



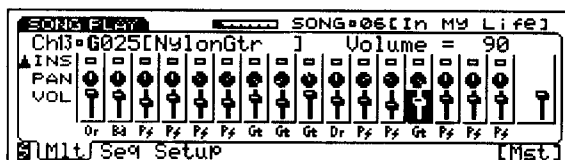
REFERENZHANDBUCH

SONG-MODUS

Der Song-Modus der W5/W7 besteht aus vier unabhängigen Betriebsarten: »Song Play«, »Song Record«, »Song Edit« und »Song Job«. Zum Hin- und Herspringen zwischen den Betriebsarten müssen Sie immer nur eine der Modustasten auf dem Panel drücken. So haben Sie über zwei, drei Tasten schnellen Zugriff auf beliebige Funktionen, die Sie während der Arbeit gerade benötigen.

• SONG PLAY MODE

Der »Song Play«-Modus wird mit der Taste SONG im Modus-Bereich auf dem Panel aufgerufen. Im »Song Play«-Modus können Sie zwischen den Funktionen »Song Multi«, »Song Sequence Play« und »Song Setup« wählen, um ein Multi zu definieren. Ein »Multi« ist sehr komplex. Sie können: jeder der 16 Spuren eine Instrument-Voice zuordnen, Mischpult- und andere Einstellungen für die Voices jeder Spur festlegen (einschließlich Lautstärke, Panorama, Effekte, Feinstimmung, Notenverschiebung und Pitch-Bend), einen beliebigen der 16 Songs im internen Song-Speicher wählen und verschiedene MIDI-Einstellungen zuordnen. Dazu gehören der MIDI-Sendekanal, die Einstellung des Tastatur-Modus auf »Normal«, »Split«, »Layer« oder »4-Zone«, die Einstellung der Sequenzer-Clock auf »intern« oder auf »MIDI Sync«, und andere Einstellungen festlegen, die das gerade gewählte Song-Multi beeinflussen.



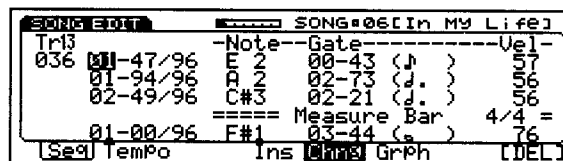
• SONG RECORD MODE

Der »Song Record«-Modus wird aus den Betriebsarten »Song-Multi« oder »Song Sequence Play« heraus mit der Taste RECORD im Sequenzer-Bereich auf dem Panel aufgerufen. Im »Song Record«-Modus können Sie eine Sequenz im gerade gewählten Song-Speicher aufnehmen, entweder in Echtzeit (»Realtime«) (einschließlich Replace-, Overdub- und Punch-In-Aufnahme) oder mit der schrittweisen Aufnahme, und Aufnahmeparameter wie Taktmaß, Tempo, Quantisierung, Click-Lautstärke und anderes festlegen.



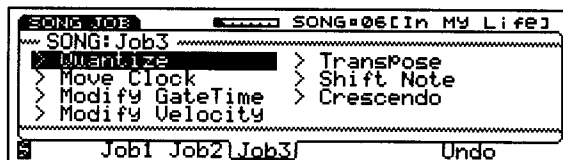
• SONG EDIT MODE

Der »Song Edit«-Modus wird mit der Taste EDIT im Modus-Bereich auf dem Panel aufgerufen. Im »Song Edit«-Modus können Sie mit drei unabhängigen Funktionen einzelne Noten, Controller und andere MIDI-Events in der Sequenz betrachten und bearbeiten: Mit »Data Change« können Sie die Daten verändern, mit »Data Insert« können Sie neue Daten einfügen, und mit »Graph« können Sie die Noten als schwarze Rechtecke auf einer dargestellten Tastatur sowie auf einer horizontalen Linie als kleine schwarze Punkte betrachten, die die Position der Noten innerhalb eines Taktes anzeigen.



• SONG JOB MODE

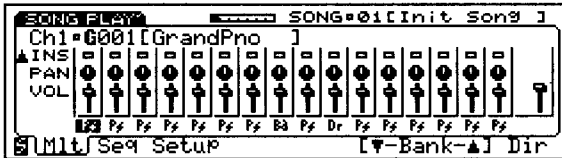
Der »Song Job«-Modus wird mit der Taste JOB im Modus-Bereich auf dem Panel aufgerufen. Im »Song Job«-Modus können Sie Änderungen an der Sequenz vornehmen, die für alle Daten eines oder mehrerer ganzer Takte gelten. Die »Song Job« Operationen sind: Song kopieren, anhängen und löschen, Spur kopieren, löschen und mischen, Takt kopieren, leeren, erzeugen, löschen und einfügen, Daten reduzieren, extrahieren und Akkorde sortieren, sowie Quantisierung, Clock verschieben, Notenlänge verändern, Anschlagsdynamik verändern, transponieren, Noten verschieben, sowie Crescendo erzeugen.



SONG PLAY

Im »Song Play«-Modus haben Sie Zugriff auf die Funktionen, mit denen Sie ein Song-Multi definieren, eine Songsequenz wählen und abspielen oder verschiedene Tastatur-, MIDI- und Controller-Einstellungen einstellen können.

Beim Einschalten schaltet die W5/W7 immer in den Modus »Song Play«, Unterfunktion »Song Multi«, so daß Sie die Instrument-Voice spielen können, die der Spur 1 des Song-Multis #01 zugeordnet ist. Dies wird in der Funktion »Song-Multi« Display angezeigt, d. h. im 16-Kanal Stereo-Mischpult.



Bei Auslieferung der W5/W7 ist keines der 16 Song-Multis definiert, d. h. jede Spur aller Multis ist auf die »GM«-Voice #001 eingestellt. Eine Ausnahme bildet die Spur 10—der Spur für Schlagzeug und Schlaginstrumente—die auf die »GM« Drum-Voice #01 eingestellt ist.

HINWEIS: Beim Einschalten bleiben der Name und die Einstellungen der Parameter aller 16 Song-Multis in internen Song-Speicher erhalten, wie sie beim Ausschalten gespeichert waren; die Sequenzer- bzw. Song-Daten und der Speicher für die Song-Voice-Bänke wird jedoch immer beim Ausschalten gelöscht, Sie müssen daher nachgeladen werden, wenn nötig. Denken Sie daran, Ihre wichtigen Song-Daten immer auf Diskette zu speichern, bevor Sie das Gerät ausschalten!

• SONG-PLAY-MODUS AUFRUFEN UND VERLASSEN

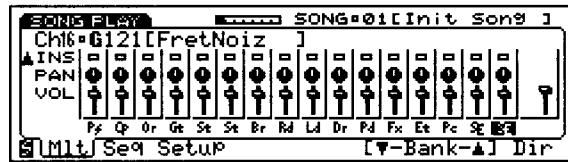
Um den »Song Play«-Modus von einer anderen Betriebsart aus aufzurufen, drücken Sie einfach SONG im Modus-Bereich auf dem Panel. Um den »Song Play«-Modus zu verlassen, drücken Sie einfach eine andere Modustaste.

HINWEIS: Beim Aufruf des »Song Play«-Modus von einem anderen Modus aus erscheint entweder das »Song-Multi«-Display oder das »Song Sequence Play«-Display, abhängig davon, welches Display beim letzten Aufruf des »Song Play«-Modus gewählt war.

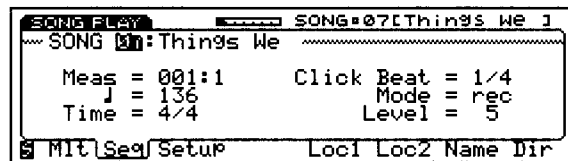
• ZUGRIFF AUF DIE SONG-PLAY-FUNKTIONEN

Für den Aufruf der »Song Play«-Funktionen drücken Sie die Taste SONG im Modus-Bereich auf dem Panel. Mit [F1] (»Mlt«) erreichen Sie die Funktion »Song-Multi«. Mit [F2] (»Seq«) erreichen Sie die Funktion »Song Sequence Play«. Mit [F3] (»Setup«) erreichen Sie die Funktion »Song Setup«.

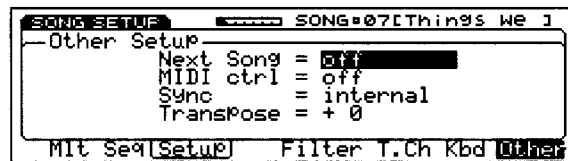
SONG MULTI PLAY – Mit der Funktion »Song Multi« können Sie jeder der 16 Spurtasten auf dem Panel ein Instrument (eine Voice) zuordnen und alle Mischpult- und andere Einstellungen für jede Spur und für die Gesamtabmischung einstellen. Dazu gehören Lautstärke, Panorama und die Einstellungen der digitalen Effekte, sowie Feinstimmung, »Note Shift« (Transponierung) und die Pitch-Bend Parameter—und der Zugriff auf das »Voice Directory«.



SONG SEQUENCE PLAY – Mit der Funktion »Song Sequence Play« können Sie einen beliebigen der 16 Songs in internen Song-Speicher wählen, einen bestimmten Takt der Sequenz angeben, an dem die Wiedergabe beginnen soll, das Tempo einstellen, zwei Taktpositionen für den sofortigen Zugriff auf die beiden am häufigsten benutzten Takte markieren, einen Song benennen, und das »Song Directory« aufrufen.



SONG SETUP – Mit der Funktion »Song Setup« können Sie verschiedene MIDI-Einstellungen tätigen. Dazu gehören MIDI-Sendekanal, MIDI-Eventfilter und der Control-Status, Einstellung des Tastatur-Modus auf »Normal«, »Split«, »Layer« oder »4-Zone«, Einstellung der Sequenzer-Clock auf interne oder MIDI-Synchronisation, und Einstellung eines Transpositionswertes.



• SONG-SEQUENZ ABSPIELEN

Sie können die gerade gewählte Songsequenz entweder aus der Funktion »Song-Multi« oder der Funktion »Song Sequence Play« heraus wiedergeben, indem Sie die Taste RUN im Sequenzer-Bereich auf dem Panel drücken. Sie können auch zwischen den beiden Funktionen hin- und herschalten und die Parameter einstellen, während der Song läuft. (HINWEIS: Wenn Sie die Sequenz erneut von vorne starten möchten, werden alle Einstellungen entsprechend der »MIDI Events«, die in der Sequenz aufgenommen wurden, zurückgesetzt.

GLEICHZEITIG GESPIELTE NOTEN – Die W5/W7 kann bis zu 32 Noten (bzw. gleichzeitig spielen (entweder über die Tastatur oder der Sequenzer). Während der Wiedergabe, beliebige neu Noten die würden überschreiten diese Nummer werden ignoriert.

HINWEIS: Der Sequenzer läuft nicht, wenn die W5/W7 sich in den Betriebsarten »Song Edit«, »Song Job«, »Utility« oder »Disk« befindet, oder wenn die Funktion »Song Setup« gewählt ist. Umgekehrt können Sie, wenn der Sequenzer läuft – Aufnahme oder Wiedergabe – nicht die Betriebsarten »Song Edit«, »Song Job«, »Utility«, oder »Disk Modi aufrufen, oder die Funktion »Song Setup« wählen.

• SPUREN FÜR DIE WIEDERGABE ANWÄHLEN

Benutzen Sie die 16 Spurtasten, um die Spuren für die Wiedergabe zu wählen. Die Spurtaste jeder Spur mit aufgenommenen Daten leuchtet grün. Eine rote Spurtaste markiert die gerade gewählte Spur.

• »SOLO« UND »MUTE«

Wenn ein Song wiedergegeben wird, können Sie durch Drücken der Taste SOLO ein oder mehrere Instrument-Voices »isolieren«, während der Song läuft. Die rote LED der Taste SOLO leuchtet, um anzuzeigen, daß die W5/W7 sich im Solo-Status befindet. Im Solo-Status leuchten Spuren, die Daten enthalten, entweder rot (Solo-Status), oder grün (Mute-Status = stummgeschaltet).

SOLO – Nach Drücken der Taste SOLO leuchtet die gerade gewählte Spurtaste rot, um anzuzeigen, daß diese Spur im »Solo«-Status ist. Sie hören dann nur noch diese eine Spur. Sie können jedoch auch mehr als eine Spur gleichzeitig auf Solo schalten.

MUTE – Alle andere Spuren, die Daten enthalten, leuchten grün, um anzuzeigen, daß sie stummgeschaltet bzw. ausgeschaltet sind, und Sie diese nicht hören können.

EXIT – Um den Solo-Status zu verlassen, drücken Sie einfach die Taste TRACK SELECT.

SONG MULTI

Mit der Funktion »Song-Multi« können Sie jeder der 16 Spurtasten auf dem Panel eine Instrument-Voice zuordnen, sowie alle Mischpult- und andere Einstellungen für jede Spur und für die Gesamtabmischung angeben. Dazu gehören Lautstärke, Panorama und die Einstellungen der digitalen Effekte, sowie Feinstimmung, Notenverschiebung und Pitch-Bend-Parameter.

Ein »Song-Multi« oder »Multi«, ist die Gesamtheit aller MIDI-, Voice-, Mischpult- und anderer Zuordnungen und Einstellungen, die –mit wenigen Ausnahmen– überhaupt für einen »Song« oder einen Song-Speicherplatz in der W5/W7 möglich sind.

Je nach Ihre speziellen Bedürfnissen für jeweils ein »Setup« (Gesamteinstellung), d. h. ob Sie gerade komponieren, üben, aufnehmen, oder live auftreten möchten, und ob Sie die W5/W7 als Masterkeyboard oder als Tongenerator benutzen, kann ein Song-Multi aus den Einstellungen aller Parameter, den Songsequenz-Daten und der zusätzlichen Song-Voice-Bank bestehen, es kann aus den Einstellungen aller Parameter und der zusätzlichen Song-Voice-Bank bestehen, oder aus nur den Multi-Einstellungen (d. h. den Einstellungen aller Parameter) bestehen.

Ein Song-Multi kann auf einem der 16 Song-Speicherplätze der W5/W7 gespeichert werden, und über das Diskettenlaufwerk auf Diskette abgelegt und wieder geladen werden. Da jeder einzelne Song-Speicher auch eine zusätzliche Voice-Bank (die Song-Voice-Bank) mit 128 normalen Voices und 2 Drum-Voices enthält, die aus den Voice-Bänken »Internal«, »Preset« oder »GM« (oder der Voice-Bank »External« bei eingebauter Erweiterungsplatine) stammen können. Sie können eine ganze Bank von Song-Voices speziell für ein einzelnes Multi zusammenstellen. Dadurch befinden sich alle Daten für ein ganzes Multi zusammen an einem Ort, d. h. innerhalb eines einzelnen Song-Speichers. (WICHTIG: Die Sequenz-Daten und die Song-Voice-Daten bleiben nicht im Speicher erhalten, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Speichern Sie immer Ihre wichtigen Song Daten auf Diskette, bevor Sie das Gerät ausschalten.)

HINWEIS: Song-Multis können auf verschiedene Arten auf Diskette gespeichert und zurück in die W5/W7 geladen werden: 1) alle 16 Songs mit den zusätzlichen Song-Voice-Bänken, 2) ein einzelner Song, und 3) ein Song mit der zusätzlichen Song-Voice-Bank. (Für weitere Informationen über das Speichern und Laden auf und von Diskette siehe Disk-Modus, Seite 131.)

• SONG MULTI DEFINIEREN

Es gibt praktisch Hunderte von Parametern, aus denen ein Song-Multi besteht, aber nur vier grundlegende Schritte, die für den Prozeß der Erstellung und Definition eines Multis erforderlich sind:

1. SONG-SPEICHERPLATZ WÄHLEN

Drücken Sie im Modus »Song Multi Play« die Funktionstaste [F2] (»Seq«), um die Funktion »Song Sequence Play« aufzurufen und wählen einen Song-Speicherplatz (01 ~ 16). Drücken Sie dann [F1] (»Mlt«), um zur Funktion »Song-Multi« bzw. dem Mischpult-Display zu springen. Der so gewählte Song ist in diesem Fall bereits das Multi.

2. INSTRUMENTE DEN SPUREN ZUORDNEN UND MULTI-PARAMETER EINSTELLEN

Drücken Sie eine Spurtaste (1 ~ 16) auf dem Panel (diese leuchtet rot, um anzuzeigen, daß dies die gerade gewählte Spur im Multi ist) und ordnen ein Instrument zu, indem Sie eine Voice der Bänke »Preset«, »GM«, »Internal« oder »External« aussuchen. Beginnen Sie daraufhin einfach mit der »Arbeit« bzw. der Einstellung aller Parameter (Voice-Lautstärke, Panorama, Effect-Send-Pegel, Feinstimmung, etc.), sowie Tastatur-, Controller- und MIDI-Zuordnungen, etc.). Während Sie im Song-Modus arbeiten, merkt sich die W5/W7 alle Einstellungen, die Sie vornehmen. Ihre Bedienungsvorgänge definieren das Multi.

3. MULTI AUF EINEM SONG-SPEICHERPLATZ ABLEGEN

Die Einstellungen, die Sie im Song-Multi vornehmen, bleiben wie sie sind, wenn Sie nicht einen anderen Song-Speicherplatz wählen. Daher, müssen Sie, bevor Sie dies tun, Ihr Multi auf einem Song-Speicherplatz speichern. Auch, wenn Sie sich mitten in einer intensiven Session befinden, ist es ein gute Angewohnheit, Ihre Song-Multi- (und Sequenz-) Daten auf einem Song-Speicherplatz zu speichern. Wenn Sie das regelmäßige Speichern des Multis während der Arbeit beibehalten, und eventuell sogar die verschiedenen, nennenswerten Versionen auf unterschiedlichen Song-Speicherplätze ablegen, besitzen Sie immer eine Sicherheitskopie, von der Sie im schlimmsten Fall, in dem ein wichtiges Multi verloren ist, die Arbeit wieder aufnehmen können. Vor dem Speichern Ihres Multis geben Sie dem Multi mit der Funktion »Song Sequence Play« einen Namen. Um das Multi auf einem Song-Speicherplatz (01 ~ 16) zu speichern, drücken Sie STORE und danach [F2] (»Multi«). Benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um einen internen Song-Speicherplatz zu wählen, und drücken Sie dann ENTER, um die Operation auszuführen. Um den »Store«-Modus zu verlassen, drücken Sie EXIT oder eine beliebige andere Modustaste. *Speichern Sie immer Ihre Multis auf einem Song-Speicherplatz, während Sie arbeiten.*

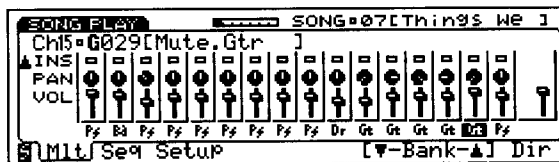
4. MULTI AUF DISKETTE SPEICHERN

Wenn Sie die Erstellung eines Multis beendet haben, oder Ihre Arbeit unterbrechen müssen, speichern Sie das Multi auf Diskette, so daß Sie es zurück in die W5/W7 laden können, wenn Sie weiterarbeiten möchten. *Speichern Sie immer Ihre Multis und andere wichtige Daten auf Diskette.*

HINWEIS: Sobald ein Multi auf einem Song-Speicherplatz gespeichert wurde, können Sie zwischen anderen Song-Speicherplätzen hin- und herschalten. Die Multi-Einstellungen bleiben immer erhalten, sogar dann, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Wenn das Gerät wieder eingeschaltet wird, erscheint der Song-Name, und alle anderen Einstellungen des letzten Multis, und andere Multis befinden sich auf den Song-Speicherplätzen. Die Songsequenz-Daten, d. h. die Songs selbst, und die Song-Voice-Daten, d. h. die speziellen Voice-Zusammenstellungen der Songs, sind jedoch verloren. Auch beim Speichern des gerade aktiven Multis auf einem anderen Song-Speicherplatz werden die Multi-Einstellungen gespeichert, nicht jedoch die Sequenzen und die Song-Voices. Songsequenz- und Song-Voice-Daten eines Song-Speicherplatzes können im »Song Job«-Modus auf andere Song-Speicherplätze kopiert werden (für Einzelheiten, siehe Seite 96.)

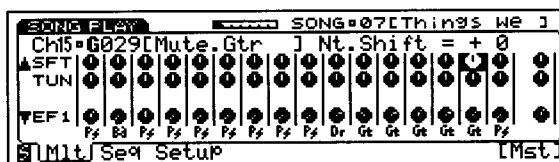
• SONG-MULTI-FUNKTION AUFRUFEN

Für den Aufruf der Funktion »Song-Multi« vom Song-Modus aus drücken Sie [F1] (»Mlt«). Es erscheint die Teilansicht eines 16-Kanal Stereo-Mischpultes.

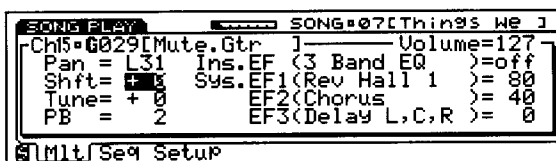


SPUR WÄHLEN (1 ~ 16) – Um ein Instrument bzw. eine Spur im Song-Multi zu wählen, drücken Sie einfach eine der Spurtasten (TRACK), oder benutzen Sie Cursortasten LINKS und RECHTS. Die Spurtaste leuchtet rot, um anzuzeigen, daß dies die gerade gewählte Spur ist.

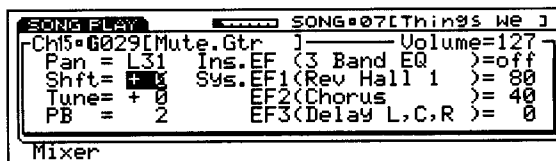
INSTRUMENT-PARAMETER WÄHLEN (Voice, Volume, Pan, Insert-Effekt, Systemeffekt Send 1 ~ 3, Tune, Note Shift, Pitch Bend Range) – Um einen Parameter einer Spur zu wählen, benutzen Sie Cursortasten OBEN und UNTEN. (Das Display rückt vor oder zurück, während Sie sich nach oben und unten durch die Parameter bewegen.) Die gerade gewählten Parameter werden hervorgehoben, und der Parameter-Name sowie der eingestellte Wert als Zahl wird oben rechts im Display angezeigt.



ANZEIGE DER INSTRUMENT-PARAMETER – Um von der Funktion »Song Multi Play« zu der Anzeige der Instrument-Parameter zu gelangen, halten Sie SHIFT gedrückt und drücken dann [F1] (»Inst«). Benutzen Sie die Cursortasten, um einen Parameter zu wählen.



Für die Rückkehr in das »Song Multi«-Display drücken Sie EXIT oder halten Sie SHIFT gedrückt und drücken nochmals [F1] (»Mixer«).

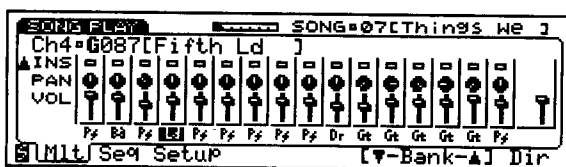


• CURSORSTEUERUNG IM SONG-MULTI

Die Operationen, die Sie im Modus »Song Multi Play« durchführen, arbeiten Hand in Hand mit der Abmischung, während Sie Voices zuordnen, Spuren anwählen, und auf die Mischpultbereiche oder Blöcke mit den Parametern Lautstärke, Panorama, System Effekt Send-Wege, etc. zugreifen, deren Einstellungen Sie verändern möchten. Hauptsächlich werden Sie die Cursortasten LINKS und RECHTS benutzen, um die Spur anzugeben, deren Parameter Sie ändern möchten, und die Cursortasten OBEN und UNTEN für den Zugriff auf andere Mischpultbereiche, oder Parameter. Mit dem JOG-Datenrad, den Tasten INC/DEC und dem Ziffernblock ändern Sie dann die Einstellungen wie gewünscht.

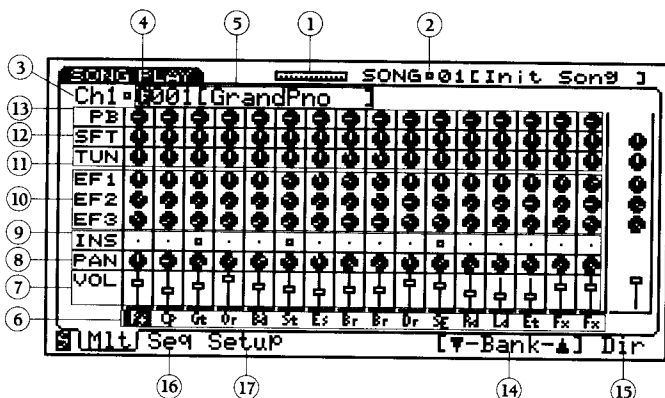
HINWEIS: Das Drücken einer der Spurtasten wählt die entsprechende Spur, und positioniert automatisch auch den Cursor auf diesen Kanal des Mischpults. Während diese Spur immer noch selektiert ist (und Sie immer noch deren Voice spielen), können Sie sich trotzdem mit den Cursortasten LINKS und RECHTS auf andere Kanäle bzw. Spuren bewegen, die vom Sequenzer gespielt werden, um dort Änderungen vorzunehmen.

SONG-MULTI-DISPLAY – Das Display »Song Multi Play« dient dazu, alle Funktionen und Parameter des Multis schnell aufzurufen, und Ihnen eine klare visuelle Rückmeldung während der Arbeit zu vermitteln. Dieses Display ist die virtuelle Heimat innerhalb der W5/W7.



Das im LC-Display angezeigte Mischpult ist eigentlich nur eine Teilansicht, das Mischpult besteht aus mehreren Bereichen, und reicht über die sichtbare Darstellung hinaus. Die schwarzen Pfeile nach oben oder unten ganz links im Display zeigen an, daß weitere Parameter zur Verfügung stehen, die mit Hilfe der Cursortasten OBEN und UNTEN erreichbar sind.

Die Abbildung unten zeigt das Mischpult so, wie es aussehen würde, wenn es komplett auf dem Display dargestellt werden könnte. Links sehen Sie weitere visuelle Informationen, und alle Funktionen, die sich vom »Song Multi Play«-Display aus aufrufen lassen.



① VERFÜGBARER SPEICHERPLATZ

Hier wird der verbleibende Speicherplatz angezeigt. Benutzte Speicherbereiche werden schwarz dargestellt. Diese Anzeige ist immer aktiv, unabhängig von der gewählten Betriebsart oder Funktionsanzeige.

② SONGNUMMER UND -NAME

Zeigt die Nummer des gerade gewählten Song-Speichers (01 ~ 16) und den Namen des Songs an. Sie können keinen Song vom »Song Multi Play«-Display aus wählen. Um einen anderen Song zu wählen, müssen Sie zuerst [F2] (»Seq«) drücken, und dann den Song aus der Funktion »Song Sequence Play« heraus anwählen.

③ MIDI-KANAL / SPUR (Ch 1 ~ 16)

Zeigt die MIDI-Kanalnummer der gerade gewählten Spur. Da die Spurnummern genau den MIDI-Eingangskanälen entsprechen, repräsentiert diese Nummer sowohl die Nummer des MIDI-Eingangskanals und die gewählte Spurnummer.

④ VOICE-BANK (G, P, I, S, E*, GD, PD, ID, SD, ED*)

Hier sind ein Buchstabe (für normale Voices) oder zwei Buchstaben (für Drum-Voices) eingetragen, die die Voice-Bank repräsentieren, aus der die Voice stammt. (* HINWEIS: »E« und »ED« werden nur angezeigt, wenn die zusätzliche Erweiterungsplatine installiert wurde.)

⑤ VOICE-NUMMER (001 ~ 128) / -NAME

Zeigt die Nummer und den Namen der gerade gewählten Voice dieser Voice-Bank.

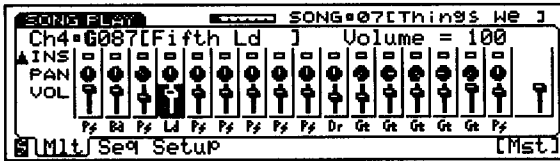
⑥ VOICE SELECT (Voice - Kategorie)

Der Block für die Voice-Anwahl ist die erste Station bei jedem der 16 Mischpult-Kanäle, graphisch repräsentiert durch die Abkürzung der Voice-Kategorie (ein oder zwei Buchstaben) der Voice, die dem Kanal gerade zugeordnet ist. Der Cursor muß mit der Cursortaste UNTEN auf »Voice Select« bewegt werden, bevor Sie dem Kanal (bzw. der Spur) eine Voice zuweisen können.

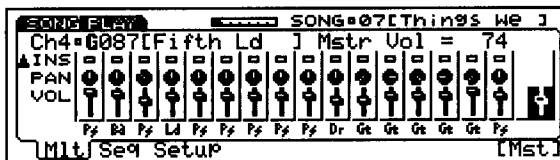
HINWEIS: Wird bei der Parameter-Bearbeitung die SHIFT-Taste gedrückt, ändert dies den (die) entsprechenden Parameter gleich in allen Spuren. Die Änderungen finden dabei in Echtzeit statt, was bei der Eingabe über den Ziffernblock nicht der Fall ist.

⑦ VOICE VOLUME (0 ~ 127)

Der Block für die Lautstärke der Voice ist die zweite Station bei jedem der 16 Mischpult-Kanäle, graphisch durch einen Schieberegler (»Fader«) repräsentiert. Der Cursor muß mit den Cursorstasten OBEN oder UNTEN auf »Voice Volume« bewegt werden, wenn Sie Lautstärke-Einstellungen an dem Kanal vornehmen möchten.



MASTER VOLUME (0 ~ 127) – Mit dem Cursor auf »Voice Volume« erreichen Sie durch Drücken der Taste [F8] (»Mst«) die Einstellung »Master Volume« (Gesamtlautstärke), mit der Sie die Gesamtlautstärke der Mischung einstellen können. (Sie können »Master Volume« auch mit Hilfe der Cursorstaste RECHTS wählen.)



⑧ VOICE PAN (L31 ~ R31)

Der Block für die Panoramaposition der Voice ist die dritte Station bei jedem der 16 Mischpult-Kanäle, graphisch durch einen Drehregler repräsentiert. Hier können Sie die Stereo-Panoramaposition der Voice zwischen dem linken und dem rechten Ausgang einstellen. »L«-Werte positionieren die Voice auf der linken Seite im Stereobild, und »R«-Werte positionieren die Voice auf der rechten Seite im Stereobild. Die Einstellung »0« positioniert die Voice genau in der Mitte. Für den Zugriff auf »Voice Pan« benutzen Sie die Cursorstasten OBEN oder UNTEN. Um »L«-Werte einzugeben, drücken Sie die Taste DEC, drehen das JOG-Datenrad nach links, oder Sie geben eine Nummer zwischen 1 ~ 31 auf dem Ziffernblock ein, drücken danach die Taste [-] und dann ENTER. Um »R«-Werte einzugeben, drücken Sie die Taste INC, drehen das JOG-Datenrad nach rechts, oder Sie geben eine Nummer zwischen 1 ~ 31 auf dem Ziffernblock ein und drücken dann ENTER.

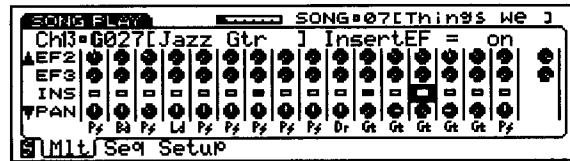
HINWEIS: Bei ausgeschaltetem Insert-Effekt kann die Panoramaposition gerade gespielter Tasten nicht verändert werden.

HINWEIS: Wenn in der Betriebsart "Voice Edit" eine bestimmte Panoramaposition eingestellt wird, diese auf dem Mischpult aber umgekehrt wird, kann die Voice möglicherweise stummgeschaltet werden oder das Ergebnis sonstwie Ihren Vorstellungen nicht entsprechen.

⑨ INSERT-EFFEKT-SCHALTER (off, on)

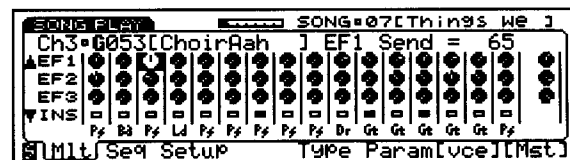
Der Block zum Ein- und Ausschalten des Insert-Effekts ist die vierte Station bei jedem der 16 Mischpult-Kanäle, graphisch repräsentiert durch eine kleinen schwarzen Punkt (»Aus«) oder ein größeres Rechteck (»Ein«). Hiermit können Sie einer

Voice einen Insert-Effekt zuweisen. (Pro Voice können bis zu drei Insert-Effekte in einem Song angewendet werden.) (Der tatsächliche Insert-Effekttyp und die Parameter-Einstellungen für jede einzelne Voice werden im Voice-Edit-Modus festgelegt.) Um den Insert-Effekt-Schalter zu erreichen, benutzen Sie die Cursorstasten OBEN oder UNTEN.



⑩ SYSTEMEFFEKT-SEND-WEGE 1/2/3 (0 ~ 127, vce)

Der Block mit den System-Effekten, d. h. die »Send-Wege« 3, 2, und 1, sind die fünfte, sechste und siebte Station, jedes der 16 Mischpult-Kanäle, graphisch durch Drehregler repräsentiert. Mit jedem der Send-Wege oder »Sends« für die Systemeffekte können Sie den Anteil des Signals bestimmen, der zu jedem entsprechenden Systemeffekt gesendet wird (engl. »to send« = senden). Für jedes Multi können Sie weiterhin den Systemeffekttyp angeben, und die Systemeffekt-Parameter bearbeiten. Für den Aufruf eines Systemeffekt-Send-Weges benutzen Sie die Cursorstasten OBEN oder UNTEN.

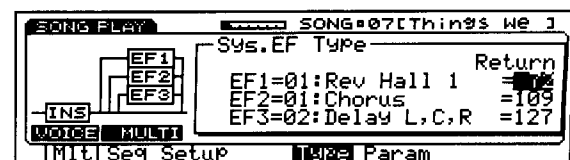


Wenn sich der Cursor auf einem Effekt-Send befindet, können Sie über die Funktionstasten auch direkt auf den Parameter der Systemeffekte zugreifen.

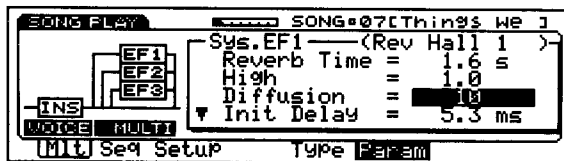
VOICE – Mit [F7] (»vce«) wird der Effekt-Send-Wert der gewählten Voice so übernommen, wie mit der Funktion »Effect Parameter« im Modus »Voice Edit« angegeben. (Für weitere Informationen siehe Seite 119.)

MASTER RETURN LEVEL – Mit [F8] (»Mst«) haben Sie Zugriff auf den Pegel »Master Return«, der als Rückweg aller Effektsignale die Gesamtlautstärke der Effekte für alle Instrumente bestimmt. (Sie können »Master Return« auch mit Hilfe der Cursorstaste RECHTS erreichen.)

TYPE – Mit [F5] (»Type«) haben Sie Zugriff auf das Display »System Effekt Type«, von dem aus Sie die Effektypen der drei Effekt-Send-Wege wählen und den Return-Pegel für jeden einzelnen Effekt einstellen können. (Um zu dem »Song-Multi«-Display zurückzukehren, drücken Sie EXIT.)



PARAMETER – Mit [F6] (»Param«) haben Sie Zugriff auf das Display »System Effect Parameter Edit«, von dem aus Sie einzelne Parameter der Effekte, die Sie im Display »System Effect Type« gewählt haben, bearbeiten können.



Der schwarze, nach unten weisende Pfeil unten links im Parameter-Display zeigt an, daß die Liste der änderbaren Parameter sich nach unten fortsetzt. Diesen Bereich können Sie mit Hilfe der Cursortaste UNTEN erreichen. Um in das »Song-Multi«-Display zurückkehren, drücken Sie EXIT.

HINWEIS: Für eine komplette Auflistung der System-Effekttypen und deren Parameter siehe W5/W7-Handbuch Technical Information.

11 TUNE (-63 ~ +63)

Der Block für die Feinstimmung der Voice ist die achte Station bei jedem der 16 Mischpult-Kanäle, graphisch durch einen Drehregler repräsentiert. Hier können Sie die Feinstimmung der Voice in Schritten von 1,17 Cents einstellen (ein »Cent« ist ein Hunderstel eines Halbtons). Für den Aufruf der Funktion »Tune« benutzen Sie die Cursortasten OBEN oder UNTEN.

MASTER TUNE – Wenn der Cursor sich auf »Voice Tune« befindet, können Sie nach Drücken von Funktionstaste [F8] (»Mst«) die Gesamtstimmung (»Master Tune«) einstellen, mit der die gesamte Feinstimmung für alle Kanäle/Spuren eingestellt werden kann.

12 NOTE SHIFT (-63 ~ +63)

Der Block »Note Shift«, für die Transponierung der Voices, ist die neunte Station bei jedem der 16 Mischpult-Kanäle, graphisch durch einen Drehregler repräsentiert. Hier können Sie die tonale Lage (gewissermaßen die Tonart) der Voice in Halbtonschritten festlegen. Für den Aufruf von »Note Shift« benutzen Sie die Cursortasten OBEN oder UNTEN.

MASTER NOTE SHIFT – Wenn der Cursor sich auf »Note Shift« befindet, können Sie nach Drücken der Funktionstaste [F8] (»Mst«) die Tonart des gesamten Songs einstellen (»Master Note Shift«).

13 PITCH BEND RANGE (0 ~ 12)

Der Block für die Einstellung des Pitch-Bend-Bereiches ist die zehnte und letzte Station bei jedem der 16 Mischpult-Kanäle, graphisch durch einen Drehregler repräsentiert. Hier können Sie den Bereich angeben, in dem die Voice durch das Pitch-Bend-Rad (oder das MIDI-Event »Pitch Bend«) nach oben oder nach unten verstimmt werden kann. Für den Aufruf von »Pitch Bend Range«, benutzen Sie die Cursortaste OBEN.

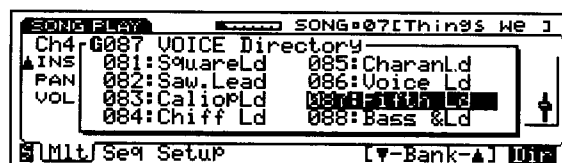
VOICE – Wenn sich der Cursor auf »Pitch Bend Range« befindet, können Sie durch Drücken der Taste [F7] (»vce«) die Pitch-Bend-Einstellung der Voice übernehmen, die mit der Funktion »Control Parameter« im Modus »Voice Edit« festgelegt wird. (Für weitere Informationen siehe Seite 122.)

14 VOICE BANK SELECT

Wenn sich der Cursor auf »Voice Select« befindet, können Sie durch Drücken der Tasten [F6] und [F7] eine Voice-Bank wählen. Die Bezeichnung der Voice-Bank (ein oder zwei Buchstaben) beginnen zu blinken, um anzuzeigen, daß Sie jetzt noch ENTER drücken müssen, um die gewünschte Bank einzugeben. (Für weitere Informationen über die Voice-Bänke siehe Seite 25.)

15 VOICE DIRECTORY

sich der Cursor auf »Voice Select« befindet, können Sie durch Drücken der Taste [F8] (»Dir«) das »Voice Directory« erreichen, das jeweils acht Voices der gerade gewählten Voice-Bank anzeigt.



Aus diesem »Voice Directory« heraus können Sie Voices wählen, indem Sie die ganze Liste mit Hilfe des JOG-Datenrades, der Tasten INC/DEC oder den Cursortasten durchrollen, oder eine bestimmte Nummer auf dem Ziffernblock eingeben—die Liste rückt entsprechend vor. (Sie können aus dem »Voice Directory« heraus auch Voice-Bänke wählen.) Für die Rückkehr in das Song-Multi Display drücken Sie EXIT. Um direkt zur Anzeige der Instrument-Parameter zu springen, drücken Sie einmal [F1] (»Mlt«).

16 SPRUNG IN DIE FUNKTION »SONG SEQUENCE PLAY«

Mit [F2] (»Seq«) können Sie direkt in die Funktion »Song Sequence Play« springen.

17 SPRUNG IN DIE FUNKTION »SONG SETUP«

Mit [F3] (»Setup«) können Sie direkt in die Funktion »Song Setup« springen.

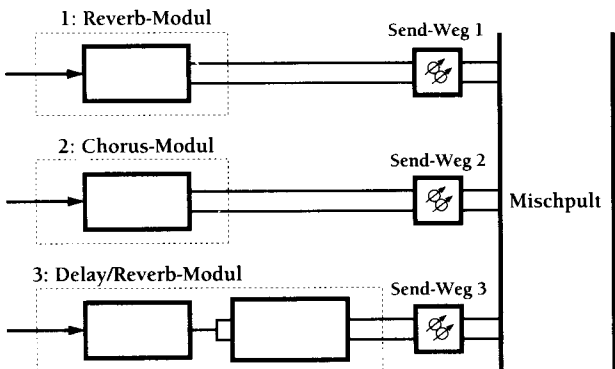
HINWEIS: Die Einstellungen "Master Volume", "Master Tune" und "Master Note Shift" finden für alle Songs statt.

HINWEIS: Zwar können Multi-Einstellungen von SMF-Daten in die W5/W7 geladen werden, aber diese gehen beim Ausschalten verloren; es sei denn sie werden zuvor in einem Song-Speicher abgelegt. Zum Schutz vor versehentlichem Verlust wichtiger Multi-Einstellungen sollte die "Store Multi"-Operation beim Arbeiten regelmäßig durchgeführt werden.

SYSTEMEFFEKTE

Die drei Systemeffekte der W5/W7 sind ausgereifte, digitale Stereo-Signalverarbeitungsmodule in Studioqualität, die Sie einem Multi zuordnen können, um dem Gesamtmix mehr Tiefe und Dimensionalität zu verleihen. Es gibt insgesamt 40 unabhängige Effekt-»Geräte« bzw. Effekttypen, die Sie auswählen und jedem der drei Systemeffekt-Send-Wege des Mischpults zuordnen können. Sie können auch auf die verschiedenen Parameter jedes Effektgeräts zugreifen und diese verändern.

Systemeffekte



Jeder Systemeffekt ist zu einem eigenen Prozessor-»Modul« geroutet.

Die Effekttypen, die Sie jedem der drei Systemeffekte zuordnen können, hängen von dem jeweiligen Send-Weg ab, da jeder System-effekt-Send-Weg zu einem bestimmten DSP-Modul geroutet ist (DSP = Digital Signal Processing). Sie können z. B. einen »Konzertsaal« des Systemeffektmoduls Nr. 1 nicht dem Send-Weg Nr. 2 zuordnen.

SYSTEMEFFEKT 1: REVERB-MODUL – Die Effekttypen des Reverb-Moduls (Reverberation = Nachhall) beinhalten Säle, Räume, Tunnel, Hallplatten und andere Arten von Nachhall sowie Echo und verschiedene Stereo-Delays (Delay = Verzögerung).

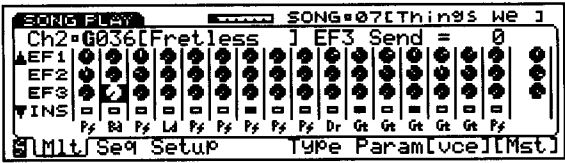
SYSTEMEFFEKT 2: CHORUS-MODUL – Die Effekttypen des Chorus-Moduls beinhalten Chorus, Flanger, Phaser, automatisches Panorama, Leslie-Effekt, Änderung der Tonhöhe, Aural Exciter® und mehr.

SYSTEMEFFEKT 3: DELAY/REVERB-MODUL – Die Effekttypen des Delay/Reverb-Moduls beinhalten verschiedene Delays und Reverbs. Dazu gehören Gated Reverb, Rückwärtshall und Frühreflektionen, und serielle Kombinationen wie Distortion/Delay, EQ/Reverb und andere.

HINWEIS: Für eine vollständige Liste aller Systemeffekttypen und Parameter siehe des W5/W7-Handbuchs Technical Information.

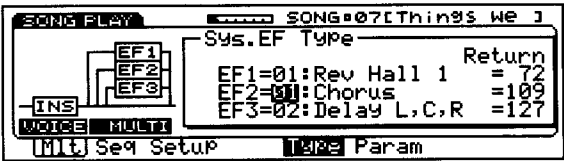
* Aural Exciter® ist ein eingetragenes Warenzeichen und wird unter Lizenz von Apex Systems Ltd. hergestellt.

Die Systemeffekt-Send-Pegel für jede Instrument-Spur befinden sich im Bereich der »Effektblöcke« auf dem Mischpult und können vom Modus »Song Multi Play« aus erreicht und eingestellt werden. Bewegen Sie den Cursor auf einen der Drehregler der Effekt-Send-Wege (1, 2 oder 3) einer beliebigen Spur. Der »Send«-Pegel ist einfach der Lautstärkeanteil der Instrument-Voice, der zu einem Effektmodul »geroutet« bzw. gesendet wird.



Wenn Sie den Cursor auf einen der Effekt-Send-Drehregler bewegen, können Sie den Send-Pegel mit dem JOG-Rad, den Tasten INC/DEC oder dem Ziffernblock einstellen. Außerdem zeigt das Display zusätzliche Funktionen an die Sie über die Funktionstasten erreichen können.

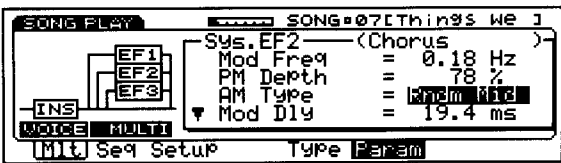
TYPE – Mit [F5] (»Type«) können Sie bestimmen, welchen Effekttyp (d. h. welches der drei Effektmodule) Sie jedem der drei Systemeffekte zuordnen möchten, und Sie können den Return-Pegel für jeden Effekt einstellen. Der »Return«-Pegel ist einfach der Lautstärkeanteil des Effektsignals, das an das Stereo-Mischpult zurückgesendet wird (return = Rückkehr).



Für die Zuordnung eines Effekttyps zu jedem Systemeffekt bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Cursortasten auf das Wertefeld von »EF1«, »EF2« oder »EF3«, und wählen mit dem JOG-Rad, den Tasten INC/DEC (oder dem Ziffernblock) ein Effektmodul. Rechts des Wertefeldes erscheinen die Namen aller Effekte, während Sie den Wert verändern.

Um den Return-Pegel jedes Effekts einzustellen, bewegen Sie den Cursor auf das entsprechende Return-Wertefeld des gewünschten Effekts, und stellen den Wert mit dem JOG-Datenrad, den Tasten INC/DEC oder dem Ziffernblock ein.

PARAMETER – Abhängig vom Effekttyp, auf dem der Cursor sich im Display »System Effect Type« (siehe oben) befindet, erscheinen die Parameter dieses Effekttyps in einer Liste, wenn Sie [F6] (»Param«) drücken.



Um die Effektparameter zu verändern, rollen Sie mit den Cursortasten OBEN und UNTEN durch die verschiedenen Parameter und wählen denjenigen, den Sie einstellen möchten. (Der schwarze, nach unten weisende Pfeil links im Display zeigt an, daß sich weitere Parameter auf der Liste befinden, die momentan nicht zu sehen sind.)

(Um einen anderen Systemeffekt zu wählen, dessen Parameter Sie ebenfalls einstellen möchten, drücken Sie [F5] (»Type«), um im Display »System Effect Type« den Typ zu ändern, wie oben beschrieben. Drücken Sie dann [F6] (»Param«), um die Parameter zu verändern.)

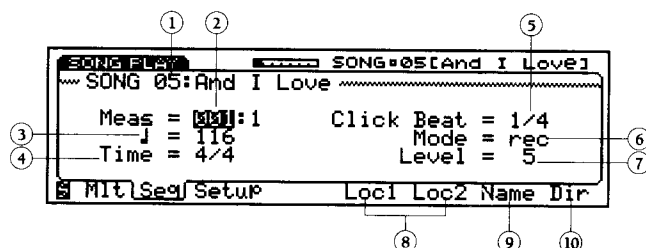
VOICE – Mit [F7] (»vce«) entspricht der Effekt Send-Pegel der Zuordnung im Modus »Voice Edit«. Über die Funktion »Effect Parameter« im Modus »Voice Edit« können Sie eine Anzeige der Systemeffekte aufrufen, und jedem der drei Systemeffekte einen Effekt Send-Pegel zuordnen—dies sind die »Voice Send Levels« für diese bestimmte Voice. (HINWEIS: Für weitere Informationen siehe »Voice Edit«-Modus, Abschnitt Normale Voices, Funktion »Effect Parameter«, Seite 119, und Abschnitt Drum-Voices, Funktion »Effect Parameter«, Seite 127.)

SONG SEQUENCE PLAY

Mit der Funktion »Song Sequence Play« können Sie einen der 16 Songs des internen Song-Speichers wählen, einen bestimmten Takt im Song aufrufen, das Tempo einstellen, zwei Taktpositionen zuordnen, einen Song benennen, und auf das »Song Directory« zugreifen.

• FUNKTION »SONG SEQUENCE PLAY« AUFRUFEN

Für den Aufruf der Funktion »Song Sequence Play« vom Song-Modus aus drücken Sie [F2] (»Seq«). Das Display der Funktion »Song Sequence Play« erscheint.



① SONG WÄHLEN (01 ~ 16)

Um einen Song aus dem Song-Speicher zu wählen, bewegen Sie den Cursor auf das Feld mit der Song-Nummer und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock. (HINWEIS: Sie können einen Song auch vom »Song Directory« aus wählen, siehe weiter unten Siehe Seite 81.)

② TAKT WÄHLEN (001 ~ 999)

Um einen bestimmten Takt zu wählen, bei dem der Song startet, wenn Sie beim Sequenzer RUN drücken, bewegen Sie den Cursor auf die Taktnummer und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock.

③ TEMPO EINSTELLEN (30 ~ 250)

Hiermit können Sie das Tempo des Songs in Viertel pro Minute einstellen. Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben der Viertelnote und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock.

④ TAKTMASS

Hier können Sie das Taktmaß des Songs ablesen, das im »Song Record«-Modus eingestellt wurde. (Sie können das Taktmaß hier nicht verändern.)

⑤ CLICK EINSTELLEN (1/4, 1/8, 1/16)

Um die Schlagzahl des Metronom-Clicks einzustellen, bewegen Sie den Cursor auf den Eintrag neben »Click Beat« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC, oder den Ziffernblock.

⑥ CLICK-BETRIEBSART EINSTELLEN (off, rec, play, always)

Um festzulegen, in welchem Status der Metronom-Click erklingen soll, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Mode« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC.

OFF – »Off« bedeutet, daß das Metronom überhaupt nicht erklingt.

REC – »Rec« bedeutet, daß das Metronom nur während der Aufnahme erklingt.

PLAY – »Play« bedeutet, daß das Metronom während Aufnahme und Wiedergabe erklingt.

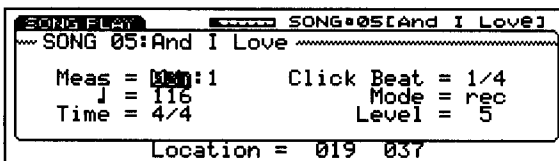
ALWAYS – »Always« schaltet das Metronom immer ein, auch wenn der Sequenzer nicht läuft, so daß Sie die Click-Lautstärke oder das Tempo vor der Aufnahme einstellen können.

⑦ CLICK-LAUTSTÄRKE EINSTELLEN (0 ~ 31)

Hiermit können Sie die Lautstärke des Metronom-Clicks einstellen. Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Level« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock.

⑧ TAKT AUFFINDEN (Loc 1, Loc 2)

Hiermit können Sie zwei Taktpositionen zu markieren, die Sie häufig benötigen. Durch Drücken der Tasten [F5] bzw. [F6] können Sie dann—auch während der Wiedergabe – direkt dorthin springen.



TAKTE MARKIEREN – Für die Zuordnung der Taktmarken bewegen Sie den Cursor zuerst auf den Eintrag »Measure Select« und geben die Nummer des Taktes ein, den Sie für [F5] markieren möchten. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig [F5]—dadurch haben Sie die Taktnummer der Funktionstaste zugeordnet. Zum Markieren eines Taktes für [F6], wiederholen Sie den Vorgang einfach mit der Funktionstaste [F6].

⑨ **SONG-NAME**

Um Ihrem Song einen Namen mit 10 Buchstaben zu geben, drücken Sie [F7] («Name»). Es erscheint das Display »Song Name«.

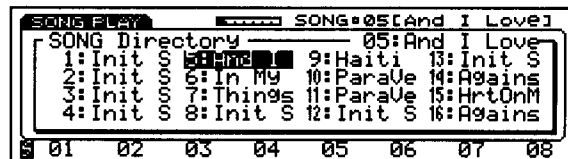


Hier sind alle verfügbaren Buchstaben dargestellt. (Ein Leerzeichen kann mit [F3] ("[SPC]") eingegeben werden.)

SONG BENENNEN – Um den Song zu benennen, positionieren Sie den Pfeil mit [F4] und [F5] über die Reihe mit den 10 Buchstaben, und wählen mit dem JOG-Rad, INC/DEC oder den Cursortasten einen Buchstaben aus. Wenn Sie den Namen eingegeben haben, drücken Sie einfach EXIT, um in die Funktion ›Song Sequence Play‹ zurückzukehren.

⑩ SONG DIRECTORY

Um die Liste aller 16 Songs zu betrachten, die sich gerade im Speicher befinden, drücken Sie [F8] (»Dir«). (Die Song-Namen in der Liste sind abgekürzt, der Songname, auf dem sich der Cursor befindet, wird oben rechts im Display jedoch mit allen 10 Buchstaben angezeigt.)



SONG AUSWÄHLEN – Um einen Song aus dem ›Song Directory‹ auszuwählen, benutzen Sie den Ziffernblock, oder bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten auf einen Songnamen und drücken Sie ENTER. (Sie können den Cursor auch mit [F1] ~ [F8] bewegen, um die Songs 1 ~ 8 zu wählen, oder mit SHIFT und [F1] ~ [F8], um die Songs 9 ~ 16 zu wählen .) Wenn Sie ENTER drücken, schaltet die W5/W7 automatisch zurück zu der Funktion ›Song Sequence Play‹. Um das ›Song Directory‹ zu verlassen, ohne einen Song auszuwählen, drücken Sie EXIT, oder eine beliebige Modustaste auf dem Panel.

SONG SETUP

Mit der Funktion »Song Setup« können Sie diverse MIDI-Einstellungen vornehmen. Dazu gehören der MIDI-Sendekanal, MIDI-Eventfilter und Control-Status, die Angabe des Tastaturmodus, Einstellung der Sequenzer-Clock auf »internal« oder »MIDI Sync«, und die Einstellung eines Transpositionsvalues für einen ganzen Song.

• SONG SETUP AUFRUFEN

Für den Aufruf der Funktion »Song Setup« vom Song-Modus aus drücken Sie [F3] (»Setup«). Es erscheint eine der »Song Setup«-Funktionen—»Playback Filter«, »Track Transmit Channel«, »Keyboard Setup« oder »Other Setup«—abhängig davon, welche gewählt war, als Sie die Funktion »Song Setup« zuletzt verlassen haben.

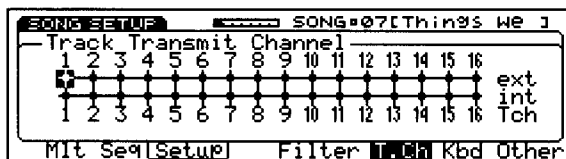
MIDI FILTER – Mit [F5] (»Filter«) erreichen Sie den MIDI-Filter, mit dem Sie festlegen, wie die W5/W7 auf die verschiedenen MIDI-Daten reagiert.



Durch den MIDI-Filter kann der interne Sequenzer der W5/W7 die MIDI-Nachrichten Aftertouch, Control Change und System Exclusive empfangen, wenn diese Parameter auf den Status »rec« eingestellt sind. Der interne Sequenzer der W5/W7 kann die Befehle Bank Select, Program Change und Control Change senden, wenn diese Parameter auf den Status »play« eingestellt sind. Wenn einer dieser Parameter auf »ignore« gestellt ist, ignoriert die W5/W7 diese Nachrichten.

Um einen der Parameter des MIDI-Filters anzuwählen, benutzen Sie die Cursortasten OBEN und UNTEN. Um einen Parameter zu ändern, benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC.

SENDEKANÄLE DER SPUREN – Mit [F6] (»T.Ch«) erreichen Sie die Anzeige der MIDI-Sendekanäle, von wo aus Sie die MIDI-Sendekanäle ein- und ausschalten und jeder Spur der W5/W7 je einen MIDI-Sendekanal zuordnen können.



SPURNUMMER (1 ~ 16) – Die erste Zeile ist eine Reihe von Zahlen, die je eine Spurnummer repräsentieren. Diese Einträge können daher nicht geändert werden.

EXTERNAL EIN/AUS (ext) – Die zweite Zeile repräsentiert die Ein-/Ausschalter jeder Spur, die festlegen, ob die MIDI-Daten der W5/W7 an externe Geräte übertragen werden. Ein Punkt bedeutet, daß die Übertragung für diese Spur eingeschaltet ist, kein Punkt bedeutet, daß die Übertragung für diese Spur ausgeschaltet ist. Um für ein Spur »External« auf »On« oder »Off« zu stellen, bewegen Sie den Cursor auf das Feld unterhalb der Nummer der Spur, die Sie einstellen möchten, und benutzen Sie das JOG-Rad oder INC/DEC.

INTERNAL EIN/AUS (int) – Die dritte Zeile repräsentiert die Ein-/Ausschalter jeder Spur, die festlegen, ob die MIDI-Daten der W5/W7 an den internen Tongenerator gesendet werden. Ein Punkt bedeutet, daß die Übertragung für diese Spur eingeschaltet ist, kein Punkt bedeutet, daß die Übertragung für diese Spur ausgeschaltet ist. Um für ein Spur »Internal« auf »On« oder »Off« zu stellen, bewegen Sie den Cursor auf das Feld unterhalb der Nummer der Spur, die Sie einstellen möchten, und benutzen Sie das JOG-Rad oder INC/DEC.

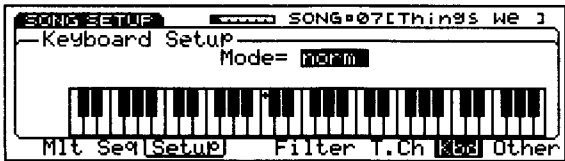
MIDI-SENDEKANAL (1 ~ 16) – Die vierte Zeile ist eine Reihe von Zahlen, die den MIDI-Kanal repräsentieren, auf denen diese Spuren senden. Der MIDI-Sendekanal jeder Spur kann beliebig geändert werden. Um die Nummer des MIDI-Sendekanals zu ändern, bewegen Sie den Cursor auf das Feld der Kanalnummer der Spur, deren Sendekanal Sie ändern möchten, und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock.

HINWEIS: Die Änderung eines MIDI-Sendekanals beeinflusst die Art, wie sich die Spuren im »Song Multi Play«-Modus verhalten. Wenn Sie zum Beispiel den MIDI-Sendekanal von Spur 4 auf MIDI-Kanal 1 ändern, springt der Cursor durch Drücken der Spurtaste 4 im Modus »Song Multi Play« automatisch Position sich auf Spur 1 des Mischpults.

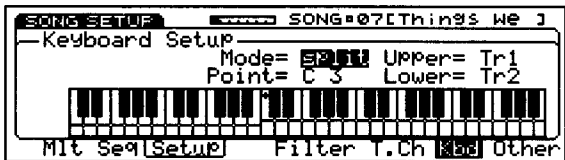
TASTATUR-MODUS – Mit [F7] (»Kbd«) erreichen Sie die Anzeige zur Einstellung der vier Tastatur-Modi, von wo aus Sie festlegen, ob die Tastatur der W5/W7 sich im Modus »Normal«, »Split«, »Layer«, oder »4-Zone« befinden soll.

Für den Aufruf eines der Tastatur-Modi benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC.

MODUS »NORMAL« – Im Modus »Normal« spielt die Tastatur nur eine Voice zur Zeit (die der gerade gewählten Spur) über den ganzen Bereich der Tastatur. (HINWEIS: Ein kleines Plus-Zeichen auf der Tastatur repräsentiert das Schloß-C bzw. C3.)



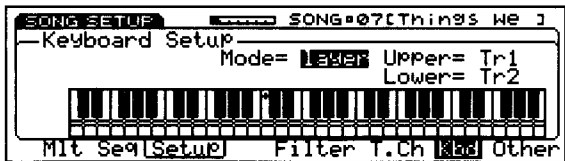
MODUS »SPLIT« – Im Modus »Split« spielt die Tastatur zwei Voices gleichzeitig, eine Spur links des angegebenen Split-Punkts (Lower), und eine weitere Spur rechts des angegebenen Split-Punkts (Upper).



Split-Punkt (POINT) – Um den Split-Punkt anzugeben, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Point« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, oder drücken Sie eine Taste auf der Tastatur, während Sie [F7] (»Kbd«) gedrückt halten. (HINWEIS: Die Taste genau auf dem Splitpunkt gehört zum Bereich »Upper«.)

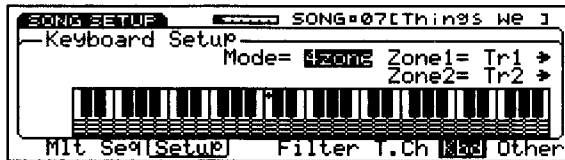
UPPER/LOWER – Um festzulegen, welche Voices in welchem Bereich gespielt werden, bewegen Sie den Cursor neben das Feld Upper (oberer Bereich) oder Lower (unterer Bereich) und ordnen Sie eine Spur (1 ~ 16) mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder dem Ziffernblock zu. Waagerechte Linien auf der Tastatur zeigen die »Spannweite« jedes Bereiches an.

MODUS »LAYER« – Im Modus »Layer« (Schichten) spielt die Tastatur zwei Voices gleichzeitig übereinander, und über die gesamte Tastatur.

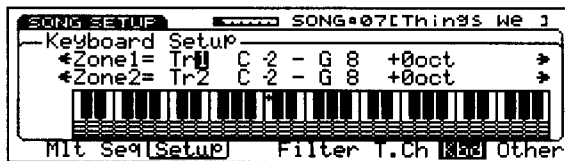


UPPER/LOWER – Um festzulegen, welche beiden Voices über die gesamte Tastatur gespielt werden sollen, bewegen Sie den Cursor neben das Feld Upper (oberer Bereich) oder Lower (unterer Bereich) und ordnen Sie eine Spur (1 ~ 16) mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder dem Ziffernblock zu.

MODUS 4-ZONE – Im Modus »4-Zone« spielt die Tastatur vier Voices gleichzeitig, indem vier unterschiedliche Spuren zugeordnet werden. Sie können den Tastaturbereich und die Oktavlage einstellen, und für jede Spurzone Controller ein und ausschalten. (Waagerechte Linien auf der Tastatur zeigen die »Spannweite« jedes Bereiches an.)



Es werden nur zwei Zonen auf dem Display zur Zeit dargestellt. Für den Aufruf der Zonen 3 und 4 benutzen Sie die Cursorstaste UNTEN– das Display rückt entsprechend vor. Für den Aufruf der verschiedenen Parameter jeder Zone benutzen Sie die Cursorstasten LINKS und RECHTS.



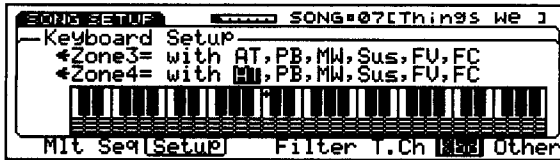
ZONE: SPURWAHL (1 ~ 16) – Für die Zuordnung einer Spur zu jeder Zone bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Zone (1 ~ 4)« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock.

ZONE: UNTERE GRENZE (C-2 ~ G8) – Für die Zuordnung der tiefsten Note, die in dieser Zone gespielt wird, bewegen Sie den Cursor auf den ersten Notenparameter und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, oder drücken Sie eine Taste auf der Tastatur, während Sie [F7] (»Kbd«) gedrückt halten.

ZONE: OBERE GRENZE (C-2 ~ G8) – Für die Zuordnung der höchsten Note, die in dieser Zone gespielt wird, bewegen Sie den Cursor auf den zweiten Notenparameter und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, oder drücken Sie eine Taste auf der Tastatur, während Sie [F7] (»Kbd«) gedrückt halten.

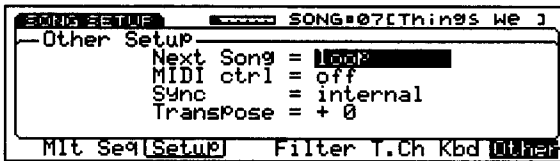
ZONE: OKTAVLAGE (-3 ~ +3) – Um die Oktavlage der Zone um 3 Oktaven nach oben oder nach unten zu verschieben, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »+0 Oct« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock.

CONTROLLER EIN/AUS – Um festzulegen, welche Spielhilfen für die Zone aktiv sein sollen, bewegen Sie den Cursor auf die Felder »AT« (Aftertouch), »PB« (Pitch-Bend), »MW« (Modulationsrad), »Sus« (Sustain-Pedal), »FV« (Volumenpedal) oder »FC« (Fußpedal), und schalten diese Spielhilfen mit dem JOG-Datenrad oder INC/DEC ein oder aus.



Die Abkürzung repräsentiert den Status »Ein« für jede Spielhilfe. Zwei Striche repräsentieren den Status »Aus« für jede Spielhilfe.

ANDERE EINSTELLUNGEN – Mit [F8] (»Other«) erreichen Sie weitere Setup-Parameter: Next Song, MIDI Control, Sync und Transpose.



Um einen der »Other Setup«-Parameter zu wählen, benutzen Sie die Cursortasten OBEN oder UNTEN. Um den Parameter zu ändern, benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC.

NEXT SONG (off, loop, chain stop, chain play, chain continue) – Hiermit können Sie Songsequenzen in der numerischen Reihenfolge der Song-Speicherbank abspielen (1 ~ 16), d. h. ein Song nach dem anderen in aufsteigender Reihenfolge, beginnend mit dem gerade gewählten Song. Die Einstellung »Next Song« bestimmt, ob der folgende Song gespielt wird oder nicht, und unter welchen Bedingungen.

»Next Song« ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie einen Song komponieren, und unterschiedliche Teile des Songs in jeweils andere Song-Speicherplätzen abgelegt haben. Zum Schluß werden Sie wahrscheinlich alle Teile auf einem Song-Speicherplatz zusammenfügen, davor jedoch können Sie mit »Next Song« die Teile nacheinander ohne Pause abspielen, um diese im Kontext des ganzen Songs zu hören.

OFF – Der gewählte Song stoppt am Ende der Wiedergabe.

LOOP – Wenn der gewählte Song den letzten Takt erreicht hat, kehrt der Sequenzer automatisch an den ersten Takt zurück und setzt die Wiedergabe fort, bis die Taste STOP/TOP im Sequenzer-Bereich gedrückt wird.

CHAIN STOP – Wenn der gewählte Song den letzten Takt erreicht hat, stoppt die Wiedergabe und der nachfolgende Song-Speicherplatz wird automatisch gewählt. Sobald Sie die Taste RUN drücken, startet dieser nächste Song.

CHAIN PLAY – Wenn der gewählte Song den letzten Takt erreicht hat, wird der nachfolgende Song-Speicherplatz automatisch gewählt und läuft ohne Unterbrechung bei Takt 1 los.

CHAIN CONTINUE – Wenn der gewählte Song den letzten Takt erreicht hat, wird der nachfolgende Song-Speicherplatz automatisch gewählt und läuft ohne Unterbrechung bei Takt 1 los; Änderungen von Mischpult- oder anderen Einstellungen, die Sie während der Wiedergabe des vorhergehenden Songs vorgenommen haben, bleiben erhalten, d. h., die Voreinstellungen der Parameter des nächsten Songs werden ignoriert.

MIDI-STEUERUNG (off, on) – Hiermit können Sie festlegen, ob die W5/W7 die folgenden MIDI-Nachrichten empfängt und sendet (»on«) oder nicht (»off«): Empfangen und Senden der Sequenzerbefehle Start, Continue, Stop; Senden der MIDI-Clock; Empfangen des Song Position Pointers.

SYNC (internal, MIDI) – Hiermit können Sie den Ursprung der Clock wählen, die den Sequenzer steuert, d. h., ob der interne Sequenzer der W5/W7 nach der eigenen Clock oder nach der Clock eines empfangenen MIDI-Sync-Signals läuft.

INTERNAL – Die Sequenzer-Clock der W5/W7 bestimmt das Tempo.

MIDI – MIDI-Clock-Nachrichten, die an der Buchse MIDI IN von einem externen MIDI-Sequenzer oder einer Rhythmusmaschine empfangen werden, bestimmen das Tempo.

TRANSPOSE (-63 ~ +63) – Hier können Sie mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder dem Ziffernblock die Gesamt-Tonhöhe der W5/W7 in Halbtonschritten einstellen.

SONG RECORD

Im Modus »Song Record« können Sie eine Sequenz im gerade gewählten Song-Speicher in Echtzeit oder schrittweise aufnehmen, und Aufnahme-Parameter wie Taktmaß, Tempo, Quantisierung, Click-Lautstärke und andere festlegen.

Mit der Echtzeitaufnahme können Sie die verschiedenen Spuren eines Songs wie auf einer Mehrspur-Bandmaschine aufnehmen, d. h., eine Spur nach der anderen live, mit oder ohne einem »Click-Track« für das Timing. Mit der Step-Aufnahme können Sie jede Spur nacheinander Schritt für Schritt aufnehmen, wobei Sie die Parameter wie Notenlänge und andere vorher angeben können. Die prinzipielle Vorgehensweise bei der Aufnahme von Songs ist die folgende:

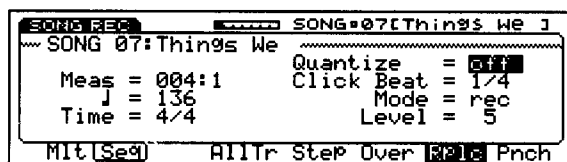
1. SONG-SPEICHERPLATZ WÄHLEN UND MULTI DEFINIEREN

Drücken Sie im Modus »Song Play« [F2] (»Seq«), um das Display »Song Sequence Play« aufzurufen, und wählen Sie einen Song-Speicherplatz (01 ~ 16). Drücken Sie dann [F1] (»Mlt«), um in das Display »Song Multi« zu springen und Instrument-Voices den Spuren zuzuordnen, so daß Sie als Vorbereitung für die Aufnahme einer Spur nur noch eine Spurtaste drücken müssen.

HINWEIS: Wenn die gewählte Songnummer Daten enthält, löschen Sie zunächst den Song mit Hilfe der Funktion »Clear Song« im Song-Job-Modus. (Für Informationen dazu lesen Sie auf Seite 96.)

2. AUFNAHMEART REALTIME ODER STEP ANGEBEN

Nachdem Sie das Multi definiert haben, drücken Sie erneut [F2] (»Seq«), um in das Display »Song Sequence Play« zurückzukehren. Drücken Sie dann die Taste RECORD im Sequencer-Bereich auf dem Panel. Die rote LED oberhalb der Taste RECORD leuchtet, und bestimmte Information im Display ändern sich, um anzuzeigen, daß sich die W5/W7 in Aufnahmebereitschaft befindet.



(Display für die Echtzeitaufnahme.)

In der Aufnahmebereitschaft schaltet das Display um auf »Song Sequence Record«, die dem Display »Song Sequence Play« fast ganz entspricht, außer daß der Parameter »Quantize« auch angezeigt wird, und daß oberhalb der Funktionstasten [F4 ~ F8] die vier Aufnahmemodi erscheinen.

3. SONG AUFNEHMEN

Drücken Sie die Spurtaste entsprechend der Instrument-Voice, mit der Sie als erstes aufnehmen möchten, während sich das Gerät in Aufnahmebereitschaft befindet. Drücken Sie dann RUN, um die Spur aufzunehmen. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie STOP/TOP. Der Sequencer springt zurück an den Takt, an dem Sie begonnen haben. Um eine weitere Spur aufzunehmen, wiederholen Sie einfach den Vorgang. (Für die Wiedergabe der Spur drücken Sie einfach RUN.)

4. SONG AUF DISKETTE SPEICHERN

Wenn Sie die Aufnahme einer Sequenz beendet haben, oder die Arbeit unterbrechen müssen, speichern Sie die Sequenz als Song auf einer Diskette, so daß Sie ihn später in die W5/W7 laden können, um die Arbeit fortzusetzen. (HINWEIS: Speichern Sie immer Ihre Songsequenzen auf Diskette, bevor Sie das Gerät ausschalten. Die Sequenz-Daten im Song-Speicher werden beim Ausschalten gelöscht.)

HINWEIS: Die verschiedenen »Song Job«-Funktionen sind auch als wertvolle Werkzeuge zur Erstellung von Songs einsetzbar. Sie können zum Beispiel Spuren eines Songs mit Hilfe der Funktion »Copy Measure« aufbauen (für weitere Informationen siehe »Song Job«, Seite 98).

• SONG-RECORD-MODUS AUFRUFEN UND VERLASSEN

Um den Modus »Song Record« von einer anderen Betriebsart aus aufzurufen, drücken Sie zuerst SONG im Modus-Bereich auf dem Panel und drücken dann RECORD im Sequencer-Bereich auf dem Panel. Die rote LED über der Taste RECORD leuchtet, und das Display »Song Sequence Record« erscheint, wo Sie Zugriff auf alle Aufnahme-Funktionen und -Parameter haben. Um den Modus »Song Record« zu verlassen, drücken Sie erneut RECORD, STOP/TOP, EXIT, oder SONG. (Sie können vom Modus »Song Record« aus auch direkt in eine andere Betriebsart springen, indem Sie eine der Modustasten auf dem Panel drücken.)

HINWEIS: Der Modus »Song Record« läßt sich nicht aufrufen, wenn sich die W5/W7 in einer der Betriebsarten »Song Edit«, »Song Job«, »Utility«, »Disk« oder »Song Setup« befindet.

• BEDIENUNG DER SEQUENZERTASTEN

Bei der Aufnahme und Wiedergabe von Songsequenzen benutzen Sie die drei Transporttasten im Sequencer-Bereich auf dem Panel.

RECORD – Einmaliges Drücken von RECORD im Modus »Song Multi Play« aktiviert die Aufnahmebereitschaft (die rote LED oberhalb der Taste RECORD leuchtet). Die LED leuchtet während des gesamten Aufnahmevorgangs.

RUN – Wenn Sie jetzt RUN drücken, beginnt die Aufnahme. Im Modus »Song Multi Play« bewirkt das Drücken der Taste RUN die Wiedergabe des gerade gewählten Songs. Wenn der Sequenzer während der Echtzeitaufnahme läuft, blinkt die LED oberhalb der Taste RUN grün auf jedem Schlag und rot auf dem ersten Schlag jedes Taktes, bis Sie STOP/TOP drücken.

STOP/TOP – Wenn Sie während der Aufnahme oder Wiedergabe die Taste STOP/TOP einmal drücken, stoppt der Song an genau dieser Stelle. (Sie können die Aufnahme oder Wiedergabe durch erneutes Drücken der Taste RUN von diesem Punkt an fortsetzen.) Wenn Sie jetzt—in gestopptem Zustand—nochmals STOP/TOP drücken, kehrt der Song an Takt 1 bzw. den Anfang (»Top«) des Songs zurück.

• FUNKTIONEN ODER PARAMETER DER SONGAUFNABME AUFRUFEN

Für den Aufruf der Funktionen und Parameter der Songaufnahme drücken Sie die Taste SONG im Modus-Bereich auf dem Panel und drücken dann RECORD im Sequencer-Bereich. Dies versetzt die W5/W7 in Aufnahmebereitschaft, angezeigt durch die rote LED über der Taste RECORD, und die Präsenz des Displays »Song Sequence Record«.



① SONG (01 ~ 16)

Zeigt den gerade gewählten Song. (HINWEIS: Sie können im Modus »Song Record« keinen Song wählen. Dazu müssen Sie in den Modus »Song Play« zurückkehren, und dort mit [F2] (»Seq«) das Display »Song Sequence Play« aufrufen.)

② TAKT WÄHLEN (001 ~ 999)

Um einen bestimmten Takt zu wählen, von dem aus aufgenommen werden soll, wenn Sie RUN drücken, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Meas« (Taktnummer) und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock. Wenn der Sequenzer läuft, rückt die Taktnummer entsprechend der aktuellen Aufnahmeposition vor. Bei der Echtzeitaufnahme werden hier zwei Takte angezählt, bevor die eigentliche Aufnahme beginnt.

HINWEIS: Ein Song kann so lang sein, wie der interne Speicherplatz es erlaubt, auch über 999 Takte hinaus. Wenn Takt »1000« erreicht wird, springt der Taktzähler während der Aufnahme und der Wiedergabe auf »0« und fährt von dort mit dem Zählen fort, da diese Anzeige nur dreistellige Zahlen darstellen kann.

③ TEMPO EINSTELLEN (30 ~ 250)

Hiermit können Sie das Tempo des Songs in Viertelschlägen pro Minute einstellen. Bewegen Sie den Cursor neben das Feld mit dem Notensymbol und benutzen Sie zum Einstellen des Tempos das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock. Wenn die Aufnahme beginnt, springt der Cursor automatisch auf das Tempo-Feld. Sie können das Tempo während der Aufnahme nicht ändern; wohl aber im »Song Edit«-Modus. (Für Informationen dazu siehe Abschnitt »Data Insert« der Tempospur aufrufen, Seite 94.)

④ TAKTMAß (1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16)

Hier können Sie vor der Aufnahme das Taktmaß des Songs einstellen.

HINWEIS: Das Taktmaß kann nur vor der Aufnahme gewählt werden. Wenn kein bestimmtes Taktmaß gewählt wurde, gilt automatisch das voreingestellte Taktmaß »4/4«. Nach der Aufnahme kann das Taktmaß nicht mehr geändert werden. (Auch wenn Song-Daten im Sequenzer geladen wurden, kann deren Taktmaß nicht geändert werden.) Es ist möglich, in einem Song mehrere Taktmaße zu verwenden. Unterschiedliche Taktmaße können mit der Funktion »Create Measure« im »Song Job«-Modus erzeugt werden. Für weitere Informationen siehe »Song Job«, Seite 98.

⑤ QUANTISIERUNG

(off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2)

Um das Timing festzulegen, mit dem die gespielten Noten quantisiert werden, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Quantize« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC. Wenn die Quantisierung ausgeschaltet ist, werden die Noten genau mit dem Timing aufgenommen, mit dem Sie spielen. Wenn ein Quantisierungsfaktor gewählt ist, werden alle Noten, die Sie spielen, auf den nächstliegenden Zeitpunkt im Quantisierungsraster verschoben.

HINWEIS: Wenn ein Quantisierungsfaktor bei der Aufnahme angegeben ist, werden alle Daten quantisiert, sogar Controller-Parameter und Pitch-Bend-Daten. Praktischer ist es wohl, mit ausgeschalteter Quantisierung aufzunehmen und dann einen Quantisierungsfaktor im »Song Job«-Modus über die Funktion »Quantize« anzuwenden (siehe Seite 100). Bei der Quantisierung im »Song Job«-Modus werden nur Notendaten quantisiert.

6 CLICK EINSTELLEN (1/4, 1/8, 1/16)

Um die Schläge festzulegen, auf denen der Metronom-Click erklingt, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Click Beat« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock.

7 CLICK-MODUS WÄHLEN (off, rec, play, always)

Um festzulegen, unter welchen Bedingungen der Metronom-Click erklingen soll, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Mode« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC.

OFF – »Off« bedeutet, daß das Metronom überhaupt nicht erklingt.

REC – »Rec« bedeutet, daß das Metronom nur während der Aufnahme erklingt.

PLAY – »Play« bedeutet, daß das Metronom während Aufnahme und Wiedergabe erklingt.

ALWAYS – »Always« schaltet das Metronom immer ein, auch wenn der Sequenzer nicht läuft, so daß Sie die Click-Lautstärke oder das Tempo vor der Aufnahme einstellen können.

8 CLICK-LAUTSTÄRKE EINSTELLEN (0 ~ 31)

Hiermit können Sie die Lautstärke des Metronom-Clicks einstellen. Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Level« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock.

9 ALLE SPUREN

Um von hier aus den Modus »All Tracks« aufzurufen, drücken Sie [F4] (»AllTr«). Der Eintrag »AllTr« erscheint nur dann (und kann nur angewählt werden), wenn eine der Funktionen der Echtzeitaufnahme selektiert ist.

10 STEP

Um die schrittweise Aufnahme (»Step Record«) zu aktivieren, drücken Sie [F5] (»Step«).

11 OVERDUB

Um den Overdub-Modus der Echtzeitaufnahme zu aktivieren, drücken Sie [F6] (»Over«).

12 REPLACE

Um den Replace-Modus der Echtzeitaufnahme zu aktivieren, drücken Sie [F7] (»Rplc«).

13 PUNCH-IN

Um den Punch-In-Modus der Echtzeitaufnahme zu aktivieren, drücken Sie [F8] (»Pnch«).

HINWEIS: Der Sequenzer der W5/W7 kann maximal 32 Noten gleichzeitig spielen, was für die meisten Situationen ausreichend ist. Wenn Sie jedoch eine große Zahl von polyphonen Spuren aufnehmen, können Sie das Maximum von 32 Noten überschreiten, wodurch einige Noten nicht erklingen. In diesem Fall müssen Sie bestimmte Spuren vereinfachen.

HINWEIS: Die Speicherkapazität der W5/W7 ist 416 kBytes, oder 100.000 Noten, was für die meisten Situationen ausreichend ist. Wenn sich sehr viele Sequenz-Daten im Speicher befinden, kann es sein, daß eine weitere Aufnahme nicht mehr möglich ist. Wenn Ihnen während einer Aufnahme der Speicherplatz ausgeht, erscheint die Fehlermeldung »Song Memory Full!« auf dem Display. Benutzen Sie in diesem Fall die Funktion »Clear Song« des »Job Modus« (siehe Seite 96), um überflüssige Song-Daten zu löschen. Prüfen Sie immer vor dem Löschen der Daten, ob Sie diese Daten vielleicht noch auf Diskette speichern müssen.

ECHTZEITAUFNAHME

Bei der Echtzeitaufnahme werden die Noten, die Sie spielen, genau so aufgenommen, wie Sie sie eingespielt haben. Mit der Echtzeitaufnahme können Sie die verschiedenen Spuren eines Songs wie auf einer Mehrspur-Bandmaschine aufnehmen, d. h., eine Spur nach der anderen live, mit oder ohne einem »Click-Track« für das Timing. Da jedoch musikalische Daten bzw. MIDI-Events aufgenommen werden, und nicht, wie bei einer Bandmaschine, die eigentlichen Klänge, besitzen Sie weit viel mehr Flexibilität als bei einer Mehrspur-Aufnahme—vor, während und nach dem Vorgang.

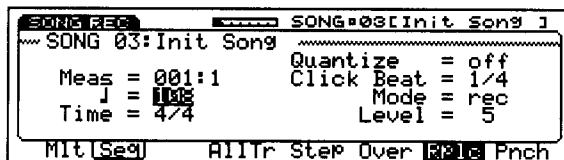
Bei der W5/W7 kann eine Songsequenz aus einer Spur eines einzelnen Instruments, z. B. nur Klavier bestehen, oder sie kann aus mehreren Spuren, wie Baß-Spur, Schlagzeug-Spur, Streicher-Spur, etc. bestehen. Bei der W5/W7 wird jedes Instrument unabhängig in einer eigenen Sequenzerspur (1 ~ 16) aufgenommen, ohne andere Spuren zu beeinflussen.

Die grundlegenden Schritte der Echtzeitaufnahme einer Instrument-Spur sind die folgenden: (1) einen Song wählen und ein Multi definieren; (2) Echtzeitaufnahme aktivieren; (3) eine Spur aufnehmen, und im »Replace«-Modus so oft erneut aufnehmen oder korrigieren, bis Sie mit der Spur zufrieden sind; (4) Mit »Overdub« eine weitere »Schicht« zu der Spur aufnehmen; (5) Mit »Punch-In« bestimmte Takte in der Spur »reparieren«, ohne zu riskieren, zufriedenstellende Passagen zu verlieren.

Ihre Arbeitsweise bei der Echtzeitaufnahme kann einige oder alle der oben erwähnten Schritte beinhalten. Sie müssen sicherlich nicht erst eine Spur perfektionieren, bevor Sie sich der nächsten Spur zuwenden; Sie können alle Operationen der Echtzeitaufnahme bei einer beliebigen Spur zu jeder Zeit durchführen, und frei zwischen den Funktionen »Song Record«, »Song Edit« und »Song Job« hin- und herschalten—wie die Inspiration und das Musizieren es verlangen.

• VORBEREITUNG DER ECHTZEITAUFNAHME

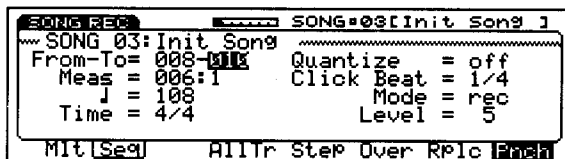
Bevor Sie den Echtzeitaufnahmeprozess beginnen, müssen Sie erst mit der Taste [F2] (»Seq«) im »Song Play«-Modus einen Songplatz wählen. Drücken Sie dann RECORD, um in Aufnahmebereitschaft zu schalten. Als nächstes legen Sie Taktmaß, Quantisierungsfaktor, Tempo und Click-Modus fest. (Wenn Sie die Aufnahme von einem bestimmten Takt an starten möchten, geben Sie die Taktnummer an). Schließlich müssen Sie festlegen, wie die neuen Daten in der Spur aufgenommen werden sollen.



REPLACE – [F7] (»Rplc«) wählt den Aufnahme-Modus »Replace« (»ersetzen«). Im Replace-Modus ersetzen die neu aufgenommenen Noten die Daten, die sich vorher in der Spur befanden. Nach der Aufnahme enthält die Spur nur die neuen Daten, und die vorherigen Daten sind gelöscht. Wenn Sie auf einer leeren Spur aufnehmen, geben Sie »Replace« an. (HINWEIS: Wenn die Step-Aufnahme gewählt war, kann die »Replace«-Aufnahme nicht aufgerufen werden.)

OVERDUB – [F6] (»Over«) wählt den Aufnahme-Modus »Overdub« (»dazuspielen«). Im Overdub-Modus werden die Noten, die Sie neu aufnehmen, den Daten, die sich bereits in der Spur befinden, hinzugefügt. Nach der Aufnahme enthält die Spur sowohl die vorherigen als auch die neuen Daten. (HINWEIS: Wenn die Step-Aufnahme gewählt war, wird automatisch der Modus »Overdub« aufgerufen.)

PUNCH-IN – [F8] (»Pnch«) wählt den Aufnahme-Modus »Punch-In« (»einfügen«). Im Punch-In-Modus können Sie eine bestimmte Folge von Takten, die Sie in der Feldern »From—To« im Punch-In-Display angeben, erneut aufnehmen. Während der Punch-In-Aufnahme ersetzen die Noten, die Sie aufnehmen, die vorherigen Daten, jedoch nur in den angegebenen Takten.



Um den Takt zu wählen, bei dem Sie den Punch-In-Vorgang beginnen möchten (d. h. der Punch-In-Punkt), bewegen Sie den Cursor auf das linke Feld und geben die Taktnummer des ersten zu ersetzenden Taktes ein. Den Takt zu wählen, bei dem Sie den Punch-In-Vorgang beenden möchten (d. h. der Punch-Out-Punkt), bewegen Sie den Cursor auf das rechte Feld und geben die Taktnummer des letzten zu ersetzenden Taktes ein.

Nach Drücken von RECORD und RUN findet der eigentliche Aufnahmeprozess nur während der bei »From« und »To« angegebenen Takte statt. (HINWEIS: Je nachdem, wo der Punch-In-Punkt ist, möchten Sie wahrscheinlich den Song ein paar Takte vor dem Punch-In-Punkt starten, damit Sie sich etwas einspielen können, bevor die Spur »heiß« wird.)

ALLE SPUREN – Mit [F4] (»AllTr«) können Sie die W5/W7 so einstellen, daß alle Spuren gleichzeitig aufgenommen werden. Sie benutzen diese Funktion beispielsweise dann, wenn Sie MIDI-Daten in Echtzeit von einem externen Sequenzer aufnehmen.



• ECHTZEITAUFNAHME STARTEN

Nach Vorbereitung der Echtzeitaufnahme drücken Sie RUN. Ein zweitaktiger Vorzähler erklingt, wonach die Aufnahme vom angegebenen Takt an beginnt. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben oder den Vorgang stoppen möchten, drücken Sie STOP/TOP.

HINWEIS: Die Eingabe »Quantize« verschwindet, wenn die Echtzeitaufnahme mit RUN gestartet wird.

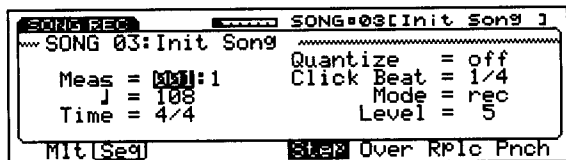
HINWEIS: Wenn Sie ein beliebiges Event auslösen, während der Vorzähler läuft – z. B. Drücken einer Taste auf der Tastatur oder Drehen am Modulationsrad—werden diese Daten am Anfang des Songs aufgenommen.

SCHRITTWEISE AUFNAHME

Mit der schrittweisen Aufnahme (»Step Recording«) können Sie jede Spur Schritt für Schritt bzw. Note für Note aufnehmen, wobei Sie die Parameter wie Notenlänge und andere vorher angeben können. Bei der schrittweisen Aufnahme werden die Noten nacheinander mit einer angegebenen zeitlichen Position eingegeben, ungeachtet des tatsächlichen Zeitpunkts, an dem Sie die Note spielen. Dies macht es möglich, sehr komplexe Passagen einzugeben, die schwierig—oder unmöglich—in Echtzeit zu spielen sind.

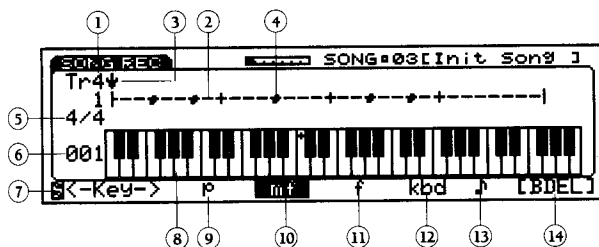
• VORBEREITUNG DER SCHRITTWEISEN AUFNAHME

Bevor Sie die schrittweise Aufnahme beginnen, müssen Sie erst mit der Taste [F2] (»Seq«) im »Song Play«-Modus einen Songplatz wählen. Nach Auswahl einer Spur mit einer der Spurtasten drücken Sie dann RECORD, um in Aufnahmebereitschaft zu schalten. Als nächstes drücken Sie [F5] (»Step«), um die Aufnahmeart »Step« anzugeben. Legen Sie dann das Taktmaß, den Quantisierungsfaktor und den Click-Modus fest. (Wenn Sie die Aufnahme von einem bestimmten Takt an starten möchten, geben Sie die Taktnummer an).



• SCHRITTWEISE AUFNAHME STARTEN

Nach Vorbereitung der schrittweisen Aufnahme drücken Sie RUN. Das Display für die schrittweise Aufnahme erscheint, und die W5/W7 ist bereit und wartet auf Ihre Eingaben.



① SPURNUMMER

Zeigt die gerade gewählten Spur.

② TAKTSTRICH

Die waagerechte Linie repräsentiert einen Takt, und die senkrechten Unterteilungen repräsentieren jede einen musikalischen Schlag (»Beat«). Wenn Daten eingegeben werden, zeigt ein Punkt auf der Linie einen Bereich der Länge einer 32stel-Note an, die Daten enthält.

HINWEIS: Die Anzahl der senkrechten Unterteilungen—oder Schlägen—hängt von dem vor der Aufnahme gewählten Taktmaß ab. Es kann sogar sein, daß ein Takt nicht als ganzes auf dem Display dargestellt werden kann, wenn die Anzahl der Schläge im Takt sehr hoch ist. In diesem Fall sind zwei Display-»Seiten« erforderlich—was durch die Nummer gleich links der Taktlinie angezeigt wird.

③ POSITIONSZEIGER

Während Sie sich mit den Cursortasten oder dem JOG-Datenrad rückwärts oder vorwärts durch die Daten bewegen, bewegt sich ein nach unten weisender Pfeil in 32stel-Noten-Schritten, der die aktuelle Position im Takt anzeigt.

④ ANZEIGE DER NOTEN

Wenn der gerade gewählte 32stel-Noten-Bereich Daten enthält, sehen Sie die Noten in diesem Bereich als kleine schwarze Rechtecke auf der Tastaturdarstellung.

⑤ TAKTMASS

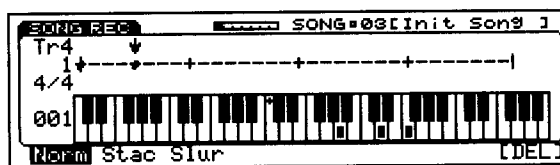
Zeigt das Taktmaß an, das vor der Aufnahme angegeben wurde.

⑥ TAKTNUMMER

Zeigt den aktuell dargestellten Takt.

⑦ SHIFT-PARAMETER

Während der schrittweisen Aufnahme können Sie mit den Parametern »Normal«, »Staccato« und »Slur« (Bindebogen) angeben, wie lang die Note im Verhältnis zu dem Notenwert gehalten werden sollen. Außerdem können Sie mit der Funktion »Delete« Noten löschen. Die Eingabe dieser Parameter erfolgt durch Gedrückt halten von SHIFT und Drücken der entsprechenden Funktionstaste [F1 ~ F3] und [F8]. (Der gewählte Parameter ist hervorgehoben.)



NORMAL – Für die Aufnahme normal gespielter Noten, deren klingende Länge 90% ihrer Notenlängen entspricht, drücken Sie SHIFT + [F1] (»Norm«).

STACCATO – Für die Aufnahme »staccato« gespielter Noten, deren klingende Länge 50% ihrer Notenlängen entspricht, drücken Sie SHIFT + [F2] (»Stac«).

SLUR – Für die Aufnahme »legato« gespielter Noten, deren klingende Länge 99% ihrer Notenlängen entspricht, drücken Sie SHIFT + [F3] (»Slur« = Bindebogen).

DELETE – Um alle Daten in dem 32stel-Noten-Bereich, in dem sich der Positionszeiger befindet, zu löschen, drücken Sie SHIFT + [F8] (»Del«). (HINWEIS: Der Positionszeiger wird dabei nicht verschoben.)

⑧ TASTATURDARSTELLUNG (C-1 ~ B7)

Die ganze Tastatur paßt nicht in das Display, Sie können jedoch den unteren Tastaturbereich darstellen, indem Sie die Taste [F1] einmal oder mehrmals drücken, und den oberen Bereich mit ein- oder mehrmaligem Drücken der Taste [F2]. Ein kleines Plus-Zeichen zeigt das Schloß-C bzw. C3 an.

⑨ ~ ⑫ VELOCITY

Um den Velocity-Wert der Noten festzulegen, drücken Sie [F3 ~ F6] vor Eingabe von Notendaten auf der Tastatur. (Der gewählte Velocity-Wert wird hervorgehoben.)

PIANO – Mit [F3] (»p«) werden nachfolgende Noten mit einem leisen Velocity-Wert von 56 (piano) eingegeben.

MEZZO FORTE – Mit [F4] (»mf«) werden nachfolgende Noten mit einem mittleren Velocity-Wert von 88 (mezzoforte) eingegeben.

FORTE – Mit [F5] (»f«) werden nachfolgende Noten mit einem lauten Velocity-Wert von 120 eingegeben.

KEYBOARD – Mit [F6] (»kbd«) werden nachfolgende Noten mit dem Velocity-Wert eingegeben, den die Tastatur bei Ihrem Spiel ausgibt.

⑬ NOTENLÄNGE

Zeigt die gerade gewählte Notenlänge an. Während der schrittweisen Aufnahme können Sie jederzeit den Ziffernblock benutzen, um eine der Notenlängen anzugeben, die durch die Symbole dargestellt sind, die oberhalb jeder Taste auf dem Ziffernblock aufgedruckt sind. Sie können die Notenlängen durch Drücken der Taste [F7] auch verändern. Wenn möglich, werden die Notenwerte in diesem Bereich als graphische Symbole für ein ganze Note, eine Viertelnote, etc. angezeigt. In allen anderen Fällen wird die Notenlänge als eine Zahl dargestellt, die die Anzahl der »Clocks« repräsentiert (es gibt maximal 960 Clock-Impulse).

HINWEIS: Die Taste CANCEL funktioniert im »Song Record«-Modus nicht.

⑭ RÜCKWÄRTS LÖSCHEN

Die Funktion »BACK Delete«, aufgerufen durch Drücken der Taste [F8] (»BDeL«), hängt von der aktuellen Notenlänge ab. Wenn zum Beispiel die Länge der gerade gewählten Note eine Viertelnote ist, dann werden Daten im Bereich einer Viertelnote vor der aktuellen Position gelöscht, und der Cursor bewegt sich um ein Viertel zurück.

• DATENEINGABE

Für die Eingabe von Daten im Step-Modus werden Sie wahrscheinlich eine Kombination aus der Tastatur (um die eigentlichen Noten einzugeben), dem Ziffernblock (um Noten und andere Werte einzugeben, die oberhalb des Ziffernblocks aufgedruckt sind), und den Funktionstasten (um die Velocity und andere Werte einzugeben und weitere Parameter zu erreichen) benutzen.

TASTATUR – Jedes Mal, wenn Sie eine Taste auf der Tastatur drücken und loslassen, wird diese aufgenommen bzw. eingegeben, und die aktuelle Position bewegt sich einen Schritt der eingegebenen Länge vor. Die Noten werden nicht eingegeben, bis alle Tasten losgelassen wurden. Dies erlaubt Ihnen, mehr als eine Note an der gleichen Position einzugeben, indem Sie mehrere Tasten drücken, bevor Sie die erste loslassen.

ZIFFERNBLOCK – Mit den Zifferntasten #1 ~ #8 auf dem Ziffernblock können Sie die aufzunehmende Notenlänge angeben. Mit jeder Taste wird die Notenlänge gewählt, die darüber aufgedruckt ist – von einer ganzen Note (#1) bis zu einer 16tel-Triole (#8). Dies bestimmt auch das Zeitintervall, um das der Cursor nach jeder eingegebenen Note automatisch vorrückt. Um eine punktierte Note zu erzeugen, drücken Sie #9. Um eine doppelt punktierte Note zu erzeugen, drücken Sie zweimal #9. Um die Dauer der vorher eingegebenen Note durch die aktuelle Notenlänge mit einem Bogen zu verlängern, drücken Sie [-]; der Cursor rückt entsprechend vor. Um einen Schritt ohne Eingabe von Daten mit einer Pause vorzurücken, drücken Sie #0, oder bewegen Sie einfach den Positionszeiger.

SCROLL – Mit dem JOG/SHUTTLE-Datenrad oder den Cursortasten können Sie rückwärts und vorwärts durch die Takte rollen und stoppen, um Noten einzugeben, wo immer Sie möchten. Wenn Sie dabei Noten »überfahren«, werden diese auf der Tastaturdarstellung angezeigt, und erklingen vom Tongenerator.

• SCHRITTWEISE AUFNAHME STOPPEN

Wenn Sie die schrittweise Aufnahme beendet haben, drücken Sie STOP/TOP. Es erscheint das Display »Song Sequence Play«, von wo aus Sie die RUN drücken und den Song hören können, den Sie gerade aufgenommen haben.

HINWEIS: Da Songsequenzen beim Ausschalten nicht im Speicher erhalten bleiben, vergewissern Sie sich immer, daß Sie Ihre wichtigen Sequenz-Daten auf Diskette speichern, bevor Sie das Gerät ausschalten.

HINWEIS: Die Notenlänge kann durch doppeltes Drücken der gleichen Taste auf dem Ziffernblock (oder mit der Taste [F7]) verdoppelt werden. Wenn Sie z. B. Taste #7 auf dem Ziffernblock drücken, wird eine Achteltriolenote erzeugt, wenn Sie erneut Taste #7 oder [F7] drücken, wird eine Vierteltriolenote erzeugt.

SONG EDIT

Im »Song Edit«-Modus können Sie mit drei unabhängigen Funktionen einzelne Noten, Controller und andere MIDI-Events in der Sequenz betrachten und bearbeiten: Mit »Data Change« können Sie die Daten verändern, mit »Data Insert« können Sie neue Daten einfügen, und mit »Graph« können Sie die Noten als schwarze Rechtecke auf einer dargestellten Tastatur sowie auf einer horizontalen Linie als kleine schwarze Punkte betrachten, die die Position der Noten innerhalb eines Taktes anzeigen.

• AUFRUFEN UND VERLASSEN DES SONG-EDIT-MODUS

Zum Aufrufen des »Song Edit« Modus drücken Sie EDIT im Mode-Bereich auf dem Panel, und wählen die verschiedenen Funktionen mit den Funktionstasten. Um den »Song Edit«-Modus zu verlassen, drücken Sie ein oder mehrere Male EXIT, oder eine beliebige andere Modustaste auf dem Panel.

GRAPHISCHE DARSTELLUNG EINER SPUR

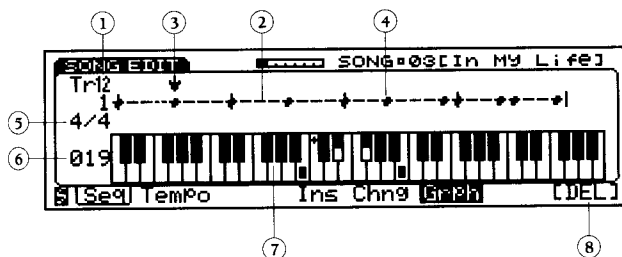
Mit der Funktion »Sequence Track Graph« können Sie Noten als kleine schwarze Rechtecke auf einer Tastaturdarstellung sowie als Punkte auf einer waagerechten Linie betrachten, die die Position der Notendaten im Takt anzeigen. Mit dieser Funktion können Sie die Daten einer Spur betrachten, und die Daten an dem Punkt löschen, an dem sich der Positionszeiger befindet.

• CURSORBEWEGUNG IN DER GRAPHIK

Mit dem JOG- oder SHUTTLE-Datenrad oder den Cursortasten können Sie in der Graphik vorwärts und rückwärts durch die Takte rollen und an beliebiger Position stoppen (um dann auf »Data Change« oder »Data Insert« zu schalten und Daten zu ändern oder einzufügen). Wenn Sie sich über Notendaten hinweg bewegen, werden diese auf der Tastaturdarstellung angezeigt und erklingen durch den Tongenerator.

• GRAPHIK AUFRUFEN

Für den Aufruf der Graph Funktion vom »Song Edit«-Modus aus drücken Sie [F6] (»Grph«). Das folgende Display erscheint.



① SPURNUMMER

Zeigt die gerade gewählte Spur an. Um eine Spur zu wählen, drücken Sie eine der Spurtasten (1 ~ 16) auf dem Panel.

② TAKTLINIE

Die waagerechte Linie repräsentiert einen Takt, und die senkrechten Unterteilungen repräsentieren jede einen Schlag. Wenn bereits Daten existieren, zeigt ein Punkt auf der Linie den 32stel-Notenbereich, der Daten enthält.

③ POSITIONSZEIGER

Wenn Sie mit dem JOG-Datenrad, den Cursortasten oder dem SHUTTLE-Datenrad rückwärts oder vorwärts durch die Daten rollen, bewegt sich ein nach unten weisender Pfeil in 32stel-Noten-Schritten, um die aktuelle Taktposition anzuzeigen.

④ DARSTELLUNG VON NOTEN

Wenn der gerade gewählte 32stel-Notenbereich Daten enthält, werden die Noten in diesem Bereich als kleine schwarze Rechtecke auf der Tastaturdarstellung angezeigt.

⑤ TAKTMASS

Zeigt das Taktmaß an, das vor der Aufnahme angegeben wurde.

⑥ TAKTNUMMER

Zeigt den aktuellen Takt an, der gerade in der Taktlinie dargestellt ist.

⑦ TASTATURDARSTELLUNG

Die ganze Tastatur paßt nicht in das Display, Sie können jedoch den unteren Tastaturbereich erreichen, indem Sie die Taste SHIFT gedrückt halten und dann [F1] einmal oder mehrmals drücken, den oberen Tastaturbereich mit SHIFT und einmaligem oder mehrmaligem Drücken von [F2]. Ein kleines Plus-Zeichen zeigt das Schloß-C bzw. C3 an.

⑧ LÖSCHEN

Mit [F8] (»DEL«) können Sie die Notendaten an dem Punkt löschen, wo sich der Positionszeiger befindet. Wenn sich mehr als eine Note an dieser Position befindet, werden alle Noten gelöscht.

DATEN DER SPUREN BEARBEITEN

Mit der Funktion »Data Change« können Sie einzelne Events verändern. Das Display zeigt den Eventtyp und die Zahlenwerte jedes Events. Alle Daten in der gewählten Spur werden als Zahl angezeigt. Sie können die Werte existierender Daten ändern, oder die gerade angezeigten Events löschen. Sie haben auch Zugriff auf die »Data Change«-Funktion der Tempo-Spur, wo Sie eine Liste der Tempoänderungen innerhalb des Songs betrachten können.

• DATEN AUFFINDEN

Um sich in »Data Change« hin- und herzubewegen und die Events aufzufinden, die Sie ändern möchten, können Sie mit Hilfe des SHUTTLE-Datenrads oder mit den Cursortasten OBEN und UNTEN bequem vorwärts und rückwärts durch die Events rollen. Um ein bestimmtes Event anzufahren und zu ändern, benutzen Sie die Cursortasten.

• DATEN ÄNDERN

Es gibt drei Methoden, die Events zu ändern: (1) Eingeben eines neuen Wertes für die angegebenen Events; (2) die angegebenen Events von einem Takt auf einen anderen Takt innerhalb des Songs oder von einem Schlag auf einen anderen Schlag innerhalb eines Taktes zu verschieben; und (3) die angegebenen Events zu löschen.

DATENWERTE EINGEBEN – Nachdem Sie den Cursor auf eine bestimmte Position bewegt haben, geben Sie mit dem JOG-Datenrad und INC/DEC einen neuen Wert ein, und wenn das Event ein Zahlenwert ist, benutzen Sie den Ziffernblock (alle drei Eingabemethoden müssen durch ENTER bestätigt werden, um die Änderung einzugeben).

EVENTS VERSCHIEBEN – Positionieren Sie den Cursor auf den Takt/Schlag des Events, das Sie verschieben möchten. Geben Sie dann mit dem Ziffernblock die neue Takt/Schlag-Nummer ein und drücken ENTER.

EVENTS LÖSCHEN – Um das selektierte Event zu löschen, drücken Sie einfach [F8] (»DEL«).

• »DATA CHANGE« AUFRUFEN

Für den Aufruf der Funktion »Data Change« vom »Song Edit«-Modus aus drücken Sie [F5] (»Chng«). Das folgende Display erscheint.

①	③	④	⑥
SONG EDIT SONG=03[In My Life]			
Tr7			
===== TOP of TRACK =====			
01-86/96	121:	000-000-027	G[Jazz Gtr]
02-32/96	000-000-027	G[Jazz Gtr]	
02-33/96	007:Main Vol	95	
02-33/96	010:PannPot	117	
[Seq] Tempo	Ins	Chng Grph	[DEL]

SONG EDIT SONG=03[In My Life]			
Tr7			
-----Control-----Value-----			
02-33/96	010:PannPot	117	
02-33/96	011:Express.	127	
001 02-34/96	091:Reverb	80	
===== Measure Bar 4/4 =====			
04-92/96	C#3	01-07 (J.)	101
[Seq] Tempo	Ins	Chng Grph	[DEL]

SONG EDIT SONG=03[In My Life]			
Tr7			
-----Note-----Gate-----Vel-----			
===== Measure Bar 4/4 =====			
041 01-53/96	E 2	01-42 (J.)	55
01-77/96	A 2	00-51 (J.)	56
02-01/96	C#3	01-00 (J.)	48
02-54/96	A 2	00-34 (J.)	39
[Seq] Tempo	Ins	Chng Grph	[DEL]

① SPURNUMMER

Zeigt die gerade gewählte Spur an. Um eine andere Spur zu wählen, drücken Sie eine Spurtaste (1 ~ 16) auf dem Panel.

② TAKTNUMMER

Zeigt den gerade gewählten Takt in der Spur an.

③ SCHLAG

Zeigt den Schlag im Takt an.

④ CLOCK

Zeigt den Clock-Wert des Schlages an.

⑤ TAKTMASS

Zeigt das Taktmaß des aktuellen Taktes an.

HINWEIS: Sie können das Taktmaß von »Data Change« aus nicht ändern. Das Taktmaß kann mit der Funktion »Create Measure« im »Song Job«-Modus geändert werden. (Für Informationen siehe Seite 98.)

⑥ SPURANFANG/-ENDE

»Top of Track« oder »End of Track« zeigen jeweils den Anfang oder das Ende der Spur an.

⑦ TAKTSTRICH (»Measure Bar«)

Zeigt den Anfang des jeweils nächsten Taktes an.

• ÄNDERBARE EVENTTYPEN

Im folgenden werden die verschiedenen Eventtypen aufgelistet, die mit »Data Change« geändert werden können:

NOTE – Stellt die eigentliche Note an dieser Position graphisch dar.

NOTE NUMBER (C-2 ~ G8) – Zeigt den Namen der Note an dieser Position an. Wenn der Cursor bei der Notenummer steht, kann die Notenummer einfach eingegeben werden, indem die entsprechende Taste bei gehaltener Taste [F5] (»Chng«) gedrückt wird.

GATE (00-01 ~ 99-95) – Zeigt die Notenlänge bzw. die Anzahl der Clocks (1/96stel eines Schlags) an, die die Note gehalten wird. (Die graphischen Notensymbole stellen jeweils die bestmögliche Annäherung an den Gate-Zeitwert dar, ohne diesen zu überschreiten.)

VELOCITY (1 ~ 127) – Zeigt den Note-On-Velocity-Wert an.

PROGRAM CHANGE – An diesem Eintrag ist ein Programmwechselbefehl zu erkennen.

BANK SELECT NUMBER (0 ~ 127, *)** – MSB/LSB des Befehls »Bank Select«, (»***« bedeutet »off« bzw. keine Daten)

MSB=0, LSB=0 - wählt GM-Voices

MSB=1, LSB=0 - wählt Preset-Voices

PROGRAM CHANGE NUMBER (1 ~ 128)

PITCH BEND (-8192 ~ 8191) – Zeigt den Pitch-Bend-Wert an dieser Position an.

CONTROL CHANGE – An diesem Eintrag ist ein Control-Event zu erkennen.

CONTROL CHANGE NUMBER (1 ~ 31, 33 ~ 122, 124 ~ 127)

VALUE (0 ~ 127)

AFTERTOUCH – An diesem Eintrag ist ein Aftertouch-Event zu erkennen.

NOTE (Ch, C-2 ~ G8)

VALUE (0 ~ 127)

SYSTEM EXCLUSIVE – An diesem Eintrag ist ein SysEx-Event (System Exclusive) zu erkennen.

TYPE (00 ~ 7F) – Wenn Sie TYPE eingeben, benutzen Sie Dezimalwerte (0 ~ 127); angezeigt wird der Wert im Hexadezimalsystem.

• »DATA CHANGE« DER TEMPOSPUR AUFRUFEN

Für den Aufruf der Funktion »Data Change« für die Tempospur von der Funktion »Data Change« aus drücken Sie [F2] (»Tempo«). Das folgende Display erscheint.

SONG EDIT		SONG#07[Things We J	
Temp	01-00/96	Tempo	Value-119
		==== Measure Bar	4/4 =
		==== Measure Bar	4/4 =
		==== Measure Bar	4/4 =
01-00/96		Tempo	119
Seq [Tempo]	Ins [Chng]	[DEL]	

TEMPO (30 ~ 250) – Die »Data Change«-Funktion für die Tempo-Spur zeigt eine Liste der Taktpositionen an, an denen beliebige Tempoänderungen des Songs eingetragen sind. Wenn keine Tempoänderungen vorhanden sind, ist die Liste selbstverständlich leer. »Top of Track« und »End of Track« markieren jeweils Anfang und Ende des Songs. (HINWEIS: Tempoänderungen können nur mit der Funktion »Data Insert« der Tempo-Spur eingegeben werden.)

DATEN DER TEMPOSPUR BEARBEITEN

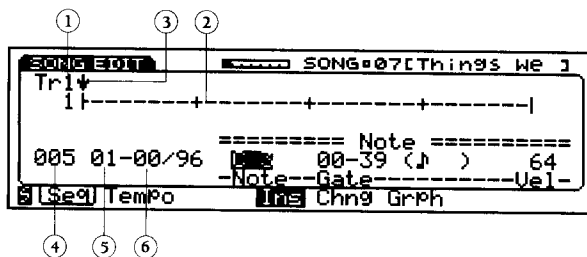
Mit der Funktion »Data Insert« können Sie einzelne Stellen einer Spur aufsuchen und beliebige Eventtypen einfügen. Das Display zeigt den Eventtyp und die Zahlenwerte jedes Events. Sie können auch die »Data Insert«-Funktion der Tempo-Spur erreichen, um Tempoänderungen an beliebigen Positionen im Song einzufügen.

• DATEN AUFFINDEN UND ÄNDERN

Um sich in »Data Insert« hin- und herzubewegen und die Events aufzufinden, die Sie ändern möchten, können Sie mit Hilfe des SHUTTLE-Datenrads oder mit den Cursorstasten OBEN und UNTEN bequem vorwärts und rückwärts durch die Events rollen. Um ein bestimmtes Event anzufahren und zu ändern, benutzen Sie die Cursorstasten. Um ein Event einzufügen, bewegen Sie den Cursor auf das Feld mit dem Eventtyp, den Sie einfügen möchten, und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC. Wenn das Event ein Zahlenwert ist, benutzen Sie den Zifferblock. Alle drei Eingabemethoden müssen durch ENTER bestätigt werden, um die Änderung einzugeben.

• »DATA INSERT« AUFRUFEN

Für den Aufruf der Funktion »Data Insert« vom »Song Edit«-Modus aus drücken Sie [F4] (»Ins«). Das folgende Display erscheint.



① SPURNUMMER

Zeigt die gerade gewählte Spur an. Um eine andere Spur zu wählen, drücken Sie eine Spurtaste (1 ~ 16) auf dem Panel. (HINWEIS: Die Auswahl einer anderen Spur von »Data Insert« aus ruft automatisch die Funktion »Data Change« auf.)

② TAKTLINIE

Die waagerechte Linie repräsentiert einen Takt, und die senkrechten Unterteilungen repräsentieren jede einen Schlag.

③ POSITIONSZEIGER

Wenn Sie den Wert des Schlages oder den Clock-Wert ändern, bewegt sich ein nach unten weisender Pfeil in 32stel-Noten-Schritten, um die aktuelle Taktposition anzuzeigen.

④ TAKTNUMMER

Zeigt den aktuellen Takt an, der gerade auf der Taktlinie dargestellt wird.

⑤ SCHLAG

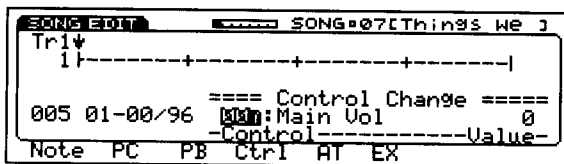
Zeigt den Schlag im Takt an.

⑥ CLOCK

Zeigt den Clock-Wert des Schlages an.

• DATEN EINFÜGEN

Um Daten einzufügen, drücken Sie SHIFT, um alle Eventtypen darstellen zu lassen, die Sie einfügen können. Halten Sie SHIFT gedrückt und wählen den einzufügenden Eventtyp mit einer der Funktionstasten [F1 ~ F6].



NOTE – Drücken Sie bei gehaltener SHIFT-Taste [F1] (»Note«), um einen numerischen Notenwert, Längenwert und Velocity-Wert an der angegebenen Position einzufügen. Wählen Sie jeden Wert mit dem JOG-Datenrad oder INC/DEC und drücken dann ENTER. Wenn der Cursor bei der Notenummer steht, kann die Notenummer einfach eingegeben werden, indem die entsprechende Taste bei gehaltener Taste [F4] (»Ins«) gedrückt wird.

PROGRAM CHANGE – Drücken Sie bei gehaltener SHIFT-Taste [F2] (»PC«), um einen Programmwechsel an der angegebenen Position einzufügen. Wählen Sie die Programmwechselnummer mit dem JOG-Datenrad oder INC/DEC und drücken dann ENTER.

PITCH BEND – Drücken Sie bei gehaltener SHIFT-Taste [F3] (»PB«), um ein Pitch-Bend-Event an der angegebenen Position einzufügen. Wählen Sie der Wert mit dem JOG-Datenrad oder INC/DEC und drücken dann ENTER.

CONTROL CHANGE – Drücken Sie bei gehaltener SHIFT-Taste [F4] (»Ctrl«), um ein Control-Event an der angegebenen Position einzufügen. Wählen Sie das Control-Event mit dem JOG-Datenrad oder INC/DEC und drücken dann ENTER.

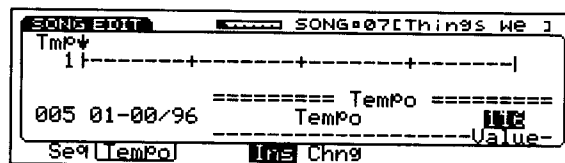
AFTERTOUC – Drücken Sie bei gehaltener SHIFT-Taste [F5] (»AT«), um ein Aftertouch-Event an der angegebenen Position einzufügen. Wählen Sie der Wert mit dem JOG-Datenrad oder INC/DEC und drücken dann ENTER.

SYSTEM EXCLUSIVE – Drücken Sie bei gehaltener SHIFT-Taste [F6] (»EX«), um eine systemexklusive Nachricht an der angegebenen Position einzufügen.

HINWEIS: Die systemexklusive Nachricht zum Einschalten von General MIDI ist die folgende: F0 (vorgegeben) – 126 (7E) – 127 (7F) – 9 (09) 1 (01) – F7 (vorgegeben).

• »DATA INSERT« DER TEMPOSPUR AUFRUFEN

Für den Aufruf der Funktion »Data Insert« der Tempospur von »Data Change« aus, drücken Sie [F2] (»Tempo«) und wählen [F4] (»Ins«). Das folgende Display erscheint.



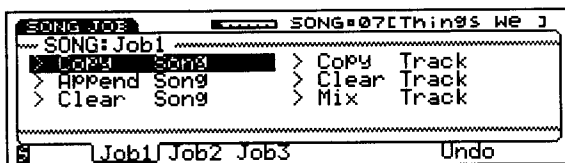
TEMPO ÄNDERN – Um eine Tempoänderung an beliebiger Stelle im Song einzufügen, suchen Sie zunächst den genauen Punkt im Song (Takt, Schlag und Clock). Bewegen Sie dann den Cursor über das Feld »Value« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um einen Tempowert zu wählen und drücken dann ENTER. (HINWEIS: Die hier vorgenommenen Tempoänderungen zeigen nur dann Wirkung, wenn der Sequenzer der W5/W7 zur internen Clock synchronisiert.)

SONG JOB

Im Modus »Song Job« können Sie Änderungen an einer Sequenz vornehmen, die für alle Daten eines oder mehrerer Takte gelten. Die »Song Job«-Operationen sind folgende: Song kopieren, anhängen und löschen, Spur kopieren, löschen und mischen, Takt kopieren, leeren, erzeugen, löschen und einfügen, Daten reduzieren, extrahieren und Akkorde sortieren, sowie Quantisierung, Clock verschieben, Notenlänge verändern, Anschlagsdynamik verändern, transponieren, Notenverschiebung, und »Crescendo«.

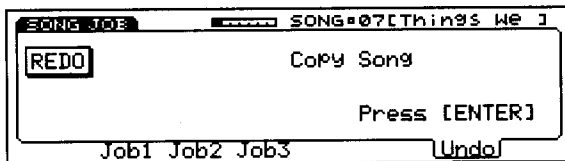
• AUFRUFEN UND VERLASSEN DES SONG-JOB-MODUS

Zum Aufrufen des »Song Job«-Modus drücken Sie die Taste JOB im Mode-Bereich auf dem Panel. Eine Liste von Jobs erscheint (»Job 1«, »Job 2« oder »Job 3«), abhängig davon, welche der drei Gruppen zuletzt aufgerufen wurde. Um den »Song Job«-Modus zu verlassen, drücken Sie einfach EXIT oder eine beliebige Modustaste auf dem Panel.



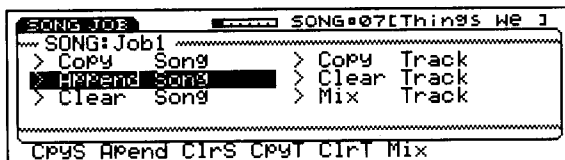
• UNDO/REDO

Jedesmal, wenn Sie eine Operation ausgeführt haben, und dann Ihre Absicht ändern, können Sie die Änderung rückgängig machen (»Undo«). Dazu müssen Sie [F7] (»Undo«) bei gehaltener SHIFT-Taste drücken, bevor Sie irgend eine andere Taste gedrückt haben. Wenn Sie möchten, können Sie die Operation auch erneut ausführen (»Redo«), wie das Display anzeigt.

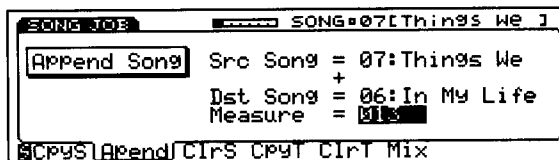


• CURSORBEWEGUNG IM JOB-MODUS

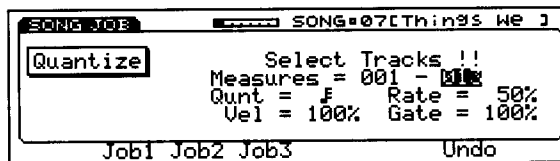
Aus einem der drei Haupt-Job-Menüs heraus können Sie sich entlang der untersten Display-Zeile mit der Taste SHIFT eine Liste aller Funktionen der gewählten Job-Gruppe (1, 2 oder 3) anzeigen lassen, und genau zu einer bestimmten Funktion dieser Job-Gruppe »springen«, ohne daß Sie den Cursor bewegen und ENTER drücken müssen. Um bei gehaltener SHIFT-Taste zu einer Funktion zu springen, drücken Sie die Funktionstaste der Funktion, die Sie aufrufen möchten.



Nach Aufruf einer Funktion einer bestimmten Job-Gruppe zeigt das Menü alle Funktionen dieser Job-Gruppe unten im Display an, so daß Sie direkt zu einem dieser Jobs mit der entsprechenden Funktionstaste springen können, ohne daß Sie in das Haupt-Menü zurückkehren müssen.



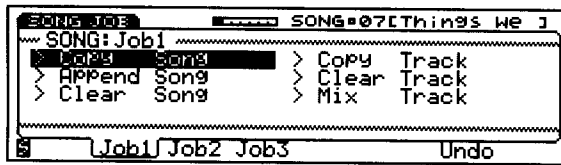
Aus einem Job heraus können Sie mit SHIFT direkt in eines der Job-Menüs springen. Dazu halten Sie die SHIFT-Taste und drücken diejenige Funktionstaste [F2 ~ F4], die dem Job-Menü entspricht, das Sie aufrufen möchten.



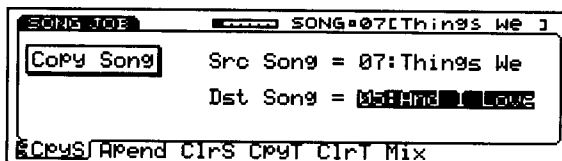
HINWEIS: Beim Versuch, bestimmte Jobs durchzuführen, kann es passieren, daß verschiedene Warnmeldungen auf dem Display erscheinen. Eine Überschreitung der internen Song-Speicherkapazität zum Beispiel erzeugt die Nachricht »Song Memory Full!«; der Versuch, eine unlogische Operation auszuführen wie z. B. das Kopieren eines Songs auf sich selbst erzeugt die Nachricht »Illegal Data!«; wenn der Ursprungs-Song oder die Ursprungs-Spur keine Daten enthält, kann die Nachricht »Data empty!« erscheinen.

SONG JOB 1

Mit der »Song Job«-Gruppe 1 können Sie die Funktionen »Copy Song«, »Append Song«, »Clear Song«, »Copy Track«, »Clear Track« und »Mix Track« durchführen.



COPY SONG – Mit [F1] (»CpyS«) erreichen Sie den Job »Copy Song«, mit dem Sie einen kompletten Song einschließlich aller Multi-, Sequenzer- und Song-Voice-Daten von einem Song-Speicherplatz auf einen anderen Song-Speicherplatz kopieren können.



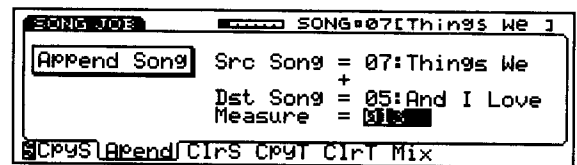
SOURCE SONG (01 ~ 16) – Gibt den Song an, den Sie kopieren möchten.

DESTINATION SONG (01 ~ 16) – Gibt den Song-Speicherplatz an, auf den Sie den Song kopieren möchten. Wenn der Ziel-Song bereits durch Song-Daten besetzt ist, werden diese Daten beim Kopiervorgang gelöscht. Bevor Sie die Funktion »Copy Song« durchführen, sollten Sie immer prüfen, ob der Ziel-Song noch Daten enthält, die Sie aufbewahren möchten.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

HINWEIS: Wenn Sie die Song-Voices von einem Song auf einen anderen kopieren möchten, benutzen Sie die Funktion »Song Voice Memory« im Utility-Modus. (Für weitere Informationen siehe Seite 143.)

APPEND SONG – Mit [F2] (»Apend«) erreichen Sie den Job »Append Song«, mit dem Sie einen kompletten Song aus einem Song-Speicherplatz an einen angegebenen Takt eines anderen Songs anhängen können. Der angegebene Takt des Ziel-Songs und alle nachfolgenden Takte werden gelöscht.



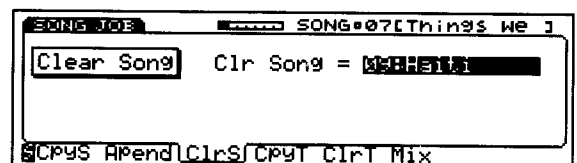
SOURCE SONG (01 ~ 16) – Gibt den Song an, den Sie anhängen möchten.

DESTINATION SONG (01 ~ 16) – Gibt den Song an, an den der Ursprungs-Song angehängt werden soll.

MEASURE (001 ~ 999) – Gibt den Takt im Ziel-Song an, wo Sie den Ursprungs-Song anhängen möchten. Die Song-Multi-Daten (einschließlich der Voices) des Ursprungs-Songs beeinflussen den Ziel-Song nicht; das Taktmaß des Ursprungs-Song bleibt jedoch erhalten, d. h. wenn das Taktmaß des Ursprungs-Songs ein anderes als das Taktmaß des Ziel-Songs ist, ändert sich das Taktmaß am angegebenen Takt.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

CLEAR SONG – Mit [F3] (»ClrS«) erreichen Sie den Job »Clear Song«, mit dem Sie einen angegebenen Song eines Song-Speicherplatzes löschen und das Multi dieses Song-Speicherplatzes auf die Voreinstellung zurücksetzen können.

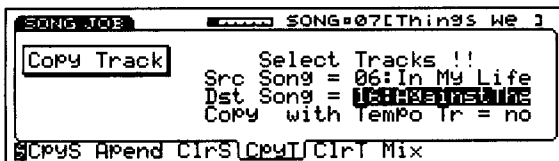


CLEAR SONG (01 ~ 16) – Gibt den zu löschenden Song an. (HINWEIS: Vergewissern Sie sich, daß der zu löschende Song auf Diskette gespeichert ist, wenn er wichtige Daten enthält, die Sie nicht verlieren möchten.)

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

HINWEIS: Wenn Sie nur die Sequenz-Daten löschen möchten, benutzen Sie die Funktion »Clear Track«.

COPY TRACK – Mit [F4] (»CpyT«) erreichen Sie den Job »Copy Track«, mit dem Sie alle Daten einer oder mehrerer Spuren eines Songs auf die entsprechenden Spuren eines anderen Songs kopieren können.



SELECT TRACKS !! (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, die Sie kopieren möchten.

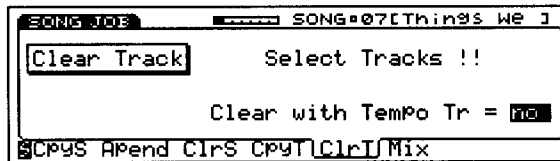
SOURCE SONG (01 ~ 16) – Gibt den Song an, dessen Spuren Sie kopieren möchten.

DESTINATION SONG (01 ~ 16) – Gibt den Song an, auf den die Spuren des Ursprungs-Songs kopiert werden sollen. Alle Daten der gewählten Spuren werden vom Ursprungs-Song auf den Ziel-Song kopiert. Wenn die kopierten Spuren länger sind als der Ziel-Song, wird der Ziel-Song entsprechend verlängert. Die Takt-Tabelle des Ziel-Songs wird jedoch nicht verlängert. Wenn die gewählte(n) Spur(en) des Ziel-Songs bereits durch Song-Daten besetzt sind, werden diese Daten durch den Kopiervorgang gelöscht. Bevor Sie den Job »Copy Track« ausführen, vergewissern Sie sich immer, daß die gewählten Spuren des Ziel-Songs keine Daten enthalten, die Sie nicht verlieren möchten.

COPY WITH TEMPO TRACK (yes, no) – Bei der Einstellung »yes« ersetzt das Tempo des Ursprungs-Songs das Tempo des Ziel-Songs. Bei der Einstellung »no« bleibt das Tempo des Ziel-Songs erhalten.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

CLEAR TRACK – Mit [F5] (»ClrT«) erreichen Sie den Job »Clear Track«, mit dem Sie alle Sequenz-Daten der angegebenen Spuren aus dem gewählten Song entfernen (»leeren«) können.



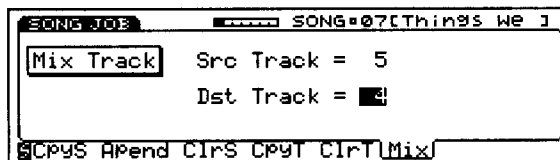
SELECT TRACKS !! (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, die Sie kopieren möchten.

CLEAR WITH TEMPO TRACK (yes, no) – Bei der Einstellung »yes« wird das Tempo des Ursprungs-Songs auf die Voreinstellung zurückgesetzt. Bei der Einstellung »no« bleibt das Tempo erhalten.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

HINWEIS: Auch wenn alle Spuren gewählt sind und durch die Funktion »Clear Track« gelöscht werden, bleiben die Song-Multi-Daten, die Setup-Parameter und der Songname erhalten. Um alle Daten zu löschen, benutzen Sie die Funktion »Clear Song«.

MIX TRACK – Mit [F6] (»Mix«) erreichen Sie den Job »Mix Track«, mit dem Sie die Daten einer Spur des gerade gewählten Songs mit den Daten einer anderen Spur des gleichen Songs mischen können.



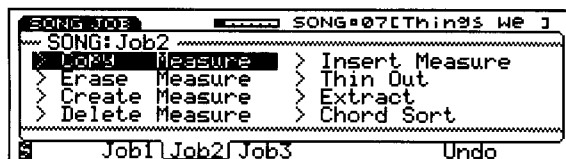
SOURCE TRACK (01 ~ 16) – Gibt die Spur an, deren Daten Sie mit denen der Ziel-Spur mischen möchten. Die Daten der Ursprungs-Spur bleiben erhalten.

DESTINATION TRACK (01 ~ 16) – Gibt die Spur an, deren Daten Sie mit denen der Ursprungs-Spur mischen möchten.

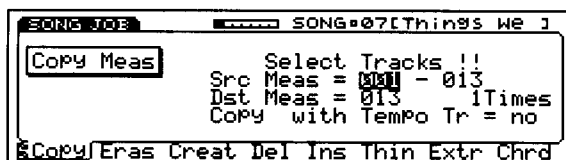
EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

SONG JOB 2

In der Gruppe »Song Job« 2 können Sie die Operationen »Copy Measure«, »Erase Measure«, »Create Measure«, »Delete Measure«, »Insert Measure«, »Thin Out«, »Extract« und »Chord Sort« durchführen.



COPY MEASURE – Mit [F1] (»Copy«) erreichen Sie den Job »Copy Measure«, mit dem Sie die Daten der gewählten Spuren in einem angegebenen Taktbereich ein- oder mehrmals kopieren und sie an eine andere Position im gerade gewählten Song verschieben können.



SELECT TRACKS !! (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, die Sie kopieren möchten.

SOURCE MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereiches an, der kopiert werden soll.

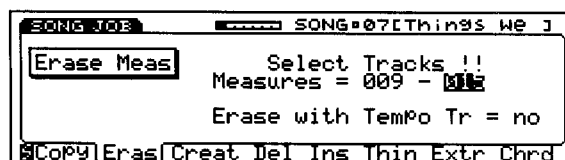
DESTINATION MEASURE (001 ~ 999) – Gibt den ersten Takt an, auf den Sie die Ursprungs-Takte kopieren möchten. Der Ursprungs-Taktbereich ersetzt die Ziel-Takte.

TIMES (1 ~ 99) – Gibt an, wieviele Kopien des Ursprungs-Taktbereiches hintereinander kopiert werden.

COPY WITH TEMPO TRACK (yes, no) – Bei der Einstellung »yes« ersetzt das Tempo der Ursprungs-Takte das Tempo der Ziel-Takte. Bei der Einstellung »no« bleibt das Tempo der Ziel-Takte erhalten.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

ERASE MEASURE – Mit [F2] (»Eras«) erreichen Sie den Job »Erase Measure«, mit dem Sie alle Daten der gewählten Spuren aus einem angegebenen Taktbereich löschen können.



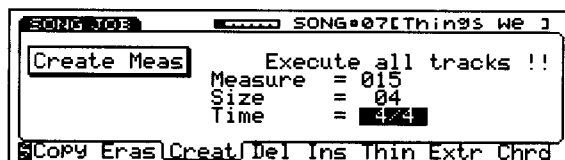
SELECT TRACKS !! (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, die Sie »leeren« möchten.

MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, dessen Daten Sie löschen möchten.

ERASE WITH TEMPO TRACK (yes, no) – Bei der Einstellung »yes« wird das Tempo der geleerten Takte auf die Voreinstellung zurückgesetzt. Bei der Einstellung »no« bleibt das Tempo der geleerten Takte erhalten.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

CREATE MEASURE – Mit [F3] (»Creat«) erreichen Sie den Job »Create Measure«, mit dem Sie einen oder mehrere Leertakte mit dem gewünschten Taktmaß an einer angegebenen Taktposition im gerade gewählten Song erzeugen und einfügen können. Achtung: Diese Funktion betrifft alle Spuren gleichzeitig!



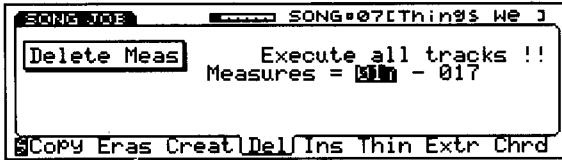
MEASURE (001 ~ 999) – Gibt den Takt an, vor dem die neu erzeugten Takte eingefügt werden. Der angegebene und die nachfolgenden Takte werden in Richtung Songende verschoben, d. h. die neuen Takte werden zwischen dem angegebenen Takt und dem Takt davor eingefügt.

SIZE (01 ~ 99) – Gibt die Anzahl der zu erzeugenden Takte an.

TIME (1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 32/16) – Gibt das Taktmaß der Takte an, die Sie erzeugen möchten.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

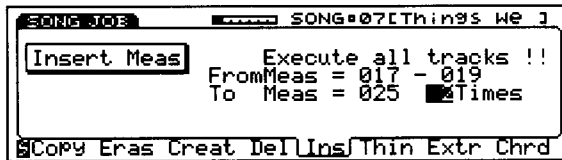
DELETE MEASURE – Mit [F4] (»Del«) erreichen Sie den Job »Delete Measure«, mit dem Sie einen angegebenen Taktbereich des gerade gewählten Songs löschen können. Alle Takte nach dem letzten Takt des angegebenen Bereiches werden nach vorne gezogen, um die entstandene Lücke zu füllen. Achtung: Diese Funktion betrifft alle Spuren gleichzeitig!



MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereiches an, den Sie löschen möchten.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

INSERT MEASURE – Mit [F5] (»Ins«) erreichen Sie den Job »Insert Measure«, mit dem Sie einen Taktbereich angeben können, der ein- oder mehrmals kopiert und dann vor einem anderen Takt im gerade gewählten Song eingefügt werden soll. Achtung: Diese Funktion betrifft alle Spuren gleichzeitig!



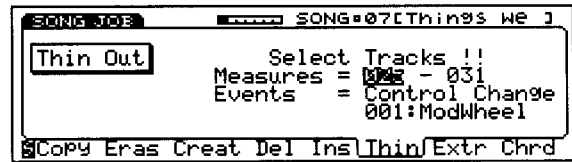
FROM MEASURE (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, den Sie vor dem Ziel-Takt einfügen möchten.

TO MEASURE (001 ~ 999) – Gibt den Takt an, vor dem die Kopien der Ursprungs-Takte eingefügt werden sollen.

TIMES (1 ~ 99) – Gibt an, wieviele Kopien des Ursprungs-Taktbereiches vor dem Ziel-Takt nacheinander eingefügt werden.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

THIN OUT – Mit [F6] (»Thin«) erreichen Sie den Job »Thin Out«, mit dem Sie Sequenzer-Speicherplatz einsparen können. Dieser Job löscht etwa jedes zweite Event eines angegebenen Controller-Events aus dem angegebenen Taktbereich der gewählten Spuren.



SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurstasten der Spuren, deren Daten Sie reduzieren möchten.

MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, dessen Daten Sie reduzieren möchten.

EVENTS (Pitch Bend, Control Change 001 ~ 127 excl. 32 und 123, Channel Aftertouch, Polyphonic Aftertouch) – Gibt den Control-Eventtyp an, dessen Daten reduziert werden sollen.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

EXTRACT – Mit [F7] (»Extr«) erreichen Sie den Job »Extract«, mit dem Sie die angegebenen Events eines angegebenen Taktbereichs aus einer Spur des gerade gewählten Songs extrahieren, und diese Events in eine andere Spur des Songs verschieben können.



TRACK (1 ~ 16) – Gibt die Spur an, aus denen Sie die Events extrahieren möchten (linkes Feld), und die Spur, auf die Sie die Events verschieben möchten (rechtes Feld).

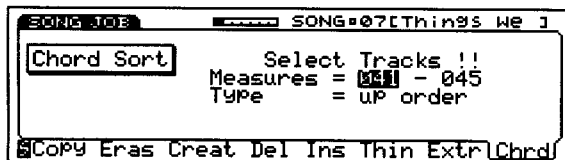
MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, aus dem die angegebenen Events extrahiert werden sollen.

EVENTS (Note [C-2 ~ G8, all], Program Change, Pitch Bend, Control Change [1 ~ 127 excl. 32 und 123], Ch. Aftertouch, Poly Aftertouch, System Exclusive) – Gibt den zu extrahierenden Eventtyp an.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

HINWEIS: Wenn in der Ziel-Spur bereits Daten existieren, werden die extrahierten Daten mit den verschobenen Events gemischt.

CHORD SORT – Mit [F8] («Chrd») erreichen Sie den Job »Chord Sort«, mit dem Sie alle Akkorde in einem angegebenen Taktbereich (in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge) sortieren können.



SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, deren Akkorde Sie sortieren möchten.

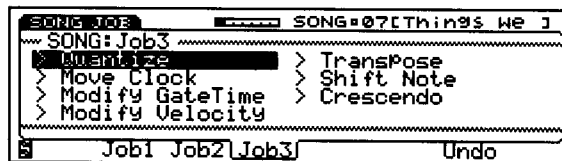
MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, in dem Sie alle Akkorde sortieren möchten.

TYPE (up order, down order) – Gibt aufsteigende (up order) oder absteigende (down order) Reihenfolge an.

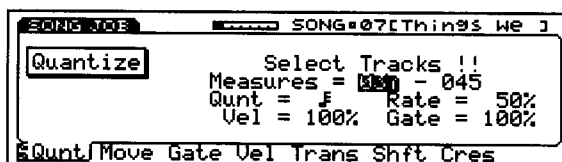
EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

SONG JOB 3

In der Gruppe »Song Job 3« können Sie die Funktionen »Quantize«, »Move Clock«, »Modify Gate Time«, »Modify Velocity«, »Transpose«, »Note Shift« und »Crescendo« durchführen.



QUANTIZE – Mit [F1] («Qunt») erreichen Sie den Job »Quantize«, mit dem Sie das Timing aller Events in den angegebenen Takten der gewählten Spur auf die nächstliegende zeitliche Position des eingestellten Rasters korrigieren können.



SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, die Sie quantisieren möchten.

MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, den Sie quantisieren möchten.

QUANTIZE

($\frac{1}{16}$ / $\frac{1}{8}$ / $\frac{1}{4}$ / $\frac{1}{2}$ / $\frac{3}{4}$ / $\frac{1}{1}$ / $\frac{3}{2}$ / $\frac{1}{2}$ / $\frac{3}{4}$ / $\frac{1}{1}$) – Gibt das Zeitraster an, nach dem die Noten quantisiert werden sollen. Wenn der kürzeste Notenwert zum Beispiel eine 16tel-Note sein soll, geben Sie das 16tel-Notensymbol an.

RATE – Gibt den »Swing«-Faktor an. Für den Swing-Faktor wird das Timing der Offbeats (der ungeraden Zählzeiten) entsprechend dem Quantisierungsfaktor verzögert.

$\frac{1}{16}$ / $\frac{1}{8}$ / $\frac{1}{4}$ / $\frac{1}{2}$ — (50% ~ 75%)

$\frac{1}{8}$ / $\frac{1}{4}$ / $\frac{1}{2}$ — (66% ~ 83%)

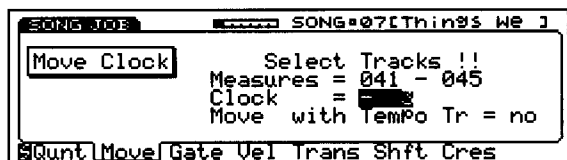
$\frac{1}{4}$ / $\frac{1}{2}$ / $\frac{1}{1}$ — (50% ~ 66%)

VELOCITY (1% ~ 200%) – Erzeugt zusätzliches »Swing-Feeling« durch Erhöhung oder Verringerung der Velocity der Offbeat-Zählzeiten. Die Einstellung »100%« bewirkt keine Änderung der Velocity.

GATE (1% ~ 200%) – Erzeugt noch mehr »Swing-Feeling« durch Erhöhung oder Verringerung der Notenlänge der Offbeat-Zählzeiten. Die Einstellung »100%« bewirkt keine Änderung der Notenlänge.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

MOVE CLOCK – Mit [F2] (»Move«) erreichen Sie den Job »Move Clock«, mit dem Sie die angegebenen Takte der Spur vorwärts oder rückwärts auf der Zeitachse um den angegebenen Clock-Wert verschieben können.



SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, deren Takte Sie zeitlich verschieben möchten.

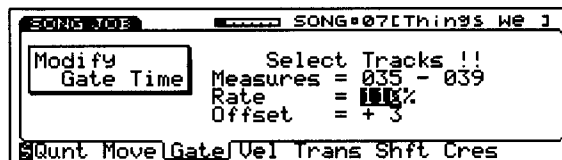
MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, den Sie zeitlich verschieben möchten.

CLOCK (-999 ~ +999) – Gibt die Anzahl der Clocks an (Einheiten von 1/96stel einer Viertelnote), um die die Spur verschoben werden soll. Positive Einstellungen verschieben die Spur vorwärts auf der Zeitachse, so daß sie »hinten« liegt (»Laid back«). Negative Einstellungen verschieben die Spur rückwärts auf der Zeitachse, so daß die Spur früher abgespielt wird (vor dem Schlag).
HINWEIS: Es erweist sich oft als sinnvoll, »Clock Move« zu benutzen, um das langsame Ansprechen (Attack) von bestimmten Voices wie Streicher zu kompensieren. Solche Voices mit längerem Einschwingverhalten scheinen hinter den anderen Voices »hinterherzuhinken«, auch, wenn die Noten exakt gleichzeitig gespielt werden. In diesen Fällen können Sie den Job »Move Clock« dazu benutzen, die gesamte Streicherspur auf der Zeitachse vorzulegen, so daß die »Strings«-Voice früher beginnt, und so das gesamte Timing zu verbessern.)

MOVE WITH TEMPO TRACK (yes, no) – Bei der Einstellung »yes« wird das Tempo durch den »Move Clock«-Wert beeinflusst. Bei der Einstellung »no« wird das Tempo nicht beeinflusst.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

MODIFY GATE TIME – Mit [F3] (»Gate«) erreichen Sie den Job »Modify Gate Time«, mit dem Sie die Notenlängen aller Noten eines angegebenen Taktbereichs der gewählten Spur verändern können.



SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, deren Notenlängen Sie verändern möchten.

MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, dessen Notenlängen Sie verändern möchten.

RATE (1% ~ 200%) – Der angegebene Prozentsatz ist ein Multiplikationsfaktor für alle Notenlängen. Die Einstellung »100%« bewirkt keine Änderung. Die Einstellung »200%« verdoppelt alle Notenlängen.

OFFSET (-99 ~ +99) – Der angegebene Versatz wird zu allen Notenlängen addiert.

HINWEIS: Die Einstellungen von »Rate« und »Offset« können getrennt oder zusammen benutzt werden. Zuerst wird der Wert mit der Rate multipliziert, und dann wird der Offset hinzugefügt. Wenn Sie jede Notenlänge nur um den gleichen Prozentsatz multiplizieren möchten, dann stellen Sie »Offset« auf »0«, so daß dieser Parameter sich nicht auswirkt. Wenn Sie nur einen absoluten Wert zu jeder Notenlänge addieren möchten, stellen Sie »Rate« auf 100%, so daß dieser Parameter sich nicht auswirkt. Wenn die resultierende Notenlänge 0 ist, ist die Note nicht mehr zu hören.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

HINWEIS: Jede Note in einer Spur besitzt den Wert »Gate Time«, der die klingende Notenlänge angibt. Die Notenlängen können durch ein Verhältnis oder durch einen absoluten Wert verändert werden. Die Notenlänge wird in Einheiten von einer 1/384stel Note (1/96stel einer Viertelnote) angezeigt. Die Operation »Modify Gate Time« erhöht oder verringert die Notenlänge nicht über diese Werte hinaus.

MODIFY VELOCITY – Mit [F4] (»Vel«) erreichen Sie den Job »Modify Velocity«, mit dem Sie die Note-On-Velocity-Werte für alle Noten der gewählten Spuren eines angegebenen Taktbereichs verändern können.

SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, deren Velocity-Werte Sie verändern möchten.

MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, dessen Velocity-Werte Sie verändern möchten.

RATE (1% ~ 200%) – Alle Note-On-Velocity-Werte werden um den Mittelwert von 64 mit dem angegebenen Prozentsatz multipliziert. Die Einstellung »100%« bewirkt keine Änderung. Die Einstellung »200%« verschiebt alle Velocity-Werte weiter von dem Mittelwert 64 weg; d. h. die Dynamik wird vergrößert. Die Einstellung »0%« bringt alle Velocity-Werte genau auf 64; d. h. die Dynamik wird komprimiert.

OFFSET (-99 ~ +99) – Der angegebene Versatzwert wird zu allen Note-On-Velocity-Werten addiert.

HINWEIS: Die Einstellungen von »Rate« und »Offset« können getrennt oder zusammen benutzt werden. Zuerst wird der Wert mit der Rate multipliziert, und dann wird der Offset hinzugefügt. Wenn Sie nur einen absoluten Wert zu jedem Velocity-Wert addieren möchten, stellen Sie »Rate« auf »100%«, so daß dieser Parameter sich nicht auswirkt. Wenn Sie nur jeden Velocity-Wert um den Mittelwert von 64 expandieren oder komprimieren möchten, stellen Sie »Offset« auf »0«, so daß dieser Parameter sich nicht auswirkt.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

HINWEIS: Jede Note einer Spur besitzt einen Note-On-Velocity-Wert, der die Anschlagsstärke bestimmt, mit der die Note vom Sequenzer gespielt werden soll. Der Velocity-Bereich reicht von 1 ~ 127, die Funktion »Modify Velocity« kann die Velocity nicht über diese Werte hinaus erhöhen oder verringern.

TRANSPOSE – Mit [F5] (»Trans«) erreichen Sie den Job »Transpose«, mit dem Sie alle Noten der gewählten Spuren eines angegebenen Taktbereichs um das angegebene Intervall transponieren können.

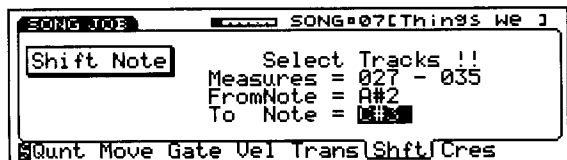
SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, die Sie transponieren möchten.

MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, den Sie transponieren möchten.

INTERVAL (-99 ~ +99) – Alle Noten werden um das angegebene Intervall transponiert. Positive Werte transponieren die Noten nach oben, und negative Werte transponieren die Noten nach unten. Die Notenummer kann nur zwischen 0 (C-2) und 127 (G8) liegen – die resultierenden Notenummern können diese Grenzen nicht überschreiten.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

SHIFT NOTE – Mit [F6] (»Shft«) erreichen Sie den Job »Shift Note«, mit dem Sie eine Notenummer auf eine andere Notenummer verschieben können—innerhalb eines angegebenen Taktbereichs der gewählten Spuren.



SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, auf die Sie die Notenverschiebung anwenden möchten.

MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, in dem die Verschiebung stattfinden soll.

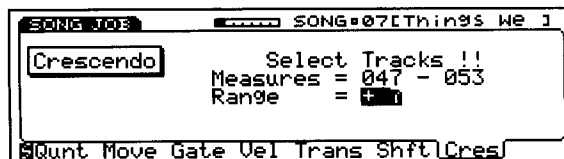
FROM NOTE (C-2 ~ G8) – Gibt die zu verschiebende Note an.

TO NOTE (C-2 ~ G8) – Gibt die neue Note an, auf welche die bei »FromNote« angegebene Note verschoben wird.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

HINWEIS: »Shift Note« ist besonders dann nützlich, wenn eine Rhythmusmaschine vom Sequenzer der W5/W7 angesteuert werden soll, da die meisten Rhythmusmaschinen je einen Sound auf je einer Taste bzw. Note spielen. (Wenn Sie zum Beispiel alle Noten »D#2« auf »F#2« verschieben, ändern sich z. B. alle Snare-Schläge zu Hi-hat-Schlägen, abhängig von der Notenzuordnung der Rhythmusmaschine.)

CRESCENDO – Mit [F7] (»Cres«) erreichen Sie den Job »Crescendo«, mit dem Sie eine allmähliche Änderung der Note-On-Velocity in einem angegebenen Taktbereich der gewählten Spuren erzeugen können, um einen Crescendo- oder Diminuendo-Effekt zu erreichen.



SELECT TRACKS (1 ~ 16) – Drücken Sie die Spurtasten der Spuren, auf die Sie die Funktion »Crescendo« anwenden möchten.

MEASURES (001 ~ 999) – Gibt den ersten (linkes Feld) und letzten Takt (rechtes Feld) des Taktbereichs an, in dem Sie ein Crescendo erzeugen möchten.

RANGE (-99 ~ +99) – Gibt den Velocity-Wert an, der am Ende des Crescendos oder des Diminuendos erreicht werden soll. Beginnend mit dem ersten angegebenen Takt wird die Note-On-Velocity zunehmend verändert, bis die bei »Range« angegebene Erhöhung oder Verringerung am Ende des letzten Taktes erreicht ist. Positive Werte erzeugen ein Crescendo. Negative Werte erzeugen ein Diminuendo.

EXECUTE – Zum Ausführen der Operation drücken Sie ENTER.

HINWEIS: Jede Note einer Spur besitzt einen Note-On-Velocity-Wert, der die Anschlagsstärke bestimmt, mit der die Note vom Sequenzer gespielt werden soll. Der Velocity-Bereich reicht von 1 ~ 127, die Funktion »Modify Velocity« kann die Velocity nicht über diese Werte hinaus erhöhen oder verringern. Wenn eine Voice nicht für Velocity-Empfindlichkeit programmiert wurde, haben die Velocity-Werte der Note-On-Nachrichten keine Auswirkung auf den Klang.

AWM-TONERZEUGUNG

Die W5/W7 erzeugt Sounds durch die einzigartige AWM2-Tonerzeugung (Advanced Wave Memory der zweiten Generation) von Yamaha, die digitale Samples hoher Qualität von echten Instrumenten und Klängen zur Grundlage hat.

Der eingebaute Synthesizer der W5/W7, mit allen Möglichkeiten und Funktionen für die Voice-Bearbeitung, verleiht Ihnen ein unbegrenztes Potential für die Klanggestaltung, und durch die intuitive Benutzerführung besitzen Sie auf Tastendruck den Zugriff auf praktisch unzählige Klangparameter.

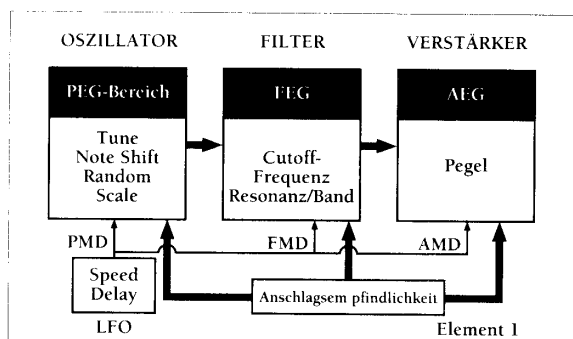
Die W5/W7 ist bei Auslieferung mit einem Wellenform-ROM riesiger Kapazität ausgestattet, angefüllt mit Presets von AWM-Sound-Elementen – 8 Megabyte 16-Bit linearer Wellenformen, gesampelt bei der höchsten Audio-Sampling-Frequenz der Industrie: 48kHz (DAT-Qualität). Diese ROM-Samples sind die grundlegenden »Wellenformen«, aus denen die »Elemente« der W5/W7 ihren Urklang beziehen – die Bausteine der Voices.

Es stehen Hunderte von Preset-Elementen zur Auswahl, und mit der wahlweise erhältlichen Expansion-Wave/Voice-Platine (für die »External-Voices«) kann die Kapazität durch weitere 4 Megabyte vergrößert werden.

AWM-ELEMENTE

Die AWM-Elemente sind die »Herzstücke« der vollen, dynamischen Soundqualität der W5/W7. Bereits mit einem AWM-Element ist eine Voice voll einsetzbar; mit der W5/W7 können Sie jedoch auch Voices erstellen, die nicht weniger als vier Elemente enthalten. Dadurch besitzen Sie ein praktisch unbegrenztes Klangpotential für Ihre eigene Musik.

Ein AWM-Element ist schon ein komplettes Musikinstrument für sich. Es besteht aus einem AWM-Sample bzw. einer »Wellenform« und Parametern wie Tonhöhe, Filter, Lautstärke, LFO- und Controller-Einstellungen, die alle auf eine Vielzahl von Arten manipuliert werden können.



WAVE – Die Komponente »Wave« (Wellenform) spielt ein AWM-Sample ab und bestimmt die grundlegende Klangcharakteristik. Der Basisklang jedes Elements wird durch eine AWM-Wellenform bzw. einen digital gesampelten Sound erzeugt.

PITCH – Die Komponente »Pitch« (Tonhöhe) bestimmt, wie sich die Tonhöhe über die Zeit ändert. Die Tonhöhenänderung über die Zeit wird durch den Pitch Envelope Generator (PEG) (»Envelope Generator« = Hüllkurvengenerator) erzeugt, der durch die Anschlagsdynamik jeder Note gesteuert werden kann. Die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung kann in Abhängigkeit von der Tastaturlage eingestellt werden. Vibrato (Modulation der Tonhöhe) kann mit Hilfe des Niederfrequenzoszillators (Low Frequency Oscillator = LFO) erzeugt werden. Der Anteil des Vibratos kann wiederum durch eine Spielhilfe (Controller) oder MIDI-Control-Events gesteuert werden. Die direkte Steuerung der Tonhöhe ist mit dem Pitch-Bend-Rad und/oder durch Aftertouch (nachträglichen Druck auf die Tastatur) möglich.

FILTER – Die Komponente »Filter« bestimmt den Höhenanteil des Klangs, und kann ebenfalls auf verschiedene Arten kontrolliert werden, um den Klang zu verändern. Jeder Note kann mit Hilfe der Filter-Hüllkurve (FEG) ein festgelegter Frequenzverlauf zugewiesen werden, der auch durch die Anschlagsstärke beeinflusst werden kann. Ein Wah-Wah-Effekt (Filter-Modulation) kann mit Hilfe des LFO's erzeugt werden, und die Stärke des Wah-Wah-Effekts kann durch eine Spielhilfe oder einen MIDI-Controller gesteuert werden. Der Klang kann auch direkt durch einen Controller beeinflusst werden.

AMP – Die Komponente »Amplitude«, die Lautstärke des Sounds, kann ebenfalls auf die verschiedensten Arten und Weisen manipuliert werden. Jede Note kann mit Hilfe der Amplitudenhüllkurve (AEG) einen Lautstärkeverlauf erhalten, der wiederum durch die Anschlagsstärke beeinflusst werden kann. Tremolo (Modulation der Lautstärke) kann mit Hilfe des LFO's erzeugt werden, und die Stärke des Tremolo-Effekts kann durch eine Spielhilfe oder einen MIDI-Controller gesteuert werden. Die Lautstärke kann auch direkt durch einen Controller beeinflusst werden.

LFO – Die Komponente »LFO« (Low Frequency Oscillator), der »Niederfrequenzoszillator«, kann den Klang ebenfalls stark beeinflussen. Der LFO erzeugt ein sich periodisch änderndes Steuersignal, das zur Erzeugung von Amplitudenmodulation (Tremolo), Tonhöhenmodulation (Vibrato) und Filtermodulation (Wah-Wah) benutzt werden kann. Der LFO der W5/W7 kann verschiedene Formen von Modulationswellen erzeugen. Dazu gehören Dreieck, Rechteck, Sinus, verschiedene Sägezahn-Schwingungen und andere, sowie »Sample & Hold«, die ein Steuersignal erzeugt, dessen Pegel sich in regelmäßigen Zeitintervallen, die Sie durch die Geschwindigkeit festlegen können, zufällig ändert.

BEEINFLUSSUNG DES KLANGS

Der Klang von Musikinstrumenten ist komplex und ändert sich im Zeitverlauf ständig. Verschiedene Arten von Instrumentenklangen ändern Ihren Klang auf sehr unterschiedliche Weise. Bei einem Instrument wie Klavier ändert sich zum Beispiel der Klang und die Lautstärke jeder Note auf vorhersehbare Art über die Zeit. Bei einem Instrument wie der Violine können sich Lautstärke, Klang oder Tonhöhe durch das Spiel des Musikers unvorhersehbar und willkürlich ändern.

Bei der W5/W7 können die verschiedenen Aspekte des Klanges wie folgt auf viele Arten gesteuert werden:

ENVELOPE GENERATOR (EG) – Diese Hüllkurvengeneratoren erzeugen einen Verlauf. Um z. B. das Anschlagen (Attack) und Abklingen (Decay) eines Klaviers zu simulieren, würden Sie die Lautstärke-Hüllkurve (AEG) so einstellen, daß die Lautstärke am größten ist, wenn die Note zuerst angeschlagen wird, und dann allmählich abnimmt, um das Verklingen des Tones nachzuahmen.

KEY VELOCITY – Die Anschlagstärke (die Geschwindigkeit = »Velocity«), mit der Sie jede Taste (»Key«) anschlagen, beeinflusst den Klang ebenfalls. Zum Beispiel können durch hartes oder weiches Anschlagen der Tasten unterschiedliche Tonhöhen, Lautstärken oder Filtereinstellungen erzeugt werden.

LOW FREQUENCY OSCILLATOR (LFO) – Der LFO erzeugt verschiedene Muster periodischer Änderungen. Indem Sie den LFO auf die Tonhöhe anwenden, wird Vibrato erzeugt; Steuerung des Filters erzeugt einen Wah-wah-Effekt; Steuerung der Amplitude erzeugt Tremolo.

CONTROLLER – »Controller« wie die Pitch- und Modulationsräder, Aftertouch, und optionales Fußpedale, auch »Spielhilfen« genannt, können benutzt werden, um den Klang auf vielfältige Weise zu steuern. Einige Spielhilfen wie das Pitch-Bend-Rad können direkt die Tonhöhe bestimmen. Sie können die verschiedenen anderen Spielhilfen für die Steuerung anderer Parameter zuweisen. Sie möchten zum Beispiel Aftertouch so zuweisen, daß der Anteil des Vibrato (LFO-Tonhöhenmodulation) sich erhöht, wenn Sie auf die Tastatur Druck anwenden.

VOICE-MODUS

Der Voice-Modus der W5/W7 besitzt zwei verschiedene Funktionen: (1) Wiedergabe einzelner Voices ohne Systemeffekte oder andere Multi-Einstellungen, und (2) Bearbeitung der Voices im Vergleich zu den ursprünglichen bzw. initialisierten Voices, und Speicherung dieser Voices im internen Speicher.

- **MODUS ›VOICE PLAY‹**

Im Voice-Play-Modus spielt die W5/W7 die einzelnen Voices (der Voice-Bänke ›Preset‹, GM, ›Internal‹, Song oder ›External‹) in ihrem originalen Zustand, unter Umgehung aller Systemeffekte und anderer Multi-Einstellungen.

- **MODUS ›VOICE EDIT‹**

Im Voice-Edit-Modus können Sie alle Parameter bearbeiten, aus denen eine Voice besteht, einschließlich der Insert-Effekte und den Controller-Einstellungen. Sie können von ›Voice Play‹ oder ›Song Play‹ aus direkt in den Edit-Modus springen, und die gerade gewählte Voice jederzeit bearbeiten, auch während der Sequenzer läuft.

NORMALE VOICES & DRUM-VOICES

Es gibt bei der W5/W7 grundsätzlich zwei Arten von Voices, die »normalen« Voices, und die Voices mit Schlagzeug und Schlaginstrumenten (»Drum Voices«), die jede viele einstellbare Parameter besitzen. Eine normale Voice ist ein »Instrument«, das zwischen 1 und 4 Elementen enthält, und von der Tastatur (oder einem externen MIDI-Gerät) gespielt werden kann. Die Voice ist entweder tonal, d. h. mit bestimmbarer Tonhöhe, oder fixiert, d. h. mit unbestimmter Tonhöhe spielbar. Eine einzige »Drum-Voice« stellt ein ganzes Schlagzeug- oder Percussion-Set zur Verfügung. Bei einer Drum-Voice kann jeder Taste auf der Tastatur bzw. jeder MIDI-Notennummer ein unterschiedliches Element (d. h. Schlaginstrument) zugeordnet werden.

Voice-Bearbeitung				
STEREO-VOICE				
Voice-Name				
Lautstärke				
Insert-Effekt-Typ/Parameter				
Element-Bearbeitung				
Element	Element	Element	Element	
1	2	3	4	

Voice-Bearbeitung	
STEREO-VOICE	
Voice-Name	
Lautstärke	
Insert-Effekt-Typ/Parameter	
Tasten (Element)-Bearbeitung	
Panorama	
Lautstärke	
Systemeffekt-Send-Pegel	

NORMALE VOICES

DRUM-VOICES

Normale Voices und Drum-Voices sind in verschiedenen – voreingestellten oder selbstdefinierten – normalen und Drum-Voice-Bänken organisiert. (HINWEIS: Sie können auf die Voice-Bänke sowohl von den Modi ›Voice‹ und ›Song‹ aus zugreifen, indem Sie die Funktionstasten [F6] und [F7] drücken, die sich direkt unterhalb der Anzeige **[▼-Bank-▲]** Display befinden). Normale und Drum-Voice-Bänke sind an ihrer Abkürzung von entweder einem oder zwei Buchstaben angegeben, die gleich links der Voice-Nummer erscheint. (Für weitere Informationen über die Voice-Bänke siehe Seite 25.)

Jede einzelne der Voices ist für den einfachen Zugriff einer von 21 Klassen von Instrumentgruppen zugeordnet, den »Voice-Kategorien«. Die Voice-Kategorie jeder Voice ist durch eine Vorsilbe mit zwei Buchstaben zu erkennen, die im Voice-Modus links des Voice-Namens, im Song-Modus gleich unterhalb der Spur-Lautstärke im Mischpult erscheint. (Für weitere Informationen über die Voice Kategorien siehe Seite 27.)

VOICE PLAY

Im Voice-Play-Modus können Sie Voice-Bänke und Voices für die gerade gewählte Spur wählen, und diese in ihrem Originalzustand hören, ohne Systemeffekte oder andere Multi-Parameter. Im Voice-Play-Modus ist jedoch der Insert-Effekt, der der Voice im Voice-Edit-Modus zugeordnet wurde, zu hören.

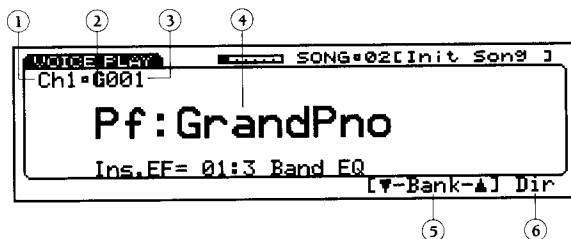
• AUFRUFEN UND VERLASSEN DES VOICE-PLAY-MODUS

Zum Aufruf des Voice-Play-Modus drücken Sie einfach die Taste VOICE im Mode-Bereich auf dem Panel. Um den Voice-Play-Modus zu verlassen, drücken Sie einfach eine andere Modustaste.

HINWEIS: Beim zurückschalten in den Modus »Song Play« vom Voice-Play-Modus aus bleiben die Einstellungen in »Voice Play« (also der Originalzustand der Voice) für diese Spur erhalten. Um die ursprüngliche Einstellung des Multis für diese Spur wiederherzustellen, müssen Sie auf einen andere Song um- und dann wieder zurückschalten.

• ZUGRIFF AUF DIE VOICE-PLAY-FUNKTIONEN

Nach dem Aufruf des Voice-Play-Modus' erscheint das Display »Voice Play«, von wo aus Sie auf die Voice-Play-Funktionen zugreifen können.



① MIDI-KANALNUMMER (Ch. 1~16)

Die MIDI-Kanalnummer zeigt auch die gerade gewählte Spur des Multis (Spuren 1~16) an, da jede Nummer der Instrument-Spuren mit deren MIDI-Kanalnummer übereinstimmt.

② VOICE-BANK (G, P, I, S, E*, GD, PD, ID, SD, ED*)

Zeigt die Abkürzung der Voice-Bank (ein Buchstaben bei normalen Voices, zwei Buchstaben bei Drum-Voices) an, aus der die aktuelle Voice stammt. (* HINWEIS: »E« und »ED« erscheinen nur, wenn die zusätzliche Erweiterungsplatine installiert wurde.)

③ VOICE-NUMMER (001 ~ 128)

Zeigt die Nummer der Voice innerhalb der Voice-Bank an.

④ VOICE-NAME

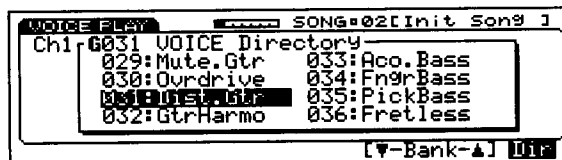
Zeigt die Voice-Kategorie und den Voice-Namen von der gewählten Voice an. (Wenn Sie in diesem Display eine andere Spur wählen, werden Name und Voice-Speicherplatz der Instrument-Voice der Spur angezeigt.)

⑤ ANWAHL EINER VOICE-BANK

Mit [F6] und [F7] können Sie eine Voice-Bank wählen. Die Abkürzung der Voice-Bank (ein oder zwei Buchstaben) beginnt zu blinken und zeigt dadurch an, daß Sie noch ENTER drücken müssen, um die gewünschte Bank auszuwählen. (Für weitere Informationen über die Voice-Bänke siehe Seite 25.)

⑥ VOICE-DIRECTORY

Mit [F8] (»Dir«) haben Sie Zugriff auf das »Voice Directory«, auf dem in Achtergruppen die Voices der gerade gewählten Voice-Bank als Liste angezeigt werden.



Im »Voice Directory« können Sie Voices wählen, indem Sie mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Cursortasten durch die ganze Liste rollen, oder eine bestimmte Zahl auf dem Ziffernblock eingeben – die Liste rückt entsprechend vor. (Sie können auch Voice-Bänke aus dem »Voice Directory« anwählen.)

HINWEIS: Im Voice-Play-Modus sind die Voreinstellungen wie folgt konfiguriert: Lautstärke = 100; Panorama = Mitte; Insert-Effekt = ein; Systemeffekt-Send-Wege = »vce«; Systemeffekt-Typ/-Parameter = Default; Systemeffekt-Return-Weg = Default; Feinstimmung = 0; Note Shift = 0, Pitch Bend Range = »vce«.

VOICE EDIT

Im Voice-Edit-Modus können Sie alle beliebigen Parameter bearbeiten, aus denen eine Voice besteht (to edit = bearbeiten). Dazu gehört die Zuordnung eines Insert-Effekts, alle Parameter-Einstellungen, und alle Controller-Einstellungen. Sie können aus beliebigen Betriebsarten direkt in den Voice-Edit-Modus umschalten, und zu beliebiger Zeit mit der Bearbeitung der aktuellen Voice beginnen, auch während der Sequenzer läuft.

ELEMENT SELECT				ON/OFF				VOICE EDIT							
1	2	3	4	1	2	3	4	COMMON	ELEMENT	AMP	FILTER	PITCH	EFFECT	LFO	CONTROL
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Im Voice-Edit-Mode dienen die Spurtasten (TRACK) auf dem Panel als zusätzliche Funktionstasten für den schnelleren Zugriff bei der Voice-Bearbeitung. Sie können mit einem Tastendruck die Haupt-Funktionen der Voice-Bearbeitung aufrufen, oder AWM-Elemente anwählen und ein- und ausschalten. Die orangenen LEDs der Tasten VOICE EDIT und TRACK zeigen immer den aktuellen Status der Voice-Bearbeitung an: ob Elemente angewählt, ein- oder ausgeschaltet sind, und welche Bearbeitungsfunktion momentan aktiv ist. Die Taste VOICE EDIT dient im Voice-Edit-Modus als eine »Vergleichs«-Taste (>Compare<), mit der sich der ursprüngliche Klang der Voice mit dem neuen Klang der Voice vergleichen läßt.

Die Bearbeitung einer normalen Voice beginnt entweder mit einer initialisierten Voice (siehe Seite 110), wenn Sie eine Voice von Grund auf erstellen möchten, oder mit einer Preset-, GM-, Internal-, oder zusätzlichen External-Voice, wenn Sie einen existierenden Sound verändern möchten. Der Zugriff auf alle Voice-Bearbeitungsfunktionen einschließlich »Common« (allgemeine Parameter), Element, Amplitude, Filter, Pitch, Effect, LFO und Controller erfolgt über ein oder zwei Tasten, und die Einstellung der Parameter ist über das Datenrad (JOG), die Tasten INC/DEC und den Ziffernblock sehr einfach zu bewerkstelligen.

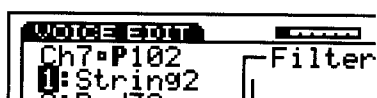
• BEARBEITUNG EINER VOICE

Die Arten von Sounds, die Sie mit der W5/W7 erstellen können, sind praktisch endlos, da Sie auf Hunderte von Parametern zugreifen und diese verändern können. Die Schritte in die Prozeß von Voice Bearbeitung sind as folgt: (1) eine Spur wählen und die gewünschte Voice zuordnen; (2) in den Voice-Edit-Modus schalten; (3) die Parameter bearbeiten; und (4) die Voice auf einem Speicherplatz der Voice-Bank »Internal« speichern.

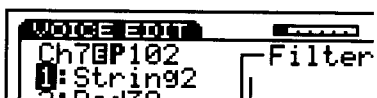
• VOICE EDIT/COMPARE

Um die bearbeitete Voice mit der Original-Voice zu vergleichen, mit der Sie begonnen haben, drücken Sie VOICE EDIT und spielen auf der Tastatur. Durch erneutes Drücken von VOICE EDIT schalten Sie zurück zu der bearbeiteten Voice.

Wenn Sie sich im Voice-Edit-Modus befinden, jedoch noch keine Daten verändert haben, sehen Sie ein kleines Rechteck zwischen der MIDI-Kanalnummer der Spur und der Voice-Bank / -Nummer.

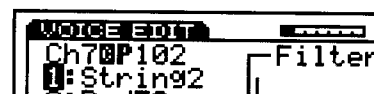


Wenn Sie die Voice in irgend einer Weise verändert haben, ändert sich das Rechteck in ein invertiert dargestelltes, großes »E«, was anzeigt, daß die Daten verändert wurden.



Wenn Sie möchten die bearbeitete Voice mit der ursprünglichen Voice vergleichen möchten, mit der Sie begonnen haben, drücken

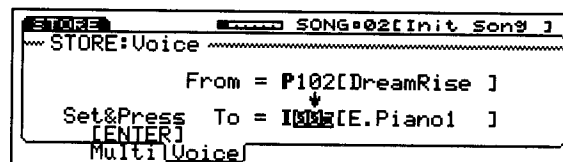
Sie VOICE EDIT Diese Taste dient als Umschalter zwischen den Zuständen »Edit« und »Compare«. Im Compare-Status ändert sich wiederum das »E« in ein »C«, und die LED der Taste VOICE EDIT beginnt zu blinken.



HINWEIS: Immer, wenn Sie eine Voice wählen, befindet sich diese vorübergehend auch in einem sogenannten Voice-Pufferspeicher. Umschalten auf eine andere Voice ersetzt auch den Pufferspeicher durch die nun gewählte Voice. Wenn Sie eine Voice bearbeiten, arbeiten Sie an der Voice, die sich gerade im Voice-Pufferspeicher befindet. Dadurch können Sie sogar zwischen den verschiedenen Modi hin- und herschalten, ohne Ihre neu erzeugte Voice zu verlieren. Sobald Sie jedoch eine andere Voice aufrufen, wird Ihre Voice aus dem Pufferspeicher gelöscht.

• VOICE SPEICHERN

Um die Voice zu speichern, drücken Sie STORE und danach [F3] (»Voice«). Drehen Sie am JOG-Datenrad, oder drücken Sie die Tasten INC/DEC, um einen »Internal«-Voice-Speicher zu wählen und drücken dann ENTER. Um den Store-Modus zu verlassen, drücken Sie EXIT oder eine beliebige andere Modustaste.



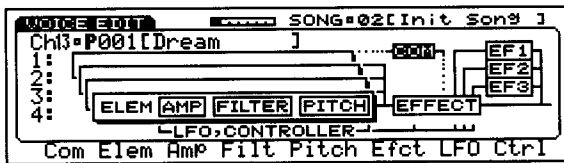
HINWEIS: Gewisse Parameter-Einstellungen mögen auf bestimmte Voices keine Wirkung haben.

VOICE EDIT – NORMALE VOICES

Im Voice-Edit-Modus für normale Voices können Sie eine voreingestellte Voice verändern, oder eine völlig neue Voice von Grund auf erzeugen.

• AUFRUFEN UND VERLASSEN DES VOICE EDIT-MODUS

Für den Aufruf des Voice-Edit-Modus für normale Voices wählen Sie zunächst eine Spur, der eine normale Voice zugeordnet ist, und drücken dann die Taste VOICE EDIT. Das Display zeigt ein Menü der acht Haupt-Bearbeitungsfunktionen für normale Voices. Um den Voice-Edit-Modus zu verlassen, drücken Sie einfach EXIT oder eine beliebige andere Modustaste.



• ZUGRIFF AUF DIE VOICE-EDIT-PARAMETER

Für den Aufruf der Edit-Parameter der normalen Voices benutzen Sie diejenigen Funktionstasten [F1 ~ F8], die den unten im Display aufgeführten Namen der Funktionen entsprechen, oder bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten auf die verschiedenen Blöcke auf dem Display, und drücken danach ENTER. Sie können diese Parameterblöcke auch erreichen, indem Sie die Spurtasten [9 ~ 16] drücken, über denen die Funktionsbereiche aufgedruckt sind. Von einer beliebigen Voice-Edit-Funktion aus können Sie direkt zu einer anderen Voice-Edit-Funktion springen, indem Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten und die zugehörige Funktionstaste drücken.

COMMON – Für den Zugriff auf diejenigen Parameter, die alle AWM-Elemente gemeinsam haben («Common»). Dazu gehören Lautstärke, Name und Initialisierung.

ELEMENT – Für die Zuordnung von ein bis vier Elementen zu einer Voice, sowie für die Einstellung von Panorama, der Velocity-Grenzen und der Noten-Grenzen jedes Elements.

AMP – Für die Festlegung der Element-Ausgangslautstärke und den Zugriff auf die Parameter des Amplitude Envelope Generator (AEG), die festlegen, wie die Lautstärke eines Elements sich im Zeitverlauf ändert.

FILTER – Für die Festlegung der Grenzfrequenz, der Cutoff-Skalierung und den Einstellungen des Filter Envelope Generator (FEG), die den Klang in hohem Maße beeinflussen können.

PITCH – Hiermit bestimmen Sie, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert durch die Einstellungen des Pitch Envelope Generator (PEG) ändert. Die Tonhöhenänderung im Zeitverlauf, erzeugt durch den PEG, kann durch die Anschlagsdynamik («Velocity») gesteuert werden. Die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung kann so eingestellt werden, daß sie von der Tonhöhe abhängig ist.

EFFECT – Für die Festlegung des Typs, der Parameter, der Steuerung und dem Ein-/Aus-Status des Insert-Effekts und des Send-Pegels für den Systemeffekt der Voice.

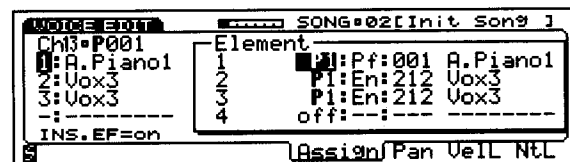
LFO – Für die Festlegung der Einstellungen des Niederfrequenzoszillators (LFO). Der LFO erzeugt ein sich periodisch änderndes Steuersignal, das benutzt werden kann, um Tremolo (Amplitudenmodulation), Vibrato (Tonhöhenmodulation) und Wah-Wah (Filtermodulation) zu erzeugen.

CONTROL – Für die Festlegung der Funktion und des Status der verschiedenen Controller (Spielhilfen). Dazu gehören das Sustain-Pedal, die Räder für Pitch-Bend und Modulation, Aftertouch (nachträglicher Druck auf die Tastatur), Fußpedale und MIDI-Steuerung.

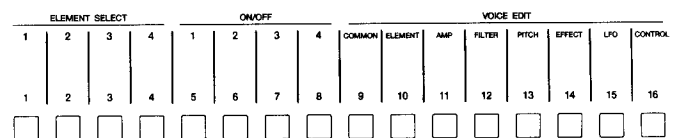
• ELEMENTE ANWÄHLEN UND EIN- UND AUSSCHALTEN

Wenn Sie eine Voice bearbeiten, die zwei oder mehr Elemente verwendet, ist es oft nötig, nur ein Element zur Zeit zu hören. Mit der W5/W7 können Sie schnell jedes Element ein- und ausschalten, und haben immer eine gute Übersicht über den Ein-/Ausschaltzustand des Elements und darüber, welches Element Sie gerade bearbeiten.

ELEMENT-DARSTELLUNG – Jedes Voice-Edit-Display zeigt Informationen in zwei Bereichen an. Der linke Bereich zeigt die Nummer des Elements (1 ~ 4) und die Namen aller vier Elemente an, der rechte Bereich zeigt die Parameter an, die Sie bearbeiten können. Die Element-Nummer (1 ~ 4) des gerade gewählten Elements wird invertiert angezeigt. Die Element-Nummern von Elementen, die ausgeschaltet sind, sind kleiner als die der eingeschalteten Elemente. Nur zugeordnete Elemente werden angezeigt.



SPURTASTEN – Im Voice-Edit-Modus dienen die Spurtasten als Ergänzung der Funktionstasten, wodurch Sie auf Tastendruck die wichtigsten Voice-Bearbeitungsfunktionen und die AWM-Elemente wählen und die Elemente ein- und ausschalten können. Die orangen LEDs der Taste VOICE EDIT und die der Spurtasten zeigen den Status der bearbeiteten Voice an: welche Elemente gerade angewählt oder ein-/ausgeschaltet sind, und welche Bearbeitungsfunktion gerade aktiv ist.



ELEMENT WÄHLEN – Um Elemente innerhalb einer beliebigen Edit-Funktion zu wählen, drücken Sie die Spurtasten [1 ~ 4].

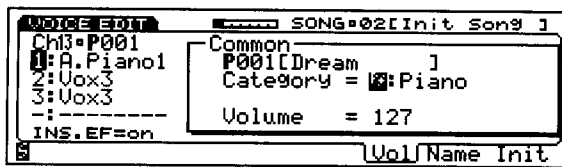
ELEMENT EIN/AUSSCHALTEN – Um Elemente innerhalb einer beliebigen Bearbeitungsfunktion ein- und auszuschalten, drücken Sie die Spurtasten [5 ~ 8].

COMMON-PARAMETER

Mit der Funktion »Common Parameter« können Sie Funktionen ausführen, die alle Elemente bzw. die ganze Voice beeinflussen.

• ZUGRIFF AUF DIE COMMON-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Common Parameter« vom Voice-Edit-Modus aus drücken Sie [F1] (»Com«) oder Spurtaste [9].



VOLUME – Um die Voice-Kategorie angeben, oder die Lautstärke der Voice einstellen zu können, drücken Sie [F6] (»Vol«).

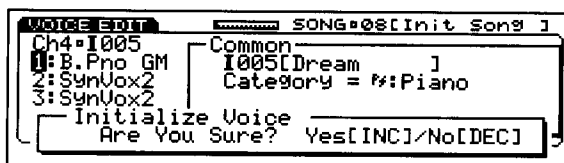
CATEGORY (21 Kategorien) – Hier können Sie die Voice-Kategorie der Voice (zwei Buchstaben) auswählen. Wählen Sie eine Voice-Kategorie mit dem JOG-Datenrad oder INC/DEC. (Für eine vollständige Liste der verschiedenen Voice-Kategorien siehe Seite 27.)

VOLUME (0 ~ 127) – Hier können Sie die Gesamt-Ausgangslautstärke der Voice einstellen. Positionieren Sie den Cursor auf den Zahlenwert und geben mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder dem Ziffernblock einen neuen Wert ein.

NAME (10 Buchstaben) – Um eine Voice zu benennen, drücken Sie [F7] (»Name«). Positionieren Sie den Zeiger mit [F4] und [F5] über einer der Buchstabenpositionen, und wählen Sie mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Cursortasten einen Buchstaben aus. Ein Leerzeichen kann mit [F3] (" [SPC] ") eingegeben werden.



INITIALIZE – Um eine Voice zu initialisieren (alle Parameter auf die voreingestellten Werte zurückzustellen), drücken Sie [F8] (»Init«). Drücken Sie ENTER, um den Initialisierungsvorgang aufzurufen. Um die Voice endgültig zu initialisieren, drücken Sie die Taste INC. Für Abbruch der Operation drücken Sie die Taste DEC.



CWERTE FÜR DIE INITIALISIERUNG (COMMON)

Voice-Name _____ Init Voice
Kategorie _____ Keine Zuordnung
Voice-Typ _____ Normal

Insert-Effekt Pegel 1 _____ 0
Pegel 2 _____ 0
Pegel 3 _____ 0
Pegel 4 _____ 0
Schalter _____ Aus

Parameter für die Effektsteuerung _____ Aus
Minimum Limit _____ 0
Maximum Limit _____ 100
Effekttyp _____ 1

MIDI-Steuerung 1, Gerätenummer _____ 1
Parameter _____ 0
Parameter Minimum Limit _____ 0
Parameter Maximum Limit _____ 100

MIDI-Steuerung 2, Gerätenummer _____ 1
Parameter _____ 0
Parameter Minimum Limit _____ 0
Parameter Maximum Limit _____ 100

Systemeffekt-Send-Weg 1 _____ 0
Send-Weg 2 _____ 0
Send-Weg 3 _____ 0

Gesamtlautstärke _____ 127

Modulationsrad, Pitch Modulation Range _____ 0
Amplitude Modulation Range _____ 0
Frequency Modulation Range _____ 0
Cutoff Range _____ 0
EG Bias Range _____ 0

Fußpedal, Pitch Modulation Range _____ 0
Amplitude Modulation Range _____ 0
Frequency Modulation Range _____ 0
Cutoff Modulation Range _____ 0
EG Bias Range _____ 0

Attack Pitch Modulation Range _____ 0
Amplitude Modulation Range _____ 0
Frequency Modulation Range _____ 0
Cutoff Modulation Range _____ 0
EG Bias Range _____ 0
Pitch Bend Range _____ 0

Pitch Bend Range _____ 0

WERTE FÜR DIE INITIALISIERUNG (ELEMENT)

Element-Speicherbank _____ unverändert

Element-Schalter _____ unverändert

Nummer _____ unverändert

Lautstärke _____ 127

Panorama _____ 0

Note Shift _____ 0

Note Number _____ C3

Frequency Fix Switch _____ Normal

Pitch Scaling _____ 0

Random Pitch _____ 0

Element, untere Notengrenze _____ C-2

obere Notengrenze _____ G8

Element, untere Velocity-Grenze _____ 1

obere Velocity-Grenze _____ 127

Element untere Volume-Grenze _____ 0

Element, Spielhilfenschalter _____ Alle ein

Element PEG Typ _____ 0 (Default)

Attack _____ 0

Decay 1 _____ 0

Decay 2 _____ 0

Release _____ 0

Empfindlichkeit _____ +32 (100%)

Anschlagsempfindlichkeit _____ 0

Element AEG Typ _____ 0 (Default)

Attack _____ 0

Decay 1 _____ 0

Decay 2 _____ 0

Release _____ 0

AEG Anschlagsempfindlichkeit _____ 0

Element FEG Typ _____ 0 (Default)

Attack _____ 0

Decay 1 _____ 0

Decay 2 _____ 0

Release _____ 0

Element, Anschlagsempfindlichkeit der Bandbreite _____ 0

Element, Filter-Anschlagsempfindlichkeit _____ 0

Element, Filter Fußpedal _____ 0

Element, Filter Resonanz/Bandbreite _____ 0

Element, LFO-Typ _____ 0 (Default)

Geschwindigkeit _____ 0

Verzögerung _____ 0

Tonhöhenmodulation _____ 0

Amplitudenmodulation _____ 0

Frequenzmodulation _____ 0

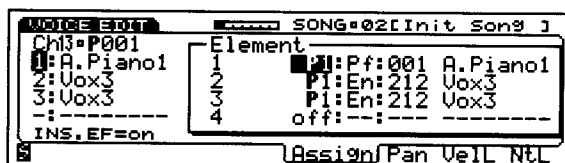
ELEMENT

Mit der Funktion »Element Parameter« können Sie Funktionen ausführen, die die fundamentalen Klangeigenschaften der Elemente festlegen.

• ZUGRIFF AUF DIE ELEMENT-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Element Parameter« vom Voice-Edit-Modus aus drücken Sie [F2] (»Elem«) oder Spurtaste [10].

ELEMENTE ZUWEISEN – Um in der Funktion »Element Parameter« die Elemente anzugeben, aus denen die Voice bestehen soll, drücken Sie [F5] (»Assign«). Bei »Element Assign« können Sie die Element-Bank und das Basis-AWM-Sample (d. h. die Element-Nummer) angeben, das den grundsätzlichen Klangcharakter jedes Elements bildet. Um die Element-Bank oder die Element-Nummer zu wählen, benutzen Sie die Cursortasten LINKS und RECHTS. Um ein Element (1 ~ 4) zu wählen, benutzen Sie die Cursortasten OBEN und UNTEN. (HINWEIS: Die Namen zugeordneter Elemente werden in allen Voice-Edit-Funktionen im linken Bereich des Displays angezeigt. Bei nicht zugeordneten Elementen erscheinen in den entsprechenden Feldern nur Striche [—].)

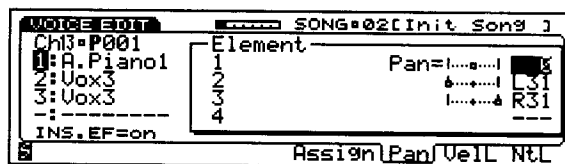


ELEMENT BANK (off, P.1 [Preset 1], P.2 [Preset 2], I [Internal], S [Song], E [External]) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld ganz links und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um die Element-Bank zu wählen. Bei Auslieferung der W5/W7 sind die beiden Preset-Element-Bänke die einzigen Bänke, die Samples enthalten. (Für eine Auflistung aller Elemente beachten Sie die Element-Liste in dem W5/W7 Handbuch Technical Information, gesondert erhältlich.)

HINWEIS: Bank »E« ist nur erreichbar, wenn die zusätzliche Erweiterungsplatine installiert wurde. Bänke »I« und »S« enthalten keine Daten und zeigen daher nur »*****« an. Diese Bänke sind für zusätzliche »Internal« und »Song-Elemente« reserviert, die in die W5/W7 über zusätzliche Song-Disketten geladen werden können. Wenn Song-Elemente geladen sind, werden diese gelöscht, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

ELEMENT-NUMMER – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld mit der Element-Nummer und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um das gewünschte Element zu wählen.

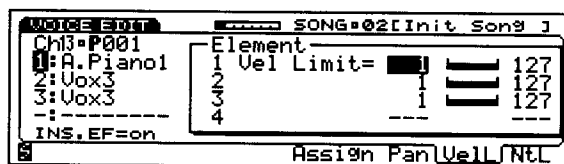
PAN (-31 ~ +31) – Um die Stereoposition des Elements zwischen dem linken und rechten Ausgang festzulegen, drücken Sie in der Element-Parameter-Funktion [F6] (»Pan«).



PANPOT – Hier können Sie die Panorama-Position mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder dem Ziffernblock festlegen. »L«-Werte positionieren den Sound näher am linken Ausgang; »R«-Werte positionieren den Sound näher am rechten Ausgang. Bei dem Wert »0« ist das Element genau in der Mitte. Die Anzeige links des Zahlenwerts bietet eine graphische Darstellung der aktuellen Position.

HINWEIS: Die Einstellungen "Master Volume", "Master Tune" und "Master Note Shift" finden für alle Songs statt.

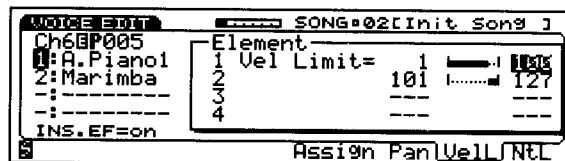
VELOCITY LIMIT – Um den Bereich der Anschlagsdynamik festzulegen, bei der ein Element gespielt wird, drücken Sie in der Element-Parameter-Funktion [F7] (»Vel«). (Der schwarze waagerechte Balken zwischen den beiden Feldern bietet eine graphische Darstellung des aktuellen Velocity-Bereichs.)



LOW (1 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das linke Feld und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den unteren Velocity-Grenzwert bzw. die geringste Anschlagsdynamik festzulegen, bei der das Element erklingen soll.

HIGH (1 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das rechte Feld und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den oberen Velocity-Grenzwert bzw. die höchste Anschlagsdynamik festzulegen, bei der das Element erklingen soll.

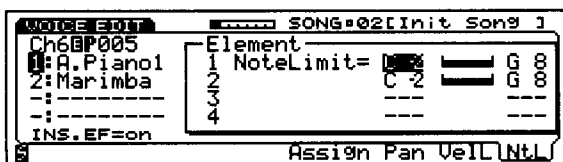
Bei den Einstellungen Low = 1 und High = 127 können Sie ein Element über den ganzen Dynamikbereich spielen. Sie können diese Funktion dazu so einstellen, daß hart angeschlagene Noten andere Elemente spielen als weich angeschlagene Noten.



Nehmen wir an, daß zum Beispiel bei einer Voice mit zwei Elementen das Element 1 ein Klavier-Sound ist, und Element 2 ein Streicher-Sound. Wenn Sie Element 1 auf Low = 1 und High = 100 einstellen, und Element 2 auf Low = 101 und High = 127 einstellen, spielen weich angeschlagene Noten das Klavier (Element 1), und hart angeschlagene Noten spielen die Streicher (Element 2). Wenn gewünscht, können Sie die Velocity-Grenzen der beiden Elemente auch überlappen lassen, oder mehr als zwei Elemente benutzen.

Auch ist es möglich, die untere Grenze über die obere Grenze zu verschieben. In diesem Fall erklingt das Element nur durch Velocity-Werte außerhalb der Grenzen, und ignoriert die mittleren Velocity-Werte zwischen den beiden Grenzen.

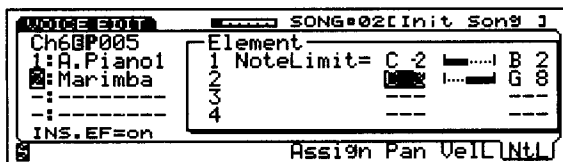
NOTE LIMIT – Um den Tastaturbereich festzulegen, in dem ein Element gespielt wird, drücken Sie in der Element-Parameter-Funktion [F8] (»NtL«). (Der schwarze waagerechte Balken zwischen den beiden Feldern bietet eine graphische Darstellung des aktuellen Tastaturbereichs.)



LOW (C-2 ~ G8) – Bewegen Sie den Cursor auf das linke Feld und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um die untere Notengrenze festzulegen, d. h. die tiefste Note, die das Element spielen soll.

HIGH (C-2 ~ G8) – Bewegen Sie den Cursor auf das rechte Feld und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um die obere Notengrenze festzulegen, d. h. die höchste Note, die das Element spielen soll.

Um ein Element über den ganzen Tastaturbereich zu spielen, lassen Sie die Notengrenzen auf Low = C-2 und High = G8. Sie können diese Funktion benutzen, um Split-Effekte auf der Tastatur zu erzeugen. »Split« bedeutet, daß auf verschiedenen Tastaturbereichen jeweils andere Elemente gespielt werden.



Nehmen wir an, daß zum Beispiel bei einer Voice mit zwei Elementen das Element 1 ein Baß-Sound ist, und Element 2 ein Klavier-Sound. Wenn Sie jetzt Element 1 auf Low = C-2 und High = B2 einstellen, und Element 2 auf Low = C3 und High = G8, spielen Noten unterhalb des Schloß-C (C3) den Baß (Element 1), und Noten oberhalb des Schloß-C spielen das Klavier (Element 2) (Anm. d. Ü.: Die Note »B« bezeichnet im Englischen das »H«.).

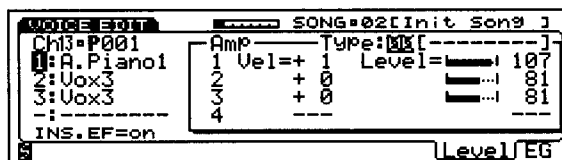
Auch ist es möglich, die untere Grenze über die obere Grenze zu verschieben. In diesem Fall erklingt das Element nur durch die Noten (Tasten) außerhalb der Grenzen, und ignoriert die Noten (Tasten) zwischen den beiden Grenzen.

AMPLITUDE

Mit der Funktion »Amplitude Parameter« können Sie die Ausgangslautstärke und die Anschlagsempfindlichkeit jedes Elements festlegen, und haben Zugriff auf die Parameter des Amplitude Envelope Generator (AEG), die bestimmen, wie sich die Lautstärke eines Elements im Zeitverlauf ändert.

• ZUGRIFF AUF DIE AMP-PARAMETER

Für den Aufruf der Amp-Parameter-Funktion drücken Sie im Voice-Edit-Modus [F3] (»Amp«) oder Spurtaste [11].



LEVEL – Um die Anschlagsempfindlichkeit und die Lautstärken der Elemente anzugeben, drücken Sie in der Amp-Parameter-Funktion [F7] (»Level«).

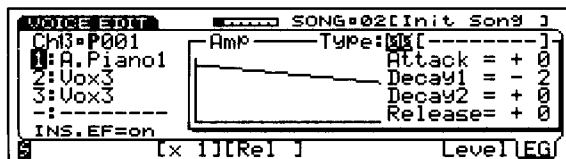
VELOCITY SENSITIVITY (-14 ~ +14) – Bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Vel« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie sich der Ausgangspegel der Elemente im Verhältnis zu Velocity-Änderungen (Anschlagsdynamik auf der Tastatur) ändert. Positive Einstellungen erzeugen höhere Ausgangspegel für höhere Velocity-Werte, d. h. bei härterem (oder schnellerem) Anschlag erklingt das Element lauter. Die maximale Einstellung erzeugt die maximale Pegeländerung im Verhältnis zu Velocity-Änderungen. Negative Einstellungen erzeugen den gegenteiligen Effekt, d. h., niedrigere Lautstärke bei stärkerem Anschlag. Die Einstellung »0« bewirkt keine Pegeländerung.

AMP LEVEL (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Level« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Ausgangspegel der Elemente festzulegen. (Der schwarze waagerechte Balken links des Wertefeldes stellt die Pegel aller Elemente graphisch dar, wodurch Sie das Mischverhältnis aller 4 Elemente betrachten können.)

TEMPLATE TYPE (00 ~ 39) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld von »Type« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um das »Template« des Amplitude Envelope Generator (AEG) zu wählen. Ein »Template« ist eine »Schablone« für den Lautstärkeverlauf des Elements. Durch dieses Prinzip haben Sie sofortigen Zugriff auf praktisch alle Lautstärke-Hüllkurven, die in der Musik überhaupt auftreten können. Es gibt eine große Auswahl an Hüllkurven, unter anderen diejenigen der wichtigsten akustischen und vieler elektronischer Instrumente. Die Einstellung »00« ist die Voreinstellung für die Preset-Voices. (Für eine Liste der verschiedenen Templates lesen Sie im W5/W7 Handbuch Technical Information, gesondert erhältlich.)

HINWEIS: Die Templates bestimmen auch die Maximal- und Minimalwerte der Anschlagsempfindlichkeit und der Element-Lautstärke. Daher haben Einstellungen der Anschlagssempfindlichkeit oder des Lautstärke-Pegels, die den Bereich des Templates überschreiten, keine Auswirkung.

AMPLITUDE ENVELOPE GENERATOR – Für den Aufruf der Parameter des Amplitude Envelope Generator (AEG) drücken Sie in der Amp-Parameter-Funktion [F8] (»EG«).



ATTACK/HOLD (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Attack« bzw. »Hold« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Versatz für Attack oder Hold des AEGs festzulegen (ein »Versatz« oder »Offset« ist ein fester Wert, der zu einem veränderlichen Wert addiert oder subtrahiert wird). (Ob »Attack« oder »Hold« auf dem Display erscheint, hängt von dem gewählten Element ab.) Der Versatz für Attack oder Hold beeinflusst den anfänglichen Attack des Klangs und legt fest, wie die Amplituden-Hüllkurve beginnt. Bei Elementen, die den Attack-Modus benutzen, beginnt die Hüllkurve beim Pegel Null, und erreicht den maximalen Pegel mit der Geschwindigkeit, die durch die Attack-Einstellung bestimmt wird. Bei Elementen, die den Hold-Modus benutzen, beginnt die Hüllkurve beim maximalen Pegel, wodurch die kurzen Pegelspitzen am Anfang der Wellenformen des AWM-Samples unbeeinflusst passieren können. Die Einstellung des »Hold«-Wertes bestimmt die Zeit, in der die Hüllkurve die maximale Lautstärke erreicht, d. h. die Zeit zwischen dem Beginn der Hüllkurve und dem Zeitpunkt, bei dem die Hüllkurve sich in Richtung Decay 1 bewegt.

DECAY 1 (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Decay 1« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Dauer des ersten Ausklingens (»Decay«) des Elements festzulegen, d. h. die Zeit zwischen dem maximalen Pegel und dem Beginn von Decay 2.

DECAY 2 (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Decay 2« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Dauer des zweiten Ausklingvorgangs des Elements festzulegen, d. h. die Zeit zwischen Decay 1 und dem Loslassen der Taste.

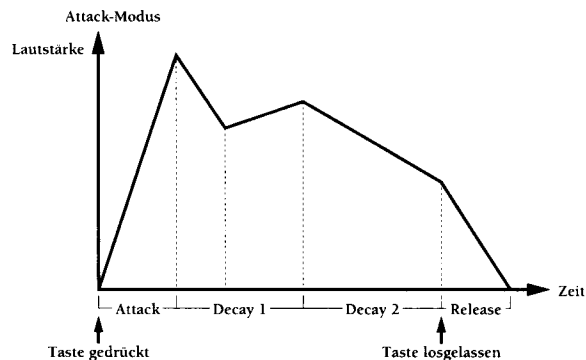
RELEASE (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Release« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Zeitdauer festzulegen, in der die Element-Lautstärke Null erreicht, nachdem die Taste losgelassen wurde.

TIME RANGE (x 1, x 2, x 5, x 10, x 20, x 50) – Mit [F3] wählen Sie den »Zoom-Faktor« bzw. die Vergrößerungsstufe der graphischen Darstellung der Hüllkurve, wobei »x 1« die kürzesten Zeiten am genauesten anzeigt.

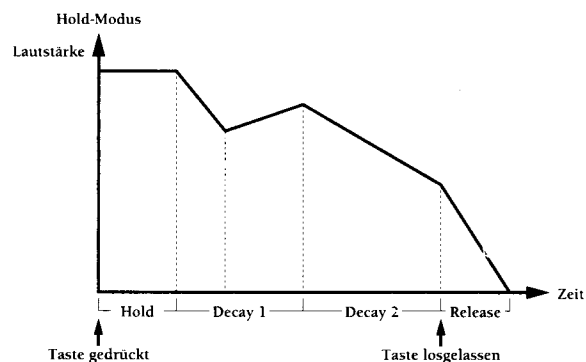
SEGMENT (Seg 1 ~ 3, Koff, Rel) – Mit [F4] wählen Sie das Segment der Hüllkurve, das gerade angezeigt wird.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 63) – Siehe »Level«, weiter oben.

Die Hüllkurve hat zwei Betriebsarten: den »Attack«-Modus oder den »Hold«-Modus.



Im Attack-Modus beginnt die Hüllkurve beim Pegel 0 und steigt in der Zeit, die durch die Attack-Einstellung festgelegt ist, zum maximalen Pegel an. Wenn der maximale Pegel erreicht ist, beginnt der Pegel mit der Geschwindigkeit abzufallen, die bei Decay 1 eingestellt ist. Wenn Decay 1 erreicht ist, beginnt der Pegel mit der Geschwindigkeit bis auf Null abzufallen, die bei Decay 2 eingestellt ist. (Wenn die Einstellung von Decay 2 kleiner gleich »0« ist, fällt der Sound »unendlich langsam« gegen Null, d. h. die Lautstärke bleibt bei Decay 2, so lange wie die Taste gedrückt wird.) Wenn Sie die Taste loslassen, bewegt sich der Pegel in der Zeit, die bei Release eingestellt ist, gegen Null.



Im Hold-Modus beginnt die Hüllkurve beim Maximalpegel und bleibt dort für die bei »Hold« angegebene Zeit. Wenn die »Hold«-Zeit verstrichen ist, ändert sich der Pegel und fällt entsprechend der Einstellung von Decay 1 ab. Wenn Decay 1 erreicht ist, bewegt sich der Sound mit der bei Decay 2 eingestellten Zeit gegen Null. (Wenn die Einstellung von Decay 2 kleiner gleich »0« ist, fällt der Sound »unendlich langsam« gegen Null, d. h. die Lautstärke bleibt bei Decay 2, so lange wie die Taste gedrückt wird.) Wenn Sie die Taste loslassen, bewegt sich der Pegel in der Zeit, die bei Release eingestellt ist, gegen Null.

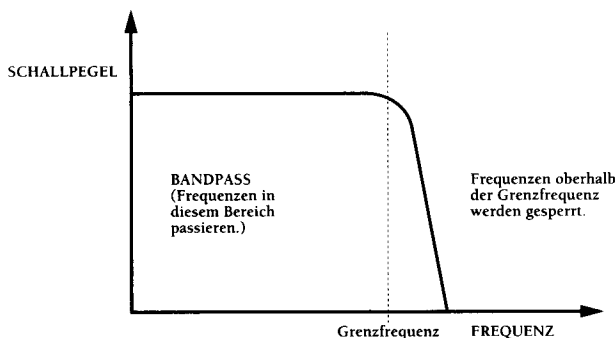
Der Hold-Modus ist besonders wirkungsvoll bei Elementen, deren AWM-Wellenformen ein schnelles Einschwingverhalten (Attack) besitzen, da der Pegel für eine Weile auf auf Maximum gehalten wird, und so ermöglicht, daß das natürliche Attack des AWM-Samples hörbar ist. Nachdem der natürliche Einschwingvorgang vorüber ist, übernehmen die verbleibenden Hüllkurven-Parameter, um das gewünschte Ab- und Ausklingen (Decay und Release) zu erzeugen.

FILTER

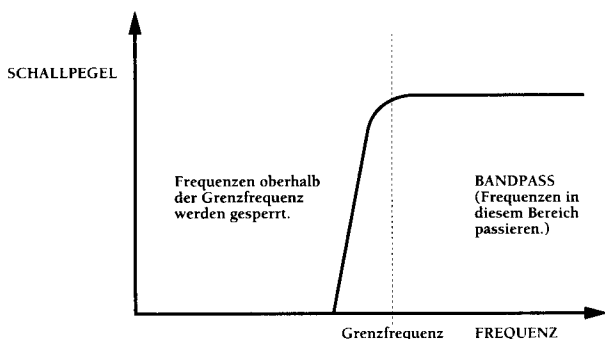
Mit der Funktion »Filter Parameter« können Sie Funktionen ausführen, die die Klangeigenschaften der Elemente festlegen.

Die Filter können benutzt werden, um den Sound in hohem Maße zu verändern. Mit den Filter-Parametern können Sie die Grenzfrequenz (die Frequenz, bei der der Filter beginnt, den Klang zu beeinflussen), die Skalierung der Grenzfrequenz (die Variation der Grenzfrequenz in Abhängigkeit von der Tonhöhe) und alle Einstellungen des Filter Envelope Generator (FEG) festlegen. Der Filter »entfernt« einen angegebenen Bereich von Frequenzen und ermöglicht es, daß alle übrigen Frequenzen passieren können. Dies kann die Klangeigenschaften eines Sounds drastisch verändern. Wenn zum Beispiel die hohen Frequenzen herausgefiltert werden und die tieferen Frequenzen passieren können, hat dies einen dunkleren Klang zum Ergebnis, da durch die Absenkung des oberen Frequenzbereichs der untere Bereich betont wird. Dieser Filtertyp wird Tiefpaßfilter genannt (»Low Pass Filter« oder »LPF«). Die verschiedenen Filtertypen sind im folgenden aufgeführt:

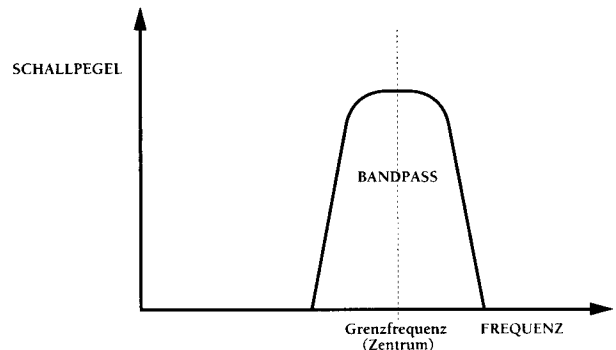
LPF (Low Pass Filter) – Der LPF erzeugt eine Filtercharakteristik, die nur Frequenzen unterhalb der Grenzfrequenz passieren läßt. Der LPF-Filtertyp besitzt eine Flankensteilheit von 24 dB pro Oktave, d. h. eine Oktave unterhalb der Grenzfrequenz beträgt die Absenkung -24 dB, zwei Oktaven unterhalb -48 dB, usw.



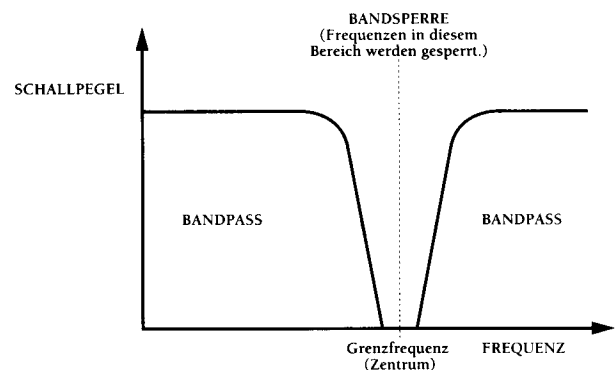
HPF (High Pass Filter) – Der Hochpaßfilter (HPF) erzeugt eine Filtercharakteristik, die nur Frequenzen oberhalb der Grenzfrequenz passieren läßt.



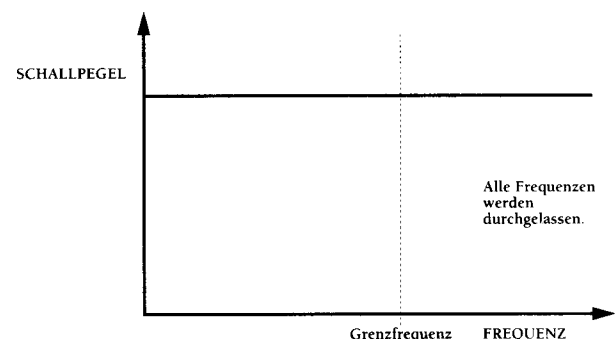
BPF (Band Pass Filter) – Der Bandpaßfilter (BPF) erzeugt eine Filtercharakteristik, die nur Frequenzen in der Nähe der Grenzfrequenz passieren läßt. Der Parameter »Band« bestimmt die Breite des Frequenzbandes.



BEF (Band Elimination Filter) – Die Bandsperre (BEF) erzeugt eine Filtercharakteristik, die Frequenzen in der Nähe der Grenzfrequenz nicht passieren läßt. Der Parameter »Band« bestimmt die Breite des Frequenzbandes.



THRU (Through) – In der Einstellung »THRU« werden alle Frequenzen durchgelassen, es ist kein Filter angewendet.

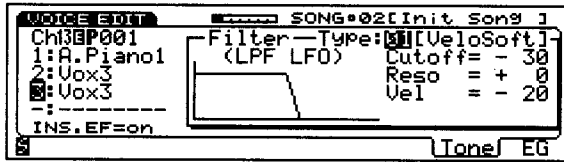


Sie können auch den Filter durch die Anschlagsempfindlichkeit, durch eine Hüllkurve, oder den Niederfrequenzoszillator (LFO) steuern. Die Velocity-Änderungen beeinflussen den gesamten Filteranteil. Die Anwendung des LFOs auf den Filter erzeugt Filtermodulation bzw. einen Wah-Wah-Effekt. Eine beliebige Spielhilfe (wie z. B. das Modulationsrad oder ein Fußpedal) können benutzt werden, um den Anteil der Filtermodulation des LFOs einzustellen. Je nach dem gewählten Filter wird »EG« (Hüllkurve) oder »LFO« im Display angezeigt.

• ZUGRIFF AUF DIE FILTER-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Filter Parameter« drücken Sie im Voice-Edit-Modus [F4] (»Filt«) oder die Spurtaste [12].

TONE – Um den »Tone«-Parameter des Filters für jedes Element einzustellen, drücken Sie von der Filter-Parameter-Funktion aus [F7] (»Tone«).



CUTOFF (-127 ~ +127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Cutoff« (Grenzfrequenz) und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Grenzfrequenz für das gewählte Element einzustellen. Niedrigere Cutoff-Werte bewirken eine niedrigere Grenzfrequenz, höhere Werte bewirken eine höhere Grenzfrequenz. Bei der LPF-Charakteristik wird durch eine niedrigere Grenzfrequenz der hohe Frequenzbereich zunehmend eingeschränkt, wodurch der Sound dunkler oder »wärmer« wird. Bei der HPF-Charakteristik wird durch eine höhere Grenzfrequenz der tiefe Frequenzbereich zunehmend eingeschränkt, wodurch der Sound dünner oder heller wird.

RESONANZ/BAND (-99 ~ +99) – Bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Reso.« oder »Band«, und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Filter-Resonanz oder die Bandbreite einzustellen (abhängig vom aktuellen Filtertyp). Wenn der LPF-Filter aktiviert ist, bestimmt »Resonanz« den Grad der Resonanz des Filters. Dieser Parameter besitzt einen ähnlichen Effekt wie der Resonanz-Parameter bei den Analogfiltern traditioneller Synthesizer, d. h. er bestimmt die Höhe einer Spitze in der Filtercharakteristik bei der Grenzfrequenz. Höhere Resonanz-Werte erzeugen eine höhere Resonanzspitze und verringern gleichzeitig die gesamte Bandbreite des Filters, der dann nur noch ein schmales Frequenzband um die Grenzfrequenz durchläßt. »Band« bestimmt die Breite des Frequenzbandes für den BPF (Bandpaßfilter) und den BEF (Bandsperr), ohne jedoch eine Resonanz zu erzeugen. Die minimale Einstellung von »-99« erzeugt ein extrem schmales Band, die maximale Einstellung von »+99« erzeugt ein sehr breites Band bzw. eine weitläufige Anhebung oder Absenkung.

VELOCITY SENSITIVITY (-127 ~ +127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Vel.« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Einfluß festzulegen, den die Anschlagsdynamik auf die Filterhüllkurve (FEG) haben soll. Positive Einstellungen erlauben größere Änderungen durch die Stärke des Anschlags. Negative Einstellungen erlauben weicher gespielte Noten zu bewirken ein größere ändern in Ton.

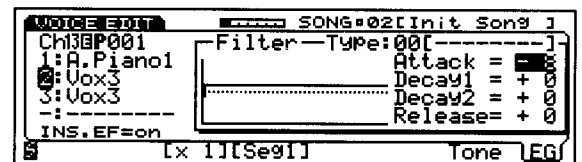
VELOCITY BAND SENSITIVITY (-63 ~ +63) –

Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »V.Band« (wird nur angezeigt, wenn der Filtertyp BPF oder BEF ist) und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie sich die Filter-Grenzfrequenz im Verhältnis zur Anschlagsdynamik ändern soll. Positive Einstellungen erzeugen höhere Grenzfrequenzen im Verhältnis zu höheren Velocity-Werten, d. h. je härter eine Taste gespielt wird, desto höher wird die Grenzfrequenz. Die maximale Einstellung von +63 erzeugt eine maximale Frequenzänderung im Verhältnis zu Velocity-Änderungen. Negative Einstellungen erzeugen den gegenteiligen Effekt – niedrigere Grenzfrequenz bei höherer Velocity. Die Einstellung »+0« bewirkt keine Änderung der Grenzfrequenz.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 59) – Bewegen Sie den Cursor auf das Nummernfeld neben »Type« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um das Template des Filter Envelope Generator (FEG) zu wählen, mit dem Sie sofortigen Zugriff auf viele Filter-Hüllkurvenformen vieler Sounds haben. Es gibt eine Vielzahl von Templates bzw. Hüllkurven, unter anderen diejenigen der wichtigsten akustischen und vieler elektronischer Instrumente. Die Einstellung »00« ist die Voreinstellung. Die Einstellung »Thru« schaltet den Filter aus. Der gewählte Hüllkurvenverlauf legt die Dauer jedes Hüllkurvensegments fest (Attack, Decay 1, Decay 2, Release). (Für eine Liste der verschiedenen Templates lesen Sie im W5/W7 Handbuch Technical Information, gesondert erhältlich.)

HINWEIS: Das Template bestimmt den maximalen und minimalen Bereich. Daher hat ein Versatzwert, der den Bereich des Templates überschreitet, keine Auswirkung.

FILTER ENVELOPE GENERATOR – Um die Parameter des Filter Envelope Generator (FEG) einzustellen, drücken Sie in der Filter-Parameter-Funktion [F8] (»EG«).



ATTACK (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Attack« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Grenzfrequenz des FEG beim Anschlagen einer Taste festzulegen. Das Attack bestimmt also, auf welchem Pegel die Filter-Hüllkurve beginnt. Der Wert »0« repräsentiert den normalen Pegel. Negative Werte verschieben den Anfangs-Pegel nach unten. Negative Werte verschieben den Anfangs-Pegel nach oben.

DECAY 1 (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Decay 1« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die erste Decay-Zeit festzulegen, d. h. die Zeit zwischen Maximalpegel und Decay 2.

DECAY 2 (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Decay 2« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die zweite Decay-Zeit festzulegen, d. h. die Zeit zwischen Decay 2 und dem Loslassen der Taste.

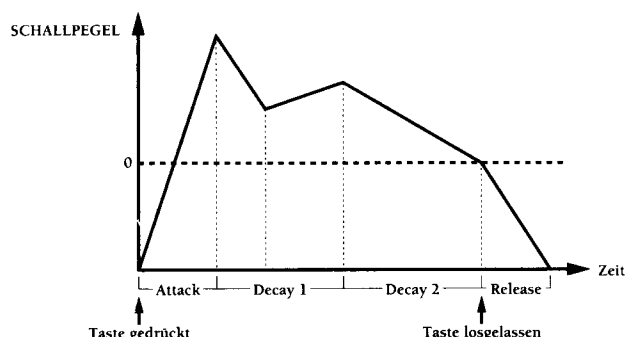
RELEASE (-63 ~ + 63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Release« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Zeitdauer festzulegen, in der die Filterhüllkurve Null erreicht, nachdem die Taste losgelassen wurde.

TIME RANGE (x 1, x 2, x 5, x 10, x 20, x 50) – Mit [F3] wählen Sie den »Zoom-Faktor« bzw. die Vergrößerungsstufe der graphischen Darstellung der Hüllkurve, wobei »x 1« die kürzesten Zeiten am genauesten anzeigt.

SEGMENT (Seg 1 ~ 3, Koff, Rel) – Mit [F4] wählen Sie das Segment der Hüllkurve, das gerade angezeigt wird.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 59) – Siehe »TONE«, weiter oben.

Die Filter-Hüllkurve ist völlig unabhängig von der Amplitudenhüllkurve, und wird speziell für die Erzeugung zeitabhängiger Klangverläufe benutzt. Dadurch können die natürlichen Klangverläufe akustischer Instrumente simuliert, oder deutlichere elektronische Effekte erzeugt werden.



Im obigen Beispiel beginnt die Hüllkurve, wenn die Note gespielt wird, bei Null (bei normalem Pegel), wie durch die Einstellung des Attack festgelegt wurde, und erreicht den maximalen Pegel in der durch das EG-Template festgelegten Zeit. Wenn die Attack Phase beendet ist, bewegt sich die Hüllkurve in der bei Decay 1 angegebenen Zeit auf Decay 1, dann bewegt sie sich in der bei Decay 2 angegebenen Zeit auf Decay 2. Wenn die Taste losgelassen wird, sinkt die Grenzfrequenz entsprechend der angegebenen Release-Zeit.

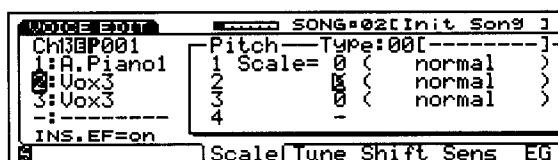
PITCH

Mit der Funktion »Pitch Parameter« können Sie Funktionen ausführen, die festlegen, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert. Diese Tonhöhenänderung wird durch den Pitch Envelope Generator (PEG) erzeugt, der durch die Anschlagsdynamik gesteuert werden kann. Die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung lässt sich durch die Tastaturlage steuern.

• ZUGRIFF AUF DIE PITCH-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Pitch Parameter« drücken Sie im Voice-Edit-Modus [F5] (»Pitch«) oder Spurtaste [13].

SCALE – Um die Skalierung anzugeben (für jedes Element), drücken Sie in der Pitch-Parameter-Funktion [F4] (»Scale«).



KEYBOARD PITCH SCALE (0 ~ 4) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Scale« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Tonhöhenänderung des gewählten Elements über die Tastatur einzustellen.

0 (normal) – Normal-Einstellung, die Tonhöhe ändert sich nicht.

1 (50 Cents/Taste) – Ausgehend von C3, ändert sich die Tonhöhe um 50 Cents von Taste zu Taste.

2 (20 Cents/Taste) – Ausgehend von C3, ändert sich die Tonhöhe um 20 Cents von Taste zu Taste.

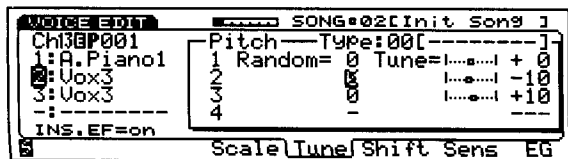
3 (10 Cents/Taste) – Ausgehend von C3, ändert sich die Tonhöhe um 10 Cents von Taste zu Taste.

4 (5 Cents/Taste) – Ausgehend von C3, ändert sich die Tonhöhe um 5 Cents von Taste zu Taste.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 40) – Bewegen Sie den Cursor auf das Nummernfeld neben »Type« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um das Template des Pitch Envelope Generator (PEG) zu wählen, mit dem Sie sofortigen Zugriff auf viele Tonhöhen-Hüllkurvenformen vieler Sounds haben. Es gibt eine Vielzahl von Templates bzw. Hüllkurven, unter anderen diejenigen der wichtigsten akustischen und vieler elektronischer Instrumente. Die Einstellung »00« ist die Voreinstellung. (Für eine Liste der verschiedenen Templates lesen Sie im W5/W7 Handbuch Technical Information, gesondert erhältlich.)

HINWEIS: Das Template bestimmt den maximalen und minimalen Bereich. Daher hat ein Versatzwert, der den Bereich des Templates überschreitet, keine Auswirkung.

TUNE – Um die »Tune«-Parameter für jedes Element anzugeben, drücken Sie in der Pitch-Parameter-Funktion [F5] (»Tune«).

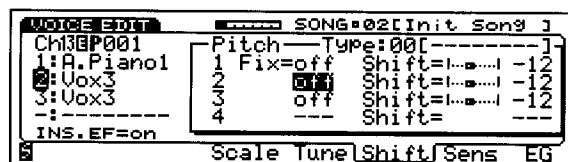


RANDOM (0 ~ 7) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Random« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Anteil zufälliger Tonhöhenänderungen des Elements anzugeben.

TUNE (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Tune« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Feinstimmung des Elements einzustellen.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 40) – Siehe »KEYBOARD PITCH SCALE«, weiter oben.

NOTE SHIFT – Um die »Note Shift«-Parameter anzugeben, in der drücken Sie Pitch-Parameter-Funktion [F6] (»Shift«).



FIX (off/on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Fix« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC um »Note Shift Fix« (feste Tonhöhe) ein- oder auszuschalten.

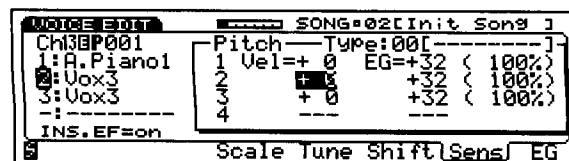
OFF – In der Einstellung »off«, können Sie das Element um die bei »Shift« angegebene Anzahl der Halbtöne verstimmen (siehe unten).

ON – Bei der Einstellung »on« erklingt das Element über den ganzen Tastaturbereich mit der gleichen Tonhöhe, entsprechend der Note, die beim Parameter »Note« angegeben wurde (siehe unten). (HINWEIS: Umschalten von »Note Shift Fix« auf »on« deaktiviert die Funktion »Keyboard Pitch Scale«.)

SHIFT/NOTE (-64 ~ +63 / C-2 ~ G8) – Wenn der Parameter »Fix« (siehe oben) ausgeschaltet ist, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Shift« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Anzahl der Halbtöne einzustellen, um die Sie das Element verstimmen möchten. Wenn der Parameter »Fix« eingeschaltet ist, bewegen Sie den Cursor neben das Feld »Note« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um die Tonhöhe anzugeben, die das Element über den ganzen Tastaturbereich besitzen soll.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 40) – Siehe »KEYBOARD PITCH SCALE«, weiter oben.

SENSITIVITY – Um die »Sensitivity«-Parameter anzugeben, drücken Sie in der Pitch-Parameter-Funktion [F7] (»Sens«).

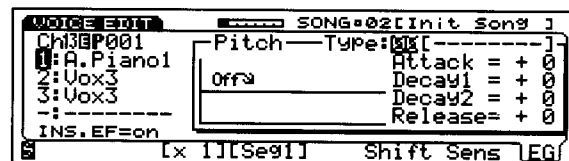


VELOCITY SENSITIVITY (-14 ~ +14) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Vel« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um anzugeben, wie die Velocity die Tonhöhenänderung des Element beeinflussen soll. Bei positiven Werten bewirken stark angeschlagene Noten eine größere Änderung der Tonhöhe. Bei negativen Einstellungen bewirken weicher angeschlagene Noten eine größere Änderung der Tonhöhe.

EG RANGE (-63 ~ +63) – Hiermit können Sie einstellen total Anteil von Tonhöhe Änderungen gegenüber der original Tonhöhe der Element. Die Einstellung 0 bewirken keine Änderung in Tonhöhe.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 40) – See Keyboard Tonhöhe Scale, weiter oben.

PITCH ENVELOPE GENERATOR – Um die Hüllkurvenparameter aufzurufen, drücken Sie in der Pitch-Parameter-Funktion [F8] (»EG«).



ATTACK (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Attack« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Tonhöhe des PEG beim Anschlagen einer Taste festzulegen. Das Attack bestimmt also, auf welcher Tonhöhe die Hüllkurve beginnt. Der Wert »0« repräsentiert die normale Tonhöhe. Negative Werte verschieben die Anfangs-Tonhöhe nach unten. Negative Werte verschieben die Anfangs-Tonhöhe nach oben.

DECAY 1 (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Decay 1« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die erste Decay-Zeit festzulegen, d. h. die Zeit zwischen Maximaltonhöhe und Decay 2.

DECAY 2 (-63 ~ +63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Decay 2« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die zweite Decay-Zeit festzulegen, d. h. die Zeit zwischen Decay 2 und dem Loslassen der Taste.

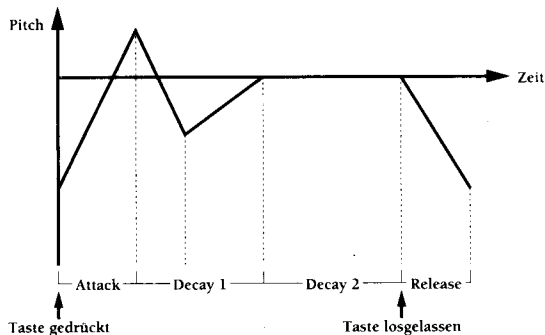
RELEASE (-63 ~ + 63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld »Release« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Zeitdauer festzulegen, in der die Tonhöhen-Hüllkurve Null erreicht, nachdem die Taste losgelassen wurde.

TIME RANGE (x 1, x 2, x 5, x 10, x 20, x 50) – Mit [F3] wählen Sie den »Zoom-Faktor« bzw. die Vergrößerungsstufe der graphischen Darstellung der Hüllkurve, wobei »x 1« die kürzesten Zeiten am genauesten anzeigt.

SEGMENT (Seg 1 ~ 3, Koff, Rel) – Mit [F4] wählen Sie das Segment der Hüllkurve, das gerade angezeigt wird.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 40) – Siehe »KEYBOARD PITCH SCALE«, weiter oben.

Die Pitch-Hüllkurve ist völlig unabhängig von der Amplituden- und der Filter-Hüllkurve, und wird für die Erzeugung zeitabhängiger Tonhöhenänderungen benutzt.



Im obigen Beispiel beginnt die Hüllkurve, wenn die Note gespielt wird, mit der angegebenen Attack-Zeit auf die Maximaltonhöhe und bewegt sich dann in der bei Decay 1 angegebenen Zeit auf Decay 1, dann bewegt sie sich in der bei Decay 2 angegebenen Zeit auf Decay 2. Wenn die Decay-2-Phase beendet ist, bleibt die Tonhöhe so lange gleich, bis die Taste losgelassen wird.

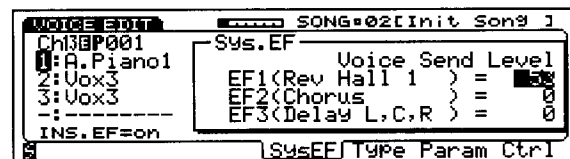
EFFECT

Mit der Funktion »Effekt Parameter« können Sie effektbezogene Funktionen der Voice ausführen. Dazu gehören die Angabe des Insert-Effekttyps, dessen Parameter, Parameter-Steuerung und Ein-/Ausschaltzustand, sowie die Festlegung der drei Systemeffekt-Send-Pegel der Voice.

• ZUGRIFF AUF DIE EFFEKTPARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Effekt Parameter« drücken Sie vom Voice-Edit-Modus aus [F6] (»Efct«) oder Spurtaste [14].

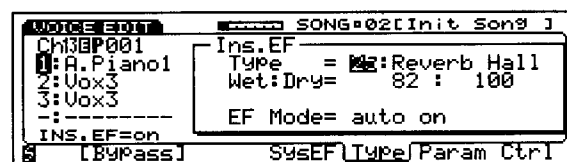
SYSTEMEFFEKT-SEND-PEGEL – Um jeden der Systemeffekt-Send-Pegel einer Voice anzugeben, drücken Sie in der Effekt-Parameter-Funktion [F5] (»Sys«).



EF1/2/3 (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf die Wertefelder neben »EF1«, »EF2« oder »EF3« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Send-Pegel für alle drei Systemeffekte einzustellen.

HINWEIS: Die Systemeffekttypen, deren Return-Pegel und Parameter können nur im »Song Play«-Modus aufgerufen und verändert werden, indem der Cursor auf einen Systemeffekt auf dem Mischpult bewegt wird. (Für weitere Informationen über die Systemeffekte siehe Seite 79.)

INSERT-EFFEKTTYP – Um den Effekttyp des Insert-Effektes der Voice anzugeben, drücken Sie in der Effekt-Parameter-Funktion [F6] (»Type«).



TYPE (00 ~ 35) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Type« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um zu wählen, welcher Insert-Effekttyp der Voice zugeordnet werden soll.

EFFECT MODE (auto off, auto on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »EF Mode« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um den Ein-/Aus-schaltzustand des gewählten Insert-Effekts einzustellen.

PARAMETER DES INSERT-EFFEKTS – Um die Parameter des angegebenen Insert-Effekts der Voice zu verändern, drücken Sie in der Effekt-Parameter-Funktion [F7] (»Param«).

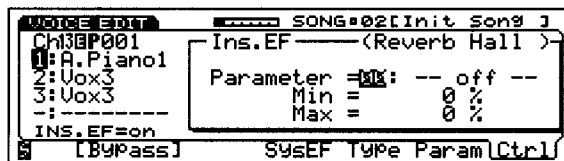


PARAMETER – Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten OBEN und UNTEN auf eines der Wertefelder der Parameter und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um einen Wert einzugeben. (HINWEIS: Der schwarze, nach unten weisende Pfeil unten links im Parameter-Display zeigt an, daß die Liste der Parameter sich nach unten fortsetzt.)

HINWEIS: Die verfügbaren Parameter hängen ab von dem gewählten Insert-Effekttyp. Für eine vollständige Liste aller Insert-Effekttypen und -parameter lesen siehe des W5/W7 Handbuchs Technical Information.

HINWEIS: Wenn ein bestimmter Parameter auf Steuerung der Insert-Effekte eingestellt ist, erscheint rechts davon ein "C".

STEUERUNG DER INSERT-EFFEKTE – Um die Steuerung der Parameter der Insert-Effekte für der Voice festzulegen, drücken Sie in der Effekt-Parameter-Funktion [F8] (»Ctrl«).



PARAMETER (off, 1 ~ 12) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Parameter« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um den Parameter des Insert-Effektes anzugeben, der durch die Funktionen »MIDI Control 1« oder »MIDI Control 2« gesteuert werden soll. (Für Einzelheiten siehe Abschnitt »MIDI-Steuerung«, Seite 124).

MIN/MAX (0 ~ 100%) – Bewegen Sie den Cursor auf die Wertefelder »Min« oder »Max« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Wertebereich einzustellen, über den der Parameter durch die MIDI-Control-Events geregelt werden soll.

HINWEIS: Je nach Insert-Effekttyp kann das Pegel-Verhältnis zwischen Effektsignal ("wet") und Original-Voice-Signal ("dry") eingestellt werden. Der Parameter "wet:dry = 60%" beispielsweise bedeutet, daß nur der Anteil des Effektsignals eingestellt werden kann. "wet:dry = 60:100" hingegen weist darauf hin, daß sowohl das Effektsignal als auch das Original-Voice-Signal eingestellt werden können.

HINWEIS: Beim Wählen und Bearbeiten von Insert-Effekt-Parametern ("Type", "Param", "Ctrl") erscheint "Bypass" über der Funktionstaste [F2]. Durch Drücken von [F2] kann dann der Insert-Effekt umgangen und die Voice ohne Insert-Effekt abgehört werden, um sie wie mit der "Compare"-Funktion miteinander vergleichen zu können. Wenn die "Bypass"-Funktion aktiviert ist, erscheint "Bypass" negativ hervorgehoben. Durch Verlassen der Betriebsart "Voice Edit" wird die "Bypass"-Funktion deaktiviert.

Bezüglich der Insert-Effekte gelten folgende besondere Bedingungen:

AUFNAHME – Alle Ein-/Ausschaltvorgänge der Insert-Effekte, die Sie während der Aufnahme vornehmen, werden nicht im Sequenzer aufgenommen.

VOICE-PLAY-MODUS – Der Aufruf des Voice-Play-Modus' schaltet den Insert-Effekt der gewählten Voice immer ein. Wenn Sie Spuren wählen, wird der Insert-Effekt der gewählten Spur ungeachtet der Einstellung immer eingeschaltet, und die Insert-Effekte aller anderer Spuren werden ausgeschaltet. Immer, wenn ein Programmwechselbefehl auf der gerade gewählten Spur empfangen wird, wird der Insert-Effekt der dieser Spur zugeordneten Instrument-Voice ebenfalls immer eingeschaltet. Alle Song-Select-Nachrichten externer Geräte werden ignoriert, und der Ein-/Ausschaltzustand des Insert-Effekts wird auch ignoriert.

VOICE EDIT MODE – Wenn Sie den Voice-Edit-Modus aufrufen, und der Insert-Effekt ist im Song-Multi eingeschaltet ist, wird der Insert-Effekt eingeschaltet; wenn der Insert-Effekt im Song-Multi ausgeschaltet ist, wird der Insert-Effekt ausgeschaltet.

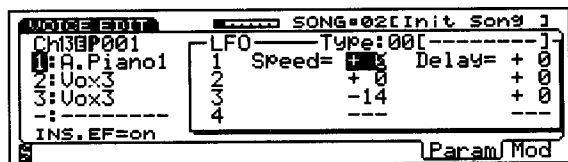
LFO

Mit der Funktion »LFO Parameter« können Sie Funktionen ausführen, die festlegen, wie der Niederfrequenzoszillator die Voice kontrolliert.

Der LFO erzeugt ein sich periodisch änderndes Steuersignal, das benutzt werden kann, um Amplitudenmodulation (Tremolo), Tonhöhenmodulation (Vibrato) und Filtermodulation (Wah-Wah) zu erzeugen. Der LFO der W5/W7 kann verschiedene Typen bzw. Formen von Modulationswellenformen erzeugen. Dazu gehören Dreieck, Rechteck, Sinus, verschiedene Sägezahn-Wellenformen und andere, sowie Sample & Hold, die ein Steuersignal erzeugt, dessen Pegel sich in regelmäßigen Zeitintervallen, deren Geschwindigkeit Sie festlegen können, zufällig ändert.

• ZUGRIFF AUF DIE LFO-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »LFO Parameter« drücken Sie vom Voice-Edit-Modus aus [F7] (»LFO«) oder Spurtaste [15].



PARAMETER – Um die Einstellungen der Parameter jedes Elements anzugeben, drücken Sie in der LFO-Parameter-Funktion [F7] (»Param«).

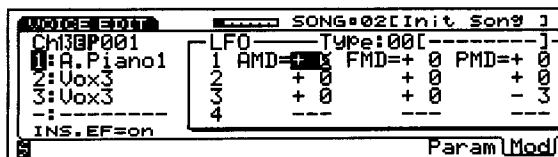
SPEED (-99 ~ 99) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Speed« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Geschwindigkeit der LFO-Modulation einzustellen. Höhere Werte bewirken schnellere Modulation, niedrigere Werte bewirken langsamere Modulation.

DELAY (-99 ~ 99) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Delay« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Verzögerung (Delay) einzustellen, bevor die LFO-Modulation einsetzt.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 33) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Type« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um das Template bzw. den Verlauf der Wellenform der LFO-Modulation zu wählen. Die Einstellung »00« ist der voreingestellte Verlauf der Preset-Voice. (Für eine Liste der verschiedenen LFO-Templates lesen Sie im W5/W7 Handbuch Technical Information, gesondert erhältlich.)

HINWEIS: Das Template bestimmt den maximalen und minimalen Bereich. Daher hat ein Versatzwert, der den Bereich des Templates überschreitet, keine Auswirkung.

MODULATION – Um die Modulationsparameter jedes Elements einzustellen, drücken Sie in der LFO-Parameter-Funktion [F8] (»Mod«).



AMPLITUDE MODULATION DEPTH (-99 ~ 99) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »AMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark der LFO den Ausgangspegel (die Amplitude) des Elements beeinflussen soll.

FILTER MODULATION DEPTH (-99 ~ 99) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »FMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark der LFO die Grenzfrequenz (Cutoff) des Elements beeinflussen soll.

PITCH MODULATION DEPTH (-99 ~ 99) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »PMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark der LFO die Tonhöhe (Pitch) des Elements beeinflussen soll.

TEMPLATE TYPE (00 ~ 33) – (Siehe »PARAMETER«, weiter oben.)

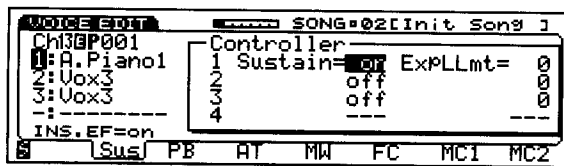
CONTROLLER

Mit der Funktion »Controller Parameter« können Sie Funktionen ausführen, die den Status der verschiedenen Controller festlegen. Dazu gehören Pitch-Bend- und Modulationsräder, Sustain-Pedal, Aftertouch, Fußpedale und MIDI-Events.

• ZUGRIFF AUF DIE CONTROLLER-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Controller Parameter« drücken Sie vom Voice-Edit-Modus aus [F8] (»Ctrl«) oder Spurtaste [16].

SUSTAIN – Um die Sustain-Parameter jedes Elements anzugeben, drücken Sie in der Controller-Parameter-Funktion [F2] (»Sus«).

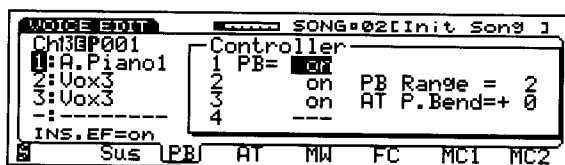


SUSTAIN (off, on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Status-Feld neben »Sustain« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um das Haltepedal (Sustain) ein- oder auszuschalten. Wenn eingeschaltet, kann die Haltepedalfunktion Sustain über einen an der rückseitigen Buchse SUSTAIN angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden.

EXPRESSION LOW LIMIT (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »ExpLLmt« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die minimale Lautstärke des an der rückseitigen Buchse FOOT VOLUME angeschlossenen Volumenpedals (Lautstärkepedal) einzustellen.

HINWEIS: Die Einstellung "Expression Low Limit" hat keine Wirkung, wenn die "Foot Volume"-Zuweisung nicht auf 011 geregelt ist. (Siehe dazu UTILITY-Modus, Controllers, Expression, Seite 147.)

PITCH BEND – Um den Pitch-Bend-Status jedes einzelnen Elements und die Pitch-Bend-Einstellungen für alle Elemente anzugeben, drücken Sie in der Controller-Parameter-Funktion [F3] (»PB«).

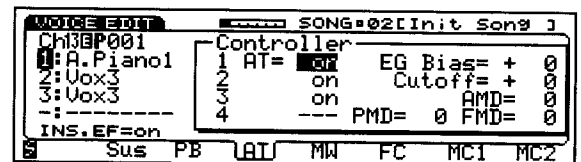


PITCH BEND (off, on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Status-Feld neben »PB« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um den Pitch-Bend-Controller jedes Elements ein- oder auszuschalten.

PITCH BEND RANGE (0 ~ 12) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »PB Range« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, um wieviel sich die Tonhöhe aller Elemente ändern soll, wenn Sie das Pitch-Bend-Rad bewegen.

AFTERTOUCH PITCH BEND RANGE (-12 ~ 12) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »AT P. Bend« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, um wieviel sich die Tonhöhe aller Elemente durch Aftertouch ändern soll. (HINWEIS: Die Aftertouch-Parameter müssen eingeschaltet werden. Siehe »AFTERTOUCH«, weiter unten.)

AFTERTOUCH – Um die Aftertouch-Parameter jedes einzelnen Elements und die Aftertouch-Einstellungen für alle Elemente anzugeben, drücken Sie in der Controller-Parameter-Funktion [F4] (»AT«).



AFTERTOUCH (off, on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Status-Feld neben »AT« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um Aftertouch für jedes Element ein- oder auszuschalten.

EG BIAS (-127 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »EG Bias« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, um wieviel der Anteil der Amplituden-Hüllkurve (aller Elemente) durch Aftertouch erhöht oder verringert wird.

CUTOFF (-127 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Cutoff« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie die Grenzfrequenzen (aller Elemente) durch Aftertouch gesteuert werden. Positive Einstellungen bewirken eine Erhöhung der Grenzfrequenzen bei stärkerem Anschlag. Negative Einstellungen bewirken eine Verringerung der Grenzfrequenzen bei stärkerem Anschlag.

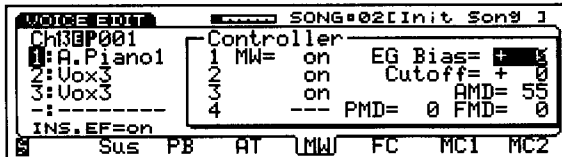
AMPLITUDE MODULATION DEPTH (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »AMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark Aftertouch den Ausgangspegel (die Amplitude) aller Elemente beeinflussen soll.

PITCH MODULATION DEPTH (-99 ~ 99) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »PMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark Aftertouch die Tonhöhe (Pitch) aller Elemente beeinflussen soll.

FILTER MODULATION DEPTH (-99 ~ 99) –

Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »FMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark Aftertouch die Grenzfrequenz (Cutoff) aller Elemente beeinflussen soll.

MODULATION WHEEL – Um die Modulationsrad-Parameter jedes einzelnen Elements und die Modulationsrad-Einstellungen für alle Elemente anzugeben, drücken Sie in der Controller-Parameter-Funktion [F5] (»MW«).



MODULATION WHEEL (off, on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Status-Feld neben »MW« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um das Modulationsrad für jedes Element ein- oder auszuschalten.

EG BIAS (-127 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »EG Bias« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, um wieviel der Anteil der Amplituden-Hüllkurve aller Elemente durch das Modulationsrad erhöht oder verringert wird.

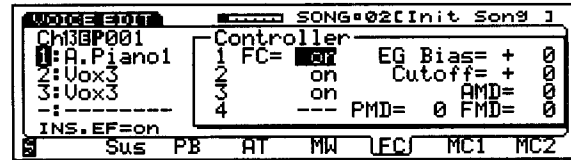
CUTOFF (-127 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Cutoff« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie die Grenzfrequenzen aller Elemente durch das Modulationsrad gesteuert werden. Positive Einstellungen bewirken eine Erhöhung der Grenzfrequenzen bei stärkerem Anschlag. Negative Einstellungen bewirken eine Verringerung der Grenzfrequenzen bei stärkerem Anschlag.

AMPLITUDE MODULATION DEPTH (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »AMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark das Modulationsrad den Ausgangspegel (die Amplitude) aller Elemente beeinflussen soll.

PITCH MODULATION DEPTH (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »PMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark das Modulationsrad die Tonhöhe (Pitch) aller Elemente beeinflussen soll.

FILTER MODULATION DEPTH (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »FMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark das Modulationsrad die Grenzfrequenzen (Cutoff) aller Elemente beeinflussen soll.

FOOT CONTROLLER – Um die Fußpedal-Parameter jedes einzelnen Elements und die Fußpedal-Einstellungen für alle Elemente anzugeben, drücken Sie in der Controller-Parameter-Funktion [F6] (»FC«).



FOOT CONTROLLER (off, on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Status-Feld neben »FC« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um das Fußpedal für jedes Element ein- oder auszuschalten.

EG BIAS (-127 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »EG Bias« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, um wieviel der Anteil der Amplituden-Hüllkurve aller Elemente durch das Fußpedal erhöht oder verringert wird.

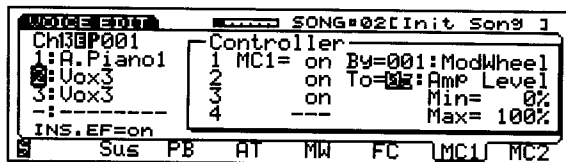
CUTOFF (-127 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Cutoff« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie die Grenzfrequenzen aller Elemente durch das Fußpedal gesteuert werden. Positive Einstellungen bewirken eine Erhöhung der Grenzfrequenzen bei stärkerem Anschlag. Negative Einstellungen bewirken eine Verringerung der Grenzfrequenzen bei stärkerem Anschlag.

AMPLITUDE MODULATION DEPTH (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »AMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark das Fußpedal den Ausgangspegel (die Amplitude) aller Elemente beeinflussen soll.

PITCH MODULATION DEPTH (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »PMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark das Fußpedal die Tonhöhe (Pitch) aller Elemente beeinflussen soll.

FILTER MODULATION DEPTH (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »FMD« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um festzulegen, wie stark das Fußpedal die Grenzfrequenzen (Cutoff) aller Elemente beeinflussen soll.

MIDI CONTROL 1/2 – Um den Status der beiden MIDI-Controller-Funktionen für jedes Element und die MIDI-Controller-Einstellungen für alle Elemente anzugeben, drücken Sie in der Controller-Parameter-Funktion [F7] (»MC1«) oder [F8] (»MC2«).



MIDI CONTROL 1/2 (off, on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Status-Feld neben »MC1« (oder »MC2«) und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um die MIDI-Steuerung für jedes Element ein- oder auszu-schalten.

BY (off, 1 ~ 119, außer 32) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »By« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den MIDI-Control-Eventtyp anzugeben, der den im Wertefeld »To« angegebenen Parameter aller Elemente (siehe unten) steuern soll.

TO (0 ~ 29) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »To« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Parameter anzugeben, der durch den im Wertefeld »By« angegebenen MIDI-Control-Eventtyp (siehe oben) gesteuert werden soll.

MIN/MAX (0% ~ 100%) – Bewegen Sie den Cursor auf die Wertefelder neben »Min« oder »Max« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Bereich festzulegen, in dem das MIDI-Control-Event den Parameter regeln soll.

Die Parameter, die geregelt werden

To (Paramete Assign)	To (Paramete Assign)	To (Paramete Assign)
0 off	10 Filter Cutoff	20 PEG Release
1 Ins Ef *1	11 Filter Resonance	21 Elem Random
2 Sys EF1 Send	12 Filter Band	22 Elem Tune
3 Sys EF2 Send	13 Filter Verl Sens	23 Elem Pan
4 Sys EF3 Send	14 FEG Attack	24 Elem Exp Low Limit
5 Amp Level	15 FEG Decay *2	25 LFO Speed
6 Amp Vel Sens	16 FEG Release	26 LFO Delay
7 AEG Attack	17 PEG Vel Sens	27 LFO PMD
8 AEG Decay *2	18 PEG Attack	28 LFO AMD
9 AEG Release	19 PEG Decay *2	29 LFO FMD

*1 Gleicher Parameter wie bei dem Insert-Effekt.

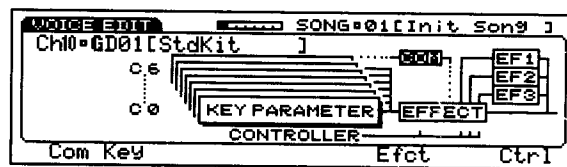
*2 Kann sich von der Änderung von Decay 1 unterscheiden.

DRUM-VOICE-EDIT-MODUS

Im Drum-Voice-Edit-Modus können Sie Ihre eigenen Schlagzeug-Sets zusammenstellen.

• AUFRUFEN UND VERLASSEN DES VOICE-EDIT-MODUS'

Für den Aufruf des Drum-Voice-Edit-Modus' drücken Sie von Spur 10 aus (der Drum-Voice-Spur) oder von einer beliebigen Spur aus, der eine Drum-Voice zugeordnet ist, die Taste VOICE EDIT. Im Display erscheint ein Menü der vier wichtigsten Bearbeitungsfunktionen für Drum-Voices. Um den Voice-Edit-Modus zu verlassen, drücken Sie einfach EXIT oder eine beliebige andere Modustaste.



• ZUGRIFF AUF DIE VOICE-EDIT-PARAMETER

Für den Aufruf der Parameter für die Bearbeitung von Drum-Voices benutzen Sie diejenigen der Funktionstasten [F1, F2, F6, F8], die den unten im Display aufgeführten Namen der Funktionen entsprechen, oder bewegen Sie den Cursor mit den Cursorstasten auf die verschiedenen Blöcke auf dem Display, und drücken danach ENTER. Sie können diese Parameterblöcke auch erreichen, indem Sie die Spurstasten [9, 10, 14, 16] drücken, über denen die Funktionsbereiche aufgedruckt sind. Von einer beliebigen Voice-Edit-Funktion aus können Sie direkt zu einer anderen Voice-Edit-Funktion springen, indem Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten und die zugehörige Funktionstaste drücken.

COMMON – Für den Zugriff auf diejenigen Parameter, die alle Drum-Elemente gemeinsam haben (»Common«). Dazu gehören Lautstärke, Name und Initialisierung.

KEY – Für Zuordnung eine Element zu jeder Taste Nummer (C0 ~ C6), sowie Einstellung jedes Elements Lautstärke, Panorama, Feinstimmung und Systemeffekt Send-Pegel.

EFFECT – Für die Festlegung des Typs, der Parameter, der Steuerung und dem Ein-/Aus-Status des Insert-Effekts und des Send-Pegels für den Systemeffekt der Drum-Voice.

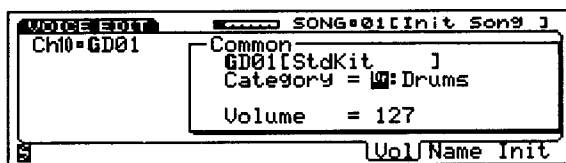
CONTROL – Für die Festlegung der Funktion und des Status' der verschiedenen Controller (Spielhilfen) und der unteren Grenze des Controllers »Expression«.

COMMON-PARAMETER

Mit der Funktion »Common Parameter« können Sie Funktionen ausführen, die alle Elemente bzw. die ganze Drum-Voice beeinflussen.

• ZUGRIFF AUF DIE COMMON-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Common Parameter« vom Voice-Edit-Modus aus drücken Sie [F1] (»Com«) oder Spurtaste [9].

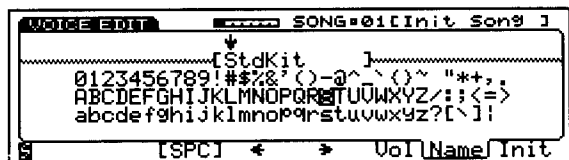


VOLUME – Um die Voice-Kategorie anzugeben, oder um die Lautstärke der Voice einstellen zu können, drücken Sie [F6] (»Vol«).

CATEGORY (21 Kategorien) – Hier können Sie die Voice-Kategorie der Drum-Voice (zwei Buchstaben) auswählen. Wählen Sie eine Voice-Kategorie mit dem JOG-Datenrad oder INC/DEC. (Für eine vollständige Liste der verschiedenen Voice-Kategorien siehe Seite 27.)

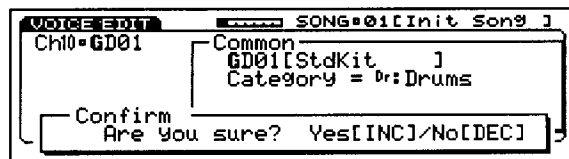
VOLUME (0 ~ 127) – Hier können Sie die Gesamt-Ausgangslautstärke der Voice einstellen. Positionieren Sie den Cursor auf den Zahlenwert und geben mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder dem Ziffernblock einen neuen Wert ein.

NAME (10 Buchstaben) – Um eine Voice zu benennen, drücken Sie [F7] (»Name«). Positionieren Sie den Zeiger mit [F4] und [F5] über einer der Buchstabenpositionen, und wählen Sie mit dem JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Cursortasten einen Buchstaben aus. Ein Leerzeichen kann mit [F3] (»[SPC]«) eingegeben werden.



HINWEIS: Sie können die gerade bearbeitete Drum-Voice benennen, nicht jedoch alle Schlagzeug-Sounds jeder Taste einzeln.

INITIALIZE – Um eine Drum-Voice (1 oder 2) zu initialisieren, wodurch das Standard-GM-Kit #01 für die Voice gewählt wird, drücken Sie [F8] (»Init«). Drücken Sie ENTER, um den Initialisierungsvorgang aufzurufen. Um die Voice endgültig zu initialisieren, drücken Sie die Taste INC. Für Abbruch der Operation drücken Sie die Taste DEC.



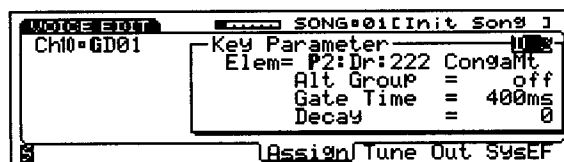
HINWEIS: Die Initialisierung beeinflusst alle Tastenzuordnungen der Drum-Voice.

KEY-PARAMETER

In der Funktion »Key Parameter« können Sie alle Parameter der Drum-Voice einstellen.

• ZUGRIFF AUF DIE KEY-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Key Parameter« drücken Sie vom Voice-Edit-Modus aus [F2] (»Key«) oder Spurtaste [10].



ASSIGN – Um anzugeben, welches Element welcher Taste zugeordnet werden soll, drücken Sie [F5] (»Assign«). In »Key Assign« können Sie für jede Taste die Element-Bank und das AWM-Sample (d. h. die Element-Nummer) angeben. Um die Element-Bank oder die Element-Nummer zu wählen, benutzen Sie die Cursortasten LINKS und RECHTS. Um »Key«, »Alternate Group«, »Gate Time« oder »Decay« zu wählen, benutzen Sie die Cursortasten OBEN und UNTEN.

HINWEIS: Sie können jeder Taste nur ein Element zuordnen. Änderungen, die Sie an einem Element vornehmen, beeinflussen nur die Taste, der dieses Element gerade zugeordnet ist.

KEY SELECT (C0 ~ C6) – Um die Taste zu wählen, der Sie ein Element zuordnen möchten, bewegen Sie den Cursor neben das Feld mit der Notenummer (rechts oben) und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, oder drücken Sie einfach die gewünschte Taste auf der Tastatur.

ELEMENT BANK SELECT (off, P.1 [Preset 1], P.2 [Preset 2], I [Internal], S [Song], E [External]) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Elem« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC um die Element-Bank zu wählen. Bei Auslieferung der W5/W7 sind die beiden Preset-Element-Bänke 1 und 2 die einzigen Bänke, die Samples enthalten. (Für ein Auflistung aller Elemente betrachten Sie die Element-Liste in dem W5/W7 Handbuch Technical Information, gesondert erhältlich.)

HINWEIS: Bank »E« ist nur erreichbar, wenn die Erweiterungsplatine installiert wurde. Bänke »I« und »S« enthalten keine Daten und zeigen daher »*****« an. Diese Bänke sind für zusätzliche »Internal«- und Song-Elemente reserviert, die in die W5/W7 durch zusätzliche Song-Disketten geladen werden können. Wenn Song-Elemente geladen sind, werden diese gelöscht, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

ELEMENT NUMMER SELECT – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld für die Element-Nummer (Kategorie:Nummer) und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um das gewünschte Element zu wählen.

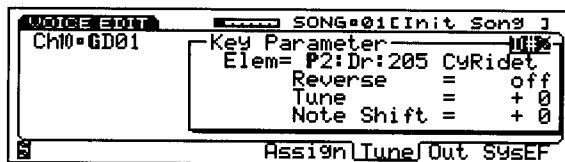
HINWEIS: Die Einstellungen der Tastenzuordnung, der Element-Bank und der Element-Nummer können innerhalb einer beliebigen Key-Parameter-Funktion durchgeführt werden.

ALTERNATE GROUP (off, 1 ~ 8) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Alt.Group« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um das Element einer bestimmten Gruppe zuzuordnen, innerhalb derer nur ein Instrument gleichzeitig gespielt wird. Diese Zuweisung zu »alternierenden Gruppen« verhindert unnatürliche Ereignisse wie das gleichzeitige Auftreten einer geschlossenen und offenen Hi-hat. Wenn Sie z. B. diese beiden Instrumente der gleichen alternierenden Gruppe zuordnen, können die geschlossene und die offene Hi-hat niemals gleichzeitig erklingen, auch wenn Sie beide zugleich spielen.

GATE TIME (keyoff, 200ms, 400ms, 650ms, 1000ms, 1400ms, 2000ms, 2600ms) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Gate Time« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um die Notenlänge des Elements festzulegen. Die »Gate Time« ist besonders sinnvoll für ausklingende Sounds wie z. B. Becken.

DECAY (0 ~ 31) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Decay« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Decay-Zeit des Elements einzustellen.

TUNE – Um die »Tune«-Parameter jedes Drum-Elements anzugeben, drücken Sie [F6] (»Tune«).



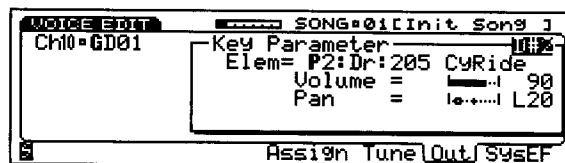
KEY, ELEMENT-BANK, ELEMENT-NUMBER – Siehe »ASSIGN«, weiter oben.

REVERSE (off, on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Status Feld neben »Reverse« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um zu erreichen, daß das Element rückwärts wiedergegeben wird.

TUNE (-63 ~ 63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Tune« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Feinstimmung des Elements einzustellen.

NOTE SHIFT (-63 ~ 63) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Note Shift« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Tonhöhe des zugeordneten Elements in Halbtönen zu verschieben.

OUTPUT – Um die Output-Parameter jedes Drum-Elements anzugeben, drücken Sie [F7] (»Out«).



KEY, ELEMENT-BANK, ELEMENT-NUMBER – Siehe »ASSIGN«, weiter oben.

VOLUME LEVEL (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »Volume« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Ausgangslautstärke des Elements einzustellen.

PAN POSITION (L31 ~ R31) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Panpot« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um das Panorama des Elements einzustellen.

SYSTEM EFFECT SEND LEVEL – Um jeden der Systemeffekt-Send-Pegel des Elements einzustellen, drücken Sie in der Key-Parameters-Funktion [F8] (»SysEF«).



KEY, ELEMENT-BANK, ELEMENT-NUMBER – Siehe »ASSIGN«, weiter oben.

EF1/2/3(0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf die Wertefelder neben »EF1«, »EF2« oder »EF3« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Send-Pegel aller drei Systemeffekte einzustellen. (HINWEIS: Die Send-Pegel, die Sie in der Funktion »Key Parameters« zuordnen, gelten für alle zugeordneten Elemente. Dadurch können Sie die Send-Pegel der gesamten Drum-Voice einstellen. Lesen Sie dazu den folgenden Abschnitt »EFFECT«.)

HINWEIS: Wenn der Insert-Effekt eingeschaltet ist, wird jeder Send-Pegel aller Elemente auf Maximum eingestellt, und die im Display angegebenen Einstellungen werden ignoriert.

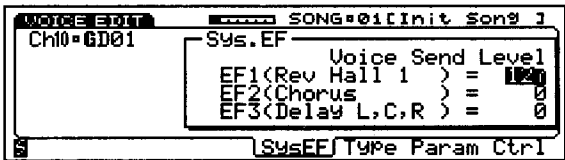
EFFECT

Mit der Funktion »Effect Parameter« können Sie effektbezogene Funktionen für die Drum-Voice ausführen. Dazu gehören die Angabe des Insert-Effekttyps, dessen Parameter, Parameter-Steuerung und Ein-/Ausschaltzustand, sowie die Festlegung der drei Systemeffekt-Send-Pegel der Drum-Voice.

ZUGRIFF AUF DIE EFFEKTPARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Effekt Parameter« drücken Sie vom Voice-Edit-Modus aus [F6] (»Efct«) oder Spurtaste [14].

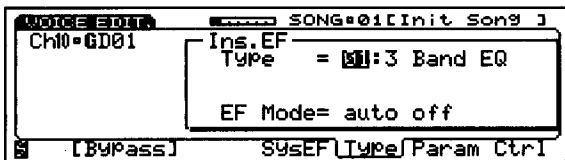
SYSTEMEFFEKT-SEND-PEGEL – Um jeden der Systemeffekt-Send-Pegel einer Voice anzugeben, drücken Sie in der Effekt-Parameter-Funktion [F5] (»Sys«).



EF1/2/3 (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf die Wertefelder neben »EF1«, »EF2« oder »EF3« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die Send-Pegel für alle drei Systemeffekte einzustellen.

HINWEIS: Die Systemeffekttypen, deren Return-Pegel und Parameter können nur im »Song Play«-Modus aufgerufen und verändert werden, indem der Cursor auf einen Systemeffekt auf dem Mischpult bewegt wird. (Für weitere Informationen über die Systemeffekte siehe Seite 79.)

INSERT-EFFEKTTYP – Um den Effekttyp des Insert-Effektes der Drum-Voice anzugeben, drücken Sie in der Effekt-Parameter-Funktion [F6] (»Type«).

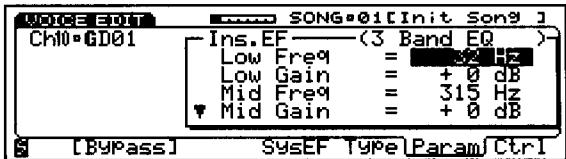


TYPE (00 ~ 35) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Type« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um zu wählen, welcher Insert-Effekttyp der Drum-Voice zugeordnet werden soll.

EFFECT MODE (auto off, auto on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »EF Mode« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um den Ein-/Ausschaltzustand des gewählten Insert-Effekts einzustellen.

HINWEIS: Je nach Insert-Effekttyp kann das Pegel-Verhältnis zwischen Effektsignal (»wet«) und Original-Voice-Signal (»dry«) eingestellt werden. Der Parameter »wet:dry = 60%« beispielsweise bedeutet, daß nur der Anteil des Effektsignals eingestellt werden kann. »wet:dry = 60:100« hingegen weist darauf hin, daß sowohl das Effektsignal als auch das Original-Voice-Signal eingestellt werden können.

PARAMETER DES INSERT-EFFEKTS – Um die Parameter des angegebenen Insert-Effekts der Drum-Voice zu verändern, drücken Sie in der Effekt-Parameter-Funktion [F7] (»Param«).



PARAMETER – Bewegen Sie den Cursor mit den Cursorstasten OBEN und UNTEN auf eines der Wertefelder der Parameter und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um einen Wert einzugeben. (HINWEIS: Der schwarze, nach unten weisende Pfeil unten links im Parameter-Display zeigt an, daß die Liste der Parameter sich nach unten fortsetzt.)

HINWEIS: Die verfügbaren Parameter hängen ab von dem gewählten Insert-Effekttyp. Für eine vollständige Liste aller Insert-Effekttypen und -parameter lesen Sie das WS/W7 Handbuchs Technical Information.

STEUERUNG DER INSERT-EFFEKTE – Um die Steuerung der Parameter der Insert-Effekte für die Drum-Voice festzulegen, drücken Sie in der Effekt-Parameter-Funktion [F8] (»Ctrl«).



PARAMETER (off, 1 ~ 12) – Bewegen Sie den Cursor auf das Feld neben »Parameter« und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um den Parameter des Insert-Effektes anzugeben, der durch die Funktionen »MIDI Control 1« oder »MIDI Control 2« gesteuert werden soll. (Für Einzelheiten siehe Abschnitt »MIDI-Steuerung«, Seite 128).

MIN/MAX (0 ~ 100%) – Bewegen Sie den Cursor auf die Wertefelder »Min« oder »Max« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Wertebereich einzustellen, über den der Parameter durch die MIDI-Control-Events geregelt werden soll.

HINWEIS: Beim Wählen und Bearbeiten von Insert-Effekt-Parametern (»Type«, »Param«, »Ctrl«) erscheint »Bypass« über der Funktionstaste [F2]. Durch Drücken von [F2] kann dann der Insert-Effekt umgangen und die Voice ohne Insert-Effekt abgehört werden, um sie wie mit der »Compare«-Funktion miteinander vergleichen zu können. Wenn die »Bypass«-Funktion aktiviert ist, erscheint »Bypass« negativ hervorgehoben. Durch Verlassen der Betriebsart »Voice Edit« wird die »Bypass«-Funktion deaktiviert.

Bezüglich der Insert-Effekte gelten folgende besondere Bedingungen:

AUFNAHME – Alle Ein-/Ausschaltvorgänge der Insert-Effekte, die Sie während der Aufnahme vornehmen, werden nicht im Sequenzer aufgenommen.

VOICE-PLAY-MODUS – Der Aufruf des Voice-Play-Modus schaltet den Insert-Effekt der gewählten Voice immer ein. Wenn Sie Spuren wählen, wird der Insert-Effekt der gewählten Spur ungeachtet der Einstellung immer eingeschaltet, und die Insert-Effekte aller anderer Spuren werden ausgeschaltet. Immer, wenn ein Programmwechselbefehl auf der gerade gewählten Spur empfangen wird, wird der Insert-Effekt der dieser Spur zugeordneten Instrument-Voice ebenfalls immer eingeschaltet. Alle Song-Select-Nachrichten externer Geräte werden ignoriert, und der Ein-/Ausschaltzustand des Insert-Effekts wird auch ignoriert.

VOICE EDIT MODE – Wenn Sie den Voice-Edit-Modus aufrufen, und der Insert-Effekt ist im Song-Multi eingeschaltet ist, wird der Insert-Effekt eingeschaltet; wenn der Insert-Effekt im Song-Multi ausgeschaltet ist, wird der Insert-Effekt ausgeschaltet.

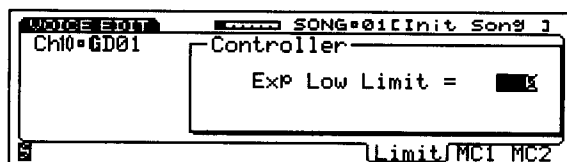
CONTROLLER

Mit der Funktion »Controller Parameter« können Sie die untere Grenze des Control-Eventtyps »Expression« festlegen und die Parameter für die MIDI-Steuerung bestimmen.

• ZUGRIFF AUF DIE CONTROLLER-PARAMETER

Für den Aufruf der Funktion »Controller Parameter« drücken Sie vom Voice-Edit-Modus aus [F8] (»Ctrl«) oder Spurtaste [16].

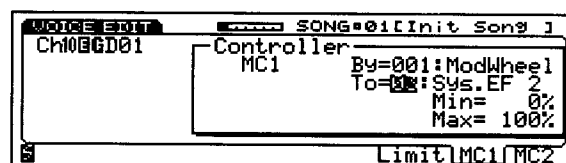
EXPRESSION LOW LIMIT – Um die untere Grenze des Control-Eventtyps »Expression« für die Drum-Voice anzugeben, drücken Sie in der Controller-Parameter-Funktion [F6] (»Limit«).



EXPRESSION LOW LIMIT (0 ~ 127) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »ExpLLmt« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um die minimale Lautstärke des an der rückseitigen Buchse FOOT VOLUME angeschlossenen Volumenpedals (des Lautstärkepedals) einzustellen.

HINWEIS: Die Einstellung "Expression Low Limit" hat keine Wirkung, wenn die "Foot Volume"-Zuweisung nicht auf 011 geregelt ist. (Siehe dazu UTILITY-Modus, Controllers, Expression, Seite 147.)

MIDI CONTROL 1/2 – Um den Status der beiden MIDI-Controller-Funktionen und die MIDI-Controller-Einstellungen der Drum-Voice anzugeben, drücken Sie in der Controller-Parameter-Funktion [F7] (»MC1«) oder [F8] (»MC2«).



MIDI CONTROL 1/2 (off, on) – Bewegen Sie den Cursor auf das Status-Feld neben »MC1« (oder »MC2«) und benutzen Sie das JOG-Datenrad oder INC/DEC, um die MIDI-Steuerung für die Drum-Voice ein- oder auszuschalten.

BY (off, 1 ~ 119, außer 32) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »By« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den MIDI-Control-Eventtyp anzugeben, der den im Wertefeld »To« angegebenen Parameter der Drum-Voice (siehe unten) steuern soll.

TO (0 ~ 29) – Bewegen Sie den Cursor auf das Wertefeld neben »To« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Parameter anzugeben, der durch den im Wertefeld »By« angegebenen MIDI-Control-Eventtyp (siehe oben) gesteuert werden soll.

MIN/MAX (0% ~ 100%) – Bewegen Sie den Cursor auf die Wertefelder neben »Min« oder »Max« und benutzen Sie das JOG-Datenrad, INC/DEC oder den Ziffernblock, um den Bereich festzulegen, in dem das MIDI-Control-Event den Parameter regeln soll.