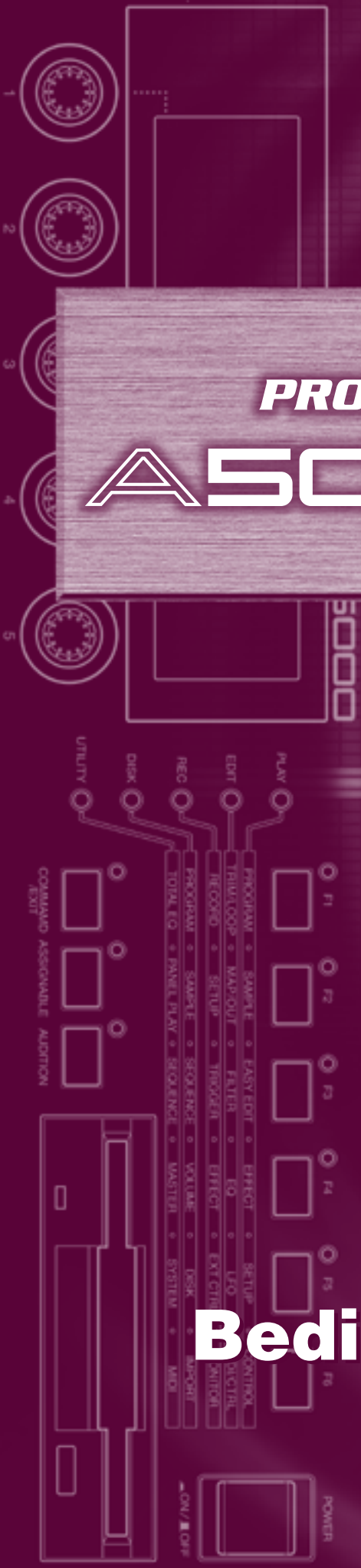




**PROFESSIONAL SAMPLER**

**A5000/A4000**

**Bedienungsanleitung**





# VORSICHTSMASSNAHMEN

## BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

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



### WARNUNG

**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 hereinschwappen 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 ausschließlich die für 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 "Stromversorgungsanschluß").
- 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.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.



### VORSICHT

**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 Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.
- 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 Nähe anderer elektrischer Produkte, etwa von Fernsehgeräten, Radios oder Lautsprechern, da es hierdurch zu Störeinstrahlungen kommen kann, die die einwandfreie Funktion der anderen Geräte beeinträchtigen können.
- 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 Farbverdüner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher. Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände 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.
- Stellen Sie keine Gegenstände vor die Entlüftungsöffnung des Instruments, da hierdurch eine einwandfreie Belüftung der Bauteile im Innern behindert werden und das Instrument überhitzen könnte. längere Zeit nicht benutzt wird oder während eines Gewitters. Um richtige Luftzufuhr und Kühlung sicherzustellen, immer einen Abstand von mindestens 10 cm hinter der Rückwand des A5000/A4000 und mindestens 4 cm über dem Gerät freilassen.
- Spielen Sie das Instrument nicht lange 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.

### ■ SPEICHERN VON USER-DATEN

- Zum Schutz gegen Datenverlust durch Fehlfunktionen oder Fehlbedienung die Daten bei der Arbeit mit dem Gerät so oft wie möglich auf Diskette, Festplatte oder einem anderen Datenträger abspeichern.

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.

### ■ Behandlung und Installation von Optionen

#### ! WARNUNG

- Vor dem Beginn der Installation immer den A5000/4000 und angeschlossene Geräte ausschalten und vom Netz trennen. Dann alle Verbindungskabel zwischen dem A5000/4000 und anderen Geräte abtrennen. (Wenn die Netzverbindung bei der Arbeit bestehen bleibt, besteht die Gefahr von elektrischen Schlägen. Vorhandene Anschlußkabel können bei der Arbeit stören.)
- Steckkarten, Steckverbindungen, Festplatten, ZIP-Treiber oder SIMMS nicht zerlegen, modifizieren oder gewaltsam behandeln. Wenn Steckkarten oder Steckverbindungen verbogen oder falsch behandelt werden, besteht die Gefahr von elektrischen Schlägen, Bränden, oder Fehlfunktionen.

#### ! VORSICHT

- Vor dem Umgang mit optionalen Steckkarten, Festplatten, ZIP-Treibern oder SIMMs immer einmal kurz das Metallgehäuse des A5000/4000 (oder ein anderer Metallgegenstand) mit der bloßen Hand berührt werden, so daß eventuell vorhandene statische Elektrizität vom Körper abfließen kann. Beachten Sie, daß schon eine äußerst geringe statische Aufladung diese Teile beschädigen kann.
- Es sollten immer Handschuhe getragen werden, um Verletzungen an den Händen durch scharfe Metallkanten oder -vorsprünge am A5000/4000, Festplatten, SIMMS, ZIP-Treiber, optionalen Steckkarten und anderen Teilen zu vermeiden. Wenn Leitungen oder Kontakte mit bloßen Händen berührt werden, kann man sich leicht verletzen. Außerdem kann die Leitfähigkeit von elektrischen Kontakten beeinträchtigt werden, und es können Schäden durch elektrostatische Ladung hervorgerufen werden.
- Darauf achten, keine Schrauben in den A5000/4000 fallen zu lassen. Falls eine Schraube in das Gerät fällt, diese immer entfernen, bevor mit der Arbeit fortgesetzt wird. Wenn das Gerät in Betrieb genommen wird, während sich eine lockere Schraube darin befindet, kann Fehlfunktion oder sogar völliger Ausfall hervorgerufen werden. (Wenn sich eine hineingefallene Schraube nicht entfernen läßt, wenden Sie sich an den Yamaha-Fachhändler.)

\* Einzelheiten über die Installation von optionalen Steckkarten, Festplatten, ZIP-Treibern, SIMMS und anderen Zusatzteilen erfahren Sie bei Ihrem Yamaha-Fachhändler.

\* Wenn ein SIMM, eine Festplatte oder ein optionales Bauteil nicht richtig arbeitet, wenden Sie sich an den Händler, bei dem das betreffende Teil gekauft wurde.

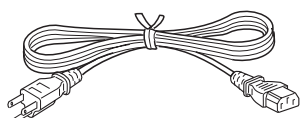
Vielen Dank für den Kauf des Yamaha A5000/A4000 Professional Sampler. Der A5000/A4000 enthält einen modernen AWM2-Tongenerator und eignet sich ideal für den gemeinsamen Einsatz mit Synthesizern, MIDI-Keyboards und anderen MIDI-Geräten in einer Vielzahl musikalischer Genres.

Diese Bedienungsanleitung wird Ihnen dabei helfen, die vielen Funktionen Ihres A5000/A4000 optimal zu nutzen. Bevor Sie den Sampler erstmals einsetzen, sollten Sie die wichtigsten Abschnitte dieses Handbuchs sorgfältig durchlesen. Wenn Sie im Verlaufe der Arbeit weitere Informationen benötigen, können Sie jederzeit im Handbuch nachschlagen. Bewahren Sie das Handbuch daher sorgfältig und jederzeit greifbar auf.

## Liste des Zubehörs

Im Lieferumfang des A5000/A4000 ist das folgende Zubehör enthalten. Vergewissern Sie sich, daß alle hier aufgeführten Zubehörteile enthalten sind.

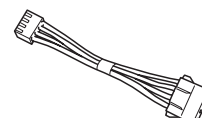
- |                                                                |   |                                                     |   |
|----------------------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------|---|
| • CD-ROM                                                       |   | • SCSI-Kabel für internes Festplattenlaufwerk ..... | 1 |
| • Broschüre („Anleitung für beiliegende CD und Disketten“)     | 1 | • Disketten .....                                   | 4 |
| • Stromversorgungskabel .....                                  | 1 | • Stromversorgungskabel für ZIP-Laufwerk.....       | 1 |
| • Stromversorgungskabel für internes Festplattenlaufwerk ..... | 1 | • IDE-Kabel für internes Festplattenlaufwerk.....   | 1 |



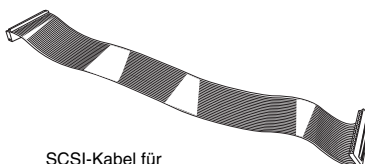
Stromversorgungskabel



Stromversorgungskabel für internes Festplattenlaufwerk



Stromversorgungskabel für ZIP-Laufwerk



SCSI-Kabel für internes Festplattenlaufwerk



IDE-Kabel für internes Festplattenlaufwerk

\* Sollte ein hier aufgeführtes Zubehörteil fehlen, wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler.

\* Lesen Sie die CD-ROM-Hüllen oder die separate Broschüre „Anleitung für beiliegende CD und Disketten“, um Informationen über die Inhalte und die Verwendung der CD-ROMs und Disketten zu erhalten.

Das nicht autorisierte Kopieren urheberrechtlich geschützter Software ist gesetzlich verboten. Sie sind jedoch berechtigt, Sicherungskopien für den persönlichen Gebrauch zu erstellen.



## Leistungsmerkmale

### Professioneller Sampler mit unzähligen Verwendungsmöglichkeiten

Der A5000/A4000 liefert einen hervorragenden Sound und verfügt über umfangreiche Funktionen. Er bietet zahlreiche Einsatzmöglichkeiten, so z. B. Produktion und Wiedergabe von Breakbeats, Samplen von Sätzen, Samplen von Musikinstrumenten, um nur einige zu nennen.

### Verbessertes, in das Gerät integriertes Effekt-System

Der A5000 verfügt über sechs leistungsstarke Effektblöcke, der A4000 über drei. Damit steht Ihnen eine breite Palette von Effekten zur Verfügung, vom einfachen Nebengeräusch bis zu komplizierten Soundmodifizierungen, mit denen Sie den Sound von Samples, Breakbeats oder gesampelten Sätzen leicht erweitern oder auch radikal verändern können. Die Effekte können sogar während der Aufnahme aktiviert werden. Sie erhalten dadurch Samples, in denen die gewünschten Effekte bereits integriert sind!

### Schneller und effektiver Betrieb

Sample-Wellenformen, die Kombination der Effektblöcke und andere wichtige Daten werden auf dem vollgrafikfähigen LCD-Bildschirm mit 320 x 80 Punkten dargestellt. Durch die Anordnung der Knöpfe auf dem Bedienfeld, der Tasten für die Modusauswahl und der Funktionstasten ist die Bedienung des Geräts ungewöhnlich einfach, leicht nachvollziehbar und vielseitig. Gleichzeitig verfügen Sie über eine erstaunlich hohe Flexibilität bei der Steuerung der Live-Performance.

### Außerordentlich hohe Erweiterbarkeit

Durch die im Gerät vorhandene SCSI-Schnittstelle und die internen SCSI- und IDE-Anschlüsse können auf einfache Weise weitere interne Festplattenlaufwerke oder ZIP-Laufwerke oder externe Festplattenlaufwerke, ZIP-Laufwerke, CD-ROM-Laufwerke, CD-R-Laufwerke oder andere Laufwerke eingebaut bzw. angeschlossen werden. Durch 4 zusätzliche SIMM-Steckplätze kann der Sample-Speicher auf bis zu 128 MB erweitert werden. Durch den Einbau einer optionalen I/O-Erweiterungskarte AIEB1 können 6 weitere zuweisbare Analogausgänge und digitale Eingänge und Ausgänge (koaxial sowie optisch) bereitgestellt werden.

### Kompatibilität mit einer Vielzahl von Sample-Formaten

Zusätzlich zur Möglichkeit, Wave-Dateien im Format AIFF und WAV von bzw. auf Diskette, SCSI-Laufwerk, CD-ROM oder einem anderen Datenträger zu importieren und zu exportieren, kann der A5000/4000 eine Vielzahl von Sample-Dateien anderer Geräte, wie z. B. Yamaha EX7/5/5R, SU700, oder auch von Geräten anderer Hersteller importieren.

### Eine breite Auswahl an mitgelieferten Sample-Daten

Zum Lieferumfang des A5000/A4000 gehören die CD-ROMs, auf denen gut verwendbare Sample-Daten und Sample-Tonquellen gespeichert sind. Die Sample-Daten können direkt geladen werden. Durch die Aufnahme des Tonquellenmaterials können Sie Ihre eigenen Samples erzeugen. Sie können den A5000/A4000 sofort für Ihre Musikproduktionen einsetzen.

(Zum Laden der Sample-Daten ist ein externes SCSI-CD-ROM-Laufwerk erforderlich.)

\* Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Marken bzw. eingetragene Marken der jeweiligen Firmen.

## So arbeiten Sie mit dem Handbuch

---

### Gestaltung des Handbuchs

---

Dieses Handbuch ist in die zehn folgenden Kapitel unterteilt:

---

**Kapitel 1** **(Seite 17 — 30)**

Anschließen des A5000/A4000 an externe MIDI-Geräte, Verstärker usw. und Einschalten des Geräts. Bevor Sie den A5000/A4000 erstmals in Betrieb nehmen, sollten Sie dieses Kapitel unbedingt lesen.

---

**Kapitel 2** **(Seite 31 — 56)**

Eine erste Einführung in das Samplen und in die Grundfunktionen des A5000/A4000. Folgen Sie den in den Anleitungen gegebenen konkreten Bedienungsschritten, um sich mit dem A5000/4000 vertraut zu machen.

---

**Kapitel 3** **(Seite 57 — 86)**

Eine ausführliche Erläuterung des A5000/A4000 und seiner grundlegenden Bedienungsvorgänge. Grundlegendes Wissen für jeden, der die Möglichkeiten des A5000/A4000 voll ausnutzen möchte.

---

**Kapitel 4 - Kapitel 9** **(Seite 87 — 230)**

Die „Kapitel zum Nachschlagen“ mit ausführlichen und detaillierten Informationen zu allen Funktionen und Leistungsmerkmalen des A5000/A4000.

---

**Anhang** **(Seite 231)**

Informationen zum Installieren von Zusatzgeräten und Erweiterungsmodulen, zu Fehlermeldungen, zum MIDI-Datenformat u.a.

---

### So können Sie die von Ihnen benötigten Informationen suchen

---

Dieses Handbuch bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten zum Auffinden bestimmter Informationen.

---

**Das Inhaltsverzeichnis** **(Seite 8)**

Suchen Sie hier nach Informationen in relativ umfangreichen Kategorien.

---

**Das Stichwortverzeichnis** **(Seite 287)**

Hier können Sie anhand von in alphabetischer Reihenfolge aufgeführten und mit Seitenzahl versehenen Funktionsnamen, Stichwörtern und anderen Fachbegriffen schnell und einfach bestimmte Informationen finden.

---

**Bedienelemente und Anschlüsse** **(Seite 10)**

Wenn Sie Informationen zu bestimmten Bedienelementen und Anschlüssen suchen, schlagen Sie in diesem Abschnitt nach.

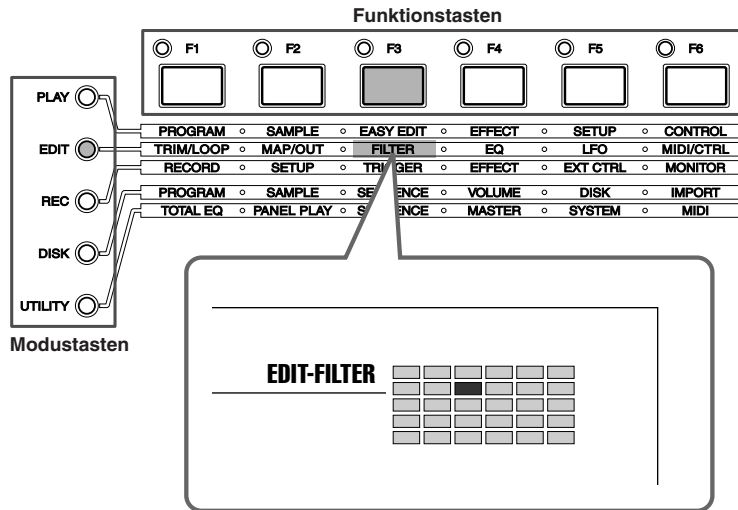
---

**Der Funktionenbaum des A5000/A4000** **(Seite 73)**

Im Funktionenbaum können Sie Funktionen in einer Baumstruktur der internen System-Organisation des Samplers suchen.

## So orientieren Sie sich im Dokument

In der Fußzeile jeder Handbuchseite finden Sie die Nummer und den Titel des Kapitels. Der auf der Seite beschriebene Modus und die entsprechende Funktion sind in der Kopfzeile zu finden. Neben den Bezeichnungen für Funktion und Modus in der Kopfzeile ist eine Matrix aus 5 x 6 Elementen zu sehen. In dieser Matrix wird die Position der zur beschriebenen Funktion gehörenden Funktions- und Modustasten visuell verdeutlicht.



## Weitere Vereinbarungen

In diesem Handbuch werden die folgenden Symbole und Vereinbarungen verwendet:



Durch dieses Symbol werden wichtige Informationen gekennzeichnet, die z. B. verhindern, daß versehentlich wichtige Daten gelöscht werden



Zusatzinformationen zur ausführlichen Erläuterung der entsprechenden Funktionen oder Leistungsmerkmale



Hinweise und Tipps zur bestmöglichen Verwendung eines Leistungsmerkmals oder einer Funktion

### (PLAY-PROGRAM-PgmSel) usw.

Ein Ausdruck dieser Form gibt den Modus, die Funktion und die Seite im Display an, auf der sich eine bestimmte Funktion oder ein bestimmter Parameter befindet. In diesem Beispiel wird auf die Funktionengruppe PROGRAM im Modus PLAY auf der Seite PgmSel verwiesen.

**[PLAY], etc.** kennzeichnet eine Taste im Bedienfeld, in diesem Falle die Taste [PLAY]

**Seite ??** Verweis auf eine Seite. Verweist auf eine Seite mit weiterführenden Informationen

Im allgemeinen wird in diesem Handbuch die Bedienung der Geräte A5000 und A4000 beschrieben. Wenn erläuterte Leistungsmerkmale oder Funktionen am A4000 nicht oder nicht in dieser Form zur Verfügung stehen, wird dies in der Beschreibung oder in einer Anmerkung im Anschluß an die Beschreibung erwähnt.

Die Abbildungen und LCD-Screenshots in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der Veranschaulichung und können von der tatsächlichen Darstellung auf dem Gerät abweichen.

# Inhaltsverzeichnis

Liste des Zubehörs .....	4
Leistungsmerkmale .....	5
So arbeiten Sie mit dem Handbuch .....	6
Gestaltung des Handbuchs .....	6
So können Sie die von Ihnen benötigten Informationen suchen .....	6
Weitere Vereinbarungen .....	7
Anordnung der Bedienfelder und Anschlüsse .....	10
Zusatzgeräte für den A5000/A4000 .....	14
Bedienung des Diskettenlaufwerks (FDD) und Umgang mit Disketten .....	15

## Kapitel 1 Aufbau

Aufbauverfahren .....	18
Netzanschluß .....	19
Audio-Output-Anschlüsse .....	20
Audio-Input-Anschlüsse .....	23
MIDI-Anschlüsse .....	25
Ein- und Ausschalten .....	27
Soundcheck .....	28

## Tutorial

### Kapitel 2 Sampler-Grundlagen & Notwendige Prozeduren

Sampler-Grundlagen .....	32
Notwendige Prozeduren .....	37

### Kapitel 3 Der A5000/A4000 System & Funktionen

<b>1. Systemübersicht</b> .....	58
Interner Aufbau .....	58
Sampling-Tongenerator .....	59
Die Effekte Stage .....	63
Total EQ .....	64
Controller .....	64
Sequencer .....	64
I/O-Schnittstelle .....	65
Datenorganisation und Verwaltung .....	65
<b>2. Funktionen des A5000/A4000</b> .....	68
A5000/A4000 Modusorganisation .....	68
Funktionsschema .....	73
<b>3. Allgemeine Bedienung</b> .....	77
Allgemeine Anzeigefunktionen (Common-Modus) .....	77
Auswahl von Modi und Funktionen .....	77
Auswählen von Anzeigen .....	78
Parameterbearbeitung .....	79
Funktionsausführung .....	80
Befehlauswahl .....	80
Zeicheneingabe .....	81
MIDI-Eingang .....	82
QUICK-Eingabe .....	83
Anzeigen in Baumstruktur .....	83
A/D-Eingang .....	85
MIDI-Anzeige .....	85
Operationen mit Kurzbefehlen .....	86
Spezielle Tastenfunktionen .....	86
Wiederherstellung der werksseitigen Voreinstellungen .....	86

## Referenzteil

### Kapitel 4 PLAY-Modus

<b>Über den PLAY-Modus</b> .....	88
<b>1. PROGRAM</b> .....	89
Program Select .....	89
Program Mix .....	90
Program Portamento .....	91
<b>2. SAMPLE</b> .....	93
Select Sample .....	93
Wählen eines Samples von der Sample-Bank .....	95
<b>3. EASY EDIT</b> .....	96
Mix .....	96
Output (Ausgabe) .....	97
Out & Gain (Ausgänge & Verstärker) .....	97
Filter .....	98
Pitch .....	98
Amplitude EG .....	99
Key .....	99
Velocity .....	100
Crossfade .....	100
Control .....	101
<b>4. EFFECT</b> .....	102
Effect Setup A .....	102
Effect Setup B .....	104
Effect Edit .....	104
<b>5. SETUP</b> .....	107
S/H Speed .....	107
AD Input .....	107
<b>6. CONTROL</b> .....	110
Program Controller A/B .....	110
Channel Setup .....	112
Program LFO .....	113

### Kapitel 5 EDIT-Modus

<b>Über den EDIT-Modus</b> .....	118
<b>1. TRIM/LOOP</b> .....	120
Wellenform .....	120
Sample-Information .....	124
Loop-Remix .....	125
<b>2. MAP/OUT</b> .....	127
Mix & Key-Bereich .....	127
Tonhöhe .....	129
Expand & Anschlag-Bereich .....	131
Level-Skalierung .....	132
<b>3. FILTER</b> .....	133
Filter & EQ .....	133
Filter-Skalierung .....	135
<b>4. EG</b> .....	137
Amplituden-EG .....	137
Filter-EG .....	138
Tonhöhen-EG .....	140
<b>5. LFO</b> .....	143
LFO .....	143
<b>6. MIDI/CTRL</b> .....	145
MIDI Set .....	145
Sample-Steuerung A & B .....	146



**Kapitel 6 RECORD-Modus**

**Über den RECORD-Modus** ..... 150

**1. RECORD** ..... 151

    Record ..... 151

**2. SETUP** ..... 153

    Record Setup ..... 153

    Process ..... 157

**3. TRIGGER** ..... 158

    Trigger ..... 158

**4. EFFECT** ..... 160

    Recording Effect Setup ..... 160

    Bearbeiten der Aufnahmeeffekte ..... 160

**5. EXT CTRL (External Control)** ..... 161

    CD-DA Control ..... 161

**6. MONITOR** ..... 163

    Monitor & Click ..... 163

**Kapitel 7 DISK-Modus**

**Über den DISK-Modus** ..... 166

**1. PROGRAM** ..... 167

    PgmLoad ..... 167

**2. SAMPLE** ..... 169

    SmpLoad ..... 169

**3. SEQUENCE** ..... 171

    SeqLoad ..... 171

**4. VOLUME** ..... 172

    Volume ..... 172

**5. DISK** ..... 173

    Datenträgerauswahl ..... 173

    Datenträger-Setup ..... 173

**6. IMPORT** ..... 175

    Import ..... 175

**7. DISK COMMANDS** ..... 177

    Auswählen eines Befehls ..... 177

    Command Execution (Befehl Ausführen) ..... 177

    SAVE (SPEICHERN) ..... 177

    FORMAT (FORMATIEREN) ..... 177

    COPY VOLUME ..... 181

    SYSTEM FILE ..... 182

    BACKUP ..... 182

    CD-DA ..... 184

    LOAD OS ..... 185

**Kapitel 8 UTILITY-Modus**

**Über den UTILITY-Modus** ..... 188

**1. TOTAL EQ** ..... 189

    Total Equalizer ..... 189

**2. PANEL PLAY** ..... 191

    Regler-Controller ..... 191

    Regler-Controller-Einstellung ..... 191

    Funktionstasten als Spieltasten verwenden ..... 192

**3. SEQUENCE** ..... 194

    Sequenz ..... 194

**4. MASTER** ..... 195

    Tuning (Stimmung) ..... 195

    Output (Ausgabe) ..... 195

**5. SYSTEM** ..... 197

    KeysSet ..... 197

    Customise (benutzerdefiniert) ..... 198

**6. MIDI** ..... 200

    Channel Message (Kanalbefehle) ..... 200

    System Exclusive ..... 201

**Kapitel 9 COMMAND**

**Über die COMMANDS** ..... 204

    Auswählen eines Befehls ..... 206

    Ausführen von Befehlen ..... 206

    COPY ..... 206

    DELETE ..... 208

    SAVE ..... 208

    ARRANGE ..... 211

    FREEZE ..... 212

    REGISTER ..... 214

    BULK DUMP ..... 216

    INITIALIZE ..... 217

    PROCESS ..... 218

    LOOP DIVIDE ..... 221

    RESAMPLE ..... 222

    STEREO → MONO ..... 225

    MOVE ..... 226

    CREATE OSC ..... 227

    EXPORT ..... 228

    REVERT ..... 230

**Anhang**

**Installieren von optionalen Geräten** ..... 232

    Entfernen der Oberabdeckung ..... 232

    Anbringen der Oberabdeckung ..... 233

    Installieren von SIMMs ..... 234

    Installieren der AIEB1 I/O-Erweiterungskarte ..... 237

    Installieren der internen SCSI-Festplatte ..... 240

    Installieren einer IDE-Festplatte ..... 244

    Installieren einer ATAPI ZIP-Laufwerks ..... 247

    Anschließen von externen SCSI-Geräten ..... 251

**Technische Daten** ..... 254

**Effekttyp-Liste** ..... 256

**Effektparameter-Liste** ..... 258

**Reglernummer-Liste** ..... 270

**Fehlerbehebung** ..... 271

**Fehlermeldungen** ..... 273

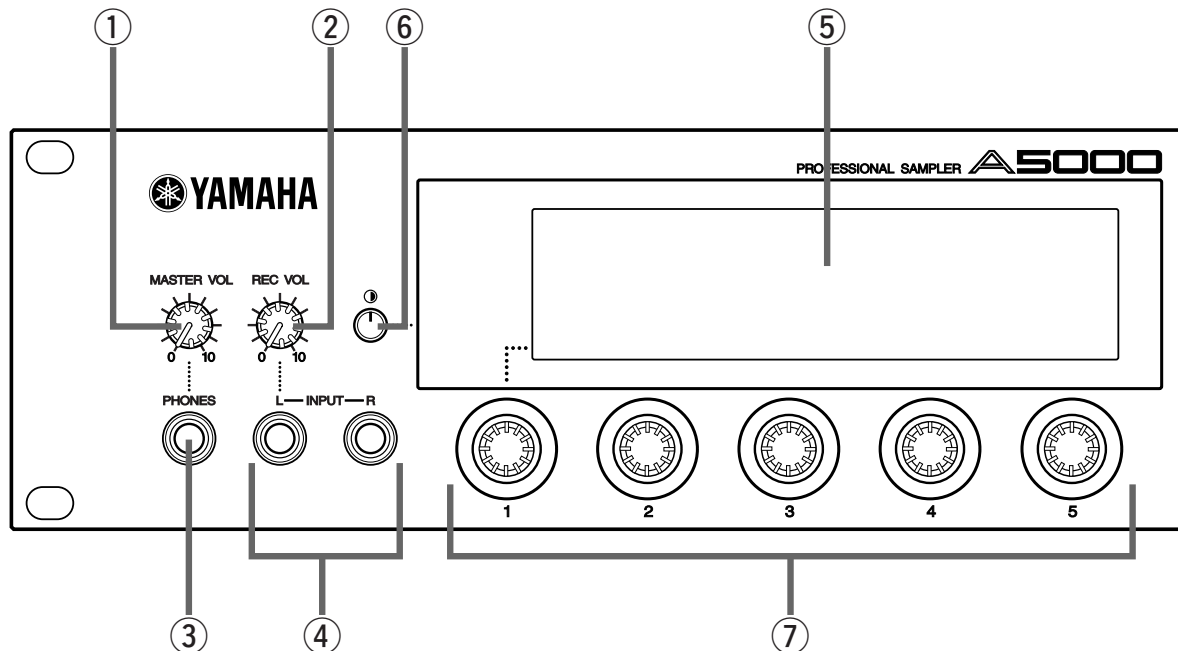
**MIDI-Datenformat** ..... 274

**MIDI-Implementierungstabelle** ..... 286

**Index** ..... 287

# Anordnung der Bedienfelder und Anschlüsse

## ■ Vorderseite



### ① MASTER VOL (Master Volume, Gesamtlautstärke)

Dient zum Einstellen der Lautstärke der an den Buchsen STEREO OUT L/MONO und R sowie an der Buchse PHONES anliegenden Signale. Die an den Buchsen ASSIGNABLE OUT L und R anliegenden Signale werden von diesem Bedienelement nicht beeinflusst.

Dieses Bedienelement beeinflusst auch nicht den Ausgangspegel der Buchsen ASSIGNABLE OUT 1 - 6 der I/O-Zusatzkarte (AIEB1).

### ② REC VOL (Recording Volume, Aufnahmelautstärke)

Dient zum Einstellen des Eingangspegels an den Buchsen INPUT L und INPUT R im Bedienfeld auf der Vorderseite. Benutzen Sie dieses Bedienelement, um den Aufnahmepegel für die Sample-Aufzeichnung einzustellen oder wenn Sie an den Eingängen des A5000/A4000 ein Audio-Signal für die Live-Ausgabe einspeisen (Funktion „A/D In“).

Dieses Bedienelement beeinflusst nicht den Eingangspegel der Buchsen DIGITAL IN und OPTICAL IN an der E/A-Zusatzkarte (AIEB1).

### ③ Buchse PHONES

Dient zum Anschließen eines Stereo-Kopfhörers. Die Buchse PHONES führt immer das gleiche Signal wie die Buchsen STEREO OUT. Beachten Sie, daß die Impedanz des Kopfhörers zwischen 16 und 150 Ohm betragen muß.

### ④ Buchsen INPUT L, INPUT R

An diesen Buchsen können Sie ein Signal für die Aufzeichnung oder für die Live-Ausgabe einspeisen (Funktion „A/D In“). Wenn Sie ein Mono-Signal anschließen, benutzen Sie bitte nur die Buchse INPUT L.

### ⑤ Display

Im Display wird eine Vielzahl von Informationen angezeigt, u. a. der aktuelle Status und verfügbare Parameter.

### ⑥ LCD-Kontrastregler

Dient zur Einstellung des Kontrasts des LC-Displays.

### ⑦ Einstellknöpfe

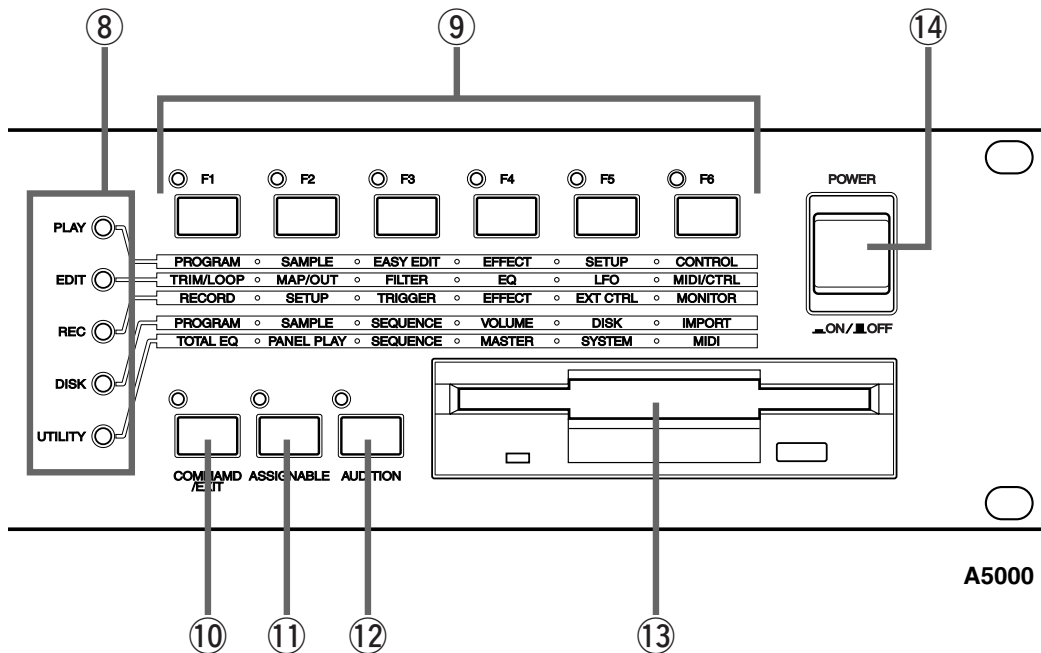
Mit diesen Knöpfen können Sie die verschiedenen Parameterwerte einstellen, auf eine andere Seite im Display umschalten und Funktionen ausführen. In den meisten Fällen drehen Sie am Knopf, um einen Wert einzustellen und drücken den Knopf, um eine Funktion auszuführen, wie zum Beispiel das Starten oder das Stoppen der Aufnahme. Die Knöpfe tragen die Nummern 1 bis 5.

### ⑧ Modustasten

Der A5000/A4000 verfügt über fünf Betriebsmodi. Wählen Sie den gewünschten Modus durch Drücken der entsprechenden Modustaste. Der gewählte Modus wird durch Aufleuchten der LED in der entsprechenden Taste angezeigt.

Jeder Modus ist in jeweils sechs Funktionen unterteilt. Nach Auswählen des Modus können Sie durch Drücken der entsprechenden Funktionstasten zwischen den einzelnen Funktionen im Modus umschalten.

(Der A5000/A4000 verwendet diese LEDs auch, um Ihnen



anzuzeigen, daß MIDI-Daten empfangen werden. Jede LED entspricht einem anderen MIDI-Datentyp und blinkt solange, wie der A5000/A4000 MIDI-Daten dieses Typs empfängt. (Siehe Seite 85)

### 9 [F1] — [F6] Funktionstasten

Mit diesen Tasten können Sie zwischen den sechs Funktionen des aktuell ausgewählten Modus wechseln.

### 10 [COMMAND/EXIT]-Taste

Durch diese Taste wird das Command-Menü aufgerufen. In diesem Menü haben Sie auf eine Reihe von Befehlen und Funktionen Zugriff, die nicht in einem der Betriebsmodi verfügbar sind. Durch nochmaliges Drücken dieser Taste gelangen Sie wieder zur zuletzt angezeigten Seite (Seite 177, 206).

### 11 [ASSIGNABLE]-Taste

Mit dieser Taste können Sie alle Noten deaktivieren, alle Controller zurücksetzen, die Knöpfe 2 bis 5 auf die Erzeugung von Controller-Daten und die Funktionstasten zum Starten von Samples umschalten u.v.a.m. (Seite 86).

### 12 [AUDITION]-Taste

Drücken Sie diese Taste, um das aktuell ausgewählte Sample wiederzugeben. Mit dieser Funktion können Sie den Sound des Samples während der Bearbeitung überprüfen.

### 13 Diskettenlaufwerk

Hier kann eine 3,5"-Diskette eingelegt werden. Mit diesen Disketten können Sie Ihre Daten (Programs, Samples, Sequences und Systemeinstellungen) speichern und wieder laden.

Beachten Sie, daß sich unten links am Laufwerk eine LED befindet. Bei einem Zugriff auf die Diskette leuchtet diese Laufwerks-LED. Bitte nehmen Sie die Diskette nicht aus dem Laufwerk, solange diese LED leuchtet.

Zum Entnehmen der Diskette drücken Sie die EJECT-Taste (Auswerfen) unten rechts am Laufwerk (Seite 15).

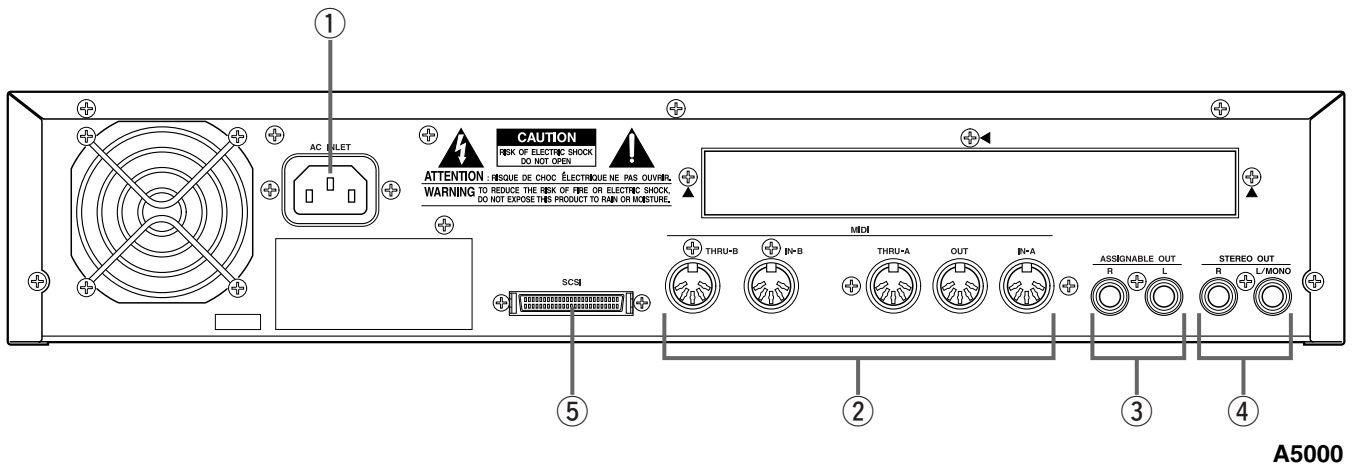
### 14 Schalter POWER (Netzschalter)

Drücken Sie diesen Schalter, um das Gerät einzuschalten. Drücken Sie erneut, um es auszuschalten (Seite 27).



- Der A5000/A4000 speichert alle neuen Daten nur in den Arbeitsspeicher. Diese Daten gehen beim Ausschalten verloren. Bevor Sie den A5000/A4000 ausschalten, müssen daher alle wichtigen Daten auf Diskette gespeichert werden.

■ Rückseite



① **AC INLET (Wechselstromanschluß)**

Dient zum Anschließen des mit dem A5000/A4000 gelieferten Stromversorgungskabels. (Bitte benutzen Sie für dieses Gerät keine anderen Stromversorgungskabel.)

② **MIDI IN-A, IN-B, OUT, THRU-A, THRU-B (MIDI IN, OUT, THRU beim A4000)**

Diese Buchsen dienen zum Anschließen von externen MIDI-Geräten. Die Buchsen MIDI IN-A und MIDI IN-B (am A4000 nur MIDI IN) sind für den Empfang von MIDI-Events vorgesehen, die Buchse MIDI OUT hingegen für das Senden von MIDI-Events. Über die Buchsen MIDI THRU-A und THRU-B (am A4000 nur MIDI THRU) werden die an den jeweiligen Buchsen MIDI IN empfangenen Daten unverändert wieder gesendet.

③ **ASSIGNABLE OUT-Klinkenbuchsen**

Dies sind die Anschlußbuchsen der frei belegbaren Audio-Ausgänge ASSIGNABLE OUT L/R. Diese Buchsen sind von den Buchsen STEREO OUT unabhängig. Über diese Buchsen können Sie den Sound eines oder mehrerer ausgewählter Samples oder das an den Analogeingängen an der Vorderseite anliegende Signal ausgeben (Seite 97, 128). Sie können auch festlegen, daß diese Buchsen das gleiche Signal wie die Buchsen STEREO OUT führen (Seite 125).

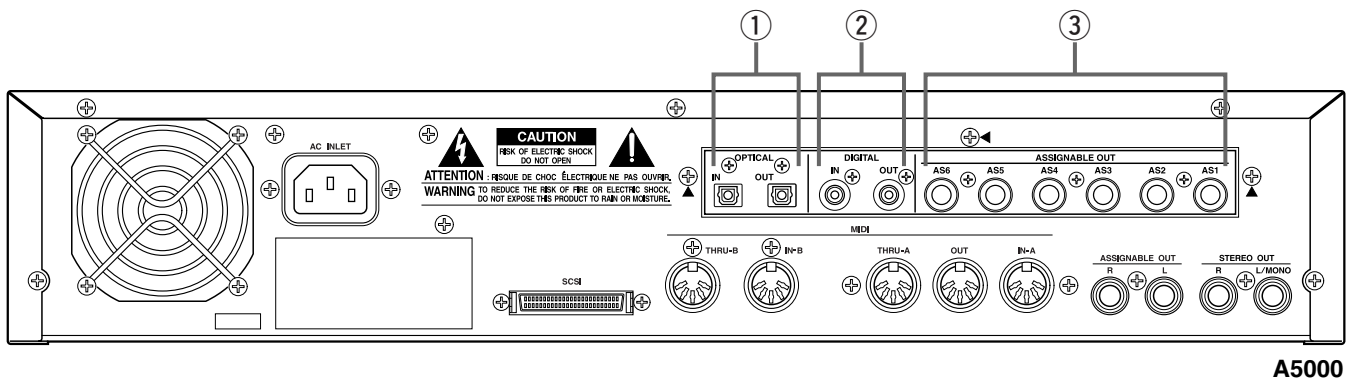
④ **STEREO OUT-Klinkenbuchsen**

Dies sind die Anschlußbuchsen des (Haupt-)Stereo-Ausgangs.

⑤ **SCSI-Anschluß**

Dies ist ein zweireihiger SCSI-Steckverbinder mit 50 Pins. Sie können hier ein SCSI-Festplattenlaufwerk, ein SCSI-CD-ROM-Laufwerk oder ein anderes SCSI-Gerät anschließen.

## ■ Rückseite (mit eingebauter Zusatzkarte AIEB1)



A5000

### ① OPTICAL IN, OUT-Anschlüsse

Diese Anschlüsse dienen als Eingänge bzw. Ausgänge für die Übertragung digitaler Signale über Glasfaserkabel. Am OPTICAL IN kann ein digitales Signal mit den Sampling-Frequenzen 48 kHz, 44,1 kHz oder 32 kHz aufgenommen werden. An der Buchse OPTICAL OUT wird ein digitales Signal mit der Sampling-Frequenz 44,1 kHz ausgegeben.

### ② DIGITAL IN, OUT-Anschlüsse

Diese Anschlüsse dienen als Eingänge bzw. Ausgänge für die Übertragung digitaler Signale über Koaxialkabel (RCA-Stecker). Das Format des digitalen Signals ist CD/DAT (S/PDIF). An der Buchse DIGITAL IN können digitale Signale mit den Sampling-Frequenzen 48 kHz, 44,1 kHz oder 32 kHz aufgenommen werden. Die Buchse DIGITAL OUT gibt ein digitales Signal mit der Sampling-Frequenz 44,1 kHz aus.

### ③ ASSIGNABLE OUT-Klinkenbuchsen (AS1 bis AS6)

Zusätzliche Klinkenbuchsen für analoge Ausgangssignale. Jedes Paar (1&2, 3&4, 5&6) funktioniert unabhängig von allen anderen Ausgängen des A5000/A4000. Sie können über diese Buchsen den Sound eines oder mehrerer gewählter Samples oder das Signal ausgeben, das Sie an den Analogeingängen an der Vorderseite angeschlossen haben (Seite 97, 128). Sie können festlegen, daß diese Buchsen dasselbe Signal wie die Buchsen STEREO OUT führen (Seite 125).



## Zusatzgeräte für den A5000/A4000

Die Leistungsfähigkeit des A5000/A4000 kann durch den Einbau von Zusatzgeräten gesteigert werden. Für den A5000/A4000 stehen eine Erweiterungsmöglichkeit und ein Zusatzgerät zur Verfügung: (1) zusätzlicher Speicher, und (2) die Zusatzkarte AIEB1 (I/O-Erweiterungskarte).

### Speichererweiterung (SIMMs)

Vom A5000/A4000 werden alle aktiven Daten im Arbeitsspeicher abgelegt. Um ein Sample wiederzugeben, muß dieses zunächst in den Arbeitsspeicher geladen werden. Bei der Aufnahme eines Samples wird dieses ebenfalls im Arbeitsspeicher abgelegt.

Diese Samples nehmen viel Speicherplatz in Anspruch. Der A5000/A4000 wird standardmäßig mit einem Arbeitsspeicher von 4 Megabyte (4 MB) ausgeliefert. Dieser Speicher reicht für etwa 48 Sekunden Audio-Material in hoher Qualität in Mono (bei der Sampling-Frequenz 44,1 kHz) oder etwa 24 Sekunden in Stereo aus.

Sie können diese Kapazität jedoch durch den Einbau von zusätzlichem Speicher erhöhen. In den A5000/A4000 können Speichermodule des Typs SIMM (Single Inline Memory Module) eingebaut werden. Mit diesen SIMMs können Sie den Arbeitsspeicher des A5000/A4000 auf bis zu 128 MB erweitern. Die SIMMs können in fast allen Computergeschäften erworben oder bestellt werden.

Durch zusätzlichen Speicher können Sie längere Samples aufnehmen und mehrere Samples gleichzeitig bearbeiten. Informationen über den Einbau von SIMMs finden Sie im Anhang. (Seite 234)

#### Wichtige Informationen zum Kauf von Erweiterungs-SIMMs für den A5000/A4000



In den A5000/A4000 können nicht beliebige im Handel angebotene SIMMs eingebaut werden. Lassen Sie sich vor dem Kauf von SIMMs von Ihrem Yamaha-Händler oder einem autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (Liste am Ende der Bedienungsanleitung) beraten. Beachten Sie, daß Yamaha für fehlerhaft arbeitende oder nicht verwendbare SIMMs anderer Anbieter nicht haftbar gemacht werden kann.

#### SIMM-Typ und SIMM-Konfiguration

- Es müssen 72-Pin-SIMMs mit einer Zugriffszeit von 70 ns oder weniger verwendet werden. Die Speichergröße je SIMM-Modul kann 4 MB, 8 MB, 16 MB oder 32 MB betragen. Der A5000/A4000 ist für den Einsatz von 32-Bit-SIMMs (ohne Paritätsbit) ausgelegt. Es können jedoch auch 36-Bit-SIMMs (mit Paritätsbit) verwendet werden.
- Achten Sie beim Kauf von SIMMs darauf, daß das SIMM nicht mehr als 18 Speicherchips je Modul enthält. (SIMMs mit mehr als 18 Chips funktionieren im A5000/A4000 nicht ordnungsgemäß.)
- SIMMs müssen immer paarweise installiert werden; d. h.: es können sowohl zwei als auch vier SIMM-Module installiert werden, jedoch nicht drei. Beide Module in einem Paar müssen die gleiche Speicherkapazität haben.
- Der A5000/A4000 wird mit 4 MB Samplingspeicher ausgeliefert. Er kann auf bis zu 128 MB zugreifen. Durch den Einbau von einem Paar 32-MB-SIMMs wird der verfügbare Sampling-Speicher somit auf insgesamt  $(4 + 32 \times 2 =)$  66 MB vergrößert. Werden dagegen vier 32MB-SIMMs installiert, ergibt sich eine Größe des Sampling-Speichers von 128 MB (da die ursprünglichen 4 MB dann deaktiviert werden).
- Yamaha empfiehlt den Erwerb von SIMMs, die dem Standard JEDEC entsprechen. Beachten Sie jedoch, daß die Konformität mit diesem Standard keine Garantie für eine ordnungsgemäße Funktion im A5000/A4000 darstellt.

\* JEDEC (Joint Electron Devices Engineering Council) definiert Standards für Anschlußkonfigurationen in elektronischen Geräten.

### Die I/O-Erweiterungskarte (Karte AIEB1)

In seiner Standardkonfiguration unterstützt der A5000/A4000 nur analoge I/O-Funktionen (Input/Output-Funktionen). Obwohl alle internen Daten in digitaler Form gespeichert werden, gibt es keine direkten digitalen I/O-Anschlüsse. Sie können die I/O-Möglichkeiten jedoch durch den Einbau einer Erweiterungskarte AIEB1 ergänzen. Diese Karte besitzt zwei unterschiedliche digitale Anschlußmöglichkeiten: Anschlüsse für Glasfaserkabel und Anschlüsse für Koaxialkabel. Als zusätzlichen Vorteil bietet die Karte außerdem sechs analoge Buchsen mit drei Stereo-Ausgangspaaren (ASSIGNABLE OUTPUT, sechs Analog-Klinkenbuchsen), die unabhängig von den standardmäßig vorgesehenen Klinkenbuchsen STEREO OUT und ASSIGNABLE OUT belegbar sind.

## Bedienung des Diskettenlaufwerks (FDD) und Umgang mit Disketten

### Vorsichtsmaßnahmen

Behandeln Sie Disketten und das Diskettenlaufwerk vorsichtig. Beachten Sie die nachfolgend aufgeführten Vorsichtsmaßnahmen.

### Diskettentyp

In das Diskettenlaufwerk des A5000/A4000 können 3,5"-Disketten vom Typ 2HD und 2DD eingelegt werden.

### Einlegen/Entnehmen von Disketten

#### So legen Sie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk ein:

- Halten Sie die Diskette so, daß das Etikett nach oben und der verschiebbare Verschuß nach vorne auf die Diskettenöffnung des Laufwerks zeigen. Legen Sie die Diskette vorsichtig in die Diskettenöffnung ein, und schieben Sie die Diskette nach vorne, bis sie hörbar einrastet und die Auswurfaste herausspringt.

#### Auswerfen einer Diskette:

- Vergewissern Sie sich vor dem Entnehmen einer Diskette, daß das Laufwerk angehalten wurde (warten Sie also, bis die LED unterhalb des Laufwerksschachtes erlischt). Drücken Sie langsam bis zum Anschlag auf die Auswurfaste. Die Diskette wird automatisch ausgeworfen. Nachdem die Diskette vollständig ausgeworfen wurde, entnehmen Sie diese von Hand.
- Während eines Lese- oder Schreibvorgangs darf die Diskette nicht herausgenommen oder das Gerät ausgeschaltet werden. Hierdurch können die Diskette und möglicherweise auch das Diskettenlaufwerk beschädigt werden.
- Wenn Sie die Auswurfaste zu schnell oder nicht weit genug drücken, wird die Diskette möglicherweise nicht richtig ausgeworfen. Die Auswurfaste kann dann in halbgedrückter Stellung steckenbleiben, und die Diskette bewegt sich nur wenige Millimeter aus der Diskettenöffnung heraus. Versuchen Sie nicht, die unvollständig ausgeworfene Diskette herauszuziehen. Gewaltanwendung kann in dieser Situation zur Beschädigung des Laufwerks oder der Diskette führen. Um eine unvollständig ausgeworfene Diskette zu entnehmen, müssen Sie nochmals auf die Auswurfaste drücken. Sie können die Diskette auch wieder vollständig in die Diskettenöffnung einschieben und den Vorgang wiederholen.
- Nehmen Sie immer die Diskette aus dem Laufwerk, bevor Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie eine Diskette für längere Zeit im Laufwerk belassen, kann die Diskette leicht verstauben und Schmutz ansammeln. Dies kann zu Fehlern beim Schreiben und Lesen führen.

---

## **Reinigen des Schreib-/Lesekopfs des Diskettenlaufwerks**

---

- Reinigen Sie den Schreib-/Lesekopf regelmäßig. Dieses Gerät besitzt einen magnetischen Präzisions-Schreib-/Lesekopf, der im Laufe der Zeit durch magnetische Partikel der verwendeten Disketten verschmutzt. Dadurch können Schreib- und Lesefehler verursacht werden.
- Um das Diskettenlaufwerk in einen optimalen Betriebszustand zu halten, empfiehlt Yamaha, den Schreib-/Lesekopf einmal im Monat mit einer handelsüblichen Trocken-Reinigungsdiskette zu reinigen. Fragen Sie Ihren Yamaha-Händler nach geeigneten Reinigungsdisketten.

Stecken Sie keine anderen Gegenstände als Disketten in den Laufwerkschacht. Andere Gegenstände können das Diskettenlaufwerk oder die Disketten beschädigen.

---

## **Einige Bemerkungen zu Disketten**

---

### **So behandeln Sie Ihre Disketten ordnungsgemäß:**

---

- Legen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Diskette, verbiegen Sie sie nicht, und üben Sie keinerlei Druck auf Disketten aus. Bewahren Sie nicht benötigte Disketten immer in ihren Schutzhüllen auf.
- Setzen Sie die Diskette niemals direktem Sonnenlicht, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen oder übermäßiger Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
- Öffnen Sie niemals den verschiebbaren Verschuß, und berühren Sie nicht die darunterliegende Diskettenoberfläche.
- Setzen Sie die Diskette keinen magnetischen Feldern aus, wie sie beispielsweise durch Fernsehgeräte, Lautsprecher, Motoren usw. erzeugt werden. Magnetische Felder können die Daten auf der Diskette teilweise oder völlig zerstören, da die Diskette dann eventuell nicht mehr lesbar ist.
- Benutzen Sie niemals Disketten mit deformierten Verschlüssen oder Gehäusen.
- Verwenden Sie für Disketten ausschließlich die dafür vorgesehenen Etiketten. Achten Sie darauf, daß die Etiketten an der dafür vorgesehenen Stelle angebracht sind.

### **So schützen Sie Ihre Daten (Schieber für Schreibschutz):**

---

- Um ein unbeabsichtigtes Löschen wichtiger Daten zu verhindern, schieben Sie den Diskettenschreibschutz in die Stellung „geschützt“ (beide Fenster in den oberen Ecken sind offen).

### **Datensicherung**

---

- Für eine maximale Datensicherheit empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei Sicherungskopien auf zwei verschiedenen Disketten anzulegen. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, Daten auch dann noch wiederherzustellen, wenn eine der Disketten verlorengegangen oder beschädigt sein sollte.

# Kapitel 1

## Aufbau

Anschließen des A5000/A4000 an externe MIDI-Geräte, Verstärker usw. und Einschalten.  
Bitte lesen Sie dieses Kapitel, bevor Sie den A5000/A4000 zum ersten Mal verwenden.

Aufbauverfahren .....	18
Netzanschluß .....	19
Audio-Output-Anschlüsse .....	20
Audio-Input-Anschlüsse .....	23
MIDI-Anschlüsse.....	25
Ein- und Ausschalten .....	27
Soundcheck .....	28

# Aufbau

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie das Gerät aufbauen und einen einfachen Soundcheck durchführen.

## Aufbaureihenfolge

Dieser Abschnitt führt Sie durch alle notwendigen Schritte beim Anschluß Ihres Systems.

### Anschluß an das Stromnetz

Hier wird beschrieben, wie der A5000/A4000 an das Stromnetz angeschlossen wird. (Siehe Seite 19)

### Anschluß der A5000/A4000-Outputs

Hier wird erklärt, wie externe Audio-Geräte an die Stereo-Outputs und die Assignable-Outputs angeschlossen werden. (Siehe Seite 20)

### Anschluß der Audio-Inputs

Beschreibung des Anschlusses von Mikrofonen und anderen Geräten an den Audio-Eingang des A5000/A4000. (Siehe Seite 23)

### MIDI-Anschlüsse

Stellt grundlegende MIDI-Konzepte vor und zeigt, wie MIDI-Geräte miteinander verbunden werden. (Siehe Seite 25)

### Einschalten/Ausschalten

Hier wird beschrieben, in welcher Reihenfolge die angeschlossenen Geräte ein- und ausgeschaltet werden. (Siehe Seite 27)

### Soundcheck

Mit diesem „Soundcheck“ können Sie prüfen, ob Ihre Geräte richtig angeschlossen sind. (Siehe Seite 28)



• Wenn Sie zusätzliche Optionen erworben haben und installieren möchten, wie z. B. SIMM-Speichermodule, die AIEB1 I/O-Erweiterungskarte, interne Laufwerke oder externe SCSI-Geräte, installieren Sie diese Optionen, bevor Sie das in diesem Kapitel beschriebene Aufbauverfahren ausführen.

- Installation von SIMMs (Speichererweiterung) ..... Seite 234
- Installation einer AIEB1 I/O-Erweiterungskarte ..... Seite 237
- Installation einer SCSI-Festplatte ..... Seite 240
- Installation einer IDE-Festplatte ..... Seite 244
- Installation eines ATAPI ZIP-Laufwerks ..... Seite 247
- Externer SCSI-Geräteanschluß ..... Seite 251



## Netzanschluß

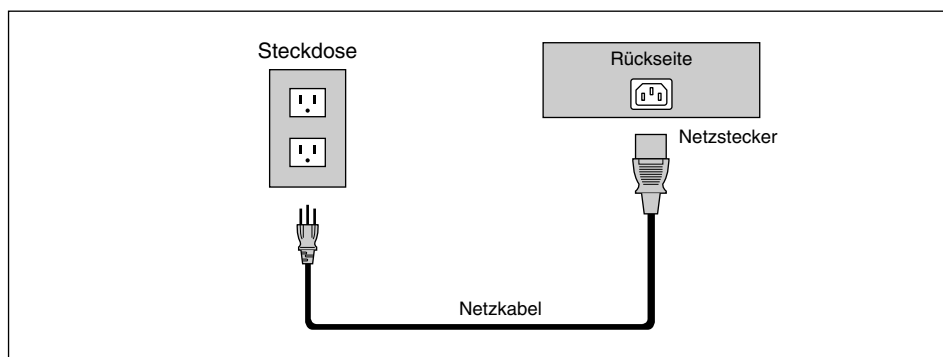
Auf dieser Seite wird beschrieben, wie Sie das mit dem A5000/A4000 mitgelieferte Netzkabel anschließen.



- Achten Sie darauf, daß der A5000/A4000 ausgeschaltet ist (Schalter POWER auf "OFF"), bevor Sie das Kabel anschließen. (Der Schalter ist aus, wenn er ganz heraussteht.)
- Der A5000/A4000 ist für einen Netzanschluß mit Erdung ausgelegt (Schuko-Steckdose).

### Anschluß des Netzkabels

Schließen Sie das mitgelieferte Netzkabel an der Buchse mit der Beschriftung AC auf der Rückseite an. Stecken Sie dann das andere Ende des Kabels in eine geeignete Netzsteckdose.



#### WARNUNG

- Stellen Sie sicher, daß der A5000/A4000 für den zur Verfügung stehenden Netzstrom geeignet ist (siehe Rückseite). Der Anschluß des Geräts an eine falsche Versorgungsspannung kann die Schaltkreise im Instrument erheblich beschädigen. Darüber hinaus setzen Sie sich der Gefahr von Stromschlägen aus!
- Verwenden Sie ausschließlich das mit dem A5000/A4000 gelieferte Netzkabel. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler, wenn dieses Kabel nicht vorhanden oder beschädigt ist und ersetzt werden muß. Bei Benutzung eines ungeeigneten Ersatzkabels setzen Sie sich der Gefahr von Feuer und Stromschlägen aus!
- Das mit dem A5000/A4000 gelieferte Netzkabel ist je nach Land, in dem das Gerät erworben wurde, verschieden (u. U. ist ein dritter Stift für die Erdung vorhanden). Der unsachgemäße Anschluß der Erdung führt zur Stromschlaggefahr. Nehmen Sie UNTER KEINEN UMSTÄNDEN am mit dem A5000/A4000 gelieferten Stecker Änderungen vor. Falls der Stecker nicht in die Steckdose paßt, lassen Sie von einem qualifizierten Elektriker eine ordnungsgemäße Steckdose installieren. Verwenden Sie keine Steckdosenadapter, die den Erdleiter unwirksam machen.

## Audio-Output-Anschlüsse

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die Audio-Ausgänge (Outputs) des A5000/A4000 mit externen Geräten verbunden werden.



- Achten Sie darauf, daß der A5000/A4000 und die Peripheriegeräte ausgeschaltet sind, bevor Sie diese Verbindungen vornehmen. Das Anschließen von eingeschalteten Geräten kann Schäden am Verstärker oder an den Lautsprechern zur Folge haben.
- Die digitalen Ein- und Ausgänge sind nur vorhanden, wenn die optionale AIEB1-Erweiterung installiert ist.

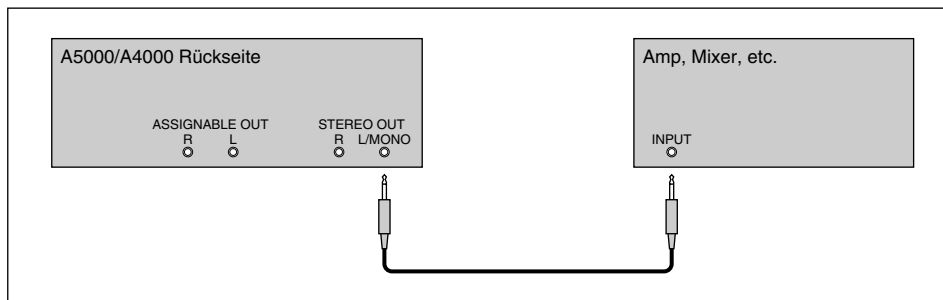
### Anschluß der analogen Ausgänge

Der A5000/A4000 wird standardmäßig mit folgenden Ausgangs-Buchsen geliefert.

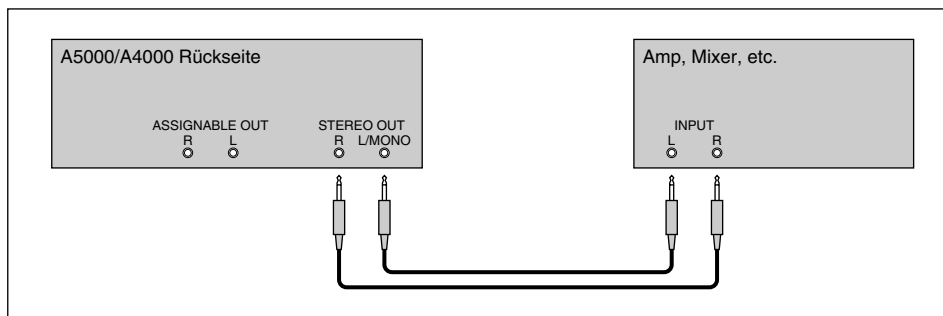
- **STEREO OUT** ..... Haupt-Analogausgang (Output).
- **ASSIGNABLE OUT**..... Diese Buchsen können Sie so einstellen, daß sie unabhängig von den STEREO OUT-Buchsen arbeiten und nur bestimmte Samples oder Programs ausgeben. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel das Hauptsignal an das eine Audio-Gerät, ein bestimmtes Sample jedoch an ein anderes Gerät senden möchten. Es ist jedoch auch möglich, diese Buchsen so einzustellen, daß sie das gleiche Signal liefern wie STEREO OUT (Siehe Seite 195).

Wenn Sie die optionale I/O-Erweiterungskarte (AIEB1) installiert haben, verfügt der A5000/A4000 über drei zusätzliche Ausgangspaare (Buchsen ASSIGNABLE OUT 1 bis 6).

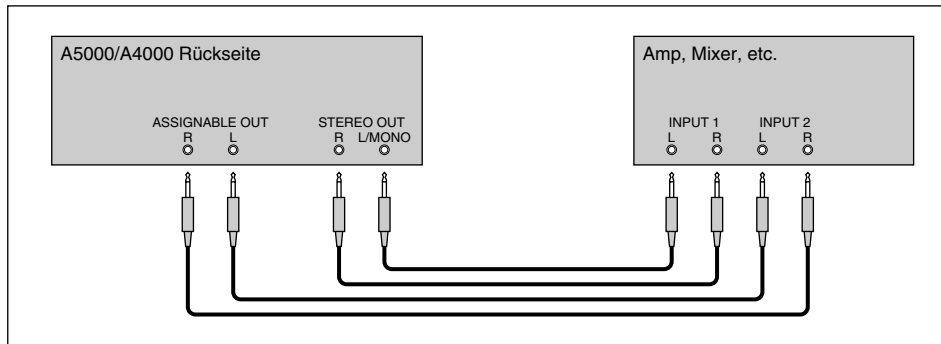
#### Bei monauraler Ausgabe:



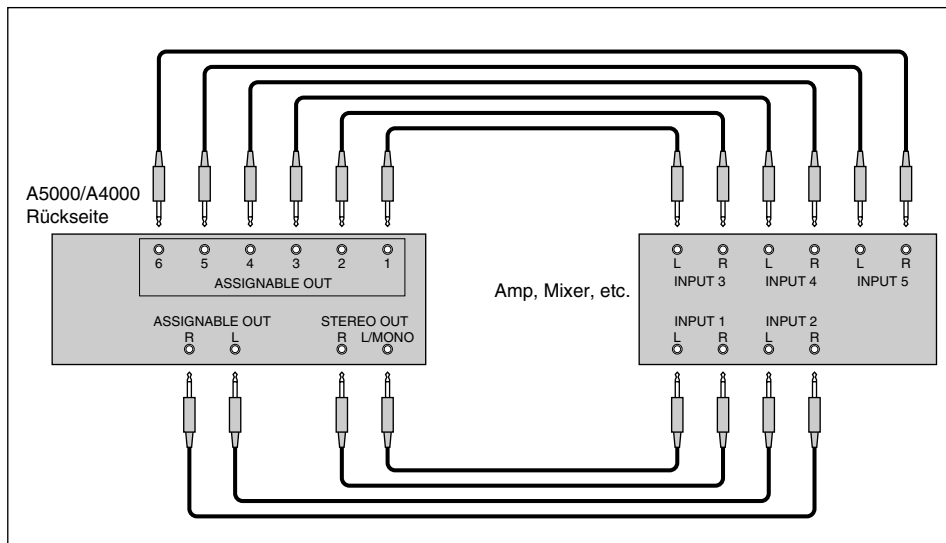
#### Bei Stereo-Ausgabe:



**Bei Ausgabe über die Assignable Outputs:**



**Bei Ausgabe über die Assignable Outputs der AIEB1:**



(Es ist nicht natürlich nicht notwendig, alle Assignable Outputs der Erweiterungskarte anzuschließen. Sie können auch nur die Ausgänge anschließen, die Sie verwenden möchten.)

## Anschluß der digitalen Ausgänge

Durch Einbau der optionalen Erweiterungskarte (AIEB1) können Sie den A5000/A4000 mit digitalen Ein- und Ausgängen ausstatten. Diese Karte ermöglicht digitales Sampling, eine digitale Ausgabe des Ausgangs-Signals des A5000/A4000 und Durchschleifung eines digitalen Signals.

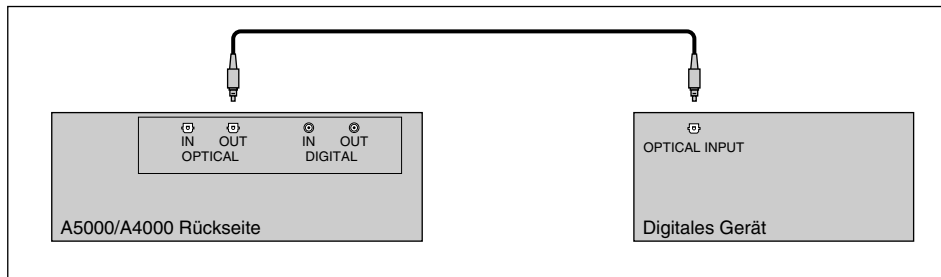
Um eine hohe Kompatibilität zu ermöglichen, verfügt die AIEB1-Karte über zwei verschiedene Digitalausgänge: OPTICAL OUT (für optische Leiter) und DIGITAL OUT (für elektrische Koaxialkabel). Beachten Sie, daß beide Ausgänge immer identische Signale führen.

Die Digitalausgänge arbeiten als Assignable-Ausgänge. Sie können sie so einstellen, daß sie nur gewählte Samples oder Programs ausgeben, oder so, daß sie das gleiche Signal führen wie die Buchsen STEREO OUT (indem Sie den Parameter „To AsgnOut“ auf „DIG&OPT“ stellen (UTILITY-MASTER-Output). Siehe Seite 195).

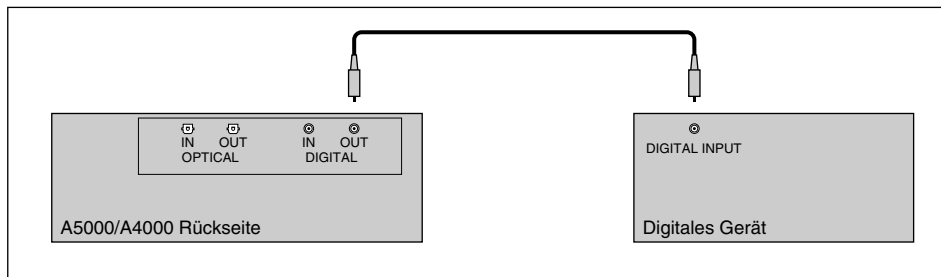


• Die OPTICAL-Anschlüsse sind zum Schutz mit Blindsteckern versehen. Vor dem Anschließen der Kabel müssen Sie diese Schutzstecker entfernen. Bitte denken Sie daran, die Blindstecker wieder aufzustecken, wenn Sie das Kabel herausziehen.

### Anschluß des optischen Digitalausgangs (OPTICAL OUT)



### Anschluß des koaxialen Digitalausgangs (DIGITAL OUT)



## Audio-Input-Anschlüsse

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie ein Mikrofon, einen Cassettenrekorder oder andere Klangquellen an den A5000/A4000 anschließen.

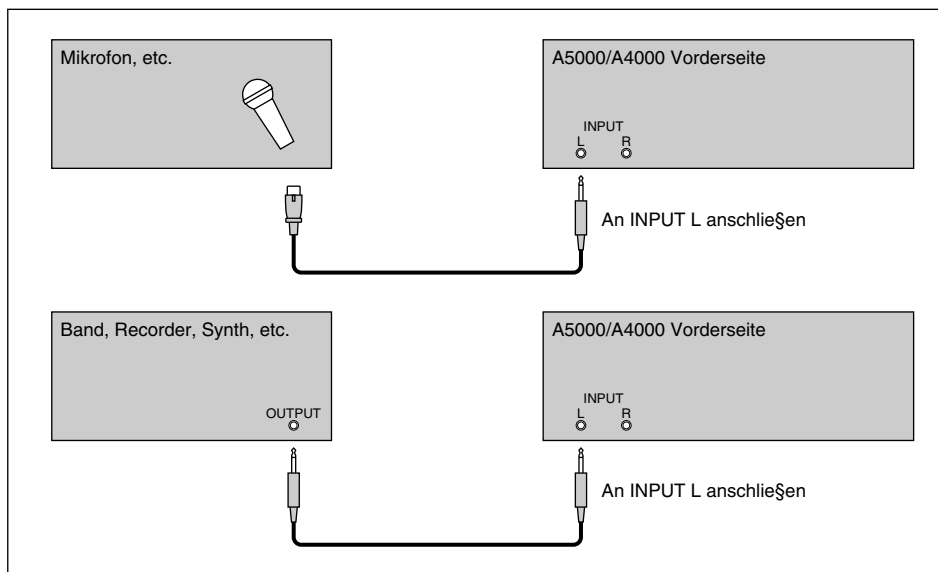


- Achten Sie darauf, daß der A5000/A4000 und die Peripheriegeräte ausgeschaltet sind, bevor Sie diese Verbindungen vornehmen. Das Anschließen von eingeschalteten Geräten kann Schäden am Verstärker oder an den Lautsprechern zur Folge haben.
- Die digitalen Ein- und Ausgänge sind nur vorhanden, wenn die optionale AIEB1-Erweiterung installiert ist.
- Um den für die Aufnahme zu verwendenden Eingang zu wählen, stellen Sie den Parameter „Input“ auf der Display-Seite RecData ein (Siehe Seite 155).

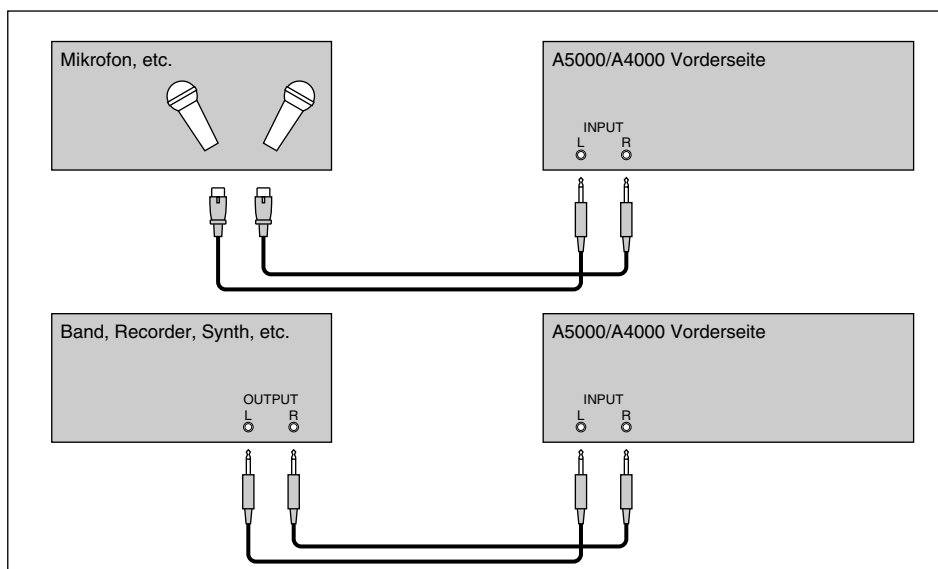
### Anschluß an analoge Eingänge

Die folgenden Abbildungen zeigen, wie Sie analoge Audio-Signale von Mikrofonen, Bandmaschinen oder Synthesizern anschließen können.

#### Bei monauraler Eingabe



#### Bei Stereo-Eingabe



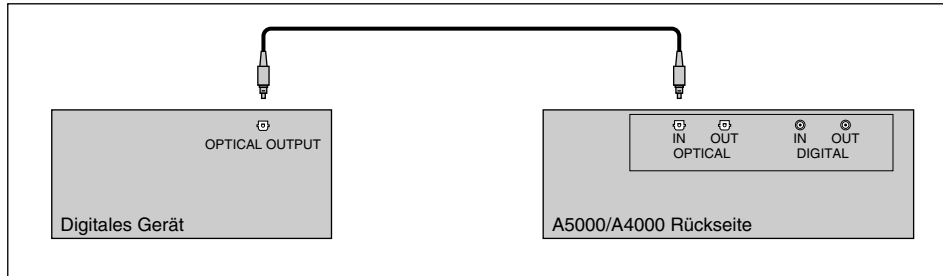


## Anschluß an digitale Eingänge

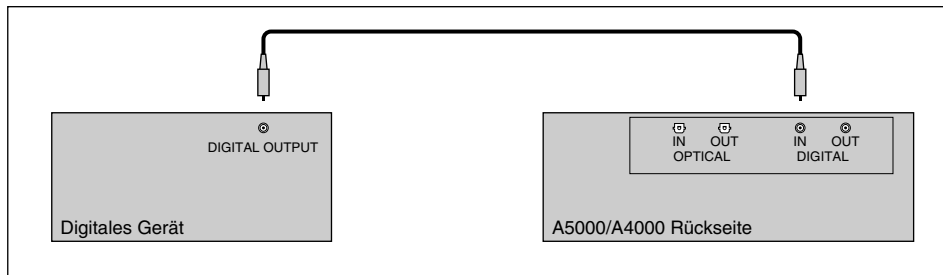
Durch Installation der optionalen I/O-Erweiterungskarte (AIEB1) können Sie digitale Signale direkt von einer digitalen Signalquelle aufnehmen, wie z. B. vom CD-Spieler oder von einem DAT-Recorder.

Um eine hohe Kompatibilität zu ermöglichen, verfügt die AIEB1-Karte über zwei verschiedene Digitaleingänge: OPTICAL IN (optisch) und DIGITAL IN (koaxial).

### Anschluß an den optischen Digitaleingang (OPTICAL IN)



### Anschluß an den koaxialen Digitaleingang (DIGITAL IN)



## MIDI-Anschlüsse

In diesem Abschnitt wird beschrieben, das A5000/A4000 an MIDI-Geräte angeschlossen wird.



- Achten Sie darauf, daß der A5000/A4000 und die Peripheriegeräte ausgeschaltet sind, bevor Sie diese Verbindungen vornehmen.

## Über MIDI

Der folgende Überblick stellt einige grundlegende MIDI-Prinzipien vor. Leser, die bereits mit MIDI vertraut sind, können weiterblättern zum Abschnitt „MIDI-Anschlußkonfigurationen“.

### Was ist MIDI?

MIDI (für „Musical Instrument Digital Interface“) ist eine standardisierte, international anerkannte Schnittstelle („Interface“) für die digitale Kommunikation zwischen elektronischen Instrumenten, Computern, Sequencern und ähnlichen Geräten.

### MIDI-Anschlüsse und -Kabel

MIDI-Geräte verfügen über MIDI-Buchsen der Typen IN, OUT und THRU. Die Buchse IN empfängt Daten von externen Geräten, die Buchse OUT gibt die im Gerät erzeugten Daten aus, und die Buchse THRU leitet die Daten weiter, die an der Buchse IN empfangen wurden. MIDI-Verbindungen werden eingerichtet, indem die Buchsen der verschiedenen Geräte mit MIDI-Kabeln verbunden werden. Jedes MIDI-Kabel verbindet dabei die OUT- oder THRU-Buchse eines Gerätes mit der IN-Buchse eines anderen Gerätes.

### Kanäle

MIDI unterstützt bis zu 16 verschiedene Kanäle, auf denen MIDI-Events gesendet werden können. Wenn Sie beispielsweise ein MIDI-System besitzen, das aus mehreren Keyboards besteht, kann jedes einzelne Keyboard die von ihm erzeugten Events auf einem anderen Kanal senden. Jeder Kanal wird anhand seiner Kanalnummer erkannt (1 bis 16).

### Datentypen

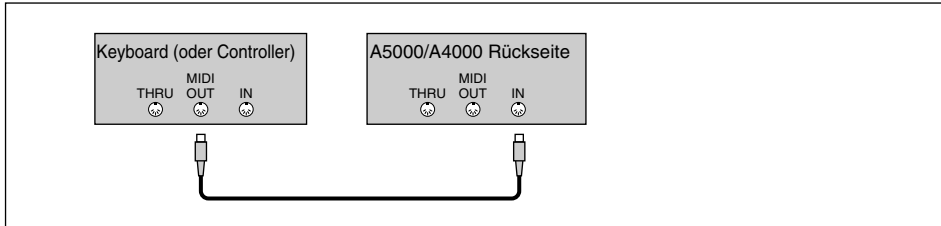
Jeder Kanal kann eine Vielzahl von Event-Arten übertragen. Die wichtigsten Event-Arten sind:

<b>Noten:</b>	Welche Taste wurde auf der Tastatur gespielt und mit welcher Anschlagstärke (Velocity)
<b>Controller-Change:</b>	Bewegungen der Spielhilfen (Modulationsrad, Fußpedal, etc.)
<b>Programmwechsel:</b>	Umschaltung auf ein anderes Program
<b>Aftertouch:</b>	Nachträglicher Druck auf die gehaltenen Tasten
<b>Pitchbend:</b>	Bewegungen des Pitchbend-Rades
<b>Bulk-Daten:</b>	Datenpakete, die beispielsweise Program- und Geräte-Einstellungen enthalten können

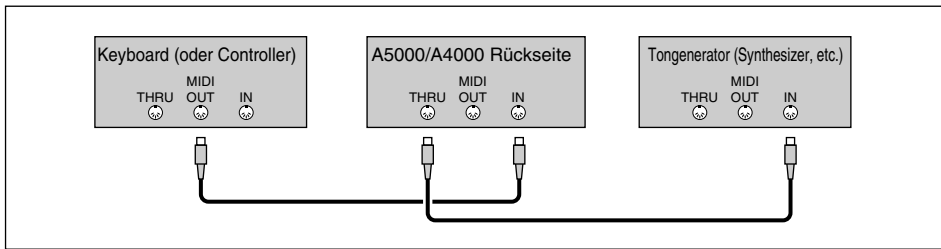
## MIDI-Anschlußkonfiguration

Über MIDI-Anschlüsse können Sie den A5000/A4000 über ein externes Keyboard, einen Sequencer oder einen Computer steuern oder auch Daten vom A5000/A4000 an ein externes MIDI-Gerät übertragen.

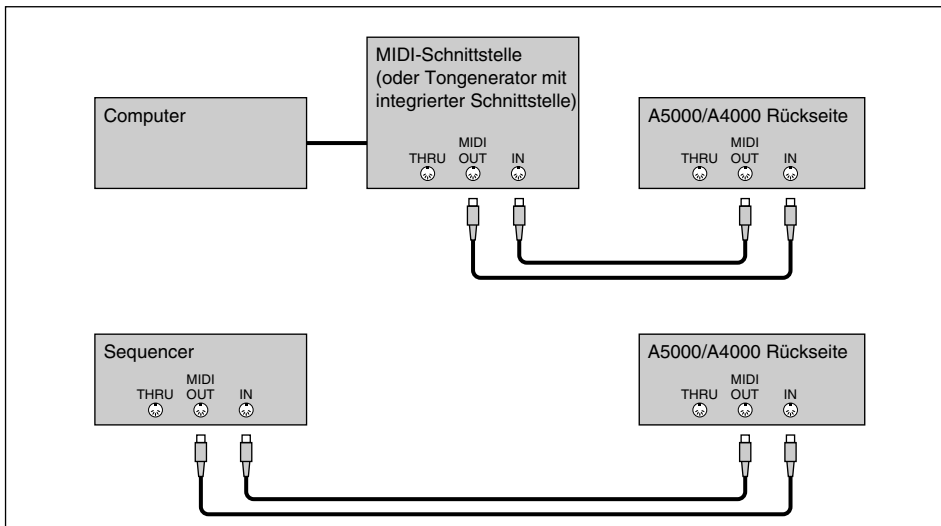
### Anschluß eines Keyboards oder eines anderen MIDI-Controllers



### Anschluß eines Keyboards/Controllers und eines externen Tongenerators



### Anschluß eines Computers oder Sequenzers



- HINWEIS**
- Ein MIDI-System kann auf viele Arten verkabelt werden. Planen Sie Ihren Aufbau nach den speziellen Anforderungen Ihrer Geräte und Bedürfnisse.
  - Der A5000 verfügt über MIDI THRU-A- und MIDI THRU-B-Anschlüsse. Die Buchse MIDI THRU-A überträgt die MIDI-Events weiter, die von der Buchse MIDI IN-A-Buchse empfangen wurden, und der MIDI THRU-B-Anschluß leitet die von MIDI IN-B-Anschluß empfangenen MIDI-Events weiter.

## Ein- und Ausschalten

In diesem Abschnitt wird die richtige Vorgehensweise für das Ein- und Ausschalten Ihrer Geräte beschrieben.

### Einschalten (Power ON)



- Lautsprecher und Verstärker sollten zuletzt eingeschaltet werden, um unerwartete Knackgeräusche zu vermeiden, die Ihr System beschädigen können.

#### [Verfahren]

1. Schalten Sie externe MIDI- und SCSI-Geräte ein.
  - Beim Einschalten von MIDI-Geräten empfiehlt es sich (wenn es auch nicht unbedingt notwendig ist), das sendende Gerät zuerst einzuschalten.
  - Wenn Sie ein SCSI-Gerät oder ein CD-ROM-Laufwerk einschalten, warten Sie einige Sekunden, bis das Laufwerk gebootet hat, bevor sie mit Schritt 2 fortfahren.
2. Schalten Sie den A5000/A4000 ein. (Drücken Sie auf den Schalter POWER auf der Vorderseite.)
3. Schalten Sie die anderen Audiogeräte und zuletzt den Verstärker ein.

### Ausschalten (Power OFF)



- Wie andere Sampler speichert der A5000/A4000 alle neuen Daten nur im Arbeitsspeicher und verliert alle diese Daten, sobald Sie ihn ausschalten. Daher sollten Sie alle wichtigen Daten auf einem Speichermedium sichern, bevor Sie der A5000/A4000 ausschalten.
- Der Verstärker sollte immer zuerst ausgeschaltet werden, um unerwartete Knackgeräusche zu vermeiden, die Ihre Geräte beschädigen können.

#### [Verfahren]

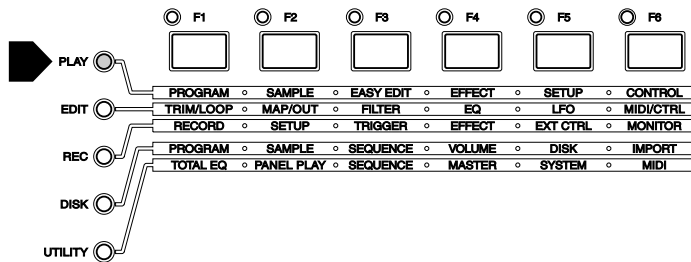
1. Schalten Sie das Verstärker/Lautsprechersystem aus.
2. Schalten Sie den A5000/A4000 aus. (Drücken Sie auf den Schalter POWER auf der Vorderseite.)
3. Schalten Sie die externen MIDI- und SCSI-Geräte aus.

# Soundcheck

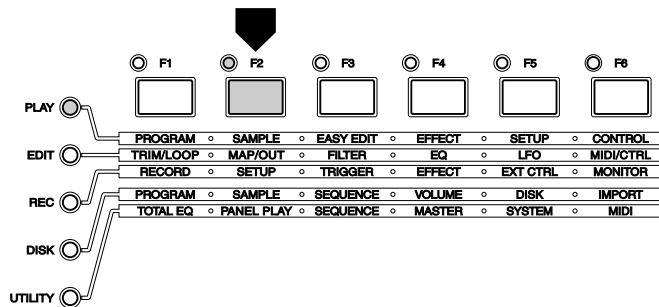
Der nächste Schritt führt Sie durch einen einfachen Soundcheck, mit dem Sie den richtigen Anschluß aller Ihrer Audio- und MIDI-Geräte testen können. Es wird angenommen, daß Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, um den A5000/A4000 anzusteuern.

## [Verfahren]

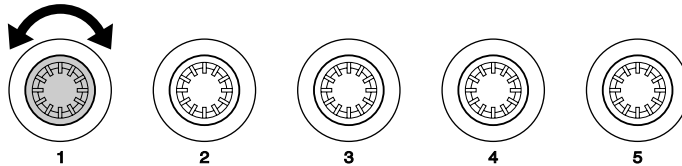
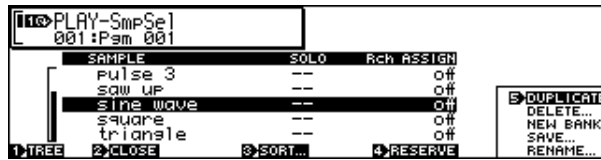
1. Stellen Sie sicher, daß die STEREO OUT-Buchsen des A5000/A4000 an einen Verstärker oder Mixer angeschlossen und alle Komponenten für die Wiedergabe bereit sind (Seite 20).
2. Schließen Sie den MIDI OUT-Anschluß Ihres MIDI-Controllers, Keyboards, Sequencers, etc. an den MIDI IN-A-Anschluß (MIDI IN beim A4000) des Samplers an und stellen Sie sicher, daß alle Komponenten für die MIDI-Steuerung bereit sind. (Seite 25)
3. Schalten Sie den A5000/A4000 und alle angeschlossenen Geräte ein (Seite 27).
4. Stellen Sie den Regler MASTER VOL des A5000/A4000 ungefähr in Mittelstellung.
5. Stellen Sie die Lautstärke am Verstärker, Mixer oder anderen Reproduktionsgeräten entsprechend ein.
6. Stellen Sie den MIDI-Übertragungskanal des externen MIDI-Keyboards auf „1“.
7. Stellen Sie sicher, daß die Modustaste [PLAY] des Samplers leuchtet (drücken Sie gegebenenfalls auf die Taste [PLAY]).



8. Drücken Sie die Funktionstaste [F2].

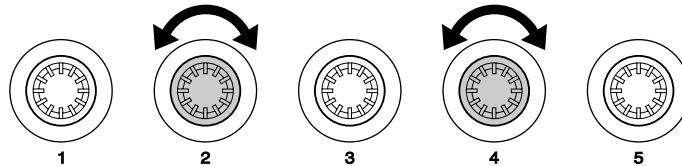
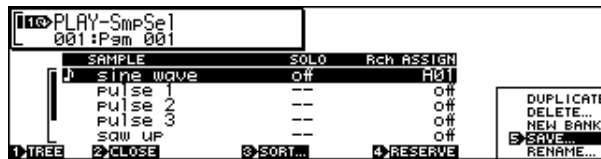


9. Drehen Sie Knopf 1, um zum Sample Select-Display (PLAY-SAMPLE-SmpSel) zu gelangen.



10. Drehen Sie Knopf 2 und markieren Sie „sine wave“, drehen Sie dann Knopf 4, um den Parameter „Rch Assign“ auf „A01“ („01“ beim A4000) einzustellen.

- Wenn der A5000/A4000 eingeschaltet ist, werden automatisch eine Reihe von Samples erstellt. Hier wurde das Sample „sine wave“ für den Soundcheck gewählt.



11. Spielen Sie auf dem MIDI-Keyboards oder anderen mit dem A5000/A4000 verbundenen Controllern.

- Wenn Sie jetzt das Sine-Wave-Sample hören, ist alles in Ordnung.
- Wird kein Klang erzeugt, drücken Sie auf die Taste [AUDITION]. Wenn beim Drücken der Taste [AUDITION] ein Klang erzeugt wird, ist es wahrscheinlich, daß Sie die MIDI-Anschlüsse falsch verbunden oder den MIDI-Controller nicht korrekt eingerichtet haben. Wenn beim Drücken der Taste [AUDITION] kein Klang erzeugt wird, sollten Sie die Audio-Anschlüsse und Audio-Equipment überprüfen. Schalten Sie die Geräte aus und kehren Sie zum vorherigen Abschnitt zurück, um die Anschlüsse und Einstellungen zu überprüfen.
- Wenn der Soundcheck erfolgreich ist, fahren Sie mit folgenden Schritten fort.



12. Regeln Sie die Lautstärke an allen Geräten herunter.

13. Stellen Sie den Regler MASTER VOL des A5000/A4000 ganz nach links (Minimallautstärke).

14. Schalten Sie den A5000/A4000 und alle angeschlossenen Geräte ab.

- Damit ist die das Soundcheck-Verfahren abgeschlossen.

Damit ist auch der Erstaufbau und das Testverfahren abgeschlossen. In Kapitel 2 finden Sie eine kleine Einführung in das Sampling und einige der Hauptfunktionen des A5000/A4000. Folgen Sie den Anweisungen, um mit der Aufnahme und Wiedergabe von Samples mit dem A5000/A4000 vertraut zu werden.



# Kapitel 2

## Sampler-Grundlagen & Notwendige Prozeduren

Obwohl Ihre individuellen musikalischen Bedürfnisse letztendlich für das Verwenden des Samplers ausschlaggebend sind, sind die grundlegenden Vorgänge und Prozeduren ziemlich universell. In diesem Kapitel werden die grundlegenden Schritte beschrieben, mit denen Sie bei Sampling/Wiedergabe-Projekte vertraut sein sollten. Dazu werden einige Schritt-für Schritt-Anleitungen für die wichtigsten Vorgänge bereitgestellt.

SAMPLER-GRUNDLAGEN .....	32
NOTWENDIGE PROZEDUREN .....	37



# SAMPLER-GRUNDLAGEN

Die Verwendung eines Samplers kann grob in drei Phasen unterteilt werden:

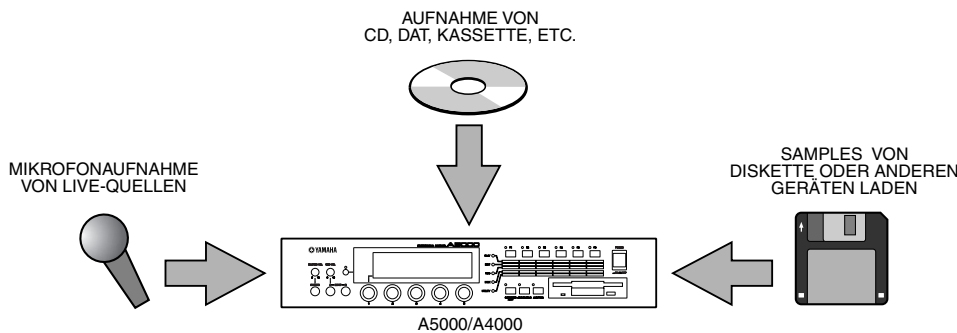
1. **Aufnahme/Laden** — Sounds in das Gerät bringen.
2. **Bearbeiten** — Sounds nach Wunsch verändern.
3. **Wiedergabe** — Alle Komponenten zusammenbringen und Musik machen.

Diese drei Phasen und deren Vorgänge werden nachfolgend detaillierter beschrieben.

## Phase 1: **AUFNAHME**

### Wie Sounds in den Sampler gelangen

Ganz gleich, wie Sie den Sampler verwenden möchten, zuerst müssen Sie Sounds in den Speicher des Samplers aufnehmen oder laden. Grundsätzlich gibt es dafür drei Möglichkeiten:



### 1. Live-Quellen (Mikrofonaufnahme)

Mit dieser Methode nehmen Sie akustische Musikinstrumente, Stimmen oder andere „Live“-Sounds auf, um sie dann mit dem A5000/A4000 zu bearbeiten und abzuspielen.

➡ *Die Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf Seite 37.*

### 2. Bereits aufgenommene Audio-Quellen (Line-Recording)

Mit Line-Recording können Sie Samples von Audio-CDs, Loops und Breakbeats von Sample-CDs oder von eigenen, „vor Ort“ erstellten Aufnahmen von Kasette, DAT oder Mini-Disc aufzeichnen.

➡ *Die Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf Seite 37.*

### 3. Sample-Daten laden

Diese Prozedur kann nicht direkt als Aufnahme bezeichnet werden, da hier Sample-Daten (also bereits aufgenommene und im digitalen Sample-Format gespeicherte Samples) vom internen Diskettenlaufwerk, von externen Festplatten oder von anderen Massenspeichern oder direkt von einem Computer oder anderen kompatiblen Geräten via SCSI-Schnittstelle geladen werden.

➡ *Detaillierte Informationen finden Sie ab Seite 165.*

Phase 2: **BEARBEITEN**

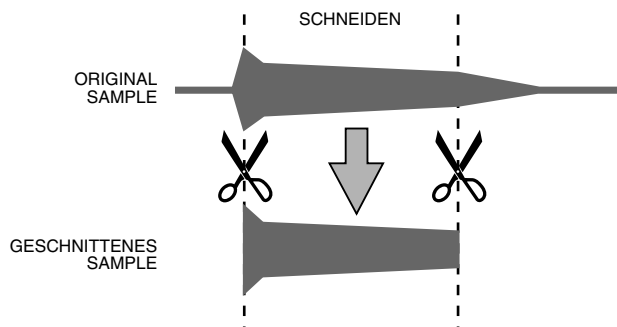
**Sample-Sounds nach Wunsch verändern**

Nachdem die gewünschten Samples aufgenommen und im Speicher des Samplers abgelegt wurden, können Sie die Sample-Daten so bearbeiten, daß Sie genau den gewünschten Sound erhalten. Das kann vom Schneiden/ Loopen und Mapping des Samples (diese Prozeduren ändern allerdings den Klang des Samples), bis zum Anwenden von Filtern, Hüllkurven, LFOs und Effekten reichen, die die Klangfarbe und den Sound des Samples drastisch verändern.

Obwohl Sie wahrscheinlich nicht alle Bearbeitungsfunktionen für jedes Sample verwenden werden, läuft die Bearbeitungsprozedur normalerweise folgendermaßen ab:

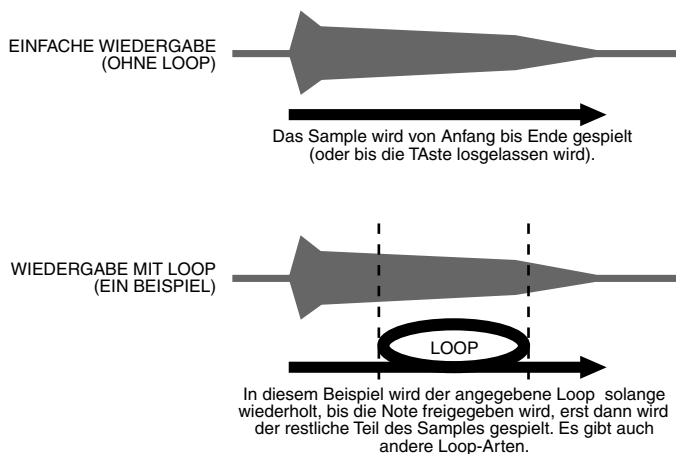
**1. Schneiden und/oder Loopen**

Nachdem Sie ein Sample aufgenommen haben, stellen Sie vielleicht fest, daß sich vor oder nach dem Sound unnötiger Freiraum oder Geräusche befinden. Oder Sie möchten nur einen Teil des aufgenommenen Sounds verwenden. Schneiden, wie das Wort schon sagt, ermöglicht das Abschneiden von unerwünschten Teilen des aufgenommenen Sounds, so daß nur der Teil bleibt, den Sie verwenden möchten.



➡ Die Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf Seite 42.

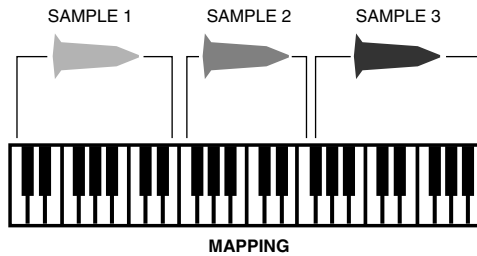
Wenn Sie das Sample einfach linear von Anfang bis Ende abspielen möchten, sind keine Loops im Sample erforderlich. Wenn Sie jedoch das komplette Sample wiederholen oder ein bestimmtes Segment des Samples endlos wiederholen möchten, so daß ein anhaltender Ton entsteht, müssen Sie die entsprechenden Loop-Parameter festlegen.



➡ Die Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf Seite 44.

## 2. Zuordnen

Mit dem Mapping wird festgelegt, in welchem Notenbereich auf der Tastatur (oder anderen Controllern) das Sample gespielt werden kann, und wie das Sample auf diese Noten anspricht, ob es z. B. immer in derselben Tonhöhe oder den gespielten Noten entsprechend in verschiedenen Tonhöhen gespielt wird. Sie können z. B. ein einziges Sample über den gesamten Notenbereich spielen, mehrere Samples in verschiedene voneinander getrennte oder sich überschneidende Notenbereiche legen oder den Samples jeweils nur eine einzelne Taste/Note zuweisen.

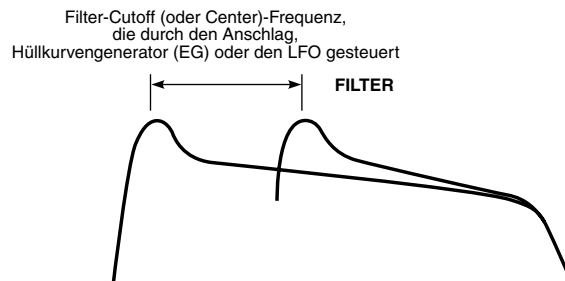


➡ Die Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf Seite 46.

## 3. Filter, Hüllkurvengenerator (EG) und LFO

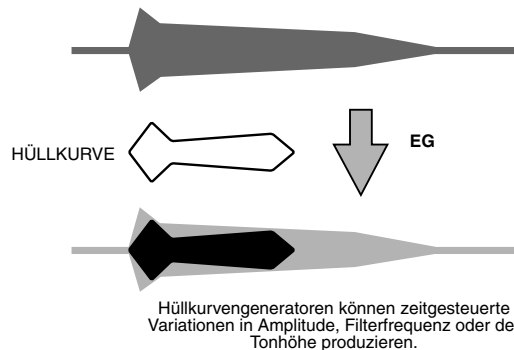
Wenn Sie den Sound des Samples verändern möchten, um einen gewünschten Musikeffekt zu erzeugen, können Sie folgende Klangbearbeitungsmöglichkeiten verwenden:

- Statisches oder dynamisches anschlaggesteuertes Filtern, um die Klangfarbe des Sounds zu ändern oder „Wah-Wah“-Effekte zu erzeugen.



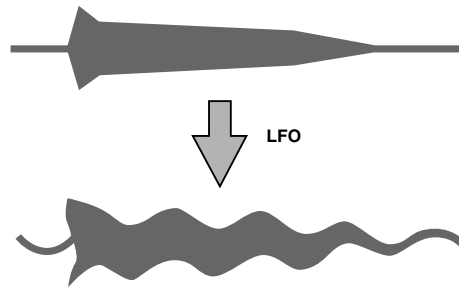
➡ Die Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf Seite 47.

- Hüllkurvengesteuerte Amplituden-, Filter-, oder Tonhöhenmodulationen, so daß der gesteuerte Parameter beim Spielen einer Note variiert wird.



➡ Die Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf Seite 50.

- LFO-gesteuerte, zyklische Amplituden-, Filter- oder Tonhöhenmodulationen, wie z. B. Tremolo oder Vibrato.



Mit der LFO-Modulation können zyklische Variationen in Amplitude, Filterfrequenz oder Tonhöhe produziert werden.

➡ *Die Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf Seite 52.*

#### **4. Andere Bearbeitungsfunktionen**

Der A5000/A4000 bietet wesentlich mehr Bearbeitungsfunktionen als hier beschrieben. Sie können z. B. individuell den Pegel, die Stereopositionen, die Tonhöhe, die Anschlagempfindlichkeit, das Level Scaling und andere Parameter für jedes Sample einstellen. Anfänglich scheint alles sehr kompliziert zu sein, aber mit all diesen Optionen können Sie genau den Sound erzeugen, den Sie für Ihre Musik brauchen.

➡ *Detaillierte Informationen finden Sie ab Seite 117.*



# NOTWENDIGE PROZEDUREN

In diesem Abschnitt werden schrittweise die Prozeduren für einige der wichtigsten A5000/A4000 Sampling-, Bearbeitungs- und Wiedergabevorgänge beschrieben. Obwohl eine detaillierte Beschreibung aller möglichen Prozeduren und Variationen im Rahmen dieses Abschnitts leider nicht möglich ist, werden Ihnen die hier aufgeführten Prozeduren helfen, mit dem A5000/A4000 insoweit vertraut zu werden, daß Sie mit Hilfe des detaillierten Abschnitts „Referenz“ in diesem Handbuch (beginnend auf Seite 87) die gewünschten Ergebnisse erzielen können.

**HINWEIS** • Stellen Sie sicher, daß Sie den A5000/A4000 entsprechend der Beschreibung im Abschnitt „Aufbau“ (Seite 17) angeschlossen und aufgebaut haben, bevor Sie die Prozeduren dieses Abschnitts ausführen.

## Schritt für Schritt MIKROFON/LINE-RECORDING

In diesem Abschnitt wird die Aufnahme über Mikrofon oder von einer Line-Quelle beschrieben. Details zum Laden von Sample-Daten von einer Diskette oder einem anderen Speichermedium finden Sie auf Seite 165 im Abschnitt „Referenz“ dieses Handbuchs.

### 1. Quelle anschließen

Wenn Sie mit einem Mikrofon aufnehmen wollen, schließen Sie es mit einem 1/4"-Stecker (verwenden Sie ggf. einen entsprechenden Adapter) bei „L“ INPUT des Samplers an.

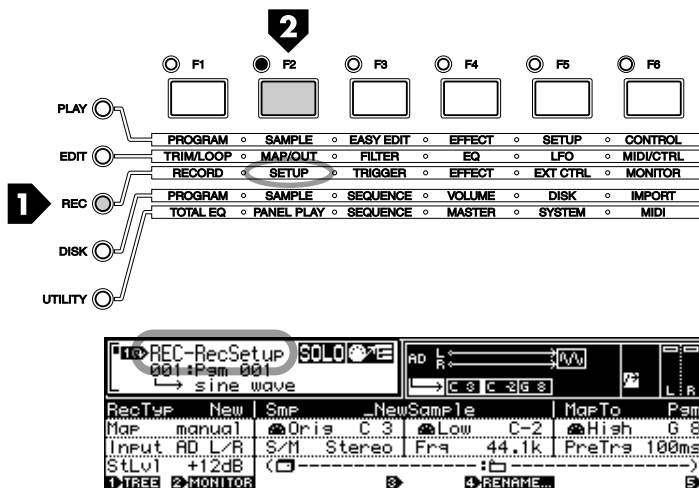
**HINWEIS** • Sie können jedes dynamische oder Kondensatormikrofon von hoher Qualität verwenden, der A5000/A4000 verfügt jedoch aber nicht über Phantom-Power für in Studios verwendete Kondensatormikrofone.  
• Zwei an die Buchsen „L“ und „R“ angeschlossene Mikrofone oder ein Stereomikrofon mit unabhängigen 1/4"-Steckern für den linken und den rechten Kanal können mit dem A5000/A4000 verwendet werden, um Stereo-Samples aufzunehmen.

Wenn Sie von einer Line-Quelle aufnehmen, verbinden Sie das Gerät mit der „L“ oder den „L“ und „R“ INPUT-Buchsen.

**HINWEIS** • Wenn Ihre Quelle über koaxiale oder optische digitale Ausgänge verfügt und Sie die optionale AIEB1 I/O-Erweiterungskarte im Sampler installiert haben (Seite 13,14), können Sie die digitale Ausgabe Ihrer Quelle direkt entweder mit dem koaxialen oder dem optischen SIPDIF-Eingang der Erweiterungskarte verbinden.

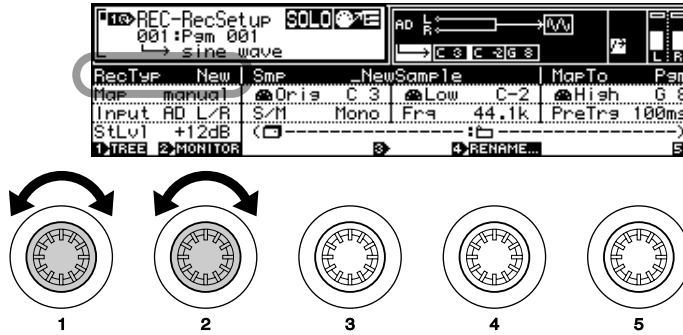
### 2. Display für Aufnahmeeinstellungen (REC-RecSetup)

Drücken Sie die Modustaste [REC] und anschließend die Funktionstaste [SETUP], um zum „REC-RecSetup“-Display zu gelangen.



### 3. Art der Aufnahme auswählen (REC-RecSetup/RecTyp)

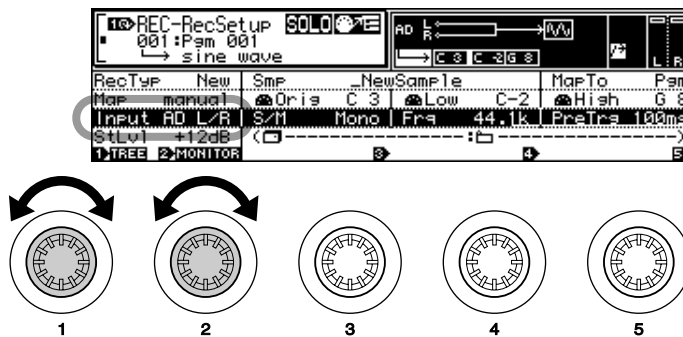
Wenn die oberste Funktionszeile im Display markiert ist (falls das nicht der Fall ist, verwenden Sie Regler 1, um die oberste Zeile zu wählen), können Sie mit Regler 2 den RecTyp „neue“ auswählen. Wählen Sie diese Aufnahmeart, wenn Sie ein neues Sample in den Speicher des Samplers aufnehmen möchten.



**HINWEIS** • Anstelle von „New“ können Sie auch „New+“ wählen, um die aufgenommenen Daten an das Ende des aktuell gewählten Samples anzuhängen, „Replc“, um ein bestimmtes existierendes Sample zu ersetzen oder „Save“, um die aufgenommenen Daten automatisch auf Diskette oder Festplatte zu speichern. Für Einzelheiten schlagen Sie bitte auf Seite 153 nach.

### 4. Eingang auswählen (REC-RecSetup/Input)

Verwenden Sie Regler 1, um die dritte Funktionszeile auf dem Display zu markieren, und verwenden Sie dann Regler 2, um den Eingang auszuwählen, an den die Quelle angeschlossen ist. Wenn Sie z. B. ein Monomikrofon an den Eingang „L“ angeschlossen haben, verwenden Sie Regler 2 und wählen „AD L“. Wenn Sie ein Stereomikrofon oder eine Line-Quelle an die Eingänge „L“ und „R“ angeschlossen haben, wählen Sie „AD L/R“.

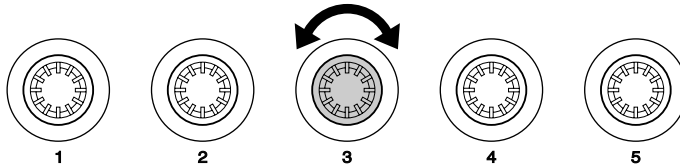
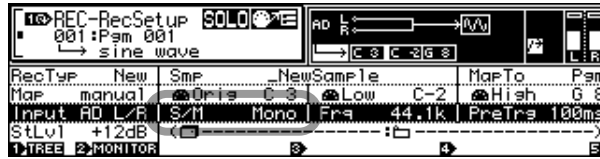


**HINWEIS** • Wenn Sie die optionale AIEB1 I/O-Erweiterungskarte (Seite 13, 14) installiert haben, können Sie auch „DIGITAL“ wählen (der koaxiale SPDIF-Digitaleingang auf der Erweiterungskarte) oder „OPTICAL“ (der optische Digitaleingang auf der Erweiterungskarte).

• Außerdem können Sie auch „StOut“ wählen, um das Ausgangssignal direkt von den Stereoausgängen des Samplers zu re-sampeln.

## 5. Sample-Typ auswählen (REC-RecSetup/ S/M)

Wenn die dritte Funktionszeile markiert ist, verwenden Sie Regler 3, um „Mono“ auszuwählen, wenn Sie ein Mono-Sample, oder „Stereo“, wenn Sie ein Stereo-Sample aufnehmen möchten. Wenn Sie „Mono“ gewählt haben, wird ein Mono-Sample aufgenommen, selbst wenn Sie von einer Stereoquelle aufnehmen.



**HINWEIS** • Wenn die AIEB1 I/O-Erweiterungskarte installiert ist (Seite 13, 14) und der Eingang „DIGITAL“ oder „OPTICAL“ gewählt wurde (siehe oben), ist nur der Sample-Typ „Stereo“ verfügbar.

## 6. Sampling-Frequenz auswählen (REC-RecSetup/Frq)

Wenn die dritte Funktionszeile markiert ist, verwenden Sie Regler 4, um die gewünschte Sampling-Frequenz zu wählen. Die Möglichkeiten für die Eingänge „AD L“ und „AD L/R“ lauten wie folgt:

44,1k	Hierbei handelt es sich um die gleiche Sampling-Frequenz, die auch für Audio-CDs verwendet wird, und um die Frequenz mit der besten Qualität (wobei der meiste Speicher benötigt wird).
22k	Hiermit wird der Frequenzgang auf ca. 10 kHz begrenzt, dafür belaufen sich die Speicheranforderungen auf nur etwa die Hälfte der bei der Sampling-Frequenz mit 44,1 kHz erforderlichen.
22kLoFi	Hierbei handelt es sich um eine „Lo-Fi“-Version mit Rauscheffekt der 22k Sampling-Frequenz.
11k	Nur ein Viertel der maximalen 44,1 kHz Sampling-Frequenz mit einem auf ca. 5kHz begrenzten Frequenzgang.
11kLoFi	Eine „Lo-Fi“-Version mit Rauscheffekt der 11k-Einstellung.
5k	Der Frequenzgang wird hier auf nur ca. 2,5 kHz begrenzt, dennoch ist diese Einstellung für Samples immer noch ausreichend.
5kLoFi	Eine „Lo-Fi“-Version mit Rauscheffekt der 5k-Einstellung.

**HINWEIS** • Wenn die AIEB1 I/O-Erweiterungskarte installiert ist (Seite 13, 14) und der Eingang „DIGITAL“ oder „OPTICAL“ gewählt wurde (siehe oben), kann die Sampling-Frequenz genau auf die Sampling-Frequenz des digitalen Eingangssignal oder auf 1/2, 1/4, oder 1/8 der Eingangssignalfrequenz eingestellt werden. Für Einzelheiten schlagen Sie bitte auf Seite 155 nach.

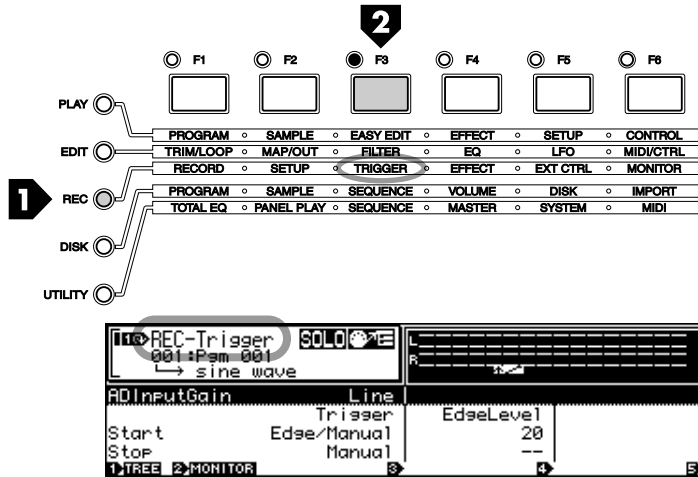
## 7. Pre-Trigger-Zeit auswählen (REC-RecSetup/PreTrg)

Wenn die dritte Funktionszeile markiert ist, verwenden Sie Regler 5, um eine geeignete Pre-Trigger-Zeit festzulegen. „Pre-Trigger“ bedeutet, daß die Aufnahme die angegebene Anzahl von Millisekunden (eine Millisekunde ist 1/1000tel Sekunde) vor dem Aufnahmestart beginnt, egal ob sie manuell oder automatisch gestartet wird. Dadurch wird sichergestellt, daß der Anfang des Samples nicht abgeschnitten wird, besonders wenn das automatische Triggern verwendet wird. Sie können zwischen „0“, „100“, „200“, „300“, „400“, und „500“ Millisekunden wählen.



## 8. Display für Aufnahme-Trigger (REC-Trigger)

Drücken Sie die Funktionstaste [TRIGGER], um zum Display „REC-Trigger“ zu gelangen.



## 9. AD-Eingangsvorverstärkung wählen (REC-Trigger / ADInputGain)

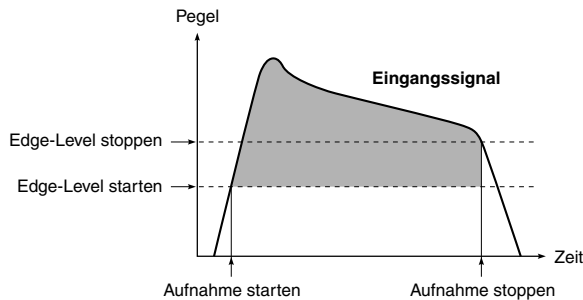
Dieser Vorgang ist nicht erforderlich, wenn Sie einen Digitaleingang verwenden. Wenn Sie jedoch analoge Mikrofon- oder Line-Signale über die „L-INPUT-R“-Buchsen aufnehmen, müssen Sie die geeignete Einstellung für den Vorverstärker des AD-Eingangs auswählen.

Wenn die oberste Funktionszeile markiert ist, verwenden Sie Regler 3, um „Line“ zu wählen, wenn Sie Signale mit Line-Pegel, oder „Mic“, wenn Sie Mikrofonsignale mit einem niedrigem Pegel aufnehmen möchten.

## 10. Trigger-Optionen festlegen (REC-Trigger / Start / Stop)

Im Display „REC-Trigger“ können auch die Optionen „Start“ und „Stop“ für den Trigger-Typ und die Edge-Level-Parameter (Funktionszeilen 3 bzw. 4) eingestellt werden. Wenn Sie die Aufnahme manuell starten oder stoppen möchten (z. B. durch Drücken einer Taste), wählen Sie den Trigger-Modus „Manual“. Wenn Sie den Modus „Edge/Manual“ wählen, wird die Aufnahme automatisch gestartet, sobald der Eingangssignalpegel den durch den entsprechenden „EdgeLevel“-Parameter festgelegten Threshold-Pegel überschreitet (die Aufnahme kann in diesem Modus dennoch manuell gestartet werden). Je höher die Edge-Level-Einstellung, desto höher muß der für den Aufnahmestart erforderliche Signalpegel sein. Sie können Ihre Edge-Level-Einstellung auf dieser Seite auch optisch überprüfen, indem Sie das aufzunehmende Signal auf den A5000/A4000 geben und die Lautstärkeanzeige oben im Display in Relation zum Edge-Level-Marker beobachten.

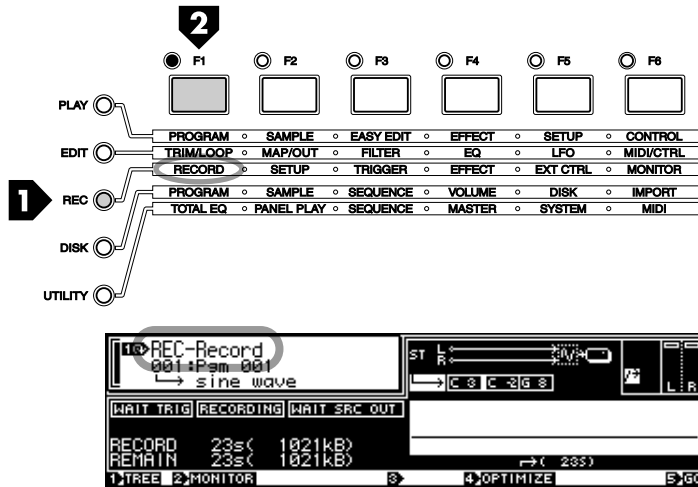
Das gleiche gilt für den Stop-Trigger. Sie können die Aufnahme entweder im Modus „Manual“ stoppen oder Sie wählen den Modus „Edge/Manual“, so das die Aufnahme automatisch gestoppt wird, sobald der Quellsignalpegel **unter** den durch den „EdgeLevel“-Parameter festgelegten Threshold-Pegel fällt.



**HINWEIS** • Wenn die Funktion MONITOR ausgeschaltet ist, wird das Quellsignal nicht an die Ausgänge des Samplers weitergeleitet. Wenn Sie die Quelle anhand der Sampler-Ausgänge während der Aufnahme hören möchten, drücken Sie Regler 2 (MONITOR), um das Monitoring einzuschalten (das Symbol „MONITOR D“ wird eingeblendet).

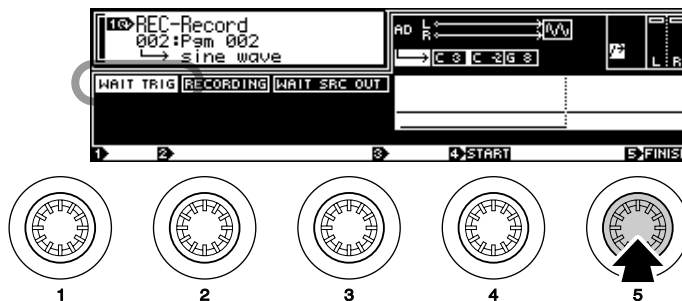
## 11. Display für Aufnahme (REC-Record)

Drücken Sie die Funktionstaste [RECORD], um zum Display „REC-Record“ zu gelangen. In diesem Display entspricht der Wert „RECORD“ der Gesamtanzahl von Sekunden, die Sie für die Aufnahme eines einzelnen Samples zur Verfügung haben (die entsprechende Speicherkapazität in Kilobytes wird in Klammern nach dem Sekundenwert angezeigt).



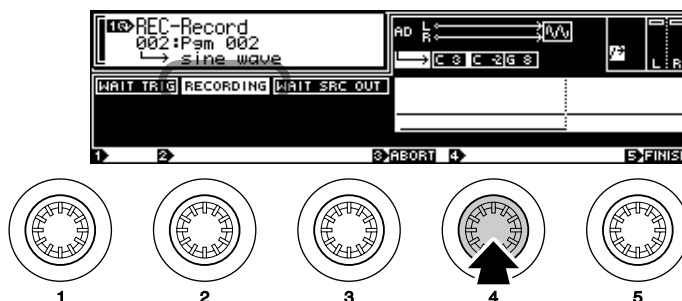
## 12. Display für Aufnahme-Standby

Drücken Sie Regler 5 (GO), um zum Display für Aufnahme-Standby zu gelangen. Die Anzeige „WAIT TRIG“ wird im Display hervorgehoben, um anzuzeigen, daß der A5000/A4000 auf den manuell oder automatisch ausgelösten Aufnahme start wartet.



## 13. Aufnahme starten

Wenn Sie in Schritt 10 den Start-Trigger-Modus „Edge/Manual“ gewählt haben, beginnt die Aufnahme automatisch, sobald der Eingangssignalpegel den angegebenen Edge-Level überschreitet. Wenn Sie den Start-Trigger-Modus „Manual“ gewählt haben, beginnt die Aufnahme sobald Sie den Regler 4 (START) drücken. Die Anzeige „RECORDING“ im Display wird hervorgehoben, um anzuzeigen, daß die Aufnahme läuft.



## 14. Aufnahme stoppen

Wenn Sie den Stop-Trigger-Modus „Manual“ gewählt haben, stoppt die Aufnahme sobald Sie den Regler 5 (FINISH) drücken. Wenn Sie in Schritt 10 den Stop-Trigger-Modus „Edge/Manual“ gewählt haben, stoppt die Aufnahme automatisch, sobald der Eingangssignalpegel unter den angegebenen Edge-Level fällt. Wenn die Aufnahme nicht wie erwartet verläuft und Sie sie stoppen und erneut starten möchten, drücken Sie Regler 3 (ABORT), um den Aufnahmevorgang abzubrechen, ohne die aufgezeichneten Daten zu speichern.

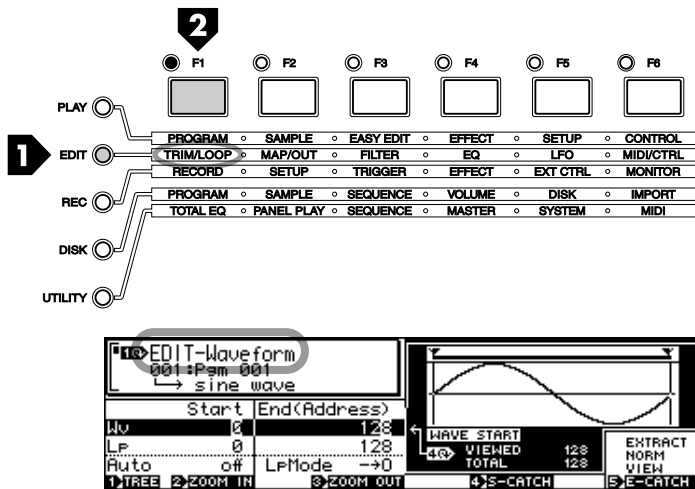
**HINWEIS** • Wenn Sie ein Sample wie oben beschrieben aufnehmen, werden die Daten im **flüchtigen Speicher** des Samplers gespeichert und gehen verloren, wenn das Gerät ausgeschaltet wird, bevor die Daten auf Diskette gespeichert wurden. Informationen zum Speichern aufgezeichneter Samples auf Diskette finden Sie auf Seite 208.

### Schritt für Schritt SCHNEIDEN

Schneiden ermöglicht das Abschneiden von unerwünschten Teilen des aufgenommenen Sounds, so daß nur der Teil bleibt, den Sie verwenden möchten.

#### 1. Display für SCHNEIDEN/LOOPS (EDIT-Waveform)

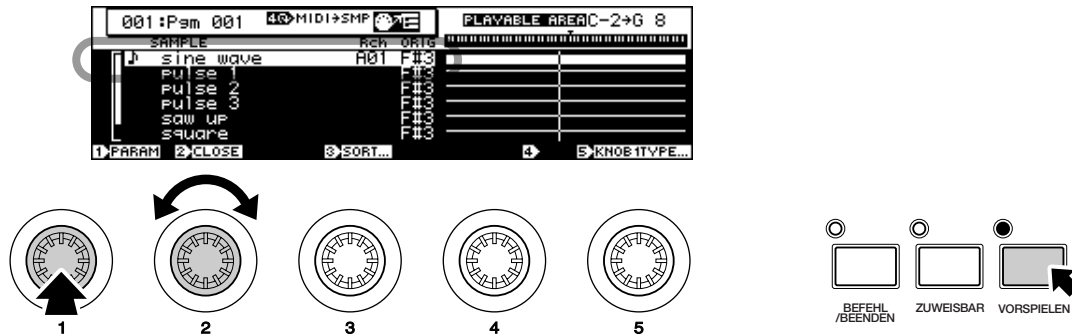
Drücken Sie die Taste [EDIT] und anschließend die Funktionstaste [TRIM/LOOP], um zum „EDIT-Waveform“-Display zu gelangen.



## 2. Sample zum Bearbeiten auswählen

Wenn das zu bearbeitende Sample nicht bereits ausgewählt ist (der Name des Samples wird der oberen linken Ecke des Displays angezeigt), drücken Sie Regler 1 (TREE), um eine Liste der verfügbaren Samples anzuzeigen, verwenden Sie Regler 2, um das gewünschte Sample zu wählen, und drücken Sie dann erneut Regler 1 (PARAM), um zum Display „EDIT-Waveform“ zurückzukehren.

Sie können das gewählte Sample abspielen, indem Sie die Taste [AUDITION] drücken.



## 3. Start- & End-Adressen für Waves festlegen

Wenn die oberste Funktionszeile im Display markiert ist („Wave“: verwenden Sie Regler 1, um sie zu markieren, falls dies nicht der Fall ist), verwenden Sie Regler 2 und Regler 3, um die Start- bzw. End-Adressen anzugeben, an denen das Sample geschnitten werden soll. Durchgezogene vertikale Linien im Wellenform-Display zeigen die aktuell gewählten Start- und End-Adressen an.

Falls Sie eine grobere oder feinere Einstellung benötigen, verwenden Sie Regler 4, um die Ziffer der Start- und End-Adressen anzugeben, die direkt durch Regler 2 und 3 angepaßt werden sollen. Sie können x1, x10, x100, x1000 und x10000 wählen. Die Position des Cursors im Adreßwert zeigt die aktuell anzupassende Ziffer.

Sie können das bearbeitete Sample jederzeit während dieses Vorgangs abspielen, indem Sie die Taste [AUDITION] drücken.

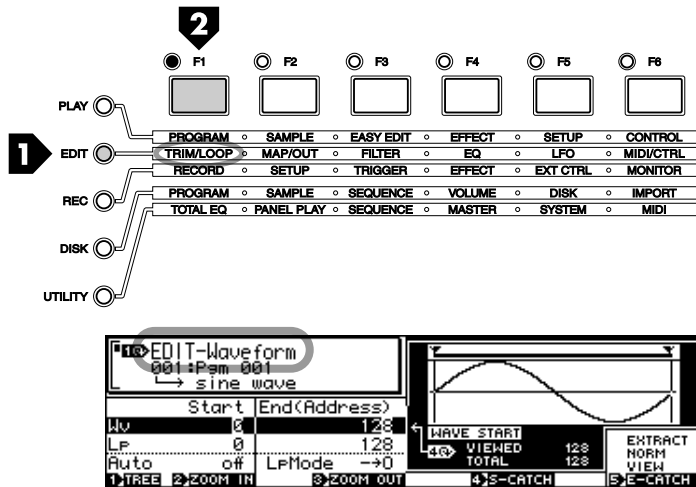
- HINWEIS**
- Probieren Sie auch die im folgenden Abschnitt („Schritt für Schritt LOOPEN“) beschriebenen, nützlichen „Auto-Addressing-Funktionen“ aus. Mit ihnen wird das Finden der optimalen Start- und End-Adressen erheblich erleichtert.
  - Sie können die für die Festlegung der Adressen verwendeten Einheiten ändern, indem Sie den „EndType“-Parameter markieren (scrollen Sie dazu ganz nach unten), und Regler 2 zum Auswählen der gewünschten Einheit verwenden: „Adresse“, „Länge“, „Zeit“, oder „Beat“. Für Einzelheiten zu dieser Funktion schlagen Sie bitte auf Seite 124 nach.
  - Die festgelegten Start- und End-Adressen für Waves werden mit den Sample-Daten gespeichert.

**Schritt für Schritt  
LOOPING**

Mit dieser Funktion können Sie einen Teil des Samples als einen „Loop“ festlegen, der während der Wiedergabe je nach gewähltem „Loop-Modus“ wiederholt wird. Loops kann einfach zum Wiederholen eines Sounds verwendet werden oder um gehaltene Töne beliebiger Länge unter Verwendung eines kurzen Samples zu spielen. Betrachten Sie z. B. ein Violinen-Sample: Es besteht aus einer Attack-Phase, einem relativ gleichmäßigen mittleren Teil und einer Release-Phase. Wenn Sie aus einem sorgfältig gewählten Abschnitt einen Loop bilden, können Sie den Violinen-Sound solange spielen, wie Sie eine Note halten - sobald Sie die Note freigeben, wird der Release-Teil gespielt.

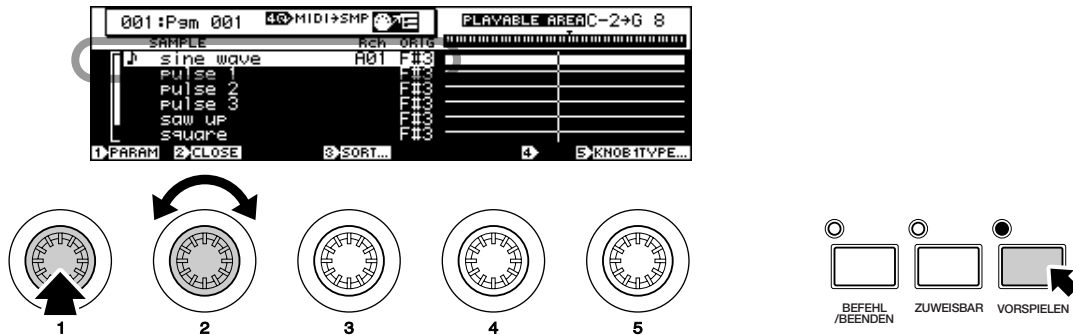
**1. Display für SCHNEIDEN/LOOPS (EDIT-Waveform)**

Wenn dieses Display nicht bereits angezeigt wird, drücken Sie die Taste [EDIT] und anschließend die Funktionstaste [TRIM/LOOP], um zum „EDIT-Waveform“-Display zu gelangen.



**2. Sample zum Bearbeiten auswählen**

Wenn das zu bearbeitende Sample nicht bereits ausgewählt ist (der Name des Samples wird in der oberen linken Ecke des Displays angezeigt), drücken Sie Regler 1 (TREE), um eine Liste der verfügbaren Samples anzuzeigen, verwenden Sie Regler 2, um das gewünschte Sample auszuwählen, und drücken Sie dann erneut Regler 1 (PARAM), um zum Display „EDIT-Waveform“ zurückzukehren. Sie können das gewählte Sample abspielen, indem Sie die Taste [AUDITION] drücken.



### 3. Loop-Modus festlegen

Verwenden Sie zum Markieren der dritten Funktionszeile im Display („Auto“ & „LpMode“) Regler 1, und verwenden Sie Regler 3, um den gewünschten Loop-Modus zu wählen. Die verfügbaren Loop-Modi werden nachfolgend aufgelistet:

--→	Kein Loop
-→O	Fortlaufender Loop; der Loop wird solange wiederholt, bis die Note(n) freigegeben werden. Dann wird der Rest des Loops gespielt und danach die Wiedergabe gestoppt.
→O→	Loop bis Freigabe: der Loop wird solange wiederholt, bis die Note(n) freigegeben werden. Dann wird der Rest des Samples wiedergegeben.
←--	Kein Loop; das Sample wird rückwärts wiedergegeben.
Eins→	Kein Loop, One-Shot. Das Sample wird einmal komplett abgespielt, auch wenn die Taste vorher freigegeben wird.
Eins←	Kein Loop; Reverse One Shot. Das Sample wird einmal komplett rückwärts abgespielt, auch wenn die Taste vorher freigegeben wird.

### 4. Start- & End-Adressen für Loops festlegen

Verwenden Sie Regler 1, um die zweite Funktionszeile im Display („Loop“) zu markieren und verwenden Sie anschließend Regler 2 und 3, um die Start- bzw. Endadressen für Loops festzulegen. Gestrichelte vertikale Linien im Wellenform-Display zeigen die aktuell gewählten Start- und End-Adressen des Loops an. Falls Sie eine grobere oder feinere Einstellung benötigen, verwenden Sie Regler 4, um die Ziffer der Start- und End-Adressen anzugeben, die direkt durch Regler 2 und 3 angepaßt werden sollen. Sie können x1, x10, x100, x1000 und x10000 wählen. Die Position des Cursors im Adreßwert zeigt die aktuell anzupassende Ziffer. Sie können das bearbeitete Sample jederzeit während dieses Vorgangs abspielen, indem Sie die Taste [AUDITION] drücken.

- HINWEIS**
- Beachten Sie bitte, daß die Loop-Adressen nicht „außerhalb“ der Start- und End-Adressen des Samples gesetzt werden können. Die Start-Adresse des Loops kann nicht vor die Start-Adresse des Samples und die End-Adresse des Loops nicht hinter die End-Adresse des Samples gesetzt werden.
  - Sie können die für die Festlegung der Adressen verwendeten ändern, indem Sie den „EndType“-Parameter markieren (scrollen Sie dazu ganz nach unten) und Regler 2 zum Auswählen der gewünschten Einheit verwenden: „Adresse“, „Länge“, „Zeit“, oder „Beat“. Für Einzelheiten zu dieser Funktion schlagen Sie bitte auf Seite 124 nach.
  - Die festgelegten Start- und End-Adressen des Loops werden mit den Sample-Daten gespeichert.

### Auto-Addressing-Funktionen .....

Manchmal ist das Festlegen der optimalen Wave- und Loop-Adressen eine komplizierte Sache. Wenn die Start- und End-Adressen nicht exakt an der richtigen Stelle in der Wellenform des Samples plaziert werden, sind oft störende Klickgeräusche zu hören. Der A5000/A4000 bietet mehrere Auto-Addressing-Funktionen enthalten, mit denen es ganz einfach ist, die Start- und End-Adressen präzise zu setzen.

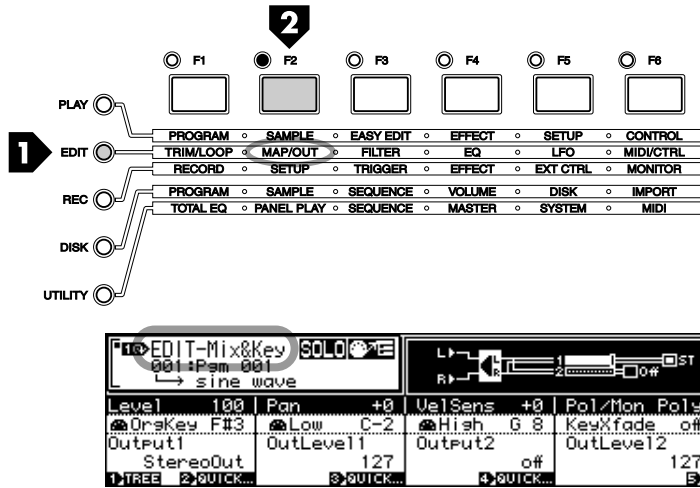
Verwenden Sie zum Markieren der dritten Funktionszeile („Auto“ und „LpMode“) Regler 1 und anschließend Regler 2, um dem Auto-Modus zu wählen, der am besten für Ihre Zwecke geeignet ist (siehe nachfolgende Liste).

off	Kein Auto-Addressing.
LengLock	„Length Lock“. Wenn dieser Modus gewählt ist, bleibt die Länge des Samples oder des Loops erhalten wenn die Start- oder End-Adresse geändert wird. Wenn Sie z. B. die Startadresse für den Loop ändern, wird die End-Adresse des Loops automatisch so verändert, daß die Loop-Länge konstant bleibt.
Zero	Wenn dieser Modus gewählt ist, können Sie nur die Adressen wählen, die als Zero-Crossing-Punkte auf einem Nulldurchgang liegen. Dadurch ist es ganz einfach, ein Sample zu schneiden oder Loops zu setzen, ohne daß am Anfang oder Ende Klicks zu hören sind.
Snap	Wenn „Snap“ gewählt wurde, können Sie nur Adressen wählen, die den exakt gleichen Level haben. Wenn Sie z. B. die Start-Adresse für ein Loop festgelegt haben, liegt die End-Adresse immer exakt auf der gleichen Höhe wie die Start-Adresse. Mit diesem Modus können Sie ganz leicht weiche und geräuschfreie Loops setzen.

**Schritt für Schritt  
ZUORDNEN**

**1. Display für MAP/OUT (EDIT-Mix&Key)**

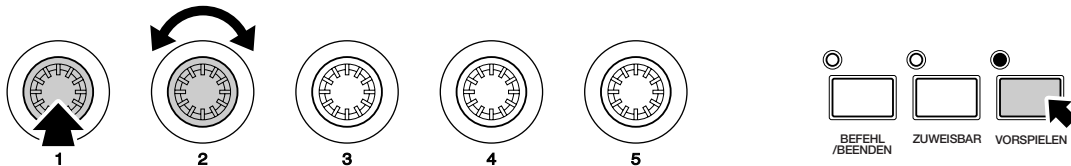
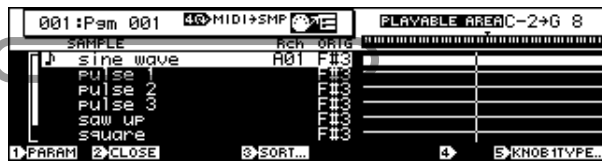
Wenn dieses Display nicht bereits angezeigt wird, drücken Sie die Taste [EDIT] und anschließend die Funktionstaste [MAP/OUT], um zum „EDIT-Mix&Key“-Display zu gelangen.



**2. Sample zum Bearbeiten auswählen**

Wenn das zu bearbeitende Sample nicht bereits ausgewählt ist (der Name des Samples wird in der oberen linken Ecke des Displays angezeigt), drücken Sie Regler 1 (TREE), um eine Liste der verfügbaren Samples anzuzeigen, verwenden Sie Regler 2, um das gewünschte Sample zu wählen, und drücken Sie dann erneut Regler 1 (PARAM), um zum Display „EDIT-Mix&Key“ zurückzukehren.

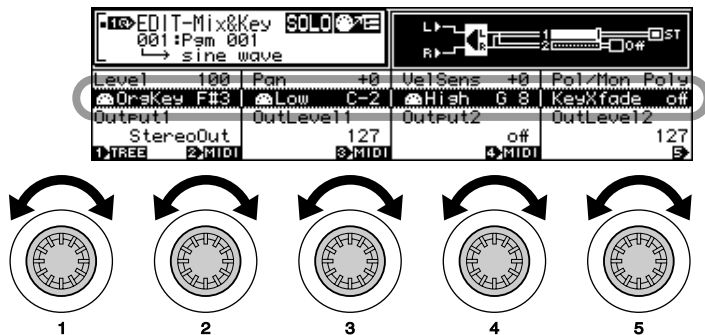
Sie können das gewählte Sample abspielen, indem Sie die Taste [AUDITION] drücken.



**3. Sample mappen**

Verwenden Sie Regler 1, um die zweite Funktionszeile im Display zu markieren („OrigKey/Low/High/KeyXfade“). Mit Regler 2 legen Sie die Originaltaste - den „OrgKey“ - des Samples fest. Hierbei handelt es sich um die Note, der das Original-Sample zugeordnet wird (z. B. die Note, mit der das Sample in seiner Originaltonhöhe gespielt wird). Verwenden Sie Regler 3 und 4, um die niedrigste („Low“) und höchste („High“) Note des Tastaturbereichs festzulegen, in dem das Sample gespielt werden soll. Die Standardeinstellungen lauten „Low = C-2“ und „High = G8“, wodurch das Sample über den gesamten Bereich der MIDI-Noten gespielt wird. Wenn Sie z. B. möchten, daß das Sample nur in der mit dem mittleren C beginnenden Oktave gespielt wird, stellen Sie die Parameter „Low“ und „High“ auf „C3“ bzw.

„C4“ ein. Wenn der Parameter „KeyXfade“ auf „On“ gestellt ist, blendet der Sound des Samples in die angrenzenden Tastaturbereiche über und bildet so einen weichen Übergang (Crossover) zwischen angrenzenden Samples, anstatt abrupt bei den zugewiesenen Bereichen zu beginnen bzw. zu stoppen.



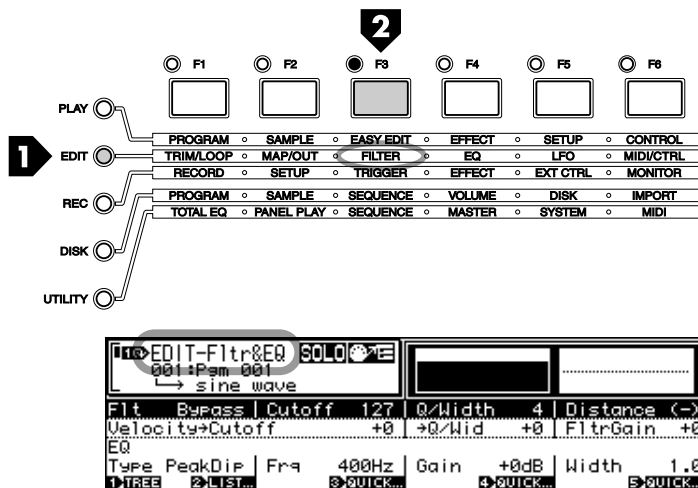
**HINWEIS** • Auf dieser Display-Seite können wichtige Sample-Parameter eingestellt werden. Informationen dazu finden Sie von Seite 127 bis 132 im Abschnitt „Referenz“ dieses Handbuchs.

## Schritt für Schritt FILTER-EINSTELLUNG

Der A5000/A4000 bietet außergewöhnlich komplexe Filterfunktionen, zu denen neben den standardmäßigen Tiefpaß-, Hochpaß-, Peak- und Bandpaß- und Bandsperren-Modi auch zahlreiche kombinierte Modi gehören: z. B. Dual Peaks, LPF + Peak usw.

### 1. Display für FILTER (EDIT-Filtr&EQ)

Wenn dieses Display nicht bereits angezeigt wird, drücken Sie die Taste [EDIT] und anschließend die Funktionstaste [FILTER], um zum „EDIT-Filtr&EQ“-Display zu gelangen.

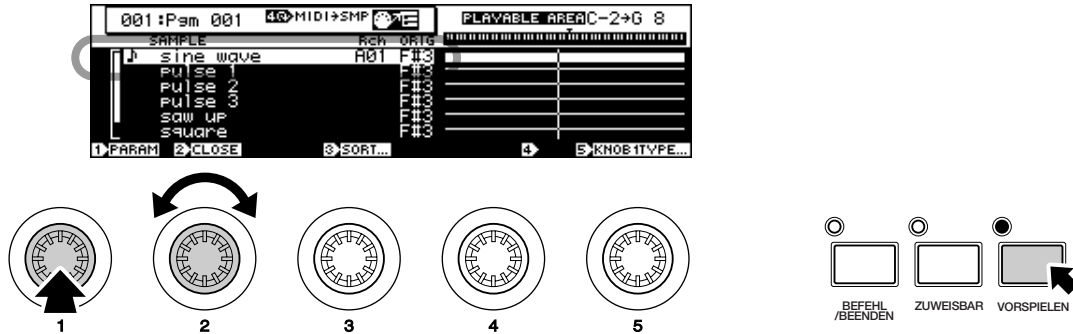




## 2. Sample zum Bearbeiten auswählen

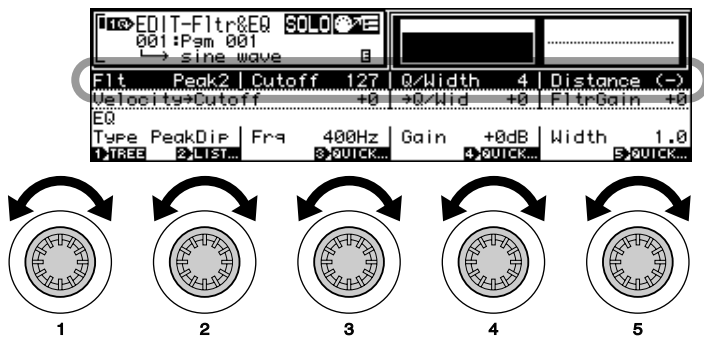
Wenn das zu bearbeitende Sample nicht bereits ausgewählt ist (der Name des Samples wird in der oberen linken Ecke des Displays angezeigt), drücken Sie Regler 1 (TREE), um eine Liste der verfügbaren Samples anzuzeigen, verwenden Sie Regler 2, um das gewünschte Sample zu wählen, und drücken Sie dann erneut Regler 1 (PARAM), um zum Display „EDIT-Filtr&EQ“ zurückzukehren.

Sie können das gewählte Sample abspielen, indem Sie die Taste [AUDITION] drücken.



## 3. Grundlegende Parameter für den Filter einstellen

Wenn die oberste Funktionszeile im Display markiert ist (falls das nicht der Fall ist, verwenden Sie Regler 1, um die oberste Zeile auszuwählen), können Sie mit Regler 2 den gewünschten Filtertyp festlegen, mit Regler 3 die Cutoff-Frequenz des Filters, mit Regler 4 die Bandbreite oder Resonanz einstellen (die Funktion dieses Parameters ist vom Filtertyp abhängig – siehe Tabelle unten) und mit Regler 5 den Abstand zwischen den Filterfrequenzen in kombinierten Filtertypen einstellen (siehe auch Tabelle unten). Sie haben folgende Möglichkeiten:



Bypass	Kein Filter.
LowPass1	Ein Tiefpaßfilter mit relativ weichen Flankensteilheit (12 dB/Okt). • Mit Regler 4 (Q/Width) können Sie die Stärke der Resonanz anpassen. • Regler 5 (Distance) hat bei diesem Filtertyp keine Funktion.
LowPass2	Ein Tiefpaßfilter mit hoher Flankensteilheit (24 dB/Okt). • Mit Regler 4 (Q/Width) können Sie die Stärke der Resonanz anpassen. • Regler 5 (Distanz) hat bei diesem Filtertyp keine Funktion.
LowPass3	Ein Tiefpaßfilter mit mittlerer Flankensteilheit (18dB/Okt). • Mit Regler 4 (Q/Width) können Sie die Stärke der Resonanz anpassen. • Regler 5 (Distance) hat bei diesem Filtertyp keine Funktion.
HiPass1	Ein Hochpaßfilter mit relativ weicher Flankensteilheit (12 dB/Okt). • Mit Regler 4 (Q/Width) können Sie die Stärke der Resonanz anpassen. • Regler 5 (Distance) hat bei diesem Filtertyp keine Funktion.
HiPass2	Ein Hochpaßfilter mit hoher Flankensteilheit (24 dB/Okt). • Mit Regler 4 (Q/Width) können Sie die Stärke der Resonanz anpassen. • Regler 5 (Distance) hat bei diesem Filtertyp keine Funktion.



## 4. Anschlagsempfindlichkeit & Verstärkung des Filters einstellen

Verwenden Sie Regler 1, um die zweite Funktionszeile im Display zu markieren, und verwenden Sie anschließend Regler 3, 4 und 5, um die Anschlagsempfindlichkeit für den Cutoff und die Breite des Filters sowie die Verstärkung einzustellen.

Velocity→Cutoff	Mit diesem Parameter kann der Filter so eingestellt werden, daß seine Cutoff-Frequenz in Abhängigkeit von der Velocity variiert wird. D. h., daß die Cutoff-Frequenz des Filters und damit die Klangfarbe des Sounds je nach Stärke des Tastenanschlags variiert. Für diesen Parameter können sowohl positive als auch negative Werte angegeben werden. Als Reaktion auf höhere Velocity-Werte verschieben positive Werte die Cutoff-Frequenz nach oben, während negative Werte die Cutoff-Frequenz nach unten verschieben.
→Q/Width	Ähnlich wie beim oben erklärten „Velocity→Cutoff“-Parameter verursacht der „→Q/Width“-Parameter eine Variation der Bandbreite oder der Resonanz des Filters (abhängig vom Filtertyp), je nach Stärke des Tastenanschlags.
FiltrGain	Obwohl diese Funktion in der gleichen Funktionszeile wie die Parameter für die Anschlagsempfindlichkeit zu finden ist, kann mit dem „FiltrGain“-Parameter nur die Gesamtverstärkung des Filters angepaßt werden, was in der Regel zum Kompensieren von Änderungen der Lautstärke verwendet wird, die durch die Filterwirkung entstehen.

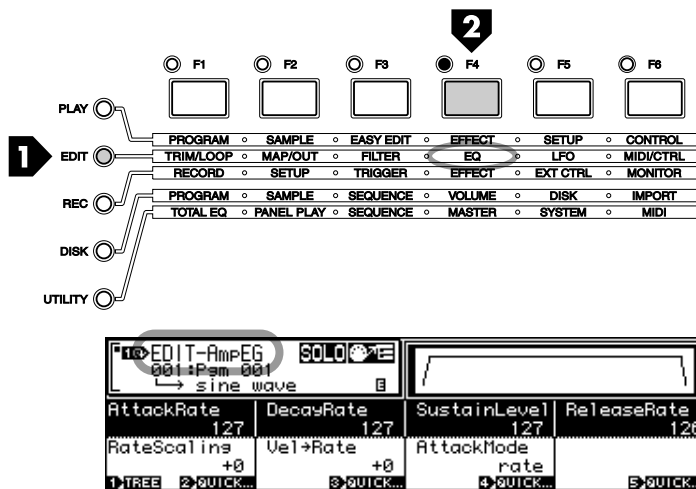
- HINWEIS**
- Zusätzlich zu den oben beschriebenen dynamischen Filtereinstellungen, bietet der A5000/A4000 auch statische Filter, die durch die Parameter der untersten Funktionszeile auf dem Display „EQ“ eingestellt werden können. Für Einzelheiten schlagen Sie bitte auf Seite 135 nach.
  - Scrollen Sie unter die letzte Funktionszeile, um zu den Filter-Scvaling-Parametern zu gelangen, mit denen Sie die Wirkung der auf dem Keyboard gespielten Tonhöhe auf das Filter einzustellen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 135.

### Schritt für Schritt HÜLLKURVEN

Der A5000/A4000 verfügt über drei unabhängige Hüllkurvengeneratoren, die verschiedene Aspekte des Sounds steuern können: Amplitude, Filter und Tonhöhe. In diesem Abschnitt wird kurz die Prozedur für das Einstellen einer Amplitudenhüllkurve beschrieben. Detaillierte Informationen zu Hüllkurvengeneratoren finden Sie im ab Seite 137 dieses Handbuchs.

#### 1. Display für EG (EDIT-AmpEG)

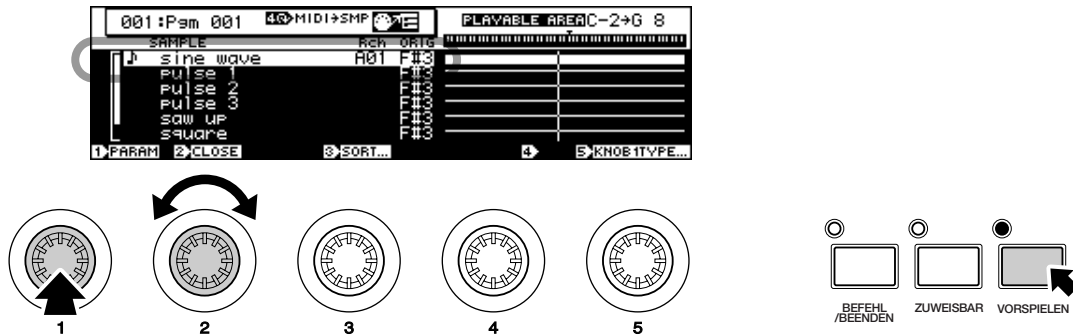
Wenn dieses Display nicht bereits angezeigt wird, drücken Sie die Taste [EDIT] und anschließend die Funktionstaste [EG], um zum „EDIT-AmpEG“-Display zu gelangen.



## 2. Sample zum Bearbeiten auswählen

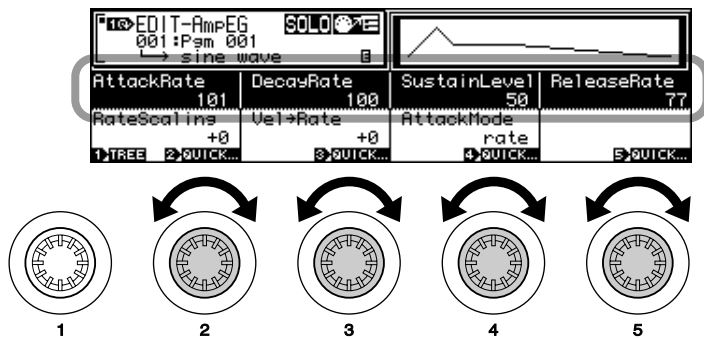
Wenn das zu bearbeitende Sample nicht bereits ausgewählt ist (der Name des Samples wird in der oberen linken Ecke des Displays angezeigt), drücken Sie Regler 1 (TREE), um eine Liste der verfügbaren Samples anzuzeigen, verwenden Sie Regler 2, um das gewünschte Sample zu wählen, und drücken Sie dann erneut Regler 1 (PARAM), um zum Display „EDIT-AmpEG“ zurückzukehren.

Sie können das gewählte Sample abspielen, indem Sie die Taste [AUDITION] drücken.



## 3. Attack, Decay, Sustain-Level und Release des Hüllkurvengenerators einstellen

Wenn die oberste Funktionszeile im Display markiert ist, verwenden Sie die Regler 2, 3, 4 und 5, um die Parameter AttackRate, DecayRate, SustainLevel und ReleaseRate des Amplituden-Hüllkurvengenerators einzustellen.

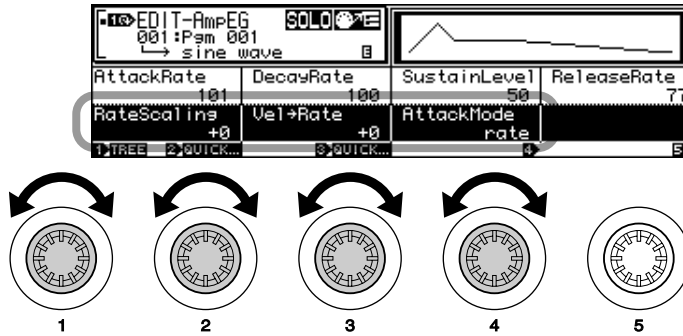


Attack Rate (Einschwingzeit)	Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie schnell der Sound beim Spielen einer Note seinen maximalen Pegel erreicht. Je höher der Wert, desto schneller die Attack. Je nach Einstellung des „AttackRate“-Parameters kann der Charakter des Sounds grundlegend verändert werden. Wenn Sie eine langsame Attack auf ein Sample anwenden, das normalerweise eine schnelle Attack hat, z. B. ein Piano oder gezupfte Streicher, klingt das Ergebnis eher wie eine Violine oder wie ein synthetisierter elektronischer Sound als wie das Originalinstrument. Die Funktion dieses Parameters hängt auch von der Einstellung des „AttackMode“-Parameters ab (Erklärung folgt).
DecayRate (Ausschwingzeit)	Mit diesem Parameter wird angegeben, wie schnell der Sound auf dem SustainLevel (siehe unten) ausschwingt, nachdem der Attack-Pegel erreicht wurde. Es gibt keinen hörbaren Effekt, wenn der SustainLevel (unten) auf den maximalen Wert eingestellt ist.
SustainLevel	Während die anderen drei Parameter des Amplituden-Hüllkurvengenerators Zeiten verändern, wird mit dem SustainLevel-Parameter nur der Pegel festgelegt, auf dem der Sound beim Halten einer Note gehalten wird. Wenn Sie diesen Parameter unterhalb des maximalen Werts einstellen, kann die Attack/Decay-Phase der Hüllkurve hervorgehoben werden, wodurch Sounds mit betonter Attack und unterdrückterem Sustain entstehen.
ReleaseRate (Ausklingszeit)	Mit diesem Parameter wird die Geschwindigkeit eingestellt, mit der der Sound vom SustainLevel auf Null abfällt, nachdem die Note freigegeben wurde.

Oben rechts im LC-Display wird die aktuelle Form der Amplituden-Hüllkurve angezeigt.

#### 4. RateScaling, Anschlagsempfindlichkeit und AttackMode einstellen

Verwenden Sie zum Markieren der zweiten Funktionszeile im Display Regler 1, und stellen Sie die Parameter „RateScaling“, „Velocity→Rate“ und „AttackMode“ nach Wunsch ein.



RateScaling	Dieser Parameter kann so angepaßt werden, daß die Rates der Hüllkurve mit den höheren Noten der Tastatur zu- oder abnehmen. Damit können die Hüllkurvencharakteristiken vieler akustischer Instrumente simuliert werden, bei denen die gesamte Hüllkurve bei höheren Noten kürzer ist (z. B. Piano). Positive Werte bewirken eine kürzere Hüllkurve bei höheren Noten während negative Werte bei höheren Noten längere Hüllkurven hervorrufen.
Velocity→Rate	Mit diesem Parameter kann die Hüllkurve so eingestellt werden, daß ihre Rates in Abhängigkeit vom Tastaturanschlag variiert werden. D. h. die gesamte Hüllkurvenrate und damit die Länge der Noten ist abhängig von der Anschlagstärke der gespielten Note. Für diesen Parameter können sowohl positive als auch negative Werte angegeben werden. Als Reaktion auf hohe Velocity-Werte bewirken positive Werte schnellere Rates, während negative Werte langsamere Rates bewirken.
AttackMode (Attack-Modus)	Der normale AttackMode ist „Rate“ - hier startet die Hüllkurve bei Null und steigt dann der eingestellten AttackRate (siehe oben) entsprechend schnell zum Maximum-Pegel an. Wenn der AttackMode jedoch auf „Hold“ eingestellt ist, startet die Hüllkurve sofort mit dem maximalen Pegel. Die AttackRate bestimmt dann, wie lange der maximale Pegel gehalten wird, bevor die Decay-Phase beginnt.

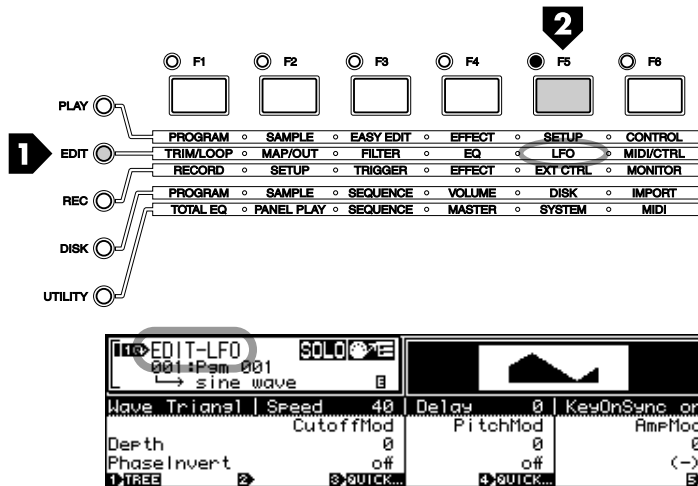
**HINWEIS** • Scrollen Sie unter die letzte Funktionszeile des „EDIT-AmpEG“-Displays, um zum Display „EDIT-FilterEG“ (Filter-Hüllkurvengenerator) zu gelangen. Scrollen Sie dann erneut unter die letzte Funktionszeile, um zum Display „EDIT-PitchEG“ (Tonhöhen-Hüllkurvengenerator) zu gelangen. Weitere Informationen zu Hüllkurven-Parametern finden Sie ab Seite 137.

### Schritt für Schritt LFO-SETUP

Der A5000/A4000 LFO (Low Frequency Oscillator) kann zur Anwendung der Niederfrequenzmodulation auf Amplituden (für Tremolo-Effekt), Tonhöhen (für Vibrato-Effekte) oder Filter-Cutoffs (für Wah-Wah-Effekte) verwendet werden.

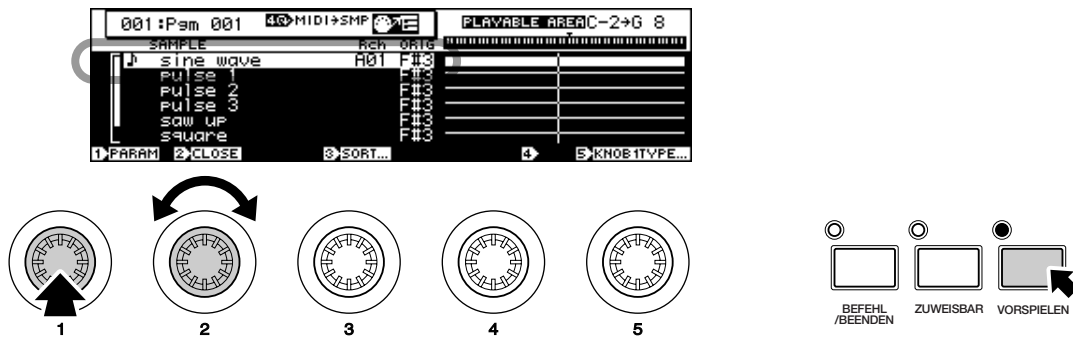
#### 1. Display für LFO (EDIT-LFO)

Wenn dieses Display nicht bereits angezeigt wird, drücken Sie die Taste [EDIT] und anschließend die Funktionstaste [LFO], um zum „EDIT-LFO“-Display zu gelangen.



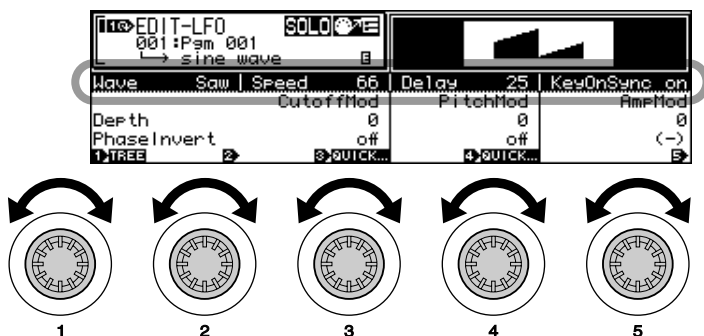
## 2. Sample zum Bearbeiten auswählen

Wenn das zu bearbeitende Sample nicht bereits ausgewählt ist (der Name des Samples wird in der oberen linken Ecke des Displays angezeigt), drücken Sie Regler 1 (TREE), um eine Liste der verfügbaren Samples anzuzeigen, verwenden Sie Regler 2, um das gewünschte Sample auszuwählen, und drücken Sie dann erneut Regler 1 (PARAM), um zum Display „EDIT-LFO“ zurückzukehren. Sie können das gewählte Sample abspielen, indem Sie die Taste [AUDITION] drücken.



## 3. LFO-Parameter Wave, Speed, Delay & KeyOnSync einstellen

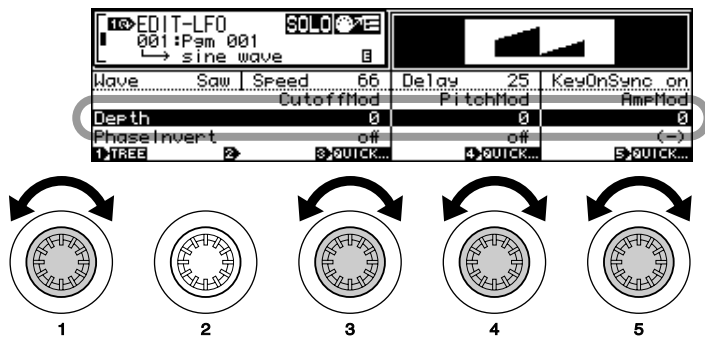
Wenn die oberste Funktionszeile im Display markiert ist (falls das nicht so ist, verwenden Sie Regler 1, um die oberste Zeile auszuwählen), können Sie mit den Regler n 2, 3, 4 und 5 die Wellenform (Wave), die Geschwindigkeit (Speed), die Anfangsverzögerung (Delay) und Tastensynchronisation (KeyOnSync) des LFO wunschgemäß einstellen.



Wave	Mit diesem Parameter wählen Sie die für die LFO-Modulation verwendete Wellenform. Sie können zwischen „Saw“ (Sägezahnwelle), „Triangl“ (Dreieckswelle: als üblicher Ersatz für eine Sinus-Welle), „Square“ und „S/H“ (Sample-and-Hold: eine Rechteckwelle deren Pegel zufällig gewechselt wird).
Speed	Dies Funktion dieses Parameters ist offensichtlich - er regelt die Geschwindigkeit der LFO-Modulation.
Delay	Wenn dieser Parameter auf „0“ gesetzt ist, beginnt die LFO-Modulation sobald eine Note gespielt wird. Wenn Sie diesen Wert erhöhen tritt zwischen dem Spielen der Note und dem Start der LFO-Modulation eine Verzögerung ein. Je höher der Wert, desto höher die Verzögerung.
KeyOnSync	Mit dem Parameter „KeyOnSync“ wird bestimmt, ob der Start der LFO-Wellenform mit dem Beginn jeder Note synchronisiert wird. Wenn die Modulation auf „On“ gestellt ist, beginnt sie bei jedem Spielen einer Note immer am selben Punkt. Wenn die Modulation auf „Off“ gestellt ist, beginnt sie an einem zufälligen Punkt.

#### 4. Die Modulationstiefe einstellen

Verwenden Sie Regler 1, um die zweite Funktionszeile im Display („Depth“) zu markieren, und verwenden Sie anschließend die Regler 3, 4 und 5, um die Modulationstiefe des LFOs auf den Filter-Cutoff, auf die Tonhöhe und auf die Amplituden einzustellen. Die Modulation kann sowohl auf ein einziges Ziel als auch auf zwei oder alle drei gleichzeitig angewendet werden.



CutoffMod	Bestimmt die Stärke, mit der der LFO den Filter-Cutoff moduliert. Der resultierende Sound wird u.a. auch von der Einstellung des Filters mitbestimmt (Seite 133), die Filter-Cutoff-Modulation produziert aber generell einen Wah-Wah-Effekt. Höhere Werte erzeugen eine stärkere Modulation.
PitchMod	Bestimmt die Stärke, mit der der LFO die Tonhöhe moduliert. Das Ergebnis ist ein Vibrato-Effekt. Höhere Werte erzeugen eine stärkere Modulation.
AmpMod	Bestimmt die Stärke, mit der der LFO die Amplitude moduliert. Das Ergebnis ist ein Tremolo-Effekt. Höhere Werte erzeugen eine stärkere Modulation.

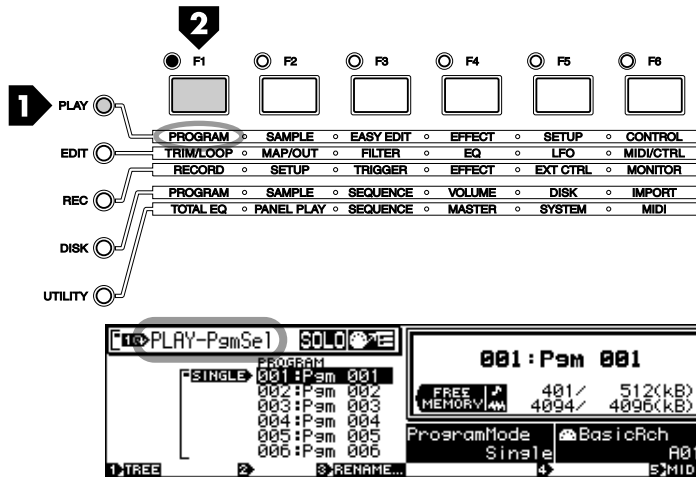
**HINWEIS** • Mit dem „PhaseInvert“-Parameter in der untersten Funktionszeile kann die Phase der LFO-Wellenform für die einzelnen Modulationsziele invertiert werden. Für Einzelheiten schlagen Sie bitte auf Seite 144 nach.

## Schritt für Schritt ZUWEISUNG ZU EINEM PROGRAMM

Das Zuweisen einzelner oder mehrerer Samples zu einem Programm ist der abschließende Schritt, bevor Sie Ihr Sample über den A5000/A4000 abspielen können.

### 1. Display für Program-Auswahl (PLAY-PgmSel)

Drücken Sie auf die Taste [PLAY] und anschließend auf die Funktionstaste [PROGRAM], um zum „PLAY-PgmSel“-Display (Program-Auswahl) zu gelangen.



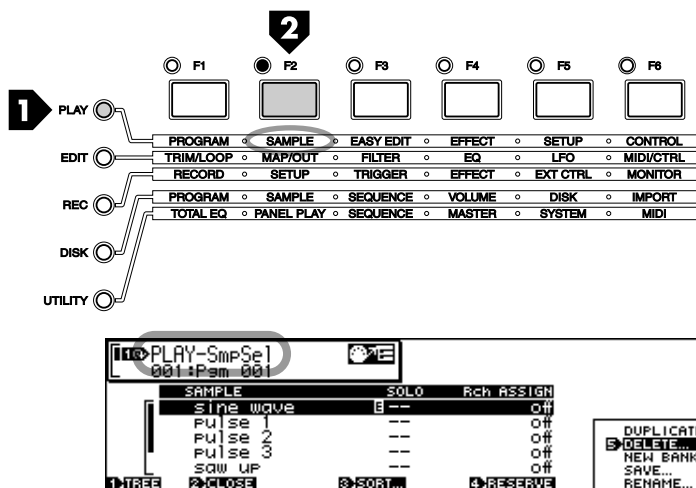
### 2. Program auswählen

Verwenden Sie die Regler 2 oder 3, um das Program auszuwählen, dem Sie das Sample zuordnen möchten. Die Nummer und der Name des gewählten Programs werden in einem Fenster oben rechts im Display angezeigt.

- HINWEIS**
- Verwenden Sie die Funktion „Rename“ (Umbenennen), um dem Program gegebenenfalls einen neuen Namen zu geben. Für Einzelheiten schlagen Sie bitte auf Seite 89 nach.
  - Verwenden Sie im „PLAY-PgmSel“-Display Regler 4, um den „Single“ oder „Multi“-Wiedergabemodus (Infos Seite 89) auszuwählen und Regler 5, um den Basis-Empfangskanal des Samplers festzulegen (Infos Seite 89).

### 3. Display für Sample-Auswahl (PLAY-SmpSel)

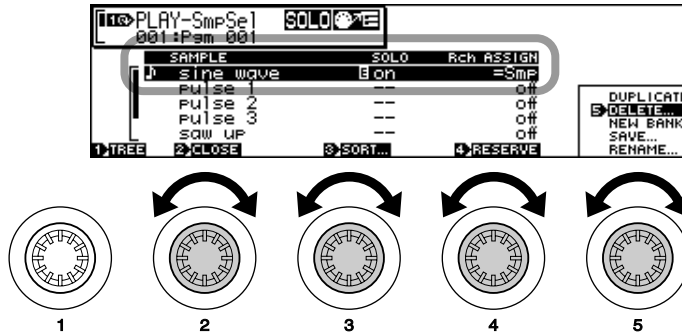
Drücken Sie die Funktionstaste [SAMPLE], um zum „PLAY-SmpSel“-Display (Sample-Auswahl) zu gelangen.





## 4. Samples zuweisen

Verwenden Sie Regler 2, um das Sample auszuwählen und anschließend Regler 4, um das ausgewählte Sample dem aktuell gewählten Programm zuzuordnen sowie die Empfangskanäle anzugeben. Wenn „off“ eingestellt ist, ist das Sample dem Programm nicht zugewiesen. Ist hingegen „=Smp“ eingestellt, dann ist das Sample dem „Sample Bank“-Empfangskanal zugewiesen (eine „Sample Bank“ ist eine Gruppe von Samples, die auf verschiedene Arten als eine Einheit verwendet werden kann – Infos siehe Seite 60). Beim A4000 können zudem die MIDI-Kanäle „01“ bis „16“ gewählt werden, während beim A5000 (der über zwei MIDI-Eingänge - A und B verfügt) die Eingangskanäle „A01“ bis „A16“ sowie „B01“ bis „B16“ eingestellt werden können. Bei beiden Modellen können Sie mit „Bch“ auch den Basisempfangskanal wählen, den Sie mit Regler 5 im „PLAY-PgmSel“-Display einstellen können.



**HINWEIS** • Im „PLAY-SmpSel“-Display können Sie mit Regler 5 auch unbenennen, speichern, duplizieren, löschen und eine neue Sample-Bank erstellen. Für Einzelheiten schlagen Sie bitte auf Seite 94 nach.

## 5. Spielen Sie!

Sobald Sie Ihre Samples einem Programm zugeordnet haben, können Sie das Program mit einem Keyboard, Sequencer oder anderen Controllern ansteuern und Musik machen.

## ZUSAMMENFASSUNG

Hier endet der Abschnitt für das Grundwissen. Wenn Sie die Grundlagen gelesen und einige beschriebenen Prozeduren ausprobiert haben, werden Sie schon bald mit der Funktionsweise des A5000/A4000 vertraut sein. Haben Sie jedoch bitte Verständnis dafür, daß hier nur die grundlegendsten Funktionen beschrieben wurden und daß noch ZAHLEICHE andere wichtige Funktionen vorhanden sind, die im Abschnitt „Referenz“ dieses Handbuchs ausführlicher beschrieben werden. Nehmen Sie sich die Zeit, das Inhaltsverzeichnis (Seite 8) und vielleicht sogar den Index (Seite 287) zu lesen, damit Sie einen Überblick erhalten, wie und wo Sie nach weiteren, für Sie interessante Informationen suchen können.

Viel Spaß beim Sampling!

# Kapitel 3

## Der A5000/A4000 System & Funktionen

### A5000/A4000 – Systemaufbau und grundlegende Bedienung

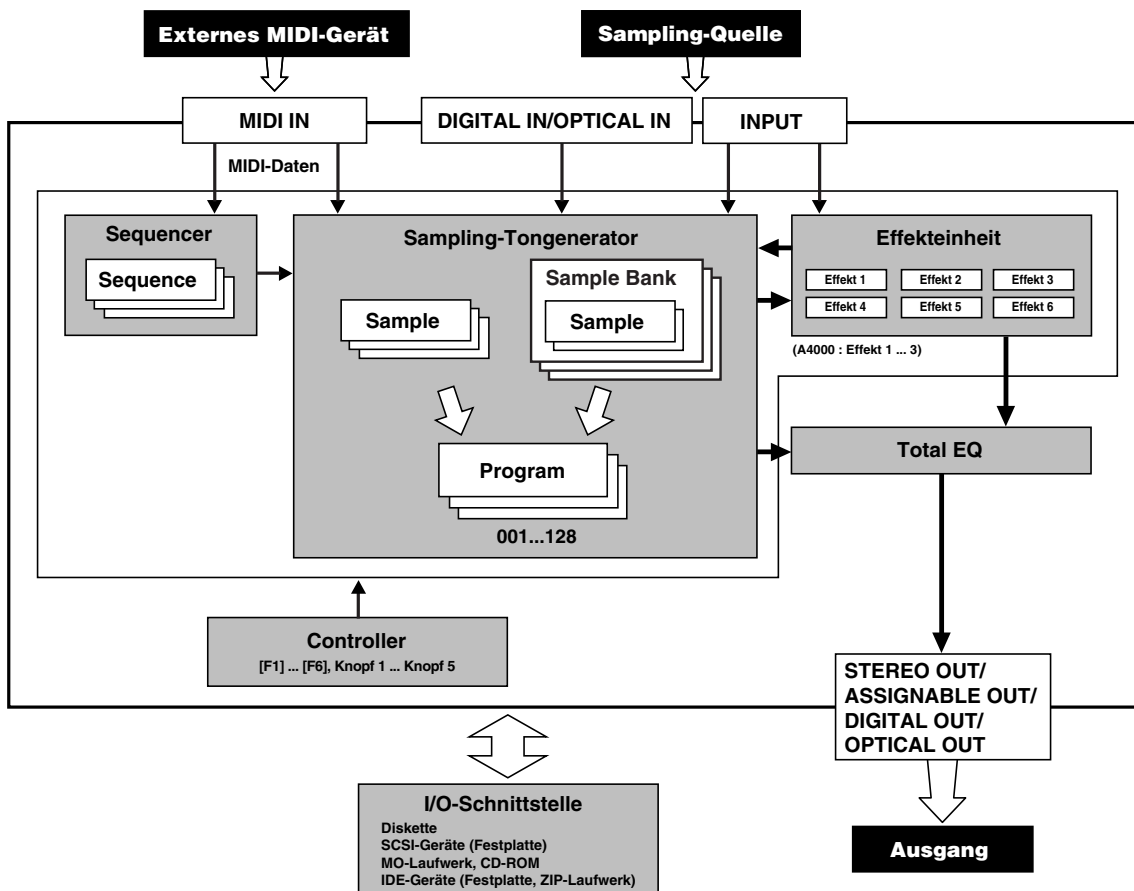
<b>1. Überblick über das System</b> .....	<b>58</b>
Interner Aufbau .....	58
Sampling-Tongenerator .....	59
Die Effekteinheit .....	63
Total EQ.....	64
Controller.....	64
Sequencer .....	64
I/O-Schnittstelle .....	65
Datenorganisation und Verwaltung.....	65
<b>2. Funktionen des A5000/A4000</b> .....	<b>68</b>
A5000/A4000-Modusorganisation .....	68
Funktionsschema .....	73
<b>3. Allgemeine Bedienung</b> .....	<b>77</b>
Allgemeine Displayfunktionen (Common-Modus) .....	77
Auswahl von Modi und Funktionen.....	77
Auswahl von Display-Seiten .....	78
Parameterbearbeitung.....	79
Funktionsausführung.....	80
Befehlsauswahl .....	80
Zeicheneingabe.....	81
MIDI-Eingabe .....	82
QUICK Entry .....	83
Anzeigen in Baum-Darstellung.....	83
A/D-Input .....	85
MIDI-Indikator.....	85
Operationen mit Kurzbefehlen.....	86
Spezielle Tastenfunktionen.....	86
Wiederherstellung der werksseitigen Voreinstellungen .....	86

# 1. Überblick über das System

Der A5000/A4000 kann Klänge von Musikinstrumenten, Klangeffekte, Melodieteile oder einfach nur beliebige Klänge aufzeichnen, verarbeiten und abspielen. Der folgende Abschnitt beschreibt die grundlegende Systemkonfiguration des A5000/A4000.

## Interner Aufbau

Der A5000/A4000 setzt sich aus einem aus Tongenerator, Effekteinheit, Total EQ, Controller, Sequencer und I/O-Schnittstelle zusammen.



### Sampling-Tongenerator (Seite 59)

Dies ist das „Herz“ des A5000/A4000-Systems. Hier werden Audio-Signale aufgezeichnet, die über die analogen Eingangsbuchsen (oder die digitalen Koaxial- oder optischen Eingänge, falls die optionale I/O-Karte installiert ist) empfangen werden, und die aufgezeichneten Samples können über einen externen MIDI-Controller abgespielt werden.

### Effekteinheit (Seite 63)

Hier werden für die Signale des Tongenerators Effekte der Stereopositionierung erzeugt, beispielsweise ein Halleffekte (Reverb), Echos (Delay) oder andere Effekte. Den Eingabesignalen können auch während der Aufzeichnung Effekte hinzugefügt werden.

In 6 einzelnen Effektblöcken (beim A4000 sind es drei) finden Sie 96 verschiedene Effekte.

### Total EQ (Seite 107)

Ein vielseitiger Vier-Band-Equalizer, mit dessen Hilfe das Audio-Signal des Tongenerators geformt werden kann.

### Controller (Seite 107)

Für die effiziente Steuerung von Tongenerator und Sequencer werden die Knöpfe 2 bis 5, die Funktionstasten [F1] bis [F6], die [AUDITION]-Taste, die [ASSIGNABLE]-Taste usw. verwendet.

### Sequencer (Seite 107)

Mit Hilfe des Sequencers können MIDI-Events von einem MIDI-Controller oder einem anderen Gerät aufgezeichnet und die aufgezeichneten Events über den Tongenerator des Samplers abgespielt werden. Dabei handelt es sich um einen ganz einfachen Sequencer, der als praktischer „Notizblock“ genutzt werden kann, in dem Sie Ideen für Breakbeats oder Musikpassagen aufzeichnen können.

### I/O-Schnittstelle (Seite 108)

Der A5000/A4000 verfügt über ein eingebautes Diskettenlaufwerk, das Sie nutzen können, um Samples, Programs und andere Daten zu speichern und zu laden. Darüber hinaus können weitere Speichergeräte wie beispielsweise Festplatten, ZIP-Laufwerke, CD-ROM-Laufwerke usw. extern über die eingebaute SCSI-Schnittstelle des Samplers oder intern über die bereitgestellten SCSI- und IDE-Anschlüsse angeschlossen werden. Außerdem gibt es eine optionale I/O-Erweiterungskarte, die digitale Koaxial- und optische Eingänge und Ausgänge für das Sampling und das Abspielen digitaler Signale sowie weitere frei zuweisbare Analogausgänge bereitstellt.

Der Samplespeicher des A5000/A4000 kann auf bis zu 128 MB erweitert werden.

## Sampling-Tongenerator

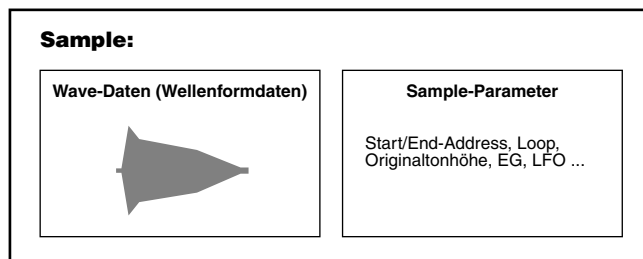
Der Tongenerator zeichnet Audio-Signale auf, die über die analogen Eingangsbuchsen (oder die digitalen Koaxial- oder optischen Eingänge, falls die optionale I/O-Karte installiert ist) empfangen werden. Die aufgezeichneten Samples können bearbeitet und über einem externen MIDI-Controller abgespielt werden. Die aufgezeichneten Signale können als Samples organisiert, in Sample Banks gruppiert und der einfachen Verwaltung und Bedienung halber sogenannten Programs zugewiesen werden.

### Samples

Ein „Sample“ ist die kleinste Dateneinheit, die der A5000/A4000 verarbeiten kann. Sie besteht aus einer gesampelten Wellenform und den grundlegenden Parametern für das Abspielen.

Das Aufzeichnen von Signalen über die analogen INPUT-Buchsen (oder die Anschlüsse DIGITAL IN oder OPTICAL IN, falls die optionale I/O-Erweiterungskarte installiert ist) wird als „Sampling“ bezeichnet. Die dabei aufgezeichneten Daten werden im internen Wave-Speicher des Samplers abgelegt.

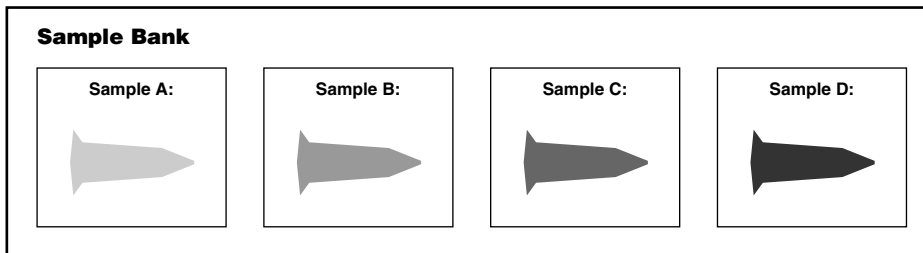
Neben den reinen Wave-Daten enthalten Samples auch Start und End Addresses, die angeben, wo das Abspielen der Wave-Daten anfangen und enden soll, Loop Addresses, einen Parameter für die Originaltonhöhe, EG-Parameter (Envelope Generator - Hüllkurvengenerator), LFO-Parameter (Low Frequency Oscillator - Niederfrequenzoszillator) und andere Daten, die festlegen, wie das Sample abgespielt werden soll.



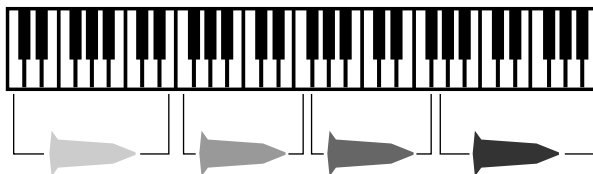
- HINWEIS** • In herkömmlichen Samplern bezieht sich der Begriff „Sample“ normalerweise nur auf reine Wave-Daten. Beachten Sie, daß A5000/A4000-Samples auch mehrere Sample-Parameter enthalten.
- Samples können mono oder stereo sein. Stereo-Samples enthalten separate Wave-Daten für den linken und den rechten Kanal.
  - Wie viele Samples gleichzeitig aufgezeichnet oder in den Speicher geladen werden können, und wie groß sie sein dürfen, ist von der Größe Ihres internen Samplespeichers abhängig.
  - Das Sampling erfolgt im RECORD-Modus (Seite 150), die Bearbeitung der Samples dagegen im EDIT-Modus (Seite 118).

## Sample Banks

Eine „Sample Bank“ ist eine Gruppe von Samples, die wie ein einzelnes Sample behandelt werden kann. Multi-Sample-Instrumente, Drum Kits usw. sind Kombinationen aus mehreren Samples, die zusammenarbeiten, um den gewünschten Klang zu erzeugen. Durch die Gruppierung verwandter Samples in einer Sample Bank ermöglichen Sie ein gleichzeitiges Kopieren, Speichern oder anderweitige Operationen, so daß die müßige Aufgabe entfällt, jedes einzelne Sample zu verarbeiten.



- HINWEIS** • Das Multi-Sampling wird häufig eingesetzt, um eine realistische Reproduktion von Instrumenten mit weiterem Tonhöhenbereich zu erzielen. Dabei werden kleine Notengruppen oder sogar einzelne Noten aufgezeichnet, und die resultierenden Samples werden bestimmten Tastaturbereichen für die Wiedergabe zugeordnet, so daß die natürlichen Klangvariationen des Instruments über seinen gesamten Tonhöhenbereich exakt nachgebildet werden können.



- Drum Kits bestehen aus einzelnen Samples verschiedener Schlagzeug- und Percussion-Instrumente – Bass Drum, Snare, Toms, Cymbals usw. –, die einzelnen Tasten auf der Tastatur oder anderen Controllern zugeordnet werden.
- Beim Importieren von Multi-Sample-Daten, die nicht mit dem A5000/A4000 oder A3000 erzeugt wurden, wird normalerweise automatisch eine geeignete Sample Bank angelegt. Für Daten, die von bestimmten anderen Geräten importiert werden, ist das jedoch nicht unbedingt der Fall.
- Sample Banks werden im PLAY-Modus mit der Funktion Sample Select (PLAY – SAMPLE – SmpSel, Seite 93) angelegt.

## Programms

Wenn Sie Klänge auf Ihrem Sampler abspielen, dann spielen Sie eigentlich ein Program ab, dem die erforderlichen Samples und/oder Sample Banks zugeordnet wurden. Es stehen immer 128 Programs im Speicher zur Verfügung - selbst wenn der Sampler zum ersten Mal angeschaltet wird, enthält der Sampler 128 „initialisierte“ Programs (Program-Nummern 001 - 128).

### ■ Program-Daten

Die Daten der Programs können grob in drei Kategorien unterteilt werden:

#### 1. Sample Select (Sample-Auswahl)

Dieser Parameter gibt an, welche Samples und/oder Sample Banks im Samplerspeicher für das Program benutzt werden sollen.

- HINWEIS**
- In Programs können mehrere Samples unter anderem „geschichtet“ und gleichzeitig abgespielt, auf verschiedenen Tasten oder in vorgegebenen Velocity-Bereichen bereitgestellt usw. werden.
  - Samples und Sample Banks können nur dann über einen MIDI-Controller gespielt werden, wenn sie einem Program zugeordnet werden.
  - Die Zuordnung von Samples und Sample Banks erfolgt über den Parameter Sample Select im PLAY-Modus (PLAY – SAMPLE – SmpSel, Seite 93).

#### 2. Easy Edit (Einfaches Bearbeiten)

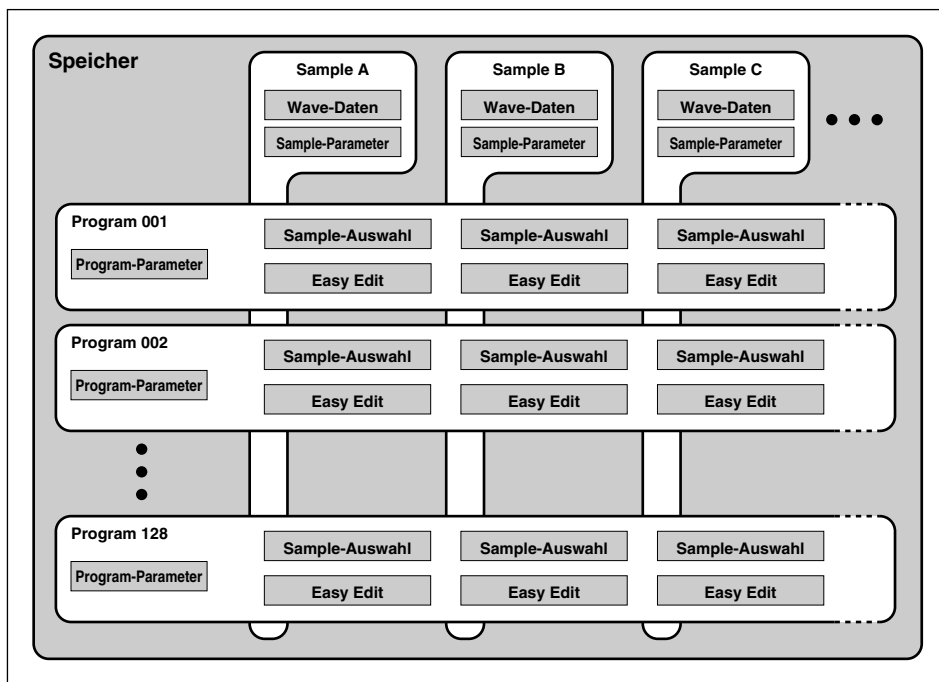
Dieser Datentyp erlaubt, daß die Sample-Parameter vorübergehend nach Bedarf angepaßt werden (diese Anpassungen beziehen sich nur auf das Program, dem die Samples/Sample Banks zugeordnet wurden).

- HINWEIS**
- Easy Edit kann individuell auf alle dem Program zugeordneten Samples und Sample Banks angewendet werden.
  - Easy Edit erlaubt, Samples nur für das betreffende Program anzupassen, ohne daß die Parameter des Samples geändert werden. Auf dieses Weise kann ein einzelnes Sample in verschiedenen Programs eingesetzt werden, wobei für jedes Program andere Easy Edit-Anpassungen vorgenommen werden können.
  - Easy Edit steht über die Funktion Easy Edit im Play-Modus (Seite 96) zur Verfügung.

#### 3. Program-Parameter

Diese Daten bestimmen die Lautstärke des Programms, wie es durch die MIDI-Controller gesteuert werden kann, sowie andere wichtige Parameter, die sich auf das Abspielen beziehen. Das bezieht sich auch auf die einzelnen Effekteinstellungen in jedem Program.

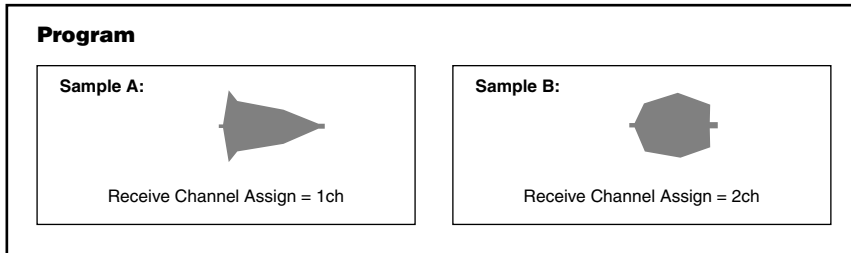
- HINWEIS**
- Der Zugriff auf die Program-Parameter erfolgt im PLAY-Modus auf den Anzeigen Program (Seite 89), Effect (Seite 102), Setup (Seite 107) und Control (Seite 110).



## Der Program-Modus

Im Program-Modus kann der A5000/A4000-Tongenerator so eingerichtet werden, daß er im Single- oder Multi-Modus arbeitet. Wird der Single-Modus ausgewählt, kann immer nur ein Program gleichzeitig gespielt werden.

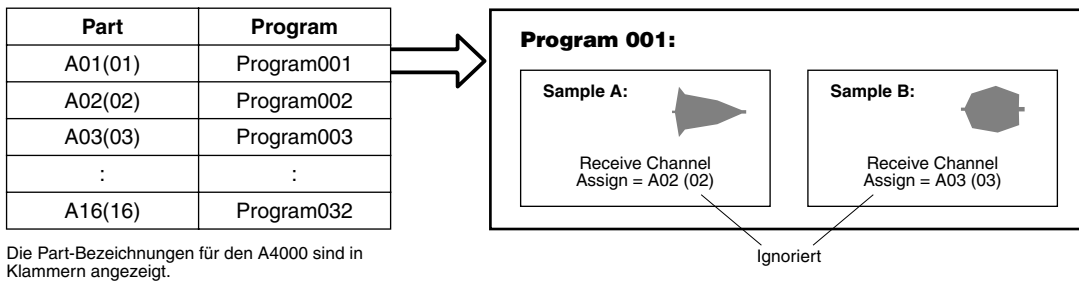
**HINWEIS** • Auch im Single-Modus ist es möglich, eine Multi-Modus-Performance zu erzielen, indem man demselben Tastaturbereich mehrere Samples oder Sample Banks zuordnet, und diesen wiederum über den Parameter Receive Channel Assign (Seite 93) unterschiedliche MIDI-Empfangskanäle zuordnet. Im folgenden Beispiel wird Sample A über MIDI-Kanal 1, Sample B über MIDI-Kanal 2 abgespielt.



Wird der Multi-Modus ausgewählt, können auf dem A5000 verschiedene Programs für bis zu 32 „Parts“ (Part A01 – B16) oder auf dem A4000 16 Parts (Part 01 – 16) zugeordnet werden, und jeder dieser Parts wird über einen anderen MIDI-Kanal gesteuert.

Im folgenden Beispiel steuern die MIDI-Events, die über den MIDI IN-A-Anschluß auf MIDI-Kanal 1 empfangen wurden, Program 001, die Events, die auf dem MIDI-Kanal 2 empfangen wurden, Program 002, und die Daten, die auf dem MIDI-Kanal 3 empfangen wurden, Program 003. In diesem Fall werden die Receive Channel Assign-Einstellungen für die dem Program 001 zugeordneten Samples A und B ignoriert.

**HINWEIS** • Wird der Multi-Modus ausgewählt, wird das Program, das dem Part zugeordnet wurde, der auf dem Basic Receive Channel (Seite 89) eingespielt ist, zum „Master-Program“. Alle Effekt-, Setup- und Steuerungsparameter, die im PLAY-Modus für das Master-Program gesetzt werden, beziehen sich in derselben Weise auf alle anderen Parts. Ist im folgenden Beispiel der Basic Receive Channel gleich A02 (02 im A4000), wird das Program 002 zum Master-Program.



## Maximale Polyphonie

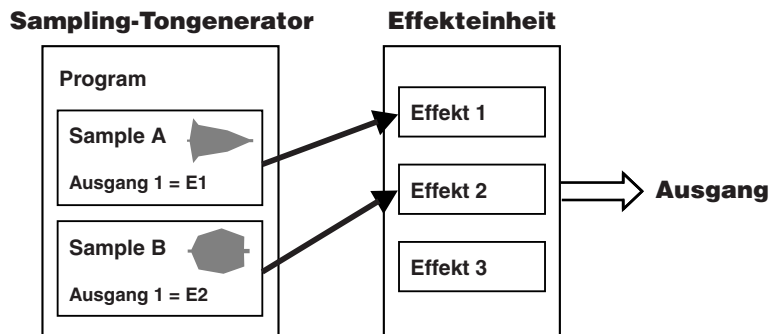
Die maximale Polyphonie des A5000 umfaßt 126 Noten, die des A4000 64 Noten. Dies ist eine „pro Sample“-Polyphonie, wenn also Stereo-Samples (wobei jeweils zwei Samples verwendet werden) abgespielt werden, oder wenn mehrere Samples übereinandergeschichtet sind, wird die Gesamt-Polyphonie entsprechend reduziert.

## Die Effekteinheit

Hier werden für die Audio-Signale des Tongenerators Effekte erzeugt, beispielsweise Halleffekte (Reverb), Echos (Delay) oder weitaus dramatischere Effekte. Alle Effekt-Einstellungen werden als Programmparameter gespeichert, so daß auf jedes Program völlig unterschiedliche Effekte angewendet werden können.

### Effekte und der Sampling-Tongenerator

Das Routing des Audio-Signals aus dem Sampling-Tongenerator wird für jedes Sample durch die Sample-Parameter Output 1 und Output 2 festgelegt (EDIT – MAP/OUT – Mix&Key, Seite 129). Wird ein Effektblock für die Parameter Output 1 oder Output 2 angegeben (auf dem A5000 E1 - E6, auf dem A4000 E1 - E3), wird das Signal an den entsprechenden Effektblock weitergeleitet.

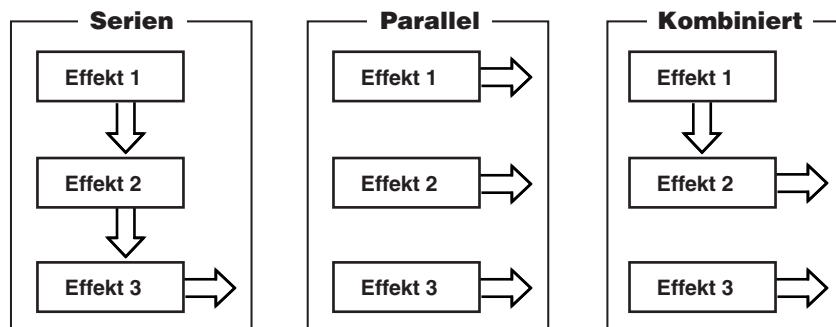


**HINWEIS** • Das Routing der Sample-Signale zu den Effekten erfolgt über die Sample-Parameter, aber der Zugriff auf die eigentlichen Effekt-Einstellungen erfolgt über die Program-Parameter.

### Effekt-Verbindungen

Die Effekteinheit des A5000 verfügt über sechs separate Effektblöcke, während die Effekteinheit des A4000 3 Effektblöcke unterstützt. Jeweils drei Effektblöcke werden als Gruppe behandelt, der A5000 besitzt also zwei Effektgruppen (Effekt 1 - 3 und Effekt 4 - 6), während der A4000 nur über eine Effektgruppe verfügt (Effekt 1 - 3). Die Verbindungen zwischen den Effektblöcken in jeder Gruppe können auf unterschiedliche Arten eingerichtet werden (Seite 102, 103).

Die Effekte können seriell, parallel oder in einer Kombination daraus verbunden werden. Bei einer parallelen Verbindung kann jeder Effektblock unabhängig genutzt werden, um beispielsweise unterschiedliche Effekte auf unterschiedliche Samples anzuwenden. Bei einer seriellen Verbindung können die Effekte kombiniert werden, um komplexere Klänge zu erzeugen. Beispielsweise könnten Sie nach Anwendung eines Delays für einen Klang anschließend einen Halleffekt und/oder einen EQ vornehmen.



**HINWEIS** • Im A5000 ist es möglich, die Signale von Effects 1 – 3 an Effects 4 – 6 weiterzuleiten, so daß letztlich sechs Effektblöcke in Serie geschaltet werden können (Seite 102).



### Effekte bei der Aufzeichnung (Recording Effects)

---

Den am Eingang anliegenden Audio-Signalen können auch schon während der Aufzeichnung Effekte hinzugefügt werden, so daß die Samples nach der Aufzeichnung bereits vollständig mit Effekten versehen vorliegen. Die Einstellungen für die Effekte beim Aufzeichnen (Record Effect) sollten im RECORD-Modus eingerichtet werden, bevor ein Sample aufgezeichnet wird.

---

### Total EQ

---

Ein vielseitiger Vier-Band-Equalizer, mit dessen Hilfe die Audio-Signale des Tongenerators geformt werden können. Die EQ-Einstellungen beziehen sich auf den Klang, der über die Stereo- und Kopfhörer-Ausgänge wiedergegeben wird, können also auf der Bühne oder im Studio genutzt werden, um den Gesamtklang an die ortsspezifischen Erfordernisse anzupassen. Die Parameter für Total EQ stellen Sie im UTILITY-Modus ein (UTILITY – TOTAL EQ – TotalEQ, Seite 189). Die Einstellungen für Total EQ bleiben unabhängig vom ausgewählten Program immer gleich.

Die Einstellungen für Total EQ haben keinen Einfluß auf die Assignable Outputs L&R, die Assignable Outputs 1 - 6 oder die digitalen oder optischen Ausgänge der optionalen I/O-Erweiterungskarte.

---

### Controller

---

Für die effiziente Steuerung von Tongenerator und Sequencer werden die Knöpfe 2 bis 5, die Funktionstasten [F1] bis [F6], die [AUDITION]-Taste, die [ASSIGNABLE]-Taste usw. verwendet.

Die Knöpfe 2 bis 5 können genutzt werden, um MIDI-Control Change Events an den Tongenerator zu übertragen (Knob-Controller – Seite 191, Knopf-Controller Setup – Seite 191), und um die Aufnahme und Wiedergabe von Sequences zu steuern (Sequence – Seite 194). Die Funktionstasten [F1] bis [F6] bilden ein „Mini-Keyboard“, mit dem der Tongenerator gespielt wird, wenn die [ASSIGNABLE]-Taste gedrückt ist (Funktion Key Play Setup – Seite 192). Auf diese Weise können auch dann verschiedene Wiedergabefunktionen gesteuert werden, wenn kein externer MIDI-Controller zur Verfügung steht.

Mit der [AUDITION]-Taste kann das ausgewählte Sample aus dem Speicher oder direkt vom Datenträger abgespielt werden.

---

### Sequencer

---

Mit Hilfe des Sequencers können MIDI-Events von einem MIDI-Controller oder einem anderen Gerät aufgezeichnet und die aufgezeichneten Events über den Tongenerator des Samplers abgespielt werden. Dabei handelt es sich um einen sehr unkomplizierten Sequencer, der als praktischer „Notizblock“ genutzt werden kann, in dem Sie Ideen für Breakbeats oder Musikpassagen aufzeichnen können.

Der Sequencer erlaubt nur Echtzeit-Aufzeichnungen. Komplexere Sequencer-Funktionen, wie etwa Synchronisierung zur MIDI-Clock oder Sequence-Bearbeitungen, sind nicht implementiert. Die aufgezeichneten Daten werden im Speicher als eine „Sequence“ abgelegt, und die Anzahl und Länge der aufgezeichneten Sequenzen ist nur durch den verfügbaren Speicher begrenzt.

## I/O-Schnittstelle

Der A5000/A4000 verfügt über ein eingebautes Diskettenlaufwerk, das Sie nutzen können, um Samples, Programs und andere Daten zu speichern und zu laden. Darüber hinaus können weitere Speichergeräte wie beispielsweise Festplatten, ZIP-Laufwerke, CD-ROM-Laufwerke usw. extern über die eingebaute SCSI-Schnittstelle des Samplers oder intern über die bereitgestellten SCSI- und IDE-Anschlüsse angeschlossen werden.

Außerdem gibt es eine optionale I/O-Erweiterungskarte, die digitale Koaxial- und optische Eingänge und Ausgänge für das direkte Sampling und das Abspielen digitaler Signale sowie weitere frei zuweisbare Analogausgänge bereitstellt.

Der Samplespeicher des A5000/A4000 kann auf bis zu 128 MB erweitert werden.

## Datenorganisation und Verwaltung

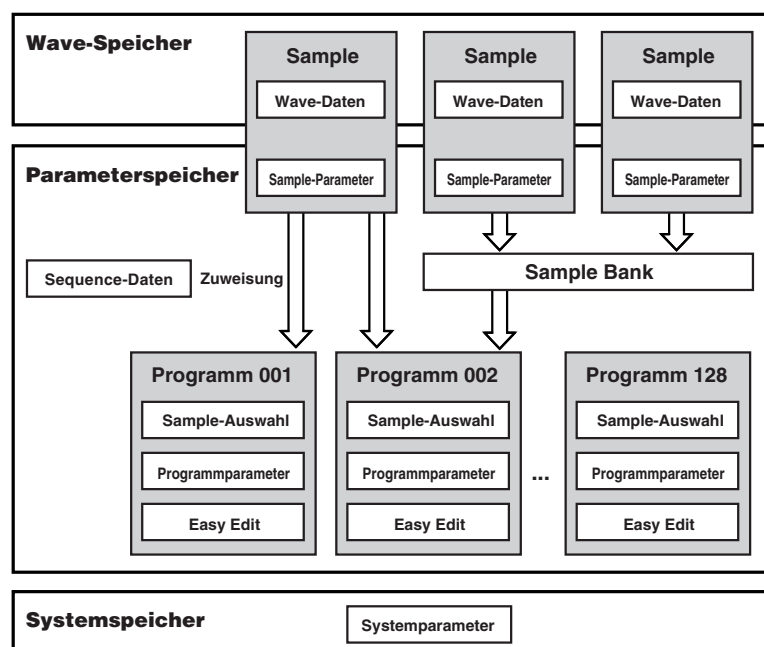
Alle Daten im internen Speicher des A5000/A4000 gehen verloren, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Aus diesem Grund sind die Operationen zum Speichern und Laden für den effizienten Betrieb des A5000/A4000 unabdingbar. In diesem Abschnitt werden wir betrachten, wie der interne Speicher und Datenträger miteinander zusammenhängen.

### Daten im Speicher

Samples, Sample Banks und Programs für den Sampler werden im internen Speicher bereitgestellt. Weitere Datentypen im internen Speicher sind Sequenzen und Systemparameter.

Sequence-Daten bestehen aus MIDI-Events, die von einem externen MIDI-Gerät mit Hilfe des UTILITY-Modus des Samplers aufgenommen werden.

Systemparameter werden in nicht-flüchtigem Speicher abgelegt, der auch beim Ausschalten des Geräts nicht gelöscht wird. Bei den Systemparametern handelt es sich unter anderem um die Total EQ-Parameter für den UTILITY-Mode, Panel Play-, Master-, System- und MIDI-Parameter sowie Setup-Daten für den RECORD-Modus. Die Systemparameter enthalten auch Program/Part-Zuordnungen für den Tongenerator, für den Fall, daß der Multi-Modus ausgewählt wird.



## Laufwerke

Der A5000/A4000 verfügt über ein eingebautes Diskettenlaufwerk. Darüber hinaus können eine interne Festplatte, ein ZIP-Laufwerk oder andere Laufwerke installiert und über die vorhandenen SCSI- und IDE-Anschlüsse betrieben werden. Externe Speichergeräte, wie etwa Festplatten, ZIP-Laufwerke, CD-ROM-Laufwerke und MO-Laufwerke können über die eingebaute SCSI-Schnittstelle des Samplers angeschlossen werden. Diese Laufwerke werden als SCSI- oder IDE-Geräte bezeichnet.

## Datenträger

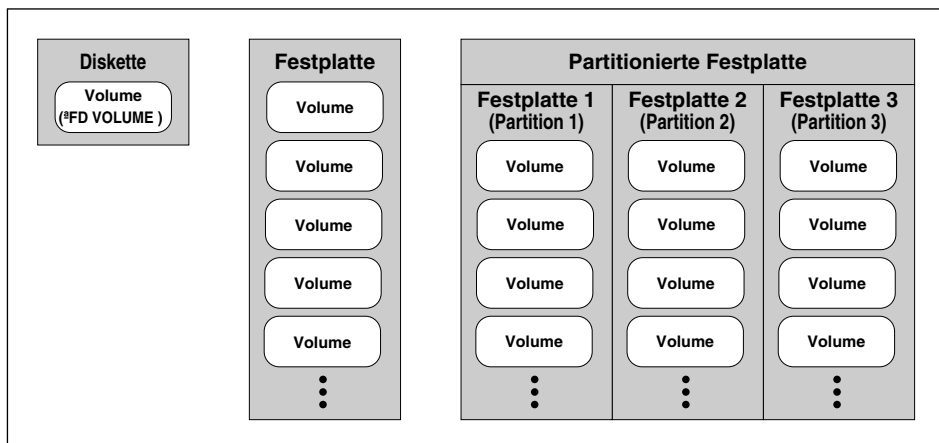
Der Begriff „Datenträger“ bezieht sich auf das verwendete Speichermedium: Diskette, ZIP, MO-Diskette usw. Neue Datenträger müssen vom A5000/A4000 formatiert werden, damit sie zum Speichern und Laden von Daten genutzt werden können (Seite 177). Darüber hinaus können Festplatten, ZIP-Disketten und vergleichbare Datenträger partitioniert werden, so daß sie bis zu acht einzelne Datenträger darstellen.

## Volumes

Der A5000/A4000 legt alle Daten aus dem Hauptspeicher in einem Volume auf dem aktuellen Datenträger (oder in einer Partition davon) ab. Ein Volume enthält also alle Daten des Arbeitsspeichers.

Eine Diskette kann nur ein einziges Volume aufnehmen. Der A5000/A4000 erzeugt dieses Volume (mit Namen „FD VOLUME“) beim Formatieren der Diskette automatisch.

Wenn Sie eine SCSI-Festplatte verwenden, können Sie beliebig viele Volumes erzeugen, in denen jeweils unterschiedliche Datensätze enthalten sind. Die folgende Abbildung zeigt die Beziehung zwischen Disketten und Volumes.



Beachten Sie, daß jedes Datenträger-Volume genau einem vollständigen Abbild der Daten im Hauptspeicher entspricht. Wie die nächste Abbildung zeigt, speichert der A5000/A4000 alle Daten des Arbeitsspeichers in einem einzigen Volume. Beim Laden des Volumes wird der Zustand des Arbeitsspeichers wiederhergestellt, der zum Zeitpunkt der Datenspeicherung vorlag.

## Speichern und Laden

Der Bequemlichkeit halber will man im allgemeinen ein gesamtes Volume speichern bzw. laden. Beim Abspeichern eines Volumes können Sie auf einfache Weise genau den Zustand des Arbeitsspeichers konservieren, der vor dem Ausschalten des A5000/A4000 bestand, so daß Sie eine identische Umgebung vorfinden, wenn Sie die Daten beim nächsten Einschalten laden. Sie können die Arbeit genau da fortsetzen, wo Sie sie unterbrochen haben, und alle Ihre Samples und Programs werden richtig wiedergegeben. Das Speichern in mehreren Volumes ermöglicht das Anlegen mehrerer „Arbeitsumgebungen“, die z.B. während Live-Auftritten oder bei der Arbeit an verschiedenen Projekten umgeschaltet werden können. Wenn Sie ausschließlich Disketten verwenden, können Sie immer genau ein Volume auf einer Diskette speichern. (Sie müssen also die Diskette wechseln, wenn Sie eine andere „Umgebung“ laden möchten.) Bei Verwendung eines SCSI-Laufwerks können Sie jedoch mehrere Volumes auf dem gleichen Laufwerk bzw. auf einer der Laufwerkspartitionen ablegen.

Selbstverständlich ist es auch möglich, einzelne oder mehrere ausgewählte Objekte (Samples, Programs oder Sequenzen) zu speichern oder zu laden. Diese Vorgehensweise ist sinnvoll, wenn Sie Objekte aus der einen in eine andere Umgebung übertragen möchten – z.B. um alle Objekte des einen Volumes zu laden und dann einzelne Objekte aus anderen Volumes hinzuzufügen.

## Speicher- und Ladevorgänge

Anweisungen zu den einzelnen Speicher- und Ladevorgängen schlagen Sie bitte auf den folgenden Seiten nach.

### Speicherart

- Gesamter Hauptspeicherinhalt .....SAVE (COMMAND-SAVE) (Seite 208)
- Nur neu bearbeitete Daten .....SAVE (COMMAND-SAVE) (Seite 208)
- Nur alle Programs .....SAVE (COMMAND-SAVE) (Seite 208)
- Nur ein Program .....SAVE (COMMAND-SAVE) (Seite 208)
- Nur alle Samples .....SAVE (COMMAND-SAVE) (Seite 208)
- Nur ein Sample .....SAVE (COMMAND-SAVE) (Seite 208)
- Einzelne Sequenz .....SAVE (COMMAND-SAVE) (Seite 208)

### Ladeart

- Ein ganzes Volume .....Volume Select (DISK-VOLUME-Volume) (Seite 172)
- Alle Programs .....Program Load (DISK-PROGRAM-PgmLoad) (Seite 167)
- Ein Program .....Program Load (DISK-PROGRAM-PgmLoad) (Seite 167)
- Alle Samples .....Sample Load (DISK-SAMPLE-SmpLoad) (Seite 169)
- Ein Sample .....Sample Load (DISK-SAMPLE-SmpLoad) (Seite 169)
- Alle Sequenzen .....Sequence Load (DISK-SEQUENCE-SeqLoad) (Seite 171)
- Eine Sequenz .....Sequence Load (DISK-SEQUENCE-SeqLoad) (Seite 171)

## 2. Funktionen des A5000/A4000

### A5000/A4000-Modusorganisation

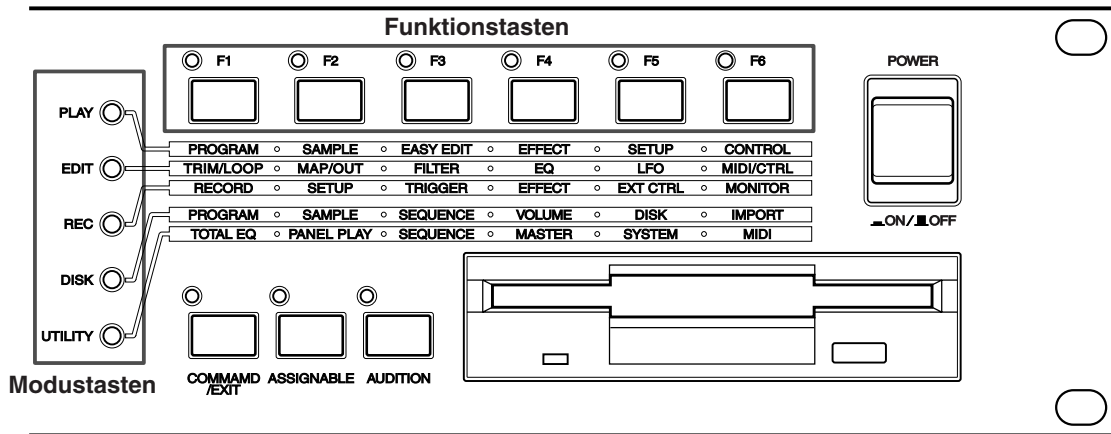
Der einfachen, effizienten Bedienung des A5000/A4000 halber wurden alle Funktionen zu Modi gruppiert. Darüber hinaus gibt es mehrere Befehle, die bestimmte Funktionen abdecken, die nicht in den Modi enthalten sind.

Die Funktionen des A5000/A4000 sind in 5 Modi und eine Befehlsgruppe eingeordnet.

- **PLAY MODE**..... Im PLAY-Modus werden Programs abgespielt und bearbeitet.
- **EDIT MODE**..... Im EDIT-Modus werden Samples oder Parameter für Sample Banks direkt bearbeitet.
- **RECORD MODE**..... Im RECORD-Modus werden neue Samples aufgezeichnet.
- **UTILITY MODE**..... Der UTILITY-Modus beinhaltet Funktionen, die den Gesamtbetrieb des A5000/A4000 betreffen, ebenso wie das Aufzeichnen/Abspielen von Sequences usw.
- **COMMANDS**..... Die COMMANDS (Befehle) umfassen das Kopieren und Bearbeiten von Programs sowie bestimmte Operationen, die nicht in den Funktionsdisplays enthalten sind.

Die verschiedenen Modi werden aktiviert, indem die ihnen zugeordnete Taste gedrückt wird. Die Funktionsgruppen innerhalb der einzelnen Modi werden durch die entsprechenden Funktionstasten ([F1] – F[6]) ausgewählt, und der Zugriff auf die Befehle erfolgt über die Taste [COMMAND/EXIT].

Probieren Sie die Umschaltung zwischen den verschiedenen Modi und Funktionen aus, um sich an die Bedienoberfläche des A5000/A4000 zu gewöhnen.



#### PLAY MODE [PLAY] (Seite 87)

Im PLAY-Modus werden Programs abgespielt und bearbeitet. Wenn Sie Klänge auf Ihrem Sampler abspielen, dann spielen Sie eigentlich ein „Program“ ab, dem die erforderlichen Samples und/oder Sample Banks zugeordnet wurden.

Drücken Sie die [PLAY]-Taste, um in den PLAY-Modus zu gelangen.

Im PLAY-Modus gibt es die sechs folgenden Funktionen:

##### ■ [F1] PROGRAM-Taste (Seite 89)

Wählt das Program/die Programs aus, das/die abgespielt werden soll(en). Hier können Sie den Einzel- oder Mehrfach-Programmodus auswählen und Einstellungen für die einzelnen Programs vornehmen, wie beispielsweise die Parameter Level, Pan, Transpose und Portamento.

##### ■ [F2] SAMPLE-Taste (Seite 93)

Gibt die Samples und/oder Sample Banks an, die im Program benutzt werden sollen.

■ **[F3] EASY EDIT-Taste (Seite 96)**

Erlaubt, die Sample-Parameter temporär nach Bedarf anzupassen (diese Anpassungen beziehen sich nur auf das Program, in dem die Samples/Sample Banks zugeordnet wurden).

■ **[F4] EFFECT-Taste (Seite 102)**

Richtet die Effekte ein, die für das Program benutzt werden sollen.

■ **[F5] SETUP-Taste (Seite 107)**

Richtet die LFO S/H (Sample & Hold)-Geschwindigkeit, die A/D-Inputfunktionen usw. ein.

■ **[F6] CONTROL-Taste (Seite 110)**

Legt die MIDI-Controller (oder das Program-LFO) fest, die das Program steuern.

## EDIT MODE [EDIT] (Seite 117)

---

Erlaubt die direkte Bearbeitung der Parameter für das aktuelle Sample oder die aktuelle Sample Bank. Ein „Sample“ ist die kleinste Dateneinheit, die der A5000/A4000 verarbeiten kann. Sie besteht aus einer gesampelten Wellenform und den grundlegenden Parametern für die Wiedergabe. Eine „Sample Bank“ ist eine Gruppe von Samples, die wie ein einzelnes Sample behandelt werden kann. Multi-Sampling-Instrumente, Drum Kits usw. sind Kombinationen aus mehreren Samples, die zusammenarbeiten, um den gewünschten Klang zu erzeugen.

Um in den EDIT-Modus zu gelangen, drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Hier werden die folgenden sechs Funktionen unterstützt:

■ **[F1] TRIM/LOOP-Taste (Seite 120)**

Erlaubt die Angabe von Start und EndAddresses (die Positionen in der Wellenform, wo das Abspielen beginnt und endet), Loop Start und End Addresses, Loop Mode usw.

■ **[F2] MAP/OUT-Taste (Seite 127)**

Bestimmt die Originaltonhöhe, den Tastaturbereich, das Ausgabeziel, die Lautstärke, die Stimmung usw.

■ **[F3] FILTER-Taste (Seite 133)**

Richtet die Filter- und EQ-Parameter ein, die den Klang des Samples verändern.

■ **[F4] EG-Taste (Seite 137)**

Richtet die bereitgestellten Hüllkurvengeneratoren für Amplitude, Filter und Pitch ein.

■ **[F5] LFO-Taste (Seite 143)**

Richtet den LFO für zyklische Amplitude-, Filter- und Pitch-Modulation ein.

■ **[F6] MIDI/CTRL-Taste (Seite 145)**

Bestimmt die MIDI-Kanäle, über die die Samples gesteuert werden, sowie die Funktionen der verwendeten MIDI-Controller.

## RECORD MODE [REC] (Seite 149)

---

Im RECORD-Modus werden neue Samples aufgezeichnet.

Drücken Sie die [REC]-Taste, um in den RECORD-Modus zu gelangen.

Im RECORD-Modus gibt es die sechs folgenden Funktionen:

■ **[F1] RECORD-Taste (Seite 151)**

Mit dieser Funktion werden neue Samples aufgezeichnet.

■ **[F2] SETUP-Taste (Seite 153)**

Die SETUP-Funktion beinhaltet Parameter, die die Aufzeichnungsquelle, den Tastaturbereich, die Start/Stop-Methode, die Normalisierung usw. festlegen.

■ **[F3] TRIGGER-Taste (Seite 158)**

Gibt an, wie die Aufzeichnung gestartet und beendet wird.

■ **[F4] EFFECT-Taste (Seite 160)**

Legt die „Record Effects“ fest, die auf das aufzuzeichnende Signal angewendet werden.

■ **[F5] EXT CTRL-Taste (External Control-Taste) (Seite 161)**

Steuert das Abspielen einer externen Audio-CD.

■ **[F6] MONITOR-Taste (Seite 163)**

Aktiviert die Überwachung des Quellsignals. Hier können Sie außerdem ein Metronom-Click-Signal im angegebenen Tempo aktivieren.

### **DISK MODE [DISK] (Seite 165)**

---

Der DISK-Modus bietet Zugriff auf Funktionen zum Laden von Daten von oder zum Speichern von Daten auf Disketten, Festplatten, CD-ROM und anderen Datenträgern. Darüber hinaus gibt es diverse Funktionen für die Verwaltung von Datenträgern, Volumes und SCSI-Geräten.

Der DISK MODE setzt sich aus den sechs folgenden Funktionen und einem Befehl zusammen, die über die Funktionstasten [F1] bis [F6] und die [COMMAND/EXIT]-Taste aufgerufen werden.

■ **[F1] PROGRAM-Taste (Seite 167)**

Lädt Programs von Disketten, Festplatten oder anderen Datenträgern.

■ **[F2] SAMPLE-Taste (Seite 169)**

Lädt Samples und Sample Banks von Disketten, Festplatten oder anderen Datenträgern.

■ **[F3] SEQUENCE-Taste (Seite 171)**

Lädt Sequences von Disketten, Festplatten oder anderen Datenträgern.

■ **[F4] VOLUME-Taste (Seite 172)**

Wählt Volumes auf Disketten oder Festplatten aus bzw. legt sie an und erlaubt das Laden von Daten eines Volumes in einem Schritt.

■ **[F5] DISK-Taste (Seite 173)**

Funktionen für die Auswahl von Datenträgern, das Umbenennen von Datenträgern, das Aktivieren und Deaktivieren von Festplatten und CD-ROM-Laufwerken. Außerdem gibt es eine Funktion, zum Einstellen der SCSI-ID-Nummer des A5000/A4000.

■ **[F6] IMPORT-Taste (Seite 177)**

Erlaubt das Importieren von Wave-Dateien im Computerformat sowie von Sample-Daten, die ursprünglich für andere Geräte erzeugt wurden.

### **UTILITY MODE [UTILITY] (Seite 187)**

---

Der UTILITY-Modus enthält Funktionen, die den Gesamtbetrieb des A5000/A4000 betreffen, ebenso wie das Aufzeichnen/Abspielen von Sequences usw.

Um in den UTILITY-Modus zu gelangen, drücken Sie die [UTILITY]-Taste.

Hier werden die folgenden sechs Funktionen unterstützt:

■ **[F1] TOTAL EQ-Taste (Seite 189)**

Richtet den 4-Band-Equalizer ein, der auf die Stereo- und Kopfhörer-Audio-Signale angewendet wird.

■ **[F2] PANEL PLAY-Taste (Seite 191)**

Richtet die Knöpfe und die Funktionstasten auf der Gerätevorderseite ein, mit denen der Tongenerator des Samplers gesteuert wird.

■ **[F3] SEQUENCE-Taste (Seite 194)**

Erlaubt das Aufzeichnen und Abspielen von MIDI-Events von einem externen MIDI-Controller.

■ **[F4] MASTER-Taste (Seite 195)**

Enthält Funktionen für den allgemeinen Betrieb des A5000/A4000.

■ **[F5] SYSTEM-Taste (Seite 197)**

Einstellungen für den allgemeinen Betrieb und die Displays.

■ **[F6] MIDI-Taste (Seite 200)**

Zahlreiche Funktionen für MIDI-Empfang und -Übertragung.

## COMMANDS – Die Befehle [COMMAND/EXIT] (Seite 203)

Die COMMANDS (Befehle) umfassen das Kopieren und Bearbeiten von Programs sowie bestimmte Operationen, die nicht in den Funktions-Displays enthalten sind.

Die ersten 16 Befehle – COPY bis REVERT — stehen zur Verfügung, wenn die [COMMAND/EXIT]-Taste in den Modi PLAY, EDIT oder UTILITY gedrückt wird. Die restlichen 6 Befehle – FORMAT bis LOAD OS — sowie der Befehl SAVE stehen zur Verfügung, wenn die Taste [COMMAND/EXIT] im DISK-Modus gedrückt wird.

■ **COPY (Seite 206)**

Kopiert alle oder die angegebenen Programs oder Samples (Sample Banks) im Speicher in andere Programs oder Samples (Sample Banks).

■ **DELETE (Seite 208)**

Löscht das angegebene Sample (Sample Bank) oder die Sequenz aus dem Speicher.

■ **SAVE (Seite 208)**

Speichert Daten vom Hauptspeicher auf einen Datenträger.

■ **ARRANGE (Seite 211)**

Ordnet automatisch die einem bestimmten Program oder einer Sample Bank zugewiesenen Samples neu auf der Tastatur an.

■ **FREEZE (Seite 212)**

Bewirkt, daß die EASY EDIT-Einstellungen auf die Samples oder Sample Banks angewendet werden, oder die Einstellungen der Sample Banks auf die darin enthaltenen Samples.

■ **REGISTER (Seite 214)**

Registriert die Einstellungen des ausgewählten Programms oder Samples als Starteinstellungen.

■ **BULK DUMP (Seite 216)**

Erlaubt einen MIDI-Bulk-Dump von Program- oder Sample-Daten im Speicher über den MIDI OUT-Anschluß.

■ **INITIALIZE (Seite 217)**

Initialisiert ein bestimmtes Program oder alle Programs im Speicher.

■ **PROCESS (Seite 218)**

Wendet Normalisierung, Reverse, Fade, Loop-Crossfade usw. auf Samples an.

■ **LOOP DIVIDE (Seite 221)**

Unterteilt die Wave-Daten zwischen dem Sample Loop Start und dem Loop End in Abschnitte gleicher Länge, die dann als unabhängige Samples verwendet werden können.

■ **RESAMPLE (Seite 222)**

Wendet die Time Stretching und Pitch Conversion auf Samples an. Das Time Stretching ändert die Länge von Samples, ohne daß ihre Tonhöhe geändert wird, während die Pitch Conversion die Tonhöhe von Samples ändert, ohne ihre Länge zu beeinflussen.



### ■ STEREO→MONO (Seite 225)

Wandelt Stereo-Samples in Mono-Samples um.

### ■ MOVE (Seite 226)

Verschiebt die einem Program zugeordneten Samples in eine Sample Bank oder die Samples in einer Sample Bank in eine andere Sample Bank oder ein Program.

### ■ CREATE OSC (Seite 227)

Erzeugt sieben verschiedene grundlegende Oszillator-Wellenformen: sine wave (Sinus), saw up (Sägezahn), triangle (Dreieck), square (Rechteck), pulse 1 (Puls 1), pulse 2 (Puls 2) und pulse 3 (Puls 3).

### ■ EXPORT (Seite 228)

Exportiert das ausgewählte Sample als Computer-Wave-Datei im WAV- oder AIFF-Format auf eine Diskette oder Festplatte.

### ■ REVERT (Seite 230)

Stellt das ausgewählte Sample bzw. die Sample Bank in der zuletzt gespeicherten Version wieder her.

### ■ FORMAT (Seite 177)

Dieser Befehl formatiert Disketten, Festplatten, ZIP-Disketten usw. Beim Partitionieren einer Festplatte oder einer ZIP-Diskette können Sie dort zwei bis acht Partitionen anlegen.

### ■ COPY VOLUME (Seite 181)

Kopiert alle Daten aus einem ausgewählten Volume in ein anderes Volume. Volumes auf Diskette können nicht als Quelle oder Ziel für das Kopieren angegeben werden. Darüber hinaus können keine Volumes auf Datenträgern kopiert werden, die nicht für den A5000/A4000 formatiert wurden.

### ■ SYSTEM FILE (Seite 182)

Hiermit können alle Systemparameter auf Diskette gespeichert oder von einer Diskette geladen werden (Informationen zu Systemparametern finden Sie auf Seite 274 MIDI-Datenformat).

### ■ BACKUP (Seite 182)

Erlaubt, den gesamten Inhalt einer Festplatte, einer ZIP-Diskette oder anderer Datenträger auf CD-R oder CD-RW zu sichern. Auf einem CD-R- oder CD-RW-Datenträger können bis zu acht Disks gesichert werden.

### ■ CD-DA (Seite 184)

Schreibt Samples, die auf der Festplatte abgelegt waren, auf CD-R- oder CD-RW-Datenträger, um eine Audio-CD zu produzieren.

### ■ LOAD OS (Seite 185)

Erlaubt, eine Betriebssystemdatei zu laden, um das Betriebssystem des Samplers zu aktualisieren.

## Funktionsschema

### [PLAY] PLAY-Modus

	Seite
[F1] PROGRAM .....	89
├── PgmSel .....	89
├── PgmMix .....	90
└── PgmPorta .....	91
[F2] SAMPLE .....	93
├── SmpSel .....	93
└── SmpBank .....	95
[F3] EASY EDIT .....	96
├── Mix .....	96
├── Output .....	97
├── Out & Gain .....	97
├── Filter .....	98
├── Intervall .....	98
├── AmpEG .....	99
├── Ende-Taste .....	99
├── Velocity .....	100
├── Xfade .....	100
└── Control .....	101
[F4] EFFECT .....	102
├── EfSetupA .....	102
├── EfSetupB * Steht auf dem A4000 nicht zur Verfügung. ....	104
└── EfEdit .....	104
[F5] SETUP .....	107
├── S/HSpeed .....	107
└── ADInput .....	107
[F6] CONTROL .....	110
├── PgmCtrlA/B .....	110
├── ChSetup .....	112
└── PgmLFO .....	113
[COMMAND/EXIT] COMMAND .....	203

Weitere Informationen über die COMMANDs (Befehle) finden Sie auf Seite 76.

**[EDIT] EDIT-Modus**

	Seite
[F1] TRIM/LOOP .....	120
├── Waveform .....	120
├── SmpInfo .....	124
└── LoopRmx .....	125
[F2] MAP/OUT .....	127
├── Mix&key .....	127
├── Intervall .....	129
├── Exp&Vel .....	131
└── LvlScal .....	132
[F3] FILTER .....	133
├── Fltr&EQ .....	133
└── FltrScal .....	135
[F4] EG .....	137
├── AmpEG .....	137
├── FilterEG .....	138
└── PitchEG .....	140
[F5] LFO .....	143
└── LFO .....	143
[F6] MIDI/CTRL .....	145
├── MIDISet .....	145
└── SmpCtrlA/B .....	146
[COMMAND/EXIT] COMMAND .....	203

Weitere Informationen über die COMMANDs (Befehle) finden Sie auf Seite 76.

**[REC] RECORD-Modus**

	Seite
[F1] RECORD .....	151
└── Record .....	151
[F2] SETUP .....	153
├── RecSetup .....	153
└── Process .....	157
[F3] TRIGGER .....	158
└── Trigger .....	158
[F4] EFFECT .....	160
├── EfSetup .....	160
└── EfEdit .....	160
[F5] EXT CTRL .....	161
└── CDDACtrl .....	161
[F6] MONITOR .....	163
└── Mon&Click .....	163

**[DISK] DISK-Modus**

	Seite
[F1] PROGRAM .....	167
├─ PgmLoad .....	167
[F2] SAMPLE .....	169
├─ SmpLoad .....	169
[F3] SEQUENCE .....	171
├─ SeqLoad .....	171
[F4] VOLUME .....	172
├─ Volume .....	172
[F5] DISK .....	173
├─ DISK .....	173
├─ Setup .....	173
[F6] IMPORT .....	175
├─ Import .....	175
[COMMAND/EXIT] COMMAND .....	177
├─ SAVE .....	177
├─ FORMAT .....	177
├─ COPY VOLUME .....	181
├─ SYSTEM FILE .....	182
├─ BACKUP .....	182
├─ CD-DA .....	184
├─ LOAD_OS .....	185

**[UTILITY] UTILITY-Modus**

	Seite
[F1] TOTAL EQ .....	189
├─ TotalEQ .....	189
[F2] PANEL PLAY .....	191
├─ KnobCtrl .....	191
├─ KnobSet .....	191
├─ FKeySet .....	192
[F3] SEQUENCE .....	194
├─ Sequence .....	194
[F4] MASTER .....	195
├─ Tuning .....	195
├─ Output .....	195
[F5] SYSTEM .....	197
├─ KeysSet .....	197
├─ Custom .....	198
[F6] MIDI .....	200
├─ Channel .....	200
├─ SysEx .....	201
[COMMAND/EXIT] COMMAND .....	203

Weitere Informationen über die COMMANDs (Befehle) finden Sie auf Seite 76.

**[COMMAND/EXIT] COMMAND**

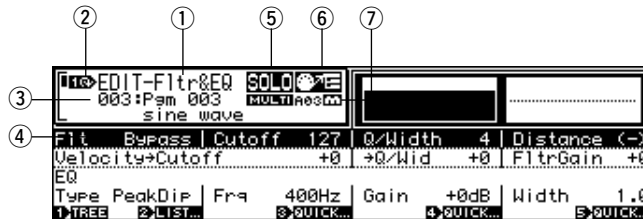
	Seite
— COPY .....	206
— DELETE .....	208
— SAVE .....	208
— ARRANGE .....	211
— FREEZE .....	212
— REGISTER .....	214
— BALKDUMP .....	216
— INIT .....	217
— PROCESS .....	218
— LOOPDIV .....	221
— RESAMPLE .....	222
— STEREO→MONO .....	225
— MOVE .....	226
— CREATE_OSC .....	227
— EXPORT .....	228
— REVERT .....	230
— FORMAT .....	177
— COPY VOLUME .....	181
— SYSTEM FILE .....	182
— BACKUP .....	182
— CD-DA .....	184
— LOAD_OS .....	185








## 3. Allgemeine Bedienung

### Allgemeine Displayfunktionen

Die folgenden Displayfunktionen stehen in allen Modus-Displays des A5000/A4000 zur Verfügung (außer in den COMMAND-Displays).

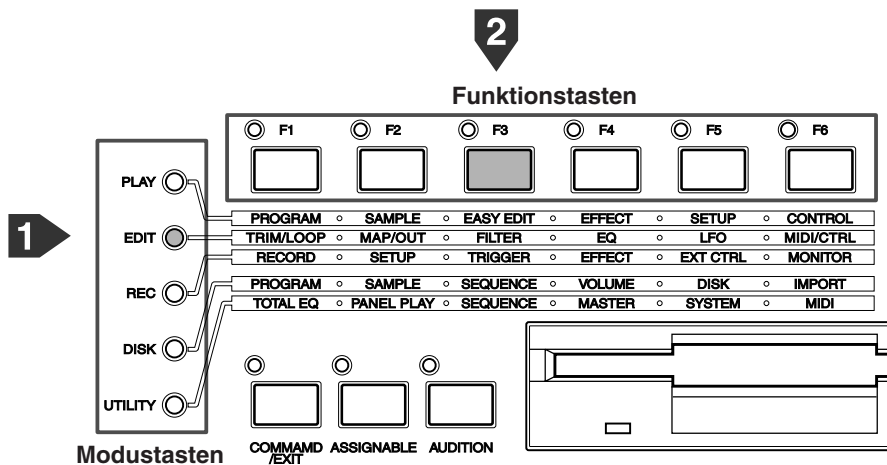


- ① Aktuell ausgewählter Modus und Display-Seite.
- ② Zeigt an, daß Knopf 1 zur Positionierung des Cursors und zum Umschalten der Display-Seiten genutzt werden kann.
- ③ Nummer und Name des aktuell ausgewählten Programs. Der einzige Unterschied findet sich im PLAY-Modus auf der Seite der PROGRAM-Funktion, wo das ausgewählte Program in der PROGRAM-Liste hervorgehoben markiert ist.
- ④ Der Name des aktuell ausgewählten Samples oder der Sample Bank. Wird im PLAY-Modus nicht angezeigt.
  - HINWEIS** • Links neben dem Sample-Namen können die folgenden Symbole angezeigt werden:
    - „“ ..... Sample Bank.
    - „“ ..... Stereo-Sample.
  - Rechts neben dem Sample-Namen kann das folgende Symbol erscheinen:
    - „“ ..... Das Sample wurde verändert, aber noch nicht gespeichert.
- ⑤ „**SOLO**“ erscheint, wenn die Solo-Funktion für das Sample (Seite 93) aktiviert ist.
- ⑥ Ist die Baum-Darstellung für die Funktion MIDI→Sample (Seite 84) auf Upper oder Lower gesetzt, erscheinen die Symbole „“ bzw. „“.
- ⑦ Hier wird die aktuell ausgewählte Part-Nummer angezeigt, wenn der Multi-Program-Mode aktiv ist. „**prt**“ erscheint auch, wenn der aktuell ausgewählte Part auf Empfang über den Basic Receive Channel geschaltet ist (d.h. er ist das Master-Program).

### Auswahl von Modi und Funktionen

Zur Auswahl einer Funktion des A5000/A4000 drücken Sie zuerst die Modustaste für die gewünschte Funktion (PLAY, EDIT, REC, DISK oder UTILITY) und dann die entsprechende Funktionstaste ([F1] — [F6]).

Um beispielsweise auf die FILTER-Funktionen des EDIT-Modus zuzugreifen, drücken Sie zuerst die Modustaste [EDIT] und dann die Funktionstaste [F3] (FILTER).



Eine der FILTER-Display-Seiten erscheint.

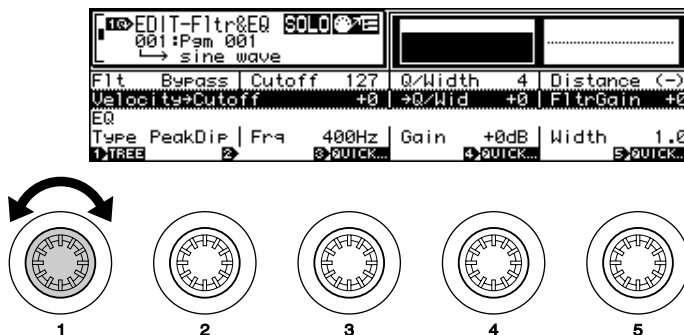


## Auswahl von Display-Seiten

Nachdem Sie wie im vorigen Abschnitt beschrieben eine Funktionsgruppe ausgewählt haben, gelangen Sie auf eine oder mehrere Display-Seiten mit den entsprechenden Funktionsparametern. Gibt es mehrere Display-Seiten, können Sie diese mit Hilfe des Knopfes 1 weiterschalten, bis die gewünschte Seite angezeigt wird, oder indem Sie die entsprechende Modus- oder Funktionstaste so oft drücken, bis Sie auf der gewünschten Seite angekommen sind.

### Der Knopf 1

Drehen Sie den Knopf 1 im Uhrzeigersinn, um die nächste Display-Seite auszuwählen, oder gegen den Uhrzeigersinn, um zur vorherigen Display-Seite zu gelangen. Einige Display-Seiten umfassen mehrere Zeilen. Wenn Sie den Knopf 1 hier im Uhrzeigersinn drehen, verschieben Sie den Cursor zeilenweise nach unten, bis das Seitenende erreicht ist. Anschließend wird die nächste Display-Seite ausgewählt. Das Gegenteil ist der Fall, wenn Knopf 1 gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird: d.h. der Cursor wird zeilenweise nach oben verschoben, bis die oberste Zeile erreicht ist, und anschließend wird die vorhergehende Display-Seite ausgewählt.



Wird beispielsweise die Seite Filter & EQ der FILTER-Funktion im EDIT-Modus ausgewählt, wie im obigen Beispiel gezeigt, bewegt das Drehen von Knopf 1 den Cursor im Uhrzeigersinn zeilenweise nach unten, bis die unterste Zeile erreicht wird. Wird der Knopf weiter gedreht, erscheint die nächste Seite – Filter Scaling.

**HINWEIS** • Diese Methode kann genutzt werden, wenn der Knob Type-Parameter der Baum-Darstellung (Seite 84) auf „Page“ gestellt ist. Ist dieser Parameter auf „Sample“ gesetzt, wählt Knopf 1 die Samples oder Sample Banks aus, die bearbeitet werden sollen, statt den Cursor zu bewegen und Display-Seite auszuwählen.

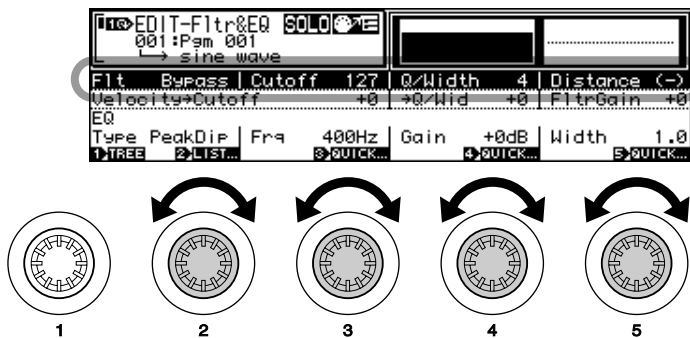
## Verwendung der Modus- und Funktionstasten

Drücken Sie die aktuell ausgewählte Funktionstaste, um die nächste Display-Seite anzuzeigen, oder die aktuell ausgewählte Modustaste, um die vorhergehende Display-Seite anzuzeigen. Einige Display-Seiten umfassen mehrere Zeilen. Wenn Sie hier die aktuelle Funktionstaste drücken, verschieben Sie den Cursor zeilenweise nach unten, bis das Seitenende erreicht ist. Anschließend wird die nächste Display-Seite ausgewählt. Das Gegenteil tritt auf, wenn die aktuelle Modustaste verwendet wird: d.h. der Cursor wird mit jedem Drücken der Taste zeilenweise nach oben verschoben, und anschließend wird die vorhergehende Display-Seite ausgewählt.

## Parameterbearbeitung

Mit den Knöpfen 2 bis 5 bearbeiten Sie die verschiedenen Parameter, die auf den Display-Seiten aufgelistet sind. Auf fast allen Seiten werden vier Parameter direkt oberhalb der Knöpfe 2 bis 5 angezeigt, die dann einfach bearbeitet werden, indem der entsprechende Knopf gedreht wird. Auf einigen Seiten gibt es mehrere Anzeigezeilen, dann muß mit Knopf 1 die Zeile des betreffenden Parameters ausgewählt werden, bevor er mit dem entsprechenden Knopf (2 - 5) bearbeitet werden kann.

Angenommen, der Cursor befindet sich auf der Seite Filter & EQ der FILTER-Funktion im EDIT-Modus (d.h. die oberste Zeile ist markiert).



Knopf 2 wählt den Filter Type aus.

Knopf 3 setzt den Cutoff-Wert (0 — 127).

Knopf 4 setzt den Q/Width-Wert (0 — 30).

Knopf 5 setzt den Distance-Wert (-63 — +63).

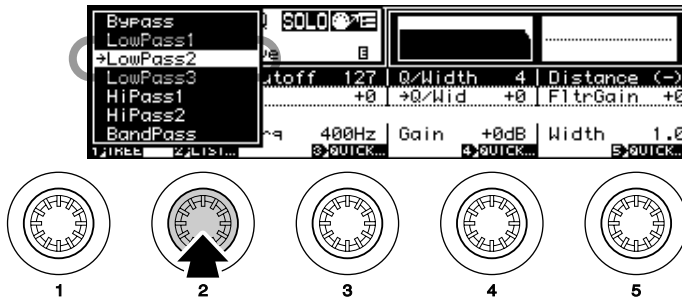
**HINWEIS** • Auf einigen Display-Seiten haben bestimmte Knöpfe keine Aufgabe, oder mehrere Knöpfe beziehen sich auf denselben Parameter.



## Funktionsausführung

Auf den meisten Display-Seiten sehen Sie Beschriftungen wie „1>TREE,“ „2>LIST,“ oder „3>QUICK“ unmittelbar oberhalb bestimmter Knöpfe. Sie weisen auf die Funktionen hin, die durch Drücken des entsprechenden Knopfes aktiviert werden. Auf einigen Display-Seiten mit mehreren Zeilen können sich diese Funktionen jedoch abhängig von der ausgewählten Anzeigezeile ändern.

Wird beispielsweise auf der Seite Filter & EQ der FILTER-Funktion im EDIT-Modus der Knopfe 2 gedrückt, wird die Funktion „2>LIST“ aufgerufen, die eine Liste der verfügbaren Filter Types anzeigt.



## Befehlsauswahl

Der A5000/A4000 unterstützt außerdem mehrere „Befehle“, die Funktionen abdecken, welche nicht in den Modi enthalten sind. Drücken Sie auf die [COMMAND/EXIT]-Taste, um auf die Befehle zuzugreifen. Das COMMAND-Menü erscheint. Das COMMAND-Menü, das durch Drücken der [COMMAND/EXIT]-Taste im DISK-Modus angezeigt wird, unterscheidet sich von dem COMMAND-Menü, das durch Drücken der [COMMAND/EXIT]-Taste in allen anderen Modi angezeigt wird (bis auf den RECORD-Modus, in dem keine Befehle zur Verfügung stehen).

**HINWEIS** • Befehle, auf die über den DISK-Modus zugegriffen werden kann, finden Sie in „Kapitel 7: DISK-Modus“ (Seite 177). Alle anderen Befehle werden in „Kapitel 9: COMMAND“ beschrieben. (Seite 204).

### ● DISK-COMMAND-Menü (im DISK-Modus)

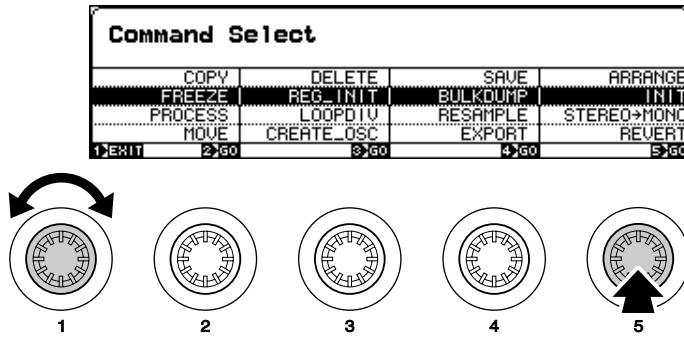
DISK Command Select			
SAVE	FORMAT	COPY_VOL	SVS_FILE
BACKUP	CD-DA	LOAD_OS	
1>EXIT	2>GO	3>GO	4>GO

### ● COMMAND-Menü (aus den Modi SONG, EDIT, UTILITY)

Command Select			
COPY	DELETE	SAVE	ARRANGE
FREEZE	REG_INIT	BULKDUMP	INIT
PROCESS	LOOPDIV	RESAMPLE	STEREO→MONO
MOVE	CREATE_OSC	EXPORT	REVERT
1>EXIT	2>GO	3>GO	4>GO

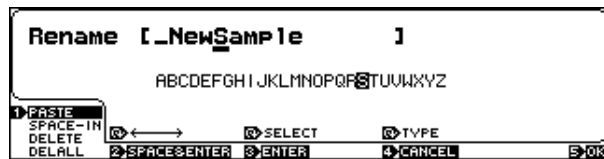
Um einen Befehl aus dem Menü auszuwählen, gehen Sie zuerst mit dem Knopf 1 in die Zeile, die den gewünschten Befehl enthält, und drücken dann die Knöpfe (2 - 5) unterhalb des Befehls.

Um beispielsweise den Befehl INIT (Initialisieren) aufzurufen, markieren Sie mit Knopf Zeile 2 und drücken dann Knopf 5.



## Zeicheneingabe

Für die Eingabe eines Sample-Namens, Program-Namens usw. erscheint eine Display-Seite wie die folgende:



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	Function menu	Cursor...	Character Select	Character type	—
	EXEC	SPACE & ENTER	ENTER	CANCEL	OK

Zeichen werden auf dieser Display-Seite wie folgt eingegeben:

### Cursorposition

Der eingegebene Name erscheint in der obersten Zeile. Unterhalb eines der Zeichen im Namen erscheint ein Unterstrich-Cursor (im oben gezeigten Beispiel steht der Cursor unter dem „m“). An der Cursorposition kann ein neues Zeichen eingegeben werden. **Drehen Sie Knopf 2**, um den Cursor nach rechts oder links zur benötigten Cursorposition zu bringen.

### Zeichenauswahl

Nach der Positionierung des Cursors an der gewünschten Zeichenposition **wählen Sie mit Knopf 3** ein Zeichen in der unteren Zeile aus. Wird ein Zeichen ausgewählt, wird dieses an der Cursorposition im Namen eingetragen. Der Typ der verfügbaren Zeichen wird geändert durch **Drehen von Knopf 4**: Hier können Sie Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Ziffern oder Symbole auswählen.

### Eingabe und weiter zum nächsten Zeichen

Nachdem Sie das gewünschte Zeichen für die aktuelle Cursorposition wie oben beschrieben ausgewählt haben, **drücken Sie Knopf 3**, um das Zeichen einzugeben und den Cursor an die nächste Zeichenposition weiterzubewegen.

### Leerzeichen eingeben und zum nächsten Zeichen weitergehen (Ein Zeichen löschen)

Positionieren Sie den Cursor an der gewünschten Zeichenposition und drücken Sie **Knopf 2** (SPACE&ENTER), um ein Leerzeichen an dieser Position einzugeben und zum nächsten Zeichen weiterzugehen.

#### Den zuvor eingegebenen Namen einfügen

Drücken Sie **Knopf 1**, um den zuvor eingegebenen Namen einzufügen. Haben Sie beispielsweise zuvor den Namen „SAMPLE ABC“ eingegeben und den Knopf 5 gedrückt, um die Eingabe abzuschließen, fügen Sie mit **Drücken von Knopf 1** erneut die Zeichenkette „SAMPLE ABC“ ein.

#### Leerzeichen einfügen

Drehen Sie **Knopf 1**, um „SPACE-IN“ anzuzeigen, und drücken Sie dann **Knopf 1**, um ein Leerzeichen an der aktuellen Cursorposition einzufügen. Alle Zeichen rechts von dem neuen Leerzeichen werden entsprechend ein Zeichen nach rechts verschoben.

#### Ein Zeichen löschen

Drehen Sie **Knopf 1**, um „DELETE“ anzuzeigen, und dann **drücken Sie Knopf 1**, um das Zeichen an der aktuellen Cursorposition zu löschen. Alle Zeichen rechts von dem neuen Leerzeichen werden entsprechend ein Zeichen nach links verschoben.

#### Alle Zeichen löschen

Drehen Sie **Knopf 1**, um „DELALL“ anzuzeigen und **drücken Sie Knopf 1**, um alle Zeichen des aktuellen Namens zu löschen.

#### Zeicheneingabe abbrechen

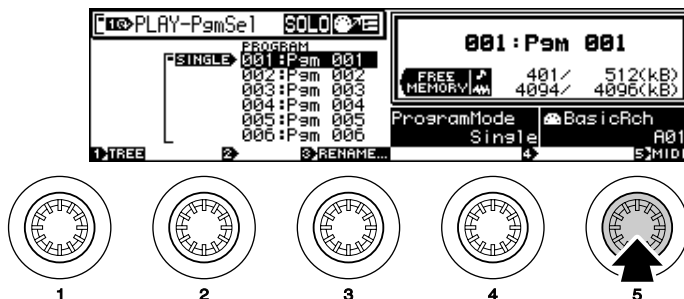
Um die Zeicheneingabe abbrechen, ohne einen Namen einzugeben, **drücken Sie Knopf 4**.

#### Zeicheneingabe bestätigen und beenden

Um den neuen Namen zu bestätigen und einzugeben und die Zeicheneingabe zu verlassen, **drücken Sie Knopf 5**.

## MIDI-Eingabe

Parameter wie MIDI-Kanäle, Notennummern, Anschlagsstärken usw. können auf die ganz normale Art oder durch Empfang eines entsprechenden MIDI-Events von einem externen MIDI-Controller eingestellt werden. In der folgenden Display-Seite kann beispielsweise Knopf 5 gedrückt werden, um MIDI-Eingaben zu ermöglichen. Die Beschriftung „MIDI“ leuchtet auf, wenn der Knopf gedrückt wird, d.h. der Sampler ist bereit, MIDI-Eingaben zu empfangen. Wird anschließend ein entsprechendes MIDI-Event empfangen, werden die Daten für den MIDI-Kanal, die Noten-Nummer, die Anschlagsstärke usw. in den entsprechenden Parameter eingetragen. Drücken Sie den Knopf noch einmal, oder wählen Sie eine andere Funktion aus, um den MIDI-Eingabemodus zu beenden und ihn zu verlassen.

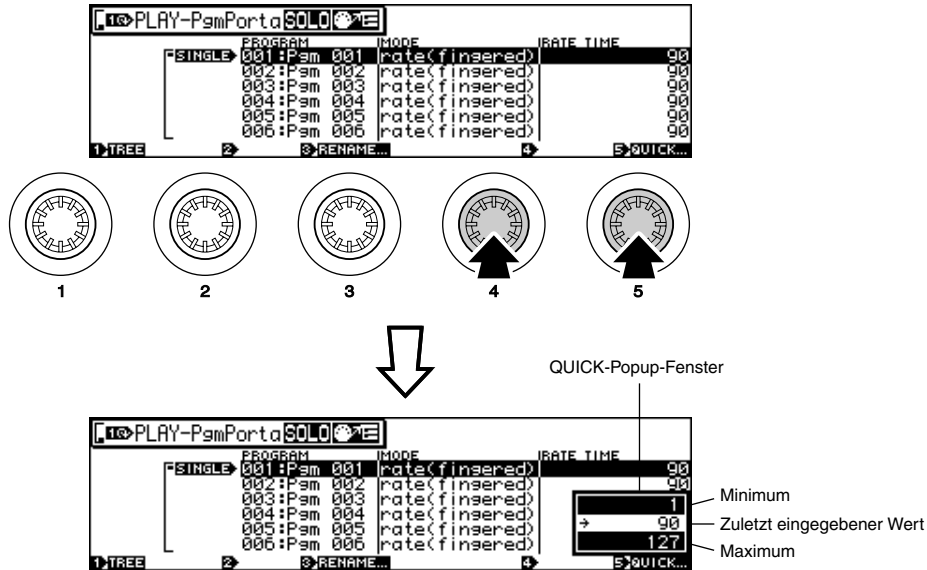


## QUICK Entry

Einige Parameter bieten die Option einer Schnelleingabe (QUICK Entry), wodurch der maximale, der minimale, der mittlere (z.B. „0“) oder der zuletzt eingegebene Wert schnell ausgewählt werden können.

Erscheint „QUICK“ oberhalb eines Knopfes, wie in diesem Beispiel für die Knöpfe 4 und 5 der Fall, wird durch Drücken dieses Knopfes ein Popup-Wertemenü angezeigt. Drehen Sie den Knopf, um den gewünschten Wert auszuwählen, und drücken Sie ihn dann, um diesen Wert einzugeben und das QUICK-Popup-Fenster zu schließen.

**HINWEIS** • In einigen Situationen wird der zuvor eingegebene Wert von der QUICK-Eingabefunktion nur temporär beibehalten und geht verloren, wenn der Cursor verschoben oder eine andere Seite ausgewählt wird.



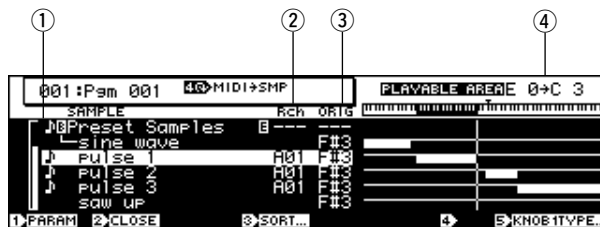
## Anzeige in Baum-Darstellung

Auf den meisten A5000/A4000-Display-Seiten bewirkt das Drücken von Knopf 1, daß die Baum-Darstellung angezeigt wird, von wo aus Sie ganz einfach Samples auswählen können. Darüber hinaus enthält diese Seite eine Funktion, die erlaubt, Samples direkt über die MIDI-Eingabe auszuwählen.

**HINWEIS** • Dieselbe Möglichkeit gibt es auch auf den folgenden Display-Seiten (die Parameter sind verknüpft).

- Knopf 2 „Sample“ auf der Display-Seite PLAY-SAMPLE-SmpSel (Sample Select) (Seite 93).
- Knopf 2 „OPEN/CLOSE“ auf der Display-Seite PLAY-SAMPLE-SmpSel (Sample Select) (Seite 93).

Die Funktion der Sample-Auswahl ist sehr nützlich für die Bearbeitung von Programs oder Samples. Durch diese Funktionsanordnung wird die Auswahl von Samples schnell und einfach.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	—	Sample:	—	MIDI→Sample:	—
	PARAM	OPEN/CLOSE	SORT...	—	KNOB1 TYPE

#### Knopf 1

---

**[▲ Drücken] Parameter View**

Kehrt zur vorherigen Display-Seite zurück.

#### Knopf 2

---

**[↶ Drehen] Sample**

Wählt ein Sample aus.

**[▲ Drücken] OPEN/CLOSE**

Bestimmt, ob alle Samples der ausgewählten Sample Bank angezeigt oder nicht angezeigt werden sollen.

#### Knopf 3

---

**[▲ Drücken] SORT...**

Die SORT-Funktion, auf die Sie über Knopf 3 zugreifen, erlaubt, die Anzeigereihenfolge gemäß der angegebenen Bedingung zu sortieren.

**[Bereich]off, Name, Status&Name**

- **off** ... Kein Sortieren.
- **Name** ... Die Namen der Sample Banks und Samples werden separat sortiert und in alphabetischer Reihenfolge angezeigt, wobei zuerst die Sample Banks und dann die Samples aufgeführt werden.
- **Status&Name** ... Die Sample Banks und Samples werden entsprechend der Einstellungen ihres Empfangskanals sortiert: Alle Samples und Sample Banks, für die der Parameter Receive Channel nicht auf „off“ gesetzt ist, werden in aufsteigender Reihenfolge nach der Empfangskanalnummer angezeigt, und anschließend die Samples und Sample Banks, für die der Receive Channel auf „off“ gesetzt ist. Samples/Sample Banks mit denselben Kanaleinstellungen werden ihrem Namen nach sortiert.

#### Knopf 4

---

**[↶ Drehen] MIDI→Sample**

Das zu bearbeitende Sample kann durch Spielen des Samples von einem externen MIDI-Controller ausgewählt werden.

**[Bereich]off, Upper, Lower**

- **off** ... Es erfolgt keine MIDI-Sample-Auswahl.
- **Upper** ... Spielt ein MIDI-Note-On-Event ein in einer Sample Bank enthaltenes Sample ab, wird diese Sample Bank ausgewählt.
- **Lower** ... Spielt ein MIDI-Note-On-Event ein in einer Sample Bank enthaltenes Sample ab, wird dieses Sample ausgewählt.

**TIPP** • Wenn Sie beispielsweise ein Program ausgewählt haben, in dem SAMPLE A den Noten C-2 – B3 zugeordnet ist, SAMPLE B C4 – B4 und SAMPLE C C5 – G8, und Sie drücken eine Taste im C4-B5-Bereich, während Sie SAMPLE A bearbeiten, wird SAMPLE B für die Bearbeitung ausgewählt, ohne daß die Display-Seiten umgeschaltet werden müssen. Auf dieselbe Weise kann SAMPLE C unmittelbar für die Verarbeitung ausgewählt werden, indem eine Note im C5-G8-Bereich gespielt wird.

Durch diese Funktion ist es ganz einfach, zwischen mehreren Samples eines Programms umzuschalten und eine schnelle, effiziente Bearbeitung zu erzielen.

**HINWEIS** • Spielt eine Note ein „geschichtetes“ Sample ab, werden die einzelnen Samples bei jedem Spielen der Note nacheinander abgespielt. Ist dies nicht erwünscht, läßt sich diese sequentielle Sample-Auswahlfunktion über die Seite UTILITY-SYSTEM-Custom deaktivieren.

#### Knopf 5


---

**[▲ Drücken] KNOB1TYPE**

Legt fest, ob Knopf 1 für die Cursorpositionierung und Seitenauswahl („Page“) oder für die Sample/Sample Bank-Auswahl („Sample“) verwendet wird.

**[Bereich]Page, Sample**

**[Erklärung der Anzeige]**① **Symbol**

„“ erscheint links von den Namen der Samples, die dem ausgewählten Program zugeordnet sind.

② **Rch (Receive Channel)**

Zeigt den MIDI-Empfangskanal an, der für jedes Sample bzw. jede Sample Bank angegeben wurde, die dem aktuell ausgewählten Program auf der Seite PLAY-SAMPLE-SmpSel zugeordnet wurden (Seite 93). Ist Receive Channel Assign auf „Bch“ (Basic Channel) gesetzt, wird der Basiskanal angezeigt; ist Receive Channel Assign auf „=smp“ gesetzt, wird der Empfangskanal des Kanals angezeigt. „---“ wird angezeigt, wenn Receive Channel Assign einer Sample Bank auf „=smp“ gesetzt ist, und der MIDI-Kanal der Sample Bank auf „---“ gesetzt ist. Ist Receive Channel Assign auf „off“ gesetzt, wird nichts angezeigt.

③ **ORIG (Original Key)**

Für jedes Sample wird die aktuelle Tonhöhe der Originalnote, die aus der Programmtransposition und den Einstellungen von Easy Edit resultiert, angezeigt (die Originalnote wird auf der Seite EDIT-MAP/OUT-Mix&Key gesetzt werden, Seite 127). „---“ erscheint für Sample Banks.

**HINWEIS** • Der Programmtranspositionswert (PLAY-PROGRAM-PgmMix, Seite 128) wird nicht für Samples angezeigt, die nicht dem aktuell gewählten Program zugewiesen sind.

④ **PLAYABLE AREA**

Zeigt den spielbaren Bereich für jedes Sample als Ergebnis der Programmtransposition und der Easy Edit-Einstellungen an. Rechts neben der Liste wird der auf der Seite EDIT-MAP/OUT-Mix&Key gesetzte Notenbereich durch dünne Linien angezeigt, der spielbare Bereich durch dickere Linien. Für Sample Banks wird nichts angezeigt.

Der spielbare Bereich wird nicht für Samples angezeigt, die dem aktuell ausgewählten Program nicht zugeordnet sind.

**A/D-Eingang**

Diese Sonderfunktion erlaubt Ihnen, ein analoges Signal über den A5000/A4000 zu übergeben, während Sie Ihre Programs abspielen. Eine typische Anwendung wäre es beispielsweise, während des Spiels auf dem A5000/A4000 Gesang hinzuzumischen.

Das analoge Signal muß zu den A/D-Eingängen auf dem Pult geführt werden. Sie können dieses Signal auch über einen beliebigen auf dem A5000/A4000 verfügbaren Effekt übergeben.

Diese Funktion läßt sich mit Hilfe der Funktion „AD Input“ einstellen (PLAY – SETUP – ADInput) (Seite 107).

**MIDI-Anzeige**

Der A5000/A4000 teilt Ihnen mit, wenn er gerade MIDI-Daten empfängt, indem die LEDs der fünf Modustasten blinken. Das Blinksignal zeigt die Art der empfangenen Daten folgendermaßen an.

Empfänger Datentyp	Blinkende LED
Note On/Off :	PLAY-LED
Control Change :	EDIT-LED
Pitchbend :	RECORDING-LED
Aftertouch :	DISK-LED
Program Change :	UTILITY-LED

Beachten Sie, daß Datentypen, die mit dem MIDI-Empfangsfilter (+309) gefiltert wurden, nicht angezeigt werden (Seite 200).

---

## Operationen mit Kurzbefehlen

---

Durch Drücken der [COMMAND/EXIT]-Taste und einer Funktionstaste erreichen Sie die folgenden Shortcut-Operationen.

- [COMMAND/EXIT] + [F1]: Schaltet alle aktuell gespielten Noten aus.
- [COMMAND/EXIT] + [F2]: Schaltet die MIDI→Sample-Funktion (Baumanzeige, Seite 83) zwischen „off“ und „on“ (Upper/Lower) um.
- [COMMAND/EXIT] + [F3]: Schaltet die Knopf 1-Typfunktion (Baumansicht, Seite 83) zwischen „Page“ und „Sample“ um.
- [COMMAND/EXIT] + [F4]: Setzt alle Controller-Werte zurück.

---

## Spezielle Tastenfunktionen

---

### [COMMAND/EXIT]-Taste

Mit der [COMMAND/EXIT]-Taste wird das Befehlsmenü geöffnet und geschlossen (Seite 177, 204). Außerdem kann sie mit den Funktionstasten kombiniert werden, wodurch diverse Shortcut-Operationen ausgeführt werden (siehe obiger Abschnitt).

### [ASSIGNABLE]-Taste

Dieser Taste können Funktionen zugeordnet werden, die Sie beim Spielen häufig benötigen. Beispielsweise kann sie so eingerichtet werden, daß sie unmittelbar alle Noten ausschaltet oder alle Controller zurücksetzt. Die [ASSIGNABLE]-Taste und die Knöpfe 2 – 5 können zur Echtzeitsteuerung eingesetzt werden, und mit der [ASSIGNABLE]-Taste und den Funktionstasten kann der Tongenerator bedient werden. Welcher Funktionstyp der [ASSIGNABLE]-Taste zugeordnet wird, wird auf der Anzeigeseite UTILITY-SYSTEM-KeysSet festgelegt (Seite 197).

### [AUDITION]-Taste

Durch Drücken der [AUDITION]-Taste spielen Sie das aktuell ausgewählte Sample ab. Die [AUDITION]-Taste spielt auch Samples ab, die dem aktuellen Program nicht zugeordnet sind, deshalb wird sie genutzt, um zu prüfen, welches Sample ausgewählt ist, und um den Klang eines bearbeiteten Samples zu überwachen. Ist eine SampleBank ausgewählt, werden jedes mal, wenn die [AUDITION]-Taste gedrückt wird, nacheinander alle in dieser SampleBank enthaltenen Samples abgespielt. Darüber hinaus spielt [AUDITION] ein ausgewähltes Sample vom Datenträger ab, ohne dieses in den Speicher zu laden.

---

## Wiederherstellung der werksseitigen Voreinstellungen

---

Der A5000/A4000 kann wie folgt auf den werksseitig festgelegten Status zurückgesetzt werden:



- Bei der Ausführung dieser Operation wird der gesamte Speicherinhalt mit den werksseitigen Voreinstellungen wiederhergestellt.

### Bedienung

---

Schalten Sie das Gerät ein, während Sie die Tasten [1] und [ASSIGNABLE] gedrückt halten. Lassen Sie die Tasten los, nachdem die Bestätigung für das Rücksetzen erscheint.

# Kapitel 4

## PLAY-Modus

Im PLAY-Modus bearbeiten und spielen Sie die Programs.

Über den PLAY-Modus .....	88
1. PROGRAM.....	89
2. SAMPLE .....	93
3. EASY EDIT .....	96
4. EFFECT .....	102
5. SETUP .....	107
6. CONTROL.....	110



## Über den PLAY-Modus

Im PLAY-Modus bearbeiten und spielen Sie die Programs. Drücken Sie die Taste [PLAY], um den PLAY-Modus aufzurufen.

**HINWEIS** • Ein „Program“ besteht aus einem oder mehreren eingerichteten Samples, die über das Keyboard oder einem anderen MIDI-Controller gespielt werden.

## Funktionen im PLAY-Modus

Der PLAY-Modus umfaßt die sechs unten aufgeführten Funktionen, die mit Hilfe der Tasten [F1] — [F6] aufgerufen werden können.

### ■ [F1] PROGRAM

Mit dieser Funktion werden hauptsächlich Programs ausgewählt und gespielt. Die Funktion PROGRAM ermöglicht außerdem das Umschalten zwischen dem Single-Program-Mode und dem Multi-Program-Mode, sowie das Einstellen von Lautstärke, Transponierung und Portamento der einzelnen Programs (Seite 89). Mit dieser Funktion kann auf die Seiten „PgmSel“ (Program Select), „PgmMix“ (Program Mix) und „PgmPorta“ (Program Portamento) zugegriffen werden.

### ■ [F2] SAMPLE

Mit dieser Funktion werden Samples ausgewählt und Sample Banks eingerichtet (Seite 93). Dazu werden zwei Seiten zur Verfügung gestellt: „SmpSel“ (Sample Select) und „SmpBank“ (Sample Bank).

### ■ [F3] EASY EDIT

In dieser Betriebsart passen Sie die Wiedergabe-Einstellungen für die einzelnen Samples auf Programmebene an. Diese Einstellungen werden für jedes einzelne Program getroffen und gelten, solange das entsprechende Program gewählt ist (Seite 96).

Mit der Funktion EASY EDIT erhalten Sie Zugriff auf die folgenden zehn Seiten: „Mix“, „Output“, „Out&Gain“ (Output und Gain), „Filter“, „Pitch“, „AmpEG“ (Amplitude EG), „Key“, „Velocity“, „Xfade“ (Crossfade) und „Control“.

### ■ [F4] EFFECT

In dieser Betriebsart können Sie zu jedem Program die Effekte auswählen und einstellen (Seite 102).

Dazu werden drei Seiten zur Verfügung gestellt: „EfSetupA“ (Effect Setup A), „EfSetupB“ (Effect Setup B) und „EfEdit“ (Effect Edit).

**HINWEIS** • Beim A4000 stehen im Gegensatz zum A5000 die Seiten „EfSetupA“ und „EfSetupB“ nicht zur Verfügung, stattdessen gibt es dort „EfSetup“-Seite

### ■ [F5] SETUP

Dieser Modus enthält Funktionen wie beispielsweise LFO S/H-Speed (Sample & Hold) oder Einstellmöglichkeiten für den A/D-Eingang (Seite 107).

Dazu werden zwei Seiten zur Verfügung gestellt: „S/HSpeed“ (Sample & Hold-Geschwindigkeit) und „ADInput“ (A/D-Eingang).

### ■ [F6] CONTROL

Diese Funktion richtet die Controller-Steuerung für ein Programm ein (Seite 110).

Die Funktion CONTROL bietet Zugriff auf die folgenden vier Seiten: „PgmCtrlA“ (Program Control A), „PgmCtrlB“ (Program Control B), „ChSetup“ (Channel Setup) und „PgmLFO“ (Program LFO).



# 1. PROGRAM

Mit dieser Funktion werden hauptsächlich Programs ausgewählt und gespielt. Die Funktion PROGRAM ermöglicht außerdem das Umschalten zwischen dem Single-Program-Mode und dem Multi-Program-Mode sowie das Einstellen von Lautstärke, Transponierung und Portamento der einzelnen Programs. Sie gelangen in den PROGRAM-Modus, indem Sie erst die Taste [PLAY] und anschließend die Funktionstaste [F1] drücken. Über diese Funktion greifen Sie auf die Seiten „PgmSel“ (Program Select), „PgmMix“ (Program Mix — Seite 90) und „PgmPorta“ (Program Portamento — Seite 91) zu.

**HINWEIS** • Ausführliche Informationen darüber, wie sie auf die verschiedenen Display-Seiten zugreifen können, finden Sie unter „Allgemeine Bedienung“ auf Seite 78.

## Programm Select

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F1] → Knopf 1, um „PLAY-PgmSel“ aufzurufen.

Von der Seite „Program Select“ aus können Sie das Program wählen, das Sie spielen möchten, und den Program-Mode sowie den Basic-MIDI-Kanal einstellen.

Der Inhalt der angezeigten Display-Seiten hängt von der Einstellung des Program-Modus ab.

### ■ Program-Mode = Single

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Program	Program	Program Mode	Basic Receive Channel
Drücken	Tree View	—	RENAME...	—	MIDI

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [⬆Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Program (Select Program)

Drehen Sie den Knopf, um ein Program zur Wiedergabe, Bearbeitung oder Speicherung auszuwählen.

**[Bereich]** 001 — 128

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Program (Select Program)

Gleiche Funktion wie Knopf 2.

#### [⬆Drücken] RENAME...

Wenn Sie den Program-Namen eingeben oder ändern möchten, drücken Sie diesen Knopf, um zum Display für die Namensbearbeitung zu gelangen. Für weitere Informationen über das Bearbeiten von Zeichenketten lesen Sie den Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ (Seite 81).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Program Mode

Hiermit wird festgelegt, ob ein A5000- bzw. ein A4000-Part wie ein einzelner Tongenerator verwendet wird, der Daten über einen MIDI-Kanal („Single“) empfängt, oder ob der A5000/A4000 wie mehrere unabhängige Tongeneratoren in einem Gerät („Multi“) verwendet wird. Dazu stehen beim A5000 bis zu 32 Kanäle zum Datenempfang bereit (beim A4000 bis zu 16 Kanäle).

**[Bereich]** Single, Multi

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Basic Receive Channel

Drehen Sie den Knopf, um den MIDI-Kanal auszuwählen, der die Wiedergabe des Samples steuert.

**[Bereich]** A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 beim A4000)

**HINWEIS** • Der für jedes Sample oder Sample Bank eingestellte MIDI-Empfangskanal hat Vorrang (Seite 93).

#### [⬆Drücken] MIDI

Sie können die Controller-Nummer auch direkt über Ihr MIDI-Keyboard eingeben. Drücken Sie zunächst Knopf 2, so daß die Kontrolleuchte (direkt über dem Knopf) zu blinken anfängt, und betätigen Sie anschließend den gewünschten Controller am Keyboard. Die Nummer des Controllers erscheint auf der Anzeige direkt über dem Knopf. Drücken Sie den Knopf erneut (oder schalten Sie auf eine andere Seite), um diesen MIDI-Eingabemodus zu verlassen und die neue Einstellung festzuhalten.

**HINWEIS** • Wenn Sie beim A5000 den MIDI-Kanal über eine der beiden MIDI-Schnittstellen einrichten, senden Sie die entsprechenden MIDI-Meldungen über den MIDI-Port IN-A, um die Kanäle A01 — A16 einzustellen, bzw. über den MIDI-Port IN-B, um die MIDI-Kanäle B01 — B16 einzustellen.

### [DISPLAY]

#### ① FREE MEMORY (Freier Speicherplatz)

Hier wird der aktuell verfügbare Speicherplatz angezeigt. Das Display zeigt sowohl die Werte für den Samplespeicher ( ) als auch für den Parameterspeicher ( ) an.

zeigt den Parameterspeicher an. Der Parameterspeicher ist der Speicher, in dem die Parameterdaten für die Programs, für die Samples und die Sequencerdaten abgelegt sind.

zeigt den Samplespeicher an. Im Samplespeicher sind die Samples abgelegt.

#### ② SOLO

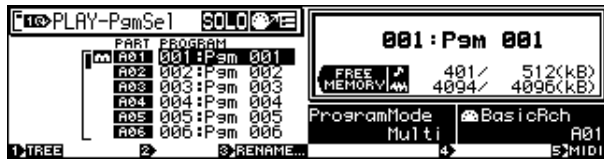
Wenn die Option „Sample Solo“ für ein beliebiges Sample auf der Seite „SmpSel“ aktiviert wird, erscheint die -Markierung (MIDI → SAMPLE).



③ MIDI → SAMPLE

Wenn im „Tree View“-Display der Parameter „MIDI → SAMPLE“ auf „Upper“ oder „Lower“ eingestellt ist, erscheint das entsprechende Symbol: für „Upper“ und für „Lower“ .

■ Program-Mode = Multi



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	Page	Part	Program	Program Mode	Basic Receiver Channel
	Tree View	—	RENAME...	—	MIDI

Knopf 1

Gleiche Funktion wie unter Program-Mode = Single (Seite 89).

Knopf 2

[ ] Part

Wählt den zu bearbeitenden Part aus.

[Bereich] A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 beim A4000)

Knopf 3

[ ] Program (Programm)

Drehen Sie den Knopf, um ein Programm zur Wiedergabe, Bearbeitung oder Speicherung auszuwählen.

[Bereich] 001 — 128

[ ] RENAME...

Wenn Sie den Programmnamen eingeben oder ändern möchten, drücken Sie diesen Knopf, um zum Display für die Namensbearbeitung zu gelangen. Für weitere Informationen über das Bearbeiten von Zeichenketten lesen Sie den Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ (Seite 81).

Knopf 4 und 5

Gleiche Funktion wie unter Program-Mode = Single (Seite 89).

**HINWEIS**

- In der Einstellung Program-Mode = „Multi“ haben die für jede Partnummer eingestellten MIDI-Kanäle Vorrang vor den MIDI-Kanälen, die für einzelne Samples oder Sample Banks eingestellt wurden.
- Ein Programm mit einem Part, das dem Basic-Channel zugewiesen wurde, wird zum „Master“-Programm, und sämtliche Effekte, Einstellungen und Steuerungen, die für das Master-Programm vorgenommen werden, beeinflussen das gesamte Multi-Setup.

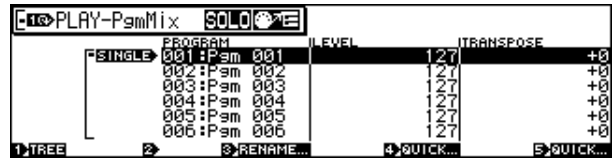
Program-Mode

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F1]→ Knopf 1, um „PLAY-PgmMix“ aufzurufen.

Die Seite „Program Mix“ ermöglicht für jedes Programm das Einstellen der Lautstärke sowie der Transponierung auf die erforderlichen Werte.

Der Inhalt der angezeigten Display-Seiten hängt von der Einstellung des Program-Modes ab (Seite 89).

■ Program Mode = Single



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	Page	Program	Program	Program Level	Program Transpose
	Tree View	—	RENAME...	QUICK...	QUICK...

Knopf 1

[ ] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

[ ] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

Knopf 2

[ ] Program (Select Program)

Drehen Sie den Knopf, um ein Programm zur Wiedergabe, Bearbeitung oder Speicherung anzuwählen.

[Bereich] 001 — 128

Knopf 3

[ ] Program (Select Program)

Gleiche Funktion wie Knopf 2.

[ ] RENAME...

Wenn Sie den Program-Namen eingeben oder ändern möchten, drücken Sie diesen Knopf, um zum Display für die Namensbearbeitung zu gelangen. Für weitere Informationen über das Bearbeiten von Zeichenketten lesen Sie den Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ (Seite 81).

Knopf 4

[ ] Program Level (Program-Lautstärke)

Drehen Sie an diesem Knopf, um die Gesamt-Lautstärke des Programs einzustellen.

[Bereich] 0 — 127

[ ] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



### Knopf 5

#### [↶Drehen] Program Transpose (Program-Transponierung)

Mit diesem Parameter können Sie das Program in Halbtonschritten nach oben oder nach unten transponieren. Die Transponierung ändert die Tonhöhe aller Samples, die im Program verwendet werden.

Beachten Sie, daß auch der Tastaturbereich jedes Samples um den gleichen Betrag verschoben wird.

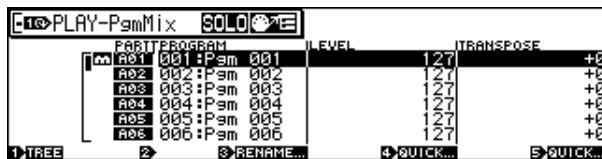
[Bereich] -127 — +127

**TIPP** • Wenn der Tastaturbereich eines der Samples beispielsweise auf C3 bis B3 gestellt ist, ändert eine Transponierung des Programs um -12 Halböne den Tastaturbereich des Samples auf C2 bis B2, so daß durch Anschlagen der Taste C2 der gleiche Ton gespielt wird wie vorher auf Taste C3.

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### ■ Program-Mode = Multi



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↶ Drehen	Page	Part	Program	Program Level	Program Transpose
▲ Drücken	Tree View	—	RENAME...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

Gleiche Funktion wie unter Program-Mode = Single (Seite 90).

### Knopf 2

#### [↶Drehen] Part

Wählt den zu bearbeitenden Part aus.

[Bereich] A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 beim A4000)

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Program

Drehen Sie den Knopf, um ein Program zur Wiedergabe, Bearbeitung oder Speicherung auszuwählen.

[Bereich] 001 — 128

#### [▲Drücken] RENAME...

Wenn Sie den Program-Namen eingeben oder ändern möchten, drücken Sie diesen Knopf, um zum Display für die Namensbearbeitung zu gelangen. Für weitere Informationen über das Bearbeiten von Zeichenketten lesen Sie den Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ (Seite 81).

### Knopf 4 und 5

Gleiche Funktion wie unter Program-Mode = Single (Seite 90).

**HINWEIS** • Mit dem Knopf 4 „Program Level“ (Lautstärke) und dem Knopf 5 „Program Transpose“ (Transponierung) werden die entsprechenden Werte für jedes Program auf die gleiche Art und Weise eingestellt, unabhängig davon, ob der Program-Mode „Multi“ oder „Single“ gewählt ist.

## Program Portamento

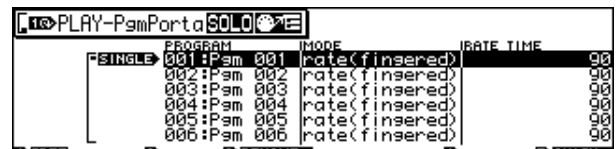
Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F1] → Knopf 1, um „PLAY-PgmPorta“ aufzurufen

Auf dieser Seite können Sie für das gewählte Program den Portamento-Mode aktivieren sowie die Portamento-Rate und -Zeit einstellen.

**HINWEIS** • Diese Einstellungen gelten nur für Samples, für die der Portamento-Modus (EDIT-MAP/OUT-Pitch) auf „Pgm“ eingestellt ist. (Seite 130).

Der Inhalt der angezeigten Display-Seiten hängt von der Einstellung des Program-Modes ab (Seite 89).

### ■ Program-Mode = Single



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↶ Drehen	Page	Program	Program	Program Portamento Mode	Program Portamento Rate/Time
▲ Drücken	Tree View	—	RENAME...	—	QUICK...

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↶Drehen] Program (Select Program)

Drehen Sie den Knopf, um ein Program zur Wiedergabe, Bearbeitung oder Speicherung auszuwählen.

[Bereich] 001 — 128

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Program

Gleiche Funktion wie Knopf 2.

#### [▲Drücken] RENAME...

Wenn Sie den Program-Namen eingeben oder ändern möchten, drücken Sie diesen Knopf, um zum Display für die Namensbearbeitung zu gelangen. Für weitere Informationen über das Bearbeiten von Zeichenketten lesen Sie den Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ (Seite 81).



### Knopf 4

#### [↻Drehen] Program Portamento Mode

Drehen Sie an einem Knopf, um den Portamento-Mode zu wählen. Die „Rate“-Modes sind ein Portamento mit festlegbarer Rate, während die „Time“-Modes ein Portamento mit festlegbarer Zeit sind.

[Bereich] **rate (fingered), rate (fulltime), time (fingered) und time (fulltime)**

- **rate (fingered)** ... Die Tonhöhe gleitet nur dann von einer Note zur nächsten, wenn die erste Note (Taste) beim Anschlagen der nächsten noch gehalten wird. Der Übergang erfolgt mit konstanter Rate; bei größeren Abständen zwischen den Noten erhöht sich die Dauer des Übergangs zwischen zwei Noten.
- **rate (fulltime)** ... Der Übergang zwischen aufeinanderfolgenden Noten ist immer gleitend, auch wenn die erste Note vor dem Anschlagen der zweiten losgelassen wurde. Auch hier erfolgt der Übergang mit konstanter Rate.
- **time (fingered)** ... Die Tonhöhe gleitet nur dann von einer Note zur nächsten, wenn die erste Note (Taste) beim Anschlagen der nächsten noch gehalten wird. Der Übergang erfolgt immer in der gleichen Zeit; bei größeren Abständen zwischen den Noten erhöht sich die Gleitgeschwindigkeit (Rate).
- **time (fulltime)** ... Der Übergang zwischen den Noten ist immer gleitend, auch wenn die erste Note vor dem Anschlagen der zweiten losgelassen wurde. Auch hier erfolgt der Übergang mit konstanter Zeit.

**HINWEIS** • Beachten Sie, daß die Einstellung „fingered“ nur für Samples gilt, die auf die Wiedergabe jeweils nur einer Note eingestellt sind (d. h. Samples, deren Mono/PolySchalter auf Mono gestellt ist). Samples, die auf „poly“ gestellt sind, erhalten immer „fulltime“-Portamento.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Program Portamento Rate/Time (Portamento Rate/Zeit)

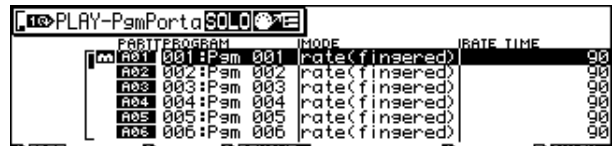
Diese Werte bestimmen die Rate oder die Zeit des Portamento-Gleitens. Der Parameter bestimmt die Rate (wenn der Modus auf „Rate“ eingestellt ist) oder die Zeit (wenn der Modus auf „Time“ eingestellt ist).

[Bereich] 1 — 127

#### [⬆Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Program-Mode = Multi



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Page	Part	Program	Program Portamento Mode	Program Portamento Rate/Time
⬆ Drücken	Tree View	—	RENAME...	—	QUICK...

### Knopf 1

Gleiche Funktion wie unter Program-Mode = Single (Seite 91).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Part

Wählt den zu bearbeitenden Part aus.

[Bereich] A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 beim A4000)

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Program

Drehen Sie den Knopf, um ein Program zur Wiedergabe, Bearbeitung oder Speicherung auszuwählen.

[Bereich] 001 — 128

#### [⬆Drücken] RENAME...

Wenn Sie den Program-Namen eingeben oder ändern möchten, drücken Sie diesen Knopf, um zum Display für die Namensbearbeitung zu gelangen. Für weitere Informationen über das Bearbeiten von Zeichenketten lesen Sie den Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ (Seite 81).

### Knopf 4 und 5

Gleiche Funktion wie unter Program-Mode = Single (Seite 92).

**HINWEIS** • Mit dem Knopf 4 „Program Portamento Mode“ und dem Knopf 5 „Program Portamento Rate/Time“ werden die entsprechenden Werte für jedes Program auf die gleiche Art und Weise eingestellt, unabhängig davon, ob der Programmmodus „Multi“ oder „Single“ gewählt ist.



## 2. SAMPLE

Mit dieser Funktion werden Samples für Programs ausgewählt und Sample Banks eingerichtet. Sie gelangen in den SAMPLE-Modus, indem Sie erst die Taste [PLAY] und anschließend die zweite Funktionstaste [F2] drücken.

Dort werden zwei Seiten zur Verfügung gestellt: „SmpSel“ (Sample Select und „SmpBank“ (Sample Bank — Seite 95).

**HINWEIS** • Ausführliche Informationen darüber, wie sie auf die verschiedenen Display-Seiten zugreifen können, finden Sie unter „Allgemeine Bedienung“ auf Seite 78.

### Select Sample

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F2] → Knopf 1, um „PLAY-SmpSel“ aufzurufen.

Mit den Funktionen auf dieser Seite können Sie dem aktuellen Program Samples zuweisen, Samples zur Bearbeitung auswählen oder die gewählten Samples auf Diskette sichern.

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Sample Solo	Receive Channel Assign	Shortcut Command
Drücken	Tree View	OPEN/CLOSE	SORT	RESERVE	EXECUTE

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [⬆Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↶Drehen] Sample

Wählt ein Sample aus, das mit dem Program verwendet werden soll. Die hier gewählten Samples werden im aktuellen Program verwendet, es sei denn, der Parameter „RchASSIGN“ ist via Knopf 4 auf „off“ gestellt.

**HINWEIS** • Die links neben dem Namen des Samples eingblendeten Zeichen haben die folgenden Bedeutungen:

- ☐ ... Sample Bank
- ☐ ... Stereo Sample

• Die rechts neben dem Namen des Samples eingblendeten Zeichen haben die folgenden Bedeutungen:

- ☐ ... Das Sample wurde bearbeitet, aber noch nicht auf Diskette gesichert.

#### [⬆Drücken] OPEN/CLOSE

Durch Drücken auf diesen Knopf können Sie wechselweise zwischen Anzeigen und Nicht-Anzeigen sämtlicher Samples in einer ausgewählten Sample-Bank hin- und herschalten.

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Sample Solo

Dieser Parameter aktiviert oder deaktiviert die Funktion „Sample Solo“. Wenn Sie diese Funktion auf „on“ stellen, können Sie per MIDI-Eingabe das ausgewählte Sample (oder die Sample-Bank) solo, d. h. allein spielen. Diese Funktion sollten Sie benutzen, während Sie ein Sample (oder eine Sample Bank) bearbeiten und hören möchten, wie er ohne alle anderen Samples klingt.

#### [Bereich] off, on

**HINWEIS** • Falls für irgendeine Sample Bank die Sample Solo-Funktion eingeschaltet ist, kann nur diese Sample Bank gehört werden.

**TIPP** • Lassen Sie uns beispielsweise annehmen, daß Sie mit einem Program arbeiten, das zwei Samples verwendet, Sample A und Sample B, und daß beide Samples über den gesamten Tastaturbereich zu spielen sind (C-2 bis G8). Wenn die Funktion „Sample Solo“ ausgeschaltet ist (off), hören Sie beim Spiel einer Taste auf der Tastatur den Klang beider Samples zusammen.

Nehmen wir des weiteren an, daß Sie gerade Sample A bearbeiten und Sie den Klang dieses Samples ohne Überlagerung durch Sample B hören möchten. Wenn Sie die Funktion „Sample Solo“ für Sample A einschalten (on), können Sie über MIDI nur das Sample A spielen.

**HINWEIS** • Beachten Sie, daß diese Funktion nur mit Samples zu verwenden ist, die mit dem Program benutzt werden, das über den Knopf 2 gewählt wird. Wenn Sie ein Sample auswählen, das von diesem Program nicht benutzt wird, erscheint auf dem Display „-“, um anzuzeigen, daß diese Funktion nicht zur Verfügung steht.

• Bedenken Sie auch, daß diese Funktion nicht für einzelne Samples innerhalb einer Sample Bank verfügbar ist. Wenn Sie solch einen Sample wählen, erscheint der Eintrag „-“. Es ist jedoch möglich, die gesamte Sample Bank auf Solo zu schalten.

• Dieser Parameter kann nicht bearbeitet werden, wenn der Program-Mode auf „Multi“ eingestellt ist.

#### [⬆Drücken] SORT

Mit der Funktion „SORT“, die Sie durch Drücken von Knopf 3 erreichen, können Sie die Anzeige der Samples nach bestimmten Kriterien sortieren.

#### [Bereich] off, Name, Rch&Name

- **off** ... Die Anzeige erfolgt unsortiert.
- **Name** ... Die Sortierung der Sample Bank- und Sample-Namen erfolgt getrennt und in alphabetischer Reihenfolge. Dabei werden die Sample Banks zuerst aufgelistet.
- **Rch&Name** ... Die Samples werden entsprechend ihrer Empfangskanäle wie folgt sortiert:

#### Program-Mode = Single:

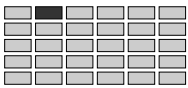
A01 — B16 (01 — 16 beim A4000) → Bch → =smp → off

#### Program-Mode = Multi:

=A01 — =B16 (01 — 16 beim A4000) → off

**Samples mit gleichen Kanal-Einstellungen werden alphabetisch sortiert.**





### Knopf 4

#### [↻Drehen] RchASSIGN (Receive Channel Assign)

Bestimmt, ob das gewählte Sample im aktuellen Program verwendet wird oder nicht. Stellen Sie diesen Parameter auf „off“, wenn das Sample nicht im Program verwendet werden soll, oder stellen Sie ihn auf den MIDI-Empfangskanal ein, über den das Sample kontrolliert werden soll.

##### [Bereich] Program-Mode = Single:

A01 — B16 (01 — 16 beim A4000), Bch (Basic Receive Channel), =smp (der Empfangskanal, der für das Sample eingestellt ist), off.

##### Program-Mode = Multi:

Jede beliebige Part-Nummer, des aktuellen Programs zugewiesen wurde (A01 — B16 beim A5000; 01 — 16 beim A4000), off

- HINWEIS** • Wenn Sie versuchen, ein Sample mit Easy Edit-Einstellungen auszuschalten, erscheint auf dem Display eine Warnmeldung, die Sie fragt, ob die Easy Edit-Einstellungen wirklich gelöscht werden sollen. Wenn Sie dann den Knopf 5 drücken (>YES), werden die Easy Edit-Einstellungen gelöscht und der Parameter „RchASSIGN“ ausgeschaltet.
- Wenn mit Knopf 2 ein Sample gewählt wird, das zu einer Sample Bank gehört, ist der Parameter „RchASSIGN“ nicht verfügbar (im Parameterfeld erscheint „-“).
- Wenn Sie zu viele sich überschneidende Samples auswählen (Samples mit identischem oder sich überschneidendem Tastaturbereich) kann sich die Wiedergabe verzögern. Im allgemeinen sollten Sie Ihr Program so einstellen, daß keine Taste auf der Tastatur mehr als vier Mono-Samples (oder 2 Stereo-Samples) spielt.

#### [▲ Drücken] RESERVE

Das Drücken dieses Knopfes hat die gleiche Wirkung wie ein vorübergehendes Abschalten des Empfangskanals für das ausgewählte Sample. Nachdem der Knopf gedrückt wurde, wird der Empfangskanal des Samples in Klammern angezeigt und das Sample nicht wiedergegeben. Durch erneutes Drücken auf den Knopf stellen Sie die Ausgangseinstellung wieder her.

- HINWEIS** • Diese Funktion kann nicht benutzt werden, wenn eine Sample Bank ausgewählt ist, oder wenn der Empfangskanal des ausgewählten Samples abgeschaltet ist.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Shortcut Commands (Kurzbefehle)

Dieser Knopf positioniert den Cursor innerhalb des Fensters „Sub-Mode“, um eines der verfügbaren Kurzkommandos zu wählen.

##### [Bereich] DUPLICATE, DELETE..., NEW BANK, SAVE..., RENAME...

(Weitere Informationen zu den einzelnen Befehlen finden Sie unter „Kurzbefehle“ weiter unten)

#### [▲ Drücken] EXECUTE

Führt den Kurzbefehl der aktuellen Cursorposition aus.

### Kurzbefehle

#### ■ DUPLICATE (Duplizieren)

Erstellt eine Kopie des Samples, das mit Knopf 2 ausgewählt wurde. Wenn Sie zum Duplizieren ein Sample angeben, das in einer Sample Bank enthalten ist, erscheint ein Dialogfeld, das Sie auffordert, anzugeben, ob das Duplikat innerhalb oder außerhalb der Sample Bank angelegt werden soll. Um ein Duplikat innerhalb einer Sample Bank zu erstellen, drücken Sie Knopf 4 (>InBank). Um ein Duplikat außerhalb einer Sample Bank zu erstellen, drücken Sie Knopf 5 (>Out Of Bank).

Wenn Sie eine Sample Bank duplizieren, kopiert der A5000/4000 sowohl die Bank als auch alle Samples dieser Bank. (Der Name jedes neuen Samples wird zu: Originalname + „\*\*“.)

- HINWEIS** • Die Kopie klingt nach dem Kopiervorgang genauso wie das Original: die Einstellungen der Parameter sind identisch, und es werden die gleichen Sampledaten benutzt. Sie können die Parameter ändern, um den neuen Sample einen anderen Klang zu geben.

#### ■ DELETE...

Löscht das Sample oder die Sample Bank, die mit Knopf 2 ausgewählt wurde.

Drücken Sie Knopf 5, um das oder die Samples zu löschen. Der A5000/4000 reagiert mit einem Dialog zur Bestätigung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Löschvorgang durchzuführen, oder Knopf 4 (>NO) um den Vorgang abzubrechen.

Wenn Sie eine Sample Bank zum Löschen auswählen, fragt der A5000/4000 in einer Anzeige, ob Sie alle Samples der Bank löschen möchten. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um zusammen mit der Bank alle Samples zu löschen, oder drücken Sie Knopf 4 (>NO), um nur die Sample Bank zu löschen, während die Samples dieser Bank im Speicher bleiben.

#### ■ NEW BANK

Mit den Funktionen auf dieser Seite erstellen Sie im Hauptspeicher eine neue, leere Sample Bank.

#### ■ SAVE...

Sichert die Daten im Speicher auf eine Diskette. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 208.

#### ■ RENAME...

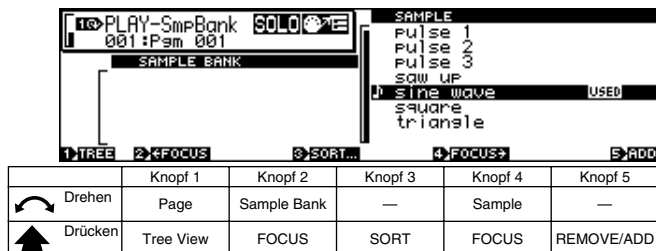
Wenn Sie den Program-Namen eingeben oder ändern möchten, drücken Sie diesen Knopf, um zum Display für die Namensbearbeitung zu gelangen. Für weitere Informationen über das Bearbeiten von Zeichenketten lesen Sie den Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ (Seite 81).



## Wählen eines Samples von der Sample Bank

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F2] → Knopf 1, um „PLAY-SmpBank“ aufzurufen.

Mit den Funktionen auf dieser Displayseite können Sie Sample Banks bearbeiten, einer Sample Bank Samples hinzufügen oder Samples daraus entfernen.



### Knopf 1

#### [↶Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [⬆Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↶Drehen] Sample Bank

Positioniert den Cursor auf der zu bearbeitenden Sample Bank.

- **HINWEIS** „E“ erscheint rechts neben dem Namen von Sample Banks, die bearbeitet, aber nicht auf Diskette gesichert wurden.
- „I“ erscheint links neben dem Namen von Samples, die vom aktuell gewählten Program benutzt werden.

#### [⬆Drücken] FOCUS

Wählt das markierte Sample zur Bearbeitung aus.

- **TIPP** Nach Auswahl einer Sample Bank mit Knopf 2 und eines Samples mit Knopf 4, können Sie mit Knopf 5 den Befehl „REMOVE“ (Entfernen) ausführen. Das Sample wird dann aus der Sample Bank entfernt und wird zu einem unabhängigen Sample. Auf die gleiche Weise können Sie mit Knopf 5 den Befehl „ADD“ (Hinzufügen) ausführen und der Sample Bank ein Sample hinzufügen.

### Knopf 3

#### [⬆Drücken] SORT

Mit der Funktion „SORT“, die Sie durch Drücken von Knopf 3 erreichen, können Sie die Anzeige der Samples nach bestimmten Kriterien sortieren.

#### [Bereich] off, Name, Status&Name

- **off** ... Es wird keine Sortierung durchgeführt.
- **Name** ... Die Sortierung der Sample Banks und der Samples erfolgt getrennt nach Namen und in alphabetischer Reihenfolge.
- **Status&Name** ... Sample Banks werden wie folgt entsprechend ihrer Zugehörigkeit zu Programs und die Samples entsprechend ihrer Zugehörigkeit zu Sample Banks geordnet:  
Sample Banks werden so sortiert, daß zuerst die Sample Banks aufgelistet werden, die Programs

zugeordnet sind, und danach die Sample Banks, die keinen Programs zugeordnet sind.

Samples sind so sortiert, daß die der aktuell gewählten Sample Bank zugeordneten zuerst, nicht zugewiesene Samples als zweites und Programs und anderen Sample Banks zugewiesene Samples zuletzt aufgelistet werden.

Falls mehrere Samples oder Sample Banks den gleichen Bedingungen entsprechen, werden sie in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

### Knopf 4

#### [↶Drehen] Sample

Positioniert den Cursor auf dem zu bearbeitenden Sample.

- **HINWEIS** „E“ erscheint rechts neben dem Namen der Samples, die bearbeitet, aber nicht auf Diskette gesichert wurden.
- „I“ erscheint links neben dem Namen von Samples, die in der mit Knopf 2 aktuell gewählten Sample Bank enthalten sind.
- „I“ erscheint links neben dem Namen von Samples, die vom aktuell gewählten Program benutzt werden.
- **USED** erscheint rechts neben dem Namen von Samples, die bereits in einem Program oder in einer Sample Bank benutzt werden.

#### [⬆Drücken] FOCUS

Wählt das markierte Sample zur Bearbeitung aus.

### Knopf 5

#### [⬆Drücken] REMOVE oder ADD (Entfernen oder Hinzufügen)

Wenn in einer (mit Knopf 2 ausgewählten) Sample Bank ein Sample mit Knopf 4 gewählt wird, erhält der Knopf 5 beim Drücken die Funktion „REMOVE“ (Entfernen). Wird ein beliebiges anderes Sample mit Knopf 4 gewählt, erhält der Knopf beim Drücken die Funktion „ADD“ (Hinzufügen).

#### ■ REMOVE

Das mit Knopf 4 gewählte Sample wird aus der Sample Bank entfernt und wird zu einem unabhängigen Sample.

- **HINWEIS** Die REMOVE-Funktion ist nur aktiviert, wenn das mit Knopf 4 gewählte Sample auch tatsächlich zu der via Knopf 2 gewählten Sample Bank gehört.

#### ■ ADD

Das mit Knopf 4 gewählte Sample wird der (über Knopf 2 gewählten) Sample Bank hinzugefügt.

- **HINWEIS** Die ADD-Funktion hat keine Wirkung, wenn das mit Knopf 4 gewählte Sample bereits der via Knopf 2 gewählten Sample Bank zugewiesen ist.

Falls ein Sample mit der Markierung „USED“ gewählt wird, stehen die Optionen „MOVE&ADD“ sowie „DUPLICATE&ADD“ zur Verfügung.

Mit der Option „MOVE&ADD“ wird das Sample aus dem Program oder der Sample Bank entfernt und der aktuellen Sample Bank hinzugefügt.

Mit der Option „DUPLICATE&ADD“ wird das Sample dupliziert und der aktuellen Sample Bank hinzugefügt. (Der Name jedes neuen Samples wird zu: Originalname + „.“.)

- **HINWEIS** Beachten Sie, daß der A5000/4000 die Sampledaten beim „Duplizieren“ des Samples nicht kopiert. Beide Samples greifen stattdessen auf die gleichen Sampledaten zu. Das Duplizieren des Samples verbraucht also keinen zusätzlichen Samplespeicher.





### 3. EASY EDIT

In dieser Betriebsart können Sie auf Program-Ebene Wiedergabeeinstellungen für jedes einzelne Sample anpassen. Diese Einstellungen werden für jedes einzelne Program getroffen und gelten, solange das entsprechende Program gewählt ist. Diese Änderungen betreffen nicht die tatsächlichen Sample-Daten. Sie gelangen in den EASY EDIT-Modus, indem Sie erst die Taste [PLAY] und anschließend die dritte Funktionstaste [F3] drücken.

- HINWEIS** • In EASY EDIT werden nur die im aktuellen Program verwendeten Samples aufgelistet.
- Wenn der Modus EASY EDIT aufgerufen wird, während ein Sample ausgewählt ist, das vom aktuellen Programm nicht benutzt wird, ist zunächst keines der im EASY EDIT-Display aufgelisteten Samples markiert Sie können dann eines der Samples mit Knopf 2 auswählen.
- Die EASY EDIT-Einstellungen gehen verloren, wenn der Parameter „RchASSIGN“ für das bearbeitete Sample auf „off“ gestellt wird (die EASY EDIT-Einstellungen werden bei einer erneuten Zuweisung auch nicht wiederhergestellt).
- Wenn Sie Easy Edit auf eine Sample Bank anwenden, gelten die Einstellungen für die gesamte Bank. Veränderungen an einzelnen Samples einer Bank können Sie immer noch am Sample selbst vornehmen.
- TIPP** • Diese Funktion dient dazu, die Klangparameter Samples innerhalb eines Programs einzustellen, während die eigentlichen Einstellungen des Samples unverändert bleiben. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie das gleiche Sample mit mehreren Programs auf verschiedene Weise einsetzen möchten.

Der Modus EASY EDIT hat die folgenden zehn Displayseiten: „Mix“, „Output“ (Seite 97), „Out&Gain“ (Seite 97), „Filter“ (Seite 98), „Pitch“ (Seite 98), „AmPEG“ (Amplitude EG — Seite 99), „Key“ (Seite 99), „Velocity“ (Seite 100), „Xfade“ (Crossfade — Seite 100) und „Control“ (Seite 101).

- HINWEIS** • Ausführliche Informationen darüber, wie sie auf die verschiedenen Display-Seiten zugreifen können, finden Sie unter „Allgemeine Bedienung“ auf Seite 78.

#### EASY EDIT-Parameter

Der Modus EASY EDIT wird benutzt, um vorübergehend Offset-Werte oder Ersatzwerte auf die Sample-eigenen Parameter anzuwenden. Die EASY EDIT-Parameter sind deshalb grundsätzlich die gleichen wie die im Modus „EDIT“ zur Verfügung stehenden Parameter. In diesem Abschnitt werden die verfügbaren EASY EDIT-Parameter und ihre Einstellungen lediglich aufgelistet. Ausführliche Informationen zu den entsprechenden Parametern im Modus „EDIT“ finden Sie auf den angegebenen Seiten.

- HINWEIS** • In den Klammern ist jeweils angegeben, ob es sich bei dem Parameter um einen „Offset“- oder „Ersatz“-Parameter handelt.
- Zur Anzeige eines „Quick-Entry“-Menüs drücken Sie den Knopf unter „QUICK...“. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 83.
- Drücken Sie den Knopf unter „MIDI“, um Eingabewerte von einem MIDI-Controller einzustellen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 82.

## Mix

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Mix“ zu wählen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Level	Pan	Poly/Mono
Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

### Knopf 1

[↶Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

[▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[↶Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

[↶Drehen] Level (Seite 127)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

[▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

[↶Drehen] Pan (Seite 127)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

[▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

[↶Drehen] Poly/Mono (Seite 127)

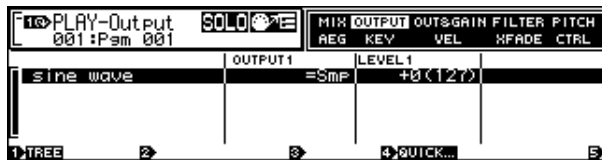
[Drehen] Poly, Mono, =Smp (Ersatz)

Wenn „=Smp“ gewählt ist, wird die Einstellung des Samples (Seite 127) benutzt.



## Output (Ausgänge)

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Output“ aufzurufen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Output1	Output Level1	—
Drücken	Tree View	—	—	QUICK...	—

### Knopf 1

#### [↻ Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [▲ Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻ Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

#### [↻ Drehen] Output1 (Seite 129)

[Bereich] =Smp, off, StereoOut, AsgnOutL&R — AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000) (Ersatz)  
Ist „=Smp“ ausgewählt, werden die für das Sample programmierten Output-Einstellungen verwendet.

### Knopf 4

#### [↻ Drehen] Output Level1 (Seite 129)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

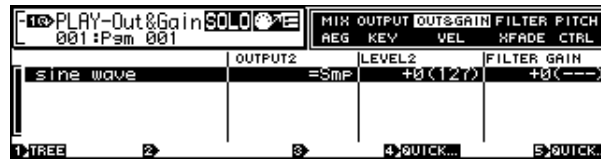
#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83)

**HINWEIS** • Wenn sowohl der Sample-Parameter als auch die Easy Edit -Parameter Output 1 und Output 2 auf den gleichen Ausgang eingestellt sind, hat die höhere der beiden Lautstärkeinstellungen (Output Level 1 und Output Level 2) Priorität. Wenn das Reduzieren der Einstellungen von Output Level1 oder Output Level2 keine Wirkung nach sich zieht, überprüfen Sie die Sample-Einstellungen und die Einstellungen der Easy Edit -Parameter Output 1 und Output 2.

## Out & Gain (Ausgänge & Verstärker)

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Out&Gain“ aufzurufen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Output2	Output Level2	Filter Gain
Drücken	Tree View	—	—	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

#### [↻ Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [▲ Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻ Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

#### [↻ Drehen] Output2 (Seite 129)

[Bereich] =Smp, off, StereoOut, AsgnOutL&R — AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000) (Ersatz)  
Ist „=Smp“ ausgewählt, werden die für das Sample programmierten Output-Einstellungen verwendet.

### Knopf 4

#### [↻ Drehen] Output Level2 (Seite 129)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**HINWEIS** • Wenn sowohl der Sample-Parameter als auch die Easy Edit -Parameter Output 1 und Output 2 auf den gleichen Ausgang eingestellt sind, hat die höhere der beiden Lautstärkeinstellungen (Output Level 1 und Output Level 2) Priorität. Wenn das Reduzieren der Einstellung von Output Level 1 oder Output Level 2 keine Wirkung nach sich zieht, überprüfen Sie die Sample-Einstellungen und die Einstellungen der Easy Edit-Parameter Output 1 und Output 2.

### Knopf 5

#### [↻ Drehen] Filter Gain (Seite 134)

[Bereich] -63 — +63 (Offset)

#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



## Filter

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Filter“ zu wählen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Cutoff	Cutoff Distance	Q/WIDTH
Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Cutoff (Seite 134) (Abschneiden)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Cutoff Distance (Seite 134)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Q/Width (Seite 134)

[Bereich] -31 — +31 (Offset)

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

## Pitch

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Pitch“ zu wählen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Pitch Coarse	Pitch Fine	Portamento
Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [▲Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Pitch Coarse (Seite 129)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Pitch Fine (Seite 130)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Portamento (Seite 130)

[Bereich] =Smp, off, =Pgm (Ersatz)

- =Smp ... nutzt die Portamento-Einstellung des Samples.
- off ... kein Portamento
- =Pgm ... nutzt die Portamento-Einstellung des Programs.



## Amplitude EG

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-AmpEG“ aufzurufen



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↶ Drücken	Page	Sample	AEG Attack Rate	AEG Decay Rate	AEG Release Rate
⬆ Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

[↶Drehen] Page (Seite)

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

[⬆ Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[↶Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

[↶Drehen] AEG Attack Rate (Seite 137)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

[⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

[↶Drehen] AEG Decay Rate (Seite 137) (AEG Ausklingphase)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

[⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

[↶Drehen] AEG Release Rate (Seite 137) (AEG Freigabe)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

[⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

## Key

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Key“ zu wählen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↶ Drücken	Page	Sample	Key Range Shift	Key Low Limit	Key High Limit
⬆ Drücken	Tree View	—	QUICK...	MIDI	MIDI

### Knopf 1

[↶Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

[⬆ Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[↶Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

[↶Drehen] Key Range Shift

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

**HINWEIS** • Dieser Parameter wirkt als Offset gleichzeitig auf die die Originaltaste des Samples (Seite 128), den Low Key (Seite 128) sowie den High Key (Seite 128) an. Mit anderen Worten: Dieser Parameter verschiebt für den Tastaturbereich, des Samples

[⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

[↶Drehen] Key Low Limit

[Bereich] C-2 — Key High Limit

**HINWEIS** • Noten, die zwar innerhalb des durch den „Key Range Shift“-Parameter für das Sample eingestellten Tastaturbereichs, aber unterhalb der durch „Key Low Limit“ festgelegten Bereichsgrenze liegen, werden nicht gespielt.

[⬆ Drücken] MIDI

Ermöglicht das Einstellen der Notenummer durch das Spielen der gewünschten MIDI-Note über den MIDI IN-Anschluß (Seite 82).

### Knopf 5

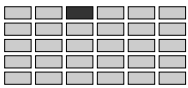
[↶Drehen] Key High Limit

[Bereich] Key Low Limit — G8

**HINWEIS** • Noten, die zwar innerhalb des durch den „Key Range Shift“-Parameter für das Sample eingestellten Tastaturbereichs, aber oberhalb der durch „Key Low Limit“ festgelegten Bereichsgrenze liegen, werden nicht gespielt

[⬆ Drücken] MIDI

Ermöglicht Einstellung der Notenummer durch Spielen der gewünschten MIDI-Note über MIDI IN-Anschluß (Seite 82).



## Velocity

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Velocity“ aufzurufen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Velocity Sensitivity	Velocity Low Limit	Velocity High Limit
Drücken	Tree View	—	QUICK...	MIDI	MIDI

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Velocity Sensitivity (Seite 127)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Velocity Low Limit

[Bereich] 0 — Velocity High Limit

**HINWEIS** • Noten mit Velocity-Werten, die zwischen den Sample-Einstellungen für „Velocity Low Range“ (Seite 131) und „Velocity High Range“ (Seite 132), aber gleichzeitig unter dem „Velocity Low Limit“-Wert liegen, werden nicht gespielt.

#### [▲Drücken] MIDI

Ermöglicht das Einstellen des Velocity-Werts durch Spielen einer MIDI-Note mit der gewünschten Velocity über den MIDI IN-Anschluß (Seite 83).

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Velocity High Limit

[Bereich] Velocity Low Limit — 127

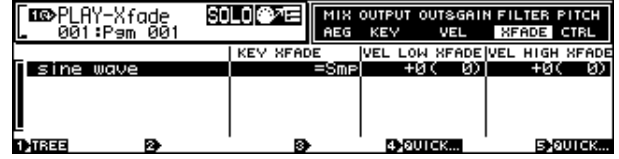
**HINWEIS** • Noten mit Velocity-Werten, die zwar zwischen den Sample-Einstellungen für „Velocity Low Range“ (S.131) und „Velocity High Range“ (S.132), aber gleichzeitig über dem „Velocity High Limit“-Wert liegen, werden nicht gespielt.

#### [▲Drücken] MIDI

Ermöglicht das Einstellen des Velocity-Werts durch Spielen einer MIDI-Note mit der gewünschten Velocity über den MIDI IN-Anschluß (Seite 83).

## Crossfade

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Xfade“ aufzurufen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Key Crossfade	Velocity Low Crossfade	Velocity High Crossfade
Drücken	Tree View	—	—	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Key Crossfade (Seite 128)

[Bereich] =Smp, off, on (Ersatz)

- =Smp ... Der für das Sample eingestellte Key Crossfade hat Vorrang.
- off ... Key Crossfade ist ausgeschaltet.
- on ... Key Crossfade ist eingeschaltet.

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Velocity Low Crossfade (Seite 131)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Velocity High Crossfade (Seite 132) (Obere Grenze)

[Bereich] -127 — +127 (Offset)

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



## Control

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F3] → Knopf 1, um „PLAY-Control“ aufzurufen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Sample	Alternate Group	MIDI Control	—
Drücken	Tree View	—	QUICK...	—	—

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↶Drehen] Sample

Wählt das zu bearbeitende Sample aus.

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Alternate Group (Seite 145)

[Bereich] =Smp, off, 1 — 16 (Ersatz)

- =Smp ... Die für das Sample eingestellte Alternate Group hat Vorrang.
- off ... Es wurde keine Alternate Group ausgewählt.
- 1 — 16 ... Die entsprechende Alternate Group ist ausgewählt.

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↶Drehen] MIDI Control

Hiermit wird festgelegt, ob die für das Sample- (oder die Sample-Bank) vorgenommenen Controller-Einstellungen angewendet werden.

[Bereich] off, on

- off ... die Controller-Einstellungen des Samples (bzw. der Sample Bank) werden ignoriert.
- on ... die Controller-Einstellungen des Samples (bzw. der Sample Bank) werden verwendet.



# 4. EFFECT

Hier werden die Effekte für das aktuelle Programm ausgewählt und eingestellt.

Sie gelangen in den EFFECT-Modus, indem Sie erst die Taste [PLAY] und anschließend die Funktionstaste [F4] drücken. Dort werden drei Seiten zur Verfügung gestellt: „EfSetupA“ (Effect Setup A), „EfSetupB“ (Effect Setup B) und „EfEdit“ (Effect Edit).

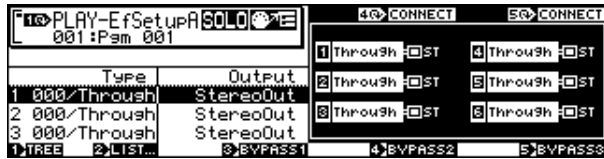
Beim A4000 stehen im Gegensatz zum A5000 die Seiten „EfSetupA“ und „EfSetupB“ nicht zur Verfügung, stattdessen gibt es nur die Seite „EfSetup“.

- HINWEIS** • Ausführliche Informationen darüber, wie sie auf die verschiedenen Display-Seiten zugreifen können, finden Sie unter „Allgemeine Bedienung“ auf Seite 78.
- Wenn für das Sample „off“, „StereoOut“, „AsgnOutL&R“ — „AsgnOut5&6“ oder „DIG&OPT“ als Ausgang eingestellt ist, werden keine Effekte auf den Klang angewandt. Vergewissern Sie sich, daß „Ef1 — 6“ („Ef1 — 3“ beim A4000) gewählt ist, damit die Effekte benutzt werden können. Siehe Seite 129.
- Der Ausgang für das Sample kann auch über die Funktion EASY EDIT eingestellt werden (Seite 97).
- Wenn der Program-Mode auf „Multi“ eingestellt ist (Seite 89), haben die Effekt-Einstellungen für das Master-Program Vorrang (das Master-Program ist das Program, das für den Part gewählt wurde, der dem Basic-Channel zugewiesen ist). Falls auf eine Effekt-Funktion zugegriffen wird, während ein anderer Part ausgewählt ist, erscheint auf dem Display die Anzeige „Not a Master Part“ (Kein Master-Part). In diesem Fall wählen Sie den entsprechenden Master-Part auf der Seite „PLAY-PROGRAM-PgmSel“ (Seite 89, um anschließend auf die Effekt-Funktion zugreifen zu können).

## Effect Setup A

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F4] → Knopf 1, um „PLAY-EfSetupA“ (bzw. „EfSetup“ beim A4000) aufzurufen.

EFFECT SETUP A bietet Zugriffsmöglichkeiten auf die Effekte „Effect 1 — 3“ sowie drei verschiedene Effekt-Verbindungstypen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	Cursor/Page	Effect Type	Effect Output	Effect1...3 Connect	Effect4...6 Connect
	Tree View	LIST...	Effect1 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor auf die Auswahl für „Effect 1— 3“ und wählt die Display-Seiten.

#### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↶Drehen] Effect Type

Wählen Sie den Effektyp, der als Effect 1 — 3 angewandt werden soll. Informationen zu den verfügbaren Auswahlmöglichkeiten finden Sie im Anhang unter „Liste der Effektypen“. (Seite 256)

#### [▲Drücken] LIST... (Effect Type List)

Zeigt eine Liste mit den verfügbaren Effektypen.

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Effect Output

Wählt das Ausgabeziel für Effect 1 — 3.

#### [Bereich] StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef4, Ef5, Ef6

- **StereoOut** ... Die Ausgabe wird sowohl an die Buchsen STEREO OUT auf der Instrumenten-Rückseite als auch an die Buchse PHONES auf der Frontplatte gesandt.
- **AsgnOutL&R** ... Die Assignable Out-Buchsen auf der Instrumenten-Rückseite.
- **AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6** ... Die Assignable Out-Buchsen auf der optional erhältlichen Erweiterungskarte AIEB1 I/O.
- **DIG&OPT** ... Der koaxialen bzw. optische digitale Ausgang auf der optional erhältlichen Erweiterungskarte AIEB1 I/O.
- **Ef4, Ef5, Ef6** ... Der Ausgang wird zum entsprechenden Effekt des zweiten Effektblocks umgeleitet (Option nicht beim A4000).

- HINWEIS** • Wenn der Ausgang mit einem anderen Effektblock verbunden ist, wird "-----" im Display angezeigt, und der Effekt-Ausgang kann nicht gewählt werden.
- Die Ausgabeziele „AsgnOut1&2“, „AsgnOut2&4“ und „AsgnOut5&6“ können nur gewählt werden, wenn die optional erhältliche Erweiterungskarte AIEB1 I/O installiert ist.

#### [▲Drücken] Effect1 BYPASS

Schaltet „Effect1“ auf Bypass - das Display für den Effektyp „Effect1“ zeigt „(Bypass)“ an -, d.h. Effect1 wird vorübergehend umgangen. Drücken Sie den Knopf ein zweites Mal, um den Effekt wieder zu aktivieren.





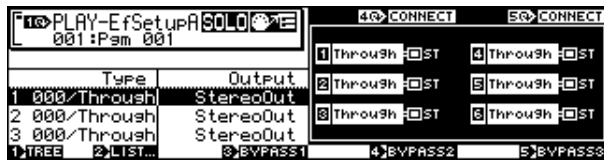
## Knopf 4

### [↶Drehen] Effect1 — 3 Connect

Wählen Sie die Verschaltung zwischen den Effektblöcken 1 — 3.

[Bereich] 1/2/3, 1→2/3, 1→2→3, 1/2→3, 1→2←3

- 1/2/3 ..... Keine Verschaltung — alle Effektblöcke arbeiten unabhängig voneinander.



- 1 → 2/3 ..... Verbindet den Ausgang des Blocks „Effect-1“ mit dem Block „Effect-2“. Der Ausgang von Effektblock 1 wird also erst durch Effektblock 2 und die Summe dann weiter zu den Stereoausgängen geführt. Effect3 arbeitet unabhängig davon.



- 1 → 2 → 3 ..... Der Ausgang des Blocks „Effect1“ wird in den Block „Effect2“ und der Ausgang des Blocks „Effect2“ in den Block „Effect3“ geschickt.



- 1/2 → 3 ..... „Effect1“ funktioniert unabhängig, während der Ausgang von „Effect2“ mit „Effect3“ verbunden ist.



- 1 → 2 ← 3 ..... Verbindet den Block „Effect1“ mit dem Block „Effect2“ und den Block „Effect3“ mit dem Block „Effect2“.



### [▲ Drücken] Effect2 BYPASS

Schaltet Effect2 auf Bypass - das Display für den Effekttyp „Effect2“ zeigt „(Bypass)“ an -, d.h. Effect2 wird vorübergehend umgangen. Drücken Sie den Knopf ein zweites Mal, um den Effekt wieder zu aktivieren.

## Knopf 5

### [↶Drehen] Effect4 — 6 Connect

Wählen Sie die Verschaltung zwischen den Effektblöcken 4 — 6.

Diese Funktion steht beim A4000 nicht zur Verfügung.

[Bereich] 4/5/6, 4→5/6, 4→5→6, 4/5→6, 4→5←6

- 4/5/6 ..... Keine Verschaltung — alle Effektblöcke arbeiten unabhängig voneinander.



- 4 → 5/6 ..... Verbindet den Ausgang des Blocks „Effect4“ mit dem Block „Effect5“. Der Ausgang von Effektblock 4 wird also erst durch Effektblock 5 geführt und die Summe dann weiter zu den Stereoausgängen geführt. „Effect6“ arbeitet unabhängig davon.



- 4 → 5 → 6 ..... Der Ausgang des Blocks „Effect4“ wird in den Block „Effect5“ und der Ausgang des Blocks „Effect5“ in den Block „Effect6“ geschickt.



- 4/5 → 6 ..... „Effect4“ funktioniert unabhängig, während der Ausgang von „Effect5“ mit „Effect6“ verbunden ist.



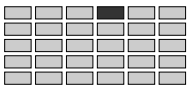
- 4 → 5 ← 6 ..... Verbindet den Block „Effect4“ mit dem Block „Effect5“ und den Block „Effect6“ mit dem Block „Effect5“.



### [▲ Drücken] Effect3 BYPASS

Schaltet „Effect3“ auf Bypass - das Display für den Effekttyp „Effect3“ zeigt „(Bypass)“ an -, d.h. Effect3 wird vorübergehend umgangen. Drücken Sie den Knopf ein zweites Mal, um den Effekt wieder zu aktivieren.



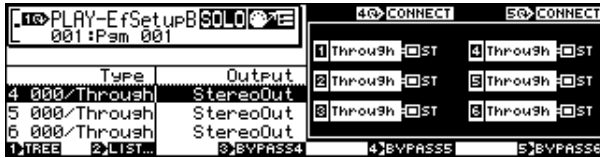


# Effect Setup B

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F4] → Knopf 1, um „PLAY-EfSetupB“ aufzurufen.

(Diese Funktion steht beim A4000 nicht zur Verfügung.)

EFFECT SETUP B bietet Zugriffsmöglichkeiten auf die Effekte „Effect 4 — 6“ sowie drei verschiedene Effekt-Verbindungstypen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Effect Type	Effect Output	Effect1...3 Connect	Effect4...6 Connect
Drücken	Tree View	LIST...	Effect4 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

## Knopf 1

### [↶Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor auf die Auswahl für „Effect 4— 6“ und wählt die Display-Seiten.

### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

## Knopf 2

### [↶Drehen] Effect Type

Wählen Sie den Effekttyp, der als Effect 4 — 6 angewandt werden soll. Informationen zu den verfügbaren Auswahlmöglichkeiten finden Sie im Anhang unter „Liste der Effekttypen“. (Seite 256)

### [▲Drücken] LIST... (Effect Type List)

Zeigt eine Liste mit den verfügbaren Effekttypen.

## Knopf 3

### [↶Drehen] Effect Output

Wählt das Ausgabeziel für Effect 4 — 6.

[Bereich] StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT

- **StereoOut** ... Die Ausgabe wird sowohl an die Buchsen STEREO OUT auf der Instrumenten-Rückseite als auch an die Buchse PHONES auf der Frontplatte gesandt.
- **AsgnOutL&R** ... Die Assignable Out-Buchsen auf der Instrumenten-Rückseite.
- **AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6** ... Die Assignable Out-Buchsen auf der optional erhältlichen Erweiterungskarte AIEB1 I/O.
- **DIG&OPT** ... Der koaxiale bzw. optische digitale Ausgang auf der optional erhältlichen Erweiterungskarte AIEB1 I/O.

**HINWEIS** • Wenn der Ausgang mit einem anderen Effektblock verbunden ist, wird "-----" im Display angezeigt, und der Effekt-Ausgang kann nicht gewählt werden.

• Die Ausgabeziele „AsgnOut1&2“, „AsgnOut3&4“, „AsgnOut5&6“ und „DIG&OPT“ können nur gewählt werden, wenn die optional erhältliche Erweiterungskarte AIEB1 I/O installiert ist.

### [▲Drücken] Effect4 BYPASS

Schaltet „Effect4“ auf Bypass - das Display für den Effekttyp „Effect4“ zeigt „(Bypass)“ an -, d.h. „Effect4“ wird vorübergehend umgangen. Drücken Sie den Knopf ein zweites Mal, um den Effekt wieder zu aktivieren.

## Knopf 4

### [↶Drehen] Effect1 — 3 Connect

Gleiche Funktion wie Knopf 4 bei „EFFECT SETUP A“ (Seite 103).

### [▲Drücken] Effect5 BYPASS

Schaltet „Effect5“ auf Bypass - das Display für den Effekttyp „Effect5“ zeigt „(Bypass)“ an -, d.h. „Effect5“ wird vorübergehend umgangen. Drücken Sie den Knopf ein zweites Mal, um den Effekt wieder zu aktivieren.

## Knopf 5

### [↶Drehen] Effect4 — 6 Connect

Gleiche Funktion wie Knopf 5 bei „EFFECT SETUP A“ (Seite 103).

### [▲Drücken] Effect6 BYPASS

Schaltet „Effect6“ auf Bypass - das Display für den Effekttyp „Effect6“ zeigt „(Bypass)“ an -, d.h. „Effect6“ wird vorübergehend umgangen. Drücken Sie den Knopf ein zweites Mal, um den Effekt wieder zu aktivieren.

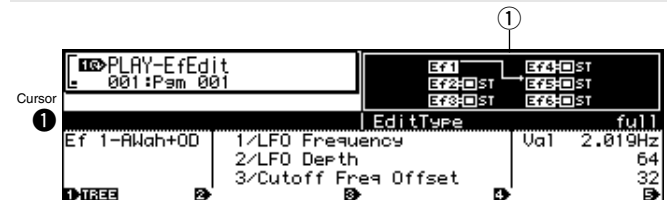
# Effect Edit

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F4] → Knopf 1, um „PLAY-EfEdit“ zu wählen.

„EfEdit“ (Effect Edit) ermöglicht das Einstellen der Parameter für den gewählten Effekt (Effect 1 — 6; 1 — 3 beim A4000). Sie können dabei auf alle Effekt-Parameter zugreifen.

**HINWEIS** • Benutzen Sie diese Seite, um die für das aktuelle Program gewählten zu bearbeiten. Erscheinungsbild und Bedienung hängen davon ab, ob der Parameter „EffectEditType“ auf „full“ oder auf „favorite“ eingestellt ist.

## Cursor 1 (Gilt für die beiden Effect Edit Typen „full“ oder „favorite“)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	—	—	—	Effect Edit Type
Drücken	Tree Viewg	—	—	—	—

## Knopf 1

### [↶Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die Displayseiten.

### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).



## Knopf 5

### [↻Drehen] Effect Edit Type

Bestimmt die Auswahlmethode zum Wählen der Effektparameter.

#### [Bereich] full, favorite

- **full** ... Diese Methode ermöglicht das Wählen und Einstellen aller aus der Vielzahl der für den gewünschten Effekt zur Verfügung stehenden Parameter. Da von hier aus Zugriffsmöglichkeit auf alle Parameter besteht, kann es bei dieser Methode mitunter etwas dauern, bis Sie den gewünschten Parameter gefunden wird.
- **favorite** ... Mit dieser Methode haben Sie unmittelbare Zugriffsmöglichkeit auf vier Ihrer „favorisierten“ Parameter.

## [DISPLAY]

- ① Die Seite „PLAY-EFFECT-EfSetupA/B“ (bzw. „EfSetup“ beim A4000) zeigt den eingestellten „Effect Output“- (Seite 102) und „Effect Connect“-Typ (Seite 103) an.

## ■ Effect Edit Type = full

### Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	Effect #	—	Parameter #	Value
↑ Drücken	Tree View	—	—	—	—

## Knopf 1

Gleiche Funktion wie Cursor ① (Seite 104).

## Knopf 2

### [↻Drehen] Effect # (Effect Number)

Wählt den zu bearbeitenden Effekt.

#### [Bereich] Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000)

- HINWEIS** • Der dem gewählten Effekt zugewiesene Effekttyp wird auf dem Display angezeigt (Seite 102).

## Knopf 4

### [↻Drehen] Parameter # (Parameter Number)

Drehen Sie an diesem Knopf, um den Parameter auszuwählen, dessen Wert Sie ablesen oder einstellen möchten. Anschließend können Sie mit dem Knopf 5 den Wert einstellen. Wiederholen Sie diese Bedienungsfolge für jeden zu ändernden Parameter: wählen Sie zunächst mit Hilfe von Knopf 4 den Parameter aus, und stellen Sie dann den Wert mit Knopf 5 ein.

Beachten Sie, daß die verfügbaren Parameter für jeden Effekttyp verschieden sind. Eine Aufzählung der Parameter sowie Informationen zu deren Funktion finden Sie im Anhang in der „Liste der Effektparameter“. (Seite 256)

### [Bereich] 01/Effect Parameters 1 — 16/Effect Parameter 16, --/Input Level, --/Output Level, --/Pan, --/Width

- **01/Effect Parameters 1 — 16/Effect Parameter 16 ...**  
Hängt vom gewählten Effekttyp ab.
- **--/Input Level** ... Stellt die Lautstärke des an den Effekteingang gesandten Signals ein.
- **--/Output Level** ... Stellt die Ausgangslautstärke des Effekts ein.
- **--/Pan** ... Drehen Sie diesen Knopf, um die Panorama-Position (Stereo-Position) für das Ausgangssignal des Effektblocks einzustellen. Positive Werte verschieben die Position nach rechts; negative Werte verschieben die Position nach links.  
Wenn die Effektausgabe stereophon ist, verengen die Pan-Werte den Stereo-Eindruck, während gleichzeitig die Position des Klanges merklich verändert wird.
- **--/Width** ... Stellt die Breite des Stereo-Effekts ein. Negative Werte kehren den Stereo-Bild um.

#### HINWEIS

- Wenn ein gewählter Effekttyp weniger als 16 Parameter besitzt, werden die Parameter, die nicht zur Verfügung stehen, auf dem Display mit „No./-----“ gekennzeichnet.
- Wenn der gewählte Effekttyp „Through“ ist, werden die Effekt-Parameter 1 — 16 als „-----“ auf dem Display angezeigt.

## Knopf 5

### [↻Drehen] Value

Drehen Sie an diesem Knopf, um den Wert für den mit Hilfe von Knopf 4 gewählten Parameter einzustellen.

## ■ Effect Edit Type = favorite

### Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	Effect #	—	—	—
↑ Drücken	Tree View	—	—	—	—

## Knopf 1

### [↻Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die Displayseiten.

### [↑ Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

## Knopf 2

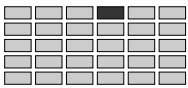
### [↻Drehen] Effect # (Effect Number)

Wählt den zu bearbeitenden Effekt.

#### [Bereich] Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000)

#### HINWEIS

- Der dem gewählten Effekt zugewiesene Effekttyp wird auf dem Display angezeigt (Seite 102).



**Cursor 3**

100 PLAY-EfEdit		Ef1		Ef4-ST	
001:Par 001		Ef2-ST		Ef5-ST	
		Ef3-ST		Ef6-ST	
Ef 1-Allch+00		EditType favorite			
Cursor 3	Prm1:LF0Freq	Prm2:Depth	Prm3:FraqOfst	Prm4:Drive	
	2.019Hz	64	32	29	
	1-TREE	2-LIST...	3-LIST...	4-LIST...	5-LIST...
	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Parameter1 Value	Parameter2 Value	Parameter3 Value	Parameter4 Value
Drücken	Tree View	PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4

**Knopf 1**

Gleiche Funktion wie Cursor 2 (Seite 105).

**Knopf 2 — 5**

**[ Drehen] Parameter1 Value — Parameter4 Value**

Hiermit stellen Sie die Werte der angezeigten Parameter ein.

**[ Drücken] Parameter1 List — Parameter4 List**

Zeigt eine Liste mit der aufrufbaren Parameter an.

Mit den Knöpfen 2 — 5 können die zu bearbeitenden Parameter geändert werden.

**[Bereich] 01/Effect Parameters 1 — 16/Effect Parameter 16**

- 01/Effect Parameters 1 — 16/Effect Parameter 16 ...

Hängt vom gewählten Effektyp ab.



## 5. SETUP

Dieser Modus enthält Funktionen wie beispielsweise die LFO S/H-Speed (Sample & Hold) oder Einstellmöglichkeiten für den A/D-Eingang.

Sie gelangen in den SETUP-Modus, indem Sie erst die Taste [PLAY] und anschließend die Funktionstaste [F5] drücken.

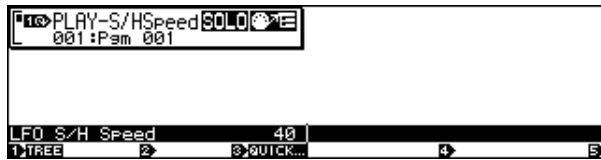
Es werden zwei Seiten zur Verfügung gestellt: „S/HSpeed“ und „ADInput“.

- HINWEIS**
- Ausführliche Informationen darüber, wie sie auf die verschiedenen Display-Seiten zugreifen können, finden Sie unter „Allgemeine Bedienung“ auf Seite 78.
  - Wenn der Program-Modus auf „Multi“ eingestellt ist (Seite 89), haben die Setup-Einstellungen für das Master-Program Vorrang (das Master-Program ist das Program, das für den Part gewählt wurde, der dem Basic-Channel zugewiesen ist). Falls auf eine Setup-Funktion zugegriffen wird, während ein anderer Parts ausgewählt ist, erscheint auf dem Display die Anzeige „Not a Master Part“ (Kein Master-Part). Wählen Sie in diesem Fall den entsprechenden Master-Part auf der Seite „PLAY-PROGRAM-PgmSel“ (Seite 89), um anschließend auf die Setup-Funktionen zugreifen zu können.

### S/H Speed

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F5] → Knopf 1, um „PLAY-S/HSpeed“ aufzurufen.

Stellen Sie die Sample & Hold-Geschwindigkeit für den LFO (Low-Frequency Oscillator) ein.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	—	S/HSpeed	—	—
Drücken	Tree View	—	QUICK...	—	—

### Knopf 1

#### [Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

#### [Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 3

#### [Drehen] S/HSpeed (Sample & Hold Speed)

Drehen Sie den Knopf, um die Sample & Hold-Geschwindigkeit für den LFO (Low-Frequency Oscillator) einzustellen.

Dieser Parameter bestimmt, wie der LFO bei Samples arbeitet, deren LFOWave-Parameter auf „S/H“ gestellt ist. Genauer gesagt bestimmt der Parameter die „Sample und Hold“-Rate, die für eine zufällige LFO-Modulation verwendet wird (Seite 143).

- HINWEIS**
- Beachten Sie, daß der Begriff „Sample“ im Ausdruck „Sample & Hold“ auf die Sampling-Rate bezieht und nichts mit den Samples bzw. Sounds des A5000/A4000 zu tun hat.

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

## AD Input

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F5] → Knopf 1, um „PLAY-ADInput“ aufzurufen.

Die Seite „ADInput“ umfaßt die Funktionen „AD input ON/OFF“, „Source“, „Pan“ sowie weitere Funktionen, die mit dem Betrieb des A/D-Eingangs im Zusammenhang stehen.

- TIPP**
- Je nach Einstellung von „AD Input Source“ können Sie die L und R A/D-Eingänge als voneinander unabhängige Mono-Eingänge benutzen.

### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	AD Input on/off	AD Input Source	AD Input-L Pan	AD Input-R Pan
Drücken	Tree View	—	—	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

#### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die Displayseiten.

#### [Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [Drehen] AD Input on/off

Schaltet den A/D-Eingang ein oder aus.

[Bereich] off, on

### Knopf 3

#### [Drehen] AD Input Source

Wählt den Eingang für das Signal.

[Bereich] L/R, L+R, 2Mono

- **L/R** ... Verwendet ein Stereo-Eingangssignal; das Signal wird als Stereo-Signal verarbeitet.
- **L+R** ... Verwendet ein Stereo-Eingangssignal; das Signal wird jedoch mono verarbeitet (die Signale der Kanäle L und R werden gemischt).
- **2Mono** ... Das empfangene Stereo-Eingangssignal wird wie zwei voneinander unabhängige Stereosignale verarbeitet.

### Knopf 4

#### [Drehen] AD Input-L Pan (A/D Input Left Pan)

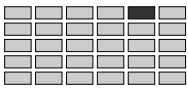
Bestimmt die Panoramaposition für das Signal, das über die A/D-Eingangsbuchse „L“ empfangen wird.

[Bereich] -63 — +63

Positive Werte verschieben die Position nach rechts; negative Werte verschieben die Position nach links.

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



### Knopf 5

#### [↻Drehen] AD Input-R Pan (A/D Input Right Pan)

Bestimmt die Panoramaposition für das Signal, das über die A/D-Eingangsbuchse „R“ empfangen wird.

[Bereich] -63 — +63

Positive Werte verschieben die Position nach rechts; negative Werte verschieben die Position nach links.

**HINWEIS**

- Wenn „L/R“ oder „L+R“ als AD-Eingang gewählt wurde, werden die ADInput-L Pan-Einstellungen auf beide Kanäle angewendet, und der ADInput-R Pan-Parameter kann nicht bearbeitet werden.

#### [⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Cursor 2



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	ADInput-L Output1	ADInput-L Output Level1	ADInput-L Output2	ADInput-L Output Level2
Drücken	Tree View	—	QUICK...	—	QUICK...

### Knopf 1

Gleiche Funktion wie Cursor 1 (Seite 107).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] ADInput-L Output1 (A/D Input Left Output 1)

Stellt den Ausgangsziel für das Signal ein, das über die A/D-Eingangsbuchse „L“ empfangen wird.

[Bereich] off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000)

- **StereoOut** ... Die Ausgabe wird sowohl an die Buchsen STEREO OUT auf der Instrumenten-Rückseite als auch an die Buchse PHONES auf der Frontplatte gesandt.
- **AsgnOutL&R** ... Die Assignable Out-Buchsen auf der Instrumenten-Rückseite.
- **AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6** ... Die Assignable Out-Buchsen auf der optional erhältlichen Erweiterungskarte AIEB1 I/O.
- **DIG&OPT** ... Die koaxiale bzw. optische digitale Ausgang auf der optional erhältlichen Erweiterungskarte AIEB1 I/O.
- **Ef1 — Ef6** ... Der Ausgang wird auf zum entsprechenden Effekt umgeleitet.

### Knopf 3

#### [↻Drehen] ADInput-L Output Level1

(A/D Input Left Output Level 1)

Stellt die Lautstärke des an den Ausgang (der durch den Parameter ADInput-L Output1 festgelegt wird) gesendeten Signals ein.

[Bereich] 0 — 127

#### [⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**HINWEIS**

- Wenn die Parameter Output1 und Output2 auf den gleichen Ausgang eingestellt sind, hat die höhere der beiden Lautstärken (Output Level 1 und Output Level 2) Priorität.

### Knopf 4

#### [↻Drehen] ADInput-L Output2 (A/D Input Left Output 2)

Stellt den Ausgang für das Signal ein, das über die A/D-Eingangsbuchse „L“ empfangen wird.

[Bereich] off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000)

Die Einstellungen sind die gleichen wie für den Parameter ADInput-L Output1 (Seite 108)

### Knopf 5

#### [↻Drehen] ADInput-L Output Level2

(A/D Input Left Output Level 2)

Stellt die Lautstärke des an den Ausgang (der durch den Parameter ADInput-L Output2 festgelegt wird) gesendete Signals ein.

[Bereich] 0 — 127

#### [⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**HINWEIS**

- Wenn die Parameter Output1 und Output2 auf den gleichen Ausgang eingestellt sind, hat die höhere der beiden Lautstärken (Output Level 1 und Output Level 2) Priorität.

### Cursor 3



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	ADInput-R Output1	ADInput-R Output Level1	ADInput-R Output2	ADInput-R Output Level2
Drücken	Tree View	—	QUICK...	—	QUICK...

### Knopf 1

Gleiche Funktion wie Cursor 1 (Seite 107).



## Knopf 2

### [↻Drehen] ADInput-R Output1 (A/D Input Right Output 1)

Stellt den Ausgang für das Signal ein, das über die A/D-Eingangsbuchse „R“ empfangen wird.

**[Bereich]** off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000)

Die Einstellungen sind die gleichen wie für den Cursor ② Parameter ADInput-L Output1 (Seite 108).

## Knopf 3

### [↻Drehen] ADInput-R Output Level1

#### (A/D Input Right Output Level 1)

Stellt die Lautstärke des an den Ausgang (der durch den Parameter ADInput-R Output1 festgelegt wird) gesendeten Signals ein.

**[Bereich]** 0 — 127

### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ (Schnellaufruf) auf (Seite 83).

**HINWEIS** • Wenn die Parameter Output1 und Output2 auf den gleichen Ausgang eingestellt sind, hat die höhere der beiden Lautstärken (Output Level 1 und Output Level 2) Priorität.

## Knopf 4

### [↻Drehen] ADInput-R Output2 (A/D Input Right Output 2)

Stellt den Ausgang für das Signal ein, das über die A/D-Eingangsbuchse „R“ empfangen wird.

**[Bereich]** off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000)

Die Einstellungen sind die gleichen wie für den Cursor ② Parameter ADInput-L Output1 (Seite 108).

## Knopf 5

### [↻Drehen] ADInput-R Output Level2

#### (A/D Input Right Output Level 2)

Stellt die Lautstärke des an den Ausgang (der durch den Parameter ADInput-R Output2 festgelegt wird) gesendeten Signals ein.

**[Bereich]** 0 — 127

### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ (Schnellaufruf) auf (Seite 83).

**HINWEIS** • Wenn die Parameter Output1 und Output2 auf den gleichen Ausgang eingestellt sind, hat die höhere der beiden Lautstärken (Output Level 1 und Output Level 2) Priorität.



## 6. CONTROL

Diese Funktion richtet die Controller-Steuerung der Programs ein.

Sie gelangen in den CONTROL-Modus, indem Sie erst die Taste [PLAY] und anschließend die Funktionstaste [F6] drücken.

Dort werden vier Seiten zur Verfügung gestellt: „PgmCtrlA“ (Program Control A), „PgmCtrlB“ (Program Control B), „ChSetup“ (Channel Setup) und „PgmLFO“ (Programm LFO).

- HINWEIS** • Ausführliche Informationen darüber, wie sie auf die verschiedenen Display-Seiten zugreifen können, finden Sie unter „Allgemeine Bedienung“ auf Seite 78.
- Wenn der Program-Modus auf „Multi“ eingestellt ist (Seite 89), haben die Controller-Einstellungen für das Master-Program Vorrang (das Master-Program ist das Program, das für den Part gewählt wurde, der dem Basic-Channel zugewiesen ist). Falls auf eine Control-Funktion zugegriffen wird, während ein anderer Parts ausgewählt ist, erscheint auf dem Display die Anzeige „Not a Master Part“ (Kein Master-Part). Wählen Sie in diesem Fall den entsprechenden Master-Part auf der Seite „PLAY-PROGRAM-PgmSel“ (Seite 89), um anschließend auf die Steuerungsfunktionen zugreifen zu können.

### Program Controller A/B

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F6] → Knopf 1, um „PLAY-PgmCtrlA“ bzw. „PLAY-PgmCtrlB“ aufzurufen.

Mit den Funktionen in „Program Controller A/B“ bestimmen Sie die Controller, mit denen das Programm gespielt werden soll.

- HINWEIS** • Die hier vorgenommenen Controller-Einstellungen beziehen sich auf Controller-Events, die auf dem Basic-Channel empfangen werden.

#### CONTROLLER A

Device	Function	Range	Type
1 001/-----	E1-1 :-----	+32	-/+offset
2 093/-----	E2-1 :-----	+32	-/+offset
3 094/-----	E3-1 :-----	+32	-/+offset

#### CONTROLLER B

Device	Function	Range	Type
4 000/-----	off	+0	+offset

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Device	Program Control Function	Range	Type
Drücken	Tree View	MIDI	LIST...	QUICK...	—

#### Knopf 1

##### [↶Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor auf die Controller-Auswahl und wählt die Display-Seiten.

##### [▲Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 2

##### [↶Drehen] Device (Gerät)

Hier stellen Sie ein, mit welchem externen Controller Sie den Betrieb mit dem A5000/4000 steuern wollen.

##### [Bereich] 000 — 120, AfterTouch, PitchBend, NoteNumber, Velocity, ProgramLFO, KeyOnRandom

- **000 — 120** ... Wählt den entsprechenden MIDI-Controller als Controller-Device.
- **AfterTouch** ... Wählt den Aftertouch des Keyboards als Controller-Device.
- **PitchBend** ... Wählt Pitchbend als Controller-Device.
- **NoteNumber** ... Wählt die Notennummern von Note-On-Events als Controller-Device.
- **Velocity** ... Wählt die Velocity-Werte von Note-On-Events als Controller-Device.
- **ProgramLFO** ... Wählt den LFO des Programs als Controller-Device.
- **KeyOnRandom** ... Wählt einen Zufallszahlen-Generator als Controller-Device, der jedesmal ein Zufallswert generiert, wenn eine Note-On-Meldung empfangen wird.

- HINWEIS** • Wird ein Controller anhand seiner Controller-Nummer ausgewählt, wie z.B. „001/Modwhel“, wird im Display auch der Controller-Name angezeigt.

- TIPP** • Die Controller-Nummern 000 und 032 sollten Sie grundsätzlich nicht verwenden, da sie von vielen MIDI-Geräte für den Befehl Bank-Select verwendet werden.

##### [▲Drücken] MIDI

Ermöglicht das direkte Einstellen des Parameters „Device“ durch Senden des gewünschten Controller-Events über den MIDI-IN-Anschluß (Seite 82).

#### Knopf 3

##### [↶Drehen] Program Control Function

Bestimmt, welche Programmfunktionen vom eingestellten Controller-Device gesteuert werden sollen.





[Bereich]	Funktion	Steuerziel	Seite
----	----	---	---
	EF1-1 — 16	Effect 1 Parameter 1 — 16	105
	EF1:Output Level	Effect 1 Ausgangslautstärke	105
	EF1:Pan	Effect 1 Pan	105
	EF1:Width	Effect 1 Width	105
	EF2-1 — 16	Effect 2 Parameter 1 — 16	105
	EF2:Output Level	Effect 2 Ausgangslautstärke	105
	EF2:Pan	Effect 2 Pan	105
	EF2:Width	Effect 2 Width	105
	EF3-1 — 16	Effect 3 Parameter 1 — 16	105
	EF3:Output Level	Effect 3 Ausgangslautstärke	105
	EF3:Pan	Effect 3 Pan	105
	EF3:Width	Effect 3 Width	105
	Programmpegel	Program-Lautstärke	90
	S/H Speed	Sample-And-Hold-Geschwindigkeit	107
	Portamento Rate/Time	Portamento Rate/Zeit	92
	AD Pan L&R	A/D-Eingang L&R Pan	107
	AD Pan L	A/D-Eingang L Pan	107
	AD Pan R	A/D-Eingang R Pan	107
	AD Level L&R	A/D-Eingang L&R-Lautstärke	
	AD Level L	A/D-Eingang L-Lautstärke	
	AD Level R	A/D-Eingang R-Lautstärke	
	Control1 Range	Range für Controller 1	111
	Control2 Range	Range für Controller 2	111
	Control3 Range	Range für Controller 3	111
	Control4 Range	Range für Controller 4	111
	Program LFO Depth	LFO-Depth	
	EF4-1 — 16	Effect 4 Parameter 1 — 16	105
	EF4:Output Level	Effect 4 Ausgangslautstärke	105
	EF4:Pan	Effekt 4 Pan	105
	EF4:Width	Effect 4 Width	105
	EF5-1 — 16	Effect 5 Parameter 1 — 16	105
	EF5:Output Level	Effect 5 Ausgangslautstärke	105
	EF5:Pan	Effect 5 Pan	105
	EF5:Width	Effect 5 Width	105
	EF6-1 — 16	Effect 6 Parameter 1 — 16	105
	EF6:Output Level	Effect 6 Ausgangslautstärke	105
	EF6:Pan	Effect 6 Pan	105
	EF6:Width	Effect 6 Width	105

(Funktionen, die sich auf Ef4 — Ef6 beziehen, können beim A4000 nicht gewählt werden)

**HINWEIS** • Abhängig vom jeweiligen Effektparameter werden nicht steuerbare Funktionen als „---“ angezeigt.

• Einige Parameter können während der Steuerung unerwünschte Geräusche erzeugen.

#### [ ▲ Drücken] LIST...

Zeigt eine Liste der verfügbaren Funktionen.

## Knopf 4

### [ ↻ Drehen] Range

Stellt den maximalen Offset-Wert ein, den der Controller auf den Zielparameter anwenden kann. Bestimmt damit also auch, wie empfindlich der Parameter auf den Controller reagiert.

[Bereich] -63 — +63

Wenn der Wert auf „0“ eingestellt ist, hat der Controller keine Wirkung. Je höher der Wert, desto höher ist der Steuerbereich. Negative Werte kehren die „Richtung“ der Controller-Wirkung um.

#### [ ▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

## Knopf 5

### [ ↻ Drehen] Type (Typ)

Diese Einstellung bestimmt, wie der A5000/4000 Controller-Event-Werte konvertiert und umsetzt.

Wenn Sie einen Controller an einem MIDI-Gerät betätigen, sendet der Controller einen Wert, der das Ausmaß der Betätigung repräsentiert. Die übertragenen Werte bewegen sich immer im Bereich zwischen 0 und 127.

[Bereich] +offset, -/+offset, +offset(-exp), +offset(+exp)

- **+offset** ... Der A5000/4000 wandelt den empfangenen Wert (0 bis 127) zu einem entsprechenden Offset-Wert in der angegebenen Range um (0 bis Range-Maximum) und wendet das Ergebnis auf den Zielparameter an. Beachten Sie, daß der resultierende Offset-Wert immer positiv ist (oder abhängig vom Vorzeichen der Range immer negativ; siehe unten). Der Controller kann also den Zielparameter immer nur in eine Richtung ändern.

- **-/+offset** ... Der A5000/4000 wandelt den empfangenen Wert (0 bis 127) zu einem entsprechenden Offset-Wert in der angegebenen Range um (-Range-Minimum bis +Range-Maximum) und wendet das Ergebnis auf den Zielparameter an. Beachten Sie, daß in diesem Fall der Controller in Mittelstellung einen Offset-Wert von „0“ ergibt; ein Verstellen in eine Richtung erzeugt einen negativen Offset-Wert und ein Verstellen in die andere Richtung erzeugt einen positiven Offset-Wert.

- **+offset(-exp)** ... Der empfangene Wert (0 — 127) wird in einen entsprechenden Offset-Wert innerhalb der angegebenen Range umgewandelt. Diese Konvertierung verläuft nicht allerdings umgekehrt exponentiell, so daß niedrige Werte stärker gewichtet und hohe Werte geringer gewichtet werden.

- **+offset(+exp)** ... Der empfangene Wert (0 — 127) wird in einen entsprechenden Offset-Wert innerhalb der angegebenen Range umgewandelt. Diese Konvertierung verläuft allerdings exponentiell, so daß niedrige Werte geringer gewichtet und hohe Werte stärker gewichtet werden.





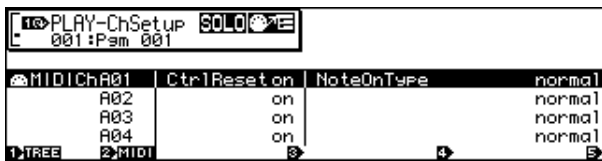
# Channel Setup

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F6] → Knopf 1, um „PLAY-ChSetup“ aufzurufen.

Auf dieser Seite können Sie bestimmen, wie Controller eingestellt werden, wenn von einem Program zu einem anderen Program gewechselt wird. Die vorhergehenden Controller-Werte können entweder auf dem gleichen Wert wie vor dem Umschalten bleiben oder zunächst auf neutrale Werte gestellt werden.

Diese Funktion können Sie für jeden MIDI-Kanal einzeln einstellen.

Sie können auch die Wirkung von MIDI Note-On- und Note-Off-Events auf die Noten-Wiedergabe bestimmen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	MIDI Ch	Controller Reset	—	Note On Type
Drücken	Tree View	MIDI	—	—	—

## Knopf 1

### [Drehen] Page

Wählt die anzuzeigenden Seiten.

### [Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

## Knopf 2

### [Drehen] MIDI Ch (MIDI-Kanal)

Bestimmt den MIDI-Empfangskanal, auf den die Einstellungen „Controller-Reset“ und „Note On Type“-angewandt werden sollen.

**TIPP** • Sobald der MIDI-Kanal bestimmt ist, können Sie den „Controller-Reset“ bzw. die „Note On Type“-Parameter mit Hilfe der Knöpfe 3 und 5 einstellen.

**[Bereich]** A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 beim A4000)

### [Drücken] MIDI

Ermöglicht das Einstellen des MIDI-Kanals durch Spielen einer Note auf dem gewünschten MIDI-Kanal über den MIDI-In-Anschluß (Seite 82).

**HINWEIS** • Wenn Sie beim A5000 den MIDI-Kanal über eine der beiden MIDI-Schnittstellen einrichten, senden Sie die entsprechenden MIDI-Events für den MIDI-Port IN-A, um die Kanäle A01 — A16 einzustellen, bzw. über den MIDI-Port IN-B, um die Kanäle B01 — B16 einzustellen.

## Knopf 3

### [Drehen] Controller Reset

Bestimmt, ob die zuletzt empfangenen Controller-Daten beibehalten oder auf neutrale Werte gesetzt werden, wenn ein anderes Program ausgewählt wird.

**[Bereich]** off, on

- off ... Die zuletzt empfangenen Controller-Daten werden beibehalten.
- on ... Die Controller-Daten werden auf neutrale Werte gesetzt.

**TIPP**

• Ein Beispiel soll den Sachverhalt verdeutlichen: PROGRAM 001 und PROGRAM 002.

**PROGRAMM 001** ... Dieses Programm benutzt ein Sample, bei dem das Modulationsrad (via MIDI-Kanal 1) die Pitch-Modulationstiefe steuert..

**PROGRAMM 002** ... Dieses Programm benutzt ein Sample, bei dem das Modulationsrad (via MIDI-Kanal 1) die Filtermodulationstiefe steuert.

• Wenn Sie jetzt das PROGRAM 001 spielen und das Modulationsrad dazu benutzt wurde, um eine starke Pitch-Modulation einzustellen, geschieht folgendes, wenn Sie anschließend auf PROGRAM 002 umschalten:

**Falls für MIDI-Kanal 1 Control Reset =**

**off für PROGRAM 002** ... Das PROGRAM 002 beginnt mit entsprechend stark eingestellter Filtermodulation zu spielen.

**Falls für MIDI-Kanal 1 Control Reset =**

**on für PROGRAM 002** ... Das PROGRAM 002 beginnt ohne die Filtermodulation. Die Filter-Modulation wird in diesem Fall erst angewandt, sobald Sie das Modulationsrad wieder verstellen.

## Knopf 5

### [Drehen] Note On Type

Bestimmt, wie die Noten gespielt werden, wenn Note-On und Note-Off-Events empfangen werden.

**[Bereich]** Normal, Toggle

- **Normal** ... Eine Note wird gestartet, wenn ein Note-on-Event empfangen wird, und stoppt bei einem Note-off-Event.
- **Toggle** ... Note-Off-Meldungen werden ignoriert. Die Note, die vorher auf dem gleichen MIDI-Kanal gestartet wurde, wird erst durch das nächste Note-On-Event gestoppt, das die folgende Note startet (d.h., es kann immer nur eine Note gleichzeitig auf einem MIDI-Kanal gespielt werden).



## Program LFO

Drücken Sie Taste [PLAY] → Taste [F6] → Knopf 1, um „PLAY-PgmLFO“ aufzurufen.

Hier können den LFO des Programs einstellen. Der LFO kann zur MIDI-Clock eines externen MIDI-Gerät synchronisiert werden, um Program und Samples zu steuern. Durch die Benutzung der MIDI-Clock-Synchronisierung und der Step-Wave-LFO-Wellenform wird z.B. eine perfekt synchronisierte Steuerung der Notenlänge möglich.

- HINWEIS**
- Damit der LFO zur Steuerung von Programs und Samples benutzt werden kann, muß der „Control Device“-Parameter des Programs und/oder des Samples auf „ProgramLFO“ eingestellt werden.
  - Wenn der interne Sequenzer eingeschaltet ist, kann der Program-LFO nicht zu einer externen MIDI-Clock synchronisiert werden.

### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Program LFO Wave	Program LFO Sync	Program LFO Tempo	Program LFO Cycle
Drücken	Tree View	—	—	QUICK...	—

### Knopf 1

#### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor auf die Controller-Auswahl und wählt die Display-Seiten.

#### [Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baumdarstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

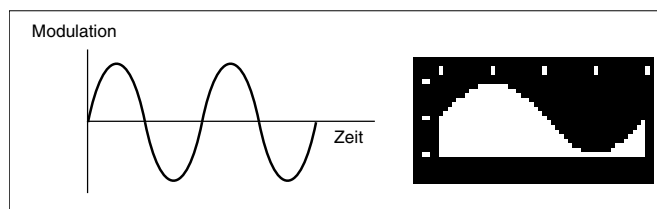
#### [Drehen] Program LFO Wave

Bestimmt die Wellenform des Program-LFOs.

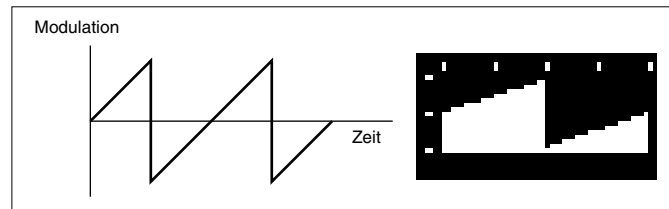
[Bereich] off, Sine, Saw, Triangle, Square, S/H, StepWave

- off ... Der Program-LFO ist deaktiviert.

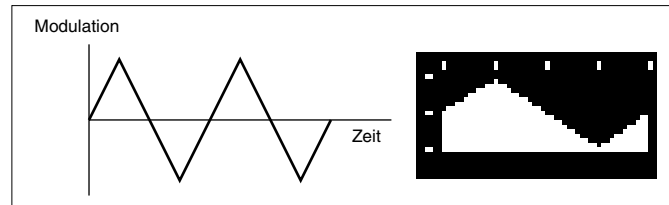
#### • Sine (Sinus)



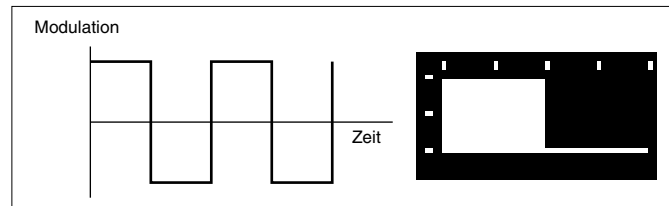
#### • Saw (Sägezahn)



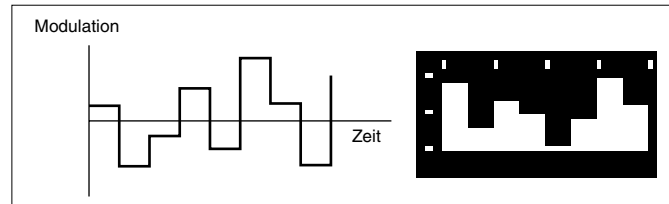
#### • Triangle (Dreieck)



#### • Square (Rechteck)



#### • S/H (Sample und Hold) ... Es wird eine Wellenform aus Zufallswerten erzeugt.



#### • StepWave ... Es wird die Wellenform benutzt, die durch den Cursor 3-Parameter auf dieser Seite erzeugt wurde.

### Knopf 3

#### [Drehen] Program LFO Sync

Bestimmt, ob die LFO-Geschwindigkeit mit einer externen MIDI-Clock synchronisiert wird oder nicht.

[Bereich] Manual, MIDI-A,

MIDI-B (Manual, MIDI beim A4000)

- Manual ... Es wird die Geschwindigkeit benutzt, die durch den Parameter „Program LFO Tempo“ eingestellt wurde.
- MIDI-A ... Die LFO-Geschwindigkeit wird mit einem MIDI-Clock synchronisiert, das über den Anschluß MIDI IN-A empfangen wird.
- MIDI-B ... Die LFO-Geschwindigkeit wird mit der MIDI-Clock synchronisiert, das über den Anschluß MIDI IN-B empfangen wird.

- HINWEIS**
- Wenn der Parameter „Program LFO Sync“ auf „MIDI-A“ oder „MIDI-B“ (bzw. „MIDI“ beim A4000) eingestellt ist, erscheinen die Parameter „Program LFO Tempo“, „Program LFO Phase Reset Channel“ und „Program LFO Phase Reset Note“ auf dem Display als „---“ und können nicht bearbeitet werden.



### Knopf 4

#### [↻Drehen] Program LFO Tempo

Bestimmt das Tempo, auf das die LFO-Geschwindigkeit beruht. Die tatsächliche LFO-Geschwindigkeit wird durch das Einstellen dieses Parameters und des Parameters „Program LFO Cycle“ festgelegt (wenn der Parameter „Program LFO Sync“ auf „Manual“ eingestellt ist).

[Bereich] 25 — 250

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nicht bearbeitet werden, wenn der Parameter „Program LFO Sync“ auf „MIDI-A“ oder „MIDI-B“ (bzw. „MIDI“ beim A4000) eingestellt ist.

#### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

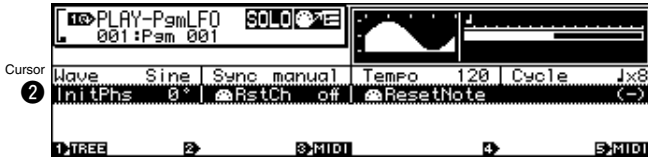
#### [↻Drehen] Program LFO Cycle

Bestimmt die Dauer eines LFO-Zyklus im Verhältnis zu dem Tempo, das durch den Parameter „Program LFO Tempo“ eingestellt wurde.

[Bereich] ♪, ♪, ♪ x 3, ♪ x 2, ♪ x 4, ♪ x 8, ♪ x 16

„♪“ erzeugt den schnellsten LFO-Zyklus (zweimal so schnell wie in der Einstellung „Program LFO Tempo“), während „♪ x 16“ den langsamsten LFO-Zyklus erzeugt (1/16tel des Wertes in „Program LFO Tempo“).

### Cursor 2



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	Program LFO Initial Phase	Program LFO Phase Reset Ch	—	Program LFO Phase Reset Note
⬆️ Drücken	Tree View	—	MIDI	—	MIDI

### Knopf 1

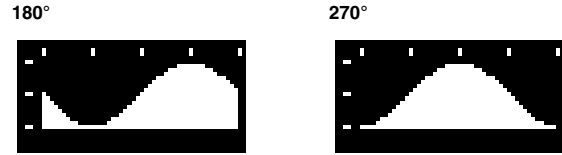
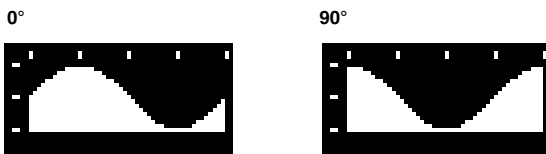
Gleiche Funktion wie Cursor 1 (Seite 113).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Program LFO Initial Phase (Anfangsphase)

Bestimmt den Phasenwinkel, an dem der LFO-Zyklus beginnt.

[Bereich] 0°, 90°, 180°, 270°



**HINWEIS** • Die Einstellungen in „Program LFO Initial Phase“ werden aktiv, wenn ein Befehl „Program LFO Reset Channel“ empfangen wird oder wenn der Parameter „Program LFO Sync“ auf „MIDI-A“ oder „MIDI-B“ (bzw. „MIDI“ beim A4000) eingestellt wird.

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Program LFO Phase Reset Ch

Bestimmt den MIDI-Kanal über den die Noten-Events zum Zurücksetzen der LFO-Phase (die „Program LFO Phase Reset Note“) empfangen werden.

[Bereich] off, AUD, A01 — B16 (01 — 16 beim A4000), Bch

- off ... Es gibt keinen Phasen-Reset, selbst wenn Note-On-Events empfangen werden.
- AUD ... Die LFO-Phase wird zurückgesetzt, wenn die Taste [AUDITION] auf der Frontplatte gedrückt wird.
- A01 — B16, Bch (Basic Receive Channel) ... Die Phase wird zurückgesetzt, wenn eine „Program LFO Reset Note“ über den entsprechenden Kanal empfangen wird.

#### [⬆️Drücken] MIDI

Ermöglicht das direkte Einstellen des „Program LFO Phase Reset Channel“ über ein externes MIDI-Gerät (Seite 82).

**HINWEIS** • Wenn Sie beim A5000 den MIDI-Kanal über eine der beiden MIDI-Schnittstellen einrichten, senden Sie die entsprechenden MIDI-Events über den MIDI-Port In-A, um die Kanäle A01 — A16 einzustellen, bzw. über den MIDI-Port In-B, um die Kanäle B01 — B16 einzustellen.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Program LFO Phase Reset Note

Bestimmt die Note(n), die zum Zurücksetzen der Phase des Program-LFOs benutzt werden.

[Bereich] all, C-2 — G8

- all ... Die LFO-Phase wird von jeder Note zurückgesetzt, die über den „Program LFO Phase Reset Ch“ empfangen wird.
- C-2 — G8 ... Die LFO-Phase wird durch die Noten zurückgesetzt, die innerhalb des hiermit festgelegten Bereichs liegen und über den „Program LFO Phase Reset Ch“ empfangen werden.

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nicht bearbeitet werden, wenn der Parameter „Program LFO Sync“ auf „MIDI-A“ oder „MIDI-B“ (bzw. „MIDI“ beim A4000) eingestellt ist.  
• Dieser Parameter kann nicht bearbeitet werden, wenn „Program LFO Sync“ auf „Manual“ oder „Program Phase Rest Ch“ ausgeschaltet oder auf „AUD“ gesetzt ist.

#### [⬆️Drücken] MIDI

Ermöglicht das direkte Einstellen der Parameter mit Hilfe entsprechende MIDI-Events von einem externen MIDI-Gerät (Seite 82).



### Cursor 3

Cursor 3

Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Step Wave Total Step	Step Wave Step #	Value
Drücken	Tree View	—	WAVE LIST...	QUICK...

### Knopf 1

Gleiche Funktion wie Cursor 1 (Seite 113).

### Knopf 2

#### [Drehen] Step Wave Total Step

Bestimmt die Gesamtzahl der Schritte, die in einem StepWave-Zyklus auftreten. Je mehr Schritte, desto komplexer wird die StepWave-Wellenform.

[Bereich] 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

### Knopf 3

#### [Drehen] Step Wave Slope

Hiermit wird festgelegt, wie die einzelnen StepWave-Schritte miteinander verbunden werden.

[Bereich] off, Up, Down, Up&Down

- **off** ... Zwischen den Schritten gibt es keine Verbindung. Dadurch entsteht eine eher rechteckige oder Sample-And-Hold-ähnliche Wellenform.
- **Up** ... Höhere „Value“-Werte (Knopf 5) erzeugen nur im entsprechenden Schritt eine längere Steigung. Dadurch entsteht eine sägezahnartige Wellenform mit aufsteigenden Zacken.
- **Down** ... Niedrigere „Value“-Werte (Knopf 5) erzeugen nur im entsprechenden Schritt eine längere Steigung. Dadurch entsteht eine sägezahnartige Wellenform mit fallenden Zacken.
- **Up&Down** ... Sämtliche Schritte werden durch Steigungen verbunden. Dadurch entsteht eine dreieckige Wellenform.

#### [Drücken] RANDOM (zufällig)

Wenn dieser Knopf gedrückt ist, werden für die „Value“-Einträge (Knopf 5) sämtlicher Schritte Zufallswerte erzeugt. Wenn Sie den Knopf ein zweites Mal drücken oder auf ein anderes Display wechseln, werden die Ergebnisse übernommen.

### Knopf 4

#### [Drehen] Step # Step Number

Stellt die Schritt-Nummer ein, die mit dem Parameter „Value“ (Knopf 5) bearbeitet werden soll.

[Bereich] 1 — die höchste Schritt-Nummer (Gesamtschrittzahl)

#### [Drücken] WAVE LIST...

Ermöglicht das Auswählen der StepWave-Wellenform aus einer Liste.

**TIPP** • Die aus der Liste gewählten Werte können erforderlichenfalls mit den Knöpfen 4 und 5 für jeden Schritt einer beliebigen Wellenform bearbeitet werden.

### Knopf 5

#### [Drehen] Value

Stellt den Wert für die aktuell gewählte Schrittnummer ein.

[Bereich] 0 — 27

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



# Kapitel 5

## EDIT-Modus

In diesem Modus werden Samples und Sample Banks direkt bearbeitet.

Über den EDIT-Modus .....	118
1. TRIM/LOOP .....	120
2. MAP/OUT.....	127
3. FILTER.....	133
4. EG .....	137
5. LFO .....	143
6. MIDI/CTRL .....	145

## Über den EDIT-Modus

In diesem Modus werden Samples und Sample Banks direkt bearbeitet. Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um in den EDIT-Modus zu gelangen.

**HINWEIS**

- Ein „Sample“ ist die kleinste Sound-Einheit, die vom A5000 oder A4000 verarbeitet wird. Ein Sample besteht aus einer digital aufgenommenen Wellenform und dazugehörigen Wiedergabeparametern.
- Eine Sample Bank ist eine Gruppe von Samples, die wie ein einzelnes Sample behandelt werden kann. Auf diese Weise können mit Sample Banks Multisamples von Instrumenten oder Drum Kits erstellt werden.

## Funktionen des EDIT-Modus

Der EDIT-Modus umfaßt die sechs unten aufgeführten Funktionen, die mit Hilfe der Tasten [F1] — [F6] aufgerufen werden können.

### ■ [F1] TRIM/LOOP

Mit dieser Funktion können Sie den Wiedergabebereich der Wellenform (die Start- und Endpunkte für die Wiedergabe) festlegen, überflüssige Bereiche der Wellenform abschneiden, die Wiedergaberichtung (vorwärts oder rückwärts) sowie die Loop-Eigenschaften (Loop-Bereich und -Type) einstellen (Seite 120).

Dazu werden drei Seiten zur Verfügung gestellt: „Waveform“, „SmpInfo“ (Sample Information) und „LoopRmx“ (Loop Remix).

### ■ [F2] MAP/OUT

Mit dieser Funktion können Sie den Tastaturbereich des Sample einstellen, die Originaltonhöhe, die Lautstärke, die Stimmung und verschiedene andere Wiedergabeeinstellungen festlegen (Seite 127).

Dazu werden vier Seiten zur Verfügung gestellt: „Mix&Key“ (Mix & Key Range), „Pitch“, „Exp&Vel“ (Expand & Velocity Range) und „LvlScal“ (Level Scaling).

### ■ [F3] FILTER Taste

Mit Hilfe dieser Funktion bestimmen Sie den Filtertyp, die Filtereigenschaften und die EQ-Klangregelung des Samples (Seite 133). Dafür stehen zwei Seiten zur Verfügung: „Fltr&EQ“ (Filter & EQ) und „FltrScal“ (Filter Scaling).

### ■ [F4] EG

Mit dieser Funktion können Sie die drei Hüllkurvengeneratoren des Samples einstellen: den Amplitude-EG, den Filter-EG und den Pitch-EG. Die EG-Einstellungen legen fest, wie der Klang jeder Note sich über die Zeit verändert (Seite 137).

Drei Seiten stehen dazu zur Verfügung: „AmpEG“ (Amplitude EG), „FilterEG“ und „PitchEG“.

### ■ [F5] LFO

Mit dieser Funktion können Sie den den LFO des Samples einstellen. Verwenden Sie den LFO, um eine hörbare Modulation auf die Lautstärke, das Filter und die Tonhöhe anzuwenden (Seite 143).

Die Funktion bietet nur eine Seite: „LFO“ (Low Frequency Oscillator).

### ■ [F6] MIDI/CTRL

Mit Hilfe dieser Funktion bestimmen Sie den MIDI-Kanal, über den das Sample gesteuert wird, und wie das Sample auf MIDI-Controller reagiert. Sie können diese Funktion auch benutzen, um das Sample einer „Alternate Group“ zuzuweisen (Seite 145).

Es stehen dabei drei Seiten zur Verfügung: „MIDISet“ (MIDI Setup), „SmpCtrlA“ (Sample Controller A) und „SmpCtrlB“ (Sample Controller B).

**HINWEIS**

- Sie können das bearbeitete Sample abspielen, indem Sie die [AUDITION]-Taste drücken. Dadurch wird es leicht, die Auswirkungen von gerade vorgenommenen Änderungen zu überprüfen.
- Wenn Sie ein Sample bearbeiten, das vom momentan gewählten Program verwendet wird, erscheint ein Pfeilsymbol links vom Sample-Namen (oben links im Display). Wenn Sie ein Sample bearbeiten, das in einer Sample Bank enthalten ist, erscheint zusätzlich links vom Pfeil ein „B“.

## Samples und SampleBanks

Im EDIT-Modus bearbeiten Sie Ihre Samples und Sample Banks. Die Bedienung ändert sich je nachdem, ob Sie gerade ❶ ein einzelnes Sample, ❷ eine Sample Bank oder ❸ ein Sample innerhalb einer Sample Bank bearbeiten.

### ❶ Einzelnes Sample

In den meisten Fällen bearbeiten Sie wahrscheinlich einzelne Samples - Samples, die keiner Sample Bank zugeordnet sind. Sie können alle verfügbaren Sample-Parameter direkt anrufen und bearbeiten.

### ❷ Sample Banks

Eine Sample Bank ist eine Gruppe zusammengehöriger Samples, die Sie hinsichtlich Program-Zuordnung, Speicher- und Ladevorgängen wie eine Einheit behandeln können. Bei der Bearbeitung einer Sample Bank sollten Sie sich die Unterschiede zwischen (a) Parameterwerten für jedes Sample innerhalb der Bank, und (b) Parameterwerten der Sample Bank selbst klarmachen. Sie müssen zum Beispiel die Bedeutung zweier spezieller SampleBank-Einstellungen verstehen: „----“, und „(---)“.

Die Parametereinstellung „----“ bedeutet, daß jedes Sample der Bank seinen eigenen Wert für diesen Parameter verwendet. Wenn Sie beginnen, die Sample Bank zu bearbeiten, weisen viele Parameter diese Einstellung auf. Wenn Sie möchten, können Sie dem Parameter durch Drehen am entsprechenden Knopf einen bestimmten Wert zuweisen. Dabei wendet der A5000/A4000 den Wert auf alle Samples in der Bank an und hebt vorübergehend deren eigene Einstellungen auf. Wenn Sie die Einstellungen auf der Bank-Ebene aufheben und zu den Originalwerten des Samples zurückkehren möchten, drehen Sie am Knopf, um wieder „----“ auszuwählen.

Die Einstellung „(---)“ bedeutet, daß es nicht möglich ist, die Sample-eigenen Einstellungen dieses Parameters nicht mal nur vorübergehend zu überschreiben. Ein Drehen am Knopf hat also keine Wirkung.

Bedenken Sie, daß die Bearbeitung der Sample Bank nie die Parameterwerte ändert, die innerhalb der Samples selbst gespeichert sind. Um diese Werte zu ändern, müssen Sie die Samples einzeln bearbeiten.

### ❸ Samples innerhalb einer Sample Bank

Das Bearbeiten eines Samples innerhalb einer Sample Bank entspricht dem Bearbeiten eines einzelnen Samples — Sie können alle verfügbaren Sample-Parameter aufrufen und bearbeiten.

## Auswählen des Samples (oder der Bank)

Bevor Sie ein Sample oder eine Sample Bank bearbeiten können, müssen Sie es auswählen. Es steht eine Vielzahl von Auswahlmethoden zur Verfügung, die im folgenden beschrieben werden.

### Wenn das Sample (die Bank) sich bereits in einem Program befindet...

Wenn das Sample (die Bank), das/die Sie bearbeiten möchten, bereits zu einem Program gehört, können Sie es/sie wie folgt auswählen: (1) Wählen Sie PLAY — PROGRAM (PLAY-Modus, PROGRAM-Funktion); (2) gehen Sie zur Anzeige „PgmSel“ (Seite 89) und drehen Sie Knopf 2 oder 3, um das Program zu wählen; (3) wählen Sie PLAY — SAMPLE; (4) gehen Sie zur Anzeige „SmpSel“ (Seite 93) und drehen Sie Knopf 2, um das Sample (die Bank) auszuwählen. Drücken Sie dann die [EDIT]-Taste, um in den Edit-Modus zu gelangen.

### Gleichzeitige Erstellung eines Programs...

Wenn Sie ein Sample (eine Bank) bearbeiten und es/sie einem neuen Program zuordnen möchten, können Sie dies wie folgt erreichen: (1) Wählen Sie PLAY — PROGRAM; (2) gehen Sie zur Seite „PgmSel“ (Seite 89) und drehen Sie Knopf 2 oder 3, um ein neues (ungenutztes) Program zu wählen; (3) wählen Sie PLAY — SAMPLE; (4) gehen Sie zur Seite „SmpSel“ (Seite 93) und drehen Sie Knopf 2, um das Sample (die Bank) auszuwählen, und drehen Sie dann Knopf 4, um „RchAssign“ auf einen sinnvollen Wert zu stellen. Drücken Sie dann die [EDIT]-Taste, um in den Edit-Modus zu gelangen. Wenn nötig, können Sie später in den PLAY-Modus umschalten und weitere Bearbeitungen auf Program-Ebene vornehmen.

### Auswahl eines Samples aus einer SampleBank zur unabhängige Bearbeitung...

Wenn Sie ein Sample aus einer Sample Bank bearbeiten möchten, gehen Sie wie folgt vor: (1) Wählen Sie PLAY — SAMPLE und schalten Sie zur Seite „SmpBank“ (Seite 95), (2) drehen Sie Knopf 2, um die Sample Bank auszuwählen, und (3) drehen Sie Knopf 3 oder 4, um das Sample auszuwählen. Drücken Sie dann die [EDIT]-Taste, um in den Edit-Modus zu gelangen.

- HINWEIS**
- In der Anzeige „PLAY-SAMPLE-SmpSel“ können Sie Knopf 2 (OPEN) drücken, und dann den Knopf drehen, um ein Sample aus der Sample Bank auszuwählen.
  - Denken Sie daran, Ihre bearbeiteten Samples und die Sample Banks auf einer Diskette oder einem anderen Laufwerk zu speichern (Seite 208). Alle nicht gespeicherten Daten gehen verloren, wenn Sie den A5000/A4000 ausschalten.
  - Normalerweise ist es möglich, während der Arbeit im EDIT-Modus direkt von einem Sample auf ein anderes umzuschalten. Um auf ein anderes Sample umzuschalten, drücken Sie auf dem EDIT-Display, auf dem Sie gerade arbeiten, den Knopf 1. Wenn die Umschaltung möglich ist, zeigt der A5000/A4000 das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung). Drehen Sie Knopf 2, um das Sample auszuwählen, das Sie bearbeiten möchten. Drücken Sie dann erneut Knopf 1, um mit dem neu gewählten Sample zum vorherigen EDIT-Display zurückzukehren.





# 1. TRIM/LOOP

Dieser Abschnitt beschreibt die TRIM/LOOP-Funktion im EDIT-Modus. Sie benutzen diese Funktion, um den Wiedergabebereich der Wellenform zu ändern (die Start- und Endpunkte der Wiedergabe) und um überflüssige Wellenformdaten abzuschneiden. Außerdem können Sie die Wiedergaberichtung (vorwärts oder rückwärts), die Loop-Eigenschaften (Bereich und Art des Loops) und verschiedene andere darauf bezogene Parameter einstellen.

**HINWEIS** • Beachten Sie, daß Sie mit der [COMMAND/EXIT]-Taste viele hilfreiche Befehle schnell erreichen können, während Sie mit dieser Funktion arbeiten. Sie können zum Beispiel die [COMMAND/EXIT]-Taste benutzen, wenn Sie Ihre Arbeitsergebnisse auf Diskette speichern möchten, oder wenn Sie die letzten Änderungen verwerfen und die letzte gespeicherte Version eines Samples zurückholen möchten.

Drücken Sie die [EDIT]-Taste und dann die [F1]-Taste, um zur TRIM/LOOP-Funktion zu gelangen.

Es stehen drei Display-Seiten zur Verfügung: „Waveform“, „SmpInfo“ (Sample Information — Seite 124) und „LoopRmx“ (Loop Remix — Seite 125).

**HINWEIS** • Weitere Informationen über das Umschalten zwischen Display-Seiten finden Sie im Abschnitt „Basic Operation“ (Allgemeine Bedienung) auf Seite 78.

## Waveform

[EDIT]-Taste → [F1]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-Waveform“

Verwenden Sie diese Seite, um den Wiedergabebereich der Wellenform zu ändern (die Start- und Endpunkte der Wiedergabe) und um überflüssige Wellenformdaten abzuschneiden. Außerdem können Sie die Wiedergaberichtung (vorwärts oder rückwärts), die Loop-Eigenschaften (Bereich und Art des Loops) und verschiedene andere darauf bezogene Parameter einstellen.

**HINWEIS** • Wenn Sie eine Sample Bank bearbeiten, erscheinen alle Parameter als „(---)“ und können nicht verändert werden.

### Cursor 1

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	Drehen	Cursor/Page	Wave Start Address	Wave End Address	Step
	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	S-CATCH	EXECUTE

### Knopf 1

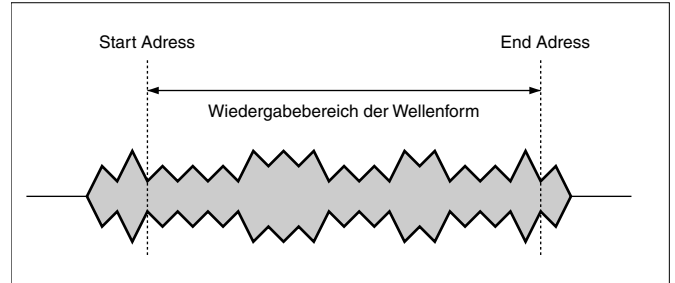
**[Drehen] Cursor/Page**  
Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

**[Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)**  
Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

**[Drehen] Wave Start Address**  
Stellt die „Start Address“ - den Startpunkt der Wiedergabe - der Wellenform ein. (Beachten Sie, daß die eigentliche Wellenform immer bei Adresse „0“ beginnt.) Das Prinzip ist unten abgebildet.

**[Bereich] 0 — Wave End Address**



**HINWEIS** • Wenn „- →0“ oder „→0→“ als Loop Mode gewählt wurde, kann die Wave Start Address nicht auf einen Wert hinter der Loop Start Address eingestellt werden.

### [Drücken] ZOOM IN

Drücken Sie diesen Knopf, um die Wellenform-Darstellung zu vergrößern. Das kann so lange wiederholt werden, bis die maximale Auflösung erreicht wurde.

### Knopf 3

**[Drehen] Wave End Address**  
Stellt die die „End Address“ - den Endpunkt der Wiedergabe - der Wellenform ein.

Der tatsächliche Endpunkt der Wiedergabe hängt auch von der Einstellung des Loop Modes ab, die Sie auf der „Wave Mode“-Seite vornehmen können.

**[Bereich] Wave Start Address — Ende der Wellenform.**

**Der Bereich dieses Parameters ändert sich je nach Einstellung des Parameters „End Type“ (Seite 124).**

- **End Type = Address** ... Der Parameter stellt die Wave End Address ein (dies ist die Normalfunktion).
- **End Type = Length** ... Der Parameter stellt die Wiedergabelänge ein (= Wave End Address minus Wave Start Address).
- **End Type = Time** ... Der Parameter stellt die Wiedergabezeit in Sekunden ein (von der Wave Start Address zur Wave End Address in der Originaltonhöhe des Samples).
- **End Type = Beat** ... Der Parameter stellt die Wiedergabezeit (von der Wave Start Address zur Wave End Address in der Originaltonhöhe des Samples) in Viertelnoten ein, auf Basis des Tempos unter „Loop Tempo“ (Seite 124).

**HINWEIS** • Wenn die Loop Modes „- →0“ oder „→0→“ gewählt wurden, kann die Wave End Address nicht auf einen Wert vor der Loop End Address eingestellt werden.

### [Drücken] ZOOM OUT

Drücken Sie auf diesen Knopf, um die Wellenform-Darstellung zu verkleinern. Dieser Vorgang kann bis zur kleinsten möglichen Darstellung wiederholt werden.



## Knopf 4

### [↻Drehen] Step

Mit diesem Knopf stellen Sie ein, wie stark die Address-Werte geändert werden, wenn Sie Knopf 2 und 3 drehen. Der hier eingestellte Wert bestimmt die Schrittweite, um die sich die Address-Werte ändern, wenn Sie Knopf 2 oder 3 um einen „Klick“ weiterdrehen.

[Bereich] **x1, x10, x100, x1000, x10000**

- HINWEIS** • Der eingestellte Step-Wert erscheint nicht im Klartext im Display, vielmehr wird die dem Step-Wert entsprechende Stelle in der Wave Start Address und der Wave End Address unterstrichen - nur diese unterstrichene Ziffer wird dann verändert.

### [⬆Drücken] S-CATCH

Wenn Sie Knopf 4 beim Abspielen des Samples (beispielsweise durch Drücken der Taste [Audition] oder mittels eines externen Keyboards) drücken, wird die Wave Start Address (bzw. die Loop Start Address für Cursor ②) automatisch auf die aktuelle Wiedergabeposition gesetzt.

## Knopf 5

### [↻Drehen] Shortcut Command (Kurzbefehle)

Plazieren Sie den Cursor innerhalb des eingblendeten Fensters, um einen der verfügbaren Kurzbefehle zu wählen.

[Bereich] **EXTRACT..., NORM..., VIEW, E-CATCH**

(Weitere Informationen finden Sie bei „Cursor ① Kurzbefehle“)

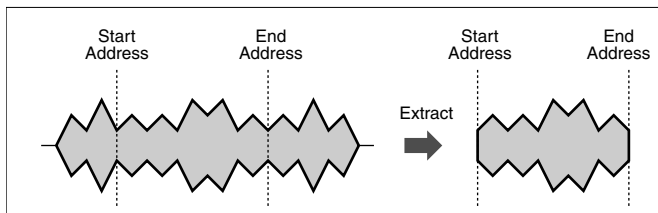
### [⬆Drücken] EXECUTE

Führt den Kurzbefehl an der aktuellen Cursorposition aus.

### Cursor ① Kurzbefehle

#### • EXTRACT...

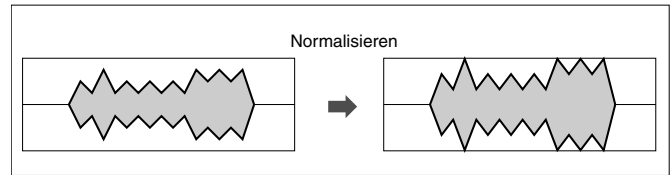
Mit diesen Befehl können Sie die Wellenform „trimmen“, da er alle Wellenformdaten vor der Wave Start Address und hinter der Wave End Address löscht. Dieser Vorgang reduziert die Größe des Samples und gibt den vormals belegten Speicher frei.



Wenn Sie den Knopf drücken, gibt der A5000/A4000 einen Bestätigungs-Dialog aus. Drücken Sie Knopf 5 (>YES) um fortzufahren. Beachten Sie, daß der gelöschte Wellenformbereich nicht wiederhergestellt werden kann (es sei denn, Sie haben die Daten bereits auf Diskette gespeichert).

#### • NORM...

Dieser Befehl stellt die Wellenform auf seine optimale Lautstärke ein. Die Funktion sucht dazu zuerst nach dem höchsten Pegel, ermittelt seine Differenz zum „Normal-Pegel“ (das ist die maximale Lautstärke der digitalen Signalverarbeitung) und hebt dann die gesamte Wellenform um die Differenz an, so daß der höchste Pegel genau den Normal-Pegel erreicht (siehe Abbildung).



Drücken Sie im Bestätigungs-Dialog Knopf 5 (>YES) um fortzufahren.

#### • VIEW

Schaltet die Address-Anzeige in der Wellenform-Darstellung zwischen der Wave Start Address und der Wave End Address hin und her.

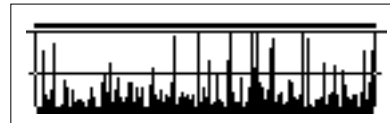
- HINWEIS** • Die Wellenform-Anzeige wird automatisch in den Bereich der Start Address verschoben, wenn Knopf 2 verwendet wird, um die Startadresse anzupassen, und in den Bereich der End Address, wenn Knopf 3 zum Anpassen der End Address verwendet wird.

#### • E-CATCH

Wenn Sie beim Abspielen des Samples (beispielsweise durch Drücken der Taste [Audition] oder mittels eines externen Keyboards) diese Funktion auslösen, wird die Wave End Address (bzw. die Loop End Address für Cursor ②) automatisch auf die aktuelle Wiedergabeposition gesetzt.

## [DISPLAY]

### ① Wellenform-Darstellung



### ② VIEWED.....Zeigt die Wortanzahl an, die in der erweiterten

Wellenform-Darstellung zu sehen sind.

**TOTAL.....**Zeigt die Gesamtzahl an Wörtern des Samples an.

### Cursor ②

Cursor ②	Start (Address)	End (Address)	VIEWED	TOTAL	LOOP START	LOOP#
	0	83996	83996	83996		NORM VIEW
	20602	62596				
	Auto	off	LpMode	→0		
	1) TREE	2) ZOOM IN	3) ZOOM OUT	4) S-CATCH	5) E-CATCH	

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	Loop Start Address	Loop End Address	Step	Shortcut Command
⬆ Drücken	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	S-CATCH	EXECUTE

## Knopf 1 / Knopf 4

Diese Knöpfe haben die gleiche Funktion wie bei Cursor ① (Seite 120).

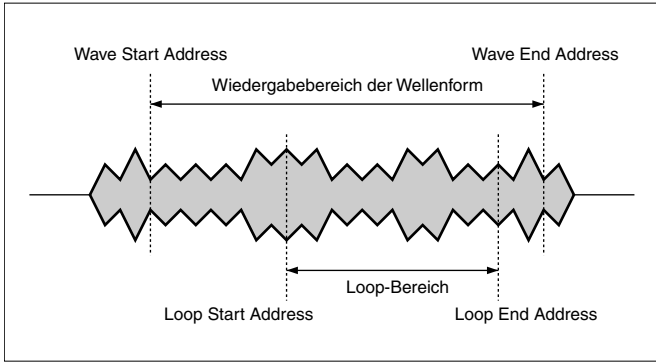
## Knopf 2

### [↻Drehen] Loop Start Address

Stellt die Loop Start Address - den Startpunkt des Loops - ein. Das Prinzip ist unten abgebildet.

Beachten Sie, daß das tatsächliche Loop-Verhalten vom eingestellten Loop Mode abhängig ist.

[Bereich] **Wave Start Address — Loop End Address**



[ Drücken] ZOOM IN

Drücken Sie diesen Knopf, um die Wellenform-Darstellung zu vergrößern. Das kann so lange wiederholt werden, bis die maximale Auflösung erreicht wurde.

### Knopf 3

[ Drehen] Loop End Address

Stellt die Loop End Address - den Endpunkt des Loops - ein. Beachten Sie, daß das tatsächliche Loop-Verhalten vom eingestellten Loop Mode abhängig ist.

[Bereich] Loop-Start Address — Ende der Wellenform.

Der Bereich dieses Parameters ändert sich je nach Einstellung des Parameters „End Type“ (Seite 124).

- **En Type = Adress** ... Der Parameter stellt die Loop End Address ein (dies ist die Normalfunktion).
- **End Type = Length** ... Der Parameter stellt die Loop-Länge ein (= Loop End Address minus Loop Start Address).
- **End Type = Time** ... Der Parameter stellt die Loop-Zeit in Sekunden ein (von der Loop Start Address zur Loop End Address in der Originaltonhöhe des Samples).
- **End Type = Beat** ... Der Parameter stellt die Loop-Zeit (von der Loop Start Address zur Loop End Address in der Originaltonhöhe des Samples) in Viertelnoten ein, auf Basis des Tempos unter „Loop Tempo“ (Seite 124).

[ Drücken] ZOOM OUT

Drücken Sie auf diesen Knopf, um die Wellenform-Darstellung zu verkleinern. Dieser Vorgang kann bis zur kleinsten möglichen Darstellung wiederholt werden.

### Knopf 5

[ Drehen] Shortcut Command (Kurzbehle)

Plazieren Sie den Cursor innerhalb des eingblendeten Fensters, um einen der verfügbaren Kurzbehle zu wählen.

[Bereich] LOOP MONITOR..., NORM..., VIEW, E-CATCH (Weitere Informationen finden Sie bei „Cursor 2 Kurzbehle“)

[ Drücken] EXECUTE

Führt den Kurzbehle an der aktuellen Cursorposition aus.

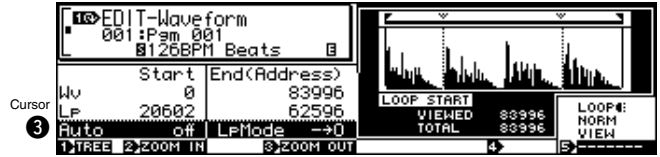
Cursor 2 Kurzbehle

• LOOP MONITOR

Drücken Sie den Knopf, um den Loop teilweise vorzuhören. Mit dieser Funktion können Sie hören, wie sich der Klang des Loops ändert, während Sie die Loop Addresses bearbeiten.

Die Befehle „NORM...“, „VIEW“ und „E-CATCH“ funktionieren wie die entsprechenden für Cursor 1 beschriebenen Befehle (Seite 121).

### Cursor 3



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Auto	Loop Mode	—	Shortcut Command
Drücken	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	—	EXECUTE

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 120).

### Knopf 2

[ Drehen] Auto

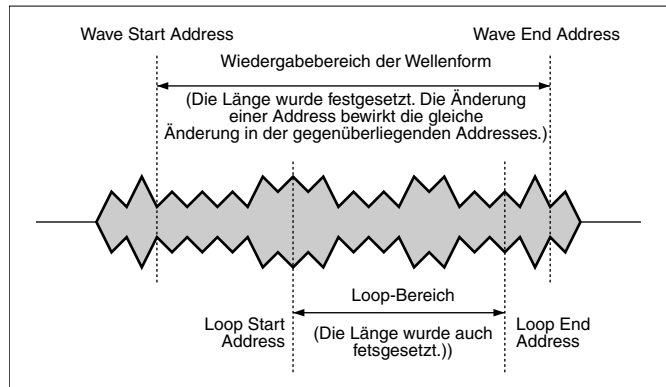
Bestimmt, welche Automatische Hilfe für die Address-Einstellung genutzt wird.

[Bereich] LengLock, Zero, Snap

• LengLock

Diese Option läßt Sie in die Wiedergabelänge (der Bereich zwischen der Wave Start und der Wave End Address) und die Loop-Länge (der Bereich zwischen Loop Start und Loop End Address) auf ihre derzeitige Länge fest.

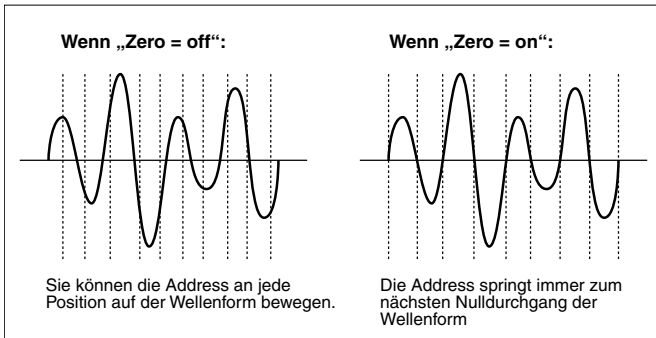
Sie schalten diese Option durch Einstellung auf „lock“ ein. Wenn Sie dies getan haben, rufen jegliche Änderungen an einer dieser Addresses die gleiche Änderung an der entsprechenden anderen Address hervor – so daß Sie den Wiedergabebereich bzw. den Loop-Bereich entlang der Wellenform verschieben können, während die Längen dieser Bereiche bewahrt werden.



Diese Option sollten Sie z.B. benutzen, wenn Sie aus Gründen des Timings die Länge der Wiedergabe oder des Loops auf einen festen Wert fixieren möchten.

• Zero

Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden nur Addresses auf Nulldurchgängen zugelassen. Jegliche Address-Änderungen, die Sie vornehmen, werden automatisch auf den nächstliegenden Nulldurchgang verschoben — die Address springt also von Nulldurchgang zu Nulldurchgang, während Sie am Knopf drehen. Wenn Sie diese Option ausschalten, können Sie die Addresses auf einen beliebigen Punkt auf der Wellenform setzen.

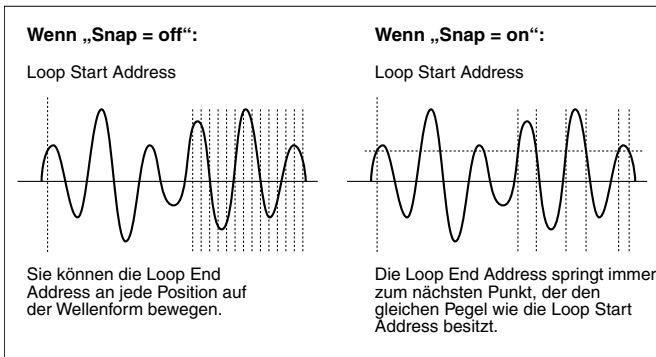


Wenn Sie eine Address einstellen, die nicht auf einem Nulldurchgang sitzt, können unerwünschte „Klick“-Geräusche während der Wiedergabe auftreten.

Wenn die Addresses jeweils auf einen Nulldurchgang sitzen, werden diese unerwünschten „Klick“-Geräusche weitgehend vermieden.

• **Snap**

Diese Option ist besonders für das Finden von Loop Start und Loop End Addresses nützlich. Wenn die Option eingeschaltet ist, können Sie die Loop Address nur an solche Punkte der Wellenform verschieben, die den gleichen Pegel haben wie die gegenüberliegende Loop Address; die gerade bearbeitete Address springt also von einem solchen Punkt zum nächsten, während Sie am Knopf drehen. Wenn Sie diese Option ausschalten, können Sie beide Addresses auf beliebige Punkte auf der Wellenform setzen.



Wenn Sie die beiden Loop Addresses auf Punkte mit unterschiedlichen Pegeln setzen, können unerwünschte „Klick“-Geräusche während der Wiedergabe auftreten. Werden die Adressen jeweils auf Punkte gleichen Pegels gesetzt, werden diese unerwünschten „Klick“-Geräusche vermieden.

Die obige Abbildung zeigt, wie diese Funktion während der Bearbeitung der Loop End Address arbeitet.

[ **▲** Drücken] **ZOOM IN**

Drücken Sie diesen Knopf, um die Wellenform-Darstellung zu vergrößern. Das kann so lange wiederholt werden, bis die maximale Auflösung erreicht wurde.

**Knopf 3**

[ **↻** Drehen] **Loop Mode**

Stellt den Loop Mode ein. (Sie können diesen Parameter auch benutzen, um das Sample rückwärts abzuspielen.) Die sechs Loop-Modes sind weiter unten beispielhaft abgebildet und beschrieben.

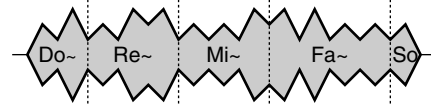
[Bereich] -->, -->O, ->O->, <-<-, **One->**, **One<-**

[ **▲** Drücken] **ZOOM OUT**

Drücken Sie auf diesen Knopf, um die Wellenform-Darstellung zu verkleinern. Dieser Vorgang kann bis zur kleinsten möglichen Darstellung wiederholt werden.

**AdreBeinstellungen**

Wave Start Address      Loop Start Address      Loop End Address      Wave End Address



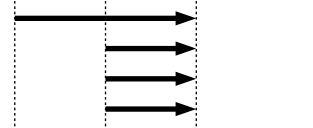
- „↓“ bedeutet Note On.
- „↑“ bedeutet Note Off.
- Kleinbuchstaben zeigen den „Release“-Ton, während die Note nach dem Note-Off (loslassen der Note) ausklingt.
- Die Länge des Release hängt von dem Sample-Parameter Release Rate ab.

Loop Mode = „-->“ (Forward, No Loop):



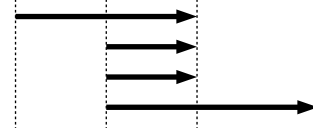
- Wenn die Taste gehalten wird: ↓ Re~ Mi~ Fa~
- Taste anschlagen und loslassen: ↓ Re~ Mi~ ↑ Fa~

Loop Mode = „-->O“ (Forward Loop, No Exit):



- Wenn die Taste gehalten wird: ↓ Re~ Mi~ Mi~ Mi~ Mi~...
- Taste anschlagen und loslassen: ↓ Re~ Mi~ Mi~ ↑ Mi~ Mi~...

Loop Mode = „->O->“ (Forward Loop, Exit at Note-Off):



- Wenn die Taste gehalten wird: ↓ Re~ Mi~ Mi~ Mi~ Mi~...
- Taste anschlagen und loslassen: ↓ Re~ Mi~ Mi~ Mi~ ↑ Fa~...

Loop Mode = „<-<-“ (Reverse, No Loop):



- Wenn die Taste gehalten wird: ↓ -sF -iM -eR
- Taste anschlagen und loslassen: ↓ -sF -iM ↑ -eR  
(Die Wellenform wird rückwärts abgespielt.)

Loop Mode = „One->“ (One-Shot)



- Wenn die Taste gehalten wird: ↓ Re~ Mi~ Fa~
- Taste anschlagen und loslassen: ↓ Re~ ↑ Mi~ Fa~  
(Der Klang bleibt gleich, auch beim Loslassen der Taste)

Loop Mode = „One<-“ (Reverse One-Shot)



- Wenn die Taste gehalten wird: ↓ -sF -iM -eR
- Taste anschlagen und loslassen: ↓ -sF ↑ -iM -eR  
(Die Wellenform wird rückwärts abgespielt.)  
(Der Klang bleibt gleich, auch beim Loslassen der Taste.)



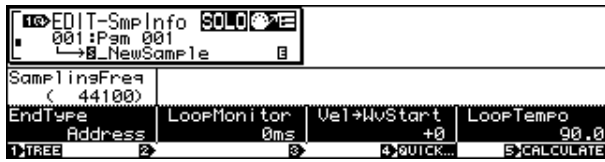
### Knopf 5

Dieselbe Funktion wie bei Cursor ② (Seite 121), außer daß E-CATCH nicht ausgeführt werden kann.

## Sample Information

[EDIT]-Taste → [F1]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-SmpInfo“

Das Display „SmpInfo“ (Sample Information) ermöglicht den Zugang zu einer Zahl von Parametern, die mit der Trim/Loop-Bearbeitung zusammenhängen. Außerdem wird die Sample-Frequenz der Wellendaten in Hertz auf der linken Seite des Displays angezeigt.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	End Type	Loop Monitor	Wave Start Address Velocity Sensitivity	Loop Tempo
Drücken	Tree View	—	—	QUICK...	CALCULATE

### Knopf 1

#### [Drehen] Page

Wählt die anzuzeigende Display-Seite.

#### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [Drehen] End Type

Wählt die Darstellungsart, in der die Wave End Address und die Loop End Address im Display angezeigt werden. (Beachten Sie, daß die Wave Start Address und die Loop Start Address immer in ihrem absoluten Address-Wert angezeigt werden.)

#### [Bereich] Address, Length, Time, Beat

- **Address** ... Die End Addresses werden mit ihren absoluten Address-Werten auf der Wellenform angezeigt. (Dies ist die Standardeinstellung.)
- **Length** ... Die End Addresses werden durch ihren Abstand zur entsprechenden Start Address in Address-Werten dargestellt.
- **Time** ... Die End Addresses werden durch ihren Abstand zur Start Address in Millisekunden dargestellt.
- **Beat** ... Die End Addresses werden durch ihren Abstand in Viertelnoten (Beats) von der entsprechenden Start Address dargestellt.

**HINWEIS** • Wenn Sie eine Sample Bank bearbeiten, erscheint der Parameter als „(---)“ und kann nicht verändert werden.

### Knopf 3

#### [Drehen] Loop Monitor

Bestimmt die Anzahl der Millisekunden, um die die Wiedergabe vor der Loop Start Address beginnt, wenn der Loop mit der Loop Monitor-Funktion probegehört wird.

#### [Bereich] -500ms — 0ms

- TIPP**
- Wenn Sie den Wert zum Beispiel auf -500ms einstellen und dann den Knopf drücken, startet der A5000/A4000 die Wiedergabe an einem Punkt 1/2 Sekunde vor der Loop Start Address. (Dieser Vorlauf wird nur einmal gespielt und nicht fortgesetzt, sobald der Loop abgespielt wird.)

**HINWEIS** • Wenn Sie eine Sample Bank bearbeiten, erscheint der Parameter als „(---)“ und kann nicht verändert werden.

### Knopf 4

#### [Drehen] Wave Start Address Velocity Sensitivity

Dieser Wert stellt die Anschlagempfindlichkeit der Wave Start Address ein: der Grad, um den die Start Address sich im Verhältnis zur Velocity der gespielten Note ändert. Dadurch erhalten Sie eine zusätzliche Kontrolle über die Attackphase des Samples.

#### [Bereich] -63 — +63

- HINWEIS**
- Beim Wert „0“ bleibt die Wave Start Address konstant für alle Velocity-Werte konstant. Positive Werte schieben die Start Address bei höheren Velocity-Werten auf einen späteren Zeitpunkt (höhere Address), und bei niedrigeren Velocity-Werten auf einen früheren Zeitpunkt (niedrigere Address). Negative Werte wirken genau entgegengesetzt.

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick-Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [Drehen] Loop Tempo

Dieser Knopf stellt das Tempo ein, das zur Berechnung der Anzahl an Viertelnoten zwischen der Start Address und der End Address verwendet wird.

#### [Bereich] 80.0 — 159.9

#### [Drücken] CALCULATE

Wenn Sie den Knopf drücken, berechnet der A5000/A4000 den Tempo-Wert automatisch für Sie und zeigt ihn an; er nimmt dabei an, daß zwischen der momentanen Start und End Address 4 Viertelnoten (oder ein gerades Vielfaches oder ein Teiler von 4 Viertelnoten) liegen.

**HINWEIS** • Wenn Sie eine Sample Bank bearbeiten, erscheint der Parameter als „(---)“ und kann nicht verändert werden.





# Loop Remix

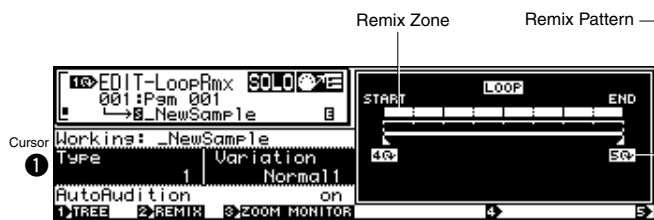
[EDIT]-Taste → [F1]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-LoopRmx“

Diese Funktion teilt einen bestimmten Bereich - die „Remix Zone“ - zwischen der Loop Start Address und der Loop End Address in kleine Abschnitte und stellt sie zufallsgesteuert um, wobei in manchen Fällen der Klang bestimmter Abschnitte verändert wird - so entstehen neue „Remix“-Versionen Ihres Samples.

\* Stellen Sie sicher, daß der Loop korrekt eingestellt ist, bevor Sie die Funktion Loop Remix verwenden.

- TIPP** • Diese Funktion kann z.B. auf einen ein- oder zweitaakten Drum-Loop angewendet werden, um daraus einen anderen Drum-Loop zu erzeugen.
- HINWEIS** • Die Loop Remix-Funktion kann nicht zur Bearbeitung einer Sample Bank verwendet werden.

## Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Remix Type	Remix Type Variation	Remix Zone Start	Remix Zone End
Drücken	Tree View	REMIX	ZONE MONITOR	REGISTER...	CREATE

## Knopf 1

### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

### [Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

## Knopf 2

### [Drehen] Remix Type

Bestimmt, auf welchen Bereich des Loops die Loop Remix-Funktion wirken soll und wie die Remix Zone umgestellt werden sollte.

#### [Bereich] 1 — 5, User1 — User5

- 1 — 5 ... Die Wirkung verändert sich jedesmal, wenn die Loop Remix-Funktion ausgeführt wird.
- User1 — User5 ... Hier können via Knopf 4 abgespeicherte Ergebnisse vorangegangener Remix-Anwendungen aufgerufen werden. Das gespeicherte Pattern erscheint dann in der Remix Pattern-Anzeige.

## [Drücken] REMIX

Die Loop Remix-Funktion wird ausgeführt, wenn dieser Knopf gedrückt wird - die Ergebnisse werden vorübergehend als ein „Working Sample“ gespeichert. Wenn der REMIX-Knopf erneut gedrückt wird, wird die Loop Remix-Funktion nochmal ausgeführt und damit die vorherigen Ergebnisse gelöscht. Sie können die REMIX-Funktion so oft ausführen, wie Sie wollen - bis Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erreicht haben. Wenn der Remix-Typ 1 — 5 gewählt wurde, werden mit jeder Ausführung der REMIX-Funktion verschiedene Ergebnisse erzielt, selbst wenn dabei die gleiche Remix Type Variation gewählt wurde. Wenn Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielt haben, führen Sie die Funktion „CREATE“ aus (Knopf 5), damit das Working Sample als normales Sample gespeichert wird. Ist die Funktion „AUTO AUDITION“ an (Knopf 3), wird das Ergebnis nach jeder Anwendung der REMIX-Funktion automatisch abgespielt. Das Working Sample kann auch durch Drücken der Taste [AUDITION] probegehört werden.

- HINWEIS** • Diese Funktion kann nicht angewandt werden, wenn eine Sample Bank bearbeitet wird.

## Knopf 3

### [Drehen] Remix Type Variation

Bestimmt wie stark die Original-Wellenform durch die Loop Remix-Funktion verändert wird.

#### [Bereich] Normal1, Normal2, Reverse1, Reverse2, Break, LoFi, Pitch, Gate

- **Normal1** ... Die Wellenform wird geteilt und umgestellt.
- **Normal2** ... Eine Variation von Normal1.
- **Reverse1** ... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden Abschnitte der Wellenform umgedreht.
- **Reverse2** ... Eine Variation von Reverse1.
- **Break** ... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden Pausen (Stille) erzeugt.
- **LoFi** ... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden Abschnitte der Wellenform zum Lo-Fi-Klang bearbeitet.
- **Pitch** ... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden Abschnitte der Wellenform in der Tonhöhe verringert und zum Lo-Fi-Klang bearbeitet.
- **Gate** ... Zusätzlich zur Teilung und Neuordnung werden Abschnitte der Wellenform verkürzt.

- HINWEIS** • Wird einer der User Remix Types - User1 — User5 - gewählt ist, erscheint „---“ im Display und der Parameter kann nicht bearbeitet werden.

## [Drücken] ZONE MONITOR

Spielt nur die Remix Zone ab (vom festgelegten Remix Zone Start bis zum Remix Zone End), ohne daß der restliche Loop wiedergegeben wird.

- HINWEIS** • Dieser Parameter kann nicht verändert werden, wenn eine Sample Bank bearbeitet wird.



### Knopf 4

#### [↶Drehen] Remix Zone Start

Die Remix Zone, die durch die Loop Remix-Funktion beeinflusst wird, wird durch die Einstellungen der Parameter Remix Zone Start und Remix Zone End (Knopf 5) bestimmt. Dadurch ist es möglich, die Loop Remix-Funktion, nur auf einen bestimmten Abschnitt des Loops innerhalb des gewählten Samples anzuwenden.

**[Bereich] Der Loop des gewählten Samples wird in acht Abschnitte aufgeteilt - als Remix Zone Start kann ein Abschnitt zwischen dem ersten und dem vorletzten gewählt werden.**

**HINWEIS** • Der gewählte Abschnitt kann durch Drücken des Knopfes „ZONE MONITOR“ (Knopf 3) abgespielt werden.

#### [⬆Drücken] REGISTER...

Ermöglicht die Speicherung des gegenwärtig angezeigten Remix Patterns als ein User Remix Type (User1 — User5).

Wenn der Knopf „REGISTER...“ gedrückt wird, erscheint das folgende Fenster:



Drehen Sie den Knopf, um zwischen User1 — User5 zu wählen, und drücken Sie dann den Knopf, um das Remix Pattern auf den gewählten User-Speicherplatz zu speichern. Bewegen Sie den Cursor auf CANCEL, und drücken Sie den Knopf, um das Fenster zu schließen ohne das Remix Pattern zu speichern.

**HINWEIS** • Wenn nur ein Abschnitt des Loops als Remix Zone festgelegt und REMIX angewendet wurde, kann die Funktion „REGISTER“ nicht ausgeführt werden.  
• Die Funktion „REGISTER...“ kann nicht angewendet werden, wenn nach der letzten Ausführung der Funktion „CREATE“ oder dem Anschalten des A5000/A4000 der REMIX-Knopf (Knopf 2) und damit die „REMIX“-Funktion noch nicht wieder betätigt wurde.

### Knopf 5

#### [↶Drehen] Remix Zone End

Die Remix Zone, die durch die Loop Remix-Funktion beeinflusst wird, wird durch die Einstellungen der Parameter Remix Zone Start (Knopf 4) und Remix Zone End bestimmt. Dadurch ist es möglich, die Loop Remix-Funktion, nur auf einen bestimmten Abschnitt des Loop innerhalb des gewählten Samples anzuwenden.

**[Bereich] Der Loop des gewählten Samples wird in acht Abschnitte aufgeteilt - davon kann jeder zwischen dem zweiten und dem letzten Abschnitt kann als das Remix Zone End festgelegt werden.**

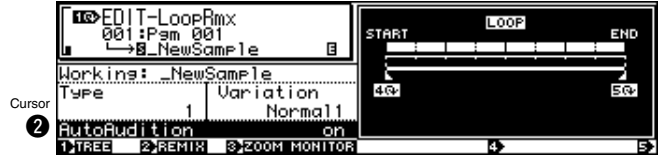
**HINWEIS** • Der gewählte Abschnitt kann durch Drücken des Knopfes „ZONE MONITOR“ (Knopf 3) abgespielt werden.

#### [⬆Drücken] CREATE

Wenn Sie mit der REMIX-Funktion ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielt haben, drücken Sie Knopf 5, um das gegenwärtige „Working Sample“, das mit der REMIX-Funktion hergestellt wurde, als ein normales Sample zu speichern. Die Anzeige „Working:“ erscheint dann links vom Namen des neuen Samples, das durch die CREATE-Funktion erzeugt wurde.

**HINWEIS** • Die CREATE-Funktion kann nicht angewandt werden, wenn der REMIX-Knopf (Knopf 2) noch nicht gedrückt worden war, seitdem die CREATE-Funktion zuletzt ausgeführt oder der A5000/A4000 angeschaltet wurde.

### Cursor 2



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↶ Drehen	Cursor/Page	—	Auto Audition	Remix Zone Start	Remix Zone End
⬆ Drücken	Tree View	REMIX	ZONE MONITOR	REGISTER	CREATE

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 125).

### Knopf 2

#### [⬆Drücken] REMIX

Die Loop Remix-Funktion wird ausgeführt, wenn dieser Knopf gedrückt wird - die Ergebnisse werden vorübergehend als ein „Working Sample“ gespeichert. Wenn der REMIX-Knopf erneut gedrückt wird, wird die Loop Remix-Funktion nochmal ausgeführt und damit die vorherigen Ergebnisse gelöscht.

Sie können die REMIX-Funktion so oft ausführen, wie Sie wollen - bis Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erreicht haben. Wenn der Remix-Typ 1 — 5 gewählt wurde, werden mit jeder Ausführung der REMIX-Funktion verschiedene Ergebnisse erzielt, selbst wenn dabei die gleiche Remix Type Variation gewählt wurde. Wenn Sie ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielt haben, führen Sie die Funktion „CREATE“ aus (Knopf 5), damit das Working Sample als normales Sample gespeichert wird. Ist die Funktion „AUTO AUDITION“ an (Knopf 3), wird das Ergebnis nach jeder Anwendung der REMIX-Funktion automatisch abgespielt. Das Working Sample kann auch durch Drücken der Taste [AUDITION] probeghört werden.

**HINWEIS** • Diese Funktion kann nicht angewandt werden, wenn eine Sample Bank bearbeitet wird.

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Auto Audition

Hiermit wird festgelegt, ob das Ergebnis der Loop Remix-Funktion automatisch wiedergegeben wird.

**[Bereich] off, on**

- off ... Keine Wiedergabe.
- on ... Automatische Wiedergabe.

#### [⬆Drücken] ZONE MONITOR

Spielt nur die Remix Zone ab (vom festgelegten Remix Zone Start bis zum Remix Zone End), ohne daß der restliche Loop wiedergegeben wird.

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nicht verändert werden, wenn eine Sample Bank bearbeitet wird.

### Knopf 4, 5

Diese Knöpfe haben die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 125).



## 2. MAP/OUT

Mit der MAP/OUT-Funktion können Sie die Originaltonhöhe, den Tastaturbereich, die Ausgangszuordnung, die Lautstärke, die Stimmung und ähnliche Parameter einstellen.

**HINWEIS** • Beachten Sie, daß Sie mit der Taste [COMMAND/EXIT] viele hilfreiche Befehle schnell erreichen können, während Sie mit dieser Funktion arbeiten. Sie können zum Beispiel die Taste [COMMAND/EXIT] benutzen, wenn Sie Ihre Arbeitsergebnisse auf Diskette speichern möchten, oder wenn Sie die letzten Änderungen verwerfen und die letzte gespeicherte Version eines Samples zurückholen möchten.

Drücken Sie die [EDIT]-Taste und dann die [F2]-Taste, um zur MAP/OUT-Funktion zu gelangen.

Vier Display-Seiten stehen zur Verfügung: „Mix&Key“ (Mix & Key Range), „Pitch“ (Seite 129), „Exp&Vel“ (Expand & Velocity Range — Seite 131) und „LvlScal“ (Level Scaling — Seite 132).

**HINWEIS** • Weitere Informationen über das Umschalten zwischen Anzeigen finden Sie im Abschnitt „Basic Operation“ (Allgemeine Bedienung) auf Seite 78.

### Mix & Key Range

[EDIT]-Taste → [F2]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-Mix&key“

Stellt die Einstellungen für die Sample-Lautstärke, den Tastaturbereich und den Ausgang bereit.

#### Cursor 1 (Lautstärke)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Sample Level	Sample Pan	Velocity Sensitivity	Poly/Mono
Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK..	—

#### Knopf 1

##### [↻Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

##### [⬆️Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 2

##### [↻Drehen] Sample Level

Drehen Sie den Knopf, um die Lautstärke des Samples einzustellen.

[Bereich] 0 — 127

##### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 3

##### [↻Drehen] Sample Pan

Drehen Sie den Knopf, um die Panorama-Position des Samples im Stereoeffeld einzustellen.

[Bereich] Rnd, -63 — +63

- **Rnd** ... Diese Panorama-Position ändert sich zufallsgesteuert mit jeder gespielten Note.
- **-63 — +63** ... Positive Werte verschieben die Panorama-Position nach rechts, negative Werte verschieben sie nach links.

##### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 4

##### [↻Drehen] Velocity Sensitivity

Dieser Wert stellt die Anschlagempfindlichkeit des Sample ein: Die Anschlagempfindlichkeit bestimmt, wie die Lautstärke des Samples sich im Verhältnis zur Anschlagstärke (Velocity) ändert.

[Bereich] -127 — +127

Der Wert „0“ erzeugt eine konstante Lautstärke für alle Velocity-Werte innerhalb der Velocity-Range. Bei positiven Werten erhöht sich die Lautstärke mit ansteigender Anschlagstärke; negative Werte wirken genau entgegengesetzt.

**HINWEIS** • Auf der Seite „UTILITY — MIDI-Channel“ können Sie einstellen, welchen Offset-Wert der A5000/A4000 zu den empfangenen Velocity-Werten addiert, bevor diese an den internen Tongenerator gesendet werden. (Seite 200)

##### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 5

##### [↻Drehen] Poly/Mono

Wählen Sie „Mono“ aus, wenn Sie die Wiedergabe des Sample auf jeweils eine Note beschränken möchten. Wählen Sie „Poly“, um die gleichzeitige Wiedergabe mehrerer Noten zu ermöglichen.

[Bereich] Poly, Mono

- **Poly** ... Das Sample kann polyphon gespielt werden (verschiedene Noten können auf einmal gespielt werden).
- **Mono** ... Es kann nur eine Note zur Zeit gespielt werden.





## Cursor 2 (Tastaturbereich)

EDIT-Mix&Key 001: Pam 001 NewSample		L R		0# ST	
Level	100	Pan	+0	VelSens	+0
OutKey	C-2	Low	C-2	High	G8
Output1	StereoOut	OutLevel1	127	Output2	off
Output2	StereoOut	OutLevel2	127	KeyCfade	off
1 TREE	2 MIDI	3 MIDI	4 MIDI	5	

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Original Key	Low Key	High Key	Key Crossfade
Drücken	Tree View	MIDI	MIDI	MIDI	—

## Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 127).

## Knopf 2

### [Drehen] Original Key

Drehen Sie den Knopf um den „Original key“ des Samples einzustellen — die Taste, die am besten zur Originaltonhöhe des Samples paßt.

### [Bereich] C-2 — G8

- HINWEIS**
- Wurde der Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom) (Seite 198) auf „name“ gestellt, wird der Parameter als Notennamen, z.B. „C3“, angezeigt. Wurde er auf „number“ gestellt, wird der Parameter als MIDI-Notennummer, z.B. „60“ angezeigt.
  - Wenn Sie eine Sample Bank bearbeiten, erscheint der Parameter als „(---)“ in der Anzeige und kann nicht geändert werden.

### [Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt mit einem MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

## Knopf 3

### [Drehen] Low Key

Drehen Sie den Knopf, um die untere Grenze des Tastaturbereiches für das Sample einzustellen.

### [Bereich] =Orig, C-2 — High Key

- **=Orig (Original)** ... die untere Grenze stimmt immer mit dem Original Key des Samples überein.
- **C-2 — High Key** ... die untere Grenze kann auf eine beliebige Taste bis zur oberen Grenze eingestellt werden.

- HINWEIS**
- Wenn Sie eine Sample Bank bearbeiten, erscheint der Parameter als „(---)“ in der Anzeige und kann nicht geändert werden.

### [Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt mit einem MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

## Knopf 4

### [Drehen] High Key

Drehen Sie den Knopf, um die obere Grenze des Tastaturbereiches für das Sample einzustellen.

### [Bereich] Low Key — G8, =Orig

- **Low Key — G8** ... die obere Grenze kann auf eine beliebige Taste bis zur unteren Grenze eingestellt werden.
- **=Orig** ... die obere Grenze stimmt immer mit dem Original Key des Samples überein.

- HINWEIS**
- Wenn Sie eine Sample Bank bearbeiten, erscheint der Parameter als „(---)“ in der Anzeige und kann nicht geändert werden.

### [Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt mit einem MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

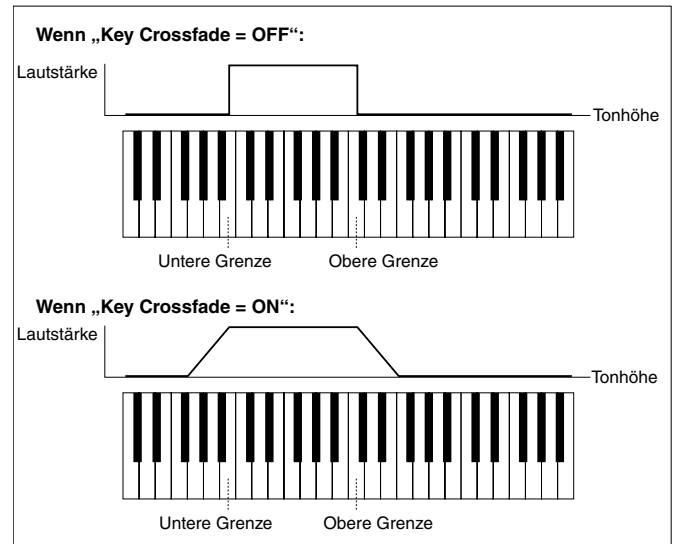
## Knopf 5

### [Drehen] Key Crossfade

Bestimmt, ob die Option Key Crossfade (siehe Abbildung) aktiv ist oder nicht.

### [Bereich] on, off

- **on** ... An den Tastaturbereich des Samples angrenzende Tasten spielen ebenfalls das Sample, wobei mit zunehmendem Abstand zu den Bereichsgrenzen die Sample-Lautstärke geringer wird. Auf diese Weise wird ein weicherer Übergang zwischen den Samples benachbarter Tastaturbereiche erzeugt. Das Funktionsprinzip ist unten abgebildet.
- **off** ... Das Sample wird nur mit den Tasten des eigenen Tastaturbereiches gespielt. Angrenzende Tasten haben keinen Einfluß auf die Wiedergabe des Samples.



- HINWEIS**
- Mit dem Key Crossfade können Sie angrenzende Samples ineinander überblenden, um allzu deutliche Übergänge an den Grenzen zu vermeiden. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie mit Samples arbeiten, bei denen ähnliche Klänge auf die verschiedenen Tastaturbereiche des Keyboards verteilt sind (Multisampling).



### Cursor 3 (Ausgang)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	Drehen	Cursor/Page	Output1	Output Level1	Output2
	Drücken	Tree View	—	QUICK...	—

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 127).

### Knopf 2

#### [Drehen] Output1

Stellt die Ausgangszuordnung des Samples ein. Jedes Sample verfügt über zwei unabhängige Ausgangszuordnungen (Output1 und 2) - dieser Parameter stellt die Zuordnung für Output1 ein.

**[Bereich]** aus, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 auf dem A4000)

- **StereoOut** ... Die Ausgabe wird an die STEREO OUT-Buchsen auf der Instrumentenrückseite und an die PHONE-Buchsen auf der Vorderseite gesendet.
- **AsgnOutL&R** ... Die Assignable Out-Buchsen auf der Instrumenten-Rückseite.
- **AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6** ... Die Assignable Out-Buchsen auf der optional erhältlichen AIEB I/O-Erweiterungskarte.
- **DIG&OPT** ... Der koaxiale bzw. optische Digitalausgang auf der optionalen AIEB I/O-Erweiterungskarte.
- **Ef1 — Ef6 (Effect1 — 6) (Ef1 — Ef3 auf dem A4000)** ... Die Ausgabe wird zu dem entsprechenden Effektblock geleitet.

**HINWEIS** • Wenn die optionale AIEB1 I/O-Erweiterungskarte nicht installiert ist, können die Ausgangszuordnungen AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6 und DIG&OPT nicht gewählt werden.

### Knopf 3

#### [Drehen] Output Level1

Legt die Lautstärke von Output1 fest

**[Bereich]** 0 — 127

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**HINWEIS** • Wenn sowohl der Sample-Parameter als auch die Parameter Easy Edit Output1 und Output2 auf den gleichen Ausgang eingestellt sind, hat die höhere der beiden Lautstärke-Einstellungen (Output Level1 und Output Level2) Priorität. Wenn das Reduzieren der Einstellung von Output Level1 oder Output Level2 keine Wirkung nach sich zieht, überprüfen Sie die Sample-Einstellungen und die Einstellungen der Parameter Easy Edit Output1 und Output2.

### Knopf 4

#### [Drehen] Output2

Hiermit wird die Ausgangszuordnung des Samples festgelegt. Dieser Parameter stellt die Zuordnung für Output2 ein (Samples haben zwei unabhängige Ausgangszuordnungen - Output1 und 2).

**[Bereich]** off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 beim A4000)

Die Einstellungen sind die gleichen, wie für den Parameter Output1.

### Knopf 5

#### [Drehen] Output Level2

Legt die Lautstärke von Output2 fest

**[Bereich]** 0 — 127

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83)

**HINWEIS** • Wenn sowohl der Sample-Parameter als auch die Parameter Easy Edit Output1 und Output2 auf den gleichen Ausgang eingestellt sind, hat die höhere der beiden Lautstärke-Einstellungen (Output Level1 und Output Level2) Priorität. Wenn das Reduzieren der Einstellung von Output Level1 oder Output Level2 keine Wirkung nach sich zieht, überprüfen Sie die Sample-Einstellungen und die Einstellungen von Easy Edit Output1 und Output2.

## Pitch

[EDIT]-Taste → [F2]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-Pitch“

Verwenden Sie diese Seite, um die Stimmung und weitere Tonhöhenmerkmale einzustellen.

### Cursor 1 (Tonhöhe)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	Drehen	Cursor/Page	Pitch Coarse	Pitch Fine	Fixed Pitch
	Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	—

### Knopf 1

#### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

#### [Drücken] Tree View (Baumansicht)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).



### Knopf 2

#### [↻Drehen] Pitch Coarse

Drehen Sie den Knopf, um die Tonhöhe des Samples in Halbtönen einzustellen.

[Bereich] -127 — +127

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Pitch Fine

Drehen Sie den Knopf, um die Tonhöhe des Samples feineinzustellen. Jeder Klick ändert die Tonhöhe um 1,171875 Cents. (Hinweis: 100 Cents = 1 Halbton)

[Bereich] -63 — +63

**HINWEIS** • Wenn Sie eine Sample Bank bearbeiten, erscheint der Parameter als „(---)“ in der Anzeige und kann nicht verändert werden.

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Fixed Pitch

Stellen Sie diesen Parameter auf „on“, wenn Sie das Sample über seinen gesamten Tastaturbereich in der gleichen Tonhöhe abspielen möchten.

[Bereich] off, on

- off ... Die Tonhöhe des Samples hängt von der gespielten Note ab.
- on ... Das Sample wird immer in der gleichen Tonhöhe gespielt.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Random Pitch

Benutzen Sie diese Einstellung, um der Tonhöhe des Samples eine geringe, zufallsgesteuerte Variation zu verleihen.

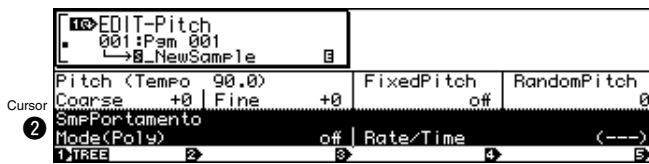
[Bereich] 0 — 63

- Stellen Sie den Parameter auf „0“, um keine zufällige Variation zuzulassen. Erhöhen Sie den Wert, um den Variationsbereich zu vergrößern.
- Beachten Sie, daß diese Variation auf jede Note zum Zeitpunkt ihres Starts angewandt wird. Dieser Parameter beeinflusst nicht die Entwicklung der Tonhöhe über die Zeit.

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Cursor ② (Sample-Portamento)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	Sample Portamento Mode	—	Sample Portamento Rate/Time
▲ Drücken	Tree View	—	—	—	QUICK...

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor ① (Seite 129).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Sample Portamento Mode

Drehen Sie den Knopf, um den Sample Portamento Mode zu wählen. Die „Rate“-Modes sind ein Portamento mit festlegbarer Rate, während die „Time“-Modes ein Portamento mit festlegbarer Zeit sind.

[Bereich] off, =Pgm, rate (fingered), rate (fulltime), time (fingered), time (fulltime)

- off ... Kein Sample-Portamento.
- =Pgm ... Die Einstellung des Program Portamentos (Seite 91) hat Priorität.
- rate (fingered) ... Die Tonhöhe gleitet nur dann von einer Note zur nächsten, wenn die erste Note (Taste) beim Anschlagen der nächsten noch gehalten wird. Der Übergang erfolgt mit konstanter Rate; bei größeren Abständen zwischen den Noten erhöht sich die Dauer des Übergangs zwischen zwei Noten.
- rate (fulltime) ... Der Übergang zwischen aufeinanderfolgenden Noten ist immer gleitend, auch wenn die erste Note vor dem Anschlagen der zweiten losgelassen wurde. Auch hier erfolgt der Tonhöhenübergang mit konstanter Rate.
- time (fingered) ... Die Tonhöhe gleitet nur dann von einer Note zur nächsten, wenn die erste Note (Taste) beim Anschlagen der nächsten noch gehalten wird. Der Übergang erfolgt immer in der gleichen Zeit; die Gleitgeschwindigkeit (Rate) erhöht sich genauso, wie der Abstand zwischen den Tonhöhen zunimmt.
- time (fulltime) ... Der Übergang zwischen aufeinanderfolgenden Noten ist immer gleitend, auch wenn die erste Note vor dem Anschlagen der zweiten losgelassen wurde. Auch hier erfolgt der Übergang mit konstanter Zeit.

**HINWEIS** • Beachten Sie, daß die „fingered“-Einstellung nur für Samples gilt, die so eingestellt sind, daß nur eine Note zur Zeit gespielt werden kann (d. h. Samples, deren Mono/Poly-Schalter auf „mono“ gestellt ist; Seite 127). Samples, die auf „poly“ gestellt sind, erhalten immer „fulltime“-Portamento.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Sample Portamento Rate/Time

Dieser Wert bestimmt die Rate oder die Zeit des Portamento-Gleitens. Der Parameter bestimmt die Rate, wenn der Portamento Mode auf „rate“ gestellt wurde, oder die Zeit, wenn der Mode auf „time“ gestellt wurde.

[Bereich] 1 — 127

**HINWEIS** • Der Parameter kann nicht bearbeitet werden, wenn der Sample Portamento Mode auf „=Pgm“ eingestellt wurde.

#### [▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



## Expand & Velocity Range

[EDIT]-Taste → [F2]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-Exp&Vel“

Verwenden Sie die Parameter auf der Expand-Seite, um einen breiteren Klang für Ihre Samples zu erzeugen. Damit ist es möglich, den Klang von Mono-Samples zu verbreitern und auch für Ihre Stereo-Samples eine breiteres Stereobild zu erzeugen. Verwenden Sie die Seite Velocity Range, um die Velocity Range und den Velocity Crossfade einzustellen.

### Cursor 1 (Expand)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Expand Detune	Expand Dephase	Expand Width	—
Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	—

### Knopf 1

[Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Seite.

[Drücken] Tree View (Baumdarstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[Drehen] Expand Detune

Diese Funktion verstimmt den linken gegen den rechten Stereo-Kanal.

[Bereich] -7 — +7

**HINWEIS** • Positive Werte verstimmen die Kanäle in eine Richtung, negative Werte in die andere Richtung. In der Einstellung „0“ ist Detune ausgeschaltet.

[Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

[Drehen] Expand Dephase

Diese Funktion verschiebt die Playback Start Address eines Kanals, wodurch der Wiedergabestart des Kanals verzögert und so eine leichte Phasenverschiebung erzeugt wird.

[Bereich] -63 — +63

**HINWEIS** • Positive Werte verschieben die Phase in eine Richtung, negative Werte in die andere Richtung. In der Einstellung „0“ ist die Phasenverschiebung ausgeschaltet.

[Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

[Drehen] Expand Width

Dieser Parameter stellt die Klangbreite ein.

[Bereich] -63 — +63

**HINWEIS** • Negative Einstellungen kehren das Stereobild um.  
• Die Einstellung +63 entspricht einer normalen Stereo-Positionierung für Stereo-Samples.

[Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Cursor 2 (Velocity Range)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Velocity Low Crossfade	Velocity Low Range	Velocity High Range	Velocity High Crossfade
Drücken	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 131).

### Knopf 2

[Drehen] Velocity Low Crossfade

Bestimmt, wie stark das Sample bei Velocity-Werten unterhalb seiner eingestellten Velocity Range „ausgeblendet“ wird. Je höher der Wert, desto abrupter wird das Sample unterhalb der Velocity Range ausgeblendet.

[Bereich] 0 — 127

**HINWEIS** • Je höher der Wert, desto geringer die Velocity, mit der das Sample unterhalb der Velocity Range wiedergegeben wird.  
• Mit Velocity Low Crossfade können Sie Samples ineinander überblenden, die zwar auf gleiche Tastaturbereiche, aber verschiedene Velocity Ranges eingestellt sind. Auf diese Weise werden allzu deutliche Übergänge zwischen den Velocity Ranges vermieden.

[Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

[Drehen] Velocity Low Range

Drehen Sie den Knopf, um den minimalen Velocity-Wert einzustellen, der benötigt wird, um das Sample zu spielen.

[Bereich] 0 — Velocity High Range

[Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter unmittelbar mit einem MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.



### Knopf 4

#### [↻Drehen] Velocity High Range

Drehen Sie den Knopf, um den maximalen Velocity-Wert einzustellen, der verwendet werden kann, um das Sample zu spielen.

[Bereich] Velocity Low Range — 127

#### [⬆️Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter unmittelbar mit einem MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Velocity High Crossfade

Bestimmt, wie stark das Sample bei Velocity-Werten oberhalb seiner eingestellten Velocity Range „ausgeblendet“ wird. Je höher der Wert, desto abrupter wird das Sample oberhalb der Velocity-Range ausgeblendet.

[Bereich] 0 — 127

- HINWEIS** • Je höher der Wert, desto höher die Velocity, mit der das Sample oberhalb der Velocity Range wiedergegeben wird.
- Mit Velocity High Crossfade können Sie Samples ineinander überblenden, die zwar auf gleiche Tastaturbereiche aber verschiedene Velocity Ranges eingestellt sind. Auf diese Weise werden allzu deutliche Übergänge zwischen den Velocity Ranges vermieden.

#### [⬆️Drücken] QUICK...

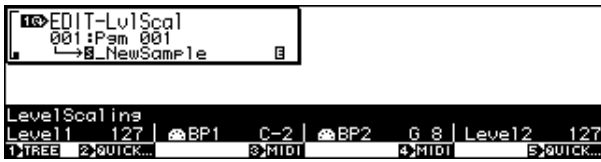
Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

## Level Scaling

[EDIT]-Taste → [F2]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-LvlScal“

Mit den Parametern auf dieser Seite bestimmen Sie, wie die Lautstärke des Samples über die Tastatur variiert wird.

- HINWEIS** • Einige Sample scheinen mit zunehmender Tonhöhe lauter zu werden, während einige andere mit zunehmender Tonhöhe leiser zu werden scheinen. Mit der hier beschriebenen Level Scaling-Funktion können Sie dieses Verhalten ausgleichen, wodurch eine gleichmäßigere Lautstärke über den gesamten Tastaturbereich zu erreichen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Page	Level1	Breakpoint1	Breakpoint2	Level2
⬆️ Drücken	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Seite

Wählt die anzuzeigende Seite.

#### [⬆️Drücken] Tree View (Baumansicht)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Level1

Bestimmt die Lautstärke bei der Note „Breakpoint1“.

[Bereich] 0 — 127

#### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Breakpoint1

Legt die niedrigste Note fest, ab der die Lautstärkeveränderung beginnt. Alle Noten darunter werden in der durch den Parameter „Level1“ eingestellten Lautstärke gespielt.

[Bereich] C-2 — G8

(Kann nicht höher als Breakpoint2 gesetzt werden)

- HINWEIS** • Wurde der Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom) (Seite 198) auf „name“ gestellt, wird der Parameter als Notename, z.B. „C3“, angezeigt. Wurde er auf „number“ gestellt, wird der Parameter als MIDI-Notennummer, z.B. „60“ angezeigt.

#### [⬆️Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter unmittelbar mit einem MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Breakpoint2

Legt die höchste Note fest, an der die Lautstärkeveränderung endet. Alle Noten darüber werden in der durch den Parameter „Level2“ eingestellten Lautstärke gespielt.

[Bereich] C-2 — G8

(Kann nicht niedriger als Breakpoint1 gesetzt werden)

#### [⬆️Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter unmittelbar mit einem MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Level2

Bestimmt die Lautstärke bei der Note „Breakpoint2“.

[Bereich] 0 — 127

#### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



### 3. FILTER

Mir diesen Parametern bestimmen Sie den Filtertyp, die Filtereigenschaften und die EQ-Klangregelung des Samples. Sie können auch einstellen, wie sich die Filtereigenschaften mit der Anschlagstärke und der Tastaturlage ändern.

- HINWEIS** • Mit den Einstellungen des Filter-EG und des LFOs können Sie Veränderungen der Cutoff-Frequenz über die Zeit erzeugen. (Seite 138, 144)
- Mit der [COMMAND/EXIT]-Taste können Sie viele hilfreiche Befehle schnell erreichen, während Sie mit dieser Funktion arbeiten. Sie können zum Beispiel die Taste [COMMAND/EXIT] benutzen, wenn Sie Ihre Arbeitsergebnisse auf Diskette speichern möchten, oder wenn Sie die letzten Änderungen verwerfen und die letzte gespeicherte Version eines Samples zurückholen möchten.

Drücken Sie die [EDIT]-Taste und dann die [F3]-Taste, um zur Filter-Funktion zu gelangen.

Zwei Display-Seiten stehen zur Verfügung: „Filtr&EQ“ (Filter & EQ) und „FiltrScal“ (Filter Scaling — Seite 135).

- HINWEIS** • Weitere Informationen über das Umschalten zwischen Anzeigen finden Sie in Abschnitt „Basic Operation“ (Allgemeine Bedienung) auf Seite 78.

## Filter & EQ

[EDIT]-Taste → [F3]-Taste → Knopf 1 zu Auswahl der „EDIT-Filtr&EQ“

Auf diese Seite stellen Sie den Filtertyp, die Cutoff-Frequenz und die Resonanz bzw. die Filterbreite ein.

### Cursor 1 (Filter)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Filter Type	Cutoff	Q/Width	Cutoff Distance
Drücken	Tree View	Filter Type List...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

#### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

#### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

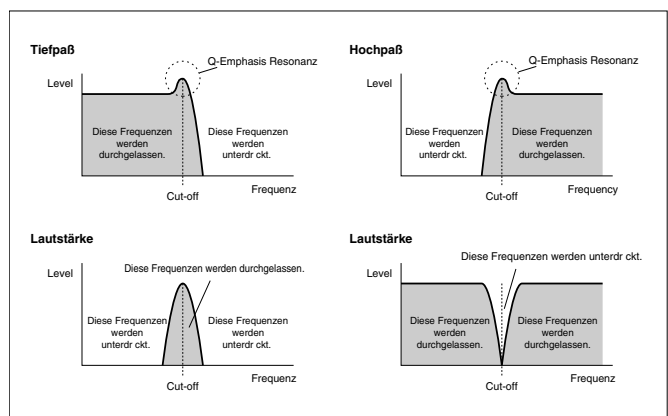
### Knopf 2

#### [Drehen] Filter Type

Wählen Sie einen der folgenden Filtertypen aus.

- [Bereich] **Bypass, LowPass1 — 3, HiPass1 — 2, BandPass, BandElim, Peak1 — 2, 2Peaks, 2Dips, DualLPFs, LPF+Peak, DualHPFs, HPF+Peak, LPF+HPF**

- **Bypass (Umgehung)** ...Kein Filter.
- **LowPass (Tiefpaß) 1** ...Tiefpaßfilter #1. (Ein Tiefpaßfilter blockiert alle Frequenzen über der Cutoff-Frequenz.)
- **LowPass (Tiefpaß) 2** ...Tiefpaßfilter #2. Besitzt eine viel höhere Flankensteilheit als Tiefpaßfilter #1.
- **LowPass (Tiefpaß) 3** ...Die Merkmale dieses Tiefpaßfilters liegen zwischen Tiefpaß1 und Tiefpaß2.
- **HiPass (Hochpaß) 1** ...Hochpaßfilter #1. (Ein Hochpaßfilter blockiert alle Frequenzen unter der Cutoff-Frequenz.)
- **HiPass (Hochpaß) 2** ...Hochpaßfilter #2. Besitzt eine viel höhere Flankensteilheit als Hochpaßfilter #1.
- **BandPass** .....Bandpaßfilter. (Läßt nur Frequenzen in der Nähe der Cutoff-Frequenz passieren und filtert alle höheren und alle tieferen Frequenzen heraus.)
- **BandElim** .....Bandsperrfilter. (Blockiert die Frequenzen in der Nähe der Cutoff-Frequenz, läßt jedoch alle höheren und alle tieferen Frequenzen passieren.)
- **Peak1** .....Ein Filter mit einem Emphasis-Peak (Betonung) auf der Cutoff-Frequenz.
- **Peak2** .....Mit diesem Filter wird das ungefilterte Signal mit dem des Peak1-Filters gemischt.
- **2Peaks** .....Eine Kombination aus zwei Peakfiltern.
- **2Dips** .....Eine Kombination aus zwei Bandsperrfiltern.
- **DualLPFs** .....Eine Kombination aus zwei Tiefpaßfiltern.
- **LPF+Peak** .....Eine Kombination aus einem Tiefpaßfilter und einem Peakfilter.
- **DualHPFs** .....Eine Kombination aus zwei Hochpaßfiltern.
- **HPF+Peak** .....Eine Kombination aus einem Hochpaßfilter und einem Peakfilter.
- **LPF+HPF** .....Eine Kombination aus einem Tiefpaßfilter und einem Hochpaßfilter.



#### [Drücken] Filter Type List...

Ruft eine Liste aller verfügbaren Filtertypen auf.





### Knopf 3

#### [↻Drehen] Cutoff

Verwenden Sie diesen Knopf, um die Cutoff-Frequenz des Filters einzustellen.

Wie in der Abbildung auf Seite 133 gezeigt, ist die Cutoff-Frequenz in Abhängigkeit vom Filtertyp entweder der Punkt, an dem der Filter zu arbeiten beginnt, oder die Mittelfrequenz des Durchlaß-/Sperrbandes.

[Bereich] 0 — 127

#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Q/Width

Dieser Knopf stellt je nach Filtertyp entweder die Resonanz oder die Filterbreite ein.

[Bereich] 0 — 31

#### HINWEIS

- Wurde ein anderer Typ als BandPass, BandElim oder 2Dips ausgewählt, verändert dieser Parameter die Größe des Emphasis-Peak bei der Cutoff-Frequenz - eben die Resonanz. Wenn dieser Parameter bei den Filtern LowPass2, HiPass2, Peak1 oder Peak2 zu hoch eingestellt wird, kann der Klang verzerrten.
- Wenn der BandPass-Filtertyp gewählt wurde, bestimmt der Parameter die Breite des Paßbandes.
- Wenn BandElim oder 2Dips als Filter gewählt wurde, verbreitern kleinere Werte die Breite des Sperrbandes.

#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Cutoff Distance

Filtertypen, bei denen zwei Filter kombiniert sind (2Peaks, LPF+HPF), ist es erforderlich, die Cutoff-Frequenzen für beide Filter festzulegen. Dieser Parameter bestimmt den „Abstand“ der Cutoff-Frequenz des zweiten Filters von der des ersten Filters (festzulegen mit Knopf 3: Cutoff).

[Bereich] -63 — +63

#### HINWEIS

- Bei den Filtertypen LPF+Peak, HPF+Peak und LPF+HPF wird die Cutoff-Frequenz des links neben dem „+“ genannten Filters mit Knopf 3 (Cutoff) bestimmt. Die Cutoff-Frequenz des rechts neben dem „+“ genannten Filters wird durch den Wert Cutoff Distance (Knopf 5) bestimmt. Wenn als Cutoff Distance „0“ eingestellt wurde, haben beide Filter die gleiche Cutoff-Frequenz.
- Der Parameter Cutoff Distance ist nur verfügbar, wenn ein aus zwei Filtern zusammengesetzter Filtertyp ausgewählt wurde.

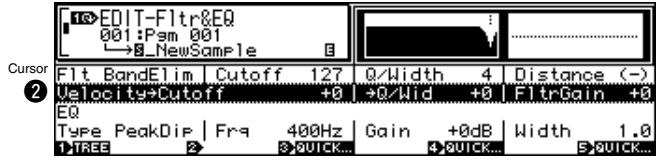
#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### [DISPLAY]

- ① Hier wird die Wirkungsweise der gewählten Filtereinstellungen dargestellt.

### Cursor ② (Filterempfindlichkeit)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	Cutoff Velocity Sensitivity	Q/Width Velocity Sensitivity	Filter Gain
▲ Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor ① (Seite 133).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Cutoff Velocity Sensitivity

Bestimmt, wie sich die Cutoff-Frequenz in Reaktion auf die Velocity ändert. Wenn Sie den Wert auf „0“ einstellen, bleibt die Cutoff-Frequenz bei allen Velocity-Werten gleich.

[Bereich] -63 — +63, Rnd1 — Rnd5

#### HINWEIS

- Bei positiven Werten verschiebt sich die Cutoff-Frequenz bei höheren Velocity-Werten nach oben, bei negativen Werten wird die Cutoff-Frequenz bei höheren Velocity-Werten nach unten verschoben.
- Bei den Einstellungen Rnd1 — Rnd5 bewirken höhere Rnd-Werte eine größere zufallsgesteuerte Verschiebung der Cutoff-Frequenz.

#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Q/Width Velocity Sensitivity

Bestimmt, wie sich der Parameter Q/Width in Reaktion auf die Velocity ändert.

[Bereich] -63 — +63, Rnd1 — Rnd5

#### HINWEIS

- Wenn Sie den Wert auf „0“ einstellen, bleibt der Q/Width bei allen Velocity-Werten gleich. Positive Werte erhöhen Q/Width bei höheren Velocity-Werten, während negative Werte Q/Width bei höheren Velocity-Werten verringern.
- Bei den Einstellungen Rnd1 — Rnd5 bewirken höhere Rnd-Werte eine größere zufallsgesteuerte Veränderung von Q/Width.

#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Filter Gain

Verwenden Sie diesen Knopf, um die Lautstärke des Filters einzustellen.

Beachten Sie, daß hohe Einstellungen Verzerrungen verursachen können, wenn sie mit bestimmten Samples verwendet werden oder, wenn viele Samples gleichzeitig wiedergegeben werden.

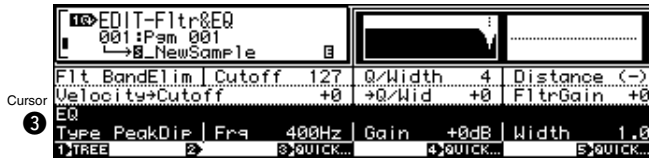
[Bereich] -31 — +31

#### [▲ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



### Cursor 3 (Klangregelung)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Sample EQ Type	Sample EQ Frequency	Sample EQ Gain	Sample EQ Width
Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 133).

### Knopf 2

#### [Drehen] Sample EQ Type

Legt den EQ-Typ fest.

[Bereich] Peak/Dip, LoShelv, HiShelv

- **Peak/Dip** ... Eine Peak/Dip-Filtertypkurve (glockenförmiges Filter), bei der das Frequenzband rund um die EQ-Frequenz abgesenkt bzw. angehoben wird.
- **LoShelv** ... Eine Low-Shelving-Filterkurve (Kuhschwanz-Filter), bei der das Frequenzband unterhalb der EQ-Frequenz abgesenkt bzw. angehoben wird.
- **HiShelv** ... Eine High-Shelving-Filterkurve (Kuhschwanz-Filter), bei der das Frequenzband oberhalb der EQ-Frequenz abgesenkt bzw. angehoben wird.

### Knopf 3

#### [Drehen] Sample EQ Frequency

Drehen Sie den Knopf, um die EQ-Frequenz einzustellen.

[Bereich] 32Hz — 16.0kHz

**HINWEIS** • Der auswählbare Bereich hängt vom gewählten EQ Type ab.

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [Drehen] Sample EQ Gain

Dieser Wert stellt die Verstärkung bzw. Absenkung der EQ-Frequenz ein.

[Bereich] -12dB — +12dB

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [Drehen] Sample EQ Width

Dieser Wert bestimmt die Bandbreite der Anhebung oder Absenkung. Beachten Sie, daß kleinere Werte die Bandbreite erhöhen, während größere Werte die Bandbreite verringern.

[Bereich] 1.0 — 12.0

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nur angewendet werden, wenn der EQ Type „Peak/Dip“ gewählt wird.

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

## Filter Scaling

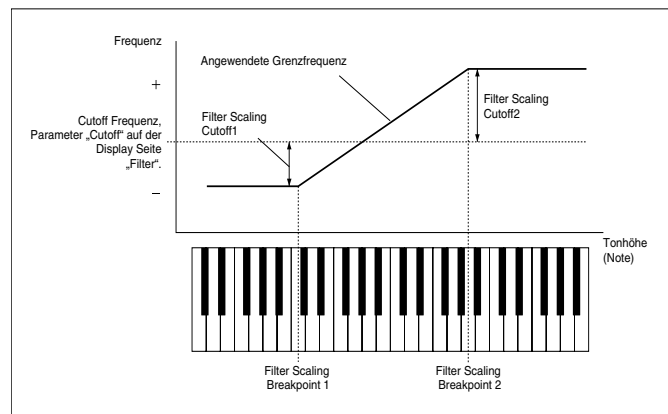
[EDIT]-Taste → [F3]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-FiltrScal“

Mit Filter Scaling bestimmen Sie, wie die Cutoff-Frequenz des Filters über die Tastatur variiert wird.

**HINWEIS** • Die Cutoff-Frequenz kann mit der Filter Scaling-Funktion nicht über ihre Maximal- beziehungsweise Minimal-Werte hinaus verändert werden, selbst wenn die Parameter Filter Scaling Cutoff1 (Knopf 2) und Filter Scaling Cutoff2 (Knopf 5) so eingestellt wurden, daß der Werte-Bereich der Cutoff-Frequenz überschritten werden würde.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Filter Scaling Cutoff1	Filter Scaling Breakpoint1	Filter Scaling Breakpoint2	Filter Scaling Cutoff2
Drücken	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...



### Knopf 1

#### [Drehen] Page

Wählt die anzuzeigende Display-Seite.

#### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [Drehen] Filter Scaling Cutoff1

Bestimmt den Betrag der Cutoff-Veränderung bei der Note „Filter Scaling Breakpoint1“.

[Bereich] -127 — +127

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).







## 4. EG

Mit diesen Parametern können Sie die Hüllkurvengeneratoren (EG - Envelope Generator) des Samples einstellen. Die Hüllkurvengeneratoren bestimmen, wie sich der Klang über die Zeit entwickelt, während die Note gehalten wird und nachdem sie losgelassen wurde. Der A5000/A4000 bietet drei verschiedene Hüllkurven: Amplituden-EG (Lautstärken-EG), Filter EG und Pitch EG (Tonhöhen-EG).

**HINWEIS** • Mit der [COMMAND/EXIT]-Taste können Sie viele hilfreiche Befehle schnell erreichen, während Sie mit dieser Funktion arbeiten. Sie können zum Beispiel die [COMMAND/EXIT]-Taste benutzen, wenn Sie Ihre Arbeitsergebnisse auf Diskette speichern möchten, oder wenn Sie die letzten Änderungen verwerfen und die letzte gespeicherte Version eines Samples zurückholen möchten.

Drücken Sie die [EDIT]-Taste und dann die [F4]-Taste, um zur EG-Funktion zu gelangen.

Drei Display-Seiten stehen zur Verfügung: „AmpEG“ (Amplitude EG), „FilterEG“ (Seite 138) und „PitchEG“ (Seite 140).

**HINWEIS** • Weitere Informationen über das Umschalten zwischen Anzeigen finden Sie im Abschnitt „Basic Operation“ (Allgemeine Bedienung) auf Seite 78.

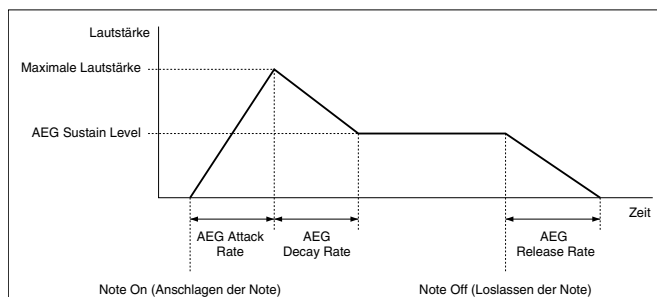
### Amplitude EG

[EDIT]-Taste → [F4]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-AmpEG“

Auf dieser Seite stellen Sie den AEG (Amplitude EG) ein. Der AEG bestimmt, wie die Lautstärke (Amplitude) sich über die Zeit entwickelt. Die Entwicklung beginnt mit dem Note On (Anschlagen der Note) und endet mit dem Ausklingen der Note. Die Hüllkurve wird durch vier Parameter definiert, wie im folgenden gezeigt.

#### Cursor 1 (Amplitude EG Rate/Level)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	AEG Attack Rate	AEG Decay Rate	AEG Sustain Level	AEG Release Rate
Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...



#### Knopf 1

[↶Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

[▲Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 2

[↶Drehen] AEG Attack Rate

Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Klang von der Lautstärke 0 die maximale Lautstärke erreicht. Je höher der Wert, desto schneller die Attack.

[Bereich] 0 — 127

**HINWEIS** • Wenn der AEG Attack Mode (Cursor 2, Knopf 4) auf „hold“ eingestellt wurde, bestimmt dieser Parameter, wie lange die maximale Lautstärke gehalten wird (Beachten Sie die Umkehrung des Wertes — je höher dieser Wert, desto kürzer die Haltezeit, Seite 138).

[▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 3

[↶Drehen] AEG Decay Rate

Dieser Wert stellt die Decay Rate ein: Die Geschwindigkeit, mit der der Klang von der maximalen Lautstärke auf den Sustain Level abklingt. Höhere Werte erzeugen ein schnelleres Abklingen.

[Bereich] 0 — 127

**HINWEIS** • Beachten Sie, daß diese Einstellung keine Bedeutung hat (d.h. es gibt keine Decay Phase), wenn der Wert AEG Sustain Level (Knopf 4) auf „127“ eingestellt wird.

[▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 4

[↶Drehen] AEG Sustain Level

Dieser Wert stellt den Sustain Level ein. Der Sustain Level ist der Ruhepegel nach der Decay Phase, dieser wird bis zum Note Off (Loslassen der Note) gehalten.

[Bereich] 0 — 127

[▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 5

[↶Drehen] AEG Release Rate

Dieser Wert stellt die Release Rate ein: Die Geschwindigkeit, mit der die Lautstärke nach dem Note Off (Loslassen der Note) vom Sustain Level auf Null ausklingt. Höhere Werte erzeugen ein schnelleres Ausklingen. Eine Einstellung von „127“ stoppt der Klang sofort beim Loslassen der Note.

[Bereich] 0 — 127

[▲Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



### Cursor 2 (Amplitude EG Mode)

EDIT-AmPEG 001:Psm 001 NewSample			
AttackRate 127	DecayRate 127	SustainLevel 127	ReleaseRate 126
RateScaling +0	Vel+Rate +0	AttackMode rate	
1) TREE	2) QUICK...	3) QUICK...	4)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	AEG Rate Scaling	AEG Rate Velocity Sensitivity	AEG Attack Mode	—
⬆ Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	—	—

#### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 137).

#### Knopf 2

##### [↻ Drehen] AEG Rate Scaling

Diese Einstellung bestimmt, wie die AEG Rates (Attack, Decay und Release) sich entsprechend der Tastaturlage (Tonhöhe) der gespielten Note ändern. Stellen Sie den Wert auf „0“, um die Rates für alle Noten unverändert zu lassen. Bei positiven Werten erhöhen sich die Rates, je höher Sie auf der Tastatur spielen, bei negativen Werten nehmen die Rates ab, je höher Sie auf der Tastatur spielen.

[Bereich] -7 — +7

##### [⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 3

##### [↻ Drehen] AEG Rate Velocity Sensitivity

Dieser Wert stellt die Anschlagsempfindlichkeit des AEG ein: Der Anteil, um den die AEG Rates (Attack, Decay und Release) sich mit dem Velocity-Wert der gespielten Note ändern.

Stellen Sie den Wert auf „0“, um die Rates für alle Velocity-Werte unverändert zu lassen. Bei positiven Werten erhöhen sich die Rates, je stärker Sie anschlagen, bei negativen Werten nehmen die Rates ab, je stärker Sie anschlagen.

[Bereich] -63 — +63

##### [⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 4

##### [↻ Drehen] AEG Attack Mode

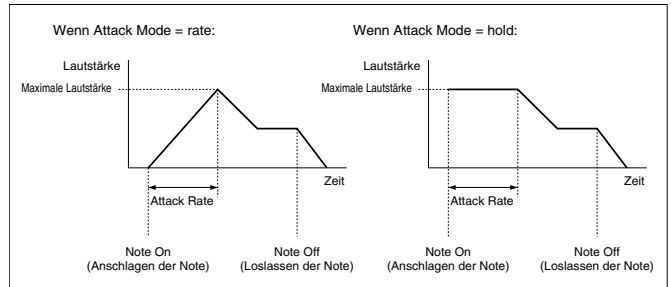
Dieser Wert stellt den AEG Attack Mode ein — die Art und Weise, wie sich die Lautstärke direkt nach dem Note On (Anschlagen der Note) verhält.

[Bereich] rate, hold, rate2

- **rate** ... Die Lautstärke beginnt bei „0“ (mit dem Note On) und steigt der Attack Rate entsprechend schnell bis zum Maximum.
- **hold** ... Die Lautstärke beginnt sofort in ihrem Maximum und wird dort für gewisse Zeit gehalten, bevor die Decay Phase beginnt (Seite 137). Beachten Sie, daß die Attack Rate die Geschwindigkeit des Lautstärkeanstiegs einstellt. Höhere Einstellungen der Attack Rate erzeugen einen schnelleren Anstieg - so daß die Lautstärke schneller ansteigt - (wenn der Mode auf „rate“ eingestellt ist), oder kürzere Haltezeit, bevor die Decay-Phase einsetzt (wenn der Mode auf „hold“ eingestellt ist).

**HINWEIS** • Diese Funktion kann nützlich sein, wenn Sie möchten, daß die Attack-Phase des Samples vollständig erhalten bleibt: Verwenden Sie „hold“, um die Lautstärke für eine gewünschte Zeit im Maximum zu halten und sie erst danach zum Sustain Level fallen zu lassen.

• **rate2** ... Eine Variante von „rate“.



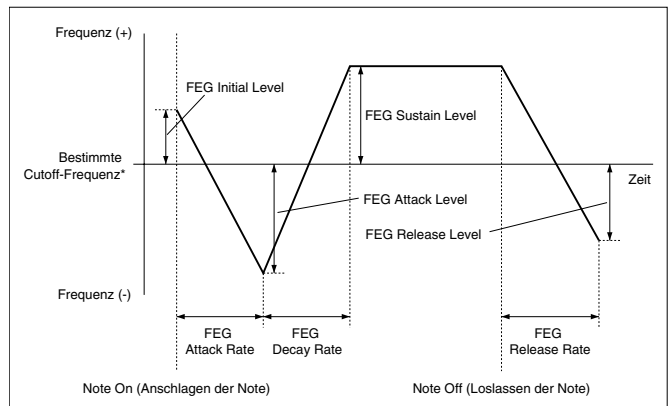
### Filter EG

[EDIT]-Taste → [F4]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-FilterEG“

Verwenden Sie die Parameter dieser Seite, um den FEG (Filter-Hüllkurvengenerator) des Samples einzustellen. Der FEG bestimmt, wie sich die Cutoff-Frequenz des Filters über die Zeit verändert, während das Sample abgespielt wird.

Die „Cutoff-Frequenz“ ist der Wert, der durch den Parameter „Cutoff“ eingestellt wird (Seite 134).

**HINWEIS** • Filter-EG-Einstellungen sind nicht wirksam, wenn der Filter Type auf der Seite „Filtr&EQ“ (Seite 133) auf „Bypass“ eingestellt ist.



### Cursor 1 (Filter EG Rate)

EDIT-FilterEG 001:Psm 001 NewSample			
Init	Attack	Decay/Sus	Release
Rate (->)	127	127	127
Level +0	+0	+0	+0
RateScal +0	Vel+Rt +0	+AtkLv1 +0	+Level +0
1) TREE	2) QUICK...	3) QUICK...	4) QUICK...

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	FEG Attack Rate	FEG Decay Rate	FEG Release Rate
⬆ Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...





### Knopf 2

#### [↻Drehen] FEG Rate Scaling

Diese Einstellung bestimmt, wie die FEG Rates (FEG Attack, FEG Decay und FEG Release Rates) sich entsprechend der Tastaturlage (Tonhöhe) der gespielten Note ändern.

Stellen Sie den Wert auf „0“, um die Rates für alle Noten unverändert zu lassen. Bei positiven Werten erhöhen sich die Rates, je höher Sie auf der Tastatur spielen, bei negativen Werten nehmen die Rates ab, je höher Sie auf der Tastatur spielen.

[Bereich] -7 — +7

#### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] FEG Rate Velocity Sensitivity

Dieser Wert stellt die Anschlagsempfindlichkeit der FEG Rates ein: Der Anteil, um den die FEG Rates (FEG Attack, FEG Decay und FEG Release Rates) sich mit dem Velocity-Wert der gespielten Note ändern.

Stellen Sie den Wert auf „0“, um die Rates für alle Velocity-Werte unverändert zu lassen. Bei positiven Werten erhöhen sich die Rates, je stärker Sie anschlagen, bei negativen Werten nehmen die Rates ab, je stärker Sie anschlagen.

[Bereich] -63 — +63

#### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] FEG Attack Level Velocity Sensitivity

Dieser Parameter stellt die Anschlagsempfindlichkeit für den Initial Level und den Attack Level des FEG ein. Der Parameter legt zusammen mit dem Wert, den Sie mit Knopf 5 für alle FEG Level eingestellt, den Anteil fest, um den sich diese Level im Verhältnis zur Velocity-Wert der gespielten Note ändern.

Bei positiven Werten erhöhen sich die Level, je stärker Sie anschlagen, bei negativen Werten nehmen die Level ab, je stärker Sie anschlagen.

[Bereich] -63 — +63

#### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [↻Drehen] FEG Level Velocity Sensitivity

Dieser Parameter wählt die allgemeine Anschlagsempfindlichkeit aller FEG Level (FEG Initial, FEG Attack, FEG Sustain und FEG Release Level). Bei positiven Werten erhöhen sich die Pegel, je stärker Sie anschlagen, bei negativen Werten nehmen die Level ab, je stärker Sie anschlagen.

[Bereich] -63 — +63

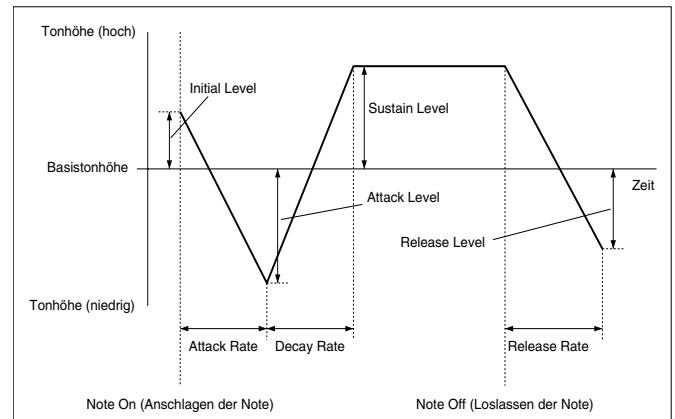
#### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

## Pitch EG

[EDIT]-Taste →[F4]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-PitchEG“

Verwenden Sie die Parameter dieser Seite, um den PEG (Tonhöhen-Hüllkurvengenerator) des Samples einzustellen. Der PEG bestimmt, wie sich die Tonhöhe über die Zeit verändert, während das Sample abgespielt wird.



### Cursor 1 (Pitch EG Rate)

EDIT-PitchEG		001:Psm 001		NewSample	
Cursor	Init	Attack	Decay/Sus	Release	
1	Rate (←→)	127	127	127	
	Level	+0	+0	+0	+0
	RateScal	+0	Vel→Rt +0	→Level +0	PEGRanse +12
	↑TREE	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	PEG Attack Rate	PEG Decay Rate	PEG Release Rate
⬆️ Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

#### [⬆️Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] PEG Attack Rate

Dieser Wert wählt die Rate, mit der sich die Tonhöhe vom Initial Level (beim Anschlagen der Taste) zum Attack Level bewegt. Höhere Werte erzeugen schnellere Raten.

[Bereich] 0 — 127

#### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



### Knopf 4

[↻Drehen] PEG Decay Rate

Dieser Wert wählt die Rate, mit der sich die Tonhöhe vom Attack Level zum Sustain Level bewegt. Höhere Werte erzeugen schnellere Rates.

[Bereich] 0 — 127

[⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

[↻Drehen] PEG Release Rate

Dieser Parameter wählt die Rate, mit der sich die Tonhöhe nach dem Loslassen der Taste vom Sustain Level zum Release Level bewegt. Höhere Werte erzeugen schnellere Rates.

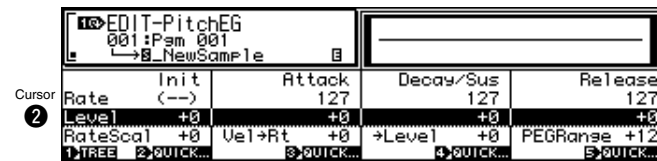
[Bereich] 0 — 127

**HINWEIS** • Beachten Sie, daß die Wirksamkeit dieser Einstellung bei höheren AEG Release Rates abnimmt (Seite 137), da der Klang dann bereits ausklingt, bevor die Veränderung der Tonhöhe hörbar wird.

[⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Cursor 2 (Pitch EG Level)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	PEG Initial Level	PEG Attack Level	PEG Sustain Level	PEG Release Level
⬆️ Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

**HINWEIS** • Wenn alle Pegel auf den Maximalwert (+127 oder -127) gesetzt wurden, wird die dadurch bewirkte Veränderung der Tonhöhe durch den Parameter PEG Range bestimmt (Seite 142).

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie der Cursor 1 (Seite 140).

### Knopf 2

[↻Drehen] PEG Initial Level

Dieser Wert stellt den Initial Level ein (der Versatz der Tonhöhe, der zum Zeitpunkt des Note On-Events angewendet wird).

[Bereich] -127 — +127

[⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

[↻Drehen] PEG Attack Level

Dieser Wert stellt den Anstiegspegel ein. (Siehe Abbildung auf Seite 140)

[Bereich] -127 — +127

[⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

[↻Drehen] PEG Sustain Level

Dieser Wert stellt den Sustain Level ein. (Siehe Abbildung auf Seite 140)

[Bereich] -127 — +127

[⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

[↻Drehen] PEG Release Level

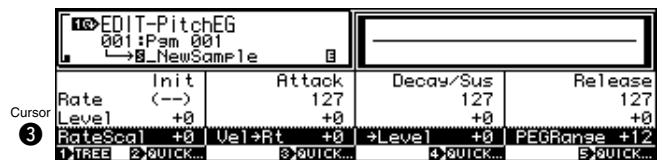
Dieser Wert stellt den Release Level ein. (Siehe Abbildung auf Seite 140)

[Bereich] -127 — +127

[⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Cursor 3 (Pitch EG Mode)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	PEG Rate Scaling	PEG Rate Velocity Sensitivity	PEG Level Velocity Sensitivity	PEG Range
⬆️ Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 140).

### Knopf 2

[↻Drehen] PEG Rate Scaling

Diese Einstellung bestimmt, wie die PEG Rates (PEG Attack, FEG Decay, PEG Release Rates) sich entsprechend der Tastaturlage (Tonhöhe) der gespielten Note ändern. Stellen Sie den Wert auf „0“, um die Rates für alle Noten zu erhalten. Bei positiven Werten erhöhen sich die Rates, je höher Sie auf der Tastatur spielen, bei negativen Werten nehmen die Rates ab, je höher Sie auf der Tastatur spielen.

[Bereich] -7 — +7

[⬆️ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

[↻Drehen] PEG Rate Velocity Sensitivity

Dieser Wert stellt die Anschlagsempfindlichkeit für die PEG Rates ein: Der Anteil, um den sich die PEG Rates (PEG Attack, FEG Decay, PEG Release Rates) mit dem Velocity-Wert der gespielten Note ändern.

Stellen Sie den Wert auf „0“, um die Rates für alle Velocity-Werte unverändert zu lassen. Bei positiven Werten erhöhen sich die Rates, je stärker Sie anschlagen, bei negativen Werten nehmen die Rates ab, je stärker Sie anschlagen.

[Bereich] -63 — +63







## 5. LFO

Verwenden Sie die LFO-Funktion, um den LFO (den Low Frequency Oscillator) des Samples einzustellen. Der LFO kann die Lautstärke, die Filter-Cutoff-Frequenz und die Tonhöhe modulieren.

**HINWEIS** • Mit der [COMMAND/EXIT]-Taste können Sie viele hilfreiche Befehle schnell erreichen, während Sie mit dieser Funktion arbeiten. Sie können zum Beispiel die Taste [COMMAND/EXIT] benutzen, wenn Sie Ihre Arbeitsergebnisse auf Diskette speichern möchten, oder wenn Sie die letzten Änderungen verwerfen und die letzte gespeicherte Version eines Samples zurückholen möchten.

Drücken Sie die [EDIT]-Taste und dann die [F5]-Taste, um zur LFO-Funktion zu gelangen.

Die folgende Display-Seite steht zur Verfügung: „LFO“.

**HINWEIS** • Weitere Informationen über das Umschalten zwischen Anzeigen finden Sie im Abschnitt „Basic Operation“ (Allgemeine Bedienung) auf Seite 78.

### LFO

Taste [EDIT] → Taste [F5] → Knopf 1 zu Auswahl der „EDIT-LFO“

Verwenden Sie die LFO-Funktion, um den LFO des Samples einzustellen.

Der LFO kann die Lautstärke, die Filter-Cutoff-Frequenz und die Tonhöhe modulieren.

#### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	LFO Wave	LFO Speed	LFO Delay	LFO Key On Sync
Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

#### Knopf 1

[↻Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

[⬆️Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

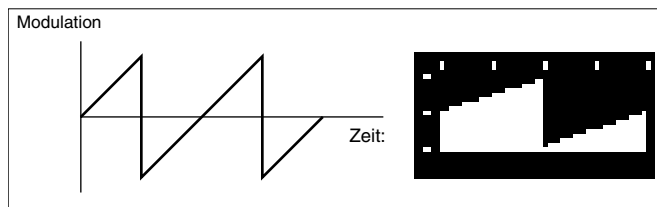
#### Knopf 2

[↻Drehen] LFO Wave

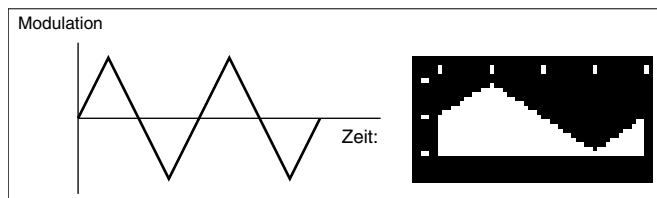
Dieser Parameter wählt die LFO-Wellenform aus. Die Wellenform bestimmt die Art der Modulation (Oszillation), die auf den Filter, die Tonhöhe und die Lautstärke des Samples angewendet wird.

[Bereich] Saw, Triangle, Square, S/H

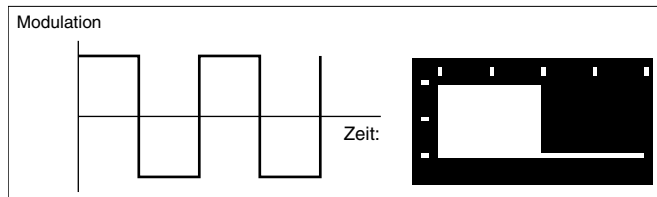
#### • Saw (Sägezahnwelle)



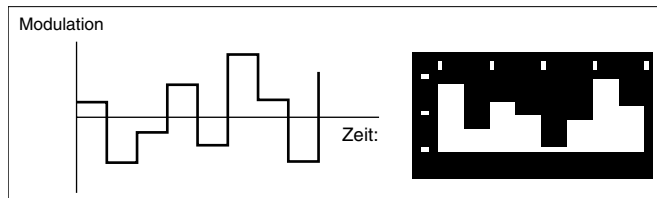
#### • Triangle (Dreieckswelle)



#### • Square (Rechteckwelle)



#### • S/H („Sample & Hold“: Zufallsmuster)



#### Knopf 3

[↻Drehen] LFO Speed

Dieser Parameter wählt die Modulationsgeschwindigkeit für die Wellenformen Saw, Triangle und Square.

[Bereich] 1 — 128

**HINWEIS** • Die Modulationsgeschwindigkeit für die Wellenform S/H muß im Program eingestellt werden (Seite 107). Wenn Sie die S/H-Wellenform gewählt haben (Knopf 2), erscheint auf dem Display die aktuelle Einstellung der Program-Ebene. Sie können diesen Wert hier jedoch nicht ändern.

[⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 4

[↻Drehen] LFO Delay

Dieser Parameter stellt den Zeitabstand zwischen dem Note On (Anschlagen der Note) und den Beginn der LFO-Modulation ein. Höhere Werte erzeugen eine längere Verzögerung, und bewirken gleichzeitig ein allmählicheres „Einschwingen“ auf den Modulationspegel.

[Bereich] 1 — 127

[⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).





### Knopf 5

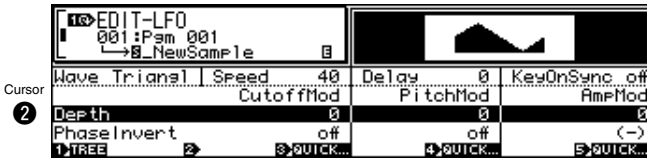
#### [↻Drehen] LFO Key On Sync

Diese Einstellung wählt, ob die LFO-Schwingung für jede Note immer von der gleichen Phase beginnt (immer am gleichen Punkt der LFO-Wellenform) oder nicht.

Wenn Sie den Wert auf „on“ stellen, beginnt die LFO-Schwingung bei Phase 0 (dem Punkt ganz links in den obigen Abbildungen) mit jeder neuen Note, die Sie anschlagen.

[Bereich] off, on

### Cursor 2



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	Cutoff Mod Depth	Pitch Mod Depth	Amp Mod Depth
⬆ Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 143).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Cutoff Mod Depth

Dieser Parameter wählt den Grad, mit dem der Cutoff durch die LFO-Wellenform moduliert wird. Höhere Werte erzeugen eine stärkere Modulation.

[Bereich] 0 — 127

**HINWEIS** • Dieser Parameter ist wirkungslos, wenn der EDIT-Filter Type „Filtr&EQ“ auf „bypass“ (Umgehen) eingestellt ist (Seite 133).

#### [⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Pitch Mod Depth

Bestimmt die Tiefe der Tonhöhen-Modulation, die durch den LFO erzeugt wird. Höhere Werte erzeugen eine stärkere Modulation.

[Bereich] 0 — 127

#### [⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Amp Mod Depth

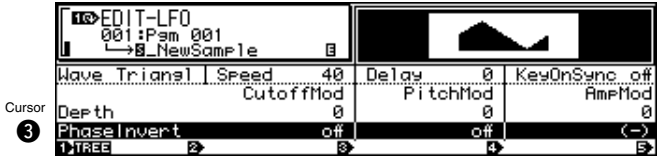
Bestimmt die Tiefe der Lautstärken-Modulation, die durch den LFO erzeugt wird. Höhere Werte erzeugen eine stärkere Modulation.

[Bereich] 0 — 127

#### [⬆ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Cursor 3



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	Cutoff Mod Phase Invert	Pitch Mod Phase Invert	—
⬆ Drücken	Tree View	—	—	—	—

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 143).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Cutoff Mod Phase Invert

Bestimmt, ob die Phase der LFO-Wellenform für die Cutoff-Modulation umgekehrt wird oder nicht.

Bei „on“ wird die Phase der LFO-Wellenform umgekehrt, so daß die Modulations-Richtung für den Cutoff umgedreht wird.

[Bereich] off, on

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Pitch Mod Phase Invert

##### (Pitch Modulation Phase Invert)

Bestimmt, ob die Phase der LFO-Wellenform für die Tonhöhe umgekehrt wird oder nicht.

Bei „on“ wird die Phase der LFO-Wellenform umgekehrt, so daß die Modulations-Richtung für die Tonhöhe umgedreht wird.

[Bereich] off, on



## 6. MIDI/CTRL

Mit der MIDI/CTRL-Funktion können Sie den MIDI-Empfangskanal des Samples einstellen, es einer „Alternate Group“ zuweisen und die Controller-Steuerung festlegen.

**HINWEIS** • Mit der [COMMAND/EXIT]-Taste können Sie viele hilfreiche Befehle schnell erreichen, während Sie mit dieser Funktion arbeiten. Sie können zum Beispiel die Taste [COMMAND/EXIT] benutzen, wenn Sie Ihre Arbeitsergebnisse auf Diskette speichern möchten, oder wenn Sie die letzten Änderungen verwerfen und die letzte gespeicherte Version eines Samples zurückholen möchten.

Drücken Sie die Taste [EDIT] und dann die Taste [F4], um zur MIDI/CTRL-Funktion zu gelangen.

Drei Display-Seiten stehen bereit: „MIDISet“ (MIDI Setup), „SmpCtrlA“ (Sample Controller A — Seite 146) und „SmpCtrlB“ (Sample Controller B — Seite 146).

**HINWEIS** • Weitere Informationen über das Umschalten zwischen Anzeigen finden Sie im Abschnitt „Basic Operation“ (Allgemeine Bedienung) auf Seite 78.

### MIDI Set

[EDIT]-Taste → [F4]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-MIDISet“

MIDI Set ermöglicht den Zugang zu Parametern, welche die Einstellung des Sample-MIDI-Eingangskanals erlauben, und Verarbeitung von Pitch Bend-Events und Velocity-Werten bestimmen.

#### Cursor 1

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	—	Receive Channel	—	Alternate Group
Drücken	Tree View	—	MIDI	—	—

#### Knopf 1

##### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite.

##### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 3

##### [Drehen] Receive Channel

Drehen Sie den Knopf, um den MIDI-Kanal einzustellen, über den das Sample gesteuert werden soll.

**[Bereich]** A01 — A16, B01 — B16,

**Bch** (01 — 16, Bch beim A4000)

- Bch ... Der eingestellte Basic Channel (Seite 89) wird verwendet.

##### [Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter unmittelbar mit einem MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

#### Knopf 5

##### [Drehen] Alternate Group

Drehen Sie an diesem Knopf, um die „Alternate Group“ für das Sample zu wählen. Der A5000/A4000 unterstützt 16 Alternate Groups. Stellen Sie den Parameter auf „off“, wenn Sie das Sample keiner dieser Groups zuordnen möchten.

**[Bereich]** off, 1 — 16

**TIPP** • Mit den Alternate Groups verhindern Sie das gleichzeitige Erklingen von Samples, die nicht zusammenpassen bzw. gehören. Es kann nur eine Note einer Group zum gleichen Zeitpunkt gespielt werden; wenn eine weitere Note eines Samples der gleichen Group gespielt wird, schaltet sich jegliche andere bereits klingende Note dieser Group automatisch aus. Sie möchten z.B. nicht, daß das Sample einen „HiHat-close“-Klang (geschlossenes HiHat) spielt, während noch ein „HiHat open“-Klang (offenes HiHat) zu hören ist. Um versehentliche Überlagerungen dieser beiden Klänge zu vermeiden, können Sie die Samples „offene HiHat“ und „geschlossenes HiHat“ der gleichen Alternate Group zuweisen. Wenn Sie dann das „geschlossene“ Sample spielen, während das „offene“ Sample noch klingt, schaltet der A5000/A4000 das „offene“ Sample sofort aus und startet das „geschlossene“ Sample.

**HINWEIS** • Wenn Sie den Parameter auf einen anderen Wert als „off“ stellen, können Sie nicht mehr als eine Note dieses Samples gleichzeitig spielen.

#### Cursor 2

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Pitch Bend Type	Pitch Bend Range	Velocity Low Limit	Velocity Offset
Drücken	Tree View	LISTE...	QUICK...	MIDI	QUICK...

#### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 145).

#### Knopf 2

##### [Drehen] Pitch Bend Type

Dieser Parameter bestimmt, wie das Pitch Bend-Rad die Tonhöhe des Samples beeinflusst. D.h. wie weit nach oben und unten sich die Bewegungen des Rades auf das Sample auswirken.

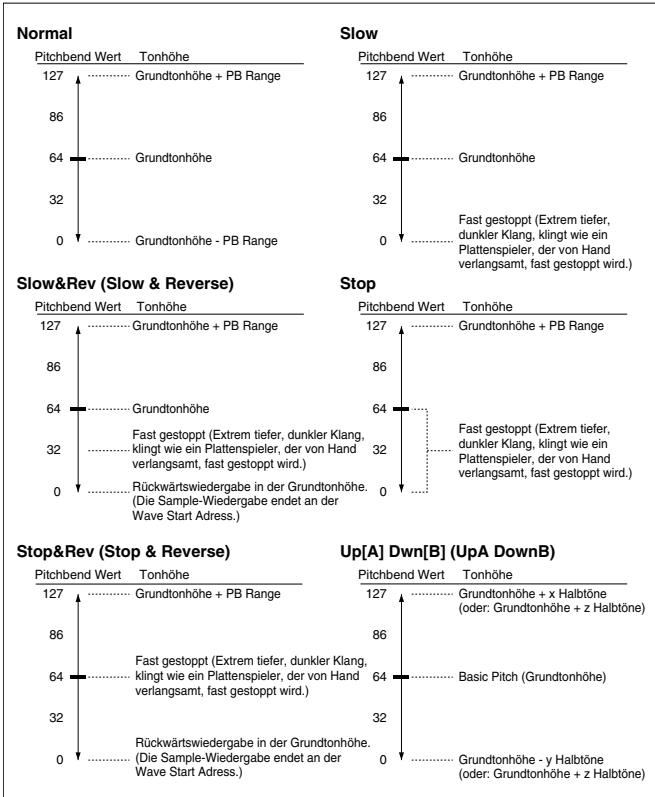
**[Bereich]** Normal — Up&Dwn12

Die Werte Up2Dwn3 — Up3Dwn12 werden in den folgenden Diagrammen mit Up[A]Dwn[B] dargestellt. (A und B stehen für die jeweiligen Zahlenwerte). Up&Dwn12 erzeugt die größte Tonhöhen-Veränderung über eine (+/-)-Oktave.

**HINWEIS** • Slow&Rev und Stop&Rev lassen auch Loop-Samples rückwärts abspielen, wobei die Wiedergabe gestoppt wird, sobald die Wave Start Address erreicht ist.

##### [Drücken] LISTE...

Ruft eine Liste der möglichen Pitch Bend Types auf.



### Knopf 3

#### [Drehen] Pitch Bend Range

Diese Einstellung arbeitet zusammen mit dem Parameter des Pitch Bend Type (Knopf 2), um den Bereich für die Tonhöhenveränderung durch das Pitch Bend-Rad festzulegen.

Um zu sehen, wie sich der Pitch Bend Range auf die Tonhöhe auswirkt, schauen Sie sich die abgebildeten Diagramme an.

[Bereich] 0 — 24

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

#### [Drehen] Velocity Low Limit

Drehen Sie den Knopf, um die Mindestvelocity für die Notenwiedergabe einzugeben. Immer dann, wenn der A5000/A4000 eine Note-On-Nachricht mit einem niedrigeren Velocity-Wert empfängt, ändert er die Velocity automatisch auf den hier eingestellten Wert.

[Bereich] 0 — 127

**TIPP** • Wurde dieser Parameter auf z.B. 50 eingestellt, wird jede Note mit einem Velocity-Wert unter 50 mit einer Velocity von 50 gespielt.

#### [Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter unmittelbar mit einem MIDI-Noten-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

### Knopf 5

#### [Drehen] Velocity Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um zu allen empfangenen Velocity-Werten den hiermit eingestellten Offset zu addieren - um also alle Velocity-Werte mit dem gleichen Betrag zu erhöhen oder zu vermindern.

[Bereich] -127 — +127

**TIPP** • Wenn Sie den Offset z.B. auf -25 einstellen, wird eine Note mit einem Velocity-Wert von 90 dann mit dem Velocity-Wert 65 wiedergegeben.

#### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### [DISPLAY]

- Der gewählte Pitch Bend Type wird grafisch in der linken Seite des Displays angezeigt. Für die Einstellungen Normal ... Stop&Rev, stellt die horizontale Achse den Pitch Bend-Wert und die vertikale Achse die Tonhöhe dar. Für die Einstellungen Up[A]Dwn[B] wird die Tonhöhenveränderung in Relation zu einem Tastaturdiagramm angezeigt.
- Die Auswirkung der Parameter Velocity Low Limit und Velocity Offset wird in einem Diagramm in der rechten Seite des Displays angezeigt (empfangener Velocity-Wert auf der horizontalen Achse zu resultierender Velocity-Wert auf der vertikalen Achse).

## Sample Controller A & B

[EDIT]-Taste → [F6]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „EDIT-SmpCtrlA“ oder „EDIT-SmpCtrlB“

Sample Controller A & B ermöglicht den Zugang Parametern, die die Wirkung von MIDI-Controller-Events auf die Sample-Wiedergabe oder anderen Funktionen steuern.

#### Sample Controller A

EDIT-SmpCtrlA 001:Psm 001 ↳ NewSample			
Device	Function	Range	Type
1 074/K2(A 1)	Cutoff Bias	+32	-/+offset
2 071/K3(A 1)	Filtr Q/Width	+32	-/+offset
3 073/K4(A 1)	REG Atk Rate	-32	-/+offset
1 TREE	2 MIDI	3 LIST...	4 QUICK...

#### Sample Controller B

EDIT-SmpCtrlB 001:Psm 001 ↳ NewSample			
Device	Function	Range	Type
4 072/K5(A 1)	REG Rel Rate	-32	-/+offset
5 000/-	off	+0	+offset
6 000/-	off	+0	+offset
1 TREE	2 MIDI	3 LIST...	4 QUICK...

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Device	Sample Control Function	Range	Type
Drücken	Tree View	MIDI	LISTE...	QUICK...	—



## Knopf 1

### [↻Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor, um eine Steuerung auszuwählen und wählt die Anzeigen.

### [▲Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

## Knopf 2

### [↻Drehen] Device

Bestimmt, welcher MIDI-Controller zur Steuerung genutzt wird. Alternativ dazu kann auch der Program-LFO als Device wirken.

**[Bereich] 000 — 120, AfterTouch, PitchBend, NoteNumber, Velocity, ProgramLFO, KeyOnRandom**

- **000 — 120** ... Wählt den entsprechenden MIDI-Controller als Controller-Device.
- **AfterTouch** ... Wählt den Aftertouch der Tastatur als Controller-Device.
- **PitchBend** ... Wählt Pitchbend als Controller-Device.
- **NoteNumber** ... Wählt die Notennummern der Note-On-Events als Controller-Device.
- **Velocity** ... Wählt die Velocity-Werte der Note-On-Events als Controller-Device.
- **ProgramLFO** ... Der interne LFO des Programs wird als Controller-Device gewählt
- **KeyOnRandom** ... Wählt einen Zufallszahlen-Generator als Controller-Device, der jedesmal einen Zufallswert generiert, wenn ein Note-On-Event empfangen wird.

**HINWEIS** • Wenn ein Standard-MIDI-Controller, wie z.B. „001/ModWheel“ (Modulationsrad), gewählt wurde, wird der Name des Controllers ebenfalls angezeigt.

**TIPP** • Es wird empfohlen, daß Sie die Controller-Nummern 000 und 032 nicht verwenden, da viele MIDI-Geräte diese Nummern für den Bank-Select-Befehl verwenden.

### [▲Drücken] MIDI

Wenn der Knopf gedrückt wird, kann der Parameter unmittelbar mit einem MIDI-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden.

## Knopf 3

### [↻Drehen] Function

Legt den Parameter/die Funktion fest, die durch den mit „Device“ eingestellten Controller gesteuert werden soll.

#### [Bereich]

Funktion	Steuerungsziel	Seite
-----	---	
Start Address	Start Address	120
Level	Level	132
Pan Bias	Panorama-Ausrichtung	127
Pitch Bias	Tonhöhensteuerung	
Portamento Rate/Time	Portamento Rate/Zeit	130
Cutoff Bias	Cutoff-Frequenz	134
Cutoff Distance	Cutoff Distance	134
Filter Q/Width	Filter Q/Width	134
Filter Gain	Filter Gain	134
AEG Attack Rate	AEG Attack Rate	137
AEG Decay Rate	AEG Decay Rate	137
AEG Sustain Level	AEG Sustain Level	137
AEG Release Rate	AEG Release Rate	137
FEG Attack Rate	FEG Attack Rate	139
FEG Decay Rate	FEG Decay Rate	139
FEG Release Rate	FEG Release Rate	139
FEG Init Level	FEG Initial Level	139
FEG Sustain Level	FEG Sustain Level	139
FEG All Levelalle	FEG All Level	
PEG Attack Rate	PEG Attack Rate	140
PEG Decay Rate	PEG Decay Rate	141
PEG Release Rate	PEG Release Rate	141
PEG Init Level	PEG Initial Level	141
PEG Sustain Level	PEG Sustain Level	141
LFO Speed	LFO-Geschwindigkeit	143
LFO Delay	LFO Delay	143
Cutoff Mod Depth	Cutoff-Modulationstiefe	144
Pitch Mod Depth	Tonhöhen-Modulationstiefe	144
Amp Mod Depth	Lautstärke-Modulationstiefe	144
Pitch Bend	Pitch Bend	145
Control1 Range	Control1 Range	148
Control2 Range	Control2 Range	148
Control3 Range	Control3 Range	148
Control4 Range	Control4 Range	148
Control5 Range	Control5 Range	148
Control6 Range	Control6 Range	148

### [▲Drücken] Function List

Ruft eine Liste aller verfügbaren Werte für „Function“ auf.



## Knopf 4

### [↻Drehen] Range

Bestimmt den Bereich, über den die ausgewählte Function durch Daten eines externen MIDI-Controllers oder des internen Program-LFO gesteuert wird.

[Bereich] -63 — +63

**Wenn der Wert auf „0“ eingestellt ist, werden durch die Controller keine Modulationen bewirkt. Je höher der Wert, desto größer der mögliche Steuerbereich der Controller. Negative Werte drehen die Wirkung der Controller-Steuerung um.**

### [⬆️Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

## Knopf 5

### [↻Drehen] Type

Die Einstellung bestimmt, wie der A5000/A4000 die empfangenen Controller-Events (oder Steuerungsdaten) verarbeitet.

Wenn Sie einen Controller an einem MIDI-Gerät betätigen, sendet der Controller einen Wert, der das Ausmaß der Betätigung repräsentiert. Die übertragenen Werte bewegen sich immer im Bereich zwischen 0 und 127.

Den empfangenen Wert wandelt der A5000/A4000 wie folgt um und wendet sie auf den Parameter an, der unter Function ausgewählt wurde. Durch die Umwandlung wird bestimmt, wie stark (und in welcher Richtung) der Parameter sich im Verhältnis zu den empfangenen Controller-Werten ändert.

[Bereich] **+offset, -/+offset, +offset(-exp), +offset(+exp)**

- **+offset** ... Der A5000/A4000 wandelt den empfangenen Wert (0 bis 127) zu einem entsprechenden Offset-Wert in der angegebenen Range um (0 bis Range-Maximum) und wendet das Ergebnis auf den Zielparameter an. Beachten Sie, daß der resultierende Offset-Wert immer positiv ist (oder abhängig vom Vorzeichen der Range immer negativ). Anders gesagt, kann der Controller den Zielparameter immer nur in eine Richtung ändern.
- **-/+offset** ... Der A5000/A4000 wandelt den empfangenen Wert (0 bis 127) zu einem entsprechenden Offset-Wert in der angegebenen Range um (-Range-Maximum bis +Range-Maximum) und wendet das Ergebnis auf den Zielparameter an. Beachten Sie, daß in diesem Fall der Controller in Mittelposition einen Offset-Wert von „0“ ergibt; ein Verstellen in eine Richtung erzeugt einen negativen Offset-Wert, während ein Verstellen in die andere Richtung einen positiven Offset-Wert erzeugt.
- **+offset(-exp)** ... Der empfangene Wert (0 bis 127) wird in einen entsprechenden Offset-Wert innerhalb der angegebenen Range umgewandelt. Die Wandlung verläuft allerdings umgekehrt exponentiell, so daß niedrige Werte große Offset-Werte und hohe Werte kleine Offset-Werte erzeugen.
- **+offset(+exp)** ... Der empfangene Wert (0 bis 127) wird in einen entsprechenden Offset-Wert innerhalb der angegebenen Range umgewandelt. Die Wandlung verläuft allerdings exponentiell, so daß niedrige Werte geringer gewichtet und hohe Werte stärker gewichtet werden.

# Kapitel 6

## RECORD-Modus

In diesem Modus nehmen Sie neue Samples auf.

Über den RECORD-Modus.....	150
1. RECORD.....	151
2. SETUP .....	153
3. TRIGGER.....	158
4. EFFECT .....	160
5. EXT CTRL (External Control) .....	161
6. MONITOR .....	163





# 1. RECORD

Diese Display-Seite dient der eigentlichen Aufnahme neuer Samples.

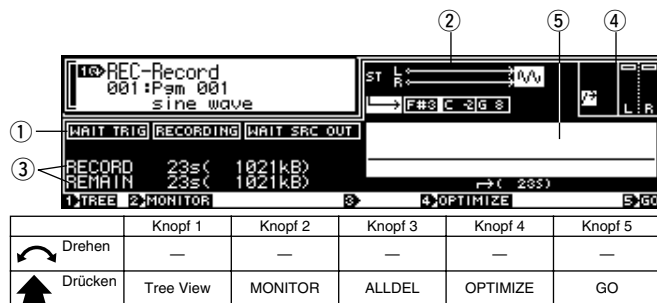
**HINWEIS** • Die REC-Record-Seite enthält die Parameter, die Sie zur Einleitung und Steuerung der Aufnahme neuer Samples benötigen. Auf die Auswahl der Aufnahmequelle, des Tastaturbereichs, der Lautstärke, der Effekte und andere Parameter greifen Sie mit den anderen 5 Funktionstasten zu. Diese Parameter sollten Sie nach Ihren Wünschen einstellen, bevor Sie die eigentliche Aufnahme beginnen.

Um die RECORD-Seite zu öffnen, drücken Sie zunächst die [REC]-Taste und dann die [F1]-Taste.  
Hierfür gibt es 1 Display-Seite: „Record“.

## Record

[REC]-Taste → [F1]-Taste → „REC-Record“

Hier nehmen Sie neue Samples auf. Nach der Anwahl der Funktion sehen Sie eine Display-Seite wie unten abgebildet. Dies ist das „Record Ready“-Display.



### [DISPLAY]

- ① zeigt den gegenwärtigen Aufnahme-Status an.  
**WAIT TRIG** ... Aufnahmebereit. Gerät wartet auf ein Triggersignal.  
**RECORDING** ... Aufnahme läuft.  
**WAIT SRC OUT** ... Aufnahme angehalten. Gerät wartet, bis das anliegende Audio-Signal vollständig abgeklungen ist.
- ② Hier werden eine Reihe von Aufnahmeparametern angezeigt, die Sie im SETUP-Display eingestellt haben.
- ③ **RECORD** ... Die für die Aufnahme zur Verfügung stehende Zeit in Sekunden nebst der entsprechenden Speicherkapazität t in Kilobytes (in Klammern).  
**REMAIN** ... Die verbleibende Aufnahmezeit in Sekunden nebst der entsprechenden Speicherkapazität in Kilobytes (in Klammern).
- ④ Pegelanzeige für das Eingangssignal mit Markierungen für die Start und Stop Edge Level, die Sie im TRIGGER-Display eingestellt haben.
- ⑤ Zeigt die Pegelschwankungen des Eingangssignals während der Aufnahme an.

### Knopf 1

[ ▲ Drücken] **Tree View (Baum-Darstellung)**  
Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[ ▲ Drücken] **MONITOR**  
Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

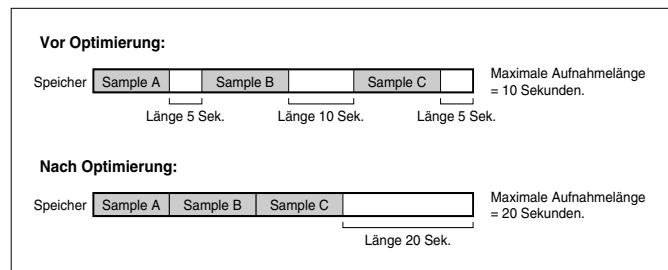
### Knopf 3

[ ▲ Drücken] **ALLDEL (All Delete)**  
Mit einem Druck auf Knopf 3 löschen Sie alle nacheinander aufgenommenen Samples im Arbeitsspeicher. Diese Funktion steht jedoch nur zur Verfügung, wenn der Record Type (Seite 153) auf „New+“ eingestellt ist und Sie eine gewisse Anzahl von Samples nacheinander aufgenommen haben.

### Knopf 4

[ ▲ Drücken] **OPTIMIZE**  
Der A5000/A4000 kann nur in zusammenhängende Speicherbereiche aufnehmen. Laden, Löschen und Abschneiden von Samples kann Lücken zwischen angrenzenden Samples im Speicher erzeugen, wodurch sich der Anteil des für die Aufnahme verfügbaren Speichers verringert. Mit dem Befehl the >OPTIMIZE können Sie den Speicher defragmentieren, wodurch alle Lücken beseitigt werden und der freie Speicher ein zusammenhängendes Stück ergibt, so daß Sie wieder längere Aufnahmen durchführen können.  
Drücken Sie diesen Knopf, um die Optimierung auszuführen. Der A5000/A4000 zeigt dann einen Bestätigungsdialog an. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um die Funktion auszulösen.

**HINWEIS** • Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel zu dieser Funktion. Vor der Optimierung betrug die maximale Aufnahmedauer nur 10 Sekunden (entsprechend dem größten zusammenhängenden freien Speicherbereich). Nach der Optimierung haben Sie dagegen Speicherplatz für eine Aufnahme von 20 Sekunden zur Verfügung.



**HINWEIS** • Beachten Sie, daß der zusammenhängende Speicherplatz, den Sie durch die Optimierung verfügbar machen können, auf dem Bildschirm unmittelbar über Knopf 4 angezeigt wird. Die Optimierung bringt keinen Speichergewinn, wenn der dort angezeigte Wert dem Wert über Knopf 2 entspricht.

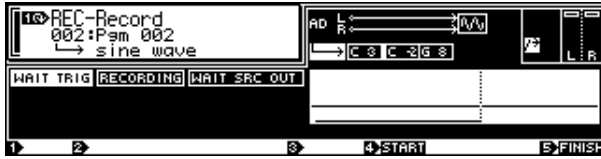
### Knopf 5

[ ▲ Drücken] **GO**  
Dieser Knopf bringt den Sampler in den Record Standby-Modus, in dem er auf das Triggersignal bzw. den Befehl wartet, die Aufnahme tatsächlich zu beginnen.





■ Wenn Sie den GO-Knopf (Knopf 5) vom „Record Ready“-Display aus betätigen



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	—	—	—	—
Drücken	—	—	PAUSE	START	FINISH

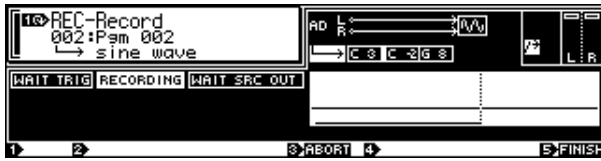
In diesem Status beginnt die Aufnahme, sobald Sie Knopf 4 (START) drücken. Wenn Sie im Display „TRIGGER“ (Seite 158) als Trigger „Edge/Manual“ gewählt haben, dann startet die Aufnahme automatisch, sobald das Eingangssignal den eingestellten Start Edge Level übersteigt.

- HINWEIS**
- Wenn Sie im Display „EXT CTRL“ (Seite 161) die Aufnahme von einer Audio-CD eingerichtet haben, die in ein an den A5000/A4000 angeschlossenes CD-ROM-Laufwerk eingelegt ist, dann startet die Wiedergabe der Audio-CD automatisch, sobald Sie Knopf 4 (START) drücken.
  - Knopf 3 (PAUSE-Funktion) steht nur zur Verfügung, wenn Sie als Record Type „New+“ gewählt haben.

Während der Aufnahme ist eines der folgenden Displays zu sehen.

Wenn als Record Type „New+“ oder „Replc“ ausgewählt worden sind

Wenn Sie im SETUP-Display (Seite 153) den Record Type „Replc“ oder „New+“ ausgewählt haben, wird während der Aufnahme das folgende Display dargestellt.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	—	—	—	—
Drücken	—	—	ABORT	—	FINISH

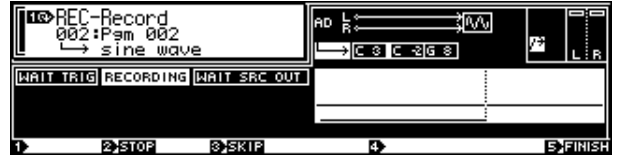
In diesem Status endet die Aufnahme, sobald Sie Knopf 5 (FINISH) drücken. Der Sampler kehrt dann zur Record Ready-Display zurück. Haben Sie im TRIGGER-Display (Seite 159) die „Edge/Manual“-Triggerung gewählt, dann stoppt die Aufnahme automatisch, sobald das Eingangssignal unter den eingestellten Stop Edge Level sinkt.

Drücken Sie während der Aufnahme Knopf 3 (ABORT), wird die Aufnahme abgebrochen und der Sampler kehrt zum Record Ready-Display zurück.

- HINWEIS**
- Wenn Sie im Display „EXT CTRL“ (Seite 161) die Aufnahme von einer Audio-CD eingerichtet haben, die in ein an den A5000/A4000 angeschlossenes CD-ROM-Laufwerk eingelegt ist, endet die Wiedergabe der Audio-CD automatisch, sobald Sie Knopf 5 (FINISH) oder Knopf 3 (ABORT) drücken.

Wenn Sie als Record Type „New+“ gewählt haben

Haben Sie im SETUP-Display (Seite 153) den Record Type „New+“ ausgewählt, wird während der Aufnahme folgendes Display dargestellt.

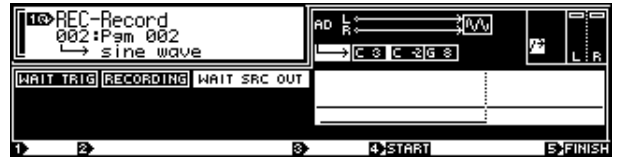


	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	—	—	—	—
Drücken	—	STOP	SKIP	—	FINISH

In diesem Status endet die Aufnahme, sobald Sie Knopf 2 (STOP) drücken. Der Sampler kehrt dann zum Record Standby-Display zurück und ist für die Aufnahme des nächsten Samples bereit. Haben Sie im TRIGGER-Display (Seite 159) „Edge/Manual“ als Stop Trigger gewählt, dann stoppt die Aufnahme automatisch, sobald das Eingangssignal unter den eingestellten Stop Edge-Level sinkt. Der Sampler kehrt dann zum Record Standby-Display zurück und ist für die Aufnahme des nächsten Samples bereit.

Wenn Sie während der Aufnahme Knopf 3 (>SKIP) drücken, wird die gegenwärtige Aufnahme abgebrochen. Der Sampler kehrt dann zum Record Standby-Display zurück und ist bereit für die Aufnahme des nächsten Samples.

Drücken Sie Knopf 5 (FINISH), wird die Aufnahme ganz beendet und der Sampler kehrt zum Record Ready-Modus zurück. Haben Sie im TRIGGER-Display (Seite 158) „Edge/Manual“ als Start Trigger gewählt, dann stoppt die Aufnahme, sobald Sie entweder Knopf 2 (>STOP) oder Knopf 3 (>SKIP) drücken, und das folgende Display erscheint, während der Sampler darauf wartet, daß das Eingangssignal unter den eingestellten Stop Edge Level sinkt. Erst danach kann die Aufnahme des nächsten Samples beginnen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	—	—	—	—
Drücken	—	STOP	SKIP	START	FINISH

Sobald das Eingangssignal unter den Stop Edge Level gesunken ist, kehrt der Sampler automatisch zum Record Standby-Display zurück und ist bereit für die Aufnahme des nächsten Samples. Während der Sampler auf das Abklingen des Eingangssignals unter den Stop Edge Level wartet, können Sie den sofortigen Beginn der nächsten Aufnahme erzwingen, indem Sie Knopf 4 (>START) drücken.

- HINWEIS**
- Mit Knopf 4 (>PAUSE) können Sie die Aufnahme vorübergehend unterbrechen. (Die Aufnahme wird auch dann nicht fortgesetzt, wenn der Eingangssignalpegel den eingestellten Start Edge Level übersteigt.) Zur Fortsetzung der Aufnahme drücken Sie erneut Knopf 4 (>CONTINUE).
  - Wenn Sie von einer Audio-CD aufnehmen, die in einem an den A5000/A4000 angeschlossenen CD-ROM-Laufwerk abgespielt wird, wird durch Druck auf Knopf 2 (>STOP) oder Knopf 3 (>SKIP) automatisch die nächste Indexnummer auf der CD ausgewählt. Existiert kein Index oder wurde die Aufnahme während der Wiedergabe der letzten Indexnummer angehalten, dann wird der nächste Track angewählt. Die CD-Wiedergabe endet, sobald Sie Knopf 5 (>FINISH) drücken.



## 2. SETUP

Mit Hilfe der SETUP-Anzeige können Sie vor der Aufnahme die Aufnahmequelle, den Tastaturbereich, die Start/Stop-Methode, die Normalisierung und andere Parameter einstellen.

Um das SETUP-Display zu öffnen, drücken Sie zunächst die [REC]-Taste und dann die [F2]-Taste.

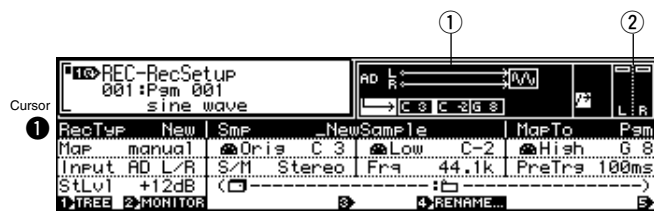
Zu dieser Funktion gehören zwei Display-Seiten: „RecSetup“ (Record Setup) und „Process“ (Seite 157).

### Record Setup

[REC] Taste → [F2] → Knopf 1 zur Auswahl von „REC-RecSetup“

Mit Hilfe der SETUP-Seite können Sie vor der Aufnahme die Aufnahmequelle (Recording Source), den Tastaturbereich (Key Range) und andere Parameter auswählen.

#### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Record Type	—	Sample	MapTo
Drücken	Tree View	MONITOR	—	RENAME...	—

#### Knopf 1

##### [Drehen] Cursor/Page

positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite aus.

##### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 2

##### [Drehen] Record Type

bestimmt, ob das aufgenommene Sample ein neues Sample wird, ob es das ausgewählte existierende Sample ersetzen soll oder ob es automatisch auf Festplatte gespeichert wird.

[Bereich] Replc, New, New+, → Save

- **Replc** ... In dieser Einstellung (Replace) nehmen Sie den neuen Sound direkt im gegenwärtig ausgewählten Sample auf und überschreiben (ersetzen vollständig) dessen Wellenformdaten. Alle Parametereinstellungen des existierenden Samples (Key Range, Original Key etc.) bleiben jedoch erhalten.

\* Bei der Verwendung des Record Type Replc muß zur Aufnahme des gesamten neuen Samples ausreichend Speicherplatz verfügbar sein.

\* Beachten Sie bitte, daß Replc nicht verfügbar ist, wenn Sie statt eines Samples eine Sample Bank gewählt haben.

- **New** ... Sie nehmen ein neues Sample auf.
- **New+** ... Sie nehmen eine Serie neuer Samples auf.

- → **Save** ... Das aufgenommene Sample wird automatisch auf Festplatte gespeichert und nach Abschluß der Aufnahme aus dem Arbeitsspeicher gelöscht. Falls genug Speicher vorhanden ist, können Mono-Samples, die länger als 32 Megabyte sind, und Stereo-Samples, die länger als 64 Megabyte sind, aufgenommen werden.

#### HINWEIS

• → Save steht nicht zur Verfügung, wenn Sie im DISK-Modus ein Diskettenlaufwerk ausgewählt haben.

• Sie können jeweils nur die ersten 32 (Mono) bzw. 64 (Stereo) Megabyte von Samples über 32 bzw. 64 Megabyte Länge, die auf einer Festplatte gespeichert wurden, in den Arbeitsspeicher des Samplers laden.

#### TIPP

• Wenn Sie → Save ausgewählt haben, ist die aufnehmbare Samplegröße nur durch den freien Speicherplatz auf der verwendeten Festplatte begrenzt. Diese Option ist besonders nützlich, wenn Sie eine lange Musikpassage oder gar einen ganzen Song mit Hilfe des CD-DA-Befehls (Seite 184) aufnehmen wollen.

• Wenn Sie den Record Type „New+“ gewählt und im TRIGGER-Display die passenden Start und Stop Edge Level eingestellt haben, startet der Sampler automatisch eine neue Sample-Aufnahme, sobald das Eingangssignal über dem Edge Level liegt. Auf diese Weise werden stille Passagen übergangen.

#### [Drücken] MONITOR

Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

#### Knopf 4

##### [Drehen] Sample

Durch Drehen dieses Knopfes wählen Sie das Sample aus, das durch den Record Type Replc überschrieben werden soll. Mit jedem anderen Record Type wird für jedes neue Sample eine neuer Samplename erzeugt.

[Bereich] Alle Samples im Arbeitsspeicher.

##### [Drücken] RENAME...

Mit einem Druck auf Knopf 4 rufen Sie das „Name Entry“-Display für das aufzunehmende Sample auf. Einzelheiten zur Buchstabeneingabe finden Sie auf Seite 81.

Befindet sich ein Sample desselben Namens schon im Arbeitsspeicher oder ist der Record Type New+ ausgewählt, dann wird dem Samplennamen automatisch eine laufende Nummer hinzugefügt.

#### HINWEIS

• Die RENAME-Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn Sie als Record Type Replc gewählt haben.

#### Knopf 5

##### [Drehen] MapTo

Mit dieser Funktion können Sie neue Samples automatisch einem Programm oder einer Sample-Bank zuordnen.

[Einstellungen] off, Pgm, NewSB

- **off** ... Keine automatische Zuordnung.
- **Pgm** ... Neue Samples werden automatisch dem gegenwärtig ausgewählten Programm zugeordnet. Als Empfangskanal (Receive Channel) wird automatisch =smp zugewiesen (Seite 94).
- \* Pgm kann nur in den Aufnahmearten New oder New+ ausgewählt werden.



- **NewSB ...** In dieser Einstellung wird automatisch eine neue Sample Bank erzeugt. Neue Samples werden automatisch dieser Sample Bank zugeordnet. Die neue Sample Bank wird automatisch dem gegenwärtig ausgewählten Program zugeordnet.

\* NewSB kann nur unter dem Record Type New+ ausgewählt werden.

**TIPP** • Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie eine Reihe nacheinander aufgenommener Samples derselben Sample Bank zuordnen möchten.

[DISPLAY]

- ① Hier können Sie einige der über das SETUP-Display eingestellten Aufnahmeparameter einsehen.
- ② Eine Pegelanzeige für das Eingangssignal mit Markierungen für Start und Stop Edge Level, die Sie im TRIGGER-Display eingestellt haben.

Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Key Map	Original Key	Low Key / keine Funktion	High Key / Map Key
Drücken	Tree View	MONITOR	MIDI	MIDI / keine Funktion	MIDI / keine Funktion

Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor ① (Seite 153).

Knopf 2

[Drehen] Key Map

Legt die Methode der Tastenzuordnung für das neue Sample fest.

[Bereich] Manual, Auto

- **Manual ...** Die Tastenzuordnung für das neue Sample wird über die Knöpfe 3 bis 5 eingestellt: Original Key, Low Key und High Key.
- **Auto ...** Der Original Key des neuen Samples wird mit Knopf 3 (Original Key) eingestellt. Die Werte für Low und High Key werden auf =Orig (den Original Key) gesetzt. Werden mehrere Samples nacheinander aufgenommen, wird der Original Key für jedes Sample automatisch um jeweils eine Note angehoben.

**TIPP** • Wenn New+ als Record Type gewählt wurde und Key Map steht auf Auto, wird der Original Key für jedes neu aufgenommene Sample automatisch um jeweils eine Note angehoben.

**HINWEIS** • Für den Record Type Replc kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.

[Drücken] MONITOR

Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

Knopf 3

[Drehen] Original Key

Drehen Sie diesen Knopf, um den „Original Key“ — den Ton, der die Tonhöhe des Samples am besten repräsentiert — einzustellen.

[Bereich] C-2 — G8

- **HINWEIS** • Wenn der Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom) (Seite 198) auf „name“ eingestellt, wird der Parameter als Notename, z.B. „C3“, dargestellt. Ist die Einstellung „number“, dann wird der Parameter als MIDI-Notennummer, z.B. „60“, dargestellt.
- Für den Record Type Replc kann der Tastaturbereich nicht eingestellt werden. (Es werden die Einstellungen des ausgewählten Samples benutzt).

[Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt durch ein MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden (Seite 82).

Wenn Key Map (Knopf 2) auf Manual steht

Knopf 4

[Drehen] Low Key

Durch drehen dieses Knopfes stellen Sie das untere Ende des Tastaturbereichs für das Sample ein.

[Bereich] =Orig, C-2 — G8

- **=Orig ...** Der Low Key entspricht immer dem Original Key.
- **C-2 — G8 ...** Der Low Key wird auf die gewählte Note eingestellt.  
Low Key kann nicht höher als High Key eingestellt werden.

**HINWEIS** • Für den Record Type Replc kann der Tastaturbereich nicht eingestellt werden. (Es werden die Einstellungen des ausgewählten Samples benutzt.)

[Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt durch ein MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden (Seite 82).

Knopf 5

[Drehen] High Key

Durch Drehen dieses Knopfes stellen Sie das obere Ende des Tastaturbereichs für das Sample ein.

[Bereich] C-2 — G8, =Orig.

- **C-2 — G8 ...** High Key wird auf die gewählte Note eingestellt.  
Der High Key kann nicht tiefer als Low Key eingestellt werden.
- **=Orig ...** Der High Key entspricht immer dem Original Key.

**HINWEIS** • Für den Record Type Replc kann der Tastaturbereich nicht eingestellt werden. (Es werden die Einstellungen des ausgewählten Samples benutzt.)

[Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt ist, kann der Parameter direkt durch einen MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden (Seite 82).



**Wenn Key Map (Knopf 2) auf Auto steht**

**Knopf 4**

Keine Funktion

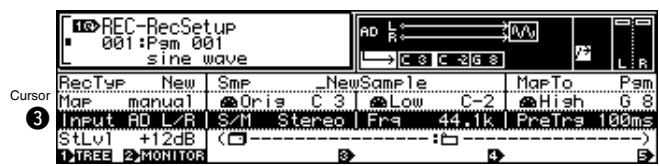
**Knopf 5**

**[↻Drehen] Map Key**

Wenn der Key Map-Parameter auf „Auto“ steht, legt dieser Parameter fest, ob neue Samples nur den weißen Tasten oder allen Tasten zugeordnet werden.

[Bereich] white, all

**Cursor 3**



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	Input	Stereo / Mono	Frequency	Pre Trigger
⬆ Drücken	Tree View	MONITOR	—	—	—

**Knopf 1**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 153).

**Knopf 2**

**[↻Drehen] Input**

Mit dieser Einstellung wählen Sie die Aufnahmequelle für die Aufnahme ein. Beachten Sie, daß die Einstellungen DIGITAL und OPTICAL nur wirksam sind, wenn Sie die optionale I/O-Erweiterungskarte (AIEB1) installiert haben.

[Bereich] AD L, AD L/R, StOut, DIGITAL, OPTICAL

- **AD L** ... Sie nehmen ein analoges Audio-Signal von der Eingangsbuchse INPUT-L (vorne am Gerät) auf.
- **AD L/R** ... Sie nehmen ein analoges Audio-Signal von beiden Eingangsbuchsen (INPUT-L und INPUT-R) an der Gerätevorderseite auf.
- **StOut** ... Sie nehmen das vom A5000/A4000 erzeugte Signal auf, das an den Buchsen STEREO OUT anliegt. (Diesen Vorgang bezeichnet man als „Resampling“: Der A5000/A4000 nimmt sein eigenes Signal auf. In dieser Einstellung nehmen Sie Klänge auf, deren Wiedergabe Sie von einer MIDI-Tastatur oder einem anderen Eingabegerät aus steuern.)
- **DIGITAL** ... Sie zeichnen das digitale Signal auf, das an der DIGITAL IN-Buchse der AIEB1 Erweiterungskarte anliegt.
- **OPTICAL** ... Sie zeichnen das digitale Signal auf, das an der OPTICAL IN-Buchse der AIEB1 Erweiterungskarte anliegt.

**HINWEIS**

- Wenn Sie StOut, DIGITAL oder OPTICAL auswählen, wird der Record Effect on/off-Parameter (REC-EFFECT-EfType, Seite 160) automatisch auf „off“ gestellt (record Effects können nicht eingesetzt werden).
- Wenn Sie DIGITAL oder OPTICAL auswählen, wird der der Stereo/Mono-Parameter (Knopf 3) automatisch auf „Stereo“ gestellt.
- Wenn Sie StOut wählen, werden während der Aufnahme keine MIDI-Controller-Events (und auch keine Pitchbend- und Aftertouch-Events) ausgeführt. Zudem ist die maximale Polyphonie (die maximale Anzahl an Stimmen, die gleichzeitig gespielt werden können) auf vier begrenzt (so daß Sie nicht mehr als vier Mono oder zwei Stereo-Samples gleichzeitig aufnehmen können).

**[⬆ Drücken] MONITOR**

Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

**Knopf 3**

**[↻Drehen] Stereo/Mono**

Hiermit wird festgelegt, ob neue Samples als Mono- oder Stereo-Samples aufgenommen werden.

[Bereich] Mono, Stereo

- **Mono** ... Neue Samples werden als Mono-Samples aufgenommen.  
Wenn AD L als Input gewählt wurde, wird das Signal am AD L-Eingang als Mono-Sample aufgenommen.  
Wenn AD R oder StOut als Input gewählt wurde oder wenn Sie das Stereo-Signal von einem Record Effect aufnehmen, werden die Signale der Kanäle L und R gemischt und als Mono-Sample aufgenommen.
- **Stereo** ... Neue Samples werden als Stereo-Samples aufgenommen.  
Wenn AD L als Input gewählt wurde, wird das Signal am AD L-Eingang als Stereo-Sample auf beiden Kanälen (L und R) aufgenommen. (In beiden Kanälen wird das gleiche Signal aufgenommen.)  
Wenn AD R oder StOut als Input gewählt wurde oder wenn Sie das Stereo-Signal von einem Record Effect aufnehmen, werden die Signale der Kanäle L und R als Stereo-Sample aufgenommen.  
Wenn Sie DIGITAL oder OPTICAL auswählen, stellt sich dieser Parameter automatisch auf „Stereo“ ein (Mono steht nicht zur Verfügung).

**Knopf 4**

**[↻Drehen] Frequency**

Mit dieser Einstellung stellen Sie die Sample-Frequenz ein, die der A5000/A4000 zur Aufnahme des Audio-Signals verwendet.

[Bereich] Wenn Input auf AD L, AD L/R oder StOut eingestellt wurde:

- 44.1k(44,1kHz), 22k(22,05kHz), 22kLoFi,
- 11k(11,025kHz), 11kLoFi, 5k(5,5125kHz), 5kLoFi



Wenn Input auf DIGITAL oder OPTICAL eingestellt wurde:

ext, ext/2, ext/4, ext/8

- ext ... Das Sample wird in der Sample-Frequenz des Eingangssignals aufgenommen.
- ext/2 ... Das Sample wird in der halben Sample-Frequenz des Eingangssignals aufgenommen.
- ext/4 ... Das Sample wird in einem Viertel der Sample-Frequenz des Eingangssignals aufgenommen.
- ext/8 ... Das Sample wird in einem Achtel der Sample-Frequenz des Eingangssignals aufgenommen.

**TIPP** • Eine höhere Sample-Frequenz bedeutet höhere Klangqualität. Samples, die mit höheren Frequenzen aufgenommen wurden, benötigen jedoch entsprechend mehr Speicher/Festplattenplatz.. Für die meisten Zwecke ist die Standard-Sample-Frequenz von 44,1 kHz die beste Wahl.

- HINWEIS** • Bei der Konvertierung zu 22k, 11k oder 5k wendet der A5000/A4000 ein Filter an, um das dabei entstehende Rauschen zu eliminieren. Die „LoFi“-Einstellungen schalten dieses Filter aus, wodurch sich ein rauherer Sound ergibt.
- Wenn Sie eine andere Frequenz als 44,1 kHz wählen, entspricht die Qualität beim Monitoring des Signals nicht unbedingt der tatsächlichen Aufnahmequalität.
  - Für die Input-Einstellungen DIGITAL und OPTICAL unterstützt der A5000/A4000 nur die drei Clock-Frequenzen 48 kHz, 44,1 kHz und 32 kHz. Nur diese Frequenzen werden vom A5000/A4000 akzeptiert. Beachten Sie auch, daß der A5000/A4000 das digitale Rauschen (Return Noise) nicht filtert, wenn die Frequenz auf ext/2, ext/4 oder ext/8 reduziert wird. Ebenso ist zu beachten, daß bei reduzierter Frequenz das abgehörte Signal (Monitor) nicht immer die wirkliche Aufnahmequalität widerspiegelt.
  - Der Anschluß DIGITAL OUT (auf der AIEB1-Erweiterungskarte) kann nicht zum Monitoring des Eingangssignals benutzt werden. Beachten Sie zudem, daß die DIGITAL OUT-Frequenz des A5000/A4000 auf 44,1 kHz festgelegt ist.

### Knopf 5

#### [Drehen] Pre Trigger

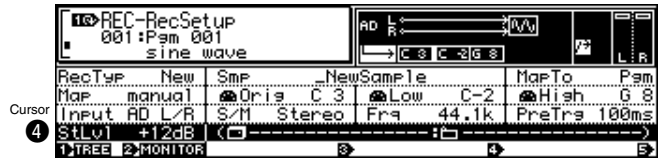
„Pre Triggering“ bedeutet, daß die Aufnahme eine von Ihnen einzustellende Anzahl von Millisekunden (ms, tausendstel Sekunden) vor dem manuellen oder automatisch getriggerten Start der Aufnahme beginnt.

[Einstellbereich] 0ms — 500ms

- TIPP** • Diese Funktion sorgt dafür, daß der Anfang eines Samples nicht abgeschnitten wird. Selbst wenn Sie bei der Aufnahme eines Samples den (>START)-Knopf ein wenig zu spät drücken, verhindert eine angemessene Pre Trigger-Zeit, daß Sie die Einschwingphase des Samples verlieren. Die Maximaleinstellung von 500 Millisekunden (eine halbe Sekunde) ist für die meisten Zwecke mehr als ausreichend.
- Pre Trigger kann auch von Nutzen sein, wenn Sie die Aufnahme automatisch mit Hilfe eines Start Edge Levels (TRIGGER-Funktionen, Seite 158) starten wollen. Beim Einsatz von Edge Triggering wird zuweilen die Einschwingphase eines Sounds abgeschnitten. Dieses Problem können Sie sicher umgehen, indem Sie eine geeignete Pre Trigger-Zeit einstellen. So wird die gesamte Einschwingphase des Sounds originalgetreu aufgenommen.

**HINWEIS** • Der Pre Trigger-Parameter ist nicht verfügbar, wenn „StOut“ als Input ausgewählt ist (Knopf 2).

### Cursor 4



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Stereo Level	—	—	—
Drücken	Tree View	MONITOR	—	—	—

### Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 153).

### Knopf 2

#### [Drehen] Stereo Level

Stellt den Aufnahmepegel ein, wenn Sie StOut als Input gewählt haben.

[Bereich] -12 — +12

**HINWEIS** • Diesen Parameter können Sie nur bearbeiten, wenn Sie StOut als Input gewählt haben.

### Knopf 3

#### [Anzeigefeld] Disk, Volume

Wenn Sie den Record Type auf →Save eingestellt haben, werden hier die ausgewählte Festplatte und das Volume angezeigt.

**HINWEIS** • Die Auswahl von Festplatte und Volume geschieht mit Hilfe der Parameter unter DISK-VOLUME (Seite 172).



# Process

[REC]-Taste → [F2]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „REC-Process“

Auf dieser Seite wählen Sie aus, ob der A5000/A4000 die Samples sofort nach deren Aufnahme normiert.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	—	Auto Normalize	—	—
Drücken	Tree View	MONITOR	—	—	—

## Knopf 1

### [↻Drehen] Page

wählt die Display-Seite aus.

### [⬆Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

## Knopf 2

### [⬆Drücken] MONITOR

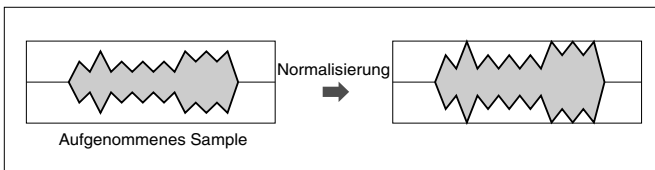
Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

## Knopf 3

### [↻Drehen] Auto Normalize

Schalten Sie diese Funktion ein, wenn Sie möchten, daß der A5000/A4000 jedes neue Sample sofort nach der Aufnahme normalisiert.

Der A5000/A4000 regelt die aufgenommene Wellenform dann nach, indem er den Pegel überall gleichmäßig so erhöht, daß der höchste Pegel genau den „Normal-Pegel“ erreicht (siehe Abbildung unten). (Der Normal-Pegel ist der maximale Lautstärkepegel in der digitalen Signalverarbeitung.)



[Bereich] off, on

**HINWEIS**

• Da die Normalisierung automatisch erfolgt, sobald die Aufnahme beendet wurde, kann die Verarbeitung einige Zeit beanspruchen.



### 3. TRIGGER

Mit Hilfe dieser Anzeigeseite legen Sie die Art der Trigger fest, die Sie zum Starten und Stoppen der eigentlichen Aufnahme benutzen möchten.

Um die Anzeige der TRIGGER-Funktion zu öffnen, drücken Sie zunächst die [REC]-Taste und dann die [F3]-Taste.

Es gibt eine (1) Anzeigeseite: Trigger.

#### Trigger

[REC]-Taste → [F3]-Taste zur Auswahl von „REC-Trigger“

Auf dieser Seite legen Sie die Art der Trigger fest, die Sie zum Starten und Stoppen der eigentlichen Aufnahme benutzen möchten.

#### Cursor ①

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	AD Input Gain	—	—
Drücken	Tree View	MONITOR	—	—	—

#### Knopf 1

[Drehen] Cursor  
positioniert den Cursor.

[Drücken] Tree View  
ruft die Tree View (Verzeichnisbaum)-Anzeige auf (Seite 83).

#### Knopf 2

[Drücken] MONITOR  
Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

#### Knopf 3

[Drehen] AD Input Gain  
Mit diesem Knopf wählen Sie zwischen Line- und Mikrofonempfindlichkeit der Analogeingangsbuchsen ein.

[Einstellungen] Line, Mic

**TIPP** • Wenn der REC VOL-Regler an der Gerätevorderseite auf Maximum (Minimum) steht und die Pegelanzeige für die Aufnahme zu niedrig (hoch) ist, stellen Sie den AD Input Gain-Parameter auf Mic (Line) ein. So erreichen Sie eine optimale Pegelanpassung.

#### [ANZEIGEFELD]

- 1 Aufnahmepegelanzeige
- 2 Start- und Stoppschwelleinstellungen (Edge Level).

#### Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Start Trigger	Start Edge Level	—
Drücken	Tree View	MONITOR	—	QUICK...	—

#### Knöpfe 1 und 2

Selbe Funktion wie Cursor ① (Seite 158).

#### Knopf 3

[Drehen] Start Trigger

Hier geben Sie die Methode an, wie Sie die Aufnahme von der Record Standby-Anzeige aus starten möchten.

[Einstellungen] Manual, Edge/Manual

- **Manual** ... Sie können die Aufnahme nur starten, indem Sie Knopf 4 (>START) drücken.
- **Edge/Manual** ... Die Aufnahme startet automatisch, sobald der Eingangspegel die mit Knopf 4 eingestellte Startschwelle (Start Edge Level) überschreitet. Sie können die Aufnahme in dieser Einstellung auch manuell mit Knopf 4 (>START) in der Record Standby-Anzeige starten.

#### Knopf 4

[Drehen] Start Edge Level

Hier stellen Sie den Eingangspegel ein, bei dem die Aufnahme automatisch gestartet werden soll (Startschwelle). Die Aufnahme startet in dem Augenblick, wenn der Pegel des Eingangssignals die Startschwelle in der Record Standby-Anzeige überschreitet (jedoch nur, wenn der Start Trigger-Parameter (Knopf 3) auf Edge/Manual steht).

[Einstellbereich] 0 — 63

[Drücken] QUICK...

ruft das Quick Entry (Schnelleingabe)-Menü auf (Seite 83).



**Cursor 3**

REC-Trigger 001:Pam 001 sine wave		L F	
ADInputGain	Line	Trigger	EdgeLevel
Start	Edge/Manual	EdgeLevel	20
Stop	Manual	---	---
1) TREE		2) MONITOR	
3) >		4) QUICK...	

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	---	Stop Trigger	Stop Edge Level	---
Drücken	Tree View	MONITOR	---	QUICK...	---

**Knöpfe 1 und 2**

Selbe Funktion wie Cursor 1 (Seite 158).

**Knopf 3**

[↺Drehen] Stop Trigger

Hier geben Sie die Methode an, wie Sie die Aufnahme im Record Standby-Anzeige anhalten möchten.

[Einstellungen] Manual, Edge/Manual

- **Manual** ... Sie können die Aufnahme nur anhalten, indem Sie Knopf 5 (>FINISH) oder Knopf 2 (>STOP) drücken.
- **Edge/Manual** ... Die Aufnahme stoppt automatisch, sobald der Eingangsspiegel die mit Knopf 4 eingestellte Stopsschwelle (Stop Edge Level) unterschreitet. Sie können die Aufnahme auch manuell anhalten, indem Sie in der Record Standby-Anzeige Knopf 5 (>FINISH) oder Knopf 2 (>STOP) drücken.

**Knopf 4**

[↺Drehen] Stop Edge Level

Hier stellen Sie den Eingangsspiegel ein, bei dessen Unterschreitung die Aufnahme automatisch angehalten werden soll (Stopsschwelle).

Die Aufnahme stoppt in dem Augenblick, wenn der Pegel des Eingangssignals die Stopsschwelle in der Record Standby-Anzeige unterschreitet (jedoch nur, wenn der Stop Trigger-Parameter (Knopf 3) auf Edge/Manual steht).

[Einstellbereich] 0 — 63

[▲Drücken] QUICK...

Ruft das Quick Entry (Schnelleingabe)-Menü auf (Seite 83).





# 4. EFFECT

Mit der EFFECT-Funktion stellen Sie den (die) Aufnahmeklangeffekt(e) ein. Wenn der Schalter Record Effect aktiviert ist, führt der A5000/A4000 das empfangene Signal durch den/die gewählte(n) Effekt(e), bevor es in den Speicher aufgenommen wird.

**HINWEIS** • Die meisten der hier einstellbaren Parameter sind identisch mit denen, die Sie zum Einstellen der Programmeffekte benutzen. Die folgenden Erklärungen beschreiben nur die Parameter, die anders sind als in den Programmeffekten. Genauere Informationen finden Sie in den Erklärungen zur PLAY – EFFECT-Funktion.

Um die Anzeige der EFFECT-Funktion zu öffnen, drücken Sie zunächst die [REC]-Taste und dann die [F4]-Taste.

Zu dieser Funktion gehören 2 Anzeigeseiten: EfSetup (Effect Setup) und EfEdit (Effect Edit).

## Recording Effect Setup

[REC]-Taste → [F4] → Knopf 1 zur Auswahl von „REC-EfSetup“

Auf dieser Anzeigeseite können Sie die Effekttypen für die Klangeffekte 1 — 3 auswählen und die Aufnahmeklangeffekte ein- und ausschalten.

**HINWEIS** • Knopf 4 wählt hier keine Effektverbindungen aus, sondern schaltet die Aufnahmeeffekte ein und aus. Alle anderen Funktionen entsprechen denen in der EFFECT SETUP-Anzeige im PLAY-Modus (Seite 102).  
• Einzelheiten zu den verfügbaren Effekttypen finden Sie in der Effektliste auf Seite 256.  
• Als Aufnahmeeffekte sind die Klangeffekte 1 — 3 in Reihe geschaltet (1 → 2 → 3). Diese Anordnung kann nicht geändert werden.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Effect Type	—	Rec Effect on/off	—
Drücken	Tree View	LIST...	Effect1 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

### Knopf 4

#### [Drehen] Rec Effect on/off

schaltet die Aufnahmeklangeffekte ein oder aus. Wenn dieser Parameter auf „off“ steht, können keine Aufnahmeeffekte eingesetzt werden.

#### [Einstellungen]off, 1>2>3

**HINWEIS** • In den Input-Einstellungen StOut, DIGITAL und OPTICAL können keine Aufnahmeeffekte eingesetzt werden (Seite 155).

## Bearbeiten der Aufnahmeeffekte

[REC]-Taste → [F4] → Knopf 1 zur Auswahl von „REC-EfEdit“

Auf dieser Anzeigeseite können Sie die Effektparameter für die Klangeffekte 1 — 3 einstellen (alle Effektparameter).

**HINWEIS** • Alle Funktionen entsprechen genau denen in der EFFECT EDIT-Anzeige im PLAY-Modus (Seite 104).  
• Einzelheiten zu den verfügbaren Parametern für die verschiedenen Klangeffekte finden Sie in der Effektliste auf Seite 258.



## 5. EXT CTRL (External Control)

Mit dieser Anzeigeseite steuern Sie die Wiedergabe einer CD in einem an die SCSI-Schnittstelle des Samplers angeschlossenes CD-ROM-Laufwerk.

**HINWEIS** • Bevor Sie von einer CD in einem CD-ROM-Laufwerk aufnehmen können, müssen Sie die Analog-Audio-Ausgänge des CD-Laufwerks mit den Analogeingängen an der Vorderseite des Samplers verbunden haben. Überprüfen Sie auch, ob Sie auf der Record Setup-Seite (REC-SETUP-RecSetup) AD L/R als Eingänge ausgewählt haben (Seite 155).

Um die EXT CTRL-Anzeige zu öffnen, drücken Sie zunächst die [REC]-Taste und dann die [F5]-Taste.

Es gibt eine (1) Anzeigeseite: CDDACtrl (CD-DA Control).

### CD-DA Control

[REC]-Taste → [F5] → „REC-CDDACtrl“

Auf dieser Anzeigeseite können Sie die SCSI ID des CD-ROM-Laufwerks einstellen und die Wiedergabe steuern.

**Cursor 1**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	CD-ROM Drive ID	—	—
Drücken	Tree View	MONITOR	—	STOP	PLAY/PAUSE CONTINUE

#### Knopf 1

[↶Drehen] **Cursor**  
positioniert den Cursor.

[⬆️Drücken] **Tree View**  
ruft die Tree View (Verzeichnisbaum)-Anzeige auf (Seite 83).

#### Knopf 2

[⬆️Drücken] **MONITOR**  
Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

#### Knopf 3

[↶Drehen] **CD-ROM Drive ID**  
Drehen Sie diesen Knopf, um die SCSI ID des CD-ROM-Laufwerks einzustellen, von dem Sie aufnehmen möchten. Rechts auf dem Anzeigefeld sehen Sie den Namen (und Hersteller) des Geräts, das gegenwärtig der gewählten SCSI ID zugeordnet ist. Drehen Sie den Knopf, bis Sie den Namen (Hersteller) des CD-ROM-Laufwerks sehen, das Sie benutzen möchten.  
[Einstellbereich] SCSI 0 — 7

**HINWEIS** • Nach Auswahl der SCSI ID für das CD-ROM-Laufwerk, bewegen Sie den Cursor nach unten und wählen Sie die Track/Indexnummer(n) aus, von der (denen) Sie die Aufnahme beginnen möchten.

#### Knopf 4

[⬆️Drücken] **STOP**  
beendet die Wiedergabe der Audio-CD, auch wenn die Wiedergabe im PAUSE-Status ist.

#### Knopf 5

[⬆️Drücken] **PLAY/ PAUSE/ CONTINUE**



Die Funktion dieses Reglers ist vom aktuellen Status des CD-ROM-Laufwerks abhängig (das Symbol für Regler 5 ändert sich dementsprechend).

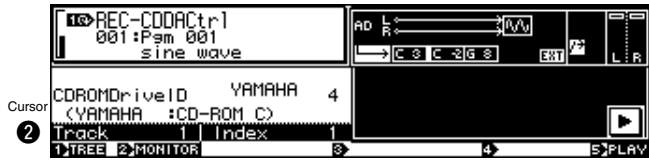
- **Wenn die Wiedergabe beendet wurde [PLAY]**  
 Drücken Sie den Knopf, um die Wiedergabe zu beginnen.
- **Während der Wiedergabe [PAUSE]**  
 Drücken Sie den Knopf, um die Wiedergabe vorübergehend anzuhalten.
- **Im Pause-Status [CONTINUE]**  
 Drücken Sie den Knopf, um die Wiedergabe an der Stelle fortzusetzen, wo Sie den PAUSE-Knopf gedrückt haben.

#### [ANZEIGEFELD]

- ① Der gegenwärtig abgespielte CD-Track und die zugehörigen Indexnummern.
- ② Die PLAY-, PAUSE-, CONTINUE-, und STOP-Funktionen für jeden Knopf.



**Cursor 2**



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Track	Index	—	—
Drücken	Tree View	MONITOR	—	STOP	PLAY/PAUSE/ CONTINUE

**Knopf 1**

Selbe Funktion wie Cursor 1 (Seite 161).

**Knopf 2**

**[↶Drehen] Track**

wählt den Titel, mit dem die Wiedergabe beginnt.

**[⬆Drücken] MONITOR**

Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

**Knopf 3**

**[↶Drehen] Index**

wählt die Indexnummer, mit der die Wiedergabe beginnt.

- HINWEIS**
- Wenn Sie eine andere Indexnummer als „1“ auswählen, kann nach Druck auf Knopf 5 eine kurze Verzögerung auftreten, bevor die Wiedergabe beginnt.
  - Wenn Sie eine andere Indexnummer als „1“ auswählen, kann der Punkt, an dem die Wiedergabe beginnt, etwas vom tatsächlichen Indexpunkt abweichen.

**Knöpfe 4 und 5**

Selbe Funktion wie Cursor 1 (Seite 161).



## 6. MONITOR

Hier stellen Sie ein, wie Sie das Eingangssignal abhören möchten (Monitoreinstellungen). Sie können hier auch ein Metronom-Klicksignal im Tempo Ihrer Wahl erzeugen. Um die MONITOR-Anzeige zu öffnen, drücken Sie zunächst die [REC]-Taste und dann die [F6]-Taste. Es gibt eine (1) Anzeigeseite: Mon&Click (Monitor & Click).

### Monitor & Click

[REC]-Taste → [F6]-Taste → „REC-Mon&Click“

Cursor ① (MONITOR) erlaubt das Routing des gerade aufgenommenen Eingangssignals zu dem Ausgang, über den Sie es abhören möchten.

Cursor ② (CLICK) ermöglicht die Erzeugung eines „Click-Tracks“ als Taktreferenz, wenn Sie Schlagzeug-, Perkussion- oder ähnliche Samples aufnehmen möchten.

- HINWEIS**
- Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird im Arbeitsspeicher ein spezielles „click“-Sample angelegt. (Dieses Sample wird jedoch nicht erzeugt, wenn sich das „click“-Sample schon im Speicher befindet.)
  - Befindet sich ein Sample mit dem Namen „click“ schon im Arbeitsspeicher, wird dieses Sample zur Erzeugung des Metronomklicks verwendet. Die Output-Einstellung des Samples bestimmt den Ausgang, an dem das Klicksignal anliegen wird.

#### Cursor ① (Monitor)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Monitor Output	Monitor Level	—	—
Drücken	Tree View	MONITOR	QUICK...	—	—

#### Knopf 1

[↻Drehen] Cursor  
positioniert den Cursor.

[▲Drücken] Tree View  
ruft die Tree View (Verzeichnisbaum)-Anzeige auf (Seite 83).

#### Knopf 2

[↻Drehen] Monitor Output  
Mit diesem Knopf wählen Sie die Ausgangsbuchse(n) für das Monitorsignal aus. Beachten Sie, daß die Einstellungen AS1&2, AS3&4, AS5&6 und DIG&OPT nur wirksam sind, wenn Sie die optionale AIEB1-Erweiterungskarte installiert haben.

[Einstellungen] StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT

- HINWEIS**
- Wenn Sie auf der Record Setup-Seite (REC-SETUP-RecSetup) (Seite 155) DIGITAL oder OPTICAL eingestellt haben, können Sie hier nur StereoOut auswählen.

[▲Drücken] MONITOR  
Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

#### Knopf 3

[↻Drehen] Monitor Level  
Stellt den Ausgangspegel (Lautstärke) des Monitors ein. Diese Einstellung hat keinen Einfluß auf den Aufnahmepegel.

[Einstellbereich] 0 — 127

- HINWEIS**
- Wenn Sie auf der Record Setup-Seite (REC-SETUP-RecSetup) (Seite 155) DIGITAL oder OPTICAL eingestellt haben, können Sie den Monitorpegel nicht ändern.

[▲Drücken] QUICK...  
ruft das Quick Entry (Schnelleingabe)-Menü auf (Seite 83).

#### Cursor ② (Click)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Click Tempo	Click Level	Click Beat	Click On/Off
Drücken	Tree View	MONITOR	QUICK...	—	—

#### Knopf 1

Selbe Funktion wie Cursor ① (Seite 163).

#### Knopf 2

[↻Drehen] Click Tempo  
stellt das Metronomtempo ein.  
[Einstellbereich] 80.0 — 159.9

[▲Drücken] MONITOR  
Mit einem Druck auf diesen Knopf schalten Sie die MONITOR-Funktion ein oder aus. Bei eingeschalteter MONITOR-Funktion ist über Knopf 2 ein Lautsprechersymbol zu sehen.

#### Knopf 3

[↻Drehen] Click Level  
stellt die Lautstärke des Metronomklicks ein.  
[Einstellbereich] 0 — 127

[▲Drücken] QUICK...  
ruft das Quick Entry (Schnelleingabe)-Menü auf (Seite 83).

#### Knopf 4

[↻Drehen] Click Beat  
stellt die Anzahl der Metronomschläge ein.  
[Einstellbereich] 1 — 15



## Knopf 5

### [↻Drehen] Click on/off

Schalten Sie diesen Knopf „on“, wenn Sie das Klickgeräusch zum angegebenen Ausgang bringen möchten. In der Einstellung „on“ erzeugt der A5000/A4000 den Metronomklick, während Sie im RECORDING-Modus arbeiten.

#### [Einstellungen] off, on

- HINWEIS** • In der Einstellung „on“ bindet der A5000/A4000 „Click“-Daten in die aufgenommenen Samples ein. Diese Daten werden den Parameterdaten des Samples zugesellt, ohne daß die eigentliche Wellenform beeinflußt wird. Sie können die Click-Daten später zur Hilfe nehmen, wenn Sie die Wellenformadressen des Samples bearbeiten möchten.
- Wenn die Click-Funktion eingeschaltet ist und Sie ein Sample aufnehmen, wird das eingestellte Tempo automatisch als Loop-Tempo des Samples gespeichert. Das Loop-Tempo kann bei der Angabe der Wave und/oder der Loop End-Adressen des Samples benutzt werden. (Seite 120)
- Achten sie bei Mikrofonaufnahmen darauf, daß das Klicken nicht vom Mikrofon registriert und in die Wellenformdaten aufgenommen wird.

# Kapitel 7

## DISK-Modus

Der DISK-Modus bietet Zugriff auf Funktionen für das Laden und Speichern von Daten von bzw. auf Disketten, Festplatten, CD-ROM und anderen Datenträgern.

Über den DISK-Modus.....	166
1. PROGRAM.....	167
2. SAMPLE .....	169
3. SEQUENCE .....	171
4. VOLUME .....	172
5. DISK.....	173
6. IMPORT .....	175
7. DISK COMMANDS .....	177





# 1. PROGRAM

PROGRAM erlaubt, Programs von Disketten, einer Festplatte oder anderen Datenträgern in den Speicher des Samplers zu laden.

**HINWEIS** • Weitere Informationen zu Disketten, Partitionen und Volumes finden Sie unter „7. DISK COMMANDS“ auf Seite 177.

Drücken Sie die [DISK]-Taste und dann die [F1]-Taste, um zum PROGRAM-Display zu gelangen.

Es gibt eine Display-Seite: „PgmLoad“ (Program Load).

**!** • Die Kapazität des Wave-Speichers wird u. U. durch das Laden mehrerer Stimmen überlastet. Um dieses Problem zu vermeiden, wird die Installation von SIMM-Erweiterungsspeichern empfohlen.

## PgmLoad

[DISK]-Taste → [F1]-Taste → zur Auswahl von „DISK-PgmLoad“

Auf dieser Seite wählen Sie ein oder alle Programs sowie die von ihnen verwendeten Samples aus und laden sie.

### Cursor 1

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Disk	—	Program	—
Drücken	Tree View	—	—	LOAD	LOAD ALL

### Knopf 1

[↶Drehen] Cursor  
Positioniert den Cursor.

[⬆Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)  
Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[↶Drehen] Disk  
Wählt die Diskette, Festplatte oder ein anderes Speichermedium aus, von dem ein Program geladen werden soll. Bei Auswahl eines Datenträgers werden alle darauf enthaltenen Volumes unter dem Datenträgernamen aufgelistet. Neben dem ausgewählten Volume werden auf der rechten Seite des Displays die darin enthaltenen Programs aufgelistet. Werden eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk oder ein ähnliches Speichergerät ausgewählt, werden rechts neben dem Datenträgernamen die SCSI-ID oder der IDE M/S (Master/Slave)-Status des Geräts angezeigt.

**[Bereich] Alle installierten/angeschlossenen Datenträger.**  
**HINWEIS** • Wenn ein angeschlossenes SCSI-Gerät nicht ausgewählt werden kann, gehen Sie zum Display zur Datenträgerauswahl (DISK-DISK-Disk) und prüfen den Mount/Unmount-Status und die SCSI-ID-Einstellungen des Geräts (Seite 173).

### Knopf 4

[↶Drehen] Program  
Wählt das zu ladende Program aus.  
Programs können nicht ausgewählt werden, wenn eine fremde Diskette oder eine Diskette mit mehreren Segmenten ausgewählt wird.

**[Bereich] 001 — 128**

[⬆Drücken] LOAD  
Initiiert den Ladevorgang für das ausgewählte Program (und allen davon verwendeten Samples) in die Ziel-Program-Nummer (mit Load To Program einzustellen). Ein existierendes Program mit derselben Program-Nummer wird überschrieben. Nachdem der Knopf gedrückt wurde, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Ladevorgang zu beginnen.  
Falls es im Speicher ein Sample mit demselben Namen wie dem des geladenen Samples gibt, erscheint ein anderes Display (siehe Seite 170).

**HINWEIS** • Ein an der Ziel-Program-Nummer bereits vorhandenes Program wird gelöscht und von dem neu geladenen Program überschrieben, aber Samples und Sample Banks, die von dem ersetzten Program verwendet wurden, bleiben weiterhin im Speicher.

### Knopf 5

[⬆Drücken] LOAD ALL  
Alle Programs im aktuell ausgewählten Volume und ihre Samples und Sample Banks werden in die entsprechenden Program-Nummern geladen. Zuvor an diesen Program-Nummern existierende Programs werden gelöscht und durch die neuen Programs ersetzt. Wird der Knopf gedrückt, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES) um den Ladevorgang zu beginnen.

**HINWEIS** • Ein an der Ziel-Program-Nummer bereits vorhandenes Program wird gelöscht und von dem neu geladenen Program überschrieben, aber Samples und Sample Banks, die von dem ersetzten Program verwendet wurden, bleiben weiterhin im Speicher.

### Cursor 2

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Volume	—	Program	—
Drücken	Tree View	—	—	LOAD	LOAD ALL

### Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 167).

### Knopf 2

[↶Drehen] Volume  
Wählt das Volume aus, in dem das zu ladende Program enthalten ist.  
**[Bereich] Alle Volumes auf dem ausgewählten Datenträger.**  
**HINWEIS** • Nach der Auswahl eines Volumes wird die Program-Liste aktualisiert und zeigt alle Programs im ausgewählten Volume an.

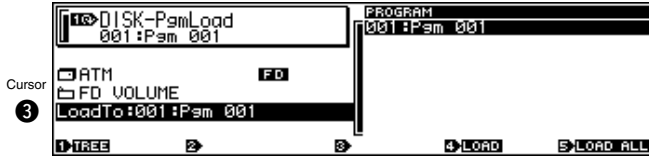




### Knopf 4, 5

Selbe Funktion wie bei Cursor ❶ (Seite 167).

### Cursor ❸



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Load To Program	—	Program	—
Drücken	Tree View	—	—	LOAD	LOAD ALL

### Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor ❶ (Seite 167).

### Knopf 2

#### [↺Drehen] Load To Program

Hier geben Sie die Program-Nummer an, in die ein Program geladen werden soll.

[Bereich] 001 — 128

**TIPP**

- Diese Funktion ist praktisch, wenn Sie ein Program in eine Program-Nummer laden wollen, die sich von der Program-Nummer auf dem Datenträger unterscheidet (wenn Sie beispielsweise Program 001 vom Datenträger in Programmnummer 003 laden möchten).

**HINWEIS**

- Wird die Funktion LOAD ALL verwendet, werden die Programs vom Datenträger in die entsprechenden Program-Nummern geladen, unabhängig davon, was mit diesem Parameter vorgegeben wurde.

### Knopf 4, 5

Selbe Funktion wie bei Cursor ❶ (Seite 167).



## 2. SAMPLE

SAMPLE erlaubt es, Samples von Disketten, Festplatten oder anderen Datenträgern in den Speicher des Samplers zu laden. Wird ein Sample auf einer SCSI-Festplatte ausgewählt, kann das Sample direkt von dem Datenträger abgespielt werden, indem die [AUDITION]-Taste gedrückt wird (es kann sein, daß diese Funktion mit einigen SCSI-Geräten nicht korrekt funktioniert). Drücken Sie die [DISK]-Taste und dann die [F2]-Taste, um zum SAMPLE-Display zu gelangen.

Es gibt eine Display-Seite: „SmpLoad“ (Sample Load).



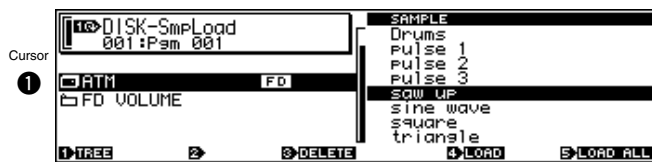
- Die Kapazität des Wave-Speichers wird u. U. durch das Laden mehrerer Stimmen überlastet. Um dieses Problem zu vermeiden, wird die Installation von SIMM-Erweiterungsspeichern empfohlen.

### SmpLoad

[DISK]-Taste → [F2]-Taste → zur Auswahl von „DISK-SmpLoad“

Mit dieser Funktion können ein einzelnes Sample oder eine Sample Bank (mit allen enthaltenen Samples) oder alle Samples/ Sample Banks eines ausgewählten Volumens geladen werden.

#### Cursor ①



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Disk	—	Sample:	—
Drücken	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

#### Knopf 1

##### [↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

##### [⬆Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display "Tree View" (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 2

##### [↶Drehen] Disk

Wählt die Diskette, Festplatte oder ein anderes Speichermedium aus, von dem ein Sample oder eine Sample Bank geladen wird. Bei Auswahl eines Datenträgers werden alle darauf enthaltenen Volumes unter dem Datenträgernamen aufgelistet. Neben dem ausgewählten Volume werden auf der rechten Seite des Displays die darin enthaltenen Samples und Sample Banks aufgelistet. Werden eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk oder ein ähnliches Speichergerät ausgewählt, werden rechts neben dem Datenträgernamen die SCSI-ID oder der IDE M/S (Master/Slave)-Status des Geräts angezeigt.

[Bereich] Alle installierten/angeschlossenen Datenträger.

- HINWEIS** • Wenn ein angeschlossenes SCSI- oder IDE-Gerät (Festplatte, ZIP-Laufwerk usw.) nicht ausgewählt werden kann, gehen Sie zum Display zur Datenträgerauswahl (DISK-DISK-Disk) und prüfen den Mount/Unmount-Status und die SCSI-ID-Einstellungen des Geräts (Seite 173).

#### Knopf 3

##### [⬆Drücken] DELETE

Löscht das ausgewählte Sample vom Datenträger. Nachdem der Knopf gedrückt wurde, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Löschvorgang auszuführen.

#### Knopf 4

##### [↶Drehen] Sample

Wählt das Sample oder die Sample Bank aus, die geladen werden soll.

Samples können nicht ausgewählt werden, wenn eine fremde Diskette oder eine Diskette mit mehreren Segmenten ausgewählt wird.

[Bereich] Alle Samples und Sample Banks im ausgewählten Volume.

##### [⬆Drücken] LOAD

Initiiert das Laden des ausgewählten Samples bzw. der Sample Bank. Nachdem der Knopf gedrückt wurde, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES) um den Ladevorgang zu beginnen.

Falls es im Speicher ein Sample mit demselben Namen wie dem des geladenen Samples gibt, erscheint ein Display, in dem Sie entscheiden können, wie diese Situation gelöst werden soll (siehe Seite 170).

- HINWEIS** • Wenn eine Sample Bank geladen wird, werden auch alle darin enthaltenen Samples geladen.

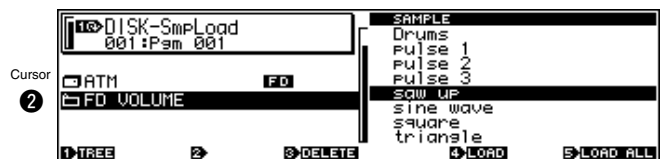
#### Knopf 5

##### [⬆Drücken] LOAD ALL

Alle Samples und Sample Banks im aktuell ausgewählten Volume werden geladen. Wird der Knopf gedrückt, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Ladevorgang zu beginnen.

Falls es im Speicher ein Sample mit demselben Namen wie dem des geladenen Samples gibt, erscheint ein Display, in dem Sie entscheiden können, wie diese Situation gelöst werden soll (siehe Seite 170).

#### Cursor ②



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Volume	—	Sample:	—
Drücken	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

#### Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor ① (Seite 169).

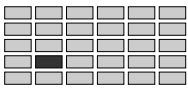
#### Knopf 2

##### [↶Drehen] Volume

Wählt das Volume aus, in dem das zu ladende Sample enthalten ist.

[Bereich] Alle Volumes auf dem ausgewählten Datenträger.

- HINWEIS** • Nach der Auswahl eines Volumens wird die Program-Liste aktualisiert und zeigt alle Programs im ausgewählten Volume an.

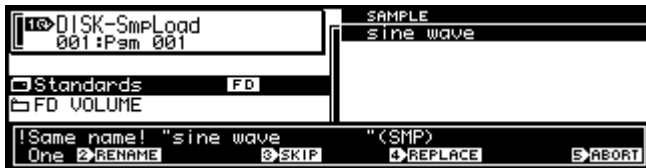


### Knopf 3 — 5

Selbe Funktion wie Cursor ① (Seite 169).

**Wenn es im Speicher ein Sample mit demselben Namen wie dem des geladenen Samples gibt.**

Wenn Sie versuchen, ein Sample (oder eine Sequence) zu laden, das denselben Namen wie ein bereits im Speicher existierendes Sample aufweist, erscheint das folgende Display.



Im Display stehen die folgenden Funktionen zur Verfügung.

- **Processing Mode (Verarbeitungsmodus)**

Drehen Sie Knopf 1, um „One“ oder „All“ auszuwählen. Wird „One“ ausgewählt und es werden mehrere Samples geladen, erscheint dieses Display bei jedem Versuch, ein Sample (oder eine Sequence) eines bereits existierenden Namens zu laden. Wird „All“ ausgewählt, erfolgt für alle Samples mit identischem Namen dieselbe Vorgehensweise, die beim ersten Auftreten festgelegt wurde.

- **Change the name of samples (or sequences) in memory. (Änderung der Namen der Samples (oder Sequences) im Speicher).**

Drücken Sie Knopf 2 (RENAME), um einen Stern (\*) an den Namen der Samples (oder Sequences) im Speicher anzufügen, die denselben Namen wie die geladenen besitzen.

- **Do not load samples (or sequences) with duplicate names. (Keine Samples (oder Sequences) mit identischen Namen laden.)**

Drücken Sie dazu Knopf 3 (>SKIP).

- **Overwrite samples (or sequences) in memory with loaded samples (or sequences) having duplicate names. (Überschreiben der Samples (oder Sequences) im Speicher durch die geladenen Samples (oder Sequences) mit identischem Namen.)**

Drücken Sie dazu Knopf 4 (>REPLACE).

- **Abort the load operation. (Ladevorgang abbrechen.)**

Drücken Sie dazu Knopf 5 (>ABORT). Daten, die vor dem Drücken des ABORT-Knopfs geladen wurden, bleiben im Speicher.



## 3. SEQUENCE

SEQUENCE erlaubt, Sequences von Diskette, Festplatte oder anderen Datenträgern in den Speicher des Samplers zu laden. Drücken Sie die [DISK]-Taste und dann die [F3]-Taste, um zum SEQUENCE-Display zu gelangen.

Es gibt eine Display-Seite: „SeqLoad“ (Sequence Load).

### SeqLoad

[DISK]-Taste → [F3]-Taste → zur Auswahl von „DISK-SeqLoad“

Auf dieser Seite laden Sie eine oder alle Sequences vom Datenträger.

#### Cursor ①

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Disk	—	Sequence	—
Drücken	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

#### Knopf 1

##### [↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

##### [▲Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 2

##### [↶Drehen] Disk

Wählt die Diskette, Festplatte oder ein anderes Speichermedium aus, von dem eine Sequence geladen werden soll. Bei Auswahl eines Datenträgers werden alle darauf enthaltenen Volumes unter dem Datenträgernamen aufgelistet, und neben dem ausgewählten Volume werden auf der rechten Seite des Displays die darin enthaltenen Sequences aufgelistet. Werden eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk oder ein ähnliches Speichergerät ausgewählt, werden rechts neben dem Datenträgernamen die SCSI-ID oder der IDE M/S (Master/Slave)-Status des Geräts angezeigt.

**[Bereich] Alle installierten/angeschlossenen Datenträger.**

**HINWEIS** • Wenn ein angeschlossenes SCSI- oder IDE- Gerät (Festplatte, ZIP-Laufwerk usw.) nicht ausgewählt werden kann, gehen Sie zum Display zur Datenträgerauswahl (DISK-DISK-Disk) und prüfen den Mount/Unmount-Status und die SCSI-ID-Einstellungen des Geräts (Seite 173).

#### Knopf 3

##### [▲Drücken] DELETE

Löscht die ausgewählte Sequence vom Datenträger. Nachdem der Knopf gedrückt wurde, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Löschvorgang auszuführen.

#### Knopf 4

##### [↶Drehen] Sequence

Wählt die zu ladende Sequence aus.

Sequences können nicht ausgewählt werden, wenn eine fremde Diskette oder eine Diskette mit mehreren Segmenten ausgewählt wird.

**[Bereich] Alle Sequences auf dem ausgewählten Datenträger.**

##### [▲Drücken] LOAD

Initiiert das Laden der ausgewählten Sequence. Nachdem der Knopf gedrückt wurde, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES) um den Ladevorgang zu beginnen.

Falls es im Speicher eine Sequence mit demselben Namen wie dem der geladenen Sequence gibt, erscheint ein Display, in dem Sie entscheiden können, wie diese Situation gelöst werden soll (siehe Seite 170).

#### Knopf 5

##### [▲Drücken] LOAD ALL

Alle Sequences im aktuell ausgewählten Volume werden geladen. Wird der Knopf gedrückt, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Ladevorgang zu beginnen.

Falls es im Speicher eine Sequence mit demselben Namen wie dem der geladenen Sequence gibt, erscheint ein Display, in dem Sie entscheiden können, wie diese Situation gelöst werden soll (siehe Seite 170).

#### Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Volume	—	Sequence	—
Drücken	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

#### Knopf 1

Selbe Funktion wie Cursor ① (Seite 171).

#### Knopf 2

##### [↶Drehen] Volume

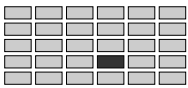
Wählt das Volume aus, in dem die zu ladende Sequence enthalten ist.

**[Bereich] Alle Volumes auf dem ausgewählten Datenträger.**

**HINWEIS** • Nach der Auswahl eines Volumes wird die Sequence-Liste aktualisiert und zeigt alle Sequences im ausgewählten Volume an.

#### Knopf 3 — 5

Selbe Funktion wie bei Cursor ① (Seite 171).



# 4. VOLUME

VOLUME erlaubt die Auswahl und Verwaltung von Volumes auf dem aktuell ausgewählten Datenträger.

**HINWEIS** • Weitere Informationen zu Disketten, Partitionen und Volumes finden Sie unter „7. DISK COMMANDS“ auf Seite 177.

Drücken Sie die [DISK]-Taste und dann die [F4]-Taste, um zum VOLUME-Display zu gelangen.

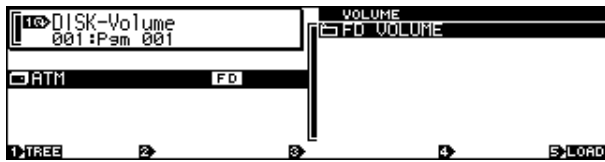
Es gibt eine Display-Seite: „Volume“

## Volume

[DISK]-Taste → [F4]-Taste → zur Auswahl von „DISK-Volume“

Die hier bereitgestellten Funktionen erlauben, Volumes zum Speichern oder Laden von Daten auszuwählen, Volumes umzubenennen, neue Volumes anzulegen und alle Daten aus dem ausgewählten Volume zu laden.

**HINWEIS** • Auf Disketten kann jeweils nur ein Volume angelegt werden. Das Volume auf einer Diskette wird beim Formatieren automatisch angelegt. Volumes auf Disketten haben einen feststehenden Namen — "FD VOLUME" —, der nicht geändert werden kann.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	Disk	—	Volume	—
Drücken	Tree View	NEW VOL	DELETE	RENAME...	LOAD

### Knopf 1

[ Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[ Drehen] Disk

Wählt die Diskette, Festplatte oder ein anderes Speichermedium aus, von dem ein Volume ausgewählt oder auf dem eines eangelegt werden soll. Wird eine Festplatte ausgewählt, werden alle enthaltenen Volumes auf der rechten Seite des Displays aufgelistet. Werden eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk oder ein ähnliches Speichergerät ausgewählt, werden rechts neben dem Datenträgernamen die SCSI-ID oder der IDE M/S (Master/Slave)-Status des Geräts angezeigt.

**[Bereich] Alle installierten/angeschlossenen Datenträger.**

**HINWEIS** • Kann ein angeschlossenes SCSI- oder IDE-Gerät (Festplatte, ZIP-Laufwerk usw.) nicht ausgewählt werden, gehen Sie zum Display zur Datenträgerauswahl (DISK-DISK-Disk) und prüfen den Mount/Unmount-Status und die SCSI-ID-Einstellungen des Geräts ( Seite 173).

[ Drücken] NEW VOL

Legt auf dem aktuell ausgewählten Datenträger ein neues Volume an. Neu angelegte Volumes erhalten automatisch den Namen „NewVolume (Nummer)“. Drücken Sie Knopf 4, um den Volume-Namen zu ändern.

**HINWEIS** • Auf Disketten können keine neuen Volumes angelegt werden.

### Knopf 3

[ Drücken] DELETE

Löscht das ausgewählte Volume und alle darin enthaltenen Dateien vom Datenträger. Nachdem der Knopf gedrückt wurde, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Löschvorgang auszuführen.

### Knopf 4

[ Drehen] Volume

Wählt ein Volume aus.

**[Bereich] Alle Volumes auf dem ausgewählten Datenträger.**

[ Drücken] RENAME...

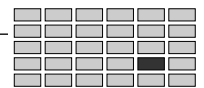
Ruft das Display auf, in dem Sie einen Namen für das ausgewählte Volume eingeben können. Weitere Informationen über die Zeicheneingabe finden Sie auf Seite 81.

**HINWEIS** • Das Volume auf einer Diskette kann nicht umbenannt werden.

### Knopf 5

[ Drücken] LOAD

Alle Daten im aktuell ausgewählten Volume – Programs, Samples, Sample Banks und Sequences – werden geladen. Zuvor im Speicher des Samplers existierende Programs, Samples, Sample Banks und Sequences werden gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt. Wird der Knopf gedrückt, erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Ladevorgang zu beginnen.



## 5. DISK

DISK erlaubt, Datenträger auszuwählen, umzubenennen und zu aktivieren bzw. deaktivieren. Auf dieser Display-Seite kann auch die SCSI-ID-Nummer des A5000/A4000 gesetzt werden.

- HINWEIS**
- Zur Formatierung oder Partitionierung eines Datenträgers drücken Sie die [COMMAND/EXIT]-Taste, um auf die Datenträgerbefehle zuzugreifen (Seite 177).
  - Weitere Informationen zu Disketten, Partitionen und Volumes finden Sie unter „7. DISK COMMANDS“ auf Seite 177.

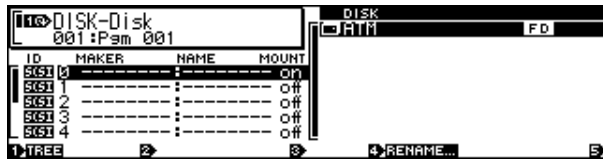
Drücken Sie die [DISK]-Taste und dann die [F5]-Taste, um zum DISK-Display zu gelangen.

Es gibt zwei Display-Seiten: „Disk“ und „Setup“.

### Disk Select

[DISK]-Taste → [F5]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „DISK-Disk“

Mit diesen Funktionen können Sie den Datenträger auswählen, auf den gespeichert oder von dem geladen werden soll, oder den Namen des ausgewählten Datenträgers ändern. Der freie Speicherplatz auf der aktuell gewählten Disk wird unten rechts im Display angezeigt.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Drive ID	Mount	Disk	—
Drücken	Tree View	—	—	RENAME	—

### Knopf 1

[↶Drehen] Page

Wählt die anzuzeigende Display-Seite.

[▲Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[↶Drehen] Drive ID

Wählt zusammen mit Knopf 3 das Laufwerk aus, das aktiviert oder deaktiviert werden soll.

Rechts neben der Laufwerks-ID (SCSI ID 0 — 7, IDE M, IDE S) erscheinen der Hersteller und die Produktnummer des Laufwerks. Rechts neben nicht genutzten Laufwerken erscheint „-----“. Die ID des Samplers wird ebenfalls angezeigt: „YAMAHA: A5000/A4000.“

[Bereich] SCSI 0 — SCSI 7 (SCSI ID 0 — 7),  
IDE M (IDE Master), IDE S (IDE Slave).

### Knopf 3

[↶Drehen] Mount

Aktiviert das aktuelle Laufwerk (schließt es intern an) bzw. deaktiviert es (hebt den internen Anschluß auf). Auf der rechten Seite des Displays werden alle Datenträger in den aktivierten Laufwerken angezeigt. Ist das Gerät „off“ (nicht aktiviert), kann das Gerät vom A5000/A4000 nicht genutzt werden, selbst wenn es korrekt angeschlossen und eingeschaltet ist.

[Bereich] off, on

**HINWEIS** • Das Mounten/Unmounten kann nicht stattfinden, wenn der A5000/A4000 ausgewählt ist.

### Knopf 4

[↶Drehen] Disk

Wählt einen Datenträger aus

Wird eine Diskette ausgewählt, wird rechts neben dem Datenträger „FD“ angezeigt. Für eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk oder ein ähnliches Gerät wird die SCSI-ID oder der IDE-Typ („M“ oder „S“) angezeigt.

[Bereich] Alle Datenträger in den aktivierten Laufwerken.

[▲Drücken] RENAME...

Ruft das Display auf, in dem Sie einen neuen Namen für das ausgewählte Volume eingeben. Weitere Informationen über die Zeicheneingabe finden Sie auf Seite 81.

### Disk Setup

[DISK]-Taste → [F5]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „DISK-Setup“

Erlaubt, die SCSI-ID des Samplers, den Play&Load On/Off-Status usw. einzustellen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Self ID	Top Partition	Play&Load	—
Drücken	Tree View	—	—	—	—

### Knopf 1

[↶Drehen] Page

Wählt die anzuzeigende Display-Seite.

[▲Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[↶Drehen] Self ID

Setzt die SCSI-ID des A5000/A4000.

[Bereich] SCSI 0 — 7



- HINWEIS** • Achten Sie darauf, daß die hier eingestellte ID nicht mit IDs anderer Geräte Ihres SCSI-Systems übereinstimmen darf – alle Geräte müssen eindeutige IDs haben. Um aktuell verwendete IDs zu überprüfen, verwenden Sie das Display Disk Select (DISK-DISK-Disk) (Seite 173).
- Die hier eingestellte ID wird erst gültig, nachdem Sie das Gerät aus- und wieder eingeschaltet haben.
- TIPP** • In den meisten Fällen braucht die Werkseinstellung (ID 6) nicht geändert werden. Diese Änderung müssen Sie nur dann vornehmen, wenn Sie ein SCSI-Gerät anschließen, das eine feste (nicht änderbare) ID von 6 besitzt.

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Top Partition

Bei der Aktivierung eines Datenträgers im AKAI-Format werden nur die acht Partitionen aktiviert, die der durch diesen Parameter festgelegten Partition folgen.

[Bereich] 1 — 99

- TIPP** • Beim Importieren von Daten von einem Datenträger, der auf einem Sampler der AKAI S-Serie angelegt wurde und der über mehr als neun Partitionen verfügt, geben Sie mit Hilfe des Parameters Top Partition an, welche Partition die zu importierenden Daten enthält.
- HINWEIS** • Dieser Parameter kann nur für Datenträger mit dem AKAI-Format verwendet werden.

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Play&Load

Legt fest, ob der Sampler während des Ladens Samples abgespielt werden kann.

[Bereich] off, on

- **off** ... Keine Wiedergabe beim Laden.
- **on** ... Während des Ladens können Samples abgespielt werden. Wenn diese Funktion aktiv ist, ist das Laden langsamer, als wenn sie nicht aktiv ist - egal, ob tatsächlich Daten abgespielt werden oder nicht.





## 6. IMPORT

Diese Funktionen können genutzt werden, um Daten vom Yamaha EX7/5/5R, SU700 oder TX16W, Computer-Sample-Dateien oder kommerziell angebotene Sample-Daten zu importieren. Darüber hinaus können SMF-Dateien (Standard MIDI File) als Sequence-Daten importiert werden.

Drücken Sie die [DISK]-Taste und dann die [F6]-Taste, um zum IMPORT-Display zu gelangen.

Es gibt eine Display-Seite: „Import“

### Import

[DISK]-Taste → [F6]-Taste → „DISK-Import“

Erlaubt das Importieren von Sample- und Sequence-Daten von anderen Geräten und Computern.

#### HINWEIS

• Der A5000/A4000 ist voll kompatibel mit allen Daten, die auf dem Yamaha A3000 erzeugt wurden. Die Daten können ganz normal über die Funktionen PROGRAM, SAMPLE, SEQUENCE, VOLUME und DISK verwaltet werden.

• Die folgenden Dateien werden mit allen Wave-Daten in allen Stimmen, Sample Banks und Key Map-Parametern importiert („HD“ steht für Festplatten, ZIP-Laufwerke und alle anderen SCSI/IDE-Speichergeräte).

EX7/5/5R : Voice (von EX ALL-Dateien auf FD, HD, nur non-LPC RAM-Samples).  
Wave (von EX ALL-Dateien auf FD, HD, nur non-LPC RAM-Samples).

• Die Wave-Daten in den folgenden Dateien werden als Samples importiert („HD“ steht für Festplatten, ZIP-Laufwerke und alle anderen SCSI/IDE-Speichergeräte).

SU700 : Sample (von FD, HD)  
\* Außer segmentierten, auf mehreren Disketten gespeicherten Daten.

TX16W : Sample (von FD)

WAV File : 8/16-bit linear, mono/stereo, (.WAV) (von DOS-formatierter FD, HD oder ISO9660-formatierter CD-ROM)

AIFF File : 8/16-bit linear, mono/stereo, (.AIF) (von DOS-formatierter FD, HD oder ISO9660-formatierter CD-ROM)

• Die folgenden Dateien werden als Sequence-Daten importiert („HD“ steht für Festplatten, ZIP-Laufwerke und alle anderen SCSI/IDE-Speichergeräte).

Standard MIDI-Datei : Standard-MIDI-Datei: Format 0 Dateiname mit der Extension „.MID“ (von DOS-formatierter FD, HD oder ISO9660-formatierter CD-ROM)

• Das Importieren von FAT32-formatierten Festplatten ist nicht möglich.

• Die folgenden DOS-Diskettenformate werden unterstützt:

2DD: MS-DOS 9-Sektor-Format (720 kByte)  
2HD: MS-DOS 18-Sektor-Format (1.44 MByte)

• Beim Importieren kann es passieren, daß sich Tonhöhen und Loop-Punkte einiger Samples ändern.

• Das Zeichen „~“ in Datei- oder Verzeichnisnamen in DOS-Format-Disketten wird im Display des A5000/A4000 als „→“ angezeigt.

• Programs im AKAI S1000- oder S3000-Format auf Diskette, Festplatte oder anderen Medien; E-mu Ellx-Presets oder Samples auf Festplatte oder anderen Medien; und Roland S760-Format-Patches oder Samples auf Festplatte oder anderen Medien können geladen werden (einige Datentypen werden u. U. nicht korrekt geladen).

\* Die obengenannten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
	—	Disk	—	File / Directory	View
	Tree View	—	UP	DOWN / IMPORT	VIEW

### Knopf 1

[ Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[ Drehen] Disk

Wählt die Diskette, Festplatte oder andere Datenträger aus, auf denen die zu importierenden Daten abgelegt sind. Bei Auswahl eines Datenträgers werden die Verzeichnisse und Dateien im obersten Verzeichnis (Root Directory) rechts im Display aufgelistet. Werden eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk oder ein ähnliches Speichergerät ausgewählt, werden rechts neben dem Datenträgernamen die SCSI-ID oder der IDE M/S (Master/Slave)-Status des Geräts angezeigt.

[Bereich] Alle installierten/angeschlossenen Datenträger.

#### HINWEIS

• Wenn ein angeschlossenes SCSI- oder IDE-Gerät (Festplatte, ZIP-Laufwerk usw.) nicht ausgewählt werden kann, gehen Sie zum Display zur Datenträgerauswahl (DISK-DISK-Disk) und prüfen den Mount/Unmount-Status und die SCSI-ID-Einstellungen des Geräts.

### Knopf 3

[ Drücken] UP

Drücken Sie diesen Knopf, um vom aktuellen Verzeichnis in die nächsthöhere Verzeichnisebene zu gelangen. Der Name des aktuellen Verzeichnisses erscheint im Display links unter dem Datenträgernamen. Der Inhalt des aktuellen Verzeichnisses wird rechts im Display aufgelistet.

#### HINWEIS

• Falls Sie sich im obersten Verzeichnis befinden, bewirkt das Drücken des Knopfs UP keine Aktionen.





### Knopf 4

---

#### [↶Drehen] File/Directory

Wählt eine Datei oder ein Verzeichnis auf der rechten Seite des Displays aus, das die zu importierenden Daten enthält.

**[Bereich] Alle Dateien und Verzeichnisse im aktuellen Verzeichnis.**

#### [▲Drücken] DOWN/IMPORT

Ist ein Verzeichnis ausgewählt, bewirkt „DOWN“, daß es geöffnet wird. Der Name des neu geöffneten Verzeichnisses erscheint links im Display unterhalb des Datenträgernamens. Die darin enthaltenen Dateien und Verzeichnisse werden auf der rechten Seite des Displays aufgelistet.

Ist eine Datei ausgewählt, wird die Funktion zu „IMPORT“. Nach dem Drücken des Knopfs erscheint eine Bestätigungsanforderung. Um die ausgewählte Datei zu importieren, drücken Sie Knopf 5 (>YES).

### Knopf 5

---

#### [↶Drehen] View

Bestimmt, welche Dateitypen und Verzeichnisse aus dem aktuell geöffneten Verzeichnis rechts im Display aufgelistet werden sollen.

**[Bereich] ALL, SMP BANK, SAMPLE, SEQUENCE**

- **ALL** ... Alle importierbaren Dateien und Verzeichnisse.
- **SMP BANK** ... Nur Dateien, die als Sample Banks importiert werden.
- **SAMPLE** ... Nur Dateien, die als Samples importiert werden.
- **SEQUENCE** ... Nur Dateien, die als Sequence importiert werden.

#### [▲Drücken] VIEW

Bei jedem Drücken des Knopfs ändert sich die Einstellung des View-Parameters.



## 7. DISK COMMANDS

DISK COMMANDS umfaßt Funktionen zur Auswahl von Disketten, zum Umbenennen von Disketten, mounten und unmounten von Festplatten und CD-ROM Laufwerken und zur Festlegung der SCSI ID-Nummer des A5000/A4000.

Drücken Sie die [DISK]-Taste und dann die [COMMAND/EXIT]-Taste um zum COMMAND-Menü zu gelangen.

Es stehen sieben Display-Seiten bereit: „SAVE“, „FORMAT“, „COPY\_VOL“ (Copy Volume), „SYS\_FILE“ (System File), „BACKUP“, „CD-DA“, „LOAD\_OS“.

### Auswählen eines Befehls

[DISK]-Taste → [COMMAND/EXIT]-Taste →  
COMMAND-Menü

Wählen Sie den gewünschten Befehl aus dem COMMAND-Menü.

#### [Bedienung]

1. Drehen Sie Knopf 1, um die Zeile zu markieren, die den gewünschten Befehl enthält.
2. Drücken Sie den Knopf — Knopf 2 bis Knopf 5 — entsprechend des gewünschten Befehls.

DISK Command Select					
SAVE	FORMAT	COPY_VOL	SYS_FILE		
BACKUP	CD-DA	LOAD_OS			
1)EXIT	2)GO	3)GO	4)GO	5)GO	

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	—	—
Drücken	—	Command Select	Command Select	Command Select	Command Select

#### Knopf 1

##### [↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### Knopf 2 — 5

##### [⬆Drücken] Command Select

Wählt den entsprechenden Befehl in der markierten Zeile und zeigt die dazugehörigen Display-Seiten an.

## Befehl Ausführen

Für alle Befehle ist das Verfahren der Befehlausführung das gleiche. In allen COMMAND-Seiten ist der Knopf 1 mit „EXEC“ (EXECUTE) [AUSFÜHREN] und der Knopf 5 mit „EXEC&CONT“ (EXECUTE & CONTINUE) [AUSFÜHREN & FORTFAHREN] belegt. Der aktuell gewählte Befehl wird ausgeführt, wenn Regler 1 (EXEC) oder Regler 5 (EXEC&CONT) gedrückt werden.

Wurde Knopf 1 (EXEC) zur Ausführung eines Befehls verwendet, wird nach erfolgter Ausführung, automatisch die Display-Seite wieder aufgerufen, die direkt vor der Befehlsausführung angezeigt wurde. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung eines Befehls verwendet, wird die gleiche COMMAND-Seite nach der Befehlsausführung beibehalten, so daß Sie beispielsweise die Ausführung des gleichen Befehls wiederholen können. Drücken Sie die [COMMAND/EXIT]-Taste um zum COMMAND-Menü zurückzukehren, ohne den Befehl auszuführen.

## SAVE

[DISK]-Taste → [COMMAND/EXIT]-Taste →  
Knopf 1 um die Zeile 1 zu markieren → Knopf 2 drücken

Speichern Sie ausgewählte Daten auf Disk.

Weitere Informationen zum Befehl SAVE finden Sie im „Kapitel 9: COMMAND“ (Seite 208).

## FORMAT

[DISK]-Taste → [COMMAND/EXIT]-Taste →  
Knopf 1 um die Zeile 1 zu markieren → Knopf 3 drücken

Dieser Befehl formatiert Disketten, Festplatten, ZIP-Disketten etc. Wenn eine Festplatte oder eine ZIP-Diskette formatiert wird, können Sie zwischen zwei und acht Partitionen anlegen.

**HINWEIS** • Der Inhalt dieser Seite ist vom gewählten Formattyp abhängig.

### Formatierung von Disketten

2DD oder 2HD Disketten werden wie folgt formatiert:

Verwenden Sie Knopf 3 (Format Type) um FD(Quick), FD(2HD) oder FD(2DD) zu wählen.



**HINWEIS**

- Wenn eine Diskette formatiert wird, werden alle Daten dieser Diskette unwiederbringlich gelöscht. Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht!
- Eine Diskette kann nicht formatiert werden, wenn der Schieber für den Schreibschutz geöffnet ist (Seite 16).
- Das vom A5000/A4000 verwendete Diskettenformat ist kompatibel zu MS-DOS.

**[Bedienung]**

1. Legen Sie die zu formatierende Diskette in das Diskettenlaufwerk.
2. Wählen Sie einen der Format-Typen FD(Quick), FD(2HD) oder FD(2DD).
3. Verwenden Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT) um die Ausführung zu initiieren. Wenn die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Knopf 1 (EXEC) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das COMMAND-Menü nach der Ausführung wieder aufgerufen. Wenn Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das Formatierungs-Display beibehalten, so daß Sie fortfahren und weitere Disketten formatieren können.

**Cursor 1**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Format Type	—	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

**[↶Drehen] Cursor**  
Positioniert den Cursor.

**[⬆Drücken] EXEC (Execute)**  
Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Formatierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**Knopf 3**

**[↶Drehen] Format Type**  
Legen Sie den zu formatierenden Disk-Typ und den anzuwendende Formatierungsart fest.

**[Bereich] Logical, Physical, OnePartition, FD(Quick), FD(2HD), FD(2DD)**

- **FD(Quick)** ... Wendet eine logische Formatierung nur auf Disketten an, die bereits im MS-DOS Format formatiert sind. Wenn eine Diskette eingelegt ist, die nicht im MS-DOS Format formatiert ist, dann ist die Auswahl automatisch auf FD(2HD) und FD(2DD) begrenzt.
- **FD(2HD)** ... Formatiert eine 2HD-Diskette.
- **FD(2DD)** ... Formatiert eine 2DD-Diskette.

Weitere Informationen über die Optionen Logical, Physical und OnePartition finden Sie auf den Seiten 179 und 180.

**Knopf 5**

**[⬆Drücken] EXEC&CONT (Execute & Continue)**  
Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Formatierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**Cursor 2**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	Drive ID	—
Drücken	EXEC	—	RENAME...	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 178).

**Knopf 3**

**[⬆Drücken] RENAME...**

Ruft das Display auf, in dem Sie einen neuen Namen für die gewählte Diskette eingeben können. Weitere Informationen zur Zeicheneingabe finden Sie auf Seite 81. Der Diskette-NName ist im Abschnitt „FDName“ der Anzeige zu sehen.

**Knopf 5**

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 178).

**Formatierung von Festplatten, ZIP-Disketten und ähnlichen Medien**

SCSI- oder IDE-Festplatten, MO-Disketten, ZIP-Disketten etc. werden wie folgt formatiert:

Verwenden Sie Knopf 3 um den logischen oder physikalischen Formattyp zu wählen.



• Wenn eine Diskette formatiert wird, werden alle Daten dieser Diskette unwiederbringlich gelöscht. Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht!!!

**HINWEIS**

- Wenn eine Diskette formatiert wird, haben Sie die Möglichkeit, zwischen zwei und acht Partitionen anzulegen - die jeweilige Größe der Partition kann jedoch nicht eingestellt werden. Der insgesamt verfügbare Speicherplatz wird gleichmäßig auf die festgelegte Anzahl an Partitionen verteilt.
- Die maximale Partitionsgröße, die der A5000/A4000 erzeugen kann, beträgt 1 Gigabyte. Wenn Sie Disks größer als 1 Gigabyte formatieren wollen, ist es notwendig, eine geeignete Anzahl an Partitionen zu erzeugen.
- Die vom A5000/A4000 verwendete Formatierung ist ein spezielles Yamaha-Format, das mit dem A3000 kompatibel ist, aber nicht mit anderen Computern oder Geräten.
- Die maximale Disk-Größe, die der A5000/A4000 verwalten kann, liegt bei 8 Gigabytes (1 Gigabyte x 8 Partitions). Selbst wenn eine größere Disk angeschlossen ist, werden nur 8 Gigabytes des verfügbaren Speicherplatzes verwendet.

**[Bedienung]**

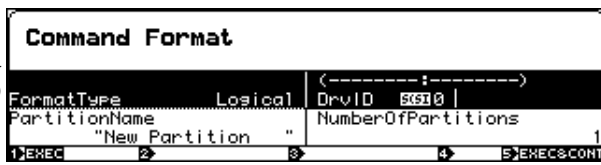
1. Wählen Sie „Logical“ oder „Physical“ als Format Type.
2. Verwenden Sie den Drive ID-Parameter, um das zu formatierende Laufwerk zu wählen.
3. Verwenden Sie Knopf 5 (Number of Partitions), um die Anzahl der zu erzeugenden Partitionen festzulegen.
4. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT) um die Ausführung zu initiieren. Wenn die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**HINWEIS**

• Wenn Knopf 1 (EXEC) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das COMMAND-Menü nach der Ausführung wieder aufgerufen. Wenn Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das Formatierungs-Display beibehalten, so daß Sie fortfahren und weitere Disks formatieren können.

**Cursor 1**

Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Format Type	Drive ID	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

[↶Drehen] **Cursor**  
Positioniert den Cursor.

[⬆Drücken] **EXEC (Execute)**  
Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Formatierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**Knopf 3**

[↶Drehen] **Format Type**  
Legen Sie den zu formatierenden Disk-Typ und den anzuwendende Formatierungsart fest.

[Bereich] **Logical, Physical, OnePartition, FD(Quick), FD (2HD), FD (2DD)**

- **Logical** ... Wendet die logische Formatierung auf Festplatten, ZIP-Disketten oder ähnliche Medien an. Dies ist die normale Auswahl zur Formatierung solcher Medien (Seite 177).
- **Physical** ... Wendet die physikalische oder logische Formatierung auf SCSI-Festplatten, MO-Platten oder ähnliche Medien an. Verwenden Sie diese Option, wenn alleiniges Formatieren der gewählten Disk nicht erfolgreich ist (Seite 177).

**Weitere Informationen über die Optionen OnePartition, FD(Quick), FD (2HD) und FD (2DD) finden Sie auf den Seiten 178 und 180.**

**Knopf 4**

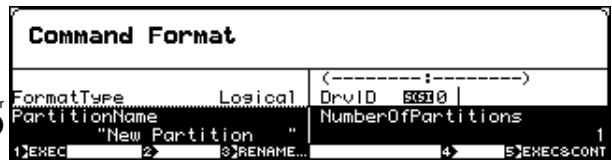
[↶Drehen] **Drive ID**  
Bestimmt die ID des zu formatierenden Laufwerks.  
Wenn Sie eine Laufwerks-ID eingestellt haben, erscheinen der Name des Herstellers und die Produktnummer des Laufwerks über der Laufwerks-ID.  
[Bereich] **SCSI 0 — SCSI 7 (SCSI 0 — 7), IDE M (IDE Master), IDE S (IDE Slave)**

**Knopf 5**

[⬆Drücken] **EXEC&CONT (Execute & Continue)**  
Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Formatierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**Cursor 2**

Cursor 2



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	—	Number of Partitions
Drücken	EXEC	—	RENAME...	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 179).

**Knopf 3**

[⬆Drücken] **RENAME...**  
Ruft das Display auf, in dem Sie einen neuen Namen für die zu erzeugende Partition eingeben können. Weitere Informationen zur Zeicheneingabe finden Sie auf Seite 81. Der Partitions-Name wird im normalen Gebrauch des Samplers als Disk-Name gehandhabt und angezeigt.  
Wenn mehr als eine Partition erzeugt wurde, ist der zu jeder Partition gehörende Disk-Name der Partitions-Name, gefolgt von einer Nummer. Der Partitions-Name ist im Abschnitt „PartitionName“ im Display zu sehen.

**Knopf 5**

[↶Drehen] **Number of Partitions**  
Bestimmt die Anzahl der auf dem zu formatierenden Laufwerk zu erzeugenden Partitionen.

[Bereich] **1 — 8**

[⬆Drücken] **EXEC&CONT (Execute & Continue)**  
Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Formatierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

### Formatierung einer einzelnen Partition auf einer Festplatte, einem ZIP-Laufwerk etc.

Eine einzelne ausgewählte Partition auf einer formatierten Festplatte, einem ZIP-Laufwerk oder einem ähnlichen Medium kann wie folgt neu formatiert werden (logisches Formatieren):  
Verwenden Sie Knopf 3, um den Format Type „OnePartition“ auszuwählen.



• Wenn eine Partition formatiert wird, werden alle Daten dieser Partition unwiederbringlich gelöscht. Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht!



• Die vom A5000/A4000 verwendete Formatierung ist ein spezielles Yamaha-Format, das mit dem A3000 kompatibel ist, aber nicht mit anderen Computern oder Geräten.


**[Bedienung]**

1. Wählen Sie den Format Type „OnePartition“.
2. Verwenden Sie den Drive ID-Parameter, um das Laufwerk auszuwählen, das die neu zu formatierende Partition enthält.
3. Verwenden Sie Knopf 5 (Partition Number), um die neu zu formatierende Partition festzulegen.

4. Verwenden Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT) um die Ausführung zu initiieren. Wenn die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Knopf 1 (EXEC) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das COMMAND-Menü nach der Ausführung wieder aufgerufen. Wenn Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das Formatierungs-Display beibehalten, so daß Sie fortfahren und weitere Disks formatieren können.

**Cursor 1**



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Format Type	Drive ID	Partition Number
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

[↶Drehen] **Cursor**  
Positioniert den Cursor.

[⬆Drücken] **EXEC (Execute)**  
Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Formatierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**Knopf 3**

[↶Drehen] **Format Type**  
Legen Sie den zu formatierenden Disk-Typ und die anzuwendende Formatierungsart fest.  
[Bereich] **Logical, Physical, OnePartition, FD(Quick), FD (2HD), FD (2DD)**

- **OnePartition** ... Formatiert eine einzelne ausgewählte Partition auf bereits formatierten Festplatte, ZIP-Disketten oder ähnlichen Medien. Es wird nur eine logische Formatierung durchgeführt, andere Partitionen werden davon nicht berührt.

Weitere Informationen über die Optionen Logical, Physical, FD (Quick), FD (2HD) und FD (2DD) finden Sie auf den Seiten 178 und 179.

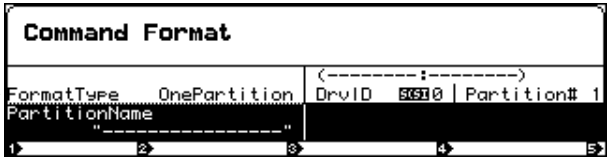
**Knopf 4**

[↶Drehen] **Drive ID**  
Bestimmt die ID des zu formatierenden Laufwerks fest. Wenn Sie eine Laufwerks-ID eingestellt haben, erscheinen der Name des Herstellers und die Produktnummer des Laufwerks über der Laufwerks-ID.  
[Bereich] **SCSI 0 — SCSI 7 (SCSI 0 — 7), IDE M (IDE Master), IDE S (IDE Slave)**

**Knopf 5**

[⬆Drücken] **EXEC&CONT (Execute & Continue)**  
Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Formatierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Formatierung auszuführen.

**Cursor 2**



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	—	—
Drücken	EXEC	—	RENAME...	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 180).

**Knopf 3**

[⬆Drücken] **RENAME...**  
Ruft das Display auf, in dem Sie einen neuen Namen für die zu erzeugende Partition eingeben können. Weitere Informationen zur Zeicheneingabe finden Sie auf Seite 81. Der Partitions-Name wird im normalen Gebrauch des Samplers als Disk-Name gehandhabt und angezeigt. Der Partitions-Name ist im Abschnitt „PartitionName“ im Display zu sehen.

**Knopf 5**

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 180).

## COPY VOLUME

[DISK]-Taste → [COMMAND/EXIT]-Taste →  
Knopf 1 um Zeile 1 zu markieren → Knopf 4 drücken


Kopiert alle Daten eines ausgewählten Volumes in ein anderes Volume. Disketten-Volumes können weder als Kopierquelle noch als -ziel verwendet werden. Volumes auf Disks, die nicht mit dem A5000/A4000 formatiert wurden, können ebenfalls nicht kopiert werden.

### [Bedienung]

1. Verwenden Sie Knopf 3, um den Copy Type festzulegen.
2. Verwenden Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT) um die Ausführung zu initiieren. Wenn die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Kopierfunktion auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Knopf 1 (EXEC) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das COMMAND-Menü nach der Ausführung wieder aufgerufen. Wenn Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das Copy Volume-Display beibehalten, so daß Sie fortfahren und weitere Volumes kopieren können.

### Cursor ①



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Copy Type	—	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### [⬆Drücken] EXEC (Execute)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Kopierfunktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Kopierfunktion auszuführen.

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Copy Type

Bestimmt, ob entweder ein einzelnes oder alle Volumes der gewählten Disk kopiert werden sollen.

**[Bereich] OneVolume, AllVolume**


- **OneVolume** ... Nur ein einzelnes ausgewähltes Volume wird kopiert. Alle Daten des Ziel-Volumes werden gelöscht und mit den zu kopierenden Daten überschrieben.
- **AllVolume** ... Alle Volumes der ausgewählten Disk werden kopiert. Alle vorherigen Daten der Ziel-Disk werden gelöscht und mit den zu kopierenden Daten überschrieben.

### Knopf 5

#### [⬆Drücken] EXEC&CONT (Execute & Continue)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Kopierfunktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Kopierfunktion auszuführen.

### Cursor ②



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	To Disk	—	To Volume
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor ① (Seite 181).

### Knopf 3

#### [↶Drehen] To Disk

Wählt die Festplatte, die ZIP-Diskette oder ein ähnliches Medium, auf welche die Daten kopiert werden sollen.

**[Bereich] Alle angeschlossenen und gemounteten Disks.**

### Knopf 5

#### [↶Drehen] To Volume

Wählt das Zielvolume, in das die Daten kopiert werden sollen.

**[Bereich] Ein Volume auf der Disk, die durch den Parameter To Disk festgelegt ist.**

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nicht eingestellt werden, wenn als Copy Type „AllVolume“ gewählt wurde.

#### [⬆Drücken] EXEC&CONT (Execute & Continue)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung der Kopierfunktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Kopierfunktion auszuführen.



## SYSTEM FILE

[DISK]-Taste → [COMMAND/EXIT]-Taste →  
Knopf 1 um Zeile 1 zu markieren, Knopf 5 drücken

Hiermit können alle Systemparameter in einem System File auf Disk gespeichert oder von einer Disk geladen werden (Informationen zu Systemparametern finden Sie unter MIDI-Datenformat).

Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie die A5000/A4000-Betriebsumgebung speichern oder laden möchten.

**HINWEIS** • Es kann nur ein System File (System-Datei) auf einer Disk oder Partition gespeichert werden.

### [Bedienung]

1. Verwenden Sie Knopf 3, um das zu speichernde oder zu ladende System File festzulegen.
2. Verwenden Sie Knopf 4, um die Disk zu wählen, auf die oder von der das System File gespeichert oder geladen werden soll.
3. Verwenden Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT) um die Ausführung zu beginnen. Wenn die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Speicher- oder Ladevorgang der System Files auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Knopf 1 (EXEC) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das COMMAND-Menü nach Beendigung der Ausführung wieder aufgerufen. Wenn Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird die System File-Display beibehalten, so daß Sie fortfahren und weitere Speicher-/Ladevorgänge ausführen können.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	—	Save / Load	Disk	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [ ▲ Drücken] EXEC (Execute)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Speicher-/Ladefunktion auszuführen.

### Knopf 3

#### [ ↻ Drehen] Save/Load

Legt fest, ob das System File gespeichert oder geladen werden soll.

[Bereich] Save, Load

**HINWEIS** • Das System File kann nur von einer Disk geladen werden, auf der es vorher gespeichert wurde.

### Knopf 4

#### [ ↻ Drehen] Disk

Wählt die Disk, auf oder von der das System File gespeichert oder geladen werden soll.

[Bereich] Alle angeschlossenen und gemounteten Disks.

**HINWEIS** • Wenn ein angeschlossenes SCSI- oder IDE-Gerät (Festplatte, ZIP-Laufwerk etc.) nicht gewählt werden

kann, gehen Sie zum Display zur Datenträgerauswahl (DISK-DISK-Disk) und überprüfen Sie den Mount/Unmount-Status und die SCSI ID-Einstellungen des Gerätes ( Seite 173).

### Knopf 5

#### [ ▲ Drücken] EXEC (Execute)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Speicher-/Ladefunktion auszuführen.

## BACKUP

[DISK]-Taste → [COMMAND/EXIT]-Taste →  
Knopf 1 um Zeile 2 zu markieren → Knopf 2 drücken

Diese Funktion erlaubt es, den Inhalt einer Festplatte, ZIP-Diskette oder anderer Disks auf eine CD-R oder CD-RW als Backup zu sichern. Bis zu acht Disks können auf einer einzelnen CD-R (beschreibbare CD) oder CD-RW (wiederbeschreibbare CD) gesichert werden.

- HINWEIS**
- Wenn Sie diese Funktion verwenden möchten, muß ein entsprechendes CD-R- oder CD-RW-Laufwerk an den A5000/A4000 SCSI-Bus angeschlossen sein.
  - Werden CD-RW beschrieben, wenden Sie die Methode "Disk at Once" an, so daß auf eine einmal beschriebene CD später keine weiteren Daten mehr geschrieben werden können.
  - CD-R und CD-RW können nur von durch den A5000/A4000 formatierten Disks beschrieben werden.
  - Verwenden Sie ein Yamaha CD-R/CD-RW-Laufwerk, wie z.B. das CRW4416SX, um CD-R/CD-RW zu beschreiben.
  - Es können Fehler auftreten, wenn Sie versuchen, eine CD-R oder CD-RW zu beschreiben, während ein Computer an den SCSI-Bus des Samplers angeschlossen ist.
  - Es muß ausreichend Parameterspeicher im Sampler verfügbar sein, um diese Funktion verwenden zu können. Idealerweise sollte die BACKUP-Funktion direkt nach dem Einschalten des Geräts angewendet werden, also bevor Daten geladen oder aufgenommen werden.

### [Bedienung]

1. Verwenden Sie Knopf 4, um die Laufwerks-ID des CD-R-Laufwerks festzulegen.
2. Verwenden Sie Knopf 5, um die Schreibgeschwindigkeit (Write Speed) einzustellen.
3. Verwenden Sie Knopf 4, um für jede Backup-Nummer in der Backup-List die zu sichernde Disk festzulegen (Knopf 2).
4. Verwenden Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Ausführung zu initiieren. Wenn die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Backup-Funktion auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Knopf 1 (EXEC) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das COMMAND-Menü nach der Ausführung wieder aufgerufen. Wenn Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das Backup-Display beibehalten, so daß Sie fortfahren und weitere Backup-Vorgänge ausführen können.

**Cursor 1**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	CDR DriveID	Write Speed
Drücken	EXEC	—	RW-ERASE	TEST	EXEC&CONT

**Knopf 1****[↶Drehen] Cursor**

Positioniert den Cursor.

**[▲Drücken] EXEC (Execute)**

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Backup-Funktion auszuführen.

**Knopf 3****[▲Drücken] RW-ERASE (CD-RW Erase)**

Löscht alle Daten einer CD-RW und erlaubt eine erneute Bespielung.

**HINWEIS** • Je nachdem, welches CD-RW-Laufwerk verwendet wird, nimmt dieser Vorgang etwas Zeit in Anspruch.

**Knopf 4****[↶Drehen] CDR DriveID**

Wählt die Laufwerks-ID des CD-R- oder CD-RW-Laufwerks, auf dem die Daten gesichert werden sollen. Wurde ein CD-R oder CD-RW-Laufwerk gewählt, wird der Hersteller und die Produktnummer angezeigt.

**[Bereich] SCSI 0 — SCSI 7**

**HINWEIS** • Wenn ein angeschlossenes CD-R- oder CD-RW Laufwerk nicht gewählt werden kann, gehen Sie zum Datenträgerauswahl-Display (DISK-DISK-Disk) und überprüfen Sie den Mounted/Unmounted-Status und die SCSI ID-Einstellungen des Gerätes (Seite 173).

**[▲Drücken] TEST**

Führt eine Test-Datenübertragung für das gewählte CD-R- oder CD-RW-Laufwerk durch. Bevor der Test beginnen kann, muß ein CD-Rohling in das Laufwerk gelegt werden, die Daten werden aber noch nicht auf die CD geschrieben.

**TIPP** • Erzeugt der Test einen Fehler, wählen Sie die nächst niedrigere Schreibgeschwindigkeit (Write Speed, Knopf 5) aus und starten Sie den Test noch einmal. Die Einstellung der Schreibgeschwindigkeit ist dann optimal, wenn der Test keine Fehler erzeugt. Verwenden Sie nur die fehlerfreie Schreibgeschwindigkeit, wenn Sie eine CD beschreiben.

**HINWEIS** • Die Test-Datenübertragung dauert genauso lange wie das Beschreiben der CD. Da die CD-R aber unbrauchbar wird, wenn während des „echten“ Schreibvorgangs ein Fehler auftritt, ist es empfehlenswert, vorher den Test zu starten, um potentielle Fehler rechtzeitig zu erkennen.

**Knopf 5****[↶Drehen] Write Speed**

Wählt die Schreibgeschwindigkeit des CD-R/CD-RW-Laufwerks.

**[Bereich] x1, x2, x4, x6, x8**

**[▲Drücken] EXEC&CONT (Execute & Continue)**

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Backup-Funktion auszuführen.

**Cursor 2**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Backup#	—	Disk	—
Drücken	EXEC	—	RW-ERASE	TEST	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 183).

**Knopf 2****[↶Drehen] Backup # (Backup Number)**

Wählt eine Zeile in der Disk Backup-Liste.

**[Bereich] 1 — 8**

**HINWEIS** • „End of List“ (Ende der Liste) erscheint bei der ersten Zeile, für die keine Disk oder Volume gewählt wurde. Zeilen-Nummern unter der „End of List“-Zeile können nicht für die Backup-Funktion ausgewählt werden. Daher können die Zeile Nummer 2 und höher nicht ausgewählt werden, wenn weder eine Disk noch ein Volume ausgewählt wurde.

• Disks, die in den Zeilen über der „End of List“ aufgelistet werden, werden bei Ausführung der Backup-Funktion gesichert.

**Knopf 3**

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 183).

**Knopf 4****[↶Drehen] Disk**

Bestimmt eine zu sichernde Disk für die gegenwärtig ausgewählte Backup-Nummer (Knopf 2).

**[Bereich] Alle angeschlossenen und gemounteten Disks.**

**HINWEIS** • Wenn ein angeschlossenes SCSI- oder IDE-Gerät (Festplatte, ZIP-Laufwerk etc.) nicht gewählt werden kann, gehen Sie zum Datenträgerauswahl-Display (DISK-DISK-Disk) und überprüfen Sie den Mounted/Unmounted-Status und die SCSI ID-Einstellungen des Gerätes (Seite 173).

**[▲Drücken] TEST**

Führt eine Test-Datenübertragung für das gewählte CD-R- oder CD-RW-Laufwerk durch. Bevor der Test beginnen kann, muß ein CD-Rohling in das Laufwerk gelegt werden, die Daten werden aber noch nicht auf die CD geschrieben.

**TIPP** • Erzeugt der Test einen Fehler, wählen Sie die nächst niedrigere Schreibgeschwindigkeit (Write Speed, Knopf 5) aus und starten Sie den Test noch einmal. Die Einstellung der Schreibgeschwindigkeit ist dann optimal, wenn der Test keine Fehler erzeugt. Verwenden Sie nur die fehlerfreie Schreibgeschwindigkeit, wenn Sie eine CD beschreiben.



**HINWEIS** • Die Test-Datenübertragung dauert genauso lange wie das Beschreiben der CD. Da die CD-R aber unbrauchbar wird, wenn ein Fehler während des „echten“ Schreibvorgangs auftritt, ist es empfehlenswert, vorher den Test zu starten, um potentielle Fehler rechtzeitig zu erkennen.

**Knopf 5**

[ ▲ Drücken] EXEC&CONT (Execute & Continue)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Backup-Funktion auszuführen.

**CD-DA**

[DISK]-Taste → [COMMAND/EXIT]-Taste → Knopf 1 um Zeile 2 zu markieren → Knopf 3 drücken

Diese Funktion schreibt auf Disk gespeicherte Samples auf eine CD-R oder CD-RW, um eine Audio-CD herzustellen.

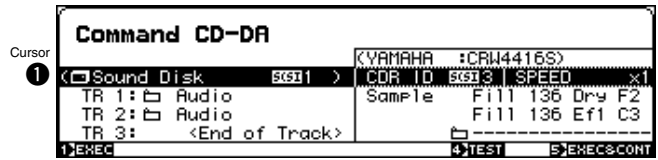
- Wenn Sie diese Funktion verwenden möchten, muß ein entsprechendes CD-R- oder CD-RW-Laufwerk an den A5000/A4000 SCSI-Bus angeschlossen sein.
- Werden CD-RW beschrieben, wenden Sie die Methode „Disk at Once“ an, so daß auf eine einmal beschriebene CD später keine weiteren Daten mehr geschrieben werden können.
- CD-R und CD-RW können nur von durch den A5000/A4000 formatierten Disks beschreiben werden.
- Verwenden Sie ein Yamaha CD-R/CD-RW-Laufwerk, wie z.B. das CRW4416SX, um CD-R/CD-RW zu beschreiben.
- Es können Fehler auftreten, wenn Sie versuchen, eine CD-R oder CD-RW zu beschreiben, während ein Computer an den SCSI-Bus des Samplers angeschlossen ist.
- Im Parameterspeicher des Samplers muß ausreichend Platz sein, um diese Funktion verwenden zu können. Im Idealfall sollte diese Funktion nach dem Einschalten der Einheit und noch bevor Daten geladen oder aufgenommen worden sind, benutzt werden.
- Nur Samples mit einer Sampling-Frequenz von 44.1 kHz können mit dieser Funktion auf CD-R/CD-RW geschrieben werden.
- Samples, die digital vom A5000/A4000 von einer kommerziellen CD aus einem CD-Player aufgenommen wurden, können nicht auf eine CD-R/CD-RW geschrieben werden.
- Verwenden Sie die BACKUP RW-ERASE-Funktion, um Daten einer bespielten CD-RW vorher zu löschen.

**[Bedienung]**

1. Verwenden Sie Knopf 4, um die Laufwerks-ID des CD-R-Laufwerks festzulegen.
2. Verwenden Sie Knopf 5, um die Schreibgeschwindigkeit (Write Speed) einzustellen.
3. Verwenden Sie Knopf 3 und 5, um die zu sichernden Samples für jeden Track (Knopf 2).
4. Verwenden Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT) um die Ausführung zu initiieren. Wenn die Bestätigungsaufforderung erscheint, drücken Sie Knopf 5 (YES), um den CD-DA-Vorgang auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Knopf 1 (EXEC) zur Ausführung des CD-DA-Befehls verwendet wird, wird das COMMAND-Menü nach der Ausführung wieder aufgerufen. Wenn Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung des Befehls verwendet wird, wird das CD-Display beibehalten, so daß Sie fortfahren und weitere CD-R/CD-RW beschreiben können.

**Cursor 1**



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	CDR DriveID	—
Drücken	EXEC	—	—	TEST	EXEC&CONT

**Knopf 1**

[ ↻ Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

[ ▲ Drücken] EXEC (Execute)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den CD-DA-Vorgang auszuführen.

**Knopf 4**

[ ↻ Drehen] CDR DriveID

Bestimmt die Laufwerks-ID des CD-R- oder CD-RW-Laufwerks, auf dem die CD geschrieben werden soll. Wurde ein CD-R oder CD-RW-Laufwerk gewählt, wird der Hersteller und die Produktnummer angezeigt.

**[Bereich] SCSI 0 — SCSI 7**

**HINWEIS** • Wenn ein angeschlossenes CD-R- oder CD-RW Laufwerk nicht gewählt werden kann, gehen Sie zum Datenträgerauswahl-Display (DISK-DISK-Disk) und überprüfen Sie den Mounted/Unmounted-Status und die SCSI ID-Einstellungen des Gerätes (Seite 173).

[ ▲ Drücken] TEST

Führt einen Test-Datenübertragung für das gewählte CD-R- oder CD-RW-Laufwerk durch. Bevor der Test beginnen kann, muß ein CD-Rohling in das Laufwerk gelegt werden, die Daten werden aber noch nicht auf die CD geschrieben.

**TIPP** • Erzeugt der Test einen Fehler, wählen Sie die nächst niedrigere Schreibgeschwindigkeit (Write Speed, Knopf 5) aus und starten Sie den Test noch einmal. Die Einstellung der Schreibgeschwindigkeit ist dann optimal, wenn der Test keine Fehler erzeugt. Verwenden Sie nur die fehlerfreie Schreibgeschwindigkeit, wenn Sie eine CD beschreiben.

**HINWEIS** • Die Test-Datenübertragung dauert genauso lange wie das Beschreiben der CD. Da die CD-R aber unbrauchbar wird, wenn während des „echten“ Schreibvorgangs ein Fehler auftritt, ist es empfehlenswert, vorher den Test zu starten, um potentielle Fehler rechtzeitig zu erkennen.

**Knopf 5**

[ ↻ Drehen] Write Speed

Wählt die Schreibgeschwindigkeit des CD-R/CD-RW-Laufwerks.

**[Bereich] x1, x2, x4, x6, x8**

[ ▲ Drücken] EXEC&CONT (Execute & Continue)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den CD-DA-Vorgang auszuführen.

**Cursor 2**

Cursor 2

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Track#	Volume	—	Sample
Drücken	EXEC	INSERT	DELETE	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Dieser Knopf hat die gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 184).

**Knopf 2****[↶Drehen] Track # (Track Number)**

Wählt die Track-Mummer, auf dem das Sample geschrieben werden soll.

**[Bereich] TR1 — TR99**

- HINWEIS**
- „End of List“ (Ende der Liste) erscheint bei der ersten Zeile, für die keine Disk oder Volume gewählt wurde. Zeilen-Nummern unter der „End of List“-Zeile können nicht für die Backup-Funktion ausgewählt werden. Daher können die Zeile Nummer 2 und höher nicht ausgewählt werden, wenn weder eine Disk noch ein Volume ausgewählt wurde.
  - Disks, die in den Zeilen über der „End of List“ aufgelistet werden, werden bei Ausführung der Backup-Funktion gesichert.

**[↑Drücken] INSERT**

Fügt einen neuen Track an der gegenwärtig markierten Track-Position ein. Alle folgenden Track-Nummern werden um eine Track-Nummer nach oben verschoben. Die maximale Track-Anzahl von 99 kann dabei nicht überschritten werden.

Die Zuweisung eines eventuell schon belegten Tracks 99 wird durch den neuen auf Track 99 gerutschten Track ersetzt.

**Knopf 3****[↶Drehen] Volume**

Bestimmt das Volume, das die Samples enthält, die auf den mittels Knopf 2 gewählten Track geschrieben werden sollen.

**[Bereich] Alle Volumes der gegenwärtig gewählten Disk.**

- HINWEIS**
- Die Auswahl der Disk wird über den Disk Select-Parameter (DISK – DISK – Disk, Seite 173) ausgeführt.
  - Auf unterschiedlichen Disks gespeicherte Samples können nicht auf eine einzelne CD-R oder CD-RW aufgezeichnet werden.

**[↑Drücken] DELETE**

Löscht den markierten Track. Alle Track-Nummern, die dem gelöschten Track folgen, werden um eins nach unten verschoben, während auf Track 99 ein neuer, freier Track erzeugt wird.

**Knopf 5****[↑Drücken] EXEC&CONT (Execute & Continue)**

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den CD-DA-Vorgang auszuführen.

**LOAD OS**

[DISK]-Taste → [COMMAND/EXIT]-Taste →

Knopf 1 um Zeile 2 zu markieren → Knopf 4 drücken

Die Funktion erlaubt, daß ein OS-File geladen wird, um das Betriebssystem (Operating System – OS) zu aktualisieren.



- Wenn „LOAD OS“ (Betriebssystem laden) ausgeführt wird, werden alle Daten im Speicher des Samplers gelöscht!

**[Bedienung]**

1. Verwenden Sie Knopf 3, um den gewünschten OS File Type auszuwählen.
2. Verwenden Sie Knopf 4, um die Ziel-Disk zu wählen.
3. Verwenden Sie Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Ausführung zu initiieren. Wenn die Bestätigungsaufforderung „Load OS? (Param&Wave memory will be erased)“, drücken Sie Knopf 5 (YES), um den OS-Ladevorgang auszuführen.
4. Wenn der Ladevorgang beendet wurde, erscheint die Bestätigungsaufforderung „Upgrade OS?“. Drücken Sie Knopf 4 (NO), wenn Sie das Betriebssystem nicht upgraden möchten oder Knopf 5 (YES), wenn Sie das Betriebssystem upgraden möchten.
5. Wenn Sie sich gegen ein Upgrade des Betriebssystems entscheiden, erscheint „OS will not be upgraded. Please restart“, und ein Neustart des A5000/A4000 ist notwendig.  
Wenn Sie sich für ein Upgrade des Betriebssystems entscheiden, erscheint „Please wait a few seconds“. Danach ist das Betriebssystem-Upgrade ausgeführt, und es erscheint „After all [F1] — [F6] red lamp lighting, please restart“. Nach dem Aufleuchten aller roten [F1] — [F6]-LEDs ist es notwendig, daß Sie den A5000/A4000 neu starten.

**HINWEIS** • Weitere Informationen über den Neustart finden Sie auf Seite 86.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	—	OS File Type	Disk	—
Drücken	—	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 3****[↶Drehen] OS File Type**

Wählt den zu ladenden Dateityp des Betriebssystems.

**[Bereich] Main, Sub, Boot (Main, Boot beim A4000)**

- **Main** ... Lädt das OS-File für die Haupt-CPU.
- **Sub** ... Lädt das OS-File für die zweite (unter) CPU.
- **Boot** ... Lädt das OS-File für den Boot-Sektor der Haupt- und Sub-CPU.

### Knopf 4

---

#### [↺Drehen] Disk

Wählt die, von der das OS-File geladen werden soll.

**[Bereich] Alle angeschlossenen und gemounteten MS-DOS-formatierten Festplatten und Disketten und ISO9660-formatierten CD-ROMs.**

- HINWEIS**
- Wenn das OS-File im Stamm-Verzeichnis der Disk gespeichert ist, erscheint die OS-Information im Display.
  - OS-Files, die in einem anderen Verzeichnis als dem Stamm-Verzeichnis gespeichert wurden, werden nicht erkannt.
  - Wenn ein angeschlossenes SCSI- oder IDE-Gerät (Festplatte, ZIP-Laufwerk etc.) nicht gewählt werden kann, gehen Sie zur Datenträgerauswahl-Display (DISK-DISK-Disk) und überprüfen Sie den Mounted/Unmounted-Status und die SCSI ID-Einstellungen des Gerätes (Seite 173).

### Knopf 5

---

#### [▲Drücken] EXEC&CONT (Execute & Continue)

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Load OS-Funktion auszuführen.

- HINWEIS**
- Der „LOAD OS“ Ladevorgang kann nicht ausgeführt werden, wenn die OS-Information nicht im Display erscheint.

# Kapitel 8

## UTILITY-Modus

In diesem Modus sind eine Reihe von Utility-Funktionen enthalten sowie Sequence-Aufnahme- und Wiedergabefunktionen.

Über den UTILITY-Modus.....	188
1. TOTAL EQ.....	189
2. PANEL PLAY .....	191
3. SEQUENCE .....	194
4. MASTER .....	195
5. SYSTEM .....	197
6. MIDI.....	200

## Über den UTILITY-Modus

Mit Hilfe des UTILITY-Modus richten Sie die Betriebsumgebung des Systems ein und nehmen Sequences auf und geben sie wieder.

- HINWEIS** • Im UTILITY-Modus vorgenommene Änderungen wirken sich nicht auf die Einstellungen aus, die in Programs und Samples gespeichert sind. Einige UTILITY-Einstellungen beeinflussen jedoch, wie sich Programs und Samples verhalten und können sich so auswirken, daß bestimmte Einstellungen von Programs und Samples außer Kraft gesetzt (oder Offset-Werte darauf angewendet) werden.

---

## UTILITY-Modus-Funktionen

---

Der UTILITY-Modus enthält sechs Funktionen, die nachfolgend aufgelistet sind (sie werden mit den entsprechenden Funktionstasten [F1] - [F6] ausgewählt).

### ■ [F1] TOTAL EQ

Mit dieser Funktion können Sie den 4-Band-Equalizer für den Stereo-Output einstellen (Seite 189).  
Für diese Funktion gibt es nur eine Seite: „TotalEQ“ (Total Equalizer).

### ■ [F2] PANEL PLAY

Mit dieser Funktion können Sie den A5000/A4000 so einstellen, daß die Knöpfe als MIDI-Controller fungieren und die Funktionstasten als MIDI-Keyboardtasten (Seite 191).  
Hierfür gibt es drei Display-Seiten: „KnobCtrl“ (Knob Controller), „KnobSet“ (Knob-Controller Setup) und „FKeySet“ (Function Key Play Setup).

### ■ [F3] SEQUENCE

Verwenden Sie diese Funktion, um MIDI-Sequences aufzunehmen und abzuspielen (Seite 194).  
Für diese Funktion gibt es nur eine Seite: „Sequence“.

### ■ [F4] MASTER

Verwenden Sie diese Funktion, um die System-Tonhöhe (Output-Pitch) sowie den Pegel des Stereo-Outputs anzupassen, und um das Stereo-Output-Signal auf ein Paar der Assignable Out-Buchsen umzulenken (Seite 195).  
Hierfür gibt es zwei Display-Seiten: „Tuning“ und „Output“.

### ■ [F5] SYSTEM

Die SYSTEM-Funktionen betreffen allgemein die Systemvorgänge sowie das Display (Seite 197).  
Hierfür gibt es zwei Display-Seiten: „KeysSet“ und „Custom“ (Customise).

### ■ [F6] MIDI

In diesem Display können Sie auf zahlreiche Funktionen zugreifen, die die MIDI-Vorgänge betreffen (Seite 200).  
Hierfür gibt es zwei Display-Seiten: „Channel“ (Channel Message) und „SysEx“ (System Exclusive).



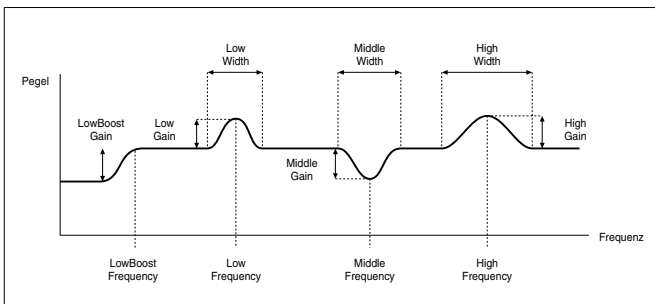
## 1. TOTAL EQ

Mit dieser Funktion können Sie den 4-Band-Equalizer für das Stereo-Output-Signal einstellen.

Drücken Sie die Taste [UTILITY] und anschließend die Taste [F1], um zur Funktion „TotalEQ“ zu gelangen.

Für diese Funktion gibt es nur eine Seite: „TotalEQ“ (Total Equalizer).

Es stehen die Parameter Gain, Frequency und Width zur Verfügung. Die folgende Abbildung zeigt, wie diese Parameter den Frequenzgang des Ausgangssignals beeinflussen.



- HINWEIS**
- Der Total Equalizer wirkt sich nicht auf das Signal aus, das an die Assignable Outputs gesendet wird. Auch wenn der Parameter Stereo Out To Assignable Out auf „on“ steht (UTILITY-MASTER-Output, Seite 195), wirkt sich der Total Equalizer immer noch nur auf das Stereo Output-Signal aus, das dann an den Assignable Outputs anliegt.
  - Die hier eingestellte Klangregelung wird auf den Gesamtklang des Stereo Outputs angewendet. Wenn Sie den A5000/A4000 vorübergehend in einem Studio oder auf der Bühne einsetzen, können Sie den Sound Ihres Samplers mit diesem praktischen Equalizer auf die akustische Umgebung einstellen.

## Total Equalizer

[UTILITY]-Taste → [F1]-Taste → „UTIL-TotalEQ“

Mit dieser Funktion können Sie den 4-Band-Equalizer für das Stereo-Output-Signal einstellen.

- HINWEIS**
- **Cursor 1 (Gain):** Hiermit werden die Verstärkerwerte für den Equalizer eingestellt.
  - **Cursor 2 (Frequency):** Hiermit werden die Frequenzen der vier EQ-Bänder eingestellt.
  - **Cursor 3 (Width):** Hiermit werden die Bandbreiten der vier EQ-Bänder eingestellt.

### Cursor 1 (Gain)

UTIL-TotalEQ 001:Param 001 sine wave						
Cursor	LowBoost	Low	Middle	High		
1	Gain +0dB	+0dB	+0dB	+0dB		
	Freq 100Hz	400Hz	3.6kHz	8.0kHz		
	Width (-)	1.0	1.0	1.0		
	1)TREE	2)QUICK...	3)QUICK...	4)QUICK...	5)QUICK...	
	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5	
↻	Drehen	Cursor	Low Boost Gain	Low Gain	Middle Gain	High Gain
⬆	Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Knopf 1

[↻Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

[⬆Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

[↻Drehen] Low Boost Gain

Hiermit wird der Gain des Low Boost-EQ-Bands (Tiefe Bässe) eingestellt.

[Bereich] -12dB — +12dB

[⬆Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

[↻Drehen] Low Gain

Hiermit wird der Gain des Low-EQ-Bands (Bässe) eingestellt.

[Bereich] -12dB — +12dB

[⬆Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 4

[↻Drehen] Middle Gain

Hiermit wird der Gain des Middle-EQ-Bands (Mitten) eingestellt.

[Bereich] -12dB — +12dB

[⬆Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 5

[↻Drehen] High Gain

Hiermit wird der Gain des High-EQ-Bands (Höhen) eingestellt.

[Bereich] -12dB — +12dB

[⬆Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**Cursor 2 (Frequency)**

UTIL-TotalEQ 001:Pam 001 sine wave					
Cursor	LowBoost	Low	Middle	High	
	Gain +0dB	+0dB	+0dB	+0dB	
2	Freq 100Hz	400Hz	3.6kHz	8.0kHz	
	Width (--)	1.0	1.0	1.0	
	↑TREE	2)QUICK...	3)QUICK...	4)QUICK...	5)QUICK...
	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor	Low Boost Frequency	Low Frequency	Middle Frequency	High Frequency
⬆ Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

**Knopf 1**

Gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 189).

**Knopf 2****[↻Drehen] Low Boost Frequency**

Hiermit wird die Kennfrequenz des Low Boost-EQ-Bands (Tiefe Bässe) eingestellt.

[Bereich] 32Hz — 2.0kHz

**[⬆Drücken] QUICK...**

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**Knopf 3****[↻Drehen] Low Frequency**

Hiermit wird die Kennfrequenz des Low-EQ-Bands (Bässe) eingestellt.

[Bereich] 32Hz — 2.0kHz

**[⬆Drücken] QUICK...**

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**Knopf 4****[↻Drehen] Middle Frequency**

Hiermit wird die Kennfrequenz des Middle-EQ-Bands (Mitten) eingestellt.

[Bereich] 32Hz — 16.0kHz

**[⬆Drücken] QUICK...**

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**Knopf 5****[↻Drehen] High Frequency**

Hiermit wird die Kennfrequenz des High-EQ-Bands (Höhen) eingestellt.

[Bereich] 500Hz — 16.0kHz

**[⬆Drücken] QUICK...**

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**Cursor 3 (Width)**

UTIL-TotalEQ 001:Pam 001 sine wave					
Cursor	LowBoost	Low	Middle	High	
	Gain +0dB	+0dB	+0dB	+0dB	
	Freq 100Hz	400Hz	3.6kHz	8.0kHz	
3	Width (--)	1.0	1.0	1.0	
	↑TREE	2)QUICK...	3)QUICK...	4)QUICK...	5)QUICK...
	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor	—	Low Width	Middle Width	Hgh Width
⬆ Drücken	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

**Knopf 1**

Gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 189).

**Knopf 3****[↻Drehen] Low Width**

Hiermit wird die Bandbreite Low-EQ-Bands (Bässe) eingestellt.

Beachten Sie, daß durch niedrige Werte eine größere Bandbreite erzeugt wird.

[Bereich] 1.0 — 12.0

**[⬆Drücken] QUICK...**

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**Knopf 4****[↻Drehen] Middle Width**

Hiermit wird die Bandbreite Middle-EQ-Bands (Mitten) eingestellt.

Durch niedrige Werte wird eine größere Bandbreite erzeugt.

[Bereich] 1.0 — 12.0

**[⬆Drücken] QUICK...**

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

**Knopf 5****[↻Drehen] High Width**

Hiermit wird die Bandbreite für die Hochfrequenzklangregelung (high-frequency equalization) eingestellt.

Durch niedrige Werte wird eine größere Bandbreite erzeugt.

[Bereich] 1.0 — 12.0

**[⬆Drücken] QUICK...**

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).



## 2. PANEL PLAY

Mit dieser Funktion können Sie den A5000/A4000 so einstellen, daß Sie seine Knöpfe als MIDI-Controller und verwenden können und die Funktionstasten wie Tasten eines MIDI-Keyboards funktionieren.

Drücken Sie die Taste [UTILITY] und anschließend die Taste [F2], um zur Funktion PANEL PLAY zu gelangen.

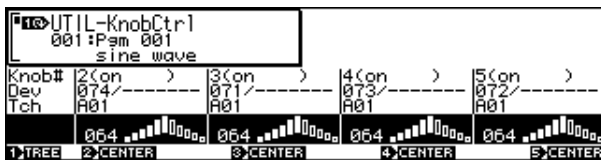
Hierfür gibt es drei Display-Seiten: „KnobCtrl“ (Knob-Controller), „KnobSet“ (Knob Controller einstellen) und „FKeySet“ (Function Key Play Setup - Seite 192).

### Knob Controller

[UTILITY]-Taste → [F2]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „UTIL-KnobCtrl“

Durch Drehen der Knöpfe 2 — 5 können MIDI Control Change Events erzeugt werden. Zusätzlich zur direkten Wirkung auf die Tonerzeugung des A5000/A4000 können diese Controller-Events auch via MIDI-Out zur Steuerung externer Geräte übertragen werden. Welche Controller-Events erzeugt werden, hängt von den Parametern unter „Knob Controller Setup“ ab.

**HINWEIS** • Die Taste [ASSIGNABLE] kann so konfiguriert werden, daß sie die Nutzung der Knöpfe 2 — 5 als Midi-Controller aktiviert, wenn eine andere Seite als (UTILITY-KnobCtrl) angezeigt wird. In diesem Fall muß der Parameter ASSIGNABLE Key Function (UTILITY-SYSTEM-KeysSet: Seite 197) auf „KnobControl on/off“ eingestellt werden.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Control Change	Control Change	Control Change	Control Change
Drücken	Tree View	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER

#### Knopf 1

##### [Drehen] Page

Hiermit können Sie die anzuzeigende Display-Seite auswählen.

##### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 2 — 5

##### [Drehen] Control Change

Hiermit verändern Sie den Wert der dem Knopf zugewiesenen MIDI Control Change Nummer - Sie erzeugen also Control Change Events.

Im Display wird die Control Change Nummer, der MIDI-Kanal und der aktuelle Control Change Wert für jeden Knopf angezeigt.

[Bereich] 000 — 127

**HINWEIS** • Knöpfe, für die der Control Type auf „off“ eingestellt ist, übertragen keine Control Change Events.

##### [Drücken] CENTER

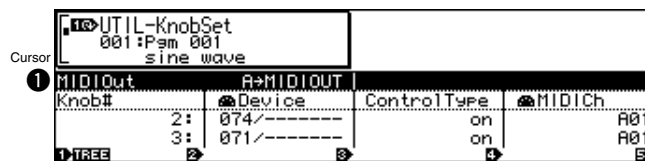
„Zentriert“ den Control Change Wert auf „64.“ „064“ wird im Display angezeigt.

### Knob Controller Setup

[UTILITY]-Taste → [F2]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „UTIL-KnobSet“

Verwenden Sie diese Seite, um jedem Knopf eine Controller-Nummer und einen MIDI-Übertragungskanal zuzuweisen, den Sie als Controller einsetzen möchten.

#### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	—	MIDI-Out	—	—
Drücken	Tree View	—	—	—	—

#### Knopf 1

##### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite aus.

##### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 3

##### [Drehen] MIDI-Out

Hier wird der MIDI-Anschluß angegeben, auf dem die von den Knöpfen erzeugten Control Change Events übertragen werden.

[Bereich] A → MIDIOUT, B → MIDIOUT

• **A → MIDIOUT** ... Die Control Change Events der Knöpfe für die MIDI-Kanäle A01 — A16 werden via MIDI OUT übertragen. Die Control Change Events der Knöpfe für die MIDI-Kanäle B01 — B16 wirken nur auf die Tonerzeugung des A5000.

• **B → MIDIOUT** ... Die Control Change Events der Knöpfe für die MIDI-Kanäle B01 — B16 werden via MIDI OUT übertragen. Die Control Change Events der Knöpfe für die MIDI-Kanäle A01 — A16 wirken nur auf die Tonerzeugung des A5000.

**HINWEIS** • Der A4000 verfügt nicht über diesen Parameter.



**Cursor 2**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Knob#	Device	Control Type	MIDIChannel
Drücken	Tree View	—	MIDI	—	MIDI

**Knopf 1**

Gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 191).

**Knopf 2**

[↻Drehen] Knob# (Knob Number)

Hiermit wird der Knopf (2 — 5) ausgewählt, der für die Control Change Übertragung mittels der Knöpfe 3 — 5 eingerichtet werden soll (die Knöpfe 3 — 5 bestimmen die Control Change-Nummer, den MIDI-Kanal usw. für den hier gewählten Knopf.)

[Bereich] 2 — 5

**Knopf 3**

[↻Drehen] Device

Mit diesem Wert wird dem Knopf eine Controller-Funktion zugewiesen (Controller-Nummer).

[Bereich] 000 — 120

**HINWEIS** • Beachten Sie, daß im MIDI-Standard bestimmte Controller-Nummern auf bestimmte Funktionen festgelegt sind.

[⬆Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt durch ein entsprechendes MIDI-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden. Siehe Seite 82

**Knopf 4**

[↻Drehen] Control Type

Mit diesem Wert wird die Steuerungsempfindlichkeit für den Knopf eingestellt, d.h. die Zahl, um die sich der Controller-Wert bei jeder Knopfdrehung erhöht. Stellen Sie diesen Parameter für minimale Empfindlichkeit auf „on“ (Ein), oder auf Step 1, Step 2 oder Step 3 für größere Empfindlichkeit (wobei Step 3 die höchste Empfindlichkeit bedeutet).

Stellen Sie diesen Parameter auf „off“, wenn Sie den gewählten Knopf nicht als Controller verwenden möchten.

[Bereich] off, on, Step1 — 3

**Knopf 5**

[↻Drehen] MIDI Channel

Hier wird der MIDI-Kanal angegeben, auf dem die vom Knopf erzeugten Control Change-Events übertragen werden. Wenn „AUDITION“ gewählt wurde, wirken sich die Steuerdaten nur auf den Sound aus, der beim Drücken der Taste [AUDITION] erzeugt wird.

Wenn „Bch“ gewählt wurde, wird der gleiche Kanal verwendet, der auch als MIDI-Basic-Kanal (Seite 89) festgelegt wurde.

[Bereich] AUDITION, A01 — B16 (01 — 16 beim A4000), Bch

**HINWEIS** • Damit sich die erzeugten Control Change Events auf die mit A5000/A4000 gespielten Samples auswirkt, muß der MIDI-Channel mit dem Kanal der zu steuernden Samples übereinstimmen.

[⬆Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt durch einen MIDI-Note-on-Event festgelegt werden, der von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden. Siehe Seite 82

**HINWEIS** • Wenn Sie beim A5000 den MIDI-Kanal via MIDI festlegen, senden Sie die entsprechenden MIDI-Events über den MIDI IN-A, um die Kanäle A01 — A16 festzulegen und über den MIDI IN-B, um die Kanäle B01 — B16 festzulegen.

**Function Key Play Setup**

[UTILITY]-Taste → [F2]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „UTIL-FKeySet“

Die sechs Funktionstasten des A5000/A4000 können als „Mini-Keyboard“ verwendet werden, um auf dem Sampler selbst Noten zu spielen und entsprechende MIDI-Note-On-Events zu übertragen. Die Parameter für FUNCTION KEY PLAY SETUP bestimmen den MIDI-Kanal, die Noten-Nummer (Tonhöhe) sowie die Velocity für jede Funktionstaste.

Um die Funktionstasten so verwenden zu können, muß der Parameter ASSIGNABLE Key Function (UTILITY-SYSTEM-KeysSet: Seite 197) auf „Fkey Play on/off“ (Funktionstasten als Spieltasten verwenden an/aus) eingestellt werden. Die Funktionstasten können dann zum Spielen bestimmter Noten verwendet werden, wenn die Taste [ASSIGNABLE] aktiviert ist (die Anzeige leuchtet). Diese Funktion kann jedoch nicht während einer Aufnahme oder bestimmten Display-Einstellungen verwendet werden.

**Cursor 1**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	—	MIDI-Out	—	—
Drücken	Tree View	—	—	—	—

**Knopf 1**

[↻Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite aus.

[⬆Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).



### Knopf 3

#### [↻Drehen] MIDI-Out

Hier wird der MIDI-Anschluß angegeben, auf dem die Note-On-Events der Funktionstasten übertragen werden.

[Bereich] A→MIDIOUT, B→MIDIOUT

- **A→MIDIOUT** ... Die Note-On-Events der Funktionstasten für die MIDI-Kanäle A01 — A16 werden via MIDI OUT übertragen. Die Note-On-Events der Funktionstasten für die MIDI-Kanäle B01 — B16 wirken nur auf die Tonerzeugung des A5000.
- **B→MIDIOUT** ... Die Note-On-Events der Funktionstasten für die MIDI-Kanäle B01 — B16 werden via MIDI OUT übertragen. Die Note-On-Events der Funktionstasten für die MIDI-Kanäle A01 — A16 wirken nur auf die Tonerzeugung des A5000.

**HINWEIS** • Das A4000 verfügt nicht über diesen Parameter.

### Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	Function Key#	Note	Velocity	MIDI Channel
⬆ Drücken	Tree View	—	MIDI	MIDI	MIDI

### Knopf 1

Gleiche Funktion wie bei Cursor ① (Seite 192).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] Function Key# (Function Key Number)

Hiermit wird die Funktionstaste (1 — 6) ausgewählt, die für die Note-On-Übertragung eingerichtet werden soll. Werte von „1“ bis „6“ entsprechen den Funktionstasten [F1] bis [F6].

[Bereich] 1 — 6

**HINWEIS** • Nachdem Sie die Funktionstaste gewählt haben, die für die Note-On-Übertragung verwendet werden soll, verwenden Sie Knopf 3 — 5, um die Noten-Nummer, den MIDI-Kanal und die Velocity einzustellen.

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Note

Verwenden Sie diesen Knopf, um der gewählten Funktionstaste eine bestimmte Note zuzuweisen. Die Einstellung bestimmt die Noten-Nummer, den die Taste mit dem Note-On-Event sendet.

[Bereich] C-2 — G8

**HINWEIS** • Wenn der Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom: Seite 198) auf „name“ eingestellt ist, wird der Parameter als Notennamenname, z. B. „C3“, angezeigt. Ist er auf „number“ eingestellt, wird der Parameter als MIDI-Notennummer, z. B. „60“ angezeigt.

#### [⬆ Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt durch ein MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden. Siehe Seite 82

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Velocity

Verwenden Sie diesen Knopf, um die Velocity für die gewählte Funktionstaste einzustellen. Die Einstellung bestimmt den Velocity-Wert, den die Taste mit dem Note-On-Event sendet.

[Bereich] 1 — 127

#### [⬆ Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt durch einen MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden. Siehe Seite 82

### Knopf 5

#### [↻Drehen] MIDI Channel

Verwenden Sie diesen Knopf, um den Übertragungs-Kanal für die gewählte Funktionstaste festzulegen. Der Wert bestimmt den MIDI-Kanal, über den die von der Taste erzeugten Note-On-Events gesendet werden.

Stellen Sie den Wert auf „Bch“ ein, wenn Sie den vom Parameter BasicCh gewählten Kanal verwenden möchten (Seite 89).

[Bereich] A01 — B16 (01 — 16 beim A4000), Bch

#### [⬆ Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter direkt durch einen MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Gerät eingestellt werden. Siehe Seite 82

**HINWEIS** • Wenn Sie beim A5000 den MIDI-Kanal mittels MIDI festlegen, senden Sie die entsprechenden MIDI-Befehle über den MIDI IN-A, um die Kanäle A01 — A16 festzulegen und über den MIDI IN-B, um die Kanäle B01 — B16 festzulegen.



### 3. SEQUENCE

Mit Hilfe der Funktion SEQUENCE können Sie MIDI-Sequenzen von einem externen MIDI-Gerät aufnehmen und wiedergeben. Sie können auch Standard-MIDI-Dateien importieren und wiedergeben. Diese leicht zu bedienenden Sequencer-Funktionen sind ideal, um beispielsweise Phrasen-Ideen „festzuhalten“. Fortgeschrittene Sequencer-Funktionen, wie z. B. externe MIDI-Clock-Synchronisation und Sequence-Bearbeitung sind nicht implementiert. Drücken Sie die Taste [UTILITY] und anschließend die Taste [F3], um zur Funktion SEQUENCE zu gelangen.

Für diese Funktion gibt es nur eine Seite: „Sequence“.

**HINWEIS** • MIDI-Events, die im Display UTILITY-MIDI-Channel (Seite 200) „deaktiviert“ sind, werden nicht aufgenommen.

## Sequence

[UTILITY]-Taste → [F3]-Taste → „UTIL-Sequence“

Ermöglicht die Wiedergabe von Sequences sowie das Erzeugen einer neuen Sequence, für die Daten aufgezeichnet werden können.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	Sequence	Shortcut Command	Playback Speed (	RecPort & PlayChannel
Drücken	Tree View	RENAME	EXECUTE	RECORD / STOP	PLAY / PAUSE / CONTINUE

### Knopf 1

#### [▲ Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [↻ Drehen] Sequence

Drehen Sie den Knopf, um die Sequence auszuwählen, die Sie abspielen oder überspielen möchten.

#### [▲ Drücken] RENAME

Drücken Sie die Taste, um das Display zur Namens-Eingabe für die aktuell gewählte Sequence aufzurufen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 81.

### Knopf 3

#### [↻ Drehen] Shortcut Command

Mit diesem Knopf können Sie den Cursor im Fenster des Untermodus positionieren, um einen der verfügbaren Kurzbefehle auszuwählen.

[Bereich] DELETE, SAVE, NEW\_SEQ

(Unter „Shortcuts Commands (Kurzbefehle)“ finden Sie detaillierte Informationen zu jedem Befehl)

#### [▲ Drücken] EXECUTE

Führt den markierten Kurzbefehl aus.

### Shortcut Commands (Kurzbefehle)

#### ■ DELETE

Wenn DELETE ausgeführt wird, wird eine Bestätigungsaufforderung für das Löschen der aktuell gewählten Sequence eingeblendet. Drücken Sie Knopf 5 (>YES), um den Löschvorgang auszuführen.

#### ■ SAVE

Wenn SAVE ausgeführt wird, wird das Display für den SAVE-Befehl zum Speichern der aktuell gewählten Sequence auf Disk angezeigt. Detaillierte Informationen zum Befehl SAVE (COMMAND-SAVE) finden Sie auf Seite 208.

#### ■ NEW\_SEQ

Wenn NEW\_SEQ ausgeführt wird, wird eine neue, leere Sequence erstellt. Neue Sequences erhalten automatisch den Namen „NewSeq“ gefolgt von einer Nummer.

### Knopf 4

#### [↻ Drehen] Playback Speed (Wiedergabegeschwindigkeit)

Mit diesem Wert stellen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit in Abhängigkeit zur Aufnahmegeschwindigkeit ein. Der Wert wird in Prozent angegeben. In der Einstellung „+0“ wird die Sequenz in Originalgeschwindigkeit abgespielt; in der Einstellung „-50“ wird die Geschwindigkeit um den Faktor 1,5 erhöht, bei „50“ läuft die Sequenz in halber Geschwindigkeit.

[Bereich] -50 — +50

**HINWEIS** • Wenn Sie eine importierte SMF-Sequence (Standard MIDI File) abspielen, kann der verfügbare Bereich geringer sein als hier angegeben.

#### [▲ Drücken] RECORD/STOP

Drücken Sie diesen Knopf, um sofort mit der Sequence-Aufnahme zu beginnen. Durch erneutes Drücken während der Aufnahme wird diese gestoppt.

### Knopf 5

#### [↻ Drehen] RecPort & PlayChannel

Hiermit wird der für die Aufnahme verwendete MIDI-Anschluß festgelegt sowie die für die Wiedergabe verwendeten MIDI-Kanäle.

[Bereich] A, B

- **A** ... Über den MIDI IN-A-Anschluß empfangene MIDI-Events werden aufgenommen. Die MIDI-Kanäle A01 — A16 werden für die Wiedergabe verwendet.
- **B** ... Über den MIDI IN-B-Anschluß empfangene MIDI-Events werden aufgenommen. Die MIDI-Kanäle B01 — B16 werden für die Wiedergabe verwendet.

**HINWEIS** • Der A4000 verfügt nicht über diesen Parameter.

#### [▲ Drücken] PLAY/PAUSE/CONTINUE

Drücken Sie diesen Knopf (PLAY), um sofort mit der Wiedergabe der aufgenommenen Sequence zu beginnen. Drücken Sie diesen Knopf (PAUSE) während der Wiedergabe, um diese kurzfristig anzuhalten. Drücken Sie die Taste erneut (CONTINUE) während der Pause, wird die Wiedergabe ab der Pause fortgesetzt.



## 4. MASTER

Verwenden Sie diese Funktion, um die System-Tonhöhe (Output-Pitch) sowie den Pegel der Stereo-Outputs anzupassen und um das Stereo-Out-Signal auf ein Paar der Assignable-Outputs umzulenken. Drücken Sie die Taste [UTILITY] und anschließend die Taste [F4], um zur Funktion MASTER zu gelangen. Hierfür gibt es zwei Display-Seiten: „Tuning“ und „Output“.

### Tuning

[UTILITY]-Taste → [F4]-Taste → Knopf 1 für Auswahl zur „UTIL-Tuning“

Verwenden Sie diese Seite, um die Tonhöhe des gesamten Systems anzupassen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Page	Tuning Coarse	Tuning Fine	—	—
Drücken	Tree View	QUICK...	QUICK...	—	—

### Knopf 1

#### [ Drehen] Page

Hiermit können Sie die anzuzeigende Display-Seite auswählen.

#### [ Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 2

#### [ Drehen] Tuning Coarse

Drehen Sie den Knopf, um das Tuning in Halbtönen anzupassen.

[Bereich] -127 — +127

#### [ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

### Knopf 3

#### [ Drehen] Tuning Fine

Drehen Sie den Knopf, um das Tuning in Schritten von 1.171875 Cents anzupassen.

(Hinweis: 100 cents = 1 Halbton)

[Bereich] -63 — +63

**HINWEIS** • Die daraus resultierende Tonhöhe des mittleren A (Standardfrequenz = 440 Hz) wird über dem Parameterwert in Hertz angezeigt.

#### [ Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

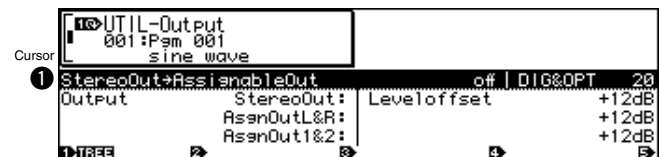
## Output

[UTILITY]-Taste → [F4]-Taste → Knopf 1 für Auswahl von „UTIL-Output“

Mit Hilfe dieser Funktion kann das Signal der STEREO OUTPUT-Buchsen gleichzeitig an die Assignable-Outputs gesendet werden. Dabei kann die Lautstärke für jeden Ausgang individuell eingestellt werden.

**HINWEIS** • Die Einstellungen, die Sie auf dieser Seite vornehmen, haben innerhalb der Samples und Programs höhere Priorität als die Einstellungen für die Assignable-Outputs. Wenn Sie beispielsweise auf dieser Seite AsgnOut2&3 wählen, führen die Ausgänge AsgnOut2&3 das gleiche Signal wie die Stereo-Outputs.

### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	—	—	Stereo-Out to Assignable Out	DIG&OPT Bit
Drücken	Tree View	—	—	—	—

### Knopf 1

#### [ Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite aus.

#### [ Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 4

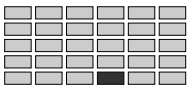
#### [ Drehen] Stereo Out To Assignable Out

Sie können wählen, an welchem Assignable-Output das Stereo-Output zusätzlich anliegen soll. Der Stereo-Output und der gewählte Assignable-Output führen dann genau das gleiche Signal.

[Bereich] off, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT

- **off** ... Das Stereo-Output-Signal wird nicht gleichzeitig an einen Assignable-Output geleitet.
- **AsgnOutL&R** ... Das Stereo-Output-Signal wird gleichzeitig an die Ausgänge Assignable Out L & R geleitet.
- **AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6** ... Das Stereo-Output-Signal wird gleichzeitig an die angegebenen Assignable-Outputs geleitet.
- **DIG&OPT** ... Das Stereo-Output-Signal wird gleichzeitig an DIG&OPT-Outputs (digital, koaxial und optisch) Ausgänge geleitet.

**HINWEIS** • Die Ausgänge AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6 und DIG&OPT können nur gewählt werden, wenn die optionale AIEB1 I/O-Erweiterungskarte installiert ist.



### Knopf 5

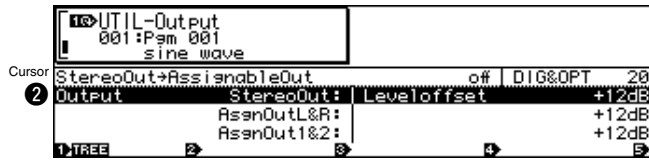
#### [↻Drehen] DIG&OPT Bit (Digital & Optical Output Bits)

Bestimmt, ob die Ausgabe des digitalen Signals an den und optischen digitalen Ausgängen mit 20 Bit oder 24 Bit erfolgt.

[Bereich] 20, 24

- HINWEIS** • Stellen Sie diesen Parameter auf „20“ ein, wenn Sie das Gerät an digitale Geräte anschließen, die keine 24-Bit Audio-Daten unterstützen.

### Cursor ②



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	Output	—	Level Offset
⬆ Drücken	Tree View	—	—	—	—

### Knopf 1

Gleiche Funktion wie bei Cursor ① (Seite 195).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Output

Hiermit wird der Ausgang gewählt, für den mit Hilfe des Parameters Level Offset (siehe Knopf 5 unten) ein Offset-Wert für die Lautstärke festgelegt wird.

[Bereich] StereoOut, AssignOutL&R, AssignOut1&2 — AssignOut5&6, DIG&OPT (StereoOut, AssignOutL&R, AssignOut1&2 beim A4000),

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Level Offset

Hiermit wird ein Offset-Wert für die Lautstärke des mit dem Knopf 3 gewählten Ausgangs festgelegt. Wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist, kann der Sound verzerren - abhängig von der Zahl gleichzeitig gespielter Noten und des gespielten Sounds.

[Bereich] -0dB — +24dB

- HINWEIS** • Wenn das Stereo-Output-Signal mit Hilfe des Parameters Stereo Out To Assignable Out einem Assignable-Output zugewiesen wurde, hat der Offset-Wert des Stereo-Outputs Priorität.



## 5. SYSTEM

Verwenden Sie diese Funktion, um die Betriebsumgebung und die Display-Optionen des Systems einzurichten.

Drücken Sie die Taste [UTILITY] und anschließend die Taste [F5], um zur Funktion SYSTEM zu gelangen.

Hierfür gibt es zwei Display-Seiten: „KeysSet“ und „Custom“ (Customise — Seite 198).

### KeysSet

[UTILITY]-Taste → [F5]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „UTIL-KeysSet“

Hiermit wird die Funktion der Taste [ASSIGNABLE] festgelegt und wie sich die Taste [AUDITION] auf die Wiedergabe auswirkt.

**HINWEIS** • Cursor ① ermöglicht den Zugriff auf die Parameter der Taste [ASSIGNABLE]. Cursor ② ermöglicht den Zugriff auf die Parameter der Taste [AUDITION].

#### Cursor ①

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	—	ASSIGNABLE Key Function	—	—
Drücken	Tree View	—	LIST...	—	—

#### Knopf 1

##### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite aus.

##### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 3

##### [Drehen] ASSIGNABLE Key Function

Hiermit wird die Funktion der Taste [ASSIGNABLE] festgelegt, wenn diese aktiviert ist (d. h., wenn ihr e LED leuchtet).

**HINWEIS** • Für „on/off“-Einstellungen ist die entsprechende Funktion „on“, wenn die Taste [ASSIGNABLE] aktiviert ist (die LED leuchtet) und „off“, wenn die Taste [ASSIGNABLE] deaktiviert ist (die LED ist aus).

[Bereich] Knob Control on/off, Damp, Controller Reset, Fkey Play on/off, Knob&Fkey on/off, MIDI→Smp on/off

- **Knob Control on/off** ... Aktiviert oder deaktiviert die Nutzung der Knöpfe 2 — 5 als Controller. In der untersten Zeile des Displays blinken Symbole zur Anzeige, welche Knöpfe Control Change Events erzeugen. In diesem Falle sind die normalen Funktionen der Knöpfe im aktuellen Display nicht verfügbar. Welche Control Change Events durch welchen Knopf erzeugt werden, wird mit Hilfe der

Parameter UTILITY-PANEL PLAY-KnobSet (Seite 191) festgelegt.

- **Damp** ... Hier können Sie mit der Taste [ASSIGNABLE] alle Noten ausschalten.
- **Controller Reset** ... Hier können Sie über die Taste [ASSIGNABLE] alle vom A5000/A4000 empfangenen Control Change Werte auf neutrale Werte zurücksetzen.
- **Fkey Play on/off** ... Hiermit können Sie mit der Taste [ASSIGNABLE] die Note-On-Übertragung durch die Funktionstasten ([F1] — [F6]) ein- bzw. ausschalten. Wenn die Funktion aktiviert ist, sind die normalen Funktionen dieser Funktionstasten im aktuellen Display nicht verfügbar. Die Noten, MIDI-Kanäle und Velocity-Werte jeder Funktionstaste werden mit Hilfe der Parameter UTILITY-PANEL PLAY-FkeySet (Seite 192) festgelegt.
- **Knob&Fkey on/off** ... Hiermit können Sie mit der Taste [ASSIGNABLE] die Nutzung der Knöpfe 2 — 5 als Controller sowie die Note-On-Übertragung durch die Funktionstasten ([F1] — [F6]) ein- bzw. ausschalten.
- **MIDI→Smp on/off** ... Hier können Sie mit der Taste [ASSIGNABLE] die Funktion MIDI To Sample (Tree View, Seite 198) ein- bzw. ausschalten.

#### [Drücken] LIST...

Durch Drücken dieser Taste wird eine Liste der möglichen Funktionen für die Taste [ASSIGNABLE] aufgerufen.

#### Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	AUDITION Key Effect	AUDITION Key EasyEdit	—	AUDITION Key Trigger Mode
Drücken	Tree View	—	—	—	—

#### Knopf 1

Gleiche Funktion wie bei Cursor ① (Seite 197).

#### Knopf 2

##### [Drehen] AUDITION Key Effect

Hiermit wird festgelegt, ob auf den durch Drücken der Taste [AUDITION] erzeugten Sound Effekte angewendet werden.

[Bereich] off, on

#### Knopf 3

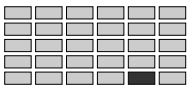
##### [Drehen] AUDITION Key EasyEdit

Hiermit wird festgelegt, ob die Parametereinstellungen Easy Edit auf den durch Drücken der Taste [AUDITION] erzeugten Sound angewendet werden.

[Bereich] off, on

**HINWEIS** • Easy Edit-Parametereinstellungen werden, ohne Rücksicht auf die Einstellung dieses Parameters, nur dann auf Samples angewendet, wenn diese einem Program zugewiesen sind.





### Knopf 5

#### [↻Drehen] AUDITION Key Trigger Mode

Hiermit wird festgelegt, ob die Taste [AUDITION] nur Sound erzeugt, solange sie gehalten wird, oder ob sie den so lange Sound wiedergibt, bis sie ein zweites Mal gedrückt wird.

[Bereich] normal, toggle

- **normal** ... Mit der Taste wird nur so lange Sound erzeugt, wie diese gehalten wird. Beim Loslassen der Taste verstummt der Sound sofort.
- **toggle** ... Wenn Sie die Taste drücken, beginnt die Wiedergabe. Wenn Sie die Taste erneut drücken, verstummt der Sound (wenn er dann noch immer wiedergegeben wird), und die Taste wird deaktiviert.

## Customise

[UTILITY]-Taste → [F5]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „UTIL-Custom“

Hier können Sie festlegen, wie die Tonhöhen angezeigt werden, welche Seite zuerst angezeigt wird, wenn Sie zwischen Modi und Funktionen hin- und herschalten usw.

### Cursor 1

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	Note Display Type	—	MIDI-Sample Layer Selection
⬆ Drücken	Tree View	—	—	—	—

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt Display-Seiten aus.

#### [⬆ Drücken] Tree View

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Note Display Type

Mit diesem Parameter legen Sie die Art der Notenanzeige fest.

[Bereich] Name, Number

- **Name** ... Der A5000/A4000 zeigt Notenwerte als Notennamen. Beispiele: C3, F4, F#-1
- **Number** ... Der A5000/A4000 zeigt Notenwerte als MIDI-Notennummer. Beispiele: 60, 77, 18.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] MIDI → Sample Layer Selection

Hiermit wird festgelegt, ob einer Note zugewiesene Samples (Sample Banks) nacheinander ausgewählt werden, sobald jeweils ein ein Note-On-Event empfangen wird (wenn die Funktion MIDI To Sample verwendet wird).

[Bereich] atAllPages, onlyAtTree

- **atAllPages** ... Die Funktion ist immer aktiv - mehrere einer Note zugewiesene Samples (Sample Banks) werden nacheinander ausgewählt, sobald jeweils das entsprechende Note-On-Event empfangen wird.
- **onlyAtTree** ... Diese Funktion ist nur aktiv, wenn das Display Tree View angezeigt wird (das Display, das durch Drücken von Knopf 1 eingeblendet wird). Mehrere einer Note zugewiesene Samples (Sample Banks) werden nacheinander ausgewählt sobald jeweils das entsprechende Note-On-Event empfangen wird. Wenn ein anderes Display eines der Samples (Sample Banks) anzeigt, die der empfangenen Note zugewiesen sind, wird es (sie) ausgewählt, mehrere Samples (Sample Banks) nacheinander werden jedoch nicht ausgewählt.

#### HINWEIS

- Die Funktion MIDI To Sample kann verwendet werden, um ein Sample oder Sample Banks für die Bearbeitung von einem externen MIDI-Gerät auszuwählen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 83.
- Diese Einstellungen treten nicht in Kraft, wenn die Funktion MIDI To Sample ausgeschaltet ist.

### Cursor 2

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor/Page	—	Function	—	Page
⬆ Drücken	Tree View	—	—	—	—

### Knopf 1

Gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 83).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Function

Mit dieser Einstellung wird bestimmt, ob der A5000/A4000 die „erste“ oder die „letzte“ (zuletzt verwendete) Funktion aktiviert, wenn Sie den Modus wechseln.

[Bereich] 1stFunction, LastFunction, HoldFunction

- **1stFunction** ... Wenn Sie einen anderen Modus aufrufen, schaltet der A5000/A4000 automatisch zu der Funktion, die mit der ersten Funktionstaste (ganz links) zu erreichen ist.



- **LastFunction** ... Wenn Sie einen anderen Modus aufrufen, schaltet der A5000/A4000 automatisch zu der Funktion, die beim letzten Verlassen dieses Modus aktiv war.
- **HoldFunction** ... Das zuletzt verwendete Funktions-Display wird automatisch erneut aufgerufen sobald Sie eine Modus-Taste drücken. Wenn diese Option gewählt ist, können Sie direkt zur zuletzt verwendeten Funktion zurückkehren, indem Sie entweder die Modus- oder Funktions-Taste drücken.

## Knopf 5

### [↺Drehen] Page

Mit diesem Parameter wird gewählt, ob der A5000/A4000 die erste Seite („1stPage“) oder die zuletzt gewählte („LastPage“) Seite aufruft, wenn Sie im aktuellen Modus in eine andere Funktion schalten.

#### [Bereich] 1stPage, LastPage

- **1stPage** ... Wenn Sie in eine andere Funktion schalten (indem Sie eine Funktionstaste drücken), zeigt der A5000/A4000 automatisch die erste Seite dieser Funktion.
- **LastPage** ... Wenn Sie in eine andere Funktion schalten (indem Sie eine Funktionstaste drücken), zeigt der A5000/A4000 automatisch die Seite, die beim letzten Verlassen dieser Funktion aktiv war.





## 6. MIDI

Verwenden Sie diese Funktion, um verschiedene MIDI-Parameter einzustellen.

Drücken Sie die Taste [UTILITY] und anschließend die Taste [F6], um zur Funktion MIDI zu gelangen.

Hierfür gibt es zwei Display-Seiten: „Channel“ (Chanell Messages) und „SysEx“ (System Exklusive - Seite 201).

### Channel Message

[UTILITY]-Taste → [F6]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „UTIL-Channel“

Hiermit wird festgelegt, wie empfangene MIDI-Events intern vom A5000/A4000 gehandhabt werden.

**HINWEIS** • MIDI-Events, die anhand der Parameter in diesem Abschnitt „deaktiviert“ werden, werden nicht vom Sequencer des A5000/A4000 aufgenommen.

#### Cursor 1

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Omni	Transpose	Velocity Curve	—
Drücken	Tree View	—	QUICK...	—	—

#### Knopf 1

##### [Drehen] Cursor/Page

Positioniert den Cursor und wählt die anzuzeigende Display-Seite aus.

##### [Drücken] Tree View (Baum-Darstellung)

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

#### Knopf 2

##### [Drehen] Omni

Schalten Sie diesen Parameter auf „on“, um den Empfang auf allen Kanälen zu aktivieren.

Beachten Sie, daß durch das Aktivieren dieses Parameters die Basic-Channel-Einstellung deaktiviert wird, da der A5000/A4000 Note-Events, Program-Changes (wenn Program Change = receive; siehe unten) und Control Change Events von allen Kanälen akzeptiert.

[Bereich] off, on

#### Knopf 3

##### [Drehen] Transpose

Drehen Sie den Knopf, um die auf empfangene Noten angewendete Transponierung in Halbtonschritten einzustellen. Stellen Sie den Wert auf „+0“ ein, wenn keine Transponierung erfolgen soll.

[Bereich] -127 — +127

#### TIPP

• Wenn Sie den Wert auf „+1“ stellen, transponiert der A5000/A4000 alle empfangenen Notenwerte um einen Halbton nach oben. Wenn ein MIDI-Gerät ein Note-On-Event für die Note „A4“ sendet, ändert der A5000/A4000 den Wert auf A#4, bevor er die Note an die interne Tonerzeugung weiterleitet.

##### [Drücken] QUICK...

Ruft das Display „Quick Entry“ auf (Seite 83).

#### Knopf 4

##### [Drehen] Velocity Curve

Mit dieser Einstellung legen Sie die Konvertierungskurve fest, mit der der A5000/A4000 empfangene Velocity-Werte anpaßt, bevor sie an den Tongenerator gesendet werden.

[Bereich] normal, soft-1, soft-2, hard-1, hard-2, vel=7 — 127

- **Normal** ... Lineare Beziehung
- **soft-1, soft-2** ... Die angewendete Anschlagstärke steigt schneller im unteren Velocity-Bereich, die Anstiegsrate wird im höheren Bereich flacher. Verwenden Sie eine dieser Einstellungen, wenn Sie sich für lautes Spiel auf der Tastatur „nicht so sehr anstrengen“ möchten. Die Einstellung soft-2 ist betonter als die Einstellung soft-1.
- **hard-1, hard-2** ... Die angewendete Anschlagstärke nimmt im unteren Velocity-Bereich nur langsam zu, die Anstiegsrate wird um so größer, je höher die Anschlagstärke ist. Verwenden Sie eine dieser Einstellungen, wenn Sie einen relativ starken Anschlag besitzen. Die Einstellung hard-2 ist betonter als die Einstellung hard-1.
- **vel=7 — 127** ... Verwendet einen festen Wert für die Velocity für alle Noten, unabhängig vom empfangenen Wert der Velocity-Wert. Sie können die angewendete Velocity auf einen beliebigen Wert mit der Endziffer 7 einstellen (127, 117, ..., 17, 7).

#### Cursor 2

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor/Page	Program Change	Control Change	After Touch	Pitch Bend
Drücken	Tree View	—	—	—	—

#### Knopf 1

Gleiche Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 200).

#### Knopf 2

##### [Drehen] Program Change

Hiermit wird festgelegt, ob empfangene MIDI-Program-Change-Events an den Sampler weitergegeben werden.

[Bereich] receive, disable

- **receive** ... Empfangene Program-Change-Events werden vom Sampler verarbeitet.
- **disable** ... Empfangene Program-Change-Events werden vom Sampler ignoriert.



### Knopf 3

#### [↻Drehen] Control Change

Aktivieren Sie diese Funktion, wenn Sie Control Change Events an den Tongenerator weiterleiten möchten. Stellen Sie sie auf „disable“, wenn der A5000/A4000 alle Control Change Events ignorieren (herausfiltern) soll.

#### [Bereich] receive, disable

- **receive** ... Empfangene Steuerbefehlsdaten werden vom Sampler verarbeitet.
- **disable** ... Empfangene Steuerbefehlsdaten werden vom Sampler ignoriert.

### Knopf 4

#### [↻Drehen] After Touch

Stellen Sie diesen Parameter auf „enable“, wenn Aftertouch-Events zum Tongenerator gelangen sollen. Stellen Sie ihn auf „disable“ (deaktivieren), wenn der A5000/A4000 alle Aftertouch-Events ignorieren (herausfiltern) soll.

#### [Bereich] receive, disable

- **receive** ... Empfangene Aftertouch-Events werden vom Sampler verarbeitet.
- **disable** ... Empfangene Aftertouch-Events werden vom Sampler ignoriert.

### Knopf 5

#### [↻Drehen] Pitch Bend

Stellen Sie diesen Parameter auf „enable“, wenn Pitchbend-Events zum Tongenerator gelangen sollen. Stellen Sie ihn auf „disable“, wenn der A5000/A4000 alle Pitchbend-Events ignorieren (herausfiltern) soll.

#### [Bereich] receive, disable

- **receive** ... Empfangene Pitchbend-Events werden vom Sampler.
- **disable** ... Empfangene Pitchbend-Events werden vom Sampler ignoriert.

## System Exclusive

[UTILITY]-Taste → [F6]-Taste → Knopf 1 zur Auswahl von „UTIL-SysEx“

Mit dieser Seite können Sie Parameter bezüglich MIDI-Bulk Dumps einrichten.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Page	—	Bulk Protect	Device#	Receive Port
▲ Drücken	Tree View	—	—	—	—

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Page

Hiermit können Sie die anzuzeigende Display-Seite auswählen.

#### [▲ Drücken] Tree View

Ruft das Display „Tree View“ (Baum-Darstellung) auf (Seite 83).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Bulk Protect

Mit diesem Parameter legen Sie fest, ob der A5000/A4000 MIDI-Bulk Dumps von angeschlossenen MIDI-Geräten akzeptiert.

#### [Bereich] off, on

- **off** ... Das A5000/A4000 akzeptiert und verarbeitet Bulk Dumps sobald sie empfangen werden.
- **on** ... Das A5000/A4000 ignoriert alle empfangenen Bulk Dumps.

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Device#

Mit diesem Wert legen Sie die Device-Number des A5000/A4000 zum Zwecke der Bulk Dump-Übertragung fest.

#### [Bereich] off, 1 — 16, all

- **off** ... Das A5000/A4000 sendet oder empfängt keine Blockdaten.
- **1 — 16** ... Der A5000/A4000 kann nur an diese Device-Number gerichtete Bulk Dumps empfangen. Alle gesendeten Bulk Dumps werden an diese Device -Number übertragen.
- **all** ... Der A5000/A4000 akzeptiert alle Bulk Dumps ohne Beachtung der Device-Number. Es sendet Bulk Dumps nur an Device-Number 1.

#### HINWEIS

- Der A5000/A4000 kann nur dann einen Bulk Dump an ein anderes Gerät übertragen oder von diesem empfangen, wenn beide Geräte übereinstimmende Device-Numbers haben.



## Knopf 5

### [↺Drehen] Recieve Port

Hiermit legen Sie fest, welcher MIDI-Anschluß des A5000, MIDI IN-A oder MIDI IN-B, für den Empfang von System Exclusive Daten verwendet werden soll.

[Bereich] A, B

**HINWEIS** • Dieser Parameter ist für den A4000 nicht verfügbar.



# Kapitel 9

## COMMAND

Operationen für Programs und Samples, die in den Funktions-Displays nicht enthalten sind (wie Kopieren, Time Stretching, Konvertieren und andere).

Über die COMMANDS.....	204
COPY .....	206
DELETE .....	208
SAVE .....	208
ARRANGE .....	211
FREEZE .....	212
REGISTER .....	214
BULK DUMP .....	216
INITIALIZE .....	217
PROCESS .....	218
LOOP DIVIDE .....	221
RESAMPLE.....	222
STEREO → MONO .....	225
MOVE .....	226
CREATE OSC .....	227
EXPORT .....	228
REVERT .....	230



- **RESAMPLE** ..... Seite 222  
Wendet Time Stretching und Pitch Conversion auf Samples an.  
Time Stretching ändert die Länge von Samples, ohne daß ihre Tonhöhe geändert wird, während Pitch Conversion die Tonhöhe von Samples ändert, ohne ihre Länge zu beeinflussen.
  
- **STEREO → MONO** ..... Seite 225  
Wandelt Stereo-Samples in Mono-Samples um.
  
- **MOVE** ..... Seite 226  
Verschiebt die einem Program zugeordneten Samples in eine Sample Bank oder die Samples in einer Sample Bank in eine andere Sample Bank oder ein Program.
  
- **CREATE OSC** ..... Seite 227  
Erzeugt sieben verschiedene grundlegende Oszillator-Wellenformen: sine wave (Sinus), saw up (Sägezahn), triangle (Dreieck), square (Rechteck), pulse 1 (Puls 1), pulse 2 (Puls 2) und pulse 3 (Puls 3).
  
- **EXPORT** ..... Seite 228  
Wandelt das ausgewählte Sample in das AIFF- oder WAV-Format (Audio-Dateiformate, die häufig auf PCs verwendet werden) um und speichert das Ergebnis auf einer MS-DOS-formatierten Diskette oder Festplatte.
  
- **REVERT** ..... Seite 230  
Stellt ein Sample bzw. eine Sample Bank in der zuletzt gespeicherten Version wieder her.

## Auswahl eines Befehls

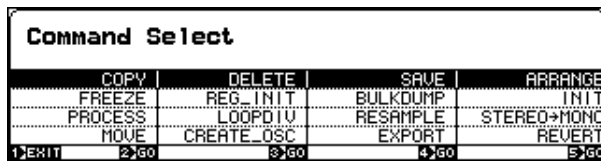
[COMMAND/EXIT]-Taste → COMMAND-Menü

Wählen Sie den gewünschten Befehl im COMMAND-Menü aus.

### [Bedienung]

Wählen Sie wie folgt einen Befehl (COMMAND) aus:

1. Drehen Sie den Knopf 1, um die Anzeigezeile mit dem gewünschten Befehl zu markieren.
2. Drücken Sie den Knopfreger – Knopf 2 bis Knopf 5 –, der dem gewünschten Befehl entspricht.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	—	—
Drücken	EXIT	Command Select	Command Select	Command Select	Command Select

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### [⬆Drücken] EXIT

Ruft das Display auf, das vor dem Aufruf des COMMAND-Menüs aktiv war.

### Knopf 2 — 5

#### [⬆Drücken] Command Select

Wählt den entsprechenden Befehl in der markierten Anzeigezeile aus und wählt die Anzeigeseiten aus.

## Ausführen eines Befehls

Die Prozedur der Befehlsausführung ist für alle Befehle gleich. In allen COMMAND-Seiten ist der Knopf 1 mit „EXEC“ (EXECUTE, Ausführen), Knopf 5 für „EXEC&CONT“ (EXECUTE & CONTINUE, Ausführen und Fortfahren). Der aktuell ausgewählte Befehl wird ausgeführt, wenn Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT) gedrückt werden. Wird für die Befehlsausführung Knopf 1 gedrückt, wird nach der Ausführung automatisch die Display-Seite wiederhergestellt, die vor der Befehlsausführung angezeigt wurde. Wird Knopf 5 (EXEC&CONT) zur Ausführung eines Befehls verwendet, wird dieselbe COMMAND-Seite nach der Befehlsausführung beibehalten, so daß Sie denselben Befehl unmittelbar wiederholt ausführen können. Drücken Sie die [COMMAND/EXIT]-Taste, um zum COMMAND-Menü zu gelangen, ohne den Befehl auszuführen.

## COPY

[COMMAND/EXIT]-Taste →

Knopf 1 um Zeile 1 zu markieren → Knopf 2 drücken

Kopiert alle oder die angegebenen Programs oder Samples (Sample Banks) im Speicher in andere Programs oder Samples (Sample Banks).

### [Bedienung]

Kopieren Sie die Daten wie folgt:

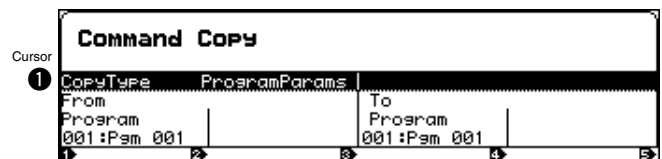
1. Wählen Sie den zu kopierenden Datentyp über den Parameter Copy Type aus.
2. Falls es sich bei dem ausgewählten Copy Type um „ProgramParameters“, „ProgramMerge“ oder „StepWave“ handelt, geben Sie auch mittels der Parameter „From“ und „To Program“ die Quell- und Zielprograms an. Ist der ausgewählte Copy Type gleich „Effect“, geben Sie auch die Quell- und Zielprograms sowie die Effekt Nummer an. Ist der ausgewählte Copy Type gleich „SampleParameters“, geben Sie auch die Quell- und Ziel-Samples oder Sample Banks an.

**HINWEIS** • Das Kopieren ist nicht möglich, wenn die angegebenen Quelle mit dem Ziel identisch ist.

3. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT); die Bestätigungsaufforderung für das Kopieren erscheint. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Kopiervorgang auszuführen.

**HINWEIS** • Wurde Knopf 1 (EXEC) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Display vor Aufruf des COMMAND-Menüs wieder angezeigt, nachdem die Ausführung beendet ist. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Copy-Display beibehalten, so daß Sie weitere Kopieroperationen ausführen können.

### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Copy Type	—	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### [⬆Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Kopieren aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Kopiervorgang auszuführen.

### Knopfreger 3

#### [↶Drehen] Copy Type

Wählt den Typ der zu kopierenden Daten aus.

**[Bereich] ProgramParameters, ProgramMerge, Effect, StepWave, SampleParameters**

- **ProgramParameters** ... Kopiert alle Parameter des angegebenen Programs in ein anderes Program.
- **ProgramMerge** ... ermöglicht, daß die Samples oder die Sample Bank aus dem Quell-Program vom Ziel-Program verwendet werden, und kopiert alle EASY EDIT-Einstellungen der zu kopierenden Samples/Sample Banks.  
Die Samples, Sample Banks und Sample-Einstellungen des Ziel-Programs bleiben davon unverändert.
- **Effect** ... Kopiert nur die Effekt-Einstellungen des ausgewählten Programs in ein anderes Program.
- **StepWave** ... Kopiert nur die StepWave-Einstellungen vom Program-LFO des ausgewählten Programs in ein anderes Program.
- **SampleParameters** ... Kopiert die Parameter des ausgewählten Samples (Sample Bank) in ein anderes Sample (Sample Bank). Die folgenden Parameter werden NICHT kopiert: Original Key (Seite 128), Pitch Fine (Seite 130), Low Key (Seite 154), High Key (Seite 154), Loop Mode (Seite 123), Wave Start Address (Seite 120), Wave End Address (Seite 120) Loop Start Address (Seite 121), Loop End Address (Seite 122).

### Knopf 5

[ Drücken ] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Kopieren aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Kopiervorgang auszuführen.

**Cursor 2**  
(wenn als CopyType „ProgramParameters“, „ProgramMerge“ oder „StepWave/Effect“ ausgewählt ist)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	From Program	From Effect	To Program	To Effect
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 206).

### Knopf 2

[ Drehen ] From Program

Wählt das Quell-Program aus.

[Bereich] 001 — 128

### Knopf 3

[ Drehen ] From Effect

Wählt den Quell-Effect aus. Kann nur ausgewählt werden, falls Copy Type gleich „Effect“ ist.

[Bereich] E1 — E6 (E1 — E3 auf dem A4000)

### Knopf 4

[ Drehen ] To Program

Wählt das Ziel-Program aus.

[Bereich] 001 — 128

### Knopf 5

[ Drehen ] To Effect

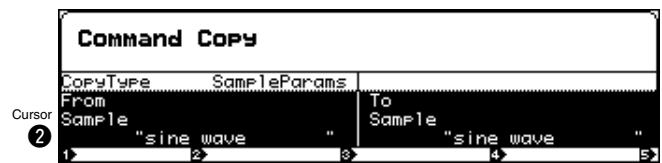
Wählt den Ziel-Effect aus. Kann nur ausgewählt werden, falls Copy Type gleich „Effect“ ist.

[Bereich] E1 — E6 (E1 — E3 auf dem A4000)

[ Drücken ] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Kopieren aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Kopiervorgang auszuführen.

**Cursor 2**  
(falls als CopyType „SampleParameters“ ausgewählt ist)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	From Sample	—	To Sample
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 206).

### Knopf 3

[ Drehen ] From Sample

Wählt das Quell-Sample bzw. die Quell-Sample Bank aus. Alle Samples (Sample Banks) im Speicher können ausgewählt werden.

### Knopf 5

[ Drehen ] To Sample

Wählt das Ziel-Sample oder die Ziel-Sample Bank aus. Alle Samples (Sample Banks) im Speicher können ausgewählt werden.

Wurde über den Parameter „From Sample“ ein Sample ausgewählt, können nur Samples ausgewählt werden. Wurde über den Parameter „From Sample“ eine Sample Bank ausgewählt, können nur Sample Bankss ausgewählt werden.

[ Drücken ] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Kopiervorgang auszuführen.



## DELETE

[COMMAND/EXIT]-Taste →

Knopf 1 um Zeile 1 zu markieren → Knopf 3 drücken

Löscht alle oder bestimmte Samples (Sample Banks) oder Sequences.

**HINWEIS** • Bevor Sie die Löschoption ausführen, stellen Sie sicher, daß das betreffende Sample nicht in einer Sample Bank oder in einem Program genutzt wird.

### [Bedienung]

Löschen Sie die Daten wie folgt:

1. Wählen Sie den zu löschenden Datentyp über den Parameter Delete Type aus.
2. Ist der ausgewählte Delete Type gleich „OneSample“ oder „OneSequence“, geben Sie auch das Sample oder die Sequence an, die gelöscht werden sollen.
3. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT); die Bestätigungsaufforderung für das Löschen erscheint. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Löschvorgang auszuführen.

**HINWEIS** • Wurde Knopf 1 (EXEC) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Display von vor dem Aufruf des COMMAND-Menüs wieder angezeigt, nachdem die Ausführung beendet ist. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Delete-Display beibehalten, so daß Sie weitere Löschoptionen ausführen können.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	—	Delete Type	—	Sample/ Sequence
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [↑ Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Löschen aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Löschvorgang auszuführen.

### Knob 3

#### [↶ Drehen] Delete Type

Gibt den Typ der zu löschenden Daten an.

**[Bereich] OneSample, AllSamples, AllFreeSamples, OneSequence**

- **OneSample** ... Erlaubt, ein bestimmtes Sample im Speicher zu löschen. Wählen Sie das zu löschende Sample mit Hilfe von Knopf 5 aus. Wurde ein in einer Sample Bank enthaltenes Sample ausgewählt, werden Sie gefragt, ob Sie alle anderen Samples in dieser Sample Bank löschen wollen, wenn die Löschoption ausgeführt wird. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um alle Samples der Sample Bank zu löschen. Wenn Sie Knopf 4 (NO) drücken, werden alle weiteren Samples aus der Sample Bank entfernt und zu unabhängigen Samples umgewandelt.

- **AllSamples** ... Alle Samples und Sample Banks im Speicher werden gelöscht.
- **AllFreeSamples** ... Löscht alle Samples und Sample Banks, die momentan nicht von einem Program verwendet werden.
- **OneSequence** ... Erlaubt, eine bestimmte Sequence im Speicher zu löschen. Wählen Sie mit Knopf 5 die zu löschende Sequence aus.

### Knopf 5

#### [↶ Drehen] Sample/Sequence

Wählt das zu löschende Sample bzw. die zu löschende Sequence aus.

Ist der ausgewählte Delete Type gleich „OneSample“, wählt Knopf 5 das zu löschende Sample aus.

Wenn der ausgewählte Delete Type ist „OneSequence“ ist, wählt Knopf 5 die zu löschende Sequence aus.

Alle Samples (Sample Banks) und Sequences im Speicher können ausgewählt werden.

#### [↑ Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Löschen anzuzeigen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Löschvorgang auszuführen.

## SAVE

[COMMAND/EXIT]-Taste →


Knopf 1 um Zeile 1 zu markieren → Knopf 4 drücken

Speichert Daten aus dem Speicher auf einen Datenträger.

### [Bedienung]

1. Geben Sie mit dem Parameter Save Type den Datentyp an, der gespeichert werden soll (Seite 209).
2. Wählen Sie Zieldatenträger und -volume aus (Seite 209).
3. Ist der Save Type gleich „OneProgram“, geben Sie die Quell-Program-Nummer und die Ziel-Program-Nummer an (Seite 209). Ist der Save Type gleich „OneSample“ oder „OneSequence“, wählen Sie das Sample (die Sample Bank) oder die Sequence aus, die gespeichert werden sollen (Seite 210).
4. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT). Die Bestätigungsaufforderung für das Speichern erscheint. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Speichervorgang auszuführen.

**HINWEIS** • Wurde Knopf 1 (EXEC) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Display von vor dem Aufruf des COMMAND-Menüs angezeigt, nachdem die Ausführung beendet ist. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Save-Display beibehalten, so daß Sie weitere Speicheroperationen ausführen können.

**Cursor 1**


	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Save Type	Volume	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1****[Drehen] Cursor**

Positioniert den Cursor.

**[Drücken] EXEC**

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Speichern aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Speichervorgang auszuführen.

**Knopf 3****[Drehen] Save Type**

Wählen Sie hier den Datentyp, der gespeichert werden soll.

**[Bereich] All(Wipe), AllPrograms(Wipe), AllEdited, AllSamples, OneProgram, OneSample, OneSequence**

- **All(Wipe)** ... Speichert den gesamten Speicherinhalt auf Disk. Dieser Vorgang speichert alle Objekte, die sich momentan im Speicher befinden (alle benutzbaren Programs, alle Samples, alle Sample Banks und alle Sequences) in das Zielvolume auf dem Datenträger. Der Vorgang löscht alle Daten, die sich bereits auf dem Datenträger befinden. [Hinweis: ein Program ist benutzbar, wenn es mindestens ein Sample verwendet, oder wenn sein Parameter „A/D In“ aktiviert ist.]
- **AllPrograms(Wipe)** ... Speichert alle verfügbaren Programs sowie alle von diesen Programs verwendeten Samples/Sample Banks in das Zielvolume auf dem Datenträger. Der Befehl speichert keine Sequences. Er speichert nur Samples/Sample Banks, die von mindestens einem Program verwendet werden (speichert also keine unbenutzten Samples). Dieser Vorgang löscht alle Daten, die sich bereits im Zielvolume befinden.
- **AllEdited** ... Speichert alle neuen Daten auf dem Datenträger (alle neuen und alle bearbeiteten Objekte, die in ihrer aktuellen Form noch nicht auf Datenträger gespeichert wurden). Speichert keine Objekte, die nach dem vorhergehenden Ladevorgang nicht geändert wurden.
- **AllSamples** ... Speichert alle Samples/Sample Banks im Zielvolume.
- **OneProgram** ... Speichert nur das aktuell ausgewählte Program, zusammen mit allen von ihm verwendeten Samples. Beachten Sie, daß Sie das Program unter jeder beliebigen „Program-Nummer“ (001 bis 128) im Zielvolume speichern können. Beachten Sie außerdem, daß

der Vorgang alle Program-Daten löscht, die unter dieser Program-Nummer im Zielvolume auf dem Datenträger bereits gespeichert waren.

- **OneSample** ... Erlaubt, ein Sample oder eine Sample Bank im Speicherauf Disk zu sichern.
- **OneSequence** ... Erlaubt, eine einzelne Sequence im Speicher auf Disk zu sichern.

**Knopf 4****[Drehen] Volume**

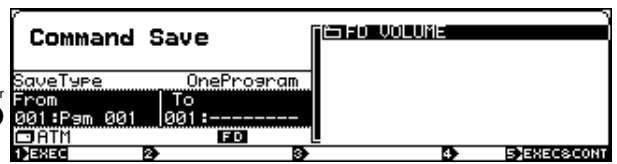
Wählen Sie hier das Zielvolume.

**Knopf 5****[Drücken] EXEC&CONT**

Drücken Sie diesen Knopf, um eine Bestätigungsaufforderung für das Speichern anzuzeigen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Speichervorgang auszuführen.

**Cursor 2**

(falls als SaveType „OneProgram“ ausgewählt ist)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	From Program	To Program	Volume	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 209).

**Knopf 2****[Drehen] From Program**

Wählt das zu speichernde Program aus.

**[Bereich] 001 — 128**

**Knopf 3****[Drehen] To Program**

Wählt die Nummer des Ziel-Programs aus.

**[Bereich] 001 — 128**

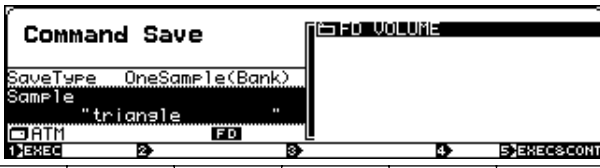
**Knob 4****[Drehen] Volume**

Wählen Sie hier das Zielvolume.

**Knopf 5**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 209).

**Cursor 2**  
(falls der SaveType gleich „OneSample“ oder „OneSequence“ ist)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Sample: Sequence	Volume	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 209).

**Knopf 3**

[Drehen] Sample / Sequence

Wählt das zu speichernde Sample bzw. die Sequence aus.  
Ist der ausgewählte Save Type gleich „OneSample“, wählt Knopf 3 das zu speichernde Sample aus.  
Ist der ausgewählte Save Type gleich „OneSequence“, wählt Knopf 3 die zu speichernde Sequence aus.  
Alle Samples (Sample Banks) und Sequences im Speicher können ausgewählt werden.

**Knopf 4**

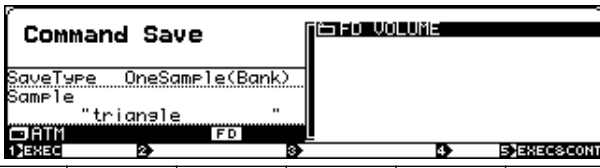
[Drehen] Volume

Wählen Sie hier das Zielvolumen.

**Knopf 5**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 209).

**Cursor 3**



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Disk	—	Volume	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 209).

**Knopf 3**

[Drehen] Disk

Wählt den Zieldatenträger aus.

**Knob 4**

[Drehen] Volume

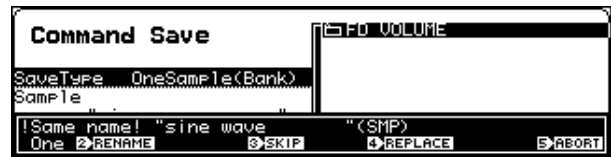
Wählt das Zielvolumen aus.

**Knopf 5**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 209).

**Namenskonflikte**

Beim Speichern kann der A5000/A4000 auf ein Sample oder eine Sequence treffen, die denselben Namen wie ein Sample oder eine Sequence trägt, das bzw. die sich bereits im Ziel-Volumen befindet.  
Trifft der A5000/A4000 beim Speichern zum ersten Mal auf solch einen doppelten Namen, erscheint das unten dargestellte Display. Sie müssen dann bestimmen, wie der Namenskonflikt gelöst werden soll (wie im folgenden beschrieben).



**Wählen Sie aus, ob diese Anzeigeseite für jedes doppelte Namensvorkommen wiederholt werden soll.**

Falls Sie mehrere Samples speichern, können Sie mit Hilfe dieses Knopfs angeben, ob alle Namenskonflikte gleich behandelt werden sollen, oder ob Sie der A5000/A4000 bei jedem Auftreten eines Konflikts nach der gewünschten Vorgehensweise fragen soll.

- Wenn Sie „One“ auswählen, zeigt der A5000/A4000 das obige Display bei jedem weiteren Namenskonflikt an. Sie können dann für jedes Objekt (meist Samples) bestimmen, wie der Konflikt gelöst werden soll.
- Wenn Sie „All“ auswählen, wendet der A5000/A4000 Ihre Anweisung auf alle folgenden Namenskonflikte an, auf die er während des aktuellen Speichervorgangs trifft.

Beachten Sie, daß die Einstellung „One“ oder „All“ keine Bedeutung hat, wenn Sie ein einzelnes Sample speichern, oder wenn Sie alle Samples nacheinander speichern. (Es ist nicht möglich, mehr als eine Sequence in einem einzigen Vorgang zu speichern.)

**Speichermethoden**

Wenn es am Speicherziel bereits ein Objekt desselben Namens gibt, kann der Namenskonflikt nach einer der vier folgenden Methoden gelöst werden.

- **Namen des zu speichernden Objekts ändern.**  
Drücken Sie Knopf 2, wenn Sie das Objekt (den Sample oder die Sequence) im Speicher unbenennen möchten, bevor es gespeichert wird. Mit dieser Option bleibt sowohl das ursprüngliche Objekt auf dem Datenträger als auch das neu gespeicherte Objekt erhalten. Wenn Sie diese Option auswählen, hängt der A5000/A4000 einen Stern (\*) an den bestehenden Sample-Namen im Speicher an, bevor der Speichervorgang ausgeführt wird.
- **Keine Objekte mit doppelten Namen speichern.**  
Drücken Sie diesen Knopf, wenn Sie das Konfliktobjekt nicht auf dem Datenträger speichern möchten. In diesem Fall bleibt das Originalobjekt auf dem Datenträger unverändert.

### • Überschreiben des Objekts mit dem Objekt aus dem Speicher.

Drücken Sie Knopf 4 (REPLACE), wenn Sie das bestehende Objekt auf dem Datenträger durch das zu speichernde Objekt ersetzen möchten. Wenn Sie diese Option auswählen, löscht der A5000/A4000 das bestehende Objekt auf dem Datenträger und ersetzt es durch das Objekt im Arbeitsspeicher.

### • Abbruch des Speichervorgangs.

Drücken Sie Knopf 5 (ABORT), um den Speichervorgang abzubrechen ohne zu speichern. Beachten Sie, daß es nicht möglich ist, Speichervorgänge rückgängig zu machen, die bereits abgeschlossen sind.

#### HINWEIS

#### Speichern und Laden auf bzw. von mehreren Disketten.

- Daten, die nicht auf eine einzige Diskette passen, können segmentiert und auf mehreren Disketten abgelegt werden. Wenn Sie Daten speichern möchten, die zu groß für eine einzelne Diskette sind, werden Sie mit einer Bestätigungsaufforderung gefragt, ob die Speicheroperation abgebrochen werden soll, oder ob die Daten auf mehrere Disketten verteilt werden sollen. Drücken Sie Knopf 5 (OK), um über mehrere Disketten zu speichern. Sie brauchen jetzt noch keine Disketten zu wechseln.
- Folgen Sie beim Speichern über mehrere Disketten den Anweisungen auf dem Display und legen Sie auf Anforderung neue Disketten ein. Ab der zweiten Diskette können nicht-formatierte Disketten verwendet werden (sie werden automatisch formatiert, ohne daß das Speichern unterbrochen wird).
- Auf mehrere Disketten verteilte Daten werden in einem speziellen Format gespeichert, und die auf diese Weise gespeicherten Programs und Samples können im DISK-Modus nicht überprüft werden. Aus diesem Grund können keine einzelnen Programs oder Samples von Disketten geladen werden, die auf diese Weise angelegt wurden. Darüber hinaus können auch keine Programs oder Samples zu den Dateien auf diesen Disketten hinzugefügt werden.
- Daten, die auf mehrere Disketten verteilt werden, werden geladen, indem die erste Diskette eingelegt und die Ladeoperation vom DISK-VOLUME-Display (Seite 172) ausgeführt wird. Anschließend brauchen Sie nur noch die folgenden Disketten auf Anforderung einzulegen.
- Die Disketten-Namen der Disketten entsprechend dem Namen der ersten Diskette plus einer fortlaufenden Nummerierung. Die Disketten müssen beim Laden der Daten ihren Folgenummern nach eingelegt werden.
- Weil der Inhalt von Disketten, die auf diese Weise angelegt wurden, im DISK-Modus nicht überprüft werden kann, sollten Sie einen Disketten-Namen verwenden, der klar auf den Inhalt hinweist.

## ARRANGE

[COMMAND/EXIT]-Taste → Knopf 1 um Zeile 1 zu markieren → Knopf 5 drücken

Automatische Anordnung der Samples für das ausgewählte Program oder die Sample Bank. Die Samples werden in der Reihenfolge ihrer Low Key Range-Einstellung angeordnet, und zwar vom niedrigsten zum höchsten Low Key.

### [Bedienung]

1. Im Parameter Arrange Type geben Sie an, ob die Samples in einem Program oder einer Sample Bank vorliegen (Seite 211).
2. Wählen Sie das Program oder die Sample Bank aus, das bzw. die die anzuordnenden Samples benutzt (Seite 211).
3. Verwenden Sie die Cursor- ② Knöpfe 2 und 3, um die Bedingungen für die anzuordnenden Samples festzulegen.
4. Verwenden Sie die Cursor- ② Knöpfe 4 und 5, um die Bedingungen für die Anordnung festzulegen.
5. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), so daß die Bestätigungsaufforderung für die Anordnung erscheint. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Anordnung auszuführen.

#### HINWEIS

- Wurde Knopf 1 (EXEC) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Display von vor dem Aufruf des COMMAND-Menüs angezeigt, nachdem die Ausführung beendet ist. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) für die Befehlsausführung verwendet, wird die Arrange-Display beibehalten, so daß Sie weitere Anordnungs-Operationen unmittelbar ausführen können.

### Cursor ①

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
[↶Drehen]	Cursor	Arrange Type	—	Program/ SampleBank	—
[↑Drücken]	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### [↑Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Anordnen aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Anordnung auszuführen.

### Knopf 2

#### [↶Drehen] Arrange Type

Legt fest, ob die einem Program oder einer Sample Bank zugewiesenen Samples angeordnet werden.

#### [Bereich] Program, SampleBank

- **Program** ... Die einer Sample Bank zugeordneten Samples werden angeordnet.
- **SampleBank** ... Die einer Sample Bank zugeordneten Samples werden angeordnet.

### Knopf 4

#### [↶Drehen] Program/SampleBank

Wählt das Program bzw. die SampleBank aus, auf die die automatische Sample-Anordnung (Arrange) angewendet wird.

Es lassen sich alle im Speicher vorhandenen Programs/ Sample Banks auswählen.

## Knopf 5

### [ ▲ Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um das Anordnen auszuführen.

### Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Target Channel	Target Area	Map From	Map Key
Drücken	EXEC	MIDI	MIDI	MIDI	EXEC&CONT

## Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor ① (Seite 211).

## Knopf 2

### [ ↶ Drehen] Target Channel

Bestimmt den MIDI-Kanal fest, anhand dessen die anzuordnenden Samples ausgewählt werden.

[Bereich] A01 — B16 (01 — 16 auf dem A4000), Bch, all

- A01 — B16 (01 — 16 auf dem A4000) ... Nur Samples, die auf den entsprechenden Empfangskanal eingestellt sind, werden angeordnet.
- Bch ... Nur Samples, die dem Basic-Channel zugeordnet sind (Seite 94), werden angeordnet.
- all ... Alle zugewiesenen Samples werden angeordnet.

### [ ▲ Drücken] MIDI

Erlaubt das Einstellen des Parameters Target Channel mit Hilfe eines MIDI-Events von einem externen MIDI-Keyboard (Seite 82).

**HINWEIS** • Wird der MIDI-Kanal auf dem A5000 über MIDI eingestellt, senden Sie die entsprechenden MIDI-Nachrichten an den MIDI IN-A-Anschluß für die Kanäle A01 — A16, und an den MIDI IN-B-Anschluß für die Kanäle B01 — B16.

## Knopf 3

### [ ↶ Drehen] Target Area

Hier wird die tiefste Note des Tastaturbereichs angegeben, anhand dessen die anzuordnenden Samples ermittelt werden.

[Bereich] C-2 — G8

- Ist der Parameter Arrange Type auf „Program“ gestellt, werden alle Samples zur Anordnung ausgewählt, die sich im Bereich zwischen der angegebenen Target Area-Note bis zum G8 befinden.
- Ist der Parameter Arrange Type auf „SampleBank“ gestellt, werden alle Samples zur Anordnung ausgewählt, die sich sowohl im SAMPLE-Parameter Key Range (Seite 127) als auch im Bereich zwischen der Target Area-Note bis zum G8 befinden.

### [ ▲ Drücken] MIDI

Erlaubt das Einstellen des Parameters Target Area mit Hilfe eines MIDI-Note-On-Events von einem externen MIDI-Keyboard (Seite 82).

## Knopf 4

### [ ↶ Drehen] Map From

Hiermit wird die Grundnote für die Sample-Anordnung festgelegt. Die Samples, die für die Anordnung ausgewählt werden, werden tastenweise von der angegebenen Map From-Note aus angeordnet.

[Bereich] C-2 — G8

### [ ▲ Drücken] MIDI

Erlaubt das Einstellen des Parameters Map From mit Hilfe eines MIDI-Note-On-Events von einem externen MIDI-Keyboard (Seite 82).

## Knopf 5

### [ ↶ Drehen] Map Key

Legt fest, ob die Samples auch schwarzen Tasten zugeordnet werden.

[Bereich] White, all

- White ... Die Samples werden nur weißen Tasten zugeordnet.
- all ... Samples werden allen Tasten zugeordnet (schwarzen und weißen).

### [ ▲ Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um das Anordnen auszuführen.

## FREEZE

[COMMAND/EXIT]-Taste → Knopf 1 um Zeile 2 zu markieren → Knopf 2 drücken

Dieser Befehl wendet die EASY EDIT-Einstellungen dauerhaft auf die Samples oder Sample Banks an. Nach der Ausführung werden die Easy Edit- oder Sample Bank-Einstellungen initialisiert.

**TIPP** • Wird ein Sample, in dem Easy Edit-Einstellungen oder Sample Bank-Einstellungen verwendet werden, in ein anderes Program oder eine andere Sample Bank kopiert, ändert sich der Klang des Samples. Mit der Freeze-Funktion werden die Easy Edit- oder Sample Bank-Einstellungen auf ein Sample angewendet, so daß es in ein anderes Program oder in eine andere Sample Bank verschoben werden kann, ohne daß sich sein Klang ändert. Außerdem ist es damit möglich, simultan die Loop Modes aller in einer Sample Bank enthaltenen Samples zu ändern.

### [Bedienung]

1. Wählen Sie den Freeze Type (Seite 213).
2. Nehmen Sie nach Bedarf weitere Einstellungen vor.
3. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT) und die Bestätigungsanzeige für die Freeze-Funktion erscheint. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Freeze-Funktion durchzuführen.

**HINWEIS** • Wurde Knopf 1 (EXEC) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Display von vor dem Aufruf des COMMAND-Menüs wieder angezeigt, nachdem die Ausführung beendet ist. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Freeze-Display beibehalten, so daß Sie weitere Freeze-Operationen ausführen können.

**Cursor 1**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Freeze Type	—	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1****[↶Drehen] Cursor**

Positioniert den Cursor.

**[▲Drücken] EXEC**

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Freeze-Befehl auszuführen.

**Knopf 3****[↶Drehen] Freeze Type**

Bestimmt, welche Einstellungen auf das Sample angewendet werden sollen.

**[Bereich] EasyEdit → Sample,  
SampleBank&LpMode → Samples,  
SampleBank → Samples,  
LpMode → Samples**

- **EasyEdit → Sample ...** Die Easy Edit-Einstellungen des Program-Modus werden direkt auf die entsprechenden Samples (Sample Banks) angewendet. Die Easy Edit-Parameter werden nach der Ausführung initialisiert, mit Ausnahme der folgenden Parameter:  
MIDI Control (Seite 101), falls Samples das Ziel sind, oder MIDI Control (Seite 101), Pitch Fine (Seite 98), Key Range Shift (Seite 99) und Key Low/High Limit (Seite 99), falls Sample Banks das Ziel sind. In einigen anderen Fällen können manchem Parameter nicht auf Samples oder Sample Banks angewendet werden. Die Samples in einer Ziel-Sample Bank sind davon nicht betroffen.
- **SampleBank&LpMode → Samples ...** Die Sample Bank-Einstellungen werden direkt auf die darin enthaltenen Samples angewendet. Die Sample Bank-Einstellungen werden nach der Ausführung initialisiert. Gleichzeitig werden die Loop Mode-Einstellungen (Seite 123) aller Samples in der angegebenen Sample Bank geändert.
- **SampleBank → Samples ...** Die Sample Bank-Einstellungen werden direkt auf die darin enthaltenen Samples angewendet. Die Sample Bank-Einstellungen werden nach der Ausführung initialisiert.
- **LpMode → Samples ...** Die Loop Mode-Einstellungen (Seite 123) aller Samples in der angegebenen Sample Bank werden geändert.

**Knopf 5****[▲Drücken] EXEC&CONT**

Drücken Sie diesen Knopf, um eine Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Freeze-Befehl auszuführen.

**Cursor 2**

(falls der FreezeType auf „EasyEdit“ ist → „Sample“ gestellt ist)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	From SampleBank	To Type	—	To Sample
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Selbe Funktion wie 1 (Seite 213).

**Knopf 2****[↶Drehen] From Program**

Wählt das Quell-Program für den Freeze-Befehl aus.

**[Bereich] 001 — 128**

**Knob 3****[↶Drehen] To Type**

Legt fest, ob die Easy Edit-Einstellungen auf alle Samples (Sample Banks) oder auf ein einzelnes (Sample Bank) angewendet werden.

**[Bereich] AllSamples, OneSample**

- **AllSamples ...** Alle vom Program verwendeten Samples (Sample Banks) werden angepaßt.
- **OneSample ...** Nur das angegebene Sample (Sample Bank) wird angepaßt.

**Knopf 5****[↶Drehen] To Sample**

Gibt das Ziel-Sample bzw. die Ziel-Sample Bank für den Freeze-Befehl an.

Alle Samples (Sample Banks), die dem mit dem Parameter „From Program“ ausgewählten Program zugeordnet sind, können ausgewählt werden.

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nur verwendet werden, wenn der Parameter „To Type“ auf „OneSample“ eingestellt ist.

**[▲Drücken] EXEC&CONT**

Drücken Sie diesen Knopf, um eine Bestätigungsaufforderung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Freeze-Befehl auszuführen.



**Cursor 2**  
 (wenn der FreezeType auf „SampleBank&LpMode → Samples“, „SampleBank → Samples und LpMode → Samples“ eingestellt ist)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	From SampleBank	Loop Mode	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 213).

**Knopf 3**

[↶Drehen] From SampleBank

Wählt die Quell-Sample Bank für den Freeze-Befehl aus. Alle Sample Banks im Speicher können ausgewählt werden.

**Knopf 4**

[↶Drehen] Loop Mode

Stellt den Loop Mode ein. Wird der Freeze-Befehl ausgeführt, werden die Loop-Mode-Einstellungen aller Samples in der Ziel-Sample Bank entsprechend geändert. Alle Loop Modes können ausgewählt werden (Seite 123).

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nur genutzt werden, wenn der Freeze Type auf „SampleBank&LpMode→Samples“ oder „LpMode→Samples“ eingestellt ist.

**Knopf 5**

Selbe Funktion wie bei Cursor 1 (Seite 213).

**REGISTER**

[COMMAND/EXIT]-Taste →

Knopf 1 um Zeile 2 zu markieren → Knopf 3 drücken

Dieser Befehl registriert die Einstellungen eines Programs für die Funktionen EFFECT, SETUP und CONTROL als Starteinstellungen, die dann bei jedem Einschalten des Geräts und bei einer Program-Initialisierung (Seite 217) automatisch eingestellt werden.

Außerdem registriert er die Einstellungen eines Samples als Starteinstellungen, die dann jedesmal automatisch eingestellt werden, wenn ein Sample aufgezeichnet (Seite 151) oder importiert (Seite 175) wird.

**TIPP** • Wenn Sie beispielsweise Reverb grundsätzlich auf ON setzen wollen, wenn das Gerät eingeschaltet ein Program initialisiert wird, gehen Sie wie folgt vor:

1. Legen Sie ein Program an, das Reverb verwendet.
2. Gehen Sie auf die Seite REGISTER und wählen Sie „Program“ als Regist Type.
3. Wählen Sie das in Schritt 1 erzeugte Program als Quell-Program und stellen Sie den Regist Source EFFECT-Parameter auf „SourcePgm“.
4. Führen Sie den Register-Befehl aus.

**HINWEIS** • Die registrierten Einstellungen werden auch dann beibehalten, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.  
 • Werden neue Einstellungen registriert, werden die zuvor registrierten Einstellungen gelöscht und überschrieben.

**[Bedienung]**

1. Wählen Sie den Regist Type (Seite 215).
2. Nehmen Sie weitere Einstellungen nach Bedarf vor.
3. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT); die Bestätigungsaufforderung für das Registrieren erscheint. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Registriervorgang auszuführen.

**HINWEIS** • Wurde Knopf 1 (EXEC) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Display vor dem Aufruf des Befehlsmenüs angezeigt, nachdem die Ausführung beendet ist. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Register-Display beibehalten, so daß Sie weitere Registriervorgänge ausführen können.

**Cursor 1**

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Regist Type	—	—	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Knopf 1**

[↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

[↵Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Registrieren aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Registriervorgang auszuführen.

## Knopf 2

### [↶Drehen] Regist Type

Legt fest, ob die Einstellungen eines Programs oder eines Samples registriert werden sollen.

[Bereich] Program, Sample

## Knopf 5

### [▲Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Registrieren aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Registriervorgang auszuführen.

### Cursor ② (wenn der RegistType gleich „Program“ ist)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Regist Source EFFECT	Regist Source SETUP	Regist Source CONTROL	Source Program
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor ① (Seite 214).

## Knopf 2

### [↶Drehen] Regist Source EFFECT

Gibt die Quelle der Daten an, die als Effect-Starteinstellungen zu registrierenden Daten an.

[Bereich] off, SourcePgm, FactorySet

- **off** ... Starteinstellungen werden nicht registriert. Die aktuell registrierten Einstellungen werden beibehalten.
- **SourcePgm** ... Die Effect-Einstellungen des angegebenen Quell-Programs werden registriert.
- **FactorySet** ... Die werksseitigen Effect-Starteinstellungen werden registriert.

## Knopf 3

### [↶Drehen] Regist Source SETUP

Gibt die Quelle der Daten an, die als Setup-Starteinstellungen registriert werden sollen.

[Bereich] off, SourcePgm, FactorySet

- **off** ... Es werden keine Setup-Starteinstellungen registriert. Die aktuell registrierten Einstellungen werden beibehalten.
- **SourcePgm** ... Die Setup-Starteinstellungen des angegebenen Quell-Programs werden registriert.
- **FactorySet** ... Die werksseitigen Setup-Starteinstellungen werden registriert.

## Knopf 4

### [↶Drehen] Regist Source CONTROL

Gibt die Quelle der Daten an, die als Control-Starteinstellungen registriert werden sollen.

[Bereich] off, SourcePgm, FactorySet

- **off** ... Es werden keine Control-Starteinstellungen registriert. Die aktuell registrierten Einstellungen werden beibehalten.
- **SourcePgm** ... Die Controleinstellungen des angegebenen Quell-Programs werden registriert.
- **FactorySet** ... Die werksseitigen Control-Starteinstellungen werden registriert.

## Knopf 5

### [↶Drehen] Source Program

Gibt das Quell-Program für die Registrierung an.

[Bereich] 001 — 128

**HINWEIS** • Diese Einstellung tritt nicht in Kraft, wenn die Parameter *Regist Source EFFECT*, *Regist Source SETUP* und *Regist Source CONTROL* nicht auf „SourcePgm“ gesetzt sind.

### [▲Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Registrieren aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Registriervorgang auszuführen.

### Cursor ② (wenn RegistType gleich „Sample“ ist)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Regist Source	—	Source: Sample
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Knopf 1

Selbe Funktion wie bei Cursor ① (Seite 214).

## Knopf 3

### [↶Drehen] Regist Source

Gibt die Quelle der Daten an, die als Setup-Starteinstellungen für das Sample registriert werden sollen.

[Bereich] SourceSample, FactorySet

- **SourceSample** ... Die Setup-Einstellungen des angegebenen Quell-Samples werden registriert.
- **FactorySet** ... Die werksseitigen Setup-Starteinstellungen werden registriert.



## Knopf 5

### [↶Drehen] Source Sample

Gibt das Quell-Sample für die Registrierung an. Alle Samples im Speicher können ausgewählt werden.

**HINWEIS** • Ist der Parameter *Regist Source* auf „FactorySet“ eingestellt wird die *Source Sample-Einstellung* für die Ausführung des Befehls nicht benutzt.

### [⬆Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Registrieren aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Registriervorgang auszuführen.

## BULK DUMP

[COMMAND/EXIT] Button → Knopf 1 um Zeile 2 zu markieren → Knopf 4 drücken

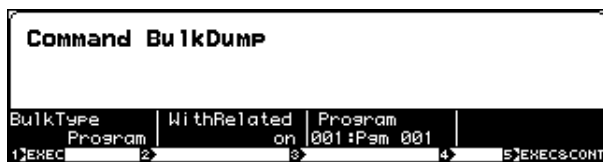
Der Befehl Bulk Dump ermöglicht es, Program- und Sample-Daten aus dem Speicher als MIDI-Bulk Dump an andere MIDI-Geräte zu übertragen.

**HINWEIS** • Für die Übertragung von Bulk Dumps müssen die Device-Numbers der empfangenden und sendenden Geräte übereinstimmen.

### [Bedienung]

1. Wählen Sie den Bulk Type aus (Seite 216).
2. Nehmen Sie die anderen Einstellungen nach Bedarf vor.
3. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT); die Bestätigungsaufforderung für die Blockübertragung erscheint. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Übertragungsvorgang auszuführen.

**HINWEIS** • Wurde Knopf 1 (EXEC) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Display vor dem Aufruf des COMMAND-Menüs wieder angezeigt, nachdem die Ausführung beendet ist. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Bulk Dump-Display beibehalten, so daß Sie weitere Bulk Dump-Operationen unmittelbar ausführen können.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↶ Drehen	—	Bulk Type	With Related / Format	Program	Sample
⬆ Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Knopf 1

### [⬆Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Bulk Dump aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Bulk Dump auszuführen.

## Knopf 2

### [↶Drehen] Bulk Type

Bestimmt den Typ der via Bulk Dump übertragenen Daten.

#### [Bereich] Program, Sample, System, All

- **Program** ... Das mit Knopf 4 ausgewählte Program wird übertragen.
- **Sample** ... Das mit Knopf 5 ausgewählte Sample bzw. die Sample Bank wird übertragen.
- **System** ... Die Systemdaten werden übertragen.
- **All** ... Alle Daten, auch die Systemdaten, werden übertragen.

## Knopf 3

### [↶Drehen] With Related / Format

Mit der Einstellung „With Related“ werden alle dem ausgewählten Program zugeordneten Samples oder alle Samples der ausgewählten Sample Bank automatisch mitübertragen, wenn das angegebene Program/die Sample Bank übertragen wird.

#### [Bereich] off, on

- **off** ... Es werden keine Sample-Daten übertragen.
- **on** ... Es werden auch Sample-Daten übertragen.

**HINWEIS** • Die Einstellung „With Related“ ist möglich, wenn der Bulk Type auf „Program“ oder „Sample“ gesetzt und die Sample Bank über Knopf 5 ausgewählt wurde.

Format legt den Typ der zu übertragenden Daten fest.

#### [Bereich] normal, parameter, SDS#1 — SDS#1025

- **normal** ... Überträgt alle Daten (Wellenform und Parameter) im A5000/A4000-Format.
- **parameter** ... Nur Parameterdaten werden übertragen, im A5000/A4000-Format.
- **SDS#1 — SDS#1025** ... Alle Daten (Wave- und Parameterdaten) werden im „Sample-Dump-Standardformat“ übertragen. Der numerische Wert gibt die SDS-Sample-Nummer an, die zusammen mit den Daten übertragen wird.

**HINWEIS** • Die „Format“-Einstellung ist möglich, wenn Bulk Type auf „Sample“ eingestellt wurde und mit Knopf 5 ein Sample ausgewählt wurde.

## Knopf 4

### [↶Drehen] Program

Bestimmt das Program an, das mit dem Bulk Dump übertragen werden soll.

#### [Bereich] 001 — 128

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nur verwendet werden, wenn Bulk Type auf „Program“ eingestellt wurde.

## Knopf 5

### [↶Drehen] Sample

Bestimmt das Sample (die Sample Bank) an, das mit dem Bulk Dump übertragen werden soll.

Alle Samples (Sample Banks) im Speicher können ausgewählt werden.

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nur verwendet werden, wenn Bulk Type auf „Sample“ gesetzt wurde.

### [⬆Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Bulk Dump aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Bulk Dump auszuführen.

## INITIALIZE

[COMMAND/EXIT]-Taste → Knopf 1 um Zeile 2 zu markieren → Knopf 5 drücken

Verwenden Sie diesen Befehl, um eines oder alle Programs im Speicher zu initialisieren.

**HINWEIS** • Die Initialisierung entfernt alle Sample-Zuweisungen (stellt alle ToPgm-Schalter auf „OFF“), löscht alle EasyEdit-Einstellungen und stellt die EFFECT-, SETUP- und CONTROL-Parameter auf die Starteinstellungen, die mit Hilfe der Funktion REGISTER eingestellt wurden (Seite 214). (Falls Sie keine REGISTER-Werte vorgegeben haben, werden die Einstellungen für EFFECT, SETUP und CONTROL auf die werksseitigen Vorgaben eingestellt.)

### [Bedienung]

1. Wählen Sie den Init Type (Seite 217).
2. Ist der Init Type gleich „OneProgram“, geben Sie das zu initialisierende Program an (Seite 217).
3. Geben Sie an, ob die Initialisierung mit den Register-Einstellungen oder mit den werksseitigen Vorgaben erfolgen soll (Seite 217).
4. Drücken Sie Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT); die Bestätigungsaufforderung für die Initialisierung erscheint. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Initialisierung auszuführen.

**HINWEIS** • Wurde Knopf 1 (EXEC) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Display vor dem Aufruf des COMMAND-Menüs wieder angezeigt, nachdem die Ausführung beendet ist. Wurde Knopf 5 (EXEC&CONT) für die Befehlsausführung verwendet, wird das Initialize-Display beibehalten, so daß Sie weitere Initialisierungs-Operationen unmittelbar ausführen können.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↶ Drehen	—	Init Type	Program	—	InitTo
⬆ Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Knopf 2

### [↶Drehen] Init Type

Legt fest, ob ein einzelnes Program oder alle Programs initialisiert werden sollen.

#### [Bereich] AllPrograms, OneProgram

- **AllPrograms** ... Initialisiert alle Programs.
- **OneProgram** ... Initialisiert nur das mit Knopf 3 ausgewählte Program.

## Knopf 3

### [↶Drehen] Program

Wählt ein Program zur Initialisierung aus.

#### [Bereich] 001 — 128

**HINWEIS** • Dieser Parameter kann nur genutzt werden, wenn Init Type auf „OneProgram“ eingestellt ist.

## Knopf 5

### [↶Drehen] InitTo

Gibt den Initialisierungstyp an.

#### [Bereich] RegisteredSet, FactorySet

- **RegisteredSet** ... Für die Initialisierung werden die mit dem REGISTER-Befehl registrierten Werte verwendet.
- **FactorySet** ... Für die Initialisierung werden die werksseitig vorgegebenen Werte verwendet.

### [⬆Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Initialisierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Initialisierung auszuführen.

## PROCESS

Taste [COMMAND/EXIT] → Knopf 1 um Zeile 3 zu markieren 3  
→ Knopf 2 drücken

Der Befehl PROCESS umfaßt Funktionen wie Normalisieren von Samples, Reverse, Fading, Loop Crossfade und weitere.

### [Bedienung]

1. Wählen Sie den Process Type, der auf das Sample angewendet werden soll.
2. Wählen Sie das Sample, das bearbeitet werden soll.
3. Stellen Sie die anderen Parameter nach Wunsch ein.
4. Drücken Sie den Knopf 1(EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Bestätigungsaufforderung für das Processing aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Process-Operation auszuführen.

- HINWEIS**
- Der Inhalt der BDisplay-Seite hängt vom gewählten Prozess Type ab.
  - Wenn Sie den Befehl über den Knopf 1 (EXEC) ausführen, wird nach der Abarbeitung des Befehls wieder zu der Display-Seite zurückgekehrt, die vor dem Aufrufen des COMMAND-Menüs angezeigt wurde. Wenn Sie den Befehl über den Knopf 5 (EXEC&CONT) ausführen, bleibt das Process-Display erhalten, so daß Sie mit dem COMMAND-Menü fortfahren und weitere Process-Operationen durchführen können.

### Cursor 1 (gilt für alle Process Types)

Cursor 1

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Process Type	—	—	Sample
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.  
Der Cursor kann nicht bewegt werden, wenn der Process Type „Reverse“ gewählt wurde.

#### [Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Processing aufzurufen. Drücken Sie den Knopf 5 (YES), um das Processing auszuführen.

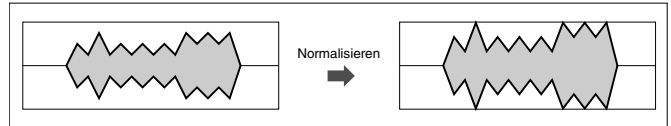
### Knopf 2

#### [Drehen] Process Type

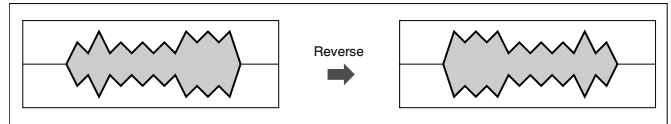
Bestimmt den Process, mit dem das Sample bearbeitet werden soll.

#### [Bereich] Normalize, Reverse, Fade, LoopXfade

- **Normalize** ... Zunächst wird der maximale Signalpegel des Samples ermittelt. Anschließend wird die Lautstärke des gesamten Samples so angepaßt, daß der Maximalpegel genau den Normalpegel (0 dB) erreicht, also noch nicht übersteuert wird. Die Lautstärke wird damit maximal. Sie können die Wellenform auch absichtlich übersteuern oder die positive bzw. negative Seite der Wellenform individuell anpassen, um den gewünschten Klang zu erzielen.



- **Reverse** ... Dieser Befehl dreht den zeitlichen Verlauf der Wellenform um, so daß das Sample von hinten nach vorn wiedergegeben wird.



- HINWEIS**
- Dieser Befehl dreht die gesamte Wellenform um. Die Funktion ist nicht auf den Bereich zwischen den Start und End Addresses beschränkt.
  - Der Befehl Reverse paßt die Wave Start und End Addresses bei der Ausführung automatisch an, so daß die Wellenform über den gleichen Bereich erklingt. Das gleiche gilt auch für die Loop Start und End Addresses: Sie werden automatisch angepaßt, so daß der Loop weiter über den gleichen Bereich abgespielt wird.

- **Fade** ... erzeugt ein Fade In über eine bestimmbare Länge von der Wave Start Address aus oder ein Fade Out über eine bestimmbare Länge bis zur Wave End Address.

- **LoopXfade** ... erzeugt weichere Loops.

### Knopf 5

#### [Drehen] Sample

Wählt das Sample, das bearbeitet werden soll.

[Bereich] Alle Samples im Speicher.

#### [Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Processing aufzurufen. Drücken Sie den Knopf 5 (YES), um das Processing auszuführen.

### Cursor 2 (gilt für den Process Type „Normalize“)

Cursor 2

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Plus Side Gain	—	Minus Side Gain
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

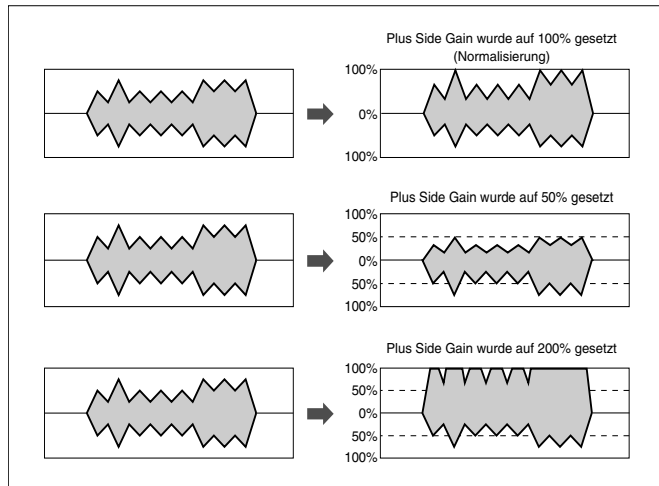
Gleiche Wirkung wie bei Cursor 1 (Seite 218).

### Knopf 3

#### [↻Drehen] Plus Side Gain

Bestimmt das Ausmaß der Verstärkung in Prozent, die auf die positive Wellenformseite des gewählten Samples angewendet werden soll (der Bereich über der Nulllinie). Eine Einstellung von 100% normalisiert nur den positiven Bereich der Wellenform. Werte über 100% verursachen möglicherweise eine Übersteuerung (Clipping).

[Bereich] 0% — 400%

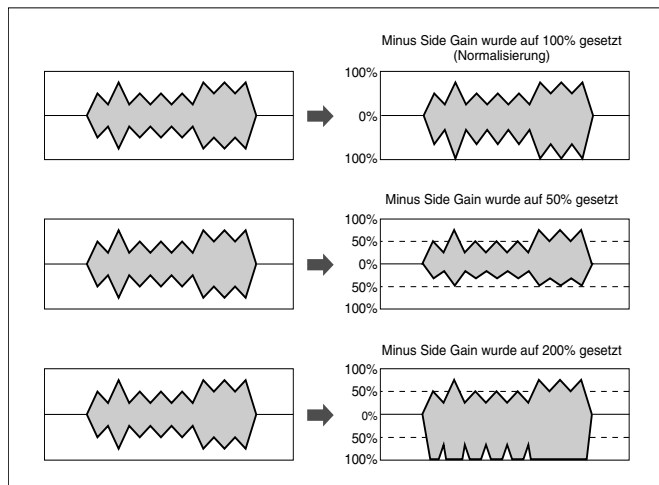


### Knopf 5

#### [↻Drehen] Minus Side Gain

Bestimmt das Ausmaß der Verstärkung in Prozent, die auf die negative Wellenformseite des gewählten Samples angewendet werden soll (der Bereich unter der Nulllinie). Eine Einstellung von 100% normalisiert nur den negativen Bereich der Wellenform. Werte über 100% verursachen möglicherweise eine Übersteuerung (Clipping).

[Bereich] 0% — 400%



#### [⬆️ Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Normalisierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Normalisierungs-Befehl auszuführen.

### Cursor 2 (gilt für den Process Type „Fading“)

Command Process					
ProcessType	Fade	Sample	"sine wave"		
FadeType	Fade In	Curve	-exponent		
Length	0	EXEC&CONT	0%		
1) EXEC	2)	3)	4)	5) EXEC&CONT	
↻ Drehen	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
⬆️ Drücken	Cursor	Fade Type	Curve	Length	Length %
	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor 1 (Seite 218).

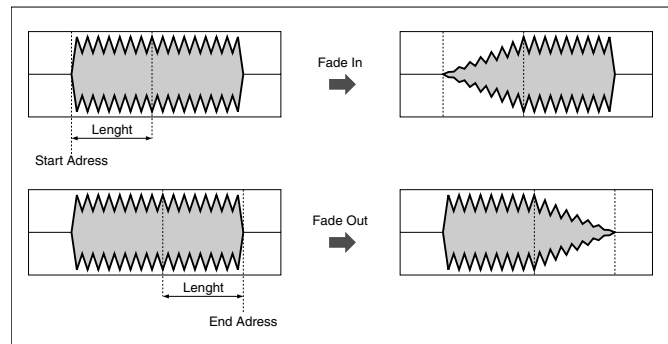
### Knopf 2

#### [↻Drehen] Fade Type

Bestimmt das Fading, das erzeugt werden soll: Fade In oder Fade Out.

[Bereich] Fade In, Fade Out

- **Fade In** ... Erzeugt ein Fade In.
- **Fade Out** ... Erzeugt ein Fade Out.

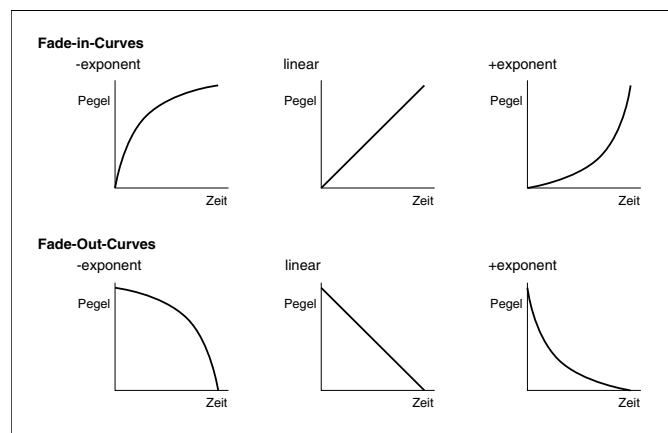


### Knopf 3

#### [↻Drehen] Curve

Diese Einstellung bestimmt den Kurventyp für das Fade In/Out. Insgesamt stehen drei Typen zur Verfügung (wie unten abgebildet).

[Bereich] -exponent, linear, +exponent



## Knopf 4

### [↻Drehen] Länge

Die Länge des Fades In wird durch Drehen dieses Knopfes eingestellt. Die Länge wird in „Address-Einheiten“ angegeben. Die minimale Länge beträgt „0“ (kein Fading). Die maximale Länge entspricht der gesamten Wiedergabelänge der Wellenform (die Länge von der Start bis zur End Address).

Beachten Sie, daß das Fade In immer an der Startadresse beginnt, während das Fade Out immer an der Endadresse aufhört.

[Bereich] 0 — Gesamtlänge der Welle

## Knopf 5

### [↻Drehen] length %

Legt die Länge des Fade In oder des Fade Out in Prozent der gesamten Wellenlänge fest. Dieser Parameter wirkt in Verbindung mit dem Parameter „Length“ (Knopf 4).

[Bereich] 0% — 100%

### [⬆Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Fading aufzurufen. Drücken Sie den Knopf 5 (YES), um den Fade-Befehl auszuführen.

## Cursor 2 (gilt für den Process Type „LoopXfade“)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Crossfade Area	Curve	—	Width
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor 1 (Seite 218).

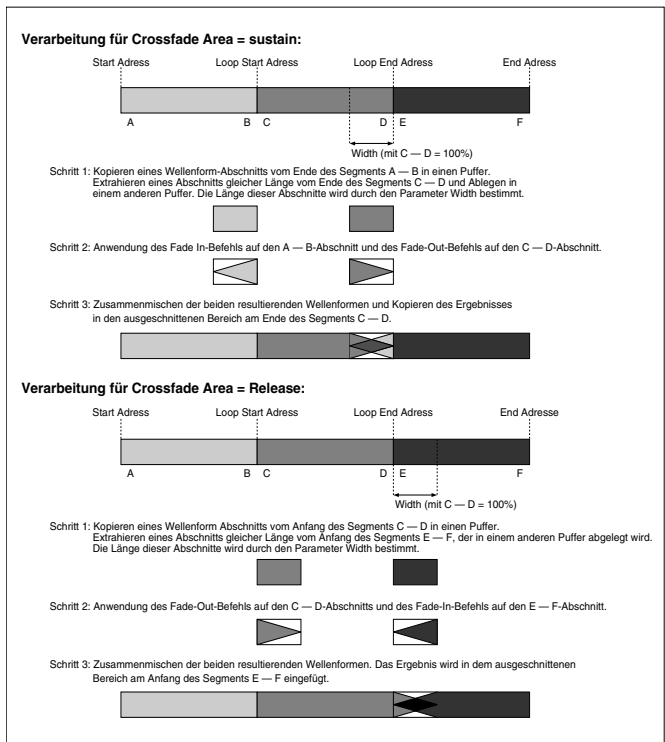
## Knopf 2

### [↻Drehen] Crossfade Area

Wählt den Bereich, über den das Crossfading angewendet werden soll, und legt die Segmente fest, die zur Erzeugung des Crossfades verwendet werden sollen.

[Bereich] sustain, release

- **sustain** ... Das Crossfading wird durch Mischen des Bereichs vor dem Loop-Ende mit dem Bereich genau vor dem Loop-Start erzeugt. Mit dieser Methode erreicht man einen sehr weichen Loop, der ideal für Samples mit langer Sustain-Phase ist. Der Crossfade wird bei jedem Loop-Durchgang wiederholt.
- **release** ... Das Crossfading wird durch Mischen des Bereichs nach dem Loop-Start mit dem Bereich genau nach dem Loop-Ende erzeugt. Mit dieser Methode erreicht man ein weiches Ausklingen des Loops. Der Crossfade tritt nur einmal beim Verlassen des Loops auf. Diese Methode ist nur in Verbindung mit dem Loop Mode „→O→“ von Nutzen.

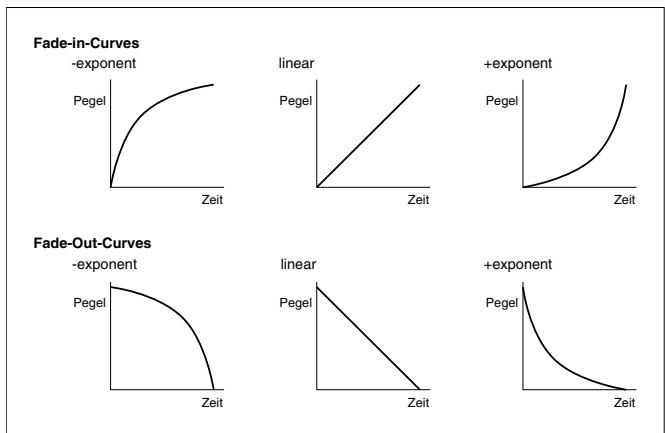


## Knopf 3

### [↻Drehen] Curve

Diese Einstellung bestimmt den Kurventyp für das Loop-Crossfading. Insgesamt stehen drei Typen zur Verfügung (wie unten abgebildet).

[Bereich] -exponent, linear, +exponent



## Knopf 5

### [↻Drehen] Width

Stellt die Länge der Crossfade Area in Prozent der gesamten Loop-Länge ein.

[Bereich] 0% — 90%

### [⬆Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Loop-Crossfading aufzurufen. Drücken Sie den Knopf 5 (YES), um den eigentlichen Loop-Crossfade-Befehl auszuführen.

## LOOP DIVIDE

Taste [COMMAND/EXIT] → Knopf 1 um Zeile 3 zu markieren → Knopf 3 drücken

Unterteilt die Wellenform zwischen den Start und End Addresses des Sample-Loops in gleichlange Segmente, die hierdurch zu voneinander unabhängigen Samples werden.

Mit diesem Befehl ist es möglich, mehrere Kopien des gewählten Samples als neue Samples zu erzeugen und in einer neuen Sample Bank abzulegen. Die eigentliche Wellenform wird hierbei nicht kopiert. Die Wave und Loop Addresses der neuen Samples sind gleichgroße Abschnitte aus dem Bereich zwischen der Loop Start Address und der Loop End Adresse des ursprünglichen Samples. Der Loop Mode für die neuen Samples wird automatisch auf „-- --“ gesetzt. Die neuen Samples werden fortlaufend numeriert in einer Sample Bank gespeichert, die automatisch den Namen „DivSmpBank“ erhält.

**\* Vergewissern Sie sich, daß der Loop des Samples korrekt eingestellt ist, bevor Sie diese Funktion anwenden.**

- TIPP**
- Sie können diese Funktion dazu verwenden, um einzelne Drumsounds aus einem Drum-Pattern-Sample herauszufiltern und diese als individuelle Samples zu speichern.
  - Die einzelnen Samples, die durch die Loop Divide-Funktion entstehen, werden automatisch auf aufeinanderfolgende Noten gmapped. Dadurch können die sich ergebenden Samples einem Program oder einer Sample Bank zugewiesen werden und sofort über MIDI gesteuert werden.

### [Bedienung]

1. Wählen Sie das Sample, das aufgeteilt werden soll.
2. Stellen Sie die übrigen Parameter wie gewünscht ein.
3. Drücken Sie den Knopf 1(EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Bestätigungsaufforderung für die Funktion Loop Divide anzuzeigen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Funktion Loop Divide auszuführen.

- HINWEIS**
- Wenn Sie den Befehl über den Knopf 1 (EXEC) ausführen, wird nach der Abarbeitung des Befehls wieder zu der Display-Seite zurückgekehrt, die vor dem Aufrufen des COMMAND-Menüs angezeigt wurde. Wenn Sie den Befehl über den Knopf 5 (EXEC&CONT) ausführen, bleibt die aktuelle Loop Divide-Display-Seite erhalten, so daß Sie mit dem COMMAND-Menü fortfahren und weitere Loop Divide-Operationen durchführen können.

### Cursor ①

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	—	Sample
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### [Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Loop Divide-Funktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Loop Divide-Befehl auszuführen.

### Knopf 5

#### [Drehen] Sample

Wählt das Sample, das unterteilt werden soll.

[Bereich] Alle Samples im Speicher.

#### [Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Loop Divide-Funktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Loop Divide-Befehl auszuführen.

### Cursor ②

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Division	Length	Map From	Map Key
Drücken	EXEC	—	—	MIDI	EXEC&CONT

### Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor ① (Seite 221).

### Knopf 2

#### [Drehen] Division

Bestimmt die Anzahl der Segmente, in die das Sample unterteilt werden soll.

Unterteilt die Wellenform zwischen der Start und der End Address des Sample-Loops in die entsprechende Anzahl gleichgroßer Segmente. Die Addresses der einzelnen Segmente werden zu den Wave Start Addresses der einzelnen neuen Samples.

[Bereich] 1/2 — 1/32

### Knopf 3

#### [Drehen] Length

Legt die Größe der Samples, die mit dem Loop Divide-Befehl produziert werden, als Prozentwert fest.

[Bereich] 10% — 800%, ToLoopEnd

- 10% — 800% ... Die Länge des resultierenden Samples entspricht dem angegebenen Prozentwert der durch den Loop Divide-Befehl produzierten Segmente (wobei die neue Wave Start Address eines jeden neuen Samples den Anfang darstellt). Bei einer Einstellung von 100% entspricht die Sample-Länge der Länge der produzierten Segmente, die durch die Teilung des Loops entstanden sind.
- ToLoopEnd ... Die Loop End Address des ursprünglichen Samples wird zur Wave End Address der neuen Samples.



## Knopf 4

### [↻Drehen] Map From

Stellt den Original Key für die geteilten Samples ein. Die Samples werden wie folgt gemapped. Das erste Sample wird der hier festgelegten Note zugeordnet, die darauffolgenden Samples werden nacheinander der jeweils nächsthöheren Note zugewiesen.

[Bereich] C-2 — G8, off

### [▲Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter durch ein MIDI-Note-On-Event von einem externen MIDI-Keyboard eingestellt werden. Siehe Seite 82

## Knopf 5

### [↻Drehen] Map Key

Legt fest, ob die Samples auch schwarzen Tasten zugeordnet werden sollen.

[Bereich] white, all

- **white** ... Die Samples werden ausschließlich den weißen Tasten zugeordnet.
- **all** ... Die Samples werden allen Tasten zugeordnet (weißen und schwarzen).

### [▲Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Loop Divide-Funktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Loop Divide-Befehl auszuführen.

# RESAMPLE

Taste [COMMAND/EXIT] → Knopf 1 um Zeile 3 zu markieren → Knopf 4 drücken

Wendet Time Stretching und Pitch Conversion auf Samples an. Das Time Stretching verändert die Länge von Samples, ohne daß deren Tonhöhe verändert wird. Die Pitch Conversion verändert die Tonhöhe von Samples, ohne daß deren Länge verändert wird.

- HINWEIS**
- Der Befehl verlängert oder verkürzt die gesamte Wellenform. (Diese Funktion ist also nicht auf den Bereich zwischen den Start und End Addresses begrenzt.)
  - Bei einigen Samples kann das Time Stretching zu unerwarteten Ergebnissen führen. Wir empfehlen, die Anpassung in beiden Richtungen auf maximal 10% zu begrenzen, es sei denn, Sie beabsichtigen damit einen ungewöhnlichen Effekt.
  - Durch das Time Stretching wird die Start Address sowie die Loop Start Address auf die Wave Start Address (= 0) zurückgesetzt, und die End Address sowie die Loop End Address wird auf die Wave End Address zurückgesetzt.

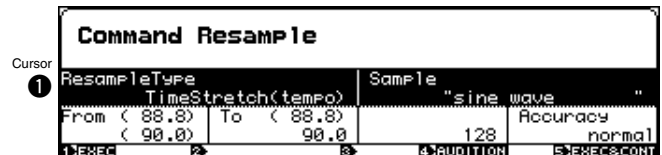
## [Bedienung]

1. Wählen Sie den Resample Type.
2. Wählen Sie das Sample, das resampled werden soll.
3. Stellen Sie die anderen Parameter wie gewünscht ein.
4. Drücken Sie den Knopf 1(EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Bestätigungsaufforderung für das Resampling aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um das Resampling auszuführen.

**HINWEIS**

- Der Inhalt der Display-Seite hängt von dem gewählten Resample Type ab.
- Wenn Sie den Befehl über den Knopf 1 (EXEC) ausführen, wird nach der Abarbeitung des Befehls wieder zu der Display-Seite zurückgekehrt, die vor dem Aufrufen des COMMAND-Menüs angezeigt wurde. Wenn Sie den Befehl über den Knopf 5 (EXEC&CONT) ausführen, bleibt die aktuelle Display-Seite erhalten, so daß Sie mit dem COMMAND-Menü fortfahren und weitere Resampling-Prozesse durchführen können.

## Cursor ① (gilt für alle Resample-Typen)



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↻ Drehen	Cursor	—	Resample Type	—	Sample
▲ Drücken	EXEC	—	—	AUDITION	EXEC&CONT

## Knopf 1

### [↻Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

### [▲Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Resampling aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um das Resampling auszuführen.

## Knopf 2

### [↻Drehen] Resample Type

Bestimmt den Resampling Type, der auf das gewählte Sample angewendet werden soll.

[Bereich] TimeStretch(tempo), TimeStretch(length), TimeStretch(beat), TimeStretch(time), PitchConvert

- **TimeStretch(tempo)** ... Dieser Typ von Time Stretching paßt die Sample-Länge anhand eines anzugebenden Tempos an.
- **TimeStretch(length)** ... Dieser Typ von Time Stretching paßt die Sample Länge anhand einer anzugebenden Wellenform-Länge an.
- **TimeStretch(beat)** ... Dieser Typ von Time Stretching paßt die Sample-Länge anhand einer anzugebenden Anzahl an Beats an.
- **TimeStretch(time)** ... Dieser Typ von Time Stretching paßt die Sample-Länge anhand einer anzugebenden Wiedergabe-Dauer an.
- **PitchConvert** ... Konvertiert das Sample auf eine anzugebende Tonhöhe.

## Knopf 4

### [▲Drücken] AUDITION

Drücken Sie diesen Knopf, wenn Sie das Ergebnis des Resampling-Prozesses probeweise hören möchten, bevor die eigentliche Bearbeitung ausgeführt wird.

## Knopf 5

### [↶Drehen] Sample

Wählt das Sample, das bearbeitet werden soll.

[Bereich] Alle Samples im Speicher.

### [⬆️Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Resampling aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um das Resampling auszuführen.

## Cursor ②

(gilt für die Resample Types „TimeStretch(length)“, „TimeStretch(beat)“ oder „TimeStretch(time)“)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	To length / beat / time	length% / beat% / time%	Accuracy
Drücken	EXEC	—	—	AUDITION	EXEC&CONT

## Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor ① (Seite 222).

## Knopf 2

### [Anzeigen] From length / beat / time

Zeigt die ursprüngliche Länge, Beats oder Dauer des Samples an. Der Inhalt der Display-Seite ändert sich entsprechend dem gewählten Resample Type.

## Knopf 3

### [↶Drehen] To length / beat / time

Bestimmt die Länge, auf die das Sample gestretched werden soll.

[Bereich] 1/4 — 4mal der ursprünglichen Samplelänge.

- HINWEIS**
- Eine Änderung dieses Parameters verändert auch den Parameterwert Length%/Beat%/Time% (Knopfparameter 4).
  - Dieser Parameter kann nicht so eingestellt werden, daß als Ergebnis des Time Stretchings Mono-Samples größer als 32 Megabytes oder Stereo-Samples größer als 64 Megabytes erzeugt werden.

## Knopf 4

### [↶Drehen] length % / beat % / time %

Bestimmt die Länge, auf die das Sample gestretched werden soll, in Prozent der ursprünglichen Sample-Länge.

[Bereich] 25% — 400%

- HINWEIS**
- Eine Änderung dieses Parameters verändert auch den Parameterwert Length/Beat/Time (Knopfparameter 3).

### [⬆️Drücken] AUDITION

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, können Sie das Ergebnis des Resampling-Prozesses mit den aktuellen Einstellungen probieren, noch bevor die eigentliche Bearbeitung ausgeführt wird.

## Knopf 5

### [↶Drehen] Accuracy

Time Stretching liefert keine perfekten Ergebnisse. Sie sind Kompromisse zwischen der Klangqualität einerseits und der Rhythmusqualität andererseits. Mit diesem Parameter können Sie vorgeben, ob die Time Stretching-Funktion entweder der Rhythmus- oder der Klangqualität eine höhere Priorität einräumen soll.

[Bereich] sound4 — sound1, normal, rhythm1 — rhythm4

- **sound4 — sound1** ... Sound4 weist der Klangqualität die höchste Priorität zu.
- **rhythm1 — rhythm4** ... Rhythm4 weist der Rhythmusqualität die höchste Priorität zu.
- **normal** ... Normal ist die Mittelstellung. Andere Einstellungen sind Zwischenwerte.

### [⬆️Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Time Stretching aufzurufen. Drücken Sie den Knopf 5 (YES), um das Time Stretching auszuführen.

## Cursor ②

(gilt für den Resample Type „TimeStretch(tempo)“)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	To Tempo	—	Accuracy
Drücken	EXEC	CALC	—	AUDITION	EXEC&CONT

## Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor ① (Seite 222).

## Knopf 2

### [Anzeige] From Tempo

Die obere Zeile zeigt das ursprüngliche Loop-Tempo des Samples. Die untere Zeile zeigt das Tempo des gewählten Samples, wie es durch die Parameter Pitch Coarse und Pitch Fine verändert wird.

- HINWEIS**
- Easy Edit-Werte werden nicht angewandt.

### [⬆️Drücken] CALC

Drücken Sie diesen Knopf, um das Loop-Tempo des gewählten Samples neu zu berechnen.

## Knopf 3

### [↶Drehen] To Tempo

Bestimmt das Tempo, das durch Anwendung des Time Stretchings erreicht werden soll.

[Bereich] 1/4 — 4mal das ursprüngliche Loop-Tempo.

- HINWEIS**
- Dieser Parameter kann nicht so eingestellt werden, daß als Ergebnis des Time Stretchings Mono-Samples größer als 32 Megabytes oder Stereo-Samples größer als 64 Megabytes erzeugt werden.



## Knopf 4

### [ ▲ Drücken] AUDITION

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, können Sie das Ergebnis des Resampling-Prozesses mit den aktuellen Einstellungen probieren, noch bevor die eigentliche Verarbeitung ausgeführt wird.

## Knopf 5

### [ ↻ Drehen] Accuracy

Time Stretching liefert keine perfekten Ergebnisse. Sie sind Kompromisse zwischen der Klangqualität einerseits und der Rhythmusqualität andererseits. Mit diesem Parameter können Sie vorgeben, ob die Time Stretching-Funktion entweder der Rhythmus- oder der Klangqualität eine höhere Priorität einräumen soll.

[Bereich] sound4 — sound1, normal, rhythm1 — rhythm4

- **sound4 — sound1** ... Sound4 weist der Klangqualität die höchste Priorität zu.
- **rhythm1 — rhythm4** ... Rhythm4 weist der Rhythmusqualität die höchste Priorität zu.
- **normal** ... Normal ist die Mittelstellung. Andere Einstellungen sind Zwischenwerte.

### [ ▲ Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für das Time Stretching aufzurufen. Drücken Sie den Knopf 5 (YES), um das Time Stretching auszuführen.

## Cursor 2 (gilt für den Resample Type „PitchConvert“)

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	From Pitch	To Pitch Coarse	To Pitch Fine	Accuracy
Drücken	EXEC	MIDI	—	AUDITION	EXEC&CONT

## Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor 1 (Seite 222).

## Knopf 2

### [ ↻ Drehen] From Pitch

Legt die Ausgangs-Tonhöhe für die Funktion „Pitch Convert“ fest.

### [ ▲ Drücken] MIDI

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, kann der Parameter mit einem MIDI Note-On-Event von einem externen MIDI-Keyboard eingestellt werden. Siehe Seite 82.

## Knopf 3

### [ ↻ Drehen] To Pitch Coarse

Mit diesem Knopf wird die Ziel-Tonhöhe in Halbtonschritten relativ zur Ausgangstonhöhe eingestellt.

[Bereich] -12 — +12

### HINWEIS

- Dieser Parameter kann nicht so eingestellt werden, daß als Ergebnis der Pitch-Konvertierung Mono-Samples größer als 32 Megabytes oder Stereo-Samples größer als 64 Megabytes erzeugt werden.

## Knopf 4

### [ ↻ Drehen] To Pitch Fine

Mit diesem Knopf wird die Ziel-Tonhöhe in Schritten von 1,171875 Cent in Relation zur Ausgangs-Tonhöhe erhöht oder verringert. (Hinweis: 100 Cents = 1 Halbton.)

[Bereich] -50 — +50

### [ ▲ Drücken] AUDITION

Wenn dieser Knopf gedrückt wird, können Sie das Ergebnis des Resampling-Prozesses mit den aktuellen Einstellungen probieren, noch bevor die eigentliche Verarbeitung ausgeführt wird.

## Knopf 5

### [ ↻ Drehen] Accuracy

Pitch-Conversion liefert keine perfekten Ergebnisse. Sie sind Kompromisse zwischen der Klangqualität einerseits und der Rhythmusqualität andererseits. Mit diesem Parameter können Sie vorgeben, ob die Pitch-Conversion-Funktion entweder der Rhythmus- oder der Klangqualität eine höhere Priorität einräumen soll.

[Bereich] sound4 — sound1, normal, rhythm1 — rhythm4

- **sound4 — sound1** ... Sound4 weist der Klangqualität die höchste Priorität zu.
- **rhythm1 — rhythm4** ... Rhythm4 weist der Rhythmusqualität die höchste Priorität zu.
- **normal** ... Normal ist die Mittelstellung. Andere Einstellungen sind Zwischenwerte.

### [ ▲ Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Pitch-Conversion aufzurufen. Drücken Sie den Knopf 5 (YES), um die Pitch-Conversion auszuführen.

## STEREO → MONO

Taste [COMMAND/EXIT] → Knopf 1 um Zeile 3 zu markieren →  
Knopf 5 drücken

Konvertiert Stereo-Samples in Mono-Samples.

### [Bedienung]

1. Wählen Sie den Stereo → Mono Type.
2. Wählen Sie das Sample, das konvertiert werden soll.
3. Geben Sie den Sample-Namen für das neue Mono-Sample an.
4. Drücken Sie den Knopf 1 (EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Bestätigungsaufforderung für die Stereo → Mono-Konvertierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Stereo → Mono-Befehl auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Sie den Befehl über den Knopf 1 (EXEC) ausführen, wird nach der Abarbeitung des Befehls wieder zu der Display-Seite zurückgekehrt, die vor dem Aufrufen des COMMAND-Menüs angezeigt wurde. Wenn Sie den Befehl über den Knopf 5 (EXEC&CONT) ausführen, bleibt die aktuelle Display-Seite erhalten, so daß Sie mit dem COMMAND-Menü fortfahren und weitere Stereo → Mono-Prozesse durchführen können.

### Cursor ①

The screenshot shows the 'Command Stereo→Mono' menu with the following text:

```

Stereo→MonoType | L+R→Mono | Sample "sine wave"
NewMonoSample   | "sine wave" | "*"
  
```

Cursor 1 is positioned at the start of the first line.

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Stereo→Mono Type	—	Sample
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [↶Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### [⬆Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Stereo → Mono-Konvertierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die eigentliche Stereo → Mono-Befehl auszuführen.

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Stereo→Mono Type

Gibt an, ob beide Kanäle des Stereo-Samples oder nur der linke bzw. der rechte Kanal in ein Mono-Sample konvertiert werden soll.

**[Bereich] L+R→Mono, L→Mono, R→Mono**

- **L+R→Mono** ... Der linke Kanal und der rechte Kanal des Stereo-Samples werden miteinander gemischt und in ein Mono-Sample konvertiert.
- **L→Mono** ... Nur der linke Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample konvertiert.
- **R→Mono** ... Nur der rechte Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample konvertiert.

### Knopf 5

#### [↶Drehen] Sample

Wählt das Sample, das bearbeitet werden soll.

**[Bereich] Alle Samples im Speicher**

#### [⬆Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Stereo → Mono-Konvertierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Stereo → Mono-Konvertierung auszuführen.

### Cursor ②

The screenshot shows the 'Command Stereo→Mono' menu with the following text:

```

Stereo→MonoType | L+R→Mono | Sample "sine wave"
NewMonoSample   | "sine wave" | "*"
  
```

Cursor 2 is positioned at the start of the second line.

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	—	—
Drücken	EXEC	—	RENAME...	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor ① (Seite 225).

### Knopf 3

#### [⬆Drücken] RENAME...

Drücken Sie den Knopf, um das Display zur Zeicheneingabe für den gegenwärtig gewählten Sample-Namen aufzurufen. Ausführliche Informationen zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 81.

### Knopf 5

#### [⬆Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Stereo → Mono-Konvertierung aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die eigentliche Stereo → Mono-Konvertierung auszuführen.

## MOVE

Taste [COMMAND/EXIT] → Knopf 1 um Zeile 4 zu markieren  
→ Knopf 2 drücken

Verschiebt die einem Program zugewiesenen Samples in eine Sample Bank oder Samples von einer Sample Bank in eine andere Sample Bank oder in ein Program.

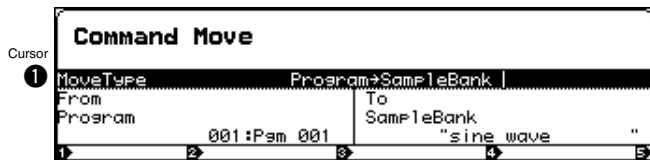
**TIPP** • Dieser Befehl kann dazu benutzt werden, um zwei Sample Banks miteinander zu kombinieren, oder fassen Sie alle Samples in einem Program, das ohne Verwendung von Sample Banks erstellt wurde, in eine Sample Bank zusammen usw.

### [Bedienung]

1. Wählen Sie den Move Type.
2. Wählen Sie das Program oder Sample, das verschoben werden soll.
3. Wählen Sie das Ziel-Program oder die -Sample Bank.
4. Drücken Sie den Knopf 1(EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Bestätigungsaufforderung für den Move-Befehl auszuführen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Move-Befehl auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Sie den Befehl über den Knopf 1 (EXEC) ausführen, wird nach der Abarbeitung des Befehls wieder zu der Display-Seite zurückgekehrt, die vor dem Aufrufen des COMMAND-Menüs angezeigt wurde. Wenn Sie den Befehl über den Knopf 5 (EXEC&CONT) ausführen, bleibt die aktuelle Display-Seite erhalten, so daß Sie mit dem COMMAND-Menü fortfahren und weitere Move-Prozesse durchführen können.

### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	—	Move Type	—
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [↻Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### [▲Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Move-Befehl auszuführen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um das eigentliche Verschieben zu starten.

### Knopf 4

#### [↻Drehen] Move Type

Gibt an, welche Datentypen an welches Ziel verschoben und wie Easy Edit-Parameter behandelt werden sollen.

**[Bereich] Program→SampleBank,  
Program(Freeze)→SampleBank,  
SampleBank→Program,  
SampleBank(Freeze)→Program,  
SampleBank→SampleBank**

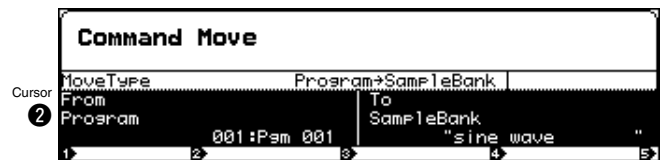
- **Program→SampleBank** ... Verschiebt alle Samples, die dem gewählten Program zugewiesen sind, in die gewählte Datenbank (ausgenommen Sample Banks oder Samples, die bereits in Sample Banks enthalten sind).
- **Program(Freeze)→SampleBank** ... Nach Anwendung der Freeze-Funktion auf die Samples (Freeze — Seite 213) werden alle Samples, die dem gewählten Program zugewiesen sind, in die gewählte Sample Bank verschoben (ausgenommen Sample Banks oder Samples, die bereits in Sample Banks enthalten sind).
- **SampleBank→Program** ... Alle Samples, die in der gewählten Sample Bank enthalten sind, werden aus der Sample Bank entfernt und dem gewählten Program zugewiesen.
- **SampleBank(Freeze)→Program** ... Nach Anwendung der Freeze-Funktion auf die in der Sample Bank enthaltenen Samples (Freeze — Seite 213), werden alle Samples, die in der gewählten Sample Bank enthalten sind, aus der Sample Bank entfernt und dem gewählten Program zugewiesen..
- **SampleBank→SampleBank** ... Alle Samples, die in der gewählten Sample Bank enthalten sind, werden in eine zweite ausgewählte Sample Bank verschoben.

### Knopf 5

#### [▲Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Move-Befehl aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Move-Befehl auszuführen.

### Cursor 2



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	From Program	From SampleBank	To Program	To SampleBank
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor 1 (Seite 226).

### Knopf 2

#### [↻Drehen] From Program

Gibt das Quell-Program an, das die Samples enthält, die verschoben werden sollen. Dieser Parameter kann benutzt werden, wenn der Move Type auf „Program→SampleBank“ oder „Program(Freeze)→SampleBank“ eingestellt ist.

**[Bereich] 001 — 128**

### Knopf 3

#### [↶Drehen] From SampleBank

Gibt die Quell-Sample Bank an, die die Samples enthält, die verschoben werden sollen. Dieser Parameter kann benutzt werden, wenn der Move Type auf „SampleBank→Program“, „SampleBank(Freeze)→Program“ oder „SampleBank→SampleBank“ eingestellt ist.

[Bereich] Alle Sample Banks im Speicher.

### Knopf 4

#### [↶Drehen] To Program

Gibt das Ziel-Program an, an das die Samples verschoben werden sollen. Dieser Parameter kann benutzt werden, wenn der Move Type auf „SampleBank→Program“ oder „SampleBank(Freeze)→Program“ eingestellt ist

[Bereich] 001 — 128

### Knopf 5

#### [↶Drehen] To SampleBank

Gibt die Ziel-Sample Bank an, an die die Samples verschoben werden sollen. Dieser Parameter kann benutzt werden, wenn der Move Type auf „Program→SampleBank“, „Program(Freeze)→SampleBank“ oder „SampleBank→SampleBank“ eingestellt ist.

[Bereich] Alle Sample Banks im Speicher.

#### [▲Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Move-Befehl aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Move-Befehl auszuführen.

## CREATE OSC

Taste [COMMAND/EXIT] → Knopf 1 um Zeile 4 zu markieren→ Knopf 3 drücken

Erzeugt sieben verschiedene grundlegende Oszillator-Grund-Wellenformem: sine wave (Sinus), saw up (Sägezahn), triangle (Dreieck), square (Rechteck), pulse 1, pulse 2, pulse 3 (Puls 1 bis 3).

**HINWEIS** • Falls im Speicher bereits ein Sample mit dem gleichen Namen existiert, wird das vorhandene Sample benutzt.

### [Bedienung]

1. Drücken Sie den Knopf 1(EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Bestätigungsaufforderung für den Create Osc-Befehl aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Create Osc-Befehl auszuführen.

**HINWEIS** • Wenn Sie den Befehl über den Knopf 1 (EXEC) ausführen, wird nach der Abarbeitung des Befehls wieder zu der Display-Seite zurückgekehrt, die vor dem Aufrufen des COMMAND-Menüs angezeigt wurde. Wenn Sie den Befehl über den Knopf 5 (EXEC&CONT) ausführen, bleibt die aktuelle Display-Seite erhalten, so daß Sie mit dem COMMAND-Menü fortfahren und weitere Create Osc-Befehle durchführen können.

Command Create OSC					
Samples					
Standard 7 Samples					
1 EXEC	↔	↔	↔	↔	5 EXEC&CONT
	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
↶ Drehen	—	—	—	—	—
▲ Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [▲Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Create Osc-Befehl aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Create Osc-Befehl auszuführen.

### Knopf 5

#### [▲Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Create Osc-Befehl aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Create Osc-Befehl auszuführen.

## EXPORT

Taste [COMMAND/EXIT] → Knopf 1 um Zeile 4 zu markieren → Knopf 4 drücken

Konvertiert das selektierte Sample in das AIFF- oder WAV-Format (Audio-Dateiformate, die häufig auf PCs verwendet werden) und speichert das Ergebnis auf eine MS-DOS-formatierte Diskette oder Festplatte.

Falls eine Sample Bank gewählt ist, werden alle Samples, die in dieser Bank enthalten sind, konvertiert und gespeichert.

Nach der Konvertierung wird an die Dateien im AIFF-Format die Datei-Erweiterung „.AIF“ angehängt und an die Dateien im „.WAV“-Format die Datei-Erweiterung „.WAV“.

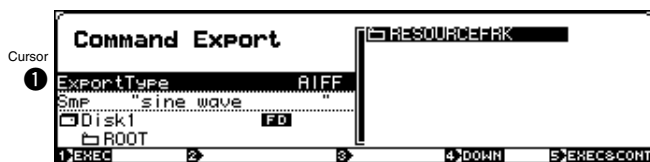
- HINWEIS**
- Große Samples können nicht auf mehrere Disketten exportiert werden.
  - Die meisten Sample-Einstellungen gehen beim Exportieren verloren. Aus diesem Grund ist es möglich, daß die originalen Sample-Einstellungen nach dem Re-Import eines exportierten Samples nicht mehr reproduziert werden können.
  - Stereo-Samples werden in einem Stereo-Dateiformat exportiert.

### [Bedienung]

1. Wählen Sie den Export Type.
2. Wählen Sie das Sample, das exportiert werden soll.
3. Wählen Sie die Ziel-Disk und/oder das Verzeichnis.
4. Drücken Sie den Knopf 1(EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Bestätigungsaufforderung für den Export aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Export auszuführen.

- HINWEIS**
- Wenn Sie den Befehl über Knopf 1 (EXEC) ausführen, wird nach der Abarbeitung des Befehls wieder zu der Display-Seite zurückgekehrt, die vor dem Aufrufen des COMMAND-Menüs angezeigt wurde. Wenn Sie den Befehl über den Knopf 5 (EXEC&CONT) ausführen, bleibt das Export-Display erhalten, so daß Sie mit dem COMMAND-Menü fortfahren und weitere Export-Prozesse durchführen können.

### Cursor 1



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Export Type	File/Directory	—
Drücken	EXEC	—	UP	DOWN	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [Drehen] Cursor

Positioniert den Cursor.

#### [Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Export aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den eigentlichen Export auszuführen.

### Knopf 3

#### [Drehen] Export Type

Legt das Format für die exportierte Datei fest.

#### [Bereich] AIFF, WAV

- **AIFF** ... Ein einzelnes bestimmtes Sample wird als eine AIFF-Datei exportiert.
- **WAV** ... Ein einzelnes bestimmtes Sample wird als eine WAV-Datei exportiert.

#### [Drücken] UP

Drücken Sie diesen Knopf, um vom aktuellen Disk-Verzeichnis auf die nächsthöhere Verzeichnis-Ebene zu gelangen.

- HINWEIS**
- Der Knopf UP hat keine Wirkung, wenn die höchste Verzeichnis-Ebene (root directory) auf der Disk gewählt ist.

### Knopf 4

#### [Drehen] File/Directory

Markiert in der Liste auf der rechten Seite des Displays die Datei oder das Verzeichnis, in das die Daten exportiert werden sollen.

#### [Bereich] Alle Dateien und Verzeichnisse im aktuellen Verzeichnis.

- HINWEIS**
- Wenn in der Liste ein Verzeichnis markiert wird, werden die exportierten Daten in das Verzeichnis gespeichert.
  - Wenn in der Liste eine Datei markiert ist, werden die Daten in das aktuelle Verzeichnis gespeichert (das Verzeichnis, das in der unteren linken Ecke des Displays angezeigt wird).

#### [Drücken] DOWN

Öffnet das gewählte Verzeichnis in der Liste. Der Name des neu geöffneten Verzeichnisses erscheint auf der linken Displayseite, und die darin enthaltenen Dateien und Verzeichnisse erscheinen auf der rechten Displayseite.

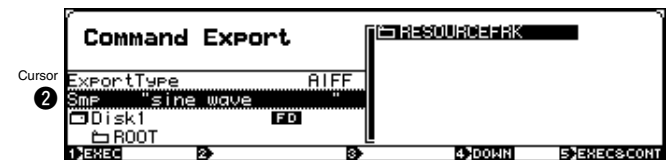
- HINWEIS**
- Dieser Befehl hat keine Bedeutung, wenn in der Liste eine Datei ausgewählt wird.

### Knopf 5

#### [Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für den Export aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um den Export auszuführen.

### Cursor 2



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	—	Sample	File/Directory	—
Drücken	EXEC	—	UP	DOWN	EXEC&CONT

### Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor 1 (Seite 228).

### Knopf 3

#### [↶Drehen] Sample

Wählt das Sample oder die Sample Bank, die exportiert werden soll. Falls eine Sample Bank gewählt ist, werden alle Samples exportiert, die in dieser Bank enthalten sind.

**[Bereich] Alle Samples/Sample Banks im Speicher.**

#### [▲Drücken] UP

Drücken Sie diesen Knopf, um vom aktuellen Disk-Verzeichnis auf die nächsthöhere Verzeichnis-Ebene zu gelangen.

**HINWEIS** • Der Knopf UP hat keine Wirkung, wenn die höchste Verzeichnis-Ebene (root directory) auf der Disk gewählt ist.

### Knopf 4 und 5

Gleiche Wirkung wie bei Cursor ① (Seite 228).

### Cursor ③

	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	Cursor	Disk	—	File/Directory	—
Drücken	EXEC	—	UP	DOWN	EXEC&CONT

### Knopf 1

Gleiche Wirkung wie bei Cursor ① (Seite 228).

### Knopf 2

#### [↶Drehen] Disk

Wählt die Diskette, Festplatte oder ein anderes Speichermedium, auf das die Daten exportiert werden sollen. Wenn ein Datenträger gewählt ist, werden alle darauf enthaltenen Verzeichnisse unterhalb des Disk-Namens aufgelistet, und alle Programs, die in dem gewählten Volume enthalten sind, rechts auf dem Display angezeigt. Wenn eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk oder ein ähnliches Speichermedium gewählt ist, erscheint die SCSI- ID-Nummer oder der IDE M/S-Status (Master/Slave) für das Gerät rechts neben dem Disk-Namen.

**[Bereich] Alle installierten und angeschlossenen Datenträger.**

**HINWEIS** • Daten können nur auf MS-DOS-formatierte Disketten, Festplatten oder vergleichbare Medien exportiert werden  
• Falls ein angeschlossenes Gerät nicht gewählt werden kann, gehen Sie zum Datenträgerauswahl-Display (DISK-DISK-Disk) und prüfen Sie den Mount/Unmount-Status sowie die SCSI-Einstellungen für das Gerät (Seite 173).

### Knopf 3

#### [▲Drücken] UP

Drücken Sie diesen Knopf, um vom aktuellen Disk-Verzeichnis auf die nächsthöhere Verzeichnis-Ebene zu gelangen.

**HINWEIS** • Der Knopf UP hat keine Wirkung, wenn die höchste Verzeichnis-Ebene (root directory) auf der Disk gewählt ist.

### Knopf 4 und 5

Gleiche Wirkung wie bei Cursor ① (Seite 228).

## REVERT

Taste [COMMAND/EXIT] → Knopf 1 um Zeile zu markieren→  
Knopf 5 drücken

Stellt für das gewählte Sample oder die Sample Bank die zuletzt gespeicherte Version wieder her.

**TIPP** • Sie können diese Funktion benutzen, um Bedienungsfehler bei der Bearbeitung oder der Neuaufzeichnung eines Samples rückgängig zu machen. Nehmen Sie beispielsweise an, Sie haben ein Sample aufgenommen, dieses unmittelbar auf einen Datenträger gespeichert (was Sie immer tun sollten) und haben dann mit der Bearbeitung begonnen. Wenn Ihnen jetzt während der Bearbeitung ein schwerwiegender Fehler unterlaufen sollte, können Sie den Befehl REVERT benutzen, um das Sample in seinen Anfangszustand zu versetzen. Sie können dann wieder von vorne mit der Bearbeitung beginnen.

**HINWEIS** • Der Befehl Revert kann nicht für Samples verwendet werden, die zwar geladen, aber nicht bearbeitet wurden, Samples, die nicht gespeichert wurden, oder importierte Samples, die noch nicht gespeichert wurden.  
• Der Befehl Revert kann nicht ausgeführt werden, wenn der Datenträger, auf dem das Sample gespeichert wurden, nicht angeschlossen oder nicht gemountet wurde.

### [Bedienung]

1. Wählen Sie das Sample, das Sie wiederherstellen wollen.
2. Drücken Sie den Knopf 1(EXEC) oder Knopf 5 (EXEC&CONT), um die Bestätigungsaufforderung für die Revert-Funktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Revert-Funktion auszuführen.



	Knopf 1	Knopf 2	Knopf 3	Knopf 4	Knopf 5
Drehen	—	—	—	—	Sample
Drücken	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Knopf 1

#### [ ⬆️ Drücken] EXEC

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Revert-Funktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Revert-Funktion auszuführen.

### Knopf 5

#### [ ⤴️ Drehen] Sample

Wählt das Sample oder die Sample Bank, die wieder in den vorherigen Zustand versetzt werden soll.

**[Bereich] Alle Samples/Sample Banks im Speicher.**

#### [ ⬆️ Drücken] EXEC&CONT

Drücken Sie diesen Knopf, um die Bestätigungsaufforderung für die Revert-Funktion aufzurufen. Drücken Sie Knopf 5 (YES), um die Revert-Funktion auszuführen.

# Anhang

<b>Installieren von optionalen Geräten.....</b>	<b>232</b>
Entfernen der oberen Abdeckung .....	232
Anbringen der oberen Abdeckung .....	233
Installieren von SIMMs.....	234
Installieren der AIEB1 I/O-Erweiterungskarte .....	237
Installieren einer internen SCSI-Festplatte .....	240
Installieren einer internen IDE-Festplatte.....	244
Installieren eines ATAPI ZIP-Laufwerks .....	247
Anschließen von externen SCSI-Geräten .....	251
<b>Technische Daten .....</b>	<b>254</b>
<b>Effekttyp-Liste .....</b>	<b>256</b>
<b>Effektparameter-Liste .....</b>	<b>258</b>
<b>Reglernummer-Liste .....</b>	<b>270</b>
<b>Fehlerbehebung.....</b>	<b>271</b>
<b>Fehlermeldungen.....</b>	<b>273</b>
<b>MIDI-Datenformat.....</b>	<b>274</b>
<b>MIDI-Implementierungstabelle .....</b>	<b>286</b>
<b>Index .....</b>	<b>287</b>



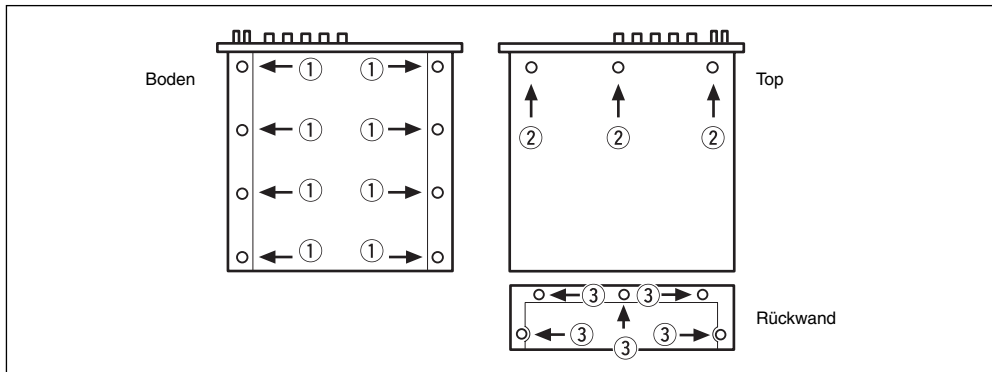
## Installieren von optionalen Geräten

Der A5000/A4000 bietet Verbindungsstücke und ausreichend Raum zur Installation einer Reihe von Optionen, die der Leistungs- und Funktionalitätserweiterung dienen — SIMM-Speichererweiterungen, eine I/O-Erweiterungskarte, interne SCSI- und IDE-Festplattenlaufwerke, ZIP-Laufwerke etc.

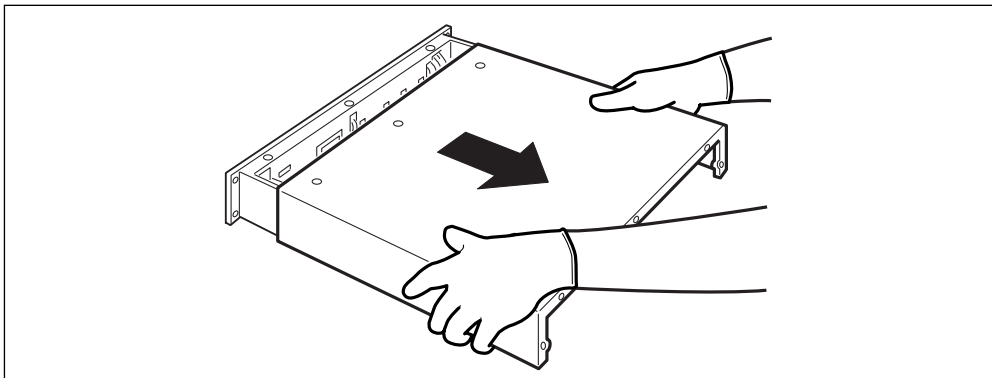
### Entfernen der oberen Abdeckung

#### [Verfahren]

1. Vor der Installation immer sicherstellen, daß folgendes vorhanden ist.
  - **Kreuzschlitzschraubendreher:** Ein Magnet-Schraubendreher wird empfohlen.
  - **Werkbank:** Bitte führen Sie alle Arbeiten auf einer stabilen Werkbank oder einem festen Tisch aus. Um Kratzer am Gerät zu vermeiden, ist es ratsam, die Arbeitsfläche mit einem Tuch abzudecken.
  - **Handschuhe:** Immer Handschuhe tragen, um Verletzungen an den Händen durch scharfe Metallkanten u.ä. zu vermeiden.
2. Den A5000/A4000 ausschalten und den Netzstecker abziehen.
3. Die Halteschrauben der oberen Abdeckung des A5000/A4000 entfernen.
  - Den A5000/A4000 seitlich auf die Arbeitsfläche legen und die acht Schrauben ① an der Unterseite lösen (siehe Zeichnung). Dann die rechte Seite des A5000/A4000 nach oben heben, und die drei Schrauben ② an der Oberseite lösen. Zuletzt die fünf Schrauben lösen ③, die die Rückwand halten.



4. Die obere Abdeckung an beiden Seiten greifen, gerade nach hinten ziehen (über die Rückplatte) und abnehmen.



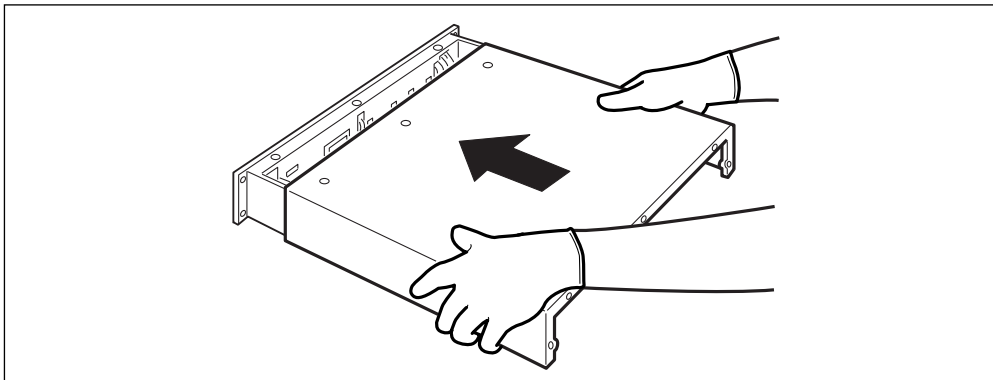
## Anbringen der oberen Abdeckung

### Wichtig

- Wenn Sie die obere Abdeckung entfernen, vergewissern Sie sich, daß zwischen Abdeckung und Hauptgerät keine Kabel eingeklemmt sind oder Druck auf diese oder innere Leiterbahnen ausgeübt wird.

### [Verfahren]

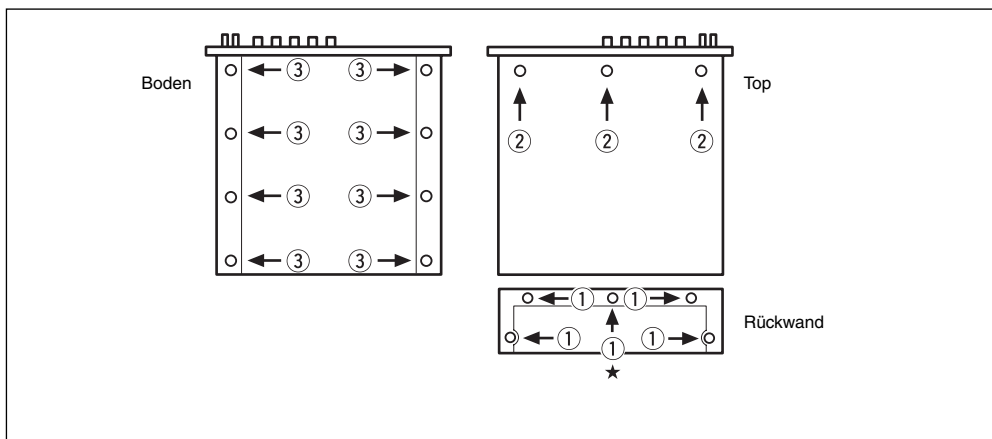
1. Die obere Abdeckung an beiden Seiten greifen und gerade nach hinten in die ursprüngliche Position ziehen.



2. Verwenden Sie beim Anbringen der oberen Abdeckung die Originalschrauben.

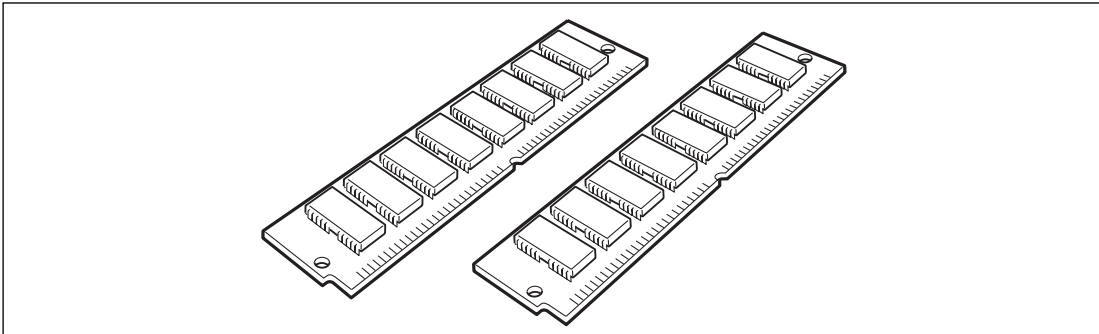
- Verwenden Sie einen „Plus“-Schraubendreher zum Anbringen der fünf Schrauben ① an der Rückwand. Ziehen Sie die mittlere Schraube zuerst an (★ siehe Abbildung unten).
- Bringen Sie anschließend die drei Schrauben ② an der oberen Seite von der Vorderfront aus an, indem Sie auf den mittleren, hinteren Bereich der oberen Abdeckung Druck ausüben, um diese ordnungsgemäß zu positionieren.
- Abschließend stellen Sie das Gerät auf den Kopf und bringen die acht Schrauben ③ an der Bodenplatte an .

**HINWEIS** • Verwenden Sie keine anderen als die in Schritt 3 auf Seite 232 entfernten Schrauben ( ①, ② und ③ sind die gleichen Schrauben). Andere Schrauben können die Einheit beschädigen.



### Installieren von SIMMs

Sie können den Sampling-Speicher des A5000/A4000 durch die Installation von kommerziellen SIMMs erweitern (Single Inline-Module). Dieser Abschnitt beschreibt die Installation.



#### Wichtige Informationen zum Kauf von SIMM-Speichern für den A5000/A4000



Der A5000/A4000 unterstützt nicht unbedingt sämtliche auf dem Markt erhältliche SIMMs. Bevor Sie SIMMs kaufen, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (entsprechende Liste am Ende der Bedienungsanleitung) um Rat. Beachten Sie, daß Yamaha nicht für die Fehlfunktion der SIMMs von Fremdherstellern verantwortlich ist.

#### SIMM-Typ und SIMM-Konfiguration

- Vor der Installation lesen Sie bitte auf jeden Fall den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren von optionalen Zubehörteilen“ am Anfang dieser Anleitung durch.
- Es müssen 72-Pin-SIMMs mit einer Zugriffszeit von 70 ns oder weniger verwendet werden. Die SIMM-Modulgröße kann 4, 8, 16 oder 32 MB betragen. Der A5000/A4000 ist zur Verwendung mit 32 Bit-SIMMs ausgelegt, akzeptiert aber auch die Installation von 36 Bit-SIMMs (Paritätstyp).
- Achten Sie beim Kauf von SIMMs darauf, daß das SIMM nicht mehr als 18 Speicherchips pro Modul enthält. (SIMMs mit mehr als 18 Chips funktionieren nicht richtig im A5000/A4000.)
- SIMMs müssen immer paarweise installiert werden; d.h. es können sowohl zwei als auch vier installiert werden. Beide Module in einem Paar müssen die gleiche Speicherkapazität haben.
- Werkseitig ist der A5000/A4000 mit 4 MB Samplingspeicher ausgestattet und kann auf bis zu 128 MB zugreifen. Wenn also z.B. ein Paar 32 MB-SIMMs hinzugefügt wird, kann der verfügbare Sampling-Speicher auf insgesamt  $(4 + 32 \times 2 =)$  68 MB vergrößert werden. Wenn dagegen vier 32 MB-SIMMs installiert werden, ergibt sich eine Größe des Sampling-Speichers von 128 MB (und die ursprünglichen 4 MB werden praktisch deaktiviert).
- Yamaha empfiehlt den Erwerb von SIMMs, die dem JEDEC\*-Standard entsprechen. Beachten Sie, daß die Entsprechung dieses Standards keine Garantie dafür ist, daß die SIMMs ordnungsgemäß auf dem A5000/A4000 funktionieren.

\* JEDEC (Joint Electron Devices Engineering Council) definiert Standards für Anschlußkonfigurationen in elektronischen Geräten.

#### [Verfahren]

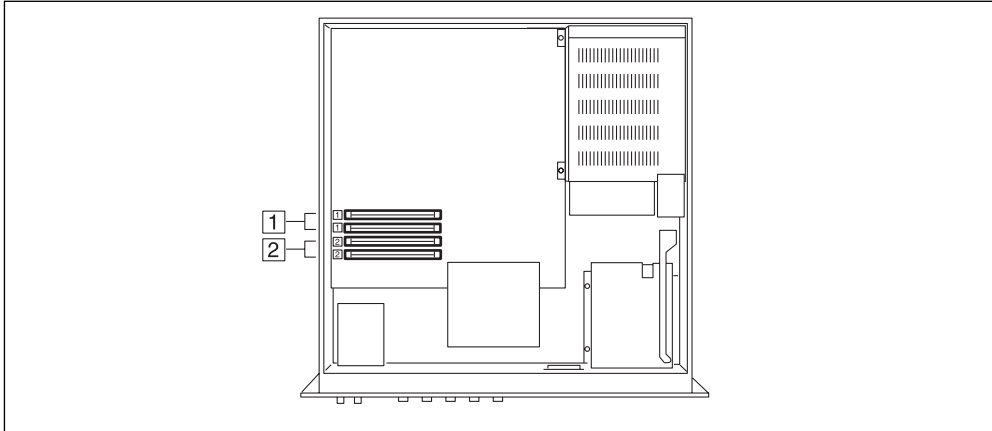
**1.** Vor der Installation immer sicherstellen, daß folgendes vorhanden ist.

- **SIMMs (ein bzw. zwei Paare: zwei bzw. vier Module)**
- **Kreuzschlitzschraubendreher:** Ein Magnet-Schraubendreher wird empfohlen.
- **Werkbank:** Bitte führen Sie alle Arbeiten auf einer stabilen Werkbank oder einem festen Tisch aus. Um Kratzer am Gerät zu vermeiden, ist es ratsam, die Arbeitsfläche mit einem Tuch abzudecken.
- **Handschuhe:** Tragen Sie stets Handschuhe, um Verletzungen an den Händen durch scharfe Metallkanten u.ä. zu vermeiden.

2. Entfernen Sie die obere Abdeckung (Seite 232).

3. Setzen Sie das SIMM-Modul in den auf der Platine befindlichen Steckplatz.

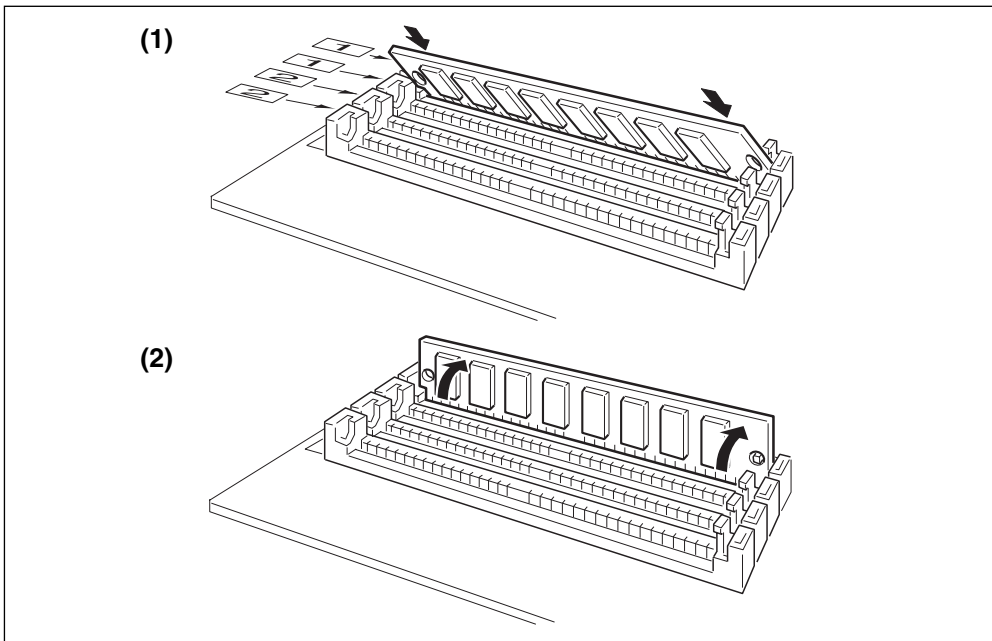
- Identifizieren Sie zuerst die richtigen Steckplätze zum Installieren der SIMMs.
- Es gibt vier Steckplätze in zwei Gruppen. Die beiden Steckplätze für Gruppe 1 sind mit **1**, und die beiden für Gruppe 2 mit **2** markiert. Gruppe 1 muß zuerst belegt werden, und anschließend kann Gruppe 2 belegt werden. (Die Markierungen **1** und **2** befinden sich von der Vorderseite aus gesehen an der linken Seite des Steckplatzes.)



Wenn zwei verschiedene Größen von SIMMs in den beiden Gruppen verwendet werden, müssen die größeren in die Steckplätze der Gruppe 1 gesteckt werden, damit sichergestellt wird, daß der A5000/A4000 den Speicherplatz richtig verwaltet. Wenn Sie z.B. ein Paar 32 MB-SIMMs und ein Paar 8 MB-SIMMs haben, müssen die 32 MB-SIMMs in Gruppe 1 angeordnet werden. Wenn bereits SIMMs in Gruppe 1 eingesteckt sind und ein Paar mit größerer Kapazität installiert werden soll, muß das vorhandene Paar aus Gruppe 1 in Gruppe 2 umgesteckt und das neue Paar in Gruppe 1 eingesteckt werden.

**HINWEIS** • Beim Einstecken von SIMMs immer mit dem freien Steckplatz beginnen, der am weitesten von der Vorderseite des A5000/A4000 entfernt ist. (SIMMs passen nicht in die Steckplätze, wenn diese Reihenfolge umgekehrt wird.)

- Das SIMM so greifen, daß der Ausschnitt nach links weist (von der Vorderseite aus gesehen) und in dem Winkel in den Steckplatz einsetzen wie in Abbildung (1) gezeigt. Dann so in die Richtung drücken -wie in Abbildung (2) gezeigt- daß es aufrecht steht und der Haken einrastet.



- Wiederholen Sie diesen Schritt für jedes zu installierende SIMM.
- Wenn ein SIMM aus einem Steckplatz entfernt werden muß, halten Sie die beiden Haken am Steckplatz (einer an jedem Ende), und drücken Sie das SIMM so ein, daß es sich entgegengesetzt zu dem in Abb. (2) gezeigten Winkel bewegt (in der Zeichnung nach vorne), und ziehen es dann heraus.

**Damit ist die Installation abgeschlossen.**

**Es ist nicht nötig, die Erweiterungskarte zum Installieren weiterer Geräte zu entfernen.**

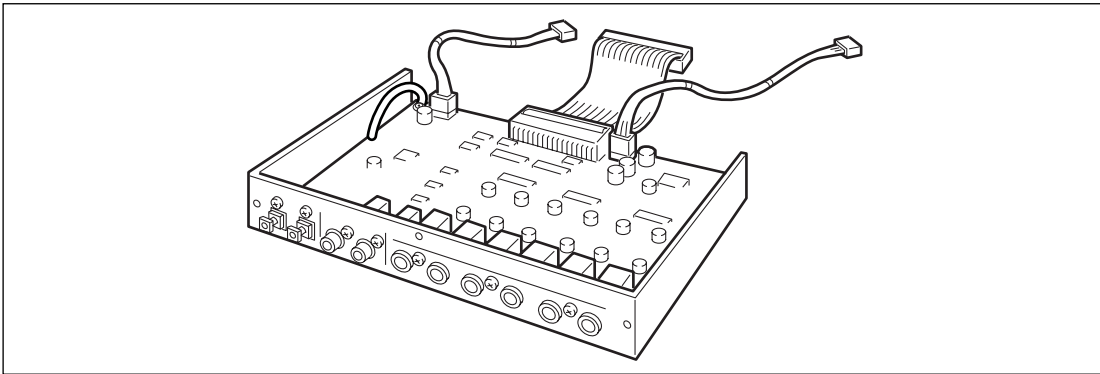
**4.** Bringen Sie die obere Abdeckung wieder an (Seite 233).

**5.** Stecken Sie das Netzkabel ein.

- Überprüfen Sie die Anzeige FREIER SPEICHER in der Anzeige SPIEL-PROGRAMM-PgmSel (Seite 89), um zu überprüfen, ob der neu installierte SIMM-Speicher ordnungsgemäß funktioniert.

## Installieren der AIEB1-I/O-Erweiterungskarte

Die optionale AIEB1-I/O-Erweiterungskarte fügt digitalen I/O (sowohl im optischen als auch im Koax-Format) sowie sechs zuweisbare Ausgänge zum A5000/A4000 hinzu. Für Informationen über Steckverbindungen an der Karte und das allgemeine Setup der Karte beachten Sie die Informationen an anderer Stelle in dieser Anleitung.



### Wichtig

- Vor der Installation lesen Sie bitte auf jeden Fall den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren von optionalen Zubehörteilen“ am Anfang dieser Anleitung durch.

### [Verfahren]

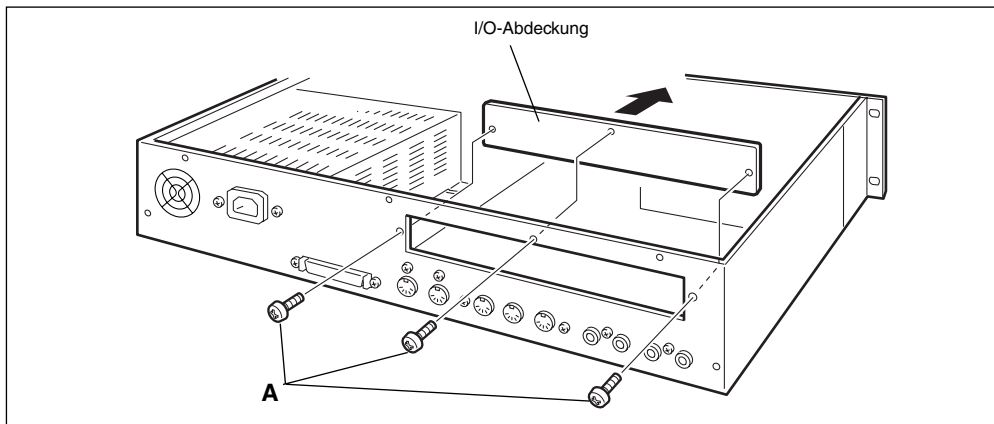
**1.** Stellen Sie vor der Installation sicher, daß folgendes vorhanden ist.

- **AIEB1-I/OErweiterungskarte:** Überprüfen Sie, ob drei Kabel von der Karte ausgehen.
- **Kreuzschlitzschraubendreher:** Ein Magnet-Schraubendreher wird empfohlen.
- **Werkbank:** Bitte führen Sie alle Arbeiten auf einer stabilen Werkbank oder einem festen Tisch aus. Um Kratzer am Gerät zu vermeiden, ist es ratsam, die Arbeitsfläche mit einem Tuch abzudecken.
- **Handschuhe:** Tragen Sie stets Handschuhe, um Verletzungen an den Händen durch scharfe Metallkanten u.ä. zu vermeiden.

**2.** Entfernen Sie die obere Abdeckung (Seite 232).

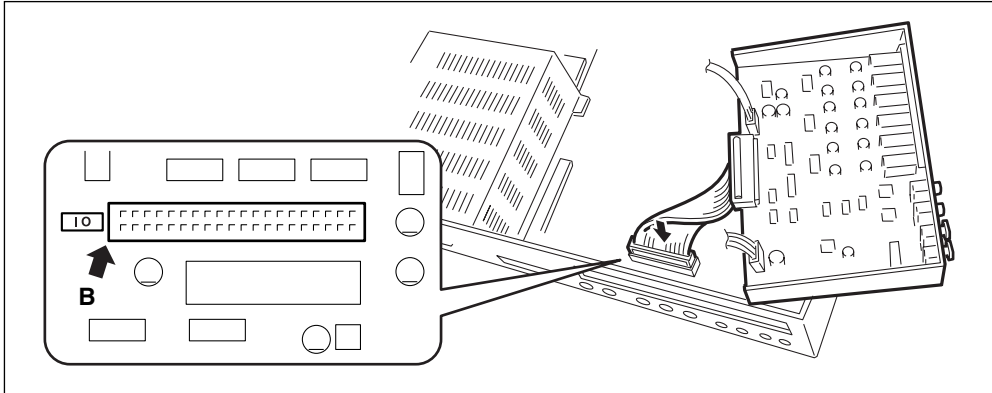
**3.** Entfernen Sie nun die drei Schrauben der Rückwand (A), die die Abdeckplatte halten. Nehmen Sie die I/O-Abdeckung heraus.

- HINWEIS**
- Die I/O-Abdeckung kann nach innen fallen, wenn alle drei Schrauben entfernt sind. Daher sollten Sie die I/O-Abdeckung mit einer Hand festhalten, während Sie die Schrauben entfernen.
  - Die AIEB1-I/O-Erweiterungskarte wird nicht benötigt, solange eine AIEB1 installiert ist. Da die Schrauben, mit denen sie befestigt ist, jedoch zur Anbringung der AIEB1 benötigt werden, sollten Sie diese auf keinen Fall verlegen.



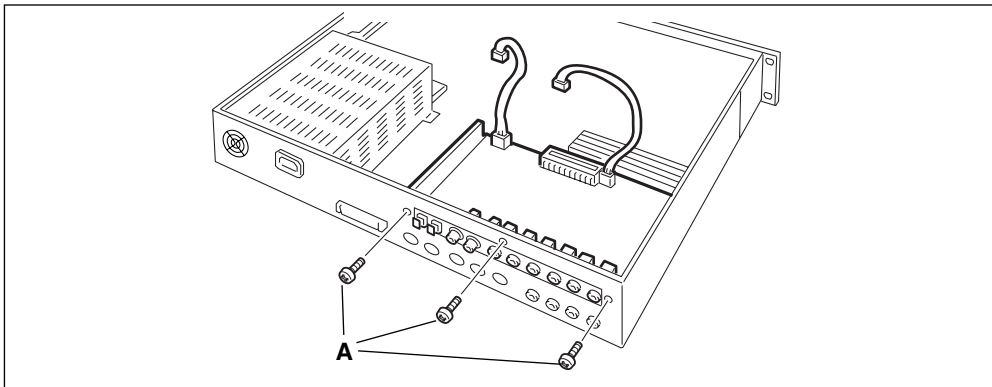
### 4. Schließen Sie das Flachkabel an.

- Schließen Sie das Flachkabel der I/O-Erweiterungskarte (das flache, dünne Kabel) an den entsprechenden Anschluß der Hauptleiterplatte des Samplers an (in der Abbildung unten mit „B“ markiert, auf der Leiterplatte „IO“). Der Anschluß ist so konstruiert, daß er nur in einer Richtung paßt.



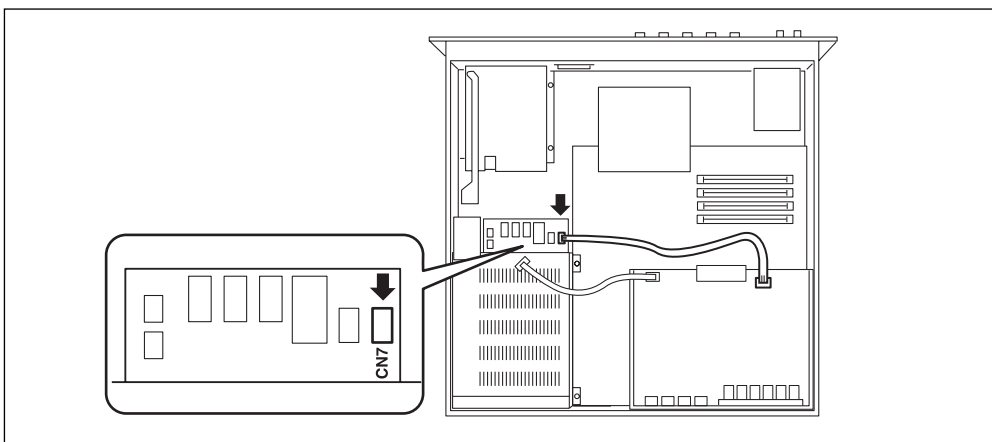
### 5. Setzen Sie die AIEB1-Erweiterungskarte ein.

- Stützen Sie die Karte der Abbildung entsprechend ab, und befestigen Sie sie an der Rückwand durch Einsetzen der in Schritt 3 oben entfernten drei Schrauben (A).

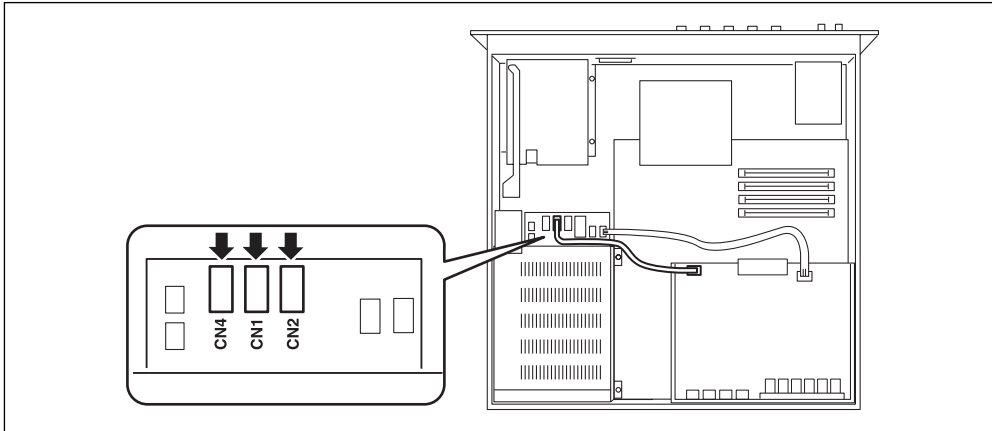


### 6. Schließen Sie die beiden rot-weißen Kabel an.

- Verbinden Sie zuerst das dreiadrigte Kabel mit der Buchse (CN7: 3-Pin), wie in der Abbildung unten dargestellt. (Beachten Sie, daß diese Steckverbindungen nur in einer Richtung hergestellt werden können. Immer überprüfen, ob die Steckverbinder richtig zusammengesetzt werden und dabei keinen Druck ausüben.)



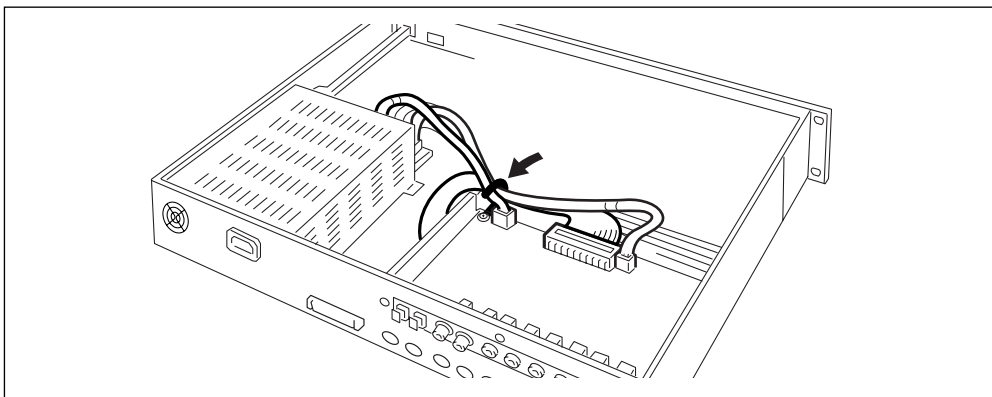
- 7.** Schließen Sie das andere rot-weiße Kabel (4-Pin) auf gleiche Weise (der Abbildung entsprechend) an die Anschlüsse CN1, CN2 oder CN4 an.
- Wenn weder eine interne Festplatte noch ein ZIP-Laufwerk installiert ist, sind alle drei Anschlüsse verfügbar. Die Anschlüsse können beliebig verwendet werden.
  - Wenn Sie die Verbindung zu einem dieser Anschlüsse unterbrechen möchten, drücken Sie dazu auf die Freigabeklammer, die sich auf dem Stecker befindet. Gehen Sie dabei vorsichtig vor.



**Die Erweiterungskarte ist damit installiert.**

**Es ist nicht nötig, die Erweiterungskarte zum Installieren weiterer Geräte zu entfernen.**

- 8.** Befestigen Sie die rot-weißen Kabel und das Flachbandkabel am Kabelbinder.
- Führen Sie das Flachbandkabel, das dreiadrige und das vieradrige Kabel durch den Kabelbinder (siehe Abbildung unten). Biegen Sie den Kabelbinder so, daß alle Kabel sicher befestigt sind.



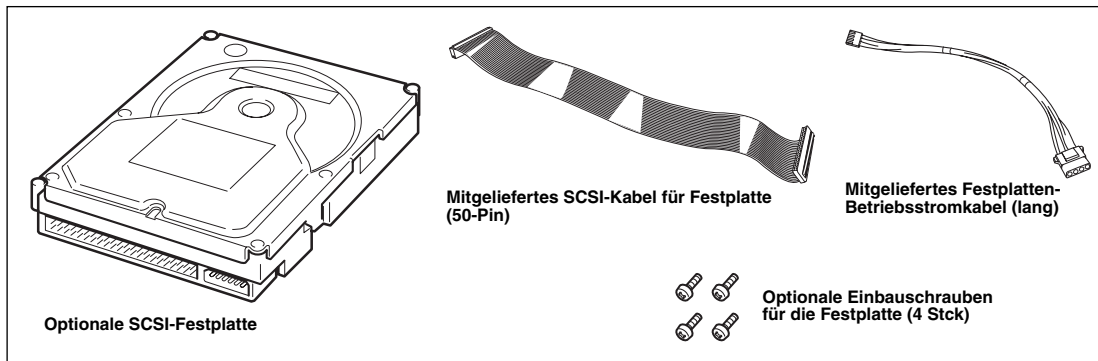
**9.** Bringen Sie die obere Abdeckung wieder an (Seite 233).

**10.** Stecken Sie das Netzkabel ein.



### Installieren einer internen SCSI-Festplatte

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie die Installation eines standardmäßigen internen SCSI-Festplattenlaufwerks (Laufwerk ohne Verkleidung) im A5000/A4000 vorgenommen wird.



#### Wichtig

- Vor der Installation lesen Sie bitte den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren von optionalen Zubehörteilen“ am Anfang dieser Anleitung durch.
- Weitere Informationen zu den verschiedenen Modellen von SCSI-Festplatten, die mit dem A5000/A4000 ordnungsgemäß funktionieren, erhalten Sie bei Ihrem Yamaha-Partner.

#### [Verfahren]

##### 1. Stellen Sie vor der Installation sicher, daß folgendes vorhanden ist.

- **Interne SCSI-Festplatte**
- **Einbauschrauben für die Festplatte (4 Stück):** Im Fachhandel erhältlich.
- **SCSI-Kabel für Festplatte (50-Pin):** im Lieferumfang des A5000/A4000 enthalten.
- **Festplatten-Betriebsstromkabel (langes rot-weißes Kabel, vieradrig):** im Lieferumfang des A5000/A4000 enthalten.
- **Kreuzschlitzschraubendreher:** Ein Magnet-Schraubendreher wird empfohlen.
- **Schraubendreher für die Schrauben zur Installation der Festplatte:** Beachten Sie, daß für einige Festplattenmodelle keine Kreuzschlitzschrauben verwendet werden.
- **Werkbank:** Bitte führen Sie alle Arbeiten auf einer stabilen Werkbank oder einem festen Tisch aus. Um Kratzer am Gerät zu vermeiden, ist es ratsam, die Arbeitsfläche mit einem Tuch zu abzudecken.
- **Handschuhe:** Tragen Sie stets Handschuhe, um Verletzungen an den Händen durch scharfe Metallkanten u.ä. zu vermeiden.

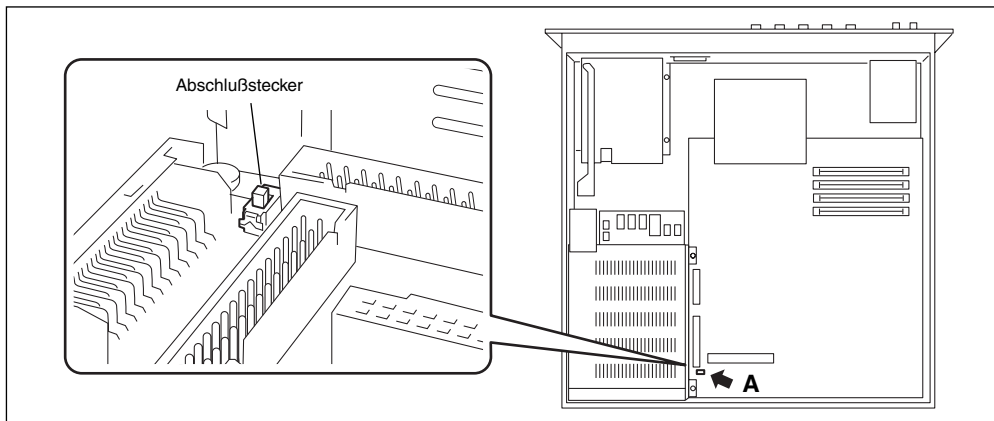
##### 2. Prüfen Sie die Einstellungen der Festplatte.

- Vergewissern Sie sich stets, ob der Abschlußschalter der Festplatte auf ON gestellt ist. Einzelheiten zum Vornehmen dieser Einstellung sind in der mit der Festplatte gelieferten Anleitung.
- Es wird empfohlen, die SCSI-ID der Festplatte auf 4 zu stellen, obwohl es möglich ist, jeden anderen Wert (ausgenommen 6, denn dies ist die werkseitige ID-Einstellung für den A5000/A4000), zu wählen. Einzelheiten zum Vornehmen dieser Einstellung sind in den Anleitungen, die mit der Festplatte mitgeliefert werden.

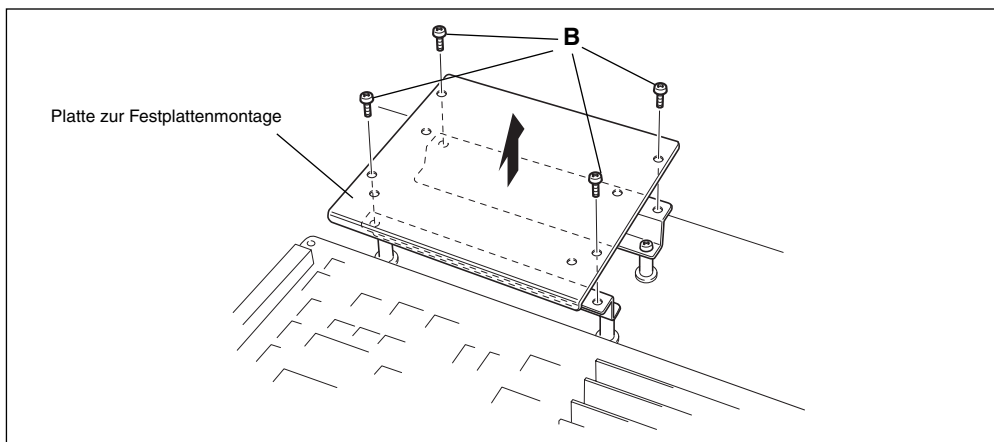
##### 3. Entfernen Sie die obere Abdeckung (Seite 232).

**4.** Stellen Sie den A5000/A4000 SCSI-Abschlußschalter auf „ON“.

- Stellen Sie den SCSI-Abschlußschalter an der Leiterplatte des A5000/A4000 („A“ in dieser Abbildung, „TERM“ auf der Leiterplatte selbst) in die Position „ON“ (die Voreinstellung des Abschlußsteckers ist „ON“).



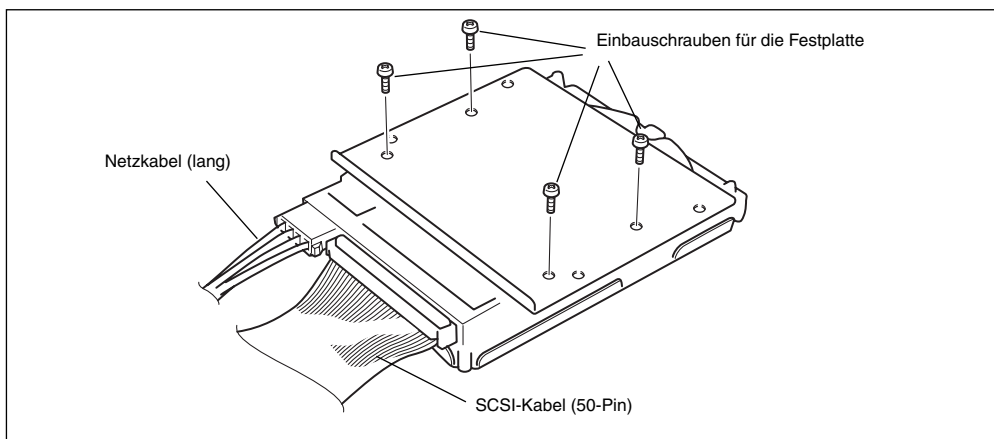
**5.** Entfernen Sie die vier goldfarbenen Plattenschrauben zur Montage der Festplatte, und nehmen Sie die Platte vom A5000/A4000 ab.



**6.** Bringen Sie die Festplatte an der Montageplatte für die Festplatte an, und verwenden Sie zum Installieren der Festplatte die vier Schrauben.

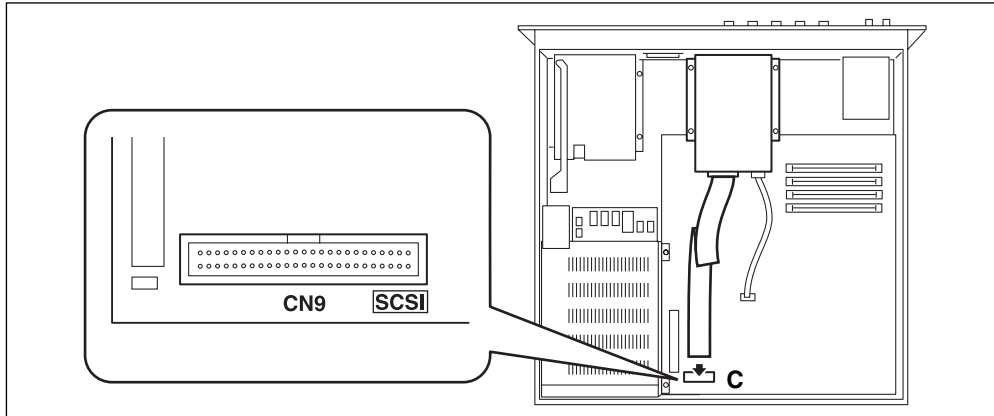
**7.** Schließen Sie das SCSI-Kabel (50-Pin) und das Netzkabel (lang) an die Festplatte an.

- Die Anschlüsse sind so aufgebaut, daß ein Anbringen in falscher Richtung nicht möglich ist.



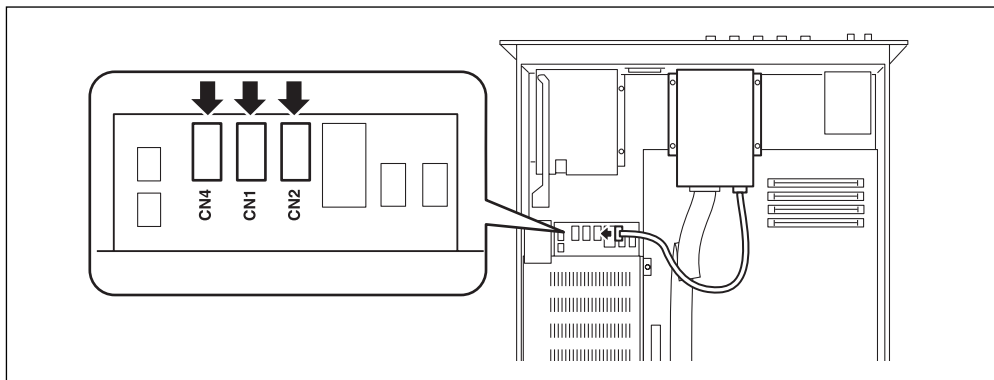
**8.** Schließen Sie das SCSI-Kabel (50-Pin) an den Anschluß der Leiterplatte des A5000/A4000 an.

- Schließen Sie das Flachkabel von der I/O-Erweiterungskarte (das flache, dünne Kabel) an den entsprechenden Anschluß der Hauptleiterplatte des Samplers an (in der Abbildung unten mit „C“ markiert, auf der Leiterplatte „SCSI CN9“). Der Anschluß ist so aufgebaut, daß er nur in einer Richtung paßt.



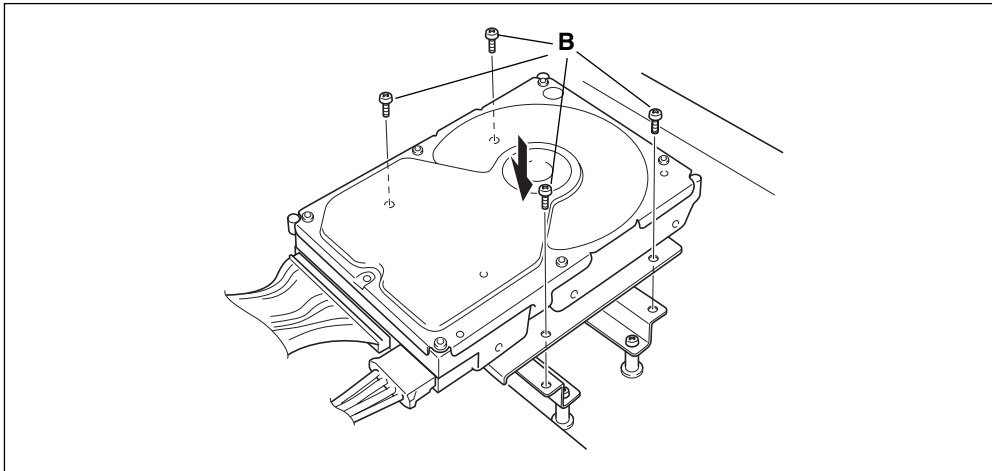
**9.** Schließen Sie das Netzkabel der Festplatte (lang) an einen der Netzanschlüsse des A5000/A4000 an.

- Verbinden Sie das Netzkabel der Festplatte mit einem beliebigen frei verfügbaren Netzanschluß – CN1, CN2 oder CN4.
- Wenn weder eine Erweiterungskarte noch ein ZIP-Laufwerk installiert ist, sind alle drei Anschlüsse verfügbar. Die Anschlüsse können beliebig verwendet werden.
- Wenn Sie die Verbindung zu einem dieser Anschlüsse unterbrechen möchten, drücken Sie dazu auf die Freigabeklammer, die sich auf dem Stecker befindet. Gehen Sie dabei vorsichtig vor.



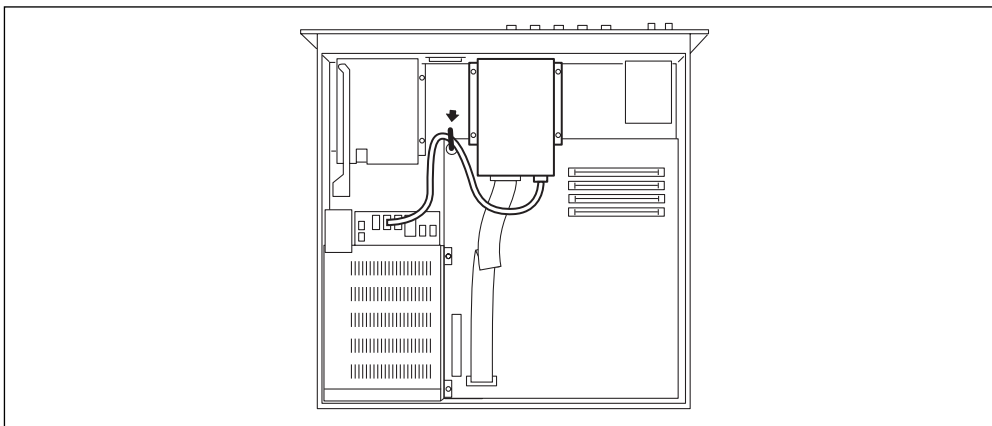
**10.** Bauen Sie die Festplatte zusammen mit der Montageplatte in den A5000/A4000 ein.

- Bringen Sie die Montageplatte in der ursprünglichen Position an, indem Sie diese mit den vier Originalschrauben befestigen. Achten Sie darauf, daß die Kabel dabei nicht zwischen Montageplatte und –klammern eingeklemmt werden.



**11.** Sichern Sie die Kabel mit Kabelbindern.

- Sichern Sie die angeschlossenen Netzkabel mit Kabelbindern entsprechend der Abbildung.



**Die SCSI-Festplatte ist damit installiert.**

**Es ist nicht erforderlich, die Festplatte beim Installieren von weiteren Geräten zu entfernen.**

**12.** Bringen Sie die obere Abdeckung wieder an (Seite 233).

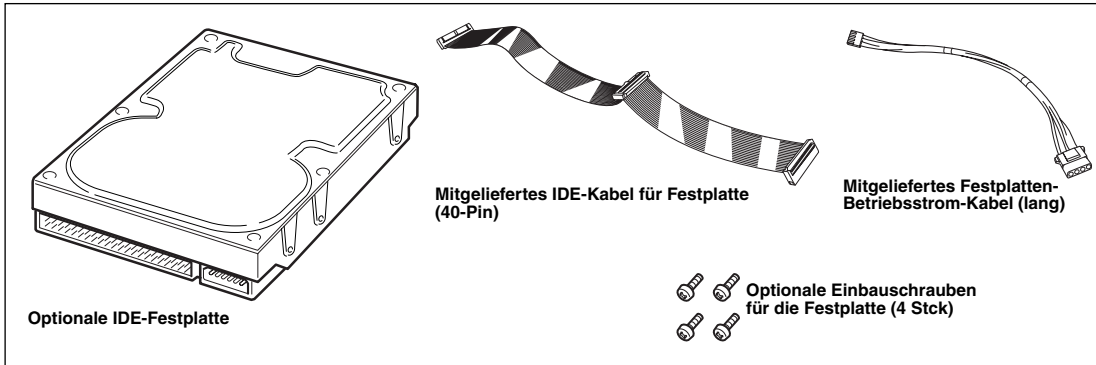
**13.** Stecken Sie das Netzkabel ein.

**Wichtig**

- Schließen Sie nach dem Installieren der Festplatte die vorhandenen Audio- und MIDI-Geräte an und schalten Sie den A5000/A4000 ein. Laden Sie anschließend die Festplatte (Seite 173), formatieren (Seite 177) und partitionieren Sie diese (Seite 172).

## Installieren einer internen IDE-Festplatte

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie die Installation eines standardmäßigen internen IDE-Festplattenlaufwerks (Laufwerk ohne Verkleidung) in den A5000/A4000 vorgenommen wird.



### Wichtig

- Vor der Installation lesen Sie bitte auf jeden Fall den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren von optionalen Zubehörteilen“ am Anfang dieser Anleitung durch.
- Nähere Auskünfte über IDE-Festplattentypen, die mit dem A5000/A4000 ordnungsgemäß funktionieren, sind beim Fachhändler erhältlich.

### [Verfahren]

**1.** Stellen Sie vor der Installation sicher, daß folgendes vorhanden ist.

- **Interne IDE-Festplatte**
- **Einbauschrauben für die Festplatte (4 Stck):** Im Fachhandel erhältlich.
- **IDE-Kabel für Festplatte (40-Pin):** im Lieferumfang des A5000/A4000 enthalten.
- **Festplatten-Betriebsstromkabel (langes rot-weißes Kabel, vieradrig):** im Lieferumfang des A5000/A4000 enthalten.
- **Kreuzschlitzschraubendreher:** Ein Magnet-Schraubendreher wird empfohlen.
- **Schraubendreher für die Schrauben zur Installation der Festplatte:** Beachten Sie, daß für einige Festplattenmodelle keine Kreuzschlitzschrauben verwendet werden.
- **Werkbank:** Bitte führen Sie alle Arbeiten auf einer stabilen Werkbank oder einem festen Tisch aus. Um Kratzer am Gerät zu vermeiden, ist es ratsam, die Arbeitsfläche mit einem Tuch abzudecken.
- **Handschuhe:** Tragen Sie stets Handschuhe, um Verletzungen an den Händen durch scharfe Metallkanten u.ä. zu vermeiden.

**2.** Prüfen Sie die Einstellungen der Festplatte.

- Wenn Sie eine IDE-Festplatte alleine verwenden (z.B., wenn kein ZIP-Laufwerk installiert ist), muß die IDE-Festplatte auf „MASTER“ eingestellt sein (weitere Informationen zu den Einstellungen MASTER/SLAVE finden Sie in der auf den Disketten befindlichen Bedienungsanleitung/Technische Daten).
- Wenn Sie die IDE-Festplatte zusammen mit einem ZIP-Laufwerk verwenden, muß ein Laufwerk auf „MASTER“ und das andere auf „SLAVE“ eingestellt werden (weitere Informationen zu den Einstellungen MASTER/SLAVE finden Sie in der auf den Disketten befindlichen Bedienungsanleitung/Technische Daten).

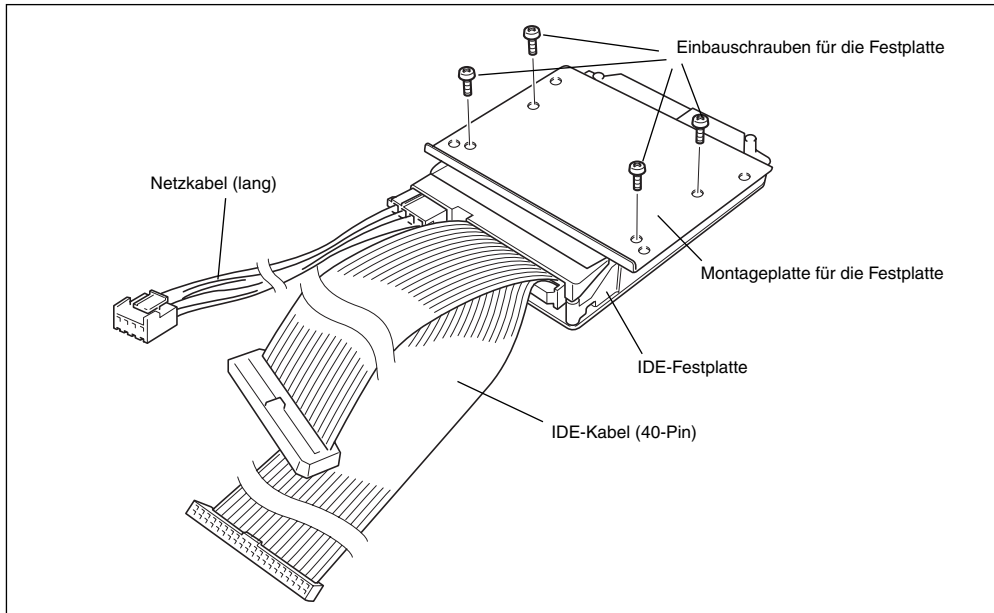
**3.** Entfernen Sie die obere Abdeckung (Seite 232).

**4.** Entfernen Sie die vier goldenen Plattenschrauben zur Befestigung der Festplatte, und nehmen Sie die Platte vom A5000/A4000 ab. Weitere Informationen zum „Installieren einer internen SCSI-Festplatte“ finden Sie auf Seite 240.

5. Bringen Sie die Festplatte an der Montageplatte für die Festplatte an, und verwenden Sie dazu die vier Schrauben zum Installieren der Festplatte.

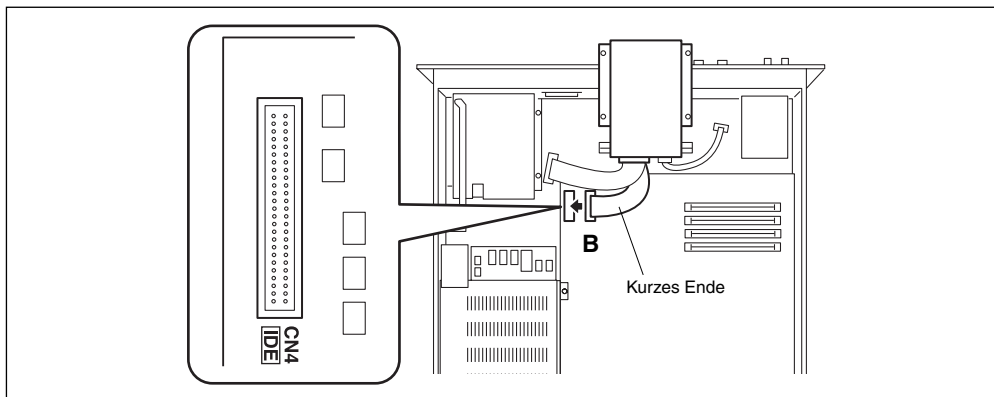
6. Schließen Sie das IDE-Kabel (40-Pin) und das Netzkabel (lang) an die Festplatte an.

- Verbinden Sie den mittleren Anschluß mit dem IDE-Kabel der Festplatte.
- Die Anschlüsse sind so aufgebaut, daß ein Anbringen in falscher Richtung nicht möglich ist.



7. Schließen Sie das IDE-Kabel (40-Pin) an den Anschluß der Leiterplatte des A5000/A4000 an.

- Schließen Sie das kurze Ende des Flachkabels von der Festplatte (das flache, dünne Kabel) an den entsprechenden Anschluß der Hauptleiterplatte des Samplers an (in der Abbildung unten mit „B“ markiert, auf der Leiterplatte „DIE CN4“). Der Anschluß ist so aufgebaut, daß er nur in einer Richtung paßt.

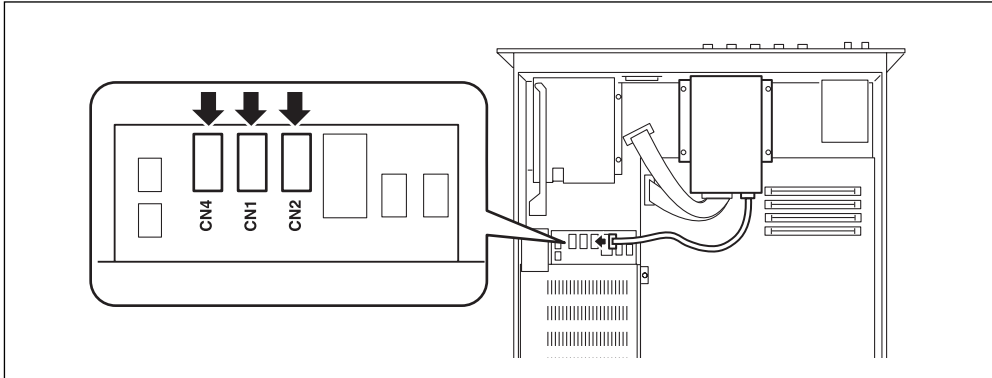


- Wenn ein ZIP-Laufwerk installiert ist, sollte das lange Ende des IDE-Flachkabels von der Festplatte mit dem Anschluß des ZIP-Laufwerks verbunden werden (Seite 250).
- Wenn kein ZIP-Laufwerk installiert ist, sichern Sie das lange Ende des Kabels mit Kabelbindern. Siehe Schritt 10 der Abbildung auf der folgenden Seite.

**HINWEIS** • Lose Kabelenden können zu Beschädigungen führen, wenn diese mit anderen internen Leiterbahnen in Berührung kommen. Stellen Sie sicher, daß die losen Kabelenden mit dem Kabelbinder befestigt sind.

### 8. Schließen Sie das Netzkabel der Festplatte (lang) an einen der Netzanschlüsse des A5000/A4000 an.

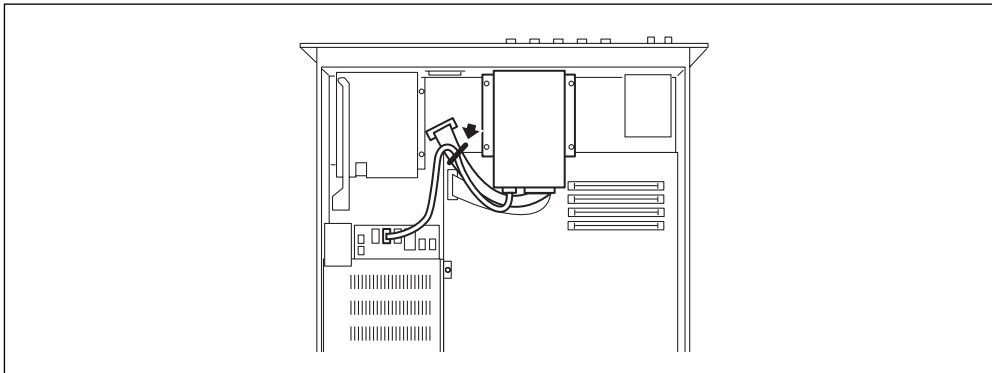
- Verbinden Sie das Netzkabel der Festplatte mit einem beliebigen, frei verfügbaren Netzanschluß — CN1, CN2 oder CN4.
- Wenn weder eine Erweiterungskarte noch ein ZIP-Laufwerk installiert ist, sind alle drei Anschlüsse verfügbar. Die Anschlüsse können beliebig verwendet werden.
- Wenn Sie die Verbindung zu einem dieser Anschlüsse unterbrechen möchten, drücken Sie dazu auf die Freigabeklammer, die sich auf dem Stecker befindet. Gehen Sie dabei vorsichtig vor.



### 9. Bauen Sie die Festplatte zusammen mit der Montageplatte in den A5000/A4000 ein. Weitere Informationen zu „Installieren einer internen SCSI-Festplatte“ finden Sie auf Seite 243.

### 10. Sichern Sie die Kabel mit Kabelbindern.

- Sichern Sie die angeschlossenen Flach- und Netzkabel mit Kabelbindern entsprechend der Abbildung.  
**HINWEIS** • Lose Kabelenden können zu Beschädigungen führen, wenn diese mit anderen internen Leiterbahnen in Berührung kommen. Stellen Sie sicher, daß die losen Kabelenden mit dem Kabelbinder befestigt sind.



**Die IDE-Festplatte ist damit installiert.**

**Es ist nicht erforderlich, die Festplatte beim Installieren von weiteren Geräten zu entfernen.**

### 11. Bringen Sie die obere Abdeckung wieder an (Seite 233).

### 12. Stecken Sie das Netzkabel ein.

#### Wichtig

- Schließen Sie nach dem Installieren der Festplatte die vorhandenen Audio- und MIDI-Geräte an und schalten Sie den A5000/A4000 ein. Laden Sie anschließend die Festplatte (Seite 173), formatieren (Seite 177) und partitionieren Sie diese (Seite 172).

## Installieren eines ATAPI-ZIP-Laufwerks

Das Verfahren zum Ausbau des internen Diskettenlaufwerks („FDD“ unten) und Ersetzen desselben durch ein ATAPI-ZIP-Laufwerk ohne Verkleidung wird nachstehend beschrieben.



### Wichtig

- Vor der Installation lesen Sie bitte auf jeden Fall den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren von optionalen Zubehörteilen“ am Anfang dieser Anleitung durch.

### [Verfahren]

**1.** Stellen Sie vor der Installation sicher, daß folgendes vorhanden ist.

- **Das zu installierende ZIP-Laufwerk.**
- **Ein IDE-Festplattenkabel (40-Pin):** im Lieferumfang des A5000/A4000 enthalten.
- **Festplatten-Betriebsstromkabel (kurzes rot-weißes Kabel, vieradrig):** im Lieferumfang des A5000/A4000 enthalten.
- **Kreuzschlitzschraubendreher:** Ein Magnet-Schraubendreher wird empfohlen.
- **Werkbank:** Bitte führen Sie alle Arbeiten auf einer stabilen Werkbank oder einem festen Tisch aus. Um Kratzer am Gerät zu vermeiden, ist es ratsam, die Arbeitsfläche mit einem Tuch abzudecken.
- **Handschuhe:** Tragen Sie stets Handschuhe, um Verletzungen an den Händen durch scharfe Metallkanten u.ä. zu vermeiden.

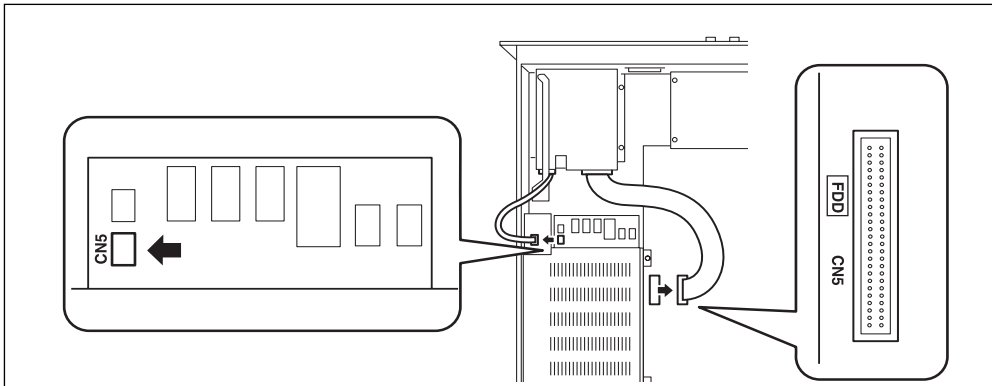
**2.** Überprüfen der Einstellungen des ZIP-Laufwerks.

- Wenn Sie nur das ZIP-Laufwerk verwenden (z. B. wenn keine DIE-Festplatte installiert ist), muß es auf „MASTER“ eingestellt werden (Informationen zu MASTER/SLAVE-Einstellungen finden Sie im Benutzerhandbuch des ZIP-Laufwerks/Technische Daten).
- Wenn Sie das ZIP-Laufwerk zusammen mit einer DIE-Festplatte verwenden, muß ein Laufwerk auf „MASTER“ und das andere auf „SLAVE“ eingestellt werden (Informationen zu MASTER/SLAVE-Einstellungen finden Sie im Benutzerhandbuch des ZIP-Laufwerks/Technische Daten).

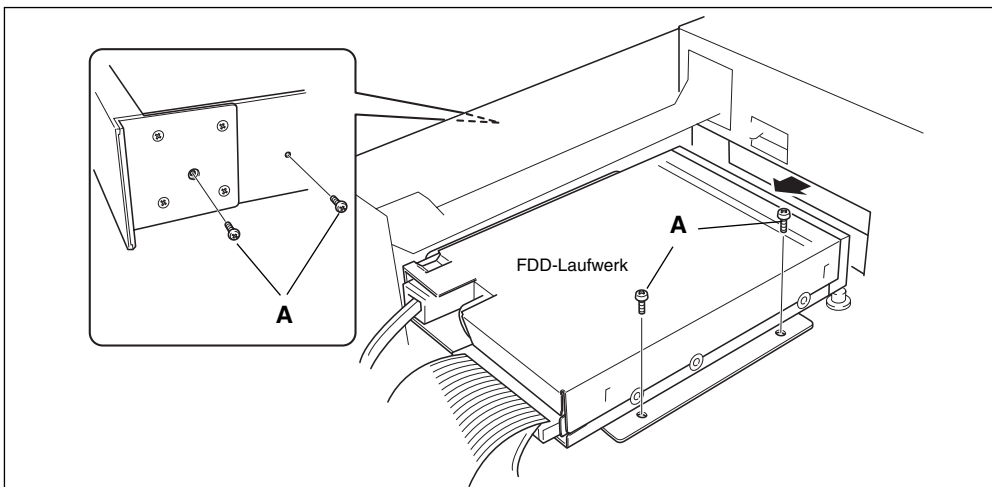
**3.** Entfernen Sie die obere Abdeckung (Seite 232).



4. Trennen Sie die Verbindung der beiden FDD-Kabel („FDD CN5“ und Netzkabel „CN5“) zur Hauptleiterplatte.
- Das FDD-Flachkabel wird durch einen Kabelbinder gehalten. Entfernen Sie das Kabel vom Kabelbinder, bevor Sie mit der Installation beginnen.

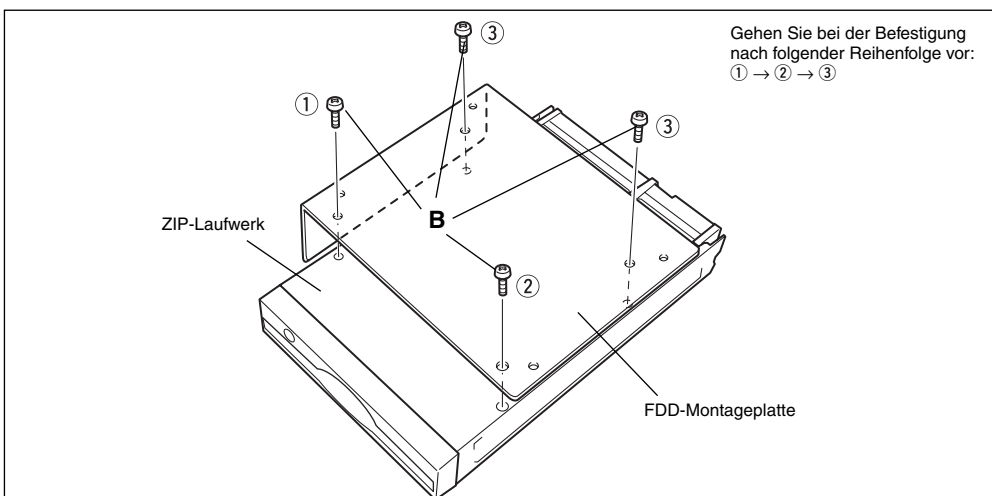


5. Entfernen Sie die vier goldenen Schrauben zur Befestigung des FDD, und schieben Sie das FDD zurück (in Richtung Rückwand), um es herauszunehmen.

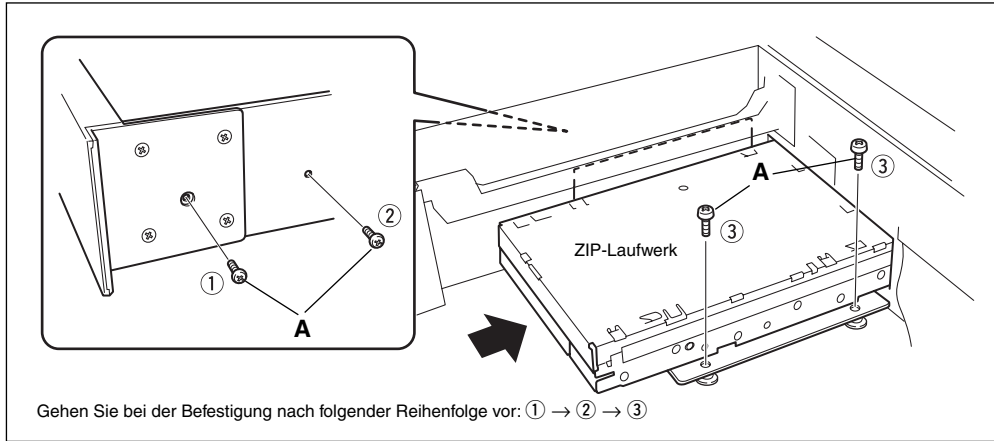


6. Drehen Sie das FDD-Laufwerk um, und entfernen Sie die Montageplatte vom Laufwerk, indem Sie die vier goldenen Schrauben herausnehmen.
7. Befestigen Sie das ZIP-Laufwerk unter Verwendung der in Schritt 6 entfernten Schrauben an der Montageplatte.

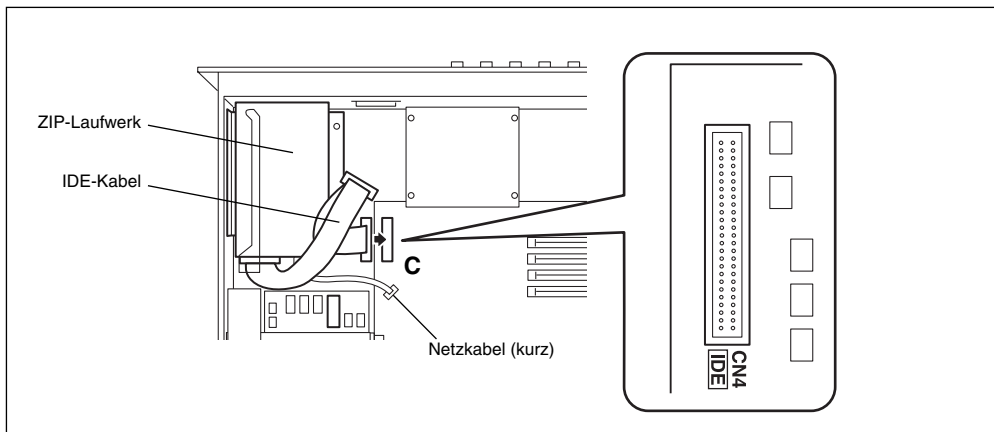
**HINWEIS** • Verwenden Sie nur die Schrauben, die Sie in Schritt 6 entfernt haben. Andere Schrauben können das ZIP-Laufwerk beschädigen.



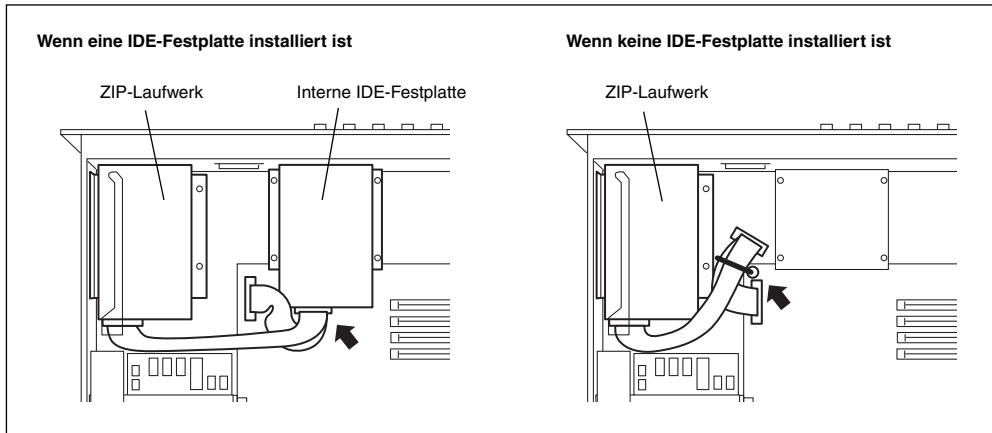
- 8.** Positionieren des ZIP-Laufwerks im Inneren des A5000/A4000.
  - Schieben Sie das ZIP-Laufwerk mit Hilfe der an den Seitenwänden befindlichen Nut in die richtige Position.
- 9.** Befestigen Sie das ZIP-Laufwerk unter Verwendung der Schrauben, die Sie beim Ausbau des FDD-Laufwerks entfernt haben.



- 10.** Schließen Sie das IDE-Kabel (40-Pin) und das Netzkabel (kurz) an die Festplatte an.
  - Verbinden Sie das längere Ende des IDE-Kabels im mittleren Anschluß mit dem ZIP-Laufwerk.
  - Die Anschlüsse sind so aufgebaut, daß das Anbringen in falscher Richtung nicht möglich ist.
- 11.** Schließen Sie das IDE-Kabel des ZIP-Laufwerks (40-Pin) an den Anschluß der Leiterplatte des A5000/A4000 an.
  - Schließen Sie das andere Ende des Flachkabels vom ZIP-Laufwerk (das flache, dünne Kabel) an den entsprechenden Anschluß der Hauptleiterplatte des Samplers an (in der Abbildung unten mit „C“ markiert, auf der Leiterplatte „DIE CN4“). Der Anschluß ist so aufgebaut, daß er nur in einer Richtung paßt.

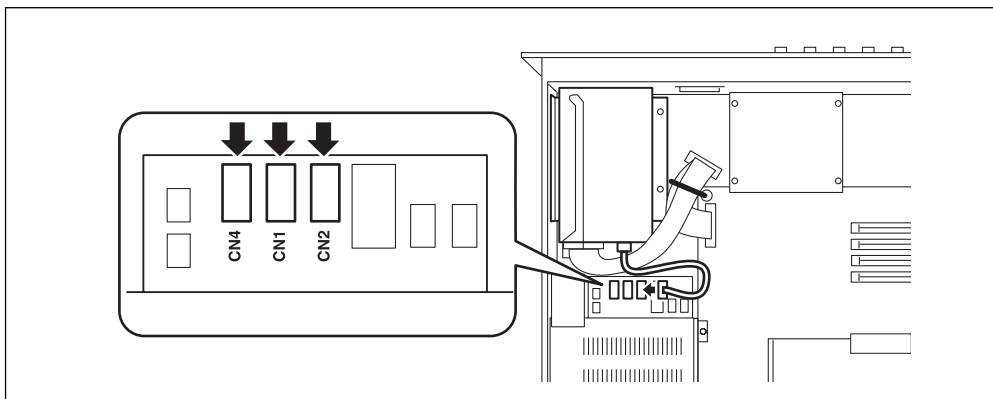


- Wenn darüber hinaus eine IDE-Festplatte installiert ist, sollte der mittlere Anschluß des IDE-Flachkabels mit dem Anschluß der Festplatte verbunden werden (siehe Abbildung unten).
  - Wenn keine IDE-Festplatte installiert ist, sichern Sie den mittleren Anschluß des Kabels mit Kabelbindern entsprechend der Abbildung unten.
- HINWEIS** • Lose Anschlüsse können zu Beschädigungen führen, wenn diese mit anderen internen Leiterbahnen in Berührung kommen. Stellen Sie sicher, daß die losen Anschlüsse mit dem Kabelbinder befestigt sind.



**12.** Schließen Sie das Netzkabel des ZIP-Laufwerks (kurz) an einen der Netzanschlüsse des A5000/A4000 an.

- Verbinden Sie das Netzkabel der Festplatte mit einem beliebigen, frei verfügbaren Netzanschluß — CN1, CN2 oder CN4.
- Wenn weder eine Erweiterungskarte noch eine Festplatte installiert ist, sind alle drei Anschlüsse verfügbar. Die Anschlüsse können beliebig verwendet werden.
- Wenn Sie die Verbindung zu einem dieser Anschlüsse unterbrechen möchten, drücken Sie dazu auf die Freigabeklammer, die sich auf dem Stecker befindet. Gehen Sie dabei vorsichtig vor.



**Das ZIP-Laufwerk ist damit installiert.**

**Es ist nicht erforderlich, die Festplatte beim Installieren von weiteren Geräten zu entfernen.**

**13.** Bringen Sie die obere Abdeckung wieder an (Seite 233).

**14.** Stecken Sie das Netzkabel ein.

## Anschließen von externen SCSI-Geräten

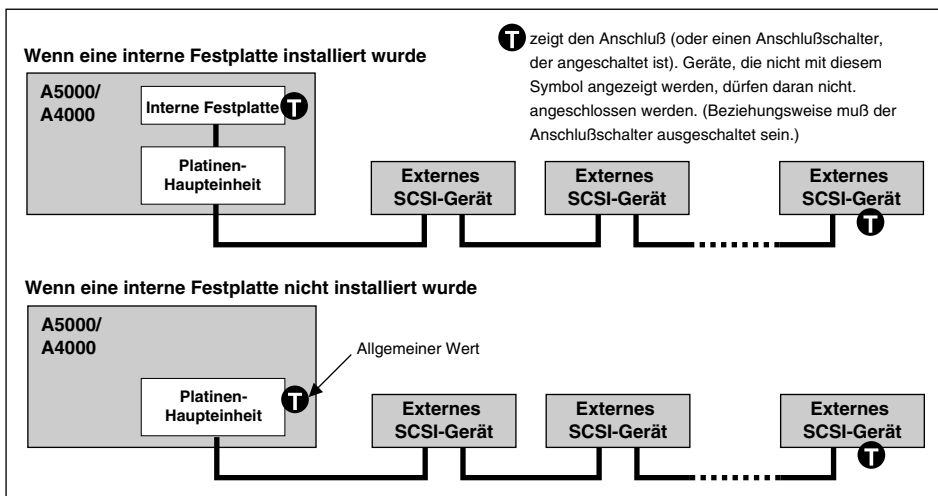
In diesem Abschnitt wird erläutert, wie externe Geräte wie z.B. externe Festplattenlaufwerke, MOD-Laufwerke oder CD-ROM-Laufwerke angeschlossen werden.

### Überblick über SCSI

SCSI („skassi“ ausgesprochen) ist die Abkürzung für Small Computer System Interface, und ist eine Schnittstelle zur Datenübertragung, die von PCs und anderen Geräten verwendet wird.

Die A5000/A4000 SCSI-Schnittstelle ermöglicht den problemlosen Anschluß von internen und/oder externen Festplattenlaufwerken, MOD-Laufwerken, CD-ROM-Laufwerken und anderen SCSI-kompatiblen Geräten. Maximal sieben Geräte können an einen SCSI-Bus angeschlossen werden, einschließlich eines internen SCSI-Laufwerks.

Die meisten externen SCSI-Laufwerke verfügen über zwei SCSI-Anschlüsse, was die sogenannte „Verkettung“ mehrerer Geräte miteinander ermöglicht. Auf diese Weise miteinander verkettete Geräte können normalerweise in jeder beliebigen Reihenfolge aneinander angeschlossen werden. Das letzte Gerät in der Reihe muß „abgeschlossen“ werden, entweder mit einem an den offenen SCSI-Anschluß angeschlossenen Abschlußstecker (Terminator) oder durch Einschalten des internen Abschlußsteckers des Geräts (falls vorhanden). Das erste Gerät in der Kette muß ebenfalls terminiert sein. Was jedoch den A5000/A4000 betrifft, so ist dies entweder mit Hilfe des sich auf der Hauptleiterplatte befindenden Abschlußschalters oder mit Hilfe des Abschlußschalters/Abschluß-Jumpersteckers der internen Festplatte möglich.



### Wichtig

- Vor dem Anschließen von SCSI-Geräten müssen der A5000/A4000 sowie sämtliche angeschlossenen Geräte ausgeschaltet sein. Wenn Verbindungen in eingeschaltetem Zustand hergestellt werden, kann der A5000/A4000 ebenso wie die angeschlossenen Geräte beschädigt werden.
- Einschließlich des A5000/A4000 unterscheiden sich die einzelnen SCSI-Geräte durch ihre sogenannte SCSI-ID, eine Zahl zwischen 0 — 7. Wenn zwei oder mehr Geräte über die gleiche SCSI-ID verfügen, funktionieren die SCSI-Geräte nicht ordnungsgemäß. Werkseitig ist die SCSI-ID des A5000/A4000 auf 6 eingestellt. Beachten Sie, daß die SCSI-ID eines Gerätes keinen Bezug zur Position eines Gerätes in der Kette hat.
- Vergessen Sie nicht, einen Abschlußstecker am letzten Gerät in der Kette anzubringen.
- Wenn kein externes SCSI-Gerät angeschlossen ist, ist es nicht erforderlich, einen Abschlußstecker an den externen SCSI-Anschluß der SCSI-Schnittstellenkarte anzubringen.
- Ein so kurzes SCSI-Kabel wie möglich verwenden. Lange Kabel können zu unzuverlässigem Betrieb führen (grundsätzlich sollte die Kabellänge einschließlich interner Kabel im A5000/A4000 nicht mehr als 6 m betragen).
- Verwenden Sie hochwertige SCSI-Kabel. Kabel von geringerer Qualität können den Betrieb unzuverlässig machen.
- Festplatten, MO-Disketten und sonstige auswechselbare Medien werden vom A5000/A4000 formatiert. Wenn Sie eine Festplatte, eine MO-Diskette oder ein anderes auswechselbares, von einem Computer verwendetes Medium einsetzen möchten, ist es notwendig, diese nach dem Einschalten neu zu formatieren.
- Manche SCSI-Geräte haben nur einen SCSI-Anschluß. Wenn ein derartiges Gerät verwendet werden soll, muß es als letztes in der Kette angeschlossen werden.

### [Verfahren]

---

- 1.** Verwenden Sie SCSI-Kabel zur Verkettung der externen SCSI-Geräte.
  - Es gibt mehrere Typen von SCSI-Anschlüssen. Verwenden Sie immer SCSI-Kabel mit den entsprechenden Steckern.
- 2.** Verbinden Sie das Netzkabel des externen SCSI-Geräts mit dem Stromnetz.
- 3.** Stellen Sie die SCSI-ID (0 — 7) des externen SCSI-Geräts ein.
  - Eine SCSI-ID wählen, die nicht mit anderen SCSI-Geräten (einschließlich des A5000/A4000) in Konflikt gerät. Werkseitig ist die SCSI-ID des A5000/A4000 auf 6 eingestellt. Beim Einbau der internen Festplatte ist es ratsam, die SCSI-ID der internen Festplatte auf 4 einzustellen.
- 4.** Schließen Sie den Abschlußstecker an den SCSI-Anschluß des letzten Geräts in der Kette an (den SCSI-Anschluß, der nicht belegt ist).  
Gegebenenfalls kann auch der Abschlußschalter des betreffenden Geräts aktiviert werden.
- 5.** Sicherstellen, daß die Abschlußschalter für alle Geräte innerhalb der Kette (d.h. alle Geräte mit Ausnahme des letzten Geräts) auf OFF stehen.

### Wichtig

- Wenn eine neue Festplatte, eine MO-Diskette oder ein anderes auswechselbares Medium (oder ein Laufwerk, das zuvor auf einem Computer oder einem anderen Gerät verwendet wurde) an den A5000/A4000 angeschlossen wird, muß für das entsprechende Laufwerk eine Formatierung durchgeführt (Seite 177), Volumes erstellt (Seite 172), und eine Befestigung durchgeführt (Seite 173) werden, nachdem alle notwendigen Audio-, MIDI- und SCSI-Geräte an den A5000/A4000 angeschlossen wurden (bei anderen auswechselbare Medien kann dies nur nach dem Einlegen des jeweiligen Mediums in das entsprechende Laufwerk geschehen).

### Hinweis

- Es gibt zahlreiche Artikel und Bücher über SCSI. Die meisten davon besprechen aber nur das Konzept und die technische Auslegung dieses Standards, und geben kaum Hinweise, was der Anwender in der Praxis bei Fehlfunktionen tun sollte. Die folgenden Abschnitte enthalten weitere Informationen über SCSI, die beim Auffinden und Korrigieren von Anschlußproblemen von SCSI-Geräten nützlich sind. Bitte lesen Sie hier nach, wenn Probleme beim Betrieb auftreten. Bedenken Sie auch, daß falsche Verbindungen und Anschlüsse in einem SCSI-System zum Verlust von wertvollen Daten führen können. In solch einem Fall kann Yamaha leider keine Verantwortung für verlorengegangenes Datenmaterial übernehmen.

#### ■ Praktische Situation beim Anbringen eines Abschlusses

Wie bereits erwähnt, ist ein Abschluß am Anfang und Ende des SCSI-Bus erforderlich, dies gilt jedoch nur als grundsätzliches Prinzip und nicht als unabdingbare Regel. Wenn z.B. der Bus extrem kurz ist (45 cm oder weniger), gibt es Fälle, wo es besser ist, nur einen Abschluß an einem Ende einzurichten. Dies ist ein Aspekt, der besonders bei den sich in jüngster Zeit durchsetzenden Mini-Laufwerken relevant ist. Wenn andere Laufwerke neben solchen Laufwerken angeschlossen sind, ist die Situation wiederum anders.

Außerdem gilt, daß wenn die SCSI-Geräte mehr als 3 m voneinander getrennt sind, ein Abschluß an der 3m entfernten Stelle vorzuziehen ist. In solchen Situationen können drei oder mehr Abschlüsse innerhalb des SCSI-Bus vorhanden sein.

Dies sind Beispiele dafür, wie Theorie und Praxis sich bei SCSI-Verbindungen unterscheiden können. Einfaches Austauschen eines Laufwerks in einem System, das vorher richtig arbeitete, kann zu unzuverlässigem Betrieb führen, oder das Hinzufügen eines Laufwerks zu einem unzuverlässigen System kann bewirken, daß dieses auf einmal richtig arbeitet. In der Praxis läßt sich Ausprobieren nicht vermeiden.

■ **Ursachen für SCSI-Fehler**

Ein SCSI-Bus arbeitet nur stabil, wenn alle angeschlossenen SCSI-Geräte korrekt arbeiten. Falls eines der Geräte in der Kette ein Rauschen erzeugt, produzieren die anderen Geräte ebenfalls Störungen, und im schlimmsten Fall kann der Boot-Block eines Laufwerks zerstört werden. (In diesem Fall gehen alle Daten des betreffenden Laufwerks verloren.)

Außerdem gibt es Fälle, in denen ein System, auf dem scheinbar Daten gespeichert wurden, diese Daten in Wirklichkeit nicht gespeichert hat, so daß Datenverlust entsteht.

Die folgenden Abschnitte erläutern die möglichen Gründe für solche Fehler und enthalten eine Vorgehensreihenfolge zur Fehlersuche.

• **Überprüfen der SCSI-ID**

Sicherstellen, daß kein Konflikt zwischen den SCSI-IDs aller angeschlossenen Geräte einschließlich des A5000/A4000 vorliegt. Werkseitig ist die SCSI-ID des A5000/A4000 auf 6 eingestellt. Beim Einbau der internen Festplatte ist es ratsam, die SCSI-ID der internen Festplatte auf 4 einzustellen. Stellen Sie sicher, daß vor dem Ändern der SCSI-ID alle Geräte ausgeschaltet sind.

• **Überprüfen des Abschlußsteckers**

Wie bereits erläutert, ist es notwendig, herauszufinden, wo sich der entsprechende Abschlußstecker bzw. -schalter befindet.

• **Überprüfen der SCSI-Kabel**

Die Verwendung minderwertiger SCSI-Kabel führt fast unweigerlich zu Störungen. Verwenden Sie stets doppelt abgeschirmte Kabel. Außerdem ist darauf zu achten, daß die Abschirmung innerhalb des Steckers geerdet ist. Lange SCSI-Kabel führen häufig zu Störungen; deshalb sollten die SCSI-Kabel so kurz wie möglich gewählt werden. Durch Biegen oder Verdrehen von SCSI-Kabeln bei Aufstellung auf engem Raum können Leitungsadern oder Kontaktstifte beschädigt werden; dies muß ebenfalls vermieden werden.

## Technische Daten

<b>Tonerzeugung</b>	AWM2 Tongenerator		
<b>Maximale Polyphonie</b>	126 Noten (64 Noten auf dem A4000), 32 Multi-Klang-Parts (16 Parts auf dem A4000).		
<b>A/DWandlung</b>	20 Bit 64faches Oversampling		
<b>D/AWandlung</b>	24 Bit 8faches Oversampling		
<b>Digitale Ein- und Ausgänge (nur, wenn AIEB1 I/O-Erweiterungskarte installiert ist)</b>	Eingang/Ausgang	DIGITAL-Anschlüsse OPTICAL-Anschlüsse	S/P-DIF (koaxial) S/P-DIF (optisch)
	Eingangsfrequenz	48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz	
	Ausgangsfrequenz	44,1 kHz	
<b>Sampling-Frequenz</b>	Analogeingang	44,1, 22,05, 11,025 kHz, 5,5125 kHz (mono und stereo)	
	Digitaler Eingang (nur, wenn AIEB1 I/O-Erweiterungskarte installiert ist)	48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz extern synchronisierte Aufnahme (nur stereo)	
		Unterstützung von 1/2, 1/4 und 1/8 Undersampling	
<b>Interne Sample-Speicherkapazität</b>	Standard	4 MB (onboard-Installation)	
	Maximum	128 MB	
		(Wenn vier 32MB, 72-Pin-SIMM-Module installiert sind. Die onboard installierten 4 MB werden nur dann nicht verwendet, wenn der Speicher bis zum Maximum erweitert worden ist.)	
<b>Sampling-Zeit</b>	Maximale Sample-Länge	32 MB mono 64 MB stereo	
	Maximale Sampling-Zeit (mono oder stereo)	6 Minuten 20 Sekunden (44,1 kHz) 12 Minuten 40 Sekunden (22,05 kHz) 25 Minuten 21 Sekunden (11,025 kHz) 50 Minuten 43 Sekunden (5,5125 kHz)	
<b>Effekte</b>	6 Effektblöcke (drei auf dem A4000) Total Equalizer (vier Bänder) Sample Equalizer		
<b>Programm</b>	128 Programme		
<b>Sequenz</b>	Echtzeitaufnahme und Playback		
<b>Schaltpult</b>	Netzschalter INPUT L,R Buchsen (Phone x 2) REC VOLUME (L&R gemeinsam) MASTER VOLUME (L&R gemeinsam, STEREO OUT & PHONES gemeinsam) PHONES/OUTPUT-Buchse Regelknöpfe (1 — 5) Modustasten (PLAY, EDIT, REC, DISK, UTILITY) Funktionstasten (sechs Tasten) COMMAND/EXIT-Taste ASSIGNABLE-Taste AUDITION-Taste LCD (320 x 80 Punkte, LED-Rückbeleuchtung) LCD-Kontraststeuerung 3,5 Zoll 2HD/2DD Doppelmodus-Diskettenlaufwerk		

<b>Rückseite</b>	STEREO OUT L/MONO, R (Buchse x 2) ZUWEISBARER AUSGANG L, R (Buchse x 2) MIDI IN-A/B, OUT, THRU-A/B (IN, OUT, THRU auf dem A4000) SCSI (Half-Pitch, 50-Pin) Steckplatz der Erweiterungskarte Betriebsstrombuchse (Netzeingangsbuchse) Gebläse
<b>Abmessungen</b>	Rack mit zwei Höheneinheiten 480 mm x 461 mm x 90 mm (B x T x H)
<b>Gewicht</b>	8,0 kg
<b>Lieferumfang</b>	Netzkabel x 1 CD-ROM-Set (Siehe die separate Broschüre „Anleitung für beiliegende CD und Disketten“) FD x 4 Diskettensatz (vier Disketten) x 1 Netzkabel für interne Festplatte (lang) x 1 Netzkabel für ZIP-Laufwerk (kurz) x 1 SCSI-Kabel für interne Festplatte x 1 IDE-Kabel für interne Festplatte x 1 Bedienungsanleitung x 1
<b>Optionen (von Yamaha)</b>	AIEB1: I/O-Erweiterungskarte
<b>Internes Erweiterungsgeräte (von Drittanbietern)</b>	Erweiterungsspeicher (verwenden Sie ein Paar identischer 72-Pin-SIMM-Module des folgenden Typs) Zugriffszeit 70 ns oder weniger Bit-Breite x 32 (keine Parität) oder x 36 Bit (Parität) Fast Page oder EDO, JEDEC-Standard. Speicherkapazität 4 MB/8 MB/16MB/32 MB Leistungsanforderungen für das interne Festplattenlaufwerk (3,5-Zoll) Schnittstelle 50-Pin SCSI oder 40-Pin IDE Betriebsstromversorgung +5V maximal 840 mA +12V maximal 2400 mA Internes ZIP-Laufwerk Schnittstelle 40-Pin IDE (ATAPI) Betriebsstromversorgung +5V 0.8A

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 jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder Sonderzubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.



## Effekttyp-Liste

Dieser Abschnitt erläutert die einzelnen Typen der im A5000/A4000 möglichen Effekte. Einzelheiten über die einzelnen Effektparameter siehe folgender Abschnitt „Liste der Effekt-Parameter“.

Nr.	Effekt-Typ	Effekt
1	Scratch (DIGITAL SCRATCH)	Fügt dem Eingangssignal einen Scratch-Sound hinzu.
2	AutoSyn (AUTO SYNTH)	Verarbeitet das Eingangssignal zu einem synthesizerartigen Sound.
3	TechMod (TECH MODULATION)	Fügt ein einzigartiges Modulations-Feeling, ähnlich einer Ringmodulation, hinzu.
4	NoisDly (NOISY MOD DELAY)	Fügt einen modulierten Delay-Sound hinzu.
5	NoisAmb (NOISE AMBIENT)	Fügt dem Eingangssignal ein Geräusch hinzu und verwendet eine Delay-Funktion, um den Sound zu erweitern.
6	Jump (JUMP)	Zerlegt das Eingangssignal und legt extreme Modulation an die Wiedergabereihenfolge oder --geschwindigkeit an.
7	BeatChg (BEAT CHANGE)	Modifiziert die Wellenformlänge des Sounds in Echtzeit.
8	Pitch1 (PITCH CHANGE 1)	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.
9	Pitch2 (PITCH CHANGE 2)	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.
10	LoReso (LOW RESOLUTION)	Simuliert eine niedrigere Auflösung des Eingangssignals. Die Phase des rechten Kanals kann umgekehrt werden.
11	Noisy (NOISY)	Der rechte Kanal kann umgekehrt werden.
12	AtkLoFi (ATTACK LOFI)	Erzeugt ein LoFi-Gefühl und betont das Einsetzen des Sounds. Vermittelt auch ein Flanger-Gefühl.
13	Radio (RADIO)	Simuliert ein Radio.
14	TurnTbl (DIGITAL TURNTABLE)	Simuliert das Rauschen einer Schallplatte.
15	LoFi (LOFI)	Setzt die Audio-Qualität des Eingangssignals herab.
16	LPFiltr (LOW PASS FILTER)	Filtert nur die tiefen Frequenzen des Eingangssignals durch. Es sind Cutoff-Unterschiede von bis zu 48dB pro Oktave möglich.
17	HPFiltr (HIGH PASS FILTER)	Filtert nur die hohen Frequenzen des Eingangssignals durch. Es sind Cutoff-Unterschiede von bis zu 48dB pro Oktave möglich.
18	BPFiltr (BAND PASS FILTER)	Filtert nur die mittleren Frequenzen des Eingangssignals durch.
19	AWah+DS (AUTO WAH + DIST)	Das Ausgangssignal eines Auto Wah kann mit Hilfe des Distortionseffektes verzerrt werden.
20	AWah+OD (AUTO WAH + OVERDRIVE)	Das Ausgangssignal eines Auto Wah kann mit Hilfe des Overdrive-Effektes verzerrt werden.
21	TWah+DS (TOUCH WAH + DIST)	Das Ausgangssignal eines Touch Wah kann mit Hilfe des Distortionseffektes verzerrt werden.
22	TWah+OD (TOUCH WAH + OVERDRIVE)	Das Ausgangssignal eines Touch Wah kann mit Hilfe des Overdrive-Effektes verzerrt werden.
23	W+DS+DL (WAH + DIST + DELAY)	TOUCH WAH, DISTORTION und DELAY werden in einer Reihenordnung ausgeführt.
24	W+OD+DL (WAH + OVERDRIVE + DELAY)	TOUCH WAH, OVERDRIVE und DELAY werden in einer Reihenordnung ausgeführt.
25	TalkMod (TALKING MODULATOR)	Fügt dem Eingangssignal einen Vokal-Sound hinzu.
26	3BandEQ (3BAND EQ)	Ein Equalizer, der die Entzerrung von niedrigen, mittleren und hohen Frequenzbändern erlaubt.
27	Isolatr (ISOLATOR)	Steuert den Pegel eines bestimmten Frequenzbandes des Eingangssignals.
28	Enhance (HARMONIC ENHANCER)	Fügt dem Eingangssignal neue Oberschwingungen hinzu, um den Sound deutlicher zu modellieren.
29	VceCncl (VOICE CANCEL)	Dämpft den Vokalpart einer CD oder einer anderen Tonquelle.
30	Comp (COMPRESSOR)	Hält den Ausgangspegel niedrig, wenn ein eingegebener Eingangspegel überschritten wird. Dem Sound kann auch ein Einsetzgefühl zugefügt werden.
31	Comp+DS (COMP + DIST)	Da ein Kompressor in der ersten Stufe enthalten ist, kann eine ständige Distortion ungeachtet der Schwankungen im Eingangspegel erzeugt werden.
32	C+DS+DL (COMP + DIST + DELAY)	COMPRESSOR, DISTORTION und DELAY werden in einer Reihenordnung ausgeführt.
33	C+OD+DL (COMP + OVERDRIVE + DELAY)	COMPRESSOR, OVERDRIVE und DELAY werden in einer Reihenordnung ausgeführt.
34	Clip1 (CLIPPER1)	Verzerrt ein bestimmtes Frequenzband des Eingangssignals.
35	Clip2 (CLIPPER2)	Fügt dem Eingangssignal ein Signal hinzu, bei dem ein bestimmtes Frequenzband verzerrt wurde.
36	NoiseGt (NOISE GATE)	Gatet den Eingang, wenn das Eingangssignal unter einen eingegebenen Wert fällt. Effektiv, wenn das Rauschen bei A/D-Eingang verringert werden soll.
37	V-Dist (V-DISTORTION)	Distortion, mit deren Hilfe der Sound eines althergebrachten Röhrenverstärkers sowie Fuzz-Sounds simuliert werden.
38	Dist (DISTORTION)	Fügt eine schärfere Distortion hinzu. Da ein Noise Gate eingeschlossen ist, auch für A/D-Eingabe geeignet.
39	OverDrv (OVERDRIVE)	Fügt eine milde Distortion hinzu. Da ein Noise Gate eingeschlossen ist, auch für A/D-Eingabe geeignet.
40	AmpSim (AMP SIMULATOR)	Simuliert einen Gitarrenverstärker. Da ein Noise Gate eingeschlossen ist, auch für A/D-Eingabe geeignet.
41	DistS (STEREO DISTORTION)	Stereo-Distortion.

Nr.	Effekt-Typ	Effekt
42	OvrDrvS (STEREO OVERDRIVE)	Stereo-Overdrive.
43	AmpSimS (STEREO AMP SIMULATOR)	Simuliert einen Stereo-Verstärker.
44	Dist+DL (DIST + DELAY)	DISTORTION und DELAY werden in einer Reihenanordnung ausgeführt.
45	OvDr+DL (OVERDRIVE + DELAY)	OVERDRIVE und DELAY werden in einer Reihenanordnung ausgeführt.
46	Chorus (CHORUS)	Standard-Choruseffekt.
47	Chorus2 (CHORUS2)	Eine Variation des Standard-Choruseffektes.
48	Celeste (CELESTE)	Verwendet einen dreiphasigen LFO, um dem Sound mehr Modulation und Breite hinzuzufügen.
49	Sympho (SYMPHONIC)	Fügt der Modulation von Celeste mehr Stufen hinzu.
50	Detune (ENSEMBLE DETUNE)	Choruseffekt ohne Modulation, erzeugt durch Hinzufügen eines etwas höhenverschobenen Sounds.
51	Flanger (FLANGER)	Erzeugt einen Sound, der an ein Düsenflugzeug erinnert.
52	V-Flang (V-FLANGER)	Die Simulation eines analogen Flanger-Effektes. Die LFO-Einstellung erfolgt nach dem Zufallsprinzip.
53	Phaser1 (PHASER1)	Moduliert die Phase zyklisch, um dem Sound Modulation hinzuzufügen.
54	Phaser2 (PHASER2)	Moduliert die Phase zyklisch, um dem Sound Modulation hinzuzufügen.
55	Tremolo (TREMOLO)	Moduliert die Lautstärke zyklisch.
56	FlingPan (FLANGING PAN)	Flanger und AutoPan sind synchronisiert.
57	FlowPan (FLOW PAN)	AutoPan wird in Serie gesetzt und bewegt das Klangbild auf komplexe Weise.
58	Rotary (ROTARY SPEAKER)	Simuliert einen rotierenden Lautsprecher.
59	Rot2Way (2WAY ROTARY SPEAKER)	Simuliert einen rotierenden Lautsprecher.
60	2Rotors (DUAL ROTORS SPEAKER)	Simulation eines rotierenden Lautsprechers mit Geschwindigkeitsumschaltung.
61	DS+Rot (DIST + ROTARY SPEAKER)	Distortion und rotierender Lautsprecher in einer Reihenanordnung ausgeführt.
62	OD+Rot (OVERDRIVE + ROTARY SPEAKER)	Distortion und rotierender Lautsprecher in einer Reihenanordnung ausgeführt.
63	Amp+Rot (AMP SIM + ROTARY SPEAKER)	Verstärkersimulator und rotierender Lautsprecher in einer Reihenanordnung ausgeführt.
64	DS+2Way (DIST + 2WAY ROTARY SPEAKER)	Distortion und rotierender 2-Wege-Lautsprecher in einer Reihenanordnung ausgeführt.
65	OD+2Way (OVERDRIVE + 2WAY ROTARY SPEAKER)	Overdrive und rotierender 2-Wege-Lautsprecher in einer Reihenanordnung ausgeführt.
66	Amp+2Wy (AMP SIM + 2WAY ROTARY SPEAKER)	Verstärkersimulator und rotierender 2-Wege-Lautsprecher in einer Reihenanordnung ausgeführt.
67	AutoPan (AUTO PAN)	Bewegt den Sound zyklisch zwischen links und rechts sowie zwischen vorne und hinten.
68	Dly+Pan (DELAY + AUTO PAN)	Der Delay-Sound wird zyklisch zwischen links und rechts hin und her bewegt.
69	3Delay (DELAY L,C,R)	Produziert drei Delay-Sounds: L, R und C (Mitte).
70	2Delay (DELAY L,R)	Produziert zwei Delay-Sounds: L und R. Zwei Feedback-Delays stehen zur Verfügung.
71	Echo (ECHO)	Zwei Delay-Sounds (L und R), und unabhängiges Feedback-Delay für L und R.
72	X-Delay (CROSS DELAY)	Das Feedback der beiden Delay-Sounds wird gekreuzt.
73	CtlDly (CONTROL DELAY(MONO))	Delay mit der Möglichkeit, die Delay-Zeitsteuerung in Echtzeit vorzunehmen.
74	CtlDlyS (CONTROL DELAY(STEREO))	Diesem Delay kann ein Controller zugewiesen werden, um spezifische Scratch-Effekte zu erstellen.
75	Ambienc (AMBIENCE)	Verschleiert die Stereopositionierung des Sounds, um Raumweite hinzuzufügen.
76	Karaoke (KARAOKE)	Echo für Karaoke.
77	Eref (EARLY REFLECTION)	Mit Hilfe dieses Effektes werden die frühen Reflektionen des Nachhalls isoliert.
78	GateRev (GATE REVERB)	Simulation des Nachhalls nach dem Gaten.
79	RvsGate (REVERSE GATE)	Simulation des Nachhalls nach dem Gaten in umgekehrter Abspielreihenfolge.
80	Hall (HALL)	Reverb zur Simulation der Akustik einer Halle.
81	Room (ROOM)	Reverb zur Simulation der Akustik eines Raums.
82	Stage (STAGE)	Reverb für Soloinstrument.
83	Plate (PLATE)	Reverb, der eine Plate-Reverb-Einheit simuliert.
84	WhiteRm (WHITE ROOM)	Einmaliger kurzer Reverb mit etwas Anfangs-Delay.
85	Tunnel (TUNNEL)	Simuliert einen zylindrischen Raum, der sich nach links und rechts ausdehnt.
86	Basemnt (BASEMENT)	Reverb mit einmaligem Nachhall nach anfänglichem leichtem Delay.
87	Canyon (CANYON)	Erzeugt den Sound eines imaginären Raums, in dem der Sound sich grenzenlos ausdehnt.
88	T-Dly (TEMPO DELAY (MONO))	Temposynchronisiertes Delay.
89	T-DlyS (TEMPO DELAY (STEREO))	Temposynchronisiertes Stereo-Delay.
90	T-XDly (TEMPO CROSS DELAY)	Temposynchronisiertes Kreuz-Delay.
91	T-Flang (TEMPO FLANGER)	Temposynchronisierter Flanger.
92	T-Phase (TEMPO PHASER)	Temposynchronisierter Phaser.
93	T-AWah (TEMPO AUTO WAH)	Temposynchronisiertes Auto Wah.
94	T-Scrch (TEMPO DIGITAL SCRATCH)	Temposynchronisiertes Digital Scratch.
95	T-ASyn (TEMPO AUTO SYNTH)	Temposynchronisiertes Auto Synth.
96	T-FgPan (TEMPO FLANGING PAN)	Temposynchronisiertes Flanging Pan.

## Effektparameter-Liste

Dieser Abschnitt erklärt die Bedeutung der einzelnen Parameter in jedem Effekt.

In den Tabellen sind die Parameter-Nummern, der Einstell- bzw. Auswahlbereich und die Erläuterungen aufgeführt.

(Die mit der Markierung „@“ versehenen Parameter treffen nicht zu, auch wenn der Funktion ein Program-Controller zugewiesen wird)

### 1: DIGITAL SCRATCH

1	Input Level	0 — 127	Scratch-Tiefe
2	Initial Delay	0.1 — 460,0ms	Delay-Zeit
3	Scratch Speed	1 — 127	Scratch-Modulationsfrequenz
4	Scratch Depth	0 — 127	Scratchmodulations-Tiefe
5	Auto Pan Speed	0.00Hz — 39.7Hz	Autopan-Frequenz
6	Auto Pan Depth	0 — 127	Autopan-Tiefe
7	EQ Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ Gain	-12 — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet.
9	EQ Width	1.0 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet.
10	HPF Frequency	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefenbereich abschneidet.
11	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound.

### 2: AUTO SYNTH

1	Mod Speed	0 — 127	Modulationsgeschwindigkeit
2	Mod Wave Type	TypeA, TypeB, TypeC, TypeD	Modulationstyp
3	Mod Depth	0 — 127	Modulationstiefe
4	Mod Depth Ofst R	-64 — +63	Rechter Kanal relativ zur Modulationstiefe versetzt
5	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
6	HPF Frequency	thru, 22Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefenbereich abschneidet
7	Dry Mix Level	0 — 127	Fügt der Delay-Eingabe trockenem Sound hinzu
8	Delay Time	0.1 — 370.0ms	Delay-Zeit
9	Delay Time Ofst R	0 — -884	Delay-Zeitversatz für den rechten Kanalversatz
10	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
11	FB Level Ofst R	-63 — +63	Feedback-Versatz für den rechten Kanal
12	Delay Level	0 — 127	Delay-Pegel
13	AM Speed	0 — 127	Modulationsfrequenz
14	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	Modulationswellenform wählen
15	AM Depth	0 — 127	Amplituden-Modulationstiefe
16	AM Inverse R	normal, inverse	Umkehr von linker/rechter Phase des Amplituden-Modulationssignals

### 3: TECH MODULATION

1	Mod Speed	0 — 127	Modulationsgeschwindigkeit
2	Mod Depth	0 — 127	Modulationstiefe
3	Pre Mod HPF Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefenbereich abschneidet
4	Mod Gain	-12 — +12dB	Verstärkung des Modulationssignals
5	Mod LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
6	Mod LPF Resonance	1.0 — 12.0	Resonanz des Tiefpaßfilters
7	Mod Mix Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen dem Effektsound und dem trockenem Sound vor der Delay-Eingabe
8	Delay Time	0.1 — 740.0ms	Delay-Zeit
9	Delay Time Ofst R	0 — -884	Delay-Zeitversatz für den rechten Kanal
10	Feedback Level	-64 — +63	Feedback-Menge
11	FB Level Ofst R	-64 — +63	Feedback-Versatz für den rechten Kanal
12	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Die Höhenbereich-Dämpfung einstellen (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
13	FB Hi Damp Ofst R	-0.9 — +0.9	Hoher Dämpfungsversatz für rechten Kanal
14	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

### 4: NOISY MOD DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Mod Speed	0 — 127	Delay-Modulationsfrequenz
3	Mod Wave Type	Type-A, Type-B, Type-C, Type-D	Modulationstyp
4	Mod Depth	0 — 127	Modulationstiefe
5	Delay Time	0.1ms — 650.0ms	Delay-Zeit
6	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
7	Mod Mix Balance	1 — 127	Balance zwischen Delay-Sound und Delay-Bypass-Sound
8	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
9	HPF Frequency	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefenbereich abschneidet

### 5: NOISE AMBIENT

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Mod Speed	0 — 127	Modulationsgeschwindigkeit
3	Mod Depth	0 — 127	Modulationstiefe
4	Noise Level	0 — 127	Pegel des Rauschanteils
5	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
6	Dry Mix Level	0 — 127	Pre-Delay trockenem Pegel
7	Delay Time	0.1 — 370.0ms	Delay-Zeit
8	Delay Time Ofst R	0 — -884	Delay-Zeitversatz für den rechten Kanal
9	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
10	Dry Level	0 — 127	Delay-Pegel
11	AM Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Modulationsfrequenz
12	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	Modulationswellenform wählen
13	AM Depth	0 — 127	Amplituden-Modulationstiefe
14	AM Inverse R	normal, inverse	Umkehr von linker/rechter Phase des Amplituden-Modulationssignals

**6: JUMP**

1	Depth	0 — 127	Modulationstiefe
2	Speed	0 — 127	Modulationsgeschwindigkeit
3	Direction	L<>R,L>>R	Modulationstyp
@ 4	Type	Type-A,Type-B,Type-C	Modulationstyp
@ 5	Jump Wave Type	Type-A,Type-B,Type-C,Type-D	Modulationstyp
@ 6	Resolution	1/1 — 1/256	Auflösung
7	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
8	HPF Frequency	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefbereich abschneidet
9	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**7: BEAT CHANGE**

1	BeatChange(Ctrl)	-63 — +63	Ein Beat-Change-Effekt
2	Beat Range	0 — 12	Variationsbreite für Sample-Wiedergabegeschwindigkeit
3	PitchChange(Ctrl)	-63 — +63	Tonhöhenänderungseffekt
4	Pitch Range	0 — 12	Variationsbreite für Tonhöhenänderung
@ 5	Accuracy Type	sound4 — normal — rhythm4	Balance zwischen Betonung von Tonqualität und Betonung von Beat-Feeling
6	EQ Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
7	EQ Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ Width	1.0 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

Sie können diesen Effekt benutzen, um einen Controller so einzustellen, daß er die Wiedergabegeschwindigkeit ändert, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen.

Um diesen Effekt ausführen zu können, müssen Sie nach erfolgter Effektauswahl zunächst im Setup-Display des Program-Controllers dem Controller die Zeichenfolge „E\*-1“ zuweisen („\*“ entspricht für diesen Effekt verwendeten Effektnummer). Anschließend können Sie die gewünschte Option „2. BeatRange“ einstellen. \*1. BeatChange(Ctrl) und 3. PitchChange(Ctrl) werden mit Hilfe der Controller gesteuert und sollten auf den Wert „0“ eingestellt werden.

**8: PITCH CHANGE 1, 9: PITCH CHANGE 2**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Pitch	-24 — +24	Tonhöhenänderung in Halbtonschritten
3	Initial Delay	0.1ms — 200.0ms	Delay-Länge
4	Fine1	-50 — +50	Fein-TonhöhenEinstellung für die erste Einheit
5	Fine2	-50 — +50	Fein-TonhöhenEinstellung für die zweite Einheit
6	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
7	Pan1	-63 — 0 — +63	Panning der ersten Einheit
8	Output Level1	0 — 127	Ausgangspegel der ersten Einheit
9	Pan2	-63 — 0 — +63	Panning der zweiten Einheit
10	Output Level2	0 — 127	Ausgangspegel der zweiten Einheit

Die Einstellungen Fine1 und Fine2 werden nur für den PITCH CHANGE 2-Effekt in Cents vorgenommen.

**10: LOW RESOLUTION**

1	Mod Depth	0 — 127	Modulationstiefe
2	Mod Delay Offset	1 — 127	Modulationsdelay-Versatz
3	Mod Feedback	-63 — +63	Feedback-Menge
@ 4	Resolution	1/1 — 1/128	Auflösung
5	Mod Mix Balance	0 — 127	Balance zwischen Delay-Sound und Delay-Bypass-Sound
6	Phase Inverse R	off,Wet,Wet+Dry	Linke/rechte Phasen-Umkehr
7	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**11: NOISY**

1	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
2	Mod Depth	1 — 10	Modulationstiefe
3	Mod Speed	0 — 127	Modulationsgeschwindigkeit
4	Mod Feedback	-63 — +63	Feedback-Menge
5	AM Speed	0.00Hz — 39.7Hz	Amplitudenmodulations-Frequenz
6	AM Depth	0 — 127	Amplitudenmodulations-Tiefe
7	Mod Mix Balance	1 — 127	Balance zwischen rauschmoduliertem Sound und Bypass-Sound
8	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
9	LPF Resonance	1.0 — 12.0	Resonanz des Tiefpaßfilters
10	EQ Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
11	EQ Gain	-12 — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
12	EQ Width	1.0 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
13	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**12: ATTACK LOFI**

1	Sensitive	0 — 127	Empfindlichkeit
@ 2	Resolution	1/1 — 1/32	Auflösung
3	Peak Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der eine Spitze im mittleren Bereich erzeugt wird
4	LPF Frequency	1.1kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
5	Flanger Speed	0.00Hz — 39.7Hz	Delay-Modulationsfrequenz
6	Flanger LFO Wave	tri,sine,saw up,saw down	Modulationswellenform wählen
7	Flanger Depth	0 — 127	Modulationstiefe
8	Fin Depth Ofst R	-64 — +63	Rechter Kanalversatz zur Tiefe
9	Flanger Delay	0.1 — 650.0ms	Delay-Zeit
10	Fin Delay Ofst R	0 — 884	Rechter Kanalversatz zur Delay-Zeit
11	Flanger Feedback	-63 — +63	Feedback-Menge
12	Flanger FB Ofst R	-63 — +63	Rechter Kanalversatz für Feedback
13	Flanger FB HiDamp	0.1 — 1.0	Die Höhenbereich-Dämpfung einstellen (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
14	FB HiDamp Ofst R	-0.9 — +0.9	Versatz der Höhendämpfung des rechten Kanals
15	Fin Mix Balance	1 — 127	Balance zwischen Flanger-Sound und Bypass-Sound
16	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

## 13: RADIO

1	Noise Level	0 — 127	Grad der Rauschmodulation
2	Tone	0 — 127	Ton der Rauschmodulation
3	Mod LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
4	Mod LPF Resonance	1.0 — 12.0	Resonanz des Tiefpaßfilters
5	HPF-Frequenz	thru, 22Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpass-Filter den Tiefbereich schneidet
6	LPF-Frequenz	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpass-Filter den Höhenbereich schneidet
7	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

## 14: DIGITAL TURNTABLE

1	Click Density	0 — 5	Frequenz, bei der Klickgeräusche auftreten
2	Click Level	0 — 127	Pegel der Klickgeräusche
③	Noise Tone	0 — 6	Rauschton
4	Noise Mod Speed	0.00Hz — 39.7Hz	Amplitudenmodulations-Frequenz des Rauschens
5	Noise Mod Depth	0 — 127	Amplitudenmodulationstiefe des Rauschens
6	Dry Send to Noise	0 — 127	Mischung von trockenem Signal im Rauschen
7	Noise LPF Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
8	Noise LPF Q	1.0 — 12.0	Resonanz des Tiefpaßfilters
9	Noise Level	0 — 127	Geräuschpegel
10	Dry LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
11	Dry Level	0 — 127	Trockensound-Pegel

## 15: LOFI

1	SamplingFreq Ctrl	44.1kHz — 344Hz	Auswahl der Sampling-Frequenz
2	Word Length	1 — 127	Stellt die „Schroffheit“ des Sounds ein
3	Output Gain	-6dB — +36dB	Ausgangs-Verstärkung
④	Filter Type	thru, PowerBass, Radio, Telephone, Clean, Low	Wählt den Sound-Typ aus
5	PreLPF CutoffFreq	63Hz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
6	PreLPF Resonance	1 — 12.0	Fügt dem Eingangs-Tiefpaßfilter Resonanz hinzu
7	Emphasis	off/on	Ändert die Charakteristika im oberen Frequenzbereich
8	Bit Assign	0 — 6	Paßt den Word Length-Effekt an
9	Input Mode	mono/stereo	Wahl des Mono-/Stereo-Eingangsmodus
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

## 16: LOW PASS FILTER, 17: HIGH PASS FILTER

1	Cutoff Freq	32Hz — 18.0kHz	Legt die Filter-Cutoff-Frequenz fest
2	Q	0 — 113	Legt den Q-Faktor fest
③	Filter Type	-48dB, -24dB	Wählt den Filtertyp aus
4	Q Type	x1, x2	Wählt den Q-Faktor-Typ aus
5	Output Gain	-12dB — +12dB	Ausgangs-Verstärkung

Bei schneller Änderung der „1. Cutoff-Frequenz“ können bei einigen Voices ein Rauschen auftreten.

## 18: BAND PASS FILTER

1	Cutoff Freq	32Hz — 18.0kHz	Legt die Filter-Cutoff-Frequenz fest
2	Band Width	1 — 32	Legt die Filter-Bandbreite fest
3	Q	0 — 113	Legt den Q-Faktor fest
4	Output Gain	-12dB — +12dB	Ausgangspegel

Bei schneller Änderung der „1. Cutoff-Frequenz“ können bei einigen Voices ein Rauschen auftreten.

## 19: AUTO WAH + DIST, 20: AUTO WAH + OVERDRIVE

1	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenz, mit der der Wah-Filter gesteuert wird
2	LFO Depth	0 — 127	Tiefe, bei der der WahFilter gesteuert wird
3	Cutoff Freq Offset	0 — 127	Versatzwert für die Wah-Filter-Steuerfrequenz
4	Resonance	1 — 12.0	Bandbreite des Wah-Filters
5	Drive	0 — 127	(Distortion) Grad der Distortion
6	PostDrive EQ Low	-12dB — +12dB	(Distortion) Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
7	PostDrive EQ Mid	-12dB — +12dB	(Distortion) Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	PostDrive LPF Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	(Distortion) Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
9	Drive Output Level	0 — 127	(Distortion) Ausgangspegel
10	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
11	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
13	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
14	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

## 21: TOUCH WAH + DIST, 22: TOUCH WAH + OVERDRIVE

1	Sensitive	0 — 127	Empfindlichkeit, bei der der Wah-Filter als Reaktion auf den Eingangspegel umschaltet
2	Cutoff Freq Offset	0 — 127	Versatzwert für die Steuerfrequenz des Wah-Filters
3	Resonance	1 — 12.0	Bandbreite des Wah-Filters
4	Drive	0 — 127	(Distortion) Grad der Distortion
5	PostDrive EQ Low	-12dB — +12dB	(Distortion) Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
6	PostDrive EQ Mid	-12dB — +12dB	(Distortion) Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
7	PostDrive LPF Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	(Distortion) Frequenz, bei der der Filter den Höhenbereich abschneidet
8	Drive Output Level	0 — 127	(Distortion) Ausgangspegel
9	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
10	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
13	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**23: WAH + DIST + DELAY, 24: WAH + OVERDRIVE + DELAY**

1	Wah Sensitive	0 — 127	Legt die Empfindlichkeit des Wow-Filters auf die Eingangs-Änderung fest
2	Wah Cutoff Freq Ofst	0 — 127	Verzögert die Steuerfrequenz des Wow-Filters
3	Wah Resonance	1 — 12.0	Legt die Bandbreite des Wah-Filters fest
4	Wah Release	10ms — 680ms	Legt die Zeit fest, vor deren Ablauf die mittlere Wow-Filter-Frequenz den normalen Wert einnimmt
5	Dist Drive	0 — 127	Grad der Distortion
6	Dist Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
7	Dist EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	Delay Mix	0 — 127	Delay-Pegel
10	Delay Time	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Zeit
11	Dly Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
12	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**25: TALKING MODULATOR**

1	Vowel	a/i/u/e/o	Vokalauswahl
2	Move Speed	1 — 62	Die für einen Wechsel zum ausgewählten Vokal benötigte Zeitdauer
3	Drive	0 — 127	Der Betrag der verwendeten Verstärkung
4	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel

**26: 3BAND EQ**

1	EQ Low Frequency	50Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
2	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
3	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
4	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
5	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
6	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
8	Input Mode	mono/stereo	Wahl des Mono-/Stereo-Eingangsmodus

**27: ISOLATOR**

1	On/Off SW	off, on	Isolator-Schalter
2	Low Level	0 — 127	Niederfrequenzpegel
3	Mid Level	0 — 127	Pegel im mittleren Frequenzbereich
4	High Level	0 — 127	Pegel im oberen Frequenzbereich
5	Low Mute SW	off, on	Niederfrequenzstummhalter
6	Mid Mute SW	off, on	Stummhalter für mittlere Frequenz
7	High Mute SW	off, on	Hochfrequenzstummhalter

**28: HARMONIC ENHANCER**

1	HPF Cutoff Freq	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefbereich des Effektsounds abschneidet
2	Drive	0 — 127	Der Grad, in dem der Enhancer-Effekt angelegt wird
3	Mix Level	0 — 127	Pegel, bei dem der Effektsound mit dem trockenen Sound gemischt wird

**29: VOICE CANCEL**

1	Low Adjust	0 — 26	Stellt die untere Frequenz des zu löschenden mittleren Bereichs ein
2	High Adjust	0 — 26	Stellt die obere Frequenz des zu löschenden mittleren Bereichs ein

**30: COMPRESSOR**

1	Threshold	-48dB — -6dB	Eingangspegel, bei dem die Komprimierung einsetzt
2	Attack	1ms — 40ms	Zeit, wenn der Kompressoreffekt zu wirken beginnt
3	Release	10ms — 680ms	Zeit, bis der Kompressoreffekt verschwindet
4	Ratio	1 — 20.0	Kompressionsrate des Kompressors
5	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel

**31: COMP + DIST**

1	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
3	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
4	Edge	0 — 127	Kurve der Distortionscharakteristika (127: Distortion setzt plötzlich ein; 0: Distortion setzt schrittweise ein)
5	Attack	1ms — 40ms	(Compressor) Zeit, wenn der Kompressoreffekt zu wirken beginnt
6	Release	10ms — 680ms	(Compressor) Zeit, bis der Kompressoreffekt verschwindet
7	Threshold	-48dB — -6dB	(Compressor) Eingangspegel, bei dem die Kompression einsetzt
8	Ratio	1 — 20.0	(Compressor) Kompressionsrate des Kompressors
9	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
10	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
11	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
12	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
13	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
14	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**32: COMP + DIST + DELAY, 33: COMP + OVERDRIVE + DELAY**

1	Comp Threshold	-48dB — -6dB	Eingangspegel, bei dem die Kompression einsetzt
2	Comp Ratio	1 — 20.0	Kompressionsrate des Kompressors
3	Comp Attack	1ms — 40ms	Zeitpunkt, an dem der Kompressoreffekt zu wirken beginnt
4	Comp Release	10ms — 680ms	Zeitpunkt, bis zu dem der Kompressoreffekt verschwindet
5	Dist. Drive	0 — 127	Grad der Distortion
6	Dist Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
7	Dist EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	Delay Mix	0 — 127	Delay-Pegel
10	Delay Time	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Zeit
11	Dly Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
12	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound



## 34: CLIPPER1

1	Drive	0 — 100	Grad der Distortion
2	Drive Output Level	0 — 100	Ausgangspegel
@3	Clip Band	Lo, Hi	Das Frequenzband, das verzerrt werden soll
4	Cutoff Freq	32Hz — 18.0kHz	Die Cutoff-Frequenz der Distortionsbandbreite
5	Clip Type	TypeA, TypeB, TypeC, TypeD	Distortionstyp

Bei schneller Änderung der „4. Cutoff-Frequenz“ können bei einigen Voices ein Rauschen auftreten.

## 35: CLIPPER2

1	Drive	0 — 100	Grad der Distortion
2	Drive Output Level	0 — 100	Ausgangspegel
@3	Clip Band	Lo, Hi, Mid, Lo&Hi	Wählt das Band aus, das verzerrt werden soll
4	Cutoff Freq	32Hz — 18.0kHz	Die Cutoff-Frequenz des Distortionsbandes
5	Mid Band Width	1 — 32	Mittlere, untere und hohe Bandbreite
6	Clip Type	TypeA, TypeB, TypeC, TypeD	Distortionstyp
7	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

Bei schneller Änderung der „4. Cutoff-Frequenz“ können bei einigen Voices ein Rauschen auftreten.

## 36: NOISE GATE

1	1	Threshold	-48dB — -6dB Eingangspegel, bei dem das Gate geöffnet wird
2	Attack	1ms — 40ms	Der Zeitpunkt, an dem das Gate geöffnet wird
3	Release	10ms — 680ms	Der Zeitpunkt, bis zu dem das Gate geschlossen wird
4	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel

## 37: V-DISTORTION

1	Over Drive	0 — 100%	Grad der Distortion
@2	Device	Transister, Vintage Tube, Dsitorion1,2, Fuzz	Legt den Distortionstyp fest
@3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	Lautsprechersimulationstyp
4	Presence	-10 — 10	Hochfrequenzsteuerung
5	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
6	Delay Mix	0 — 127	Delay-Pegel
7	Delay Time L	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Zeit für den linken Kanal
8	Delay Time R	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Zeit für den rechten Kanal
9	Feedback Time	0.1ms — 1480.0ms	Feedback-Delay-Zeit
10	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
11	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

## 38: DISTORTION, 39: OVERDRIVE

1	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
2	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
3	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
4	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
5	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
6	Edge	0 — 127	Kurve der Distortionscharakteristika (127: Distortion setzt plötzlich ein; 0: Distortion setzt schrittweise ein)
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

## 40: AMP SIMULATOR

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
@3	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	Wählt den Typ des zu simulierenden Lautsprechers aus
4	LPF Cutoff Freq	315Hz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
5	Edge	0 — 127	Kurve der Distortionscharakteristika (127: Distortion setzt plötzlich ein; 0: Distortion setzt schrittweise ein)
6	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel

## 41: STEREO DISTORTION, 42: STEREO OVERDRIVE

1	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
2	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
3	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
4	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
5	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
6	Edge	0 — 127	Kurve der Distortionscharakteristika (127: Distortion setzt plötzlich ein; 0: Distortion setzt schrittweise ein)
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

## 43: STEREO AMP SIMULATOR

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
@3	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	Typ der Verstärkersimulation
4	LPF Cutoff Freq	315Hz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
5	Edge	0 — 127	Kurve der Distortionscharakteristika (127: Distortion setzt plötzlich ein; 0: Distortion setzt schrittweise ein)
6	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel

## 44: DIST + DELAY, 45: OVERDRIVE + DELAY

1	Dist Drive	0 — 127	Grad der Distortion
2	Dist Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
3	Dist EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
4	Dist EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
5	Delay Mix	0 — 127	Delay-Pegel
6	Delay Time L	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Zeit für den linken Kanal
7	Delay Time R	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Zeit für den rechten Kanal
8	Dly Feedback Time	0.1ms — 1480.0ms	Feedback-Delay-Zeit
9	Dly Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**46: CHORUS, 48: CELESTE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Delay-Modulationsfrequenz
3	LFO Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
4	Feedback Level	-63 — +63	Der Pegel, bei dem das Delay-Ausgangssignal zurück an das Eingangssignal übermittelt wird (negative Werte kehren die Phrase um)
5	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Versatzwert für Delay-Modulation
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
10	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
13	Input Mode	mono/stereo	Wahl des Mono-/Stereo-Eingangsmodus

**47: CHORUS2**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Delay-Modulationsfrequenz
3	LFO Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
4	Feedback Level	-63 — +63	Der Pegel, bei dem das Delay-Ausgangssignal zurück an das Eingangssignal übermittelt wird (negative Werte kehren die Phrase um)
5	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Versatzwert für Delay-Modulation
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
10	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
13	Input Mode	mono/stereo	Wahl des Mono-/Stereo-Eingangsmodus

**49: SYMPHONIC**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Delay-Modulationsfrequenz
3	LFO Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
4	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Versatzwert für Delay-Modulation
5	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
6	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

**50: ENSEMBLE DETUNE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Detune	-50cent — +50cent	Größe, um die die Tonhöhe verschoben wird
3	Initial Delay Lch	0.0ms — 50.0ms	Delay-Länge für den linken Kanal
4	Initial Delay Rch	0.0ms — 50.0ms	Delay-Länge für den rechten Kanal
5	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
6	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

**51: FLANGER**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Delay-Modulationsfrequenz
3	LFO Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
4	Feedback Level	-63 — +63	Der Pegel, bei dem das Delay-Ausgangssignal zurück an das Eingangssignal übermittelt wird (negative Werte kehren die Phrase um)
5	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Versatzwert für Delay-Modulation
6	LFOPhaseDifference	-180deg — +180deg	L/R-Phasenunterschied der Modulationswellenform (kein Unterschied bei 0 Grad)
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
10	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
11	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
13	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

**52: V-FLANGER**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Delay-Modulationsfrequenz
3	LFO Wave	TriAngle,Sine,Random	LFO-Wellenform
4	LFO Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
5	Feedback Level	-63 — +63	Der Pegel, bei dem das Delay-Ausgangssignal zurück an das Eingangssignal übermittelt wird (negative Werte kehren die Phrase um)
6	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Die Höhenbereich-Dämpfung einstellen (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
7	Delay Offset	0.09 — 36.21ms	Versatzwert für Delay-Modulation
8	Modulation Phase	-180 — +180	Phasendifferenz der Wellenform für den linken und rechten Kanal
9	Analog Feel	0 — 10	Paßt das analoge Feeling an
10	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
13	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
14	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
15	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
16	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet



## 53: PHASER1

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Delay-Modulationsfrequenz
3	LFO Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
4	Phase Shift Offset	0 — 127	Versatzwert der Phasenverschiebung
5	Feedback Level	-63 — +63	Der Pegel, bei dem das Phaser-Ausgangssignal zurück an das Eingangssignal übermittelt wird (negative Werte kehren die Phrase um)
6	Stage	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	Anzahl der Phaser-/Verschieber-Stufen
7	Diffusion	mono/stereo	Diffusion
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

## 54: PHASER2

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Phasen-Modulationsfrequenz
3	LFO Depth	0 — 127	Phasen-Modulationstiefe
4	Phase Shift Offset	0 — 127	Versatzwert der Phasenverschiebung
5	Feedback Level	-63 — +63	Der Pegel, bei dem das Phaser-Ausgangssignal zurück an das Eingangssignal übermittelt wird (negative Werte kehren die Phrase um)
6	Stage	3, 4, 5, 6	Anzahl der Phaser-/Verschieber-Stufen
7	LFOPhaseDifference	-180deg — +180deg	L/R-Phasenunterschied der Modulationswellenform (kein Unterschied bei 0 Grad)
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

## 55: TREMOLO

1	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Modulationsfrequenz
2	AM Depth	0 — 127	Amplitudenmodulations-Tiefe
3	PM Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
4	LFOPhaseDifference	-180deg — +180deg	L/R-Phasenunterschied der Modulationswellenform (kein Unterschied bei 0 Grad)
5	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
6	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
12	Input Mode	mono/stereo	Wahl des Mono-/Stereo-Eingangsmodus

## 56: FLANGING PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Flanger&Pan Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Delay-Modulationsfrequenz
3	Flanger Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
4	Flanger Delay	0.1 — 180.0ms	Delay-Zeit
5	Flanger Feedback	-63 — +63	Feedback-Menge
6	FlgPan Delay	0.1 — 180.0ms	Delay-Zeit
7	FlgPan Feedback	-63 — +63	Feedback-Menge
8	HPF Frequency	thru,22Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefenbereich abschneidet
9	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz,thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
10	Delay Time	0.1 — 270.0ms	Delay-Zeit
11	Delay Feedback	-63 — +63	Feedback-Menge
12	Delay Level	0 — 127	Delay-Pegel
13	AM Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Amplituden-Modulationsfrequenz
⑬	AM Wave	tri,sine,saw up,saw down	Amplituden-Modulationswellenform wählen
15	AM Depth	0 — 127	Amplituden-Modulationstiefe
⑬	AM Inverse R	normal,inverse	Umkehr von linker/rechter Phase des Amplituden-Modulationssignals

## 57: FLOW PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen Delay-Sound und Effektsound
2	Delay Time	0.1 — 650ms	Delay-Zeit
3	Delay Time Ofst R	0 — -884	Delay-Zeitversatz für den rechten Kanal
4	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
5	FB Level Ofst R	-63 — +63	Feedbackversatz für den rechten Kanal
6	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Die Höhenbereich-Dämpfung einstellen (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
7	FB Hi Damp Ofst R	-0.9 — +0.9	Hoher Dämpfungsversatz für rechten Kanal
8	Delay Mod Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Delay-Modulationsfrequenz
9	Delay Mod Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
10	Delay Dry/Wet	1 — 127	Balance zwischen Delay-Sound und Effektsound
11	PreDelayPan Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenz des Pre-Delay-Autopan
12	PreDelayPan Wave	tri,sine	Wellenform des Pre-Delay-Autopan
13	PreDelayPan Depth	0 — 127	Tiefe des Pre-Delay-Autopan
14	Auto Pan Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Autopan-Frequenz
15	Auto Pan Wave	tri,sine	Autopan-Wellenform wählen
16	Auto Pan Depth	0 — 127	Autopan-Tiefe

## 58: ROTARY SPEAKER

1	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Rotationsfrequenz des Lautsprechers
2	LFO Depth	0 — 127	Tiefe der durch Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
3	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
4	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
5	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
6	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
7	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**59: 2WAY ROTARY SPEAKER**

1	Rotor Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Rotationsfrequenz des Lautsprechers
2	Drive Low	0 — 127	Tiefe der durch Tieftöner-Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
3	Drive High	0 — 127	Tiefe der durch Hochtöner-Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
4	Low/High Balance	L63>H — L=H — L<H63	Lautstärkebalance zwischen Hochtöner und Tieftöner
5	Crossover Frequency	100Hz — 10.0kHz	Weichenfrequenz zwischen Hochtöner und Tieftöner
6	Mic L-R Angle	0deg — 180deg	L/R-Winkel der Aufnahmemikrofone für den Ausgang
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

**60: DUAL ROTORS SPEAKER**

1	Speed Control	Slow/Fast	Geschwindigkeitsschalter
2	Rotor Speed Slow	0.0Hz — 2.65Hz	Langsame Geschwindigkeit für den Niederfrequenzlautsprecher
3	Horn Speed Slow	0.0Hz — 2.65Hz	Langsame Geschwindigkeit für den Hochfrequenzlautsprecher
4	Rotor Speed Fast	2.69Hz — 39.70Hz	Schnelle Geschwindigkeit für den Niederfrequenzlautsprecher
5	Horn Speed Fast	2.69Hz — 39.70Hz	Schnelle Geschwindigkeit für den Hochfrequenzlautsprecher
6	Slow-Fast Time of R	0 — 127	Umschaltegeschwindigkeit für den Niederfrequenzlautsprecher
7	Slow-Fast Time of H	0 — 127	Umschaltegeschwindigkeit für den Hochfrequenzlautsprecher
8	Drive Low	0 — 127	Tiefe der durch Tieftöner-Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
9	Drive High	0 — 127	Tiefe der durch Hochtöner-Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
10	Low/High Balance	L63>H — L=H — L<H63	Lautstärkebalance zwischen Hochtöner und Tieftöner
11	Mic L-R Angle	0deg — 180deg	L/R-Winkel der Aufnahmemikrofone für den Ausgang
12	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
13	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
14	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
15	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

**61: DIST + ROTARY SPEAKER, 62: OVERDRIVE + ROTARY SPEAKER**

1	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Filter den Höhenbereich abschneidet
3	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
4	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Rotationsfrequenz des Lautsprechers
5	LFO Depth	0 — 127	Tiefe der durch Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**63: AMP SIM + ROTARY SPEAKER**

1	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
@2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	Typ der Verstärkersimulation
3	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
4	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
5	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Rotationsfrequenz des Lautsprechers
6	LFO Depth	0 — 127	Tiefe der durch Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
11	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**64: DIST + 2WAY ROTARY SPEAKER, 65: OVERDRIVE + 2WAY ROTARY SPEAKER**

1	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Filter den Höhenbereich abschneidet
3	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
4	Rotor Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Rotationsfrequenz des Lautsprechers
5	Drive Low	0 — 127	Tiefe der durch Tieftöner-Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
6	Drive High	0 — 127	Tiefe der durch Hochtöner-Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
7	Low/High Balance	L63>H — L=H — L<H63	Lautstärkebalance zwischen Hochtöner und Tieftöner
8	Crossover Frequency	100Hz — 10.0kHz	Weichenfrequenz zwischen Hochtöner und Tieftöner
9	Mic L-R Angle	0deg — 180deg	L/R-Winkel der Aufnahmemikrofone für den Ausgang
10	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
13	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
14	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**66: AMP SIM + 2WAY ROTARY SPEAKER**

1	Drive	0 — 127	Grad der Distortion
@2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	Typ der Verstärkersimulation
3	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
4	Output Level	0 — 127	Ausgangspegel
5	Rotor Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Rotationsfrequenz des Lautsprechers
6	Drive Low	0 — 127	Tiefe der durch Tieftöner-Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
7	Drive High	0 — 127	Tiefe der durch Hochtöner-Lautsprecherrotation erzeugten Modulation
8	Low/High Balance	L63>H — L=H — L<H63	Lautstärkebalance zwischen Hochtöner und Tieftöner
9	Crossover Frequency	100Hz — 10.0kHz	Weichenfrequenz zwischen Hochtöner und Tieftöner
10	Mic L-R Angle	0deg — 180deg	L/R-Winkel der Aufnahmemikrofone für den Ausgang
11	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
13	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
14	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
15	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

## 67: AUTO PAN

1	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Autopan-Frequenz
2	L/R Depth	0 — 127	Links/Rechts-Panningtiefe
3	F/R Depth	0 — 127	Vorne/Hinten-Panningtiefe
4	PAN Direction	L<->R, L>>R, L<<R, Lturn, Rturn, L/R	Autopan-Typ (L<->R steht für Sinuswelle, L/R für Rechteckwelle)
5	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
6	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

## 68: DELAY + AUTO PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Delay Time	0.1 — 740.0ms	Delay-Zeit
3	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
4	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
5	Auto Pan Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Autopan-Frequenz
6	Auto Pan Depth	0 — 127	Panning-Tiefe
7	EQ Frequency	90Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
8	EQ Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
9	EQ Width	1.0 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet

## 69: DELAY L,C,R

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Delay Time L	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Länge für den linken Kanal
3	Delay Time R	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Länge für den rechten Kanal
4	Delay Time C	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Länge für den mittleren Kanal
5	Feedback Time	0.1ms — 1480.0ms	Feedback-Delay-Länge
6	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
7	Delay Level C	0 — 127	Lautstärke des mittleren Kanals
8	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
9	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

## 70: DELAY L,R

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Delay Time L	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Länge für den linken Kanal
3	Delay Time R	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Länge für den rechten Kanal
4	Feedback Time 1	0.1ms — 1480.0ms	Feedback-Delay-Länge 1
5	Feedback Time 2	0.1ms — 1480.0ms	Feedback-Delay-Länge 2
6	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
7	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

## 71: ECHO

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Delay Time L1	0.1ms — 740.0ms	Erste Delay-Länge für den linken Kanal
3	Feedback Level L	-63 — +63	Feedback-Menge für den linken Kanal
4	Delay Time R1	0.1ms — 740.0ms	Erste Delay-Länge für den rechten Kanal
5	Feedback Level R	-63 — +63	Feedback-Menge für den rechten Kanal
6	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
7	Delay Time L2	0.1ms — 740.0ms	Zweite Delay-Länge für den linken Kanal
8	Delay Time R2	0.1ms — 740.0ms	Zweite Delay-Länge für den rechten Kanal
9	Delay Level 2	0 — 127	Lautstärke des zweiten Delays
10	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
13	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

## 72: CROSS DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Delay Time L>R	0.1ms — 740.0ms	Delay-Zeit von links (Eingang) nach rechts (Ausgang)
3	Delay Time R>L	0.1ms — 740.0ms	Delayzeit von rechts (Eingang) nach links (Ausgang)
4	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
5	Input Select	L, R, L&R	Eingangsauswahl
6	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

## 73: CONTROL DELAY(MONO)

1	Delay Time	0.1ms — 1480.0ms	Delay-Zeit
2	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
3	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
4	Delay transition rate	1 — 48	Wählt die Geschwindigkeit der Delay-Zeitvariation aus
5	Control Type	Normal, Scratch	Einstellung auf Normal oder Scratch
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**74: CONTROL DELAY(STEREO)**

1	Delay Time	0.1ms — 740.0ms	Delay-Zeit
2	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
3	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
4	Delay transition rate	1 — 48	Wählt die Geschwindigkeit der Delay-Zeitvariation aus
5	Control Type	Normal, Scratch	Einstellung auf Normal oder Scratch
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound

**75: AMBIENCE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Delay Time	0.0ms — 50.0ms	Delay-Zeit
3	Wet Output Phase	normal/inverse	Kehrt die Phase des linken und rechten Kanals um
4	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
5	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefbereich anhebt/abschneidet
6	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
7	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

**76: KARAOKE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Delay Time	0.1ms — 400.0ms	Legt die Reflektionszeit für das Karaoke-Echo fest
3	Feedback Level	-63 — +63	Legt die Anzahl der Reflektionen fest
4	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefbereich abschneidet
5	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Fügt dem Eingangs-Tiefpaßfilter Resonanz hinzu

**77: EARLY REFLECTION**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
@2	Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	Wählt den Typ der ersten Reflektionen aus
3	Room Size	0.1 — 20.0	Legt die Raumgröße fest (höhere Werte für längere Reflektionen)
4	Diffusion	0 — 10	Legt das "Raum-Feeling" fest
5	Initial Delay	0.1ms — 200.0ms	0.1ms — 200.0ms Delay-Dauer vor dem Auftreten der erste Reflektionen
6	HPF Cutoff Freq	thru, 22Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefbereich abschneidet
7	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Fügt dem Eingangs-Tiefpaßfilter Resonanz hinzu
8	Liveness	0 — 10	Legt die ER-Zerfallszeit fest (kleinere Werte für schnellere Zerfallszeiten)
9	Density	0 — 3	Legt die Dichte der Reflektionen fest (höhere Werte für höhere Dichte)
10	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Legt die Höhenbereich-Dämpfung fest (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
11	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge

**78: GATE REVERB, 79: REVERSE GATE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Type	Type-A, Type-B	Wählt den Typ der ersten Reflektionen
3	Room Size	0.1 — 20.0	Legt die Raumgröße fest (höhere Werte für längere Reflektionen)
4	Diffusion	0 — 10	Legt das "Raum-Feeling" fest
5	Initial Delay	0.1ms — 200.0ms	Legt die Delay-Zeit bis zum Einsetzen von GateReverb oder ReverseGate fest
6	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefbereich abschneidet
7	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Fügt dem Eingangs-Tiefpaßfilter Resonanz hinzu
8	Liveness	0 — 10	Legt die ER-Zerfallszeit fest (kleinere Werte für schnellere Zerfallszeiten)
@9	Density	0 — 3	Legt die Dichte der Reflektionen fest (höhere Werte für höhere Dichte)
10	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
11	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge

**80: HALL — 83: PLATE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Reverb Time	0.3s — 30.0s	Reverb-Länge
3	Diffusion	0 — 10	Verteilung des Reverb
4	Initial Delay	0.1ms — 99.3ms	Delay-Zeit bis zum Einsetzen der ersten Reflektionen
5	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefbereich abschneidet
6	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
7	Reverb Delay	0.1ms — 99.3ms	Delay-Zeit zwischen den ersten Reflektionen und dem Einsetzen des Nachhalls
@8	Density	0 — 4	Nachhall-Dichte
9	ER/rev Balance	E63>R — E=R — E<R63	Pegelbalance der frühen Reflektionen und des Nachhalls
10	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
11	Feedback Level	-63 — +63	Menge des Feedback für erstes Delay

**84: WHITE ROOM — 87: CANYON**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	Reverb Time	0.3s — 30.0s	Reverb-Länge
3	Diffusion	0 — 10	Verteilung des Reverb
4	Initial Delay	0.1ms — 99.3ms	Delay-Zeit bis zum Einsetzen der ersten Reflektionen
5	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenz, bei der der Hochpaßfilter den Tiefbereich abschneidet
6	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenz, bei der der Tiefpaßfilter den Höhenbereich abschneidet
7	Width	0.5m — 10.2m	Breite des simulierten Raums
8	Height	0.5m — 20.2m	Höhe des simulierten Raums
9	Depth	0.5m — 30.2m	Tiefe des simulierten Raums
10	Wall Vary	0 — 30	Wandoberfläche des simulierten Raums (höhere Werte produzieren zufälligere Reflektionen)
11	Reverb Delay	0.1ms — 99.3ms	Delay-Zeit von frühen Reflektionen bis zum Nachhall
@12	Density	0 — 4	Nachhall-Dichte
13	ER/Rev Balance	E63>R — E=R — E<R63	Pegelbalance der frühen Reflektionen und des Nachhalls
14	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
15	Feedback Level	-63 — +63	Menge des Feedback für erstes Delay

## 88: TEMPO DELAY (MONO)

1	Dry/Wet	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
@2	Delay Time	32nd note — whole note	Delay-Länge in Notenwerten angeben
3	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
4	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
5	L/R Diffusion	-63ms — +63ms	Das durch das Delay hervorgerufene "Raumfeeling"
6	Lag	-63ms — +63ms	Verzögerung im Verhältnis zum Tempo
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

Hiermit wird der externe MIDI-Taktgeber synchronisiert, wenn das Program LFO sync auf „MIDI“ eingestellt ist. Ist es auf „Manual“ eingestellt ist, wird das Program LFO tempo synchronisiert.

## 89: TEMPO DELAY (STEREO)

1	Dry/Wet	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
@2	Delay Time	32nd note — half note	Delay-Länge in Notenwerten angegeben
3	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
4	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
5	L/R Diffusion	-63ms — +63ms	Das durch das Delay hervorgerufene "Raumfeeling"
6	Lag	-63ms — +63ms	Verzögerung im Verhältnis zum Tempo
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

Hiermit wird der externe MIDI-Taktgeber synchronisiert, wenn das Program LFO sync auf „MIDI“ eingestellt ist. Ist es auf „Manual“ eingestellt ist, wird das Program LFO tempo synchronisiert.

## 90: TEMPO CROSS DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
@2	Delay Time L>R	32nd note — half note	Verzögerung zwischen links (Eingang) und rechts (Ausgang), angegeben durch die Notenlänge
@3	Delay Time R>L	32nd note — half note	Verzögerung zwischen rechts (Eingang) und links (Ausgang), angegeben durch die Notenlänge
4	Feedback Level	-63 — +63	Feedback-Menge
5	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Höhenbereich-Dämpfung (niedrigere Werte bewirken schnelleres Abklingen des Höhenbereichs)
6	Input Select	L, R, L&R	Eingangsauswahl
7	Lag	-63ms — +63ms	Verzögerung im Verhältnis zum Tempo
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet

Hiermit wird der externe MIDI-Taktgeber synchronisiert, wenn das Program LFO sync auf „MIDI“ eingestellt ist. Ist es auf „Manual“ eingestellt ist, wird das Program LFO tempo synchronisiert.

## 91: TEMPO FLANGER

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO frequency	32nd note — 1/4 note x 16	Delay-Modulationsfrequenz angegeben in Notenwerten
3	LFO Depth	0 — 127	Delay-Modulationstiefe
4	Feedback Level	-63 — +63	Der Pegel, bei dem das Delay-Ausgangssignal zurück an das Eingangssignal übermittelt wird
5	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Versatzwert für Delay-Modulation
6	LFO Phase Difference	-180deg — +180deg	L/R-Phasenunterschied der Modulationswellenform (kein Unterschied bei 0 Grad)
@7	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Setzt den Startpunkt der LFO-Wellenform
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
11	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
12	EQ Mid Width	1 — 12.0	Breite des Bereichs, in dem der Equalizer den mittleren Bereich anhebt/abschneidet
13	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
14	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
15	LFO Reset (Ctrl)		Zurücksetzen auf Anfangsphase (für MIDI-Steuerung)

Hiermit wird der externe MIDI-Taktgeber synchronisiert, wenn das Program LFO sync auf "MIDI" eingestellt ist; wenn es auf "Manual" eingestellt ist, wird das Program LFO tempo synchronisiert.

Die Anfangsphase der LFO-Modulationswellenform kann von einem MIDI-Regler aus zurückgesetzt werden.

Hierzu müssen Sie zunächst im Setup-Display des Program-Controllers dem Regler die Zeichenfolge „E“-15“ zuweisen („“ entspricht der für diesen Effekt verwendeten Effektnummer). Die Phase wird zurückgesetzt, wenn ein entsprechender MIDI-Steuerbefehl empfangen wird. Dies geschieht unabhängig von der Reglernummer.

## 92: TEMPO PHASER

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Balance zwischen trockenem Sound und Effektsound
2	LFO frequency	32nd note — 1/4 note x 16	Delay-Modulationsfrequenz angegeben in Notenwerten
3	LFO depth	0 — 127	Phasen-Modulationstiefe
4	phase shift offset	0 — 127	Versatzwert der Phasenverschiebung
5	Feedback Level	-63 — +63	Der Pegel, bei dem das Phaser-Ausgangssignal zurück an das Eingangssignal übermittelt wird (negative Werte kehren die Phase um)
6	stage	3, 4, 5, 6	Anzahl der Phaser-Verschieberstufen
7	LFO phase difference	-180deg — +180deg	L/R-Phasenunterschied der Modulationswellenform (kein Unterschied bei 0 Grad)
@8	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Setzt den Startpunkt der LFO-Wellenform
9	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
10	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Tiefenbereich anhebt/abschneidet
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenz, bei der der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Verstärkungsgrad, mit dem der Equalizer den Höhenbereich anhebt/abschneidet
13	LFO Reset (Ctrl)		Zurücksetzen auf Anfangsphase (für MIDI-Steuerung)

Hiermit wird der externe MIDI-Taktgeber synchronisiert, wenn das Program LFO sync auf „MIDI“ eingestellt ist; wenn es auf „Manual“ eingestellt ist, wird das Program LFO tempo synchronisiert.

Die Anfangsphase der LFO-Modulationswellenform kann von einem MIDI-Regler aus zurückgesetzt werden.

Hierzu müssen Sie zunächst im Setup-Display des Program-Controllers dem Regler die Zeichenfolge „E“-13“ zuweisen („“ entspricht der für diesen Effekt verwendeten Effektnummer). Die Phase wird zurückgesetzt, wenn ein entsprechender MIDI-Steuerbefehl empfangen wird. Dies geschieht unabhängig von der Reglernummer.





## Reglernummer-Liste

Im Folgenden finden Sie eine Liste von Reglernummern, die von vielen MIDI-Geräten (Synthesizer, MIDI-Regler, MIDI-Klangerzeuger etc.) verwendet werden. Diese Liste ist nützlich, wenn Controller-Einstellungen für Programs oder Samples vorgenommen werden.

In der Tabelle führt die Spalte „Controller oder Funktion“ nur den Verwendungszweck auf, der bei Yamaha-Produkten und anderen MIDI-Geräten am weitesten verbreitet ist, und beschreibt nicht den Einfluß, den der Controller auf den Sound des A5000/A4000 hat.

Reglernummer	Controller oder Funktion
000	Bank Select MSB
001	Modulation Wheel
002	Breath Controller
003	Unused (Nicht belegt)
004	Foot Controller
005	Portamento Time
006	Data Entry MSB (Dateneingabe)
007	Volume Control
008 — 009	Unused (Nicht belegt)
010	Panpot
011	Expression (Ausdruck)
012 — 031	Unused (Nicht belegt)
032	Bank Select LSB
033 — 037	Unused
038	Data Entry LSB (Dateneingabe)
039 — 063	Unused
064	Hold 1
065	Portamento Switch
066	Unused
067	Soft Pedal
068 — 120	Unused

## Fehlerbehebung

Falls Probleme wie z.B. „Kein Sound“ oder „Falsche Tonhöhe“ auftreten, schlagen Sie bitte in diesem Abschnitt nach, um zu prüfen, ob der A5000/A4000 und die daran angeschlossenen Geräte korrekt eingestellt sind.

### Kein Sound

- Sind der A5000/A4000 und die externen Geräte eingeschaltet?
- Sind MIDI-Kabel und Audiokabel zwischen dem A5000/A4000 und externen Geräten korrekt angeschlossen? (Seite 20 — 26)
- Ist der MASTER VOL-Knopfregler auf eine hohe Lautstärke eingestellt? (Seite 10)

#### Bei Problemen mit den Program-Einstellungen

- Ist die Program-Einstellung RchASSIGN für das gewünschte Sample im Memory anders als „off“ eingestellt? (Seite 94)
- Wurde bei den EASY EDIT-Einstellungen der Sample-Tastaturbereich oder der Anschlaggeschwindigkeitsbereich modifiziert? (Seite 99 — 100)
- Sind die Effekteinstellungen „Input Level“ oder „Output Level“ auf 0 eingestellt? (Seite 104)
- Ist der Program-Pegel auf 0 gesetzt? (Seite 90)
- Falls ein externer Controller zur Steuerung des Program-Pegels eingestellt wurde, ist dieser Controller auf 0 gestellt? (Seite 110)

#### Bei Problemen mit den Sample-Einstellungen

- Sind die Einstellungen für den Notenbereich „Low“ und „High“ korrekt eingestellt? (Seite 127)
- Sind die Einstellungen für den Anschlaggeschwindigkeitsbereich „Low“ und „High“ korrekt eingestellt? (Seite 131)
- Ist der Sample-Pegel auf 0 gesetzt? (Seite 127)
- Wurde für „Output1“ oder „Output2“ eine andere Einstellung als „off“ gewählt? (Seite 129)
- Ist der Output Level1- oder Output Level2-Parameter auf „0“ eingestellt? (Seite 129)
- Das starke Anlegen eines Filters bedeutet bei manchen Samples, daß kein Sound zu hören ist. (Seite 133)
- Ist die „AEG Attack Rate“ auf einen extrem niedrigen Wert eingestellt? (Seite 137)
- Ist der MIDI-Receive-Kanal des Samples korrekt eingestellt? (Seite 145)
- Falls ein externer Controller zur Steuerung des Sample-Pegels eingestellt wurde, ist dieser Controller auf 0 gestellt? (Seite 146)

### Falsche Tonhöhe

- Wurde das Pitch Bend-Rad eines externen MIDI-Geräts bewegt?

#### Bei Problemen mit den Program-Einstellungen

- Wurde „Transpose“ auf einen anderen Wert als 0 eingestellt? (Seite 90)
- Falls ein Sample verwendet wird, für das das Portamento auf „=Pgm“ gesetzt ist, ist die Portamento-Rate extrem niedrig (oder „Time“ extrem hoch) eingestellt? (Seite 92)

#### Bei Problemen mit den Sample-Einstellungen

- Ist „Original Key“ korrekt eingestellt? (Seite 128)
- Sind die Werte für „Pitch Coarse“ und „Pitch Fine“ korrekt eingestellt? (Seite 129)
- Wurde „Fixed Pitch“ eingeschaltet? (Seite 130)
- Wurde „Random Pitch“ auf einen anderen Wert als 0 eingestellt? (Seite 130)
- Wurde der „Pitch EG“ eingestellt? (Seite 140)
- Falls ein externer Controller zur Steuerung des Pitch Bias eines Samples eingestellt wurde, ist dieser Controller angehoben oder abgesenkt? (Seite 146)



### Bei Problemen mit den Utility-Einstellungen

---

- Sind die Hauptstimmparameter „Coarse“ und „Fine“ korrekt eingestellt? (Seite 195)
- Ist der MIDI-Parameter „Transpose“ auf einen anderen Wert als 0 eingestellt? (Seite 200)

---

### Aufnahme nicht möglich

---

- Ist der REC VOL-Knopfregler bei der Aufnahme eines analogen Signals aufgedreht? (Seite 10)
- Steht noch genügend freier Speicherplatz zur Verfügung? Sie können durch Ausführung des Optimize-Vorgangs zusammenhängenden Speicherplatz schaffen. (Seite 151)
- Ist der „Input“ korrekt eingestellt? (Seite 155)

---

### Speicherung von Daten nicht möglich

---

- Ist die Schreibschutzzunge der Floppy-Disk, MO-Disk etc. in der Schreibschutzposition?
- Ist die Floppy-Disk oder die Festplatte korrekt formatiert? (Seite 177 — 180)
- Ist die Festplatte korrekt installiert? (Seite 173)

---

### Andere Probleme

---

#### AD-Eingabefunktion steht nicht zur Verfügung

---

- Ist die AD-Eingabeeinstellung des Programs eingeschaltet? (Seite 107)
- Ist „Output1“ oder „Output2“ auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt? (Seite 108)
- Ist „Output Level1“ oder „Output Level2“ auf 0 eingestellt? (Seite 108)

#### Feineinstellungen der Sample-Adressen nicht möglich

---

- Ist „Auto“ auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt? (Seite 123)

#### Spielen von Akkorden nicht möglich

---

- Ist der Sample-Parameter oder der Easy Edit-Parameter „Poly/Mono“ auf „Mono“ eingestellt? (Seite 69, 127)
- Haben die Sample-Parameter oder Easy Edit-Parameter „Alternate Group“ eine andere Einstellung als „off“? (Seite 101, 145)

#### Lautstärke und Sound ändern sich mit der Tonhöhe

---

- Wurde Level Scaling für das betreffende Sample angegeben? (Seite 132)
- Wurde Filter Scaling für das betreffende Sample angegeben? (Seite 135)

#### Zyklische Veränderung von Ton, Tonhöhe oder Lautstärke

---

- Ist der LFO-Parameter „FltrMod“ des Samples auf eine „Cutoff Mod Depth“ von 1 oder mehr eingestellt? (Seite 144)
- Ist der LFO-Parameter „FltrMod“ des Samples auf eine „Pitch Mod Depth“ von 1 oder mehr eingestellt? (Seite 144)
- Ist der LFO-Parameter „FltrMod“ des Samples auf eine „Amp Mod Depth“ von 1 oder mehr eingestellt? (Seite 144)
- Falls ein externer Controller zur Steuerung von „PtchMod Depth“, „AmpMod Depth“ oder „Cutoff Mod Depth“ eines Samples eingestellt wurde, ist dieser Controller angehoben (oder abgesenkt)? (Seite 144)

#### Von den eingehenden MIDI-Befehlen werden nur bestimmte nicht empfangen

---

- Ist eine oder mehrere der Einstellungen „PrgChg“, „CtrlChg“, „AftrTch“ oder „PtchBnd“ in der Utility-Einstellung auf „disable“ gestellt? (Seite 200 — 201)

## Fehlermeldungen

Es folgt eine Liste von Fehlermeldungen, die angezeigt werden, wenn eine unzulässige Operation durchgeführt wird oder eine inkorrekte Einstellung vorliegt.

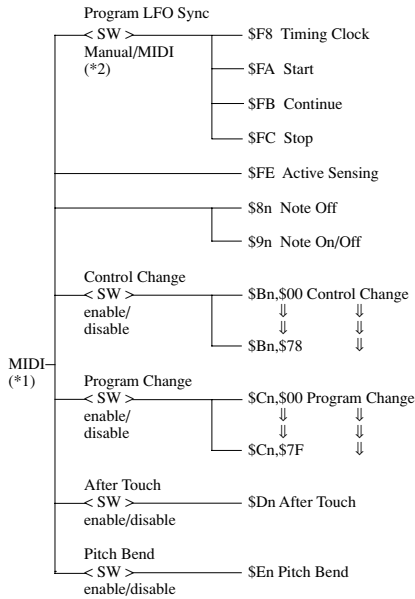
<b>Audio CD is required.</b>	Es befindet sich keine Audio-CD im externen CD-ROM-Laufwerk.
<b>Audition requires more memory.</b>	Für die AUDITION-Funktion steht nicht genügend Wellenspeicher zur Verfügung. Direkte Wiedergabe von Disk ist nicht möglich.
<b>Bulk data error.</b>	Die Verarbeitung einer Blockspeicherung ist fehlgeschlagen.
<b>Bulk protect switch is ON.</b>	Blockspeicherdaten oder SCSI-Befehl wurden empfangen, als Bulk Protect eingeschaltet war („on“).
<b>Cannot copy Volume to FD.</b>	Eine Volume-Einheit kann nicht auf Diskette kopiert werden.
<b>Cannot create sample (&gt;16MW).</b>	Es sollte ein Sample größer als 16 Mwords (32 MB) erstellt werden.
<b>Cannot find associated file.</b>	Die zu den Stimmendaten gehörige Stimmendatei wurde nicht gefunden.
<b>Cannot find disk.</b>	Nicht bereit für den Diskettenbetrieb.
<b>Cannot find CD-R.</b>	Inbetriebnahme des CD-ROM-Laufwerks nicht möglich.
<b>Cannot find file.</b>	Die angegebene Datei existiert nicht.
<b>Cannot find SCSI or IDE disk.</b>	SCSI- oder IDE-Platte nicht gefunden.
<b>Cannot revert this sample.</b>	Die Revert-Funktion (Zurücksetzen) kann bei neu erstellten Samples, die nicht gespeichert oder importiert wurden, nicht angewendet werden.
<b>Cannot write to this disk.</b>	Es wurde versucht, auf eine nicht beschreibbare CD-ROM oder einen anderen Datenträger zu schreiben.
<b>CD-R size overflow.</b>	Die zu überschreibende Datenmenge überschreitet die Kapazität der CD-R.
<b>DIG or OPT signal input is required.</b>	An den DIGITAL IN- oder OPTICAL IN-Eingängen liegt kein digitales Signal vor.
<b>Disk drive is not ready.</b>	Das Diskettenlaufwerk ist nicht zum Speichern oder Laden bereit.
<b>Disk is duplicated in list.</b>	Es wurden mehrere identische Backup-Quelldisketten angegeben.
<b>Disk is not formatted.</b>	Die Diskette ist nicht für den A5000/A4000 formatiert.
<b>Disk is write protected.</b>	Die Diskette ist schreibgeschützt; der Schreibvorgang konnte deshalb nicht ausgeführt werden.
<b>Disk read/write error.</b>	Beim Schreiben auf/Lesen von der Diskette ist ein Fehler aufgetreten.
<b>File is being accessed.</b>	Versuchter Zugriff auf eine Datei während der laufenden Verarbeitung dieser Datei.
<b>MIDI buffer is full.</b>	Die Verarbeitung des A5000/A4000 konnte nicht mit dem MIDI-Eingang mithalten.
<b>MIDI is busy.</b>	Versuchte Blockspeicherung vom Kontrollpult während der Verarbeitung einer Blockspeicherung oder einer Parameteränderung etc.
<b>MIDI receive error.</b>	Ein MIDI-Empfangsfehler ist aufgetreten.
<b>Name already exists.</b>	Eine Datei mit dem angegebenen Namen existiert bereits auf Diskette oder im Arbeitsspeicher.
<b>Non-existent track or index.</b>	Die angegebene Titel- oder Indexnummer ist auf der im externen CD-ROM-Laufwerk eingelegten Audio-CD nicht vorhanden.
<b>Not enough free disk area.</b>	Der gewünschte Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da auf der Diskette nicht mehr genügend Speicherplatz vorhanden ist oder da die gesamte Anzahl der Samples/Sample-Banken überschritten wurde, die im Speicher gespeichert werden können.
<b>Param memory full or too many samples.</b>	Der Vorgang konnte nicht abgeschlossen werden, da nicht genug Parameter-Speicher zur Verfügung steht, oder weil die Anzahl der Samples, Sample-Banken etc. überschritten wurde, die im Speicher gespeichert werden können.
<b>Please set device number.</b>	Versuchte Übertragung oder Empfang von Bulk-Daten bei ausgeschalteter Gerätenummer.
<b>Sample Bank is selected in list.</b>	Sample-Banken können nicht auf Audio-CD geschrieben werden.
<b>Sample processing failed.</b>	Bei der Ausführung eines Wellenform-Verarbeitungsbefehls konnte der eingegebene Befehl aufgrund unzureichender Kapazität im Arbeitsbereich des Wellenspeichers oder einer anderen Ursache nicht ausgeführt werden.
<b>SIMM configuration error.</b>	Der A5000/A4000 konnte nicht starten, weil Erweiterungs-SIMMs nicht in Paaren installiert sind, oder ein inkorrektter Nutzungsbefehl für die Erweiterungsplätze eingegeben wurde usw.
<b>SCSI terminator or device error.</b>	SCSI-Fehler aufgetreten. Überprüfen Sie Abschlüsse und Verbindungen, und versuchen Sie es noch einmal.
<b>Some samples are copy protected.</b>	Es wurde versucht, kopiergeschützte Samples auf eine Audio-CD zu exportieren oder zu schreiben.
<b>Too many samples.</b>	Der Vorgang kann nicht abgeschlossen werden, da die Anzahl der Ziel-Samples zu hoch ist. Es können bis zu 128 Samples gleichzeitig angeordnet werden. Die maximale Anzahl von Samples in einer Sample-Bank ist 127.
<b>Too many takes.</b>	Das Sample konnte nicht angelegt werden, weil entweder die maximale Zahl von 64 bei der fortlaufenden Aufnahme mit New+ überschritten wurde, oder weil bereits ein gleichnamiges Sample existiert.
<b>Try physical format.</b>	Die logische Formatierung ist fehlgeschlagen. Versuchen Sie eine physische Formatierung.
<b>Unknown disk or file format.</b>	Entweder wurde der Inhalt der Datei geändert, oder es liegt ein falsches Format vor.
<b>Unsupported file format.</b>	Die Datei ist entweder beschädigt, oder das Dateiformat wird nicht unterstützt.
<b>Unsupported file name.</b>	Der A5000/A4000 konnte den Dateinamen nicht finden.
<b>Unsupported sampling frequency.</b>	Samples mit einer anderen Sampling-Rate als 44,1 kHz können nicht auf Audio-CD geschrieben werden.
<b>Verification error.</b>	Verifizierungsfehler während des Schreibens auf die Diskette.
<b>Wave memory error.</b>	Fehler im Wellenspeicher aufgetreten.
<b>Wave memory full.</b>	Der eingegebene Befehl konnte aufgrund unzureichender Kapazität des Wellenspeichers nicht ausgeführt werden.

# MIDI-Datenformat

## 1. Signalflußdiagramm der MIDI-Empfangs/Übertragungsvoraussetzungen

### < MIDI-Empfangsvoraussetzungen > 1/3

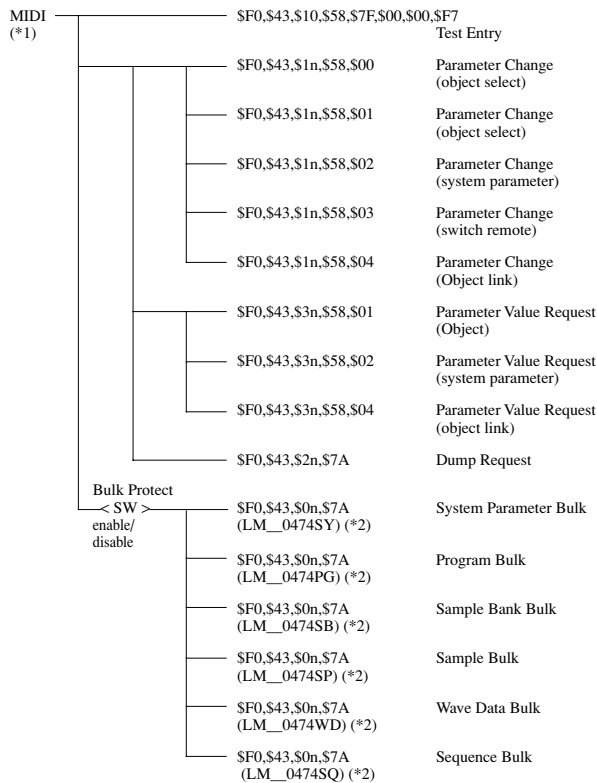
n.....MIDI-Empfangskanal  
SW.....SW deaktivieren.



(\*1) Für den A5000 gilt dasselbe, wie für beiden A/B-Eingänge.  
(\*2) Für den A5000 kann einer der A/B-Eingänge gewählt werden.

### < MIDI-Empfangsvoraussetzungen > 2/3

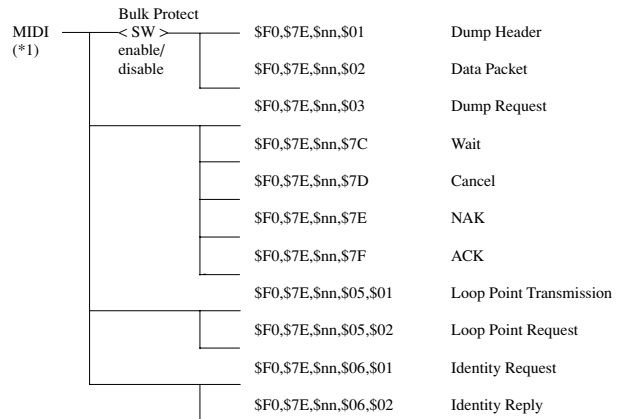
SW.....BLOCK-Schutz SW.  
n.....Gerätenummer



(\*1) Für den A5000 kann einer der A/B-Eingänge gewählt werden.  
(\*2) Für den A5000 ist jeder LM 0475\*\*.

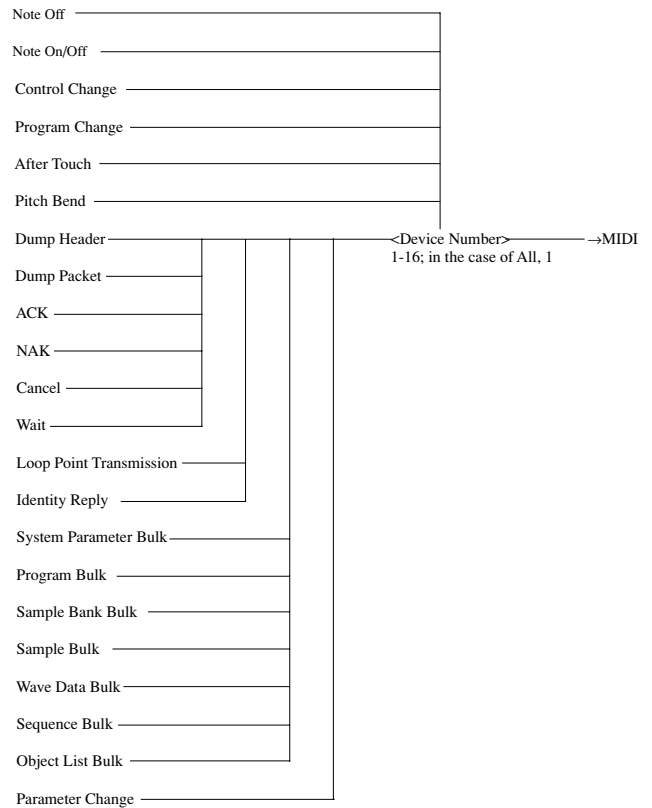
### < MIDI-Empfangsvoraussetzungen > 3/3

SW.....BLOCK-Schutz SW.  
nn.....Gerätenummer



(\*1) Für den A5000 kann einer der A/B-Eingänge gewählt werden.

### < MIDI-Übertragungsvoraussetzungen >



## 2. Kanalbefehle

Kanalbefehle werden wie folgt empfangen.

Wenn der Program-Modus = „Single“ und der Omni-Schalter an ist, sind die Kanäle „Note ON/OFF“ (Notenanfang/Notenende), „Control Change“ (Steuerungsänderung), „Pitch Bend“ (Tonhöhenverstimmung), „After Touch“ (Nachanschlag) und „Program Change“ (programänderung) ohne Funktion.

Wenn der Program-Änderungsschalter aktiviert und der Program-Modus = „Single“ ist, wird der Basic Receive Channel verwendet, wenn der Program-Modus = „Multi“ ist, wird der Part 1-Empfangskanal verwendet. Es geschieht keine Program-Änderung, wenn der Schalter ausgeschaltet ist. Wenn eine Program-Änderung während der interne MIDI-Sequencer aufzeichnet empfangen wird, wird die Program-Änderung nicht aufgezeichnet, gleich ob der Program-Änderungsschalter aus ist.

Die Übertragung wird ausgeführt, wenn der interne MIDI-Sequencer spielt, und wenn die KNOB-Steuerfunktion sowie die FKey Play-Funktion verwendet werden.

Wenn der MIDI-Sequencer spielt, werden die laufenden MIDI-Titel zum internen Tongenerator und gleichzeitig auch über MIDI OUT übertragen.

Wird die Regelknopfsteuerung verwendet, wird für den gewählten Kanal und die Steuerung ein Wert abhängig von der Drehzahl übertragen.

Bei Verwendung der FKey Play-Funktion, werden Note-On-/Off-Befehle mit der festgelegten Notenummer und dem Anschlag auf dem angegebenen Kanal übertragen. Der bei der Übertragung eines Note-Off-Befehls verwendete Anschlag ist festgelegt. Note-Off-Befehle haben bei Verwendung der Form \$8n einen Anschlag von 0, während der Anschlag bei Verwendung der Form \$9n von Fall zu Fall bestimmt wird.

### 2.1. Empfang

#### 2.1.1. Notenende

Notenende = C-2 — G8  
Anschlagbereich = ignoriert

#### 2.1.2. Notenanfang/Notenende

Notenbereich = C-2 — G8  
Anschlagbereich = 0 — 127

#### 2.1.3. Polyphonic Aftertouch (Vielstimmiger Nachanschlag)

Nicht verfügbar.

#### 2.1.4. Steuerungsänderungen

Die folgenden Parameter können gesteuert werden.

Parameter, die für jedes Program funktionieren.

cntrl#	Parameter	Datenbereich
5	Program Portamento Time	0 — 127
0-120	Program Portamento Rate/Time	0 — 127
0-120	LFO S/H Speed	0 — 127
0-120	AD Input Pan	0 — 127
0-120	AD Input Level	0 — 127
0-120	AD Input L Pan	0 — 127
0-120	AD Input R Pan	0 — 127
0-120	AD Input L Level	0 — 127
0-120	AD Input R Level	0 — 127
0-120	Program Level	0 — 127
0-120	EF1 Level	0 — 127
0-120	EF1 Pan	0 — 127
0-120	EF1 Width	0 — 127
0-120	EF1 Parameter 1 — 16	0 — 127
0-120	EF2 Level	0 — 127
0-120	EF2 Pan	0 — 127
0-120	EF2 Width	0 — 127
0-120	EF2 Parameter 1 — 16	0 — 127
0-120	EF3 Level	0 — 127
0-120	EF3 Pan	0 — 127
0-120	EF3 Width	0 — 127
0-120	EF3 Parameter 1 — 16	0 — 127
0-120	EF4 Level	0 — 127
0-120	EF4 pan	0 — 127
0-120	EF4 Width	0 — 127
0-120	EF4 Parameter 1 — 16	0 — 127
0-120	EF5 Level	0 — 127
0-120	EF5 Pin	0 — 127
0-120	EF5 Width	0 — 127
0-120	EF5 Parameter 1 — 16	0 — 127
0-120	EF6 Level	0 — 127
0-120	EF6 Pin	0 — 127
0-120	EF6 Width	0 — 127
0-120	EF6 Parameter 1 — 16	0 — 127
0-120	Program LFO Depth	0 — 127
0-120	Control 1 Range	0 — 127
0-120	Control 2 Range	0 — 127
0-120	Control 3 Range	0 — 127
0-120	Control 4 Range	0 — 127

Mit „\*“ gekennzeichnete Parameter hängen von den Einstellungen der Program-Steuerung ab.

Parameter, die für jeden MIDI-Kanal eines Program funktionieren.

cntrl#	Parameter	Datenbereich
7	Volume (Level)	0 — 127
10	Pan	0 — 127
64	Sustain	0 — 127
65	Portament ON/OFF	0 — 127
66	Sostenuto	0 — 127

Parameter, die für Samples oder Sample-Banks funktionieren

cntrl#	Parameter	Datenbereich
0-120	Pitch Mod Depth	0 — 127
0-120	Amp Mod Depth	0 — 127
0-120	Cutoff Mod Depth	0 — 127
0-120	Cutoff Bias	0 — 127
0-120	Filter Q/Width	0 — 127
0-120	Pan Bias	0 — 127
0-120	Pitch Bias	0 — 127
0-120	Sample Level	0 — 127
0-120	LFO Speed	0 — 127
0-120	LFO Delay	0 — 127
0-120	AEG Attack	0 — 127
0-120	AEG Decay	0 — 127
0-120	AEG Sustain Level	0 — 127
0-120	AEG Release	0 — 127
0-120	PEG Attack	0 — 127
0-120	PEG Decay	0 — 127
0-120	PEG Release	0 — 127
0-120	PEG Init Level	0 — 127
0-120	PEG Sustain Level	0 — 127
0-120	PEG Attack	0 — 127
0-120	PEG Decay	0 — 127
0-120	PEG Release	0 — 127
0-120	PEG Init Level	0 — 127
0-120	PEG Sustain Level	0 — 127
0-120	PEG Level	0 — 127
0-120	Pitch Bend	0 — 127
0-120	Wave Start Address	0 — 127
0-120	Cutoff Distance	0 — 127
0-120	Filter Gain	0 — 127
0-120	Sample Portamento Rate/Time	0 — 127
0-120	Sample Control 1 Range	0 — 127
0-120	Sample Control 2 Range	0 — 127
0-120	Sample Control 3 Range	0 — 127
0-120	Sample Control 4 Range	0 — 127
0-120	Sample Control 5 Range	0 — 127
0-120	Sample Control 6 Range	0 — 127

Mit „\*“ gekennzeichnete Parameter hängen von den Einstellungen der Sample-Steuerung ab.

#### 2.1.5. Modus-Befehle

Befehle, die immer funktionieren

cntrl#	Parameter	Datenbereich
120	All sound off	0 — 127
121	Reset all controllers	0 — 127
123	All notes off	0 — 127

Befehle, die für Samples oder Sample-Banks funktionieren

cntrl#	Parameter	Datenbereich
126	mono mode	0 — 127
127	poly mode	0 — 127

#### 2.1.6. Program-Änderungen

Wird ein Änderungsbefehl des Program empfangen, wird das entsprechende Program zur Wiedergabe und Bearbeitung gewählt. Wurde der Program-Änderungsschalter deaktiviert, geschieht nichts (sogar wenn die interne Sequenzaufzeichnung ausgeschaltet ist). Ist der Program-Modus = Single, werden Program-Änderungen über den Grundempfangskanal empfangen (irgendein Empfangskanal, wenn Omni an ist). Ist der Program-Modus = „Multi“, wird der Part 1-Empfangskanal verwendet.

#### 2.1.7. Tonhöhenverstimmung

Hierzu werden die 7 Bits des MSB verwendet.

Für Funktionen, die mit „\* indicates Program (or Sample) control“ im Abschnitt 3.1.4 „Steuerungsänderung“ markiert sind, kann die Tonhöhenverstimmung für ctrl# verwendet werden.

#### 2.1.8. Kanalanschlag empfangen.

Für Funktionen, die mit „\* indicates Program (or Sample) control“ im Abschnitt 2.1.4 „Steuerungsänderung“ markiert sind, kann der Kanalanschlag für ctrl# verwendet werden.

3. Echtzeit-Befehle

3.1. Empfang

3.1.1. Active Sensing

Sobald Active Sensing (aktive Abstimmung) empfangen wurde, wird die Anzeige beginnen und wenn für ein Intervall von mehr als etwa 400 msec Länge kein MIDI-Eingang erscheint, werden alle Daten im MIDI-Empfangspuffer gelöscht und der Tongenerator gedämpft.

3.1.2. Timing Clock, Start, Continue, Stop

Wurde das Programm LFO-Sync auf MIDI eingestellt, können die LFO-Frequenz und -Phase, die Frequenz der geschwindigkeitssynchronisierten Effekte und andere Zeiteinstellungen über den Empfang von Timing Clock- (\$F8), Start- (\$FA), Continue- (\$FB) und STOP-Befehlen (\$FC) gesteuert werden.

4. UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE

4.1. SAMPLE-SPEICHERUNGS-STANDARD

Die Übertragung geschieht, wenn Sample-Bulk Dump im Format „SDS#nnnn“ ausgeführt wird oder eine Sample-Speicheraufforderung empfangen wird.

Der A5000/4000 erkennt automatisch, ob es sich bei den MIDI-Anschlüssen um offene oder geschlossene Programmschleifen handelt und schaltet automatisch auf die Verwendung oder Nichtverwendung von Hand-Shaking-Betrieb um.

Passen die Kanalnummer und die Gerätenummer zu jedem Befehl, so ist dieser Befehl wirksam. Der Befehl wird ungeachtet der Gerätenummer verarbeitet, wenn die Nummer des Empfangskanals \$7F ist. Die Sample-Nummer liegt im Bereich von 0—1-1024 (angezeigt als 1-1025) und die Samples werden automatisch den Sample-Objekten zugeordnet. Zur Übertragung werden diese Nummern oder die angegebenen Nummern verwendet. Beim Empfang werden Sample-Nummern im Bereich von 0-16383 akzeptiert, und das Sample wird als „MIDI nnnnn“ gesichert, die Sample-Nummer „nnnnn“ wird zum Namen hinzugefügt.

4.1.1. Sicherungsaufforderung

```

0 11110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnn = Channel Number
3 00000011 $03
4 0sssssss ssssss = Sample Number (LSB first)
5 0sssssss ssssss =
6 01110111 $F7
    
```

Wird dieser Befehl empfangen, sucht der A5000/A4000 nach dem entsprechend nummerierten Sample, und wenn das Sample existiert, wird ein Speicherkopf übertragen. Existiert das entsprechende Sample nicht, stoppt die Verarbeitung. Dieser Befehl wird nicht übertragen.

4.1.2. ACK

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnn = Channel Number
3 01111111 $7F
4 0ppppppp pppppp = Packet number
5 01110111 $F7
    
```

Diese Meldung zeigt an, daß das Empfangsgerät ein Paket korrekt empfangen hat. „Packet Number“ (Paketnummer) zeigt die Nummer des korrekt empfangenen Pakets an. Diese Meldung wird übertragen und empfangen.

4.1.3. NAK

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnn = Channel Number
3 01111110 $7E
4 0ppppppp pppppp = Packet Number
5 01110111 $F7
    
```

Diese Meldung zeigt an, daß das Empfangsgerät ein Paket nicht korrekt empfangen hat. „Packet Number“ (Paketnummer) zeigt die Nummer des nicht korrekt empfangenen Pakets an. Diese Meldung wird übertragen und empfangen.

4.1.4. Abbrechen

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnn = Channel Number
3 01111101 $7D
4 0ppppppp pppppp = Packet number
5 01110111 $F7
    
```

Diese Meldung zeigt an, daß ein Speicherauszug unterbrochen wird. „Packet Number“ (Paketnummer) zeigt das abgebrochene Paket an. Diese Meldung wird übertragen und empfangen.

4.1.5. Warten

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnn = Channel Number
3 01111100 $7C
4 0ppppppp pppppp = Packet number
5 01110111 $F7
    
```

Diese Meldung zeigt eine Pause während einer Speicherung an. Diese Meldung wird übertragen und empfangen.

4.1.6. Speicherkopf

```

0 11110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnn = Channel Number
3 00000001 $01
4 0sssssss ssssss = Sample Number (LSB first)
5 0sssssss ssssss =
6 0eeeeeee eeeeeee = Sample Format
7 0fffffff ffffffff = Sample Period (LSB first)
8 0fffffff ffffffff =
9 0fffffff ffffffff =
10 0ggggggg ggggggg = Sample Length (LSB first)
11 0ggggggg ggggggg =
12 0ggggggg ggggggg =
13 0hhhhhhh hhhhhh = Sustain loop start point (LSB first)
14 0hhhhhhh hhhhhh =
15 0hhhhhhh hhhhhh =
16 0iiiiiii iiiiii = Sustain loop start point (LSB first)
17 0iiiiiii iiiiii =
18 0iiiiiii iiiiii =
19 0ppppppp ppppppp = Loop type
20 11110111 $F7
    
```

Das ist der Kopfabchnitt eines Speicherauszugs.

Name	Range	Contents
Sample Format	8 — 28	Number of bits in one sample word
Sample Period	0 — 2097151	Sample rate (nSec units)
Sample Length	0 — 2097151	Amount of data (word units)
Sustain Loop start point	0 — 2097151	Loop start address (word units)
Sustain Loop end point	0 — 2097151	Loop end address (word units)
Loop type	\$00/\$01/\$7F	Loop type
	\$00=forward only,	
	\$01=backward/forward,	
	\$7F=Loop off	

Diese Meldung wird übertragen und empfangen.

4.1.7. Datenpaket

```

0 11110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnn = Channel Number
3 00000010 $02
4 0ppppppp ppppppp = Packet Number
5 0ddddddd ddddddd }
   ↓                ↓ | Sample data (120 byte)
124 dddddddd ddddddd }
125 01111111 111111 = Checksum
126 11110111 $F7
    
```

Das ist der Datenabschnitt eines Speicherauszugs.

Diese Meldung wird übertragen und empfangen.

4.2. MEHRFACHE SCHLEIFENPUNKT-BEFEHLE

4.2.1. Schleifenpunktübertragung

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnn = Channel Number
3 00000101 $05
4 00000001 $01
5 0sssssss ssssss = Sample Number (LSB first)
6 0sssssss ssssss =
7 0bbbbbbb bbbbbbb = Loop Number (LSB first)
8 0bbbbbbb bbbbbbb =
9 0ccccccc ccccccc = Loop type
10 0ttttttt ttttttt = Loop start address (LSB first)
11 0ttttttt ttttttt =
12 0ttttttt ttttttt =
13 0eeeeeee eeeeeee = Loop end address (LSB first)
14 0eeeeeee eeeeeee =
15 0eeeeeee eeeeeee =
16 11110111 $F7
    
```

Das sind die Schleifenpunktdaten.

Name	Range	Contents
Loop number	0 — 16383	Loop Number
		16383 (\$7E, \$7F) means to delete all loops
Loop type		\$00/\$01/\$7F Loop type
		\$00=forward only,
		\$01=backward/forward,
		\$7F=Loop off
Loop start address	0 — 2097151	Loop start address (word units)
Loop end address	0 — 2097151	Loop end address (word units)

Wenn der Sample eine Ausklingschleife beinhaltet, wird dieser Befehl nach der Sample-Speicherung übertragen.

Als Ausweichmöglichkeit kann diese Meldung auch als Antwort auf einen Schleifenpunkt-Anforderungsbefehl (Loop Point Request Message) übertragen werden.

4.2.2. Schleifenpunktauforderung

0	01110000	\$F0
1	01111110	\$7E
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel number
3	00000101	\$05
4	00000010	\$02
5	0sssssss	sssssss = Sample Number (LSB first)
6	0sssssss	sssssss =
7	0bbbbbbb	bbbbbbb = Loop number (LSB first)
8	0bbbbbbb	bbbbbbb =
9	01110111	\$F7

Dieser Befehl ersucht nach Schleifenpunkten.

Name	Range	Contents
Loop number	0 — 16383	Loop number
		16383(\$7F,\$7F) Loop number
		16383 (\$7F, \$7F) requests all loops

Diese Nachricht wird nur empfangen.

4.3. ANFRAGEMELDUNG

4.3.1. Erkennungsnachfrage

0	01110000	\$F0
1	01111110	\$7E
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel number
3	00000110	\$06
4	00000001	\$01
5	01110111	\$F7

Diese Meldung fragt nach gerätespezifischer Informationen.

Diese Nachricht wird nur empfangen.

4.3.2. Erkennungsantwort

0	11110000	\$F0
1	01111110	\$7E
2	0nnnnnnn	nnnnnn = Channel number
3	00000110	\$06
4	00000010	\$02
5	01000011	\$43 = Manufacturers System Exclusive ID code
6	0ffffff	ffffff = Device family code (LSB first)
7	0ffffff	ffffff =
8	0ddddddd	ddddddd = Device family number code (LSB first)
9	0ddddddd	ddddddd =
10	0vvvvvvv	vvvvvvv = Software revision level. Format device specific
11	0vvvvvvv	vvvvvvv = (LSB first)
12	0vvvvvvv	vvvvvvv =
13	0vvvvvvv	vvvvvvv =
14	11110111	\$F7

Diese Meldung wird als Reaktion auf einen Erkennungsnachfrage-Meldung nach einer gerätespezifischen Information ausgegeben.

Name	Range	Contents
Device family code	\$0041	LM
Device family number code	\$01DA	#0474 (*1)
Software revision level	\$nnnn	A5000/A4000 software version

(\*1) Für den A5000 ist der Bereich \$01DB und der Inhalt ist #0475.

Diese Meldung wird nur auf eine Erkennungsnachfragemeldung ausgegeben.

5. YAMAHA-SYSTEM EXCLUSIV

5.1. Bulk Dump

Die Übertragung geschieht, wenn ein Übertragungsbefehl zum Bulk Dump ausgeführt wird oder eine Speicheraufforderung empfangen wird.

Diese Meldung kann empfangen werden, wenn der Speicherschutz ausgeschaltet ist.

Datenformat

0	01110000	\$F0
1	01000011	\$43
2	0000nnnn	nnnn = Device number
3	01111010	\$7A
4	0bbbbbbb	] byte count
5	0bbbbbbb	]
6	01001100	\$4C (ASCII "L")
7	01001101	\$4D (ASCII "M")
8	00100000	\$20 (ASCII " ")
9	00100000	\$20 (ASCII " ")
10	00110000	\$30 (ASCII "0")
11	00110100	\$34 (ASCII "4")
12	00110111	\$37 (ASCII "7")

13	00110100	\$34 (ASCII "4") (*1)
14	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name ending
15	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name ending
16	0ccccccc	] object name (ASCII 16byte)
	↓	↓
31	0ccccccc	] object name (ASCII 16byte)
	↓	↓
32	0ddddddd	ddddddd = data
	↓	↓
	0sssssss	sssssss = check_sum
	11110111	\$F7

(\*1) 00110101 \$35(ASCII"5") für den A5000.

Das Ende des Datenformates in Byte 14 und 15 legt den type der Blockdaten wie folgt fest.

mm	Datentype
"SY"	System parameter bulk dump
"PG"	Program bulk dump
"SB"	Sample bank bulk dump
"SP"	Sample bulk dump
"WD"	Wave data bulk dump
"SQ"	Sequence bulk dump
"OL"	Object list bulk dump

Hinweis) mm ist ASCII-Code

Objektname ist ein Name mit 16 Zeichen für jedes Objekt. Program-Objektnamen sind die Programm-Nummern für jedes Program (Beispiel: „001 "). Systemparameter und Objektlisten sind immer „SystemParameters“ und „Object List “.

Der Datenbereich wird in Byte 1, der der obere Nibble ist, und Byte 2, der der untere Nibble ist, eingeteilt.

Weitere Informationen finden Sie in Tabelle 1.

Byte sind alle Daten zwischen dem Bytezähler und der Prüfsumme.

Die Prüfsumme ist ein Exklusiv-Oder-Wert aller Bytes zwischen dem Bytezähler und der Prüfsumme.

Für jedes Bulk Dump ist die Anzahl der übertragenen Bytes zwischen dem Bytezähler und der Prüfsumme kleiner als 4096. Ist der zu übertragende Datenbetrag größer, wird er in 4096 Byteblöcken zwischen den Daten der Bytezähler und Prüfsumme übertragen. F7 wird übertragen, wenn alle Daten übertragen wurden. Vom zweiten Block an ist der Kopf von Byte 6 bis Byte 31 nicht eingeschlossen.

5.2. Speicheraufforderung

Übertragung der Bulk Dump wird ausgeführt, wenn eine Speicheraufforderung empfangen wird.

0	01110000	\$F0
1	01000011	\$43
2	0010nnnn	nnnn = Device number
3	01111010	\$7A
4	01001100	\$4C (ASCII "L")
5	01001101	\$4D (ASCII "M")
6	00100000	\$20 (ASCII " ")
7	00100000	\$20 (ASCII " ")
8	00110000	\$30 (ASCII "0")
9	00110100	\$34 (ASCII "4")
10	00110111	\$37 (ASCII "7")
11	00110100	\$34 (ASCII "4") (*1)
12	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name ending
13	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name ending
14	0ccccccc	] object name (ASCII 16byte)
	↓	↓
29	0ccccccc	] object name (ASCII 16byte)
	↓	↓
30	11110111	\$F7

(\*1) 00110101 \$35(ASCII"5") für den A5000.

Das Ende des Datenformates in Byte 12 und 13 legt den Typ der Übertragungsdaten wie folgt fest.

mm	Datentype
"SY"	System parameter bulk dump
"PG"	Program bulk dump
"SB"	Sample bank bulk dump
"SP"	Sample bulk dump
"WD"	Wave data bulk dump
"SQ"	Sequence bulk dump
"OL"	Object list bulk dump

Hinweis) mm ist ASCII-Code

Objektname ist ein Name mit 16 Zeichen für jedes Objekt. Program-Objektnamen sind die Programm-Nummern für jedes Program (Beispiel: „001 "). Systemparameter und Objektliste haben keine Objektnamen und werden durch ihren Datenformatnamen erkannt.

5.3. Parameteränderung

Für Änderungen des Wertes eines Objektparameters, wählen Sie zuerst das Objekt über den Empfang der Parameteränderung (Objektwahl), dann wird der Wert über den Empfang der Parameteränderung (Objektbearbeitung) geändert. Die Objektwahl ist wirksam, bis die nächste Objektwahl empfangen wird, so kann die Änderungsnummer eines Wertes desselben Objektes zu Ende geführt werden, gefolgt vom Empfang der Objektbearbeitung.

Wird übertragen, wenn eine Parameterwertanfrage empfangen wird.

5.3.1. Parameteränderung (Objektwahl)

```

0 01110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000000 $00
5 0ccccccc ]
↓ ↓ | Object name (ASCII 16byte)
20 0ccccccc ]
22 0ttttttt object type
21 11110111 $F7
    
```

Funktioniert wie eine Objektwahl-Mitteilung.

Dieser Befehl legt das Objekt fest.

Objektname ist ein Name mit 16 Zeichen für jedes Objekt. Program-Objektname sind die Programmnummern für jedes Program (Beispiel: „001“).

Der Objekttyp wird in der folgenden Tabelle gezeigt.

t	Datentype
20(\$14)	Program
17(\$11)	Sample Bank
16(\$10)	Sample
2(\$02)	Wave Data
19(\$13)	Sequence

5.3.2. Parameteränderung (Objektbearbeitung)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000001 $01
5 0ppppppp ]
↓ ↓ | Parameter number P1-P6 (6byte)
10 0ppppppp ]
11 0ddddd ]
↓ ↓ | data
0ddddd ]
11110111 $F7
    
```

Ändert den Wert des Objektparameters, der durch die Objektwahl festgelegt wurde.

Die Parameter entsprechen den P1, P2—P6 in Tabelle 2.

Die Anzahl der Datenbytes hängt vom Parameter ab. Der Datenbereich wird in Byte 1, der der obere Nibble ist, und Byte 2, der der untere Nibble ist, eingeteilt. Weitere Informationen finden Sie in Tabelle 2.

5.3.3. Parameteränderung (Systemparameter)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000010 $02
5 0ppppppp ]
↓ ↓ | Parameternummer P1-P6 (6 byte)
10 0ppppppp ]
11 0ddddd ]
↓ ↓ | Daten
0ddddd ]
01110111 $F7
    
```

Dieser Befehl ist eine Parameteränderung für Systemparameter.

Die Parameter entsprechen den P1, P2—P6 in Tabelle 2.

Die Anzahl der Datenbytes hängt vom Parameter ab. Der Datenbereich wird in Byte 1, der der obere Nibble ist, und Byte 2, der der untere Nibble ist, eingeteilt. Weitere Informationen finden Sie in Tabelle 2.

5.3.4. Parameteränderung (Fernschaltung)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000011 $03
5 0ppppppp switch number
6 00000000 $00
↓ ↓ ↓
10 00000000 $00
11 0ddddd data
27 11110111 $F7
    
```

Dieser Befehl erfüllt die Fernsteuerung von Schaltern.

Weitere Informationen zu Schalternummern finden Sie in Tabelle 2.

Mit Ausnahme der Schalternummern 123-127 schalten die \$00-\$3F-Daten den Schalter aus und die \$40-\$7F-Daten den Schalter ein.

Für Schalternummern 123-127 (Regelknopf-kodier) legt ein Wert von 64 weniger als die Daten die Impulsanzahl fest, die der Rotation entsprechen (30 Impulse pro Rotation). Positive Zahlen stellen Rechtsdrehung dar, und negative Zahlen Linksdrehung.

Dieser Befehl kann nur empfangen werden.

5.3.5. Parameteranforderung (Objekt)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0011nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000001 $01
5 0ppppppp ]
↓ ↓ | Parameter number P1-P6 (6byte)
10 0ppppppp ]
11 11110111 $F7
    
```

Dieser Befehl fordert die Parameterübertragung des festgelegten Objektes als eine Parameteränderung an.

Die Parameter entsprechen den P1, P2—P6 in Tabelle 2.

Dieser Befehl kann nur empfangen werden.

5.3.6. Parameteranforderung (Systemparameter)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0011nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000010 $02
5 0ppppppp ]
↓ ↓ | Parameter number P1-P6 (6byte)
10 0ppppppp ]
11 11110111 $F7
    
```

Dieser Befehl fordert die Übertragung der Systemparameter als eine Parameteränderung an.

Die Parameter entsprechen P1, P2—P6 in Tabelle 2.

Dieser Befehl kann nur empfangen werden.

5.3.7. Änderung der Objektverknüpfung

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000100 $04
5 0ccccccc ]
↓ ↓ | upper object name (ASCII 16byte)
20 0ccccccc ]
21 0ttttttt upper object type
22 0ccccccc ]
↓ ↓ | lower object name (ASCII 16byte)
37 0ccccccc ]
38 0ttttttt lower object type
39 0ddddd data (0:link off, 1:link on)
40 11110111 $F7
    
```

Ändert die Verknüpfungsbedingung zwischen festgelegten Objekten (zwischen Program und Sample/Sample-Bank-Program ist höher und zwischen Sample-Bank und Sample ist höher). Es geschieht nichts, wenn ein Objekt gewählt wurde, daß nicht veränderbar ist, oder ein zu kopierendes Sample erfordert.

Objektname ist ein Name mit 16 Zeichen für jedes Objekt. Program-Objektname sind die Programmnummern für jedes Program (Beispiel: „001“).

Der Objekttyp wird in der folgenden Tabelle gezeigt.

t	Data type
20(\$14)	Program
17(\$11)	Sample-Bank
16(\$10)	Sample

5.3.8. Anforderung der Objektverknüpfung

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0011nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000100 $04
5 0ccccccc ]
↓ ↓ | upper object name (ASCII 16byte)
20 0ccccccc ]
21 0ttttttt upper object type
22 0ccccccc ]
↓ ↓ | lower object name (ASCII 16byte)
37 0ccccccc ]
38 0ttttttt lower object type
39 0ddddd data (0:link off, 1:link on)
40 11110111 $F7
    
```

Wird die Verknüpfungsbedingung zwischen festgelegten Objekten empfangen (zwischen Program und Sample/Sample-Bank-Program ist höher und zwischen Sample-Bank und Sample ist höher), wird sie ein Änderungsformat der Objektverknüpfung übertragen. Dieser Befehl kann nur empfangen werden.

Der Objekttyp wird in der folgenden Tabelle gezeigt.

t	Data type
20(\$14)	Program
17(\$11)	Sample Bank
16(\$10)	Sample







[Steuerung] 4 Byte

Abweichung	Datengröße	Wert	Name
0000	UC	0-126	control device
0001	UC	0-m	control function (*1)
0002	UC	0-3	control type
0003	SC	±63	control range

(\*1) Program:m=71(A4000),128(A5000), Sample:m=36  
Schlagen Sie bei \*9 „2.1.1. Program Parameter“ oder \*11 „2.1.4 Parameterblock“ nach.

[Sample-Parameter] 224 Byte

Abweichung	Datengröße	Wert	Name
0000	24 byte	—	reserved
0024	UL	b	b0:linked to program001 — b31:program032
0028	UL	b	b0:linked to program033 — b31:program064
0032	UL	b	b0:linked to program065 — b31:program096
0036	UL	b	b0:linked to program097 — b31:program128
0040	UC	b	b0:Sample Bank Member (*8), b1:mono sample, b2:expanded (*1)
0041	UC	b	b0:reserved, b1:mono mode, b2:key x-fade on, b3:reserved, b4:fixed pitch on, b7-6:EQ type
0042	UC	0-32	MIDI receive channel (*5)
0043	UC	0-13	pitch bend type
0044	UC	0-24	pitch bend range
0045	SC	±127	coarse tune
0046	UC	0-127	original key L
0047	UC	0-127	original key R (*7)
0048	US	1-65535	sampling frequency L
0050	US	1-65535	sampling frequency R (*7)
0052	SC	±63	fine tune L
0053	SC	±63	fine tune R (*7)
0054	SS*2	—	reserved
0058	UC	0-127,128	key range high ( >=low) (*2)
0059	SC	-1,0-127	key range high ( <=high) (*3)
0060	UC	—	reserved
0061	UC	0-5	loop mode
0062	US	8000-15999	loop tempo 80.00-159.99
0064	UL	0-16777215	wave start address L
0068	UL	0-16777215	wave start address R (*7)
0072	UL	0-16777215	wave length L
0076	UL	0-16777215	wave length R (*7)
0080	UL	0-16777215	loop start address L
0084	UL	0-16777215	loop start address R (*7)
0088	UL	0-16777215	loop length L (end - start +1)
0092	UL	0-16777215	loop length R (end - start +1) (*7)
0096	SC	±63	start address velocity sensitivity
0097	UC	0-16	Filter type (*9)
0098	UC	0-127	Filter cutoff frequency
0099	UC	0-127	Filter Q/Width
0100	UC	0-127	cutoff key scaling break point 1 ( <=2)
0101	UC	0-127	cutoff key scaling break point 2 ( >=1)
0102	SC	±127	cutoff key scaling lever1
0103	SC	±127	cutoff key scaling level 2
0104	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (*4)
0105	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (*4)
0106	SC	±7	detune
0107	SC	±63	dephase
0108	SC	±63	expand width
0109	UC	0-63	random pitch
0110	UC	0-127	Sample level
0111	SC	-64, ±63	pan (*10)
0112	UC	0-127	velocity low level
0113	UC	±127	velocity offset
0114	UC	0-127	velocity range high ( >=low)
0115	UC	0-127	velocity range low ( <=high)
0116	UC	0-127	level key scaling break point 1 ( <=2)
0117	UC	0-127	level key scaling break point 2 ( >=1)
0118	UC	0-127	level key scaling level 1
0119	UC	0-127	level key scaling level 2
0120	SC	±127	velocity sensitivity
0121	UC	0-16	alternate group number
0122	UC	4-58	EQ frequency
0123	SC	52-76	EQ gain
0124	UC	10-120	EQ width
0125	SC	±63	cutoff distance
0126	UC	0-127	FEG attack rate
0127	UC	0-127	FEG decay rate
0128	UC	0-127	FEG release rate

0129	SC	±127	FEG init level
0130	SC	±127	FEG attack level
0131	SC	±127	FEG sustain level
0132	SC	±127	FEG release level
0133	SC	±7	FEG rate key scaling
0134	SC	±63	FEG rate velocity sensitivity
0135	SC	±63	FEG rattack level velocity sensitivity
0136	SC	±63	velocity sensitivity des FEG-levels
0137	UC	0-127	PEG attack rate
0138	UC	0-127	PEG decay rate
0139	UC	0-127	PEG release rate
0140	SC	±127	PEG init level
0141	SC	±127	PEG attack rate
0142	SC	±127	PEG sustain level
0143	SC	±127	PEG release level
0144	SC	±7	PEG rate key scaling
0145	SC	±63	PEG rate velocity sensitivity
0146	SC	±63	PEG level velocity sensitivity
0147	UC	±63	PEG range
0148	UC	0-127	AEG attack rate
0149	UC	0-127	AEG decay rate
0150	UC	0-127	AEG release rate
0151	UC*2	—	reserved
0153	UC	0-127	AEG sustain level
0154	UC	—	reserved
0155	UC	0-2	AEG attack mode
0156	SC	±7	AEG rate key scaling
0157	SC	±63	AEG rate velocity sensitivity
0158	UC	0-3	LFO wave
0159	UC	0-127	LFO speed
0160	UC	0-127	LFO delay time
0161	UC	b	b0:LFO sync on, b1:cutoff mod phase invert on, b2:Pitch mod phase invert on
0162	UC	0-127	cutoff mod depth
0163	UC	0-127	pitch mod depth
0164	UC	0-127	amplitude mod depth
0165	UC*4	—	reserved
0169	SC	±31	filter gain
0170	US*5	—	reserved
0180	UL	0-16777215	wave end address
0184	UL	0-16777215	loop end address
0188	24 byte		[Control]*6 (Sample control 1-6)
0212	UC	0-127	velocity x-fade high
0213	UC	0-127	velocity x-fade low
0214	UC	0-12	output1
0215	UC	0-127	output1 level
0216	UC	0-12	output2
0217	UC	0-127	output2 level
0218	UC	0-5	sample Portamento type
0219	UC	0-127	sample Portamento rate
0220	UC	0-127	Sample Portamento time
0221	UC*3	—	reserved

(\*1) 1 für Mono-Samples, wenn die Verstimmung oder Phasenverschiebung nicht +/- 0 ist.

(\*2) 128:="Orig"

(\*3) -1:="Orig"

(\*4) 64-68: "Rnd1", "Rnd5"

(\*5) 0-15:A01-16, 16:Grundempfangskanal, 17-32:B01-16(nur A5000)

(\*6) -64: "Rnd"

(\*7) R=L

(\*8) 1: hängt von der Sample-Bank ab.

(\*9) Schlagen Sie bei \*7 oder "2.1.4 Parameter Block" nach.

[Sample-Bank-Speicher] 20 Byte

Abweichung	Datengröße	Wert	Name
0000	UC*16	c	assigned sample name
0016	UL	—	reserved

[einfacher Bearbeitungsparameter] 56 Byte

Abweichung	Datengröße	Wert	Name
0000	UC*16	c	assigned sample(bank)name
0016	UL	—	reserved
0020	UC		assigned object type (*1)
0021	SC	-1,0-32	MIDI receive channel assign (*4)
0022	SC	±127	level offset
0023	SC	±127	velocity sensitivity
0024	SC	±127	pan offset
0025	SC	±127	velocity sensitivity
0026	SC	±127	fine tune offset
0027	SC	±127	velocity x-fade low offset

0028	SC	±127	coarse tune offset
0029	SC	-1,0-12	output1 (*5)
0030	UC	0-127	key limit high ( >=low)
0031	UC	0-127	key limit low ( <=high)
0032	SC	±127	key range shift
0033	UC	0-127	velocity limit high ( >=low)
0034	UC	0-127	velocity limit low ( <=high)
0035	UC	b	b0:portamento, b2:mono mode, b4:key x-fade on, b6:reserved (*3)
0036	SC	-1,0-16	alternate group number (*2)
0037	SC	±127	AEG attack rate offset
0038	SC	±127	AEG decay rate offset
0039	SC	±127	AEG release rate offset
0040	SC	-1,0-12	output 2 (*5)
0041	SC	±127	filter cutoff offset
0042	SC	±63	filter gain offset
0043	SC	±31	filter Q/width offset
0044	SC	±127	cutoff distance offset
0045	SC	—	reserved
0046	SC	—	reserved
0047	SC	±127	output 1 level offset
0048	SC	—	reserved
0049	SC	—	reserved
0050	SC	±127	output 2 level offset
0051	UC	0-1	MIDI control on
0052	UC	—	reserved
0053	UC*3	—	reserved

(\*1) Sample:16, Sample-Bank:17

(\*2) -1:="Sample"

(\*3) Jedes bn und bn+1 ist 1"Sample".

(\*4) -1:="Sample", 0-15:A01-A16, 1GEKI, 17-32:B01-16(nur A5000)

(\*5) -1:="Sample", Schlagen Sie bei \*8 des Punktes „.1.1 Program Parameter“ nach.

[effect parameter] 40 Byte

Abweichung	Datengröße	Wert	Name
0000	UC	0-1	bypass
0001	UC	0-127	input level
0002	UC	0-127	output level
0003	SC	±63	output pan
0004	UC	0-5	output
0005	SC	-126-0	width
0006	UC	0-96	effect type
0007	UC	—	reserved
0008	US*16	—	effect parameter 1-16

**1.2. Bulk Dump der Systemparameter****■ 1.2.1 Bulk Dump der Systemparameter 4064 Byte**

Abweichung	Datengröße	Wert	Name
0000	UC*16	—	reserved
0016	SC	±63	master fine tune
0017	SC	±127	master coarse tune
0018	SC	±127	master transpose
0019	UC	0-17	velocity curve
0020	UC	0-31	MIDI basic receive channel
0021	UC	0-5	stereo to assignable out
0022	UC	b	b0:omni on, b1:program change enable, b2:wave address auto length lock, b3:auto zero, b4:auto snap, b5:audition with easy edit, b6:audition with effect, b7:play&load
0023	UC	-1,0-32	knob2 control MIDI transmit channel (*3)
0024	UC	-1,0-32	knob 3 control MIDI transmit channel (*3)
0025	UC	-1,0-32	knob 4 control MIDI transmit channel (*3)
0026	UC	-1,0-32	knob 5 control MIDI transmit channel (*3)
0027	UC	0-120	knob 2 control device
0028	UC	0-120	knob 3 control device
0029	UC	0-120	knob 4 control device
0030	UC	0-120	knob 5 control device
0030	UC	0-32	fkey 1 play MIDI transmit channel
0032	UC	0-32	fkey 2 play MIDI transmit channel
0033	UC	0-32	fkey 3 play MIDI transmit channel
0034	UC	0-32	fkey 4 play MIDI transmit channel
0035	UC	0-32	fkey 5 play MIDI transmit channel
0036	UC	0-32	fkey 6 play MIDI transmit channel
0037	UC	0-127	fkey 1 play note number
0038	UC	0-127	fkey 2 play note number
0039	UC	0-127	fkey 3 play note number
0040	UC	0-127	fkey 4 play note number
0041	UC	0-127	fkey 5 play note number

0042	UC	0-127	fkey 6 play note number
0043	UC	1-127	fkey 1 play velocity
0044	UC	1-127	fkey 2 play velocity
0045	UC	1-127	fkey 3 play velocity
0046	UC	1-127	fkey 4 play velocity
0047	UC	1-127	fkey 5 play velocity
0048	UC	1-127	fkey 6 play velocity
0049	UC	0-4	stereo output level offset
0050	UC	4-40	total EQ low boost frequency
0051	UC	52-76	total EQ low boost gain
0052	UC	b	b3-0: loop remix variation, b7-4: loop remix type
0053	UC	4-40	total EQ low frequency
0054	UC	52-76	total EQ low gain
0055	UC	10-120	total EQ low width
0056	UC	4-58	total EQ mid frequency
0057	UC	52-76	total EQ mid gain
0058	UC	10-120	total EQ mid width
0059	UC	28-58	total EQ high frequency
0060	UC	52-76	total EQ high gain
0061	UC	10-120	total EQ high width
0062	UC	0-1	program mode
0063	UC	b	b0:loop remix auto audition, b1:knob control MIDI out, b2: fkey play MIDI out
0064	UC*32	0-127	multi part A01-B16 programmnummer 1-128
0096	360 byte	—	loop remix registered data
0456	UC	0-7	loop remix zone start point
0457	UC	1-8	loop remix zone end point ( >Start)
0458	UC	0-4	assignable L&R output level offset
0459	UC	0-4	assignable 1&2 output level offset
0460	UC	0-4	assignable 3&4 output level offset
0461	UC	0-4	assignable 5&6 output level offset
0462	UC	0-4	DIG&OPT output level offset
0463	UC	—	reserved
0464	UC	0-7	self SCSI ID
0465	UC*3	—	reserved
0468	UL	b	b9:IDE save mount on b8:IDE master mount on b7-0:SCSI ID7-0 mount on
0472	UL	—	reserved
0473	UC	0-98	part partition 1-99
0474	UC*6	—	reserved
0480	US	—	reserved
0482	US	b	b15-12:effect type 1 favorite parameter 1 b11-8:effect type 1 favorite parameter 2 b7-4:effect type 1 favorite parameter 3 b3-0:effect type 1 favorite parameter 4
0484	US*95	b	effect type 2-96 favorite parameter
0674	US*31	—	reserved
0736	UC	—	reserved
0737	UC	0-1	effect edit type
0738	UC	0-4	knob 2 control type
0739	UC	0-4	knob 3 control type
0740	UC	0-4	knob 4 control type
0741	UC	0-4	knob 5 control type
0742	UC	0-5	assignable key function
0743	UC	0-1	audition key function
0744	UC	0-1	page mode at mode changes
0745	UC	0-1	page mode at function change
0746	UC	0-1	Note display type
0747	UC*4	—	reserved
0751	UC	0-3	end address display type
0752	UC	0-3	import view
0753	UC	0-1	knob 1 type
0754	UC*4	—	reserved
0758	UC	0-2	sort type at sample select page
0759	UC	0-2	sort type at tree view page
0760	UC	0-2	sort type at sample bank page
0761	UC	0-7	CD-R SCSI ID
0762	UC	0-4	CD-R write speed
0763	UC*37	—	reserved
0800	120 byte	—	[Effect Parameter]*3 (rec-effect1-3)
0920	UC	0-3	record type
0921	UC	0-1	record sample mono/stereo
0922	UC	0-4	record input
0923	UC	0-3	record frequency (*1)
0924	UC	0-5	pre trigger time

0925	UC	0-1	start trigger type
0926	UC	0-1	stop trigger type
0927	UC	0-63	start edge level
0928	UC	0-63	stop trigger type
0929	SC	0-2	record map to
0930	UC	-1,0-127	record key range low (*4)
0931	UC	0-127,128	record key range high (*5)
0932	SC	0-127	record original key
0933	UC	0-1	auto normalize on
0934	SC	-1,0-7	external control SCSI ID (*2)
0935	UC	1-99	external control start track
0936	UC	1-99	external control start index
0937	UC	0-5	monitor output
0938	UC	0-127	monitor level
0939	UC	0-127	click level
0940	US	8000-15999	click tempo 80.00-159.99
0942	UC	1-15	click beat
0943	UC	0-1	monitor on
0944	UC	0-1	record map manual/auto
0945	UC	0-127	record map auto original key
0946	UC	0-1	record map key white/all
0947	UC*8	—	reserved
0955	UC*16	—	reserved
0971	UC	0-1	AD input gain line/mic
0972	UC*3	—	reserved
0975	UC*5	—	reserved
-----Register der Parameter-----			
0980	UC*8	—	reserved
0988	UC*2	—	reserved
0990	UC	0-1	bulk protect
0991	UC	0-1	after touch disable
0992	UC	0-1	control change disable
0993	UC	0-1	pitch bend disable
0994	UC	—	reserved
0995	^	0-17	MIDI device number
0996	UC	0-1	SysEx receive port (reserved in A4000)
0997	UC*7	—	reserved
1004	224 byte		[Sample Parameter]
1228	120 byte		[Effect Parameter]*3 (effect1-3)
1348	16 byte		reserved
1364	120 byte		[effect parameter]*3 (effect4-6) (A5000 only)
1484	16 byte		[control]*4 (program control 1-4)
1500	US	b	b0:MIDI channel B01 control reset... b15:MIDI channel B16 controller reset (A5000 only)
1502	US	b	b0:MIDI channel B01 note on normal/toggle... b15:MIDI channel B16 note on normal/toggle (A5000 only)
1504	UC	b	b2-0:effect connect (effect4-6)
1505	UC	0-12	AD in (L) output1
1506	UC	0-127	AD in (L) level1
1507	UC	0-12	AD in (L) output2
1508	UC	0-127	AD in (L) level2
1509	SC	+/- 63	AD in R pan
1510	UC	0-12	AD in R output1
1511	UC	0-127	AD in R level1
1512	UC	0-12	AD in R output2
1513	UC	0-127	AD in R level2
1514	UC*16	0-127	program LFO step wave value 1-16
1530	UC	b	b2-0:step wave total steps, b4-3:step wave slope
1531	UC*9	—	reserved
1540	UC*8	—	reserved
1548	UC	b	b0:AD in on, b2-1:AD in source, b5-3:effect connect (effect 1-3), b7-6:program LFO sync
1549	UC	b	b2-0:program LFO cycle, b5-3:program LFO wave, b7-6:program LFO initial phase
1550	US	b	b0:MIDI channel A01 controller reset... b15:MIDI channel A16 controller reset...
1552	US	b	b0:MIDI channel A01 note on normal/toggle... b15:MIDI channel A16 note on normal/toggle
1554	SC	±63	AD in (L) pan
1555	UC	—	reserved
1556	UC	—	reserved
1557	UC	—	reserved
1558	UC	—	reserved
1559	UC	0-127	programlevel
1560	SC	—	reserved

1561	SC	—	reserved
1562	SC	±127	program transpose
1563	SC	-2,-1,0-32	program LFO reset MIDI channel (*6)
1564	UC	0-3	program portamento type
1565	UC	0-127	program portamento rate
1566	UC	0-127	program portamento time
1567	UC	0-127	S/H speed
1568	UC	25-250	program LFO tempo
1569	SC	-1,0-127	program LFO reset note (*7)
1570	UC*10	—	reserved
-----			
1580	UC	0-1	sequence MIDI port B/A
1581	UC*15	—	reserved
1596	UC	0-1	DIG&OPT output 20bit/24bit
1597	UC*2467	—	reserved

(\*1) In Bezug auf den analogen Eingang 44.1 kHz, für den digitalen Eingang sind die Raten 0:x1, 1:x1/2, 2:x1/4, 3:x1/8.  
 (\*2) -1:aus  
 (\*3) -1:ABHÖREN  
 (\*4) 128:="Orig"  
 (\*5) -1:="Orig"  
 (\*6) -2: aus, -1: ABHÖREN, 0-15: A01-16, 16: Grundempfangskanal, 17-32:B01-16(nur A5000)  
 (\*7) -1:alle

Table 2 Parameteränderung

Punkt	Typ	Beschreibung	Datenbyte			
			1.	2.	3.	4.
P1 — P6	decimal	Parameter Number	—			
	—	don't care	—			
Daten- größe	UC	1 byte (unsigned 8 bit)	b7-b0	—	—	—
	SC	1 byte (signed 8 bit, 2's complement)	sign, b6-b0	—	—	—
	US	2 byte (unsigned 16 bit)	b15-b8	b7-b0	—	—
	SS	2 byte (signed 16 bit, 2's complement)	sign, b14-b8	b7-b0	—	—
	UL	4 byte (unsigned 32 bit)	b31-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	SL	4 byte (signed 32 bit, 2's complement)	sign, b30-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	*n	n bytes of each data type	—			
Wert	c	All displayable ASCII-Codes except ¥	—			
	b	bitmap type refer to name column for bit position	—			
	—	unused or internal use only (0 not appropriate)	—			
Name	[ ]	Parameter block Refer to each parameter block for details	—			

2.1 Objektbearbeitung

Jedes Datenbyte wird in höhere und niedrigere vier Bits eingeteilt und empfangen/übertragen als zwei Bits der MIDI-Daten.

	original Datenbyte	b7,b6,b5,b4,b3,b2,b1,b0
MIDI-Daten	1. byte	0,0,0,0,b7,b6,b5,b4
	2. byte	0,0,0,0,b3,b2,b1,b0

■ 2.1.1 Program Parameter

P1	P2	P3	P4	P5	P6	Datengröße	Datenwert	Name
0								[Common]
1	0	—	—	—	—	UC*8	c	program name (read only)
1	1	0-31	—	—	—	UC	0,1	control reset für MIDI channel A01-B16 (*5)
1	2	0-31	—	—	—	UC	0,1	Note on normal/toggle for MIDI ch A01-B16 (*5)
1	3	—	—	—	—	UC	0,1	AD in on
1	4	—	—	—	—	UC	0-2	AD in source
1	5	—	—	—	—	SC	±63	AD in (L) pan
1	6	—	—	—	—	UC	0-12	AD in (L) output1 (*8)
1	7	—	—	—	—	UC	0-127	AD in (L) output level 1
1	8	—	—	—	—	UC	0-12	AD in (L) output2 (*8)
1	9	—	—	—	—	UC	0-127	AD in (L) output level 2
1	10	—	—	—	—	UC	0-127	programlevel
1	11	—	—	—	—	UC	0-6	program LFO cycle
1	12	—	—	—	—	UC	0,1	program LFO sync
1	13	—	—	—	—	SC	±127	program transpose
1	14	—	—	—	—	UC	25-250	program LFO tempo
1	15	—	—	—	—	UC	0-6	program LFO wave
1	16	—	—	—	—	UC	0-3	program portamento type
1	17	—	—	—	—	UC	1-127	program portamento rate
1	18	—	—	—	—	UC	1-127	program portamento time
1	19	—	—	—	—	UC	0-127	S/H speed
1	20	—	—	—	—	US	0-999	number of assigned Samples
1	21	0-5	0	—	—	UC	0,1	effect1-6 bypass (*6)
1	21	0-5	1	—	—	UC	0-127	effect1-6 input level (*6)

1	21	0-5	2	—	—	UC	0-127	effect1-6 output level (*6)
1	21	0-5	3	—	—	SC	±63	effect1-6 output pan (*6)
1	21	0-5	4	—	—	UC	0-87	effect1-6 type (*6)
1	21	0-5	5	0-15	—	SS	—	effect1-6 parameter1-16 (*6)
1	21	0-5	6	—	—	UC	0-5	effect1-6 output (*6)
1	21	0-5	7	—	—	SC	-126-0	effect1-6 width (*6)
1	22	0-3	0	—	—	UC	0-126	program control device 1-4
1	22	0-3	1	—	—	UC	0-128	program control function 1-4 (*9)
1	22	0-3	2	—	—	UC	0-3	program control type 1-4
1	22	0-3	3	—	—	SC	±63	program control range 1-4
1	23	—	—	—	—	UC	0-4	effect1-3 connection
1	24	—	—	—	—	UC	0-3	program LFO initial phase
1	25	—	—	—	—	UC	-2,-1,0-32	program LFO reset MIDI channel (*2)
1	26	—	—	—	—	UC	-1,0-127	program LFO note reset (*3)
1	27	—	—	—	—	SC	±63	AD in R pan
1	28	—	—	—	—	UC	0-12	AD in R output1 (*8)
1	29	—	—	—	—	UC	0-127	AD in R output level 1
1	30	—	—	—	—	UC	0-12	AD in R output 2 (*8)
1	31	—	—	—	—	UC	0-127	AD in R output level 2
1	32	—	—	—	—	UC	0-4	effect4-6 connect (A5000 only)
1	33	—	—	—	—	UC	0-6	total steps of program LFO step wave
1	34	—	—	—	—	UC	0-3	program LFO step wave slope
1	35	0-15	—	—	—	UC	0-127	program LFO step wave value 1-16

Easy Edit Parameter  
P2 x 100 + P3 ist die Nummer des Sample (der Sample-Bank) die zum Program zugeordnet ist.  
P3 = 0-98 nur wenn P2 = 9.

2	0-9	0-99	0	—	—	UC*16	c	assigned sample (bank) name (read only) (*10)
2	0-9	0-99	1	—	—	—	—	reserved
2	0-9	0-99	2	^	—	SC	-1,0-32	MIDI receive channel assignm (*7)
2	0-9	0-99	3	0	—	SC	±127	level offset
2	0-9	0-99	4	0	—	SC	±127	pan offset
2	0-9	0-99	5	0	—	SC	±127	fine tune offset
2	0-9	0-99	6	0	—	SC	±127	coarse tune offset
2	0-9	0-99	7	—	—	UC	0-127	key limit high ( >=tief)
2	0-9	0-99	8	—	—	UC	0-127	key limit low ( <=high)
2	0-9	0-99	9	—	—	UC	±127	key range shift
2	0-9	0-99	10	—	—	UC	0-127	velocity limit high ( >=low)
2	0-9	0-99	11	—	—	UC	0-127	velocity limit low ( <=high)
2	0-9	0-99	12	—	—	SC	-1,0,1	portamento (*4)
2	0-9	0-99	13	—	—	SC	-1,0,1	mono mode (*1)
2	0-9	0-99	14	—	—	SC	-1,0,1	key fade on (*1)
2	0-9	0-99	15	—	—	—	—	reserved
2	0-9	0-99	16	—	—	SC	-1,0-16	alternate group number(*1)
2	0-9	0-99	17	0	—	SC	±127	AEG attack rate offset
2	0-9	0-99	18	0	—	SC	±127	AEG release rate offset
2	0-9	0-99	19	0	—	SC	±127	filter cutoff offset
2	0-9	0-99	20	0	—	SC	±31	filter Q/width offset
2	0-9	0-99	21	—	—	SC	-1,0-12	output1 (*8)
2	0-9	0-99	22	0	—	SC	±127	output1 level offset
2	0-9	0-99	23	—	—	SC	-1,0-12	output 2 (*8)
2	0-9	0-99	24	0	—	SC	±127	output2 level offset
2	0-9	0-99	25	—	—	UC	0,1	MIDI control on
2	0-9	0-99	26	—	—	—	—	reserved
2	0-9	0-99	27	0	—	SC	±127	AEG decay rate offset
2	0-9	0-99	28	0	—	SC	±63	filter gain offset
2	0-9	0-99	29	0	—	SC	±127	cutoff distance offset
2	0-9	0-99	30	0	—	SC	±127	velocity x-fade low offset
2	0-9	0-99	31	0	—	SC	±127	velocity x-fade high offset
2	0-9	0-99	32	0	—	SC	±127	velocity sensitivity
2	0-9	0-99	33	—	—	UC	—	reserved

(\*1) -1:="Sample"  
 (\*2) -2: aus, -1: ABSPEILEN, 0-15: A01-16, 16: Grundempfangskanal, 17-32:B01-16(nur A5000)  
 (\*3) -1:alle  
 (\*4) -1:="Sample", 0:aus, 1:"program"  
 (\*5) A4000, P3=0-15  
 (\*6) A4000, P3=0-2  
 (\*7) -1:="Sample", 0-15:A01-A16, 16: Grundempfangskanal, 17-32:B01-16(nur A5000)  
 (\*8)

Wert	output1	output2
-1	=sample	=sample
0	off	off
1	stereo out	assign L&R
2	effect1	assign1&2
3	effect2	assign3&4
4	effect3	assign5&6
5	assignL&R	DIG&OPT
6	assign1&2	stereo output
7	assign3&4	effect1
8	assign5&6	effect2

(Easy Edit only)

9	DIG&OPT	effect3
10	effect4	effect4
11	effect5	effect5
12	effect6	effect6

(A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)

(\*9)

Wert	Funktion
0	off
1	portamento rate/time
2	LFO S/H speed
3	AD in L&R pan
4	AD in L&R level
5	programlevel
6	effect1 output level
7	effect1 pan
8	effect1-parameter1
...	...
23	effect1-parameter16
24	effect2 output level
25	effect2 pan
26	effect2-parameter1
...	...
41	effect2-parameter16
42	effect3 output level 3
43	effect3 pan
44	effect3-parameter1
...	...
59	effect3-Parameter16
60	effectwidth 1
61	effectwidth 2
62	effectwidth 3
63	program LFO depth
64	AD in L pan
65	AD-R-paneingang
66	AD-L-input level
67	AD-R-input level
68	program control1 range
...	...
71	program control4 range
72	effect4-parameter1
...	...
87	effect4-parameter16
88	effect4 output level
89	effect4 pan
90	effect4 width
91	effect5-parameter1
...	...
106	effect5-parameter16
107	effect5 output level
108	effect5 pan
109	effect5 width
110	effect6-parameter1
...	...
125	effect6-parameter16
126	effect6-output level
127	effect6 pan

(A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)  
 (A5000 only)

(\*10) Keine Zuordnung, wenn das erste Byte \$00 ist.

■ 2.1.2 Sample-Bank-Parameter

P1	P2	P3	P4	P5	P6	Datengröße	Datenwert	Name
0								[Common]
1	0	—	—	—	—	UL*4	—	reserved
1	1	—	—	—	—	UC	0-127	number of assigned samples
1	2	0-126	—	—	—	UC*16	c	assigned sample name (read only) (*2)
1	3	0-126	—	—	—	UL	—	reserved
1	4	0-88	—	—	—	UC	0,1	sample bank value enable (*1)
2								[Sample parameter]

(\*1) 0-88 der P3 verweisen auf P2 des „Sample-Parameter“-Blocks.  
 (\*2) Keine Zuordnung, wenn das erste Byte \$00 ist.

■ 2.1.3 Sample-Parameter

P1	P2	P3	P4	P5	P6	Datengröße	Datenwert	Name
0								[Common]
1	0	0-1	—	—	—	UC*16	c	linked wave object name L, R (read only) (*1)
1	1	0-1	—	—	—	UL	—	reserved
1	2	0-1	—	—	—	UL	—	reserved
2								[Sample Parameter]

(\*1) Keine Zuordnung, wenn das erste Byte \$00 ist.

■ 2.10.4 Parameterblock

[Allgemein]

P1	P2	P3	P4	P5	P6	Datengröße	Datenwert	Name
0	0	—	—	—	—	UC	16,17,20	object type (*1) (read only)
0	1	—	—	—	—	UC	—	reserved
0	2	—	—	—	—	UC*16	c	name (read only)
0	3	—	—	—	—	UC	—	reserved
0	4	—	—	—	—	UL	—	reserved

(\*1) Sample:16, Sample-Bank:17, program:20

[Sample-Parameter]

P1	P2	P3	P4	P5	P6	Datengröße	Datenwert	Name
2	0	0-127	—	—	—	UC	0,1	linked to program 1-128 (read only)
2	1	—	—	—	—	UC	0,1	sample bank member (*5) (read only)
2	2	—	—	—	—	UC	0-2	0:pan,1:mono,2:expanded (*1) (read only)
2	3	—	—	—	—	UC	0-32	MIDI receive channel (*6)
2	4	—	—	—	—	UC	0-13	pitch bend type
2	5	—	—	—	—	UC	0-24	pitch bend range
2	6	0-1	—	—	—	UC	0-127	original key L,R
2	7	0-1	—	—	—	US	1-65535	sampling frequency L,R (Hz)
2	8	0-1	—	—	—	SC	±63	fine tune L,R
2	9	—	—	—	—	SC	±127	coarse tune
2	10	—	—	—	—	UC	0-127,128	key range high ( >=low) (*2)
2	11	—	—	—	—	SC	-1,0-127	key range low ( <=high) (*3)
2	12	—	—	—	—	UC	0-5	loop mode
2	13	—	—	—	—	UL	0-16777215	wave start address
2	14	0	—	—	—	UL	0-16777215	wave length (end - start +1)
2	15	—	—	—	—	UL	0-16777215	wave end address ( > start)
2	16	—	—	—	—	UL	0-16777215	loop start address
2	17	0	—	—	—	UL	0-16777215	loop length (end - start +1)
2	18	—	—	—	—	UL	0-16777215	loop end address ( > Start)
2	19	—	—	—	—	SC	±63	start address velocity sensitivity
2	20	—	—	—	—	US	8000-15999	loop tempo 80.00-159.99
2	21	—	—	—	—	UC	0-16	filter type (*7)
2	22	—	—	—	—	UC	0-127	filter cutoff frequency
2	23	—	—	—	—	UC	0-31	filter Q/width
2	24	0-1	—	—	—	SC	0-127	cutoff key scaling break point 1,2 (1<=2)
2	25	0-1	—	—	—	SC	0 ±127	cutoff key scaling level 1,2
2	26	—	—	—	—	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (*4)
2	27	—	—	—	—	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (*4)
2	28	—	—	—	—	UC	0,1	fixed pitch on
2	29	—	—	—	—	SC	±7	detune
2	30	—	—	—	—	SC	±63	dephase
2	31	—	—	—	—	SC	±63	expand width
2	32	—	—	—	—	UC	0-63	random pitch
2	33	—	—	—	—	UC	0-127	sample level
2	34	—	—	—	—	SC	-64,±63	pan (*10)
2	35	—	—	—	—	UC	0-127	velocity low limit
2	36	—	—	—	—	SC	±127	velocity offset
2	37	—	—	—	—	UC	0-127	velocity range high ( >=tief)
2	38	—	—	—	—	UC	0-127	velocity range low ( <=high)
2	39	0-1	—	—	—	UC	0-127	level key scaling break point 1,2 (1<=2)
2	40	0-1	—	—	—	UC	0-127	level key scaling level 1,2
2	41	—	—	—	—	SC	±127	velocity sensitivity
2	42	—	—	—	—	UC	0-5	sample portamento type
2	43	—	—	—	—	UC	0,1	Mono mode
2	44	—	—	—	—	UC	0,1	key x-fade on
2	45	—	—	—	—	—	—	reserved
2	46	—	—	—	—	UC	0-127	velocity x-fade low
2	47	—	—	—	—	UC	0-127	velocity x-fade high
2	48	—	—	—	—	UC	0-16	alternate group number (*8)
2	49	—	—	—	—	UC	4-58	EQ frequency
2	50	—	—	—	—	SC	52-76	EQ gain
2	51	—	—	—	—	UC	10-120	EQ width
2	52	—	—	—	—	SC	±63	cutoff distance
2	53	0-2	—	—	—	UC	0-127	FEG rate attack, decay, release
2	54	0-3	—	—	—	SC	±127	FEG level init, attack, sustain, release
2	55	—	—	—	—	SC	±7	FEG rate key scaling

2	56	—	—	—	—	SC	±63	FEG rate velocity sensitivity
2	57	—	—	—	—	SC	±63	FEG attack level velocity sensitivity
2	58	—	—	—	—	SC	±63	FEG level velocity sensitivity
2	59	0-2	—	—	—	UC	0-127	PEG rate attack, decay, release
2	60	0-3	—	—	—	SC	±127	PEG level init, attack, sustain, release
2	61	—	—	—	—	SC	±7	PEG rate key scaling
2	62	—	—	—	—	SC	±63	PEG rate velocity sensitivity
2	63	—	—	—	—	SC	±63	PEG level velocity sensitivity
2	64	—	—	—	—	SC	±63	PEG range
2	65	0-2	—	—	—	UC	0-127	AEG rate attack, decay, release
2	66	0-1	—	—	—	—	—	reserved
2	66	2	—	—	—	UC	0-127	AEG sustain level
2	66	3	—	—	—	—	—	reserved
2	67	—	—	—	—	SC	±7	AEG rate key scaling
2	68	—	—	—	—	SC	±63	AEG rate velocity sensitivity
2	69	—	—	—	—	UC	0-2	AEG attack mode
2	70	—	—	—	—	UC	0-3	LFO wave
2	71	—	—	—	—	UC	0-127	LFO speed
2	72	—	—	—	—	UC	0-127	LFO delay time
2	73	—	—	—	—	UC	0,1	LFO sync on
2	74	—	—	—	—	UC	0,1	LFO pitch mod phase invert on
2	75	—	—	—	—	UC	0,1	LFO cutoff mod phase invert on
2	76	—	—	—	—	UC	0-127	cutoff mod depth
2	77	—	—	—	—	UC	0-127	pitch mod depth
2	78	—	—	—	—	UC	0-127	amplitude mod depth
2	79	—	—	—	—	UC	0-12	output1 (*9)
2	80	—	—	—	—	UC	0-127	output1 level
2	81	—	—	—	—	UC	0-12	output 2 (*9)
2	82	—	—	—	—	UC	0-127	output1 level
2	83	0-5	0	—	—	UC	0-126	control device 1-6
2	83	0-5	1	—	—	UC	0-36	control function 1-6 (*11)
2	83	0-5	2	—	—	UC	0-3	control type 1-6
2	83	0-5	3	—	—	SC	±63	control range 1-6
2	84	—	—	—	—	SC	±31	filter gain
2	85	—	—	—	—	UC	0-2	EQ Type
2	86	—	—	—	—	—	—	reserved
2	87	—	—	—	—	UC	1-127	sample portamento rate
2	88	—	—	—	—	UC	1-127	sample portamento time

(\*1) Mono-Samples für die 2:die Verstimmung oder Phasenverschiebung nicht +/-0 ist.

(\*2) 128:="Orig"

(\*3) -1:="Orig"

(\*4) 64-68:="Rnd1";-:"Rnd5"

(\*5) 1: hängt von der Sample-Bank ab.

(\*6) 0-15:A01-16, 16:Grundempfangskanal, 17-32:B01-16(nur A5000)

(\*7)

Wert	Filtertype
0	bypass
1	LowPass 1
2	LowPass 2
3	HiPass 1
4	HiPass 2
5	BandPass
6	BandElim
7	LowPass 3
8	Peak 1
9	Peak 2
10	2Peaks
11	2Dips
12	DualLPFs
13	LPF+Peak
14	DualHPFs
15	HPF+Peak
16	LPF+HP

(Note 8) 0:aus  
(Note 9)

Wert	output1	output2
0	off	off
1	stereo out	assignL&R
2	effect1	assign1&2
3	effect2	assign3&4
4	effect3	assign5&6
5	assignL&R	DIG&OPT
6	assign1&2	stereo out
7	assign3&4	effect1
8	assign5&6	effect2
9	DIG&OPT	effect3
10	effect4	effect4
11	effect5	effect5
12	effect6	effect6

(A5000 only)  
(A5000 only)  
(A5000 only)

(Note 10) -64:“Rnd”  
(Note 11)

Wert	Funktion
0	off
1	pitch mod depth
2	amp mod depth
3	cutoff mod depth
4	cutoff bias
5	filter Q/width
6	pan bias
7	pitch bias
8	level
9	LFO speed
10	LFO delay
11	AEG attack rate
12	AEG release rate
13	PEG attack rate
14	PEG release rate
15	FEG attack rate
16	FEG release rate
17	pitch bend
18	start address
19	FEG level
20	cutoff distance
21	filter gain
22	portamento rate/time
23	AEG decay rate
24	AEG sustain level
25	FEG decay rate
26	FEG init level
27	FEG sustain level
28	PEG decay rate
29	PEG init level
30	PEG sustain level
31	Sample control1 range
...	...
36	Sample control6 range

2.2 Systemparameter

Jedes Datenbyte wird in höhere und niedrigere vier Bits eingeteilt und empfangen/übertragen als zwei Bytes der MIDI-Daten.

original Datenbyte	b7,b6,b5,b4,b3,b2,b1,b0
MIDI-Daten 1. byte	0,0,0,0,b7,b6,b5,b4
MIDI-Daten 2. byte	0,0,0,0,b3,b2,b1,b0

2.2.1 Systemparameter

P1	P2	P3	P4	P5	P6	Datengröße	Datenwert	Name
1	1	0	—	—	—	SC	±63	master fine tune
1	1	1	—	—	—	SC	±127	master coarse tune
1	1	2	—	—	—	SC	±127	master transpose
1	1	3	—	—	—	UC	0-17	velocity curve
1	1	4	—	—	—	UC	0-31	MIDI basic receive channel (*3)
1	1	5	—	—	—	UC	0,1	MIDI basic channel Omni on
1	1	6	—	—	—	UC	0,1	MIDI program change receive enable
1	1	7	0-3	—	—	UC	-1,0-32	knob 2-5 control MIDI transmit channel (*1)
1	1	8	0-3	—	—	UC	0-120	knob 2-5 control device
1	1	9	0-5	—	—	UC	0-32	fkey 1-6 play MIDI transmit channel (*4)
1	1	10	0-5	—	—	UC	0-127	fkey 1-6 play note number
1	1	11	0-5	—	—	UC	0-127	fkey 1-6 play velocity

1	1	12	—	—	—	SC	52-76	total EQ low boost gain
1	1	13	—	—	—	UC	4-40	total EQ low boost frequency
1	1	14	—	—	—	SC	52-76	total EQ low gain
1	1	15	—	—	—	UC	4-40	total EQ low frequency
1	1	16	—	—	—	UC	10-120	total EQ low width
1	1	17	—	—	—	SC	52-76	total EQ mid gain
1	1	18	—	—	—	UC	4-58	total EQ mid frequency
1	1	19	—	—	—	UC	10-120	total EQ mid width
1	1	20	—	—	—	SC	52-76	total EQ high gain
1	1	21	—	—	—	UC	28-58	total EQ high frequency
1	1	22	—	—	—	UC	10-120	total EQ high width
1	1	23	—	—	—	UC	0-5	stereo to assignable out
1	1	24	—	—	—	UC	0,1	wave address length lock (*2)
1	1	25	—	—	—	UC	0,1	wave address auto zero (*2)
1	1	26	—	—	—	UC	0,1	wave address auto snap (*2)
1	1	27	—	—	—	UC	0-4	stereo output level offset
1	1	28	—	—	—	UC	0,1	Audition with Easy Edit
1	1	29	—	—	—	UC	0,1	Audition with effect
1	1	30	—	—	—	UC	0-9	loop remix type
1	1	31	—	—	—	UC	0-7	loop remix variation
1	1	32	—	—	—	UC	0,1	play&load
1	1	33	—	—	—	UC	0,1	program-mode
1	1	34	0-31	—	—	UC	0-127	multi part A01-B16 program number 1-128 (*5)
1	1	35	—	—	—	UC	0,1	loop remix auto audition
1	1	36	—	—	—	UC	0-7	loop remix zone start point
1	1	37	—	—	—	UC	1-8	loop remix zone end point (>start)
1	1	38	0-4	—	—	UC	0-4	assignable output level offset (*6)
1	1	39	—	—	—	UC	0,1	knob control MIDI out
1	1	40	—	—	—	UC	0,1	fkey play MIDI out

(\*1): aus, -1: ABHÖREN, 0-15: A01-16, 16: Grundempfangskanal, 17-32:B01-16(nur A5000)

(\*2) von diesen drei werden sich verschiedene nicht simultan anhören.

(\*3) 0-15:A01-A16, 16-31:B01-B16 (nur A5000)

(\*4) 0-15:A01-A16, 16:Grundempfangskanal, 17-32:B01-16(nur A5000)

(\*5) A4000, P4=0-15

(\*6) 4000, P4=0-1

2.3 Fernschaltung

Datenbytes werden nicht geteilt, aber als 1 Byte der MIDI-Daten empfangen.

2.3.1 Fernschaltung

P1	P2	P3	P4	P5	P6	Datengröße	Datenwert	Name
0	0	0	0	0	0	UC	0-127	fkey1 (*1)
1	0	0	0	0	0	UC	0-127	fkey2 (*1)
2	0	0	0	0	0	UC	0-127	fkey3 (*1)
3	0	0	0	0	0	UC	0-127	fkey4 (*1)
4	0	0	0	0	0	UC	0-127	fkey5 (*1)
5	0	0	0	0	0	UC	0-127	fkey6 (*1)
6	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT] (*1)
7	0	0	0	0	0	UC	0-127	[ASSIGNABLE] (*1)
8	0	0	0	0	0	UC	0-127	[AUDITION] (*1)
9	0	0	0	0	0	UC	0-127	[PLAY] (*1)
10	0	0	0	0	0	UC	0-127	[EDIT] (*1)
11	0	0	0	0	0	UC	0-127	[REC] (*1)
12	0	0	0	0	0	UC	0-127	[DISK] (*1)
13	0	0	0	0	0	UC	0-127	[UTILITY] (*1)
14	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB1 SW (*1)
15	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB2 SW (*1)
16	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB3 SW (*1)
17	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB4 SW (*1)
18	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB5 SW (*1)
20	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT]+[ASSIGNABLE] (*1)
21	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT]+[AUDITION] (*1)
123	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB1 ENCODER
124	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB2 ENCODER
125	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB3 ENCODER
126	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB4 ENCODER
127	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB5 ENCODER

(Note 1) 0-63: Schalter aus, 64-127: Schalter an





## INDEX

## A

ABHÖR-Taste .....	86
ABHÖR-Taste, Effekt .....	197
ABHÖR-Taste, Einfachbearbeitung .....	197
ABHÖR-Taste, Trigger-Modus .....	198
Abhören .....	222
Abhören, automatisches .....	126
Abstimmen .....	195
Abstimmen, fein .....	195
Abstimmen, grob .....	195
Abwärts .....	176
AC-Leitung .....	12
AD-Eingang, an/aus .....	107
AD-Eingang, Merkmal .....	85
AD-Eingang, Quelle .....	107
AD-Eingang, Verstärkung .....	158
AD-Input, AD-Eingang .....	107
AD-L-Eingang, Ausgang 1 .....	108
AD-L-Eingang, Ausgang 2 .....	108
AD-L-Eingang, Ausgangspegel 1 .....	108
AD-L-Eingang, Ausgangspegel 2 .....	108
AD-L-Eingang, Stereo .....	107
AD-R-Eingang, Ausgang 1 .....	108
AD-R-Eingang, Ausgang 2 .....	109
AD-R-Eingang, Ausgangspegel 1 .....	109
AD-R-Eingang, Ausgangspegel 2 .....	109
AD-R-Eingang, Stereo .....	108
AEG-Abklingrate .....	99, 137
AEG-Anstiegsmodus .....	138
AEG-Anstiegsrate .....	99, 137
AEG-Ausklingrate .....	99, 137
AEG-Haltepegel .....	137
AEG-Rate, Anschlagempfindlichkeit .....	138
AEG-Ratenmaßstab .....	138
After Touch - Nachanschlag .....	201
AIEB1 I/O-Erweiterungskarte .....	14, 237
AIFF .....	228
Alles Löschen (ALLDEL) .....	151
Alternierende Gruppe .....	101, 145
Amplituden-EG (AEG) .....	99, 137
Amplituden-Modulationstiefe .....	144
Anfang zu .....	217
Anfangstyp .....	217
Angesehen .....	121
Anschalggrenze, untere .....	100, 146
Anschlag .....	100, 193
Anschlagbereich, oberer .....	132
Anschlagbereich, unterer .....	131
Anschlagempfindlichkeit .....	100, 127
Anschlaggrenze, obere .....	100
Anschlagkurve .....	200
Anschlagüberblendung, geringe .....	100, 131
Anschlagüberblendung, hohe .....	100, 132
Anschlagversatz .....	146
Ansicht .....	121, 176
Anzeige .....	10
Audio-Ausgänge, Anschlüsse .....	20
Audio-Eingänge, Anschlüsse .....	23
Aufwärts .....	175
Aufzeichnen .....	151
Aufzeichnen Effekt AN/AUS .....	160
Aufzeichnen Effektbearbeitung .....	160
Aufzeichnen Effekt Einrichtung .....	160
Aufzeichnen/ Stop .....	194
Aufzeichnung Einrichten (RecSetup) .....	153
Aufzeichnungsmodus (REC) .....	150
Aufzeichnungspegel steuern .....	10
Aufzeichnungstyp .....	153
Ausblenden .....	219
Ausgang .....	195
Ausgang & Verstärkung (Out&Gain) .....	97
Ausgang 1 .....	97, 129
Ausgang 2 .....	97, 129
Ausgangspegel 1 .....	97, 129
Ausgangspegel 2 .....	97, 129
Auslösen .....	158
Auslösen starten .....	158
Auslösen stoppen .....	159
Ausstattung, optionale, Installieren .....	232
Auto .....	122

## B

Bank, neue .....	94
Basis-Empfangskanal .....	89
Baumstruktur .....	83
Bearbeiten .....	118
Befehl .....	177, 204
Befehlsausführung .....	177, 206
Befehlsauswahl .....	177, 206
Berechnen .....	124, 223
Bereich .....	111, 148
Bewegen .....	226
Bewegungstyp .....	226
Blockschutz .....	201
Blockspeicherung .....	216
Blocktyp .....	216
Boost-Frequenz, tiefe .....	190
Boost-Verstärkung, tiefe .....	189
Breakpoint1 .....	132
Breakpoint2 .....	132
Breite .....	220
Breite Entsprechend/Formatieren .....	216
Breite Erweitern .....	131
Breite, geringe .....	190
Breite, hohe .....	190
Breite, Mittlere .....	190



**C**

CD-DA ..... 184  
 CD-DA Steuerung (CDDA Ctrl)..... 161  
 CD-ROM-Laufwerks, ID (Identifizierung) ..... 161  
 CDR Laufwerk ID..... 183  
 COMMAND/EXIT-Taste ..... 86

**D**

Datei ..... 176  
 Dateityp, OS ..... 185  
 digitale Eingangs- & Ausgangsklemmen ..... 13  
 Diskette ..... 15  
 Diskette ..... 166, 167, 173, 181, 182, 210  
 Diskette Einrichten..... 173  
 Diskette, auf..... 181  
 Diskette, mehrfach speichern/laden ..... 211  
 Diskette, von ..... 181  
 Disketten Auswahl ..... 173  
 Disketten-Modus..... 166  
 Diskettenbefehle ..... 177  
 Diskettenlaufwerk ..... 11  
 Duplizieren..... 94

**E**

Effekt ..... 102, 160  
 Effekt 1 BYPASS (UMGEHEN)..... 102  
 Effekt 2 BYPASS (UMGEHEN)..... 103  
 Effekt 3 BYPASS (UMGEHEN)..... 103  
 Effekt 4 BYPASS (UMGEHEN)..... 104  
 Effekt 4 — 6 Anschluß..... 103, 104  
 Effekt 5 BYPASS (UMGEHEN)..... 104  
 Effekt 6 BYPASS (UMGEHEN)..... 104  
 Effekt A Einrichten (EfSetupA) ..... 102  
 Effekt B Einrichten (EfSetupB) ..... 104  
 Effekt bearbeiten ..... 104, 160  
 Effekt Bearbeitungstyp ..... 105  
 Effekt Einrichten (EfSetup) ..... 160  
 Effekt, Liste der Parameter ..... 258  
 Effekt, Typenliste..... 256  
 Effekt, vom..... 207  
 Effekt, zum..... 207  
 Effekt1 — 3 Anschluß..... 102, 104  
 Effektabschnitt ..... 63  
 Effektausgang..... 102, 104  
 Effektnummer (Effekt#) ..... 105  
 Effektyp..... 102, 104  
 EG ..... 137  
 Einblenden..... 219  
 Einfachbearbeitung..... 96  
 Eingang ..... 155  
 EINGANG L, R Anschlüsse ..... 10  
 Einrichten ..... 107, 153, 173  
 Einschub..... 185  
 Empfangsanschluß..... 202

Empfangskanal (Rch) ..... 85, 145  
 Empfangskanal, Zuordnung (RchASSIGN) ..... 94  
 Endtyp..... 124  
 Entfernen ..... 95  
 Erhalten bleiben..... 151  
 Erweiterungs- & Anschlagbereich (Exp&Vel)..... 131  
 Erzeugen ..... 126  
 EXPORTIEREN ..... 228  
 Exportieren, Typ..... 228  
 Externe Steuerung (EXT CTRL)..... 161  
 Externer Schnittstellen-Abschnitt..... 65

**F**

FEG-Abklingrate ..... 139  
 FEG-Anfangspegel ..... 139  
 FEG-Anstiegspegel..... 139  
 FEG-Anstiegspegel, Anschlagempfindlichkeit ..... 140  
 FEG-Anstiegsrate ..... 139  
 FEG-Ausklingpegel..... 139  
 FEG-Ausklingrate..... 139  
 FEG-Haltepegel ..... 139  
 FEG-Pegel, Anschlagempfindlichkeit..... 140  
 FEG-Rate, Anschlagempfindlichkeit ..... 140  
 FEG-Ratenmaßstab..... 140  
 Fehlermeldungen ..... 273  
 Festhalten ..... 212  
 Festhaltetyp ..... 213  
 Festplatte, Installation ..... 240, 244  
 Filter ..... 98, 133  
 Filter & Equalizer (Fltr&EQ) ..... 133  
 Filter, Typenliste ..... 133  
 Filter-EG (FEG)..... 138  
 Filtermaßstab (FltrScal) ..... 135  
 Filtermaßstab Breakpoint1 ..... 136  
 Filtermaßstab Breakpoint2 ..... 136  
 Filtermaßstab Grenzfrequenz 1 ..... 135  
 Filtermaßstab Grenzfrequenz 2 ..... 136  
 Filtertyp ..... 133  
 Filterverstärkung ..... 97, 134  
 Fokussieren ..... 95  
 Formatieren ..... 177  
 Formatierungstyp..... 178  
 Frequenz..... 155  
 Frequenz, Mittlere ..... 190  
 Funktion ..... 147, 198  
 Funktionsschema..... 77  
 Funktionstaste Einrichten (FkeySet) ..... 192  
 Funktionstasten ..... 11  
 Funktionstasten-Nummer (Funktionstaste#)..... 193

**G**

Gehen ..... 151  
 Genauigkeit..... 223  
 Gerät..... 110, 147, 192  
 Gerätenummer (Gerät#) ..... 201

Gesamt ..... 121  
 Gesamt EQ (ToalEQ) ..... 189  
 Grenzfrequenz ..... 98, 134  
 Grenzfrequenz, Anschlagempfindlichkeit ..... 134  
 Grenzfrequenz, Modulation der Phasenumkehr ..... 144  
 Grenzfrequenz, Modulationstiefe ..... 144  
 Grenzfrequenzabstand ..... 98, 134

**H**

Heranzoomen ..... 120  
 Herausziehen ..... 121  
 Hinzufügen ..... 95  
 Hochfrequenz ..... 190

**I**

I/O-Erweiterungskarte (AIEB 1) ..... 14  
 Importieren ..... 175  
 Index ..... 287  
 Initialisieren ..... 217

**K**

Kanal ..... 200  
 Kanaleinstellung (ChSetup) ..... 112  
 Kanalmitteilung ..... 200  
 Knacken an/aus ..... 164  
 Knackpegel ..... 163  
 Knackschlag ..... 163  
 Knacktempo ..... 163  
 Koaxial Eingang/Ausgang ..... 22  
 Kopfhörer ..... 10  
 Kopfhörer-Buchsen ..... 10  
 Kopieren ..... 206  
 Kopieren, Lautstärke ..... 181  
 Kopieren, Typ ..... 181, 206  
 Kunde ..... 198  
 Kurve ..... 219  
 Kurzbefehle ..... 86

**L**

Laden ..... 167, 169, 171, 172  
 Laden, alles ..... 167, 169, 171  
 Laden, in ein Programm ..... 168  
 Laden, OS ..... 185  
 Länge ..... 220  
 Länge ..... 221  
 Länge % ..... 220  
 Länge % / Schlag % / Zeit % ..... 223  
 Länge/Schlag/Zeit, nach ..... 223  
 Länge/Schlag/Zeit, original ..... 223  
 Länge/Schlag/Zeit, zu ..... 223  
 Längensperre ..... 122  
 Laufwerk ..... 66  
 Laufwerks-ID (Identifizierung) ..... 173, 179

Lautstärke ..... 167, 172, 185, 209  
 Lautstärke Wählen ..... 172  
 Lautstärke, nach ..... 181  
 Lautstärke, neue (NEM\_VOL) ..... 172  
 Lautstärke, zur ..... 181  
 LCD-Kontrast-Steuerung ..... 10  
 LFO ..... 143  
 LFO-Geschwindigkeit ..... 143  
 LFO-Tastensynchronisierung ..... 144  
 LFO-Verzögerung ..... 143  
 LFO-Welle ..... 143  
 Löschen ..... 94, 169, 185, 194, 208  
 Löschen, Typ ..... 208

**M**

Map/Out ..... 127  
 Mapped Taste ..... 155, 212, 222  
 Mapped von ..... 212, 222  
 Mapped zu ..... 153  
 Master ..... 195  
 Master, Lautstärkestuerung ..... 10  
 MIDI ..... 200  
 MIDI Ch ..... 112  
 MIDI-Anschlüsse ..... 12  
 MIDI-Ausgang ..... 191  
 MIDI-Eingang ..... 82  
 MIDI-Kanal ..... 192  
 MIDI-Steuerung ..... 101  
 MIDI-Verbindungen ..... 25  
 MIDI/CTRL ..... 145  
 MIDI→Sample ..... 84, 90  
 MIDI→Sample Layer-Abschnitt ..... 198  
 Mitte ..... 191  
 Mix ..... 96  
 Mix & Key-Bereich (Mix&key) ..... 127  
 Modus-Tasten ..... 10  
 Montieren ..... 173

**N**

Niederfrequenz ..... 190  
 Normalisieren ..... 121, 218  
 Normalisieren, automatisches ..... 157  
 Note ..... 193  
 Note, originale ..... 128, 154  
 Noten, hohe ..... 128, 154  
 Notenanfang, Typ ..... 112  
 Notenanzeige, Typ ..... 198  
 Notennummer ..... 193  
 Null ..... 123  
 Null, automatische ..... 123

**O**

Oberabdeckung, Entfernung & Wiederanbringung ..... 232, 233  
 Oberteil der Partition ..... 174

Öffnen/Schließen ..... 84, 93  
 Omni ..... 200  
 Optimieren ..... 151  
 Optischer Eingang/Ausgang ..... 13, 22  
 Ordnen ..... 211  
 Ordnungstyp ..... 211  
 Oszillator Erzeugen (CREATE OSC) ..... 227

**P**

Panel-Wiedergabe ..... 191  
 Parameternummer (Parameter#) ..... 105  
 Part ..... 91, 92  
 Partition, Nummer ..... 179  
 PEG-Abklingrate ..... 141  
 PEG-Anfangspegel ..... 141  
 PEG-Anstiegspegel ..... 141  
 PEG-Anstiegsrate ..... 140  
 PEG-Ausklingpegel ..... 141  
 PEG-Ausklingrate ..... 141  
 PEG-Bereich ..... 142  
 PEG-Haltepegel ..... 141  
 PEG-Pegel, Anschlagempfindlichkeit ..... 142  
 PEG-Rate, Anschlagempfindlichkeit ..... 141  
 PEG-Ratenmaßstab ..... 141  
 Pegel ..... 96  
 Pegel 1 ..... 132  
 Pegel 2 ..... 132  
 Pegelmaßstab (LvIScal) ..... 132  
 Pegelversatz ..... 196  
 Phasenverschiebung Erweitern ..... 131  
 Play-Modus, Wiedergabe-Modus ..... 88  
 Poly/Mono ..... 96, 127  
 Polyphonie, Maximale ..... 62  
 Portamento ..... 98  
 Program Portamento ..... 91  
 Programm ..... 89, 167, 211, 216  
 Programm Laden (PgmLoad) ..... 167  
 Programm LFO (PgmLFO) ..... 113  
 Programm LFO-Anfangsphase ..... 114  
 Programm LFO-Phasenkanal zurücksetzen ..... 114  
 Programm LFO-Phasennote zurücksetzen ..... 114  
 Programm LFO-Synchronisation ..... 113  
 Programm LFO-Tempo ..... 114  
 Programm LFO-Welle ..... 113  
 Programm LFO-Zyklus ..... 114  
 Programm Mix (PgmMix) ..... 90  
 Programm Portamento-Modus ..... 92  
 Programm Portamento-Rate/Zeit ..... 92  
 Programm Portamento (PgmPorta) ..... 91  
 Programm Transponieren ..... 91  
 Programm, nach ..... 207, 214, 226  
 Programm, Steuerfunktion ..... 110  
 Programm, zum ..... 207, 227  
 Programm-Modus ..... 92, 89  
 Programmänderung ..... 200

Programmauswahl (PgmSel) ..... 89  
 Programmpegel ..... 90  
 Programmsteuerung A/B (PgmCtrlA/B) ..... 110  
 Prozeß ..... 157, 218  
 Prozeßtyp ..... 218

**Q**

Q (Güte) /Breite ..... 98, 134  
 Q (Güte) /Breite, Anschlagempfindlichkeit ..... 134  
 Quell-Sample ..... 216  
 Quellprogramm ..... 215

**R**

Rec Effekt an/aus ..... 160  
 RecPort& PlayChannel (Aufzeichnungsanschluß& Wiedergabekanal) ..... 194  
 Regelknopf ..... 10  
 Regelknopf 1 Typ (KNOB1TYPE) ..... 84  
 Regelknopf-Nummer (Knob#) ..... 192  
 Regelknopf-Steuerung (KnobCtrl) ..... 191  
 Regelknopf-Steuerung einrichten (KnobSet) ..... 191  
 Register ..... 126, 214  
 Registerquelle ..... 215  
 Registerquelle, Effekt ..... 215  
 Registerquelle, Einrichten ..... 215  
 Registerquelle, Steuerung ..... 215  
 Registertyp ..... 215  
 Remix ..... 125  
 Remix-Typ ..... 125  
 Remix-Typveränderung ..... 125  
 Remix-Zonenende ..... 126  
 Remix-Zonenstart ..... 126  
 Resample ..... 222  
 Resampletyp ..... 222  
 Reserve ..... 94  
 RW-Löschen ..... 183

**S**

Sample-Tongenerator ..... 59  
 Sample ..... 84, 93, 153, 169, 217  
 Sample & Hold-Geschwindigkeit (S/Hspeed) ..... 107  
 Sample Auswahl (SmpSel) ..... 93  
 Sample EQ-Breite ..... 135  
 Sample EQ-Frequenz ..... 135  
 Sample EQ-Typ ..... 135  
 Sample EQ-Verstärkung ..... 135  
 Sample Information (SmpInfo) ..... 124  
 Sample Laden (SmpLoad) ..... 169  
 Sample Portamento-Modus ..... 130  
 Sample Portamento-Rate/Zeit ..... 130  
 Sample Solo ..... 93  
 Sample Stereo ..... 127  
 Sample Tonhöhe, originale ..... 224  
 Sample, von ..... 207

Sample, zum ..... 207, 213  
 Sample-Steuerung A/B (SmpCtrlA/B) ..... 146  
 Sample/Sequenz ..... 208  
 Sample/Sequenz ..... 210  
 SampleBank ..... 211  
 SampleBank ..... 95  
 SampleBank Auswahl ..... 95  
 SampleBank, von ..... 214, 227  
 SampleBank, zur ..... 227  
 Samplepegel ..... 127  
 Schleife teilen (LOOPDIV) ..... 221  
 Schleifen Remix (LoopRmx) ..... 125  
 Schleifen-Endadresse ..... 122  
 Schleifen-Modus ..... 123, 214  
 Schleifen-Startadresse ..... 121  
 Schleifentempo ..... 124  
 Schleifenüberblendung (LoopXfade) ..... 220  
 Schleifenüberwachung ..... 124  
 Schnelleingabe ..... 83  
 Schreibgeschwindigkeit ..... 183, 184  
 Schritt ..... 121  
 Schrittnummer (Schritt#) ..... 115  
 Schwächen ..... 218  
 SCSI Geräte, Installation ..... 251  
 SCSI-Anschlüsse ..... 12  
 Seite ..... 199  
 Selbständige ID ..... 173  
 Sequenz ..... 171, 194  
 Sequenz Laden (SeqLoad) ..... 171  
 Sequenz, neue (NEW\_SEQ) ..... 194  
 Sequenzabschnitt ..... 64  
 Sequenzdaten ..... 65  
 Sichern ..... 194, 208  
 Sichern/Laden ..... 182  
 Sicherung ..... 182  
 Sicherungsnummer (Sicherung #) ..... 183  
 SIMM ..... 14  
 SIMM Installation ..... 234  
 Snap ..... 123  
 Snap, automatischer ..... 123  
 Solo ..... 89  
 Sortieren ..... 93  
 Sound-Test ..... 28  
 Speicher, Freier ..... 89  
 Speichererweiterung ..... 14  
 Speichererweiterung installieren ..... 234  
 Spurnummer (Spur#) ..... 185  
 Starteckpegel ..... 158  
 Stereo ..... 96  
 STEREO AUSGANG L/MONO R Anschlüsse ..... 12  
 Stereo/Mono ..... 155  
 Stereo→Mono ..... 225  
 Stereo→Mono-Typ ..... 225  
 Stereoausgang, zuweisbarer Ausgang ..... 195  
 Stereopegel ..... 156  
 Steueränderung ..... 191, 201

Steuerbefehlnummern, Liste ..... 270  
 Steuern ..... 101, 110  
 Steuertyp ..... 192  
 Steuerung, Zurücksetzen ..... 112  
 Steuerungsabschnitt ..... 64  
 Stop ..... 161  
 Stopeckpegel ..... 159  
 Stromversorgung AN/AUS ..... 27  
 Stromversorgungsanschluß ..... 19  
 Stromversorgungsschalter ..... 11  
 Stufenwelle, Gesamtstufen ..... 115  
 Stufenwellensteigung ..... 115  
 System ..... 197  
 System, Exklusiv (SysEx) ..... 201  
 Systemdatei ..... 182  
 Systemparameter ..... 65

**T**

Taste ..... 99  
 Taste, tiefe ..... 128, 154  
 Tasten einrichten (KeysSet) ..... 197  
 Tastenbereichswechsel ..... 99  
 Tastengrenze, oben ..... 99  
 Tastengrenze, unten ..... 99  
 Tastenmappe ..... 154  
 Tastenüberblendung ..... 100, 128  
 Technische Daten ..... 254  
 Teilen ..... 221  
 Tempo, nach ..... 223  
 Tempo, originales ..... 223  
 Tempo, zum ..... 223  
 Testen ..... 183, 184  
 Tonhöhe, fein ..... 98, 130  
 Tonhöhe, feine, zur ..... 224  
 Tonhöhe, grobe ..... 98, 129  
 Tonhöhe, grobe, zur ..... 224  
 Tonhöhe, Konstante ..... 130  
 Tonhöhe, Modulation der Phasenumkehr ..... 144  
 Tonhöhe, Modulationstiefe ..... 144  
 Tonhöhe, nach ..... 224  
 Tonhöhe, Pitch ..... 98, 129  
 Tonhöhe, Umwandeln ..... 222  
 Tonhöhe, zufällige ..... 130  
 Tonhöhen-EG ..... 140  
 Tonhöhenverstimmung ..... 201  
 Tonhöhenverstimmungsrads ..... 146  
 Tonhöhenverstimmungstyp ..... 145  
 Transponieren ..... 200  
 Trim/Loop (Abschneiden/Schleifen) ..... 120  
 Typ ..... 111, 148  
 Typ schwächen ..... 219  
 Typ Sichern ..... 209  
 Typ, zum ..... 213

**U**

Überblendung ..... 100  
 Überblendung (Xfade) ..... 100  
 Überblendungsbereich ..... 220  
 Überwachen & Klicken (Mon&Click) ..... 163  
 Überwachung ..... 151  
 Überwachungsausgang ..... 163  
 Überwachungspegel ..... 163  
 Umkehren ..... 218  
 Utility-Modus ..... 188

**V**

Verstärkung, hohe ..... 189  
 Verstärkung, Minusseite ..... 219  
 Verstärkung, Mittlere ..... 189  
 Verstärkung, Plusseite ..... 219  
 Verstärkung, tiefe ..... 189  
 Verstimmung Erweitern ..... 131  
 Verzeichnis ..... 176  
 Vorauslösen ..... 156

**W**

WAV ..... 228  
 Wegzoomen ..... 120  
 Wellen-Endadresse ..... 120  
 Wellen-Startadresse ..... 120  
 Wellen-Startadresse, Anschlagempfindlichkeit ..... 124  
 Wellenform ..... 120  
 Wellenformanzeige ..... 121  
 Wert ..... 115  
 Wiedergabegeschwindigkeit ..... 194  
 Wiedergebarer Bereich ..... 85  
 Wiedergeben & Laden ..... 174  
 Wiedergeben/ Pause/ Fortsetzen ..... 161, 194  
 Wiederherstellung der Herstellereinstellungen ..... 86

**Z**

Zeicheneingabe ..... 81  
 Zeit strecken ..... 222  
 Zielbereich ..... 212  
 Zielkanal ..... 212  
 ZIP-Laufwerk, Installation ..... 247  
 Zone Überwachen ..... 125  
 Zubehör, mitgeliefertes ..... 4  
 Zurückkehren ..... 230  
 ZUWEISBARE-Taste ..... 11, 86  
 ZUWEISBARE-Taste, Funktion ..... 197  
 ZUWEISBARER AUSGANG 1 — 6 ..... 13  
 ZUWEISBARER AUSGANG L, R ..... 12

# 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 harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not

guarantee that interference will 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.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

## 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)

# 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 electrician 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 lightening 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

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 Piso-2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 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.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid) Spain  
Tel: 91-201-0700

### 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

## ASIA

### 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

### 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, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2445





**Auf Umweltpapier mit Sojatinte gedruckt.**

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 1999 Yamaha Corporation

V544690 \*\*\*POCP\*,\*-03C0 Printed in Japan