbildung stellt ein Mischpult die logische Verknüpfung zwischen den verschiedenen Effekten dar, die im Performance-Mode auf den Sound wirken. Jeder Part (1 bis 16) wird entweder durch Insertion Effect 1 oder Insertion Effect 2 in das Mischpult eingespeist. Dort werden die Signale aller Parts aufsummiert und den Systemeffekten (Reverb and Chorus) zugeleitet, die auf die gesamte Soundmischung wirken.



Effect Bypass

Sie können Effekte vorübergehend ausschalten (umgehen), indem Sie die [EF BYPASS]-Taste drücken. Für diese Funktion müssen Sie in der MSTR EF Bypass-Anzeige im Utility-Mode (Seite 164) den Effekt angeben, den Sie umgehen möchten. Sie können hier auch mehr als einen Effekt angeben.

Sobald Sie die [EF BYPASS]-Taste drücken, wird die zugehörige LED aufleuchten und alle der gegenwärtigen Stimme zugewiesenen Effekte werden umgangen.







Der Effect Bypass betrifft auch Effekte auf anderen Plug-in-Karten als solchen der Serie PLG100.

Verwendung des CS6x als Master-Keyboard (Performance-Modus)

Wie weiter oben erklärt, bietet Ihr Synthesizer eine Reihe von Funktionen, die Ihnen bei Live-Auftritten oder ähnlichen Gelegenheiten zugute kommen. Im Folgenden gehen wir einige Beispiele durch, wie Sie diese Funktionen für Ihre jeweiligen Zwecke kombiniere können.

Der CS6x bietet spezielle Einstellungen im Performance Mode, die Ihnen ermöglichen, das Instrument als MIDI-Mastertastatur einzusetzen. Diese Funktion (diese speziellen Einstellungen) aktivieren Sie, indem Sie die MASTER KEYBOARD]-Taste auf dem Kontrollpult drücken. (Die zugehörige LED leuchtet dann auf.) Nun ist Ihr Instrument in der Lage, eine Tastatur-Performance an einen externen oder an den internen Klangerzeuger zu senden, je nach den Master Keyboard-Einstellungen, die sie im Performance-Mode vorgenommen haben. Wenn Sie die Tastatur in mehrere (bis zu vier) Tastenbereiche unterteilen und diesen jeweils verschiedene MIDI-Sendekanäle zuweisen, können sie von der Tastatur aus mehrere Parts (Kanäle) vom internen Klangerzeuger und von externen MIDI-Geräten auf diesen Kanälen zuweisen.

Sie haben die Wahl zwischen drei Master Keyboard-Modes (drei Arten, Tastaturbereiche einzurichten): Split, 4 Zones und Layer. Die folgenden Beispiele sollen Ihnen dabei helfen, die Master Keyboard-Modes und die Unterschiede zwischen ihnen zu verstehen.

Split (Tastaturaufteilung)

Die Abbildung unten zeigt ein Beispiel für eine Split-Konfiguration. Split ist eine Einstellung, mit der Sie eine Tastatur in zwei Tastenbereiche (lower (hoch) und upper (tief)) unterteilen, indem Sie eine bestimmte Taste als Trennpunkt (Split Point) wählen. Im folgenden Beispiel wird die Tastatur bei der Note C3 unterteilt, so daß Sie den tiefen Bereich für automatische Arpeggiator-Performance benutzen und im hohen Bereich eine manuelle Solo-Performance spielen können. Sie können diese Konfiguration in folgenden Schritten durchführen.



Bearbeiten und präparieren Sie die Stimmen für Arpeggiator- und manuelles Spiel, bevor Sie nach folgendem Verfahren eine Split-Einstellung vornehmen (Seite 78).

 Drücken sie die [PERFORM]-Taste und dann die [EDIT]-Taste (die beiden zugehörigen LEDs leuchten dann auf), um in den Performance
 67 Edit-Mode überzugehen. Danach drücken Sie die [MASTER KEYBOARD]-Taste, um den Master Keyboard-Mode zu aktivieren (auch hier leuchtet dann die zugehörige LED).

Wählen Sie mit Hilfe des Reglers [A] "Common" aus, und öffnen Sie mit dem Regler [PAGE] den Bildschirm General Master Keyboard (GEN M. Kbd).

GENBM.Kbd) Mode	Lower	Upper	Point
Common split	ch01	ch02	C 3

- Wenn Sie, während sie am [PAGE]-Knopf drehen, die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, können Sie die Parameter auf den Menüseiten durchfahren.
- Wählen Sie mit Knopf [B] "split" als Mode-Parameter aus.
 - Wenn der Master Keyboard-Mode nicht aktiv ist (weil Sie die [MASTER KEYBOARD]-Taste nicht gedrückt haben), wird der Mode-Parameterwert in Klammern angezeigt ("(split)").
- Wählen Sie mit Knopf [2] den Wert (Split Point) für den Point-Parameter aus. Dieser Wert legt die Taste fest, bei der die Tastatur in zwei Bereiche aufgeteilt wird. In diesem Beispiel wählen Sie "C3".
 - Sie können den Split Point auch direkt eingeben, indem Sie die entsprechende Taste anschlagen, während Sie zugleich die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Schlagen Sie in diesem Beispiel C3 an, während Sie die [SHIFT]-Taste drücken.
- Geben Sie mit Knopf [C] den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) für den tiefen Tastaturbereich und mit Knopf [1] den Kanal für den hohen Bereich ein. Mit diesen Einstellungen kontrollieren Sie von der Tastatur aus getrennte MIDI-Steuerkanäle z.B. für den internen Klangerzeuger und für ein externes MIDI-Gerät. So können Sie im hohen bzw. tiefen Tastaturbereich verschiedene Voice-Klänge benutzen.
 - Wählen Sie in diesem Beispiel "ch01" für "Lower" und "ch02" für "Upper".
 - Sie können die MIDI-Kanäle für die beiden Tastaturbereiche auch mit den Tasten PROGRAM/ PART [1] bis [16] auswählen. (Seite 123)
- **6** Wählen Sie mit Knopf [A] einen Part für den tiefen Tastaturbereich aus. In diesem Beispiel wählen sie "Part01".
- Drehen Sie den Regler [PAGE], und öffnen Sie den Bildschirm MIX Vce (Mix Voice), um eine Stimme für die Arpeggiator-Performance auszuwählen.

MIXBVce) Memory Number Ct9ry Search Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]

Drehen Sie den Regler [PAGE], und öffnen Sie den Bildschirm LYR Mode (Layer Mode). Setzen Sie den Schalter "Arp" (Arpeggio Switch) auf "on". Wählen Sie "1" für den Parameter "RcvCh" (MIDI Receive Channel (Empfangskanal)).

LYR@Mode)	Mode	Arp	Layer	RovCh
Part01	Poly	on	off	1

Drehen Sie den [PAGE]-Knopf und öffnen Sie den Bildschirm ARP Type (Arpeggiotyp). Wählen Sie die "Switch"-Stellung "on".

ARPBType) Type Tempo Part01 UpOct1:S9 120 Hold Off Switch on

In den Schritten 6 bis 9 geben Sie die Einstellungen des tiefen Tastaturbereichs für die Arpeggiator-Performance ein. Der Arpeggiator spielt nun in einer Part 1 (MIDI-Empfangskanal 1) zugewiesenen Stimme.

- Detailliertere Arpeggiatoreinstellungen schlagen sie bitte auf Seite 82 nach.
- Sie können die Arpeggioeinstellungen zu der Part 1-Stimme auch kopieren und wiederverwenden (Seite 141).

Verwenden Sie auf die gleiche Weise Regler [A], um Part02 auszuwählen. Wählen Sie anschließend die Stimme des Soloinstruments auf dem Bildschirm MIX Vce und setzen Sie den Parameter RcvCh (MIDI-Empfangskanal) im Bildschirm LYR Mode auf "2". Jetzt erklingt die Solo-Stimme für Part 2, wenn Sie Noten auf und über dem Split-Punkt spielen oder wenn Sie sie auf dem MIDI-Kanal 2 empfangen.

Die Einstellung des Parameters RcvCh wird ignoriert, wenn Sie den Layer-Parameter im Bildschirm LYR Mode auf "Ein" gesetzt haben.

- Setzen Sie den RcvCh-Parameter für nicht verwendete Parts nicht auf 1 oder 2
- Weitere Einstellungen stehen im Performance Edit-Modus zur Verfügung. Wenn Sie einen Part nicht hören können, überprüfen Sie die Lautstärke und andere Einstellungen für diesen Part. Detaillierte Informationen finden Sie auf Seite 130.
- Bevor Sie den Performance Edit-Mode verlassen, speichern Sie obige Einstellungen in einer Performance ab. Hinweise zum Speichern einer Performance finden sie auf Seite 141.

Rufen Sie im Performance Play-Mode die Performance auf, die Sie soeben gespeichert haben. Ein einfacher Druck auf die [MASTER KEYBOARD]-Taste aktiviert oder deaktiviert die Split-Konfiguration, die Sie gerade vorgenommen haben.

4 Zones

Die Abbildung unten zeigt ein Beispiel für eine 4-Zone-Konfiguration. Eine "Zone" ist eine bestimmte Tastenspanne auf der Tastatur. Sie können Ihre Tastatur logisch in bis zu vier Tastenzonen mit jeweils eigenen MIDI-Kanälen und anderen Einstellungen unterteilen. So können Sie mehrere Parts gleichzeitig steuern. Eine Split-Einstellung unterteilt die gesamte Tastatur in zwei scharf getrennte Abschnitte (key ranges oder Tastaturbereiche). In einer 4-Zone-Einstellung können die Bereiche dagegen überlappen. Sie können eine Zone sogar so definieren, daß sie andere Zonen überdeckt oder einschließt. Im folgenden Beispiel stellen wir Zone 1 für eine Rhythmus-Loop ein, die Sie zuvor im Phrase Clip Mode (Seite 55) erzeugt haben, Zone 2 eine Arpeggiator-Performance, Zone 3 für eine manuelle Solo-Performance und Zone 4 für einen externen MIDI-Klangerzeuger. Nach diesen Einstellungen werden die Zonen 3 und 4 überlappen und die gesamte Performance in allen vier Zonen wird zu dem MIDI OUT-Ausgang geführt, so daß Sie die Performance auf einem externen MIDI Sequencer aufnehmen können. Diese Konfiguration richten Sie in folgenden Schritten ein.



- Bearbeiten und präparieren Sie die benötigten Stimmen (für Arpeggiator- und manuelles Spiel) und den Phrase Clip-Kit in den zugehörigen Edit-Modes, bevor Sie nach folgendem Verfahren eine 4-Zone-Konfiguration vornehmen.
- Drücken sie die [PERFORM]-Taste und dann die [EDIT]-Taste (jede LED leuchtet), um in den Performance Edit-Mode überzugehen. Dann drücken Sie die [MASTER KEYBOARD]-Taste, um den Master Keyboard-Mode zu aktivieren (jede LED leuchtet).
- Wählen Sie mit Knopf [A] "Common" aus und öffnen sie mit dem [PAGE]-Knopf die Anzeigeseite General Master Keyboard (GEN M. Kbd).

 GENBM.Kbd) M	lode Lower	Upper	Point
Common sr	\lit ch01	ch02	C 3

- Wenn Sie, während sie am [PAGE]-Knopf drehen, die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, können Sie die Parameter auf den Menüseiten durchfahren.
- **3** Wählen Sie mit Knopf [B] "4zone" als Mode-Parameter aus.
 - Wenn der Master Keyboard-Mode nicht aktiv ist (weil Sie die [MASTER KEYBOARD]-Taste nicht gedrückt haben), wird der Mode-Parameterwert in Klammern angezeigt ("(4zone)").

Wählen Sie mit Knopf [A] eine der Zonen "Zone01" bis "Zone04" aus. Nachdem Sie den Mode-Parameter auf "4zone" eingestellt haben, können sie nun Einstellanzeigen für die vier Zonen auswählen. Wählen Sie "Zone01", um mit den Einstellungen zu beginnen.

MKB@Transmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	Ch01	on	on

Sie können zur Auswahl der Zone auch die BANK [A] bis [D]-Tasten benutzen.

Durch das Wählen einer Zone wird der Bildschirm MKB Transmit geöffnet. Wenn Sie wollen, können Sie nun mit dem [PAGE]-Knopf eine Unteranzeige öffnen, um eine Zone einzurichten. Doch zunächst führen Sie die elementarsten Eingaben auf der MKB Transmit-Bildschirm durch. Dazu gehört zum Beispiel der MIDI-Sendekanal (Transmit Channel), der die MIDI-Ausgabe zum internen Klangerzeuger und zum MIDI OUT-Ausgang ermöglicht.

5 Wählen Sie mit Knopf [C] den MIDI-Sendekanal (TrnsCh) "Ch01". Stellen Sie die Schalter für den MIDI-Output zum internen Klangerzeuger (TG) und zu MIDI OUT (MIDI) beide auf "on". Nach dieser Einstellung können Sie für jede Zone entscheiden (und jeweils einen anderen MIDI-Kanal einsetzen), ob die Performance in einer Zone intern bleiben oder zum externen Output gebracht werden soll. Als letztes bereiten Sie den Synthesizer für separate Klangregelung in jeder der vier Zonen vor.

Dazu stellen Sie zunächst die "TrnsCh"-Parameter auf den MKB Transmit-Bildschirmen für die jeweilige Zone auf "Ch01" bis "Ch04" ein. Die "TG" und "MIDI"-Parameter für die Zonen 1 bis 3 schalten Sie "on". Für Zone 4 stellen Sie "TG" auf "off" und "MIDI" auf "on". Zum Umschalten zwischen mehreren MKB Transmit-Anzeigen benutzen Sie Knopf [A]. Damit sind die ersten Einstellungen für die vier Zonen abgeschlossen.

Gehen Sie mit Knopf [A] wieder zu "Zone01" über. Öffnen Sie mit Hilfe des [PAGE]-Knopfs die MKB Note-Bildschirm. In dieser Anzeige geben Sie den Tastaturbereich für eine Zone ein.

MKBBNote)Octave Transpose Note Limit Zone01 +1 +11 C-2 - G 8

- In der MKB Note-Anzeige finden Sie auch andere Parameter wie Note Limit, Transpose etc. Weiteres zu diesen Parametern finden Sie auf Bildschirm 138.
- Stellen sie in mit Hilfe der Knöpfe [1] und [2] die "Note Limit"-Parameter, d.h. die tiefste bzw. höchste Note der Tastaturzone, ein. Für "Zone01" wählen Sie in diesem Beispiel "C-2" als tiefste und "B1" als höchste Taste.
- Schalten Sie mit Knopf [A] zur MKB Note-Bildschirm für "Zone02" um. In gleicher Weise wie in Schritt 7 wählen Sie nun "C2" als tiefste und "B2" als höchste Taste der Zone aus.

- Schalten Sie, wieder mit Knopf [A], zur MKB Note-Bildschirm für "Zone03" um. In gleicher Weise wie in Schritt 7 wählen Sie nun "C3" als tiefste und "G8" als höchste Taste der Zone aus.
- Schalten Sie mit Knopf [A] zur MKB Note-Bildschirm für "Zone04" um. In gleicher Weise wie in Schritt wählen Sie nun "C3" als tiefste und "G8" als höchste Taste der Zone aus. Beachten Sie, daß Sie mit dieser Notenspanne einen Überlapp mit Zone 3 erzeugt haben.
 - **Die detaillierten Einstellungen für eine Zone** finden Sie auf Seite 137 beschrieben.
- Wählen Sie mit Knopf [A] einen Part für eine Zone aus. In diesem Beispiel wählen Sie Phrase Clip-Part für Zone 1 und Part 2 und Part 3 für Zone 2 bzw. Zone 3. Für Zone 4 setzen Sie keinen internen Part ein, da Zone 4 ihre Output-Daten gemäß Ihrer Einstellung nur über den MIDI Out-Ausgang übermitteln kann. Als erstes wählen Sie Phrase Clip-Part (PartCL) für Zone 1 aus.
 - Sie können einen Part für eine Zone auch mit den [MEMORY]- und [PROGRAM/PART]-Tasten auswählen (Seite 119)
- Drehen Sie den [PAGE]-Knopf und öffnen Sie die MIX Vce (Mix Voice)-Bildschirm, um einen Clip-Kit für die Phrase Clip-Performance auszuwählen.

IX⊡Kit) artCL	Number 001(A01)[Dr:Clip Kit]	

M P

- Den benötigten Phrase Clip Kit sollten Sie zuvor im Phrase Clip-Mode angelegt haben.
- Drehen Sie weiter am [PAGE]-Knopf und öffnen Sie die Bildschirm LYR Mode (Layer Mode). Schalten Sie den Layer-Schalter (Layer) "off" und setzen Sie den MIDI-Empfangskanal (RcvCh) auf "1".

LYR®Mode)	Are	Layer	RovCh
PartCL	on	off	1

Mit den Einstellungen, die Sie in den Schritten **1** bis **3**vorgenommen haben, können Sie nun Phrase Clips aus dem Clip-Kit spielen, der "PartCL" (Phrase Clip Part) und MIDI-Empfangskanal (RcvCh) 1 zugewiesen ist, wenn Sie auf den Tasten der Zone 1 spielen.

In gleicher Weise wie in den Schritten 1 bis 13 nehmen Sie nun die Einstellungen für Zone 2 vor. Drehen Sie Knopf [A] und wählen sie "Part02" aus. Als nächstes gehen Sie mit Hilfe des [PAGE]-Knopfs zur Voice (MIX Vce)-Anzeige über und wählen dort eine Stimme für den Arpeggiator aus. Dann öffnen Sie, wiederum mit dem [PAGE]-Knopf, die Layer Mode (LYR Mode)-Bildschirm und stellen den MIDI-Empfangskanal (RcvCh) auf "2" ein. Auf derselben Bildschirm stellen Sie den "Arp"-Schalter für die Arpeggiator-Performance auf "on". Als letztes gehen Sie zur Arpeggio Type (ARP Type)-Bildschirm über und stellen den Switch-Parameter dort auf "on" ein. Nach diesen Einstellungen können Sie mit den Tasten in Zone 2 eine Arpeggiator-Performance mit einer Stimme spielen, die "Part02" und MIDI-Empfangskanal (RcvCh) 2 zugewiesen ist.

- Grundlage
- **(b**In gleicher Weise wie in den Schritten **(1)** bis **(3)** nehmen Sie nun die Einstellungen für Zone 3 vor. Drehen Sie Knopf [A] und wählen sie "Part03" aus. Als nächstes gehen Sie mit Hilfe des [PAGE]-Knopfs zur Voice (MIX Vce)-Anzeige über und wählen dort eine Stimme für die manuelle Solo-Performance aus. Dann öffnen Sie, wiederum mit dem [PAGE]-Knopf, die Laver Mode (LYR Mode)-Bildschirm und stellen den MIDI-Empfangskanal (RcvCh) auf "3" ein. Nach diesen Einstellungen können sie nun mit einer "Part03" und MIDI-Empfangskanal (RcvCh) 3 zugewiesenen Stimme auf den Tasten in Zone 3 solo spielen. Für Zone 4 brauchen Sie keine weiteren Einstellungen vorzunehmen, da diese nicht für einen internen Part vorgesehen ist und in den Schritten **5** to **0** schon zur Datenübertragung über MIDI OUT eingestellt wurde. Der Tastenbereich für Zone 4 stimmte mit dem für Zone 3 überein, so daß die Solo-Performance in diesem Bereich auf den MIDI-Kanälen 3 (von Zone 3) und 4 (von Zone 4) über [MIDI OUT] an ein externes MIDI-Gerät gesendet wird.
 - Weitere Part-Einstellungen können Sie im Performance Edit-Mode vornehmen. Sollten Sie auf Probleme stoßen, die möglicherweise durch diese Einstellungen verursacht werden, zum Beispiel wenn ein bestimmter Part keinen Ton erzeugt, prüfen Sie die Part-Einstellungen Volume (Lautstärke) etc. nach. Weitere Erklärungen zu den Part-Einstellungen finden sie auf Seite 130.
- Bevor Sie den Performance Edit-Mode verlassen, speichern Sie obige Einstellungen in einer Performance ab. Hinweise zum Speichern einer Performance finden sie auf Seite 141.
 - Rufen Sie im Performance Play-Mode die Performance auf, die Sie soeben gespeichert haben. Ein einfacher Druck auf die [MASTER KEYBOARD]-Taste aktiviert oder deaktiviert die 4-Zone-Konfiguration, die Sie gerade vorgenommen haben.

Layer (Soundschichtung)

In der Abbildung unten sehen Sie ein Beispiel für eine Layer-Konfiguration. Layer ist ein Betriebsmode, in dem zwei Parts, die Sie auf überlappenden Bereichen der Tastatur spielen, zusammen (übereinander) wiedergegeben bzw. an einen Ausgang übermittelt werden. Im folgenden Beispiel spielen Sie auf diese Weise Stimmen, die Sie für Part 1 bzw. Part Plug-in 1 gewählt haben. Sie können diese Konfiguration in folgenden Schritten durchführen.



- Bearbeiten und präparieren Sie die für die Layers (Schichten) benötigten Stimmen, bevor Sie nach folgendem Verfahren eine 4-Zone-Konfiguration vornehmen.
- Plug-in-Stimmen stehen nur zur Verfügung, wenn Sie eine Plug-in-Karte (Sonderzubehör) installiert haben (Seite 108).
- Drücken sie die [PERFORM]-Taste und dann die [EDIT]-Taste (die beiden zugehörigen LEDs leuchten dann auf), um in den Performance Edit-Mode überzugehen. Dann drücken Sie die [MASTER KEYBOARD]-Taste, um den Master Keyboard-Mode zu aktivieren (die zugehörige LED leuchtet dann).
- Wählen Sie mit Knopf [A] "Common" aus und öffnen sie mit dem [PAGE]-Knopf die Bildschirm General Master Keyboard (GEN M. Kbd).

- Wenn Sie, während sie am [PAGE]-Knopf drehen, die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, können Sie die Parameter auf den Menüseiten durchfahren (Seite 121).
- Wählen Sie mit Knopf [B] "layer" als Mode-Parameter aus.
 - Wenn der Master Keyboard-Mode nicht aktiv ist (weil Sie die [MASTER KEYBOARD]-Taste nicht gedrückt haben), wird der Mode-Parameterwert in Klammern angezeigt ("(layer)").
- Stellen sie mit Knopf [C] bzw. Knopf [1] den MIDI-Sendekanal für die Lower (tiefe Tasten)bzw. Upper-Parameter (hohe Tasten) ein. Beachten Sie, daß die Ausdrücke "Lower" und "Upper" sich hier auf die zwei Parts (Zonen) beziehen, die "gelayert" werden sollen. Diese Kanaleinstellungen ermöglichen die Erzeugung und Übermittlung von Performance-Daten auf getrennten Kanälen zum internen Klangerzeuger und einem externen MIDI-Gerät (über den MIDI OUT-Ausgang). In unserem Beispiel stellen für "Lower" "Ch01" ein und "Ch02" für "Upper".
 - Sie können die MIDI-Kanäle für die Lowerund Upper-Parts auch mit den Tasten [PROGRAM/PART 1 bis 16] auswählen.
- **5** Wählen sie mit Knopf [A] einen Part aus. Als erstes wählen Sie "Part01" für den Upper-Part.
- **6** Drehen Sie weiter am [PAGE]-Knopf und öffnen Sie die Bildschirm Mix Voice (MIX Vce). Wählen Sie eine Stimme für den Upper-Part.

MIXBVce) Memory Number Ctgry Search Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]

Drehen Sie weiter am [PAGE]-Knopf und öffnen Sie die Bildschirm LYR Mode (Layer Mode). Schalten Sie den Layer-Schalter (Layer) "off" und setzen Sie den MIDI-Empfangskanal (RcvCh) auf "1".

LYR®Mode)	Mode	Are	Layer	RovCh
Part01	Poly	on	off	1
	COTS.			· · · · · • • • · ·

- Wenn Sie anderen Parts dieselben MIDI-Empfangskanäle zugewiesen, werden auch diese Parts zu hören sein, sobald Sie auf der Tastatur spielen. Dies könnte Schwierigkeiten bereiten, wenn Sie nur zwei geschichtete Parts benötigen. Um nicht benötigte Parts stumm zu schalten, während Sie auf der Tastatur spielen, stellen Sie den "RcvCh"-Parameter für diese Parts auf "off" ein. Sie können nur Stimmen aus geschichteten Parts spielen.
- In derselben Weise wie in den Schritten 5 bis 7 nehmen Sie nun die Einstellungen für den Upper-Part vor. Wählen sie "PartP1" für den Lower-Part aus, gehen Sie mit Hilfe des [PAGE]-Knopfs zur Voice (MIX Vce)-Anzeige über und wählen Sie dort eine andere Stimme (Plug-in-Stimme) für den Lower-Part aus. Öffnen Sie auch die Layer Mode (LYR Mode)-Bildschirm. Schalten Sie dort den Layer-Schalter (Layer) "off" und setzen Sie den MIDI-Empfangskanal (RcvCh) auf "2".
 - Weitere Part-Einstellungen können Sie im Performance Edit-Mode vornehmen. Sollten Sie auf Probleme stoßen, die möglicherweise durch diese Einstellungen verursacht werden, zum Beispiel wenn ein bestimmter Part keinen Ton erzeugt, prüfen Sie die Part-Einstellungen Volume (Lautstärke) etc. nach. Weitere Erklärungen zu den Part-Einstellungen finden sie auf Seite 130.

Bevor Sie den Performance Edit-Mode verlassen, speichern Sie obige Einstellungen in einer Performance ab. Hinweise zum Speichern einer Performance finden sie auf Bildschirm 141.

Rufen Sie im Performance Play-Mode die Performance auf, die Sie soeben gesichert haben. Ein einfacher Druck auf die [MASTER KEYBOARD]-Taste aktiviert oder deaktiviert die Layer-Konfiguration, die Sie gerade vorgenommen haben.

Außer der Layer/Zone-Konfiguration in den Master Keyboard-Modes, können sie auch den Layer-Schalter (Layer) für die einzelnen Parts dazu benutzen, eine Layer-Konfiguration mit bis zu vier Parts einzurichten (Seite 133).

Note Limit (Tastaturbereich)

Note Limits (Tastenbereiche) begegnen Ihnen im Master Keyboard Mode, in Parts und in Stimmen. Im Folgenden stellen wir die Beziehungen zwischen den verschiedenen Note Limit-Einstellungen dar.



Im Master Keyboard-Mode steuern Sie den internen Klangerzeuger (oder ein externes MIDI-Gerät) gemäß der "Note Limit"-Einstellungen in der MKB Note-Anzeige. Wenn sie die Tastaturspanne einer Zone auf zwei Oktaven beschränken, hat dies dieselbe Wirkung, als wenn Sie den Klangerzeuger über eine externe, zweioktavige Tastatur spielten. "Note Limit" in der LYR Limit-Anzeige (Seite 133) für einen Part mit einer zugewiesenen Stimme legt dagegen den (spielbaren) Tastaturbereich für diese Stimme fest. Den spielbaren Tastaturbereich für jedes Element einer Stimme definieren Sie wiederum mit "Note Limit" in der OSC Limit-Anzeige (Seite 90) im Voice Edit-Mode.

Verwendung als Multitimbral-Klangerzeuger (Performance-Modus)

Der Performance-Mode gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihren Synthesizer als einen "multitimbralen Klangerzeuger" in Verbindung mit Musiksoftware auf einem Computer oder mit externen Sequencern zu benutzen. Wenn jeder Track (jede Spur) einer Songdatei einen anderen MIDI-Kanal verwendet, kann jeder Part einer Performance einem anderen dieser MIDI-Kanäle zugeteilt werden. Sie können also eine Songdatei auf einem externen Sequencer abspielen und dabei jeden Track eine andere Stimme spielen lassen.

Im folgenden Beispiel legen Sie eine Performance zur Wiedergabe einer Songdatei mit drei Parts an: Piano, Baß und Schlagzeug. Der Piano-Track wird MIDI-Kanal 2 zugewiesen, der Baß-Track soll zu Kanal 3 gehören und das Schlagzeug zu Kanal 10.



- Sie können die Songdatei auch mit dem internen Sequencer des Synthesizers abspielen. Dazu können Sie die mitgelieferte XGworks lite-Sequencer-Software verwenden. Vergewissern Sie sich jedoch zuvor, daß der Computer ordnungsgemäß mit Ihrem Synthesizer verbunden ist (Seite 16).
- Drücken sie die [PERFORM]-Taste und dann die [EDIT]-Taste (die beiden zugehörigen LEDs leuchten dann auf). Sie befinden sich nun im Performance Edit-Mode.
 - Bevor Sie in den Performance Edit-Mode wechseln, müssen Sie eine Performance zur Bearbeitung auswählen. Stellen sie auch sicher, daß die [MASTER KEYBOARD]-LED über der zugehörigen Taste nicht leuchtet.
- Wählen Sie die Parts aus, indem Sie an Knopf [A] drehen. Sie können hier Part 2 als Piano, Part 3 als Baß und Part 10 als Schlagzeug auswählen. Als erstes wählen Sie Part02 aus.
- 3Drehen Sie den [PAGE]-Knopf und öffnen Sie die Anzeigeseite MIX Vce (Mix Voice), um eine Stimme für den Piano-Part auszuwählen.

MIXBVce) Memory Number Ct9ry Search Part02 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]

- Als nächstes schalten Sie mit dem [PAGE]-Knopf zur Mix Level-Anzeige um und stellen dort die Lautstärke (Volume) des Piano-Parts und, falls nötig, die Stereobalance (Pan) und die Chorus- und Reverb-Sendepegel. Einzelheiten hierzu finden sie auf Seite 130.
- Drehen Sie weiter am [PAGE]-Knopf und öffnen Sie die Seite LYR Mode (Layer Mode). Setzen Sie den Mode-Parameter auf "poly" (polyphon), den Layer-Parameter auf "off" und den RcvCh-Parameter (MIDI-Empfangskanal) auf 2.

Part02 poly on off 2	LYR®Mode)	Mode	Are	Layer	RovCh
	Part02	Poly	on	off	2

Für Parts, für die Sie keine Polyphonie benötigen, stellen sie den Mode-Parameter auf "mono" (monophon) ein.

Wenn Sie den Schritten **2** bis **5** (oben) zur Wiedergabe einer Songdatei im Sequencer gefolgt sind, wird der Piano-Track über MIDI-Kanal 2 gesendet. Die MIDI-Daten werden vom Synthesizer empfangen, der dann die Stimme für den Part spielt, der MIDI-Kanal 2 zugewiesen ist.

- Wiederholen Sie die obigen Schritte 2 bis 5 für Part 3 (Baß) auf MIDI-Kanal 3.
- Wiederholen Sie die obigen Schritte
 bis
 noch einmal f
 ür Part 10 (Schlagzeug) auf MIDI-Kanal 10.
 - Um zu vermeiden, daß die Stimmen unbenutzter Parts plötzlich abgespielt werden, sollten Sie die MIDI-Empfangskanäle für solche Parts "off" schalten.
 - Im Performance Edit-Mode gibt es noch viele andere Part-spezifische Parameter. Einzelheiten hierzu finden sie auf Seite 121.
- Bevor Sie den Performance Edit-Mode verlassen, müssen Sie obige Einstellungen mit der Performance abspeichern. Alles weitere zum Speichern von Performances finden Sie auf Seite 141.

Wenn Sie nun im Performance Play-Mode diese Performance auswählen, können Sie die Songdatei auf einem Computer-Sequencer oder dem internen Sequencer abspielen, wobei die Piano-, Baß- und Schlagzeug-Parts über die zugehörigen MIDI-Kanäle gespielt werden.
Live-Performance mit Songdatei-Playback

Während Sie die Songdatei mit den oben zugewiesenen Piano-, Baß- und Schlagzeugparts abspielen, können Sie nach entsprechender Einstellung der Performance zugleich auch einen Part live spielen.

	Wiedergabe mit Tastatur						
Song Dat	tei			Part 1	Solostimme	Layer=on	←
Track 1	Piano	Kanal 2 übertragen	→	Part 2	Pianostimme	Kanal 2 empfangen	
Track 2	Bass	Kanal 3 übertragen	⊢→	Part 3	Baßstimme	Kanal 3 empfangen	
Track 3	Drums	Kanal 10 übertragen	┝→	Part 10	Schlagzeugstimme	Kanal 10 empfangen	

Sie spielen dieselbe Performance, die Sie zuvor angelegt haben, jedoch mit einem zusätzlichen Part für das Live-Playback. Hinsichtlich der Einstellungen sollten sie folgende Punkte zu beachten:

- In der zuvor angelegten Performance wurden die Parts 2, 3 und 10 benutzt. Als Beispiel werden wir nun einen weiteren Part (Part 1) einer Solostimme zuweisen.
- Setzen Sie in der LYR Mode-Anzeige den Layer-Parameter für Part 1 auf "on" und vergewissern Sie sich, daß derselbe Parameter für die Parts 2, 3 und 10 auf "off" steht.
 - Wenn Sie mehrere (bis zu vier) Parts spielen möchten — mit Stimmen aus Parts 4 bis 9 und 11 bis 16 und aus Plug-in-Parts —, dann stellen Sie auch für diese Parts die Layer Switch-Parameter auf "on" ein.
- Stellen Sie in der GEN MIDI-Anzeige den LayerCh (Layer Channel)-Parameter auf den Wert BasicCh ein.
 Nun können sie die Stimme für Part 1 live auf der Tastatur spielen.

Benutzung des A/D Input-Parts

Wenn Sie externe Soundquellen (Sources) an die A/D INOUT-Buchse des Synthesizers angeschlossen haben (ein Mikrofon oder andere Audiogeräte), dann können sie auch diese als Parts einer Performance einsetzen.

In Fortsetzung unseres Beispiel-Setups können Sie nun einen weiteren Part (hier ein Gesangspart) hinzufügen, indem Sie den A/D Input-Part zuweisen. Während der Song die Piano-, Baß- und Schlagzeugparts abspielt, können Sie dann also nicht nur live mitspielen, sondern auch in das Mikrofon singen. Sie können dem A/D Input Part und damit Ihre Gesangsstimme auch mit geeigneten Effekten (z.B. Reverb) versehen (Seite 130 und 137). Diese Effekteinstellungen werden ebenfalls mit der Performance abgespeichert.



* Um die A/D Input Part-Parameter über MIDI steuern zu können, müssen Sie den Empfangskanal (Receive Channel) einstellen. In diesem Beispiel ist das jedoch nicht unbedingt erforderlich.

Hinsichtlich der Einstellungen sollten sie folgende Punkte zu beachten:

• Schalten Sie zu den PartAD (A/D Input Part)-Parametern um und stellen Sie in der MIX Template-Anzeige die externe Input Source (Eingangsquelle) und das Template (Muster) ein.

MIX⊡Template)Src Number PartAD mic ▶05[Karaoke1]	
--	--

Der Synthesizer bietet Ihnen 13 Templates mit verschiedenen Verstärkungs- und Effekteinstellungen an, aus denen Sie entsprechend Ihrer Source auswählen können. In diesem Beispiel benutzen wir den A/D Input-Part für Vocals (Gesang). Stellen Sie also den Src (Source)-Parameter auf "mic" und den Number (Template-Nummer)-Parameter auf "Karaoke1" ein.

- Wenn Sie den falschen Source-Typ als Eingangsquelle wählen, laufen Sie Gefahr, Ihr Gehör und/oder angeschlossene Audiogeräte zu beschädigen. Vergewissern Sie sich also, daß dieser Parameter richtig eingestellt ist.
- Bevor Sie ein Mikrofon an der A/D INPUT-Buchse (MIC/LINE2-Buchse) anschließen, drehen Sie die Verstärkung (GAIN-Knopf, Seite 11) ganz herunter.
- Drehen sie die Verstärkung dann langsam hoch, während Sie in das Mikrofon singen oder sprechen, bis Sie den idealen Lautstärkepegel gefunden haben.
- Über MIDI können Sie noch andere Einstellungen für den A/D Input-Part vornehmen. Einzelheiten hierzu finden sie auf Seite 132.
- Wenn Sie eine Songdatei spielen die das XG/GM-Logo trägt (im Handel erhältlich), erzielen Sie die beste Wiedergabequalität mit einer Vielfalt von Stimmen und Effekten, indem Sie eine XG Plug-in-Karte (Sonderzubehör) in Ihrem Instrument installieren. Bedenken Sie auch, daß Sie mit einer zusätzlichen XG Plug-in-Karte die Anzahl der polyphonen Noten und der Effekte noch einmal verdoppeln können. Sie können dann nicht nur das Playback eines Songs hören, sondern auch einen bestimmten Part der Songdatei stumm schalten, indem Sie eine "minusone"-Einstellung wählen. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie eine Solo- oder Karaoke-Performance einüben möchten.
- Wenn Sie eine Effekt-Plug-in-Karte (Sonderzubehör PLG100-VH) installiert haben, können Sie für Ihre Gesangsstimmen Harmonien von bis zu vier Tönen erzeugen. Durch Zuweisung des Harmoniekanals an den MIDI-Sendekanal der Tastatur sind Vocoderähnliche Effekte möglich. Sie können einen Harmoniesatz auch mit einem Sequenzer einspielen und einen Begleitchorus für Ihren Gesang erzeugen.

Referenzteil

Stimm-Modus

Stimm-Wiedergabe

Dieser Modus dient der Wiedergabe von einzelnen Stimmen, die als 256 Voreinstellungen on-board gespeichert sind, sowie der Internen Stimmen (Benutzer), Externen Stimmen auf Speicherkarte und Stimmen auf Plug-in-Karte (optional). In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie Stimmen auswählen und abspielen können.

Anzeige für Voice Play-Modus

Die LCD-Anzeige sieht im Voice Play-Modus folgendermaßen aus: Der Voice Play-Modus besteht aus zwei Bildschirmen; mit Hilfe des Knopfreglers [PAGE] können Sie zum Bildschirm "Voice Search" wechseln.

Die Bildschirme sind unten abgebildet. Einzelheiten zum Bildschirm "Voice Search" finden Sie auf Seite 77.

Informationen darüber, wie Sie zum Voice Play-Modus wechseln, finden Sie auf Seite 21.

Voice Play-Modus



Zweiter Bildschirm.: Voice Search



1.Bildschirmtitel

Zeigt an, daß im Augenblick der Voice Play-Modus aktiviert ist.

(Bank/Programmnummer)

Zeigt das Memory und die Programmnummer der Stimme (001 bis 128) und die Programmnummer (1 bis 16) der Bank (A bis H) an. Die Anzeige "PRE1:128 (H16)" in dem oben abgebildeten Display bedeutet beispielsweise, daß die Memory PRE1 ist, die Programmnummer für die Stimme 128 ist, die Bank H ist, wobei die Programmnummer innerhalb der Bank 16 lautet.

Memory/Stimmen-Programmnummer

PRE1 bedeutet Voreinstellung 1, PRE2 Voreinstellung 2, PRE bedeutet Voreinstellung Schlagzeug, INT heißt Intern, EXT bedeutet Extern. PLG1 steht für Plug-in-Karte 1 und PLG2 für Plug-in-Karte 2. Alle Stimmen-Programmnummern innerhalb der einzelnen Memorys liegen im Bereich von 001 bis 128. Die Schlagzeugstimmen liegen im Bereich DR1 bis DR8.

Bank/Programmnummer

Die Stimmen-Programmnummern 001 bis 128 sind auf die Banken A bis H aufgeteilt und ergeben so die jeweiligen Programmnummern 01 bis 16. Sie können die Stimmen-Programmnummern deshalb entweder sequentiell oder gezielt durch eine Kombination der Tasten BANK und PROGRAM anwählen. Die Zuordnung von Banken/Programmnummern und Stimmen-Programmnummern finden Sie in der Tabelle weiter unten.

Stimmon			Stimmon		
Brogramm-	Bank	Programm-	Brogramm	Bank	Programm-
nummer	Dalik	nummer	nummor	Dank	nummer
nummer			nunner		
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	Α	6	070	E	6
007	Δ	7	071	F	7
008	Δ	8	072	F	8
000		0	072	2	0
009		5	073		
010	A	10	074		10
011	A	11	075		11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	В	1	081	F	1
018	В	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
020	B	5	085	F	5
021		6	005		6
022		0	000	+	2
023	В	1	087		/
024	В	8	088	F	8
025	В	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	В	13	093	F	13
030	В	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	000	F	16
032		1	030		1
033			097	C C	
034		2	098	G	2
035	<u>ا</u> نج	3	099	6	3
036		4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	С	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	С	9	105	G	9
042	С	10	106	G	10
043	Ċ	11	107	G	11
044	Č	12	108	Ğ	12
045	t č	13	109	Ğ	13
045	۲Č	14	110		14
040	+۲	14	110		14
047	+۲	15	110	6	15
048		10	112	<u> </u>	10
049		1	113	н	1
050	D	2	114	Н	2
051	D	3	115	Н	3
052	D	4	116	Н	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	Н	6
055	D D	7	119	H	7
056	T T	8	120	Η H	8
057	ЬĔ	ä	120	H	- ă
050		3	121		10
050	12	10	122	<u>⊢ </u>	10
059	10	11	123	H	11
060	D	12	124	Н	12
061	D	13	125	Н	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	Н	15
064	D	16	128	Н	16

Details zu den Stimmtypen und den Voice-Memorys finden Sie auf Seite 36.

Stimm-Modus

3.Stimmenkategorie/Stimmenname

Stimmenkategorie

Die zwei Zeichen links neben dem Stimmennamen geben die Instrumenten- oder Klangkategorie an, denen die Stimme angehört.

Details zu den Kategorienamen finden Sie auf Seite 80.

Stimmenname

Dieser kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen.

4.Anzeige der Knopfregler-Parameter

Zeigt die Funktion an, die den einzelnen Knopfreglern ([A] bis [C] und [1]/[2]) zugewiesen ist.

Die Knopfregler [1]/[2] können mit mehreren Parametern (Modulationsziele) aus unterschiedlichen Control Sets belegt sein. Ist dies der Fall, wird der Parameter (Modulationsziel) aus dem Control Set mit der niedrigsten Programmnummer angezeigt.

Parametereinstellungen der Knopfregler

Im Voice Play-Modus können die Parameter mit Hilfe der zugehörigen Knopfregler ([A] bis [C] und [1]/[2]) angepaßt werden. Der Parameterwert wird kurz angezeigt, wenn Sie einen der Knopfregler bewegen.



Einstellungen für Oktave und MIDI-Sendekanal Im Voice Play-Modus können Oktave und MIDI-Sendekanal durch Drücken der [SHIFT]-Taste angezeigt werden.



Sie können den MIDI-Sendekanal einstellen, indem Sie an Knopfregler [A] drehen und die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Die Einstellungen für den Voice Play-Modus werden auf diesem MIDI-Kanal übertragen.

Der MIDI-Übertragungskanal kann auch im Bildschirm MIDI Ch. des Utility-Modus eingestellt werden. (Seite 166).

Auswahl des Stimmenprogramms

Es gibt vier Arten, eine Stimme auszuwählen.

- Verwenden der Tasten BANK/PROGRAM (CS6x)
- Verwenden der Tasten [DEC/NO] und [INC/YES]
- Verwenden des Knopfreglers [DATA]
- Verwenden der Kategorie-Suche

Verwenden der Tasten BANK/PROGRAM (CS6x)

Drücken Sie auf eine der MEMORY-Tasten, um ein Voice-Memory anzuwählen. Die Voice-Memory-Anzeige im LCD blinkt.



- Informationen zu Voice-Memorys finden Sie auf den Seiten 27 und 36.
- Drücken Sie auf eine der BANK-Tasten ([A] bis [H]), um eine Bank auszuwählen. Die Bank-Anzeige im LCD blinkt.



- Wenn Sie nun die [EXIT]-Taste drücken, wird der Stimmen-Auswahlvorgang abgebrochen und die ursprüngliche Stimme wiederhergestellt.
- Wurde die Bank bereits ausgewählt, ist dieser Schritt nicht erforderlich. Informationen zu den Banken finden Sie auf den Seiten 27 und 36.

Orücken Sie auf einen der PROGRAM-Tasten ([1] bis [16]), um eine Programmnummer auszuwählen.

Stimmen können durch Einstellen von Memory, Bank und Programmnummer wie in den drei vorherigen Schritten erläutert ausgewählt werden. Die LCD-Anzeige zeigt auch die ausgewählte Stimme an.



Verwenden der Tasten DEC/NO, [INC/YES] und [DEC/NO]

Drücken Sie die Taste [INC/YES], um die nächsthöhere Stimme auszuwählen, und die Taste [DEC/NO], um die nächsttiefere Stimme auszuwählen.



Die Stimme wird ausgewählt, indem einfach [INC/YES] oder [DEC/NO] gedrückt wird. Diese Vorgehensweise ist hilfreich, wenn eine Stimme ausgewählt werden soll, die in unmittelbarer Umgebung der aktuell ausgewählten Stimme liegt.

Es kann so auch zur nächsthöheren oder nächsttieferen Bank gewechselt werden. Wenn die aktuell ausgewählte Stimme beispielsweise A16 ist, kann Stimme B01 ausgewählt werden, indem die [INC/YES]-Taste gedrückt wird. Ist die aktuelle Stimme beispielsweise H01, kann die Stimme G16 analog dazu durch Drücken von [DEC/NO] ausgewählt werden.

Verwenden des Data-Knopfreglers

Durch Drehen des [DATA]-Knopfreglers im Uhrzeigersinn können Sie die Stimmen-Programmnummer erhöhen. Durch Drehen des Knopfreglers entgegen des Uhrzeigersinns verringert sich die Programmnummer.



Die Stimme wird direkt und sequentiell gewählt.

Analog zu den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] kann mit dieser Methode zur nächsthöheren oder nächsttieferen Bank gewechselt werden.

Auswählen von Schlagzeugstimmen

Die Vorgehensweise für die Auswahl einer Schlagzeugstimme unterscheidet sich von der Auswahl einer Normalstimme.

Auswählen der voreingestellten Schlagzeugstimmen (PRE:DR1~DR8)

• Drücken Sie die Taste MEMORY [PRE2] während Sie die Taste MEMORY [PRE1] gedrückt halten (oder umgekehrt), um die voreingestellte (PRE) Memory der Schlagzeugstimme auszuwählen. Wählen Sie dann mit Hilfe der PROGRAM-Tasten [1] bis [8] (nur CS6x) die Schlagzeugstimmen PRE:DR1 (Preset Drum 1) bis DR8 (Preset Drum 8).



• Drücken Sie die Taste MEMORY [PRE2] während Sie die Taste MEMORY [PRE1] gedrückt halten (oder umgekehrt), um die voreingestellte (PRE) Memory der Schlagzeugstimme auszuwählen. Wählen Sie dann die Schlagzeugstimme mit Hilfe der Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] aus.



• Drücken Sie die Taste MEMORY [PRE2] während Sie die Taste MEMORY [PRE1] gedrückt halten (oder umgekehrt), um die voreingestellte (PRE) Memory der Schlagzeugstimme auszuwählen. Wählen Sie dann die Schlagzeugstimme mit Hilfe des [DATA]-Knopfreglers.



Knopfreglers leicht zu einer anderen wechseln.

Auswählen von benutzerdefinierten Schlagzeugen (INT:DR1/2 und EXT:DR1/2)

- Drücken Sie die Taste MEMORY [EXT] während Sie die Taste MEMORY [INT] gedrückt halten (oder umgekehrt), um das Interne/Externe (INT/EXT) Memory der benutzerdefinierten Schlagzeugstimme auszuwählen. Wählen Sie nun mit Hilfe der PROGRAM-Tasten [1] bis [4] (nur CS6x) jeweils die benutzerdefinierte Schlagzeugstimme INT:DR1 (Internes Schlagzeug 1), INT:DR2 (Internes Schlagzeug 2), EXT:DR1 (Externes Schlagzeug 1) und EXT:DR2 (Externes Schlagzeug 2) an.
 - Benutzerdefinierte Schlagzeugstimmen auf externem Speicher müssen von Speicherkarte geladen werden.



• Drücken Sie die Taste MEMORY [EXT] während Sie die Taste MEMORY [INT] gedrückt halten (oder umgekehrt), um das Interne/Externe (INT/EXT) Memory der benutzerdefinierten Schlagzeugstimme auszuwählen. Wählen Sie dann die Schlagzeugstimme mit Hilfe der Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO].



• Drücken Sie die Taste MEMORY [EXT] während Sie die Taste MEMORY [INT] gedrückt halten (oder umgekehrt), um das Interne/Externe (INT/EXT) Memory der benutzerdefinierten Schlagzeugstimme auszuwählen. Wählen Sie dann die Schlagzeugstimme mit Hilfe des [DATA]-Knopfreglers.



Nachdem Sie eine benutzerdefinierte Schlagzeugstimme ausgewählt haben, können Sie mit Hilfe der PROGRAM-Tasten [1] bis [8], den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder des [DATA]-Knopfreglers leicht zu einer anderen wechseln.

Verwenden der Kategorie-Suche

Mit Hilfe der Stimmenkategorie-Suche sind Sie in der Lage, Stimmen innerhalb einer bestimmten Stimmenkategorie schnell zu finden. Wenn Sie beispielsweise die Stimmenkategorie "Pf" (Piano) angeben und die Stimmenkategorie-Suche verwenden, können Sie unter allen Stimmen wählen, die in die Stimmenkategorie "Pf" fallen.

Um die Stimmenkategorie-Suche zu starten, müssen Sie zunächst durch Drehen des PAGE-Knopfreglers zum Bildschirm "Voice Search" wechseln.

Wenn im Voice Play-Modus aktuell eine Stimme von Plugin-Karte ausgewählt ist, steht kein Voice Search-Bildschirm zur Verfügung.



- Drehen Sie Knopfregler [B], um ein Voice-Memory auszuwählen. Sie können alle Voice-Memorys außer denen in PLG1/2 auswählen.
- 2 Drehen Sie Knopfregler 1, um eine Stimmenkategorie auszuwählen. Die Stimmenkategorie im LCD blinkt.



Eine Auflistung der unterschiedlichen Stimmenkategorien finden Sie auf Seite 80.

• Verwenden Sie Knopfregler [2], die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO], den Knopfregler [DATA] und den Knopfregler [C], um nach einer Stimme zu suchen. Die ausgewählten Stimmen werden mit Hilfe der einzelnen Knopfregler und Tasten aufgerufen. Die Funktionen der Knopfregler und Tasten werden im Folgenden beschrieben.



Knopfregler [2]:

Mit Hilfe dieses Knopfreglers können Sie innerhalb einer gewählten Kategorie zwischen den Stimmen wechseln. Durch Drehen des Knopfreglers im Uhrzeigersinn können Sie die Stimmen-Programmnummer erhöhen, und umgekehrt.

Knopfregler [DATA] (oder Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO])

Sie können die Stimmen in der angegebenen Kategorie in den Speichern durchsuchen. Durch Drehen des Knopfreglers [DATA] im Uhrzeigersinn wird zur nächsthöheren Stimmen-Programmnummer in derselben Kategorie gesprungen. Wenn Sie den Knopfregler [DATA] entgegen des Uhrzeigersinns drehen (oder die Taste [DEC/NO] drücken), wird zur nächsttieferen Stimmen-Programmnummer in derselben Kategorie gesprungen. Wenn Sie die letzte (erste) Stimme in einem Speicher erreichen, können Sie die erste (letzte) Stimme in dieser Kategorie im nächsten (vorherigen) Speicher wählen, indem Sie den Regler kontinuierlich im Uhrzeigersinn drehen oder die Taste [INC/YES] ([DEC/NO]) drücken.

Knopfregler [C]:

Mit Hilfe des Knopfreglers [C] können Sie die Stimmen nacheinander im aktuellen Memory innerhalb der angegebenen Kategorie aussuchen, ähnlich der normalen Stimmenauswahl. Durch Drehen des Knopfreglers im Uhrzeigersinn gelangen Sie zur nächsthöheren Stimmen-Programmnummer. Durch Drehen des Knopfreglers entgegen des Uhrzeigersinns gelangen Sie zur nächsttieferen Stimmen-Programmnummer.

Wenn die Stimme in der gewählten Kategorie innerhalb des aktuellen Stimmenspeichers nicht gefunden wird, wird in der LCD-Anzeige [——] angezeigt, und Sie können Regler [2] nicht verwenden. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um mit der Suche in dem nächsten Memory zu beginnen.

Stimm-Bearbeitung

Es gibt drei Arten von Stimmen: Normalstimmen, Schlagzeugstimmen und Plug-in-Stimmen (wenn eine Plug-in-Karte installiert wurde). Im Folgenden werden die Parameter beschrieben, mit deren Hilfe die einzelnen Stimmtypen bearbeitet werden können.

Einzelheiten zu den Stimmen finden Sie auf Seite 36.

Das Folgende wird angezeigt, wenn Sie in den Voice Edit-Modus wechseln: Welcher Bildschirm angezeigt wird, hängt von der Art der Stimme ab, die bearbeitet werden soll. Der Knopfregler [PAGE] dient jedoch immer dazu, zwischen den Bildschirmen zu wechseln, wobei die Parameter in den einzelnen Bildschirmen mit Hilfe der Knopfregler [A], [B], [C], [1] und [2] verändert werden. Mit Hilfe des Knopfreglers [DATA] und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] können Parameterwerte kleinschrittig verändert werden.



Bei gedrückter [SHIFT]-Taste können Sie mit Hilfe der Knopfregler [A], [B], [C], [1] oder [2] den Cursor zum entsprechenden Parameter bewegen, ohne dessen Wert zu verändern. Sie können den Cursor ebenfalls mit Hilfe des Knopfreglers [DATA] oder der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] bewegen, während Sie die [SHIFT] gedrückt halten.

- Sie müssen eine Stimme ausgewählt haben, bevor Sie in den Voice Edit-Modus (Stimmenbearbeitungsmodus) wechseln können (Seite 75). Alle Parameter können für jede Stimme einzeln eingestellt und gespeichert werden.
- Informationen darüber, wie Sie in den Voice Edit-Modus wechseln, finden Sie auf Seite 21.

Gesamtbearbeitung und Bearbeitung jedes einzelnen Elements Stimmen können aus bis zu vier Elementen bestehen (Seite 37). Mit Hilfe der Gesamtbearbeitung (Common Edit) können Sie die Einstellungen bearbeiten, die für alle vier Elemente gemeinsam gelten. Der Voice Edit-Modus besteht aus der Common Edit-Anzeige und der Anzeige für die Bearbeitung jedes einzelnen Elements.

Im Voice Edit-Modus dient Knopfregler [A] dem Wechseln zwischen den Common Edit-Anzeigen und den Anzeigen für die Bearbeitung der einzelnen Elemente.

Common Edit-Anzeigen





Anzeige

Wenn Sie im Voice Edit-Modus einen Parameter verändern, wird im Bildschirm links oben ein Beingeblendet. Hierdurch wird angezeigt an, daß die Einstellungen für die aktuelle Stimme geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.



- Selbst wenn Sie zum Voice Play-Modus wechseln, gehen die veränderten Einstellungen für die aktuelle Stimme nicht verloren, es sei denn, Sie wählen eine andere Stimme aus.

Die Vergleichsfunktion (Compare)

Diese Funktion dient dazu, eine Stimme vor und nach dem Bearbeiten der Einstellungen zu vergleichen.

 Drücken Sie im Voice Edit-Modus die Taste [COMPARE (EDIT)]. Das Goben links im Bildschirm wird zu einem G, und die Stimmeneinstellungen vor dem Bearbeiten werden kurzzeitig wiederhergestellt, um einen Vergleich zu ermöglichen.

"Compare"-Anzeige

GEN<mark>®</mark>Name) Ct9ry

Während die Vergleichsfunktion aktiviert ist, können mit Hilfe der Knopfregler [A] bis [C] oder [1]/[2] keine Veränderungen vorgenommen werden.

2 Wenn Sie die Taste [EDIT] nochmals drücken, wird die Vergleichsfunktion deaktiviert und die Einstellungen der bearbeiteten Stimme wiederhergestellt.

Die Funktion ELEMENT ON/OFF

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie einzelne Elemente innerhalb einer Stimme stummschalten. Sie könnten beispielsweise alle Elemente außer denen, die Sie gerade bearbeiten, stummschalten. Auf diese Weise können Sie genau hören, wie Ihre Bearbeitung nur gerade dieses eine Element verändert. Details hierzu finden Sie auf Seite 61.

Speichern von Stimmen (Voice Store)

Die bearbeitenden Einstellungen für die aktuelle Stimme gehen verloren, sobald Sie eine andere Stimme oder einen anderen Modus anwählen. Um den Verlust wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie eine bearbeitete Stimme mit Hilfe der Funktion Voice Store speichern. Detaillierte Informationen zu Speicherverfahren für Stimmen finden Sie auf Seite 116.

Wenn Sie eine Stimme von Grund auf neu anlegen, kann es vor dem Bearbeiten sinnvoll sein, die Einstellungen für die aktuelle Stimme mit Hilfe der Funktion "Initialize Voice" (Stimme zurücksetzen) im Voice Job-Modus zu löschen (Seite 115).

Normalstimme

Für die Bearbeitung von Normalstimmen stehen 12 Einstellungen zur Verfügung, die sich aus sechs Common Edit-Einstellungen (gelten für alle vier Elemente) und sechs elementspezifischen Einstellungen zusammensetzen.

Voice Edit Mode

└-Common ⊢Common General — 80 -GEN Name (General Name) -80 GEN Other (General Other) -81 Common Quick Edit -81 QED Level (Quick Edit Level) -81 QED EffectCtrl (Quick Edit Effect Control) -81 QED Filter (Quick Edit Filter) ----82 QED EG (Quick Edit Envelope Generator) -82 Common Arpeggio - 82 ARP Type (Arpeggio Type) — 82 -ARP Limit (Arpeggio Note Limit) — 83 -ARP Mode (Arpeggio Mode) — 83 ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect) — - 83 Common Controller — - 84 -CTL Portamento -- 84 CTL Bend (Pitch Bend) — - 84 CTL Set1 (Control Set 1) -84 CTL Set2 (Control Set 2) -- 84 -CTL Set3 (Control Set 3) -- 84 - 84 -CTL Set4 (Control Set 4) --CTL Set5 (Control Set 5) -- 84 CTL Set6 (Control Set 6) -84 Common LFO (Low Frequency Oscillator) — - 85 -LFO Wave — 85 -LFO Fade -87 LFO Dest1 (LFO Destination 1) -87 -LFO Dest2 (LFO Destination 2) -87 -Common Effect -- 88 EFF InsEF (Insertion Effect) – 88 EFF EF1 (Insertion Effect 1) -88 EFF EF1 (Insertion Effect 2) -88 -EFF Rev (Reverb) -- 89 EFF Cho (Chorus) – - 89 Element OSC (Oscillator) -----89 -OSC Wave (Oscillator Wave) — 89 OSC Out (Oscillator Out) -89 OSC Pan (Oscillator Pan) -90 └OSC Limit (Oscillator Limit) -90 90 Element Pitch -PCH Tune (Pitch Tune) — 90 PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity) -91 PEG Time -91 91 PEG Level -PEG Release — 91 PCH Scale (Pitch Scale) -92 Element Filter -- 93 -FLT Type (Filter Type) ----93 -FLT HPF (High Pass Filter) -- 95

-FLT Sens (Filter Sensitivity)	— 95
-FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	95
-FEG Time	96
-FEG Level	96
-FEG Release	96
FLT KeyElw (Filter Key Follow)	
FLT Scale (Filter Scale Break Deint)	07
	- 97
-FLI Scale (Filter Scale Offset)	- 97
Element Amplitude	98
AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)	— 98
AEG Time	98
AEG Level	98
AEG Release	98
AEG KeyFlw (AEG Key Follow)	— 99
AEG Scale (AEG Scale Break Point)	
AEG Scale (AEG Scale Offset)	
Element LFO (Low Frequency Oscillator)	
LFO Wave	
LFO Depth	
Element EQ (Equalizer)	
	101
EQ Type EQ Denom (EQ Denometer)	101
-EQ Param (EQ Parameter)	

Menü-Anzeige

Sie erhalten folgende Anzeige, wenn Sie den Knopfregler [PAGE] verwenden, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Knopfreglers [PAGE] zu dem Parameter, den Sie bearbeiten möchten, und lassen Sie dann die [SHIFT]-Taste los, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.



Auswählen eines Menüs

Beim CS6x können Sie im Voice Edit-Modus über die Tasten [PROGRAM/PART] [1] bis [6] und [9] bis [15] direkt ein Menü auswählen. Jeder Taste ist ein Menüname zugeordnet, der darunter angezeigt wird.



Common General

Sie können den Stimmennamen, den Ausgangspegel sowie andere allgemeine Parameter in den Common Edit-Fenstern einstellen. Für die allgemeinen Einstellungen stehen die folgenden beiden Fenster zur Verfügung.

GEN Name (Allgemeiner Name) GEN Other (General Other)

GEN Name (Allgemeiner Name)

Sie können einen Namen mit bis zu zehn Zeichen eingeben. Sie können darüber hinaus den Namen der Kategorie links neben dem Stimmennamen auswählen. Kategorie-Name Voice Name



Einstellen des Stimmennamens

- Bewegen Sie mit Knopfregler [2] den Cursor an die Position des ersten Zeichens. Das ausgewählte Zeichen blinkt.
- **2** Geben Sie mit Hilfe von Knopfregler [C] einen Buchstaben oder mit Hilfe von Knopfregler [1] ein numerisches Zeichen/Symbol ein.
- **3** Bewegen Sie den Cursor mit Knopfregler [2] an die Position des nächsten Zeichens.
- **4** Wiederholen Sie die Schritte **2**und **3**, bis Sie alle Zeichen für den Stimmennamen eingegeben haben.

Sie können alphabetische und numerische Zeichen und Symbole auch über die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder den Knopfregler [DATA] eingeben.

6 Stellen Sie den Kategorienamen gegebenenfalls mit Hilfe von Knopfregler [B] ein.

Durch Einstellen des Kategorienamens wird das Wiedererkennen der Stimme später vereinfacht. Die Funktion Kategorie-Suche (Seite 77) kann auch für die Suche nach einer Stimme verwendet werden. Wenn Sie keinen Kategorienamen einstellen möchten, wird die Kategorie als zwei Bindestriche angegeben.

Zur Verfügung stehende alphabetische und numerische Zeichen und Kategorienamen:

а	b	С	d	е	f	g	h	i	j	k	Ι	m	n	0	р	q	r	s
t	u	v	w	х	у	z	Α	В	С	D	Е	F	G	Н	Ι	J	K	L
Μ	Ν	0	Ρ	Q	R	S	Т	U	V	W	Х	Υ	Ζ	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-
	/	:	;	<	=	>	?	@	[¥]	^	_	`	{		}	

LCD	Category	LCD	Category
	No Assign	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Ср	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Рс	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ва	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

GEN Other (General Other)

Es stehen mehrere Parameter für Micro-Tuning und zur Steuerung der Ausgabe des erstellten Sounds zur Verfügung.

GEN⊡Other)	Mode	Assi9n	MicroTunin9
C 1234	Poly	sin9le	31:Indian

■ Modus (Mode)

Hier können Sie zwischen monophoner oder polyphoner Wiedergabe wählen. Stellen Sie ein, ob die Wiedergabe der Stimme monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll.

Einstellungen: mono, poly

■ Tastenzuordnung (Assign)

Wenn Sie die Tastenzuordnung (Key Assign) auf "single" einstellen, wird die doppelte Wiedergabe derselben Note verhindert. Der Synthesizer bricht die Wiedergabe einer Note ab, wenn dieselbe Note noch einmal empfangen wird. Wenn Sie "multi" wählen, weist der Synthesizer jedes Auftreten derselben empfangenen Note einem separaten Kanal zu und macht so eine Multipart-Klangerzeugung möglich.

DEinstellungen: single, multi

■ MicroTuning

Hier können Sie das Micro Tuning (Intonationssystem, auch Temperatur) für die Stimme einstellen. Am gebräuchlichsten ist die "gleichschwebende Temperatur", es stehen jedoch noch 31 weitere Stimmungen zur Verfügung.

□ Einstellungen: (siehe folgende Liste)

Nr.	Туре	Tonart	Erklärung
00	Gleichstufige Temperatur		Während der letzten 200 Jahre die Kompromiflstimmung, die sich in der westlichen Musik durchgesetzt hat und auch auf den meisten Keyboards zu finden ist. Jeder Halbtonschritt entspricht exakt 1/12 einer Oktave; keine Unter-schiede in der Spielbarkeit der Tonarten. Der Nachteil ist jedoch, daß keiner der Intervalle perfekt gestimmt ist.
01~12	01~12 Reines Dur		Diese Intonation ist so angelegt, daß die meisten Intervalle (besonders die große Terz und die reine Quinte) in der Durtonleiter reine Intervalle sind. Dies bedeutet, daß die anderen Intervalle entsprechend unrein sind. Sie müssen die Tonart (C-B) angeben, in der Sie spielen möchten.
13~24	Reines Moll	A~G#	Das gleiche wie Reines Dur, jedoch für Molltonarten konzipiert.
25	Werckmeister	_	Andreas Werckmeister, ein Zeit-genosse von Bach, konzipierte diese Temperatur, damit auf Tasten-instrumenten in allen Tonarten gespielt werden konnte. key. Dabei besizt jede Tonart einen eigenständigen Charakter.
26	Kimberger	_	Auch Johan Philipp Kirnberber beschäftigte sich mit der Temperierung der Tonleiter mit dem Ziel, Musik in allen Tonarten spielen zu können.
27	Vallotti & Young	_	Francescantonio Vallotti und Thomas Young (beide Mitte des 1700) entwarfen diese Anpassung an die pyhtagoräische Temperierung, in der die ersten sechs Quinten um den gleichen Betrag verringert sind.
28	1/4 transponiert	—	Normale, gleichstufig temperierte Tonleiter, die um 50 cents nach oben verschoben ist.
29	1/4-Ton	_	Vierundzwanzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Man spielt vierundzwanzig Noten, um zur nächsten Oktave zu gelangen).
30	1/8-Ton	—	Achtundvierzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Man spielt achtundvierzig Noten, um zur nächsten Oktave zu gelangen).
31	Indisch	С~В	Kommt normalerweise in der indischen Musik vor (nur weifle Tasten [C~B])

Schnellbearbeitung Gesamt

Die Klangeigenschaften der Stimme werden von mehreren Parametern bestimmt. Viele davon können auch mit den Sound Control-Knopfreglern auf dem Kontrollpult des CS6x bearbeitet werden. Es stehen vier Anzeigen zur Verfügung.

- QED Level (Schnellbearbeitung Pegel)
- QED EffectCtrl (Schnellbearbeitung Effekt) QED Filter (Schnellbearbeitung Filter)
- QED EG (Schnellbearbeitung Hüllkurvengenerator)

QED Level (Schnellbearbeitung Pegel)

Diese Parameter bestimmen den Ausgangspegel (Lautstärke) sowie die Stereobalance der Stimme.

QEDBLevel)	Vol	Pan RevSend ChoSend
C 1234	127	C 127 127

Vol (Lautstärke)

Hier können Sie den Ausgangspegel der Stimme einstellen.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 127

■ Pan (Stereobalance)

Hier können Sie die Stereobalance der Stimme einstellen. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [PAN]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

□ Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63 (Rechts)

RevSend (Reverb-Anteil)

Hier können Sie den Pegel des Signals einstellen, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [REVERB]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen. **□ Einstellungen:** 0 ~ 127

ChoSend (Chorus-Anteil)

Hier können Sie den Pegel des Signals einstellen, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [CHORUS]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen. **Einstellungen:** 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Schnellbearbeitung Effekt)

Hier können Sie den Chorus-Anteil der gesamten Stimme einstellen.

> QEDBEffectCtrl) Chorus C 1234 +63

Chorus

Hier können Sie einen Versatzwert für die von den einzelnen Chorus-Typen verwendeten Parametern eingeben.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

QED Filter (Schnellbearbeitung Filter)

Hier können Sie Steuerungsfilter für die Klangeigenschaften der Stimme einstellen. Wenn Sie LPF (Tiepaßfilter) und (HPF) Hochpaßfilter kombinieren, haben die Parameter in der Anzeige "QED Filter" nur Auswirkungen auf den Tiefpaßfilter.

QEDBFilter)	Cutoff	Reso	
C 1234	+63	+63	

■ Cutoff (Grenzfrequenz)

Hier können Sie die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) einstellen. Die hier eingestellte Frequenz ist eine mittlere Frequenz für die zu filternden Signale beim Durchgang durch jeden der Filter. Sie können diese Frequenz auch mit Hilfe des [CUTOFF]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Reso (Resonanz)

Hier können Sie den Resonanzanteil (Betonung der harmonischen Oberschwingungen) in der Umgebung der Cutoff-Frequenz festlegen. Sie können dem Klang auf diese Weise mehr Charakter verleihen. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [RESONANCE]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Schnellbearbeitung Hüllkurvengenerator)

Diese vier Parameter bestimmen die zeitliche Veränderung des Ausgangspegels einer Stimme, nachdem eine Note angeschlagen wurde.



■ Attack (Anstiegszeit)

Hier können Sie die Übergangszeit einstellen, die eine auf der Tastatur erzeugte Note benötigt, um den Spitzenpegel der Stimme zu erreichen. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [ATTACK]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Decay (Abfallzeit)

Hier können Sie die Übergangszeit einstellen, die zwischen Spitzenpegel der Stimme und dem Erreichen eines gleichbleibenden Pegels vergeht. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [DECAY]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

🔳 Sustain

Hier können Sie den Pegel einstellen, der gehalten werden soll, wenn eine Note auf der Tastatur angeschlagen und gehalten wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [SUSTAIN]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Release (Ausschwingzeit)

Hier können Sie die Übergangszeit einstellen, die zwischen Loslassen der Note auf der Tastatur und Nullpegel der Stimme vergehen soll. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [RELEASE]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Gesamt — Arpeggio

Durch die folgenden vier Parameter wird das Verhalten des Arpeggiators gesteuert.

ARP Type (Arpeggio-Typ) ARP Limit (Arpeggio-Notenumfang) ARP Mode (Arpeggio-Modus) ARP PlayEF (Arpeggio-Effekt)

ARP Type (Arpeggio-Typ)

Hier können Sie die grundlegenden Parameter für den Arpeggiator einstellen.

ARPOType) Type Tempo Switch Hold C 1234 UpOct1:59 120 on on

■ Туре

Hier können Sie den Arpeggio-Typ einstellen.

- **Einstellungen:** (siehe getrennte Datenliste)
 - **Sq (Sequenz):** Erzeugt eine allgemeine Arpeggio-Phrase. Hauptsächliche Oktave höher/Oktave tiefer-Phrasen.

Ph (Phrase):

Hiermit können Sie musikorientiertere Phrasen als mit Sq erstellen. Beginnend mit "Techno" stehen Phrasen für eine große Bandbreite an musikalischen Genres zur Verfügung sowie die Möglichkeit, Hintergrund-Tracks für Gitarre, Piano und andere Instrumente zu erzeugen.

Dr (Schlagzeugmuster):

Hiermit können Sie Phrasierungen mit Schlagzeugmustern erstellen. Zu den möglichen musikalischen Genres gehören Rock und Dance. Dieser Typ eignet sich ideal für die Einbindung von Schlagzeug und Perkussionsinstrumenten. **Cl (Phrase Clip):**

Wählen Sie diesen Typen für ein Clip Kit, das mit "loopmixed" oder "loop-divided" Phrase Clips belegt ist, um ein neues Arpeggio-Muster zu erstellen.

Ct (Control):

Hier können klangliche Veränderungen erstellt werden. Es werden keine Notenbefehle erstellt. Der Key Mode-Parameter im Arpeggio-Modus muß auf "direct" gesetzt sein.

Tempo

Hier können Sie das Arpeggio-Tempo einstellen.

□Einstellungen: 25 ~ 300

Hier wird [MIDI] angezeigt. Der Parameter kann nicht verändert werden, wenn die MIDI-Synchronisation aktiviert ist (Seite 167).

Switch

Hier können Sie den Arpeggiator an- oder ausschalten. Sie können diese Einstellung auch mit Hilfe der [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste auf dem Kontrollpult des CS6x vornehmen.

Einstellungen: off, on

Hold

Hier können Sie den Hold des Arpeggiators an- oder ausschalten. Sie können diese Einstellung auch mit Hilfe der [ARPEGGIO HOLD]-Taste auf dem Kontrollpult des CS6x vornehmen.

□ Einstellungen: syncoff, off, on

Details hierüber finden Sie auf Seite 44.

ARP Limit (Arpeggio-Notenumfang)



Note Limit

Hier können Sie die tiefste und höchste Note innerhalb des Notenumfangs des Arpeggiators einstellen.

- □ Einstellungen: C-2 ~ G8 (tiefste und höchste Note werden getrennt eingestellt)
- Wenn Sie zuerst die höchste und danach die tiefste Note angeben, z. B. "C5 bis C4," dann ist der Notenumfang "C-2 bis C4" und "C5 bis G8."
- Sie können die höchste und tiefste Note einstellen, indem Sie die Noten auf der Tastatur anschlagen und dabei die [SHIFT]-Taste gedrückt halten.

ARP Mode (Arpeggio-Modus)

Über diese Parameter wird gesteuert, auf welche Art und Weise der Arpeggiator die Noten wiedergibt.

ARP⊡Mode)	Key Mode	Vel Mode
C 1234	sort	thru

Key Mode

Hier können Sie festlegen, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Tasten auf der Tastatur angeschlagen werden. Es gibt drei Modi.

Einstellungen:

sort:

Gibt die angeschlagenen Noten in aufsteigender Reihenfolge von der tiefsten bis zur höchsten wieder.

thru:

Gibt die Noten in der angeschlagenen Reihenfolge wieder.

direct:

Gibt die Noten exakt so wieder, wie Sie sie spielen. Wenn Veränderungen an den Stimmenparametern (beispielsweise Stereobalance oder Cutoff-Frequenz) den Arpeggio-Sequenz daten hinzugefügt werden, werden diese immer angewandt und reproduziert, wenn das Arpeggio abgespielt wird.

- Wenn die Arpeggio-Kategorie auf "Ct" gesetzt ist, erfolgt keine Wiedergabe, solange Sie nicht "direct" auswählen.
- Bei den Einstellungen "sort" und "thru" hängt die Reihenfolge, in der die Noten wiedergegeben werden, von den Arpeggio-Sequenzdaten ab.

Vel Mode (Anschlagstärken-Modus)

Hier können Sie die Anschlagstärke für die Wiedergabe des Arpeggios einstellen. Es gibt zwei Modi.

□ Einstellungen:

original:

Für die Arpeggio-Sequenz werden voreingestellte Anschlagstärken verwendet.

thru

Die von Ihnen gespielten Anschlagstärken der Noten werden in der Arpeggio-Sequenz verwendet.

ARP PlayEF (Arpeggio-Effekte)

Hier können Sie Play Effects für das Arpeggio einstellen. Mit Hilfe von Play Effects können Zeitwerte und Anschlagstärken von MIDI-Noten vorläufig angepaßt werden, wodurch der "Groove" des Arpeggio-Pattern beeinflußt wird.

Unit

Hier können Sie die Wiedergabezeit des Arpeggio einstellen. Stellen Sie beispielsweise einen Wert von 200 % ein, so wird die Wiedergabezeit verdoppelt und das Tempo halbiert. Bei einem Wert von 50 % , wird das Tempo verdoppelt und die Wiedergabezeit halbiert. Die normale Wiedergabezeit entspricht einem Wert von 100 %.

□ Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

l Vel (Anschlagstärke)

Hier können Sie einen Versatzwert für die Anschlagstärke einstellen (die Kraft, mit der die Tastatur gespielt wird). Auf diese Weise wird festgelegt, wie stark die ursprünglichen Anschlagstärken während der Arpeggio-Wiedergabe gedämpft oder verstärkt werden. Ein Wert von 100% bedeutet, daß die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die Anschlagstärke der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% die Anschlagstärken erhöhen.

Einstellungen: 0 % ~ 200 %

Wird der Wert für die Anschlagstärke kleiner als 1, wird er auf 1 festgelegt. Geht er über 127 hinaus, wird er auf 127 festgelegt.

■ Gate (Notenlänge)

Hier können Sie den Wert für die Gate Time-Rate einstellen (die Länge einer Note). Auf diese Weise wird festgelegt, wie stark die ursprüngliche Dauer von Noten während der Arpeggio-Wiedergabe verringert oder erhöht werden. Ein Wert von 100 % bedeutet, daß die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100 % verringern die Dauer der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100 % sie erhöhen. Sie können diese Einstellung auch mit Hilfe des [GATE TIME]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x vornehmen.

Einstellungen: 0 % ~ 200 %

Ist der Gate Time-Wert kleiner als 1, wird er auf 1 festgelegt.

Gesamt – Controller

Es gibt acht Control Settings. Sie können die Controller-Parameter für Portamento, das Pitch Bend-Rad und für jedes Element in einer Stimme festlegen.

CTL Portamento

CTL Bend	(Pitch Bend)
CTL Set1	(Control Set 1)
CTL Set2	(Control Set 2)
CTL Set3	(Control Set 3)
CTL Set4	(Control Set 4)
CTL Set5	(Control Set 5)
CTL Set6	(Control Set 6)

CTL Portamento

Hier können Sie die Portamento-Parameter einstellen. Durch Portamento wird ein sanfter Tonlagenwechsel zwischen zwei gespielten Noten möglich.

CTL@Portamento) S	witch	Time	Mode
C 1234	on	127 f	ulltime

Switch

Hier können Sie das Portamento an- oder ausschalten. Sie können diese Einstellung auch mit Hilfe der PORTAMENTO [ON/OFF]-Taste auf dem Kontrollpult des CS6x vornehmen.

□ Einstellungen: off, on

■ Time

Hier können Sie die Übergangszeit für den Tonhöhenwechsel einstellen. Höhere Werte bedeuten eine längere Übergangszeit. Sie können diese Einstellung auch mit Hilfe des PORTAMENTO-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x vornehmen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Mode

Hier können Sie den Portamento-Modus einstellen. Das Verhalten des Portamento hängt davon ab, ob "Mode" unter GEN Other auf "mono" oder "poly" gestellt ist.

□ Einstellungen: fingered, fulltime

Mode unter GEN Other ist auf "mono" eingestellt: fingered:

Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d.h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

fulltime:

Das Portamento ist immer aktiv.

Mode in GEN Other ist auf "poly" eingestellt: Es gilt dasselbe wie für "mono", das Portamento wird

jedoch auch für mehrere Noten gleichzeitig angewendet.

CTL Bend (Pitch Bend)

Sie können den Tonumfang einstellen, um den die Tonhöhe einer Stimme durch das Pitch Bend-Rad nach oben oder unten variiert werden kann.

CTLBPitchBend) Lower Upper C 1234 -12 +12

Lower

Hier können Sie den Tonumfang in Halbtonschritten einstellen, um die eine Stimme abgesenkt wird, wenn das Pitch Bend-Rad in Abwärtsrichtung gedreht wird. Ein Wert von -12 bedeutet beispielsweise, daß die Tonhöhe durch Betätigen des Pitch Bend-Rads um bis zu eine Oktave verringert werden kann.

 \Box Einstellungen: -48 ~ 0 ~ +24

Upper

Hier können Sie den Tonumfang in Halbtonschritten einstellen, um die um die eine Stimme angehoben wird, wenn das Pitch Bend-Rad in Aufwärtsrichtung gedreht wird. Ein Wert von + 12 bedeutet beispielsweise, daß die Tonhöhe durch Betätigen des Pitch Bend-Rads um bis zu eine Oktave erhöht werden kann.

 \Box Einstellungen: -48 ~ 0 ~ +24

CTL Set1 (Control Set 1) bis CTL Set6 (Control Set 6)

Den Controllern und Knopfreglern auf dem Kontrollpult, der Tastatur etc. können eine Reihe von Verwendungen zugeordnet werden. Tastatur-Nachanschlag kann z. B. verwendet werden, um das Vibrato zu steuern, und das Modulationsrad könnte für die Steuerung der Resonanz belegt werden. Die Zuordnung kann sogar für Parameter in einzelnen Elementen getroffen werden. Diese Steuerungszuordnungen werden "Control Sets" genannt. Sie können bis zu sechs verschiedene Control Sets pro Stimme zuordnen. Somit gibt es also sechs Anzeigen, jede für einen separaten Controller: CTL Set1 bis CTL Set6.

Depth +63 CTL@Set1) Src Dest C 1234 FC(04) ELFOSpd L Sω 1234 EL



■ Src (Quelle)

Hier können Sie den Controller einstellen, der die unter "Dest" gewählte Funktion steuert. Es stehen die folgenden neun Controller zur Verfügung.

□ Einstellungen: PB (Pitch Bend-Rad), MW (Modulationsrad), AT (Nachanschlag), FC (Fuß-Controller), FS (Fußschalter), RB (Ribbon-Controller), BC (Atem-Controller), KN1/2 (Knopfregler 1/2)

■ Dest (Ziel)

Hier können Sie die Parameter einstellen, die durch das Control Set unter "Src" gesteuert werden sollen.

Einstellungen: (siehe die separate Steuerliste der separaten Datenliste)

ElemSw (Element-Schalter)

Hier können Sie angeben, ob der Controller jedes einzelne Element steuern soll. Bewegen Sie den (blinkenden) Cursor mit Hilfe von Knopfregler [1] und aktivieren bzw. deaktivieren Sie mit Hilfe des [DATA]-Knopfreglers oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Elemente, die vom Controller beeinflußt werden sollen. Aktivierte Elemente werden mit Nummern angegeben.

- □ Einstellungen: Elemente 1 bis 4 aktiviert (Anzeige "1" bis "4") oder deaktiviert (Anzeige "-")
- Diese Einstellung ist deaktiviert, wenn der Dest-Parameter auf 00 bis 33 eingestellt ist.

Depth (Steuerungstiefe)

Hier können Sie das Maß einstellen, mit dem der unter "Dest" gewählte Parameter beeinflußt werden kann.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Beispiel für eine Control Set-Zuordnung

Unter Verwendung der Control Sets 1 bis 6, können Sie einzelne Src-Parameter (Quelle) mehreren Dest-Parametern (Ziel) zuweisen, bzw. umgekehrt.

Beispiel 1: Verwenden Sie einen einzelnen Src-Controller, um mehrere Dest-Parameter zu steuern.



Beispiel 2: Verwenden Sie mehrere Src-Controller, um einen einzelnen Dest-Parameter zu steuern.



Detaillierte Informationen über Control Set Assignments (Steuerbefehlzuweisungen) finden Sie im Abschnitt Grundlagen in diesem Handbuch (Seite 49).

Gesamt — LFO (Low Frequency Oszillator)

Für den LFO stehen mehrere Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Der LFO dient der Erzeugung von Niederfrequenzsignalen und kann auch für Effekte wie Vibrato, "Wah", Tremolo etc. eingesetzt werden, wenn er auf die Parameter Tonhöhe/Filter/Amplitude etc. angewendet wird. Es können beispielsweise die folgenden Modulationen gleichzeitig auf Tonhöhe und Filter und auf die Parameter angewendet werden, die spezifisch für einzelne Elemente sind. Es stehen die folgenden vier Einstellungen zur Verfügung.

LFO Wave LFO Fade LFO Dest1 (LFO-Ziel 1) LFO Dest2 (LFO-Ziel 2)

LFO-Wellenform

LFOBWave) Wave^v Speed KeyReset Phase C 1234 trpzd 63 on 270

Wave

Hier können Sie die LFO-Wellenform einstellen. Abhängig von der gewählten Wellenform, können Sie unterschiedlich modulierte Sounds erzeugen. Es stehen 12 LFO-Wellenformen zur Verfügung.

□ Einstellungen: tri, tri + , saw up, saw dw, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2

tri



saw up



saw dw



squ



S/H 1

S/H 2



Stimm-Modus



■ Speed

Hier können Sie die Geschwindigkeit der LFO Wave-Modulation einstellen. Je höher der eingestellte Wert, desto höher die Modulationsgeschwindigkeit.

 Einstellungen: 0 ~ 63, 16th (Sechzehntelnote), 16th/3 (Sechzehnteltriole), 16th. (punktierte Sechzehntelnote), 8th (Achtelnote), 8th/3 (Achteltriole), 8th. (punktierte Achtelnote), 4th (Viertel), 4th/3 (Vierteltriole), 4th. (punktiertes Viertel), 2nd (Halbnote), 2nd/3 (Halbnotentriole), 2nd. (punktierte Halbnote), 4thx4 (ganze Note), 4thx5 (fünf Viertelnoten), 4thx6 (sechs Viertelelnoten), 4thx7 (sieben Viertelnoten), 4thx8 (acht Viertelelnoten)

Geschwindigkeit = Langsam



Geschwindigkeit = Schnell



Die Länge der Note ist abhängig von der Einstellung des internen oder externen MIDI-Tempos.

KeyReset (Zurücksetzen bei Anschlag)

Hier können Sie einstellen, ob der LFO bei jedem Anschlag einer Note zurückgesetzt wird. Es stehen die folgenden drei Einstellungen zur Verfügung.

□ Einstellungen: off, each-on, 1st-on

off

Der LFO läuft unabhängig (keine Synchronisation) und startet eine Wellenform bei einer beliebigen Phase, wenn Sie auf der Tastatur eine Note anschlagen .



each-on

Der LFO wird bei jeder angeschlagenen Note zurückgesetzt und startet eine Waveform in der Phase, die durch den Phase-Parameter festgelegt ist (siehe Abb.).



Anschlag (erste Note) Anschlag (zweite Note)

1st-on

Das LFO wird mit jeder gespielten Note zurückgesetzt und startet die Wellenform bei der Phase, die durch den Phase-Parameter (siehe unten) angegeben ist. Wenn Sie eine zweite Note spielen während Sie die erste noch halten (Note Off (Note Aus) wurde nicht empfangen), wird das LFO nicht zu der angegebenen Phase (keine Synchronisation) für die zweite und folgende Noten zurückgesetzt.



Anschlag (erste Note) Anschlag (zweite Note)

Phase

Hier können Sie die Phase festlegen, bei der LFO Wave startet, wenn eine Note angeschlagen wird. Es stehen Phasen von 0/90/120/180/240/270 Grad zur Verfügung.



Einstellungen: 0, 90, 120, 180, 240, 270

Hold FadeOut LFOBFade) Delay C 1234 127 FadeIn 127

Delay

Hier können Sie die Verzögerungszeit einstellen, bevor der LFO aktiviert wird. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Anlaufzeit.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Kurzes Delay



Langes Delay



■ FadeIn (Fade In)

Hier können Sie die Einblendezeit für den LFO-Effekt einstellen (nachdem die Verzögerungszeit verstrichen ist). Je höher der Wert, desto langsamer das Einblenden.

\Box Einstellungen: 0 ~ 127

Niedriger FadeIn-Wert

Schnelleres Einblenden



Hoher FadeIn-Wert Langsameres Einblenden



Hold

Hier können Sie die Zeitspanne einstellen, während derer der LFO auf seinem maximalen Level gehalten wird. Ein höherer Wert bedeutet eine längere Haltezeit.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 127



■ FadeOut (Fade Out)

Hier können Sie die Ausblendzeit für den LFO-Effekt einstellen (nachdem die Haltezeit verstrichen ist). Je höher der Wert, desto langsamer das Ausblenden.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Niedriger FadeOut-Wert Schnelleres Ausblenden



Hoher FadeOut-Wert Langsameres Ausblenden



LFO Dest1 (LFO-Ziel 1) LFO Dest2 (LFO-Ziel 2)

Sie können Parameter zuweisen, die von der LFO-Wellenform gesteuert werden sollen, und die LFO-Wellentiefe (Amplitude) einstellen. Es können zwei Modulationsziele (Destinations) zugewiesen werden, wobei Sie unter einer Reihe von Parametern pro Modulationsziel wählen können.

LFOBDest1)	Dest	ElemSw	Depth
C 1234	AMD	1234	127

Dest (Modulationsziel)

Hier können Sie die Parameter einstellen, die durch die LFO-Wellenform gesteuert (moduliert) werden.

□ Einstellungen: AMD, PMD, FMD, RESO (Resonanz), PAN, ELFOSpd (Element-LFO-Geschwindigkeit)

ElemSw (Element-Schalter)

Hier können Sie festlegen, ob Variationen in der LFO-Wellenform für jedes Element zugelassen werden sollen. Bewegen Sie den (blinkenden) Cursor mit Hilfe von Knopfregler [1] und aktivieren bzw. deaktivieren Sie mit Hilfe des [DATA]-Knopfreglers oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Variation der LFO-Wellenform für die Elemente 1 bis 4. Aktivierte Elemente werden mit einer Nummer angezeigt.

□ Einstellungen: Elemente 1 bis 4 aktiviert (Anzeige "1" bis "4") oder deaktiviert (Anzeige "-")

Depth (Steuerungstiefe)

Hier können Sie die LFO-Wellentiefe (Amplitude) einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Gesamt – Effekt

Sie können zwei Typen von Insertion-Effekten und zwei Systemeffekte (Reverb und Chorus) einstellen. Es stehen die folgenden fünf Anzeigen zur Verfügung.

EFF InsEF (Insertion-Effekt) EFF EF1 (Insertion-Effekt 1) EFF EF2 (Insertion-Effekt 2) EFF Rev (Reverb) EFF Cho (Chorus)

EFF InsEF (Insertion-Effekt)

■ InsEF Connect (Insertion-Effekt-Verbindung) Hier können Sie die Verbindung zwischen Insertion-Effekt 1 und 2 einrichten. Wenn Sie diese Einstellung verändern, ändert sich auch das Symbol für das Signalrouting links neben der Einstellung und zeigt den neuen Signalweg an.

Symbole für Signalrouting



□ Einstellungen: 1 = 2 (parallel), 1→2 (Insertion-Effekt 1 an 2), 2→1 (Insertion-Effekt 2 an 1)

EFF EF1/2 (Insertion-Effekt 1/2)

Sie können die Effekt-Kategorie für Insertion-Effekt 1/2 mit Hilfe des Ctgry-Parameter und den Effekt-Typ mit Hilfe des Type-Parameter wählen. Nachdem Sie den Effekt-Typ gewählt haben, können Sie die zugehörigen Parameter durch Drücken der [ENTER]-Taste festlegen.



Ctgry (Effekt-Kategorie)

Legen Sie die Effektkategorie fest. Wählen Sie eine gewünschte Kategorie, und drücken Sie die Taste [ENTER]. Der erste Effekttyp dieser Kategorie wird automatisch aufgerufen.

Einstellungen: Details finden Sie in der Liste der Effekt-Typen in der gesonderten Daten-Liste.

■ Type (Effekt-Typ)

Legen Sie den Effekttyp fest. Während die Kategorieanzeige im Display blinkt, können Sie die Taste [ENTER] drücken, um den ersten Effekttyp dieser Kategorie aufzurufen.

□ **Einstellungen:** Details finden Sie in der Liste der Effekt-Typen in der gesonderten Daten-Liste.

Dry/Wet

Hier können Sie das Mischungsverhältnis des Wet-Signals (das die Effekt-Einheit durchlaufen hat) und des Dry-Signals (das die Effekt-Einheit nicht durchlaufen hat) einstellen. Diese Option steht abhängig vom gewählten Effekt-Typ u. U. nicht zur Verfügung.

D Einstellungen: $D63 > W \sim D = W \sim D < W63$

Einstellungen für Effekt-Parameter

Diese Parameter stehen zur Verfügung, wenn Sie bei bestimmten Effekt-Typen die [ENTER]-Taste drücken. Wechseln Sie mit Hilfe des [PAGE]-Knopfreglers zwischen den Anzeigen, und nehmen Sie mit Hilfe der anderen Regler sowie der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Einstellungen für jeden der Parameter vor.

Durch Drücken der [EXIT]-Taste kehren Sie zur Auswahlanzeige für den Effekt-Typ zurück.





der gesonderten Daten-Liste.

EFF Rev (Reverb)

Wählen Sie den Effekt-Typ Reverb, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die zugehörigen Parameter einzustellen.

EFFBRev)	Type	Return	[ENTER]
C 1234	Basement	127	to Edit

■ Type (Effekt-Typ Reverb)

Hier können Sie den Effekt-Typ Reverb einstellen.

Einstellungen: Details finden Sie in der Liste der Effekt-Typen in der gesonderten Daten-Liste.

Return

Hier können Sie den Effektpegel des Reverb-Effekts einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

Wählen Sie den Effekt-Typ Chorus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die zugehörigen Parameter einzustellen.

■ Type (Effekt-Typ Chorus)

Hier können Sie den Effekt-Typ Chorus einstellen.

Einstellungen: Details finden Sie in der Liste der Effekt-Typen in der gesonderten Daten-Liste.

■ toRev (An Reverb)

Hier können Sie den Sendepegel des Signals einstellen, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Return

Hier können Sie den Effektpegel des Chorus-Effekts einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Element OSC (Oszillator)

Hier können Sie die Parameter für die Elemente (Wellenformen) einstellen, aus denen sich die Stimme zusammensetzt. Jede Stimme kann aus bis zu vier Elementen bestehen. Für jedes Element stehen die folgenden vier Anzeigen zur Verfügung.

OSC Wave (Oszillator-Wellenform) OSC Out (Oszillator-Ausgangspegel) OSC Pan (Oszillator-Stereobalance) OSC Limit (Oszillator-Limit)

OSC Wave (Oszillator-Wellenform)

Mit Hilfe von Knopfregler [A] können Sie die einzelnen Elemente wählen, denen Sie mit Hilfe von Knopfregler [C] eine Wellenform zuweisen können.

OSCBWave)	Number Ct9ry
EL1234	001[Pf:Grand 1]

■ Number (Wellennummer)

Hier können Sie die Nummer der Wellenform wählen. Kategorie und Wellenname werden rechts neben der Nummer der gewählten Wave angezeigt. Sie können jedem der Elemente eine andere Wellennummer zuordnen.

□ Einstellungen: 000 (aus) ~ 479 (Details zu den einzelnen Wellen finden Sie in der gesonderten Datenliste.)

Ctgry (Kategorie)

Wählen Sie die Kategorie, in der die Welle enthalten ist, die Sie verwenden möchten. Legen Sie eine bestimmte Kategorie fest, um drücken Sie die Taste [ENTER]. Die erste Welle dieser Kategorie wird automatisch ausgewählt.

□ **Einstellungen:** Details zu den Wellenkategorien finden Sie auf Seite 80.

OSC Out (Oszillator-Ausgangspegel)

Sie können die folgenden Ausgabeparameter für jedes Element einer Stimme einstellen.

OSCBOut) Level Delay InsEF EL1234 96 Ø ins2

Level

Hier können Sie den Ausgangspegel für jedes Element einstellen.

\Box Einstellungen: 0 ~ 127

Delay (Verzögerung nach Anschlag)

Hier können Sie die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Note auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, zu dem die Note erklingt, einstellen. Sie können für jedes Element unterschiedliche Verzögerungszeiten einstellen.

\Box Einstellungen: 0 ~ 127

Kurzes Delay





■ InsEF (Insertion-Effekt)

Hier können Sie den Insertion-Effekt festlegen, an den das Ausgabesignal von jedem Element gesendet wird. Der Insertion-Effekt wird umgangen, wenn Sie "Thru" wählen.

□ Einstellungen: thru, ins1 (Insertion-Effekt 1), ins2 (Insertion-Effekt 2)

OSC Pan (Oszillator-Stereobalance)

Sie können die folgenden Pan-Parameter (Stereobalance) für jedes Element einer Stimme einstellen.



Pan

Hier können Sie die Stereobalance für jedes Element einstellen (Wave). Diese wird auch als Pan-Grundeinstellung für die Parameter "Alternate", "Random" und "Scale" verwendet.

□ Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63 (Rechts)

■ Alter (Alternierend)

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den der Sound abwechselnd nach rechts und links geschwenkt wird, wenn Sie eine Note anschlagen. Die Pan-Einstellung wird als Grundeinstellung verwendet.

□ Einstellungen: L64 ~ 0 ~ R63

Random

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den der Sound zufällig nach rechts und links geschwenkt wird, wenn Sie eine Note anschlagen. Die Pan-Einstellung wird als Grundeinstellung verwendet.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Scale

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den der Sound in Abhängigkeit von der Position der angeschlagenen Note auf der Tastatur nach rechts und links geschwenkt wird. Die Pan-Einstellung wird als Pan-Grundposition bei Note C3 verwendet.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

OSC Limit (Oszillator-Limit)

Sie können Parameter einstellen, die den Notenumfang jedes Elements und die Anschlagstärke steuern.



Note Limit

Hier können Sie die höchste und tiefste Note des Tastaturumfangs für jedes Element festlegen. Jedes Element wird nur für Noten wiedergegeben, die innerhalb des angegebenen Umfangs liegen.

□ Einstellungen: C-2 ~ G8 (Angaben für tiefste und höchste Noten)

Wenn Sie zuerst die höchste und danach die tiefste Note angeben, z. B. "C5 bis C4," dann ist der Notenumfang "C-2 bis C4" und "C5 bis G8".

■ Vel Limit (Anschlaggrenze)

Hier können Sie die Minimal- und Maximalwerte für den Anschlagstärkenumfang angeben, innerhalb dessen jedes Element reagiert. Jedes Element wird nur für Noten wiedergegeben, die innerhalb des angegebenen Anschlagumfangs liegen.

□ Einstellungen: 1 ~ 127 (Minimal- und Maximalwerte)

Wenn Sie zuerst den höchsten und danach den tiefstes Wert angeben, z. B. "93 bis 34", dann ist der Anschlagstärkenumfang "1 bis 34" und "93 bis 127".

Element-Tonhöhe

Sie können Parameter einstellen, die die Tonhöhe für jedes Element bestimmen. Der PEG-Generator (Pitch Envelope Generator) steuert den Tonhöhenverlauf zwischen Anschlag einer Note auf der Klaviatur bis zum kompletten Ausklingen des Sounds. Es stehen die folgenden sechs Anzeigen zur Verfügung.

PCH Tune (Tonhöheneinstellung) PEG VelSens (PEG-Anschlagsempfindlichkeit) PEG Time (PEG-Zeit) PEG Level (PEG-Pegel) PEG Release (PEG-Release) PCH Scale (Pitch Scale)

PCH Tune (Tonhöheneinstellung)

Sie können die Parameter für die Tonhöheneinstellung und die Effektivität des PEG-Generators für jedes Element einstellen.

> PCHBTune)EGDepth Coarse Fine Random EL1234 +63 + 0 + 0 +7

EGDepth

Hier können Sie den Betrag der Änderung durch den PEG einstellen. Die Wert von 0 bedeutet, daß die ursprüngliche Tonhöhe nicht verändert wird.

Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

Sie können die höchste und tiefste Note einstellen, indem Sie die Noten auf der Tastatur anschlagen und dabei die [SHIFT]-Taste gedrückt halten.

Stimm-Modus

Coarse

Hier können Sie die Tonhöhe jedes Elements in Halbtonschritten variieren.

 \Box Einstellungen: -48 ~ +48

Fine

Hier können Sie die Tonhöhe feinschrittig verändern. □ Einstellungen: -64 ~ +63

Random

Hier können Sie den Betrag angeben, um den die Tonhöhe jedes Elements zufällig geändert wird, wenn Sie eine Note anschlagen. Ein Wert von 0 bedeutet, daß die ursprüngliche Tonhöhe nicht verändert wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

PEG VelSens (PEG-Anschlagsempfindlichkeit)

Sie können festlegen, wie der PEG-Generator auf unterschiedliche Anschlagstärken beim Spielen von Noten reagiert.

PEGBVelSens) Level	Time-Segment
EL1234 +63	+63 attack

Level

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit des PEG-Pegels einstellen. Positive Werte bewirken, daß der Pegel um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen des Pegels.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der PEG-Time-Parameter einstellen. Wählen Sie mit Hilfe von Knopfregler [2] das Segment aus, und stellen Sie dann mit Hilfe von Knopfregler [1] den zugehörigen Time-Parameter aus. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe.

 \Box Einstellungen (Time): -64 ~ +63

□ Einstellungen (Segment):

Attack: Verändert Haltezeit/Attack-Zeit/Decay 1-Zeit all: Verändert alle PEG Time-Parameter

PEG Time

Sie können für den PEG-Generator (Pitch Envelope Generator) verschiedene Time-Parameter einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "PEG Level" und "PEG Release" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen des Sounds zwischen Anschlag einer Note auf der Klaviatur und dem Loslassen der Taste zu steuern (Seite 92). Sie können für jedes Element unterschiedliche Werte einstellen.

■ Hold (Haltezeit)

Hier können Sie die Haltezeit einstellen. □Einstellungen: 0 ~ 127

Attack (Attack-Zeit)

Hier können Sie die Áttack-Zeit einstellen. **Einstellungen:** 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1-Zeit) Hier können Sie die Decay

Hier können Sie die Decay 1-Zeit (Abfallzeit 1) einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2-Zeit) Hier können Sie die Decay 2-Zeit (Abfallzeit 2)

einstellen.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 127

PEG Level

Sie können für den PEG-Generator (Pitch Envelope Generator) verschiedene Pegel-Parameter einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "PEG Time" und "PEG Release" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen des Sounds zwischen Anschlag einer Note auf der Klaviatur und dem Loslassen der Taste zu steuern (Seite 92). Sie können für jedes Element unterschiedliche Werte einstellen.

> PEGGLevel) Hold Attack Decayl Sustain EL1234 +127 -128 +127 + 0

Hold (Haltepegel)

Hier können Sie den Haltepegel einstellen.

□ Einstellungen: $-128 \sim 0 \sim +127$ (-4800 cents $\sim +$ 4800 cents)

Attack (Attack-Pegel)

Hier können Sie den Attack-Pegel einstellen.

Einstellungen: $128 \sim 0 \sim + 127$ (-4800 cents $\sim + 4800$ cents)

Decay1 (Decay 1-Pegel)

Hier können Sie den Decay 1-Pegel einstellen.

□ Einstellungen: -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ + 4800 cents)

■ Sustain (Sustain-Pegel)

Hier können Sie den Sustain-Pegel einstellen.

□ Einstellungen: -128 ~ 0 ~ + 127 (-4800 cents ~ + 4800 cents)

PEG Release

Sie können für den PEG-Generator (Pitch Envelope Generator) die Parameter "Release Time" und "Release Level" einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "PEG Time" und "PEG Level" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen eines Sounds zu steuern, nachdem eine Note auf der Tastatur losgelassen wurde. Sie können für jedes Element unterschiedliche Werte einstellen.

PEG®Release)	Time	Level
EL1234	127	+127

■ Time (Release-Zeit)

Hier können Sie die Ausklingzeit einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ Level (Release-Pegel)

Hier können Sie den Ausklingpegel einstellen.

□ Einstellungen: -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ + 4800 cents)

PEG-Einstellungen (Pitch Envelope Generator)

Es gibt fünf verschiedene Time-Einstellungen (diese steuern die Geschwindigkeit der Veränderung) und fünf Level-Einstellungen (die die Tonhöhe steuern). Die Tonhöhe einer Note wird für die Zeitdauer, die durch die Haltezeit vorgegeben ist, auf dem Haltepegel gehalten. Nachdem die Haltezeit verstrichen ist, ändert sich die Tonhöhe gemäß der Parameter "Attack Time/Level", "Decay 1/2 Time" und "Decay 1 Level" und pendelt sich dann auf dem Sustain-Pegel ein. Wird die Note auf der Tastatur losgelassen, wird der Tonhöhenverlauf durch die Einstellungen für "Release Time/Level" bestimmt. Die Anschlagstärkenempfindlichkeit und andere Parameter können nach Bedarf ebenfalls eingestellt werden.



PCH Scale (Pitch Scale)

Sie können das Pitch Scaling für jedes Element einstellen. Das Pitch Scaling dient der Variierung der Element-Tonhöhe, der PEG-Pegel und PEG-Zeiten in Abhängigkeit von der Position der Noten auf der Tastatur.



Pitch

Hier können Sie die Empfindlichkeit des Pitch Scaling für jedes Element in Abhängigkeit von der Position der Noten auf der Tastatur einstellen. Der Center-Parameter wird dabei als Ausgangstonhöhe für diesen Parameter angenommen.

Ein positiver Wert führt dazu, daß die Tonhöhe tieferer Noten sich weniger und die von höheren Noten sich stärker verändert. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

□ Einstellungen: -200% ~ 0 ~ +200% (Bei +100% werden nebeneinander liegende Noten um einen Halbtonschritt (100 cents) in der Tonhöhe getrennt.)

Center (mittlere Tonhöhe)

Hier können Sie die vom Pitch-Parameter verwendete Grundtonhöhe einstellen.

□ Einstellungen: C-2 ~ G8

Sie können diesen Parameter ebenfalls einstellen, indem Sie die entsprechende Note auf der Tastatur anschlagen, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten.



EGTime

Der EGTime-Parameter steuert die PEG-Zeiten für jedes Element in Abhängigkeit von der Position der Noten auf der Tastatur. Der Center-Parameter wird dabei als Ausgangstonhöhe für diesen Parameter angenommen.

Ein positiver Wert führt dazu, daß die Tonhöhe tieferer Noten sich langsamer und die von höheren Noten sich schneller verändert. Negative Einstellungen haben entgegengesetzte Auswirkung.

□ Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

Center (mittlere Tonhöhe)

Hier können Sie die vom EGTime-Parameter verwendete Grundtonhöhe einstellen. Wenn die Center Key-Note angeschlagen wird, verhält sich der PEG-Generator gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Die Tonhöhenverläufe der anderen Noten variieren in Abhängigkeit zu den EGTime-Einstellungen.

□ Einstellungen: C-2 ~ G8

Sie können diesen Parameter ebenfalls einstellen, indem Sie die entsprechende Note auf der Tastatur anschlagen, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten.



Stimm-Modus

Element-Filter

Sie können Filter-Parameter setzen, die die Klangeigenschaften jedes Elements verändern. Es stehen die folgenden zehn Anzeigen zur Verfügung.

FLT Type (Filter-Typ) FLT HPF (Hochpaßfilter) FLT Sens (Filter-Empfindlichkeit) FEG VelSens (FEG Anschlagsempfindlichkeit) FEG Time FEG Level FEG Release FLT KeyFlw (Filter Key Follow) FLT Scale (Filter Scale Break Point) FLT Scale (Filter Scale Offset)

FLT Type (Filter-Typ)

■ Туре

Hier können Sie den Filter-Typ einstellen. Die Parameter hängen vom gewählten Filter-Typ ab.

FLT@Type) Type	Gain	Cutoff	Reso
EL1234 LPF12+HPF	255	255	31

□ Einstellungen:

LPF12 + HPF (Tiefpaßfilter 12dB/Okt. + Hochpaßfilter), LPF24D (Tiefpaßfilter 24dB/Okt Digital), LPF24D (Tiefpaßfilter 24dB/Okt Digital), LPF18D (Tiefpaßfilter 18dB/Okt), LPF18S (Tiefpaßfilter 18dB/Okt verschoben), LPF6 + HPF (Tiefpaßfilter 6dB/Okt + Hochpaßfilter), HPF24D (Hochpaßfilter 24dB/Okt Digital), HPF12 (Hochpaßfilter 12dB/Okt), BPF6 (Band-Pass-Filter 6dB/Okt), BPF12D (Band-Pass-Filter 6dB/Okt Digital), BPFW (Band-Pass-Filter, breit), BEF6 (Band-Eliminations-Filter 6dB/Okt) THRU (Filter umgehen)

Filter

Generell gibt es vier unterschiedliche Filter-Typen: LPF (Tiepaßfilter), HPF (Hochpaßfilter), BPF (Band-Pass-Filter) und BEF (Band-Eliminations-Filter). Jeder der Filter weist ein anderes Frequenzverhalten auf. Es gibt darüber hinaus Kombination von LPF und HPF.

• LPF (Tiefpaßfilter):

Läßt nur Frequenzen unterhalb einer bestimmten Cutoff-Frequenz durch. Sie können dann den Resonance-Parameter verwenden, um dem Sound mehr Charakter zu verleihen. Es stehen sechs LPF-Typen zur Verfügung.



LPF24D (Tiefpaßfilter 24dB/Okt Digital),

Ein vierpoliger, (-24db/Okt) dynamischer LPF mit starker Resonanz.



LPF24A (Tiefpaßfilter 24dB/Okt Analog),

Ein vierpoliger (-24db/Okt) dynamischer LPF mit einem Charakter ähnlich dem von Filtern auf analogen Synthesizern.



LPF18 (Tiefpaßfilter 18dB/Okt)

Ein dreipoliger, (-18db/Okt) dynamischer LPF.

LPF18S (Tiefpaßfilter, 18dB/Okt verschoben),

Ebenfalls ein dreipoliger, (-18db/Okt) dynamischer LPF, jedoch mit flacherem Frequenzgang.



LPF12 (Tiefpaßfilter 12dB/Okt)

Ein zweipoliger, (-12db/Okt) dynamischer LPF, der in Kombination mit einem HPF (Hochpaßfilter) eingesetzt wird.



LPF6 (Tiefpaßfilter 6dB/Okt)

Ein einpoliger, (-6db/Okt) dynamischer LPF mit keiner Resonanz, der in Kombination mit einem HPF (Hochpaßfilter) eingesetzt wird.



• HPF (Hochpaßfilter)

Läßt nur Frequenzen oberhalb einer bestimmten Cutoff-Frequenz durch. Sie können dann den Resonance-Parameter verwenden, um dem Sound mehr Charakter zu verleihen. Es stehen zwei HPF-Typen zur Verfügung.



HPF24D (Hochpaßfilter 24dB/Okt Digital),

Ein vierpoliger, (-24db/Okt) dynamischer HPF mit starker Resonanz.



HPF12 (Hochpaßfilter 12dB/Okt), Ein zweipoliger (-12db/Okt), dynamischer HPF.



• BPF (Band-Pass-Filter)

Dieser Filter läßt lediglich ein Signalband um die Cutoff-Frequenz herum durch. Die Bandbreite kann variiert werden. Es stehen drei BPF-Typen zur Verfügung.



BPF6 (Band-Pass-Filter 6dB/Okt)

Kombination aus einem -6dB/Okt HPF und einem LPF.



BPF12D (Band-Pass-Filter 12dB/Okt Digital),

Kombination aus einem -12dB/Okt HPF und einem LPF.



BPFW (Band-Pass-Filter, breit),

Ebenfalls eine Kombination aus einem –12dB/Okt HPF und einem LPF, kann jedoch ein breiteres Frequenzband als der BPF12D-Filter haben.



• BEF (Band-Eliminations-Filter)

Dämpft ein Signalband um die Cutoff-Frequenz, läßt aber alles andere durch.

BEF6 (Band-Eliminations-Filter 6dB/Okt)



• THRU

Die Filter werden umgangen: das Signal wird nicht beeinflußt.

Gain

Hier können Sie den Gain (die Verstärkung, die das an die Filter-Einheit gesendete Signals erfährt) einstellen.

□ Einstellungen: 0 ~ 255

Stimm-Modus

Cutoff

Hier können Sie die Cutoff-Frequenz einstellen. Diese wird als Grundfrequenz für den gewählten Filtertyp verwendet.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 255

■ Reso (Resonanz)/Band/Width

Die Funktion dieses Parameters ist abhängig vom gewählten Filtertyp. Wurde ein LPF oder HPF gewählt, wird dieser Parameter zum Einstellen der Resonanz verwendet. Für BPF (außer BPFW) und BEF wird er für die Wahl des Bandes verwendet. Beim BPFW dient er zum Einstellen der Bandbreite.

Der Resonanz-Parameter wird zusammen mit dem LPF und dem HPF zur Einstellung des Resonanzanteils (Betonung der harmonischen Oberschwingungen) in der Umgebung der Cutoff-Frequenz verwendet. Dieser Parameter verleiht dem Sound in Kombination mit dem Cutoff Frequency-Parameter noch mehr Charakter.

Zusammen mit dem BPF wird der Band-Parameter dazu verwendet, um den Bereich (Band) der Signalfrequenzen einzustellen, die vom Filter durchgelassen werden. Zusammen mit dem BEF wird er eingesetzt, um den Bereich der Signalfrequenzen festzulegen, die vom Filter gedämpft werden. In beiden Fällen ist die Cutoff-Frequenz die mittlere Frequenz des Bandes.

Zusammen mit dem BPFW wird der Width-Parameter dazu verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen anzupassen, die vom Filter durchgelassen werden.

D Einstellungen: 0 ~ 31

FLT HPF (Hochpaßfilter)

Sie können die Key Follow-Parameter für den Hochpaßfilter einstellen. Diese Anzeige steht nur zur Verfügung, wenn Sie eine Einstellung des Typs "LPF + HPF" für den Type-Parameter in der Anzeige "Filter Type" (FLT Type) gewählt haben.

FLTBHPF)	Cutoff	Ke9F1w
EL1234	255	+200%

Cutoff

Hier können Sie die mittlere Frequenz für den Key Follow-Parameter einstellen.

Einstellungen: 0 ~ 255

■ KeyFlw (Key Follow)

Hier können Sie den Key Follow-Parameter für den HPF-Cutoff einstellen (Hochpaßfilter). Dieser Parameter verändert die mittlere Frequenz in Abhängigkeit von der Position der gespielten Noten auf der Tastatur. Ein negativer Wert erhöht die mittlere Frequenz für höhere Noten und senkt sie für tiefere Noten ab. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

Einstellungen: -200 % ~ 0 ~ +200 %

FLT Sens (Filterempfindlichkeit)

Sie können für jedes Element Parameter für die Filterempfindlichkeit einstellen.

FLTBSens)EGDepth VelCutoff VelReso EL1234 +63 +7 +7

EGDepth

Hier können Sie die Filterempfindlichkeit abhängig von der Anschlagstärke der Note einstellen. Positive Werte führen bei hart angeschlagenen Noten zu großen Filteränderungen, der Wert 0 produziert überhaupt keine Veränderungen des Filters. Bei einer negativen Einstellung wird die EG-Hüllkurve umgekehrt.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

■ VelCutoff (Anschlagstärken-Cutoff)

Hier können Sie die Empfindlichkeit der Cutoff-Frequenz abhängig von der Anschlagsstärke der Note einstellen. Ein positiver Wert hebt die Cutoff-Frequenz bei hart angeschlagenen Noten an und senkt sie bei schwächer angeschlagenen Noten. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

■ VelReso (Anschlagstärken-Resonanz)

Hier können Sie die Empfindlichkeit des gewählten Resonanzanteils abhängig von der Anschlagsstärke der Note einstellen. Positive Werte führen bei hart angeschlagenen Noten zu großen Änderungen des Resonanzanteils und zu kleineren Veränderungen bei schwächer angeschlagenen Noten. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

□ Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

FEG VelSens (FEG-Anschlagsempfindlichkeit)

Sie können Parameter einstellen, die die Empfindlichkeit des FEG-Generators (Filter Envelope Generator) in Abhängigkeit von der Anschlagstärke steuern.

FEGBVelSens)	Level	Time-Se9ment
EL1234	+63	+63 attack

Level

Hier können Sie die Empfindlichkeit des FEG-Pegels (seinen Wirkungsgrad) abhängig von der Anschlagstärke einstellen. Positive Werte führen bei hart angeschlagenen Noten zu großen Klangänderungen und zu kleineren Veränderungen bei schwächer angeschlagenen Noten. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

■ Time-Segment

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der FEG-Time-Parameter einstellen. Wählen Sie mit Hilfe von Knopfregler [2] das Segment aus, und stellen Sie dann mit Hilfe von Knopfregler [1] den zugehörigen Time-Parameter aus. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe.

Einstellungen (Time): -64 ~ +63

- □ Einstellungen (Segment):
- Attack:

Verändert Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time all:

Verändert alle FEG Time-Parameter

FEG Time

Sie können für den FEG-Generator (Filter Envelope Generator) verschiedene Time-Parameter einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "FEG Level" und "FEG Release" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen des Sounds zwischen Anschlag einer Note auf der Klaviatur und dem Loslassen der Taste zu steuern. Sie können für jedes Element unterschiedliche Werte einstellen.

FEG@Time)	Hold	Attack	Deca91	Deca92
EL1234	127	127	127	127

■ Hold (Haltezeit)

Hier können Sie die Haltezeit einstellen. □ Einstellungen: 0 ~ 127

■ Attack (Attack-Zeit)

Hier können Sie die Attack-Zeit einstellen. □ Einstellungen: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1-Zeit)

Hier können Sie die Decay 1-Zeit einstellen.□ Einstellungen: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2-Zeit)

Hier können Sie die Decay 2-Zeit einstellen. □ Einstellungen: 0 ~ 127

FEG Level

Sie können für den FEG-Generator (Filter Envelope Generator) einen Pegel-Parameter einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "FEG Time" und "FEG Release" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen des Sounds zwischen Anschlag einer Note auf der Klaviatur und dem Loslassen der Taste zu steuern. Sie können für jedes Element unterschiedliche Werte einstellen.

> FEGBLevel) Hold Attack Decayl Sustain EL1234 +127 -128 +127 + 0

■ Hold (Haltepegel)

Hier können Sie den Haltepegel einstellen.

□ Einstellungen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

Attack (Attack-Pegel)

Hier können Sie den Attack-Pegel einstellen.

□ Einstellungen: -128 ~ 0 ~ + 127 (-9600 cents ~ + 9600 cents)

■ Decay1 (Decay 1-Pegel)

Hier können Sie den Decay 1-Pegel einstellen.

□ Einstellungen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Sustain (Sustain-Pegel)

Hier können Sie den Sustain-Pegel einstellen.

□ Einstellungen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

FEG Release

Sie können für den FEG-Generator (Filter Envelope Generator) die Parameter Release Time und Release Level einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "FEG Time" und "FEG Level" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen eines Sounds zu steuern, nachdem eine Note auf der Tastatur losgelassen wurde.

FEG⊡Release) Ti	ime Level
EL1234 1	127 +127

■ Time (Release-Zeit)

Hier können Sie die Release-Zeit einstellen. □ Einstellungen: 0 ~ 127

■ Level (Release-Pegel)

Hier können Sie den Ausklingpegel einstellen. □ Einstellungen: -128 ~ 0 ~ + 127 (-9600 cents ~ + 9600 cents)

FEG-Einstellungen (Filter Envelope Generator)

Es gibt fünf verschiedene Time-Einstellungen (diese steuern die Geschwindigkeit der Veränderung) und fünf Level-Einstellungen (diese steuern den Filteranteil). Der Ton einer Note wird für die Zeitdauer, die durch die Haltezeit vorgegeben ist, auf dem Haltepegel gehalten. Nachdem die Haltezeit verstrichen ist, ändert sich der Ton gemäß der Parameter "Attack Time/Level", "Decay 1/2 Time" und "Decay 1 Level" und verbleibt dann auf dem Sustain-Pegel ein. Wird die Note auf der Tastatur losgelassen, wird durch die Klangänderung die Einstellungen für "Release Time/Level" bestimmt. Die Anschlagstärkenempfindlichkeit und andere Parameter können nach Bedarf ebenfalls eingestellt werden.



FLT KeyFlw (Filter Key Follow)

Sie können für jedes Element Filter Key Follow-Parameter einstellen. Dieser Parameter steuert das Verhalten von Filter-Cutoff und FEG in Abhängigkeit von der Position der gespielten Note auf der Tastatur.

Die Verfügbarkeit der Filter Key Follow-Parameter hängt von den Einstellungen für "Break Point" und "Offset" in der Anzeige "FLT Scale" ab.

FLTBKe9F1w)Cutoff EL1234 +200% Center (C 3) EGTime 63

Cutoff

Hier können Sie das Filter Key Follow-Verhältnis (Variation des Filter-Cutoffs abhängig von der Position der Note) für jedes Element festlegen. Der Center Key-Wert C3 wir vom Cutoff-Parameter als Grundeinstellung verwendet.

Ein positiver Wert senkt die Cutoff-Frequenz für tiefere Noten ab und hebt sie für höhere Noten an. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

□ Einstellungen: $-200\% \sim 0 \sim +200\%$

Center (Center Key)

Zeigt an, daß der Anfangspegel bei der Note C3 liegt. Bei dieser Note bleibt der Ton unverändert. Bei anderen Noten variiert der Ton gemäß den Level-Einstellungen. Die Center-Einstellung kann nicht verändert werden. Dieser Parameter dient nur der Information.



■ EGTime

Hier können Sie die Time Scale (die FEG-Änderungsgeschwindigkeit abhängig von der Keyboard-Position) für jedes Element einstellen. Die Ausgangsgeschwindigkeit für den FEG liegt bei der im Center-Parameter angegebenen Note. Positive Werte führen bei tieferen Noten zu langsameren Veränderungen und bei höheren Noten zu schnelleren Veränderungen. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

D Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

Center (mittlere Tonhöhe)

Hier können Sie die Basisnote für den EGTime-Parameter einstellen. Wenn die Center Key-Note angeschlagen wird, verhält sich der FEG-Generator gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Die Tonhöhenveränderungen der anderen Noten variieren in Abhängigkeit zu den EGTime-Einstellungen.

□ Einstellungen: C-2 ~ G8

Sie können diesen Parameter ebenfalls einstellen, indem Sie die entsprechende Note auf der Tastatur anschlagen, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten.



FLT Scale (Filter Scale Break Point)

Sie können für jedes Element vier "Filter Scaling Break Points" einstellen. Das Filter Scaling steuert die Filter-Cutoff-Frequenz in Abhängigkeit von den Positionen der Noten auf der Tastatur. Es gibt vier Break Points, mit deren Hilfe unterschiedliche Einstellungen auf der Tastatur aufgeteilt und zugewiesen werden können. Die Level (Versatz) an jedem Break Point werden in der Anzeige "FLT Scale" angezeigt.

Details zum Filter Scaling finden Sie weiter unten im Abschnitt "Filter Scaling-Einstellungen".

FLT⊡Scale) BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234 C-2	C 3	C#5	G 8

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point 1/2/3/4) Hier können Sie die Break Points für jedes Element einstellen. BP1 bis BP4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Einstellungen: BP1 bis BP4: C-2 ~ G8

FLT Scale (Filter Scale-Versatz)

FLT@Scale)Ofst1 Ofst2 Ofst3 Ofst4 EL1234 + 0 +127 -128 + 0

- Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Versatz 1/2/3/4) Hier können Sie den Filter Scaling-Versatz einstellen. Diese Versatzwerte werden von den Break Points (BP1/BP2/BP3/BP4) verwendet.
 - Details zum Filter Scaling finden Sie weiter unten im Abschnitt "Filter Scaling-Einstellungen".
 - \Box Einstellungen: Ofst1 bis Ofst4: -128 ~ 0 ~ + 127

Filter Scaling-Einstellungen

Als Beispiel könnten Sie die Level (Versatz) und die Break Points (BP1 bis BP4) folgendermaßen einstellen.

FLT@Scale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	E 1	B 2	G 4	A 5
FLT@Scale)Of	st1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234 -	4	+ 10	+ 17	+ 4

In diesem Beispiel ist die aktuelle Cutoff-Einstellung 64. Die Offsets sind –4 bei BP1 (auf Note E1eingestellt), + 10 bei BP2 (auf Note B2 eingestellt), + 17 bei BP3 (auf Note G4 eingestellt) und +4 bei BP4 (auf Note A5 eingestellt). Dies bedeutet, daß die Cutoff-Frequenzen an den Break Points 60, 74, 81 und 68 betragen. Bei anderen Noten liegen die Cutoff-Frequenzen auf der geraden Verbindungslinie zwischen den zwei nebeneinander liegenden Break Points.

- Die Break Points werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur verteilt. BP2 kann beispielsweise nicht auf eine tiefere Note als BP1 gesetzt werden.
- Die Break Point-Pegel sind Versatzwerte, mit deren Hilfe die aktuellen Cutoff-Einstellungen an den angegebenen Noten verringert oder erhöht werden. Unabhängig von den eingestellten Offsets können die minimalen und maximalen Cutoff-Grenzen (jeweils Werte zwischen 0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.
- Eine Note unterhalb von BP1 wird zum BP1-Pegel. Eine Note oberhalb von BP4 wird zum BP4-Pegel.

97

Element-Amplitude

Sie können Amplituden-Parameter einstellen, die den Ausgangspegel von jedem Element beeinflussen. Es stehen die folgenden sieben Anzeigen zur Verfügung.

AEG VelSens (AEG-Anschlagsempfindlichkeit) AEG Time AEG Level

AEG Release AMP KeyFlw (AMP Key Follow) AMP Scale (AMP Scale Break Point) AMP Scale (AMP Scale Offset)

AEG VelSens (AEG Anschlagsempfindlichkeit)

Sie können die Empfindlichkeit des AEG-Generators (Amplitude Envelope Generator) in Abhängigkeit von der Anschlagstärke steuern.

AEGBVelSens)	Level	Time-Se9ment
EL1234	+7	+63 attack

Level

Hier können Sie die Empfindlichkeit des AEG-Pegels (seinen Wirkungsgrad) abhängig von der Anschlagstärke einstellen. Positive Werte führen bei hart angeschlagenen Noten zu größeren Änderung des Ausgangspegels und zu kleineren Veränderungen bei schwächer angeschlagenen Noten. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ + 63

■ Time-Segment

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der AEG-Time-Parameter einstellen. Wählen Sie mit Hilfe von Knopfregler [2] das Segment aus, und stellen Sie dann mit Hilfe von Knopfregler [1] den zugehörigen Time-Parameter aus. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe.

\Box Einstellungen (Time): -64 ~ 0 ~ +63

□ Einstellungen (Segment):

Attack:

Verändert Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time all:

Verändert alle AEG Time-Parameter

AEG Time

Sie können für den AEG-Generator (Amplitude Envelope Generator) verschiedene Time-Parameter einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "AEG Level" und "AEG Release" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen des Sounds zwischen Anschlag einer Note auf der Klaviatur und dem Loslassen der Taste zu steuern. Sie können für jedes Element unterschiedliche Werte einstellen.

AEG⊡Time)	Attack	Deca91	Deca92
EL1234	127	127	127

■ Attack (Attack-Zeit) Hier können Sie die Attack-Zeit einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1-Zeit) Hier können Sie die Decay 1-Zeit einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2-Zeit) Hier können Sie die Decay 2-Zeit einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

AEG Level

Sie können für den AEG-Generator (Amplitude Envelope Generator) verschiedene Level-Parameter einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "AEG Time" und "AEG Release" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen des Sounds zwischen Anschlag einer Note auf der Klaviatur und dem Loslassen der Taste zu steuern. Sie können für jedes Element unterschiedliche Werte einstellen.

> AEGGLevel) Init Attack Decayl Sustain EL1234 127 (127) 127 Ø

■ Init (Anfangspegel)

Hier können Sie den anfänglichen Pegel einstellen. (Der Pegel, wenn eine Note angeschlagen wird.)

□ **Einstellungen:** 0 ~ 127

- Attack (Attack-Pegel) Zeigt den Attack-Pegel an. (fest bei 127.)
- Decay1 (Decay 1-Pegel) Hier können Sie den Decay 1-Pegel einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ Sustain (Sustain-Pegel)

Hier können Sie den Sustain-Pegel einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

AEG Release

Sie können für den AEG-Generator (Amplitude Envelope Generator) die Parameter Release Time und Release Level einstellen. Zusammen mit den Einstellungen für "AEG Time" und "AEG Level" können diese dazu verwendet werden, die Veränderungen eines Sounds zu steuern, nachdem eine Note auf der Tastatur losgelassen wurde. Sie können für jedes Element unterschiedliche Werte einstellen.

AEGBRelease)	Time	Level
EL1234	127	(0)

■ Time (Release-Zeit)

Hier können Sie die Release-Zeit einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

98

Stimm-Modus

Level (Release-Pegel)

Zeigt den Release-Pegel an. (fest bei 127.)

AEG-Einstellungen (Amplitude Envelope Generator)

Es gibt vier verschiedene Time-Einstellungen (diese steuern die Geschwindigkeit der Veränderung beim Ausgangspegel) und fünf Level-Einstellungen (die den Ausgangspegel steuern). Der Ausgangspegel verändert sich innerhalb der Attack-Zeit vom Anfangspegel zum Attack-Pegel (127). Er fällt dann gemäß der Decay 1/2-Zeit und dem Decay 1-Pegel weiter ab, um schließlich auf dem Sustain-Pegel gehalten zu werden. Wird die Note losgelassen, fällt der Ausgangspegel innerhalb der Release-Zeit auf den Release-Pegel (null) ab. Die Anschlagstärkenempfindlichkeit und andere Parameter können nach Bedarf ebenfalls eingestellt werden.



AMP KeyFlw (AMP Key Follow)

Sie können für jedes Element Amplitude Key Follow-Parameter einstellen. Dieser Parameter steuert das AEG-Verhalten abhängig von der Position der Noten auf der Tastatur.

Die Verfügbarkeit der Amplitude Key Follow-Parameter hängt von den Einstellungen für "Break Point" und "Offset" in der Anzeige "AEG Scale" ab.



Level

Hier können Sie das Amplitude Key Follow-Verhältnis (der Betrag, um den sich der Ausgangspegel abhängig von der Position der Note ändert) für jedes Element festlegen. Als Basiswert wird eine Center-Einstellung von C3 verwendet. Ein positiver Wert senkt den Ausgangspegel für tiefere Noten ab und hebt ihn für höhere Noten an. Negative Werte haben entgegengesetzte Auswirkung.

□ Einstellungen: $-200\% \sim 0 \sim +200\%$

Center (mittlere Tonhöhe)

Zeigt an, daß der Anfangspegel bei der Note C3 liegt. Bei dieser Note bleibt der Ausgangspegel unverändert. Bei anderen Noten variiert der Ausgangspegel gemäß den Level-Einstellungen. Die Center-Einstellung kann nicht verändert werden.



EGTime

Der EGTime-Parameter steuert die AEG-Zeiten für jedes Element in Abhängigkeit der Position der Noten auf der Tastatur. Der Center-Parameter wird dabei als Ausgangsamplitude für diesen Parameter angenommen. Ein positiver Wert führt dazu, daß die Amplitude tieferer Noten sich langsamer und die von höheren Noten sich schneller verändert. Negative Einstellungen haben entgegengesetzte Auswirkung.

□ Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

Center (mittlere Tonhöhe)

Hier können Sie die vom EGTime-Parameter verwendete Grundtonhöhe einstellen. Wenn die Center Key-Note angeschlagen wird, verhält sich der AEG-Generator gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Die Amplitudenveränderungen der anderen Noten variieren in Abhängigkeit zu den EGTime-Einstellungen.

□ Einstellungen: C-2 ~ G8

Sie können diesen Parameter ebenfalls einstellen, indem Sie die entsprechende Note auf der Tastatur anschlagen, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten.



Unterer Bereich --- Mitte (Ausgangstonhöhe) --- Oberer Bereich

AMP Scale (AMP Scaling Break Point)

Sie können für jedes Element vier "Amplitude Scaling Break Points" einstellen. Das Amplitude Scaling steuert die Amplitude in Abhängigkeit von den Positionen der Noten auf der Tastatur. Es gibt vier Break Points, mit deren Hilfe unterschiedliche Einstellungen auf der Tastatur aufgeteilt und zugewiesen werden können. Die Level (Versatz) an jedem Break Point werden in der Anzeige "AMP Scale" eingestellt.

- Details zum Filter Scaling finden Sie weiter unten im Abschnitt "Amplitude Scaling-Einstellungen".
- Die Pegel der Elemente selbst werden in der Anzeige "OSC Out" eingestellt (Seite 89).

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point 1/2/3/4) Hier können Sie die Break Points für jedes Element einstellen. BP1 bis BP4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

□ Einstellungen: BP1 bis BP4: C-2 ~ G8

Sie können die einzelnen Break Points ebenfalls einstellen, indem Sie die entsprechende Note auf der Tastatur anschlagen, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten.

AMP Scale (AMP Scaling Offset)



- Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Versatz 1/2/3/4) Hier können Sie den Filter Scaling-Versatz einstellen. Diese Versatzwerte werden von den Break Points (BP1/BP2/BP3/BP4) verwendet.
 - Details zum Filter Scaling finden Sie weiter unten im Abschnitt "Amplitude Scaling-Einstellungen".
 - \Box Einstellungen: Ofst1 bis Ofst4: -128 $\,\sim\,$ 0 $\,\sim\,$ + 127

Amplitude Scaling-Einstellungen

Als Beispiel könnten Sie die Pegel (Versatz) und die Break Points (BP1 bis BP4) folgendermaßen einstellen.



Hier ist die aktuelle Amplitude 80. Die Offsets sind -4 bei BP1 (auf Note E1eingestellt), +10 bei BP2 (auf Note B2 eingestellt), +17 bei BP3 (auf Note G4 eingestellt) und +4 bei BP4 (auf Note A5 eingestellt). Dies bedeutet, daß die Amplituden an den Break Points 76, 90, 97 und 84 betragen. Bei anderen Noten liegen die Amplituden auf der geraden Verbindungslinie zwischen den zwei nebeneinander liegenden Break Points.

 Die Break Points werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur verteilt.
BP2 kann beispielsweise nicht auf eine tiefere Note als BP1 gesetzt werden.

- Die Break Point-Pegel sind Versatzwerte, mit deren Hilfe die aktuellen Amplituden an den angegebenen Noten verringert oder erhöht werden. Unabhängig von den eingestellten Offsets können die minimalen und maximalen Amplituden-Grenzen (jeweils Werte zwischen 0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.
- Eine Note unterhalb von BP1 wird zum BP1-Pegel. Eine Note oberhalb von BP4 wird zum BP4-Pegel.

Element-LFO (Low Frequency Oszillator)

Für den LFO stehen mehrere Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Der LFO dient der Erzeugung von Niederfrequenzsignalen und kann auch für Effekte wie Vibrato, "Wah", Tremolo etc. eingesetzt werden, wenn er auf die Parameter Tonhöhe/Filter/Amplitude etc. angewendet wird. Für jedes Element können unterschiedliche LFO-Parameter eingestellt werden. Es stehen die folgenden zwei Anzeigen zur Verfügung.

LFO Wave LFO Depth

LFO Wave

Sie können die LFO-Wellenform mit Hilfe verschiedener Parameter steuern. Stellen Sie die vom LFO verwendete Wellenform und die Modulationsgeschwindigkeit ein.



■ Wave

Hier können Sie die LFO-Wellenform für die Modulation des Sounds auswählen. Es stehen drei Wellenformen zur Verfügung.

DEinstellungen: saw, tri, squ



tri (Dreieckskurve)



squ (Rechteckskurve)



Speed

Hier können Sie die Geschwindigkeit der LFO-Wellenform einstellen. Ein größerer Wert bedeutet eine höhere Geschwindigkeit.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 63

Geschwindigkeit = Schnell



Geschwindigkeit = Langsam



KeySync

Hier können Sie die Tastensynchronisation an- oder ausschalten. Bei eingeschalteter Synchronisation wird die LFO-Wellenform jedes Mal zurückgesetzt, wenn eine Note angeschlagen wird.

□ Einstellungen: off, on



LFO Depth

Hier können Sie einstellen, wie "tief" der Einfluß der LFO-Wellenform auf Veränderungen von Tonhöhe-/Filter-/und Amplituden-Einstellungen ist.

LFOBDerth)	PMod	FMod	AMod
EL1234	127	127	127

PMod (Tonhöhen-Modulationstiefe)

Hier können Sie den Betrag (Tiefe) einstellen, um den die LFO-Wellenform die Tonhöhe des Sounds variiert (moduliert). Ein größerer Wert bedeutet eine größere Modulationstiefe.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter-Modulationstiefe)

Hier können Sie den Betrag (Tiefe) einstellen, um den die LFO-Wellenform die Filter Cutoff-Frequenz variiert (moduliert). Ein größerer Wert bedeutet eine größere Modulationstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

AMod (Amplituden-Modulationstiefe)

Hier können Sie den Betrag (Tiefe) einstellen, um den die LFO-Wellenform die Amplitude des Sounds variiert (moduliert). Ein größerer Wert bedeutet eine größere Modulationstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Element-EQ (Equalizer)

Sie können für jedes Element die folgenden zwei Equalizer-Parameter einstellen.

EQ Type EQ Param (EQ Parameter)

EQ Type

EQBType)	Type
EL1-3*	EQ L/H

■ Туре

Hier können Sie den Equalizer-Typ einstellen. Es stehen mehrere verschiedene Equalizer zur Verfügung, die nicht nur in der Lage sind, vorhandene Sounds zu verändern, sondern auch komplett neue Sounds erzeugen können.

Einige der Elemente in der unten abgebildeten Anzeige "EQ Param" (EQ-Parameter) stehen abhängig vom gewählten Equalizer-Typ — u. U. nicht zur Verfügung stehen.

□ Einstellungen: EQ L/H (EQ Low/High), P.EQ (Parametrischer EQ), Boost6 (Boost 6dB), Boost12 (Boost 12dB), Boost18 (Boost 18dB), thru

Die Parameter für den Filter-Typ sind:

• EQ L/H (EQ Low/High)

Hierbei handelt es sich um einen Kuhschwanzfilter, der durch eine Kombination aus hohem und niedrigem Frequenzband den Signalpegel reguliert. Wenn Sie diesen Filter wählen, stehen in der EQ Parameter-Anzeige die folgenden Parameter zur Verfügung.



■ LoFreq (Low Frequency)

Hier können Sie die tiefen Frequenzen des Kuhschwanzfilters einstellen. Frequenzen unterhalb des eingestellten Werts werden durch den Low Gain-Parameter gedämpft oder verstärkt.

□ Einstellungen: 50.1Hz ~ 2.00kHz

■ LoGain (Low Gain)

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den die Frequenzen unterhalb des Low Frequency-Werts gedämpft oder verstärkt werden.

□ Einstellungen: $-32 \sim 0 \sim +32$

HiFreq (High Frequency)

Hier können Sie die hohen Frequenzen des Kuhschwanzfilters einstellen. Frequenzen oberhalb des eingestellten Werts werden durch den High Gain-Parameter gedämpft oder verstärkt.

□ Einstellungen: 503.8Hz ~ 10.1kHz

■ HiGain (High Gain)

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den die Frequenzen oberhalb des High Frequency-Werts gedämpft oder verstärkt werden.

 \Box Einstellungen: -32 ~ 0 ~ + 32

• P.EQ (Parametrischer EQ)

Der parametrische EQ dämpft oder verstärkt Signalpegel in der Umgebung des Frequency-Werts um den Wert, der für den Gain-Parameter spezifiziert wurde. Es stehen 32 verschiedene Frequenzcharakteristiken zur Verfügung. Die folgenden Parameter stehen für diesen Equalizer-Typ zur Verfügung.



EQ Param (EQ-Parameter)



Freq (Frequenz)

Hier können Sie die mittlere Frequenz einstellen. Frequenzen in der Umgebung dieses Wertes werden gemäß der Gain-Einstellung gedämpft/verstärkt.

□ Einstellungen: 139.7Hz ~ 12.9kHz

Gain

Hier können Sie den Gain-Wert einstellen. Dämpft oder verstärkt Frequenzen in der Umgebung des unter dem Frequency-Parameter eingestellten Werts.

 \Box Einstellungen: -32 ~ 0 ~ +32

Q (Frequenzcharakteristik)

Hier können Sie die Frequenzcharakteristik einstellen (Q). Es stehen 32 verschiedene Charakteristiken zur Verfügung.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 31

 Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/ Boost18 (Boost 18dB)

Diese Einstellungen verstärken den Pegel des gesamten Signals um 6dB, 12dB oder 18dB. Die EQ-Parameter stehen nicht zur Verfügung.

• thru

Wenn Sie diese Einstellung wählen, werden die Equalizer umgangen, und das gesamte Signal bleibt unverändert.

Schlagzeugstimmen

Schlagzeugstimmen ermöglichen es Ihnen, unterschiedliche Schlagzeug- und Perkussions-Waves oder Normalstimmen Noten auf der Tastatur (von C0 bis C6) zuzuweisen und so ein komplettes Schlagzeug zu simulieren. Für das Bearbeiten der Schlagzeugstimmen stehen fünf Common Edit-Anzeigen (diese betreffen alle Schlagzeugstimmen zusammen) sowie fünf Drum Key-Anzeigen zur Verfügung.

Wenn Sie eine Schlagzeugstimme ausgewählt haben und dann zum Voice Edit-Modus wechseln, wird der Drum Voice Edit-Bildschirm angezeigt, in dem Sie zuvor gearbeitet haben.

Eine Übersicht der Schlagzeugstimmen finden Sie auf Seite 37.

Die meisten Parameter wurden bereits für Normalstimmen erklärt. (Dieses sind die grau unterlegten Einträge im unten abgebildeten Baumdiagramm.) Die noch nicht vorgestellten Parameter werden im Folgenden erläutert.

Details zu den Funktionen, die sowohl für Schlagzeugstimmen als auch für Normalstimmen gelten finden Sie im Abschnitt "Normalstimmen" auf Seite 79. Voice Edit (Drum)

Drum Common

	-Drum Common General	80
I	GEN Name (General Name)	80
I	-Drum Common Quick Edit	81
I	-QED Level (Quick Edit Level)	81
I	-QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	81
I	-QED Filter (Quick Edit Filter)	- 82
	LQED EG (Quick Edit Envelope Generator)	— 103
I	Drum Common Arpeggio	- 82
I	ARP Type (Arpeggio Type)	- 82
I	ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	— 83
I	ARP Mode (Arpeggio Mode)	83
I	ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)	83
I	Drum Common Controllers	84
I	CTL Bend (Pitch Bend)	84
I	-CTL Set1 (Control Set 1)	84
I	-CTL Set2 (Control Set 2)	84
I	-CTL Set3 (Control Set 3)	84
I	-CTL Set4 (Control Set 4)	84
I	-CTL Set5 (Control Set 5)	84
I	CTL Set6 (Control Set 6)	84
I	Drum Common Effects	88
I	EFF InsEF (Insertion Effects)	88
I	-EFF EF1 (Insertion Effect 1)	88
I	EFF EF2 (Insertion Effect 2)	88
I	EFF Rev (Reverb)	89
I	EFF Cho (Chorus)	89
-0	Drum Key	
	Drum Key OSC (Oscillator)	— 104
	OSC Wave (Oscillator Wave)	— 104
	OSC Out (Oscillator Out)	— 105
	OSC Pan (Oscillator Pan)	— 105
	OSC Other (Oscillator Other)	

Drum Key Pitch	106 106 106 106
Drum Key Amplitude AMP AEG (Amplitude Envelope Generator) AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	106 106 107
Drum Key EQ (Equalizer) EQ Type (EQ Type) EQ Param (EQ Parameter)	101 101 101

Gesamtbearbeitung und Bearbeitung einzelner Drum Keys

Jede Schlagzeugstimme besteht aus mehreren Waves oder Normalstimmen, die Noten auf der Tastatur (C0 bis C6) zugewiesen sind (Seite 37). Unter "Drum Common Edit" können Sie Einstellungen vornehmen, die für alle Drum Keys der Schlagzeugstimme gelten. Für die Einstellung einzelner Waves oder Normalstimmen stehen unter "Drum Key Edit" Bearbeitungsmöglichkeiten für jede einzelne Wave oder Normalstimme zur Verfügung. Unter "Drum Voice Edit" können Sie mit Knopfregler [A] zwischen den Anzeigen "Drum Common Edit" und "Drum Key Edit" wechseln.

Drum Common-Einstellungen



Menü-Anzeige

Sie erhalten folgende Anzeige, wenn Sie den Regler [PAGE] verwenden, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Die Menüs für die Einstellungen sind unten abgebildet. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des [PAGE]-Knopfreglers an die Position des gewünschten Unterpunkts. Wenn Sie nun die [SHIFT]-Taste loslassen, springen Sie zu der Anzeige, in der Sie den Unterpunkt zuvor bearbeitet haben.



Drum Common General

Für Schlagzeugstimmen steht nur das unten aufgeführte Common General-Menü zur Verfügung. Die Parametereinstellungen sind die gleichen, wie für die Normalstimme. Detaillierte Informationen hierzu finden Sie auf Seite 80.

GEN Name (Allgemeiner Name)

Schlagzeugstimme Gesamt Schnellbearbeitung

Zur Einstellung des Schlagzeugstimmen-Ausgangspegels und der Klangfarbenparameter stehen die folgenden vier Anzeigen zur Verfügung. Diese können auch mit Hilfe des Sound Control-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x bearbeitet werden.

QED Level (Schnellbearbeitung Pegel) QED EffectCtrl (Schnellbearbeitung Effekt) QED Filter (Schnellbearbeitung Filter) QED EG (Schnellbearbeitung Hüllkurvengenerator)

QED Level (Schnellbearbeitung Pegel)

Die meisten Parameter wurden bereits für Normalstimmen erklärt. Details hierzu finden Sie auf Seite 81.

QED EffectCtrl (Schnellbearbeitung Effekt)

Die meisten Parameter wurden bereits für Normalstimmen erklärt. Details hierzu finden Sie auf Seite 81.

QED Filter (Schnellbearbeitung Filter)

Die meisten Parameter wurden bereits für Normalstimmen erklärt. Details hierzu finden Sie auf Seite 82.

QED EG (Schnellbearbeitung Hüllkurvengenerator)

Der EG (Envelope Generator = Hüllkurvengenerator) steuert die zeitliche Veränderung des

Schlagzeugstimmen-Ausgangspegels. Der EG verfügt über zwei Parameter, mit deren Hilfe die Veränderung des Ausgangspegels vom Anschlag einer Note bis zum kompletten Ausklingen gesteuert werden kann.



Attack

Hier können Sie die Attack-Zeit einstellen (der Zeitraum, der zwischen dem Anschlagen einer Note und dem Erreichen des maximalen Ausgangspegels verstreicht). Sie können die Attack-Zeit auch mit Hilfe des [ATTACK]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Hier können Sie die Decay-Zeit einstellen (der Zeitraum zwischen Erreichen des maximalen Ausgangspegels und dem kompletten Ausklingen des Sounds). Sie können die Attack-Zeit auch mit Hilfe des [DECAY]-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Schlagzeugstimme Gesamt Arpeggio

Die folgenden vier Anzeigen stehen für die Einstellung des Schlagzeugstimmen-Arpeggios zur Verfügung. Die Parameters und Einstellungen sind die gleichen wie für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 82.

ARP Type (Arpeggio-Typ)

ARP Limit (Arpeggio-Notenumfang) ARP Mode (Arpeggio-Modus)

ARP PlayEF (Arpeggio-Effekt)

Schlagzeugstimme Gesamt Controller

Nehmen Sie hier die Controller-Einstellungen vor. Jeder Schlagzeugstimme können bis zu sechs Controller und das Pitch Bend-Rad zugewiesen werden. Es stehen die folgenden sieben Anzeigen zur Verfügung. (Die Parameternamen sind für alle Control Set-Anzeigen gleich.)

CTL Bend (Pitch Bend) CTL Set1 (Control Set 1) CTL Set2 (Control Set 2) CTL Set3 (Control Set 3) CTL Set4 (Control Set 4) CTL Set5 (Control Set 5) CTL Set6 (Control Set 6)

Die Parameters sind die gleichen wie für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 84. (Der Elem Sw-Parameter steht nur für Normalstimmen zur Verfügung.)

Drum Common-Effekte

Als Schlagzeugstimmen-Effekte stehen zwei Insertion-Effekte und zwei Systemeffekte (Reverb und Chorus). Es stehen die folgenden fünf Anzeigen zur Verfügung. Die Parameters und Einstellungen sind die gleichen wie für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 88.

EFF InsEF (Insertion-Effekt) EFF EF1 (Insertion-Effekt 1) EFF EF2 (Insertion-Effekt 2) EFF Rev (Reverb) EFF Cho (Chorus)

Drum Key OSC (Oszillator)

Sie können die Einstellungen für die Wellenformen der Schlagzeugstimmen verändern. Jede Schlagzeugstimme kann aus bis zu 73 Drum Keys (Seite 37) bestehen, die Noten auf der Tastatur zugewiesen sind (C0 bis C6). Sie können den Drum Keys Wellenformen zuweisen und deren Parameter einstellen. Es stehen die folgenden vier Anzeigen zur Verfügung.

OSC Wave (Oszillator-Welle) OSC Out (Oszillator-Ausgangspegel) OSC Pan (Oszillator-Pan) OSC Other (Oszillator Andere)

OSC Wave (Oszillator-Wellenform)

Hier können Sie jeder Drum Key eine Wave/ Normalstimme zuweisen. Wählen Sie mit Hilfe von Knopfregler [A] eine Drum Key (oder wählen Sie diese über die Tastatur), und wählen Sie dann mit Hilfe von Knopfregler [C] die zugewiesene Wave/Normalstimme.

> OSCBWave) Mem Number Ct9ry Type Key=C 3 PRE1 001[PF:Grand 1] vce

Mem (Memory)

Dies wird angezeigt, wenn "vce" (Normalstimme) als Type-Parameter gewählt wurde. Wählen Sie die Voice-Memory für die Normalstimme.

□ Einstellungen: PRE1, PRE2, INT, EXT

Sie können keine Plug-in-Stimmen wählen.

■ Number (Wellennummer)

Wählen Sie eine Nummer für Wave/Normalstimme. Kategorie und Name werden rechts neben der Nummer der gewählten Welle/Normalstimme angezeigt. Die Auswahl von Waves/Normalstimmen hängt vom gewählten Type-Parameter ab.

□ Einstellungen: 000(off) ~ 479 für Wave, 001 ~ 128 für Normalstimme (Details zu den einzelnen Waves/Normalstimmen finden Sie in der gesonderten Daten-Liste).

Wenn Sie "off" wählen, wird der Drum Key keine Wave/Normalstimme zugeordnet.

Ctgry (Kategorie)

Hier können Sie die Kategorie für Wave/ Normalstimme wählen. Wenn Sie eine andere Kategorie anwählen, wird die erste Wave/Normalstimme in dieser Kategorie ausgewählt.

□ Einstellungen: Details zu den Kategorien finden Sie in der Liste auf Seite 80.

🔳 Туре

Hier können Sie Wave oder Normalstimme als Typ auswählen. Mit den oben genannten Parametern "Number" und "Ctgry" können Sie die Wellenform oder die Normalstimme angeben, die vom Parameter "Type" verwendet wird.

Einstellungen: wave, vce (Normalstimme)

Stimm-Modus

OSC Out (Oszillator-Ausgangspegel)

Hier können Sie die Output-Einstellungen der Wave oder Normalstimme für jede Drum Key vornehmen.

0SCBOut) Level InsEF RevSend ChoSend	d
Key=C 3 127 thru 64 123	7

Level

Hier können Sie den Ausgangspegel für jede Wave oder Normalstimme einstellen. Auf diese Weise können Sie die Ausgangslautstärke von jeder Drum Key regulieren.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ InsEF (Insertion-Effekt)

Wählen Sie den Insertion-Effekt, an den der Output der einzelnen Drum Keys gesendet wird. Wenn Sie "Thru" wählen, wir der Insertion-Effekt umgangen.

□ Einstellungen: thru, ins1 (Insertion-Effekt 1), ins2 (Insertion-Effekt 2)

RevSend (Reverb-Anteil)

Hier können Sie den Pegel des Drum Key-Signals einstellen, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Diese Einstellung zusammen mit dem Reverb-Anteil, der in der Anzeige "QED Level" (Seite 81) eingestellt wurde, ergeben den endgültigen Hallanteil.

Details hierüber finden Sie auf Seite 65.

■ ChoSend (Chorus-Anteil)

Hier können Sie den Pegel des Drum Key-Signals einstellen, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

- Diese Einstellung zusammen mit dem Chorus-Anteil, der in der Anzeige "QED Level" (Seite 81) eingestellt wurde, ergeben den endgültigen Chorus-Anteil.
- Für alle Drum Keys, bei denen der Insertion-Effekt nicht auf "Thru" gesetzt wurde, wird der Chorus-Anteil durch die Einstellungen in der Anzeige "QED Level" bestimmt.
- Details zu den Effekten finden Sie auf Seite 65.

OSC Pan (Oszillator-Pan)

Hier können Sie für jede Drum Key in der Schlagzeugstimme Pan-Einstellungen (Stereobalance) zuweisen. Es stehen verschieden Pan-Typen zur Verfügung.

- Die Stereo- Alter- (Alternate) und
 - Tonhöheneinstellungen werden ignoriert wenn Sie den Ausgang auf "ind1" bis "ind6" einstellen.

OSCBPan) Pan	Alter	Random	Output
Key=C 3 C	L63	63	L&R

📕 Pan

Hier können Sie die Stereobalance für jeden Sound in einer Schlagzeugstimme einstellen (Drum Kit). Diese wird auch als die grundlegende Pan-Position für die Einstellungen "Alternate" und "Random" verwendet.

□ Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63 (Rechts)

Alter (Alternierend)

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den der Sound abwechselnd nach rechts und links geschwenkt wird, wenn Sie eine Note anschlagen. Die Pan-Einstellung wird als Grundeinstellung verwendet.

□ Einstellungen: L64 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63 (Rechts)

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Type-Parameter in der Anzeige "OSC Wave" auf "wave" gesetzt ist. Falls der Parameter hier auf "vce" (Normalstimme) gesetzt ist, steht der Parameter nicht zur Verfügung.

Random

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den der Sound zufällig nach rechts und links geschwenkt wird, wenn Sie eine Note anschlagen. Die Pan-Einstellung wird als Grundeinstellung verwendet.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Type-Parameter in der Anzeige "OSC Wave" auf "wave" gesetzt ist.

Output

Hier können Sie jede Drum Key einem Output zuordnen.

- □ Einstellungen: L&R (OUTPUT L & R), ind1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 & 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6
- Die Einstellungen "ind3" bis "ind6" sind für zukünftige Erweiterungen vorgesehen und stehen augenblicklich noch nicht zur Verfügung.
- Wenn Sie z. B. "ind1&2" wählen, wird der linke Kanal durch INDIVIDUAL OUTPUT1 und der rechte Kanal durch INDIVIDUAL OUTPUT2 ausgegeben.

OSC Other (Oszillator Andere)

Sie können für jede Drum Key der Schlagzeugstimme Parameter einstellen, die den Klang regulieren.

OSCBOther)	Assi9n	RcvNtOff	AltGrթ
Key=C 3	sin9le	on	off

Assign

Wenn Sie die Tastenzuordnung (Key Assign) auf "single" einstellen, wird die doppelte Wiedergabe derselben Note verhindert. Wenn Sie "multi" wählen, wird jedes Auftreten derselben empfangenen Note einem separaten Kanal zugewiesen.

Einstellungen: single, multi

Wenn der Parameter Alternate Group (AltGrp) nicht "Off" ist, können Sie diesen Parameter nicht festlegen (Anzeige "——").

RcvNtOff (Empfang v. Note Off)

Hier können Sie angeben, ob MIDI-Note Off-Nachrichten von den Drum Keys empfangen werden sollen oder nicht.

Einstellungen: off, on

Dieser Parameter hängt von der in der Anzeige "OSC Wave" ausgewählten Drum Key-Wave ab.

■ AltGrp (Alternierende Gruppe)

Hier können Sie die "Alternierende Gruppe" einstellen, zu der die Wave zugeordnet werden soll. Bei einem echten Schlagzeug können manche Schlagzeugklänge physisch nicht gleichzeitig erzeugt werden, z. B. eine offene und geschlossene Hi-Hat. Sie können die simultane Wiedergabe von Waves verhindern, indem Sie sie derselben "alternierenden Gruppe" zuordnen. Es können bis zu 127 alternierende Gruppen definiert werden. Sie können hier auch "off" wählen, wenn Sie die gleichzeitige Wiedergabe von Klängen zulassen möchten.

 \Box Einstellungen: off, 1 ~ 127

Drum Key-Tonhöhe

Hier können Sie die Tonhöhe für jede Drum Key einstellen. Die Stimmungen und die Pitch EG-Parameter können für jede Drum Key eingestellt werden.

PCH Tune (Tonhöheneinstellung)

PCHBTune) Coarse Fine VelSens Key=C 3 + 0 + 0 +63
--

Coarse

Hier können Sie die Tonhöhe jeder Drum Key-Wave (oder Normalstimme) in Halbtonschritten einstellen.

\Box Einstellungen: -48 ~ +48

Bei einer Normalstimme wird durch diesen Parameter die Position der Note (nicht die Tonhöhe) relativ zur Note C3 reguliert. Nehmen wir beispielsweise an, es handele sich bei der Originalstimme um einen zweielementigen Pianoklang, der bis zur Note C3 hinaufgeht, und einen zweielementigen Streicherklang, der bei Note C#3 beginnt. Das Erhöhen der Coarse-Einstellung um +1 würde die Tonhöhe des Pianoklangs nicht auf C#3 erhöhen. Anstatt dessen wird die Note C#3 der Originalstimme (also der Streicherklang) verwendet.

Fine

Hier können Sie die Tonhöhe jeder Drum Key-Wave (oder Normalstimme) feineinstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

■ VelSens (Anschlagstärkenempfindlichkeit)

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der Tonhöhe einstellen. Positive Werte bewirken, daß die Tonhöhe um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen der Tonhöhe.

\Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Type-Parameter in der Anzeige "OSC Wave" auf "wave" gesetzt ist.

Drum Key-Filter

Sie können verschiedene Filtereinstellungen auf die Schlagzeugstimme anwenden. Um die Klangcharakteristika der Wave zu verändern, können Sie Tiefpaßfilter und Hochpaßfilter setzen.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Type-Parameter in der Anzeige "OSC Wave" auf "wave" gesetzt ist.

FLT Cutoff (Filter-Cutoff)



■ LPF (Tiefpaßfilter)

Hier können Sie die Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters einstellen. Nur Frequenzen unterhalb dieses Wertes werden durchgelassen. Sie können dann den Resonance-Parameter verwenden, um dem Sound mehr Charakter zu verleihen.

□ Einstellungen: 0 ~ 255

Details zum Tiefpaßfilter finden Sie auf Seite 93.

■ VelSens (Anschlagstärkenempfindlichkeit)

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der Tiefpaßfilter-Cutoff-Frequenz einstellen. Positive Werte bewirken, daß die Cutoff-Frequenz um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen der Frequenz.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Reso (Resonanz)

Hier können Sie den Resonanzanteil (Betonung der harmonischen Oberschwingungen) in der Umgebung der Cutoff-Frequenz festlegen. Dieser Parameter verleiht dem Sound in Kombination mit der Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters Parameter noch mehr Charakter.

\Box Einstellungen: 0 ~ 31

Einzelheiten zur Resonanz finden Sie auf Seite 40.

■ HPF (Hochpaßfilter)

Hier können Sie die Cutoff-Frequenz des Hochpaßfilters einstellen. Nur Frequenzen oberhalb dieses Wertes werden durchgelassen.

□ Einstellungen: 0 ~ 255

Details zum Hochpaßfilter finden Sie auf Seite 94.

Drum Key-Amplitude

Sie können für jede Drum Key Amplitudenparameter (Ausgangspegel) einstellen. Es stehen die folgenden zwei Parameter zur Verfügung.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Type-Parameter in der Anzeige "OSC Wave" auf "wave" gesetzt ist.

AMP AEG (Amplituden-EG)

AMP VelSens (Amplituden-Anschlagsempfindlichkeit)

AMP AEG (Amplituden-EG)

Der AEG (Amplitude Envelope Generator = Amplituden-Hüllkurvengenerator) steuert den Amplitudenverlauf vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Loslassen der Note. Durch Einstellen der Parameter "Attack Time", "Decay 1 Time" und "Decay 1/2 Level" können Sie festlegen, wie schnell der Spitzenwert eines Klanges erreicht wird und wie lang die Ausklingzeit dauert. Die Parameter können für jede Drum Key eingestellt werden.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Type-Parameter in der Anzeige "OSC Wave" auf "wave" gesetzt ist.

AMP⊡AEG)	Attack	Decay1Level	Deca92
Key=C 3	127	127 127	126

Attack (Attack-Zeit)

Hier können Sie die Attack-Zeit einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Decay1 (Decay 1-Zeit)

Hier können Sie die Decay-Zeit einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Level (Decay 1-Pegel)

Hier können Sie den Decay 1-Pegel einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Decay2 (Decay 2-Zeit)

Hier können Sie die Decay 2-Zeit einstellen. Wenn Sie "hold" wählen, wird der Amplitudenpegel gehalten, bis die Note losgelassen wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 126, hold

AMP VelSens (Amplituden-Anschlagsempfindlichkeit)

Sie können definieren, wie sich die Amplitude (Ausgangspegel) in Abhängigkeit von der Anschlagstärke der empfangenen Noten verändert.



Level

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit für den Ausgangspegel des Amplituden-EG

(Hüllkurvengenerator) einstellen. Positive Werte bewirken, daß der Ausgangspegel um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen des Pegels.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

AEG-Einstellungen (Amplitude Envelope Generator)

Der AEG (Amplitude Envelope Generator) besitzt drei Time- und einen Level-Parameter. Der Übergang zwischen den Ausgangspegeln und damit die Dauer der Note werden von diesen Parametern bestimmt. Die Attack-Zeit ist der Intervall, der zwischen Anschlag der Note auf der Tastatur und Spitzenpegel des Klangs vergeht. Die Parameter für Decay-Zeiten 1 und 2 und Decay 1-Pegel steuern den restlichen Pegelverlauf (die Zeit zwischen Erreichen des Spitzenpegels und dem Punkt, an dem der Klang auf Null zurückgeht). Darüber hinaus können diese Parameter noch so eingestellt werden, daß sie auf die Anschlagstärke reagieren.

Der Attack-Pegel wird durch den Maximalwert begrenzt.







Drum Key EQ (Equalizer)

Sie können für jede Drum Key Equalizer-Parameter einstellen. Es stehen die folgenden zwei Anzeigen zur Verfügung. Diese Parameter sind dieselben wie für Normalstimmen; Details finden Sie auf Seite 101.

EQ Type

EQ Param (EQ-Parameter)

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Type-Parameter in der Anzeige "OSC Wave" auf "wave" gesetzt ist.

Plug-in-Stimmen

Auf Plug-in-Karten (einzelner Part) gespeicherte Stimmen werden Board-Voices genannt. Eine Plug-in-Stimme ist eine Board-Voice, die im Voice Edit-Mode bearbeitet wurde. Es stehen sechs Common Edit-Anzeigen und vier Anzeigen für die Bearbeitung der Elemente einer Plug-in-Stimme zur Verfügung. Sie können bis zu 64 bearbeitete Plug-in-Stimme in den Banken A bis D von Memory PLG1/2 speichern.

Nachdem Sie die gewünschten Plug-in-Stimmen zum Editieren ausgewählt haben (Banken A bis D von Memory PLG1/2), wird Ihnen im Voice Edit-Modus der Bearbeitungsbildschirm angezeigt, den Sie zuvor verlassen hatten.

Uberwachen von Board-Voices

Sie können Board-Voices überwachen, ohne dabei in den Edit-Modus zu wechseln. Wenn Sie zusätzlich die [EDIT]-Taste drücken, wechseln Sie zum Edit-Modus, wobei die Oszillatoren der Board-Voice bereits zugewiesen sind.

- Halten Sie die Tasten [PLG1] oder [PLG2] gedrückt, und wählen Sie dann mit Hilfe von Knopfregler [C] die Bank der Board-Voice. "PLG INT" ist die Bank der Plug-in-Stimme (Plug-in Intern), die in Memory PLG1/2 gespeichert ist.
- Lassen Sie Taste [PLG1] oder [PLG2] los. Wählen Sie die Board-Voice mit Hilfe der BANK/PROGRAM-Taste oder des [DATA]-Knopfreglers genau so aus, wie Sie eine Stimme aus einem anderen Memory auswählen.
- IBefindet sich unter der Programmnummer, die der ausgewählten Bank zugeordnet ist, keine Stimme, wird kein Klang wiedergegeben.
- Um die Board-Voices auf der Plug-in-Karte zu bearbeiten, benötigen Sie einen Computer und den zugehörigen Editor.
- Details zu Plug-in-Stimmen und Board-Voices finden Sie auf den Seiten 32 und 114.

Viele Parameter sind dieselben wie für Normalstimmen (die grau unterlegten Punkte im Baumdiagramm). Nur die abweichenden Parameter werden hier erläutert.

Details zu den anderen Parametern finden Sie in der Erklärung zu "Normalstimmen" auf Seite 79.

Plug-in Voices

-	Plug-in Common	
	Plug-in Common General	- 80
	GEN Name (General Name)	- 80
1	GEN Other (General Other)	- 109
	– Plug-in Common Quick Edit –	- 81
	-QED Level (Quick Edit Level)	- 81
	-QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	- 81
	-QED Filter (Quick Edit Filter)	- 82
	QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	- 109
	–Plug-in Common Arpeggio –	- 82
	ARP Type (Arpeggio Type) —————	- 82
	ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	- 83
	ARP Mode (Arpeggio Mode) —	- 83
	ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect) —	- 83
	—Plug-in Common Controller	- 110
	CTL Pitch (Pitch Bend)	- 110
	-CTL Set1 (Control Set 1)	- 110
	-CTL Set2 (Control Set 2)	- 110
	-CTL MW Control (MW Control Depth)	- 110
	-CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)	- 110
	-CTL AT Control (AT Control Depth)	- 110
	-CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)	- 111
	-CTL AC Control (AC Control Depth)	- 111

	CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)	111
	-Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)	111
	LFO Param (LFO Parameter)	111
I	Plug-in Common Effect	88
	EFF InsEF1 (Insertion Effect)	88
	EFF Rev (Reverb)	89
	EFF Cho (Chorus)	89
F	Plug-in Element	
	-Plug-in Element OSC (Oscillator)	112
	OSC Assign (Oscillator Assign)	112
	OSC Velocity (Oscillator Velocity)	112
	-Plug-in Element Pitch	112
	PCH PEG (Pitch Envelope Generator)	113
	-Plug-in Element EQ (Equalizer)	113
	EQ Param (EQ Parameter)	113
	Plug-in Element Native	113
	PLG-NATIVE (Plug-in Native)	113

Gesamtbearbeitung von Plug-in-Stimmen und Bearbeitung jedes Elements

Für die Bearbeitung von Plug-in-Stimmen stehen zwei Anzeigen zur Verfügung. Die Anzeige "Plug-in Common" dient der Bearbeitung der allgemeinen Einstellungen, während die Anzeige "Plug-in Element" für die Einstellung der Elemente vorgesehen ist. Für eine Plug-in-Stimme steht nur ein Element zur Verfügung, Sie haben jedoch in den Plug-in Commonund Element-Anzeigen Zugriff auf Parameter, die denen von Normalstimmen ähnlich sind. Beim Bearbeiten von Plug-in-Stimmen können Sie mit Hilfe von Knopfregler [A] zwischen den Common- und Element-Anzeigen wechseln.



Menü-Anzeige

Sie erhalten folgende Anzeige, wenn Sie den [PAGE]-Knopfregler verwenden, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des [PAGE]-Knopfreglers zum gewünschten Menüpunkt, und lassen Sie die [SHIFT]-Taste los, um zum zugehörigen Edit-Bildschirm zu gelangen.


Stimm-Modus

Plug-in Common General

Die allgemeinen Parameter werden in den folgenden beiden Anzeigen bearbeitet.

GEN Name (Allgemeiner Name) GEN Other (General Other)

GEN Name (Allgemeiner Name)

Die Parameters und Einstellungen sind die gleichen wie für Normalstimmen. Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 80.

GEN Other (General Other)

Es stehen Parameter für Plug-in-Karte zu Verfügung.

GEN⊡Other) Mode Assi9n Common poly sin9le

Mode

Hier können Sie zwischen monophoner oder polyphoner Wiedergabe wählen. Stellen Sie ein, ob die Wiedergabe der Stimme monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll.

Einstellungen: mono, poly

■ Assign

Wenn Sie die Tastenzuordnung (Key Assign) auf "single" einstellen, wird die doppelte Wiedergabe derselben Note verhindert. Der Synthesizer bricht die Wiedergabe einer Note ab, wenn dieselbe Note noch einmal empfangen wird. Wenn Sie "multi" wählen, weist der Synthesizer jedes Auftreten derselben empfangenen Note einem separaten Kanal zu und macht so eine Multipart-Klangerzeugung möglich.

DEinstellungen: single, multi

Plug-in Allgemein Schnellbearbeitung

Die Parameter hier gelten hauptsächlich der Einstellung von Lautstärke und Klang der Plug-in-Stimme. Viele können auch mit Hilfe des Sound Control-Knopfreglers auf dem Kontrollpult des CS6x bearbeitet werden. Es stehen die folgenden vier Anzeigen zur Verfügung.

QED Level (Schnellbearbeitung Pegel) QED EffectCtrl (Schnellbearbeitung Effekt) QED Filter (Schnellbearbeitung Filter) QED EG (Schnellbearbeitung Hüllkurvengenerator)

QED Level (Schnellbearbeitung Pegel)

Die Parameters und Einstellungen sind die gleichen wie für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 81.

QED EffectCtrl (Schnellbearbeitung Effekt)

Die Parameters und Einstellungen sind die gleichen wie für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 81.

QED Filter (Schnellbearbeitung Filter)

Die Parameters und Einstellungen sind die gleichen wie für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 82.

QED EG (Schnellbearbeitung Hüllkurvengenerator)

Der EG (Hüllkurvengenerator) steuert die zeitliche Veränderung von Lautstärke und Klang der Plug-in-Stimme. Der EG besitzt drei Parameter, die den Lautstärkenverlauf vom Anschlag der Note bis zum Loslassen der Note bzw. bis zum Ausklingen der Note steuern.



Attack

Hier können Sie die Attack-Zeit einstellen (der Intervall, der zwischen Anschlag der Note auf der Tastatur und dem Erreichen des Spitzenpegel des Klangs vergeht). Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [ATTACK]-Reglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Hier können Sie die Decay-Zeit einstellen (der Zeitraum, der zwischen Spitzenpegel und dem Erreichen eines gleichbleibenden Pegels vergeht). Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [DECAY]-Reglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Release

Hier können Sie die Release-Zeit einstellen (die Zeit, die vergeht, bis die Lautstärke nach Loslassen der Note auf Null zurückgegangen ist). Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [RELEASE]-Reglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Gesamt — Arpeggio

In den folgenden vier Anzeigen können Sie die Parameter für den Arpeggiator der Plug-in-Stimme einstellen. Die Parameters sind die gleichen wie für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 82.

ARP Type (Arpeggio-Typ) ARP Limit (Arpeggio-Notenumfang) ARP Mode (Arpeggio-Modus) ARP PlayEF (Arpeggio-Effekt)

Plug-in Gesamt — Controller

In den folgenden neun Anzeigen können Sie das Pitch Bend-Rad, das Modulationsrad und andere Controller-Parameter für die Plug-in-Stimme einstellen.

CTL Pitch (Pitch Bend) CTL Set1 (Control Set 1) CTL Set2 (Control Set 2) CTL MW Control (MW-Steuerungstiefe) CTL MW Modulation (MW-Modulationstiefe) CTL AT Control (AT-Steuerungstiefe) CTL AT Modulation (AT-Modulationstiefe) CTL AC Control (AC-Steuerungstiefe)

CTL AC Modulation (AC Modulationstiefe)

CTL Pitch (Pitch Bend)

Hier können Sie den Tonhöhenbereich und das Portamento für die Plug-in-Stimme einstellen. Durch Portamento wird ein sanfter Tonlagenwechsel zwischen zwei gespielten Noten möglich.

CTLBPitch)	Pitch Bend	Portamento	Time
Common	-24	on	127

Pitch Bend

Hier können Sie den Tonumfang (in Halbtonschritten) einstellen, um den eine Note durch Drehen am Pitchbend-Handrad verändert wird. Wenn Sie beispielsweise einen Wert von + 12 einstellen, verändert sich die Tonhöhe um bis zu eine Oktave nach oben, wenn Sie am Pitch Bend-Rad in Aufwärtsrichtung drehen. Umgekehrt verringert sich die Tonhöhe bei Eingabe eines negativen Werts, wenn Sie das Rad in Abwärtsrichtung drehen.

 \Box Einstellungen: -24 ~ 0 ~ +24

Portamento

Hier können Sie das Portamento an- oder ausschalten. Sie können diese Einstellung auch mit Hilfe der PORTAMENTO [ON/OFF]-Taste auf dem Kontrollpult des CS6x vornehmen.

□ Einstellungen: off, on

■ Time

Hier können Sie die Portamento-Zeit einstellen, also die Veränderungsgeschwindigkeit der Tonhöhe von einer Note zur nächsten. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [PORTAMENTO]-Reglers auf dem Kontrollpult des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

CTL Set1 (Control Set 1) CTL Set2 (Control Set 2)

Die Parameters sind die gleichen wie für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 84. (Der Elem SW-Parameter steht nur für Normalstimmen zur Verfügung.)

CTL MW Control (MW-Steuerungstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Modulationsrads für den Filter einstellen.

> CTLOMW Control) Elem

Filter -64

Filter

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Modulationsrads für die Filter-Cutoff-Frequenz einstellen.

Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

CTL MW Modulation (MW-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Modulationsrads für Tonhöhe, Filter und Amplitudenmodulation der Plug-in-Stimme einstellen.

CTLOMW Modulation)	PMod	FMod	AMod
Elem	127	127	127

PMod (Tonhöhen-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Modulationsrads für die Tonhöhenmodulation einstellen. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Modulationsrads für die Filter-Cutoff-Modulation einstellen. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

AMod (Amplituden-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Modulationsrads für die Amplitudenmodulation einstellen. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

CTL AT Control (AT-Steverungstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Tastatur-Nachanschlags für Tonhöhe und Filter der Plug-in-Stimme einstellen.

CTLEAT Control) Pi	itch	Filter
Common	+24	-64

Pitch

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Tastatur-Nachanschlags für die Tonhöhe einstellen. Sie können einen Wert (in Halbtonschritten) von bis zu zwei Oktaven einstellen.

 \Box Einstellungen: -24 ~ 0 ~ +24

Filter

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Tastatur-Nachanschlags für die Filter-Cutoff-Frequenz einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Stimm-Modus

CTL AT Modulation (AT-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Tastatur-Nachanschlags für Tonhöhe, Filter und Amplitudenmodulation der Plug-in-Stimme einstellen.

Common 127 127

PMod (Tonhöhen-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Tastatur-Nachanschlags für die Filter-Tonhöhenmodulation einstellen. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Tastatur-Nachanschlags für die Filter-Cutoff-Modulation einstellen. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

AMod (Amplituden-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe des Tastatur-Nachanschlags für die Amplitudenmodulation einstellen. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

CTL AC Control (AC-Steuerungstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe der Regelbefehle (Steuerbefehl) für den Filter der Plug-in-Stimme einstellen.

CTLBAC	Control) Source	Filter
Common	04[FootCtrl]	-64

Source

Hier können Sie die MIDI-Reglernummer einstellen, die den Filter steuern.

Einstellungen: 0 ~ 95

Filter

Hier können Sie die Filter-Cutoff-Frequenz einstellen, die durch den oben gesetzten Regelbefehl gesteuert wird.

Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

CTL AC Modulation (AC-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe der Regelbefehle (Steuerbefehl) für Tonhöhe, Filter und Amplitude der Plug-in-Stimme einstellen.

CTLBAC Modulation) PMod	FMod AMo	2d
Common 127	127 12	27

PMod (Tonhöhen-Modulationstiefe)

Legen Sie die Steuertiefe fest, mit der die Steuerbefehle (ausgewählt im Source-Parameter) auf die Tonhöhenmodulation wirken. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe der Regelbefehle (die Sie im Source-Parameter eingestellt haben) für die Filter-Cutoff-Modulation einstellen. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

AMod (Amplituden-Modulationstiefe)

Legen Sie die Steuertiefe fest, mit der die Steuerbefehle (ausgewählt im Source-Parameter) auf die Tonhöhenmodulation wirken. Je höher die eingestellten Werte, desto größer die Steuerungstiefe.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Common LFO (Low Frequency-Oszillator)

Hier können Sie die LFO-Parameter einstellen. Der LFO verwendet eine Niederfrequenz-Wellenform, um die Tonhöhe des Klangs zu variieren (modulieren). Der Vibrato-Effekt bedient sich beispielsweise des LFO-Oszillators.

LFO Param (LFO-Parameter)

LFO Param)	Speed	Delay	PMod
Common	+63	-64	+63

Speed

Hier können Sie die Geschwindigkeit der LFO-Wellenform einstellen. Ein positiver Wert erhöht die Geschwindigkeit, ein negativer Wert reduziert sie.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Geschwindigkeit = Langsam



Geschwindigkeit = Schnell



Delay

Hier können Sie die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Note auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt, einstellen. Wie in der Abbildung zu sehen ist, führt ein positiver Wert zu einer längeren Verzögerung, wohingegen ein negativer Wert zu einer kürzeren Verzögerung führt.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Kurzes Delay



Langes Delay



PMod (Tonhöhen-Modulationstiefe)

Hier können Sie die Steuerungstiefe der LFO-Wellenform für die Tonhöhe einstellen. Ein positiver Wert erhöht den Betrag, ein negativer Wert reduziert ihn.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Gesamt Effekt

In den folgenden vier Anzeigen können Sie die Parameter für die von der Plug-in-Stimme verwendeten Insertion- und Systemeffekte einstellen. Die Parameters sind die gleichen wie für Normalstimmen. Der EFF EF1-Parameter (Insertion-Effekt) ist der gleiche wie der EFF EF1-Parameter (Insertion-Effekt 1) für Normalstimmen. Details hierzu finden Sie auf Seite 88.

EFF EF1 (Insertion-Effekt) EFF Rev (Reverb) EFF Cho (Chorus)

Plug-in Element OSC (Oszillator)

Hier können Sie die elementbezogenen Parameter für die Plug-in-Stimme einstellen. In den folgenden zwei Anzeigen können Sie die Wellenform des Elements und dann die Anschlagstärken-Parameter einstellen.

OSC Assign (Oszillator-Zuweisung) OSC Velocity (Oszillator-Anschlagsempfindlichkeit)

OSC Assign (Oszillator-Anschlagsempfindlichkeit)

Sie können die Board-Voices auswählen, aus denen das Element in einer Plug-in-Stimme besteht. Wählen Sie mit Hilfe von Knopfregler [C] die Bank und mit Hilfe von Knopfregler [1] die Board-Voice aus.

OSCBAssign) Bank Number PLG150-AN NORM/001 128[GndPiano]

Bank

Wählen Sie die Board-Voice-Bank der Plug-in-Stimme aus.

□ Einstellungen: (Hängt von der Plug-in-Karte ab. Schauen Sie in der Bedienungsanleitung der Plugin-Karte nach.)

Number

Wählen Sie die Board-Voice-Nummer aus. Der Name der Board-Voice wird rechts neben dieser Nummer angezeigt.

□ Einstellungen: (Hängt von der Plug-in-Karte ab. Schauen Sie in der Bedienungsanleitung der Plugin-Karte nach.)

OSC Velocity (Oszillator-Anschlagsempfindlichkeit)

Hier können Sie die Anschlagstärke und Notenverschiebung für die Board-Voice einstellen.

> OSCEVelocity) Depth Offset NoteSft PLG150-AN 127 0 -24

Depth

Hier können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der Board-Voice einstellen. Höhere Werte bewirken, daß der Ausgangspegel um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Offset

Hier können Sie einen Versatzwert für die Anschlagsempfindlichkeit der Board-Voice einstellen. Wenn Sie eine Note auf der Tastatur anschlagen, wird dieser dem Anschlagwert der Note hinzuaddiert.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

NoteSft (Notenverschiebung)

Hier können Sie den Betrag einstellen (in Halbtonschritten), um den die Tonhöhe der Board-Voice verschoben wird. Sie können einen Wert von bis zu zwei Oktaven einstellen.

 \Box Einstellungen: -24 ~ 0 ~ +24

Plug-in-Element-Tonhöhe

Sie können die PEG-Parameter (Pitch Envelope Generator) für die Board-Voice einstellen. Der PEG (Pitch Envelope Generator) steuert den Tonhöhenverlauf vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Loslassen der Note.

Stimm-Modus

PCH PEG (Tonhöhenhüllkurve)

PCHBPEG)InitLv1 Elem +63 Attack Release Level -64

■ Init (Anfangspegel)

Hier können Sie den anfänglichen Level einstellen. \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Attack

Hier können Sie die Attack-Zeit einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Hier können Sie die Release Time einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Level

Hier können Sie den Ausklingpegel einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

PEG-Einstellungen (Pitch Envelope Generator)

Sie können zwei Parameter für die Zeit (Geschwindigkeit) und zwei Parameter für den Pegel (Tonhöhe) einstellen, die den Tonhöhenverlauf vom Anschlag der Note auf der Tastatur bis zum Loslassen der Note steuern. Die Anfangstonhöhe einer Note wird beim Anschlag durch den InitLvl-Parameter bestimmt. Die Tonhöhe steigt dann innerhalb der durch den Attack-Parameter festgelegten Zeit vom Anfangswert zum Spitzenpegel an. Danach wird der Tonhöhenverlauf durch die Parameter "Release Time/Level" bestimmt.



Plug-in-Element-EQ (Equalizer)

Sie können die Equalizer-Einstellungen für die Wave vornehmen. Hierbei handelt es sich um einen Kuhschwanzfilter mit zwei Bandbreiten, eine für hohe und eine für niedrige Frequenzen.

EQ Param (EQ Parameter)



Niedrige Freq.

■ LoFreq (Low Frequency)

Hier können Sie den Knickpunkt für die niedrigen Frequenzen einstellen. Der Signalpegel unterhalb dieser Frequenz wird gemäß des im LoGain-Parameter eingestellten Wertes verstärkt/gedämpft.

□ Einstellungen: 32Hz ~ 2,0kHz

■ LoGain (Low Gain)

Hier können Sie den Wert einstellen, um den die Signale unterhalb des LoFreq-Wertes verstärkt oder gedämpft werden.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

HiFreq (High Frequency)

Hier können Sie den Knickpunkt für die hohen Frequenzen einstellen. Der Signalpegel oberhalb dieser Frequenz wird gemäß des im HiGain-Parameter eingestellten Wertes verstärkt/gedämpft.

□ Einstellungen: 500Hz ~ 16,0kHz

HiGain (High Gain)

Hier können Sie den Wert einstellen, um den die Signale oberhalb des HiFreq-Wertes verstärkt oder gedämpft werden.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Systemeigenes Plug-in Element

Mit einer installierten Plug-in-Karte stehen Ihnen systemeigene, einzigartige Parameter zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie eine Board-Voice einrichten können.

PLG-NATIVE (Systemeigenes Plug-in)

Ihnen werden Originalparameter angezeigt (Native Part). Wechseln Sie mit Hilfe des [PAGE]-Knopfreglers zur Anzeige des gewünschten Parameters, und geben Sie die Werte dann mit Hilfe der Knopfregler [C] und [2] ein.

Die Parameter und die Anzahl der zur Verfügung stehenden Anzeigen hängt von der Plug-in-Karte ab. Weitere Information zu den einzelnen Parametern und ihren Funktionen finden Sie in der Bedienungsanleitung und der Online-Hilfe der Plug-in-Karte.

Bearbeiten von Stimmen auf Plug-in-Karte

Plug-in-Stimmen basieren auf Board-Voices. Die Board-Voices selbst können jedoch nur auf einem Computer mit Hilfe der zugehörigen Bearbeitungssoftware bearbeitet werden. Je nach Plug-in-Karte gibt es unterschiedliche Editoren.

Wenn Sie mit dem Editor arbeiten, während der Synthesizer sich im Voice-Modus befindet, setzen Sie die "Part No." im Editor auf "1." Stellen Sie außerdem sicher, daß der Basis-Empfangskanal des Synthesizers derselbe ist, wie der im Editor eingestellte MIDI-Kanal.

Die an der Board-Voice vorgenommenen Veränderungen bleiben in der benutzerdefinierten Bank erhalten, bis Sie das Instrument ausschalten. Beachten Sie, daß die benutzerdefinierte Bank ein temporärer Speicher ist. In der Bank vorgenommene Veränderungen werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten. Sie müssen deswegen eventuell eine bearbeitete Board-Voice auf Ihrem Computer speichern.



Details zur Verwendung des Editors finden Sie in der Online-Hilfe.

Bei der Blockspeicherung von Board-Voice-Daten, werden die bearbeiteten Board-Voices gemäß der für jede Plug-in-Karte spezifischen Bankanwahl-Befehle (MSB/LSB) in die benutzerdefinierte Bank übertragen. Um diese Board-Voices abzuspielen, müssen deshalb die entsprechende Banken im Synthesizer angewählt werden.

- Wählen Sie im Voice Play-Modus eine beliebige Stimme aus einem Plug-in-Memory (PLG1 oder PLG2).
- 2 Sie können die von Ihnen bearbeitete Board-Voice nun abspielen, wenn in diesem Bildschirm eine benutzerdefinierte Bank (Custom Bank) ausgewählt wurde.
- Weitere Informationen zu benutzerdefinierten Banken, Bankanwahlnummern (MSB/LSB) und Board-Voices finden Sie in der Bedienungsanleitung und in der Online-Hilfe der Plug-in-Karte.
- Nachdem Sie die bearbeiteten Board-Voice-Daten an den Synthesizer übertragen und auf Speicherkarte als "plugin"-Dateityp gespeichert haben, können Sie die Datei nun auch ohne Verbindung zum Computer laden.

Wurde die Board-Voice in der benutzerdefinierten Bank im Voice Edit-Modus bearbeitet, können Sie sie als eine Plug-in-Stimme in Memory Bank A bis D von PLG1 oder PLG2 speichern. In jeder einzelnen Bank können bis zu 64 Stimmen gespeichert werden.

Es können jedoch nur die Voice Edit-Parameter gespeichert werden. Die veränderten Parameter der Board-Voice können nicht gespeichert werden. Deswegen gehen alle Veränderungen an der Board-Voice verloren, wenn Sie den Synthesizer ausschalten.

Um dies zu verhindern, sollten Sie die editierte Board-Voice auf der Speicherkarte speichern und die Daten dann als Plug-in-Stimme laden.

Wenn Sie die Board-Voice-Daten geladen haben und dann die Plug-in-Voice-Memorys (PLG1/PLG2) A bis D anwählen, wird der gespeicherte Klang (die auf der Board-Voice basierende, bearbeitete Plug-in-Stimme) geladen.

- Die Einstellung "all" steht beim Speichern der Board Voice-Daten nicht zur Verfügung; sie wird als "plugin"-Dateityp gespeichert. Wenn der Dateiname so gewählt wurde, daß die Datei automatisch geladen wird (Seite 172), kann die Board-Voice auch bei eingeschaltetem Synthesizer hochgeladen werden.
- Es kann einige Zeit dauern, bis die Board-Voice auf die Speicherkarte gespeichert bzw. von dort geladen wird.
- Details zum Speichern/Laden von Daten auf bzw. von der Speicherkarte finden Sie auf Seite 173.
- Der Editor für die Plug-in-Karte PLG150-AN/PF ist ein Plug-in-Programm für XGworks(lite). Um mit dem Editor zu arbeiten, müssen Sie vorher Windows und XGworks(lite) gestartet haben. XGworks lite ist Teil der CD-ROM, die zum Lieferumfang dieses Synthesizers gehört.

Stimm-Modus

Stimm-Job-Modus

Im Voice Job-Modus können verschieden Aufgaben (Jobs) durchgeführt werden. So können Sie beispielsweise einzelne Stimmen "initialisieren" (auch die, die Sie gerade bearbeiten) oder vorherige Bearbeitungen wieder "aufrufen".

Die erste Anzeige im Voice Job-Modus ist der "Initialize"-Bildschirm. Die folgenden vier Anzeigen stehen für jeden Job zur Verfügung.

- Bevor Sie zum Voice Job-Modus wechseln und die Funktionen "Initialize" oder "Recall" aufrufen, müssen Sie die zu bearbeitende Stimme angewählt haben (Seite 74).
- 1. Anzeige: VCE Initialize
- 2. Anzeige: VCE Edit Recall
- 3. Anzeige: VCE Copy
- 4. Anzeige: VCE Bulk Dump
- **THE** Informationen darüber, wie Sie zum Voice Job-Modus wechseln, finden Sie auf Seite 22.

Ausführen eines Jobs

- Wählen Sie im Voice Play-Modus die Stimmennummer an, die Sie bearbeiten möchten.
- 2 Drücken Sie die [JOB]-Taste, um zum Voice Job-Modus zu wechseln.
- **3** Wechseln Sie mit Hilfe des [PAGE]-Knopfreglers zu der Anzeige, die den gewünschten Job enthält.

VCE Initialize) Job Current Voice

Wählen Sie mit Hilfe der Knopfregler [B]/[C] und [1]/[2] die Parameter an, die Sie bearbeiten möchten. (Sie können auch den [DATA]-Knopfregler oder die Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] verwenden.)

- Dieser Schritt gilt nicht für die Funktionen "Recall" und "Bulk Dump".
- **5** Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.

Initialize) Are You sure? [YES]/[NO] >>

Drücken Sie hierzu die [INC/YES]-Taste. Nach Abschluß des Vorgangs wird die Nachricht "Completed." angezeigt, und Sie kehren zum Ausgangsbildschirm zurück.

Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Job abbrechen möchten.

- Bei Vorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, erhalten Sie während der Verarbeitung die Nachricht "Executing...". Wenn Sie den Synthesizer während der Verarbeitung eines Jobs ausschalten, kann es sein, daß Daten verloren gehen oder beschädigt werden.
- Drücken Sie die [VOICE]-Taste, wenn Sie den Voice Job-Modus verlassen und zum Voice Play-Modus zurückkehren möchten.

VCE Initialize

Sie können sämtliche Parameter einer Stimme auf die Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können darüber hinaus einzelne Parameter initialisieren, z. B. die Gesamteinstellungen (Common), Einstellungen für die einzelnen Elemente oder die der Drum Key etc. Beachten Sie bitte, daß hierdurch nicht der Ursprungszustand der Stimme vor dem Bearbeiten wiederhergestellt wird. Diese Funktion dient vielmehr dazu, eine komplett neue Stimme anzulegen.

> VCE Initialize) Job Current Voice

■ Auswahl des zu initialisierenden Parameter-Typ Wählen Sie mit Hilfe der Knopfregler [C], [DATA] oder der Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] den Parameter an, den Sie initialisieren möchten. Die zur Verfügung stehenden Parameter hängen von dem aktuell ausgewählten Stimmtypen ab (Normal/Schlagzeug/Plug-in).

🗆 Einstellungen:

Normalstimme: Current Voice, Current Common, Current Element 1 ~ 4

Schlagzeugstimme:

Current Voice, Current Common (Werte, die für alle Drum Keys gelten), Current Key C0 ~ C6 (Drum Key C0 ~ C6)

Plug-in-Stimme

Current Voice, Current Common, Current Element

VCE Edit Recall

Wenn Sie nach der Bearbeitung einer Stimme eine andere Stimme anwählen, ohne die vorgenommenen Veränderungen zu speichern, gehen diese verloren. In diesem Fall können Sie die vorgenommenen Veränderungen mit Hilfe der Recall-Funktion wiederherstellen.

> VCE Edit Recall) Job

VCE Copy

Mit Hilfe der VCE Copy-Funktion können Sie Parameterwerte aus den Common- und Element/Drum Key-Einstellungen aus einer beliebigen Stimme in die Stimme übernehmen, die Sie im Augenblick bearbeiten. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine neue Stimme anlegen und einige Parametereinstellungen von einer anderen Stimme verwenden möchten.

Diese Funktion kann nicht dazu verwendet werden, komplette Stimmen von einem Speicherplatz an einen anderen zu übertragen. Sie dient dazu, einzelne Parametereinstellungen einer vorhandenen Stimme in die aktuell bearbeitete Stimme zu übernehmen.



■ 1 Quell-Voice-Memory

Wählen Sie die Voice-Memory an, die die Stimme (Quelle) enthält, aus der Sie die Parametereinstellungen kopieren möchten.

□ Einstellungen: PRE1/2 (Voreinstellung 1/2), INT

(Interne Normalstimme), EXT (Externe Normalstimme), PLG1/2 (Plug-in 1/2), PRE (Voreinstellung Schlagzeug), INT (Internes Schlagzeug), EXT (Externes Schlagzeug)

Quell-Stimmennummer

Wählen Sie die Stimmennummer der Quellstimme an. Der Stimmenname wir in der ersten Zeile des Bildschirms angezeigt.

□ Einstellungen: 001 ~ 128 (für Voreinstellung/Intern/ Extern Normal), 1 ~ 64 (für Plug-in 1/2), DR1 ~ DR8 (für Voreinstellung Schlagzeug), DR1 ~ DR2 (für Internes/Externes Schlagzeug)

3 Quell-Stimmenparameter

Wählen Sie die Stimmenparameter der Quellstimme an. Sie können Parametereinstellungen kopieren, die für alle Elemente gelten, oder die nur von einzelnen Elementen verwendete werden.

Einstellungen:

Normalstimme: Common (alle Elemente), EL1 ~ EL4 Schlagzeugstimme: Common (alle Drum Keys), C0 ~ C6 Plug-in-Stimme Common, EL (Element)

Wenn die Parameter der Quellstimme (Normal/Schlagzeug/Plug-in) sich von denen der aktuell bearbeiteten Stimme (Ziel) unterscheiden, können Sie nur Common-Parameter übernehmen.

4 Element/Drum Key der Zielstimme

Hier können Sie Element/Drum Key der Zielstimme einstellen. Wenn die Quellstimme eine Normal- oder Schlagzeugstimme ist, können Sie nur dann eine Zielstimme auswählen, wenn Element/Drum Key ausgewählt wurde.

□ Einstellungen: Normalstimme: EL1 ~ EL4 Schlagzeugstimme:

- $C0 \sim C6$
- Wenn Sie Common-Parameter von der Quelle kopieren möchten, ändert sich der Bildschirm zu "Common".

VCE Bulk Dump

Sie können sämtliche Parametereinstellungen der aktuellen Stimme auf Ihren Computer oder an ein externes MIDI-Gerät mit Hilfe der Blockspeicherfunktion (Bulk Dump) übertragen.

VCE Bulk Dump) Job Current Voice

Zur Übertragung der Blockdaten müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer eingestellt haben. Details hierzu finden Sie auf Seite 166.

Stimm-Speicher

Sie können die Parametereinstellungen für bis zu 128 Stimmen in jedem der Memorys des Synthesizers (INT: Intern) oder auf der Speicherkarte (EXT: Extern) speichern. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- **Bis zu 64 Plug-in-Stimmen können in den Banken A bis D** von PLG 1/2 gespeichert werden.
- Bei der Speicherung von Plug-in-Stimmen werden die Einstellungen der Zielstimmen überschrieben. Wichtige Daten sollten immer auf dem Computer, einer gesonderten Speicherkarte oder auf einem anderen Speichermedium gesichert werden.
- Drücken Sie die [STORE]-Taste, nachdem Sie die Bearbeitung einer Stimme abgeschlossen haben. Der Voice Store-Bildschirm wird angezeigt.

VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice] Store EXT:128(H16)

- Wählen Sie mit Hilfe von Knopfregler [1] das Ziel-Voice-Memory an (INT oder EXT).
 - Für die Speicherung von Plug-in-Stimmen stehen hierfür nur PLG 1/2 zur Verfügung.
- **3** Wählen Sie mit Hilfe von Knopfregler [2] die Stimmennummer der Zielstimme an. Hierdurch wird das/die Voice Memory/Stimmennummer festgelegt, in die die Stimme gespeichert wird.
 - Sie können diesen Vorgang auch mit Hilfe der Knopfregler [DATA] oder [DEC/NO] und der [INC/YES]-Taste durchführen.
- Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.

VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice] << Are You sure? [YES]/[NO] >>

- Drücken Sie hierzu die [INC/YES]-Taste. Während der Verarbeitung des Vorgangs erhalten Sie die Nachricht "Executing…" . Nach Abschluß des Vorgangs erhalten Sie die Nachricht "Completed.". Sie wechseln zurück zum Voice Play-Modus.
 - **D**rücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Job abbrechen möchten. Hierdurch kehren Sie zum Ausgangsbildschirm zurück.
 - Für jede Stimme (Each Voice) stehen zwei Scenes zur Verfügung. Die Zustände on/off werden für beide Zustände gespeichert. Einzelheiten zu Scenes finden Sie auf Seite 45.

Performance-Modus

Performance-Wiedergabe

Im Performance Play-Modus, können Mehrfach-Stimmen (bis zu vier) zur Erzeugung eines vollen Klanges geschichtet werden. Diesen können Sie in Echtzeit oder unter Verwendung eines Sequenzers spielen.

Im Performance-Modus können bis zu 20 Parts zu einer einzigen Performance miteinander kombinieren werden, einschließlich Stimmen für die 16 Parts plus Phrase Clip, A/D-Eingang und Plug-in 1/2 Parts.

Abhängig von den Performance Edit-Einstellungen (Seite 121), können Sie jedem Part eine Normal- oder Schlagzeugstimme zuordnen. Mehrfache Parts können zur Echtzeit-Wiedergabe dem gleichen MIDI-Kanal zugeordnet werden. Wechselweise können Sie jedem Part für die Wiedergabe einem anderen MIDI-Kanal zuordnen, einen externen Sequenzer oder den internen Sequenzer des Synthesizer (im Sequenz Play-Modus) verwenden. Der Synthesizer kann bis zu 256 Performancen speichern, bestehend aus 128 internen Performancen plus anderen 64 externen Performancen auf der Speicherkarte.

Hier werden folgende Anzeigen erklärt: die Methode der Performance-Auswahl und der Multi Part Edit-Prozeß im Performance Play-Modus.

- **Gues** Für den SC6R sind die Bank- und Programmtasten nicht verfügbar. Verwenden Sie Knopfregler [A] bis [C], Knopfregler [1]/[2] und den [DATA]-Knopfregler zur Auswahl der Programmnummern.
- Wurde ein Multitimbral Plug-in-Board installiert, können bis zu 35 Parts in einer einzigen Performance kombiniert werden. Die Einstellungen für die Plug-in Parts können nicht gespeichert werden.

Eine Übersicht der Performancen finden Sie auf Seite 39.

Anzeige des Performance Play-Modus

Folgende Anzeige wird nach dem Eintrag des Performance Play-Modus eingeblendet. Im folgenden werden sieben Anzeigen des Play Modus beschrieben. Um zwischen den Anzeigen umzuschalten, verwenden Sie den [PAGE]-Knopfregler.

Weitere Informationen zur Eingabe des Performance Play-Modus finden Sie auf Seite 21.



- **1. Anzeige:** PFM Play (Performance Play) Performance-Hauptanzeige
- **2. Anzeige:** PFM Srch (Performance Search) Nach einer Performance können Sie schnell und einfach durch Angabe des Performance-Speichers und der -Kategorie suchen. **117**

In der 3. bis 7. Anzeige können Sie die Lautstärke, die Stereobalance und andere grundlegende Parameter für jeden Part (Multi Part Edit) eingeben. Das ist bei der Verwendung eines Synthesizer mit einem Sequenzer nützlich. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 119.

- 3. Anzeige: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Lautstärke)
- 4. Anzeige: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Stereobalance)
- 5. Anzeige: PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)
- 6. Anzeige: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)
- 7. Anzeige: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Notenwechsel)

1. Anzeige: PFM Play (Performance Play)



1. Anzeigentitel

Hier wird angezeigt, daß Sie sich gegenwärtig im Performance Play-Modus befinden.

2. Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer)

Es werden für die gewählte Performance die Speicher/ Performance- Programmnummer (001 bis 128) und Bank (A bis H)/Programmnummer (1 bis 16) angezeigt. Zum Beispiel wird "INT: 128(H16)" angezeigt, das heißt, daß der Speicher auf "Internal", die Performance/ Programmnummer auf "128", die Bank auf "H" und die Programmnummer der Bank auf "16" eingestellt ist.

Speicher/Performance-Programmnummer

Interne Speicher werden durch "INT" und externe Speicher durch "EXT" angezeigt. Jeder Stimme innerhalb eines Speicher wird eine Performance-Programmnummer zwischen 001 und 128 zugeordnet.

Weitere Informationen über Performance-Speicher finden Sie auf Seite 29.

Bank/Programmnummer

Wie im folgenden beschrieben wird, hängen die Performance-Programmnummern 001 bis 128 mit den Banken A bis H und den Programmnummern 1 bis 16 (für die Bank) zusammen. Sie können, zum Beispiel, eine Performance entweder unmittelbar über ihre Performance-Programmnummer oder über die Verwendung einer Kombination aus Bank- und Programmtasten auswählen.

Performance- Nummer	Bank Programm- Per nummer N		Performance- Number	Bank	Programm number	
001	A	1	065	E	1	
002	A	2	066	E	2	
003	A	3	067	E	3	
004	A	4	068	E	4	
005	A	5	069	E	5	
006	A	6	070	E	6	
007	A	7	071	E	7	
008	A	8	072	E	8	
009	A	9	073	E	9	
010	A	10	074	E	10	
011	A	11	075	E	11	
012	A	12	076	E	12	
013	A	13	077	E	13	
014	A	14	078	E	14	
015	A	15	079	E	15	
016	A	16	080	E	16	
017	В	1	081	F	1	
018	В	2	082	F	2	
019	В	3	083	F	3	
020	В	4	084	F	4	
021	В	5	085	F	5	
022	В	6	086	F	6	
023	В	7	087	F	7	
024	В	8	088	F	8	
025	В	9	089	F	9	
026	В	10	090	F	10	
027	В	11	091	F	11	
028	В	12	092	F	12	
029	В	13	093	F	13	
030	В	14	094	F	14	
031	В	15	095	F	15	
032	В	16	096	F	16	
033	С	1	097	G	1	
034	С	2	098	G	2	
035	С	3	099	G	3	
036	С	4	100	G	4	
037	С	5	101	G	5	
038	С	6	102	G	6	
039	С	7	103	G	7	
040	С	8	104	G	8	
041	С	9	105	G	9	
042	C	10	106	G	10	
043	С	11	107	G	11	
044	С	12	108	G	12	
045	С	13	109	G	13	
046	С	14	110	G	14	
047	С	15	111	G	15	
048	С	16	112	G	16	
049	D	1	113	Н	1	
050	D	2	114	Н	2	
051	D	3	115	Н	3	
052	D	4	116	Н	4	
053	D	5	117	Н	5	
054	D	6	118	Н	6	
055	D	7	119	Н	7	
056	D	8	120	Н	8	
057	Ď	9	121	H	9	
058	D	10	122	H	10	
059	D	11	123	H	11	
060	D	12	124	H	12	
061	D	13	125	H	13	
062	D	14	126	H	14	
063	Ď	15	127	H	15	
064	1 D	16	128	H	16	
001						

3. Performance Kategorie/Name

Performance Kategorie

Eine aus zwei Buchstaben bestehende Abkürzung der Performance-Kategorie wird links vom Performance-Namen gezeigt. Das gibt Ihnen eine grobe Vorstellung des Performance-Klang.

Performance-Name

Der Name einer Performance kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen.

4. Anzeige der Parameter-Knopfregler

Hier wird die zugeordnete Funktions-/Parameter-Größe zu jedem Knopfregler ([A] bis [C] und [1]/[2] angezeigt).

Einstellen/Anzeigen der Knopfregler-Parameter Im Performance Play-Modus können Sie die Knopfregler [A] bis [C] und [1]/[2] zum Einstellen der zugeordneten Parameter verwenden. Wenn Sie jeden Knopfregler verwenden, wird die Größe des dazugehörigen Parameter kurz angezeigt (Knopfregler [A] bis [C]).



Einstellen/Anzeigen der Oktave und der MIDI-Sendekanal-Parameter

Im Performance Play-Modus werden, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, die gegenwärtigen Oktav- und MIDI-Sendekanal-Einstellungen angezeigt. Die Anzeigen variieren in Abhängigkeit, ob der Master Keyboard Modus an oder ausgeschaltet ist.

Weitere Informationen über Master Keyboard-Modus finden Sie auf Seite 123.

Master Keyboard-Modus ist aus



Verwenden Sie zur Auswahl des MIDI-Sendekanals (1 bis 16) den Knopfregler [A], während die [SHIFT]-Taste gedrückt ist.

Master Keyboard-Modus ist an



Verwenden Sie zur Auswahl des MIDI-Sendekanals (1 bis 16) den Knopfregler [B]/[C]/[1]/[2], während die [SHIFT]-Taste gedrückt ist.

Die im Performance Play-Modus gespielten Noten werden an diesen MIDI-Kanal gesendet werden.

Wenn der Master-Keyboard-Modus ausgeschaltet ist, können Sie den MIDI-Übertragungskanal mit Hilfe der Seite MIDI Ch im Utility-Modus festlegen. (Seite 166)

Auswahl des Performance-Programms

Es gibt vier Möglichkeiten eine Performance auszuwählen.

Anwendung der BANK/PROGRAM-Tasten (CS6x) Anwendung der [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten Anwendung der [DATA]-Knopfregler Anwendung der Kategoriesuche

Wenn Sie die [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten, die [DATA]-Knopfregler oder die Kategorie-Such-Funktion verwenden, ist das immer das gleiche, als ob Sie die Stimme unmittelbar im Voice Play-Modus auswählen. Schlagen Sie auf Seite 75 nach und ersetzen Sie das Wort "Voice" (Stimme) mit "Performance".

Anwendung der BANK/PROGRAM-Tasten (CS6x)

Drücken Sie die MEMORY [INT]- oder [EXT]-Taste und wählen Sie den Performance-Speicher. Die Anzeige des ausgewählten Performance-Speicher wird in der Anzeige blinken.



- Weitere Informationen über Performance-Speicher finden Sie auf Seite 29.
- Orücken Sie eine BANK-Taste ([A] bis [H]) um eine Bank auszuwählen. Die Bankanzeige wird in der Anzeige blinken.
- Drücken Sie die Bank-Tasten [A] bis [D], wenn eine EXT-Performance gewählt ist.



- Wenn Sie die [EXIT]-Taste hier drücken, wird die Performance-Auswahl abgebrochen und die ursprüngliche Performance wiederhergestellt.
- Wurde die Bank bereits ausgewählt, ist dieser Schritt nicht erforderlich.

Weitere Informationen über Banken finden Sie auf Seite 29.

Orücken Sie eine PROGRAM-Taste ([1] bis [16]), um eine Programmnummer auszuwählen. Performancen können durch Einstellen des Speichers, der Bank und Programmnummer, wie in den oben beschriebenen drei Schritten, ausgewählt werden. Die Anzeige zeigt auch die gewählte Performance an.



Multi Edit (Volume, Pan, Reverb/Chorus Send, Note Shift)

Sie können den Ausgangspegel (Lautstärke), die Stereobalance und andere Parameter zu jedem Part einstellen, indem Sie den Grafik-Editor der Anzeigen 3 bis 7 verwenden. Sie können z.B. die Lautstärke und Stereobalance-Parameter jedes Parts in Echtzeit einstellen, während der Synthesizer als ein Multitimbraler-Tongenerator mit einem Sequenzer verwendet wird.

Einrichtmethode

Die gleiche Verfahrensweise wird für die Anzeigen 3 bis 7 angewendet.



- Verwenden Sie den [PAGE]-Knopfregler, um die Anzeige auszuwählen.
- Verwenden Sie den Knopfregler [A], um den Part auszuwählen. Sie können aus PartCL (Phrase Clip Part), PartAD (A/D Input Part), PartP1 (Plug-in 1 Part), PartP2 (Plug-in 2 Part), Part01 bis Part16 (Stimm- Part 1 bis 16) auswählen. Abgesehen von der 7. Anzeige (Note Shift), sind die Common-Parameter (Layer Common) für alle Layer Part die gleichen.

Die Parametereinstellungen jedes Part werden als ein Balken-Diagramm angezeigt, um Ihnen eine Vorstellung der Gesamtklangbalance zu geben.

Sie können auch die MEMORY- und PART-Tasten an der Vorderseite zur Auswahl jedes Parts verwenden. Die Tasten hängen mit jedem Part wie folgt zusammen.

[PRE1/2]-Taste	Common (Layer Common)
[INT]-Taste	PartCL (Phrase Clip Part)
[EXT]-Taste	PartAD (A/D Input Part)
[PLG1]-Taste	PartP1 (Plug-in 1 Part)
PLG2 - Taste	PartP2 (Plug-in 2 Part)
PART-Tasten [1] bis	Part01 bis Part16
[16] (CS6x)	(Stimmen-Part 1 bis 16)

- **3** Verwenden Sie Knopfregler [B] oder den [DATA]-Knopfregler oder die [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten um die Parametereinstellung jedes Part anzupassen.
- Wiederholen Sie Schritt und für jeden anderen Part.
 - Um Einstellungsverluste zu vermeiden, vergewissern Sie sich, daß Sie die Performance gespeichert haben, bevor Sie das Programm zu einem anderen Modus verlassen oder eine andere Performance wählen. Informationen, wie Performancen gespeichert werden, finden Sie auf Seite 141.

Lesen der angezeigten Einstellungen Die Anzeigen 3 bis 7 haben folgende Funktionen.



- **1 Parameter:** zeigt die Parametereinstellungen
- 2 Part: zeigt den gegenwärtig gewählten Part
- (3) Wert: zeigt die Einstellung des gegenwärtig gewählten Part
- (4) **Balken-Diagramm:** zeigt die Einstellungen jedes Part als Balken-Diagramm

Common (Layer Common) PartCL (Phrase Clip Part) PartAD (A/D Input Part) PartP1 (Plug-in 1 Part) PartP2 (Plug-in 2 Part) Part01 ~ Part16 (Stimmen-Parts 1 ~ 16)

- (5) Layer-Schalter an/aus: zeigt eine "L"-Marke über dem Balken-Diagramm für Parts, deren Layer-Schalter auf "on" (an) steht.
- 6 Mute (Stummschaltung) an/aus: zeigt eine "*"-Marke über dem Balken-Diagramm für Parts, die stumm geschaltet sind. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Stummschaltung des gegenwärtig gewählten Parts an- oder auszuschalten.
- Wurde ein Multitimbral-Plug-in-Board im Plug-in Slot 2 installiert, ist der PartP2 (Plug-in 2 Part) nicht länger verfügbar. Sie sind nun jedoch in der Lage, für Part17 bis Part32 (Stimmen-Part 17 bis 32) zu wählen. Eine "→"-Marke rechts neben dem Balken-Diagramm zeigt an, daß mehr Parts verfügbar sind. Wenn Sie Part17 bis Part32 gewählt haben, dann zeigt das Balken-Diagramm die Einstellungen für diese Parts.



3. Anzeige: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Lautstärke)

Stellen Sie die Lautstärke jedes Parts ein.



 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ 4. Anzeige: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Stereobalance)

Stellen Sie die Stereobalance jedes Parts ein.



□ Einstellungen: L63 ~ C ~ R63

■ 5. Anzeige: PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)

Für jeden Part können Sie den Sende-Pegel des Signals einstellen, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird.

PFM Mlt)RevSend Part01 127 **....**

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ 6. Anzeige: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

Für jeden Part können Sie den Sende-Pegel des Signals einstellen, das vom Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird.



 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ 7. Anzeige: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Notenwechsel)

Stellen Sie den Betrag (in Halbtönen) ein, mit dem der Pitch (Tonhöhe) jedes Parts versetzt wird. Sie können den Versatz über einen Bereich von bis zu zwei Oktaven auf- oder abwärts anpassen.



 \Box Einstellungen: -24 ~ 0 ~ +24

120

Performance-Bearbeitung

Hier können Sie die Performance Edit-Parameter einstellen. Diese können grob in Common-Parameter, die auf alle Parts angewendet werden, und partspezifische Parameter eingeteilt werden. Auch für den Master Keyboard-Modus gibt es verschiedene Zoneneinstellungen (Seite 123).

Während der Eingabe des Performance Edit-Modus sehen Sie die folgende Anzeige. Die aktuelle Anzeige wird abhängig vom gewählten Part variieren. Grundsätzlich werden der Knopfregler [A] zur Auswahl des Parametertyps, den Sie bearbeiten möchten, (Common/Part/Zone), der [PAGE]-Knopfregler zur Umschaltung zwischen Parameteranzeigen und die Knopfregler [B], [C], [1] und [2] zur Eingabe der Parametereinstellung verwendet. Wahlweise können Sie den [DATA]-Knopfregler oder die [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten zur Einstellungseingabe verwenden.



Wählen Sie Common/Part/Zone aus

Sie können, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt lassen, die Knopfregler [A] bis [C] und Knopfregler [1]/[2] verwenden, um den Cursor zum jeweiligen Parameter zu bewegen. Der Cursor kann auch, während die [SHIFT]-Taste gedrückt ist, unter Verwendung der [DATA]-Knopfregler oder der [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten bewegt werden.

- Sie müssen die Performance, die Sie bearbeiten möchten, vor der Eingabe des Performance Edit-Modus auswählen (Seite 119). Alle Parametereinstellungen jeder Performance können gespeichert werden.
- Wurde ein Multitimbrales Plug-in Board installiert, werden die Parameter jedes Parts nicht gespeichert.
- Weitere Informationen zur Eingabe des Performance Edit-Modus finden Sie auf Seite 21.

Menü-Anzeige

Wenn Sie mit gedrückter [SHIFT]-Taste den [PAGE]-Knopfregler verwenden, wird das folgende Menü angezeigt. Verwenden Sie den [PAGE]-Knopfregler, um den Cursor zwischen den Items zu bewegen, dann lösen Sie die [SHIFT]-Taste, um zum gewählten Item zu springen.



Common/Part/Zonen Edit

Eine Performance kann aus 16 Stimmen-Parts, einem Phrase Clip Part, einem A/D Input Part oder einem Plug-in Part 1/2 bestehen (Seite 39). Die Parameter, die alle Parts gemein haben, sind als ein Common Edit bekannt. Die Anzeige des Performance Edit-Modus

121

kann in die Common Edit-Anzeige und die Anzeigen zur individuellen Bearbeitung jedes Parts unterteilt werden. Bearbeiten Sie individuelle Parts, so können die Anzeigen, die Sie sehen, abhängig vom gewählten Part, variieren. Ist der Synthesizer im Master Keyboard-Modus (Seite 8, 67), so können Sie für jede Zone Parameter einstellen.

Im Performance Edit-Modus verwenden Sie Knopfregler [A] um zwischen den Anzeigen für Common-, Part- und Zoneneinstellungen hin und her zu schalten.

Common Einstellungen

QED Level)	Uo1	Pan RevSend ChoSend
Common	127	C +63 -63
Common		

Part Einstellungen

MIX Level)	Uo1	Pan RevSend ChoSend
[Part01]	127	C 64 Ø
Part		

Zonen Einstellungen



Master Keyboard/Tone Generator-Modus (nur CS6x)

Im Performance-Modus kann die Verbindung (der Singalfluß) mit dem internen Tongenerator des CS6x durch Drücken der [MASTER KEYBOARD]-Taste an der Vorderseite geändert werden. Ist die LED der [MASTER KEYBOARD]-Taste an, gibt der CS6x den Master Keyboard-Modus ein und wird praktisch zur Steuerung des externen Tongenerators. Ist die LED aus, verläßt der CS6x den Master Keyboard-Modus und wird praktisch zur Steuerung seiner internen Parts des internen Tongenerators. Der Signalfluß für jeden Modus verläuft wie folgt.

Master Keyboard-Modus: LED der [MASTER KEYBOARD]-Taste ist an



Performance-Modus

Tone Generator-Modus: LED der [MASTER KEYBOARD]-Taste ist aus



Der 🛛 Indikator

Wenn Sie einen Parameter im Performance Edit-Modus ändern, wird der 🗄 Indikator oben links in der Anzeige angezeigt werden. Dies zeigt einfach und schnell an, daß die gegenwärtige Performance modifiziert, aber noch nicht gespeichert wurde.

Bearbeiten- Indikator (Edit)

MIXOLevel) Com:>GE Part01 Part:>MI

- Selbst wenn Sie den Performance Play-Modus verlassen, gehen die bearbeiteten Einstellungen für die gegenwärtige Performance nicht verloren, solange Sie nicht eine andere Performance wählen.
- Der E Indikator wird auch im Performance Play-Modus angezeigt.
- □ Der ☐ Indikator wird auch im Voice Play-Modus angezeigt, wenn Klangregler oder zuweisbare Knopfregler verwendet werden.

Die "Compare"-Funktion

Verwenden Sie diese, um den Unterschied zwischen der Performance mit Ihren bearbeiteten Einstellungen und der gleichen Performance vor der Bearbeitung aufzulisten.

 Drücken Sie die [EDIT/COMPARE]-Taste im Performance Edit-Modus. Der I Indikator ganz oben in der Anzeige wird sich zum I Indikator verändern und die LED der [EDIT/COMPARE]-Taste wird blinken. Die Performance-Einstellungen vor der Bearbeitung werden vorübergehend für Vergleichszwecke wiederhergestellt.

"Vergleichen"- Indikator (Compare)



- Während die "Compare"-Funktion eingeschaltet ist, ist die Bearbeitung nicht möglich.
- 2 Drücken Sie die [EDIT]-Taste noch einmal, um die "Compare"-Funktion auszuschalten und stellen Sie die Einstellungen für Ihre bearbeitete Performance wieder her.

Performance-Speicherung

Die bearbeiteten Einstellungen der gegenwärtigen Performance gehen verloren, wenn sie den Performance Play-Modus verlassen und dann eine andere Performance oder einen anderen Modus wählen. Um den Verlust wichtiger Daten zu vermeiden, sollten Sie nach Abschluß des Performance Edit-Modus immer die Performance-Speicherung zur Speicherung Ihrer bearbeiteten Performancen anwenden. Informationen über die Performance-Speicherung, finden Sie auf Seite 141.

Wenn Sie eine neue Performance ohne Vorgabe erzeugen, ist es nützlich, vor der Bearbeitung die Einstellungen der gegenwärtigen Performance zu löschen. Verwenden Sie dafür die Funktion "Performance initialisieren" im Performance Job-Modus (Seite 140).

Common (Einstellungen für alle Parts)

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die Common-Einstellungen für alle Parts in einer Performance bearbeitet werden. Es sind sechs Menüs verfügbar, jedes davon besteht auf mehreren Seiten.

- Common General (Allgemeines)
- Common Quick Edit
- Common Arpeggio
- Common Controller (Steuerung)
- Common Master EQ
- Common Effekt

Common General

Sie können in dieser Common Edit-Anzeige den Performance-Namen, den MIDI-Kanal und andere allgemeine Parameter eingeben. Die folgenden drei Anzeigen sind für allgemeine Einstellungen verfügbar.

GEN Name (Allgemeiner Name) GEN MIDI (Allgemeiner MIDI) GEN M.Kbd (Allgemeines Master Keyboard)

GEN Name (Allgemeiner Name)

Sie können einen aus bis zu 10 Zeichen (alphabetischen oder numerischen) und/oder Symbolen bestehenden Performance-Namen eingeben. Sie können auch links vom Performance-Namen den Kategorienamen festlegen.

Kategoriename Performance- Name

GENBName) Ct9ry a-Z 0-?	Cur	sor	
C 1234 [Pf:Ini	t Voi	ce]	

Die Art und Weise der Performance-Namen-Einstellung ist die gleiche, wie für den Stimmen-Namen. Weiter Informationen finden Sie auf Seite 80.

GEN MIDI (Allgemeiner MIDI)

Sie können einen Parameter für den MIDI IN/Out-Kanal der Performance einstellen.



ArpOut (Arpeggio Out)

Schalten Sie die Arpeggiator-Phrase des MIDI-Output an oder aus.

□ Einstellungen: off, on

ArpCh (Arpeggio Kanal)

Stellen Sie den Arpeggiator des MIDI-Kanal ein. Das Arpeggio wird Parts und Stimmen spielen, die auf diesem MIDI-Kanal eingestellt sind. Wenn Sie "KbdCh" (Keyboard Kanal) auswählen, wird der Arpeggiator den MIDI-Sendekanal, der im Utility-Modus eingestellt ist (Seite 166), verwenden.

□ Einstellungen: 1 ~ 16, KbdCh (Keyboard Kanal)

LayerCh (Layer Kanal)

Stellen Sie den MIDI-Kanal für den Layer Part ein. Alle Layer Parts (bis zu vier) werden den gleichen, hier eingestellten MIDI-Kanal verwenden. Wenn Sie "BasicCh" (Basis-Empfangskanal) ausgewählt haben, werden alle Layer Parts den im Utility-Modus eingestellten Basis-Empfangskanal verwenden (Seite 166).

□ Einstellungen: 1 ~ 16, BasicCh (Basis-Empfangskanal)

GEN M.Kbd (Allgemeines Master Keyboard)

Wenn Sie eine Performance im Master Keyboard-Modus verwenden, können Sie Tastaturtrennungen und —lagen einstellen.

Common (split) ch01 ch02 C-3	GENOM.Kbd) Mode	Lower	Upper	Point
	Common (split)	ch01	ch02	C 3

■ Mode (Modus)

Stellen Sie den Tastatur-Modus ein. Die folgenden drei Modi sind verfügbar. Wenn die LED der [MASTER KEYBOARD]-Taste an der Vorderseite aus ist, sind diese Modi nicht verfügbar und sind in der Anzeige in Klammern zu sehen.

D Einstellungen: split, 4zone, layer

split (Teilung):

Teilt die Tastatur in einen (tieferen) Bereich für die linke Hand und einen (oberen) Bereich für die rechte Hand, und weist jedem Bereich einen unterschiedlichen MIDI-Kanal und Part zu.

4zone (4 Zonen):

Teilt die Tastatur in maximal vier Zonen, und weist jeder Zone einen unterschiedlichen MIDI-Kanal und Part zu. Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, können die Parameter für jede Zone getrennt eingestellt werden (Seite 137).

layer (Lage):

Layers bis zu zwei Zonen (Part) über die Tastatur. Dies wird verwendet, um einen vollen und kräftigen Klang zu erzeugen.

Lower (Tiefer)

Wurde der Modus (siehe oben) auf "split" gestellt, stellt dies den MIDI-Kanal ein, der den Noten auf und unterhalb des Split Point (Trennpunkt) zugeordnet ist. Der Part oder die Stimme, eingestellt auf diesen MIDI-Kanal, wird gespielt werden, wenn Sie Noten auf und unterhalb des Trennpunktes anspielen. Wurde der Modus auf "layer" gestellt, wird hier der MIDI-Kanal für eine Layered Zone (Part) eingestellt.

□ Einstellungen: ch01 ~ ch16

■ Upper (Oberer)

Wurde der Modus (siehe oben) auf "split" gestellt, stellt dies den MIDI-Kanal ein, der den Noten oberhalb des Split Point (Trennpunkt) zugeordnet ist. Der Part oder die Stimme, eingestellt auf diesen MIDI-Kanal, wird gespielt werden, wenn Sie Noten oberhalb des Trennpunktes anspielen. Wurde der Modus auf "layer" gestellt, wird hier der MIDI-Kanal für die andere Layered Zone (Part) eingestellt.

□ Einstellungen: ch01 ~ ch16

Sie können auch unter Verwendung der PART-Tasten [1] bis [16] schnell und einfach die Upper/Lower MIDI-Kanäle einstellen. Drücken und halten Sie eine PART-Taste, und drücken Sie dann eine andere. Die Nummer der ersten Taste stellt den Upper MIDI-Kanal ein, während die Nummer der zweiten Taste den Lower MIDI-Kanal einstellt.

123

Point (Punkt)

Wurde der Modus (siehe oben) auf "split" gestellt, stellt dies den Split Point (Trennpunkt) ein. Die aktuelle Note des Trennpunktes wird dem oberen Bereich zugeordnet.

□ Einstellungen: C-2 ~ G8

Master-Keyboard-Einstellungen (Split/Layer)

	Trennen			Layer				
Parametername	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4
TrnsCh	ch	ch+1	ch	ch	ch	ch+1	ch	ch
TG	ein	ein	aus	aus	ein	ein	aus	aus
MIDI	ein	ein	aus	aus	ein	ein	aus	aus
Oktave	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Transpeinierung	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Note Limit Low	C-2	р	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Note Limit High	р	G8						
Transmit Switch PB	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch MW	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch KnobA-C	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch Knob1/2	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch RB	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch FC	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch BC	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch AT	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch FS	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch Sus	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch Vol/FV	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch Pan	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein	ein
Transmit Switch Bank Select	aus	aus	aus	aus	aus	aus	aus	aus
Transmit Switch Program Change	aus	aus	aus	aus	aus	aus	aus	aus
Transmit Preset Volume	100	100	100	100	100	100	100	100
Transmit Preset Pan	С	С	С	С	С	С	С	С
Transmit Preset Bank MSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset Bank LSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset PC	0	0	0	0	0	0	0	0
CS Ceintrol Number Assign	7	7	7	7	7	7	7	7

ch: Keyboard-Sendekanal p: Trennpunkt

Details zu den einzelnen Parametern finden Sie auf Seite 137

Weitere Informationen zum Master-Keyboard-Modus finden Sie auf Seite 67.

Common Quick Edit

Unter Verwendung der Klangsteuerungs-Knopfregler an der Vorderseite des CS6x können Sie verschiedene Parameter, welche die Schalleigenschaften des Layer Part verwalten, einstellen und vieles bearbeiten. Die folgenden vier Anzeigen sind nur verfügbar, wenn der Layer-Schalter (Seite 133) jedes Parts auf "on" (an) geschaltet wurde.

QED Level (Quick Edit Level) QED EF (Quick Edit-Effekt) QED Filter (Quick Edit-Filter) QED EG (Quick Edit-Hüllkurvengenerator)

QED Level (Quick Edit-Level)

Hier können Sie die Lautstärke und die Stereobalance-Parameter jedes Layer-Parts einstellen. Die Einstellungen erreichen Sie auch in den Part Edit-Anzeigen.

QED@Level)	Vol	Pan RevSend ChoSend
Common	127	C 63 63

■ Vol (Lautstärke)

Stellen Sie die Lautstärke jedes Layer-Parts ein.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ Pan (Stereobalance)

Stellen Sie die Stereobalance jedes Layer-Parts ein. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [PAN]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

□ Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63(Rechts)

RevSend (Reverb Send)

Stellen Sie den Sende-Pegel des Signals ein, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [REVERB]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

ChoSend (Chorus Send)

Stellen Sie den Sende-Pegel des Signals ein, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [CHORUS]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

QED EF (Quick Edit-Effekt)

Sie können den Chorus-Betrag, der auf den Layer Part angewendet wird, genauso wie die Portamento-Einstellungen festlegen.

QEDBEF)	Chorus Portamento-Time
Common	-63 off 127

Chorus

Stellen Sie die Lautstärke des Chorus-Effektes als einen Offset-Wert ein.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Portamento

Schalten Sie Portamento an oder aus. Sie können dies auch unter Verwendung der PORTAMENTO [ON/OFF]-Taste an der Vorderseite des CS6x einstellen.

□ Einstellungen: aus, an

Sie können den Trennpunkt auch, während die [SHIFT]-Taste gedrückt ist, durch Drücken der Note wählen.

■ Time (Zeit)

Stellen Sie die Pitch-Übergangszeit ein. Höhere Werte führen zu längeren Übergangszeiten. Sie können diese auch unter Verwendung des [PORTAMENTO]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit-Filter)

Diese Parameter steuern die Filter, welche die Klangqualität der Stimme verwalten. Wenn Sie eine Kombination aus LPF (Low Pass Filter - Tiefpaßfilter) und HPF (High Pass Filter — Hochpaßfilter) verwenden, beeinflussen die Parameter der QED Filter-Seite nur den LPF.

QED@Filter)	Cutoff	Reso
Common	+63	+63

Cutoff

Erhöhen oder vermindern Sie die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) für jede Stimme eines Layer Parts. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [CUTOFF]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

□ Einstellungen: $-64 \sim 0 \sim +63$

Reso (Resonanz)

Stellen Sie den Betrag der Resonanz (harmonische Betonung - Oberschwingungen) ein, die auf das Signal an der Grenzfrequenz angewendet wird.. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [RESONANCE]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit-Hüllkurvengenerator)

Der EG (Hüllkurvengenerator) steuert den zeitabhängigen Lautstärkeübergang für jede Stimme in einem Layer Part. Es gibt vier Parameter, die den Lautstärkeübergang von dem Moment an, an dem die Note auf der Tastatur gedrückt wird, bis zu dem Moment, an dem sie losgelassen wird oder bis zu dem Punkt, an dem die Lautstärke auf Null verhallt ist, regeln. Diese Layer Part-Einstellungen ermöglichen die Verwendung jede der Part Edit-Einstellungen.



Attack

Stellen Sie die Übergangszeit von dem Moment an, in dem eine Taste auf der Tastatur gedrückt wurde, bis zu dem Punkt, an dem die Lautstärke des Layer Part ihren Spitzenwert erreicht, ein. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [ATTACK]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Stellen Sie die Übergangszeit von dem Punkt, an dem die Lautstärke des Layer Parts ihren Spitzenwert erreicht hat, bis zu dem Punkt, an dem sie sich eingependelt hat, ein. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [DECAY]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

🔳 Sustain

Stellen Sie die Lautstärke des Layer Parts, die aufrechterhalten wird, während die Taste auf der Tastatur gedrückt wird, ein. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [SUSTAIN]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Release

Stellen Sie die Übergangszeit von dem Punkt, an dem die Taste auf der Tastatur gelöst wird, bis zu dem Punkt, an dem die Lautstärke des Layer Parts den Wert Null erreicht hat, ein. Sie können diesen Parameter auch unter Verwendung des [RELEASE]-Knopfreglers an der Vorderseite des CS6x regeln.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

Die folgenden vier Anzeigen verwalten das Verhalten des Arpeggiators. Die Parameter sind die gleichen, wie die, die im Voice Edit-Modus verwendet wurden. Weiter Informationen finden Sie auf Seite 82.

Um den Arpeggiator im Performance-Modus zu verwenden, müssen der Arpeggio und die Layer-Schalter (Seite 133) auf "on" geschaltet werden.

ARP Type (Arpeggio-Typ)

- ARP Limit (Arpeggio-Notengrenze)
- ARP Mode (Arpeggio-Modus)
- ARP PlayEF (Arpeggio Play-Effekt)

Common Controller (Steverung)

Sie können den Steuerungen und Knopfreglern an der Vorderseite MIDI-Reglernummern zuweisen. Knopfregler [1]/[2] kann, zum Beispiel, zur Steuerung des zugewiesenen Klangeffektes und der Fuß-Controller zur Steuerung der Modulation einstellt werden. Sie können für jede Performance verschiedene Steuerzuordnungen einstellen. Die folgenden zwei Steueranzeigen sind verfügbar.

CTL Assign1 (Controller Assign 1) CTL Assign2 (Controller Assign 2)

CTL Assign1(Controller Assign 1)

Verwenden Sie die Knopfregler [C], [1] bzw. [2], um jedem Atem-Controller Reglernummern zuzuweisen. Die ausgewählte Funktion wird links in der Anzeige zu sehen sein.



■ BC (Breath Controller (Atem-Controller))

Stellen Sie die Reglernummer, die dem Atem-Controller zugewiesen ist, ein. Der Atem-Controller wird an die BREATH-Buchse (Seite 18) angeschlossen.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie auf einer separaten Control-Liste.

■ Knob 1/2 (Knopfregler)

Stellen Sie die zu Knopfreglern [1] und[2] an der Vorderseite zugeordneten Reglernummern ein.

CTL Assign2 (Controller Assign 2)

Verwenden Sie die Knopfregler [C] bzw. [1], um die Reglernummern zum Fuß-Controller und Ribbon-Controller zuzuweisen. Die ausgewählte Funktion wird links in der Anzeige zu sehen sein. Verwenden Sie Knopfregler [2], um den Ribbon-Controller-Modus zu wählen.



■ FC (Fuß-Controller)

Ordnen Sie dem Fuß-Controller eine Regler nummer zu. Der Fuß-Controller wird an die FOOT CONTROLLER-Buchse an der Rückwand angeschlossen (Seite 18).

□ **Einstellungen:** Weitere Informationen finden Sie auf einer separaten Control-Liste.

RB (Ribbon-Controller)

Ordnen Sie dem Ribbon-Controller an der Vorderseite eine Reglernummer zu. Das Verhalten des Ribbon-Controllers ist abhängig von der Modus-Parametereinstellung.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie auf einer separaten Control-Liste.

Modus

Stellen Sie das Verhalten des Ribbon-Controller ein. Wenn Sie "hold" (halten) gewählt haben, wird der durch den Ribbon-Controller gesteuerte Parameter seinen Wert, selbst nachdem Sie ihn gelöst haben, halten. Wenn Sie "reset" (zurückstellen) gewählt haben, fällt der Wert auf seine Standardeinstellung in der Mitte des Ribbon-Controller-Bandes zurück.

D Einstellungen: hold (halten), reset (zurückstellen)

Common EQ (Equalizer)

Sie können eine der fünf verschiedenen Equalizerbänder auf die Gesamt-Performance zuordnen. Die folgenden fünf Anzeigen sind verfügbar.

EQ Low EQ LowMid (Low-Middle Bereich) EQ Mid (mittlerer Bereich) EQ HighMid (High-Middle Bereich) EQ High



EQ Low

Dieser Equalizer erfaßt tiefe Frequenzen. Sie können den Signalpegel an der bestimmten Frequenz anpassen. Sie können auch die verschiedenen Equalizer-Typen (-Formen) einstellen.



■ Shape (Form)

Wählen Sie einen Shelving- oder Peaking-Equalizer. Der Peaking-Type dämpft/erhöht das Signal an der festgelegten Frequenzeinstellung, während der Shelving-Typ das Signal bei Frequenzen über oder unter der Frequenzeinstellung dämpft/erhöht.

□ Einstellungen: shelv (Shelving), peak (Peaking)

shelv (Shelving)





Gain

Stellen Sie die Verstärkung ein. Diese dämpft oder verstärkt Frequenzen die Frequenzeinstellung herum.

□ Einstellungen: -12dB ~ 0dB ~ + 12dB

■ Freq (Frequenz)

Stellen Sie die Mittelfrequenz ein. Frequenzen um diesen Punkt herum werden durch die Verstärkereinstellung gedämpft/verstärkt.

□ Einstellungen: 32Hz ~ 2.0kHz

Q (Frequenz-Merkmale)

Diese verändern den Signalpegel an der Frequenzeinstellung, um verschiedene Frequenzkurven-Merkmale zu erzeugen.

Einstellungen: 0.1 ~ 12.0



EQ LowMid (Low Middle-Bereich)

EQ Mid (Middle-Bereich)

EQ HighMid (High-Middle Bereich)

Diese Equalizer erfaßt tiefe bis mittlere, mittlere und hohe bis mittlere Frequenzbereiche. Sie können zur Regelung des Signalpegels um die festgelegte Frequenz herum verwendet werden.

Gain +12dB	Freq 100Hz	12. 0
Gain +12dB	Freq 100Hz	12. Ö
Gain +12dB	Freq 100Hz	12. 0
	Gain +12dB Gain +12dB Gain +12dB	Gain Freq +12dB 100Hz Gain Freq +12dB 100Hz Gain Freq +12dB 100Hz

Gain

Stellen Sie die Verstärkung ein. Diese dämpft oder verstärkt Frequenzen um die Frequenzeinstellung herum.

□ Einstellungen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

Freq (Frequenz)

Stellen Sie die Mittelfrequenz ein. Frequenzen um diesen Punkt herum werden durch die Verstärkereinstellung gedämpft/verstärkt.

□ Einstellungen: 100Hz ~ 10.0kHz

Q (Frequenz-Merkmale)

Diese verändern den Signalpegel an der Frequenzeinstellung, um verschiedene Frequenzkurven-Merkmale zu erzeugen.

□ Einstellungen: 0.1 ~ 12.0

EQ High

Dieser Equalizer erfaßt hohe Frequenzen. Sie können den Signalpegel mit der bestimmten Frequenz anpassen. Sie können auch die verschiedenen Equalizer-Typen (-Formen) einstellen.

MEQBHi9h)	Shape	Gain	Freq	12. 0
Common	peak	+12dB	0.5kHz	

■ Shape (Form)

Wählen Sie einen Shelving- oder Peaking-Equalizer. Der Peaking-Type dämpft/erhöht das Signal an der festgelegten Frequenzeinstellung, während der Shelving-Typ das Signal bei Frequenzen über oder unter der Frequenzeinstellung dämpft/erhöht.

Einstellungen: shelv (Shelving), peak (Peaking)

Gain

Stellen Sie die Verstärkung ein. Diese dämpft oder verstärkt Frequenzen um die Frequenzeinstellung herum.

□ Einstellungen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequenz)

Stellen Sie die Mittelfrequenz ein. Frequenzen um diesen Punkt herum werden durch die Verstärkereinstellung gedämpft/verstärkt.

□ Einstellungen: 500Hz ~ 16.0kHz

Q (Frequenz-Merkmal)

Diese verändern den Signalpegel an der Frequenzeinstellung, um verschiedene Frequenzkurven-Merkmale zu erzeugen.

Einstellungen: 0.1 ~ 12.0

Common-Effekt

Sie können zwei Insertion Effect-Typen einstellen, zuzüglich zwei System-Effekten (Reverb und Chorus). Die folgenden drei Anzeigen sind verfügbar.

EFF Part EFF Rev (Reverb) EFF Cho (Chorus)

EFF Part

EFF@Part)	InsEF	PLG-EF	
Common	part16 partP1	part10	

■ InsEF (Insertion Effect)

Ordnen Sie einen Insertion Effect einem Part zu. Wählen Sie "off" (aus), wenn Sie keinem Part einen Insertion Effect zuordnen möchten. Wurden Plug-in Boards installiert, so sind sie als Plug-in Parts 1 und 2 auswählbar.

□ Einstellungen:

normal Part:

Part
01 \sim Part
16, PartAD (A/D Input Part), PartCL (Phrase Clip Part), off (aus)

Plug-in Part (wenn installiert):

PartP1 (Plug-in Part 1), PartP2 (Plug-in Part 2), off (aus)

■ PLG-EF (Plug-in-Effekt)

Ordnen Sie einen Plug-in-Effect einem Part zu. Wählen Sie "off" (aus), wenn Sie keinem Part einen Plug-in-Effect zuordnen möchten. Nur wenn ein Insertion Effect Plug-in board installiert wurde, sind diese Parameter verfügbar.

□ Einstellungen:

normal Part:

Part01 ~ Part16, PartAD (A/D Input Part), PartCL (Phrase Clip Part), off (aus)

EFF Rev (Reverb)

Durch Drücken der [ENTER]-Taste können Sie den Reverb-Effekttyp auswählen und seine Parameter einstellen.

EFFBRev) Type Re	eturn [ENTER]
Common Basement	127 to Edit

■ Type (Reverb-Effekttyp)

Stellen Sie den Reverb-Effekttyp ein.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste der Effekttypen.

Return

Stellen Sie den Return-Pegel des Reverb-Effektes ein.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

Durch Drücken der [ENTER]-Taste können Sie den Chorus-Effekttyp auswählen und seine Parameter einstellen.

EFFBCho) Type	toRev	Return [ENTER]
Common Chorus1	127	127 to Edit

■ Type (Chorus-Effekttyp)

Stellen Sie den Chorus-Effekttyp ein.

□ **Einstellungen:** Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste der Effekttypen.

■ toRev (To Reverb)

Stellen Sie den Signal-Sendepegel vom Chorus-Effekt auf den Reverb-Effekt.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Return

Stellen Sie den Return-Pegel des Chorus-Effektes ein.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Wurde ein Insertion Effect Plug-in Board installiert, werden Sie die der EFF Plg (Plug-in)-Anzeige folgende EFF Cho (Chorus)-Anzeige sehen.

Einstellungen der Effektparameter

Wenn Sie den Effekt auswählen und die [ENTER]-Taste drücken, sind die Parameteranzeigen EFF Rev und EFF Cho verfügbar. Wurde ein Insertion Effect Plug-in Board installiert, können Sie die Parameter für den Plug-in-Effekt auf der EFF Plg (Plug-in)-Anzeige eingeben.

Verwenden Sie den [PAGE]-Knopfregler, um zwischen Anzeigen hin und her zu schalten, und verwenden Sie die anderen Knopfregler sowie [INC/YES] und [DEC/NO]-Tasten, um jeden Parameter einzustellen.

Wenn Sie die [EXIT]-Taste drücken, werden Sie zur Auswahlanzeige der Effekttypen zurückkehren.



Performance-Modus

Part (Einstellungen für jeden Part)

Sie können jeden Part in einer Performance bearbeiten. Verwenden Sie zur Auswahl des Parts Knopfregler [A], stellen Sie dann seinen Parameter ein. Die folgenden sechs Anzeigen sind verfügbar, obgleich ihre Inhalte entsprechend dem gewählten Part variieren werden.

- Part Mixer
- Part Tone
- Part Layer
- Part Receive Switch
- Part Controller
- Part Insertion Effect

Part Mixer

Sie können verschiedene Output-Parameter der Stimme für jeden Part einstellen. Die folgenden zwei Anzeigen sind verfügbar.

MIX Vce (Mix Voice) MIX Level

Die MIX Vce (Mix Voice)-Anzeige wird sich zur Mix Kit- (Mix-Werkzeug) bzw. Mix Template (Mix-Vorlage)-Anzeige ändern, je nach dem, ob PartCL (Phrase Clip Part) oder PartAD (A/D Input Part) ausgewählt wurde.

MIX Vce/Kit/Template (Mix Stimme/Werkzeug/Vorlage)

Sie können zu jedem Part eine Stimme/Werkzeug/ Vorlage zuordnen. Verwenden Sie zur Auswahl des Parts Knopfregler [A], stellen Sie dann seinen Stimmen/Werkzeug/Vorlagen-Parameter ein. Die Anzeige wird sich, entsprechend des gewählten Parts, wie folgt verändern.

• Wurde Part01 bis Part16 gewählt

Um die Stimme einzustellen, können Sie die gleiche Methode, wie zur Kategorie-Suche (Seite 77) verwenden.

MIXOVce) Memory Number Ct9ry Search Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]

■ Memory (Stimmen-Speicher)

□ Einstellungen:

PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

■ Number (Programmnummer)

□ Einstellungen:

- 1 ~ 128 (für normale Stimmen), DR1 ~ DR8 (für Preset-Schlagzeug), DR1 ~ DR2 (für internes/externes Schlagzeug)
- Weitere Informationen über Kategorien finden Sie in der Kategorieliste auf Seite 80.

• Wurde PartP1/PartP2 (Plug-in 1/2) gewählt

Stellen Sie die Stimme für den Plug-in 1/2 Part ein. Diese Anzeige erscheint nur, wenn ein Plug-in Board installiert wurde. Verwenden Sie zur Auswahl des PLG1/2INT (interner Speicher) und des MSB/LSB (Plug-in Board's Bank) Knopfregler [B] und zur Auswahl der Programmnummer Knopfregler [C].

> MIX@Vce) Bank Number Ct9ry Search PartP1 NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]

Bank

- □ Einstellungen: PartP1/P2 (Plug-in 1/2): PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 intern), MSB/LSB (Plug-in Bank)
- Detaillierte Informationen zu Plug-in Banks (Bank Select MSB/LSB) erhalten Sie im Benutzerhandbuch des Plug-in Boards.
- Number (Programmnummer)
 - □ Einstellungen: PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 intern): 1 ~ 64 MSB/LSB (Plug-in Bank): 1 ~ 128
 - Es kann eine Verzögerung auftreten, wenn Sie das Programm für Plug-in Parts wechseln (da Stimmdaten und Standardeinstellungen gesendet werden müssen). Um die Stimmen in einem Song für Plug-in Parts zu ändern, sollten Sie den Programmwechsel im Bereich mit der geringsten Datenmenge im Song wählen. Wenn Sie eine Stimme vom Plug-in Board wählen, verwenden Sie die Programmnummer des Parameterwechsels (multi-part). Detaillierte Informationen dazu finden Sie im Benutzerhandbuch zum Plug-in Board.
 - Im Performance-Modus sind die Part-Zuweisungen für Plug-in Boards auf "16" für PLG1 und "15" für PLG2 festgelegt.
 - Weitere Informationen über Plug-in Stimmen finden Sie im Benutzerhandbuch des Plug-in Boards.

• Wurde Part17 bis Part32 gewählt

Wenn Sie ein multitimbrales Plug-in Board installiert haben, können Sie Stimmen für die Parts 17 bis 32 einstellen. Zur Auswahl der Stimmen-Bank verwenden Sie Knopfregler [B] und zur Auswahl der Programmnummer Knopfregler [C].

> MIXOVce) Bank Number Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]

Bank/Number (Bank/Programmnummer)

□ Einstellungen: Schlagen Sie in der zu Ihrem Plug-in Board mitgelieferten Benutzerhandbuch nach.

Diese Einstellung wird nur zeitweilig gehalten und kann nicht mit der Performance gespeichert.

• Wurde PartCL (Phrase Clip Part) ausgewählt

Wählen Sie das für den Phrase Clip Part verwendete Phrase Clip Kit.

Number (Werkzeug-Nummer)

• Wurde PartAD (A/D Input Part) gewählt

Eine Audio-Source, angeschlossen an die A/D INPUT-Buchse, kann als ein Part verwendet werden. Es gibt 13 verschiedene Vorlagen für Effekttypen- und Verstärkereinstellungen. Wählen Sie die A/D Input Part-Source und die Vorlage aus.



Src (Source)

Wählen Sie die Source, die an die A/D INPUT-Buchse angeschlossen ist, aus.

Einstellungen: mic (microphone), guitar, keyboard, audio

■ Number (Vorlagen-Nummer)

Wählen Sie die Vorlagennummer aus. Sie können aus 13 Vorlagen für jede Source auswählen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 12

Number Src		0	1	2	3	4	5	6
MIC	PresetName	Off	Mic	Reverb	Chorus	Cho+Rev	Karaoke1	Karaoke2
	InputGain	mic	mic	mic	mic	mic	mic	mic
	VariType	-	-	-	-	-	Karaoke1	Karaoke2
GUITAR	PresetName	Off	Guitar	Reverb	Chorus	Cho+Rev	Tube	Stack
	InputGain	mic	mic	mic	mic	mic	mic	mic
	VariType	-	-	-	-	-	AmpSim.	AmpSim.
KEYBOARD	PresetName	Off	Keyboard	Reverb	Chorus	Cho+Rev	PhaserEP	PanEP
	InputGain	line	line	line	line	line	line	line
	VariType	-	-	-	-	-	Phaser1	AutoPan
AUDIO	PresetName	Off	Audio	Reverb	Chorus	Cho+Rev	Audio	Audio
	InputGain	line	line	line	line	line	line	line
	VariType	-	-	-	-	-	-	-

Number Src		7	8	9	10	11	12
MIC	PresetName	Karaoke3	Echo	Vocal	Studio	OctUp	OctDown
	InputGain	mic	mic	mic	mic	mic	mic
	VariType	Karaoke3	Echo	Stage1	Exciter	PitChange1	PitChange1
GUITAR	PresetName	FlangGtr	CleanGtr	FuncGtr	Tremolo	Phaser	5thGuitar
	InputGain	mic	mic	mic	mic	mic	mic
	VariType	Flanger1	Celeste3	TouchWah2	Tremolo	Phaser1	PitChange1
KEYBOARD	PresetName	WahClavi	RotaryOrg	SynthStr	SynthPad	SynthLead	SFX
	InputGain	line	line	line	line	line	line
	VariType	TouchWah1	RotarySp.	Symphonic	Flanger2	DelayLCR	PitChange1
AUDIO	PresetName	Audio	Audio	Audio	Audio	Audio	Audio
	InputGain	line	line	line	line	line	line
	VariType	-	-	-	-	-	-

Wenn Sie versuchen, eine Nummer zwischen "5" und "12" zu wählen, während Sie etwas anderes als "PartAD" für den Insert-Effekt (Ins EF)-Parameter in der Effect Part (EFF Part)-Seite eingestellt haben, wird es nicht möglich sein, mit "InsEF off" die Parameternummer anzusehen.

MIX Level

Hier können Sie die Lautstärke, die Stereobalance, den Effekt-Send und andere Parameter für jede Part einstellen. Dies ist nützlich, wenn Sie die Pegel jedes Part in einen Mix eingeben.

MIXOLevel)	Uol	Pan RevSend ChoSend
Part01	127	C 64 Ø

■ Vol (Lautstärke)

Stellen Sie die Lautstärke jedes Parts ein.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ Pan (Stereobalance)

Stellen Sie die Stereobalance jedes Parts ein.

□ Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63(Rechts)

RevSend (Reverb Send)

Stellen Sie den Sende-Pegel des Signals ein, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Stellen Sie den Sende-Pegel des Signals ein, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Part Ton

Sie können Filter, Hüllkurvengenerator und andere Parameter, welche die Klangmerkmale jedes Part steuern, einstellen. Die folgenden vier Anzeigen sind verfügbar.

TON Filter (Tone-Filter) TON EG (Ton-Hüllkurvengenerator) TON Portamento (Tone Portamento) TON Other (anderer Ton)

TON Filter (Tone-Filter)

Sie können mit Hilfe von Filtern den Ton jedes Parts anpassen. Wenn der Filter aus einer Kombination von LPF und HPF besteht wird der Cutoff-Parameter auf LPF angewendet.

TONBFilter)	Cutoff	Reso
Part01	+63	+63

- Diese drei Anzeigen sind für den A/D Input Part nicht verfügbar.
- Weitere Informationen über den Filter finden Sie auf Seite 93.

Cutoff

Erhöhen oder vermindern Sie die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) für jedes Element eines Parts.

Wird eine Komination aus Tiefpaß- und Hochpaßfilter verwendet, paßt der Parameter für jedes Element die Grenzfrequencz auf den Tiefpaßfilter an.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonanz)

Stellen Sie den Betrag der Resonanz (harmonische Betonung - Oberschwingungen) ein, die auf das Signal an der Grenzfrequenz angewendet wird.. Damit geben Sie dem Klang einen weiteren Charakter.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

TON EG (Ton-Hüllkurvengenerator)

Sie können die EG-Parameter (Hüllkurvenparameter) für jeden Part einstellen. Es gibt vier Parameter, die den Lautstärkeübergang von dem Momant an, an dem die Note auf der Tastatur gedrückt wird, bis zu dem Moment, an dem sie losgelassen wird oder bis zu dem Punkt, an dem die Lautstärke auf Null verhallt ist, regeln.

- Diese drei Anzeigen sind für den A/D Input Part nicht verfügbar.
- Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten Voice oder Phrase Clip Edit Modus, in einem Diagramm, das die Wirkungsweise des Hüllkurvengenerators darstellt.

Part 1 bis 16



Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part



Phrase Clip Part Drum Voice Part

(
TONBEG) PartCL	Attack + 0	Decay + 0	

Attack

Stellen Sie die Übergangszeit von dem Moment an, in dem eine Taste auf der Tastatur gedrückt wurde, bis zu dem Punkt, an dem die Lautstärke des Parts ihren Spitzenwert erreicht, ein. Ein positiver Wert wird die Ubergangszeit verlängern, ein negativer wird sie verkürzen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Stellen Sie die Übergangszeit von dem Punkt, an dem die Lautstärke des Parts ihren Spitzenwert erreicht hat, bis zu dem Punkt, an dem sie sich eingependelt hat, ein. Ein positiver Wert wird die Übergangszeit verlängern, ein negativer wird sie verkürzen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Sustain

Stellen Sie die Lautstärke des Parts, die aufrechterhalten wird, während die Taste auf der Tastatur gedrückt wird, ein.

Dieser Parameter ist für Plug-in, Phrase Clip oder Drum Voice Parts nicht verfügbar.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Release

Stellen Sie die Übergangszeit von dem Punkt, an dem die Note auf der Tastatur gelöst wird, bis zu dem Punkt, an dem die Lautstärke des Parts den Wert Null erreicht hat, ein. Ein positiver Wert wird die Ubergangszeit verlängern, ein negativer wird sie verkürzen.

Dieser Parameter ist für Phrase Clip oder Drum Voice Parts nicht verfügbar.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

TON Portamento (Tone Portamento)

Sie können die folgenden drei Portamento-Parameter für jeden Part einstellen.

Diese Anzeige ist für A/D-Input, Phrase Clip oder Drum Voice Parts nicht verfügbar.

Part 1 bis 16

Time Mode 127 fulltime TON@Portamento) Switch Part01 on

Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part

Switch (Portamento-Schalter)

Schalten Sie Portamento an oder aus. Mit eingeschaltetem Portamento wird ein sanfter Tonhöhen-Ubergang von der ersten Note zur nächsten Note gespielt werden.

Einstellungen: off, on

■ Time (Portamento-Zeit)

Stellen Sie die Pitch-Übergangszeit ein. Höhere Werte führen zu längeren Ubergangszeiten.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Mode (Portamento-Modus)

Wählen Sie den Portamento-Modus. Das Portamento-Modusverhalten variiert in Abhängigkeit zum Part Modus (mono/poly), der in der LYR Modusanzeige eingestellt wird. (Seite 133)

Dieser Parameter ist für Plug-in 1/2 und Multi Plug-in Parts nicht verfügbar.

Einstellungen: fingered, fulltime

Wurde der Part-Modus auf "mono" gestellt:

Fingered:

Portamento wird angewendet, wenn die Tastatur legato gespielt wird (eine Note wird gespielt, bevor die vorherige Note gelöst wird).

full:

Portamento wird für alle gespielten Stils angewendet.

Wurde der Part-Modus auf "poly" gestellt: Portamento wird auf mehrere Noten angewendet.

TON Other (anderer Ton)

Sie können Pitch Bend-Bereich und Parameter der Geschwindigkeitsempfindlichkeit für jeden Part einstellen.

Diese Anzeigen sind für den A/D Input Part nicht verfügbar.

Part 1 bis 16



Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part Phrase Clip Part Drum Voice Part

TONBOther)	Pitch Bend	VelDepth-Offset
PartP1	+12	127 64

Pitch Bend

Stellen Sie den Betrag (in Halbtönen) ein, mit dem der Voice Pitch sich ändert, wenn das Pitch-Bend-Rad bewegt wird. Zum Beispiel, bedeutet eine um —12 niedrigere Einstellung, daß der Pitch der Stimme bis zu einer Oktave sinkt, wenn das Pitch-Bend-Rad abwärts bewegt wird. Eine um +12 höhere Einstellung bedeutet, daß der Pitch der Stimme bis zu einer Oktave steigt, wenn das Pitch-Bend-Rad aufwärts bewegt wird. Der niedrigere Parameter ist nur für normale Stimmen-Parts (Parts 1 bis 16) verfügbar.

□ Einstellungen:

Niedriger (Links): -48 ~ 0 ~ +24

Höher (Rechts):

-48 ~ 0 ~ +24 (oder -24 ~ 0 ~ +24 für Plug-in 1/2 und Multi Plug-in Parts)

VelDepth-Offset (Tiefe/Versatz der Geschwindigkeitsempfindlichkeit)

Stellen Sie die Empfindlichkeit und den Versatz der Geschwindigkeit für jeden Part ein.

□ Einstellungen:

VelDepth (Empfindlichkeit der Geschwindigkeit): $0 \sim 127$ Versatz (Geschwindigkeitsversatz): $0 \sim 127$

VelDepth (Empfindlichkeitstiefe der Geschwindigkeit) Wie unten abgebildet, wird eine große Einstellung zu einer großen Änderung der Geschwindigkeit führen, wenn Sie das Keyboard spielen.

Änderungen der Geschwindigkeitskurve entsprechend der VelDepth (mit einem eingestellten Versatz von 64)



Versatz (Geschwindigkeitsversatz)

Wie unten abgebildt, wird die Geschwindigkeit durch den festgelegten Betrag steigen.

Änderungen der Geschwindigkeitskurve entsprechend der VelDepth (mit einem eingestellten Versatz von 64)



Part Layer

Sie können verschiedene MIDI-Parameter für jeden Part einstellen, eingeschlossen MIDI Receive-Kanal, Arpeggiator-Schalter, Notengrenze und Geschwindigkeit. Diese Parameter werden zum größten Teil bei Layering Multiple Parts verwendet. Die folgenden vier Anzeigen sind verfügbar.

LYR Mode (Layer-Modus) LYR Limit (Layer-Grenze) LYR Tune (Layer-Tune) LYR Out (Layer-Out)

LYR Mode (Layer-Modus)

Sie können die Art und Weise eingeben, wie jeder Part ausgegeben wird. Die Parameter werden sich entsprechend des gewählten Parts verändern.

Part 1 bis 16 Plug-in 1/2 Part

LYRBMode)	Mode	Are	Layer	RovCh
Part01	Poly	on	off	1

Phrase Clip Part Drum Voice Part



A/D Input Part Multi Plug-in Part

LYRGMode) R	cvCh
PartAD	1

Performance-

Modus

Wählen Sie entweder die monophone (nur eine Note) oder die polyphone (mehrere simultane Noten) Wiedergabe jedes Parts aus.

Dieser Parameter ist nur für Normal Voice Parts 1 bis 16 und Plug-in 1/2 Parts verfügbar.

□ Einstellungen: mono, poly

Arp (Arpeggio-Schalter)

Schalten Sie den Arpeggiator für den gegenwärtig gewählten Part an oder aus.

Dieser Parameter ist für A/D-Input und Multi Plug-in Parts nicht verfügbar.

□ Einstellungen: off, on

Layer (Layer-Schalter)

Sie können bis zu vier Parts über einanderschichten, wenn der Schalter an ist.

Dieser Parameter ist für A/D-Input und Plug-in Parts nicht verfügbar.

□ Einstellungen: off, on

Sie können, wenn das angeschaltet ist, auch die Gesamtlautstärke und Stereobalance des Layer einstellen (Seite 119).

Layer können, abhängig von ihren Part-Komponenten, den Klang verlangsamen.

Sollten Sie fünf oder mehr Layer-Schalter auf "on" (an) drehen, werden jedoch nur vier Parts für den Layer möglich sein. Diese vier Parts werden in folgender Reihenfolge bestimmt: Part01 bis Part16, PartCL, PartAD, PartP1, dann PartP2. Für nicht möglich Parts wird der Schalterwert des Layer in Klammern angezeigt, z.B. "(on)".

RcvCh (MIDI-Empfangs-Kanal)

Stellen Sie den MIDI-Empfangs-Kanal für jeden Part ein. Wählen Sie "off" (aus) für Parts, bei denen Sie nicht möchten, daß diese auf MIDI ansprechen.

 \Box Einstellungen: 1 ~ 16, off

LYR Limit (Layer-Grenze)

Sie können für jeden Part Notenbereiche und Geschwindigkeitsgrenzen einstellen.

Diese Parameter sind für den A/D Input Part nicht verfügbar.

■ Note Limit (Notengrenze)

Stellen Sie für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereiches ein. Es erklingen nur Noten, die innerhalb des festgelegten Bereiches gespielt werden.

- □ Einstellungen: C-2 ~ G8 (für die tiefsten und höchsten Noten)
- Wenn Sie zuerste die höchste und als zweites die tiefste Note festlegen, zum Beispiel "C5 bis C4", dann wird der Notenbereich "C2 bis C4" und "C5 bis G8" abgedeckt.
- Sie können die tiefste und höchste Note einstellen, indem Sie die Note auf der Tastatur drücken, während die [SHIFT]-Taste gedrückt ist.

Vel Limit

Stellen Sie die minimale und maximale Größe des Geschwindigkeitsbereiches ein, innerhalb dessen jeder Part reagieren soll. Es erklingen nur Noten, die innerhalb des festgelegten Geschwindigkeitsbereiches gespielt werden.

□ Einstellungen: 1 ~ 127 (für die minimalen und maximalen Größen)

Wenn Sie zuerst die maximale und als zweites die minimale Größe festlegen, zum Beispiel "93 bis 34", dann wird der Geschwindigkeitsbereich "1 bis 34" und "93 bis 127" abgedeckt.

LYR Tune (Layer-Tune)

Sie können für jeden Part Notenwechsel und Stimmparameter einstellen.

Diese Parameter sind für den A/D Input Part nicht verfügbar.

LYRBTune) NoteShift De Part01 +24 +
--

NoteShift (Notenwechsel)

Passen Sie den Pitch jedes Parts in Halbtönen an.

 \Box Einstellungen: -24 ~ +24

Detune

Versetzten (verstimmen) Sie den Pitch jedes Parts mit sehr kleinen Beträgen.

□ **Einstellungen:** -12.8Hz ~ +12.7Hz

LYR Out (Layer-Out)

Sie können Outputs für jeden Part wählen.



■ Output (Ausgabe)

Passen Sie jeden Part an einen Ausgang an.

- □ Einstellungen: L&R (linke und rechte Ausgänge), ind 1&2 (individueller Ausgang 1&2), ind1 (individueller Ausgang 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, drum
- Wählen Sie, zum Beispiel "L&R" aus, wird der linke Kanal über OUTPUT L und der rechte Kanal über OUTPUT R ausgegeben. Wählen Sie statt dessen "ind1" aus, werden die linken und rechten Signale zusammengeführt und monaural durch INDIVIDUAL OUTPUT 1 ausgegeben.
- Einstellungen "ind3" bis "ind6" sind für zukünftige Erweiterungen vorgesehen und gegenwärtig nicht verfügbar.
- Sie können "drum" für Drum Voice- und Phrase Clip-Parts wählen. Wenn Sie "drum" für einen Drum Voice-Part wählen, werden die Output-Einstellungen für jede Drum-Taste (Seite 105) verwendet. Wenn Sie "drum" für einen Phrase Clip-Part wählen, werden die Output-Einstellungen für jede Clip-Taste (Seite 151) verwendet.

■ InsEF (Insertion Effect)

Zeigt den An-/Aus-Status des Insertion-Effektes an. Wird "on" (an) angezeigt, bedeutet das, daß das Part-Signal an die Insertion Effect-Einheit gesendet wird.

Insertion Effect-Schalter für jeden Part werden in der EFF Part-Anzeige eingestellt (Seite 127).

Part Receive-Schalter

Jeder Part kann zum Empfang von Steuerbefehlen und Programmwechseln eingestellt werden. Die folgenden vier Anzeigen sind verfügbar.

RCV Sw1 (Receive Schalter 1) RCV Sw2 (Receive Schalter 2)

RCV Sw3 (Receive Schalter 3)

RCV Sw4 (Receive Schalter 4)

RCV Sw1 (Receive Schalter 1)

Wurde der Schalter auf "on" (an) gestellt, wird jede Stimme in jedem Part Steuereinstellungen (PB, MW, RB,AT) und Steuerbefehle empfangen. Die Steuer-Parameter werden sich entsprechend des gewählten Parts verändern.

Diese drei Anzeigen sind für den A/D Input Part nicht verfügbar.

Parts 1 bis 16 Drum Voice Part Phrase Clip Part



Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part



Einstellungen:
 PB (Pitch Bend-Rad): off, on
 MW (Modulations-Rad): off, on
 RB (Ribbon-Controller): off, on
 AT (Nachanschlag): off, on

RCV Sw2 (Receive Schalter 2)

Wurde der Schalter auf "on"(an) gestellt, wird jede Stimme in jedem Part Meldungen der Knopfregler [1]/[2] sowie Atem-Controller, Fuß-Controller und Steuerbefehle empfangen.

Diese Anzeige ist nur für Parts 1 bis 16 (inclusive Drum Voice-Parts) und Phrase Clip-Part verfügbar.

Parts 1 bis 16 Drum Voice Part Phrase Clip Part

RCVBSw2) Knob1	Knob2	BC	FC
Part01 on	off	on	off

D Einstellungen:

Knob1 (Knopfregler [1]): off, on Knob2 (Knopfregler [2]): off, on BC (Atem-Controller): off, on FC (Fuß-Controller): off, on

RCV Sw3 (Receive Schalter 3)

Wurde der Schalter auf "on" (an) gestellt, wird jede Stimme in jedem Part Mitteilungen über Lautstärke, Stereobalance, Sustain-Pedal, Fußschalter und Steuerbefehle empfangen.

Parts 1 bis 16

Partul on off on off

Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part

RCVBSw3) Vol Part01 on	Pan off	Sus	
---------------------------	------------	-----	--

Drum Voice-Part

Phrase Clip Part A/D Input Part

./	υ	input	rari	
				_

RCVBSw3) Vol	Pan	FS
PartAD on	off	off

Einstellungen:
 Vol (Lautstärke): off, on
 Stereobalance: off, on
 Sus (Sustain): off, on
 FS (Fußschalter): off, on

RCV Sw4 (Receive Schalter 4)

Wurde der Schalter auf "on" (an) gestellt, wird jede Stimme in jedem Part Mitteilungen über Programmwechsel und Steuerbefehle empfangen, wenn Sie die/das Performance-Bank/Programm verändern.

RCVBSw4)	BankSel	P9mChn9	CtrChn9
Part01	off	on	off

□ Einstellungen: BankSel (Bankauswahl): off, on PgmChng (Programmwechsel): off, on CtrChng (Steuerbefehle): off, on

Part Controller

Sie können verschiedene Steuerparameter für den A/D Input-Part und Multi Plug-in-Parts 17 bis 32 einstellen. Die folgenden zwei Anzeigen für A/D-Input-Parameter und sechs Anzeigen für die Multi Plug-in-Part-Parameter sind verfügbar.

CTL Set1 (Controller-Einstellung 1) (nur A/D Input Part) CTL Set2 (Controller-Einstellung 2) (nur A/D Input Part)

CTL MW Control (MW Steuertiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

CTL MW Modulation (MW Modulationstiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

CTL AT Control (AT Steuertiefe) (nur Multi Plug-in Parts) CTL AT Modulation (AT Modulationstiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

CTL AC Control (AC Steuertiefe) (nur Multi Plug-in Parts) CTL AC Modulation (AC Modulationstiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

CTL Set1/CTL Set2 (Control-Einstellung 1/2) (nur A/D Input Part)

Den Controllern und Knopfreglern an der Vorderseite, der Tastatur usw. können verschiedene Verwendungen zugeordnet werden. Zum Beispiel, kann der Tastatur-Nachanschlag zur Vibrato-Steuerung und das Modulationsrad zur Steuerung der Resonanz verwendet werden. Diese Steuerzuweisungen werden "Control Sets" (Steuereinstellungen) genannt. Sie können dem A/D Input Part bis zu zwei verschiedene Control Sets zuordnen. So erscheinen zwei Anzeigen, je eine für eine separate Steuerung: CTL Set1 und CTL Set2.



Src (Source)

Stellen Sie den Controller ein, der verwendet werden soll, die in Dest festgelegten Parameter zu steuern. Die folgenden Controller sind verfügbar.

□ Einstellungen: PB (Pitch Bend-Rad), MW (Modulations-Rad), AT (Nachanschlag), FC (Fuß-Controller), FS (Fußschalter), RB (Ribbon-Controller), BC (Atem-Controller), KN1/2 (Knopfregler [1]/[2])

Dest (Ziel)

Stellen Sie den Parameter ein, der durch den in Src (Source) festgelegten Controller gesteuert werden soll.

Einstellungen: Vergleichen Sie die separate Control-Liste.

Depth (Tiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, durch den der in Dest festgelegte Parameter gesteuert werden kann.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Unter Verwendung von Voice Control Sets 1 und 2 können Sie individuelle Src (Source)-Controller zu mehreren Dest (Ziel)-Parametern oder mehrere Src-Controller zu individuellenl Dest-Parametern zuordnen. Weiter Informationen finden Sie auf Seite 85.

CTL MW Control (MW Steuertiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

Das Modulationsrad kann zur Steuerung der Filter- und Amplitudenparameter für jeden Multi Plug-in-Part (17 bis 32) verwendet werden.

CTLBMW Control)

Filter

Stellen Sie den Betrag ein, mit dem das Modulationsrad zur Anpaasung der Filter-Grenzfrequenz verwendet werden kann.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

■ Amp (Amplitude)

Stellen Sie den Betrag ein, um den das Modulationsrad das Output-Level (Amplitude) anpassen kann.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulationstiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

Das Modulationsrad kann zur Steuerung der Beträge der Pitch-/Filter-/Amplitudenmodulation, die auf jeden Multi Plug-in-Part (17 bis 32) angewendet wird, verwendet werden.



PMod (Pitch-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Pitch-Modulation ändert, wenn das Modulationsrad verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

FMod (Filter-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Grenzfrequenz ändert, wenn das Modulationsrad verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

AMod (Amplituden-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Amplituden-Modulation ändert, wenn das Modulationsrad verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Stevertiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

Der Tastatur-Nachanschlag kann zur Steuerung der Pitch-/Filter-/Amplitudenparameter für jeden Multi Plug-in-Part (17 bis 32) verwendet werden.

Pitch

Stellen Sie den Betrag (in Halbtönen) ein, um den sich der Pitch (Tonhöhe) ändert, wenn der Nachanschlag angewendet wird.

 \Box Einstellungen: -24 ~ +24

Filter

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Grenzfrequenz ändert, wenn der Nachanschlag angewendet wird.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

Amp (Amplitude)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich das Output-Level (die Amplitude) ändert, wenn der Nachanschlag angewendet wird.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulationstiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

Der Tastatur-Nachanschlag kann zur Steuerung des Betrages der Pitch-/Filter-/Amplitudenmodulation, die auf jeden Multi Plug-in-Part (17 bis 32) angewendet wird, verwendet werden.

CTLBAT Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

PMod (Pitch-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Pitch-Modulation ändert, wenn der Nachanschlag verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Grenzfrequenz ändert, wenn der Nachanschlag verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

AMod (Amplituden-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Amplituden-Modulation ändert, wenn der Nachanschlag verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Stevertiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

Die Steueränderungen (zuweisbare Controller) kann zur Steuerung der Filter-/Amplitudenparameter für jeden Multi Plug-in-Part (17 bis 32) verwendet werden.

> CTLBAC Control) Source Filter Amp Part17 04[FootCtrl] +63 +63

Source

Stellen Sie die Nummer der MIDI-Steueränderung ein, welche auf die Steuerung der Filter/Amplituden-Parameter angewendet wird.

□ Einstellungen: aus, 1 ~ 95

Filter

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Grenzfrequenz ändert, wenn der Controller (Source) verwendet wird.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

■ Amp (Amplitude)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich das Output-Level ändert, wenn der Controller (Source) verwendet wird.

 \Box Einstellungen: -64 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulationstiefe) (nur Multi Plug-in Parts)

Die Steueränderungen (zuweisbare Controller) kann zur Steuerung des Betrages der Pitch/Filter/ Amplituden, welche auf jeden Multi Plug-in-Part (17 bis 32) angewendet wird, verwendet werden.

> CTLBAC Modulation) PMod FMod AMod Part17 127 127 127

PMod (Pitch-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Pitch-Modulation ändert, wenn der Controller (Source) verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Grenzfrequenz ändert, wenn der Controller (Source) verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ AMod (Amplituden-Modulationstiefe)

Stellen Sie den Betrag ein, um den sich die Amplituden-Modulation ändert, wenn der Controller (Source) verwendet wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Part Insertion Effect (nur A/D Input Part)

Sie können Parameter für die Insertion Effecte einstellen, die durch den A/D Input Part verwendet werden. Wenn Sie den A/D Input Part gewählt haben, wie den InsEF (Insertion Effect) in der EFF Part-Anzeige, sind folgende Anzeigen verfügbar.

EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)

Wählen Sie den Effekttyp aus, der für den A/D Input Part verwendet wird. Sie können die Effektkategorie für Insertion Effect 1/2 mit dem Kategorieparameter und den Effekttyp mit dem Typparameter wählen. Nach der Wahl des Effekttypen können Sie das Einstellen seiner Parameter durch Drücken der [ENTER]-Taste beginnen.

EFF@EF1) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER] PartAD DLY:DelayLCR D <w63 edit<="" th="" to=""></w63>

Die Verbindung zwischen Insertion Effect 1 und 2 wird wie folgt festgesetzt: $1 \rightarrow 2$ (Seriell).

■ Ctgry (Effect-Kategorie)

Stellen Sie die Kategorie des Effektes ein. Der erste Effekttyp der gewählten Kategorie blinkt.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste der Effekttypen.

■ Type (Effekttyp)

Stellen Sie den Effekttypen ein. Dieser hängt von der gewählten Kategorie ab. Für bestimmte Kategorien blinkt der Effekttyp. In diesem Fall können Sie zum Einstellen des Effekttypen die [ENTER]-Taste drücken.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste der Effekttypen.

■ Dry/Wet

Stellen Sie das Mix-Level des Effektsignals (welches durch die Effekteinheit verändert wurde) und des Originalsignals (welches nicht durch die Effekteinheit verändert wurde) ein. Dies kann, abhängig vom gewählten Effekttypen, nicht verfügbar sein.

 \Box Einstellungen: D63 > W ~ D = W ~ D < W63

Einstellungen der Effektparameter

Die Parameter sind verfügbar, wenn Sie für den bestimmten Effekttypen die [ENTER]-Taste drücken. Verwenden Sie den [PAGE]-Knopfregler, um zwischen Anzeigen hin und her zu schalten, und verwenden Sie die anderen Knopfregler sowie [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten, um jeden Parameter einzustellen.

Wenn Sie die [EXIT]-Taste drücken, werden Sie zur Auswahlanzeige der Effekttypen zurückkehren.





Die Anzahl der Parameter und die Inhalte jeder Anzeige werden, abhängig vom gewählten Effekttype, variieren. Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste der Effekttypen.

Zonen (CS6x)

Sie können die von den Performancen im Master Keyboard-Modus verwendeten Zonen bearbeiten. Verwenden Sie Knopfregler [A] (oder BANK [A] ~ [D]) zur Wahl der Zone (1 bis 4), dann stellen Sie die Zonenparameter ein. Die folgenden acht Anzeigen sind für die Master Keyboard-Parameter verfügbar. Sie können Zonen auswählen, wenn "4zone" als Modus in der GEN M.Kbd-Anzeige (Seite 123) gewählt wurde, und wenn dieLED der [MASTER] KEYBOARD]-Taste leuchtet.

• Master Keyboard MKB Transmit (Master Keyboard-Übertragung) MKB Note (Master Keyboard-Note) MKB TxSw1 (Master Keyboard-Übertragungsschalter 1) MKB TxSw2 (Master Keyboard-Übertragungsschalter 2) MKB TxSw3 (Master Keyboard-Übertragungsschalter 3) MKB TxSw4 (Master Keyboard-Übertragungsschalter 4) MKB TxPreset1 (Master Keyboard-Übertragungs-Preset 1) MKB TxPreset2 (Master Keyboard-Übertragungs-Preset 2)

Master Keyboard

MKB Transmit (Master Keyboard-Übertragung)

Sie können Parameter zur Übertragung der Tastaturdaten im Master Keyboard-Modus einstellen.

MKBOTransmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	1	on	on

TrnsCh (Übertragungskanal)

Stellen Sie den MIDI-Übertragungs-Kanal für jede Zone ein.

 \Box Einstellungen: 1 ~ 16

■ TG (Ton-Generator)

Wählen Sie, ob MIDI-Befehle für jede Zone zu jedem Tongenerator der Parts übertragen werden sollen oder nicht.

□ Einstellungen: off, on

MIDI (MIDI-Übertragung)

Wählen Sie, ob MIDI-Befehle zum MIDI-Ausgang jeder Zone übertragen werden sollen oder nicht.

□ Einstellungen: off, on

MKB Note (Master Keyboard-Note)

Sie können Oktave, Transponierung, Notengrenze (Tastenbereich) für jede Zone im Master Keyboard-Modus einstellen.

 - 68
 - u o

■ Octave (Oktave)

Verschieben Sie den Notenbereich jeder Zone aufoder abwärts (in Oktaven).

 \Box Einstellungen: -3 ~ 0 (Standard) ~ +3

■ Transpose (Transponierung)

Transponieren Sie den Notenbereich jeder Zone aufoder abwärts (in Halbtönen).

 \Box Einstellungen: -11 ~ 0 (Standard) ~ + 11

■ Note Limit (Notengrenze)

Stellen Sie die höchsten und tiefsten Noten in jeder Notenbereichszonen ein.

□ **Einstellungen:** C-2 ~ G8 (für beide höchsten und tiefsten Noten)

Sie können diese Parameter auch durch Drücken jeder Note, während die [SHIFT]-Taste gedrückt ist, wählen.

MKB TxSw1 (Master Keyboard-Übertragungsschalter 1)

Für jede Zone können Sie die Befehlsübertragung für das Pitch Bend-Rad, Modulationsrad, Knopfregler [A] bis [C] und Knopfregler [1]/[2] ermöglichen/verhindern.

 Einstellungen: PB (Pitch Bend-Rad): off, on MW (Modulations-Rad): off, on Knopfregler A-C (Knopfregler [A] bis [C]): off, on Knopfregler 1/2 (Knopfregler [1]/[2]): off, on

MKB TxSw2 (Master Keyboard-Übertragungsschalter 2)

Für jede Zone können Sie die Befehlsübertragungen für die Ribbon-Controller, Fuß-Controller, Atem-Controller und Nachanschlag ermöglichen/verhindern.

Einstellungen:

RB (Ribbon-Controller): off, on

- FC (Fuß-Controller): off, on
- BC (Atem-Controller): off, on
- AT (Nachanschlag): off, on

MKB TxSw3 (Master Keyboard-Übertragungsschalter 3)

Für jede Zone können Sie die Befehlsübertragungen für das Sustain-Pedal, Fußschalter, Lautstärke/Fußlautstärke und Stereobalance-Knopfregler ermöglichen/verhindern.

MKB@TxSw3) Sus FS V	ol/FV Pan
Zone01 on on	on on

Einstellungen:

Sus (Sustain): off, on FS (Fußschalter): off, on Vol/FV (Lautstärke/Fußlautstärke): off, on Stereobalance: off, on

MKB TxSw4 (Master Keyboard-Übertragungsschalter 4)

Für jede Zone können Sie die Übertragung der Bankwahlund Programmbefehle ermöglichen oder verhindern, wenn Sie auf Performance-Banken oder Programme schalten.

MKB@TxSw4)	Bank	PC
Zone01	on	on

Einstellungen: Bank (Bank-Auswahl): off, on

PC (Programmänderung): off, on

rmance-

MKB TxPreset1 (Master Keyboard-Übertragungs-Preset 1)

Wenn Sie Performance Bank/Programm ändern, können Sie die Anfangslautstärke- und Stereobalance-Einstellungen jeder Zone einstellen.

MKBOTxPreset1)	Volume	Pan
Zone01	127	C

■ Vol (Lautstärke)

Stellen Sie die Lautstärke jeder Zone ein.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

Diese Einstellung wird nicht übertragen, wenn der Vol/FV (Lautstärke/Fuß-Lautstärke)-Parameter der MKB TxSw3-Anzeige auf "off" (aus) eingestellt wurde.

Pan (Stereobalance)

Stellen Sie die Stereobalance jeder Zone ein.

□ Einstellungen:L64 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63(Rechts)

Diese Einstellung wird nicht übertragen, wenn der Stereobalance-Parameter der MKB TxSw3-Anzeige auf "off" (aus) eingestellt wurde.

MKB TxPreset2 (Master Keyboard-Übertragungs-Preset 2)

Für jede Zone können Sie die Bankauswahl- und Programmänderungs-Parameter einstellen, die übertragen werden, wenn Bank/Programm in einer Performance geändert werden.

MKBOTxPreset2)	BankMSB BankLSB	PC
Zone01	127 127	1

BankMSB (MIDI-Bankauswahl MSB)

Stellen Sie die Bankauswahl MSB ein, die übertragen wird, wenn Bank/Programm geändert wird.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

BankLSB (MIDI Bankauswahl LSB)

Stellen Sie die Bankauswahl LSB ein, die übertragen wird, wenn Bank/Programm geändert wird.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 127

- "Bank Select" (Bankauswahl) ist ein MIDI-Befehlstyp, der übertragen wird, wenn die Stimmbank geändert wird. Steueränderungsbefehle MSB und LSB werden zu Bankauswahl-Befehlen kombiniert, welche zur Festlegung der Stimmenbank verwendet werden. Die Befehlswerte werden in Abhängigkeit zum Synthesizer variieren. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation, die zu Ihrem Synthesizer mitgeliefert wurde.
- Diese Einstellung wird nicht übertragen, wenn der Bank (Bankauswahl)-Parameter der MKB TxSw4-Anzeige auf "off" (aus) eingestellt wurde.

PC (MIDI-Programmänderung)

Stellen Sie die bei Bank/Programm-Änderung übertragene Programmnummer ein.

□ Einstellungen: 1 ~ 128

- Die Programmnummern 001 bis 128 hängen direkt mit den MIDI-Programmänderungs-Nummern 000 bis 127 zusammen. Das heißt, Programmnummern und Programmänderungs-Nummern unterscheiden sich mit einem Wert von 1. Denken Sie bei diesen Überlegungen daran.
- Diese Einstellung wird nicht übertragen, wenn der PC (Programmänderungs)-Parameter der MKB TxSw4-Anzeige auf "off" (aus) eingestellt wurde.

Performance-Job-Modus

Sie können verschieden Aktionen (Jobs) im Performance Job-Modus ausführen. Zum Beispiel können Sie Performances "initialisieren" (inclusive derer, die Sie gegenwärtig bearbeiten) oder den Stand vor den Bearbeitungen "wieder aufrufen".

Während der Eingabe des Performance Job-Modus sehen Sie zuerst die Anfangsanzeige. Die folgenden vier Anzeigen sind für jeden Performance-Job verfügbar.

- Vor der Eingabe des Performance Job-Modus und der Verwendung der Initialisierungs- oder Wieder-Aufruf-Funktion, müssen Sie die Performance, die Sie betreiben möchten, wählen (Seite 119).
- 1. Anzeige: PFM-Initialisierung
- 2. Anzeige: PFM Edit-Wiederaufruf
- 3. Anzeige: PFM-Kopie
- 4. Anzeige: PFM-Blockspeicherung
- Weitere Informationen zur Eingabe des Performance Job-Modus finden Sie auf Seite 22.

Ausführung eines Job

- Im Performance Play-Modus wählen Sie Performance-Nummer, auf der Sie den Job ausführen möchten.
- **2**Drücken Sie die [JOB]-Taste zur Eingabe des Performance Job-Modus.
- **3** Verwenden Sie den [PAGE]-Knopfregler und schalten Sie zu der Anzeige, die den Job angibt, den Sie auführen möchten.

PFM Initialize) Job Current Perform

• Verwenden Sie Knopfregler [B]/[C] und Knopfregler [1]/[2] zur Wahl des Parameters, auf dem Sie den Job ausführen werden. (Wahlweise können Sie den [DATA]-Knopfregler oder die [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten verwenden.)

Dieser Schritt ist für Wiederaufruf- und Blockdatenspeicherung-Jobs nicht anwendbar.

• Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.

*PFM Bulk Dump) << Are you sure? [YES]/[NO] >>

6 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste zur Bestätigung. Die Mitteilung "Completed." (Beendet) wird angezeigt werden, wenn der Job beendet wurde. Sie werden zur Originalanzeige zurückkehren.

Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, um dem Job abzubrechen.

- Für Jobs, die länger dauern, sehen Sie während des Prozeßes die Mitteilung "Executing…" (In Ausführung…). Wenn Sie Ihren Synthesizer ausschalten, während diese Mitteilung angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten verloren gehen.
- Drücken Sie die [PERFORM]-Taste, um den Performance Job-Modus zu verlassen und zum Performance Play-Modus zurückzukehren.

PFM-Initialisierung

Sie können alle Parameter einer Performance auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzten (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, so wie Common-Einstellungen, Einstellungen für jeden Part usw. Beachten Sie, daß dies nicht das gleiche ist, wie die Bearbeitung einer bestehenden Performance. Statt dessen ist es nützlich, wenn Sie eine vollständige, neue Performance aus einer Spur aufbauen.

> PFM Initialize) Job Current Perform

■ Wählen Sie den zu initialisierenden Parametertyp.

Verwenden Šie Knopfregler [B], den [DATA]-Knopfregler oder die [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten um den zu initialisierenden Parameter auszuwählen.

□ Einstellungen: Current Perform (Gegenwärtige Ausfführung), Current Common [Gegenwärtiger Common] (Common Data [Common-Daten]: Daten, die alle Paramter gemein haben), Current Part01 bis Part16, Current PartCL (Phrase Clip Part), Current PartAD (A/D Input Part), Current PartP1/P2 (Plug-in Part 1/2), Zone1 bis Zone4

PFM Edit-Wiederaufruf

Wenn Sie eine Performance bearbeiten, aber Sie sie nicht gespeichert haben, bevor Sie zu einer anderen Performance geschaltet haben, werden die Änderungen, die Sie gemacht haben, gelöscht. In dieser Situation können Sie die Recall- (Wiederaufruf-)-Funktion verwenden, um die Änderungen für die Performance wieder herzustellen.

> PFM Edit Recall) Job

PFM Kopie

Sie können jeden Part- und Effekt-Parameter von einer Performance zu der Performance, die Sie bearbeiten, kopieren. Dies ist nützlich, wenn Sie eine Performance erzeugen und möchten einige Parametereinstellungen von anderen Performancen verwenden.

Diese Funktion wird nicht f
ür das Kopieren ganzer Performancen aus einer Position zu einer anderen verwendet. Sie wird zum Kopieren von Parametereinstellungen aus einer bestehenden Performance zu der gegenwärtigen Performance, die Sie bearbeiten, verwendet.



1Source Performance-Speicher

Wählen Sie den Performance-Speicher, der die Performance (Source) enthält, aus der Sie Parametereinstllungen kopieren möchten.

□ Einstellungen: INT (Intern), EXT (Extern)

erformance-

2Source Performance-Nummer

Wählen Sie die Performance-Nummer der Source-Performance. Der Performance-Name wird in der Anzeige ganz oben gezeigt.

□ Einstellungen: 001 ~ 128 (INT), 001 ~ 064(EXT)

Wenn Sie kopieren, können Sie die gegenwärtige Performance-Nummer (Destination - Ziel) für die Source-Performance-Nummer wählen. In dem Fall, daß Sie verschiedene Einstellungen der gegenwärtigen Performance bearbeiten, werden Sie diese letzten Einstellungen kopieren, nicht die gespeicherten (vorm Bearbeiten). So können Sie einen Part bearbeiten und alle Bearbeitungen in einen anderen Part kopieren.

3Source Performance Part

Wählen Sie den Part der Source-Performance.

- □ Einstellungen: Part01 bis Part16, PartCL (Phrase Clip Part), PartAD (A/D Input Part), PartP1/P2 (Plug-in Part 1/2)
- Die Einstellungen des Speichers der Bankanwahl und der Programmnummer können nicht kopiert werden, wenn Sie die Quelle oder das Ziel nicht auf Part01 bis Part16 eingestellt haben.

4 Destination Part (Ziel-Part)

Stellen Sie den Part der Ziel-Performance ein.

- □ Einstellungen: Part01 bis Part16, Arp (Arpeggio), Effekt, PartCL (Phrase Clip Part), PartAD (A/D Input Part), PartP1/P2 (Plug-in Part 1/2).
- Wenn Sie Arp (Arpeggio) oder Effekt ausgewählt haben, werden die Arpeggio- und Effekt-Einstellungen für die Stimme der zugeordneten Source kopiert werden.
- Die Einstellungen des Speichers der Bankanwahl und der Programmnummer können nicht kopiert werden, wenn Sie die Quelle oder das Ziel nicht auf Part01 bis Part16 eingestellt haben.

PFM-Blockspeicherung

Sie können alle Parametereinstellungen für die gegenwärtige Performance an Ihren Computer oder einige andere externe MIDI-Geräte senden.



Sie müssen die richtige MIDI-Gerätenummer zum Ausführen der Blockdatenspeicherung einstellen. Weiter Informationen finden Sie auf Seite 166.

Performance-Speicher

Sie können folgende Parametereinstellungen abspeichern: bis zu 128 Performancen in jedem Ihrer Synthesizer-Speicher (INT: intern) oder bis zu 64 Performancen in der Speicherkarte (EXT: Extern). Das geht wie folgt:

- Wenn Sie dies ausführen, werden die Einstellungen für die Ziel-Performance überschrieben werden. Wichtige Daten sollten vorher immer auf dem Computer, einer separaten Speicherkarte oder einem anderen Speichergerät gesichert werden.
- Drücken Sie die [STORE]-Taste nach dem Bearbeiten einer Performance.Sie werden die Performance-Speicheranzeige sehen.

PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf] Store INT:128(H16)

- Verwenden Sie Knopfregler [1] zur Wahl des Ziel-Performance-Speichers (INT oder EXT).
- **3** Verwenden Sie Knopfregler [2] zur Wahl der Ziel-Performance-Nummer. Dies stellt den/die Performance-Speicher/Nummer ein, wo Ihre Performance gespeichert werden wird.
 - Sie können auch den [DATA] Knopfregler oder die [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten zum Ausführen verwenden.
- Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.

PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf] << Are you sure? [YES]/[NO] >>

- Drücken Sie die [INC/YES]-Taste zur Bestätigung. Die Mitteilung "Executing…" wird während der Jobausführung angezeigt. Wenn dies beendet wurde, sehen Sie die Mitteilung "Completed." und Sie kehren zum Performance Play-Modus zurück.
 - Sie können die [DEC/NO]-Taste drücken, um den Job abzubrechen. Dies bringt Sie zur Originalanzeige zu.

Phrase Clip-Modus

Phrase Clip-Wiedergabe

Im Modus "Phrase Clip Play" können Sie unter vier verschiedenen Clip-Kits auswählen. Ein Clip-Kit ist eine Sammlung von Phrase-Clips (externe Sounds, die von einem Audiogerät oder aus einer anderen Quelle stammen, und über ein Mikrofon aufgezeichnet wurden), die bestimmten Noten auf der Tastatur zur Wiedergabe zugewiesen werden. Ein Clip-Kit besteht aus Drum-Schleifen oder Phrasen (Sätze) und kann einem Part innerhalb einer Darbietung zugewiesen werden (Seite 39). Dieser Abschnitt behandelt die verschiedenen Display-Anzeigen im Clip-Play-Modus.

Im Modus "Phrase-Clip Record" (Phrase-Clip-Aufzeichnungsmodus) können bis zu 256 Phrase-Clips aufgezeichnet und intern gespeichert werden. Phrase-Clips können auch auf Speicherkarten gespeichert werden.

Grundlegende Informationen zu Phrase-Clips finden Sie auf Seite 53.

Display-Anzeige für den Modus "Phrase Clip Play"

Beim Aufrufen des Modus "Phrase Clip Play" erscheint die nachfolgende Anzeige. Sie können hier das Clip-Kit wählen und abspielen.

Ausführliche Informationen zum Aufrufen des Modus "Phrase Clip Play" finden Sie auf Seite 21.

PCLP Play (Phrase Clip Play)



1. Titel der Display-Anzeige

Zeigt an, daß Sie sich gerade im Modus "Phrase Clip Play" befinden.

2. Nummer des Clip-Kits

Zeigt die Programm-Nummer (001 bis 004) des gewählten Clip-Kits an.

3. Clip-Kit-Kategorie und Name

Clip Kit-Kategorie

Die beiden Buchstaben links neben dem Namen des Clip-Kits sind eine Abkürzung für die Clip-Kit-Kategorie. Die Kategorie gibt eine ungefähre Vorstellung von der Sound-Art des Clip-Kits.

Clip Kit-Name

Zeigt den Namen des Clip-Kits an (maximal 10 Zeichen lang).

4. Knopfregler-Parameter

Zeigt die Funktionen an, die den Knopfreglern [A] bis [C] sowie [1] und [2] momentan zugewiesen sind.

Je nach Einstellung im Control-Set (Steuer-Einstellungen) können den Knopfreglern [1] und [2] mehrere Parameter zugewiesen sein. In diesem Fall zeigt das Display den Zielparameter des Control-Sets mit der niedrigsten Nummer an.

Knopfregler-Parameter

Mit den Knopfreglern [A] bis [C] sowie [1] und [2] stellen Sie im Modus "Phrase Clip Play" die zugewiesenen Parameter ein. Die Parameter-Werte werden beim Verstellen der Knopfregler kurz angezeigt.



Ausführliche Informationen zum Zuweisen von Parametern an die Knopfregler [A] bis [C] finden Sie auf Seite 165. Ausführliche Informationen zum Zuweisen von Parametern an die Knopfregler [1] und [2] finden Sie auf Seite 84.

Wählen eines Clip-Kit-Programms

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, ein Clip-Kit-Programm zu wählen.

- Mit den Tasten "PROGRAM" (CS6x)
- Mit den Tasten [DEC/NO] und [INC/YES]
- Mit dem Knopfregler [DATA]

(CS6x)

Wenn Sie eine der Tasten PROGRAM (1 bis 4) drücken, wird das zu der Programm-Nummer gehörende Clip-Kit gewählt und angezeigt.



Benutzen der Tasten [DEC/NO] und [INC/YES]

Wenn Sie die Taste [INC/YES] drücken, wird das nächste Clip-Kit gewählt und angezeigt. Beim Drücken der Taste [DEC/NO] wird das vorangehende Clip-Kit angezeigt.



Benutzen des Knopfreglers [DATA]

Drehen des Knopfreglers [DATA] im Uhrzeigersinn erhöht die Clip-Kit-Nummer und Drehen gegen den Uhrzeigersinn erniedrigt die Nummer.



- Das CS6x/CS6R ist intern standardmäßig mit 4 MB DRAM-Speicher ausgestattet. Da das DRAM aus flüchtigen Speicherbausteinen besteht, gehen alle Speicherinhalte verloren, sobald Sie den Synthesizer ausschalten. Beim Einschalten des Synthesizers sind deshalb auch keine Phrase-Clips im Speicher geladen.
- Wenn Sie in einer kurzen Phrase-Clip-Schleife die Tonhöhe (Pitch) erhöhen, tritt möglicherweise ein Rauschen während der Wiedergabe auf. In diesem Fall müssen Sie die Schleifendauer erhöhen (Seite 150).
- Rauschen kann auch am Schleifenendpunkt des Phrase-Clips auftreten. In diesem Fall müssen Sie den Endpunkt der Schleife anpassen, um die optimale Stellung zu finden (Seite 151).

Phrase Clip-Aufzeichnung

Im Modus "Clip Record" (Clip aufzeichnen) können Sie über ein Mikrofon oder mit einem Audiogerät Klänge als Phrase-Clips aufzeichnen. Anschließend können Sie ein Clip-Kit aus verschiedenen Phrase-Clips, die über den Tastaturbereich verteilt sind, erstellen und die Sounds wie normale Instrumentenklänge spielen. Darüber hinaus können Sie die auf der Tastatur oder dem Playback-Sequenzer gespielten Stimmen erneut samplen. Insgesamt können Sie bis zu 256 Clips mit einer Gesamtgröße von 4 MB im internen Speicher ablegen. Die Clips können auch auf einer externen Speicherkarte gespeichert werden.

- Phrase-Clips werden auf den Speicherkarten in einem eigenen Datenformat gespeichert. Ausführliche Informationen zum Sichern von Dateien finden Sie auf Seite 173. Mit der im Lieferumfang enthaltenen Software "Card Filer" können Sie die auf Speicherkarten gespeicherten Phrase-Clips auch auf einen Computer, der mit dem Synthesizer verbunden ist, gesichert und verwaltet werden.
- Phrase Clip Modus
- Grundlegende Informationen zu Phrase-Clips finden Sie auf Seite 53.

Aufrufen des Modus "Phrase Clip Record"

Drücken Sie im Modus "Phrase Clip Play" die Taste [REC]. In der folgenden Display-Anzeige können Sie die Note auf der Tastatur (Clip-Taste) festlegen, mit der der Phrase-Clip wiedergegeben wird.



Mit dem Knopfregler [C] können Sie bei gedrückter [REC]-Taste eine Clip-Taste zuweisen. Alternativ können Sie auch eine Taste auf der Tastatur drücken. Nachdem Sie eine Clip-Taste zugewiesen haben, lassen Sie die Taste [REC] los. Auf dem Display erscheint die Anzeige zum Aufzeichnen.

Drücken Sie die Taste [PHRASE CLIP] oder die Taste [EXIT], um den Modus "Phrase Clip Play" zu verlassen.

PCLP Rec) Source Trigger [ENTER] (Key=C 3)perform Key toStandby

■ Source (Quelle)

Wählen Sie die Source für die Aufzeichnung.

Wählen Sie die Einstellung "mic", falls Sie über die Buchse A/D INPUT von einem mikrofongesteuerten Gerät aufzeichnen wollen.

Wählen Sie die Einstellung "line", falls Sie über die Buchse A/D INPUT von einem angeschlossenen Gerät, wie beispielsweise einem CD-Spieler oder einer Audiogerät 'aufzeichnen wollen. Wählen Sie "voice", "perform" oder "clip", falls Sie eine Voice, Performance oder einen vorhandenen Phrase-Clip aufzeichnen wollen, die vom Synthesizer benutzt werden. Wenn Sie beispielsweise im Modus "Voice Play" eine Stimme wählen, bevor Sie den Modus "Phrase Clip Record" aufrufen, können Sie diese Stimme auf der Tastatur spielen und als Phrase-Clip aufzeichnen.

□ Einstellungen: mic, line, pclip (Phrase Clip), voice, perform (Performance)

Trigger (Auslöser)

Stellt den Modus ein, mit dem der Aufzeichnungsvorgang ausgelöst wird. Der Triggermodus ändert sich entsprechend der aktuell gewählten Source.

Falls die aktuelle Einstellung für die Source auf "mic" oder "line" steht, wählen Sie entweder "level" oder "manual".

Falls Sie "level" wählen, wird der

Aufzeichnungsprozeß automatisch gestartet, sobald das Eingangssignal die festgelegte Schwelle überschreitet (Triggerschwelle). Auf der rechten Seite wird ein Parameter angezeigt, mit dem Sie die Triggerschwelle angeben können. Alternativ kann die Aufzeichnung durch Drücken der Taste [ENTER] ausgelöst werden, wenn Sie die Einstellung "manual" wählen.

Stellen Sie diesen Parameter auf "key" oder "manual", falls Sie für die Source einen anderen Parameterwert als "mic" oder "line" einstellen. In der Einstellung "key" beginnt die Aufzeichnung in dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken.

Einstellungen:

Falls als Source "mic" oder "line" eingestellt ist: level, manual

Falls als Source "pclip", "voice" oder "perform" eingestellt ist: key, manual

■ Level (Triggerschwelle)

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Trigger-Parameter auf "level" eingestellt ist. Die Aufzeichnung beginnt automatisch, sobald das Signal an der Buchse A/D INPUT die Triggerschwelle überschreitet. Die Anzeige **I** erscheint links neben dem Wert für die Triggerschwelle. Benutzen Sie die Zeiger für die Triggerschwelle und die Eingangssignalstärke, um die Stärke des Eingangssignals mit der Einstellung für die Triggerschwelle zu vergleichen.

□ **Einstellungen:** 0 ~ 127

Falls das Eingangssignal zu groß ist, wird \$ die Anzeige links von der Anzeige **1** angezeigt.

Anzeige für die Signalstärke

Wenn Sie im Modus "Phrase Clip Record" über eine "mic"- oder "line"-Source aufzeichnen, können Sie mit dem Knopfregler [PAGE] die folgende Displayanzeige erreichen. Die Zeiger für die Eingangssignalstärke und die Triggerschwelle werden angezeigt. Sie können die Zeiger für die Eingangssignalstärke und die Triggerschwelle benutzen, um die Stärke des Triggersignals und des Eingangssignals am Anschluß A/D INPUT zu kontrollieren. Falls Sie im Modus "Trigger" die Einstellung "level" gewählt haben, können Sie mit dem Knopfregler [1] die Triggerschwelle einstellen. Der Aufzeichnungsprozeß beginnt in dem Moment, in dem der Zeiger der Eingangssignalstärke die Triggerschwelle erreicht oder überschreitet. Mit den beiden Zeigern kann der Beginn der Aufzeichnung über die Eingangssignalstärke bestimmt werden.

Ein Drehen des Knopfreglers [PAGE] gegen den Uhrzeigersinn, während der Anzeige der Signalstärke, ruft das vorangegangene Menü auf.

Zeiger für den Input-Level



Zeiger für den Trigger-Level

Beispiel 1: Aufzeichnen eines Phrase-Clip von einem Mikrofon oder einem Audiogerät

Schließen Sie ein Mikrofon oder ein Audiogerät an die Buchse A/D INPUT an (Seite 14).

- Drücken Sie im Modus "Phrase Clip Play" die Taste [REC], um die Displayanzeige zum Wählen der Clip-Taste aufzurufen, die zum Spielen des Phrase-Clip benutzt wird.
- 2 Mit dem Knopfregler [C] können Sie bei gedrückter [REC]-Taste eine Clip-Taste zuweisen. Alternativ können Sie auch eine Taste auf der Tastatur drücken. Sobald Sie die Taste [REC] loslassen, erscheint die Displayanzeige zum Aufzeichnen.
- Wählen Sie für die Source die Einstellung "mic", falls Sie von einem Mikrofon aufzeichnen wollen oder "line", falls Sie von einem angeschlossenen Gerät wie beispielsweise ein CD-Player oder ein Audiogerät aufzeichnen wollen. Sie können die Trigger-Parameter auf "level" oder "manual" einstellen. Falls der Parameter auf "level" eingestellt ist, muß auch der Parameter für die Triggerschwelle eingestellt werden.

Drehen Sie den Knopfregler [PAGE] im Uhrzeigersinn, um die Anzeige für die Signalstärke aufzurufen. Sie können hier die Zeiger für die Eingangssignalstärke ablesen, um die Stärke des Eingangssignals zu überwachen. Mit dem Knopfregler [GAIN] (Verstärkung) auf der Rückseite können Sie erforderlichenfalls die Verstärkung des Eingangssignals anpassen.

Dem aufgezeichneten Clip wird automatisch eine freie Clip-Nummer im DRAM-Speicher zugewiesen. Sie brauchen daher vor der Aufzeichnung auch keine Clip-Nummer wählen.
Fahren Sie jetzt mit dem Verfahren entsprechend der Einstellungen, die Sie unter Schritt 3 vorgenommen haben, fort.

Bei Einstellung "manual":

Die Aufzeichnung beginnt, sobald Sie die Taste [ENTER] drücken.

Bei Einstellung "level":

Drücken Sie die Taste [ENTER], um für das Aufzeichnungsverfahren den Status "Standby" (Bereit) zu aktivieren. Die Display-Meldung "Waiting for trigger" (Warte auf Triggersignal) erscheint. In dem Moment, in dem die Eingangssignalstärke die Triggerschwelle erreicht oder überschreitet, beginnt automatisch der Aufzeichnungsprozeß.

PCLP Rec) Source Trigger-level [EXIT] << Waiting for trigger... >> toStop

Während der Aufzeichnung erscheint die Display-Meldung "Now recording..." (Aufzeichnung läuft).

- **6** Um die Aufzeichnung anzuhalten, drücken Sie die Taste [EXIT]. Die Meldung "Now recording…" wird ausgeblendet.
 - Wenn der Speicherplatz erschöpft ist, hält die Aufzeichnung automatisch an, auch wenn Sie die Taste [EXIT] nicht drücken.
- Sie können den neu aufgezeichneten Clip abhören, indem Sie die in Schritt
 gewählte Clip-Taste drücken, während Sie die Taste [REC] gedrückt halten.
- Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, dann zeichnen Sie den Phrase-Clip erneut auf, indem Sie noch einmal die Taste [ENTER] drücken.
- Wenn Sie den Modus "Phrase Clip Record" verlassen, bekommt der aufgezeichnete Phrase-Clip automatisch eine neue Clip-Nummer sowie einen Clip-Namen zugewiesen und wird gemeinsam mit der in Schritt 2 zugewiesenen Clip-Taste in den Speicher (DRAM) geschrieben.
- Wiederholen Sie die Schritte **1** bis **9**, um neue Phrase Clips aufzuzeichnen.
 - Phrase-Clip-Daten im Speicher (DRAM) gehen verloren, sobald der Synthesizer ausgeschaltet wird. Sichern Sie daher wichtige Phrase-Clip-Daten immer auf Speicherkarten (Seite 173).
 - An einem aufgezeichneten Clip können die Töne und die angewandten Effekte bearbeitet werden. Der Clip kann einer Clip-Taste aus einem Clip-Kit im Modus "Phrase Clip Edit" zugewiesen werden. Er kann auch kopiert und im Modus "Phrase Clip Job" sogar gelöscht werden. Das Clip-Kit, das den aufgezeichneten Clip enthält, wird gewählt (aus vier Clip-Kits) und im Modus "Performance Edit" (Performance bearbeiten) dem Phrase-Clip-Part zugewiesen (Seite 121).

Beispiel 2: Aufzeichnen eines Phrase-Clips vom internen Tongenerator

Sie können eine Stimme, Performance, vorhandenen Phrase-Clip oder einen Song als neuen Phrase-Clip aufzeichnen.

- Wählen Sie eine Stimme, Performance oder ein Clip-Kit im Modus "Voice Play", "Performance Play" oder "Phrase Clip Play". Wenn Sie einen Satz aus einem Song aufzeichnen wollen, müssen Sie die Songdatei für die Wiedergabe vorbereiten und die entsprechende Performance wählen.
 - Ume ine bestmögliche Tonqualität zu erreichen, sollten Sie die Lautstärke für den aufzuzeichnenden Song, Stimme, Performance oder Phrase-Clip auf maximal stellen.

- 2 Mit dem Knopfregler [C] können Sie bei gedrückter [REC]-Taste eine Clip-Taste zuweisen. Alternativ können Sie auch eine Taste auf der Tastatur drücken. Sobald Sie die Taste [REC] loslassen, erscheint die Displayanzeige zum Aufzeichnen.
- Wählen Sie eine Source (Quelle) für die Aufzeichnung, indem Sie im Aufzeichnungs-Display einen Wert für den Source-Parameter ("pclip", "voice" oder "perform") angeben. Geben Sie außerdem im Trigger-Parameter eine Methode zum Starten der Aufzeichnung an. Falls Sie eine auf dem Keyboard gespielte Stimme oder Performance aufzeichnen wollen, geben Sie die Methode "key" an. Falls Sie eine bestimmte Phrase oder Melodie während der Songwiedergabe aufzeichnen wollen, geben Sie die Methode "manual" an.
 - Dem aufgezeichneten Clip wird automatisch eine freie Clip-Nummer im DRAM-Speicher zugewiesen. Sie brauchen daher vor der Aufzeichnung auch keine Clip-Nummer wählen.
- Drücken Sie die Taste [ENTER], um für das Aufzeichnungsverfahren den Status "Standby" (Bereit) zu aktivieren. Die Display-Meldung "Waiting for trigger" (Warte auf Triggersignal) erscheint.
- Fahren Sie jetzt mit dem Verfahren entsprechend der Einstellungen, die Sie unter Schritt 3 vorgenommen haben, fort.

Bei Einstellung "key":

Drücken Sie die Taste SEQ PLAY [START/STOP], um die Songwiedergabe zu starten.

Bei Einstellung "manual":

Drücken Sie die Taste SEQ PLAY [START/STOP], um die Songwiedergabe zu starten. Starten Sie, jedesmal wenn nötig, die Aufzeichnung eines Phrase-Clips durch Drücken der Taste [ENTER]. Während der Aufzeichnung erscheint die Display-Meldung "Now recording..." (Aufzeichnung läuft).

- **6** Um die Aufzeichnung anzuhalten, drücken Sie die Taste [EXIT]. Die Meldung "Now recording…" wird ausgeblendet.
 - Wenn der Speicherplatz erschöpft ist, hält die Aufzeichnung automatisch an, auch wenn Sie die Taste [EXIT] nicht drücken.
- Sie können den neu aufgezeichneten Clip abhören, indem Sie die in Schritt 2 gewählte Clip-Taste drücken, während Sie die Taste [REC] gedrückt halten.
- Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, dann zeichnen Sie den Phrase-Clip erneut auf, indem Sie noch einmal die Taste [ENTER] drücken.
- Wenn Sie den Modus "Phrase Clip Record" verlassen, bekommt der aufgezeichnete Phrase-Clip automatisch eine neue Clip-Nummer sowie einen Clip-Namen zugewiesen und wird gemeinsam mit der in Schritt 2 zugewiesenen Clip-Taste in den Speicher (DRAM) geschrieben.
- Wiederholen Sie die Schritte **1** bis **9**, um neue Phrase Clips aufzuzeichnen.
 - Phrase-Clip- und Clip-Kit-Daten im Speicher (DRAM) gehen verloren, sobald der Synthesizer ausgeschaltet wird. Sichern Sie daher wichtige Phrase-Clip- und Clip-Kit-Daten immer auf Speicherkarten (Seite 173).
 - Nach Aufzeichnung von einem internen Tongenerator, wird die der aufgezeichnete Phrase-Clip automatisch normalisiert (Verhältnis = 100 %). Weitere Informationen zur Normalisierung finden Sie auf Seite 157.
 - An einem aufgezeichneten Clip können die Töne und die angewandten Effekte bearbeitet werden. Der Clip kann einer Clip-Taste aus einem Clip-Kit im Modus "Phrase Clip Edit" zugewiesen werden. Er kann auch kopiert und im Modus "Phrase Clip Job" sogar gelöscht werden. Das Clip-Kit, das den aufgezeichneten Clip enthält, wird gewählt (aus vier Clip-Kits) und im Modus "Performance Edit" (Performance bearbeiten) dem Phrase-Clip-Part zugewiesen (Seite 121).

145

Phrase Clip-Bearbeitung

Die zur Bearbeitung eines Clip-Kits zur Verfügung stehenden Parameter werden hier beschrieben. Ein Clip-Kit besteht aus einer Sammlung von Phrase-Clips, die der Tastatur (Noten C0 bis C6) zur Wiedergabe zugewiesen werden.

Für die Bearbeitung eines Clip-Kits gibt es fünf "Common Edit"-Displayanzeigen (Allgemeine Bearbeitung), mit Parametern, die auf das aktuelle Clip-Kit angewandt werden. Außerdem gibt es fünf Displayanzeigen für Clip-Tasten-Parameter (Clip-Tasten werden für die Zuweisung von Phrase-Clips an Keyboard-Tasten verwendet).

Ausführliche Informationen zum Aufzeichnen von Phrase-Clips finden Sie auf den Seiten 55 und 143.

Beim Aufrufen des Modus "Phrase Clip Edit" erscheint die nachfolgende Anzeige.

Mit dem Knopfregler [A] wird grundsätzlich der Parametertyp gewählt, der bearbeitet werden soll (Common/Clip Key). Die Clip-Taste wird gewählt, indem Sie die entsprechende Taste auf dem Keyboard drücken.

Mit dem Knopfregler [PAGE] schalten Sie zwischen den Parameter-Displayanzeigen hin und her, und mit den Knopfreglern [B], [C], [1] und [2] geben Sie die Werte für die Parameter ein. Alternativ können Sie auch den Knopfregler [DATA] gemeinsam mit den Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] benutzen, um die Einstellungen vorzunehmen.



Wählt Allgemeine/Clip-Taste

Mit den Knopfreglern [A] bis [C] sowie den Knopfreglern [1] und [2] verschieben Sie den Cursor bei gedrückter Taste [SHIFT] auf die entsprechenden Parameter. Der Cursor kann bei gedrückter Taste [SHIFT] auch mit dem Knopfregler [DATA] oder den Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] verschoben werden.

- Das zu bearbeitende Clip-Kit muß vor dem Aufruf des Modus "Phrase Clip Edit" gewählt werden (Seite 142). Sämtliche Parameter-Einstellungen werden für jedes Clip-Kit einzeln vorgenommen und können gespeichert werden.
- Die im internen Speicher abgelegten Phrase-Clip-Daten gehen verloren, sobald Sie den Synthesizer ausschalten. Sichern Sie daher wichtige Phrase-Clip-Daten immer auf Speicherkarten (Seite 173).
- Ausführliche Informationen zum Aufrufen des Modus "Phrase Clip Edit" finden Sie auf Seite 22.
- Eine allgemeine Übersicht über Phrase-Clips finden Sie auf Seite 53.

Die meisten dieser Parameter sind mit den Parametern für die Drum-Stimmen identisch (die grauen Symbole im Baumdiagramm). Aus diesem Grund werden hier nur die Parameter beschrieben, die davon abweichen.

Die Parameter, die identische sind, werden im Abschnitt "Modus Voice Edit" beschrieben (Seite 78). Phrase Clip Edit Mode

Common	
Clip Common General	80
GEN Name (General Name)	80
Clip Common Quick Edit	—— 147
-QED Level (Quick Edit Level)	—— 147
-QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	—— 148
-QED Filter (Quick Edit Filter)	—— 148
LQED EG (Quick Edit Envelope Generator)	148
-Clip Common Arpeggio	82
ARP Type (Arpeggio Type)	82
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	83
ARP Mode (Arpeggio Mode)	83
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	83
Clip Common Controller	148
CTL Set1 (Control Set 1)	149
-CTL Set2 (Control Set 2)	149
-CTL Set3 (Control Set 3)	149
CTL Set4 (Control Set 4)	149
CTL Set5 (Control Set 5)	149
Clip Common Effect	88
EFF InsEF (Insertion Effect)	88
-EFF EF1 (Effect 1)	88
EFF EF1 (Effect 2)	88
EFF Rev (Reverb)	
EFF Cho (Chorus)	89
Clip Key	
-Clip Key OSC (Oscillator)	149
OSC Asgn (Oscillator Assign)	149
OSC Out (Oscillator Out)	151
OSC Pan (Oscillator Pan)	151
OSC Other (Oscillator Other)	151
Clip Key Pitch	152
PCH Tune (Pitch Tune)	152
-Clip Key Filter	152
Left FLT Cutoff (Filter Cutoff)	152
Clip Key Amplitude	152
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	153
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	153
Clip Key EQ (Equalizer)	101
EQ Type	101
EQ Param (EQ Parameter)	101

Allgemeine Bearbeitung von Clips und Clip-Tasten-Bearbeitung

Ein Clip-Kit besteht aus Phrase-Clips (Wellen), die den Tasten C0 bis C6 auf dem Keyboard zugewiesen sind (Seite 55). Parameter, die für alle Phrase-Clips gelten, werden mit "Clip Common Edit" (Allgemeine Clip-Bearbeitung) bezeichnet. Im Modus "Phrase Clip Edit" stehen Displayanzeigen für die allgemeine Clip-Bearbeitung (Clip Common Edit) sowie für die Bearbeitung einzelner Clip-Tasten zur Verfügung. Mit dem Knopfregler [A] schalten Sie zwischen den Anzeigen hin und her.



Display Menü

Wenn Sie den Knopfregler [PAGE] bei gedrückter Taste [SHIFT] benutzen, erscheint nachfolgende Anzeige. Benutzen Sie den Knopfregler [PAGE], um den Cursor auf den Parameter zu positionieren, den Sie bearbeiten möchten und lassen Sie dann die Taste [SHIFT] los, um zur vorangegangenen Displayanzeige zurückzukehren.



Beim CS6x können Sie direkt über die Taste PROGRAM/PART auf eine bestimmte Menüanzeige zugreifen (Seite 80).

Anzeige 🛛

Wenn Sie im Modus "Phrase Clip Edit" irgendwelche Parameter ändern, erscheint in der oberen linken Ecke des Displays die Anzeige **I**. Hierdurch erkennen Sie auf einen Blick, wenn am aktuellen Clip-Kit Änderungen erfolgt sind, die noch nicht gespeichert wurden.

Bearbeiten-Anzeige



Die am aktuellen Clip-Kit vorgenommenen Änderungen bleiben auch erhalten, wenn Sie den Modus "Phrase Clip Play" verlassen, solange Sie kein anderes Clip-Kit wählen.

Die Anzeige 🗄 wird auch im Modus "Phrase Clip Play" beibehalten.

Funktion "Compare" (Vergleichen)

Mit dieser Funktion können Sie sich den Unterschied zwischen dem Phrase-Clip mit den vorgenommenen Änderungen und ohne die Änderungen anhören.

Drücken Sie die Taste [COMPARE (EDIT)], während Sie sich im Modus "Phrase Clip Edit" befinden. Die Anzeige I am oberen linken Displayrand ändert sich in die Anzeige I und die Phrase-Clip-Einstellungen werden vorübergehend in den Ausgangszustand zurückgesetzt, damit Sie die Wirkung der vorgenommenen Änderungen vergleichen können.

Vergleichen-Anzeige



Eine Bearbeitung mit den Knopfreglern [A] bis [C] sowie [1] und [2] ist nicht möglich, solange die Funktion "Compare" deaktiviert ist.

2 Drücken Sie erneut die Taste [EDIT], um die Funktion "Compare" zu deaktivieren und die Einstellungen für den bearbeiteten Phrase-Clip, wieder herzustellen.

Clip Common General

GEN Name (Genereller Name)

Sie können dem Clip-Kit einen Namen zuweisen, der aus bis zu 10 Zeichen bestehen darf. Außerdem können Sie links neben dem Clip-Kit-Namen auch einen Namen für die Kategorie angeben.



Der Clip-Kit-Name wird auf die gleiche Weise eingegeben wie der Stimmenname. Ausführliche Informationen finden Sie auf Seite 80.

Clip Common Quick Edit

Die Klangeigenschaften des Clip-Kits werden von verschiedenen Parametern gesteuert, die häufig über die Soundreglerknöpfen auf der Frontplatte des CS6x bearbeitet werden können. Es gibt vier Displayanzeigen.

- QED Level (Quick Edit-Level)
- QED EffectCtrl (Quick Edit-Effekt)
- QED Filter (Quick Edit-Filter)
- QED EG (Quick Edit-Hüllkurvengenerator)
- Im Modus "Performance" werden die "Phrase Clip Part"-Einstellungen benutzt.

QED Level (Quick Edit-Level)

Diese Parameter steuern die Ausgangssignalstärke (Output Level) und die Stellung der Stereobalance des Clip-Kits.



Vol (Lautstärke)

Stellt die Lautstärke des Clip-Kits ein. □ Einstellungen: 0 ~ 127

■ Pan (Stereobalance)

Stellt die Stellung der Stereobalance des Clip-Kits ein. Sie können diesen Parameter auch mit dem Knopfregler [PAN] auf der Frontplatte des CS6x einstellen.

□ Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63 (Rechts)

■ RevSend (Nachhall)

Stellt die Sendestärke des Signals ein, das vom Insertion-Effekt 1 oder 2 (bzw. dem durchgereichten Signal) an den Nachhall-Effekt gesandt wurde. Sie können diesen Parameter auch mit dem Knopfregler [REVERB] auf der Frontplatte des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

ChoSend (Chorus)

Stellt die Sendestärke des Signals ein, das vom Insertion-Effekt 1 oder 2 (bzw. dem durchgereichten Signal) an den Chorus-Effekt gesandt wurde. Sie können diesen Parameter auch mit dem Knopfregler [CHORUS] auf der Frontplatte des CS6x einstellen. □ Einstellungen: 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Quick Edit-Effekt)

Stellt den Chorus-Anteil ein, der auf das gesamte Clip-Kit angewendet wird.

> QEDBEffectControl) Chorus Common +63

Chorus

Stellt den Rückgabe-Level des Chorus-Effekts als Offset-Wert ein.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit-Filter)

Diese Parameter steuern die Filter, die die Tonqualität des Clip-Kits steuern. Mit dem Lowpass-Filter werden nur die Frequenzen durchgelassen, die kleiner als die eingestellte Cutoff-Frequenz sind. Frequenzen, die darüber liegen, werden gesperrt.



Cutoff

Stellt die Cutoff-Frequenz ein. Es werden nur niedrigere Frequenzen durchgelassen. Sie können diesen Parameter auch mit dem Knopfregler [CUTOFF] auf der Frontplatte des CS6x einstellen.
□ Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Reso (Resonanz)

Stellt die Resonanzgröße (harmonisches Boosting) ein, die auf das Signal in der Umgebung der Cutoff-Frequenz angewandt wird. Hierdurch können Sie dem Sound auf einfache Weise weitere Charaktermerkmale hinzufügen. Sie können diesen Parameter auch mit dem Knopfregler [RESONANCE] auf der Frontplatte des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit-Hüllkurvengenerator)

Diese beiden Parameter steuern die Änderung im Ausgangssignal eines Clip-Kits während der Spieldauer einer Note.



Attack (Einschwingvorgang)

Stellt die Übergangszeit für die Zeitspanne ab dem Augenblick ein, in dem eine Taste auf der Tastatur gedrückt wird, bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Signalstärke des Phrase-Clips ihren Maximalwert erreicht. Sie können diesen Parameter auch mit dem Knopfregler [ATTACK] auf der Frontplatte des CS6x einstellen.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Decay

Stellt die Übergangszeit für die Zeitdauer ab dem Augenblick ein, an dem die Signalstärke des Phrase-Clips ihren Maximalwert erreicht, bis zu dem Zeitpunkt, an dem das Signal verschwindet. Sie können diesen Parameter auch mit dem Knopfregler [DECAY] auf der Frontplatte des CS6x einstellen. □ Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Clip Common Arpeggio

Die folgenden vier Parameter steuern das Verhalten des Arpeggiators. Diese Parameter sind die gleichen wie die im Modus "Voice Edit". Ausführlichere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 82.

ARP Type (Arpeggio-Typ) ARP Limit (Arpeggio-Noten-Limit) ARP Mode (Arpeggio-Modus) ARP PlayEF (Arpeggio-Play-Effekt)

Clip Common Controller

Sie können für jedes Clip-Kit bis zu fünf Controller einstellen. Die folgenden fünf Displayanzeigen stehen zur Verfügung:

CTL Bend (Pitch Bend) CTL Set1 (Steuer-Set 1) CTL Set2 (Steuer-Set 2) CTL Set3 (Steuer-Set 3) CTL Set4 (Steuer-Set 4)

CTL Bend (Pitch Bend)

Sie können ein Pitch Bend-Bereich festlegen, der über das Pitch Bend-Rad gesteuert wird.

CTL⊡PitchBend)	Lower	Upper
C 1234	-12	+12

Lower (Niedriger)

Stellt einen Bereich für die Pitch-Änderung in Halbtonschritten ein, wenn Sie das Rad nach unten drehen. Der Pitch kann maximal um eine Oktave nach unten verschoben werden, wenn Sie das Rad nach unten drehen. Dies entspricht einem Wert von "-12".

□ Einstellungen: $-48 \sim 0 \sim +24$

Upper (Höher)

Stellt einen Bereich für die Pitch-Änderung in Halbtonschritten ein, wenn Sie das Rad nach oben drehen. Der Pitch kann maximal um eine Oktave nach oben verschoben werden, wenn Sie das Rad nach oben drehen. Dies entspricht einem Wert von "+12".

 \Box Einstellungen: -48 ~ 0 ~ + 24

CTL Set1 (Steuer-Set 1) bis CTL Set4 (Steuer-Set 4)

Den Controllern und Knopfreglern auf der Frontplatte, der Tastatur usw. können verschiedene Funktionen zugewiesen werden. Beispielsweise kann der Tastatur-Nachanschlag dazu benutzt werden, die Nachhall-Senden-Stärke und mit dem Fußschalter (sofern angeschlossen) können andere Effekt-Parameter gesteuert werden. Diese Steuerzuweisungen werden "Steuer-Set" genannt. Sie können bis zu vier verschiedene Steuer-Sets pro Clip-Kit zuweisen. Daher gibt es vier Displayanzeigen, eine für jeweils einen Controller: CTL Set1 bis CTL Set4.



Diese Parameter sind die gleichen wie für Normalstimmen (ausgenommen der Parameter "The ElemSw", der nur für Normalstimmen zur Verfügung steht). Weitere Informationen zu Parametern für Normalstimmen finden Sie auf Seite 84.

Weitere Informationen zur Zuweisung eines Steuer-Sets finden Sie im Abschnitt "Grundlegendes" (Seite 49).

Clip Common Effect

Sie können zwei Typen von Insertion-Parameter, sowie zwei System-Effekte (Nachhall und Chorus) einstellen. Die folgenden fünf Displayanzeigen stehen zur Verfügung: Die Parameter sind die gleichen wie im Modus "Voice Edit". Ausführliche Informationen finden Sie auf Seite 88.

EFF InsEF (Insertion-Effekt) EFF EF1 (Effekt1) EFF EF2 (Effekt1) EFF Rev (Nachhall) EFF Cho (Chorus)

Clip Key OSC (Oszillator)

Sie können die Parameter für die Phrase-Clips einstellen, die das Clip-Kit bilden. Ein Clip-Kit kann bis zu 73 Clips enthalten. Jeder davon wird einer bestimmten Note (Clip-Taste) innerhalb eines Bereichs von C0 bis C6 zugewiesen. In diesem Menü können Sie jeder Clip-Taste einen Clip zuweisen und ausführliche Einstellungen über die weiter unten beschriebenen vier Displayseiten vornehmen.

OSC Asgn (Oszillator-Zuweisung) OSC Out (Oszillator Aus) OSC Pan (Oszillator-Stereobalance) OSC Andere (Anderen Oszillator)

OSC Asgn (Oszillator-Zuweisung)

Sie können die Phrase-Clips wählen, die den im Clip-Kit bestimmtem Clip-Tasten zugewiesenen sind. Verwenden Sie den Knopfregler [A], um den Clip Key zu wählen und anschließend den Knopfregler [B], um den Phrase-Clip zu wählen. Benutzen Sie Knopf [1], um die Variation zu wählen. Die Variation steuert die Art und Weise, in der ein Phrase-Clip wiedergegeben wird. Jedem Phrase-Clip können bis zu acht Variationen zugewiesen werden. Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Displayanzeige zum Einstellen von Variationen aufzurufen.

■ Nummer (Clip-Nummer)

Wählt die Nummer des Phrase-Clips. Der Name des Phrase-Clips wird rechts von der Phrase-Clip-Nummer angezeigt. Der Phrase-Clip kann je nach aktueller Einstellung der Variationen auf verschiedene Weise wiedergegeben werden.

□ **Einstellungen:** 000 (off) ~ 256

Wenn Sie den Wert "off" wählen, ist der Clip-Taste kein Phrase-Clip zugeordnet.

Variation

Wählt die Nummer der Variation. Damit wird die Art und Weise gesteuert, in der der Phrase-Clip wiedergegeben wird.

❑ Einstellungen: 1 ~ 8

Variationen-Einstellungen

Ein Phrase-Clip kann auf bis zu acht verschiedenen Möglichkeiten (Variationen) wiedergegeben werden. Sie gehören zu den in der Abbildung gezeigten Clip-Kits.





Wählen Sie in der Displayanzeige OSC Asgn (Oszillator-Zuweisung) den Phrase-Clip, und drücken Sie die Taste [ENTER]. Die Displayanzeige "Variation Edit" (Variation bearbeiten) erscheint.

• PCLP Var (Phrasen-Clip-Variation)

Die Einstellungen der einzelnen Variationen im aktuell gewählten Phrase-Clip können bearbeitet werden. Wählen Sie die Variation (1 bis 8), stellen Sie alle zugehörigen Parameter ein, und drücken Sie anschließend die Taste [EXIT]. Die Einstellungen werden wirksam und die Displayanzeige "OSC Asgn (Oszillator-Zuweisung)" erscheint wieder.



■ Var (Variationen-Nummer)

Wählt die Variation. Die zugehörigen Einstellungen spiegeln sich in jedem Parameter wider.

❑ Einstellungen: 1 ~ 8

Wenn Sie mit diesem Parameter die Nummer der Variation ändern, wird ein auf der Seite "OSC Asgn" (Oszillator-Zuweisung) eingestellter Parameter automatisch geändert.

■ Play (Play-Modus)

Wählt die Methode zur Wiedergabe des Phrase-Clip. Es gibt drei Modi.

□ Einstellungen:

loop:

Wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken, wird der Phrase-Clip vollständig von Anfang an gespielt. Dann wird der Schleifenabschnitt so lange wiederholt abgespielt, bis Sie die Taste loslassen.



oneshot:

Wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken, wird der Phrase-Clip nur einmal vollständig von Anfang bis Ende gespielt (ohne Schleifenwiederholung).



reverse:

Wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken, wird der Phrase-Clip genau einmal rückwärts von Ende bis Anfang gespielt (ohne Schleifenwiederholung).



■ Start (Startpunkt)

Stellt den Startpunkt ein, ab dem der Phrase-Clip wiedergegeben wird (so wie in der nachfolgenden Abbildung gezeigt). In diesem Fall kann die Rauschwiedergabe vor dem Startpunkt unterdrückt werden. Beachten Sie, daß dabei das Rauschen nicht aus dem Original-Clip entfernt wird.



□ **Einstellungen:** Hängt von der Länge des Phrase-Clip ab.

Loop (Schleifenpunkt)

Stellt den Startpunkt des Schleifenabschnitts ein. Beispielsweise sollte der Schleifenpunkt bei einem Violinenklang hinter dem unterscheidbaren Attack-Anteil und am Beginn des Sustain-Anteils liegen. Wenn diese Schleife wiedergegeben wird, erklingt zunächst der Attack-Anteil des Violinenklangs, gefolgt von dem zum Sustain-Bereich gehörenden Schleifenabschnitt (zwischen den Schleifen- und dem Endpunkt). Falls der Klang andererseits keinen unterscheidbaren Attack-Anteil besitzt, kann der Schleifenpunkt auf die gleiche Position wie der Startpunkt eingestellt werden.



□ Einstellungen: Hängt von der Länge des Phrase-Clip ab.

End (Endpunkt)

Stellt den Endpunkt für den Schleifenabschnitt des Phrase-Clips ein. Hiermit kann auch ein unerwünschtes Rauschen am Ende des Phrase-Clips entfernt werden.



□ Einstellungen: Hängt von der Länge des Phrase-Clip ab.

OSC Out (Oszillator Aus)

Die folgenden Ausgabe-Parameter können für jede Clip-Taste eines Clip-Kits einzeln eingestellt werden.

Level (Signalstärke)

Stellt die Ausgangssignalstärke für jede Clip-Taste ein. □ Einstellungen: 0 ~ 127

■ InsEF (Insertion-Effekt)

Stellt den Insertion-Effekt ein, an den das Ausgangssignal für jede Clip-Taste gesandt wird. Der Insertion-Effekt wird in der Einstellung "thru" umgangen.

□ Einstellungen: thru, ins1 (Insertion-Effekt 1), ins2 (Insertion-Effekt 2)

RevSend (Nachhall)

Stellt die Sendestärke des Clip-Tasten-Signals ein, das vom Insertion-Effekt 1 oder 2 (bzw. dem durchgereichten Signal) an den Nachhall-Effekt gesandt wurde.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

ChoSend (Chorus)

Stellt die Sendestärke des Clip-Tasten-Signals ein, das vom Insertion-Effekt 1 oder 2 (bzw. dem durchgereichten Signal) an den Chorus-Effekt gesandt wurde.

\Box Einstellungen: 0 ~ 127

Ausführliche Informationen zu Effekten finden Sie auf Seite 65.

OSC Pan (Oszillator-Stereobalance)

Die folgenden Stereobalance-Parameter können für jede Clip-Taste im Clip-Kit einzeln eingestellt werden.

Pan (Stereobalance)

Stellt die Stellung der Stereobalance für jedes Clip-Kit ein. Diese Stellung wird auch als Ausgangs-Stereobalance für die Alternate-, Random- und Scale-Einstellungen benutzt.

□ Einstellungen: L63 (Links) ~ C (Mitte) ~ R63 (Rechts)

Alter (Alternate)

Stellt ein, um wieviel der Klang für jede gedrückte Note abwechselnd nach links und rechts verschoben wird. Die Stereobalance-Einstellung wird als Grundstellung für die Stereobalance benutzt.

□ Einstellungen: L64 ~ 0 ~ R63

Random

Stellt ein, um wieviel der Klang für jede gedrückte Note zufällig nach links und rechts verschoben wird. Die Stereobalance-Einstellung wird als Grundstellung für die Stereobalance benutzt.

 \Box Einstellungen: 0 ~ 127

■ Output (Ausgabe)

Weist jeder Clip-Taste eine Ausgabe zu.

- □ Einstellungen: L&R (OUTPUT L und R), ind 1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 und 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6
- Die Einstellungen "ind3" bis "ind6" sind für künftige Erweiterungen vorbehalten und stehen zur Zeit nicht zur Verfügung.
- Wenn Sie beispielsweise "ind 1&2" wählen, wird der linke Kanal über INDIVIDUAL OUTPUT 1 und der rechte Kanal über INDIVIDUAL OUTPUT 2 ausgegeben.

OSC Andere (Anderen Oszillator)

Sie können Parameter einstellen, die den Klang für jede Clip-Taste in einem Clip-Kit steuern.

OSC⊡Other)	KeyOn	Assi9n	AltGrթ
Key=C 3	normal	sin9le	off

KeyOn

Wählt die Methode "Key On". Es gibt zwei Methoden: "normal" und "hold".

□ Einstellungen:

normal:

Das Drücken einer Clip-Taste startet die Clip-Wiedergabe. Die Wiedergabe fährt fort, bis die Taste losgelassen wird.

hold:

Das Drücken einer Clip-Taste löst die Clip-Wiedergabe aus. Die Wiedergabe fährt fort auch nachdem die Taste losgelassen wird, solange bis eine andere Taste gedrückt wird.

Assign (Zuweisen)

Stellt "Key Assign" auf den Wert "single". Dadurch wird die doppelte Wiedergabe der gleichen empfangenen Noten verhindert. Wählen Sie "multi", um jede Instanz der gleichen empfangenen Note nacheinander einem extra Kanal zuzuweisen.

D Einstellungen: single, multi

■ AltGrp (Alternative Gruppe)

Sie können die gleichzeitige Wiedergabe verschiedener Phrase-Clips verhindern, indem Sie sie der gleichen "Alternate Group" zuweisen. Diese Einstellmöglichkeit ist beispielsweise hilfreich, wenn Sie während der Wiedergabe ein Überlappen von Drum-Schleifen verhindern wollen. Es können bis zu 127 "Alternate Groups" definiert werden. Wenn Sie die gleichzeitige Wiedergabe aller Phrase-Clips zulassen wollen, dann können Sie hier den Wert "off" wählen. □ Einstellungen: off, 1 ~ 127

Clip Key Pitch

Stellt den Pitch für jede Clip-Taste ein. Die Stimmungen und Pitch EG-Parameter können für jede Clip-Taste einzeln eingestellt werden.

PCH Tune (Pitch Tune)



Coarse (Grob)

Paßt den Pitch für jeden Phrase-Clip in Halbtonschritten an. □ Einstellungen: -48 ~ 0 ~ +48

■ Fine (Fein)

Paßt die Feinabstimmung des Pitches für jeden Phrase-Clip an. □ Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

■ VelSens (Anschlagsempfindlichkeit)

Stellt die .Anschlagsempfindlichkeit für den Pitches ein Positive Werte erhöhen den Ton bei einem kräftigeren Anschlag (für hohe Geschwindigkeitswerte). Negative Werte erniedrigen ihn.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Clip Key Filter

Auf Clip-Tasten lassen sich Filter anwenden. Per Phrase-Clip lassen sich Lowpass- und Highpass-Filter anwenden, um die tonalen Kennzeichen zu ändern.

FLT Cutoff (Cutoff-Filter)



■ LPF (Lowpass-Filter)

Stellt die Cutoff-Frequenz für den Lowpass-Filter ein. Es werden nur niedrigere Frequenzen durchgelassen. Mit dem Parameter "Reso" (Resonanz) können dem Klang weitere Merkmale hinzugefügt werden.

Einstellungen: 0 ~ 255

Ausführliche Informationen zum Lowpass-Filter finden Sie auf Seite 93.

VelSens (Anschlagsempfindlichkeit)

Stellt die Anschlagsempfindlichkeit der Cutoff-Frequenz für den Lowpass-Filter ein. Positive Werte erhöhen die Cutoff-Frequenz bei einem kräftigeren Anschlag (für hohe Geschwindigkeitswerte). Hierdurch ändern sich die Töne drastisch. Negative Werte erniedrigen sie.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Reso (Resonanz)

Stellt die Resonanzgröße (harmonische Betonung) ein, die auf das Signal der Cutoff-Frequenz angewandt wird. Diese Einstellung kann mit der Cutoff-Frequenz des Lowpass-Filters kombiniert werden, um dem Klang weitere Charaktermerkmale hinzuzufügen.

❑ Einstellungen: 0 ~ 31

Ausführliche Informationen zur Resonanz finden Sie auf Seite 40.

■ HPF (Highpass-Filter)

Stellt die Cutoff-Frequenz für den Highpass-Filter ein. Es werden nur höhere Frequenzen durchgelassen.

Einstellungen: 0 ~ 255

Ausführliche Informationen zum Highpass-Filter finden Sie auf Seite 94.

Clip Key Amplitude

Sie können für jeden Phrase-Clip Amplitudenparameter (Ausgangssignalstärke) einstellen. Die folgenden zwei Displayanzeigen stehen zur Verfügung:

AMP AEG (Amplituden-Hüllkurvengenerator) AMP VelSens (Amplituden-Anschlagsempfindlichkeit)

AMP AEG (Amplituden-Hüllkurvengenerator)

Der Amplituden-Hüllkurvengenerator steuert die Amplituden-Änderungen während der Zeitspanne, in der eine Taste auf dem Keyboard gedrückt wird, bis zu dem Zeitpunkt, in dem die Taste losgelassen wird. Durch Einstellen der Attack-Time, Decay 1- und Decay 2-Time sowie dem Decay 1 Level, können Sie bestimmen, wie schnell der Klang seinen Maximalwert erreicht und wie schnell er wieder abklingt. Die Parameter können für jede Clip-Taste eingestellt werden.

AMP⊡AEG)	Attack	Decay1Le	vel	Deca92
Key=C 3	127	127	127	127

- Attack (Attack-Time) Stellt die Attack-Time ein. □ Einstellungen: 0 ~ 127
- **Decay1 (Decay 1-Time)** Stellt die Decay-Time ein.

□ Einstellungen: 0 ~ 127

■ Level (Decay 1-Level) Stellt den Decay 1-Level ein. □ Einstellungen: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2-Time)

Stellt die Decay 2-Time ein. Wenn dieser Parameter auf den Wert "hold" eingestellt ist, bleibt die Lautstärke solange auf dem Decay 1-Level erhalten, bis die Taste losgelassen wird (siehe nachfolgende Abbildung).

 \Box Einstellungen: 0 ~ 126, hold

AMP VelSens (Amplituden-Anschlagsempfindlichkeit)

Sie können festlegen, wie sich die Amplitude (Ausgangssignalstärke) mit der Geschwindigkeit der empfangenen Noten ändert.

AMPBVelSens)	Leve1
Key=C 3	+63

Level

Stellt die Anschlagsempfindlichkeit für die Ausgangssignalstärke der Amplitude ein. Positive Werte erhöhen die Ausgangssignalstärke bei einem kräftigeren Anschlag und negative Werte verringern die Signalstärke.

 \Box Einstellungen: -64 ~ 0 ~ +63

Einstellungen für den Amplituden-Hüllkurvengenerator

Der Amplituden-Hüllkurvengenerator besitzt drei Zeit-Parameter sowie einen Level-Parameter. Diese Parameter steuern den Übergang zwischen den Ausgangssignalstärken während der Spieldauer einer Note. Die Attack-Time ist die Zeitdauer, die ein Klang vom Drücken der Taste auf dem Keyboard, bis zum Erreichen seiner maximalen Ausgangssignalstärke benötigt. Mit den Parametern "Decay 1-Time", "Decay 2-Time" sowie "Decay 1-Level" wird das Verhalten der restlichen Spieldauer der Note eingestellt (vom Maximalwert bis zum vollständigen Abklingen). Darüber hinaus können diese Parameter auch so eingestellt werden, daß sie auf die Notengeschwindigkeit reagieren.

Der Attack Level ist auf den Maximalwert festgelegt.





Clip Key EQ (Equalizer)

Sie können für jede Clip-Taste Equalizer-Parameter einstellen. Die folgenden zwei Displayanzeigen stehen zur Verfügung: Diese Parameter sind die gleichen wie die im Modus "Voice Edit". Ausführliche Informationen hierzu finden Sie auf Seite 101.

EQ Type (EQ-Typ) EQ Param (EQ-Parameter)

Phrase Clip-Job-Modus

In diesem Modus können verschiedene Operationen (Jobs) wie Löschen, Kopieren oder Normalisieren mit den Phrase-Clips, die Sie im Modus "Phrase Clip Edit" erstellt und bearbeitet haben, ausgeführt werden. Die erste Bildschirmanzeige mit dem PCLP-Status erscheint, sobald Sie den Modus "Phrase Clip Job" aufrufen. Es gibt insgesamt 14 Displayanzeigen für Phrase-Clip-Jobs. Sie sind nachfolgend beschrieben.

- Bevor sie einen Phrase-Clip-Job im Modus "Phrase Clip Job" ausführen können, müssen Sie zunächst das Clip-Kit wählen (Seite 142).
- 1. Displayanzeige: PCLP Status
- 2. Displayanzeige: PCLP Rename
- 3. Displayanzeige: PCLP VariationSet
- 4. Displayanzeige: PCLP LoopRemix
- 5. Displayanzeige: PCLP Normalize
- 6. Displayanzeige: PCLP FreqConvert (Frequenzkonvertierung)
- 7. Displayanzeige: PCLP Extract
- 8. Displayanzeige: PCLP Delete
- 9. Displayanzeige: PCLP Copy
- 10. Displayanzeige: PCLP SampleRcv (Empfang von Samples)
- 11. Displayanzeige: PCLP AutoKeyMap
- 12. Displayanzeige: PCLP Kit Key Copy
- 13. Displayanzeige: PCLP Kit Key Initialize
- 14. Displayanzeige: PCLP Kit Initialize
- Ausführliche Informationen zum Aufrufen des Modus "Phrase Clip Job" finden Sie auf Seite 22.

Ausführen eines Jobs

- Wählen Sie im Modus "Phrase Clip Play" das Clip-
- Kit, für das ein Job ausgeführt werden soll. 2 Drücken Sie die Taste [REC], um den Modus
- "Phrase Clip Job" aufzurufen.

Wählen Sie mit dem Knopfregler [PAGE] die Displayanzeige mit dem Phrase-Clip-Job an, den Sie ausführen möchten. Der gewählte Job wird angezeigt.

PCLP LoopRemix) JOB C 2:001[Smp1Name] Vari A Туре

 Mit den Knopfreglern [A], [B], [C], [1] und [2] können Sie alle Parameter-Einstellungen eingeben.
 (Sie können auch den Knopfregler [DATA] und die Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] benutzen.)

- Die meisten Jobs werden für eine Clip-Taste oder einem Clip, der einer Clip-Taste zugewiesen ist, ausgeführt. Mit dem Knopfregler [A] wählen Sie eine Clip-Tasten-Nummer, und mit dem Knopfregler [B] wählen Sie eine Clip-Nummer als Ziel.
- Wenn Sie einen Phrase-Clip über seine Nummer bestimmen, können Sie auch Clips wählen, die keiner Note auf dem Keyboard zugeordnet sind. Möglicherweise wollen Sie diese Clips einer Note im Modus "Phrase Clip Edit" zuordnen, damit Sie den Clip im Modus "Phrase Clip Edit" spielen können (Seite 146).
- Die beiden nächsten Schritte brauchen Sie in der 1. Displayanzeige "PCLP Status" nicht zu befolgen.

• Wenn Sie die Taste [ENTER] drücken, erscheint eine Bestätigungs-Meldung.

PCLP LoopRemix) Type Vari << Are You Sure [YES]/[NO] >>

Drücken Sie die Taste [INC/YES], um die einzelnen Jobs auszuführen. Nach der Ausführung des Jobs wird die Meldung "Completed" (vollständig ausgeführt) angezeigt, und das Display kehrt wieder zur vorangegangenen Anzeige zurück.

Falls Sie die Taste [DEC/NO] drücken, wird die Ausführung des Jobs abgebrochen.

- Wenn die Ausführung des Jobs einige Zeit in Anspruch nimmt, erscheint die Meldung "Executing..." (wird ausgeführt). Wenn Sie das Gerät ausschalten, während diese Meldung angezeigt wird, können die Daten beschädigt werden.
- Wenn Sie die Taste [EXIT] drücken, wird der Modus "Phrase Clip Job" verlassen und in den Modus
 - "Phrase Clip Play" zurückgekehrt.
 - Die Schritte können in den einzelnen Verfahren je nach Job etwas voneinander abweichen. Weitere Einzelheiten finden Sie bei den Beschreibungen für die einzelnen Jobs.
 - Die folgenden Jobs stehen nur zur Verfügung, wenn der Phrase-Clip im 16-Bit-Format aufgezeichnet wurde.
 - 3. Displayanzeige: PCLP VariationSet
 - 4. Displayanzeige: PCLP LoopRemix
 - 5. Displayanzeige: PCLP Normalize
 - 6. Displayanzeige: PCLP FreqConvert (Frequenzkonvertierung)
 - 7. Displayanzeige: PCLP Extract

PCLP Status

Diese Displayanzeige zeigt die Größe des freien Speichers (DRAM) für die Phrase-Clips sowie die Größe des verbleibenden Speichers auf der Speicherkarte an. Diese Faktoren bestimmen die Größe oder Anzahl der Phrase-Clips, die geöffnet oder aufgezeichnet werden können. Außerdem geben sie Auskunft darüber, ob das gegenwärtig gewählte Clip-Kit auf eine Speicherkarte gesichert werden kann. Diese Displayanzeige verfügt über keine einstellbaren Parameter.

> PCLP Status) Free Used CardFree 1.1MB 2.9MB(70%)-*+ 1.8MB

Free (Frei)

Zeigt die Größe des freien Speichers (DRAM) für Phrase-Clips an.

■ Used (Benutzt)

Zeigt die Größe des Speichers an, der von Phrase-Clips und Phrase-Kits benutzt wird, wenn Sie sie auf Speicherkarten speichern.

CardFree (Freier Kartenspeicher)

Zeigt die Größe des freien Speichers auf der Speicherkarte an.

Falls die Anzeige [-x→] rechts vom benutzten Parameter erscheint, bedeutet das, daß die Größe des benutzten Speichers den noch zur Verfügung stehenden Speicherplatz auf der Speicherkarte überschreitet.

PCLP Rename

Sie können den Namen für jeden Phrase-Clip ändern. Ein Phrase-Clip-Name kann aus bis zu acht Zeichen bestehen. Zum Anwählen der einzelnen Phrase-Clips benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen und den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer zu wählen.

Sie können die Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken.

Der Name wird auf die gleiche Weise eingegeben wie der Stimmenname. Ausführliche Informationen finden Sie auf Seite 80.

Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, müssen Sie die Taste [ENTER] drücken, damit der Name übernommen wird.

PCLP R JOB C	ename) 2:001[ClipN	a-Z amel	0-?	Cursor
Clip-	r Taste Nummer des	s Phrase-Clips		

Phrase-Clips werden nach dem Aufzeichnen automatisch benannt.

PCLP VariationSet

Sie können für jeden Phrase-Clip ein Variation-Set einstellen. Ein Variation-Set ist eine Sammlung von bis zu acht verschiedenen Methoden zur Wiedergabe eines Phrase-Clips. Sie bieten weitere Variationsmöglichkeiten für die im Modus "Phrase Clip Edit" eingestellten Start-, Schleifen- und Endpunkte (Seite 149). Wählen Sie den Phrase-Clip und stellen Sie den Variation-Modus ein.

Zum Anwählen der einzelnen Phrase-Clips benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen und den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer zu wählen.

Nach der Auswahl des Phrase-Clips stellen Sie den Modus ein. Drücken Sie anschließend die Taste [ENTER], damit die Displayanzeige für die Modus-Einstellung aufgerufen wird.

Sie können die Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken.

Clip-Taste Nummer des Phrase-Clips

■ Clip Key (Clip-Taste)

Stellt die Clip-Taste des Phrase-Clips ein, für den ein Job ausgeführt werden soll.

Einstellungen: C0 ~ C6

Phrase Clip Number (Nummer des Phrase-Clips) Stellt den Phrase-Clip ein, für den der Job ausgeführt werden soll.

Einstellungen: 1 ~ 256

■ Mode (Modus)

Wählt den Variation-Modus. Es stehen vier Modi zur Verfügung (Erklärung folgt später).

Einstellungen: loop divide, auto, realtime, manual

Die folgenden Jobs stehen nur zur Verfügung, wenn der Phrase-Clip im 16-Bit-Format aufgezeichnet wurde.

PCLP LoopDivide

Sie können die Variation-Länge für jeden Phrase-Clip als Prozentwert einstellen. Der Phrase-Clip kann in eine Anzahl gleichlanger Abschnitte unterteilt werden, die das Variation-Set bilden. Diese Abschnitte können dann auf dem Keyboard aufeinanderfolgenden Tasten zugewiesen werden. Das ist insbesondere nützlich, wenn beispielsweise ein Vier-Balken-Breakbeat-Pattern in vier Ein-Balken-Abschnitte zerlegt werden soll, die in beliebiger Reihenfolge wiedergegeben werden können.

Wenn diese Displayanzeige aktiviert ist, können Sie die weißen Noten zwischen C3 und C4 auf der Tastatur drücken, um ein Variation-Set 1 bis 8 zu wählen und die Parameter einzustellen. Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.



Beispiel: Eine Schleife ist in vier Sektionen (Division: 1 bis 4) eingeteilt, von denen jede bis zum Ende der Schleife wiedergegeben wird (Length: toEnd)



Division (Sektion)

Stellt die Anzahl der Phrase-Clip-Sektionen ein. Der Bereich zwischen der Schleife und den Endpunkten des Phrase-Clip wird in gleichlange Sektionen eingeteilt, deren Länge Sie hier einstellen können. Die Punkte jeder einzelnen Sektion werden für jede Variation als Start-, Schleifen- und Endpunkte benutzt. □ Einstellungen: 1/2 ~ 1/8

Length (Länge)

Stellt das Verhältnis der Variation-Länge ein. Sie können die Länge der gleichgroßen Abschnitte ändern, indem Sie hier die Größe einstellen. Wenn Sie die Einstellung "toEnd" wählen, wird der Endpunkt des als Quelle dienenden Phrase-Clips nach der Teilung als Endpunkt der Variation benutzt. **D Einstellungen:** toEnd, 10 ~ 800%

Falls die Einstellung hinter dem Endpunkt des Phrase-Clips liegt, wird die Größe automatisch auf den Endpunkt beschränkt.

PCLP VarAuto (Variation Auto-Set)

Der Startpunkt der Variation wird automatisch zugewiesen. Die Schleifen- und Endpunkte sind dabei mit denen entsprechenden Punkten im Original-Phrase-Clip identisch.

Es gibt möglicherweise Fälle, in denen die automatische Einstellung nicht zur Verfügung steht, beispielsweise wenn der Clip nur einen schmalen dynamischen Bereich besitzt (d. h. es gibt keinen wesentlichen Unterschied zwischen der lautesten und der leisesten Stelle), weil das Aufzeichnungssignal insgesamt zu niedrig ist, usw.

Mit den Funktionen auf dieser Displayanzeige werden die Variation-Sets 1 bis 8 den einzelnen weißen Noten auf dem Keyboard im Bereich C3 bis C4 zugewiesen. Drücken Sie die einzelnen Tasten, um das entsprechende Variation-Set aufzurufen und stellen Sie dann die Parameter ein. Zum Schluß drücken Sie die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

Wenn Sie mit dem Ergebnis Ihrer Arbeit nicht zufrieden sind, dann wiederholen Sie das Verfahren, um möglicherweise bessere Ergebnisse zu erzielen.



■ Threshold (Schwelle)

Stellt die Schwelle ein, an der der Auto-Set-Prozeß beginnt.

Der Startpunkt wird automatisch gesetzt, sobald der Durchschnittspegel des Phrase-Clips den Schwellenwert erreicht oder überschreitet. □ Einstellungen: 0 ~ 255

Adjust (Anpassen)

Stellt die Größe ein, um die der automatisch eingestellte Startpunkt angepaßt (nach vorne verschoben) wird.

 \Box Einstellungen: -255 ~ 0

Falls die automatische Einstellung fehlerhaft ist, wird Variation-Set 1 so eingestellt, daß die Gesamtlänge des Phrase-Clip wiedergegeben wird. In diesem Fall werden Start-, Schleifen- und Endpunkte für die Variation-Kits 2 bis 8 auf Null eingestellt.

PCLP VarRealTime (Variation Echtzeit)

Sie können den Startpunkt der Variation in Echtzeit einstellen, während Sie die Schleife abhören. Die Positionen der Schleifen- und Endpunkte bleiben unverändert, so wie sie für den Phrase-Clip eingestellt wurden. Das Verfahren ist wie folgt:

> PCLP VarRealTime) Hit[C3-C4] [EXIT] Job C 2:001[SmplName] toVar1-8 toStop

- Mit den Funktionen auf dieser Displayanzeige können Sie den gegenwärtig gewählten Phrase-Clip als Schleife wählen.
- Stellen Sie die Startpunkte der Variationen 1 bis 8 ein, indem Sie die Noten C3 bis C4 auf der Tastatur drücken. Durch Drücken der weißen Noten C3 bis C4 entsprechend der Variation-Sets 1 bis 8 — auf der Tastatur, können Sie den Startpunkt einstellen, während Sie den Klang abhören.
- Orücken Sie die Tasten zum Einstellen der Startpunkte für die anderen Variation-Sets auf die gleiche Weise.
- Wenn Sie die Taste [EXIT] drücken, erscheint eine Bestätigungs-Meldung. Zum Überprüfen der Einstellungen können Sie die Variation-Sets 1 bis 8 spielen, indem Sie die weißen Noten zwischen C3 und C4 auf der Tastatur drücken, solange diese Displayanzeige aktiviert ist.
- Drücken Sie die Taste [INC/YES], um jede einzelne Variation einzustellen, oder drücken Sie die Taste [DEC/NO], um den Vorgang abzubrechen und die Variation in ihrem Originalzustand zu belassen.

PCLP Var (Variation Manual)

Sie können die Einstellungen für die Variation des gegenwärtig gewählten Phrase-Clip ändern. Benutzen Sie den Knopfregler [A], um eine der Variation-Sets 1 bis 8 zu wählen, und stellen Sie mit den Knopfreglern [B], [C], [1] und [2] die zugehörigen Parameter ein. Drücken Sie anschließen die Taste [ENTER], um den Job auszuführen. Wenn diese Displayanzeige aktiviert ist, können die Variation-Sets 1 bis 8 mit den weißen Tasten zwischen C3 und C4 auf dem Keyboard gewählt und gespielt werden.

> PCLP Var) Play Start Loop End Var=1: oneshot 2097150 2097150 2097150

■ Var (Variationen-Nummer)

Wählen Sie die Variation aus, die Sie einstellen möchten. Die Einstellungen für die gewählte Variation werden in allen Parametern wiedergespiegelt. □ Einstellungen: 1 ~ 8

■ Play (Play-Modus)

Wählt den Modus zur Wiedergabe des Phrase-Clip. Es gibt drei Modi.

Einstellungen:

loop:

Wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken, wird der Phrase-Clip vollständig von Anfang an gespielt. Dann wird der Schleifenabschnitt so lange wiederholt abgespielt, bis Sie die Taste loslassen.

oneshot:

Wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken, wird der Phrase-Clip nur einmal vollständig von Anfang bis Ende gespielt (ohne Schleifenwiederholung).

reverse:

Wenn Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken, wird der Phrase-Clip genau einmal rückwärts von Ende bis Anfang gespielt (ohne Schleifenwiederholung).

Grundlegende Informationen zu jedem Modus finden Sie auf Seite 54.

Start (Startpunkt)

Stellt den Startpunkt ein, ab dem der Phrase-Clip wiedergegeben wird. Durch Feinanpassung des Startpunkts kann die Rauschwiedergabe vor dem Startpunkt unterdrückt werden. Diese Einstellung entfernt nicht das Rauschen aus dem Original-Clip. **D Einstellungen:** Hängt von der Länge des Phrase-Clip ab.

Loop (Schleifenpunkt)

Stellt den Startpunkt des Schleifenabschnitts ein. Beispielsweise sollte der Schleifenpunkt bei einem Violinenklang hinter dem unterscheidbaren Attack-Anteil und am Beginn des Sustain-Anteils liegen. Wenn diese Schleife wiedergegeben wird, erklingt zunächst der Attack-Anteil des Violinenklangs, gefolgt von dem zum Sustain-Bereich gehörenden Schleifenabschnitt (zwischen den Schleifen- und dem Endpunkt). Falls der Klang andererseits keinen unterscheidbaren Attack-Anteil besitzt, kann der Schleifenpunkt auf die gleiche Position wie der Startpunkt eingestellt werden.

□ Einstellungen: Hängt von der Länge des Phrase-Clip ab.

Ende (Endpunkt)

Stellt den Endpunkt für den Schleifenabschnitt des Phrase-Clips ein. Hiermit kann auch ein unerwünschtes Rauschen am Ende des Phrase-Clips entfernt werden.

 Einstellungen: Hängt von der Länge des Phrase-Clip ab.
 Informationen zu Start-, Schleifen und Endpunkten finden Sie auf Seite 150.

PCLP LoopRemix

Die Phrase-Clip-Daten können bearbeitet werden und es kann automatisch ein neues Phrase-Clip mit einer neuen Schleife erstellt werden. Das Verfahren ist wie folgt:

- Die folgenden Jobs stehen nur zur Verfügung, wenn der Phrase-Clip im 16-Bit-Format aufgezeichnet wurde.
- Zum Anwählen der einzelnen Phrase-Clips benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen oder den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer als Ziel zu wählen.
 - Sie können die Ziel-Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie die entsprechende Taste auf dem Keyboard drücken.
- Wählen Sie den Parameter "Type". Dieser Parameter bestimmt den Abschnitt der zu ändernden Schleife. Es stehen fünf Typen zur Verfügung.
- Wählen Sie den Parameter Vari (Variation). Dieser Parameter gibt das Ausmaß der Änderungen an, die auf die Schleife angewandt werden. Es stehen vier Variationen (A bis D) zur Verfügung. Jede von ihnen bietet einen zunehmen Grad der Änderung.

- Wenn Sie die Taste [ENTER] drücken, erscheint eine Bestätigungs-Meldung. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job "Loop Remix" auszuführen. Falls Sie die Taste [DEC/NO] drücken, wird die Ausführung des Jobs abgebrochen.
- SNach der Ausführung des Jobs "Lop Remix" erscheint die folgende Meldung..

- Mit den Funktionen auf dieser Displayanzeige können Sie das Keyboard dazu verwenden, um den Loop Remix abzuhören. Wenn Sie mit dem Ergebnis Ihrer Arbeit nicht zufrieden sind, dann versuchen Sie es mit einem anderen Loop Remix, indem Sie die Schritte 2 bis 4 mit anderen Variation-Einstellungen wiederholen.
- Wenn Sie mit dem Ergebnis Ihrer Arbeit zufrieden sind, dann drücken Sie die Taste [DEC/NO]. Es wird ein neuer Phrase-Clip erstellt und die Anzeige kehrt zum vorangegangenen ersten Display zurück.

PCLP Normalize

Sie können jeden Phrase Clip normalisieren. Hierdurch wird die Ausgangssignalstärke für den aufgezeichneten Phrase-Clip auf maximale Größe gebracht, ohne daß das Signal verzerrt wird.

Zum Anwählen der einzelnen Phrase-Clips benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen und den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer zu wählen. Nach der Auswahl des Phrase-Clips stellen Sie den Parameter "Ratio" ein und drücken die Taste [ENTER], um den Normalisierungsvorgang zu starten.

Sie können die Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken.

PCLP	Normalize)	Ratio
Job	C 2:001[SmplName]	100%

Clip Key (Clip-Taste)

Wählen Sie die Clip-Taste für den Phrase-Clip, der als Ziel dient.

□ Einstellungen: C0 ~ C6

Clip Number (Clip-Nummer)

Wählen Sie den Phrase-Clip, der als Ziel dient. **Einstellungen:** 1 ~ 256

Ratio (Verhältnis)

Stellt ein Amplitudenverhältnis zur Normalisierung der Lautstärke ein. Bei einem Wert von "100 %" wird der Spitzenwert in einen vollständig gesetzten 16-Bit-Wert normalisiert, d. h. es gibt scheinbar keine Verzerrung in den resultierenden Lautstärken. Falls die Lautstärke in einem Original-Clip extrem niedrig ist, sollten Sie einen kleineren Wert als "100 %" einstellen, damit die Änderungen in der Wellenform weicher verlaufen. Sie können auch Werte über "100 %" einstellen, um beispielsweise absichtlich verzerrte Klänge zu erzeugen.

- \Box Einstellungen: 0 ~ 200 %
- Wenn Sie diese Operation auf einen Phrase-Clip angewandt haben, werden die Originaldaten überschrieben und Sie können die Änderungen nicht mehr rückgängig machen. Von wichtigen Daten sollten Sie daher immer zuerst eine Sicherheitskopie anfertigen oder die Daten unter einer anderen Phrase-Clip-Nummer ablegen, bevor Sie diese Operation durchführen.

PCLP FreqConvert Frequenzkonvertierung

Sie können für jeden Phrase-Clip eine Frequenzkonvertierung durchführen. Dadurch wird die Sampling-Rate und ihre Größe halbiert.

Zum Anwählen der einzelnen Phrase-Clips benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen und den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer zu wählen. Nach dem Wählen des Phrase-Clips, drücken Sie die Taste [ENTER], um die Frequenzkonvertierung durchzuführen.

Sie können die Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken.

PCLP FreqConvert) Job C 2:001[SmplName]

■ Clip Key (Clip-Taste)

Wählen Sie die Clip-Taste für den Phrase-Clip, der als Ziel dient.

Einstellungen: C0 ~ C6

■ Clip Number (Clip-Nummer)

Wählen Sie den Phrase-Clip, der als Ziel dient. **Einstellungen:** 1 ~ 256

Wenn Sie diese Operation auf einen Phrase-Clip angewandt haben, werden die Originaldaten überschrieben und Sie können die Änderungen nicht mehr rückgängig machen. Von wichtigen Daten sollten Sie daher immer zuerst eine Sicherheitskopie anfertigen oder die Daten unter einer anderen Phrase-Clip-Nummer ablegen, bevor Sie diese Operation durchführen.

PCLP Extract

Sie können für jeden Phrase-Clip eine Extrakt-Operation durchführen. Hierdurch werden nicht benötigte Abschnitte des Phrase-Clips entfernt (Abschnitte, die in den Variationen nicht gebraucht werden).

Zum Anwählen der einzelnen Phrase-Clips benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen und den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer zu wählen. Nach dem Wählen des Phrase-Clips, drücken Sie die Taste [ENTER], um die Extrakt-Operation durchzuführen.

Sie können die Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken.

PCLP Extract)	Tar9etVari
Job C 2:001[SmplName]	all

■ Clip Key (Clip-Taste)

Wählen Sie die Clip-Taste für den Phrase-Clip, der als Ziel dient.

Einstellungen: C0 ~ C6

Clip Number (Clip-Nummer)

Wählen Sie den Phrase-Clip, der als Ziel dient. □ Einstellungen: 1 ~ 256

Wenn Sie diese Operation auf einen Phrase-Clip angewandt haben, werden die Originaldaten überschrieben und Sie können die Änderungen nicht mehr rückgängig machen. Von wichtigen Daten sollten Sie daher immer zuerst eine Sicherheitskopie anfertigen oder die Daten unter einer anderen Phrase-Clip-Nummer ablegen, bevor Sie diese Operation durchführen.

■ TargetVari (Target Variation)

Stellt die Bereiche ein, die durch "PCLP Extract" entfernt werden.

□ Einstellungen: all

Die nicht benutzten Bereiche werden aus allen acht Variationen entfernt.

 $1 \sim 8$

Hier festgelegte, nicht benutzte Bereiche der Variation werden entfernt.



In der Einstellung "all" werden die Start- und Endpunkte aller Variationen miteinander verglichen. Anschließend werden die Bereiche vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt entfernt.

PCLP Delete

Sie können die Daten für jeden Phrase-Clip einzeln löschen, oder alle Phrase-Clips gleichzeitig.

Zum Anwählen der einzelnen Phrase-Clips benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen und den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer zu wählen.

Drücken Sie nach dem Wählen des Phrase-Clip die Taste[ENTER], um den Clip zu löschen.

Sie können die Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken.

PCLP Delete) Job_ C 2:001[Smp1Name]

■ Clip Key (Clip-Taste)

Stellen Sie die Clip-Taste ein, die für diesen Job einem Ziel-Clip zugewiesen ist. Andernfalls müssen Sie zu Wartungszwecken andere Optionen benutzen. Wenn Sie alle aufgezeichneten Clips (maximal 256) unabhängig von ihren Zuweisungen an Clip-Kits löschen wollen, dann wählen Sie "all". Wen Sie alle Clips löschen wollen, die keiner Clip-Taste aus einem beliebigen Clip-Kit zugewiesen sind, dann wählen Sie "unused".

- □ Einstellungen: C0 ~ C6, unused, all
- Wenn Sie die Einstellung "unused" oder "all" wählen, wird für den Clip-Tasten-Parameter "—-" angezeigt.
- Falls Sie einen Phrase-Clip löschen, der in anderen Clip-Kits oder mit Clip-Tasten benutzt wird, können die entsprechenden Clip-Kits oder Clip-Tasten nicht mehr benutzt werden.

Clip Number (Clip-Nummer)

Geben Sie den Phrase-Clip an, den Sie löschen möchten. □ Einstellungen: 1 ~ 256

PCLP Copy

Sie können die Daten von jedem Phrase-Clip in einen anderen Phrase-Clip kopieren.

Zum Anwählen der einzelnen Phrase-Clips benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen und den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer zu wählen.

Wählen Sie den Phrase-Clip, und drücken Sie die Taste [ENTER], um den Clip unter eine automatisch zugeordnete, freie Phrase-Clip-Nummer zu kopieren.

Sie können die Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken.

PCLP Copy) Job C 2:001[SmplName] > 050[NewSampl]

■ Clip Key (Clip-Taste)

Wählen Sie die Clip-Taste für den Phrase-Clip, der kopiert werden soll. □ Einstellungen: C0 ~ C6

■ Clip Number (Clip-Nummer)

Wählt den Phrase-Ĉlip, der kopiert werden soll. □ Einstellungen: 1 ~ 256

PCLP SampleRcv (Empfang von Samples)

Sie können Phrase-Clip-Daten (Samples) von einem externen MIDI-Gerät empfangen, wie beispielsweise Sampler und Computer. Dazu wird der MIDI Sample Dump Standard benutzt.

Damit diese Operation ordnungsgemäß ausgeführt werden kann, muß die Gerätenummer richtig eingestellt sein. Ausführliche Informationen finden Sie auf Seite 166.

Wählen Sie den Sample, den Sie empfangen möchten und die Clip-Taste, die dem Sample zugeordnet werden soll. Drücken Sie anschließend die Taste [ENTER], um den Prozeß "Sample Receive" zu starten. Der empfangene Sample wird der angegebenen Clip-Taste im aktuellen Clip-Kit zugewiesen.

PCLP SampleRcv) RegSmpl > Job 16383 Key[InitSmpl] C 3:001

■ ReqSmpl (Sample anfordern)

Geben Sie die Sample-Daten an, die von einem externen MIDI-Gerät empfangen werden.

□ **Einstellungen:** 1 ~ 16384

- Diese Einstellung ist nicht erforderlich, wenn Sie die Sample-Daten direkt von einem externen MIDI-Gerät an das Instrument senden (ohne Anforderung dieses Parameters).
- Sie können nur Mono-Samples empfangen, die bei 44,1 KHz im linearen 16-Bit Format aufgezeichnet wurden.

■ Key (Clip-Taste)

Wählen Sie die Clip-Taste, an die der Sample zugewiesen werden soll.

❑ Einstellungen: C0 ~ C6

PCLP AutoKeyMap

Die Operation "Auto Key Map" wird benutzt, um Variationen eines Phrase-Clips, beginnend mit der Clip-Tasten-Note, automatisch an Noten auf der Tastatur zuzuweisen.

Zum Anwählen der Phrase-Clips von Variationen benutzen Sie den Knopfregler [A], um die Clip-Taste zu wählen und den Knopfregler [B], um die Phrase-Clip-Nummer zu wählen.

Nach der Auswahl des Phrase-Clips, stellen Sie die Parameter der Clip-Taste und der Typ-Parameter ein. Anschließend drücken Sie die Taste [ENTER], um die Operation "Auto Key Map" auszuführen.

Sie können die Clip-Taste auch direkt wählen, indem Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken.

PCLP AutoKeyMap) Key Type Job C 2:001[SmplName] C 3 white

■ Clip Key (Clip-Taste)

Stellt die Clip-Taste ein, die dem Phrase-Clip der ursprünglichen Variation zugewiesen wurde. □ Einstellungen: C0 ~ C6

Clip Number (Clip-Nummer)

Stellt den Phrase-Clip der ursprünglichen Variation ein. □ Einstellungen: 1 ~ 256

Key (Taste)

Stellt die erste zuzuweisende Clip-Taste ein. Zuweisungen erfolgen von dieser Note aufwärts, wenn die Operation "Auto Key Map" durchgeführt wird. □ Einstellungen: C0 ~ C6

■ Type (Typ)

Stellt den Typ ein. Wenn Sie die Einstellung "white" wählen, werden Zuweisungen ausschließlich an weiße Tasten oberhalb der im Parameter "Key" eingestellten Note vorgenommen. Wenn Sie die Einstellung "all" wählen, werden Zuweisungen sowohl an schwarze als auch an weiße Tasten oberhalb dieser Note vorgenommen.

D Einstellungen: white, all

PCLP Kit Key Copy

Sie können Clip-Tasten-Daten von einer Clip-Taste auf eine andere kopieren.

Nach der Auswahl einer Quelle und eines Ziels für die Clip-Taste, drücken Sie die Taste [ENTER].

PCLP Kit Key Copy) Job C3 > B3

■ Source Clip Key (Quelle für Clip-Taste) Wählt die Clip-Taste, die kopiert werden soll. □ Einstellungen: C0 ~ C6 Destination Clip Key (Ziel für Clip-Taste)
 Wählen Sie die Clip-Taste, an die die Quelle für die Clip-Taste kopiert werden soll.
 Einstellungen: C0 ~ C6

PCLP Kit Key Initialize

Sie können jede Clip-Taste initialisieren, so daß sie wieder in den Standardzustand zurückgesetzt werden kann. Diese Operation ist nützlich, wenn Sie vor der Bearbeitung einen neuen Phrase-Clip von Anfang an erstellen.

Nach dem Wählen der Clip-Taste, die Sie initialisieren wollen, drücken Sie auf die Taste [ENTER].

PCLP Kit Key Initialize) Job C 3

■ Clip Key (Clip-Taste)

Wählt die zu initialisierende Clip-Taste. **Einstellungen:** C0 ~ C6

PCLP Kit Initialize

Sie können jede Clip-Kit initialisieren, so daß sie wieder in den Standardzustand zurückgesetzt werden kann. Diese Operation ist nützlich, wenn Sie vor der Bearbeitung einen neuen Phrase-Clip von Anfang an erstellen. Sie können entweder nur das aktuelle Clip-Kit oder alle Clip-Kits gleichzeitig initialisieren.

Nach Wählen des Clip-Kits, das Sie initialisieren wollen, drücken Sie die Taste [ENTER].

PCLP Kit	Initialize)
Job	Current Kit

Clip Kit (Clip-Kit)

Wählt das zu initialisierende Clip-Kit. **D Einstellungen:** Current kit, All kit

Clip Kit-Speicher

Sie können bis zu vier bearbeitete Clip-Kits im internen Speicher wie nachfolgend beschrieben ablegen.

- Bereits vorhandene Clip-Kit-Daten werden beim Speichern mit den neuen Daten überschrieben. Wichtige Daten sollten Sie daher vorher auf eine Speicherkarte sichern.
- Clip-Kit-Daten, die im internen Speicher abgelegt sind, gehen verloren, sobald der Synthesizer ausgeschaltet wird. Sichern Sie daher wichtige Clip-Kit-Daten immer auf eine Speicherkarte, bevor Sie das Instrument ausschalten. Diese Operation wird im Modus "Card" ausgeführt. Ausführliche Informationen finden Sie auf Seite 173.
- Drücken Sie die Taste [STORE], wenn Sie mit der Bearbeitung des Clip-Kits fertig sind. Die Displayanzeige zum Speichern von Clip-Kits wird angezeigt.

PCLP) [Wv:Init Clip] >[Wv:Init Clip] Store 1(A01)

- Benutzen Sie den Knopfregler [2], um das Speicherziel "Clip Kit Number" (1 bis 4) festzulegen, an dem das Clip-Kit gespeichert werden soll. Die Clip-Kit-Nummer wird angezeigt.
 - Sie können auch den Knopfregler [DATA] zusammen mit den Knopfreglern [INC/YES] und [DEC/NO] benutzen, um das Speicherziel festzulegen.
- Orücken Sie die Taste [ENTER]. Es erscheint eine Bestätigungs-Meldung.

PCLP) [Wv:Init Clip] >[Wv:Init Clip] << Are you sure? [YES]/[NO] >>

- Drücken Sie zum Speichern die Taste [INC/YES]. Die Meldung "Executing..." (wird ausgeführt) erscheint, gefolgt von der Meldung "Completed" nach Abschluß der Operation. Anschließend kehrt die Displayanzeige wieder in den Modus "Phrase Clip Play" zurück.
 - Drücken Sie die Taste [DEC/NO], um die Speicheroperation abzubrechen und zur vorangegangenen Displayanzeige zurückzuk.

Modus für die Wiedergabe von Sequenzen

In diesem Modus können Sie die eingebauten Demo-Songs und die auf der Speicherkarte abgelegten Song-Dateien abspielen. Mit Hilfe der Chain Step-Funktion können hintereinander bis zu 100 Song-Dateien abgespielt werden. Diese Chain Step-Daten können auch auf der Speicherkarte abgelegt werden.

- In den Kartensteckplatz muß eine Speicherkartemit Song-Dateien eingesetzt sein.
- Weitere Informationen über den Sequenzer finden Sie auf Seite 31.

Wenn Sie in den Sequenzer-Wiedergabemodus eintreten, sehen Sie die erste Anzeige (Demo-Song). Die beiden folgenden Anzeigen stehen zur Verfügung.

Erste Anzeige: SEQ Demo (Sequenzer-Demo) Zweite Anzeige: SEQ (Sequence Chain)

- Wenn Sie Sequence Chain-Daten im Kartenmodus laden (Seite 174) oder die Funktion zum automatischen Laden nutzen (Seite 172), wird zuerst die zweite Anzeige ausgegeben.
- Weitere Informationen über den Sequenzer-Wiedergabemodus finden Sie auf Seite 22.

SEQ Demo (Sequenzer-Demo)

Die Daten der Demo-Songs sind im internen Speicher abgelegt.

Wenn Sie versuchen, auf die Anzeige SEQ Demo (Sequenzer-Demo) zu gelangen, erhalten Sie die folgende Warnung, weil Sie durch das Laden des Demo-Songs Ihre Daten für System, interne Stimmen und Phrase Clipe verlieren.

> SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >> System,IntVoice,PClip will be chan9ed.

Drücken Sie die [YES]-Taste, um die Warnung zu bestätigen und zur SEQ Demo-Anzeige weiterzugehen. Von dieser Anzeige aus können Sie den Demo-Song abspielen.



■ Wiedergabetempo

□ Einstellungen: *** (Standardtempo), 25 ~ 300

- Verwenden Sie Regler [B] und die Taste [ENTER], um die Demo-Song-Nummer zu wählen.
- 2 Stellen Sie das Tempo (gegebenenfalls) ein.

- Die Demo-Songs besitzen vordefinierte Tempos. Wenn Sie zu einem anderen Demo-Song wechseln, wird dessen vordefiniertes Tempo verwendet. Sie können das Wiedergabetempo ändern. Um das Standardtempo wiederherzustellen, wählen Sie "***" als Tempoeinstellung.
- Orücken Sie die Taste [WIEDERGABE/STOP], um den ausgewählten Demo-Song von Anfang an abzuspielen.
- Drücken Sie noch einmal die Taste [WIEDERGABE/STOP], um das Abspielen des Demo-Songs zu beenden.
 - Wenn Sie jetzt noch einmal die Taste [WIEDERGABE/STOP] drücken, wird das Abspielen an der aktuellen Position fortgesetzt.
 - Demo-Songs werden fortlaufend abgespielt, bis sie unterbrochen werden.

SEQ (Sequence Chain)

In diese Abfolge können bis zu 100 Schritte eingetragen werden. Jedem Chain Step ist eine Song-Datei und eine Performance zugeordnet (Stimmen für alle Parts des Songs). Sie können einen einzelnen Chain Steps oder hintereinander mehrere Chain Steips abspielen.



Die Einstellungen für diese Abfolge können auf der Speicherkarte abgelegt werden.



■ Chain Step-Nummer

Änderung von Chain Steps Wenn Sie hier eine Step-Nummer auswählen, wird die entsprechende Anzeige ausgegeben.

□ Einstellungen: 00 ~ 99

161

- Sie können auf die nächste Chain Step-Anzeige springen und dort die Einstellungen im voraus ändern, während ein Song abgespielt wird.
- Rechts neben der Chain Step-Nummer wird auf der Anzeige für die aktuell abgespielte Song-Datei ein "G"-Kennzeichner dargestellt.

Song-Datei-Nummer

Weisen Sie dem Chain Step eine Song-Dateizu. Wählen Sie dazu eine beliebige Song-Datei mit der Dateinamenerweiterung "MID" aus. Nach der Auswahl einer Dateinummer wird oben auf der Anzeige der Dateiname ausgegeben. Für eine fortlaufende Wiedergabe mehrerer Chain Steps können Sie angeben, wie dieser Chain Step nach der Wiedergabe eines vorherigen abgespielt wird, indem Sie eine der Optionen zum Überspringen, Anhalten und Beenden wählen. Wenn Sie Uberspringen ("skip") wählen, wird der Chain Step übersprungen und die Wiedergabe wird mit dem nächsten Chain Step fortgesetzt. Wenn Sie den 99. Chain Step überspringen, gelangen Sie nach dem 98. Chain Step zum ersten Chain Step zurück. Falls Sie Beenden wählen, wenn der Song diesen Chain Step erreicht hat, wird die Wiedergabeabfolge beendet und Sie gelangen zum ersten Chain Step zurück. Mit "Stop" wird der Song beendet, wenn er diesen Chain Step erreicht. Wird die Song-Wiedergabe forgesetzt, beginnt das Abspielen mit dem nächsten Chain Step.

□ Einstellungen: skip, end, stop, 001 ~ 997

■ Wiedergabetempo

Legen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit des Chain Step fest. Wenn Sie die Wiedergabe des Songs starten, ist es normal, daß ein in der Song-Datei enthaltener Geschwindigkeitswert automatisch auf diesen Parameter eingestellt wird. Gegebenenfalls ändern Sie hier das Wiedergabetempo. Um das Wiedergabetempo des Songs wieder herzustellen, wählen Sie "***."

□ Einstellungen: *** (Standardtempo), 25 ~ 300

Wird eine Song-Datei mit ihrem eigenen Tempowert abgespielt, wird die Tempoeinstellung in Klammern angezeigt. Diese Klammern verschwinden, wenn Sie das Tempo ändern.

Takt

Der Takt des Songs im aktuellen Chain Step wird während des Abspielens angezeigt. Wenn Sie das Abspielen unterbrechen, können Sie mit Regler [1] eine Taktnummer eingeben und die Eingabetaste drücken, um das Abspielen mit diesem Takt fortzusetzen.

□ Einstellungen: 001 ~ 999

Performance-Bank/Nummer

Einstellung der Performance (Bank/Programm-Nummer), die im Chain Step verwendet werden soll. Beim Abspielen der Song-Datei werden die Stimmen jedes Parts der ausgewählten Performance verwendet. Mit Regler [2], den MEMORY [INT]/[EXT]-Tasten, den BANK-Tasten [A] bis [H] und den PROGRAMM-Tasten [1] bis [16] wählen Sie die Speicherbank und die Programmnummer der Performance aus.

□ Einstellungen: *** (nicht gesetzt), INT/EXT (Bank), 1 ~ 128 (Programmnumber)

Sind in einer Song-Datei keine Performance-Änderungen vorhanden, wird "***" als die Bank/Nummer abgespielt, wenn die Song-Datei ausgewählt wird. In diesem Fall verwendet die Song-Datei das Programm, das im aktuell ausgewählten Modus festgelegt wurde (Stimm-Modus/Performanc-Modus/Phrase Clip-Modus). Performances können geändert werden, während der Song abgespielt wird oder unterbrochen ist. Wenn Sie einen anderen als den aktuellen Chain Step angeben, erfolgt die Änderung jedoch während des Abspielens nicht in Echtzeit. Statt dessen treten die Änderungen in Kraft, wenn beim Abspielen der Song an dem angegebenen Chain Step erreicht wird.

Abspielen von Song-Dateien

- Mit Regler [B] wählen Sie die Song-Datei aus, die abgespielt werden soll.
 - Wird ein einzelner Song abgespielt, müssen Sie keine Chain Step-Nummer angeben (Sie können beliebige Chain Step-Anzeigen öffnen).
- 2 Stellen Sie (gegebenenfalls) das Tempo ein.
- Setzen Sie (gegebenenfalls) den Startpunkt (Takt) für den Song.
- Wählen Sie (gegebenenfalls) die Performance-Bank/Nummer aus.
- **5** Drücken Sie die Taste [WIEDERGABE/STOP], um den Song von der festgelegten Position (oder vom Anfang) an abzuspielen.
- **6**Drücken Sie noch einmal die Taste [WIEDERGABE/STOP], um das Abspielen zu unterbrechen.

Fortlaufendes Abspielen

- •Mit dem Regler [A] wählen Sie die Chain Step-Nummer des Songs aus, der als erstes abgespielt werden soll.
- 2 Stellen Sie (gegebenenfalls) das Tempo ein.
- Setzen Sie (gegebenenfalls) den Startpunkt (Takt) für den Song.
- Wählen Sie (gegebenenfalls) die Performance-Bank/Nummer aus.
- Drücken Sie die Taste [WIEDERGABE/STOP], um den Song von der angegebenen Position (oder vom Anfan) an abzuspielen.

Ist das Abspielen des Chain Steps beendet, wird automatisch der Song der nächsten Chain Step-Nummer gestartet. Auf diese Weise werden hintereinander alle Songs abgespielt.

Orücken Sie noch einmal die Taste [WIEDERGABE/STOP], um das aufeinanderfolgende Abspielen zu beenden.

Wird ein "Ende" oder "Stop" für Chain Step erreicht, wird das Abspielen bee.

Utility-Modus

Hier werden die Parameter des Utility-Modus erklärt. Der Utility-Modus kann allgemein in eine Anzeige für die Einstellungen des Gesamtsystems, eine Anzeige für Einstellungen des Stimm-Modus sowie eine Anzeige für Einstellungen der Plug-in-Karte untergliedert werden.

Beim Eintritt in den Utility-Modus sehen Sie als erstes die folgende Anzeige. Jede der drei Anzeigen im Utility-Modus führt zu weiteren, untergeordneten Anzeigen. Grundsätzlich werden zum Wechseln zwischen den Anzeigen der [PAGE]-Regler und zum Setzen der Parameterwerte die Regler [B], [C] und [1]/[2] verwendet. Alternativ können Sie auch den [DATA]-Regler und die Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] verwenden, um Werte einzugeben.

Sys (System): Systemeinstellungen



- Master
- Steuerung
- MIDI

Vce (Stimme): Einstellungen für den Stimm-Modus



- Master Equalizer
- Steuerung

Plg (Plug-in): Plug-in-Einstellungen



- Status der Plug-in-Karte
- Plug-in-Karte 1 System
- Plug-in-Karte 2 System
- Detaillierte Informationen wie Sie zum Utility-Modus gelangen, finden Sie auf Seite 22.

Menüanzeige

Wenn Sie den [PAGE]-Regler bei gedrückter [SHIFT]-Taste bedeinen, wird das folgende Menü angezeigt: Mit dem [PAGE]-Regler bewegen Sie den Cursor () zwischen den Einträgen hin und her. Lassen Sie die [SHIFT]-Taste los, um zu dem ausgewählten Element zu springen.



MSTR (System Master)

Hier können Sie die allgemeinen Parameter setzen, unter anderem Lautstärke und Pitch, die sich hauptsächlich auf den Klangerzeuger des Synthesizers beziehen. Die vier folgenden Anzeigen stehen zur Verfügung.

MSTR TG (Master-Klanggenerator) MSTR Kbd (Master-Keyboard) MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass) MSTR Other (Master Andere)

MSTR TG (Master-Klanggenerator)

Hier werden die Parameter zur Steuerung des Klanggenerators im Synthesizer gesetzt.

MSTR TG)	Uo1	NoteShift Tune
Sys	127	+24 +102.3c

■ Vol (Master-Lautstärke)

Bestimmt die allgemeine Lautstärke des Synthesizers.

□ Einstellungen: 0 ~ 127

NoteShift (Master Note Shift)

Hier wird festgelegt, um wieviel der Noten-Pitch verschoben wird (in Halbtönen). Dieser Parameter wirkt sich nur auf den internen Klanggenerator des Synthesizers aus. Die über MIDI übertragenen Informationen werden davon nicht beeinflußt.

 \Box Einstellungen: -24 ~ 0 ~ +24

■ Tune (Master Tune)

Hier wird die Keyboard-Stimmung eingerichtet (in 0,1 Cent-Schritten).

Einstellungen: -102.4 ~ + 102.3

MSTR Kbd (Master-Keyboard)

Hier werden die Parameter für das Keyboard festgelegt.

MSTR Kbd) Oct Trnspose Vel Sys +3 +11 fixed = 127

Oct (Master-Oktavenverschiebung) Verschiebt den Oktavenbereich des Keyboards nach oben oder unten.

 \Box Einstellungen: -3 ~ 0 ~ +3

Trnspose (Master Transpose)

Transponiert den Pitch des Keyborads (in Halbtönen) nach oben oder unten. Dies wirkt sich auch auf über MIDI übertragene Informationen aus.

D Einstellungen: -11 ~ +11

- Wenn Sie über die Grenzen des Notenbereichs hinaus transponieren (C-2 und G-8), werden die Noten von vorne wieder zugeordnet.
- Dieser Parameter steht für das CS6R nicht zur Verfügung.

■ Vel (Keyboard-Lautstärkenkurve)

Hier wird die Lautstärkenkurve eingerichtet, die festlegt, wie die Anschlagstärke der Noten die Klangausgabe beeinflußt.

□ Einstellungen: norm, soft, hard, wide, fixed (Normal, Weich, Hart, Weit, Konstant)

norm (Normal)

Die Lautstärke ist proportional zur Anschlagstärke.



soft (Weich)

Ein leichterer Anschlag erhöht die Lautstärke.



hard (Hart)

Ein härterer Anschlag erhöht die Lautstärke.



• >

wide (Breit) Ein leichterer Anschlag verringert die Lautstärke, ein härterer Anschlag erhöht die Lautstärke. Dadurch haben



Keyboard-Anschlagstärke

fixed (Konstant)

Wählen Sie diese Kurve, wenn Sie wollen, daß der Klanggenerator den Klang in einer bestimmten Lautstärke, in einem bestimmten Klang usw. ausgibt. Mit dieser Einstellung werden alle Lautstärkenwerte in einen konstanten Wert umgewandelt, den Sie mit dem im folgenden beschriebenen Parameter Fixed (Konstante Keyboard-Lautstärke) festlegen.



■ Fixed (Konstante Keyboard-Lautstärke)

Die Lautstärke wird auf die Vel-Einstellung gesetzt. Die Klangausgabe bleibt immer gleich, unabhängig wie hart oder leicht Ihr Anschlag ist. Der Vel-Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie die Lautstärkenkurve "fixed" verwenden.

□Einstellungen: 1 ~ 127 (steht nur zur Verfügung, wenn Vel auf "fixed" gesetzt wurde)

MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)

Hier werden die Parameter für die [EF BYPASS]-Taste auf der Vorderseite eingestellt.

■ Insert (Insertion), Reverb, Chorus

Durch Drücken der [EF BYPASS]-Taste können verschiedene Effekte umgangen werden.

- **Einstellungen:** Aus, An (für Insert- (Insertion, Einschleifen), Reverb- und Chorus-Effekte
- Plug-in-Karten-Variationen (Variationseffekte) werden entsprechend der Insert-Einstellung umgangen.

MSTR Other (Master Andere)

Hier werden andere Parameter gesetzt, die im gesamten System verwendet werden.

MSTR Other) PowerOnMode Sys Voice(INT) BCCurve thru Ctrl hold

PowerOnMode

Bestimmt den Modus, in den Sie beim Einschalten des Synthesizers gelangen.

□ Einstellungen: Performance:

Sie gelangen in den Performance-Modus, wo automatisch die erste Programmnummer (INT:001) ausgewählt wird.

Voice (INT):

Sie gelangen in den Stimmwiedergabemodus und die erste Programmnummer des internen Speichers (INT:001) wird automatisch ausgewählt.

Voice (PRE1):

Sie gelangen in den Stimmwiedergabemodus und die erste Programmnummer des Preset-Speichers (PRE1:001) wird automatisch ausgewählt.

last:

Das Stimm/Performance-Programm wird aufgerufen, das ausgewählt war, bevor Sie das Gerät abgeschaltet haben. Falls Sie sich jedoch vor dem Abschalten im Clip-Wiedergabemodus befanden, wird automatisch die zuvor im Stimm-Modus ausgewählte Stimme eingestellt.

Ctrl (Controller, Bedienelemente)

Gibt an, ob der Status und die Position der Steuerelemente (Modulationsrad, Nachanschlag, Blaswandler, Ribbon-Controller (CS6x), Regler) beibehalten werden soll, oder ob sie beim Wechsel zwischen den Stimmen zurückgesetzt werden sollen.

Einstellungen: hold, reset

erden die Steuerelemente auf
/Positionen zurückgesetzt:
Mitte
Unterster Wert
Unterster Wert
Höchster Wert
Höchster Wert
Mitte
Aus
Höchster Wert

■ BCCurve (TG Breath Curve)

Legen Sie die Breath Curve fest, mit der Sie bestimmen, wie sich die Stärke, mit der Sie in den Breath Controller blasen, auf die Sound-Ausgabe auswirkt.

DEinstellungen: thru, soft, hard, wide











CTRL (System-Steuerelemente)

Im Stimm-Modus können Sie die Parameter für die Steuerelemente einrichten. Es gibt die fünf folgenden Anzeigen.

CTRL KnobA (Steuerregler [A])

- CTRL KnobB (Steuerregler [B])
- CTRL KnobC (Steuerregler [C])
- CTRL Scene (Steuerregler Scene)
- CTRL Other (Steuerregler Andere)

CTRL Regler [A] bis [C]

Den zuweisbaren Reglern [A] bis [C] können unterschiedliche Steuerungsfunktionen zugeordnet werden.

■ CC# (Steuernummer)

Den zuweisbaren Reglern [A] bis [C] werden MIDI-Reglernummern zugeordnet.

□ Einstellungen: 000 ~ 095 (weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste)

Dest (Steuerziel)

Bestimmt die Funktion, die von den zuweisbaren Reglern [A] bis [C] gesteuert wird.

- **Einstellungen:** Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.
- Die Positionen der Regler [A]/[B]/[C] können für jede Stimme, jede Performance und jeden Phrase Clip gespeichert werden.
- Wird ein Master Equalizer-Parameter als Ziel ausgewählt, werden die M.EQ-Einstellungen von "vce" (im Utility-Modus) mit Hilfe der Regler [A]/[B]/[C] inkrementiert bzw. dekrementiert.

CTRL Scene (Steverung Scene) (CS6x)

Legt die Parameter für den SCENE [CONTROL]-Regler fest.

CTRL Scene) Scene Control Sys 65[Porta Sw]

Scene Control (Scene-Steuernummer)

Weist dem SCENE [CONTROL]-Relger eine MIDI-Reglernummer zu.

□ Einstellungen: 000 ~ 095 (weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste)

CTRL Other (Steverregler Andere)

Legt die Parameter für Fußpedal und Fußlautstärkenregler fest.



■ FS (Fußschalter)

Weist dem Fußschalter eine Regleränderungs-Meldung zu.

□ Einstellungen: 000 ~ 100 (000/032 = off, 096 = Arp Sw, 097 = Arpeggio Hold, 098 = Sequence PLAY/STOP, 099/100 = Program Change INC/DEC)

- Für das CS6R sind die Einstellungen 000 bis 095 möglich.
- Weitere Informationen über Steuernummern und Steueränderungen finden Sie in der separaten Datenliste.
- FV (Lautsärke-Fußregler) (nur CS6x) Gibt an, ob der Fuß-Lautstärkenregler die Gesamtlautstärke oder die Expression beeinflußt.

Einstellungen: volume (Gesamtlautstärke), expression

Weitere Informationen über Parameter für Gesamtlautstärke und Expression finden Sie in der separaten Datenliste.

MIDI (System MIDI)

Hier können Sie die allgemeinen MIDI-Parameter für das System setzen. Es gibt die fünf folgenden Anzeigen.

MIDI Ch (MIDI-Kanal) MIDI Arp (MIDI-Arpeggio) MIDI RxSW (MIDI-Empfang-Schalter) MIDI Andere MIDI GM/XG Empfang

MIDI Ch (MIDI-Kanal)

Legt die MIDI-Kanal-Parameter fest.

■ Recv (Basis-Empfangskanal)

Bestimmt den MIDI-Empfangskanal für die Verwendung des Synthesizers in Kombination mit einem externen Sequenzer, Computer usw. und für die Verwendung als MIDI-Klangegenerator.

□ Einstellungen: 1 ~ 16, omni (alle Kanäle), off

■ Trans (Keyboard-Übertragungskanal)

Legt den MIDI-Übertragungskanal für die Übertragung von MIDI vom Keyboard, Controllern usw. fest.

□ Einstellungen: Ch1 ~ Ch16, off

■ Local (Local On/Off)

Wenn Sie Local auf "off" setzen, werden Keyboard und Regler intern vom Klanggenerator des Synthesizers getrennt, so daß nichts ausgegeben wird, wenn Sie auf dem Keyboard spielen oder die Regler bedienen. Die Daten werden jedoch über den MIDI-Ausgang übertragen. Darüber hinaus reagiert der Klanggenerator auch auf Meldungen, die über den MIDI-Eingang empfangen wurden.

D Einstellungen: off on,

■ DevNo (Gerätenummer)

MIDI-Gerätenummer festlegen. Diese Nummer muß mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen, wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere Systemmeldungen übertragen/empfangen werden.

 \Box Einstellungen: 1 ~ 16, all, off

MIDI Arp (MIDI-Arpeggio)

Legt die MIDI-Parameter für den Arpeggiator fest.



Switch

Wählt die Steueränderungsnummer aus, die zur Steuerung der ARPEGGIO [ON/OFF]-Taste verwendet wird.

Einstellungen: 000 ~ 095 (000, 032 = off)

Hold

Wählt die Steueränderungsnummer aus, die zur Steuerung der ARPEGGIO [HOLD]-Taste verwendet wird.

□ Einstellungen: 000 ~ 095 (000/032 = off)

■ Out (Vce)

Die Ausgabe oder Arpeggiator-Daten an externe MIDI-Geräte über den MIDI-Ausgang aktivieren/deaktivieren.

Einstellungen: off (deaktiviert), on (aktiviert)

■ Ch (Vce) (Arpeggio-Übertragungskanal)

Legt den MIDI-Kanal fest, über den Arpeggio-Daten gesendet werden.

 \Box Einstellungen: 1 ~ 16

MIDI Sw (MIDI-Empfang-Schalter)

Legt die Parameter für den MIDI-Empfang fest.

MIDI Sw)RcvBulk BankSel P9mChn9 Control Sys on perform off model

Rcv Bulk (Datenblock empfangen)

Legt fest, ob Blockdaten empfangen werden können.

Einstellungen: protect (off), on

BankSel (Bank-Auswahl)

Aktiviert oder deaktiviert die Übertragung und den Empfang von Bankauswahl-Meldungen zwischen dem Instrument und dem externen MIDI-Gerät. Mit jeder anderen Einstellung als "off" kann das Instrument eine ankommende Bankauswahl-Meldung empfangen und auch eine solche an ein externes MIDI-Gerät senden, wenn Sie mit Hilfe einer MEMORY-Taste usw. auf der Vorderseite eine Bank ausgewählt haben.

Einstellungen: off, all, part, perform **off:**

Ignoriert eine Bankauswahl-Meldung (empfängt sie nicht). Das Instrument sendet diese Meldung auch nicht weiter. **all:**

Nimmt alle ankommenden Bankauswahl-Meldungen entgegen. Empfängt das Instrument nur eine Programmänderungsmeldung im Performance-Modus, wählt diese Meldung die Stimme für den Part aus.

part:

Nimmt nur Bankauswahl-Meldungen für die Auswahl einer Stimm-Bank entgegen, egal in welchem Modus Sie arbeiten.

perform:

Nimmt nur Bankauswahl-Meldungen für die Auswahl einer Performance-Bank entgegen, wenn Sie im Performance-Modus arbeiten. Wenn Sie im Stimm-Modus arbeiten, empfängt das Instrument nur Bankauswahl-Meldungen für die Auswahl einer Stimm-Bank.

PgmChng (Programmänderung)

Aktiviert oder deaktiviert dem Empfang von ankommenden Programmänderungsmeldungen. Ist dieser Parameter auf "on" gesetzt, kann das Instrument eine ankommende Programmänderungsmeldung empfangen und auch eine solche an ein externes MIDI-Gerät senden, wenn sie eine Stimme oder Performance an der Vorderseite auswählen (unter Verwendung einer [PROGRAMM/PART]-Taste usw.).

Einstellungen: off (deaktivieren), on (aktivieren)

Steuerung

Setzt die Parameter für MIDI-Übertragung/Empfang für die Klangsteuerungsregler des CS6x.

Einstellungen: mode1, mode2

mode1:

Handelt es sich bei der Steueränderungsmeldung des Reglers nicht um eine Standard-MIDI-Meldung, wird sie statt dessen als Parameteränderungsmeldung übertragen.

mode2:

Der [SUSTAIN]-Regler übertragt eine Steueränderungsmeldung.

MIDI Andere

Setzt andere MIDI-Parameter.

In (MIDI-Eingang)

Gibt an, ob die MIDI-In/Out/Thru-Anschlüsse oder andere (zukünftige) Anschlüsse verwendet werden sollen. Momentan können Sie nur "MIDI" auswählen. DEinstellungen: MIDI

ThruPort

Sie können Ihren Synthesizer über ein dediziertes serielles Kabel am TO HOST-Anschluß an einen Computer anschließen. In diesem Fall können MIDI-Meldungen, die über den TO HOST-Anschluß empfangen wurden, über den MIDI OUT-Anschluß des Synthesizers übergeben werden. Hier wird die Anschlußnummer festgelegt.

Einstellungen: 1 ~ 8

Sync

Um die Wiedergabe mit einem externen MIDI-Gerät zu synchronisieren, verwenden Sie entweder den internen Takt des Synthesizers (int) oder MIDI-Taktsignale von dem externen Gerät (MIDI). Wählen Sie "int", wenn Sie den Synthesizer als Master einsetzen, oder wenn Sie keine anderen MIDI-Geräte daran angeschlossen haben. Wählen Sie "MIDI", wenn Sie Ihren Synthesizer als Slave für eine andere MIDI-Taktquelle am MIDI IN-Anschluß verwenden.

□ Einstellungen: MIDI, int (intern)

SeqCtrl (Sequenzer-Steuerung)

Gibt an, ob Song-Start-, Stop- und Fortsetzungs-Meldungen über MIDI übertragen/empfangen werden können. Damit wird auch die Übertragung von MIDI-Takt-Meldungen aktiviert und deaktiviert.

DEinstellungen: off, on

MIDI GM/XG-Empfang (falls eine Multipart-Plug-in-Karte installiert wurde)

Setzt die Parameter GM On and XG Reset Receive. Diese Anzeige steht nur dann zur Verfügung, wenn eine Multipart-XG-Plug-in-Karte installiert wurde.

> MIDI GM/XG Receive) Sw InternalPart Sys on layer-part

■ Sw (Empfang-Schalter)

Legt fest, ob GM On- und XM Reset-Meldungen empfangen werden. Wenn Sie diesen Parameter auf "on" setzen, empfängt Ihre XG-Plug-in-Karte GM Onund XG Reset-Meldungen.

□ Einstellungen: off, on

InternalPart

Der Klang für jeden Part des Synthesizers kann auf dreierlei Arten ausgegeben werden, wenn eine GM On/XG Reset-Meldung empfangen wurde. Egal welche Einstellung Sie wählen, die Parts der XG Plug-in-Karte werden immer ausgegeben.

🗆 Einstellungen:

all part:

Alle Parts des Synthesizers und der Plug-in-Karte werden ausgegeben, wenn MIDI-Meldungen empfangen werden.

layer part:

Parts, deren Layer Switch-Parameter auf "on" gesetzt sind, und alle XG Plug-in-Karten-Parts werden ausgegeben, wenn MIDI-Meldungen empfangen werden.

all off:

Keine Parts des Synthesizers werden ausgegeben, aber alle XG Plug-in-Karten-Parts werden ausgegeben, wenn MIDI-Meldungen empfangen wurden.

Standardmäßig ist der Sw-Parameter auf "on" und der InternalPart-Parameter auf "all off" gesetzt. Wenn Sie eine Song-Datei mit GM On-Meldung abspielen, wird die XG Plug-in-Karte zur Wiedergabe verwendet.

M.EQ (Voice Master Equalizer)

Im Stimm-Modus können Sie fünf verschiedene Equalizer-Bänder zuordnen. Es gibt die fünf folgenden Anzeigen.

M.EQ Low

M.EQ LowMid (unterer bis mittlerer Bereich) M.EQ Mid (Mittlerer Bereich) M.EQ HighMid (oberer bis mittlerer Bereich) M.EQ High



M.EQ Low (Master EQ Low)

Dieser Equalizer deckt niedere Frequenzen ab. Sie können den Signalpegel auf der angegebenen Frequenz einrichten. Darüber hinaus können Sie unterschiedliche Equalizer-Typen (Shapes) auswählen.

M.EQ Low) Shape	Gain	Freq	12. 0
Vce peak	+12dB	50Hz	

Shape

Wählen Sie einen Shelving- oder einen Peaking-Equalizer aus. Der Peaking-Typ dämpft oder verstärkt das Signal an der angegebenen Frequenzeinstellung, während der Shelving-Typ das Signal an Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Frequenzeinstellung dämpft oder verstärkt.

Einstellungen: shelv (Shelving), peak (Peaking)

Weitere Informationen über Shelving-und Peaking-Typen finden Sie auf Seite 126.

Gain:

Bestimmt die Verstärkung. Dämpft oder verstärkt Frequenzen in der Nähe der Frequenzeinstellung.

□ Einstellungen: -12dB ~ 0dB ~ + 12dB

■ Freq (Frequenz)

Legt die mittlere Frequenz fest. Frequenzen um diesen Wert werden durch die Gain-Einstellung gedämpft/verstärkt.

□ Einstellungen: 32Hz ~ 2.0kHz

Q (Frequenzcharakteristik)

Variiert den Signalpegel an der Frequenzeinstellung, um verschiedene Frequenzkurvencharakteristika anzulegen.

Einstellungen: 0.1 ~ 12.0

M.EQ LowMid (Master EQ unterer bis mittlerer Bereich)

M.EQ Mid (Master EQ mittlerer Bereich)

M.EQ HighMid (Master EQ oberer bis mittlerer Bereich)

Diese Equalizer decken Frequenzen im unteren bis mittleren, mittleren und hohen bis mittleren Bereich ab. Sie können zur Einstellung des Signalpegels am angegebenen Frequenzwert verwendet werden.



Gain:

Bestimmt die Verstärkung. Dämpft oder verstärkt Frequenzen in der Nähe der Frequenzeinstellung. □ Einstellungen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

Freq (Frequenz)

Legt die mittlere Frequenz fest. Frequenzen in diesem Bereich werden durch die Gain-Einstellung gedämpft/verstärkt. DEinstellungen: 100Hz ~ 10kHz

Q (Frequenzcharakteristik)

Variiert den Signalpegel an der Frequenzeinstellung, um verschiedene Frequenzkurvencharakteristika anzulegen. □Einstellungen: 0.1 ~ 12.0

M.EQ High (Master EQ High)

Dieser Equalizer deckt hohe Frequenzen ab. Sie können den Signalpegel auf der angegebenen Frequenz einrichten. Darüber hinaus können Sie unterschiedliche Equalizer-Typen (Shapes) auswählen.

> M.EQ High)Shape Gain Freq Q Vce peak +12dB 0.5kHz 12.0

Shape

Wählen Sie einen Shelving- oder einen Peaking-Equalizer aus. Der Peaking-Typ dämpft oder verstärkt das Signal an der angegebenen Frequenzeinstellung, während der Shelving-Typ das Signal an Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Frequenzeinstellung dämpft oder verstärkt. DEinstellungen: shelv (Shelving), peak (Peaking)

Gain:

Bestimmt die Verstärkung. Dämpft oder verstärkt Frequenzen in der Nähe der Frequenzeinstellung. □**Einstellungen:** -12dB ~ 0dB ~ + 12dB

Freq (Frequenz)

Legt die mittlere Frequenz fest. Frequenzen in diesem Bereich werden durch die Gain-Einstellung gedämpft/verstärkt. DEinstellungen: 500Hz ~ 16kHz

Q (Frequenzcharakteristik)

Variiert den Signalpegel an der Frequenzeinstellung, um verschiedene Frequenzkurvencharakteristika anzulegen. □ Einstellungen: 0.1 ~ 12.0

CTRL (Stimm-Steverung)

Sie können den Reglern MIDI-Steueränderungsnummern zuweisen. Beispielsweise können Regler [1]/[2] so eingerichtet werden, daß sie steuern, wie viel Effekt auf einen Klang angewendet wird, und das Fußpedal kann so eingerichtet werden, daß es die Modulation steuert. Diese Zuweisungen von Steueränderungsnummern werden auch als "Reglerzuweisung" bezeichnet. Die beiden folgenden Anzeigen stehen zur Verfügung.

CTRL Assign1 (Reglerzuweisung 1) CTRL Assign2 (Reglerzuweisung 2) Einzelheiten über Einstellungen der Reglerzuweisung im Performance-Modus finden Sie auf Seite 126.

CTRL Assign1 (Reglerzuweisung 1)

Mit den Reglern [C], [1] und [2] weisen Sie dem Blaswandler, dem Regler [1] und dem Regler [2] Steueränderungsnummern zu. Sie sehen den entsprechenden Namen auf der linken Seite der Anzeige.

CTRL As <u>sign1)</u>	<u>BC Knob</u>	<u>1 Knob2</u>
Vce [FootCtr1]	Ø2 1	6 17
l Steuerbefehlname	Steuerbefe	hlnummer

■ BC (Breath Controller, Blaswandler)

Weist dem Blaswandler eine Steueränderungsnummer zu. Der Blaswandler ist an den BREATH-Anschluß an der Rückseite angeschlossen (Seite 18). Wird der Blaswandler genutzt, wird diese Nummer übertragen. Wird diese Nummer empfangen, wird der Zielparameter des Blaswandlers gesteuert.

□Einstellungen: 00 ~ 95 (weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste)

■ Knob1/2 (Regler [1]/[2])

Weist den Reglern [1] und [2] auf der Vorderseite eine Steueränderungsnummer zu.

□ Einstellungen: 00 ~ 95 (weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste)

CTRL Assign2 (2)

Mit den Reglern [C] und [1] weisen Sie dem Fußpedal und dem Ribbon Controller Steueränderungsnummern zu. Die ausgewählte Funktion sehen Sie auf der linken Seite der Anzeige. Mit Regler [2] wählen Sie den Ribbon Controller-Modus aus.



■ FC (Fußpedal)

Weist dem Fußpedal eine Steueränderungsnummer zu. Das Fußpedal ist an den FOOT CONTROLLER-Anschluß auf der Rückseite angeschlossen (Seite 18).

□ Einstellungen: 00 ~ 95 (weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste)

RB (Ribbon Controller)

Weist dem Ribbon Controller auf der Vorderseite eine Steueränderungersnummer zu. Das Verhalten des Ribbon Controllers ist von den Einstellungen des Modus-Parameters abhängig.

□ Einstellungen: 00 ~ 95 (weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste)

Einzelheiten über Ribbon Controller finden Sie auf Seite 48.

■ Mode (nur CS6x)

Bestimmt das Verhalten des Ribbon Controllers. Wenn Sie "hold" wählen, behält der vom Ribbon Controller gesteuerte Parameter seinen Wert, auch wenn Sie ihn loslassen. Wenn Sie "reset" wählen, geht der Wert auf seine Standardeinstellung in der Mitte des Ribbon Controllers zurück.

DEinstellungen: hold, reset

PLG (Plug-in) (falls eine Plug-in-Karte installiert wurde)

Falls Sie eine Plug-in-Karte installiert haben, stehen die folgenden drei Anzeigen zum Setzen ihrer Parameter zur Verfügung. Die Anzahl der Anzeigen und Parameter variiert jedoch abhängig vom Typ der installierten Plugin-Karte.

PLG Status (Plug-in-Status) PLG1/2 MIDI (Plug-in 1/2 MIDI) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)

PLG Status (Plug-in-Status)

Der Name der Plug-in-Karte wird angezeigt.

PLG Status) PLG1:PLG100-VH Expand Plugin PLG2:PLG150-AN ----

■ PLG1 (Plug-in 1)

Der Name der Plug-in-Karte in Steckplatz 1 wird angezeigt.

PLG2 (Plug-in 2)

Der Name der Plug-in-Karte in Steckplatz 2 wird angezeigt.

Für die freien Plug-in-Steckplätze wird nichts angezeigt.

Expand

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie zwei identische Plug-in-Karten im Instrument installiert haben. Die Einstellung "part" erlaubt, daß zwei Karten separat arbeiten (Sie können sie in zwei verschiedenen Parts verwenden). Die Einstellung "poly" ermöglicht, daß zwei Karten zusammenarbeiten, um polyphone Noten zu verdoppeln (Sie können sie nur innerhalb eines einzelnen Parts mit doppelter Polyhonie einsetzen).

□ Einstellungen: part, poly

PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI)

Setzt die MIDI-Parameter der Plug-in-Karte.

PLG2 MIDI) Clock DevNo PLG150-AN on all
--

Clock (Takt)

Gibt an, ob MIDI-Takt-Meldungen an die Plug-in-Karte übertragen werden sollen.

 \Box Einstellungen: off, on

DevNo (Gerätenummer)

Setzt die MIDI-Gerätenummer der Plug-in-Karte. Diese Nummer muß mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen, wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere Systemmeldungen übertragen/empfangen werden.

D Einstellungen: $1 \sim 16$, all, off

PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)

Setzt die System-Parameter der Plug-in-Karten. Der Parameter kann mit Regler [C]/[2] geändert werden. Die Anzahl der Anzeigen und Parameter variiert jedoch abhängig vom Typ der installierten Plug-in-Karte. Im folgenden Beispiel wurde eine PLG150-AN Plug-in-Karte in Steckplatz 2 installiert.

|--|

- Die Systemeinstellungen für das PLG100-VH Plug Board (Harmony Channel und Melody Channel) werden im Performance-Modus vorgenommen. Wählen Sie mit Regler [1] auf der Anzeige EFF plg screen einen Effekt aus. Drücken Sie die Eingabetaste, um zur Anzeige für die Einstellungen zu gelangen.
- Das Part Assign (Zuweisung) für eine Single-Part-Plug-in-Karte wird wie folgt vorgenommen:
 - Stimm-Modus: 1Performance-Modus:
 - Iodus: PLG1:16 PLG2:15

Synchronisierung der Geschwindigkeiten des CS6x/CS6R und des Plug-in Boards.

Wenn Sie ein Plug-in Board verwenden, das Arpeggio-Muster generieren kann, können Sie seine Geschwindigkeit mit der des CS6x/CS6R synchronisieren.

- Öffnen Sie den Utility-Modus und wählen Sie den Bildschirm PLG1 MIDI oder PLG2 MIDI für das entsprechende Plug-in Board. Verwenden Sie anschließend den entsprechenden Regler, um den Clock-Parameter (Taktgeber) aus "Ein" zu setzen.
- Offnen Sie den Voice-Modus, wählen Sie im entsprechenden Plug-in-Speicher Plug-in Voice, und öffnen Sie das den Voice Edit-Modus.
- **3** Verwenden Sie Regler [A], um "Elem" zu wählen, wie unten links im Bildschirm dargestellt.
- Verwenden Sie Regler [PAGE], um den Namen des Plug-in Boards zu wählen, wie unten links im Bildschirm dargestellt.
- Verwenden Sie den Regler [PAGE], um den Parameter Plug-in Native Part für die Geschwindigkeit zu wählen. Betätigen Sie anschließend den entsprechenden Regler, um MIDI (midi) auszuwählen.

Jetzt ist die Geschwindigkeit des Plug-in Boards mit dem vom S6x/CS6R empfangenen MIDI-Taktgebersignal synchronisiert.

Um mit einer MIDI-Taktgeberquelle zu synchronisieren, öffnen Sie den Utility-Modus und stellen Sie den Sync-Parameter des Bildschirms MIDI Other auf "MIDI" ein.

Utility Job-Modus

Im Utility Job-Modus können Sie die werksseitigen Standardeinstellungen Ihres Synthesizers wieder herstellen. In diesem Modus gibt es nur eine einzige Anzeige.

Werksseitige Einstellung (Wiederherstellung der Vorgabewerte)

Sie können die internen Standardwerte für Stimmen und Performances wiederherstellen, ebenso wie System- und andere Eisntellungen.

Nachdem Sie Einstellungen bearbeitet haben, werden die werksseitigen Vorgabewerte überschrieben und sind verloren.

Sie stellen die werksseitigen Vorgabewerte wie folgt wieder her.

Wenn Sie die Vorgabewerte wieder herstellen, werden alle aktuellen Einstellungen für alle internen Stimmen und Performances damit überschrieben. Überschreiben Sie keine wichtigen Daten! Sie sollten zuvor alle wichtigen Daten auf einer Speicherkarte oder einem anderen externen Gerät sichern.

Drücken Sie im Utility-Modus die [JOB]-Taste. Sie sehen die Anzeige der werksseitigen Voreinstellungen.



2 Nach dem Drücken der Eingabetaste sehen Sie eine Bestätigungsaufforderung.

- Orücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Standardwerte wiederherzustellen. Nach der Wiederherstellung sehen Sie die Meldung "Fertig". Sie können einen Job stornieren, während dieser ausgeführt wird, wenn Sie die Taste [DEC/NO] drücken.
- Mit der [EXIT]-Taste kehren Sie in den Utility-Modus zu.

Karten-Modus

Im Card-Modus können Sie die Speicherkarte SmartMedia™ verwenden, die in Elektronikgeschäften erhältlich ist, um Daten von/auf Instrumente zu laden/speichern oder andere Datenaustauschvorgänge zwischen Speichern von Instrumenten und der Karte auszuführen. Die beiliegende Card Filer-Software ermöglicht Ihnen, die Daten auf der Speicherkarte mit Hilfe eines Computers zu verwalten. Darüber hinaus können Sie sie für den Datenaustausch zwischen dem Computer und der Speicherkarte einsetzen.

Die Speicherkarte (SmartMedia^{™*})

Gehen Sie vorsichtig mit den Speicherkarten um. Befolgen Sie die wichtigen Vorsichtsmaßnahmen, die hier aufgeführt sind. * SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation.

Kompatible Speicherkartentypen

Setzen Sie 3.3V(3V)-Speicherkarten ein. Speicherkarten des Typs 5V sind mit diesem Instrument nicht kompatibel. In Ihrem Instrument ist eine leere 4-MB-Speicherkarte eingebaut.

Speicherkapazität

Es gibt fünf Speicherkartentypen:

2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Speicherkarten mit einer Speicherkapazität von mehr als 32 MB können eingesetzt werden, falls sie den Standards des SSFDC-Forums (Solid State Memory Card: ein anderer Name für SmartMedia) entsprechen.

Speicherkarten einsetzen/entfernen

Einsetzen einer Speicherkarte: Halten Sie die Speicherkarte so, daß die Steckerkante (golden) nach vorne und unten in Richtung des Speicherkartensteckplatzes zeigt. Schieben Sie die Speicherkarte vorsichtig in den Steckplatz. Drücken Sie sie dazu langsam nach unten, bis sie ganz einrastet.

- Setzen Sie die Speicherkarte nicht in verkehrt herum ein.
- Setzen Sie nichts anderes als Speicherkarten in den Steckplatz ein.

• Entfernen einer Speicherkarte:

Schalten Sie das Instrument aus und ziehen Sie die Speicherkarte aus dem Steckplatz.

Das Instrument muß unbedingt ausgeschaltet werden, bevor die Speicherkarte entfernt wird.

Ist die Speicherkarte voll und Sie wollen sie durch eine neue ersetzen, um Ihre aktuell bearbeiteten Daten zu speichern, gehen Sie wie folgt vor: Überzeugen Sie sich vor dem Entfernen der

Speicherkarte davon, daß sie nicht verwendet wird, und daß das Instrument nicht darauf zugreift. Ziehen Sie die Speicherkarte langsam heraus. Erfolgt gerade ein Zugriff auf die Speicherkarte*, weist eine Meldung auf der Anzeige des Instruments Sie darauf hin, daß sie noch verwendet wird.

- * Dabei kann es sich um das Speichern, Laden, Formatieren, Löschen und das Anlegen eines Verzeichnisses handeln. Beachten Sie, daß das Instrument automatisch auf die Speicherkarte zugreift, um den Datenträgertyp zu überprüfen, wenn diese bei eingeschaltetem Instrument eingesetzt wird.
- Versuchen Sie während des Zugriffs nicht, die Speicherkarte zu entfernen oder den Strom abzuschalten. Dadurch könnten Sie die Daten im Instrument oder auf der Speicherkarte und möglicherweise auch die Speicherkarte selbst beschädigen.

Formatierung von Speicherkarten

Bevor Sie eine Speicherkarte in Ihrem Instrument nutzen können, muß diese formatiert werden. Beim Formatieren werden alle auf der Speicherkarte befindlichen Daten gelöscht. Prüfen Sie zuvor, ob Sie diese Daten noch brauchen.

Speicherkarten, die für dieses Instrument formatiert wurden, können in anderen Instrumenten möglicherweise nicht mehr genutzt werden.

Speicherkarten

• Gehen Sie sorgfältig mit den Speicherkarten um:

Es kann vorkommen, daß Speicherkarten durch statische Elektrizität beschädigt werden. Bevor Sie eine Speicherkarte berühren, sollten Sie dafür sorgen, daß keine elektrostatischen Aufladungen auftreten, indem Sie metallische Dinge berühren, beispielsweise einen Türknauf oder einen Alu-Rahmen.

Entfernen Sie die Speicherkarte aus dem Steckplatz, wenn sie längere Zeit nicht gebraucht wird. Setzen Sie die Speicherkarte nicht direktem Sonnenlicht, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.

Legen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Speicherkarte, und verbiegen oder drücken Sie die Speicherkarte nicht.

Berühren Sie die Metallteile (golden) der Speicherkarte nicht und legen Sie auch keine metallischen Gegenstände auf diesen Bereich.

Setzen Sie die Speicherkarte keinen starken Magnetfeldern aus, wie sie von Fernsehern, Lautspechern, Motoren etc. ausgehen. Magnetische Felder können die Daten teilweise oder vollständig löschen und die Speicherkarte unlesbar machen. Befestigen Sie nichts anderes als die dafür vorgesehenen Aufkleber auf der Speicherkarte. Achten Sie darauf, daß die Aufkleber in der richtigen Richtung angebracht werden.

Schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):

Um ein versehentliches Löschen wichtiger Daten zu vermeiden, kleben Sie das Schreibschutzsiegel (das Sie in der Speicherkartenverpackung finden) auf den auf der Speicherkarte durch einen Kreis gekennzeichneten Bereich.

Wollen Sie dagegen Daten auf der Speicherkarte ablegen, müssen Sie das Schreibschutzsiegel entfernen. Ein entferntes Siegel kann nicht wiederverwendet werden.

Datensicherung

Yamaha empfiehlt, für eine maximale Sicherheit Ihrer wichtigsten Daten zwei Kopien anzulegen, die Sie auf verschiedenen Speicherkarten getrennt voneinander aufbewahren. Dadurch verfügen Sie immer über eine Sicherungskopie, falls eine Speicherkarte abhanden kommt oder beschädigt wird.

Diebstahlsicherung

Dieses Instrument ist mit einer Diebstahlsicherung für die Speicherkarte ausgerüstet, die Sie gegebenenfalls installieren können.

So installieren Sie die Diebstahlsicherung:

- Entfernen Sie die Metallabdeckung mit Hilfe eines Kreuzschlitzschraubenziehers.
- 2 Drehen Sie die Metallabdeckung um und bringen Sie sie wieder an.

Das Gerät ist nicht von Anfang an das CS6R angeschlossen. Bauen Sie es wie folgt ein:



Beim Eintritt in den Kartenmodus sehen Sie die erste Anzeige (Status). Von hier aus stehen abhängig von der gewünschten Operation sieben weitere Anzeigen zur Verfügung.

Erste Anzeige: Status Zweite Anzeige: Speichern Dritte Anzeige: Laden Vierte Anzeige: Umbenennen Fünfte Anzeige: Löschen Sechste Anzeige: MkDir (Verzeichnis anlegen) Siebte Anzeige: Formatieren

Weitere Informationen über den Kartenmodus finden Sie auf Seite 22.

Dateitypen

Ihr Synthesizer kann die folgenden acht Dateitypen verarbeiten:

■ all (Alle Daten)

Alle Daten im Synthesizer und im externen Speicher werden als einzige Datei behandelt und können als solche gespeichert und geladen werden.

□ Dateinamenerweiterung: ".S2A"

- Daten von der Plug-in-Karte können nicht gespeichert werden.
- System-, Performance- und Plug-in-Stimmdaten können nur in diesem Format abgelegt werden.

■ all-voice (Alle Stimmdaten)

Alle Stimmdaten im Synthesizer (128 Normalstimmen und zwei Schlagzeugstimmen) und im externen Speicher (128 Normalstimmen und zwei Schlagzeugstimmen) werden als einzige Datei behandelt und können als solche gespeichert und geladen werden. Phrase Clip- und Plug-in-Stimmdaten werden dabei nicht berücksichtigt.

□ Dateinamenerweiterung: ".S2V"

■ all-pclip (Alle Phrase Clip-Daten)

Alle Phrase Clip-Daten (4 Clip Kits und bis zu 256 Phrase Clips) werden als einzige Datei behandelt und können als solche gespeichert und geladen werden.

□ Dateinamenerweiterung: ".S2W"

🔳 plugin

Karten-Modus

Alle Daten von einer Plug-in-Karte werden als einzige Datei behandelt und können als solche geladen und gespeichert werden. Daten für Plug-in-Stimmeinstellungen werden dabei nicht berücksichtigt.

Dateinamenerweiterung: ".S2B"

■ chain (Sequenzer-Chain)

Chain-Daten für Standard-MIDI-Dateien (SMFs) werden als einzige Datei behandelt und können als solche gespeichert und geladen werden. Diese Daten werden für das aufeinanderfolgende Abspielen mehrerer Songs verwendet.

□ Dateinamenerweiterung: ".S2C"

SMF (Standard-MIDI-Dateien)

Standard-MIDI-Dateien (SMFs) im Format 0 können im Song-Modus abgespielt werden. Sie können jedoch nicht gespeichert werden.

Dateinamenerweiterung: ".MID"

SMF ist ein standardisiertes Sequenzer-Dateiformat, das von Instrumentenherstellern, Softwareunternehmen und anderen Organisationen genutzt wird. Eine SMF-Datei kann unabhängig vom Hersteller ganz einfach zwischen SMF-kompatiblen Sequenzern ausgetauscht werden. Es gibt zwei SMF-Typen, aber dieser Synthesizer spielt nur SMFs mit dem Format 0 ab.

• Format 0 :

Innerhalb einer einzigen Spur sind Daten für mehrere MIDI-Kanäle enthalten.

• Format 1 :

Innerhalb mehrerer Spuren sind Daten für mehrere MIDI-Kanäle enthalten.

Falls die von Ihnen benötigte SMF im Format 1 vorliegt, verwenden Sie die beiliegende Card Filer-Software, um sie mit Hilfe des Computers in das Format 0 zu konvertieren. Weitere Informationen zur Konvertierung von SMFs finden Sie in der Card Filer-Dokumentation (die im PDF-Format vorliegt). Detaillierte Informationen zur Installation der Card Filer-Software finden Sie in dem separat beiliegenden Installationshandbuch.

■ WAV (WAV-Dateien)

WAV ist ein Audio-Dateiformat, das häufig von Computern verwendet wird. WAV-Dateien können in den Synthesizer geladen und als Phrase Clips verwendet werden.

Dateinamenerweiterung: ".WAV"

■ AIFF (AIFF-Dateien)

AIFF ist ein Audio-Dateiformat, das häufig von Computern verwendet wird. AIFF-Dateien können in den Synthesizer geladen und als Phrase Clips verwendet werden.

□ Dateinamenerweiterung: ".AIF"

Automatisches Laden von Dateien

Der Synthesizer kann beim Einschalten bestimmte Dateien automatisch laden (alle Plug-in-Daten). Geben Sie die Datei, die automatisch geladen werden soll, wie folgt an, und legen Sie sie im obersten Verzeichnis der Speicherkarte ab. Setzen Sie die Karte in den Steckplatz ein, bevor Sie den Synthesizer anschalten.

Um das automatische Laden von Dateien zu verhindern, halten Sie die Taste [EXIT] gedrückt, wenn Sie den Synthesizer einschalten. Lassen Sie die Taste los, wenn die Meldung "Now checking plug-in board." (Überprüfe jetzt Plug-in-Board) eingeblendet wird.

Alle (Alle Daten):

Legen Sie der Datei unter dem Namen "AUTOLOAD.S2A" ab, um automatisch alle Daten zu laden.

Plugin (Plug-in-Daten):

Legen Sie die Datei unter dem Namen "AUTOLD1.S2B" ab, um automatisch Daten von der Plug-in-Karte 1 zu laden, oder unter "AUTOLD2.S2B", um Daten von der Plug-in-Karte 2 zu laden.

Operationen im Kartenmodus

- Setzen Sie die Speicherkarte in den Kartensteckplatz ein.
- 2 Drücken Sie die [CARD]-Taste, um in den Kartenmodus zu gelangen.
- **3**Gehen Sie mit dem [PAGE]-Regler auf die Anzeige für die gewünschte Operation.



- Auf der ersten Anzeige, "Status", brauchen Sie keine weitere der in Schritt 2 und danach beschriebenen Operationen auszuführen.
- Setzen Sie die Parameter mit Hilfe der Regler [B], [C], [1] und [2]. Alternativ können Sie auch den [DATA]-Regler und die Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] verwenden.
 - Beim Speichern, Laden, Umbenennen oder Löschen einer Datei verwenden Sie den Regler [B] zur Auswahl des Dateityps und Regler [C]zur Auswahl der Dateinummer.

Dateiverzeichnisse

Verzeichnisse werden durch die Bezeichnung "DIR" neben ihrem Namen gekennzeichnet. Zum Öffnen eines Verzeichnisses verwenden Sie Regler [C], um den Cursor darauf zu bewegen, und drücken dann die Eingabetaste. Alle Dateien in dem Verzeichnis werden angezeigt. Wenn Sie die Dateinummer 000 auswählen, wird "up dir" angezeigt. Drücken Sie die Eingabetaste, um zum übergeordneten Verzeichnis zurückzugelangen (d.h. Sie bewegen sich um eine Verzeichnisebene nach oben).

Beim Speichern oder Umbenennen wird das Verzeichnis für die aktuell ausgewählte Datei angezeigt, wenn Sie die [SHIFT]-Taste drücken.

SNach dem Drücken der Eingabetaste sehen Sie eine Bestätigungsmeldung.

Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/ Are you sure? [YES]/[NO] >>

Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Operation auszuführen. Nachdem die Operation ausgeführt wurde, wird die Meldung "Fertig" angezeigt und Sie gelangen zur vorherigen Anzeige zurück.

Die Operation wird verworfen, wenn Sie während der Ausführung die [DEC/NO]-Taste drücken.

- Dauert die Ausführung der Operation länger, sehen Sie die Meldung "Ausführung…". Wenn Sie in diesem Status den Strom abschalten, werden die Daten möglicherweise beschädigt.
- Abhängig von der ausgeführten Operation sind möglicherweise leicht unterschiedliche Schritte auszuführen. Weitere Informationen finden Sie bei der Beschreibung der einzelnen Operationen.

Status

Hier sehen Sie, wieviel Platz auf der Speicherkarte frei und wieviel belegt ist. Es können keine Einstellungen vorgenommen werden.



■ Used (Belegt)

Zeigt, wieviel Platz auf der Speicherkarte belegt ist. Dabei wird in Klammern ein Prozentwert angezeigt.

Free (Frei)

Zeigt, wieviel Platz auf der Speicherkarte frei ist.

Speichern

Dateien werden wie folgt auf der Speicherkarte abgelegt:

Save)	Type	File:/UOICEDIR/SUBDIR-1/
Card	all	001[INEWFILE .52A]
Daten, die gespeichert		Nummer der zu Neuer Dateiname
verden sollen (Dateityp)		speichernden Datei

■ Type (Dateityp)

□ Einstellungen: all (Alle Daten), all-voice, chain (Sequenzer Chain), plugin 1, plugin 2, allpclip (Alle Phrase Clip),

- Weitere Informationen zu den verschiedenen Dateitypen finden Sie auf Seite 172.
- Die Speicherkarte muß formatiert werden, damit Sie Daten darauf ablegen können (Seite 176).
- Wählen Sie mit Regler [B] den Dateityp aus, der beim Speichern der Daten verwendet werden soll.
- 2 Um eine bereits existierende Datei zu überschreiben, verwenden Sie Regler [C] zur Auswahl der Dateinummer.

Um eine Datei unter einem neuen Namen zu speichern, bewegen Sie mit dem Regler [2] den Cursor. Anschließend geben Sie mit Hilfe der Regler [1] oder [DATA] oder der Tasten [DEC/NO] und [INC/YES], um einen neuen Dateinamen einzugeben (siehe nächste Seite).

- Wenn Sie die [SHIFT]-Taste drücken, wird das Verzeichnis für die aktuell ausgewählte Datei angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Operationen im Kartenmodus".
- Orücken Sie die Taste [ENTER], um einen Speichervorgang auszuführen. Wenn Sie eine existierende Datei überschreiben möchten, indem Sie die Taste [ENTER] drücken, wird eine Bestätigungsmeldung eingeblendet. Fahren Sie in diesem Fall mit dem nächsten Schritt fort.

Drücken Sie die Taste [INC/YES], um die Datei zu speichern. Die Meldung "Fertig" wird angezeigt, nachdem die Datei gespeichert ist, und Sie gelangen zur vorherigen Anzeige zurück.

Das Speichern wird abgebrochen, wenn Sie während der Ausführung die [DEC/NO]-Taste drücken.

- Wird beim Speichern die Meldung "Karte voll" angezeigt, steht nicht mehr genügend Platz auf der Speicherkarte zur Verfügung. Geben Sie Speicherplatz frei, indem Sie nicht mehr benötigte Daten löschen, und versuchen Sie noch einmal, die Datei zu speichern.
- Wenn Sie den Namen einer bereits existierenden Datei eingeben, sehen Sie die Meldung "Überschreiben? Sind Sie sicher?", bevor das Speichern erfolgt.
- Überschreiben Sie keine wichtigen Daten auf Ihrer Speicherkarte!

Dateinameneinstellungen

Die Prozedur zum Umbenennen von Dateien ist grundsätzlich gleich der für das Umbenennen von Stimmen. Sie dürfen keine Symbole oder Kleinbuchstaben verwenden, und der Name darf maximal acht Zeichen lang sein. Weitere Informationen über das Umbenennen von Stimmen finden Sie auf Seite 80.

Dateien werden der MS-DOS-Namenskonvention entsprechend benannt. Enhält der Dateiname Leerzeichen oder andere in MS-DOS nicht erlaubte Zeichen, werden diese beim Speichern automatisch durch einen "" (Unterstrich) ersetzt.

Laden

Dateien werden wie folgt von der Speicherkarte in den Synthesizer geladen:

Load)	Type	File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card	all-voic	e 001[NEWFILE .S2V]

Daten, die geladen werden sollen (Dateityp) Nummer der zu ladenden Datei

Type (Dateityp)

□ Einstellungen: all (Alle Daten), perf (Performance), allvoice (alle Stimmen), voice (Stimme), chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2, all-pclip (alle Phrase Clips), WAV (WAV-Dateien), AIFF (AIFF-Dateien).

Die folgenden WAV/AIFF-Dateiformate werden unterstützt:

Format	Comments
8bit, linear, mono	
16bit, linear, mono	
12bit, linear, mono	Converted to 16- bit
8bit, linear, stereo	2Phrase Clip created
16bit, linear, stereo	2Phrase Clip created
12bit, linear, stereo	Converted to 16- bit. 2Phrase Clips crea

Wählen Sie mit Regler [B] den Dateityp der Daten aus, die geladen werden sollen.

2 Wählen Sie mit Regler [C] die Dateinummer aus.

- Wenn Sie die [SHIFT]-Taste drücken, wird das Verzeichnis für die aktuell ausgewählte Datei angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Operationen im Kartenmodus" (Seite 173).
- **3** Beim Drücken der Eingabetaste wird abhängig vom verwendeten Dateityp das folgende angezeigt:
- Falls Sie einen anderen Dateityp als "perf", "voice" oder "pclip" ausgewählt haben: Vor dem Laden wird eine Bestätigung angefordert.

Load) Type File:/VOICEDIR/SU	BDIR-1∕
<< Are you sure? [YES]/[NO]	>>

- Der Synthesizer legt abhängig von dem verwendeten Dateityp automatisch eine geeignete Position in seinem internen Speicher fest.
- Falls Sie die Dateitypen "perf", "voice" oder "pclip" ausgewählt haben:

Darüber hinaus müssen Sie den Datentyp und die Position, an die die Datei geladen werden soll, angeben.

Wählen Sie mit Hilfe der Regler [B], [C], [1] and [2] die Datei und die Position, an die sie geladen wird, aus. Alternativ können Sie auch den [DATA]-Regler und die Tasten [DEC/NO] oder [INC/YES] verwenden. Wenn Sie die Eingabetaste drücken, sehen Sie eine Bestätigungsaufforderung.

Die folgenden Dateitypen und Ladepositionen stehen zur Verfügung:

perf (Performance)



Performance-Quellnummer: all (alle Performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT) Performance-Zielspeicher: INT (Intern), EXT (Extern) Performance-Zielnummer: all (alle Performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

Wenn Sie die Performance-Quellnummer auf "all" setzen, wird die Performance-Zielnummer ebenfalls auf "all" gesetzt.



all (alle Stimmen), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG2) Stimmen-Zielspeicher:

INT (Intern), EXT (Extern), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

Stimmen-Zielnummer:

all (alle Stimmen), 1 \sim 128 \sim DR1/2 (INT/EXT), 1 \sim 64 (PLG1/PLG2)

- Wenn Sie PLG1/PLG2 als Quell- (oder Ziel-) Stimmenspeicher gewählt haben, wird der Ziel- (oder der Quell-) Stimmenspeicher ebenfalls auf PLG1/PLG2 gesetzt.
- Wenn Sie Ihre Quell-Stimmnummer auf "all" gesetzt haben, wird die Ziel-Stimmnummer ebenfalls auf "all" gesetzt.

pclip (Phrase Clip)



1 ~ 4 (KIT)/all (alle Clip Kits), 1 ~ 256 (Einzel-Phrase-Clip)

- Die Einstellungen für Quell- und Ziel-Clip-Speicher sind immer gleich.
- Wenn Sie die Quell-Clip-Nummer auf "all" setzen, wird die Ziel-Clip-Nummer ebenfalls auf "all" gesetzt. Wenn Sie ihr irgendeinen anderen Wert zuweisen, wird der Ziel-Clip-Nummer automatisch die nächste freie Nummer zugewiesen.
- Wenn Sie etwas anderes als "all" für die Quell-Clip-Nummer angeben, wird der Ziel-Clip-Nummer automatisch eine leere Nummer zugewiesen (wobei nichts gespeichert wird).

Zum Laden der Datei drücken Sie [INC/YES]. Die Meldung "Completed" wird angezeigt, nachdem die Datei geladen ist, und Sie gelangen zur vorherigen Anzeige zurück.

Das Laden wird abgebrochen, wenn Sie während der Ausführung die [DEC/NO]-Taste drücken.

- Der Synthesizer kann beim Anschalten automatisch Dateien öffnen. (Bevor Sie den Synthesizer anschalten, müssen Sie die Karte einsetzen.) Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Automatisch Dateien laden" (Seite 172).
- Falls sich bereits Daten im Synthesizer befinden, sind diese nach dem Laden einer Datei verloren.
- Löschen Sie bei den Operationen keine wichtigen Daten!
- Wird beim Laden einer Datei die Meldung "Memory full!" (Speicher voll) angezeigt, steht nicht mehr genügend Platz im internen Speicher des Synthesizers zur Verfügung. Geben Sie Speicherplatz frei, indem Sie nicht mehr benötigte Daten löschen, und versuchen Sie noch einmal, die Datei zu laden.
- Wird beim Laden einer Datei die Meldung "File not found!" (Datei nicht gefunden) angezeigt, gibt es den von Ihnen ausgewählten Dateityp auf der Speicherkarte nicht.

Umbenennen

Dateien können neue Namen aus bis zu acht alphanumerischen und numerischen Zeichen erhalten.



Type (Dateityp)

□ Einstellungen: all (Alle Daten), all-voice (alle Stimmen), chain (Sequence Chain), plugin, all-pclip (Alle Phrase Clip).

- Weitere Informationen zu den verschiedenen Dateitypen finden Sie auf Seite 172.
- Wählen Sie mit Regler [B] den Dateityp und mit Regler [C] die Dateinummer aus.
 - Wenn Sie die [SHIFT]-Taste drücken, wird das Verzeichnis für die aktuell ausgewählte Datei angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Operationen im Kartenmodus" (Seite 173).
- 2 Um die Datei umzubenennen, bewegen Sie den Cursor mit Regler [2]. Geben Sie unter Verwendung von Regler [1] oder dem [DATA]-Regler und den Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] den neuen Dateinamen ein. Das Umbenennen von Datei erfolgt grundsätzlich gleich dem Umbenennen von Stimmen. Sie dürfen jedoch keine Symbole oder Kleinbuchstaben verwenden, und der Name darf maximal acht Zeichen lang sein. Weitere Informationen über das Umbenennen von Stimmen finden Sie auf Seite 80.
- Orücken Sie die Eingabetaste, um die Datei umzubenennen. Nach dem Umbenennen erscheint die Meldung "Completed" und Sie gelangen zur vorherigen Anzeige zurück.
- Dateien werden der MS-DOS-Namenskonvention entsprechend benannt. Enthält der Dateiname Leerzeichen oder andere in MS-DOS nicht erlaubte Zeichen, werden diese beim Speichern automatisch durch einen "" (Unterstrich) ersetzt.

Löschen

Die auf der Speicherkarte abgelegten Dateien können gelöscht werden.



■ Type (Dateityp)

- □ Einstellungen: all (alle Daten), all-voice (alle Stimmen), chain (Sequence Chain), plugin, other, allpclip (alle Phrase Clip)
- Weitere Informationen zu den verschiedenen Dateitypen finden Sie auf Seite 172.
- Wählen Sie mit Regler [B] den Dateityp und mit Regler [C] die Dateinummer aus.
- 2 Nach dem Drücken der Eingabetaste sehen Sie eine Bestätigungsaufforderung.
- Zum Löschen der Datei drücken Sie [INC/YES]. Die Meldung "Completed" wird angezeigt, nachdem die Datei gelöscht ist, und Sie gelangen zur vorherigen Anzeige zurück. Das Löschen wird abgebrochen, wenn Sie während

der Ausführung die [DEC/NO]-Taste drücken.

MkDir (Verzeichnis anlegen)

Sie können neue Verzeichnisse und Unterverzeichnisse (neue Verzeichnisse innerhalb bereits existierender Verzeichnisse) anlegen. Damit ist es möglich, Dateien nach ihrem Dateityp in unterschiedlichen Verzeichnissen abzulegen.

MkDir) /VOICEDIR/ SUBDIR Cursor Card Dir

Verzeichnisname

- Die Verzeichnishierarchie kann bis zu 27 Ebenen umfassen.
- Es ist nicht möglich, ein Verzeichnis mit demselben Namen wie ein bereits existierendes Verzeichnis anzulegen.
- Die Hierarchieanzeige (Verzeichnispfad) wird nicht ausgegeben, wenn die Speicherkarte kein anderes als das Hauptverzeichnis beinhaltet.
- Mit Regler [C] wählen Sie ein bereits existierendes Verzeichnis aus. Wiederholen Sie das, bis Sie die Hierarchieebene erreicht haben, auf der ein neues Verzeichnis angelegt werden soll.
- Um ein neues Verzeichnis anzulegen, bewegen Sie den Cursor mit Regler [2]. Anschließend geben Sie mit Hilfe der Regler [1] oder [DATA] oder der Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] einen neuen Verzeichnisnamen ein.

Die Prozedur zum Umbenennen von Dateien ist grundsätzlich gleich dem Umbenennen von Stimmen. Sie können jedoch keine Symbole oder Kleinbuchstaben verwenden. Weitere Informationen über das Umbenennen von Stimmen finden Sie auf Seite 80. Verzeichnisnamen dürfen bis zu 8 Zeichen lang sein.

- Orücken Sie die Eingabetaste, um das Verzeichnis anzulegen. Nach dem Anlegen erscheint die Meldung "Completed" und Sie gelangen zur vorherigen Anzeige zurück.
 - Verzeichnisse werden durch die Bezeichnung "DIR" neben ihrem Namen gekennzeichnet. Zum Offnen eines Unterverzeichnisses verwenden Sie Regler [C], um den Cursor darauf zu bewegen, und drücken dann die Eingabetaste. Alle Dateien in dem Unterverzeichnis werden angezeigt. Wenn Sie die Dateinummer 000 auswählen, wird "up dir" angezeigt. Drücken Sie die Eingabetaste, um zum übergeordneten Verzeichnis zurückzugelangen (d.h. Sie bewegen sich um eine Verzeichnisebene nach oben).

Formatieren

Bevor Sie eine neue Speicherkarte im Synthesizer verwenden können, müssen Sie diese formatieren.



Setzen Sie in den Steckplatz CARD eine neue Speicherkarte ein. Wenn Sie die Taste [ENTER] drücken, wird eine Bestätigungsmeldung eingeblendet. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um mit dem Formatieren der Karte zu beginnen. Während die Karte formatiert wird, wird die Meldung "Executing..." eingeblendet.

Falls sich bereits Daten auf der Speicherkarte befinden, gehen diese durch das Formatieren verloren.

A Entnehmen Sie die Speicherkarte nicht während des Formatiervorgangs, weil das zu Beschädigungen des Synthesizers und der Karte führen kann.

Nach dem Formatieren wird automatisch eine erweiterte Speicherdatei angelegt. Während dieses Vorgangs wird die Meldung "Now saving…" (Speichern) angezeigt.

Über die Plug-in-Karten (optional)

Es gibt eine Vielzahl separat angebotener Plug-in-Karten, mit deren Hilfe Sie die Stimmenbibliothek Ihres Instruments erweitern können. Für Ihr Instrument stehen die folgenden Plug-in-Kartentypen zur Verfügung.

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG100-XG
- PLG150-VL
- PLG150-DX
- PLG100-VH

Weitere Informationen über die einzelnen Karten finden Sie auf Seite 32.

Welcher Steckplatz verwendet wird (PLG1, PLG2), ist von dem Typ der verwendeten Plug-in-Karten abhängig. Beachten Sie das bitte bei der Installation.

PLG1/PLG2	Single- part Plug- in Boards (PLG150- AN, PLG150- PF, PLG150- VL, PLG150- DX)
PLG1 only Effect Plug- in Board (PLG100- VH)	
PLG2 only	Multi- part Plug- in Board (PLG100- XG)

Die Karten PLG100-VL und PLG100-DX können zwar installiert werden, aber einige ihrer Funktionen stehen nicht zur Verfügung.

Vorsichtsmaßnahmen bei der Installation optionaler Karten

- Beachten Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen und installieren Sie die Plug-in-Karten korrekt, indem Sie die hier beschriebenen Schritte exakt nachvollziehen.
- Gehen Sie sorgfältig mit den Plug-in-Karten um. Lassen Sie die Plug-in-Karte nicht fallen und setzen Sie sie keinerlei Erschütterungen aus, um Beschädigungen oder Fehlfunktionen zu vermeiden.
- Achten Sie auf elektrostatische Aufladungen. Es kann vorkommen, daß die IC-Chips der Plug-in-Karte durch elektrostatische Aufladungen beschädigt werden. Bevor Sie die optionale Plug-in-Karte berühren, sorgen Sie dafür, daß keine elektrostatischen Aufladungen auftreten, indem Sie nicht lackierte Metallteile oder einen Erdungsleiter geerdeter Geräte berühren.
- Berühren Sie keine freiliegenden Metallteile der Platine. Berührungen dieser Teile können zu einem fehlerhaften Kontakt führen.
- Achten Sie beim Ausstecken von Kabeln darauf, daß sie nicht auf die Plug-in-Karte fallen. Gewaltsames Verbiegen des Kabels kann zu einem Kabelbruch führen, andere Schäden oder eine Fehlfunktion verursachen.
- Achten Sie darauf, keine der Schrauben an der falschen Stelle anzubringen, weil sie alle für eine ganz bestimmte Stelle vorgesehen sind.
- Verwenden Sie keine anderen Schrauben als die bereits am Instrument vorhandenen.
- Prüfen Sie beim Einbau der Plug-in-Karten und beim Anschluß der Kabel, daß alle Verbindungen korrekt sitzen. Falsch eingebaute Plug-in-Karten und Kabel können zu fehlerhaften Kontakten und einem Kurzschluß führen, was wiederum Beschädigungen oder Fehlfunktionen nach sich zieht.
- Nachdem Sie die Plug-in-Karte installiert haben, ziehen Sie die Schrauben an, so daß sie völlig stabil sitzt und sich nicht mehr bewegt.

Installation der optionalen Plug-in-Karte

Die Installationsmethode ist von den Instrumenttypen, dem Keyboard (CS6x) und dem EIA-Modul (CS6R) abhängig. Die beiden Methoden werden auf den folgenden Seiten separat beschrieben. Lesen Sie die Beschreibung für das von Ihnen verwendete Instrument.

Installation im CS6x

- Weitere Informationen über die Arbeit mit dem EIA-konformen Modultyp finden Sie auf Seite 179.
- Schalten Sie das Keyboard aus und entfernen Sie das Netzkabel. Falls das Keyboard an andere externe Geräte angeschlossen ist, entfernen Sie auch diese Geräte.
- 2 Drehen Sie das Keyboard um, so daß Sie direkt auf die Unterseite zugreifen können. Um die Schalter und Bedienelemente zu schützen, legen Sie das Keyboard mit den vier Ecken auf eine Unterlage, die genügend Abstand schafft, beispielsweise Zeitungen oder Kissen.



UKHUE Lassen Sie das Keyboard nicht fallen und stoßen Sie nicht dagegen. Bevor Sie weiterarbeiten, sorgen Sie für eine stabile Lage.

Jetzt sollten Sie Zugriff auf die Rückseite des Keyboards haben. Entfernen Sie die Schrauben von der Abdeckung für die Plug-in-Karten unten mittig mit Hilfe einer Münze oder mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (nur die acht Flachkopfschrauben). Entfernen Sie keine anderen Schrauben.



- Bewahren Sie die acht Schrauben, die Sie eben entfernt haben, an sicherer Stelle auf. Sie brauchen sie, wenn Sie die Abdeckung der Plug-in-Karte wieder am Keyboard befestigen müssen.
- Entfernen Sie die Abdeckung der Plug-in-Karte. Sie sehen die Platine für die Plug-in-Karten. Hier können zwei Plug-in-Karten eingebaut werden: Links PLG1 und rechts PLG2.

177 Welcher Steckplatz verwendet wird (PLG1, PLG2) ist vom Typ der Plug-in-Karte abhängig. Weitere Informationen entnehmen Sie der linken Spalte der obigen Tabelle.





- Installieren Sie die Plug-in-Karte auf der Platine, wie in den folgenden Schritten beschrieben.
 - 3.1 Setzen Sie eine Seite der Plug-in-Karte (die Steckerseite) in die Haken 1, wie in der Abbildung gezeigt.



3-2 Drücken Sie die andere Seite nach unten, bis sie sicher in die Haken 2 einrastet.



 Befestigen Sie das Steckerkabel in dem schlaufenförmigen Kabelbinder auf der Platine.



- Befestigen Sie die Abdeckung der Plug-in-Karte mit Hilfe der acht Flachkopfschrauben, die Sie in Schritt 3 entfernt hatten.
 Befestigen Sie die Abdeckung mit Hilfe einer Münze oder mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher.
- 178

Entfernen der Plug-in-Karte aus dem Keyboard

- Entfernen Sie das Kabel aus dem schlaufenförmigen Kabelbinder.
- Orücken Sie die Haken 2 in die in der Abbildung gezeigte Richtung und nehmen Sie die Karte aus den Haken 2, indem Sie die eine Seite der Karte herausziehen.



Installation im CS6R

- Weitere Informationen über die Arbeit mit dem CS6x finden Sie auf Seite 177.
- Schalten Sie das Keyboard aus und entfernen Sie das Netzkabel. Falls das Keyboard an andere externe Geräte angeschlossen ist, entfernen Sie auch diese Geräte.
- 2 Jetzt sollten Sie Zugriff auf die Vorderseite des Geräts haben. Entfernen Sie die Schrauben (sechs Flachkopfschrauben) von der Abdeckung für die Plug-in-Karten auf der oberen Seite mit Hilfe einer Münze oder mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher.



- Bewahren Sie die sechs entfernten Schrauben an sicherer Stelle auf. Sie brauchen sie, wenn Sie die Abdeckung der Plug-in-Karte wieder an dem Gerät befestigen müssen.
- 3 Entfernen Sie die Abdeckung der Plug-in-Karte. Sie sehen die Platine für die Plug-in-Karten. Hier können zwei Plug-in-Karten eingebaut werden: Rechts PLG1 und links PLG2.
- WGIII Welcher Steckplatz verwendet wird (PLG1, PLG2) ist vom Typ der Plug-in-Karten abhängig. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 177.



- Während der gesamten Installation der optionalen Plug-in-Karte (von dem Moment an, wo Sie die Abdeckung entfernen, bis Sie diese wieder fest verschlossen haben) darf keinesfalls das Netzkabel angeschlossen sein.
- Entfernen Sie das Band, mit dem das Kabel an der Platine befestigt ist.



- S Nehmen Sie die Plug-in-Karte aus der antistatischen Verpackung.
 Bei der Installation der Karte muß die Seite mit dem Stecker und den ICs oben liegen.
- 6 Stecken Sie den Kabelstecker vorsichtig in den Stecker der Plug-in-Karte, bis die beiden Kerben am Kabelstecker in die Steckplätze auf der Platine einrasten, wie in der Abbildung gezeigt.





7-2 Drücken Sie die andere Seite nach unten, bis sie sicher in die Haken 2 einrastet.





 Befestigen Sie die Abdeckung der Plug-in-Karte mit Hilfe der sechs Flachkopfschrauben, die Sie in Schritt 2 entfernt hatten.

Entfernen der Plug-in-Karte aus dem Keyboard

1 Drücken Sie die Haken 2 in die in der Abbildung gezeigte Richtung und nehmen Sie die Karte aus den Haken 2, indem Sie die eine Seite herausziehen.



2 Ziehen Sie die andere Seite der Karte aus den Haken 1.



Ziehen Sie den Kabelstecker aus dem Stecker der Plug-in-Karte.

180
Meldungen für die Anzeige

Meldung			Bedeutung	
<<	! MIDI buffer full.	>>	Die MIDI- Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden	
<<	! MIDI data error.	>>	Während des Empfangs von MIDI- Daten ist ein Fehler aufgetreten.	
<<	! MIDI checksum error.	>>	Während des Empfangs von Datenblöcken ist ein Fehler aufgetreten.	
<<	! Change internal battery.	>>	Die interne Sicherungsbatterie muß ausgetauscht werden.	
<<	! Card full.	>>	Auf der Speicherkarte steht kein Speicher mehr zur Verfügung.	
<<	! File not found.	>>	Der angegebene Dateityp wurde nicht gefunden.	
<<	! Bad card.	>>	Die Speicherkarte ist defekt.	
<<	! Card not ready.	>>	Die Speicherkarte wurde nicht eingesetzt, oder es wurde eine nicht kompatible Karte (5V-Typ) eingesetz	
<<	! Card unformatted.	>>	Die Speicherkarte ist nicht formatiert.	
<<	! Card write protected.	>>	Die Speicherkarte ist schreibgeschützt.	
<<	! Ille9al card.	>>	Die Speicherkarte ist falsch formatiert.	
<<	! File already exists.	>>	Es gibt bereits eine Datei dieses Namens.	
<<	! Data not exist.	>>	Es gibt keine Dateien mit Phrase Clip- Daten.	
<<	! Ille9al file.	>>	Die Daten in der Datei sind beschädigt und können nicht verwendet werden.	
<<	! Ille9al file name.	>>	Dateiname entspricht nicht MS- DOS- Format.	
<	Pead only file.	>>	Die Datei kann nur gelesen und nicht gelö scht umbenannt oder gespeichert werden	
$\overline{\mathbf{x}}$	' Can't make "FXT" file.	>>	Datei konnte nicht auf der Speicherkarte erstellt werden.	
$\overline{\mathbf{x}}$	' Can't make directory.	>>	Es können keine weiteren Verzeichnisse angelegt werden	
$\frac{1}{2}$	· Too deep directory.	>>	Das Verzeichnis kann nicht geö ffnet werden weil es zu tief verschachtelt ist	
$\frac{1}{2}$! Unknown file format.	>>		
$\overrightarrow{}$	Bulk protected		Es können keine Datenbläcke emofangen werden, weil der Schutz (Protection), aktiviert ist	
È	Device number is off	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	Es können keine Datenblöcke einplangen werden, weil der Schütz (Thotecholi) aktivier rist.	
È	Device number is off.	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	Es können keine Datenbio die übertragen/omnfangen werden, weil die Gerätenummere nicht übereinstimmen	
È	Monopu full	<u></u>	Es konnen keine balendiokke überträgen/emplangen werden, wei die Geratendinimen nicht übereinsummen	
\vdash	: nemora full.	~~	Die gesame Speicher ist belegt.	
\vdash	: Too short alin	~~	Die max imale Anzahl an Phrase Clips ist erfelcht. Es konnen keine weiteren angelegt werden.	
<u>⊨</u> ⇒	: Too Short Clip.		Der Clip ist zu kurz, um die "Freq Convert - Operation auszuruhren.	
È	: Too Tow FS CITP.		Die Sampling- Frequenz des Clips ist zu niedrig, um den J ob "Freq Convert" auszuruhren.	
\vdash	: Multi Plugin in slot 1.		Kann nicht genutzt werden, weil in Steckplatz 1 eine Multipart- Plug- In- Karte installiert wurde.	
\vdash	: Effect Plugin in Slot 2.		Kann nicht genutzt werden, wei in Steckplatz 2 eine Multipart- Plug- In- Karte installiert wurde.	
	: Flugini communication error.		Die Plug- In- Karte in Steckplatz 1 arbeitet nicht korrekt.	
\vdash	: Fluginz communication error.		Die Plug- In- Karte in Steckplatz 2 arbeitet nicht korrekt.	
\vdash	: Flugini type mismatch.		Für diesen Klang ist eine andere Plug- in- Karte erforderlich, als die in Steckplatz 1 installierte.	
<u>⊨</u> ⇒	PLC100 pet supported		Fur diesen Klang ist eine andere Plug- in- Karte enordenich, als die in Steckplatz 2 installierte.	
	: Plaido not supported.	//	Venn Plug- in Boards der Serie PLG- 100 verwendet werden, kann die Datendatei mit dem Dateitvpplugin" nicht auf einer Speicherkarte gespeichert werden.	
	1 111-0-1			
	: Illeyal data.		Das Format der Sample- Datei oder des Sample- Datenblocks wird nicht unterstutzt.	
	Executing	<u> </u>	Der Vorgang wird ausgeführt.	
	Now Working	<u> </u>	Die Speicherkartenoperation wird ausgeführt.	
	Now loading	<u> </u>	Die Datei wird von der Speicherkarte geladen.	
	Now saving	<u> </u>	Die Datei wird auf der Speicherkarte gesichert.	
	Now checking plug-in board.	>> 	Die Plug- in- Karte(n) wird/werden geprüft (nachdem der Synthesizer angeschaltet wurde) .	
	Now recording	<u> >></u>	Der Phrase Clip wird aufgezeichnet.	
<u> </u>	Waiting for trigger	>>	Warten auf ein Eingabesignal, um den Triggerpegel zu erreichen, so daß die Aufzeichnung eines Phrase Clips beginnt	
	Recording stopped.(No free mem.)	\rightarrow	Die Aufnahme wurde automatisch gestoppt, weil kein freier Speicherplatz verfügbar ist.	
\vdash	Sample dump receiving	\rightarrow	Das Instrument empfängt Sample- Speicherdaten über MIDI- In.	
\vdash	MIDI bulk receiving	\rightarrow	Es werden MIDI- Datenblöcke empfangen.	
<u> </u>	MIDI bulk transmittin9	>>	Es werden MIDI- Datenblöcke übertragen.	
<u> </u>	Scene stored.	>>	Die Scene wurde gespeichert. (Der eigentliche Sound wurde nicht gespeichert.)	
<u> </u>	C 3:128[] Stored.	>>	Der Sound wurde gespeichert.	
<u> </u>	Completed.	>>	Der Vorgang ist abgeschlossen.	
<u> </u>	Retry? [YES]/[NO]	>>	Vorgang wiederholen?	
<u> </u>	Make file ? [YES]/[NO]	>>	Soll eine Datei angelegt werden?	
<u> </u>	Are you sure ? [YES]/[NO]	>>	Endgültige Bestätigung.	
<<	Overwrite? [YES]/[NO]	>>	Es ist bereits eine Datei mit diesem Namen vorhanden. Soll Sie durch die neue Datei ersetzt und unter gleichem Namen gespeichert werden?	

Fehlerbehebung

Die folgende Tabelle bietet Hinweise für die Fehlersuche und verweist auf Beschreibungen häufig auftretender Probleme. Die meisten Probleme resultieren einfach nur aus fehlerhaften Einstellungen. Bevor Sie den Kundendienst anrufen, lesen Sie die folgenden Hinweise zur Fehlerbehebung, um die Ursache des Problems möglicherweise selbst zu erkennen.

Kein Ton.

- Ist die Lautstärke richtig eingestellt? (Seiten 6 und 20)
- Falls Sie am CS6x ein Fußpedal an die Buchse für den Lautstärke-Fußregler angeschlossen haben, überprüfen Sie, ob dieses vollständig gedrückt wurde. (Seite 18)
- Wurde der Vol-Parameter (Lautstärke) auf der QED Level-Anzeige von Voice Edit Common ausreichend groß gewählt? (Seite 81)
- Wurde der WaveNumber-Parameter der Anzeige OSC Wave auf 000 (aus) gesetzt? (Seite 89)
- Wurde der Level-Parameter der Anzeige für die Oszillatorausgabe in Voice Edit Element ausreichend hoch gewählt? (Seite 89)
- Wurde der Notenbereich/Anschlagwertbereich (Noten) der ZONE, OSC-Anzeige in Voice Edit auf einen geeigneten Wert gesetzt? (Seite 90)
- Wurde eines der Elemente stummgeschaltet? (Seite 61)
- Wurden Elementfilter so gesetzt, daß sie fast den gesamten Ton ausfiltern? (Seite 93)
- Wurden die Effekt-Parameter korrekt gesetzt? (Seiten 81, 88, 89, 127, 130, 151)
- Wurden die MIDI-Empfangskanäle korrekt eingestellt? (Seiten 133 und 166)
- Wurden die Audiogeräte korrekt angeschlossen? (Seite 13)
- Wurde der Local-Schalter auf OFF gesetzt? (Seite 166)
- Wurden die Parameter für Anschlagsempfindlichkeit, Ober-/Untergrenze und Anschlags-Ober-/Untergrenze korrekt gesetzt? (Seiten 90, 112, 133 und 138)
- Wurden beim Abspielen eines Lieds unter Verwendung des internen Sequenzers oder eines externen MIDI-Geräts die Parameter für Lautstärke und Expression korrekt gesetzt?
- Wurden beim Abspielen von Performances unter Verwendung des internen Sequenzers oder eines externen MIDI-Geräts die Sendekanäle für die einzelnen Sequenzspuren und die Empfangskanäle für jeden Part der Performance korrekt gesetzt? (Seite 133)
- Ist die Lautstärke jedes Parts einer Performance ausreichend hoch? (Seite 130)
- Wurde die Ausgabe für jeden Part einer Performance korrekt gesetzt? (Seite 133)
- Ist der ausgewählte Phrase Clip leer? (Seite 142)
- Haben Sie den erweiterten Speicher ausgewählt, aber keine Speicherkarte eingesteckt? (Seite 28)
- Wurde der [ATTACK]-Regler vollständig in Uhrzeigerrichtung gedreht (wodurch eine sehr langsame Einschwingzeit entsteht)?
- Wurde der [CUT OFF]-Regler vollständig im Gegenuhrzeigersinn gedreht (wodurch eine sehr niedere Cutoff-Frequenz entsteht)?
- Wurde der Parameter Arpeggio Categorie bei aktiviertem Arpreggiator auf "Ct" gesetzt, und der Parameter Key Mode auf einen anderen Wert als "direct"? (Seite 82)

Es gibt keinen Arpeggiator-Klang.

- Wurde der Notenbereich für den Arpeggiator korrekt gesetzt? (Seite 83)
- Wurden im Performance-Modus die Parameter Layer Switch und Arpeggio Switch für die Parts auf ON gesetzt? (Seite 133)
- Wurde der Parameter Tempo auf der Anzeige ARP-Typ auf "MIDI" gesetzt, obwohl keine MIDI-Zeittakte empfangen wurden?

Arpeggiator-Einstellungen (On/Off, Hold, Tempo) können nicht geändert werden

• Plug-in Boards verfügen über eigene integrierte Arpeggio-Muster-Generatoren. Detaillierte Informationen dazu finden Sie auf Seite 170 und im Benutzerhandbuch zum Plug-in Board. (Für das PLG150-AN Plug-in Board finden Sie die Einstellungen im Bildschirm Arp/SEQ Sw. Detaillierte Informationen hierzu finden Sie auf Seite 29 des PLG150-AN-Benutzerhandbuchs.)

Die Klänge sind verzerrt.

- Wurden die Effekte korrekt eingestellt? (Seiten 81, 88, 89, 127, 130, 151)
- Wurde eine zu hohe Lautstärke eingestellt? (Seiten 6 und 20)
- Wurde der GAIN-Regler der A/D-EINGABE zu weit aufgedreht? (Seite 11)

Der Ton ist sehr leise.

- Wurden die MIDI-Lautstärke oder die MIDI-Expression zu niedrig eingestellt?
- Wurde die Cutoff-Frequenz für den Filter zu hoch/tief gesetzt? (Seiten 40, 82, 106, 125, 130, 148, 152)

Falscher Pitch.

- Wurden die Parameter NoteShift und Tune auf der MSTR TG-Anzeige im Utility-Modus korrekt gesetzt? (Seite 163)
- Wurden die Parameter Oct und Trnspose auf der MSTR Kbd-Anzeige im Utility-Modus korrekt gesetzt? (Seite 163)
- Wurden die Parameter für den Pitch im Menü, PITCH (Voice Edit) korrekt gesetzt? (Seite 90)
- Wurde der Parameter Micro Tuning im Stimm-Bearbeitungsmodus auf einen nicht gebräuchlichen Wert gesetzt? (Seite 81)
- Wurde die Tonhöhenmodulationstiefe im Bildschirm LFO (Voice Edit-Modus) zu hoch eingestellt? (Seite 101
- Wurde der Parameter Note Shift für Performances auf der LYR-Anzeige (Layer) auf einen anderen Wert als 0 gesetzt? (Seite 133)
- Wurde der Detune-Parameter für Performances für jeden Part auf einen anderen Wert als 0 gesetzt? (Seite 133)

Der Ton ist unruhig und es treten Unterbrechungen auf.

• Wurde die maximale Polyphonie überschritten? (Seite 33)

Es wird jeweils nur eine Note gleichzeitig ausgegeben.

- Wurde der Mode-Parameter auf der GEN Other-Anzeige im Stimm-Bearbeitungsmodus auf "mono" gesetzt? (Seite 81)
- Wurde im Performance-Modus der Parameter Mode auf der LYR Mode-Anzeige für jeden Part auf "mono" gesetzt? (Seite 132)

Es werden keine Effekte angewendet.

- Wurde die [EF BYPASS]-Taste auf AUS gestellt? (Seite 66)
- Wurde der Parameter Insertion Effect Element Switch auf der EFF-Anzeige des Stimm-Bearbeitungsmodus auf ON gesetzt? Wurde der Effekttyp (ebenfalls in diesem Modus) auf "thru" oder "off" gesetzt? (Seite 88)
- Wurden für Performances die Insertion Effect Parts angegeben? (Seite 127)
- Wurden die Effekttypen für Reverb und Chorus auf den Anzeigen für Common Edit auf ON gesetzt? (Seiten 89, 128).
- Wurde eine Effect Plug-in-Karte installiert und der Parameter PLG-EF auf der EFF Part-Anzeige für die Performance auf OFF gesetzt? (Seite 127)
- Wurde eine Effect Plug-in-Karte installiert und die Einstellung auf der EFF Plg-Anzeige für die Performance auf "THRU" gesetzt?
- Wurden [REVERB] und [CHORUS] vollständig in den Gegenuhrzeigersinn gedreht? (Seite 128)

Die Element-Schalter funktionieren für das Control Set nicht

• Wurden Element-spezifische Parameter als Ziel ausgewählt? (Seite 85)

Die Plug-in-Karte funktioniert nicht.

- Wurde die Effect Plug-in-Karte in PLG2 installiert? (Seite 177)
- Wurde die Multipart Plug-in-Karte in PLG1 installiert? (Seite 177)
- Wurde eine Effect Plug-in-Karte installiert und der Parameter PLG-EF auf der EFF Part-Anzeige in Common Effect für die Performance auf "off" gesetzt? (Seite 128)
- Wurde eine Effect Plug-in-Karte installiert und die Einstellung auf der EFF Plg-Anzeige in Common Effect für die Performance auf "THRU" gesetzt? (Seite 128)

Die Schlagzeugstimme ist nicht vorhanden.

• Die Schlagzeugstimmen werden anders ausgewählt als die Normalstimmen (Seite 76).

Es können keine kleinen Werte eingegeben werden.

• Haben Sie die Eingabe der Werte nur mit den zuweisbaren Reglern [A] bis [C] oder Regler [1]/[2] versucht? (Seite 24)

Der Cursor kann nicht bewegt werden, ohne daß die Einstellungen verändert werden.

• Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt während Sie die Regler [A] bis [C], Regler [1]/[2] und den Regler [DATA] oder die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] (Seite 24) verwenden.

Es können keine Blockdaten empfangen werden.

• Wenn Sie den Voice Editor von CS6x/CS6R verwenden, legen Sie ein ausreichendes Speicherungsintervall fest. Das Speicherungsintervall im Setup-Dialog des Voice Editors muß mindestens auf 10ms festgelegt werden.

Macintosh-Benutzer: Der Card Filer für Macintosh funktioniert nicht richtig.

• Verwenden Sie MIDI Time Piece?

Card Filer ist nicht mit MIDI Time Piece kompatibel. Auf dem Macintosh müssen Sie die Verwendung von MIDI Time Piece deaktivieren.

Spezifikationen

		CS6x	CS6R			
KEYBOARD	Number of Keys	61	_			
	Touch	Initial touch, Aftertouch	_			
TONE GENERATION SYSTEM	Tone Generators	AWM2, Phrase Clip, Mod	ular Synthesis Plug- in System			
	Polyphony	CS6x CS6R 61 — Initial louch, Alkrotuch — AWM2, Phrase Clip, Modular Synthesis Plug- in System 64 Normal voices (256 Presets, 128 Internals [Users], 128 Externals [Memory Cards]), Drum voices (8 presets, 2. Internals [Users], 2. Externals [Memory Cards]), Plug- in voices (64 × 2 Plug- in Boards [If Installed]) 16 MByte 20 (16 Voice Parts, Phrase Clip Part, AD Input Part, Plug- in 1/2 Parts) 20 128 Internals, 64 Externals e 4 Zones 20 (16 Voice Parts, Phrase Clip Part, AD Input Part, Plug- in 1/2 Parts) 20 128 Internals, 64 Externals e 4 Zones 256 (Max) 1 16 bits Inear, 44, 1 bitz 1 16 Voice Parts, Phrase Clip Part, AD Input Part, Plug- in 1/2 Parts) 20 128 Internals, 64 Externals e 4 Zones 256 (Max) 1 1 16 bits Inear, 44, 1 bitz 1 18 Voice RoM) 23 24 (Insertion 1), 92 (Insertion 2), 24 (Insertion for Plug- in Voices) Scene 1/2, Scene Contol, Scene Store — 3 20 128 All Data, All Voice Data, All Phrase Clip Data, Plug- In, Sequence Chain (Load/Save) alne 100 Steps (100 Songs) 128 All Data, All Voice Data, All Ph	64			
Image Image Image Image KY100A80 Torach Image Image <t< th=""></t<>						
		Drum voices (8 presets, 2 Internals [Users], 2 Ex ternals [Memory Cards]), Plug- in voices (64 x 2 Plug- in Boards [If installed])				
	Wave ROM	16 M	Byte			
PERFORMANCE	Multi-Timbres	20 (16 Voice Parts, Phrase Clip Part, A/D Input Part, Plug- in 1/2 Parts)				
	Number of Performance	128 Internals,	64 Ex ternals			
	Master Keyboard Mode	4 Zones				
PHRASE CLIP	Number of Clip	256 (Max)			
PHRASE CLIP EFFECT SCENE SEQUENCE PLAY ARPEGGIATOR Card	Number of Clip Kits	4 (73 Keys [C0- C6] x 4 Kits)				
	Sampling	16 bits linea	ar, 44. 1 kHz			
	Memory	4 Mbyte	(DRAM)			
EFFECT	Reverb	1	2			
	Chorus	23				
	Insertion	24 (Insertion 1), 92 (Insertion	2), 24 (Insertion for Plug- in Voices)			
SCENE		Scene 1/2, Scene Control, Scene Store	-			
SEQUENCE PLAY	Format	SMF Format 0 (Direct Play only	/), Sequence Chain (Load/Save)			
Number of Sequence Chains		100 Steps (100 Songs)			
ARPEGGIATOR	Number of Arpebbios	12	28			
Card	File Type	All Data, All Voice Data, All Phrase Clip Data, Plug- in, Sequence Chain, SMF, WAV, AIFF				
Functions		Save, Load, Rename, D	elete, Make Directory, Format			
CONTROLS		Volume Knob, Octave Up/Down (CS6x), Pitch (CS6x), Modulation	n(CS6x), Ribbon Controller(CS6x), Scene 1, 2(CS6x)(,C S6e r)e, Contro			
		2 Filter Knobs (CS6x), 2 Effect Knobs (CS6x), 4 EG Knobs (CS6x), Pan Knob (CS6x), Portamento ON/OFF (CS6x), Arpeggi860a)te Time				
		Arpeggio Hold (CS6x) , Arpeggio ON/OFF (CS6x) , Phrase Clip	Pitch(CS6x), Phrase Clip, Phrase Clip Rec, Tempo(CS6x)aySequence P			
		Sequence PLAY/STOP, Shift, Page, Knob A/B/C/1/2, Data, Effect I	Bypass, Master Keyboard (CS6x), Exit, Enter Dec/No, Inde/Yeesys,7 Mo			
		6 Memory Keys, 8 Bank Keys (CS6x), 16 Program/Part Keys (CS6x), Power, Card Slot, Gain, Host Select				
CONNECTORS & TEP	RMINALS	MIDI In, Out, Thru, To Host, Breath, Footswitch (CS6x), Sustain (CS6x), Foot Controller (CS6x), Foot Volume (CS8x)) ut 1nd2/jdual				
		Output L/Mono R, Phones, A/D Input (LINE 1, MIC/LINE 2), AC Inlet, 2 Connectors for Plug- in Boards				
DISPLAY		40 x 2 (Backlit)				
INCLUDED ACCESSO	DRIES	Owner's Manual, Data List, Memory Card, CD- ROM, AC Power Cord				
OPTIONAL ACCESSORIES		PLG150 Plug- in Boards Series, PLG100 Plug- in Boards Series,				
		FC4/5 Footswitch, FC7 Foot Controller, BC3 Breath Controller				
POWER CONSUMPTION		16w	atts			
OUTPUT IMPEDANCE		Output: +18. 1 ±2dbm (10k ohr	ns), Phones: +17. 2 ±2dbm (33 ohms)			
DIMENSIONS		1019(W) x 357(D) x 109(H) mm	480(W) x 366(D) x 88(H) mm			
WEIGHT		11. 6 ka	6. 0 kg			

* Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technische Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp behält sich das Recht vor, Produkte oder deren technische Daten j ederzeit ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder Sonderzubehör nicht in j edem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bithit Ihrem Yamaha- Händler in Verbindung.

Index

0~9

4 Zonen	

A

<u> </u>	
A/D EINGANG-Buchsen	
AC NETZBUCHSE	
AC-Modulationstiefe	
AC-Regelungstiefe	
AEG-Pegel	
AEG-Release	
AEG-VelSens (AEG-Anschlagsempfindlichkeit)	
AEG-Zeit	
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)107, 153	
AMP KeyFlw (AMP Key Follow)	
AMP Scale (AMP Scaling Break Point)	
AMP Scale (AMP Scaling Offset)	
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)107, 153	
Anlegen eines Clip Kit	
Anschluß an einen Mixer	
Anschluß an einen PC	
Anschluß an externe Audiogeräte	
Anschluß eines Mikrophons oder anderer Audiogeräte14	
Anschluß externer MIDI-Geräte	
Anschluß verschiedener Controller	
Anschluß von Stereo-Aktivlautsprechern	
Anschlüsse	
Anzeige Reglerparameter	
Anzeige Stimm-Wiedergabemodus	
Anzeigeauswahl	
Anzeigetitel	
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)	
ARP-Modus (Arpeggio-Modus)	
ARP-Typ (Arpeggio-Typ)	
Arpeggiator	
Arpeggiator an-/ausschalten	
ARPEGGIO-Steuerelemente7	
AT-Modulationstiefe	
AT-Regelungstiefe	
Aufzeichnung eines Phrase Clips	
Ausführung eines Jobs	
Auswahl der Benutzer-Schlagzeugstimmen	
(INT:DR1/2 und EXT:DR1/2)76	
Auswahl des Arpeggio-Typs43, 82	
Auswahl voreingestellter Schlagzeugstimmen (PRE:DR1 ~ DR8)76	
Automatisches Laden von Dateien	

Anhang

B	
BANK [A]- bis [H]-Tasten (nur CS6x)	9
Bank/Programm-Nummer	74, 117
Bearbeitung von Stimmen der Plug-in-Karte	114
Bearbeitungsmodi	
Beispiel für die Zuweisung eines Control Sets	85
Blaswandler	

C

162
35, 84, 128
148
148
146
149
147
147

Clip Key Amplitude	152
Clip Key EQ (Equalizer)	153
Clip Key Filter	152
Clip Key OSC (Oszillator)	149
Clip Key Pitch	152
Clip Kit Category	142
Clip Kit Name	142
Clip Kit Number	142
Clip Kit Store	160
Common (Einstellungen für alle Parts)	122
Common Arpeggio	82, 125
Common Controller	84, 125
Common Edit und Bearbeitung der einzelnen Elemente	78
Common Edit und Element Edit	60
Common Effect	88, 127
Common EQ (Equalizer)	126
Common General	80, 123
Common LFO (Low Frequency Oscillator,	
Niederfrequenzoszillator)	85
Common Quick Edit	81, 124
Common/Part/Zone Edit	121
Control Sets	49
Control Sets und externe MIDI-Steuerung	50
Controller Section	31, 47
CS6x/CS6R - Überblick	31
CTL AC-Modulation	
CTL AC-Modulation (AC-Modulationstiefe)	
(nur Multi Plug-in Parts)	136
CTL AC-Steuerung (AC-Regelungstiefe)	111
CTL AC-Steuerung (AC-Regelungstiefe) (nur Multi Plug-in Par	rts)136
CTL Assign1 (Reglerzuweisung 1)	126
CTL Assign2 (Reglerzuweisung 2)	126
CTL AT-Modulation	111
CTL AT-Modulation (AT-Modulationstiefe)	
(nur Multi Plug-in Parts)	136
CTL AT-Steuerung (AT-Regelungstiefe)	110
CTL AT-Steuerung (AT-Regelungstiefe)	
(nur Multi Plug-in Parts)	136
CTL Bend (Pitch Bend)	84, 149
CTL MW-Modulation	110, 135
CTL MW-Steuerung (MW-Regelungstiefe)	110
CTL MW-Steuerung (MW-Regelungstiefe)	
(nur Multi Plug-in Parts)	135
CTL Pitch (Pitch Bend)	110
CTL Portamento	84
CTL Set1 (Control Set 1) bis CTL Set4 (Control Set 4)	149
CTL Set1 (Control Set 1) bis CTL Set6 (Control Set 6)	84
CTL Set1 (Control Set 1)/CTL Set2 (Control Set 2)	110
CTL Set1/CTL Set2 (Control Set 1/2) (nur A/D-Eingabe-Part))135
CTRL (System-Controller)	165
CTRL (Voice Controller)	168
CTRL Assign1 (Reglerzuweisung 1)	169
CTRL Assign2 (Reglerzuweisung 2)	169
CTRL Other (Controller Andere)	165
CTRL Scene (Controller Scene) (CS6x)	165
CTRL-Regler [A] bis [C]	165
Cursorbewegungen	24, 25

D

Das Modular Synthesis Plug-in System	
[DATA]-Regler	8, 25, 76, 143
Dateinameneinstellungen	
Dateitypen	172
Dateiverzeichnisse	173
Dateneingabe	24
[DEC/NO]-Taste	9, 24, 76, 143

Demo-Wiedergabe	
Der í-Indikator	79, 122, 147
Die "Vergleichen"-Funktion	79, 122, 147
Die Level-Anzeige	144
Drum Common Arpeggio	104
Drum Common Controllers	
Drum Common Edit und Drum Key Edit	103
Drum Common Effects	
Drum Common General	
Drum Common Quick Edit	103
Drum Key Amplitude	
Drum Key EQ (Equalizer)	107
Drum Key Filter	
Drum Key OSC (Oszillator)	104
Drum Key Pitch	
Drum Voices	

E

[EF BYPASS]-Taste	8
EFF Cho (Chorus)	
EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)	
EFF InsEF (Insertion Effect)	88
EFF Part	127
EFF Rev (Reverb)	
Effect Bypass	66
EFFECT-Regler	6
Effekt-Parametereinstellungen	.88, 128, 137
Effekt-Plug-in-Karten	
Effekte	.6, 34, 40, 65
Effekte im Performance-Modus	65
Effekte im Stimm-Modus	65
EG-Regler	6
[EINGABE]-Taste	9, 24, 25
Einrichtung der Ober-/Untergrenze	44
Einrichtung des Stimmnamens	80
Einrichtung/Anzeige der Parameter für die Oktave-	
und MIDI-Übertragungskanäle	118
Einrichtung/Anzeige der Reglerparameter	75, 118, 142
Einschalten	19
Einschleifeffekte	65, 88, 127
Einstellungen für das Filter-Scaling	97
Einstellungen für den Filter-Hüllkurvengenerator	96
Einstellungen für Oktav- und MIDI-Übertragungskanäle	75, 118
Einzel-Part Plug-in-Karten	32
Element-Amplitude	97
Element-Filter	92
Element-Pitch	90
Elementauswahl (CS6x)	61, 79
Elemente an-/ausschalten (CS6x)	61
Element EQ (Equalizer)	101
Element LFO (Low Frequency Oscillator, Niederfrequenzosz	zillator)100
Element OSC (Oszillator)	89
Ende	54, 151
EQ High	127
EQ HighMid (High-Middle Range)	127
EQ Low	126
EQ LowMid (unterer bis mittlerer Bereich)	127
EQ Mid (Mittlerer Bereich)	127
EQ Param (EQ-Parameter)	113
EQ-Typ	101
[EXIT]-Taste	8, 23

F

FEG Level (Filter-Hüllkurvenanteil)	96
FEG Release (FEG Release)	96
FEG VelSens (FEG Anschlagsempfindlichkeit)	95
FEG-Zeit	95
Fehlersuche	182
FILTER-Regler	6
FLT Cutoff (Filter-Cutoff)	106, 152

FLT HPF (Hochpaßfilter)	95
FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	96
FLT Scale (Filter Scale Break Point)	97
FLT Scale (Filter Scale Offset)	97
FLT Sens (Filter Sensitivity, Anschlagsempfindlichkeit des Filters)	95
FLT Type (Filtertyp)	93
Format	176
Fußpedal (CS6x)	48
Fußpedal (CS6x)	48
FUSSPEDAL-Buchse (nur CS6x)	11
FUSSPEDAL-Buchse (nur CS6x)	10

G

GAIN-Regler	
GEN M.Kbd (General Master Keyboard)	
GEN MIDI (General MIDI)	
GEN Name (General Name)	.80, 123, 147, 109
GEN Other (General Andere)	

H

HALTEPEDAL-Buchse	11
HOST SELECT-Schalter	11

[INC/YES]-Taste9, 24, 76,	143
INDIVIDUELLE AUSGABE-Buchsen 1 und 2	10

J

22

Κ

7, 40

L

Laden	
LAUTSTÄRKE FUSSREGLER-Buchse (nur CS6x)	10
Lautstärke-Fußregler (CS6x)	
[LAUTSTÄRKE]-Regler	6
Layer (Master-Keyboard-Modus)	70
Layer (Performance-Modus)	
LCD (Liquid Crystal Display)	8
Lesen der angezeigten Einstellungen	
LFO Dest1 (LFO-Ziel 1)	
LFO Dest2 (LFO-Ziel 2)	
LFO Fade	
LFO Param (LFO Parameter)	111
LFO Wave	85, 100
LFO-Tiefe	
Löschen	
LYR Limit (Layer Limit)	
LYR Mode (Layer-Modus)	
LYR Out (Layer Ausgabe)	
LYR Tune (Layer Stimmung)	133

M

M.EQ (Voice Master Equalizer)	
M.EQ High (Master EQ High)	
M.EQ HighMid (Master EQ Hoher bis mittlerer Bereich)	
M.EQ Low (Master EQ Low)	
M.EQ LowMid (Master EQ Unterer bis mittlerer Bereich)	
M.EQ Mid (Master EQ Mittlerer Bereich)	
Master Keyboard/Klangerzeuger-Modus (nur CS6x)	
MASTER KEYBOARD]-Taste (nur CS6x)	8
Master-Keyboard	67, 138, 163
Maximale Polyphony	

Meldungen auf der Anzeige181
MEMORY-Tasten
Menüanzeige61, 80, 103, 108, 121, 147, 163
Menüauswahl80
MIDI (System-MIDI)
MIDI Arp (MIDI Arpeggio)166
MIDI Ch (MIDI Channel)
MIDI GM/XG empfangen
(falls eine Multipart-Plug-in-Karte installiert wurde)167
MIDI IN-, OUT- und THRU-Stecker10
MIDI Sw (MIDI-Empfang-Schalter)166
MIDI, Andere
MIDI-Schnittstelle zu MIDI IN und OUT17
MIX Level
MIX Vce/Kit/Vorlage
MKB Transmit (Master-Keyboard-Übertragung)138
MKB TxPreset1 (Master-Keyboard-Übertragung Voreinstellung 1)139
MKB TxPreset2 (Master-Keyboard-Übertragung Voreinstellung 2)139
MKB TxSw1 (Master-Keyboard-Übertragung Schalter 1)138
MKB TxSw2 (Master-Keyboard-Übertragung Schalter 2)138
MKB TxSw3 (Master-Keyboard-Übertragung Schalter 3)138
MKB TxSW4 (Master-Keyboard-Übertragung Schalter 4)138
MKB-Note (Master-Keyboard-Note)138
MkDir (Make Directory, Verzeichnis anlegen)176
MODE-Tasten7
Modi
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM
Modulationsrad (nur CS6x)
Modusauswahl
MSTR (System-Master)163
MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)164
MSTR Kbd (Master-Keyboard)163
MSTR Other (Anderes Setup)164
MSTR TG (Master-Klanggenerator)163
Multi Edit119
Multipart-Plug-in-Karte
MW-Modulationstiefe
MW-Regelungstiefe

N

Nachanschlag (Aftertouch)	49
NETZ-Schalter	10
Normalstimme	79
Nutzung als Klanggenerator mit unterschiedlichen Instrumenten	
(Performance-Modus)	72

0

Anhang

Ober-/Untergrenze (Tastaturbereich)	71
OKTAVE [HÖHER]- und [TIEFER]-Tasten (nur CS6x)	6
Oktavenverschiebung (nur CS6x)	
OSC (Oszillator)-Anzeigen	62
OSC Asgn (Oszillatorzuweisung)	149
OSC Assign (Oszillatorzuweisung)	
OSC Limit (Oszillatorgrenze)	90
OSC Other (Oszillator, Andere)	
OSC Out (Oszillator-Ausgang)	89, 104, 151
OSC Pan (Oscillator-Panorama)	90, 105, 151
OSC Velocity (Oszillator-Anschlagwert)	
OSC Wave (Oszillator-Welle)	
OUTPUT L/MONO- und R-Buchse	

P

[PAGE]-Regler	8, 23
Pan (Panorama)	59
[PAN]-Regler	6
Parametertypen (absolut und relativ)	25
Parameterzuweisung für die Regler [1] und [2]	51
Parameterzuweisung für die Regler [A], [B] und [C]	50
Part (Einstellungen für die einzelnen Parts)	129
Part Insertion Effect (nur A/D-Eingabe-Part)	137

Part Receive Switch		134
Part-Klang	•••••	130
Part-Layer		132
Part-Steuerung	•••••	$129 \\ 135$
PCH PEG (Pitch Envelope Generator, Pitch-Hüllkurvengenerato	r)	112
PCH Scale (Pitch-Scale)		92
PCH Tune (Pitch Tune)	106,	152
PCLP AutoKeyMap		159
PCLP Extrahieren		158
PCLP FreqConvert (Frequenzumwandlung)	•••••	158
PCLP Kit Initialisierung	•••••	160
PCLP Kit Key Copy		159
PCLP Konjeren	•••••	150
PCLP LoopDivide		155
PCLP LoopRemix		157
PCLP Löschen		158
PCLP Normalize		157
PCLP Rename		155
PCLP SampleRcv (Sample-Empfang)		159
PCLP Var (Variation Manual)		156
PCLP VarAuto (Automatische Einstellung der Variation)		156
PCLP VariationSet	•••••	155
PCLP varkeallime (Echtzeit-variation)		150 154
PEG Level	•••••	91
PEG Release		
PEG Time		91
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity, Anschlagsempfindlichk	eit)	91
Per Fußpedal zwischen Programmen umschalten (CS6x)		52
Performance speichern	.122,	141
Performance-Bearbeitung	21,	121
Performance-Job-Modus	22,	140
Performance-Kategorie		118
	0 5	
Performance-Modus	35,	117
Performance-Modus	35,	117 118 110
Performance-Modus	35, 	117 118 119 117
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige	35,	117 118 119 117 117
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances	35,	117 118 119 117 117 , 39
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall	35,	117 118 119 117 117 , 39 140
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren	35,	117 118 119 117 117 , 39 140 140
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung	35,	117 118 119 117 117 , 39 140 140 141
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung	35,	117 118 119 117 117 , 39 140 140 141 140
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe)	35, 	117 118 119 117 117 , 39 140 140 141 140 117
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse	35,	117 118 119 117 117 , 39 140 140 141 140 117 11
Performance-Mous Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit		117 118 119 117 117 , 39 140 141 140 117 11 146
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performances Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip Aufzeichnung	35, 29 29 22, 22, 22,	117 118 119 117 117 , 39 140 140 141 140 117 11 146 154
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Programmauswahl Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Initialisierung PFM-Wiedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clin-Modus	35, 29 22, 22, 22, 22,	117 118 119 117 117 , 39 140 140 141 140 117 11 146 154 143 142
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performances Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Initialisierung PFM-Wiedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus PHRASE CLIP-Steuerelemente	35, 29 22, 22, 	117 118 119 117 , 39 140 141 140 117 11 146 154 143 142 7
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performances Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Wiedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase CLiP-Steuerelemente Phrase Clip-Wiedergabe	35, 29 22, 22, 	117 118 119 117 117 , 39 140 140 140 117 11 146 154 143 142 7 142
Performance-Mous Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performances Performances PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Edit Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus PHRASE CLIP-Steuerelemente Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clip-Wiedergabe		117 118 119 117 117 , 39 140 141 140 117 11 146 154 143 142 7 142 53
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clip Steuerelemente	35, 29 22, 22, 22, 35, 21,	117 118 119 117 117 , 39 140 141 140 117 11 146 154 143 142 7 142 53
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clip Steuerelemente	35, 29 22, 22, 22, 35, 21, 6	117 118 119 117 117 , 39 140 141 140 117 11 146 154 143 142 7 142 53 53 , 47
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips Überblick PITCH Bend-Rad (nur CS6x) Pitch-Hüllkurvengenerator, Einstellungen	35, 29 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 29 	117 118 119 117 117 , 39 140 141 140 117 11 146 154 142 7 142 53 53 , 47
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Unitialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clips Phrase Clips Überblick PITCH Bend-Rad (nur CS6x) Pitch-Hüllkurvengenerator, Einstellungen PLG (Plug-in) (falls eine Plug-in-Karte installiert wurde)	35, 29 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 22, 29 29 	1177 1118 119 1177 1177 , 39 140 1410 1410 1177 11 146 154 143 142 7 142 53 53 53 47 113
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips Überblick PITCH Bend-Rad (nur CS6x) Pitch-Hüllkurvengenerator, Einstellungen PLG (Plug-in) (falls eine Plug-in-Karte installiert wurde) PLG (Plug-in) (in Steine Plug-in-Karte installiert wurde)	35, 29 22, 22, 22, 22, 22, 21, 6 92,	1177 1118 1119 1177 1177 , 39 140 140 141 140 1177 11 146 154 143 142 7 142 53 53 47 113 169 113
Performance-Modus Performance-Nodus Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clips Phrase Clips Überblick PITCH Bend-Rad (nur CS6x) Pitch-Hüllkurvengenerator, Einstellungen PLG (Plug-in) (falls eine Plug-in-Karte installiert wurde) PLG-NATIVE (Plug-in Native) PLG-MUD (Plug-in 1 MUD)	35, 29 22, 22, 22, 35, 21, 6 92, 92,	1177 1188 1119 11177 11177 , 399 1140 1140 1141 1140 1141 1140 1154 1142 7 1142 7 1142 7 1142 7 113 1169 113 1169
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Miedergabe Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip Wiedergabe Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips Interference Phrase Clips Interference Phrase Clips Interference Phrase Clips Interference	35, 29 29 22, 22, 22, 35, 21, 6 92, 92,	1177 1188 1199 1177 1177 , 399 1400 1411 1400 1411 1401 1417 11 1461 154 1422 53 53 , 477 1133 1699 1130 1699 1170
Performance-Modus Performance-Programmauswahl Performance-Programmauswahl Performance-Programmauswahl Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clip Siberblick Phrase Clips	35, 29 22, 22, 22, 35, 21, 6 92,	1177 1188 1199 11177 11177 , 399 11400 1141 11400 1141 1140 1154 1142 7 1142 53 , 477 1133 1699 1130 1699 1170 1699
Performance-Modus Performance-Nodus Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus PHRASE CLIP-Steuerelemente Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clips Wiedergabe Phrase Clips Überblick Phrase Clips Überblick PITCH Bend-Rad (nur CS6x) Pitch-Hüllkurvengenerator, Einstellungen PLG (Plug-in) (falls eine Plug-in-Karte installiert wurde) PLG-NATIVE (Plug-in Native) PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI) PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in	35, 29 22, 22, 35, 21, 6 92,	1177 118 119 1177 1177 , 39 140 1410 1411 140 1177 11 146 154 143 142 53 53 , 47 113 169 113 169 1170 169 170
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM Kopieren PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Edit Phrase Clip Edit Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus PHRASE CLIP-Steuerelemente Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clips Phrase Cli	35, 29 22, 22, 35, 6 92,	1177 118 119 117 117 117 117 117 140 140 141 140 117 11 146 154 143 142 7 113 169 113 169 113 169 1170 169 107 109
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clips Phrase Clips Uberblick Phrase Clips Uberblick Pitch-Hülkurvengenerator, Einstellungen PLG (Plug-in) (falls eine Plug-in-Karte installiert wurde) PLG-NATIVE (Plug-in Native) PLG-MIDI (Plug-in 1 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in	35, 29 22, 22, 35, 21, 6 92,	1177 118 119 1177 117 117 117 110 110 1117 140 1140 1140 1141 140 117 141 140 117 142 33 33 142 33 113 169 169 169 169 107 109 109 109
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clips Phrase Clips Uberblick Phrase Clips Uberblick Pitch-Hülkurvengenerator, Einstellungen PLG (Plug-in) (falls eine Plug-in-Karte installiert wurde) PLG NATIVE (Plug-in Native) PLG12 System (Plug-in 1/2 System) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Common Arpeggio Plug-in Common Controller Plug-in Common Effect	35, 29 22, 22, 35, 21, 6 92,	1177 118 119 1177 117 117 117 110 1117 140 1140 1141 140 1117 11 146 1543 1422 533 1422 533 169 1133 169 1169 1170 169 107 109 107 109 109 112
Performance-Modus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clip-Modus PHRASE CLIP-Steuerelemente Phrase Clips Phrase Clips Uberblick PITCH Bend-Rad (nur CS6x) Pitch-Hülkurvengenerator, Einstellungen PLG (Plug-in) (falls eine Plug-in-Karte installiert wurde) PLG-NATIVE (Plug-in Native) PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI) PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) Plug-in Common Arpeggio Plug-in Common Controller Plug-in Common General		1177 118 119 1177 1177 , 39 140 140 141 140 1177 11 146 154 142 7 113 169 113 169 170 169 107 109 109 112 108
Performance-Nodus Performance-Name Performance-Programmauswahl Performance-Speicher/Nummer (Bank/Nummer) Performance-Wiedergabemodus-Anzeige Performances PFM Edit Recall PFM Edit Recall PFM-Blockspeicherung PFM-Initialisierung PFM-Viedergabe (Performance-Wiedergabe) PHONES-Buchse Phrase Clip Edit Phrase Clip Job-Modus Phrase Clip-Aufzeichnung Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clip-Steuerelemente Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clips Phrase Clip-Modus Phrase Clip-Wiedergabe Phrase Clips Phrase Clips <td></td> <td>117 118 119 117 117 , 39 140 140 141 140 117 11 146 154 142 53 , 47 113 169 170 169 107 109 109 109 112 108 </td>		117 118 119 117 117 , 39 140 140 141 140 117 11 146 154 142 53 , 47 113 169 170 169 107 109 109 109 112 108

Plug-in Common Quick Edit	109
Plug-in Element EQ (Equalizer)	113
Plug-in Element Native	113
Plug-in Element OSC (Oszillator)	
Plug-in Element Pitch	112
Plug-in-Karten (optional)	32, 177
Portamento	59
PORTAMENTO-Steuerelemente	6
PROGRAMM/PART [1]- bis [16]-Tasten (nur CS6x)	9
[PROGRAMM/PART]-Tasten	23

Q

QED EF (Quick Edit Effect)	
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	
QED Filter (Quick Edit Filter)	
QED Level (Quick Edit Level)	

R

RCV Sw1 (Receive Switch 1)	
RCV Sw2 (Receive Switch 2)	
RCV Sw3 (Receive Switch 3)	
RCV Sw4 (Receive Switch 4)	
Regler [A], [B], [C], [1] und [2]	
Reglerparameter	142, 118, 142
Reverb-Feld	
Ribbon Controller (nur CS6x only)	
Rückseite	

S

Sampling Rate und Bitauflösung	54
Scene-Einstellungen	45
SCENE-Steuerelemente	6, 46
Scenes speichern	45
Schlagzeugstimmen-Auswahl	
Schleife	54, 150
SEQ (Sequence Chain)	161
SEQ-Demo (Sequenzer-Demo)	161
SEQ-Steuerelemente	7
Sequenzer-Wiedergabemodus	22, 35, 161
[SHIFT]-Taste	8, 23
Songdatei-Wiedergabe	
Speicher/Performance-Programmnummer	117
Speicher/Stimm-Programmnummer	74
Speicherkarten	20, 171
Speichern	173
Start	54, 150
Status	173
Steuerung von Parametern über das Fußpedal (CS6x)	52
Steuerung von Scenes mit dem Fußpedal (CS6x)	46
Stimm-Kategorie	75
Stimm-Modus	35, 75
Stimm-Name	75
Stimm-Programmauswahl	75
Stimm-Speicher/Nummer- (Bank/Nummer-) Anzeige	74
Stimm-Speicherung	116
Stimmen	
Stimmen und Performances	27
Stimmen/Wellen — Überblick	37
Stromversorgung	12
Sustain (CS6x)	48
SUSTAIN-Buchse (nur CS6x)	11

T

Tempoeinstellung	44
TO HOST-Anschluß	11, 16
TON Andere (Klang Andere)	132
TON EG (Klang-Hüllkurvengenerator)	131
TON Filter (Klangfilter)	130

TON Portamento (Klang-Portamento)	
Trennen	

U

Überprüfung der Stimmen von der Plug-in-Karte		108
Umbenennen		175
Utility-Job-Modus	.22,	170
Utility-Modus	35,	163

V

Variationseinstellungen	150
VCE Edit Recall	115
VCE-Blockspeicherung	116
VCE-Initialisierung	115
VCE-Kopieren	115
Verwendung der BANK/PROGRAMM-Tasten (CS6x)	75, 119
Verwendung der Stimmkategoriesuche	77
Verwendung des A/D-Eingabe-Parts	73
Verwendung des Arpeggiator-Hold	44
Voice Edit (Stimmbearbeitung)	21, 60, 78
Voice-Iob-Modus	

W

Wellen	38
Werksseitige Einstellung (Wiederherstellung der Vorgabewerte)	170
Wichtige Handlungsabläufe	21
Wiedergabe von Phrase Clips	54
Wiedergabemodi	21

Z

Zonen (CS6x)		.13	37	7
--------------	--	-----	----	---





For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd. 135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario, M1S 3R1, Canada Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620, U.S.A. Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de Mexico S.A. De C.V., Departamento de ventas Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F. Tel: 686-00-33

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA. Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil Tel: 011-853-1377

ARGENTINA Yamaha Music Argentina S.A. Viamonte 1145 Piso2-B 1053, Buenos Aires, Argentina Tei: 1-371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha de Panama S.A. Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella, Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Ciudad de Panamá, Panamá Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7 8BL, England Tel: 01908-366700

IRELAND Danfay Ltd. 61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH. Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of Germany Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium Tel: 02-7258220

FRANCE

Yamaha Musique France, Division Professionnelle BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A., Combo Division Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A. Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain Tel: 91-577-7270

GREECE

Philippe Nakas S.A. Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB J. A. Wettergrens Gata 1 Box 30053 S-400 43 Göteborg, Sweden Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office Generatorvej 8B DK-2730 Herlev, Denmark Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy Kluuvikatu 6, P.O. Box 260, SF-00101 Helsinki, Finland Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB Grini Næringspark 1 N-1345 Østerås, Norway Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF Skeifan 17 P.O. Box 8120 IS-128 Reykjavik, Iceland Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH. Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of Germany Tel: 04101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation, International Marketing Division Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650 Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH. Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of Germany Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE LB21-128 Jebel Ali Freezone P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E. Tel: 971-4-81-5868

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. 11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road, Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor) PT. Nusantik

Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia Tel: 21-520-2577

ASIA

KOREA

Cosmos Corporation 1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea Tel: 02-3486-0011

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd. Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya, Petaling Jaya, Selangor, Malaysia Tel: 3-703-0900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation 339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO, Makati, Metro Manila, Philippines Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd. 11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building, Singapore Tel: 65-747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd. 10F, 150, Tun-Hwa Northroad, Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel: 02-2713-8999

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd. 121/60-61 RS Tower 17th Floor, Ratchadaphisek RD., Dindaeng, Bangkok 10320, Thailand Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation, International Marketing Division Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650 Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd. 17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205, Australia Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd. 146/148 Captain Springs Road, Te Papapa, Auckland, New Zealand Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN Yamaha Corporation,

International Marketing Group Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650 Tel: 053-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650 Tel: 053-460-2445

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

1. Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.

2. Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

3. Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.

4. DANGER-Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrical to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!

5. WARNING: Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

6. Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.

7. Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.

8. This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.

9. This product should be used only with the components supplied or; a cart ,rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

10. The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.

11. Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.

12. Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:

- a. The power supply cord has been damaged; or
- b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
- c. The product has been exposed to rain; or
- d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
- e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

13. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

14. Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

- 2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.
- 3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference with FCC regulations does not guarantee that interference will

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM Connecting the Plug and Cord

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	:EARTH
BLUE	:NEUTRAL
BROWN	:LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter $\,$ N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat ann het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeiing:

Yamaha Music Nederland Service Afdeiing

Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT

Tel. 030-2828425

Tel

- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
 - Yamaha Music Nederland Service Center
 - Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
 - : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

(class B)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enlight fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)



Analog Physical Modeling Plug-In-Karte PLG150-AN

Reproduzieren Sie die fetten funky Sounds klassischer Analogsynthesizer! Mit dieser Karte erhalten Sie dieselbe Synthesizer-Engine, wie sie in dem populären Analog-Physical-Modeling-Synthesizer "AN1x" von Yamaha enthalten ist. Zusätzlich zu der Vollausstattung mit Wellenformen, Resonanzfiltern, LFOs und Hüllkurvengeneratoren gibt es auch einen Verzerrer und eine 3-bandige Klangregelung. Mit dem PLG150-AN sind sowohl Projekt- als auch professionelle Studios in der Lage, die absolut gefragten Synth-Sounds heutiger Dance-Produktionen zu erzeugen.

Art der Tonerzeugung	AN (Analog Physical Modeling Synthesis)
Polyphonie	5 Noten
Voices	256 Presets
	128 User
Effekte	Gitarren-Amp-Simulation (Verzerrung), 3-Band EQ, XG Part EQ
Interface	Plug-In-Anschluß (15poliger Digital-I/F-Anschluß)
Abmessungen (B) x (H) x (T)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	65g



Für den ernsthaften Pianisten kommt diese Plug-in-Platine mit hunderten detailgetreu gesampelten Piano- und Keyboard-Voices – von Konzertflügeln und Klavieren bis zu E-Pianos und Cembali. Es können zwei Piano-Karten gleichzeitig verwendet werden, wodurch sich die Polyphonie auf beeindruckende 128 Noten erhöht!

Art der Tonerzeugung	AWM2 (Advanced Wave Memory 2)
Polyphonie	64 Noten
Voices	136 Presets
Effekte	Hall, Chorus, Insert-Effekte, 2-Band-EQ
Schnittstelle	Plug-In-Anschluß (15poliger Digital-I/F-Anschluß)
Abmessungen (B) x (H) x (T)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	72g



Virtual Acoustic Plug-in-Karte PLG150-VL

Mit der Modular Synthesis Plug-In-Karte "Virtual Acoustic" können Sie unglaublich ausdruckvolle, natürlich klingende Bläser, - Streicher- und Synthesizer-Voices erzeugen, indem die physikalischen Eigenschaften akustischer Instrumente digital simuliert werden. Aufgrund der überragenden Synthesearchitektur ist eine umfassende Echtzeitsteuerung der Klänge möglich – die perfekte Plug-In-Karte für Solo-Performer.

Art der Tonerzeugung	S/VA (selbstoszillierende, virtuell-akustische Synthese)
Polyphonie	1 Note (monophon)
Voices	256 Presets
	70 User
Schnittstelle	Plug-In-Anschluß (15poliger Digital-I/F-Anschluß)
Abmessungen (B) x (H) x (T)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	56g



Vocal Harmonizer Plug-In-Platine PLG100-VH

Die PLG100-VH erzeugt eindrucksvolle Harmony- oder Vocoder-Effekte aus Ihrer Stimme, indem Sie einfach ein Mikrophon in den A/D-Eingang des CS6x/CS6R stecken und zu Ihrem Gesang Akkorde auf der Tastatur spielen. Die Harmoniewechsel können für die automatisierte Wiedergabe auch von einer Midifile-Sequenzerspur gesteuert werden – ein traumhaftes Werkzeug für Vokalisten oder Entertainer/Songwriter, die Songs zuhause komponieren und auf der Bühne auführen möchten.

Maximale Stimmenanzahl	3 Stimmen
Effekte	Vocoder Harmony, Detune Harmony
	Chordal Harmony, Chromatic Harmony
Stimmbeeinflussung	Stimmtypänderung (männlich \rightarrow weiblich, weiblich \rightarrow männlich)
	Vibrato, Lautstärke, Panorama, Detune
Schnittstelle	Plug-In-Anschluß (15poliger Digital-I/F-Anschluß)
Abmessungen (B) x (H) x (T)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	53g



Weiterentwickelte DX/TX-Plug-in-Karte PLG150-DX

Holen Sie sich die klassischen Sounds des weltberühmten DX7 Synthesizers von Yamaha in den CS6x/CS6R. Das PLG150-DX enthält die gleiche 16-fach polyphone FM-Tonerzeugung mit 6 Operatoren, die die Synthesizer-Industrie im Sturm eroberte. Diese Karte ist ein Muß für Keyboard er und Produzenten zeitgenössischer Musik.

Art der Tonerzeugung	FM-Synthese
Polyphonie	16 Noten
Voices	912 Presets
	64 User-Voices
Effekte	Part EQ, Tiefpaß, Hochpaß
Schnittstelle	Plug-In-Anschluß (15poliger Digital-I/F-Anschluß)
Abmessungen (B) x (H) x (T)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	63g



XG Tone Generator Plug-In-Karte PLG100-XG

Mit dieser Plug-in-Karte erhalten Sie über 400 gesampelte Voices professioneller Qualität und 21 Schlagzeug-Sets sowie 32 Stimmen zusätzliche Polyphonie. Außerdem unterstützt die Karte alle XG-MIDI-Spezifikationen, so daß Sie Ihre XG-Standard-MIDI-Songs von einem externen Sequenzer oder dem internen Sequenzer des CS6x/CS6R abspielen können. Besonders die Home-Recording-Fans und Entertainer unter Ihnen, aber auch Bandmusiker werden diese Plug-In-Karte als unverzichtbaren Bestandteil des CS6x/CS6R betrachten.

Art der Tonerzeugung	AWM2
Polyphonie	32 Noten
Voices	424 normale Preset-Voices, 21 Schlagzeug-Sets
Effekte	Hall, Chorus, Variation-Effekte
Schnittstelle	Plug-in-Anschluß (15poliger Digital-I/F-Anschluß)
Abmessungen (B) x (H) x (T)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	64g

Modular Synthesis Plug-in System





M.D.G., EMI Division, Yamaha Corporation © 1999 Yamaha Corporation V484960 910MWCP2.3-01A0 Printed in Japan