

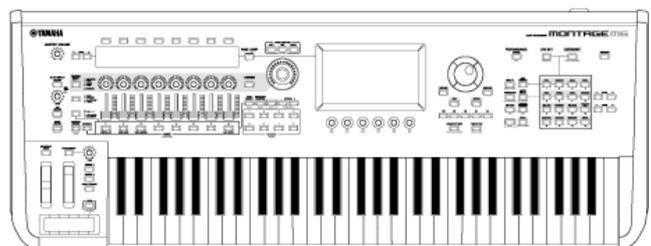
MUSIC SYNTHESIZER

MONTAGE M6

MONTAGE M7

MONTAGE M8x

Bedienungsanleitung



Über diese Anleitung



Informationen



- Die in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Abbildungen und LCD-Displays dienen lediglich Anleitungszwecken.
- Falls nicht anders angegeben, beziehen sich die in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Abbildungen und Displays auf den MONTAGE M6 (in englischer Sprache).
- Lightning ist in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- Die Logos für MIDI 2.0 ( MIDI) sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Association of Musical Electronics Industry (AMEI) und der MIDI MANUFACTURERS ASSOCIATION INCORPORATED (MMA).
- Die in dieser Anleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Angaben in diesem Dokument



- **Modellbezeichnung**

In diesem Dokument werden die Synthesizer MONTAGE M6, MONTAGE M7 und MONTAGE M8x unter dem Namen „MONTAGE M“ zusammengefasst.

- **Sonstige**

Angabe	Beschreibung
ACHTUNG	Gibt an, dass eine Fehlfunktion, ein Ausfall oder ein Datenverlust auftreten kann.
HINWEIS	Verweist auf ergänzende Informationen.

Verwenden der MONTAGE M Bedienungsanleitung



Nachfolgend finden Sie Informationen zur Verwendung der Bedienungsanleitung (HTML). Weitere Informationen zur Verwendung der PDF-Version finden Sie im Benutzerhandbuch des verwendeten Viewer-Programms.

- **Suchen**

Geben Sie den Suchbegriff in das Suchfeld oben rechts ein, um in der Bedienungsanleitung zu suchen.

- **Setzen von Lesezeichen**

Um ein Lesezeichen hinzuzufügen, klicken Sie auf das Sternsymbol rechts neben der jeweiligen Überschrift.

Um ein Lesezeichen zu entfernen, klicken Sie auf  rechts neben der Überschrift.

- **Ausdrucken**

- **Speichern der Seite als PDF-Datei**

Klicken oder tippen Sie auf das Symbol unten auf der Seite und wählen Sie den Drucker aus.





Firmwareversionen

Version 1.22 auf Version 2.00

Neue Funktionen:

- Es wurde ein neuer Effekttyp (*Shimmer Reverb*) hinzugefügt.
- Es wurden neue Waveforms (New CFX und CP80) und Performances hinzugefügt.
- Ein *Wave Folder* wurde zu den AN-X-Parts hinzugefügt.
- Die AN-X-Funktion *Smart Morph* wurde hinzugefügt.
- Die MIDI-2.0-Protokolle werden jetzt unterstützt.
- Es wurden Verbesserungen an der Benutzeroberfläche vorgenommen.

Behobene Probleme:

- Es wurden weitere kleinere Probleme behoben.

Version 1.21 auf Version 1.22

Behobene Probleme:

- Es wurde ein Problem behoben, durch welches einige Performance-Informationen beim Laden der folgenden Modelldateien nicht richtig geladen wurden.
 - * MOTIF XS, MOTIF XF, MOXF, MONTAGE, MODX, MODX+

Version 1.20 auf Version 1.21

Behobene Probleme:

- Ein Kommunikationsfehler mit *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M.* wurde behoben.

Version 1.11 auf Version 1.20

Neue Funktionen:

- Unterstützt jetzt *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M.*
- Sie können jetzt die Parameterwerte sehen, wenn Sie die Drehregler bedienen, während im Sub-Display eine Grafik angezeigt wird.
- Sie können jetzt auf den Bildschirmen *Live Set* und *Category Search* teilweise die Schriftgröße ändern.
- Es wurden Verbesserungen an der Benutzeroberfläche vorgenommen.

Version 1.10 auf Version 1.11

Behobene Probleme:

- Es wurde ein Problem behoben, aufgrund dessen sich der *Keyboard AT Mode* auch auf den MONTAGE M6/7 auswirkte.
- Es wurden weitere kleinere Probleme behoben.

Version 1.00 auf Version 1.10

Neue Funktionen:

- Es wurden neue Performances hinzugefügt.
- Es wurden Verbesserungen an der Benutzeroberfläche vorgenommen.

Behobene Probleme:

- Es wurden weitere kleinere Probleme behoben.

Verwenden des MONTAGE M



In diesem Kapitel werden die Grundstruktur des MONTAGE M und seine Bedienung erläutert.

Inhalt

[Grundstruktur](#)

[Einrichten für das Live-Spiel](#)

[Aufnahme und Wiedergabe](#)

[Verwalten von Backup-Files Ihrer Performances](#)

[Verwenden von Mikrofonen und Audio-Geräten](#)

[Anschließen externer MIDI-Instrumente](#)

Grundstruktur



Inhalt

Blockdiagramm und Datenfluss

Klangerzeuger-Block

Interner Speicher

- (3) Controller
- (4) Motion Sequencer
- (5) Klangerzeuger
- (6) Effekte
- (7) Sequencer
- (8) Arpeggio
- (9) Envelope Follower
- (10) A/D Input
- (11) Controller-Matrix
- (12) Computer
- (13) Externes MIDI-Gerät
- (14) Mikrofon, Audio-Gerät usw.
- (15) Aktivlautsprecher usw.

Klangerzeuger-Block



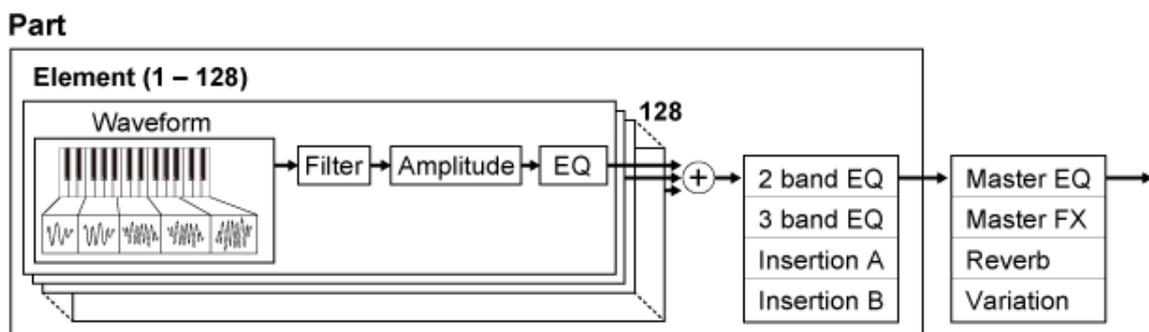
Der Klangerzeuger-Block ist mit einer Hybrid-Sound-Engine ausgestattet, die drei Synthesysteme kombiniert.

AWM2-Sound-Engine

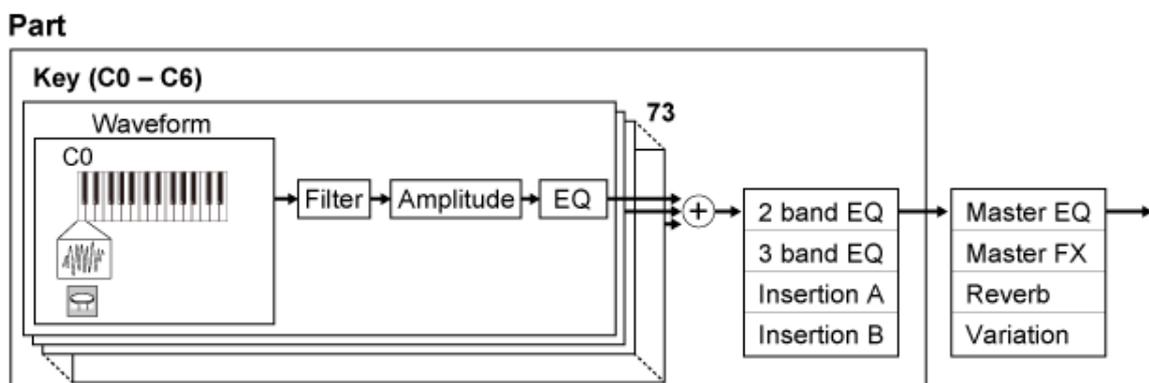


Die AWM2-Sound-Engine verfügt über Waveforms auf Basis von Samples, die Sie den Elements zuweisen und dann den Klang mithilfe von Filtern und EGs (Hüllkurvengeneratoren) modifizieren können. Jeder Normal Part verwendet bis zu 128 Elements, um eine breite Palette reichhaltiger Sounds zu erzeugen, die Ihnen beim Erstellen ausdrucksstarker Sounds helfen. Da die von den tatsächlichen akustischen Instrumenten gesampelten „rohen“ Wellenformen so verarbeitet wurden, dass jede Note für verschiedene Musikstile verwendet werden kann, erzeugt diese Sound-Engine den realistischen Klang von Musikinstrumenten wie Klavier und Blasinstrumenten. Mit dieser Sound-Engine können Sie aber nicht nur realistische Instrumentenklänge reproduzieren, sondern durch den Einsatz von Filtern und den EG auch völlig neue Klänge erzeugen. Für den Drum-Part können Sie bis zu 73 Drum-Keys verwenden, um die Waveforms von Percussion-Sounds den Tasten der Tastatur zuzuweisen und so ein Drum-Kit zu erstellen.

Normal Part

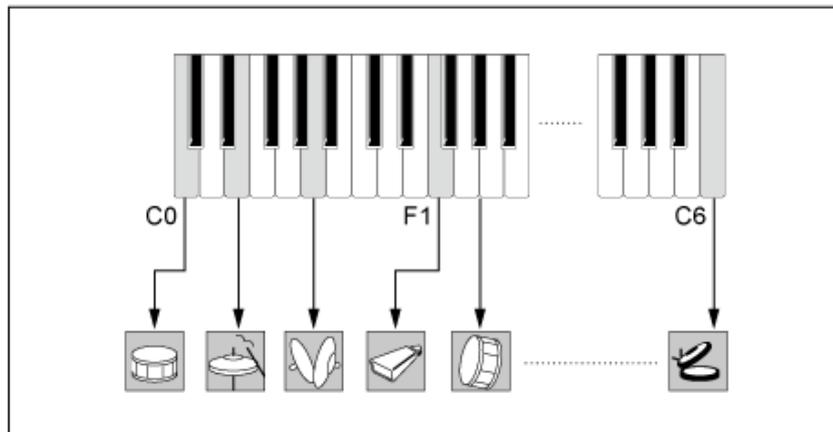


Drum-Part



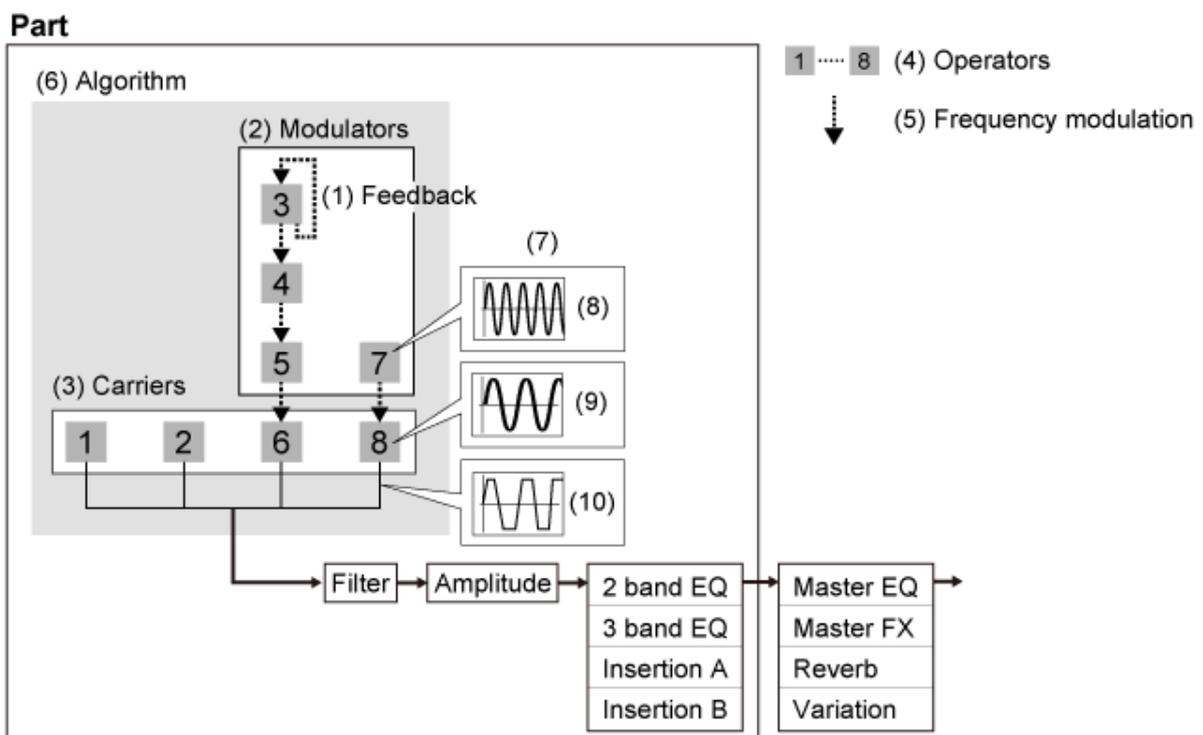
Der Drum-Part verfügt über maximal 73 Drum-Keys, mit denen Sie nach Wunsch eigene Drum-Kits erstellen können, indem Sie den Tasten der Tastatur die Waveforms von Percussion-Sounds zuweisen.

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



FM-X-Sound-Engine ★

Die FM-X-Sound-Engine verwendet acht Oszillatoren (Operatoren), um die Frequenz der von den Operatoren erzeugten Wellen zu modulieren und so reichhaltige harmonische Obertöne zu erzeugen. Die Operatoren sind in zwei Rollen eingeteilt: Carrier (Träger) und Modulator. Die Modulatoren modulieren den nächsten Operator, während die Carrier die resultierenden Klänge erzeugen. Die Funktion, in der sich ein Operator selbst moduliert, wird „Feedback“ genannt. Die FM-X-Sound-Engine verfügt über vorprogrammierte Algorithmen mit 88 verschiedenen Patterns für die Verbindung der Operatoren. Mit den Parametern dieser Sound-Engine können Sie die harmonischen Obertöne der Operator-Wellen steuern und die gleichen hochwertigen Filter, Effekte und EQs wie die der AWM2-Sound-Engine anwenden, um komplexere Sounds zu erzeugen, als es mit herkömmlichen FM-Sound-Engines möglich ist.



- (1) Feedback
- (2) Modulatoren
- (3) Carrier (Träger)
- (4) Operator
- (5) Frequenzmodulation
- (6) Algorithmus
- (7) Beispiel für FM (Frequenzmodulation)
- (8) Modulatorwelle
- (9) Carrierwelle
- (10) Modulierte Wellen

AN-X-Sound-Engine

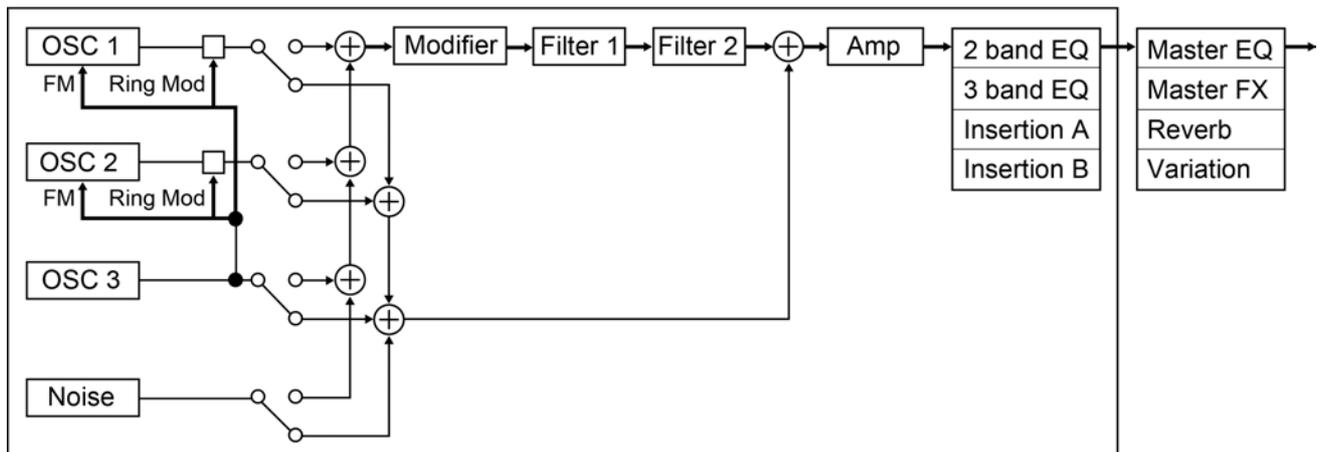


Die AN-X ist eine virtuell-analoge Sound-Engine, die das Verhalten analoger Synthesizer detailliert digital reproduziert.

Mit ihren traditionellen und innovativen Funktionen bieten die Oszillatoren dieser AN-Sound-Engine der nächsten Generation mehr Flexibilität bei den Modulations- und Wellenform-Funktionen, so dass Sie eine große Vielfalt an Sounds erzeugen können – von „echtem“ Vintage bis hin zu kantig und extrem.

- Verfügt über drei Oszillatoren und einen Rauschgenerator.
- OSC3 moduliert OSC1 und OSC2 (entweder mit Frequenzmodulation oder Ringmodulation).
- Jeder OSC steuert die Form der Wellen durch Verwendung von *Pulse Width* (Pulsbreite), *OSC Self Sync* oder *Wave Shaper*.
- Sie können jeden OSC so einstellen, dass er vor oder nach *Filter 1* und *Filter 2* ausgibt.

Part

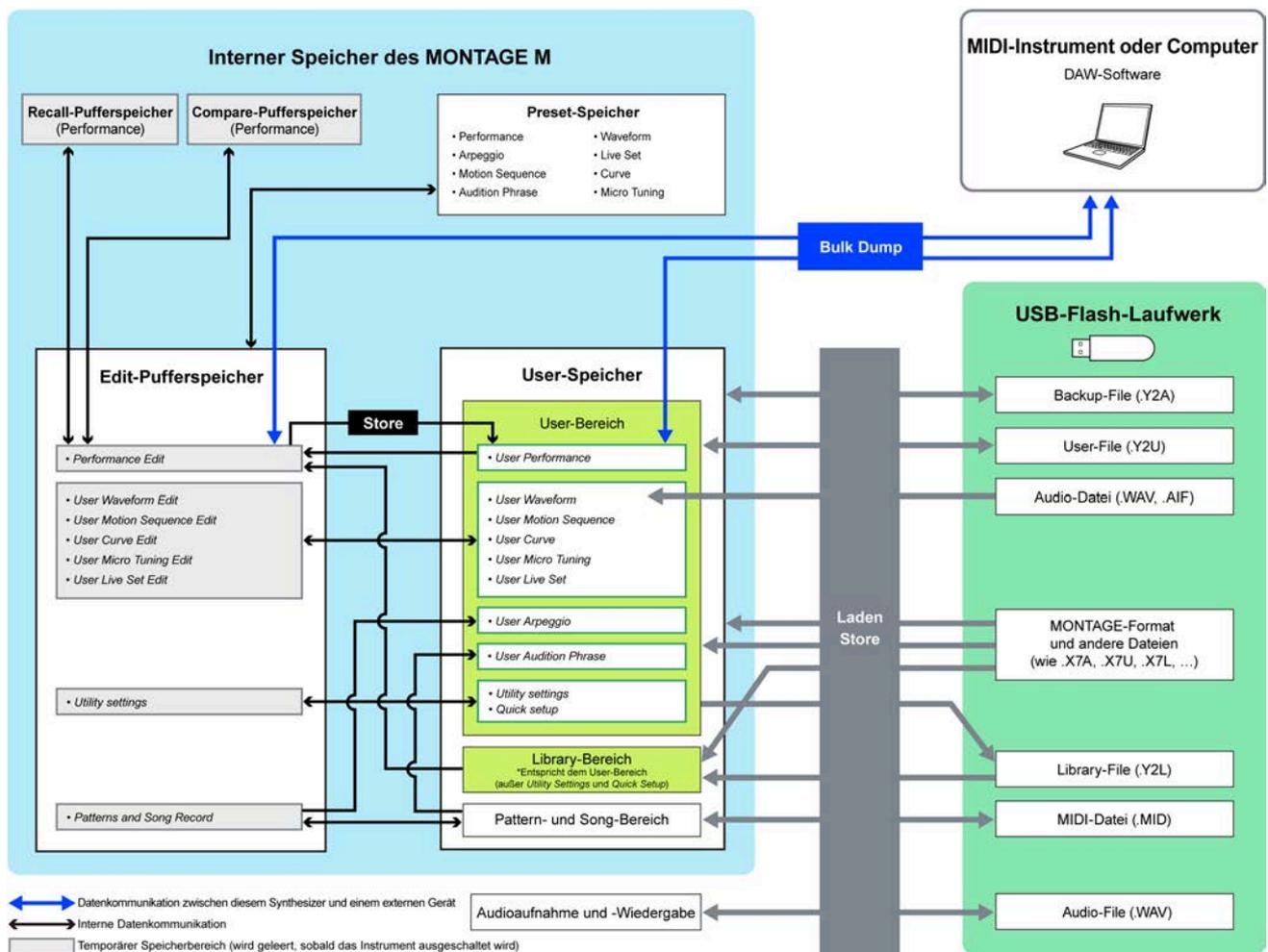




Interner Speicher

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

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



(Klicken oder tippen Sie, um das Bild zu vergrößern.)

Preset-Speicher



Enthält die Preset-Performances, Preset-Arpeggios, Preset-Audition-Phrasen und andere Einstellungen.

Sie können die Daten im Preset-Speicher nicht überschreiben, da der Speicher schreibgeschützt ist.

Edit-Pufferspeicher



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

Dieser Arbeitsbereich ermöglicht sowohl Lesen als auch Schreiben. Der Inhalt des Arbeitsbereichs

wird gelöscht, wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

Die bearbeiteten Performances und Motion Sequences sollten im User-Speicher gespeichert werden, bevor eine andere Performance ausgewählt oder das Instrument ausgeschaltet wird.

(Andere Einstellungen werden automatisch gespeichert.)

User-Speicher



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

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

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

Im Library-Bereich können bis zu 16 Library-Dateien (.Y2L) von einem USB-Flash-Laufwerk geladen werden. Die im Library-Bereich gespeicherten Einstellungen können nicht bearbeitet werden. Zum Bearbeiten der Einstellungen im Library-Bereich senden Sie die Daten an den Edit-Pufferspeicher, indem Sie eine im Library-Bereich gespeicherte Performance auswählen oder eine Motion Sequence aus dem Library-Bereich laden. Nach der Bearbeitung werden die Daten im User-Bereich gespeichert.

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

Recall-Pufferspeicher und Compare-Pufferspeicher



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

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

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

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

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



Einrichten für das Live-Spiel

Nachfolgend finden Sie den allgemeinen Workflow für die Arbeit mit dem MONTAGE M.

1 **Auswählen einer Performance**

Treffen Sie eine Auswahl im Bildschirm [Live set](#) oder im Bildschirm [Category Search](#) (Kategoriesuche).

2 **[Bearbeiten der Einstellungen](#)**

3 **[Speichern bearbeiteter Einstellungen](#)**

4 **[Erstellen eines Live-Sets](#)**

5 **[Auswählen eines Live-Sets](#)**

6 **[Spielen auf der Tastatur](#)**

Auswählen einer Performance im Bildschirm *Live Set*



1 Drücken Sie die Taste [LIVE SET].

Der Bildschirm *Live Set* wird angezeigt.



- 2 Falls erforderlich, drücken Sie die Taste [BANK] und die Taste [PAGE], um einen anderen Bildschirm auszuwählen. Suchen Sie eine Performance aus, die Sie verwenden möchten, und tippen Sie auf deren Namen auf dem Display, um sie auszuwählen.

Auswählen einer Performance im Bildschirm *Category Search*



Mit der Funktion *Category Search* (Kategoriesuche) können Sie alle Performances, Parts, Rhythmus-Patterns, Arpeggios und Waveforms durchsuchen, um diejenigen zu finden, die Sie verwenden möchten.

Um nach einer gewünschten Performance zu suchen, öffnen Sie den Bildschirm *Performance*, und drücken Sie die [CATEGORY]-Taste, um den Bildschirm *Performance Category Search* zu öffnen. Während der *Category Search*-Bildschirm angezeigt wird, können Sie mit den Tasten auf dem oberen Bedienfeld die Part-Auswahl sowie den Mute- oder Solo-Schaltzustand ändern.

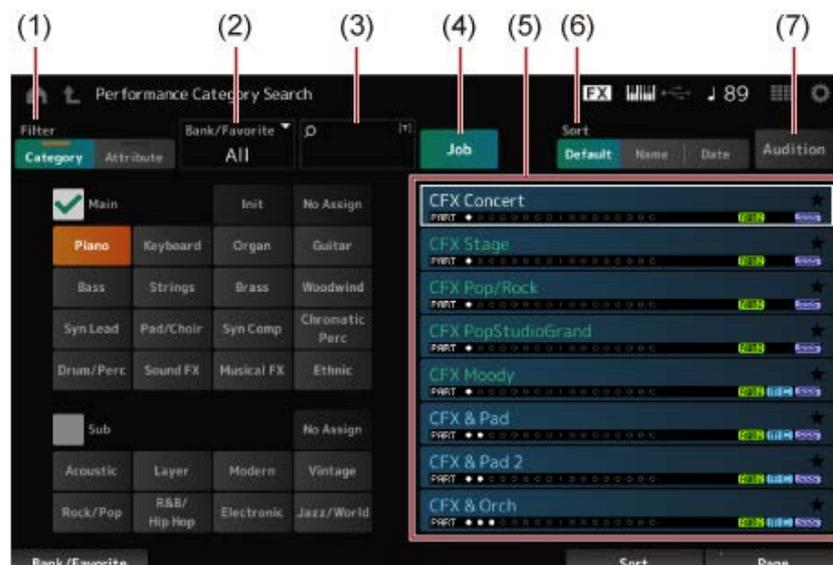
HINWEIS

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

1 Drücken Sie die Taste [CATEGORY].

Der Bildschirm *Performance Category Search* erscheint.

Sie können auch den Bildschirm *Performance Category Search* (Performance-Kategoriesuche) öffnen, indem Sie im Kontextmenü eines *Performance Name* den Menüpunkt *Category Search* auswählen.



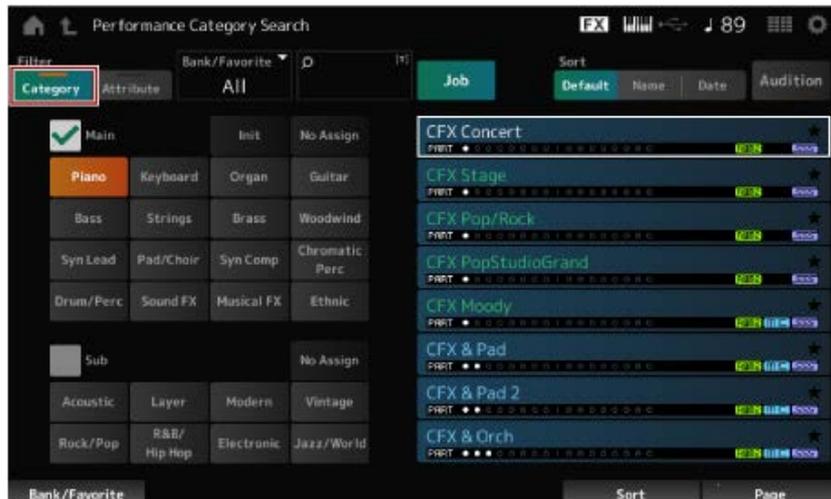
(1) Filter

Mit dem Filter können Sie die Liste der Performances durchsuchen.

HINWEIS

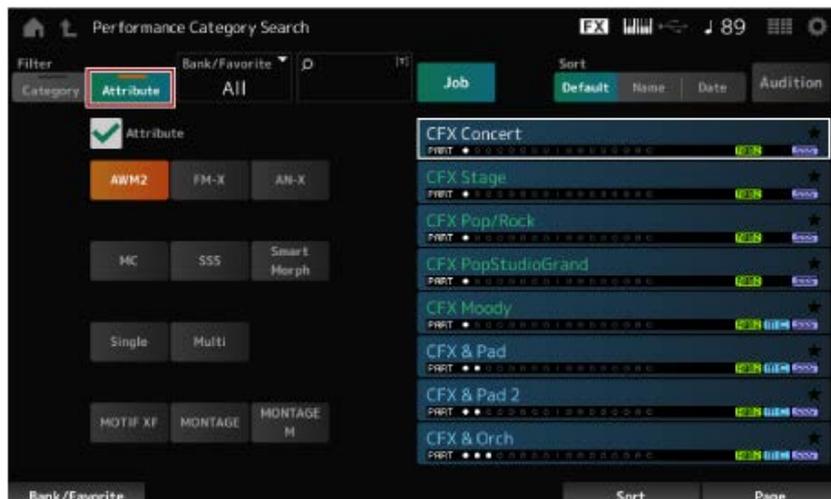
- Sie können die Bedingung „OR“ (ODER) für Kategorien verwenden, indem Sie die Auswahltasten der entsprechenden Kategorienamen drücken.
Sie können die „OR“-Bedingung auch festlegen, indem Sie auf den Kategorienamen tippen und dabei die Taste [SHIFT] gedrückt halten.
- Sie können auch eine Unterkategorie auswählen, indem Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten und gleichzeitig eine der Auswahltasten für Slot-Nummer und Category (Kategorie) drücken.

- **Category**



Wählen Sie jeweils eine Kategorie unter *Main* (Hauptkategorie) und *Sub* (Unterkategorie) aus.

- **Attribute**



Wählen Sie ein Attribut oder Kombinationen von Attributen aus. Je nach Kombination verwendet der Filter die Bedingung „AND“ (UND) oder „OR“.

Filter:

Exakte Übereinstimmung	· AWM2, FM-X und AN-X
„AND“-Bedingung	· MC, SSS und <i>Smart Morph</i>
„OR“-Bedingung	· <i>Single</i> und <i>Multi</i> · MOTIF XF, MONTAGE und MONTAGE M

- (2) Bank
- (3) Nach Suchbegriff suchen
- (4) Job
- (5) Liste der Performances, die der gewählten *Category* (Kategorie) (*Attribut*) entsprechen. und *Attribute*

Die aktuelle Performance wird weiß dargestellt, Single-Part-Performances grün und Multi-Part-Performances blau.

- (6) Ändern der Sortierreihenfolge
- (7) Audition

2 Ändern Sie den Filter, die Bank und die Sortierreihenfolge nach Bedarf.

3 Treffen Sie eine Auswahl in der rechts angezeigten Liste.

Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad, der Nach-oben- und Nach-unten-Taste, der Taste [INC] oder der Taste [DEC].

Mithilfe der PAGE-Tasten oder der Display-Knobs im oberen Bedienfeld können Sie nach unten scrollen, ohne die Performance zu wechseln.

HINWEIS

Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und verwenden Sie gleichzeitig die Slot-Nummerntasten 9 bis 16, um eine bestimmte Performance auszuwählen.

4 Um den Bildschirm *Performance Category Search* zu schließen, drücken Sie die Taste [ENTER] oder [EXIT] oder die Taste [PERFORMANCE] auf dem oberen Bedienfeld oder tippen Sie im Bildschirm auf das -Symbol (Home) oder das -Symbol (Verlassen).

HINWEIS

Sie können die Funktion *Part Category Search* (Part-Kategoriesuche) verwenden, wenn Sie einen der Parts in einer Multi-Part-Performance (d. h. einer Performance mit mehr als einem Part) ändern möchten. Zum Öffnen des Bildschirms *Part Category Search* wählen Sie denjenigen Part aus, den Sie ändern möchten, und drücken dann bei gehaltener [SHIFT]-Taste eine der [CATEGORY]-Tasten.

Auswählen einer initialisierten Performance oder einer Single-Part-Performance mithilfe eines Filters

- Wählen Sie eine initialisierte Performance aus der angezeigten Liste aus, indem Sie *Bank/Favorite* (Bank/Favoriten) auf *All* (Alle) oder *Preset* (Voreingestellt) einstellen und den Filter *Category* auf *Init* (Initialisiert) setzen.
- Wählen Sie eine Single-Part-Performance aus der angezeigten Liste aus, indem Sie den Filter *Attribute* auf *Single* setzen.

Anhören der Audition-Phrasen

Mithilfe der Audition-Phrase können Sie sich den Klang der Performance anhören und ausprobieren, wie sich dieser Klang durch Betätigen der Controller verändert, bevor Sie die Performance tatsächlich auswählen.

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

Die Audition-Phrase der aktuellen Performance wird wiedergegeben.
Wenn Sie während der Wiedergabe einer Audition-Phrase eine neue Performance auswählen,
wird die Audition-Phrase der neuen Performance wiedergegeben.

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

- 2 Um die Wiedergabe der Audition-Phrase zu stoppen, drücken Sie noch einmal die Taste [AUDITION] auf dem oberen Bedienfeld, oder tippen Sie auf die Schaltfläche *Audition* im Display.**

Verwenden allgemeiner Funktionen für die gesamte Performance

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

Inhalt

Anpassen der Balance zwischen Parts (Mixing)

Vorgehensweise zum Mischen

Verwenden von Szenen

Vorgehensweise zum Registrieren einer Szene

Registrieren von Szenen über den Bildschirm Scene

Registrieren von Szenen über andere Bildschirme

Anpassen der Balance zwischen Parts (Mixing)

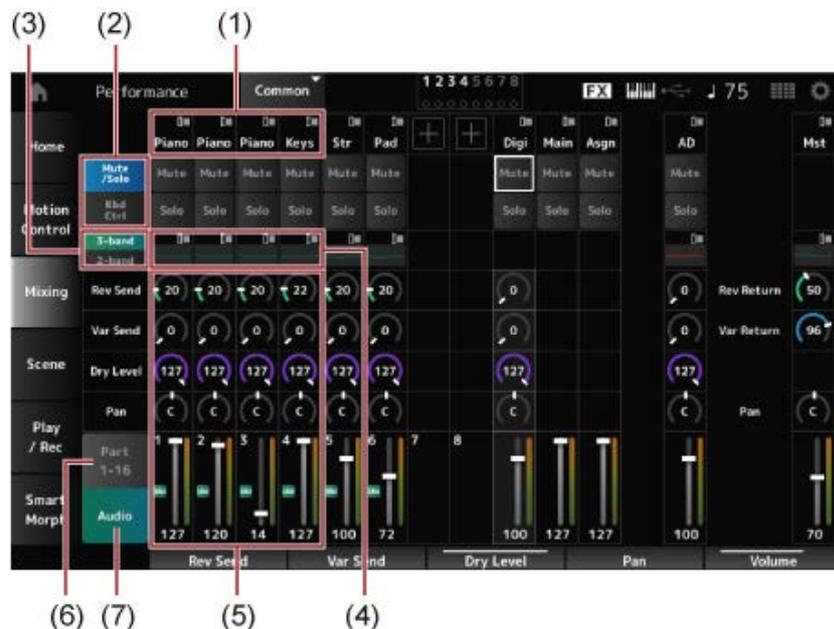
Mit der Mixing-Funktion können Sie die Balance zwischen Parts anpassen.

Die Einstellung „Pan“ (Panorama), die Einstellung „Volume“ (Lautstärke) und andere Einstellungen für alle Parts werden in einem einzigen Bildschirm angezeigt, um die Performance-Parameter unter *Mixing* (Mischen) einfacher anpassen zu können.

Vorgehensweise zum Mischen

1 Tippen Sie auf [PERFORMANCE] → *Mixing*.

Der Bildschirm *Mixing* wird angezeigt.



- (1) Hauptkategorie der einzelnen Parts
- (2) Wechseln zwischen den Ansichten *Solo*, *Mute* (Stumm) und *Keyboard Control* (Tastatursteuerung)
- (3) Umschalten zwischen den EQ-Ansichten *3-band* und *2-band*
- (4) EQ für jeden Part
- (5) Parameter für jeden Part
- (6) Wechseln zur 16-Part-Ansicht
- (7) Audio-Part-Ansicht (16-Part-Ansicht nicht abgebildet)

Mit dem Audio-Part können Sie die Parameter für den Audio-Eingang über die A/D INPUT-Buchsen und den Anschluss [USB TO HOST] einstellen (digitaler* Part).

* Bedeutet, dass die Audio-Quelle in den Audio-Kanälen auf „Digital L/R“ eingestellt ist.

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

3 Ändern Sie den Wert mit dem Datenrad oder dem entsprechenden Display-Knob.

Wenn Sie den Wert genauer anpassen müssen, drücken Sie die Taste [EDIT/ ↻], während der Bildschirm *Mixing* auf dem Display angezeigt wird, um den Bildschirm *Edit* (Bearbeiten) zu öffnen.

Verwenden von Scenes ★

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

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

Vorgehensweise zum Registrieren einer Scene

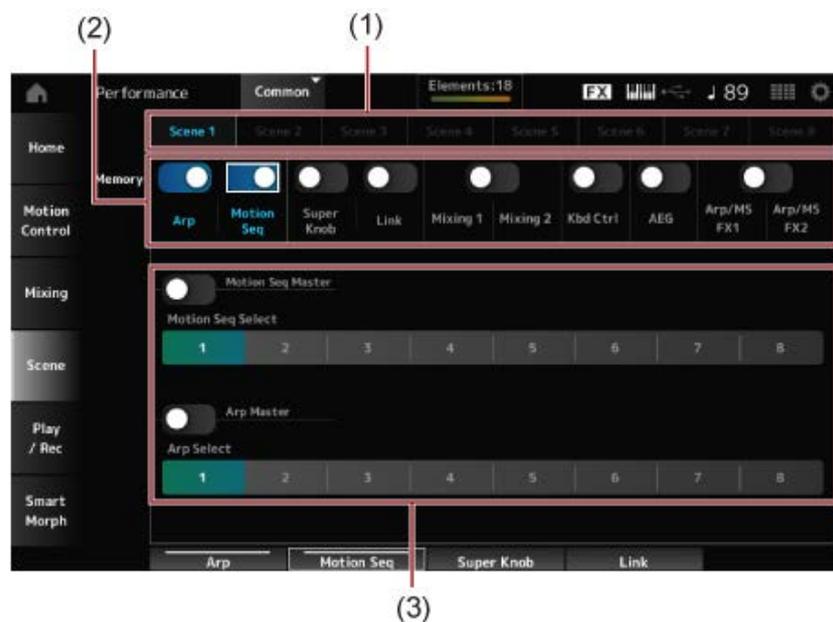


Registrieren von Scenes über den Bildschirm Scene



1 Öffnen Sie den Bildschirm über [PERFORMANCE] → Scene.

Der Bildschirm Scene wird angezeigt.



- (1) Registerkarte Scene
- (2) Memory-Schalter der zu speichernden Parameter
- (3) Einstellungen für die Registerkarte

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

2 Richten Sie die Scenes 1 bis 8 ein.

Die Funktionen, für die *Memory* (Schalter zum Speichern) aktiviert wurde, werden auf der ausgewählten [SCENE]-Taste registriert.

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

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

ACHTUNG

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

Registrieren von Scenes über andere Bildschirme



Wenn ein Parameter, der in einer Scene registriert werden kann, bereits einem Knob oder einem Control-Slider zugewiesen ist, bewegen Sie den Knob oder den Control-Slider. Drücken Sie dann bei gedrückt gehaltener [SHIFT]-Taste die [SCENE]-Taste. Drücken Sie die Taste [STORE], um die Scene-Einstellungen in der Performance zu speichern.



Bearbeiten der Einstellungen

Inhalt

Verwenden von „Split“ und „Layer“

Vorgehensweise zum Bearbeiten

Vorgehensweise für einen Full Edit

Verwenden des Bildschirms *Navigation*

Vorgehensweise für einen Quick Edit

Erzeugen von Klangveränderungen

Effektverbindungen und Effekteinstellungen

Ändern der Effekteinstellungen

Verwenden der Arpeggio-Funktion

Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Funktion

Ändern des Arpeggios mit den Drehreglern

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

Verwenden der Motion-Control-Funktion

Grundlagen der Motion-Control-Funktion

Anpassen der Super-Knob-Einstellungen

Steuern des Super Knobs über die Pedale

Beispiel für eine Super-Knob-Einstellung

Verwenden des Motion Sequencers

Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers

Ändern des Motion Sequencers mithilfe der Drehregler

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

Bearbeiten einer Motion Sequence

Verwenden des Envelope Followers

Beispiel für die Einstellung des Envelope Followers über den Bildschirm *Rhythm Pattern*

Verwenden von *Smart Morph*

Verwenden von „Split“ und „Layer“



Mit „Split“ (Teilen) können Sie die Tastatur in Abschnitte unterteilen und jeden Abschnitt mit einem anderen Klang spielen, während „Layer“ (Ebenen) es Ihnen ermöglicht, mehrere Klänge übereinanderzulegen, entweder in einem Split-Abschnitt oder über die gesamte Tastatur hinweg.

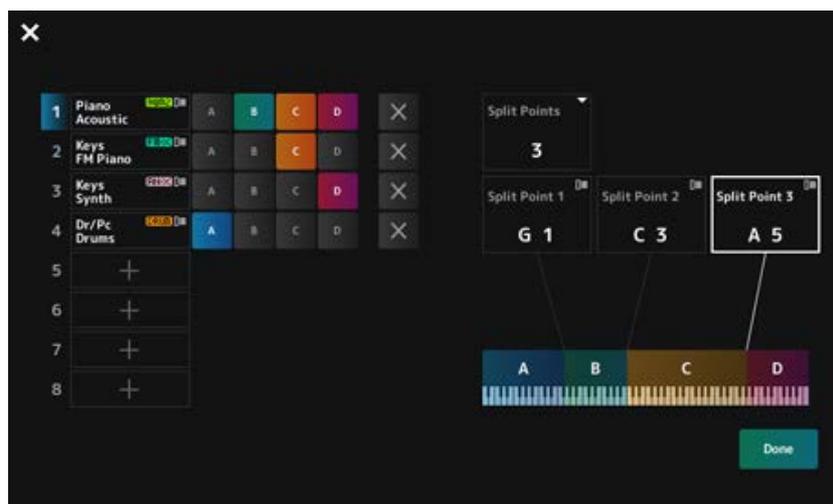
Zum Einrichten von Splits und Layers auf dem MONTAGE M verwenden Sie die Split-Punkte, um Gruppen von Tastaturabschnitten zu erstellen und jeder Gruppe einen Part zuzuweisen.

Um den Bildschirm *Split setting* (Split-Einstellung) zu öffnen, drücken Sie die Taste [SPLIT].

Der Bildschirm *Split Job* für die Performance wird angezeigt, in dem Sie die Split-Einstellungen ändern können.

Durch Tippen auf die Elemente auf dem Display können Sie die Nummer und Position jedes Split-Punkts sowie den Tastaturbereich festlegen und einen Klang für jeden Part auswählen.

Durch Tippen auf die Gruppenschaltfläche (A, B, C, D) auf dem Display bei gedrückter [SHIFT]-Taste können Sie den Part für mehr als eine Gruppe festlegen.



Wenn die Einrichtung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [EXIT] auf dem oberen Bedienfeld oder tippen im Display auf *Done* (Fertig).

Durch Tippen auf **X** oben links wird die Einrichtung abgebrochen und der Bildschirm geschlossen.

Um den Notenbereich zu ändern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste [SHIFT] die Taste [SPLIT].

Dadurch wird die Ansicht *Part—Note* des Bildschirms *Performance* aufgerufen, in der Sie den Notenbereich jedes einzelnen Parts ändern können.

Stellen Sie den Wert mit der integrierten Tastatur oder dem Datenrad ein.

Vorgehensweise zum Bearbeiten

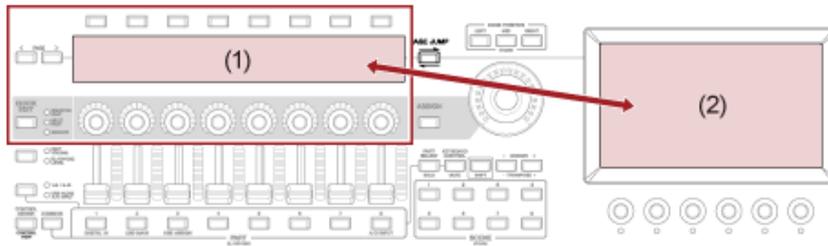


Zum Bearbeiten nutzen Sie die Full-Edit-Funktionen im Haupt-Display sowie die Quick-Edit-Funktionen im Sub-Display.

Beim Full Edit können Sie auf alle Bearbeitungsfunktionen zugreifen. Beim Quick Edit können Sie sofort auf einige häufig verwendete Parameter zugreifen.

Mit der Taste [PAGE JUMP] können Sie ein und denselben Parameter über die Full-Edit-Funktionen und die Quick-Edit-Funktionen bearbeiten.

Außerdem können Sie jeweils einen anderen Bildschirm auf dem Haupt-Display und dem Sub-Display verwenden, um mehrere Parameter gleichzeitig zu überwachen und dabei zwischen Full Edit und Quick Edit zu wechseln.



- (1) Quick Edit (Sub-Display)
- (2) Full Edit (Haupt-Display)

Vorgehensweise für einen Full Edit



- 1 Wählen Sie eine Performance aus.
- 2 Bewegen Sie den Cursor im Bildschirm *Performance* auf den gewünschten *Performance Name* oder *Part*.
- 3 Drücken Sie die Taste [EDIT/ ↶] oder tippen Sie im Kontextmenü auf „Edit“ (Bearbeiten).

Der Bildschirm *Common Edit* (Gemeinsame Bearbeitung) wird angezeigt, sobald sich der Cursor auf dem *Performance Name* befindet.

Der Bildschirm *Part Edit* (Part-Bearbeitung) für die Sound-Engine wird angezeigt, sobald sich der Cursor auf dem *Part* befindet.

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

Um eine Registerkarte auszuwählen, können Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechenden Auswahl Tasten für Slot-Nummer und Category (Kategorie) verwenden oder einfach auf die Registerkarte auf dem Display tippen. (Siehe Quick Guide.)

Beispiel: Normal Part (AWM2)



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

5 Bearbeiten Sie die Einstellungen, indem Sie die rechts neben den Registerkarten angezeigten Parameter ändern.

6 Bearbeiten Sie die Parameter auf den anderen Registerkarten nach Bedarf.

Das zu bearbeitende Ziel wird in der Navigationsleiste angezeigt.

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

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

Wenn Sie in die Detailsinstellungen gehen möchten, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus: *Element 1* bis 128, *Operator 1* bis 8, *Oscillator 1* bis 3, *Noise* (Rauschen) sowie die Tasten C0 bis C6 des Parts.



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

Sie können den zu bearbeitenden Parameter ändern, indem Sie den Bildschirm *Edit* über [PERFORMANCE] → [EDIT/ ↶] öffnen und das gewünschte Element in der Navigationsleiste auswählen.

Verwenden des Bildschirms *Navigation*



1 Drücken Sie die Taste [NAVIGATION].

Der Bildschirm „NAVIGATION“ wird angezeigt.

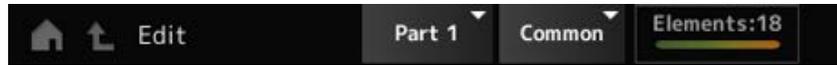


Wenn Sie während der Bearbeitung die Taste [NAVIGATION] drücken, können Sie ganz einfach sehen, wo Sie sich gerade auf der Karte befinden ().

2 Wählen Sie den gewünschten Parameter zur Bearbeitung aus.

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

Wenn Sie in die Detailsinstellungen gehen möchten, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus: *Element 1* bis 128, *Operator 1* bis 8, *Oscillator 1* bis 3, *Noise* (Rauschen) sowie die Tasten C0 bis C6 des Parts.



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

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

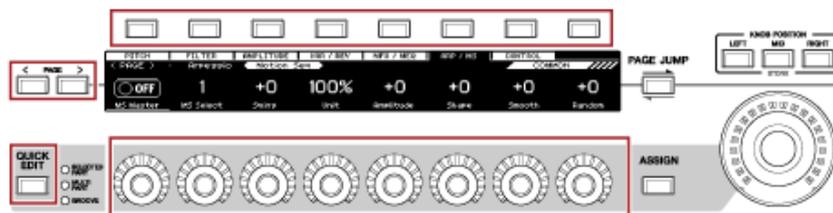
4 Ändern Sie die auf dem Display angezeigten Parameter.

5 Speichern Sie die Performance.

Vorgehensweise für einen Quick Edit



1 Verwenden Sie die Taste [QUICK EDIT], die Registerkarten-PAGE-Tasten und die Auswahltasten für die Registerkarten (Tabs), um auf dem Sub-Display zwischen Pages und Registerkarten zu wechseln.



2 Verwenden Sie die Knobs 1 bis 8, um Einstellungen zu ändern.

3 Wenn Sie die Einstellungen genauer anpassen möchten, drücken Sie die Taste [PAGE JUMP], um den entsprechenden Parameter im Haupt-Display aufzurufen.

HINWEIS

Wenn Sie auf eine andere Registerkarte im Haupt-Display gewechselt haben, können Sie den entsprechenden Parameter im Sub-Display aufrufen, indem Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten und gleichzeitig die Taste [PAGE JUMP] drücken.

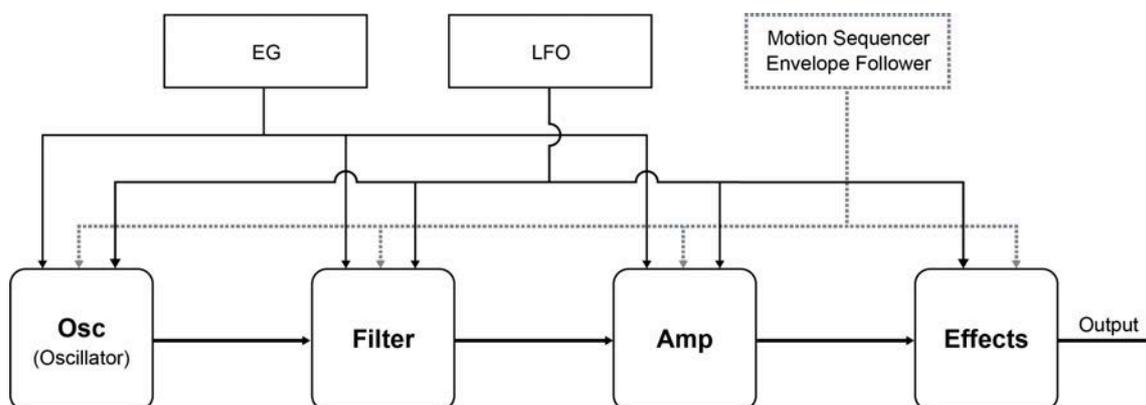
(Der Parameter wird in manchen Fällen möglicherweise nicht angezeigt.)



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

Die verfügbaren Einstellungen sind je nach verwendeter Sound-Engine unterschiedlich. Einige Parameter (unten) werden üblicherweise von allen Sound-Engines verwendet.

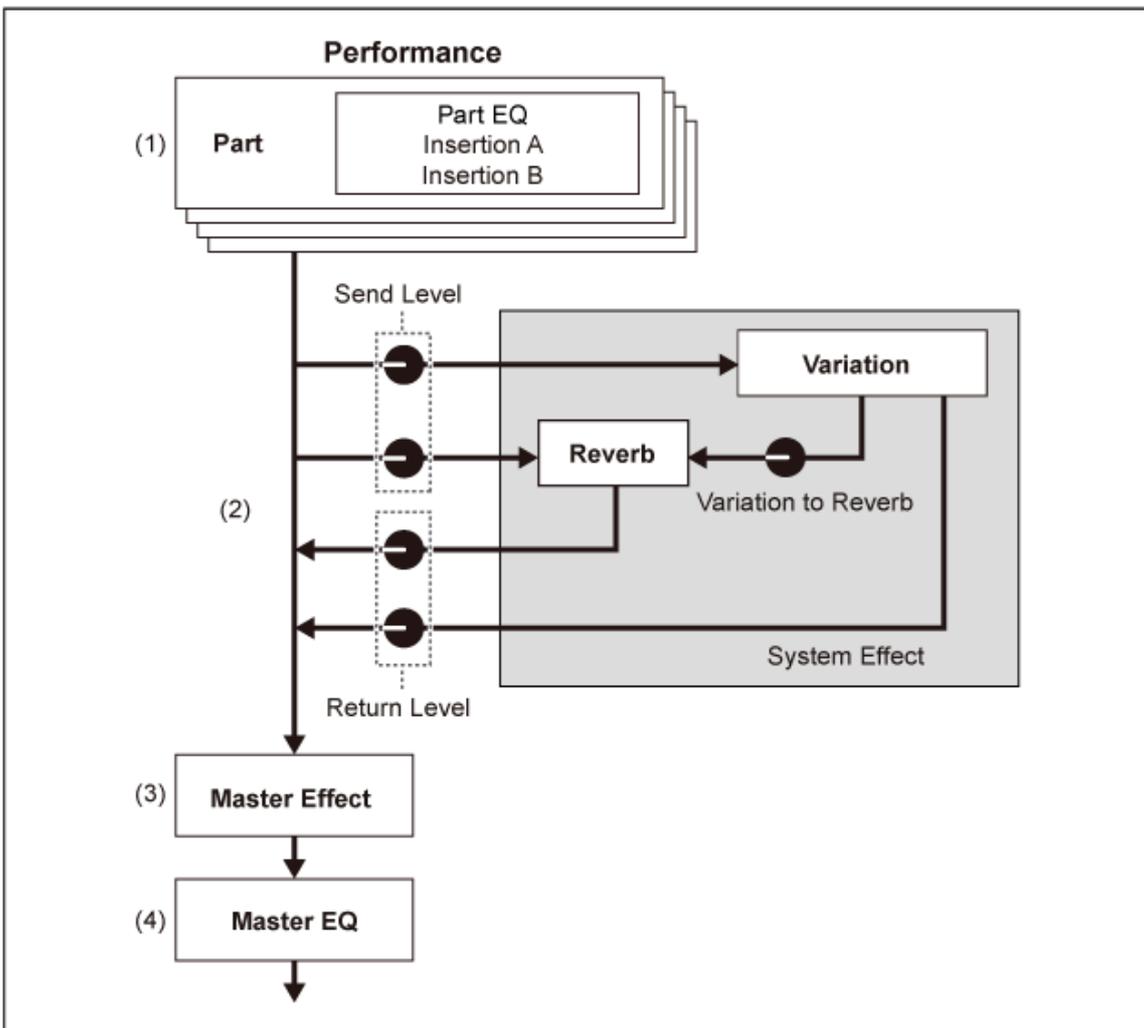
- *Oscillator (Osc)*: Erzeugt die Basis-Wellenformen
- *Pitch*: Steuert die Tonhöhe
- *Filter*: Steuert die Grenzfrequenz (Cutoff-Frequenz).
- EG: Bestimmt, wie sich der Klang im Zeitverlauf verändert.
- LFO: Bestimmt die zyklische Veränderung des Klangs.
- *Motion Sequencer*: Erzeugt komplexe Änderungen des Klangs im Zeitverlauf
- *Effects*: Bearbeiten verschiedene Klang-Aspekte



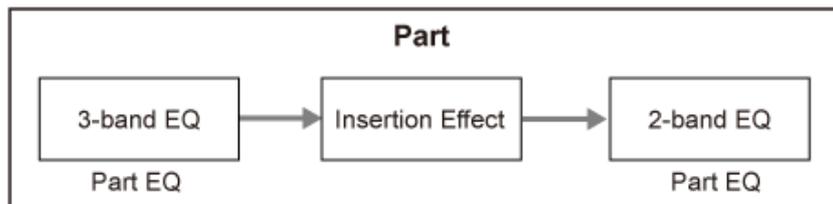
Effektverbindungen und Effekteinstellungen



Zu den auf dem MONTAGE M verfügbaren Effekten gehören System-Effekte, die auf alle Parts in der Performance angewendet werden, Insertion-Effekte, die auf einzelne Parts angewendet werden, Master-Effekte, die auf das endgültige Audio-Signal der Ausgabe angewendet werden, sowie Equalizer wie Part-EQ und Master-EQ. Das Signalflussdiagramm für die Effekte ist unten dargestellt.



- (1) Einstellen von Part-EQ und Insert-Effekten
 [PERFORMANCE] → Part-Auswahl → [EDIT/] → Effect



- (2) Einstellen der Variation- und Reverb-Effekte
 [PERFORMANCE] → Part-Auswahl → [EDIT/] → Effect → Routing
 [PERFORMANCE] → Common-Auswahl → [EDIT/] → Effect → Variation
 [PERFORMANCE] → Common-Auswahl → [EDIT/] → Effect → Reverb
- (3) Einstellen des Master-Effekts
 [PERFORMANCE] → Common-Auswahl → [EDIT/] → Effect → Master FX
- (4) Einstellen des Master-EQs
 [PERFORMANCE] → Common-Auswahl → [EDIT/] → Effect → Master EQ

HINWEIS

Die Effekte für das Audio-Eingangssignal von der A/D INPUT-Buchse können hier eingestellt werden:
 [PERFORMANCE] → Common-Auswahl → [EDIT/] → Audio In.

Informationen zur Effektkategorie und den Effektypen finden Sie unter [Effektypen](#).
Informationen zum Preset-Programm für die einzelnen Effektypen finden Sie unter *Data List* (Datenliste).

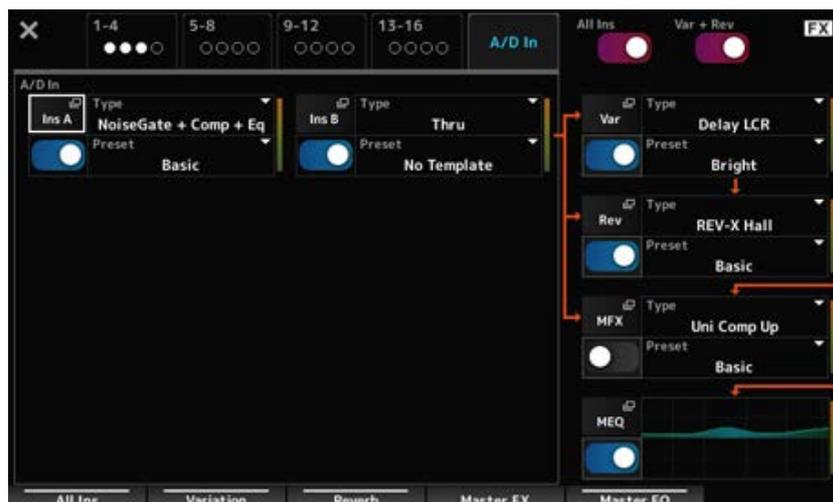
Ändern der Effekteinstellungen



Sie können die Effekte per Full Edit oder Quick Edit ändern.

Durch Drücken der Taste [NAVIGATION] bei gedrückter [SHIFT]-Taste erscheint der Bildschirm *FX Overview* (Effektübersicht) und Sie sehen eine Übersicht aller Effekteinstellungen.

Tippen Sie auf die Schaltfläche eines Effektnamens wie *Ins A* oder *Var*, um den Bildschirm *Edit* zu öffnen.



Verwenden der Arpeggio-Funktion



Mit der Arpeggio-Funktion des MONTAGE M können Sie typische Arpeggios spielen, aber auch kompliziertere Rhythmus-Patterns und Begleitspuren Ihrem Spiel auf der Tastatur hinzufügen. Die Funktion bietet nicht nur Inspiration und vollständige Rhythmuspassagen für Ihr Live-Spiel, sondern auch vollwertige Instrumental-Begleitspuren aus unterschiedlichen Musikrichtungen zur einfachen Song-Erstellung.

Sie können jedem Part einen der acht Arpeggio-Typen zuweisen und Arpeggios von bis zu acht Parts gleichzeitig wiedergeben.

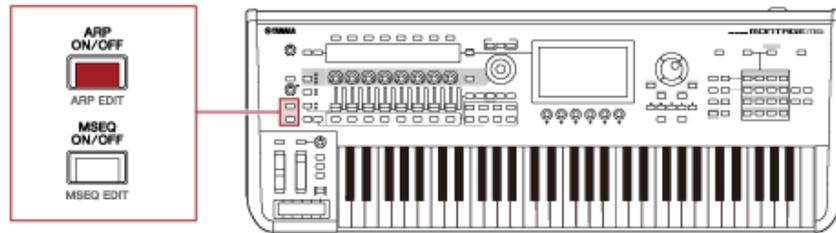
Außerdem können Sie den Notenbereich (*Note Limit*) oder die Anschlagstärke (*Velocity Limit*) für das Starten der Arpeggio-Wiedergabe einstellen.

Mit der Arpeggio-Funktion können Sie Accent-Phrasen (Phrasen, die nur gespielt werden, wenn die Tastatur mit einer größeren Anschlagstärke als dem angegebenen Wert gespielt wird) oder Effektklänge wie Bundgeräusche einer Gitarre über die Funktion „Random SFX“ (Zufälliger Effekt) erzeugen. Einige voreingestellte Arpeggio-Typen sind so eingestellt, dass sie Accent-Phrasen und zufällige Effektklänge wiedergeben. Sie können nach Accent-Phrasen und zufälligen Effektklängen suchen, indem Sie den Bildschirm *Arpeggio Category Search* (Arpeggio-Kategoriesuche) verwenden und unter *Attribute Accent* (Accent-Phrase) oder *Random SFX* auswählen.

Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Funktion



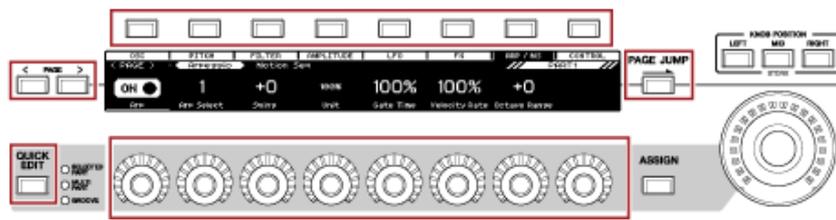
Um die Arpeggio-Funktion ein- oder auszuschalten, drücken Sie die Taste [ARP ON/OFF] im oberen Bedienfeld.



Ändern des Arpeggios mit den Knobs



Wenn Sie die Taste [QUICK EDIT] drücken, um SELECTED PART (AUSGEWÄHLTER PART) auszuwählen, und dann mit den Auswahltasten für die Registerkarten (Tabs) die Registerkarte „ARP/MS“ auswählen, können Sie die Knobs 1 bis 7 verwenden, um die Arpeggios zu ändern. Ändern Sie die Arpeggios, indem Sie die Knobs drehen und sich die Arpeggio-Wiedergabe anhören. Die Namen der Parameter, die den Knobs 1 bis 7 zugewiesen sind, sehen Sie auf dem Sub-Display. Wenn Sie die Einstellungen verfeinern möchten, drücken Sie die Taste [PAGE JUMP], um zum Haupt-Display zu wechseln und dort mit der Bearbeitung fortzufahren.



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



Normalerweise wird das Arpeggio wiedergegeben, während eine Taste gedrückt wird. Sie können die Einstellungen jedoch so ändern, dass die Arpeggio-Wiedergabe fortgesetzt wird, nachdem der Finger von der Taste genommen wurde.

Die Art und Weise, wie die Arpeggio-Wiedergabe ein- oder ausgeschaltet wird, kann mit *Hold* (Halten) und *Trigger Mode* eingestellt werden.

- **Hold**
[EDIT/] → Part-Auswahl → Common → Arpeggio → Common
- **Trigger Mode**
[EDIT/] → Part-Auswahl → Common → Arpeggio → Advanced

Wiedergabe nur, während eine Taste gedrückt wird	Hold: Aus Trigger Mode: Gate
Weiterlaufende Wiedergabe, nachdem der Finger von der Taste genommen wurde	Hold: Ein Trigger Mode: Gate

Ein-/Ausschaltung der Wiedergabe mit jedem Tastendruck

Trigger Mode: Toggle
(unabhängig von der Einstellung bei Hold)

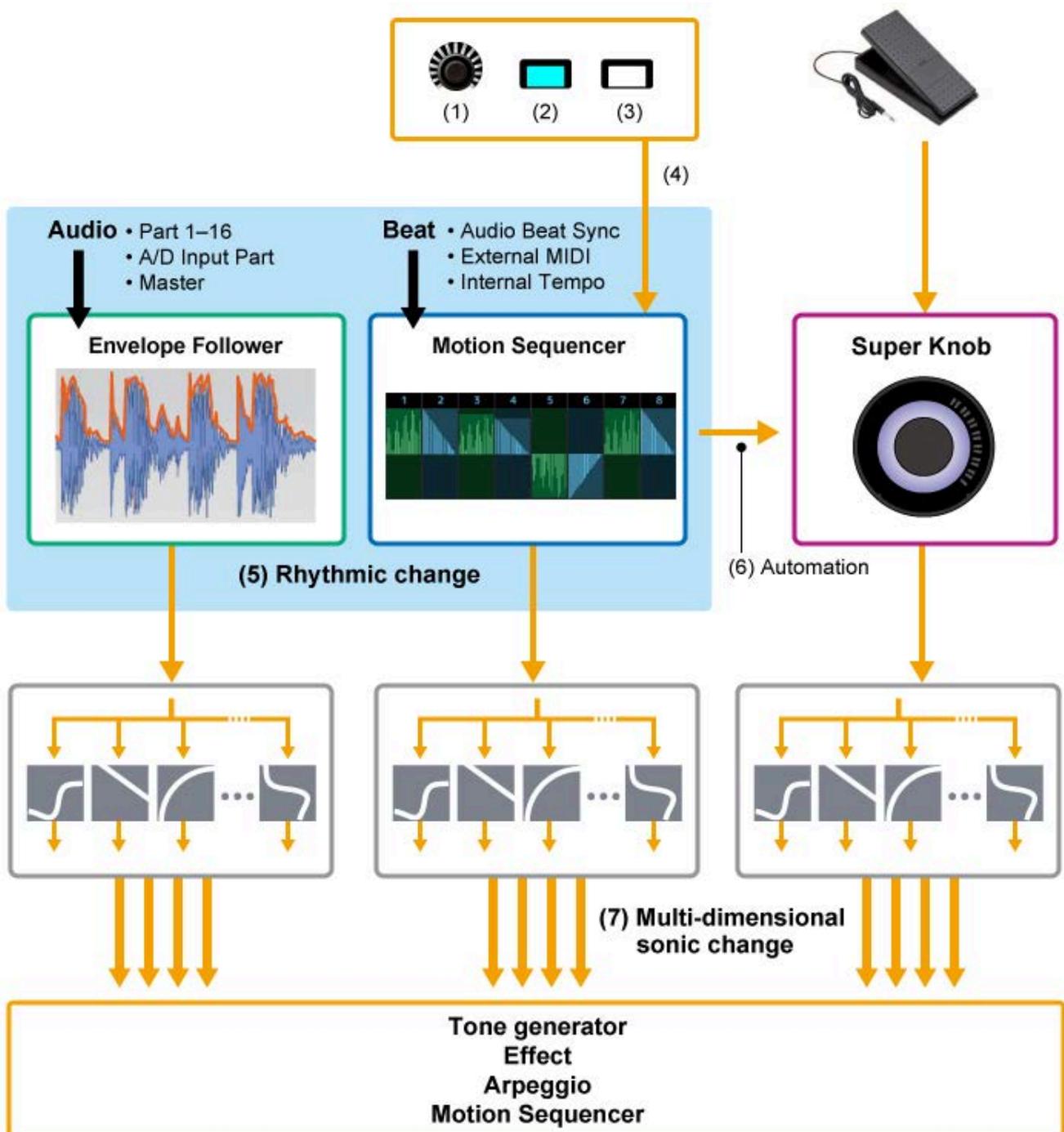
HINWEIS

Wenn *Arp Master* und *Arp Part* auf „ON“ eingestellt sind, können Sie die Taste [KEYBOARD HOLD] im oberen Bedienfeld aktivieren, um den gleichen Effekt zu erzielen wie bei der Einstellung „ON“ für „Hold“.

Verwenden der Motion-Control-Funktion



Mit der Motion-Control-Funktion können Sie Motions (rhythmische und dynamische Klangveränderungen) in Echtzeit erzeugen und so völlig neue Ausdrucksmöglichkeiten finden. Bei dieser Funktion können Sie die Einstellungen vorab vornehmen, sodass Sie die Parameter ändern können, ohne die Pedale oder Räder tatsächlich zu betätigen. Dadurch können Sie dramatische und kraftvolle Ausdrucksänderungen erzeugen, die dem Takt Ihrer Musik folgen.



- (1) Fortlaufende Steuerung der Motion-Änderungen
- (2) Umschalten zwischen Motions
- (3) Trigger
- (4) Steuern des Motion Sequencers in Echtzeit
- (5) Rhythmusänderungen
- (6) Automatisierung
- (7) Mehrdimensionale Klangänderung

Grundlagen der Motion-Control-Funktion



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

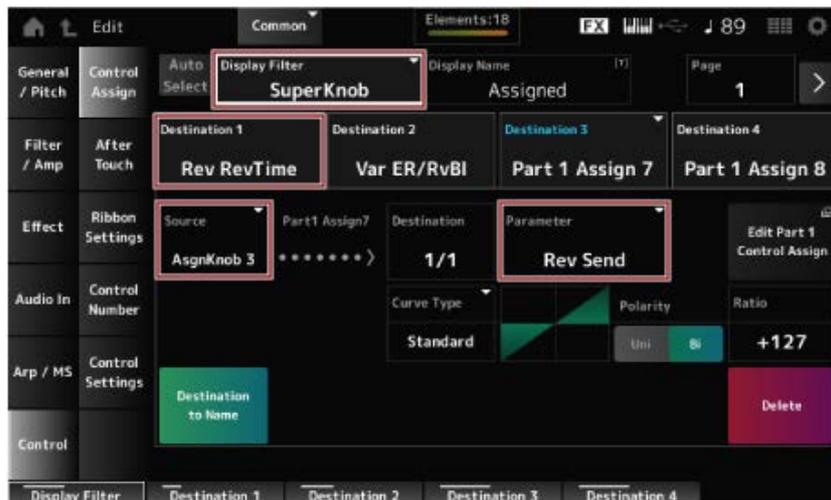
Für den Super Knob stellen Sie *Display Filter* auf *SuperKnob* ein und stellen Sie dann *Source* (*AsgnKnob 1–8*) und *Destination* ein.

Für die Motion Sequence legen Sie *Source* auf eine der *Motion Sequence Lane 1* bis 4 fest.

Für den Envelope Follower setzen Sie *Source* auf *EnvFollow*.

[PERFORMANCE] → *Common*-Auswahl → [EDIT/] → *Control* → *Control Assign*

[PERFORMANCE] → *Part*-Auswahl → [EDIT/] → *Mod/Control* → *Control Assign*



Anpassen der Super-Knob-Einstellungen



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

Durch Bewegen des Super Knobs beim Spielen auf der Tastatur können Sie Klänge ändern. Die Parameterwerte sehen Sie auf dem Sub-Display.

Wenn die Taste [ASSIGN] aktiviert ist (und die Taste leuchtet), sehen Sie die Änderungen durch die Knobs 1 bis 8 auf der Anzeige und auf dem Sub-Display.

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

Steuern des Super Knobs über die Pedale



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

Folgen Sie dem unten gezeigten Verfahren.

- 1 Schließen Sie Ihren Fußregler (FC7) an die Buchse FOOT CONTROLLER am rückseitigen Bedienfeld an.
- 2 Öffnen Sie den Bildschirm über: [PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Control* → *Control Number*.
- 3 Wählen Sie *SuperKnob* als *Foot Ctrl1* (Fußregler 1) oder *Foot Ctrl2* (Fußregler 2) aus, je nachdem, an welche Buchse Sie Ihren Fußregler angeschlossen haben.



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

Beispiel für eine Super-Knob-Einstellung

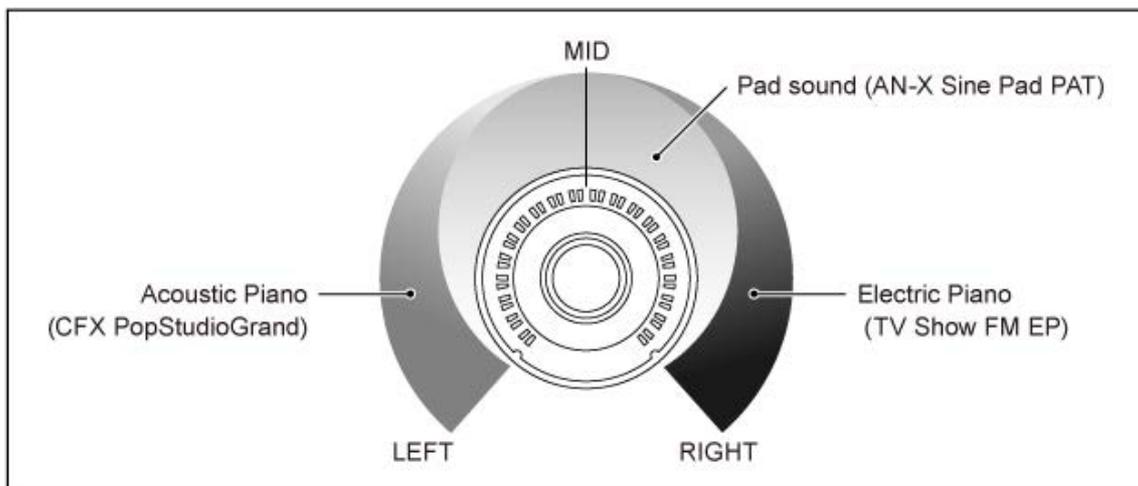


Die Einstellungen für den Super Knob können angepasst werden.

Sie können zwei oder drei fixierte Werte für die Verwendung des Super Knobs festlegen, um Klänge zu morphen. Um drei fixierte Werte festzulegen, müssen Sie zunächst die Einstellung *Mid* (Mitte) aktivieren.

Beispiel für das Morphen mit drei fixierten Werten:

Hier erklären wir, wie Sie einem mit drei Preset-Performances (akustisches Klavier, Pad-Sound und elektrisches Klavier) erzeugten Multi-Layer-Klang Morphing-Effekte hinzufügen und dabei die ursprünglichen Einstellungen der Performances beibehalten.



Workflow

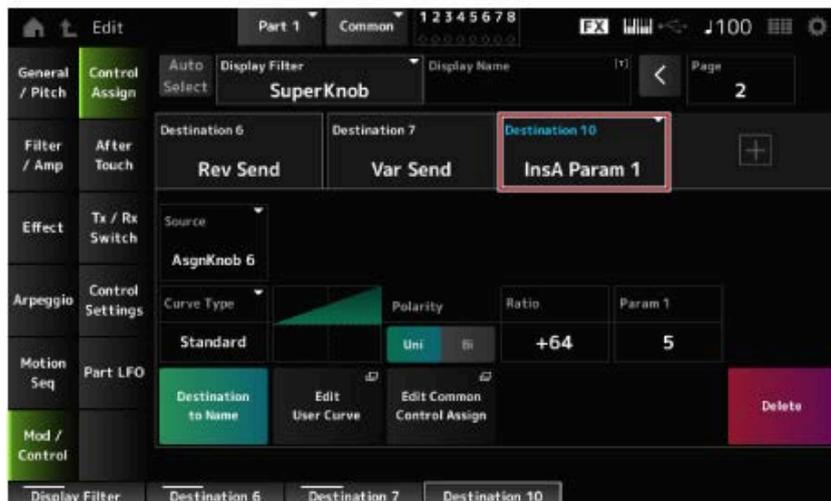
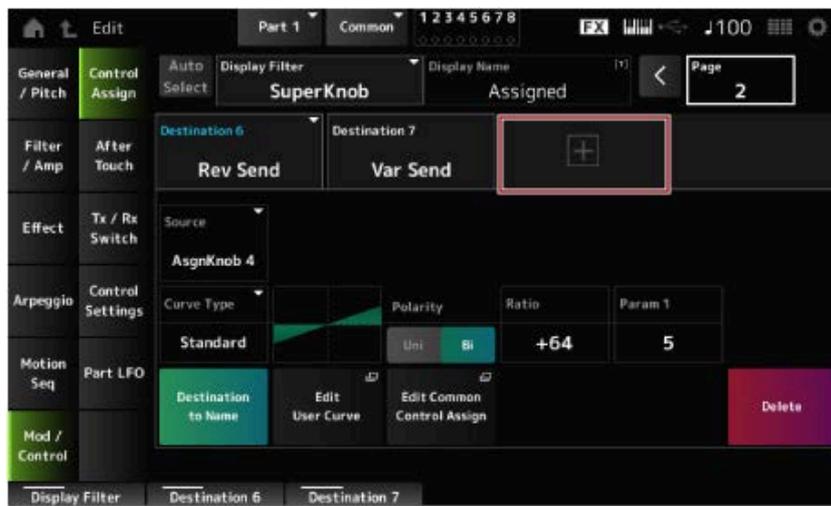
- Klang für Parts 1 bis 3 auswählen (Schritt 1)
- Super Knob so einrichten, dass er die Parameter für Part 1 bis 3 steuert (Schritte 2 bis 4)
- Einstellungen überprüfen (Schritt 5)
- Super-Knob-Parameter für die Position ganz links, die mittlere Position und die Position ganz rechts festlegen (Schritte 6 bis 8)

1 Klang für Parts 1 bis 3 auswählen

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

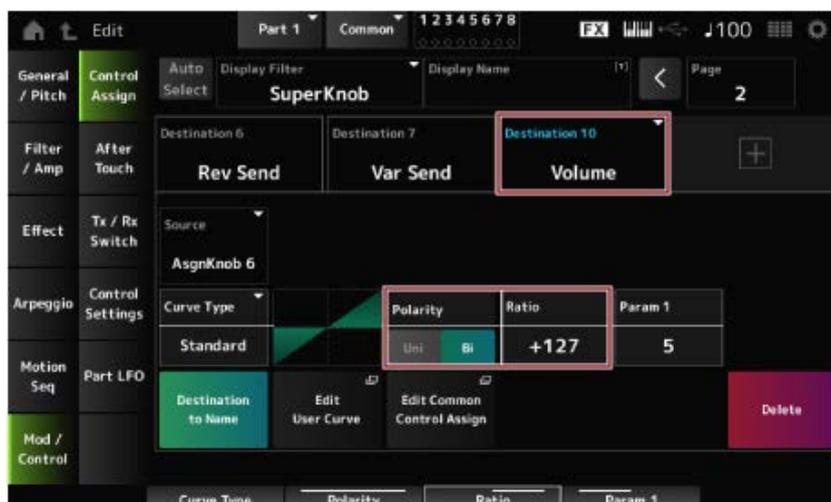
2 Parameter für Part 1 festlegen

- 2-1. Wählen Sie Part 1 aus.
- 2-2. Drücken Sie die Taste [CONTROL ASSIGN], während Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten.
Der Bildschirm *Control View* erscheint.
- 2-3. Drehen Sie den Super Knob.
Der Bildschirm *Control Assign* erscheint.
- 2-4. Durch Tippen auf das Symbol [+] wird *Destination 10* (Ziel 10) hinzugefügt.



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

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



3 Parameter für Part 2 festlegen

3-1. Wählen Sie Part 2 aus.

- 3-2. Drücken Sie die Taste [CONTROL ASSIGN], während Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten, und drehen Sie dann den Super Knob.

Der Bildschirm *Control Assign* für Part 2 wird angezeigt.

- 3-3. Durch Tippen auf das Symbol [+] wird *Destination 7* (Ziel 7) hinzugefügt.

- 3-4. Tippen Sie auf die Registerkarte *Destination 7* und wählen Sie *Volume* als *Part Param* aus.

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

4 Parameter für Part 3 festlegen

- 4-1. Wählen Sie Part 3 aus.

- 4-2. Drücken Sie die Taste [CONTROL ASSIGN], während Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten, und drehen Sie dann den Super Knob.

Der Bildschirm *Control Assign* für Part 3 wird angezeigt.

- 4-3. Durch Tippen auf das Symbol [+] wird *Destination 8* (Ziel 8) hinzugefügt.

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

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

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

- 5-1. Drücken Sie die Taste [COMMON] für die Part-Auswahl.

- 5-2. Drücken Sie die Taste [CONTROL ASSIGN], während Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten, und drehen Sie dann den Super Knob.

Der Bildschirm *Control Assign* für den gemeinsamen Part wird angezeigt.



- 5-3. Tippen Sie nacheinander auf die Registerkarten *Destination 6 bis 8* und prüfen Sie, ob *Source* jeweils auf *AsgnKnob 6 bis 8* und *Destination Parameter* (Zielparameter) auf *Volume* (Lautstärke) für Part 1 bis 3 eingestellt ist.

6 Position „LEFT“ (LINKS) am Super Knob einstellen

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

- 6-1. Drücken Sie unter KNOB POSITION die Taste [LEFT].
- 6-2. Stellen Sie sicher, dass „COMMON“ für die Part-Auswahl ausgewählt ist, und drücken Sie dann die Taste [ASSIGN].
- 6-3. Um nur *CFX PopStudioGrand* auf Part 1 zu spielen, drehen Sie Knob 6 (*Assign6*) ganz nach rechts (auf den Maximalwert) und Knob 7 (*Assign7*) sowie Knob 8 (*Assign8*) ganz nach links (auf den Minimalwert).
- 6-4. Speichern Sie die Einstellungen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und unter KNOB POSITION die Taste [LEFT] drücken.

7 Position „RIGHT“ (RECHTS) am Super Knob einstellen

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

- 7-1. Drücken Sie unter KNOB POSITION die Taste [RIGHT].
- 7-2. Um nur *TV Show FM EP* auf Part 3 zu spielen, drehen Sie Knob 8 (*Assign8*) ganz nach rechts (auf den Maximalwert) und Knob 6 (*Assign6*) sowie Knob 7 (*Assign7*) ganz nach links (auf den Minimalwert).
- 7-3. Speichern Sie die Einstellungen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und unter KNOB POSITION die Taste [RIGHT] drücken.

8 Stellen Sie *Mid position* (Mitte) am Super Knob ein.

Aktivieren Sie *Mid position* (Mittlere Position) und drehen Sie dann den Super Knob, um den Wert für die mittlere Position einzustellen.

- 8-1. Halten Sie die Taste [NAVIGATION] gedrückt.
Der Bildschirm „NAVIGATION“ wird angezeigt.
- 8-2. Tippen Sie auf „SUPER KNOB“ und öffnen Sie den Bildschirm für die Super-Knob-Einstellungen.
- 8-3. Stellen Sie bei *Mid position* den Wert „512“ ein.



- 8-4. Drücken Sie unter KNOB POSITION die Taste [MID].
- 8-5. Um nur AN-X Sine Pad PAT auf Part 2 zu spielen, drehen Sie Knob 7 (Assign7) ganz nach rechts (auf den Maximalwert) und Knob 6 (Assign6) sowie Knob 8 (Assign8) ganz nach links (auf den Minimalwert).
- 8-6. Speichern Sie die Einstellungen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und unter KNOB POSITION die Taste [MID] drücken.

Die Basiseinstellungen für dieses Beispiel sind damit abgeschlossen.

- **Anpassen der Einstellungen**

Passen Sie bei Bedarf *Curve type* (Kurventyp), *Ratio* und *Param* (Parameter) für jeden Part sowie die Tasten LEFT, RIGHT und MID unter KNOB POSITION an.

Verwenden des Motion Sequencers



Mit der Motion-Sequencer-Funktion können Sie Klangveränderungen erzeugen, indem Sie die Parameterzeiten entsprechend einer zuvor erstellten Sequence steuern.

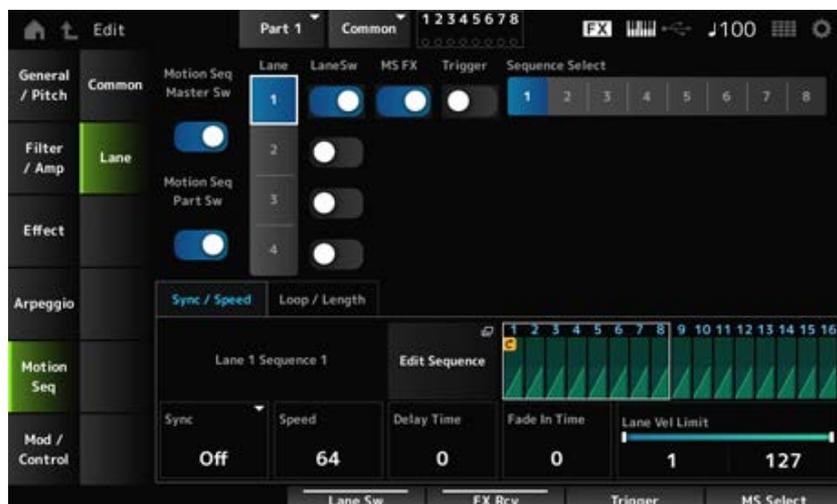
Sie können damit Rhythmusänderungen festlegen, die mit dem Tempo der Performance, dem Arpeggio oder dem Rhythmus des Audio-Signals eines angeschlossenen Geräts synchron sind, und diese Änderungen interaktiv und in Echtzeit entsprechend dem Verlauf des Songs steuern.

Mit dem Motion Sequencer können Sie bis zu vier Lanes pro Part oder acht Lanes pro Performance verwenden. Sie können bis zu acht Sequence-Patterns pro Lane verwenden.

Sie können auch den Anschlagstärkenbereich für das Spielen der Sequence, die Art und Weise, wie die Sequence gespielt wird, oder die Anzahl der zu spielenden Schritte festlegen, genau wie beim Arpeggio.

Die Parameter für jede Lane können wie unten gezeigt eingestellt werden.

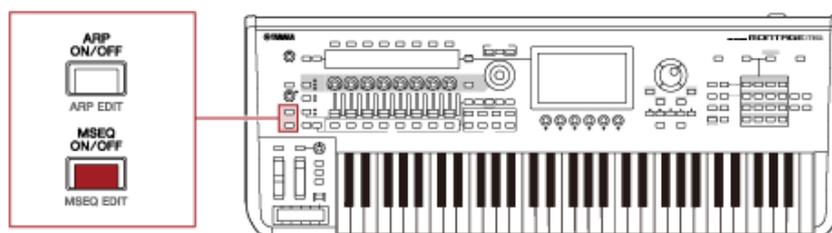
[PERFORMANCE] → Part-Auswahl → [EDIT/] → Motion Seq → Lane



Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers



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

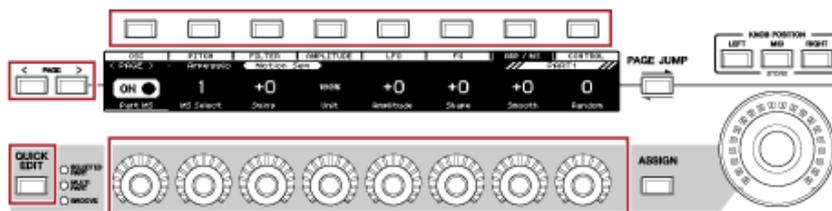


Ändern des Motion Sequencers mithilfe der Knobs



Wenn Sie die Taste [QUICK EDIT] drücken, um SELECTED PART auszuwählen, und dann mit den Auswahltasten für die Registerkarten (Tabs) die Registerkarte „ARP/MS“ und mit den Registerkarten-PAGE-Tasten „Motion Sequence“ auswählen, können Sie die Knobs 1 bis 8 verwenden, um den Motion Sequencer zu ändern.

Ändern Sie die Motion-Sequencer-Einstellungen, indem Sie die Knobs drehen und sich die Motion-Sequencer-Wiedergabe anhören. Die Namen der Parameter, die den Knobs 1 bis 8 zugewiesen sind, sehen Sie auf dem Sub-Display.



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



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

- **LaneSw, Trigger**

[PERFORMANCE] → *Part*-Auswahl → [EDIT/] → *Motion Seq* → *Lane*

Wiedergabe der Motion Sequence beim Drücken auf eine Taste	LaneSw: On Trigger: Off
Wiedergabe der Motion Sequence beim Drücken der Taste [MSEQ TRIGGER]	LaneSw: On Trigger: On Sync: Andere als Arp

Bearbeiten einer Motion Sequence ☆

Die Motion Sequence besteht aus bis zu 16 Schritten.

Jeder Schritt kann im Bildschirm *Edit Sequence* (Sequence-Bearbeitung) bearbeitet werden.



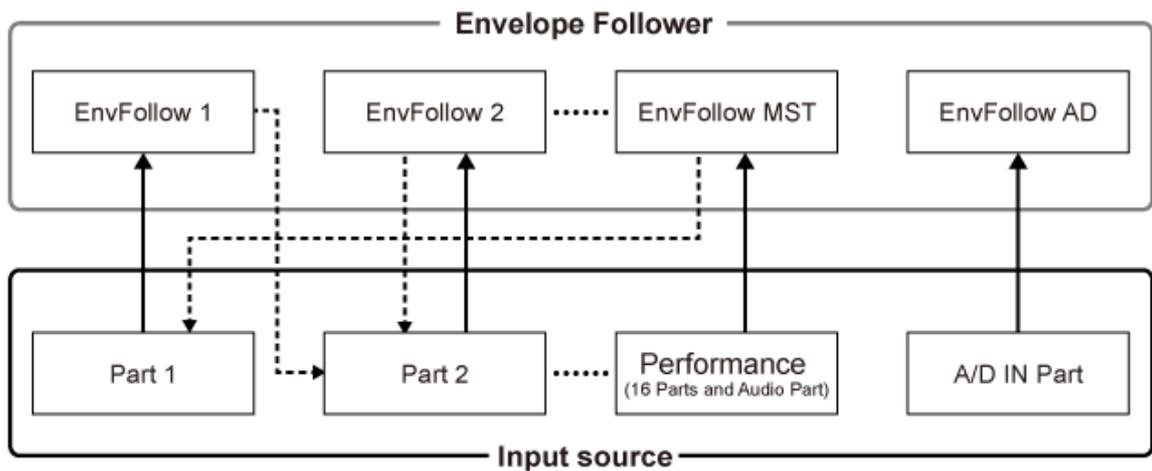
Verwenden des Envelope Followers ☆

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

Sie können beispielsweise den Envelope Follower des Parts, dem Sie ein Rhythmus-Pattern zugewiesen haben, als *Source* festlegen, um Änderungen in anderen Parts zu erzeugen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie die Lautstärke eines Parts verringern möchten, während ein bestimmter anderer Part gespielt wird (Ducking).

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

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



← (1) Input signal to Envelope Follower (Fixed)

←---- (2) Output signal from Envelope Follower (The Destination can be changed)

- (1) Eingangssignal zum Envelope Follower (fixiert)
- (2) Ausgangssignal vom Envelope Follower (Ziel wählbar)

Einstellungen für den Envelope Follower:

- [PERFORMANCE] → Common-Auswahl → [EDIT/ ↻] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)
- [PERFORMANCE] → Common-Auswahl → [EDIT/ ↻] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)
- [PERFORMANCE] → Part-Auswahl → [EDIT/ ↻] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1–16)



Beispiel für die Einstellung des Envelope Followers über den Bildschirm *Rhythm Pattern* ★

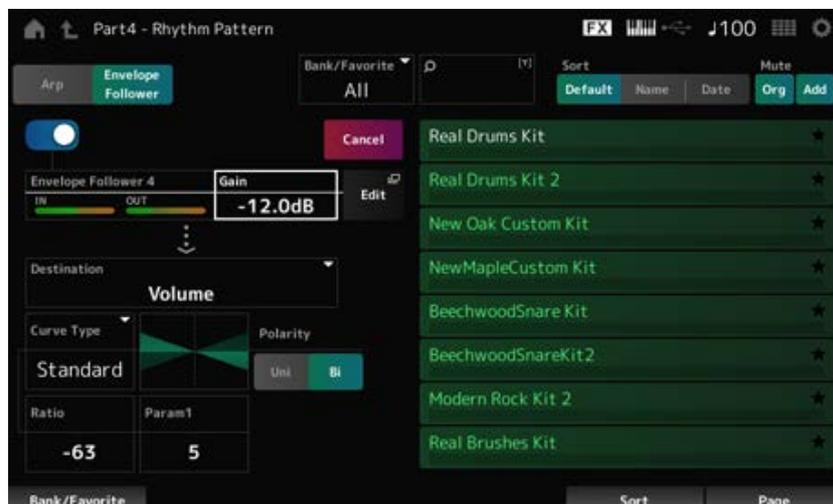
Sie können den Envelope Follower über den Bildschirm *Rhythm Pattern* einstellen. Auf diese Weise können Sie schnell auf die häufig für Rhythmus-Patterns verwendeten Envelope-Follower-Parameter zugreifen.

- 1 Drücken Sie die Taste [SONG/PATTERN], während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, um den Bildschirm *Rhythm Pattern* zu öffnen.
- 2 Wählen Sie einen Schlagzeugklang aus der Liste links auf dem Display aus.
- 3 Tippen Sie auf *Envelope Follower*.
- 4 Aktivieren Sie den Schalter für den Envelope Follower.

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

- 5 Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.

Stellen Sie hier *Polarity (Curve Polarity)* auf *Bi – Ratio Curve Ratio* auf -63 und *Gain (Envelope Follower Gain)* auf -12 dB ein.



- 6 Wenn Sie die Einstellungen weiter bearbeiten möchten, tippen Sie auf „Edit“, um den Bildschirm für die Envelope-Follower-Einstellungen zu öffnen.

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

Verwenden von *Smart Morph*



Smart Morph ist eine Funktion, die FM-X-Parts oder AN-X-Parts mithilfe von maschinellem Lernen morphet.

Durch die Verwendung von *Smart Morph* können Sie aus mehreren FM-X-Parts oder AN-X-Parts einen neuen Klang für Part 1 erzeugen, um ihn auf der Tastatur zu spielen.

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

der Abstand zwischen den Punkten repräsentiert die Ähnlichkeit der Klänge.

Durch Drücken der Taste *Learn* (Lernen) wird automatisch ein Punkt für den neuen FM-X-Klang zwischen den vorhandenen Punkten auf der Karte generiert.

Wenn Sie auf den Punkt auf der Karte tippen, wird der Klang dieses Punkts für Part 1 ausgewählt. Sie können auf der Karte jede gewünschte Stelle auswählen und deren Einstellungen speichern, um einen neuen Part zu erstellen.

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

Speichern bearbeiteter Einstellungen



Speichern einer Performance

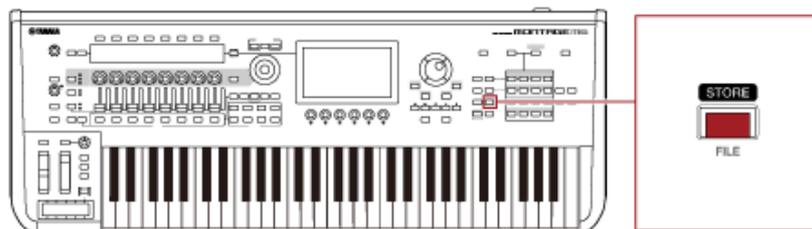


Nach der Bearbeitung speichern Sie die von Ihnen erstellte Performance im internen Speicher. Das Speichern der Einstellungen im internen Speicher wird als *Store*-Vorgang bezeichnet.

ACHTUNG

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

1 Tippen Sie auf die Taste [STORE].



Wenn Sie eine neue Performance speichern, wird die Meldung *Store As New Performance* (Als neue Performance speichern) angezeigt.

Wenn bereits eine Performance mit demselben Namen gespeichert ist, werden die Optionen *Overwrite Current Perf.* (Aktuelle Performance überschreiben) und *Store As New Performance* angezeigt.

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

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

3 Geben Sie den Performance-Namen auf dem Tastaturbildschirm ein.

Verwenden Sie die auf dem Haupt-Display angezeigte Tastatur. Für den Namen können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwendet werden.

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

Wenn der *Store*-Vorgang abgeschlossen ist, wird der Bildschirm *Performance* auf dem Display angezeigt.



Erstellen eines Live-Sets

Inhalt

[Registrieren einer Performance in einem Live-Set-Slot](#)

[Tauschen der in Live-Set-Slots registrierten Performances](#)

[Registrieren von Patterns, Songs oder Audio-Files in einem Live-Set-Slot](#)

[Einrichten eines Fußschalters zum Ändern des Live-Set-Slots](#)

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

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

Registrieren einer Performance in einem Live-Set-Slot



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

ACHTUNG

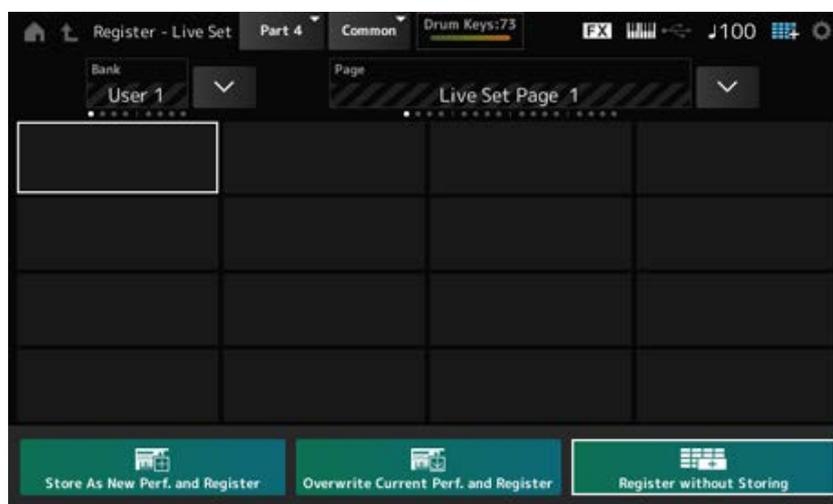
- Speichern Sie die gerade bearbeitete Performance, bevor Sie die Performance im Live-Set registrieren. Sie müssen die Performance nicht vorab speichern, wenn Sie bei der Registrierung im Live-Set *Store As New Perf. and Register* (Als neue Performance speichern und registrieren) oder *Overwrite Current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

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

In diesem Schritt muss die Taste [LIVE SET] vollständig oder schwach beleuchtet sein.

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

Der Bildschirm *Live Set Register* (Live-Set-Registrierung) wird angezeigt.



3 Wählen Sie einen Slot für die Registrierung der Performance aus.

Bewegen Sie den Cursor mit den Auswahltasten für Slot-Nummer und Kategorie (Kategorie) oder tippen Sie auf einen der Slots auf dem Display.

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

- *Store As New Perf. and Register*: Speichert die Performance als neue Performance und registriert sie im Slot.
- *Overwrite Current Perf. and Register*: Überschreibt die aktuelle Performance und registriert die neue Performance im Slot.
- *Register without Storing*: Registriert die Performance, ohne sie zu speichern.

Die ausgewählte Performance wird im Slot registriert.

Tauschen der in Live-Set-Slots registrierten Performances



Sie können den Inhalt von zwei Slots tauschen.

1 Öffnen Sie folgenden Bildschirm: [LIVE SET] (oder Live-Set-Symbol) → Auswahl *User Bank* (User-Bank) → [EDIT/↻].

Der Bildschirm *Live Set Edit* (Live-Set-Bearbeitung) wird angezeigt.

Wenn die Live-Set-Seite unter *Preset bank* oder *Library bank* geöffnet ist, wird der Bildschirm *Live Set Edit* nicht angezeigt.

2 Tippen Sie auf dem Bildschirm auf die Schaltfläche *JOB*.

Der Bildschirm „JOB“ erscheint.

3 Tippen Sie auf den Slot, aus dem Sie die Performance verschieben möchten, und tippen Sie dann auf dem Display auf die Schaltfläche *Exchange* (Tauschen).



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

Die Performances der beiden Slots werden getauscht.

5 Wenn der Tausch abgeschlossen ist, tippen Sie auf *Done* (Fertig), um den Vorgang zu beenden.

HINWEIS

Wenn Sie die gesamte Bank oder die gesamte Live-Set-Seite kopieren oder tauschen möchten, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die Taste [EDIT/ ↻] . Dann wird das Dialogfeld angezeigt.

Registrieren von Patterns, Songs oder Audio-Files in einem Live-Set-Slot ★

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

1 Öffnen Sie folgenden Bildschirm: [LIVE SET] (oder Live-Set-Symbol) → Auswahl *User Bank* (User-Bank) → [EDIT/ ↻] (Bearbeiten).

Der Bildschirm *Live Set Edit* wird angezeigt.



2 Wählen Sie einen Slot aus oder tippen Sie auf dem Display auf [+].

3 Wählen Sie einen Slot Type aus.

<i>Slot Type</i>	Typ
<i>Perform</i>	Performance
<i>Song</i>	Song
<i>Audio</i>	Audio-File
<i>Pattern</i>	Pattern

4 Tippen Sie auf *Pattern Name* oder *Audio Name* (Name des Audio-Files), um den Bildschirm *Load* (Laden) zu öffnen.

5 Wählen Sie das gewünschte Pattern oder das gewünschte File aus, um die Registrierung im Slot vorzunehmen.

6 Tippen Sie auf *Done*, um die Einstellung abzuschließen.

HINWEIS

Sie können auch ein Pattern oder einen Song im Live-Set-Slot registrieren, indem Sie die Tasten [SHIFT] und [LIVE SET] drücken, wenn das aufgenommene File im Bildschirm *Pattern* oder im Bildschirm *Song* ausgewählt ist.

Einrichten eines Fußschalters zum Ändern des Live-Set-Slots

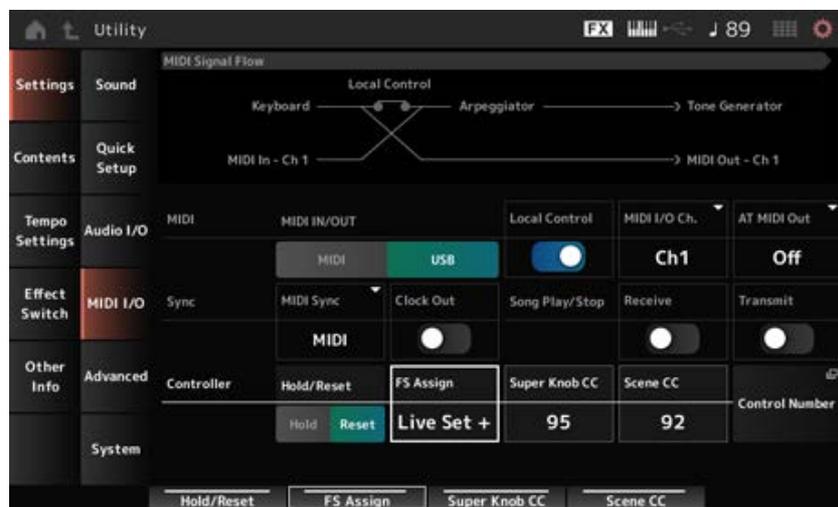
Sie können einen anderen Live-Set-Slot auswählen, indem Sie einen separat erhältlichen Fußschalter verwenden, z. B. den FC4 oder FC5.

Führen Sie das nachfolgende Verfahren aus.

1 Schließen Sie einen Fußschalter (FC4 oder FC5) an die Buchse ASSIGNABLE FOOT SWITCH an.

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

Der Bildschirm *MIDI I/O* wird angezeigt.



3 Stellen Sie *FS Assign* (Fußschalter-Zuweisung) auf *Live Set +* oder *Live Set -*.

Mit *Live Set +* können Sie den nächsten Live-Set-Slot in Vorwärtsreihenfolge auswählen, mit *Live Set -* können Sie den nächsten Live-Set-Slot in Rückwärtsreihenfolge auswählen.

Auswählen von Performances für eine Setlist über den Bildschirm *Live Set* ☆

Zur Vereinfachung und Bequemlichkeit beim Live-Spiel können Sie entweder den Bildschirm *Live Set* oder den Bildschirm *Home* verwenden, während Sie auf der Tastatur spielen. Wenn Sie den Bildschirm *Home* verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie einen Slot im Bildschirm *Live Set* ausgewählt haben.



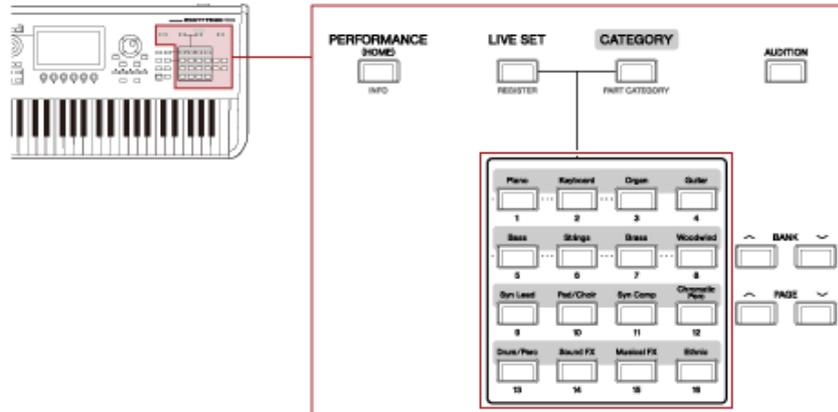
- 1 Drücken Sie die Taste [LIVE SET], um den Bildschirm zu öffnen.
- 2 Ändern Sie gegebenenfalls die Bank und die Page (Seite).
- 3 Wählen Sie einen Slot aus.

Tippen Sie im Bildschirm *Live Set* auf einen Slot auf der Page, um ihn auszuwählen.

HINWEIS

Die Auswahltasten für Slot-Nummer und Category (Kategorie) können zum Auswählen von Elementen im Bildschirm *Live Set* oder im Bildschirm *Category Search* (Kategoriesuche) verwendet werden (bzw. im jeweils zuletzt aufgerufenen Bildschirm).

Dadurch können Sie einen anderen Live-Set-Slot auswählen, während auf dem Haupt-Display der Bildschirm *Home* angezeigt wird.



Spielen auf der Tastatur



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

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



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

HINWEIS

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

1 Wählen Sie einen Slot im Bildschirm *Live Set* aus.

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

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

HINWEIS

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

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



Aufnahme und Wiedergabe

Mit dem MONTAGE M können Sie Patterns, Songs und Audio-Files aufnehmen und wiedergeben. Patterns und Songs werden im Speicherbereich des Instruments aufgenommen, während Audio-Files auf einem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk aufgenommen werden.

Inhalt

Begriffe rund um Aufnahme und Wiedergabe

Aufnahme eines Patterns

Abbrechen der letzten Aufnahmeaktion (*Undo* und *Redo*)

Wiedergabe eines Patterns

Aufnahme eines Songs

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

Abbrechen der letzten Aufnahmeaktion (*Undo* und *Redo*)

Wiedergabe eines Songs

Aufnahme von Audio

Wiedergabe eines Audio-Files



Begriffe rund um Aufnahme und Wiedergabe

■ Patterns

Patterns bestehen aus MIDI-Sequences, die kurze Phrasen enthalten, die als MIDI-Events aufgezeichnet wurden.

Sie können in einer Schleife wiedergegeben oder mit der Funktion „Scene“ verwendet werden. Der MONTAGE M kann bis zu 128 Patterns im Speicherbereich speichern.

■ Songs

Songs bestehen aus MIDI-Sequences, die Informationen über die Bedienung der Tastatur und anderer Controller enthalten, die als MIDI-Events aufgezeichnet werden.

Der MONTAGE M kann bis zu 128 Songs im Speicherbereich speichern.

■ Tracks

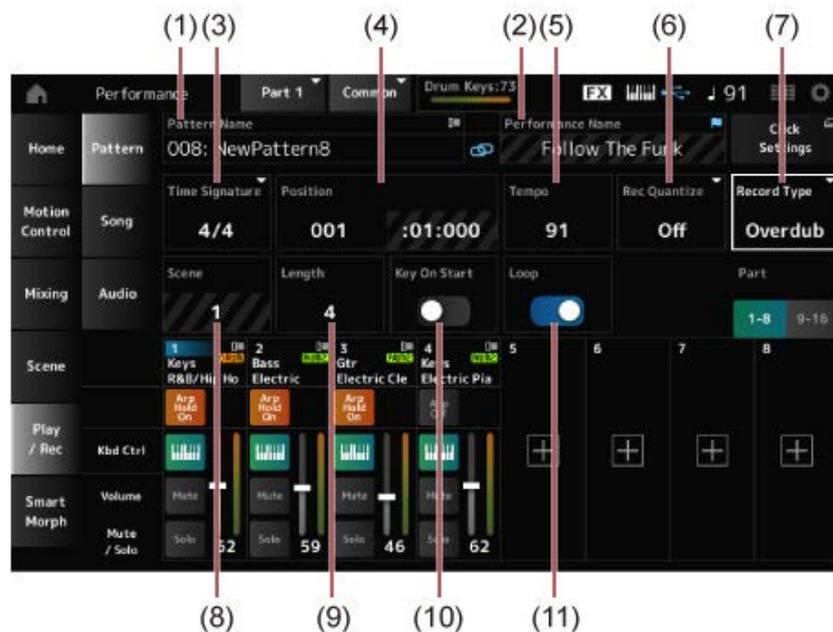
Tracks (Spuren) sind separate Speicherorte zur Aufzeichnung des Spiels auf der Tastatur. Ein Track enthält die Informationen für genau einen Part.

Auf dem MONTAGE M stehen maximal 16 Tracks zur Verfügung, sodass Sie bis zu 16 Parts zur Aufnahme und Wiedergabe nutzen können.



Aufnahme eines Patterns

- 1 Wählen Sie den gewünschten Klang für die Aufnahme auf Track 1 aus.
- 2 Öffnen Sie folgenden Bildschirm: [SONG/PATTERN] → *Pattern*.
Der Bildschirm *Pattern* wird angezeigt.
HINWEIS
Sie können denselben Bildschirm auch wie folgt öffnen: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern*.
- 3 Ändern Sie nach Bedarf *Length* (Länge der Scene), *Tempo* und andere Einstellungen.
- 4 Drücken Sie eine der [SCENE]-Tasten, um die gewünschte Scene für die Aufnahme auszuwählen.
- 5 Drücken Sie die Taste [●] (Aufnahme).
Die Aufnahme wird auf Standby gesetzt.



- (1) Name des Patterns
- (2) Name der aktuell ausgewählten Performance
- (3) Taktart
- (4) Aktuelle Position in der Aufnahme oder Wiedergabe
- (5) Tempo
- (6) Rec Quantize (Aufnahme-Quantisierung)

- (7) Wechseln der Art der Aufnahme (Record Type) (wird beim Aufnahme eines neuen Patterns nicht angezeigt)
- (8) Scene
- (9) Länge des Patterns
- (10) Ein- oder Ausschalten der Funktion zum Starten der Aufnahme beim Drücken einer Taste
- (11) Ein- oder Ausschalten der Einstellung „Loop“ (Schleife)

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

7 Spielen Sie auf der Tastatur.

Wenn „Loop“ aktiviert ist, wird die aufgenommene Phrase in einer Schleife wiedergegeben, während der Aufnahmebildschirm angezeigt wird. Auf diese Weise können Sie zusätzliche Phrasen auf anderen Tracks aufnehmen, ohne die Aufnahme jedes Mal anhalten und neu starten zu müssen.

HINWEIS

Wenn Sie während der Aufnahme die REC-Taste drücken, blinkt die REC-Taste und der Probemodus (Rehearsal-Modus) wird aktiviert. Im Probemodus wird das Pattern wiedergegeben, die Aufnahme ist jedoch vorübergehend deaktiviert. Das macht den Modus sehr nützlich zum Üben. Während der Aufnahme können Sie durch Drücken der REC-Taste zwischen Aufnahme- und Probemodus wechseln.

8 Wählen Sie den gewünschten Klang für die Aufnahme auf Track 2 aus.

9 Spielen Sie auf der Tastatur, während die Phrase wiedergegeben wird, die Sie auf Track 1 aufgenommen haben.

10 Nehmen Sie nach Bedarf weitere Tracks auf.

Songs und Patterns werden bei der Aufnahme automatisch gespeichert.

Wenn Sie das Tempo oder den Klang des aufgenommenen Songs oder Patterns vor dem Speichern ändern möchten, wählen Sie *StorePattern&Perf Settings* (Pattern- und Performance-Einstellungen speichern) oder *Store Song&Perf Settings* (Song- und Performance-Einstellungen speichern) aus.

HINWEIS

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

Abbrechen der letzten Aufnahmeaktion (*Undo* und *Redo*)



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

Redo (Wiederherstellen) stellt die Aufnahme wieder her, die durch *Undo* abgebrochen wurde.

- ***Undo* (erscheint nicht, wenn keine Aufnahmen vorhanden sind)**

Undo bricht die letzte Aufnahmeaktion ab und versetzt die Aufnahme in ihren ursprünglichen Zustand.



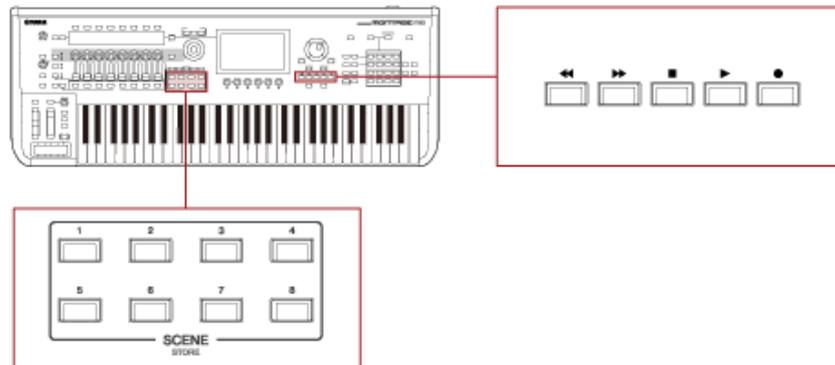
- **Redo** (erscheint erst, wenn *Undo* durchgeführt wurde)
Durch Auswahl von *Redo* wird der Zustand vor der Ausführung von *Undo* wiederhergestellt.



Wiedergabe eines Patterns



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



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



Aufnahme eines Songs

Bei der Song-Aufnahme werden die Bedienvorgänge an den Controllern und Drehreglern sowie das Spiel auf der Tastatur als MIDI-Daten auf einem Track aufgezeichnet. Beim Spielen auf der Tastatur werden nur die Parts aufgezeichnet, bei denen der Schalter „Keyboard Control“ (Tastatursteuerung) auf „On“ (Ein) steht.

Beim Bedienen der Drehregler werden auch Control-Change- und Parameter-Change-Events aufgezeichnet.

Weitere Informationen zu Control Change finden Sie unter *Data List* (Datenliste).

HINWEIS

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

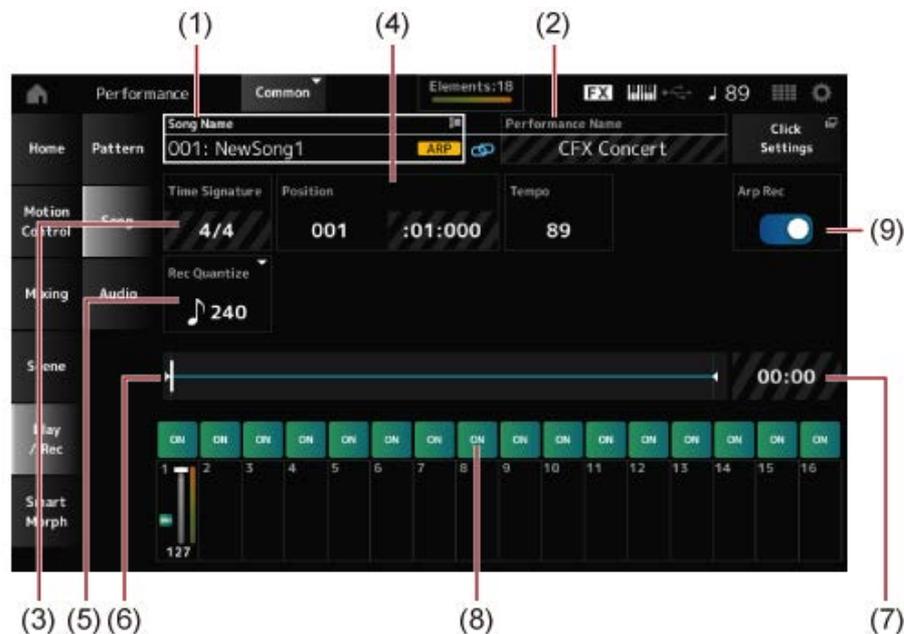
- 1 Wählen Sie eine Performance aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [SONG/PATTERN], um den Bildschirm *Play/Rec* (Wiedergabe/Aufnahme) zu öffnen, und wählen Sie die Registerkarte *Song* aus. Drücken Sie dann die Taste [●] (Aufnahme).

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

HINWEIS

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

- 3 Ändern Sie *Time Signature* (Taktmaß) und *Rec Quantize* (Aufnahme-Quantisierung) nach Bedarf.



- (1) Name des Songs
- (2) Name der aktuell ausgewählten Performance
- (3) Taktart
- (4) Startposition für Wiedergabe und Aufnahme
- (5) Quantisierung
- (6) Gesamtlänge der Sequence und aktuelle Wiedergabeposition
- (7) Dauer der gesamten Sequence
- (8) Aktivierung oder Deaktivierung des Tracks für die Wiedergabe
- (9) Ein- und Ausschalten der Arpeggio-Aufnahme (nur für neue Aufnahmen)

4 Wenn die Vorbereitung abgeschlossen ist: Drücken Sie die Taste [►], um die Aufnahme zu starten.

Wenn entsprechende Einstellungen unter *Click Settings* (Click-Einstellungen) vorgenommen sind, beginnt der Vorzähler, sobald Sie die Taste [►] drücken. Beginnen Sie nach dem Vorzähler mit dem Spielen auf der Tastatur.

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

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

Auf dem MONTAGE M stehen drei Aufnahmearten (*Record Type*) zur Verfügung: *Replace* (Ersetzen), *Overdub* und *Punch*.

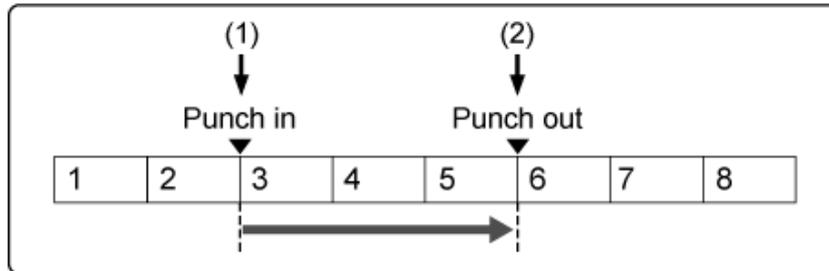
- *Replace*: Überschreibt die vorhandenen Daten.
- *Overdub*: Fügt dem vorhandenen Klang auf dem Track eine Ebene hinzu.
- *Punch*: Überschreibt den angegebenen Abschnitt der vorhandenen Daten.

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

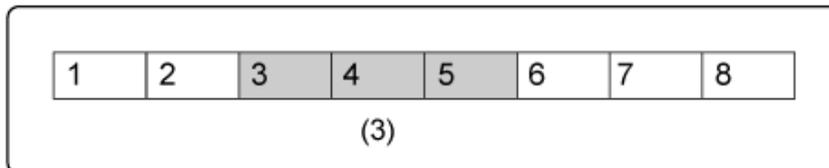
Sobald Sie die Punch-Aufnahme starten, wird der aufgenommene Song von Anfang an

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

Vor der erneuten Aufnahme

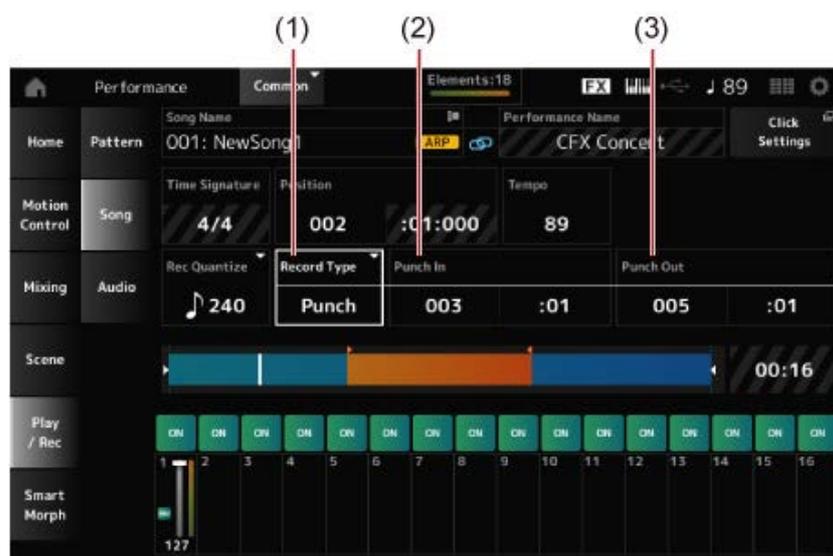


Nach der erneuten Aufnahme



- (1) Aufnahme starten
- (2) Aufnahme stoppen
- (3) Neu aufgenommene Daten

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



- (1) *Record Type = Punch*
- (2) *Punch in* (Einsteigen in die Aufnahme; Takt und Schlag für den Beginn der Neuaufnahme) = 003:01

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

- (3) *Punch out* (Takt und Schlag für das Ende der Neuaufnahme) = 005:01

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

Abbrechen der letzten Aufnahmeaktion (*Undo* und *Redo*)



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

Redo (Wiederherstellen) stellt die Aufnahme wieder her, die durch *Undo* abgebrochen wurde.

- ***Undo* (erscheint nicht, wenn keine Aufnahmen vorhanden sind)**

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



- ***Redo* (erscheint erst, wenn *Undo* durchgeführt wurde)**

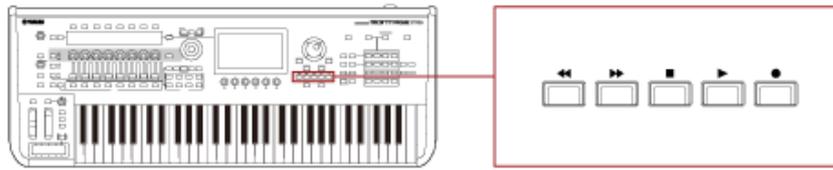
Tippen Sie, um den Bestätigungsbildschirm anzuzeigen. Durch Auswahl von *Continue* wird der Zustand vor der Ausführung von *Undo* wiederhergestellt.



Wiedergabe eines Songs



Verwenden Sie die Sequencer-Transporttasten, um einen aufgenommenen Song zu prüfen.





Aufnahme von Audio

Mit dem MONTAGE M können Sie Audio-Files in Stereo (44,1 kHz, 24-Bit-WAV) aufnehmen und wiedergeben.

Der Aufnahmepegel ist fixiert und Sie können bis zu 74 Minuten Audio am Stück aufnehmen (vorausgesetzt, das USB-Speichergerät hat genügend freien Speicherplatz).

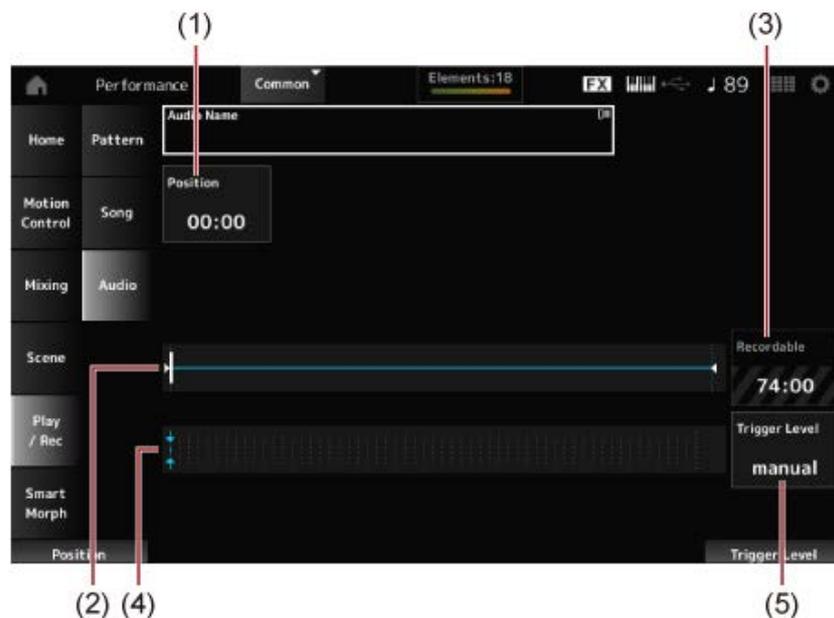
1 Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB TO DEVICE ([1] oder [2]) des Instruments an.

2 Öffnen Sie folgenden Bildschirm: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* (Wiedergabe/Aufnahme) → *Audio*.

Der Bildschirm *audio recording* (Audioaufnahme) erscheint.

3 Drücken Sie die Taste [●] (Aufnahme).

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



- (1) Aufnahmezeitpunkt
- (2) Gesamtlänge des Audio-Files und aktuelle Aufnahmezeitpunkt
- (3) Verfügbare Aufnahmezeit
- (4) Pegelanzeige
- (5) Trigger-Pegel

4 Stellen Sie *Trigger Level* (5; Trigger-Pegel) ein.

Wenn Sie *Trigger Level* auf *manual* (manuell) eingestellt haben, beginnt die Aufnahme, sobald Sie die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken.

Wenn Sie für *Trigger Level* stattdessen einen Wert zwischen 1 und 127 angeben, beginnt die Aufnahme automatisch, nachdem Sie die Taste [▶] gedrückt haben, und zwar wann immer die Wiedergabelautstärke den festgelegten Pegel überschreitet.

Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige (4) in Form von blauen Dreiecken dargestellt. Stellen Sie diesen Parameter für bestmögliche Ergebnisse möglichst niedrig ein, sodass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass ungewollte Geräusche aufgenommen werden.

5 Drücken Sie die Taste [▶].

Wenn Sie *Trigger Level* auf *manual* eingestellt haben, beginnt die Aufnahme sofort, nachdem Sie die Taste [▶] drücken. Während der Aufnahme leuchtet die Taste [●] rot und die Taste [▶] grün.

Wenn Sie einen Wert zwischen 1 und 127 als Trigger-Pegel angeben, beginnt die Aufnahme automatisch, wann immer die Wiedergabelautstärke diesen Pegel überschreitet.

6 Spielen Sie auf der Tastatur.

Wenn Sie *Trigger Level* auf einen Wert zwischen 1 und 127 einstellen, beginnt die Aufnahme automatisch, wann immer die Wiedergabelautstärke diesen Pegel überschreitet.

7 Wenn Ihr Spiel beendet ist: Drücken Sie die Taste [■] (Stopp).

Das aufgenommene Audio-File wird auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert.

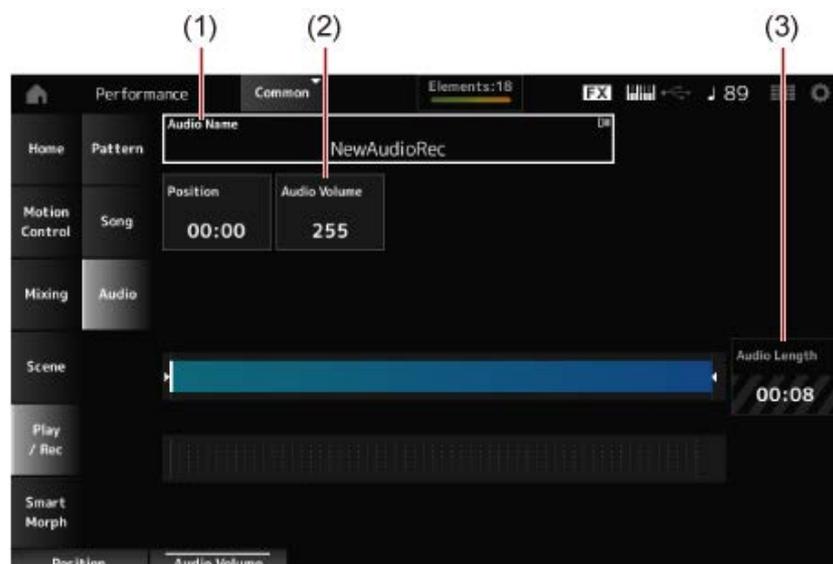
Wiedergabe eines Audio-Files



Wie unten beschrieben, kann der MONTAGE M Audio-Files (44,1 kHz, 24-Bit- oder 16-Bit-WAV in Stereo) von einem USB-Flash-Laufwerk wiedergeben.

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

- 1 **Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB TO DEVICE ([1] oder [2]) des Instruments an.**
- 2 **Wählen Sie *Load* (Laden) aus dem Kontextmenü unter [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio* aus und tippen Sie auf *Audio Name* (Name des Audio-Files).**
- 3 **Wählen Sie das USB-Flash-Laufwerk und den gewünschten Ordner aus, um die Audio-Files zu laden.**
- 4 **Wählen Sie die WAV-Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk aus, die geladen werden soll.**



- (1) Name des Audio-Files
- (2) Lautstärke für die Wiedergabe
- (3) Länge des Audio-Files

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

Das Audio-File wird wiedergegeben.

- 6** Bewegen Sie den Cursor auf *Audio Volume* (2; Audio-Lautstärke) und stellen Sie die Wiedergabelautstärke mit dem Datenrad ein.

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



Verwalten von Backup-Files Ihrer Performances

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

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

Inhalt

[Verfügbare Dateiformate](#)

[Speichern von Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk als Backup-File \(Save\)](#)

[Wiederherstellen der Einstellungen von einer Backup-Files auf einem USB-Flash-Laufwerk \(Load\)](#)

Verfügbare Dateiformate



Wählen Sie das entsprechende Dateiformat für die Einstellungen aus, die Sie sichern möchten.

Speichern auf USB-Flash-Laufwerk (Save)

■ MONTAGE-Formate

- Backup-Datei (.Y2A)

Alles im User-Speicher (einschließlich Benutzerbereich, Library-Bereich, Songs und Patterns)

- User-Dateien (.Y2U)

Alles im User-Bereich des User-Speichers (einschließlich der Utility-Einstellungen und Quick-Setups)

- Library-Dateien (.Y2L)

User-Bereich im User-Speicher, mit Ausnahme der Utility-Einstellungen und Quick-Setups (eine Bank für Live-Sets)

Wenn die Dateigröße mehr als etwa 2 GB beträgt, wird die Datei in zwei Teile geteilt. Die zweite Datei hat eine andere Dateierweiterung, wie unten gezeigt.

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

■ Generisches Dateiformat

- Patterns und Songs (.MID)

Patterns und Songs werden im User-Speicher gespeichert

Laden der Einstellungen von einem USB-Flash-Laufwerk (Load)

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

■ Generische Dateiformate

- Audio-Datei (.WAV und .AIF)

Dateien, die als User-Waveforms verwendet werden

- MIDI-Datei (.MID)

Dateien, die als Patterns und Songs verwendet werden

■ Von älteren Modellen verwendete Dateiformate

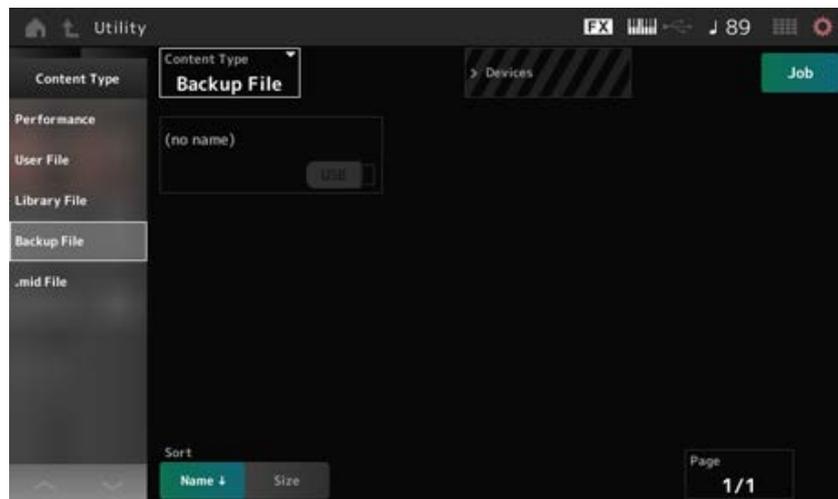
- MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)

- MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

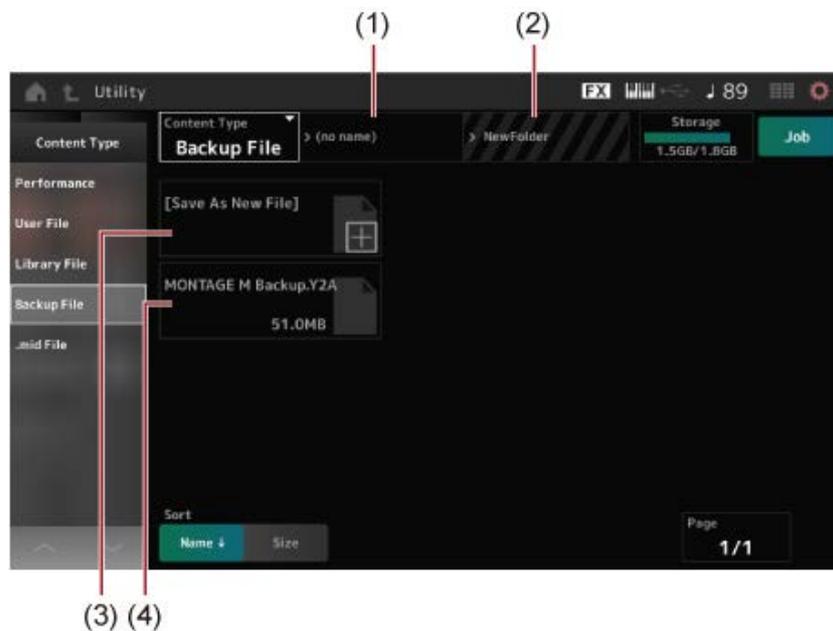
Speichern von Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk als Backup-File (Save)



- 1 Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB TO DEVICE ([1] oder [2]) des Instruments an.
- 2 Öffnen Sie den Bildschirm über: [UTILITY] → **Contents** → **Save**.
Sie können denselben Bildschirm öffnen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und die [STORE]-Taste drücken und dann die Registerkarte **Save** auswählen.
- 3 Wählen Sie unter **Content Type** (Inhaltstyp) **Backup File** aus.



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



- (1) Name des übergeordneten Ordners
- (2) Name des Zielordners, der aktuell auf dem USB-Flash-Laufwerk ausgewählt ist
- (3) Speichern unter
- (4) Im Ordner gespeicherte Dateien

5 Tippen Sie auf **[+]** für **Save As New File (Als neue Datei speichern)**.

Dadurch wird der Bildschirm zur Namenseingabe aufgerufen.

HINWEIS

Um ein vorhandenes File zu überschreiben, bestätigen Sie den Vorgang, indem Sie auf dem Bildschirm auf den File-Namen tippen. Tippen Sie auf YES, um das File zu speichern.

6 Geben Sie den File-Namen ein, den Sie verwenden möchten.

Spezifische Informationen zur Eingabe von File-Namen finden Sie im Quick Guide.

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

Das Backup-File wird dann auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert (Save).

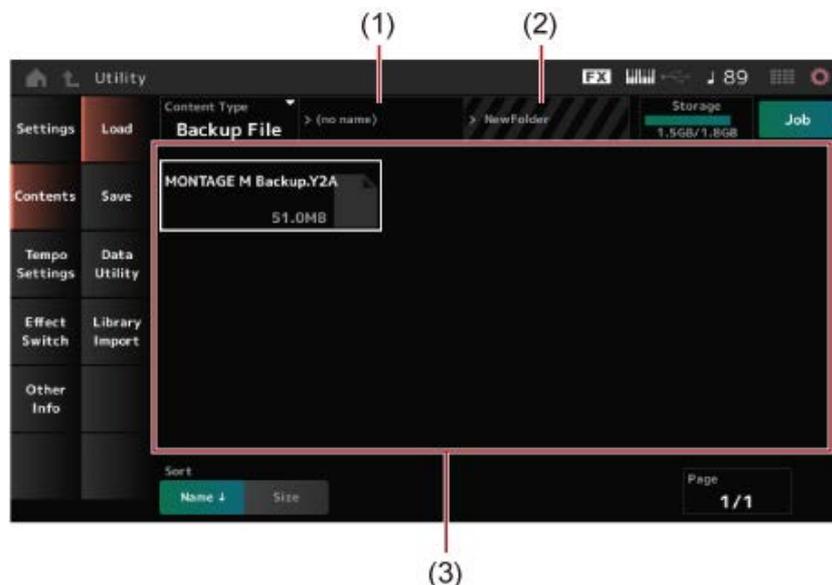


Wiederherstellen der Einstellungen aus dem auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeicherten Backup-File (*Load*)

ACHTUNG

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

- 1 **Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an die Buchse USB TO DEVICE ([1] oder [2]) des Instruments an.**
- 2 **Öffnen Sie den Bildschirm über: [UTILITY] → *Contents* → *Load*.**
Sie können denselben Bildschirm öffnen, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und die [STORE]-Taste drücken.
- 3 **Wählen Sie unter *Content Type* (Inhaltstyp) *Backup File* aus.**
- 4 **Wählen Sie das gewünschte Quell-USB-Flash-Laufwerk und den Ordner aus, der die Einstellungen enthält.**
- 5 **Wählen Sie das gewünschte Backup-File auf dem USB-Flash-Laufwerk zum Laden aus.**



- (1) Name des übergeordneten Ordners

- (2) Name des Ordners, der aktuell auf dem USB-Flash-Laufwerk ausgewählt ist
- (3) Im Ordner gespeicherte Dateien

Performances können auch mit *Soundmondo* (Soundverwaltungs- und Freigabedienst) gesichert oder geteilt werden.

- **Soundmondo**

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



Verwendung von Mikrofonen und Audio-Geräten

Sie können ein Mikrofon, Audiogerät (z. B. einen CD-Player) oder ein elektronisches Musikinstrument (z. B. einen Synthesizer) an die A/D-INPUT-Buchsen anschließen, um deren Audio-Signal über den A/D-INPUT-Part in Ihre Performances live einzubinden.

Änderungen an Lautstärke, Panorama, Effekten und anderen Einstellungen für den A/D-INPUT-Part werden auf das Audio-Signal angewendet und dann mit anderen Parts für die endgültige Ausgabe dieses Instruments gemischt.

Inhalt

[Anschließen von Mikrofonen und Audio-Geräten](#)

[Verwenden des Vocoder](#)

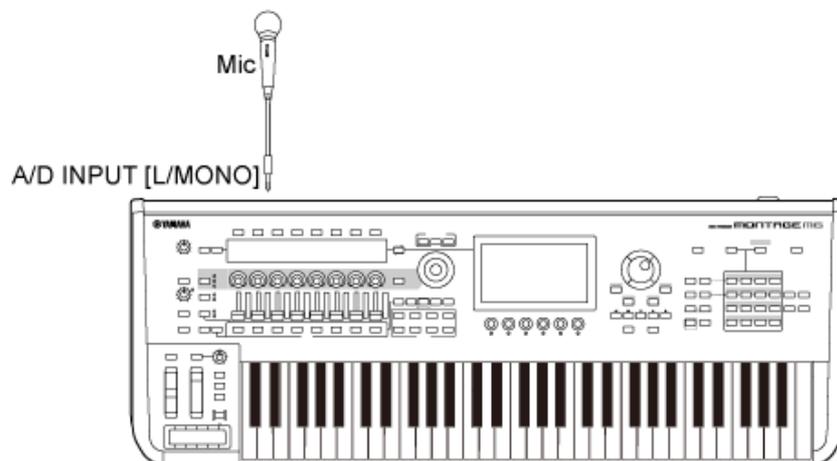
[Beispiel: Vocoder](#)

Anschließen von Mikrofonen und Audio-Geräten



- 1 Vergewissern Sie sich, dass das Instrument ausgeschaltet ist, und stellen Sie den Knob A/D INPUT [GAIN] auf den Minimalwert.
- 2 Schließen Sie das Mikrophon an die A/D INPUT-Buchse(n) an der Geräterückseite an.

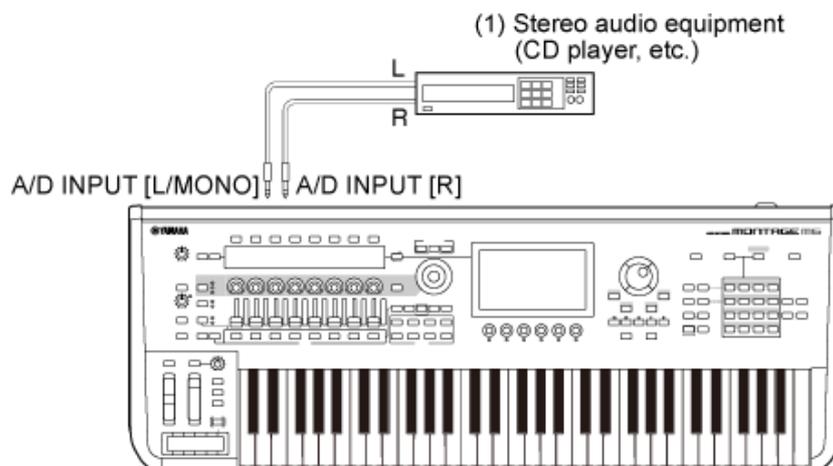
- Anschließen eines Mikrofons



HINWEIS

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

- Anschließen von Audio-Geräten oder einem elektronischen Instrument



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

- 3 Schalten Sie das angeschlossene Gerät und dann den MONTAGE M ein.

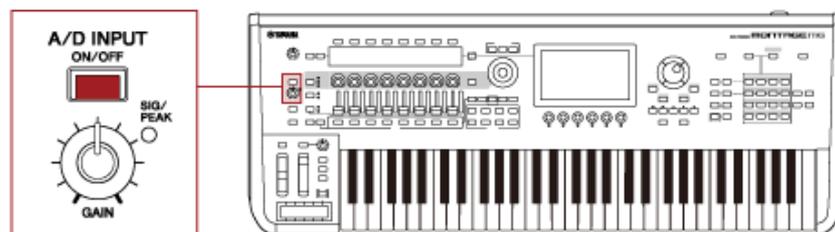
4 Öffnen Sie den Bildschirm über: [UTILITY] → **Settings** → **Audio I/O**.

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

Wenn ein Mikrofon oder ein anderes Gerät mit niedrigem Ausgangspegel angeschlossen ist, stellen Sie diesen Parameter auf *Mic*. Wenn ein Synthesizer, ein CD-Player oder ein anderes Gerät mit hohem Ausgangspegel angeschlossen ist, stellen Sie diesen Parameter auf *Line*.

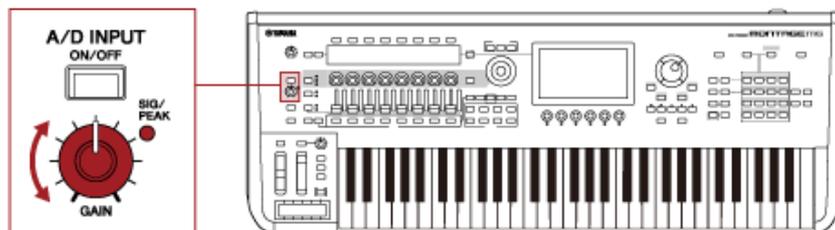
6 Drücken Sie die Taste **A/D INPUT [ON/OFF]**.

Die Taste leuchtet auf und die Eingabe des am MONTAGE M angeschlossen Audio-Geräts ist aktiviert.



7 Hören Sie sich den Ton des externen Geräts an, das an den MONTAGE M angeschlossen ist, und drehen Sie den [GAIN]-Knob, um die Verstärkung anzupassen.

Stellen Sie den Knob so ein, dass die SIG/PEAK-Lampe nur bei den lautesten Signalen kurz rot aufleuchtet.



8 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE] und wählen Sie die Performance aus, die Sie mit dem an den MONTAGE M angeschlossen externen Gerät verwenden möchten.

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

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

Verwendung des Vocoders



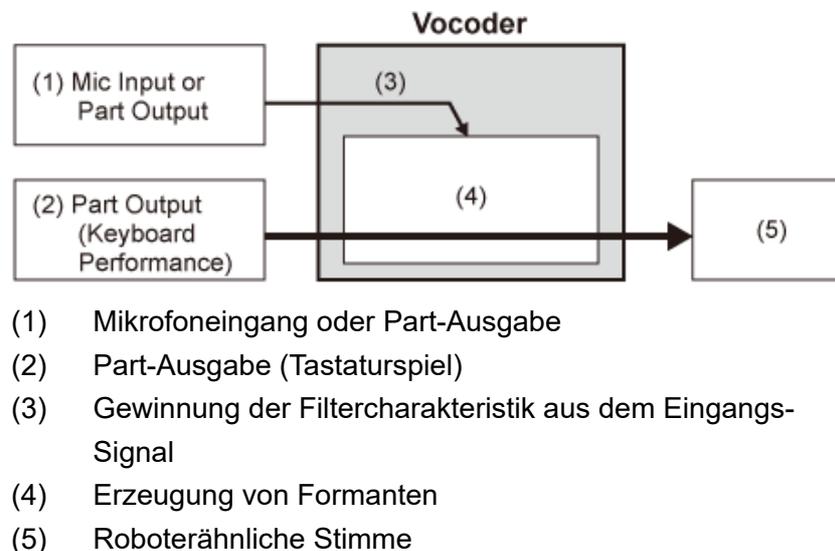
Beispiel: Vocoder



Dieses Instrument ist mit einem Vocoder ausgestattet. Der Vocoder ist ein leistungsstarker und beliebter Effektprozessor, der die Eigenschaften der in ein Mikrofon gesungenen oder gesprochenen Stimme extrahiert, um damit die Keyboardklänge zu modifizieren. Sie können beispielsweise auf der Tastatur spielen und gleichzeitig in das Mikrofon sprechen, um dem Instrument einen roboterhaften Klang zu verleihen.

Der Vocoder verändert den Klang auf eine Weise, die dem Mechanismus zur Erzeugung der menschlichen Stimme ähnelt. Die menschliche Stimme besteht aus Klängen, die von den Stimmbändern erzeugt und dann durch Rachen, Nase und Mund gefiltert werden. Diese resonanten Bereiche haben bestimmte Frequenzcharakteristiken und arbeiten letztlich als Filter, die viele Formanten (Verstärkungen von Obertönen) erzeugen.

Der Vocoder-Effekt gewinnt die Filtercharakteristiken der Stimme aus dem Mikrofon-Signal und bildet die Formanten mit mehreren Bandpass-Filtern nach. Die maschinenartige „Roboterstimme“ wird dadurch erzeugt, dass tonale Klänge von Musikinstrumenten (z. B. ein Synthesizer-Sound) durch diese Filter geleitet werden.



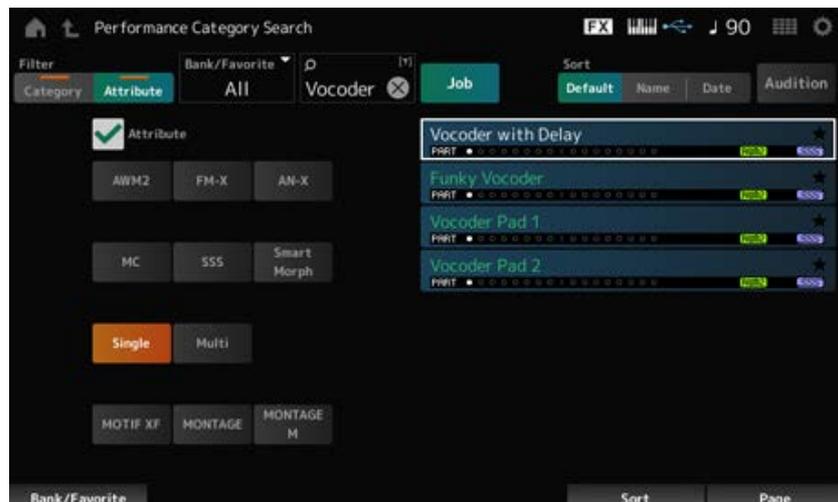
Um den Vocoder zu verwenden, schließen Sie ein Mikrofon an, legen Sie die A/D-Input-Einstellungen im *Utility*-Bildschirm fest und passen Sie die Verstärkung an. Wählen Sie abschließend eine Performance aus, die den Vocoder-Effekt verwendet, wie unten gezeigt.

- 1 Während der *Performance*-Bildschirm angezeigt wird, drücken Sie die [CATEGORY SEARCH]-Taste.
- 2 Tippen Sie auf die Schaltfläche(n) auf dem Bildschirm, um die Kategorie *Pad/Choir* (Pad/Chor) auszuwählen.

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



- 4 Stellen Sie den *Filter* auf *Attribute* ein und wählen Sie *Single*.



Eine Liste der Performances für Vocoder-Effekte wird angezeigt.

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



Anschließen externer MIDI-Instrumente

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

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

Inhalt

Einrichten der Zonen-Funktion

Anschließen und Einrichten eines Computers

Computer anschließen und einrichten

Installieren von *Yamaha Steinberg USB driver*

Einrichten zum Senden und Empfangen von Audio und MIDI

Audio-Kanäle

MIDI-Kanäle und MIDI-Ports

Verwenden der Funktionen von MIDI 2.0

Musikproduktion mit dem Computer

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

Verwenden des Klangerzeuger-Blocks zur Wiedergabe von Songs auf dem DAW

Verwenden des *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M*

Verwenden der *DAW Remote-Funktion*

Anschließen eines Smart-Gerätes

Anschließen externer MIDI-Instrumente

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

Kompatible MIDI-Geräte

Besondere Hinweise zur MIDI-Kommunikation

Anschließen eines externen MIDI-Geräts an MIDI-Anschlüsse



Einrichten der Zonen-Funktion

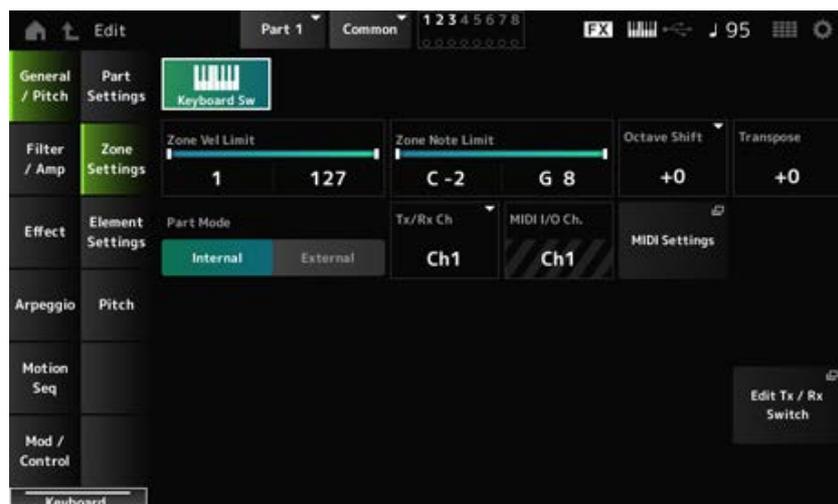
Die Zonen-Funktion ermöglicht die Steuerung mehrerer externer Geräte über die integrierte Tastatur dieses Instruments.

Auf dem MONTAGE M können Sie bis zu acht Zonen pro Performance nutzen.

Mit dieser Funktion können Sie beispielsweise nach Anschlagstärke oder Notenbereich zwischen dem internen Klangerzeuger und angeschlossenen externen Klangmodulen umschalten.

- 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE], um den Bildschirm *Performance* zu öffnen.
- 2 Wählen Sie einen Part aus und öffnen Sie den Bildschirm über [EDIT/↔] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) → *Zone Settings* (Zonen-Einstellungen).

Der Bildschirm *Zone Settings* (Zonen-Einstellungen) wird angezeigt.



- 3 Überprüfen Sie die Einstellung *Part Mode* (Part-Modus).

Wählen Sie *Internal*, um den Ton vom Klangerzeuger-Block abzuspielen, und *External*, um den Ton vom externen Tonmodul abzuspielen.

HINWEIS

Sie können auch einen Kurzbefehl zum Ändern der Einstellung *Part Mode* (Part-Modus) verwenden. Wenn [PART SELECT] aktiviert ist, wird durch zweimaliges schnelles Drücken der entsprechenden PART-Taste (Doppelklick) zwischen den Einstellungen *Internal* und *External* gewechselt.

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

Anschließen und Einrichten eines Computers



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

Die Abkürzung DAW (Digital Audio Workstation) bezeichnet eine Musik-Software für Aufnahme, Bearbeiten und Mischen von Audio und MIDI. Zu den bekannteren DAW-Anwendungen gehören *Cubase*, *Logic*, *Pro Tools* und *Live*.

Computer anschließen und einrichten



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

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

Sie können den *Yamaha Steinberg USB driver* installieren oder einen generischen Treiber verwenden, der im Betriebssystem Ihres Computers enthalten ist.

Installieren von *Yamaha Steinberg USB driver*



1 Laden Sie den neuesten Treiber von folgendem URL herunter.

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

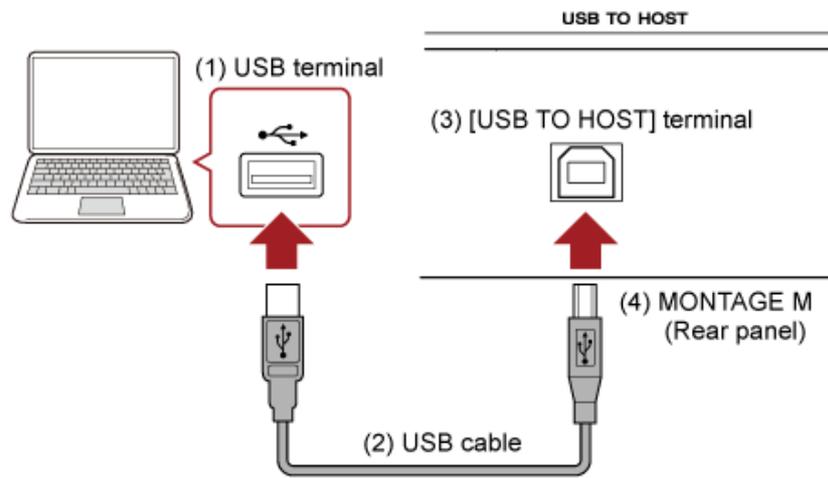
HINWEIS

- Unter dem angegebenen URL finden Sie auch Informationen zu den Systemanforderungen.
- Der *Yamaha Steinberg USB driver* kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden.

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

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

Um das Instrument an einen Computer anzuschließen, verbinden Sie den Anschluss [USB TO HOST] des Instruments über ein USB-Kabel mit dem USB-Anschluss des Computers (siehe folgende Abbildung).



- (1) USB-Anschluss
- (2) USB-Kabel
- (3) Anschluss [USB TO HOST]
- (4) MONTAGE M (Rückseite)

Einrichten zum Senden und Empfangen von Audio und MIDI



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

Für Audio müssen Sie nur das Kabel anschließen. Ändern Sie bei Bedarf Einstellungen wie Sampling-Frequenz und Gain.

Für MIDI schließen Sie das Kabel an und stellen dann die Parameter für das Senden und Empfangen von MIDI ein.

Übertragung und Empfang von MIDI-Meldungen

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

Stellen Sie das Instrument so ein, dass die Übertragung und der Empfang von MIDI über den [USB TO HOST]-Anschluss möglich sind.
- Öffnen Sie den Bildschirm über [UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *USB Driver Mode*.

Wählen Sie *Vendor* für die Verwendung des *Yamaha Steinberg USB driver* und wählen Sie dann *Generic*, um den generischen Treiber zu verwenden.

Audio-Kanäle



Für die Ausgabe von Audio-Signalen können der Anschluss [USB TO HOST] oder die OUTPUT-Buchsen verwendet werden.

Wenn Sie einen Computer direkt an das Instrument anschließen möchten, verwenden Sie den Anschluss [USB TO HOST]. Dadurch können Sie bis zu 32 Kanäle (oder 16 Stereo-Kanäle) bei einer Abtastfrequenz von 44,1 kHz oder bis zu 8 Kanäle (oder 4 Stereo-Kanäle) bei einer Abtastfrequenz von 44,1 kHz bis 192 kHz nutzen. Um auszuwählen, welches Signal an einen bestimmten Kanal ausgegeben werden soll, öffnen Sie den Bildschirm über die Auswahl [PERFORMANCE] → *Part-Auswahl* → [EDIT/↺] → *General/Pitch* → *Part Settings* und wählen Sie den entsprechenden *Part Output* (Part-Ausgang) aus.

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

Über den Anschluss [USB TO HOST] eingehende Audio-Signale können bis zu 6 Kanäle (oder 3 Stereo-Kanäle) enthalten, und *Digital In L/R*, *Main L/R* und *Assign L/R* werden verwendet. Diese Kanäle dienen ausschließlich dem Monitoring, wenn das Instrument beispielsweise mit der DAW-Software verbunden ist.

Die an *Main L/R* empfangenen Signale werden über die Buchsen OUTPUT L/R ausgegeben, während die an *Assign L/R* empfangenen Signale über die Buchsen ASSIGNABLE OUT ausgegeben werden.

Die an den Buchsen *Digital In L/R* empfangenen Audio-Signale können in Bezug auf Lautstärke, Effect-Send- oder Ausgabeziel-Einstellungen geändert werden.

Diese Einstellungen sind auch für die über die Buchsen A/D INPUT verarbeiteten Audio-Signale verfügbar.

Audiokanal (Eingang)	Ausgabeziel
Main L/R oder 1/2	Buchsen OUTPUT L/R
Digital L/R oder 3/4	<i>Digital In</i> -Bereich
Assign L/R oder 5/6	Buchsen ASSIGNABLE OUT L & R

MIDI-Kanäle und MIDI-Ports

Es gibt 16 MIDI-Kanäle zum Spielen von 16 Parts auf diesem Instrument. Wenn Sie mehr als 16 Kanäle nutzen möchten, können Sie weitere MIDI-Ports verwenden, die 16 Kanäle pro Port ermöglichen. Während ein einzelnes MIDI-Kabel MIDI-Daten für einen Port (oder 16 Kanäle) verarbeiten kann, ist ein einzelnes USB-Kabel in der Lage, MIDI-Daten für bis zu 8 Ports (oder 128 Kanäle) gleichzeitig zu verarbeiten.

Am MONTAGE M sind die ermittelten Anschlüsse für die USB-Anschlüsse vorgesehen, wie unten dargestellt.

- **Port 1**

Speziell für die Verwendung des Tone-Generator-Blocks dieses Instruments.

Stellen Sie sicher, dass Sie am externen MIDI-Gerät oder am Computer Port 1 einstellen, wenn Sie möchten, dass der Tone-Generator-Block vom externen MIDI-Gerät oder dem Computer gespielt wird.

- **Port 2**

Speziell für die Verwendung der DAW-Fernbedienung.

- **Port 3**

Speziell zum Empfangen von MIDI-Nachrichten von einem MIDI-Gerät, um sie an ein anderes MIDI-Gerät (für *MIDI Thru*) weiterzuleiten.

An Port 3 werden die über die Buchse [USB TO HOST] empfangenen MIDI-Meldungen an der MIDI-Buchse [OUT] als „*Thru*“ behandelt, während die über die MIDI-Buchse [IN] empfangenen MIDI-

Meldungen an der Buchse [USB TO HOST] als „*Thru*“ behandelt werden.

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

Verwenden der Funktionen von MIDI 2.0



Dieses Instrument unterstützt die Funktionalität von MIDI 2.0. Indem Sie dieses Instrument mit einem Computer verbinden, der die Betriebsanforderungen von MIDI 2.0 erfüllt, können Sie Daten mit höherer Auflösung als die von MIDI-1.0-Instrumenten verwenden. Für weitere Informationen zu MIDI 2.0 beachten Sie die spezielle Site zu MIDI 2.0 (<https://www.yamaha.com/2/midi-2-0/>).

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

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

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

Musikproduktion mit dem Computer



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

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

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

Aufzeichnen Ihres Spiels auf der Tastatur als MIDI-Daten mit einer DAW



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

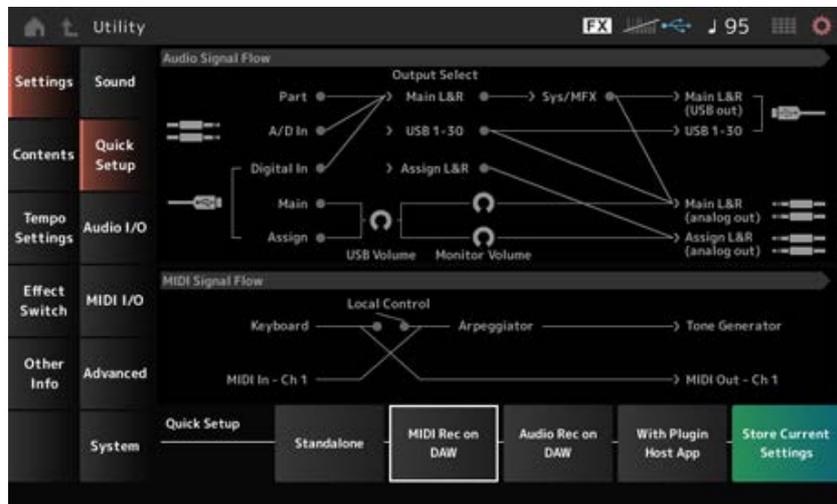
Einstellungen am MONTAGE M

1 Öffnen Sie den Bildschirm über: [UTILITY] → *Settings* → *Quick Setup*.

2 Wählen Sie *MIDI Rec on DAW* aus.

HINWEIS

Alternativ können Sie gleichzeitig die Taste [QUICK SETUP] und eine der Auswahl Tasten für Slot-Nummer und Category drücken, um MIDI Rec on DAW auszuwählen.



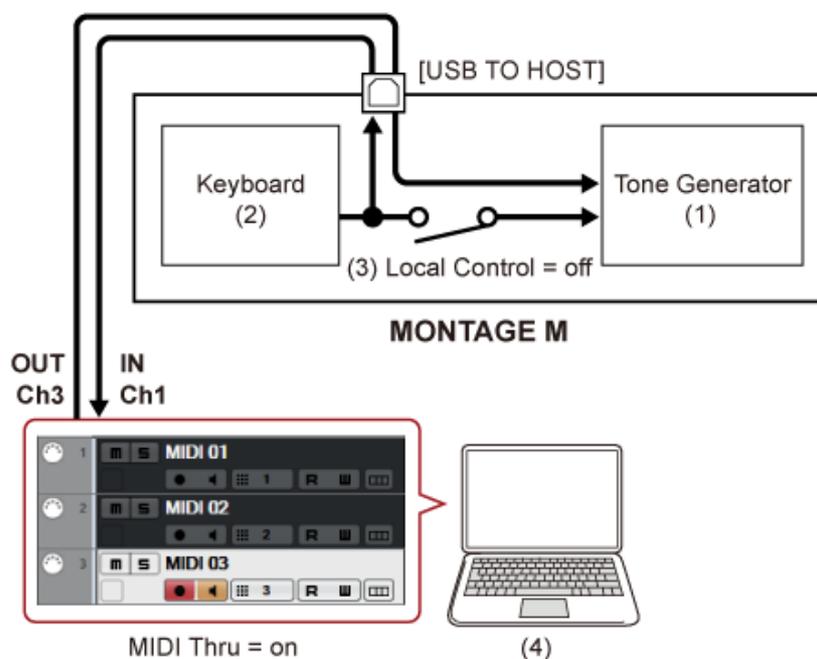
- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Bildschirm *Quick Setup* (Schnelleinrichtung) zu schließen, oder drücken Sie die Taste [PERFORMANCE], um den Bildschirm *Performance* zu öffnen und die gewünschte Performance für die Aufnahme zu wählen.

Einstellungen in der DAW-Software

1 MIDI Thru aktivieren.

MIDI Thru ist eine Einstellung zum Senden von MIDI-Meldungen der integrierten Tastatur an den Computer und zurück an den Tone-Generator-Block des Instruments entsprechend den Einstellungen auf den Aufnahmespuren.

Wie unten gezeigt, werden beispielsweise die vom MONTAGE M erzeugten MIDI-Daten auf Kanal 1 gesendet. Wenn MIDI Thru am Computer auf ON eingestellt ist, werden die MIDI-Daten vom Computer auf Kanal 3 zurückgesendet, um den Tone-Generator-Block auf Kanal 3 zu steuern. Mit diesem Setup können Sie das Spiel auf der Tastatur aufzeichnen und dabei denselben Klang wie bei der endgültigen Ausgabe hören.



- (1) Tone-Generator-Block
(Erkennung von Daten auf MIDI-Kanal 3)
- (2) Tastatur
(Ausgabe über MIDI-Kanal 1)
- (3) Local Control = off
- (4) Computer (Cubase usw.)

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

Verwendung des Tone-Generator-Blocks zur Wiedergabe von Songs mit DAW

Hier wird gezeigt, wie Sie die DAW-Software als multitimbralen Klangerzeuger verwenden. Damit können Sie den hochwertigen MIDI-Klangerzeuger nutzen, ohne die CPU Ihres Computers zu stark zu belasten.

Einstellungen am MONTAGE M

1 Wählen Sie eine Performance aus.

Nachdem Sie eine Performance ausgewählt haben, kann es hilfreich sein, den Bildschirm *Mixing* unter [PERFORMANCE] → *Mixing* zu verwenden, um Part 1 bis 16 zu mischen. Stellen Sie außerdem *Kbd Ctrl Lock On* auf dem Bildschirm [UTILITY] → *Effect Switch* ein, um *Tx/Rx Ch.* für jeden Part sowie den Empfang von Nachrichten zu ermöglichen.

Die Einstellung in der DAW-Software

1 Stellen Sie bei den Spuren, die Sie zum Spielen des Tone-Generator-Blocks verwenden möchten, den MIDI-Ausgang auf Port 1 des MONTAGE M.

2 Spielen Sie die MIDI-Daten für jede Spur ein.

Die Sound-Engine, die den MIDI-Kanälen zugeordneten Spuren entspricht, sollte auf dem Bildschirm *Mixing* des MONTAGE M gesteuert werden.

Verwenden des Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M

Das *Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M* verfügt über die gleiche Sound Engine wie der Hardware-MONTAGE M.

Da dieses Software-Plugin synchron mit dem Hardware-MONTAGE M arbeitet, können dieselben MONTAGE M-Sounds nahtlos in Ihre Musikproduktion (wo Software für eine DAW äußerst praktisch ist) und in Ihr Live-Spiel integriert werden (wo das Hardware-Instrument auf der Bühne verwendet wird). Hiermit können Sie, je nach Ihren persönlichen Vorlieben und der spezifischen Anwendung, eine der beiden Versionen des MONTAGE M verwenden.

Weitere Informationen zur Installation und Aktivierung von ESP finden Sie auf der „MONTAGE M Welcome“-Seite im Heft *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*, das im Lieferumfang des Hardware-MONTAGE M enthalten ist.

Die ESP-Bedienungsanleitung kann von der folgenden Website heruntergeladen werden.

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

Verwenden der *DAW Remote*-Funktion



Mit der Funktion *DAW Remote* können Sie DAW-Software über die Bedienelemente im oberen Bedienfeld des MONTAGE M steuern.

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

Einstellungen am MONTAGE M

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

Einstellungen in der DAW-Software

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

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

HINWEIS

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

■ Cubase

- 1 Wählen Sie *Device/Studio* → *Device Settings.../Studio Setup...*, um den Dialog aufzurufen.
- 2 Wählen Sie *MIDI* → *MIDI Port Setup* und deaktivieren Sie das Feld *In All MIDI Inputs* für *MONTAGE M-2* oder für *MONTAGE M Port 2*.
- 3 Drücken Sie die [+] -Taste oben links im Dialogfenster und wählen Sie dann *Mackie Control* in der Liste aus.
- 4 Wählen Sie *Remote Devices* → *Mackie Control* aus.
- 5 Stellen Sie *MIDI Input* und *MIDI Output* auf *MONTAGE M-2* oder *MONTAGE M Port 2* ein.

6 (Optional) Weisen Sie die gewünschten Funktionen F1–F8 unter *User Commands* zu.

■ Logic Pro

- 1 Wählen Sie *Logic Pro X* → *Preferences* → *Advanced* und markieren Sie *Show Advanced Tools*.
- 2 Wählen Sie *Logic Pro X* → *Control Surfaces* → *Setup...*, um den Dialog aufzurufen.
- 3 Bei *New* → *Install...* wählen Sie *Mackie Control* bei *Mackie Designs* aus.
- 4 Stellen Sie *Output Port* und *Input Port* unter *Mackie Control* auf *MONTAGE M Port2* ein.
- 5 (Optional) Wählen Sie *Logic Pro X* → *Control Surfaces* → *Controller Assignments...*, um *Zone* auf *Control Surface: Mackie Control* einzustellen und weisen Sie Funktionen *Control F1–F8* zu.

■ Pro Tools

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

■ Live

- 1 Wählen Sie *Live* → *Preferences...* aus, um das Dialogfenster zu öffnen.
- 2 Wählen Sie die Registerkarte *Link/MIDI* aus.
- 3 Wählen Sie *MackieControl* als *Control Surface*
- 4 Stellen Sie *Input* und *Output* auf *MONTAGE M-2* oder *MONTAGE M Port2* ein.
- 5 (Optional) Weisen Sie F1–F8 die gewünschten Funktionen zu, indem Sie die Funktion der MIDI-Noten F#2 bis C#3 unter *Edit MIDI Map* im *Options*-Menü einstellen.



Anschließen eines Smart-Gerätes

Sie können ein Smart-Gerät wie ein Smartphone oder ein Tablet mit dem MONTAGE M verbinden. Smart-Geräte-Apps, die mit dem MONTAGE M kompatibel sind, bieten viele weitere bequeme und unterhaltsame Möglichkeiten, dieses Musikinstrument zu nutzen.

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

Näheres zum Anschließen dieser Geräte finden Sie im *Smart Device Connection Manual* (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten), das Sie auf der Yamaha-Website herunterladen können. Informationen zur Audio-Signalübertragung mit iOS finden Sie in den Verbindungsanweisungen im Dokument, die einen Lightning-zu-USB-Kameraadapter verwenden.

Um ein Smart-Gerät anzuschließen, öffnen Sie unter [UTILITY] → *Settings* (Einstellungen) und stellen Sie den *USB Driver Mode* (USB-Treiber-Modus) auf *Generic* (Allgemein).



Anschließen externer MIDI-Instrumente

Mit USB-Kabeln und Standard-MIDI-Kabeln (im Handel erhältlich) können Sie externe MIDI-Instrumente an den MONTAGE M anschließen.

Sie können ein externes MIDI-Instrument über die eingebaute Tastatur spielen oder den Tone-Generator-Block von einer externen MIDI-Tastatur oder einem Sequencer.

Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments mit dem *MIDI Receive Channel* (MIDI-Empfangskanal) des MONTAGE M übereinstimmt.

Um den *MIDI Receive Channel* des MONTAGE M einzustellen, verwenden Sie den *MIDI I/O Ch.* für Parts, bei denen die Tastatursteuerung eingeschaltet ist, und den *Tx/Rx Ch.* für Parts, bei denen die Tastatursteuerung ausgeschaltet ist. Wenn der *Part Mode* (Part-Modus) auf *External* (Extern) eingestellt ist, empfängt der Part keine MIDI-Meldungen vom externen Gerät.

Weitere Informationen zum MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Keyboards finden Sie in der Bedienungsanleitung der von Ihnen verwendeten MIDI-Tastatur.

Verwenden Sie die Zonen-Funktion, wenn Sie Sounds sowohl vom internen Tone-Generator-Block als auch vom externen Soundmodul abspielen möchten.

Wenn Sie den Ton nur vom externen Soundmodul wiedergeben möchten, senken Sie die Lautstärke am MONTAGE M oder stellen Sie die Lokalsteuerung auf OFF unter: [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*.

Informationen zum Einstellen des Empfangskanals am externen MIDI-Gerät finden Sie in der Bedienungsanleitung des von Ihnen verwendeten MIDI-Geräts.

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

Wenn keine Parts vorhanden sind, bei denen *Part Mode* (Part-Modus) auf *External* (Extern) eingestellt ist, wird *MIDI I/O Ch.* für Part Common oder einen Part verwendet, bei dem die Tastatursteuerung aktiviert ist. *Tx/Rx Ch.* wird für einen Part verwendet, bei dem die Tastatursteuerung ausgeschaltet ist.

Wenn Parts vorhanden sind, bei denen *Part Mode* (Part-Modus) auf *External* (Extern) eingestellt ist, wird *Tx Ch.* für Part Common oder einen Part verwendet, bei dem die Tastatursteuerung aktiviert ist. *Tx Ch.* wird für den Part verwendet, bei dem die Tastatursteuerung ausgeschaltet ist. Die Parts, deren *Part Mode* (Part-Modus) auf *Internal* (Intern) eingestellt ist, übertragen keine MIDI-Meldungen.

HINWEIS

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

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



Wenn Sie eine USB-MIDI-Tastatur an den Anschluss [USB TO DEVICE] anschließen, können Sie die angeschlossene Tastatur genau wie die eingebaute Tastatur verwenden, abhängig von den

Spezifikationen dieses Keyboards.

ACHTUNG

- Jeder der Anschlüsse USB TO DEVICE ist für maximal 5 V/500 mA ausgelegt. Schließen Sie keine USB-Geräte mit höherer Spannung/Stromstärke an, da dies eine Beschädigung des Instruments verursachen kann.
- Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB mit einer Länge von weniger als 3 Metern.

Kompatible MIDI-Geräte



- USB-Class-Compliant MIDI-Geräte
USB-MIDI-Keyboards
- Kompatible Yamaha-MIDI-Geräte
CP1, CP4 STAGE, CP40 STAGE, CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, *reface*, YC

Besondere Hinweise zur MIDI-Kommunikation



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

- Die MIDI-Kommunikation ist eine „One-Way“-Kommunikation (die von einem externen MIDI-Gerät gesendet und vom MONTAGE M empfangen wird).
- Alle MIDI-Daten werden unabhängig von den Einstellungen bei *MIDI IN/OUT* (MIDI EIN/AUS) und *MIDI I/O Ch.* (MIDI E/A Kan.) empfangen.
- Für Parts, bei denen die Tastatursteuerung aktiviert ist, werden die auf allen entsprechenden Kanälen empfangenen Daten gemeinsam genutzt.
(Wenn beispielsweise die Tastatursteuerung für die Parts 1 bis 3 aktiviert ist, werden die auf den Kanälen 1 bis 3 empfangenen Daten an die Parts 1 bis 3 weitergeleitet.)
- Jeder Part, bei dem die Tastatursteuerung deaktiviert ist, empfängt nur die Daten des für den Part eingestellten Kanals.

Anschließen eines externen MIDI-Geräts an MIDI-Anschlüsse



Um MIDI-Anschlüsse zu verwenden, schließen Sie ein Gerät mit MIDI-Kabeln an und wählen Sie dann *MIDI* aus [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*.



Bildschirme und Parameter

Dieses Kapitel enthält Beschreibungen der im Haupt-Display angezeigten Parameter.

Inhalt

Aufrufen der Bildschirme

Performance-Bildschirm

Bildschirm Common Edit

Bildschirm Part Edit (AWM2)

Part Common Edit

Element Edit

Bildschirm Drum Part Edit (AWM2)

Part Common Edit

Key Edit

Bildschirm Part Edit (FM-X)

Part Common Edit

Operator Edit

Bildschirm Part Edit (AN-X)

Part Common Edit

Oscillator Edit

Noise Edit

Bildschirm Category Search

Bildschirm Live Set

Bildschirm Utility

Bildschirme, die durch Drücken bestimmter Tasten aufgerufen werden

Aufrufen der Bildschirme



Informationen zum Haupt-Display

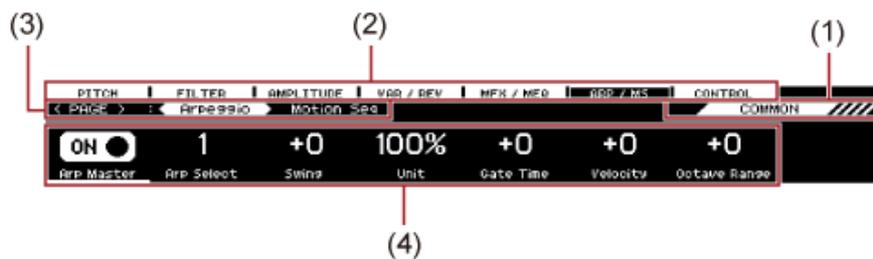


Die auf dem Haupt-Display angezeigten Informationen finden Sie im Quick Guide.

Informationen zum Nebenschild



Die auf dem Nebenschild angezeigten Informationen variieren je nachdem, was Sie bearbeiten oder was Sie mit der Schaltfläche [QUICK EDIT] ausgewählt haben.



	Anzeigen	Beschreibung
1	Was Sie bearbeiten	Zeigt an, was Sie mit Quick Edit bearbeiten (z. B. eine Performance oder einen Part) im Nebenschild.
2	Registerkarten	Zeigt die Parameter für das an, was Sie bearbeiten. Verwenden Sie die Auswahl-tasten für die Registerkarten (Tabs), um die Registerkarten zu wechseln.
3	Seite	Zeigt die Seiten auf der Registerkarte an. Verwenden Sie die Schaltflächen "Tab PAGE", um die Seiten zu wechseln.
4	Parameterbereich	Zeigt die Werte, Schalter und Parameternamen an. Verwenden Sie die Drehregler 1 - 8, um die Einstellungen zu ändern.

- **Über den Parameter *Ring*↔*FM***

Der auf dem Nebenschild angezeigte Parameter *Ring*↔*FM* für "AN-X Part Edit" entspricht dem *Ring Level* (Ringpegel) und dem Parameter *FM Level* (FM-Pegel), die auf dem Haupt-Display angezeigt werden.

Durch Bewegen des Drehreglers können Sie das Verhältnis dieser Modulationen ändern.





Performance-Bildschirm

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

Inhalt

Home

Motion Control

Super Knob

Knob Auto

Super Knob Motion Sequence Edit

User Curve Edit

Mixing

Scene

Play/Rec

Pattern

Bildschirm Pattern Edit

Overview

Note

Quantize

Velocity

Gate Time

Cresc. (Crescendo)

Transpose

Roll

Track

Copy/Exchange

Mix

Append

Split

Clear

Divide Drum Tr

Song/Event

Get Phrase

Put Phrase

Erase Event

User Arp

Play FX

Chain

Song

Put Track to Arpeggio

Audio

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

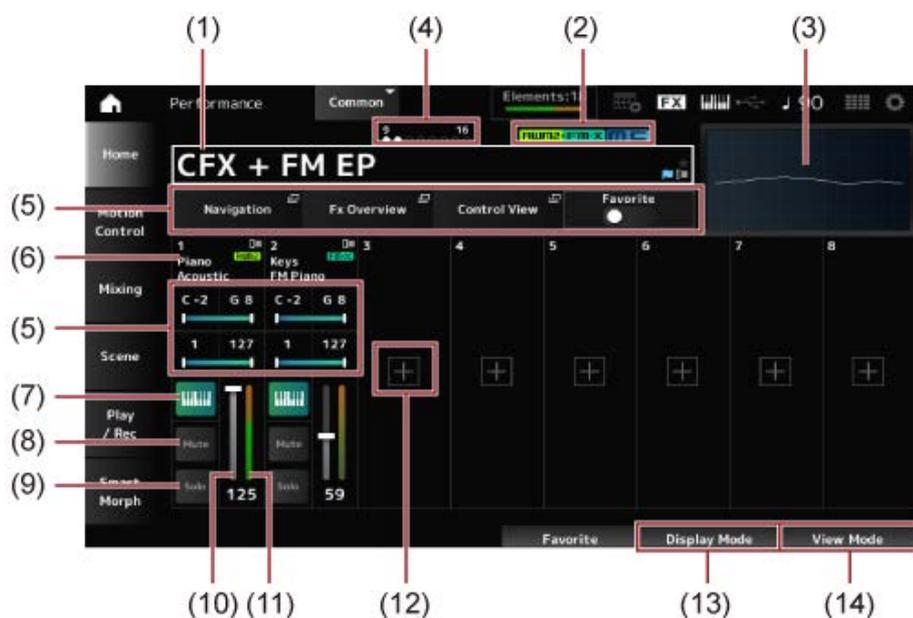
Job

Home



Bedienung

- Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste.
- Tippen Sie auf das Symbol 🏠 (Home)



- (1) Performance Name
Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.
Durch Antippen des Namens wird das Kontextmenü für *Category Search*, *Edit* und *Property* aufgerufen.
Sie können den Status der Leistung mit den folgenden Flaggen überprüfen.

- Favoriten-Flagge (★)

Wenn Sie den Schalter *Favorite* aktivieren, wird ein Stern angezeigt. Derselbe Stern erscheint auf dem Bildschirm *Performance Category Search*.

- **Flagge bearbeiten ()**

Die blaue Flagge wird angezeigt, wenn Sie einen Parameter in der Performance ändern. Die Bearbeiten-Flagge wird deaktiviert, wenn Sie die Einstellungen mit der Schaltfläche [STORE] speichern.

(2) Performance-Attribut

Die Performance-Attribute werden angezeigt.

Attribut	Beschreibung
	Performances mit der AWM2-Sound-Engine.
 (in einer Farbe)	Performances mit der FM-X-Sound-Engine.
 (in zwei Farben)	Performances mit einem FM-X-Part, der die Smart Morph-Informationen enthält
 (in einer Farbe)	Performances mit der AN-X-Sound-Engine.
 (in zwei Farben)	Performances mit einem AN-X-Part, der die Smart Morph-Informationen enthält
	Performances mit aktiver Motion Control
	Performances, die <i>Seamless Sound Switching</i> unterstützen

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

(3) Oszilloskop

Zeigt die Wellenform des Ausgangs *Main L&R*.

(4) Part-Anzeige

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

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

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

(5) Ansichtsbereich für verschiedene Parameter

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

(6) Part-Name

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

Sie sehen das Kontextmenü für *Category Search*, *Edit*, *Copy* und *Property*, wenn Sie auf den Part-Namen tippen.

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

Tippen Sie auf [+], um einen Part hinzuzufügen.

(7) Schalter für Tastatursteuerung

Mit der Tastatursteuerung können Sie Parts auswählen, die auf der Tastatur gespielt werden sollen.

Wenn Keyboard Control eingeschaltet ist (On), können Parts, bei denen Keyboard Control eingeschaltet ist, gleichzeitig gespielt werden, wenn der Part auf *Common* eingestellt oder Keyboard Control für den Part eingeschaltet ist.

Wenn Keyboard Control ausgeschaltet ist, können Sie den Part nur dann auf der Tastatur spielen, wenn er ausgewählt ist.

Einstellungen: Off, On

(8) Part-Stummschaltung

Schaltet Part Mute ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

(9) Part Solo

Schaltet Part Solo ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

(10) Part Volume

Stellt die Lautstärke des Parts ein.

Einstellungen: 0–127

(11) Part Level Meter

Zeigt den Audio-Ausgabepegel für den Part an.

(12) [+] (Add)

Wenn Sie auf [+] tippen, wird der Bildschirm *Part Category Search* oder der Bildschirm *Performance Merge* geöffnet, wo Sie der Performance einen Part hinzufügen können.

(13) [Umschalten des Display Mode](#)

(14) [Ändern des View Mode](#)

Umschalten des *Display Mode*



Wenn Sie den *Display Mode* ändern, werden im Ansichtsbereich des *Home*-Bildschirms andere Parameter angezeigt.

Sie können einen anderen *Display Mode* wählen, indem Sie den entsprechenden Drehregler auf dem Display bewegen.

■ Range



Navigation

Öffnet den Bildschirm *Navigation*.

Fx Overview

Öffnet den Bildschirm *Fx Overview*.

Control View

Öffnet den Bildschirm *Control View*.

Favorite

Schaltet den *Favorite*-Schalter ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Note Limit (Notengrenze)

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

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

Einstellungen: C-2-G8

Velocity Limit (Velocity-Bereichsgrenze)

Stellt den Velocity-Bereich für den Part ein.

Einstellungen: 1-127

■ ***FX/Pan***



Var Return

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

Einstellungen: 0-127

Rev Return

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

Einstellungen: 0-127

Pan

Stellt den Pan der ausgewählten Performance ein.

Einstellungen: L63-C-R63

Volume

Stellt die Lautstärke der ausgewählten Performance ein.

Einstellungen: 0–127

Var (Part Variation Send)

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

Einstellungen: 0–127

Rev (Part Reverb Send)

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

Einstellungen: 0–127

Dry (Part Dry Level)

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

Einstellungen: 0–127

Pan (Part Pan)

Bestimmt die Pan-Position (im Stereofeld) des Parts.

Einstellungen: L63–C–R63

■ **Arp/MS/Porta**



Arp Select

Ändert die Arpeggio-Auswahl.

Einstellungen: 1–8

MS Select

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Portamento Switch

Stellt Portamento für Parts ein oder aus, bei denen der *Portamento Part Sw* eingeschaltet ist. Dieser Schalter ist mit der [PORTAMENTO]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Portamento Time

Legt die Zeitdauer (oder Geschwindigkeit) für den Tonhöhenübergang des Portamento fest. Dies wird als Versatzwert zu *Portamento time* des Parts angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)

Schaltet das Arpeggio für den Part ein oder aus.

Wenn sowohl Arpeggio als auch Arpeggio Hold eingeschaltet sind, wird dies als *Arp Hold On* angezeigt. Wenn Arpeggio eingeschaltet ist, können Sie *Arp Hold* ein- oder ausschalten, indem Sie gleichzeitig die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und auf die Schaltfläche *Arp On/Off* auf dem Bildschirm antippen.

Einstellungen: Off, On

MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)

Schaltet den Motion Sequencer für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Prt On/Off (Portamento Part Switch)

Schaltet Portamento für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Time (Portamento Part Time)

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

Einstellungen: 0–127

■ **Mode/Transpose**



MIDI I/O Ch.

Legt den MIDI-Kanal für die Ein- und Ausgabe für *Part Common* und den *Part* fest, bei dem Keyboard Control Switch eingeschaltet ist.

Einstellungen: Ch1—Ch16

Octave Shift (Keyboard Octave Shift)

Verschiebt die Tonhöhe der Tasten in Oktaven.

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

Einstellungen: -3—+3

Transpose (Keyboard Transpose)

Verschiebt die Tonhöhe der Tasten in Halbtonschritten.

Einstellungen: -11semi—+11semi

HINWEIS

Für alle Noten außerhalb des Tonhöhenbereichs zwischen C-2 und G8 (dem Bereich, der auf diesem Instrument gespielt werden kann) klingen die resultierenden Noten eine Oktave höher (oder tiefer).

Int/Ext (Part Mode)

Legt den internen Klangerzeuger (*Int*) oder das externe Soundmodul (*Ext*) für das Spielen auf der Tastatur fest.

Einstellungen: *Int*, *Ext*

Ch (Tx/Rx Ch)

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

Einstellungen: Ch1—Ch16, Off

Ch (Transmit Ch)

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

Einstellungen: Ch1—Ch16

Oct (Zone Octave)

Verschiebt die Tonhöhe der Zone in Oktaven.

Einstellungen: -3—+0 (Standard)—+3 (in Oktaven)

Trans (Zone Transpose)

Verschiebt die Tonhöhe der Zonen in Halbtonschritten.

Einstellungen: -11—+0 (Standard)—+11

■ Filter



Cutoff (Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters.

Wenn der Low Pass Filter ausgewählt ist, können Sie den Klang heller machen, indem Sie hier größere Werte einstellen, oder dunkler, indem Sie hier kleinere Werte einstellen.

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

Einstellungen: -64—+63

Resonance

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

Dies wird als Offset-Wert zur Filterresonanz für den Part angegeben.

Einstellungen: -64—+63

FEG Depth

Legt den Bereich der Grenzfrequenzänderung durch das FEG fest.

Dies wird als Versatzwert für *Part FEG Depth* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Cut (Part Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters. Wenn der Low Pass Filter ausgewählt ist, können Sie einen helleren Klang erzeugen, indem Sie für diesen Parameter einen größeren Wert einstellen, und einen dunkleren Klang, indem Sie einen kleineren Wert einstellen.

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

Einstellungen: -64—+63

Res (Part Resonance)

Verleiht dem Klang eine besondere Variation, indem der Signalpegel nahe der Grenzfrequenz angepasst wird.

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

Einstellungen: -64—+63

FEG (Part FEG Depth)

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

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

Einstellungen: -64—+63

Ändern des View Mode ★

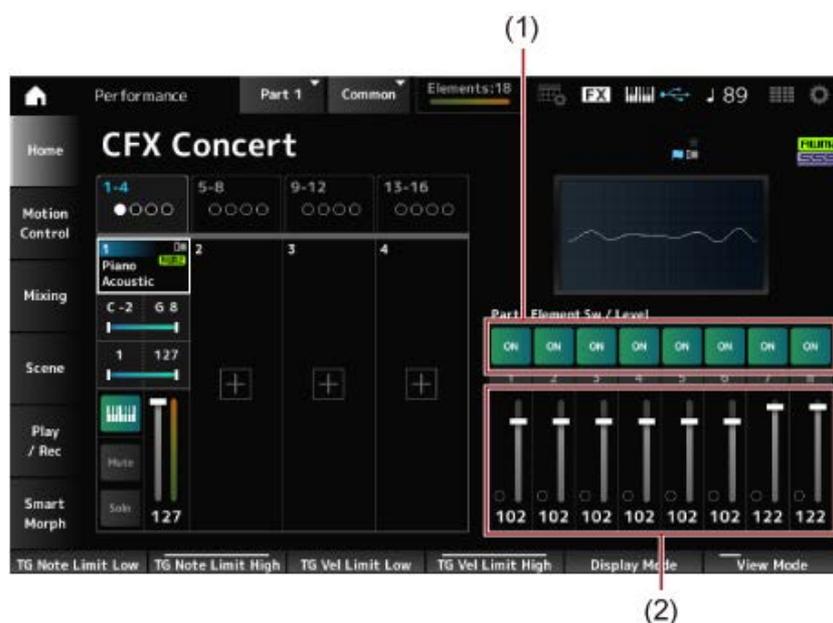
Sie können vom Bildschirm *Home* aus auf detailliertere Informationen zugreifen, indem Sie den *View Mode* verwenden.

Sie können einen anderen *View Mode* wählen, indem Sie den entsprechenden Drehregler auf dem Display bewegen.

Wenn sich der Cursor auf dem *Performance Name* befindet, ändert das Drücken der [PERFORMANCE]-Taste auch die Ansicht.

■ **Element Sw/Level**

Wird angezeigt, wenn der *View Mode* auf *Part Info* eingestellt ist und der aktuelle Part ein normaler Part (AWM2) ist.



(1) Element Sw (Element Switch)

(2) Element Level

Element Sw (Element Switch)

Schaltet das Element ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Element Level

Stellt die Lautstärke des Elements ein.

Einstellungen: 0—127

■ **Drum Key**

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



Drum Key Level

Stellt den Ausgangspegel für den Drum Key ein.

Einstellungen: 0–127

■ **Algorithm**

Wird angezeigt, wenn der *View Mode* auf *Part Info* eingestellt ist und der aktuelle Part ein normaler Part (FM-X) ist.



Algorithm (Algorithm Number)

Ändert den Algorithmus.

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

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

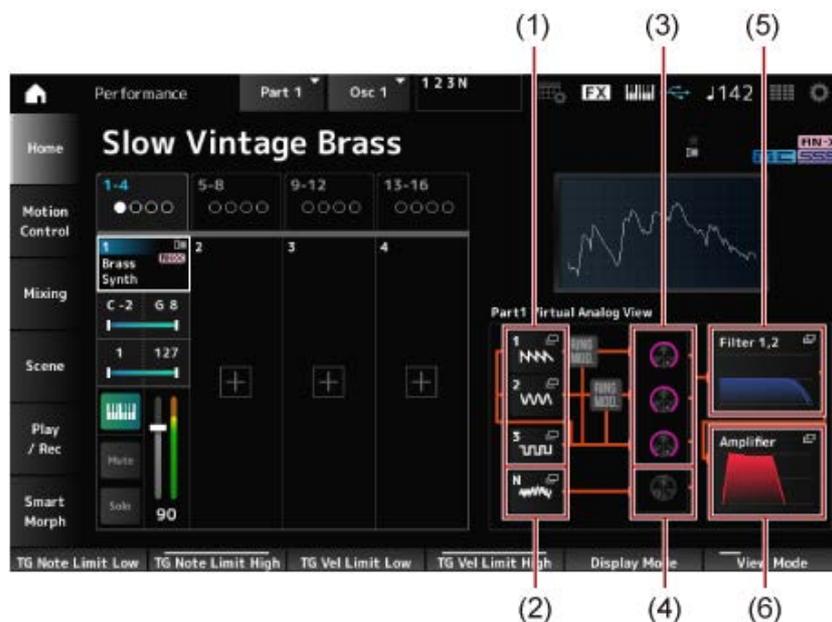
Feedback (Feedback Level)

Stellt den Rückkopplungspegel ein.

Einstellungen: 0–7

■ **Virtual Analog**

Wird angezeigt, wenn der *View Mode* auf *Part Info* eingestellt ist und der aktuelle Part ein normaler Part (AN-X) ist.



- (1) 1—3 (*Oscillator 1–3*)
- (2) *N* (*Noise*)
- (3) *Oscillator Level*
- (4) *Noise Level*
- (5) *Filter 1, 2*
- (6) *Amplifier*

Oszillatorpegel

Stellt den Ausgangspegel für den Oszillator ein.

Einstellungen: 0–511

Noise Level

Stellt den Noise-Pegel ein.

Einstellungen: 0–511

1–3 (*Oscillator 1–3*)

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

***N* (*Noise*)**

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

Filter 1, 2

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

Amplifier

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

■ *Smart Morph*

Wird angezeigt, wenn der *View Mode* auf *Smart Morph* eingestellt ist.
 Die Karte wird nicht angezeigt, wenn keine *Smart Morph*-Informationen vorhanden sind.



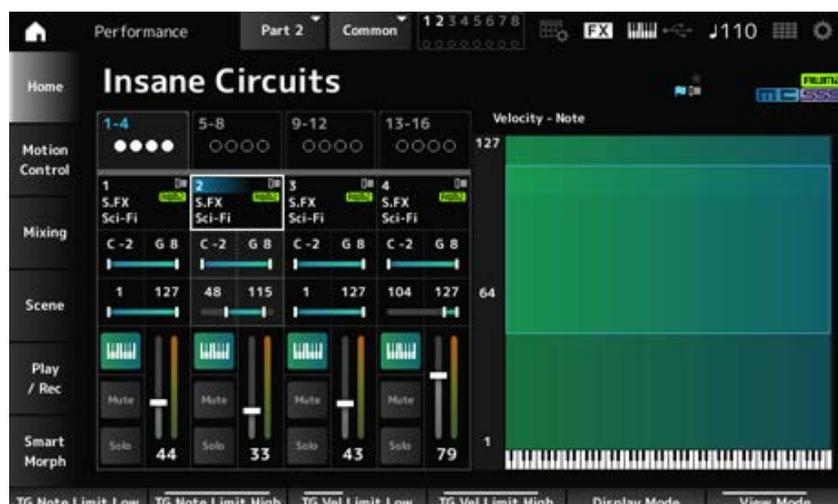
■ Motion Seq

Wird angezeigt, wenn der *View Mode* auf *Motion Seq* eingestellt ist.
 Zeigt die in der *View Lane* des aktuellen Parts eingestellte Lane an.



■ Velocity—Note

Wird angezeigt, wenn der *View Mode* auf *Velocity—Note* eingestellt ist.
 Dies ist praktisch, um Velocity-Splits festzulegen, wenn mehrere Parts verwendet werden.



■ Part—Note

Wird angezeigt, wenn der *View Mode* auf *Part—Note* oder *Part Info* eingestellt ist und der aktuelle Part auf *Common* eingestellt ist.



Motion Control



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

Super Knob



Im Bildschirm *Super Knob* können Sie die Werte zur Steuerung des Super Knob einstellen. Sie können eine Verknüpfung zwischen dem Super Knob und jedem der zuweisbaren Drehregler herstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Motion Control* → *Super Knob*



- (1) *Super Knob Link*
- (2) *Assignable Knob 1–8 Value*
- (3) *Assignable Knob 1–8 Value Left*
- (4) *Assignable Knob 1–8 Value Mid*

(5) Assignable Knob 1–8 Value Right

MS Master (Motion Sequencer Master Switch)

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

Dieser Schalter ist mit der [MSEQ ON/OFF]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)

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

Einstellungen: Off, On

LED Pattern

Stellt das Leuchtmuster für den Super Knob ein.

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

Super Knob (Super Knob Value)

Legt den Super-Knob-Wert fest.

Einstellungen: 0–1023

Mid Position

Stellt den *Mid*-Wert für den Super Knob ein.

Einstellungen: Off, 1–1022

Edit Super Knob

Öffnet den Bildschirm *Common Edit Control Assign* zum Einstellen der Parameter, die mit dem Super Knob gesteuert werden können.

Super Knob Link

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

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

Einstellungen: Off, On

Assignable Knob 1–8 Value

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

Einstellungen: 0–1023

Assignable Knob 1–8 Value Left

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

Einstellungen: 0–1023

Assignable Knob 1–8 Value Mid

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

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

Einstellungen: 0–1023

Assignable Knob 1–8 Value Right

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

Einstellungen: 0–1023

HINWEIS

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

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

Knob Auto



Auf dem Bildschirm *Knob Auto* können Sie den Motion Sequencer für den *Super Knob (Super Knob Motion Sequencer)* einstellen.

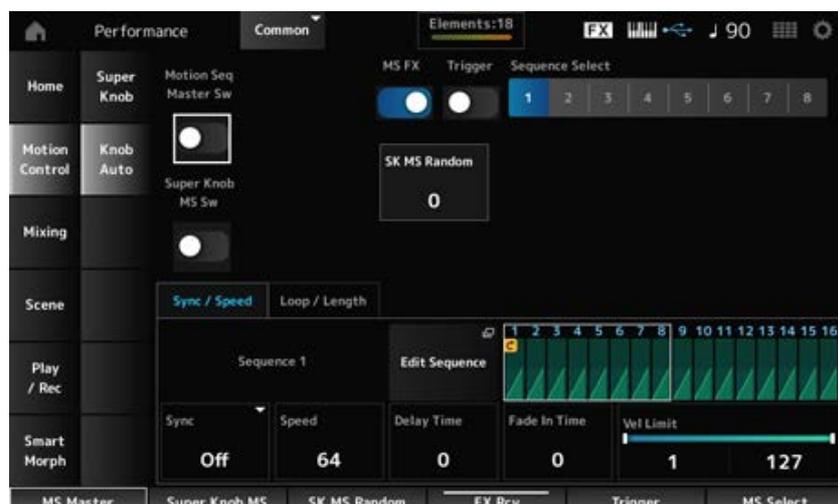
Sie können den Motion Sequencer so einstellen, dass er den Super-Knob-Wert automatisch steuert. Mit dem Super Knob kann nur eine Lane genutzt werden.

HINWEIS

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

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Motion Control* → *Knob Auto*



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

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

Dieser Schalter ist mit der [MSEQ ON/OFF]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Schaltet den Super Knob Motion Sequencer ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

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

Einstellungen: Off, On

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

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

Bei der Einstellung On wird die Motion Sequence nur dann wiedergegeben, wenn Sie die Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Typenauswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

Legt die Zufälligkeit der Änderungen im Schrittwert der Sequenz fest.

Einstellungen: 0–127

Edit Sequence

Öffnet den Bildschirm *Motion Sequence*.

■ ***Sync/Speed-Registerkarte***

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

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

Einstellungen: Off, Tempo, Beat

Off: Spielt nur den Super Knob Motion Sequencer ab.

Tempo: Die Wiedergabe erfolgt im Performance-Tempo.

Beat: Die Wiedergabe erfolgt synchron zum Beat.

● ***Wenn Sync auf Off eingestellt ist***

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit für die Motion Sequence ein.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn *Super Knob Motion Sequencer Sync* auf *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

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

Legt die Verzögerungszeit für den Beginn der Wiedergabe der Motion Sequence fest, wenn *Sync* auf *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

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

Legt die Zeit fest, in der die Motion Sequence die maximale Amplitude erreicht, wenn *Sync* auf *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

● **Wenn *Sync* auf etwas anderes als *Off* eingestellt ist.**

Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

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

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn *Super Knob Motion Sequencer Sync* auf etwas anderes als *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 50%–6400%, *Common*

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt.

Common: Der bei Common Edit festgelegte *Unit Multiply*-Wert wird angewendet.

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

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest, wenn *Sync* auf etwas anderes als *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

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

Legt die Zeit bis zum Erreichen der maximalen Amplitude für die Motion Sequence fest, wenn *Sync* auf etwas anderes als *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

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

Einstellungen: 1–127

■ **Loop/Length-Registerkarte**

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

Setzt die Wiedergabe der Motion Sequence zurück, wenn Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Trigger* auf *On* eingestellt ist.

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

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

1st-On: Wenn Sie eine Note spielen, wird die Sequenz bei der ersten Note zurückgesetzt und die Wiedergabe beginnt ab dem Anfang. Wenn eine zweite oder weitere Noten gespielt werden, während die erste Note gehalten wird, wird die Sequenz erst zurückgesetzt, wenn eine weitere erste Note gespielt wird.

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

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

Einstellungen: Off, On

Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

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

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

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Legt die Länge der Motion Sequence fest.

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

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest (als Notenwert).

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

Super Knob Motion Sequence Edit



Der Einstellungsbildschirm für den Super Knob Motion Sequencer.

Sie können eine Sequenz aus bis zu 16 Schritten erstellen.



Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

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

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

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Legt die Länge der Motion Sequence fest.

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

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest (als Notenwert).

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

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Typenauswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

Legt die Polarität der Motion Sequence fest.

Einstellungen: *Unipolar*, *Bipolar*

Unipolar: Für die Parameteränderung werden nur positive Werte verwendet.

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

Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

Legt den Grad der Änderungen in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 0–127

Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)

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

Einstellungen: 0–127

Job

Zeigt verschiedene Jobs.

Super Knob Motion Sequence Step Value

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

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

Einstellungen: 0–127

Super Knob Motion Sequence Step Type

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

Einstellungen: *A*, *B*, *Reverse A*, *Reverse B*

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

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

Wählt eine Parameteränderungskurve für *Pulse A* und *Pulse B* aus.

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

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

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

(Wenn eine User-Bank ausgewählt ist) *User 1–32*

(Wenn eine Library-Datei geladen wurde) Kurven, die in *Library 1–16* verwendet wurden

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

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

Verändert die schrittweise Kurvenform in der Motion Sequence.

Diese Einstellung ist für einige Kurventypen möglicherweise nicht verfügbar. Auch der Bereich für den Parameterwert ist je nach Kurventyp unterschiedlich.

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

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

Wird nur angezeigt, wenn *MS FX* auf On eingestellt ist. Diese Einstellung ist für einige Kurventypen möglicherweise nicht verfügbar.

Einstellungen: Off, On

Store Sequence

Speichert die bearbeiteten Motion-Sequence-Daten.

Load Sequence

Lädt die Motion Sequence.

Copy Sequence

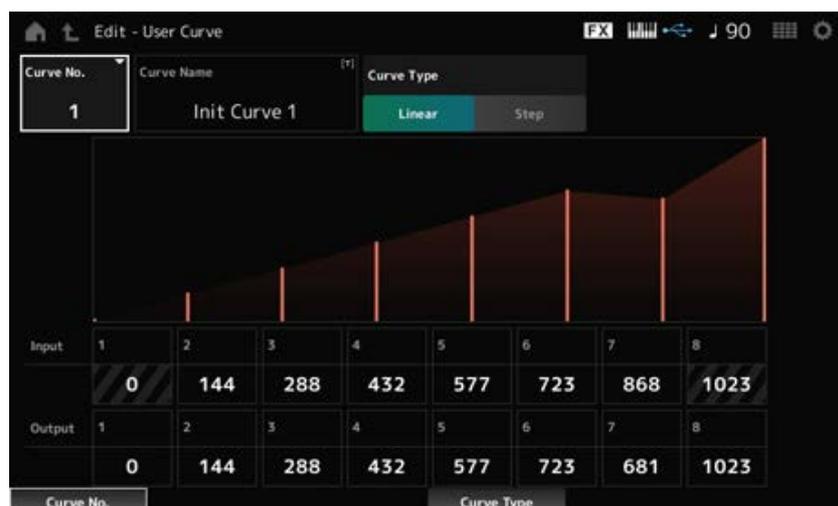
Kopiert die Motion Sequence.

User Curve Edit



Dies ist der Einstellungsbildschirm für die User Curve.

Sie können entweder eine lineare Kurve aus 8 Punkten oder eine 8-stufige Kurve erstellen.



Curve No. (Curve Number)

Zeigt die aktuelle Kurvennummer an.

Einstellungen: 1–32

Curve Name

Sie können die Kurve, die Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen speichern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen

eingeben können.

Curve Type

Stellt den Kurventyp ein.

Einstellungen: *Linear, Step*

Input

Stellt den Eingangspegel für die Kurve ein.

Input 1 ist auf den Wert 0 festgelegt.

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

Einstellungen: 0–1023

Output

Stellt den Ausgangspegel der Kurve ein.

Einstellungen: 0–1023

Mixing



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

Die Einstellungen im Bildschirm *Mixing* werden in der Performance gespeichert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Mixing*



Part 1–16 (Part 1–16 Switch)

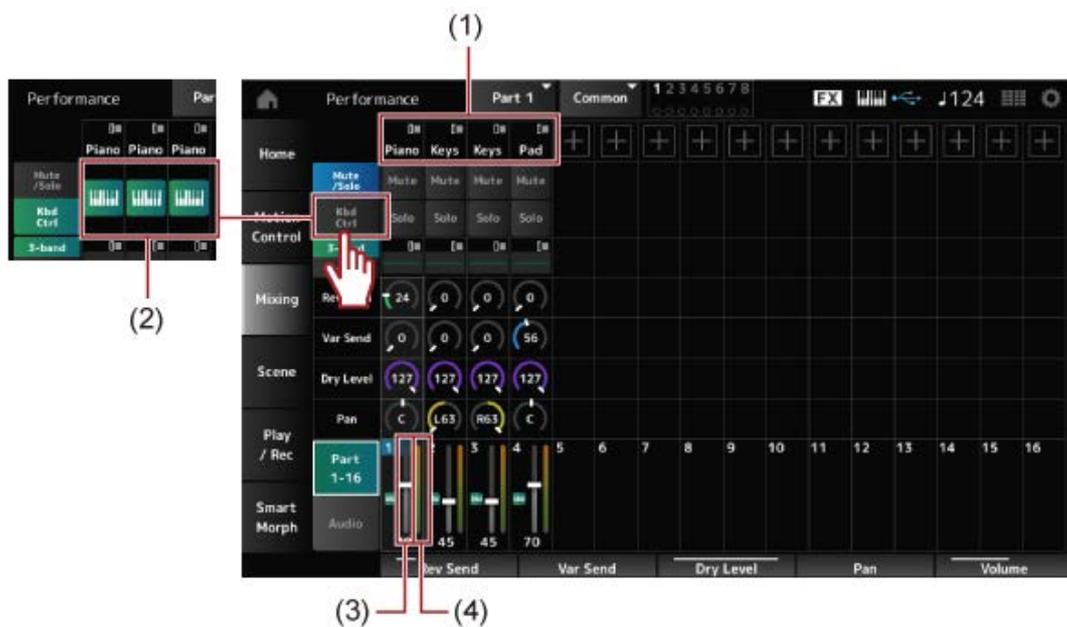
Audio (Audio Switch)

Ändert die Ansicht.

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

■ Wenn die Ansicht *Part 1–16* ausgewählt ist

Legt den Mix für die Parts 1 bis 16 fest.



- (1) *Part Category*
- (2) *Keyboard Control*
- (3) *Volume*
- (4) *Part Level Meter*

Part Category

Die Hauptkategorie des ausgewählten Parts wird angezeigt.

Durch Antippen des Namens wird das Kontextmenü für *Category Search*, *Edit* und *Property* aufgerufen.

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

Tippen Sie auf [+], um einen Part hinzuzufügen.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

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

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Schaltet Mute und Solo für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Keyboard Control

Schaltet die Tastatursteuerung ein und aus.

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

Einstellungen: Off, On

3-band (3-band EQ Switch)

2-band (2-band EQ Switch)

Schaltet für die Parts 1 bis 16 zwischen den Ansichten *2-band EQ* und *3-band EQ* um.

Einstellungen: 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)

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

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

Rev Send (Reverb Send)

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

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

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

Einstellungen: 0–127

Dry Level

Legt den Pegel des Direktsignals (oder den Pegel der Signale, die nicht vom System-Effekt verarbeitet werden) der Parts 1 bis 16 fest.

Einstellungen: 0–127

Pan

Legt die Pan-Position (im Stereofeld) für die Parts 1 bis 16 fest.

Einstellungen: L63–C–R63

Volume

Legt die Lautstärke für die Parts 1 bis 16 fest.

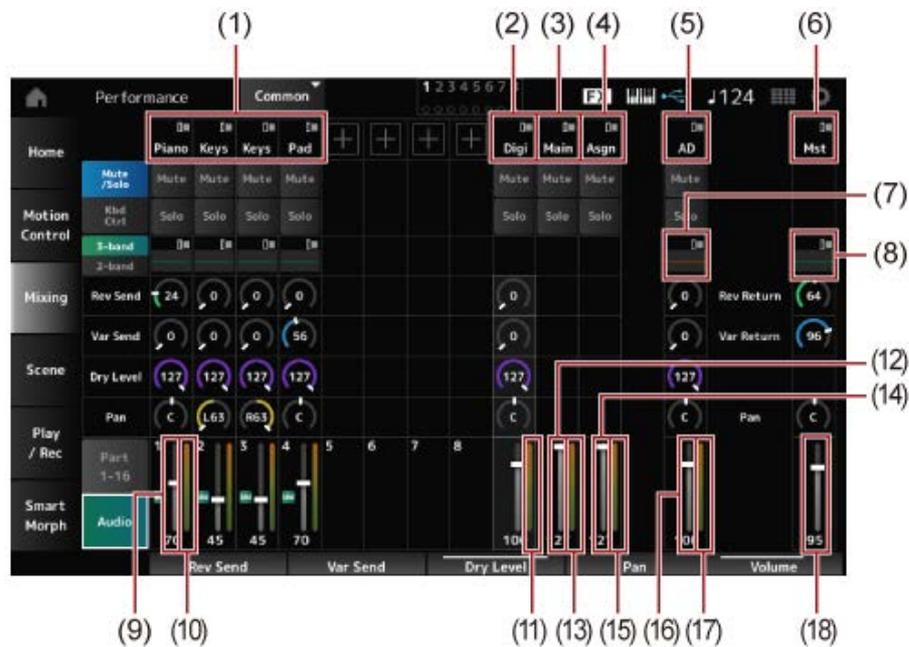
Einstellungen: 0–127

Part Level Meter

Zeigt den Pegel für die Parts 1 bis 16 an.

■ Wenn die Ansicht *Audio* ausgewählt ist

Legt die Mischung für den Audio Part fest.



- (1) *Part Category*
- (2) *Digi (Digital Part)*
- (3) *Main (USB Main Part)*
- (4) *Asgn (USB Assign Part)*
- (5) *AD (A/D Part)*
- (6) *Mst (Master)*
- (7) *A/D Part EQ*
- (8) *Master EQ*
- (9) *Digital Part Volume*
- (10) *Part Level Meter*
- (11) *Digi (Digital Part Level Meter)*
- (12) *USB Main Monitor Volume*
- (13) *Main (Main L&R Level Meter)*
- (14) *USB Assign Monitor Volume*
- (15) *Asgn (Assign L&R Level Meter)*
- (16) *A/D Part Volume*
- (17) *AD (A/D Part Level Meter)*
- (18) *Performance Volume*

Part Category

Die Hauptkategorie des ausgewählten Parts wird angezeigt.

Durch Antippen des Namens wird das Kontextmenü für *Category Search*, *Edit* und *Property* aufgerufen.

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

Tippen Sie auf [+], um einen Part hinzuzufügen.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Digi (Digital Part)

Main (USB Main Part)

Asgn (USB Assign Part)

AD (A/D Part)

Mst (Master)

Durch Tippen auf den Namen wird das Kontextmenü für *Edit* aufgerufen.

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

Schaltet zwischen den Ansichten *Mute/Solo* und *Keyboard Control* um.

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Schaltet Mute und Solo für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

A/D Part EQ

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

Digital Part Reverb Send

A/D Part Reverb Send

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

Einstellungen: 0–127

Digital Part Variation Send

A/D Part Variation Send

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

Einstellungen: 0–127

Digital Part Dry Level

A/D Part Dry Level

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

Einstellungen: 0–127

Digital Part Pan

A/D Part Pan

Legt das Panorama (die Position im Klangfeld) des Digital Part oder A/D Part fest.

Einstellungen: L63–C–R63

Digital Part Volume

A/D Part Volume

USB Main Monitor Volume

USB Assign Monitor Volume

Legt die Lautstärke für den Audio Part fest.

Einstellungen: 0–127

Master EQ

Zeigt den parametrischen 5-Band-EQ an.

Durch Tippen auf den Namen wird das Kontextmenü für *Master EQ Edit* aufgerufen.

Rev Return (Reverb Return)

Var Return (Variation Return)

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

Einstellungen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

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

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

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

Einstellungen: 0–127

Pan (Performance Pan)

Legt das Panorama (die Position im Klangfeld) der Performance fest.

Dieser Parameterwert verschiebt die Pan-Einstellung für jeden Part.

Einstellungen: L63–C–R63

Performance Volume

Legt die Lautstärke für die Performance fest.

Einstellungen: 0–127

Part Level Meter

Digi (Digital Part Level Meter)

Main (Main L&R Level Meter)

Asgn (Assign L&R Level Meter)

AD (A/D Part Level Meter)

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

Scene

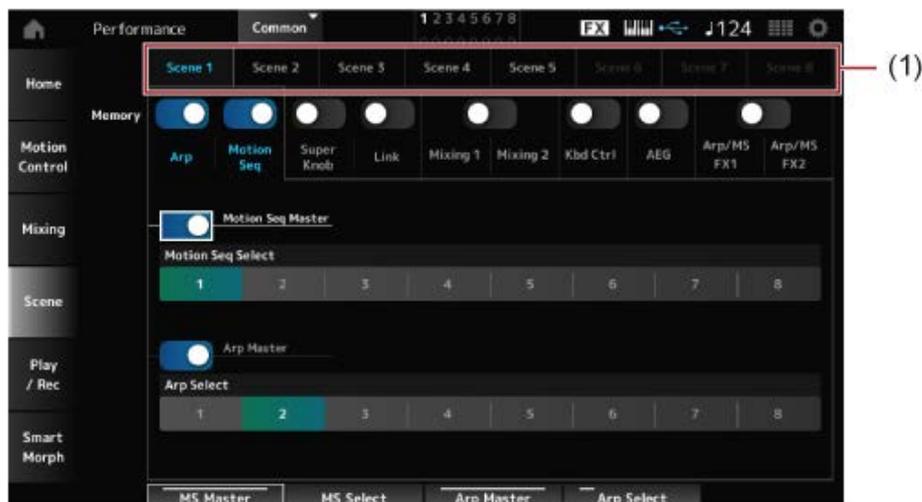


Auf dem Bildschirm *Scene* können Sie die Einstellungen für den Arpeggio-Typ, den Motion-Sequence-Typ und die Part-Parameter für jede der SCENE-Schaltflächen registrieren.

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

HINWEIS

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



(1) Scene Select

Scene Select

Wählen Sie unter *Scene* eine Registerkarte, um die Einstellungen zu registrieren. Die Registerkarten *Scene1* bis *Scene8* sind mit den SCENE-Schaltflächen im oberen Bereich verknüpft.

Einstellungen: 1–8

Memory (Memory Switch)

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

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

Einstellungen: Off, On

Part 1–16 / Common

Wechselt zwischen den Ansichten *Part 1–16* und *Common*.

Die Ansichten sind unter den Registerkarten *Mixing 1*, *Mixing 2*, *Kbd Ctrl*, *AEG*, *Arp/MS FX1*, und *Arp/MS FX2* verfügbar.

Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Indem Sie *Offset* auf „Off“ setzen, können Sie kleinere Schritte verwenden, um einige der *Scene*-Parameter einzustellen.

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

Einstellungen: Off (Absolut), On (Offset)

■ Wenn die Memory Switches für Arp und Motion Seq eingeschaltet sind

Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

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

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Schaltet das Arpeggio für die gesamte Performance ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Arp Select (Arpeggio Select)

Ändert die Arpeggio-Auswahl.

Einstellungen: 1–8

■ Wenn die *Memory Switches* für *Super Knob* und *Link* eingeschaltet sind



Super Knob (Super Knob Value)

Legt den Super-Knob-Wert fest.

Einstellungen: 0–1023

Super Knob Link

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

Wenn dieser Schalter auf „Off“ steht, hat die Bedienung des Super-Drehreglers keinen Einfluss auf die Parameter der zuweisbaren Drehregler.

Einstellungen: Off, On

■ Wenn die *Memory Switches* für *Mixing 1* und *Mixing 2* eingeschaltet sind



■ **Mixing 1**

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

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

Common-Parameter werden auf die gesamte Performance angewendet.

Part 1–16-Ansicht

Rev Send (Reverb Send)

Legt den Reverb Send für jeden Part fest.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Legt den Variation Send für jeden Part fest.

Einstellungen: 0–127

Dry Level

Legt den Pegel des Direktsignals für jeden Part fest.

Einstellungen: 0–127

Pan

Legt das Panorama für jeden Part fest.

Einstellungen: L63–C–R63

Volume (Part Volume)

Stellt die Lautstärke jedes Parts ein.

Einstellungen: 0–127

Common view

Rev Return (Reverb Return)

Stellt den Reverb Return (Halleffekt-Rückweg) ein.

Einstellungen: 0–127

Var Return (Variation Return)

Stellt den Variation Return (Variation-Rückweg) ein.

Einstellungen: 0–127

Pan (Performance Pan)

Legt Pan für die Performance fest.

Einstellungen: L63–C–R63

■ **Mixing 2**

Part 1–16-Ansicht

● **Wenn Offset eingeschaltet ist**

Cutoff (Cutoff Frequency)

Legt die Cutoff-Frequenz für jeden Part fest.

Einstellungen: –64–+63

Res (Filter Resonance/Width)

Legt die Filterresonanz oder Filterbreite für jeden Part fest.

Einstellungen: –64–+63

FEG Depth

Stellt den FEG-Anteil jedes Parts ein.

Einstellungen: –64–+63

● **Wenn Offset ausgeschaltet ist**

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

Cutoff

Einstellungen: (FM-X, AN-X): 0–1023

Resonance

Einstellungen: (FM-X): 0–127

Einstellungen: (AN-X): 0–255

FEG

Einstellungen: (AN-X): –9600–+9600

HINWEIS

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

Mute (Part Mute)

Schaltet Mute für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Volume (Part Volume)

Stellt die Lautstärke des Parts ein.

Einstellungen: 0–127

Common-Ansicht

Cutoff (Cutoff Frequency)

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

Einstellungen: -64—+63

Res (Filter Resonance/Width)

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

Einstellungen: -64—+63

FEG Depth

Dies wird als Versatzwert für Part FEG Depth angegeben.

Einstellungen: -64—+63

■ Wenn Memory Switch für Kbd Ctrl eingeschaltet ist („On“)



Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

Schaltet Keyboard Control für den Part ein oder aus.

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

Einstellungen: Aus (grau), Ein (grün)

■ Wenn Memory Switch für AEG eingeschaltet ist („On“)



Part 1–16-Ansicht

● Wenn *Offset* eingeschaltet ist

Attack (AEG Attack Time)

Legt die AEG-Einschwingzeit für den Part fest.

Einstellungen: -64–+63

Decay (AEG Decay Time)

Legt die AEG-Abschwingzeit für den Part fest.

Einstellungen: -64–+63

Sustain (AEG Sustain Level)

Legt den AEG-Haltepegel des Parts fest.

Einstellungen: -64–+63

Release (AEG Release Time)

Legt die AEG-Ausklingzeit für den Part fest.

Einstellungen: -64–+63

● Wenn *Offset* ausgeschaltet ist

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

Attack

Einstellungen: (AN-X): 0–255

Decay

Einstellungen: (AN-X): 0–255

Sustain

Einstellungen: (AN-X): 0–511

Release

Einstellungen: (AN-X): 0–255

Common-Ansicht

Attack

Setzt den Offset-Wert auf *Attack* für den Part.

Einstellungen: -64–+63

Decay

Setzt den Offset-Wert auf *Decay* für den Part.

Einstellungen: -64–+63

Sustain

Setzt den Offset-Wert auf *Sustain* für den Part.

Einstellungen: -64–+63

Release

Setzt den Offset-Wert auf *Release* für den Part.

Einstellungen: -64—+63

- Wenn die *Memory Switches* für *Arp/MS FX 1* und *Arp/MS FX 2* eingeschaltet sind



■ *Arp/MS FX 1*

Part 1–16-Ansicht

Swing

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

Einstellungen: -120—+120

Unit (Part Unit Multiply)

Stellt den *Unit Multiply*-Wert des Arpeggios oder des Motion Sequencers für jeden Part ein.

Einstellungen: 50%–400%, *Common*

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt.

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

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Legt die Arpeggio-Gate-Time-Rate für jeden Part fest.

Einstellungen: 0%–200%

Velocity (Arp Velocity Rate)

Legt die Arpeggio-Velocity-Rate für jeden Part fest.

Einstellungen: 0%–200%

Common-Ansicht

Swing

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf *Swing*.

Einstellungen: -120—+120

Unit (Common Unit Multiply)

Legt *Unit Multiply* für alle Parts fest.

Einstellungen: 50%–400%

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt.

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

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

Einstellungen: –100–+100

Velocity (Arp Velocity Rate)

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

Einstellungen: –100–+100

■ **Arp/MS FX 2**

Part 1–16-Ansicht

Amp (Motion Sequencer Amplitude)

Legt die Motion Sequencer Amplitude für jeden Part fest.

Einstellungen: –127–+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)

Legt die Motion Sequencer Pulse Shape für jeden Part fest.

Einstellungen: –100–+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness)

Legt die Motion Sequencer Smoothness für jeden Part fest.

Einstellungen: –127–+127

Random (Motion Sequencer Randomness)

Legt die Motion Sequencer Randomness für jeden Part fest.

Einstellungen: 0–127

Common-Ansicht

Amp (Motion Sequencer Amplitude)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf *Motion Sequencer Amplitude*.

Einstellungen: –127–+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf *Motion Sequencer Pulse Shape*.

Einstellungen: –100–+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf *Motion Sequencer Smoothness*.

Einstellungen: -127+127

Random (Motion Sequencer Randomness)

Setzt den Offset-Wert für jeden Part auf *Motion Sequencer Randomness*.

Einstellungen: -127+127

Play/Rec



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

Pattern



Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung

- [SONG/PATTERN]-Schaltfläche → *Pattern*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern*
- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern*



(1) *Link Icon*

Pattern Name

Zeigt den Namen des ausgewählten Patterns an.

Wenn Sie auf den Namen tippen, wird das Kontextmenü für *Load*, *Rename* und *New Pattern* angezeigt.

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

Link Icon

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

Link angezeigt.

Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.

HINWEIS

Die blaue Flagge wird angezeigt, wenn Sie einen Parameter in der Performance ändern.

Click Settings

Der Bildschirm *Tempo Settings* erscheint.

Time Signature

Zeigt den Takt des Patterns an.

Position

Legt die Position für den Start der Wiedergabe und Aufnahme sowie die aktuelle Position der Wiedergabe fest.

Die links angezeigte Zahl ist der Takt, und die rechts angezeigten Zahlen sind die Schläge und Klicks.

Tempo

Stellt das Tempo für die Pattern-Wiedergabe ein.

Einstellungen: 5–300

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

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

HINWEIS

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

Edit/Job

Öffnet den Bildschirm für Pattern-Bearbeitung und Jobs.

Scene

Zeigt den Namen der ausgewählten Scene an.

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

Length

Legt die Sequenzlänge der ausgewählten Scene fest.

Einstellungen: 1–256

Key On Start

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

Einstellungen: Off, On

Chain

Aktiviert/deaktiviert die Chain-Wiedergabe.

Einstellungen: Off, On

Undo

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

Diese Schaltfläche ist aktiv, wenn Sie Einstellungen an einer Sequenz ändern.

Redo

Redo (Wiederherstellen) stellt die Aufnahme wieder her, die durch *Undo* (Rückgängig) ungeschehen gemacht wurde. Diese Schaltfläche ist erst dann aktiv, nachdem *Undo* (Rückgängig) verwendet wurde.

Part 1–8

Part 9–16

Wechselt zwischen Part-Ansichten.

■ Aufnahmebereitschaft

Bedienung

- Schaltfläche [SONG/PATTERN] → *Pattern* → [●]-Schaltfläche (Aufnahme)
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → [●]-Schaltfläche (Aufnahme)



Time Signature

Legt den Takt der Scene fest.

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

Rec Quantize (Record Quantize)

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

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

Loop

Wenn Loop eingeschaltet ist, wird die Pattern-Aufzeichnung in einer Schleife fortgesetzt.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Durch Drücken der Taste [●] (Aufnahme) während der Songaufnahme wird der Recorder in den Probemodus versetzt und die Taste [●] (Record) blinkt. Im Probemodus wird die Wiedergabe des Patterns fortgesetzt, aber die Aufnahme wird vorübergehend angehalten. Das macht den Modus sehr nützlich zum Üben. Während der Songaufnahme können Sie die Taste [●] (Aufnahme) drücken, um zwischen dem Aufnahmemodus und dem Probemodus zu wechseln.

■ Aufnahme

Bedienung

- [SONG/PATTERN]-Schaltfläche → *Pattern* → [●]-Schaltfläche (Aufnahme) → [►]-Schaltfläche (Wiedergabe)
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → [●]-Schaltfläche (Aufnahme) → [►]-Schaltfläche (Wiedergabe)



Hold [SHIFT] + key to erase

Erase

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

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

■ Overdub-Aufnahme

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

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → (mit bereits aufgenommenem Song) → [●]-Schaltfläche (Aufnahme) → Tippen auf *Record Type* → *Overdub* aus dem Menü auswählen → [►]-Schaltfläche (Wiedergabe)



Record Type

Wählt zwischen *Replace*- oder *Overdub*-Aufnahme.

Einstellungen: *Replace*, *Overdub*

Bildschirm *Pattern Edit*



Mithilfe der Pattern-Funktion können Sie für jede Scene eine Sequenz registrieren.

■ Allgemeine Vorgänge für alle Registerkarten auf dem Bildschirm *Pattern Edit*

Undo

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

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

Redo

Redo (Wiederherstellen) stellt die Aufnahme wieder her, die durch *Undo* (Rückgängig) ungeschehen gemacht wurde. Diese Schaltfläche wird verfügbar, nachdem *Undo* (Rückgängig) verwendet wurde.

Execute

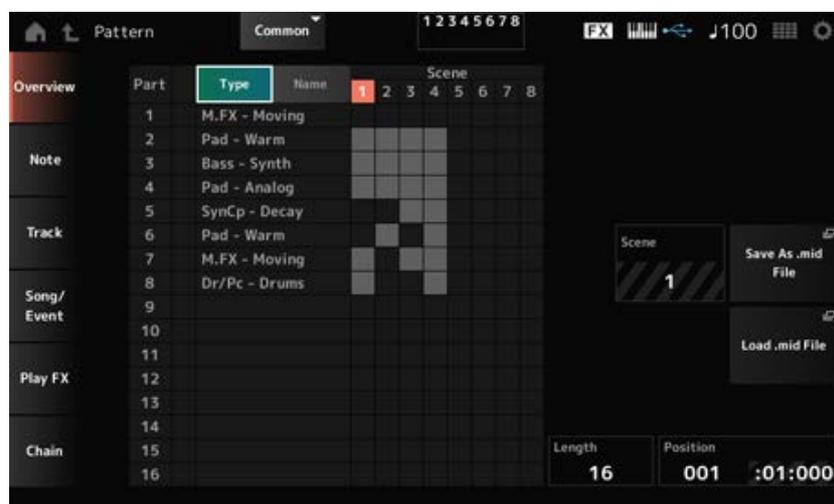
Wendet den ausgewählten Job auf die MIDI-Sequenz an.

Overview



Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Overview*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Overview*



Type

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

Name

Tippen Sie hierauf, um den Part-Namen anzuzeigen. Dadurch ändert sich auch die auf dem Bildschirm *Play/Rec* angezeigte Liste.

Part Mute Icon

Part Solo Icon

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

Scene

Zeigt die Nummer der ausgewählten Scene an.

Save As .mid File

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

Load .mid File

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

Length

Legt die Sequenzlänge der ausgewählten Scene fest.

Position

Zeigt die aktuelle Position der Scene-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition angeben.

Einstellungen: 001–256

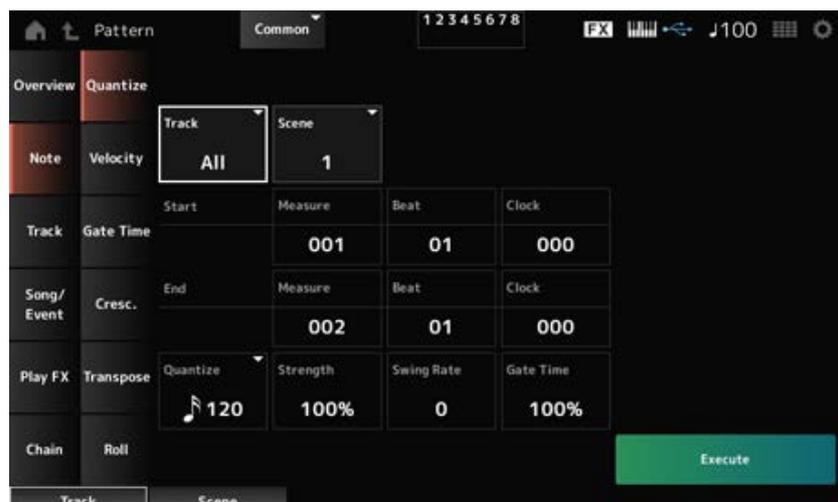
Quantize



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

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Note* → *Quantize*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Quantize*



Track

Gibt die Spur für den *Quantize*-Vorgang an.

Einstellungen: *All*, 1–16

Scene

Gibt die Scene für den *Quantize*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–8

Start Measure

Gibt den ersten Takt für den *Quantize*-Vorgang an.

Einstellungen: 001–257

Start Beat

Gibt den ersten Schlag für den *Quantize*-Vorgang an.

Einstellungen: Je nach der Einstellung bei *Time Signature*.

Start Clock

Gibt den ersten Clock-Impuls für den *Quantize*-Vorgang an.

Einstellungen: Je nach der Einstellung bei *Time Signature*.

End Measure

Gibt den letzten Takt für den *Quantize*-Vorgang an.

Einstellungen: 001–257

End Beat

Gibt den letzten Takt für den *Quantize*-Vorgang an.

Einstellungen: Je nach der Einstellung bei *Time Signature*.

End Clock

Gibt den letzten Clock-Impuls für den *Quantize*-Vorgang an.

Einstellungen: Je nach der Einstellung bei *Time Signature*.

Quantize

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

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

Strength

Legt die Stärke der „Magnetwirkung“ bei der Quantisierung fest.

Wenn dieser Parameter auf 100 % eingestellt ist, werden alle Noten an die in *Quantize* angegebene Position verschoben.

Eine Einstellung von 0 % bewirkt keine Quantisierung.

Einstellungen: 0%–100%

Swing Rate

Ändert das Timing der geradzahligen Beats (unbetonte Zählzeiten), gezählt ab dem in *Quantize* angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Feeling zu verleihen.

Einstellungen: Je nach der Einstellung bei *Quantize* (*quantization resolution*).

Wenn *Quantize* auf Viertelnote, Achtelnote, Sechzehntelnote oder Zweiunddreißigstelnote eingestellt ist: 0 bis zur Hälfte des Rasters

Wenn *Quantize* auf Vierteltriolen, Achteltriolen oder Sechzehnteltriolen eingestellt ist: 1 bis zur Hälfte des Rasters

Wenn *Quantize* auf Achtelnote + Achteltriolen oder Sechzehntelnote + Sechzehnteltriolen eingestellt ist: 0 bis zur Hälfte des Triolenrasters

Gate Time

Ändert die Gate-Zeit (die klingende Notenlänge) der geradzahligen Schläge (unbetonte Zählzeiten), gezählt ab dem in *Quantize* angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Gefühl zu verleihen.

Einstellungen: 0%–200%

Velocity



Ändert den Wert *Velocity*, so dass Sie die Lautstärke der Noten im angegebenen Bereich ändern können.

HINWEIS

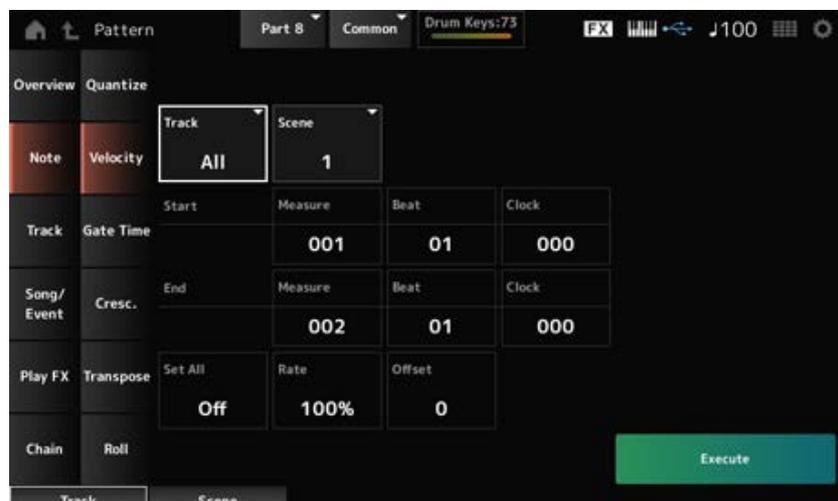
Die *Velocity* wird nach der unten gezeigten Formel berechnet.

Angepasste Velocity = (ursprüngliche Velocity × Rate) + Offset

Wenn das Ergebnis 0 oder kleiner ist, wird der Wert auf 1 gesetzt. Wenn das Ergebnis höher als 128 ist, wird der Wert auf 127 gesetzt.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Note* → *Velocity*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Velocity*



Set All

Legt die Anschlagstärke aller Noten im ausgewählten Abschnitt fest.

Bei der Einstellung *Off* funktioniert *Set All* nicht.

Bei einer anderen Einstellung als *Off* werden *Rate* und *Offset* deaktiviert.

Einstellungen: *Off*, 001–127

Rate

Legt den Prozentsatz für die Änderung der Anschlagstärke fest.

Bei einer Einstellung von 99 % oder weniger ist die Anschlagstärke niedriger. Bei einer Einstellung von 101 % oder höher ist die Anschlagstärke höher.

Bei 100 % bleibt die Anschlagstärke unverändert.

Dieser Parameter kann nicht geändert werden, wenn *Set All* auf einen anderen Wert als *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0%–200%

Offset

Legt den Wert fest, der zum ursprünglichen Velocity-Wert addiert oder davon subtrahiert werden soll. Bei einer Einstellung von -1 oder weniger ist die Anschlagstärke niedriger. Bei einer Einstellung von +1 oder mehr ist die Anschlagstärke höher.

Bei der Einstellung 0 bleibt die Anschlagstärke unverändert.

Dieser Parameter kann nicht geändert werden, wenn *Set All* auf einen anderen Wert als *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: -127–+127

Gate Time



Gibt die klingende Länge von Noten im angegebenen Abschnitt an (*Gate Time*).

HINWEIS

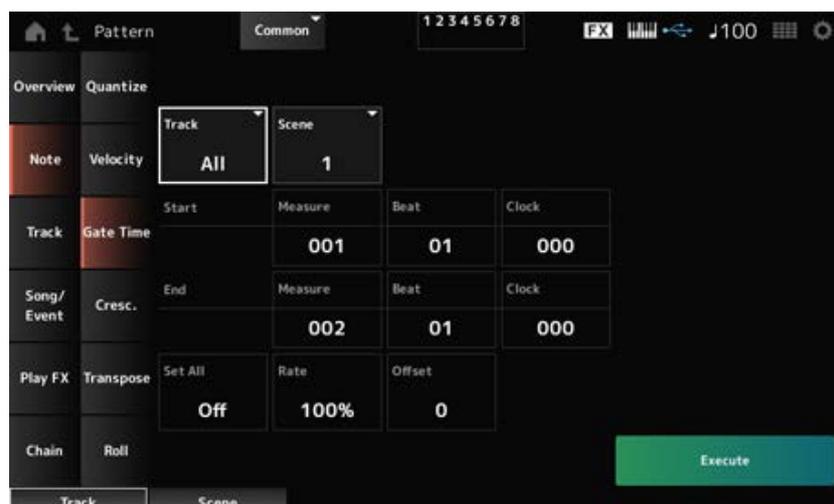
Die *Gate Time* wird nach der unten gezeigten Formel berechnet.

Angepasste Gate Time = (Ursprüngliche Gate Time × Rate) + Offset

Wenn das Ergebnis 0 oder kleiner ist, wird der Wert auf 1 gesetzt.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↶] → *Note* → *Gate Time*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Gate Time*



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Note* → *Velocity* im *Pattern Edit* öffnen; die möglichen *Set All*-Einstellungen sind jedoch verschieden.

Set All

Einstellungen: *Off*, 001–9999

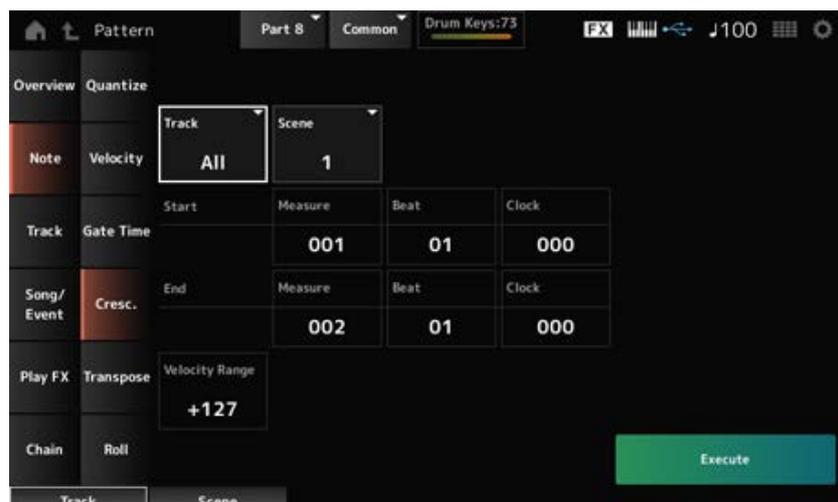
Cresc. (Crescendo)



Mit diesem Job können Sie ein Crescendo oder ein Decrescendo über einen bestimmten Notenbereich erstellen. (Ein Crescendo ist eine allmähliche Zunahme der Lautstärke, ein Decrescendo ist eine allmähliche Abnahme der Lautstärke.)

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Note* → *Cresc.*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Cresc.*



Velocity Range

Stellt die Intensität des Crescendo oder Decrescendo ein. Beginnend mit der ersten Note des angegebenen Bereichs werden die Werte für die Anschlagstärke der Noten allmählich erhöht bzw. verringert. Die Velocity der letzten Note im Bereich errechnet sich aus der ursprünglichen Velocity plus dem Wert *Velocity Range*. Falls die sich ergebende Anschlagstärke außerhalb des Bereichs 1–127 liegt, wird der Wert auf 1 bzw. 127 gesetzt. Die Einstellung von +1 oder höher erzeugt ein Crescendo. Die Einstellung von –1 oder niedriger erzeugt ein Decrescendo. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung.

Einstellungen: –127–+127

Transpose



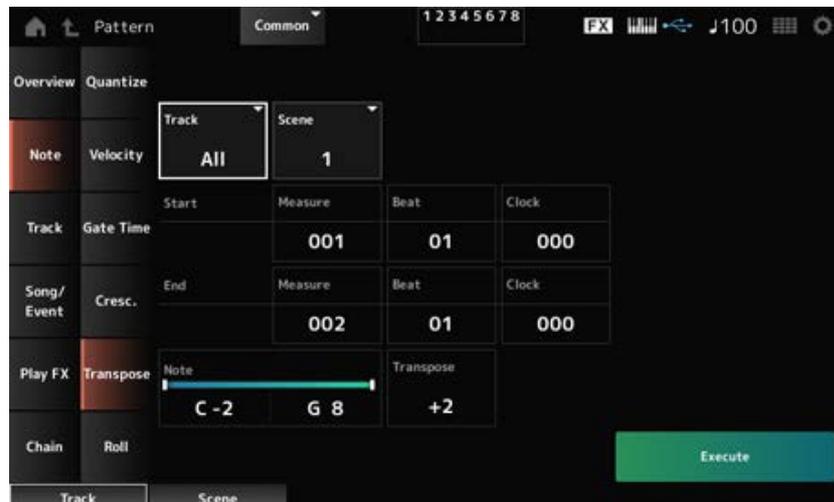
Mit diesem Job können Sie die Tonart bzw. Tonhöhe der Noten im angegebenen Bereich ändern.

HINWEIS

Wenn der *Transpose*-Job ausgeführt wird, werden alle Noten außerhalb des zulässigen Bereichs von C-2–G8 automatisch so geändert (oktaviert), dass sie in den Bereich passen.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Note* → *Transpose*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Transpose*



Dieser Bildschirm ist mehr oder weniger der gleiche, der über *Note* → *Quantize* im *Pattern Edit* geöffnet wurde.

Note

Gibt den Bereich der zu transponierenden Tonarten (Noten) an.

Tippen Sie hierauf, um das Kontextmenü zu öffnen, und stellen Sie dann *Keyboard* auf On, um den Bereich mit den Tasten auf der Tastatur festzulegen.

Einstellungen: C-2–G8

Transpose

Legt den Bereich fest, der in Halbtönen verschoben werden soll.

Eine Einstellung von +12 transponiert um eine Oktave höher, eine Einstellung von -12 um eine Oktave tiefer.

Der Wert 0 bewirkt keine Änderung.

Einstellungen: -127–+127

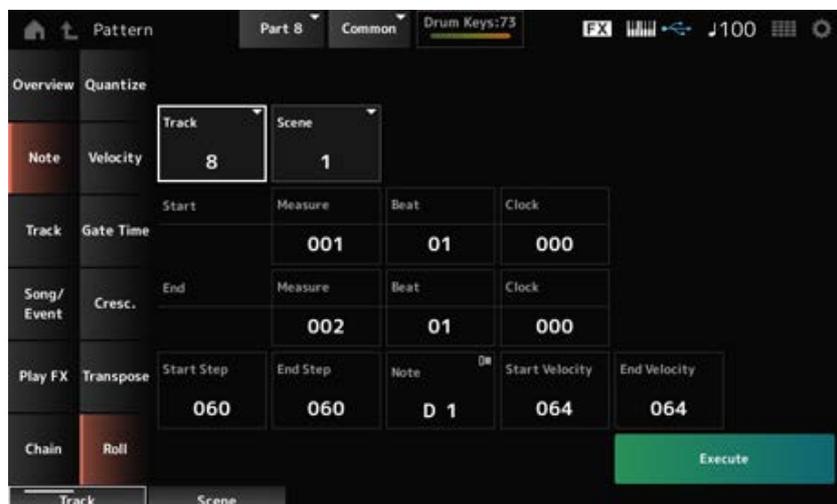
Roll



Mit diesem Job wird eine Folge von Noten (z. B. ein Trommelwirbel) über den angegebenen Bereich erzeugt.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Note* → *Roll*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Roll*



Dieser Bildschirm ist mehr oder weniger der gleiche, der über *Note* → *Quantize* im *Pattern Edit* geöffnet wird, nur dass die verfügbaren Einstellungen für *Track* unterschiedlich sind.

Track

Einstellungen: 1–16

Start Step

Stellt die Schrittweite (bzw. der Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels ein.

Wenn Sie einen kleineren Wert einstellen, können Sie schnellere Wirbel spielen.

Der hier angegebene Clock-Impuls gilt für den Anfang des Bereichs.

Einstellungen: 015–999

End Step

Stellt die Schrittweite (bzw. der Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels ein.

Wenn Sie einen kleineren Wert einstellen, können Sie schnellere Wirbel spielen.

Der hier angegebene Clock-Impuls gilt für das Ende des Bereichs.

Einstellungen: 015–999

Note

Legt die Note für Wirbel fest.

Tippen Sie hierauf, um das Kontextmenü zu öffnen, und stellen Sie dann *Keyboard* auf *On*, damit Sie die Taste auf der Tastatur anschlagen können.

Einstellungen: C–2–G8

Start Velocity

Legt die Anschlagstärke für das Spielen der Wirbel fest.

Die hier angegebene Anschlagstärke gilt für den Anfang des Bereichs.

Einstellungen: 001–127

End Velocity

Legt die Anschlagstärke für das Spielen der Wirbel fest.
Die hier angegebene Anschlagstärke gilt für das Ende des Bereichs.

Einstellungen: 001–127

HINWEIS

Indem Sie sowohl *Start Velocity* als auch *End Velocity* festlegen, können Sie ein Crescendo oder Decrescendo für die Wirbel erzeugen.

Track



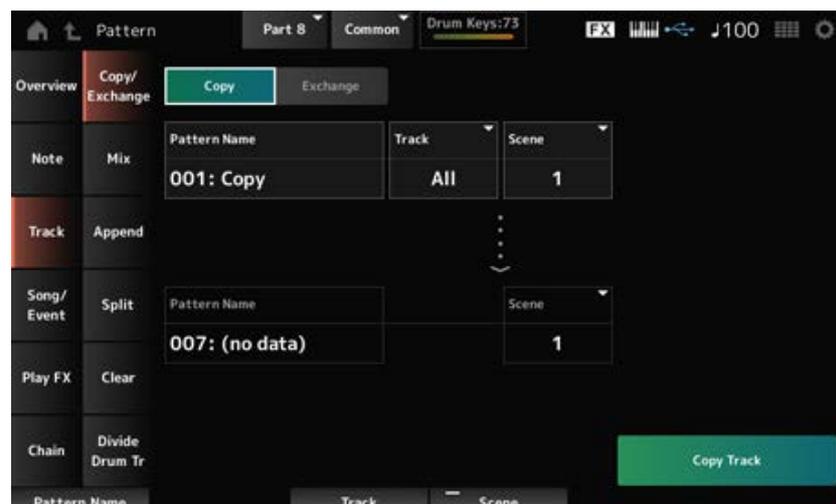
Copy/Exchange



Dieser Job kopiert Daten von einer angegebenen Quellspur auf die angegebene Zielspur oder tauscht Daten zwischen zwei angegebenen Spuren aus.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Track* → *Copy/Exchange*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Copy/Exchange*



Copy

Kopiert Daten von der angegebenen Spur auf eine andere Spur.

ACHTUNG

Wenn *Copy Track* ausgeführt wird, werden die vorhandenen Daten auf der Zielspur überschrieben und gehen verloren.

Exchange

Tauscht Daten zwischen zwei Spuren aus.

Pattern Name *1 Source

Gibt das Pattern an, von dem kopiert werden soll.

Track *1 Source

Gibt die Spur an, von der kopiert werden soll.

Einstellungen: *All*, 1–16

Scene *1 Source

Gibt die Scene an, von der kopiert werden soll.

Einstellungen: *All*, 1–8

Pattern Name *2 Destination

Gibt das Pattern an, zu dem kopiert werden soll.

Track *2 Destination

Gibt die Spur an, zu der kopiert werden soll.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Quelle (Source) auf *All* eingestellt ist.

Einstellungen: 1–16

Scene *2 Destination

Gibt die Scene an, zu der kopiert werden soll.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Quelle (Source) auf *All* eingestellt ist.

Einstellungen: 1–8

Copy Track

Führt den *Copy*-Vorgang aus.

HINWEIS

Wenn *Copy Track* ausgeführt wird, während *Track* und *Scene* auf *All* eingestellt sind, werden auch die Chain-Daten kopiert.

Exchange Track

Führt den *Exchange*-Vorgang aus.

HINWEIS

Wenn *Exchange Track* ausgeführt wird, während *Track* und *Scene* auf *All* eingestellt sind, werden auch die Chain-Daten vertauscht.

Mix



Mischt die Daten (führt sie zusammen) der angegebenen Spur A und Spur B und platziert das Ergebnis in Spur B.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Track* → *Mix*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Mix*



Pattern Name *1 Source A

Gibt das erste zu mischende Pattern an.

Track *1 Source A

Gibt die Spur für den *Mix*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–16

Scene *1 Source A

Gibt die Scene für den *Mix*-Vorgang an.

Einstellungen: *All*, 1–8

Pattern Name *2 Source B

Gibt das erste zu mischende Pattern an.

Track *2 Source B

Gibt die Spur für den *Mix*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–16

Scene *2 Source B

Gibt die Scene für den *Mix*-Vorgang an.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Quelle A auf *All* eingestellt ist.

Einstellungen: 1–8

Pattern Name *3 Destination B

Zeigt den Namen des Patterns an, zu dem gemischt werden soll.

Track *3 Destination B

Zeigt die Spurnummer für den *Mix*-Vorgang an.

Scene *3 Ziel B

Zeigt die Scene-Nummer für den *Mix*-Vorgang an.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Quelle A auf *All* eingestellt ist.

Mix Track

Führt den *Mix*-Vorgang aus.

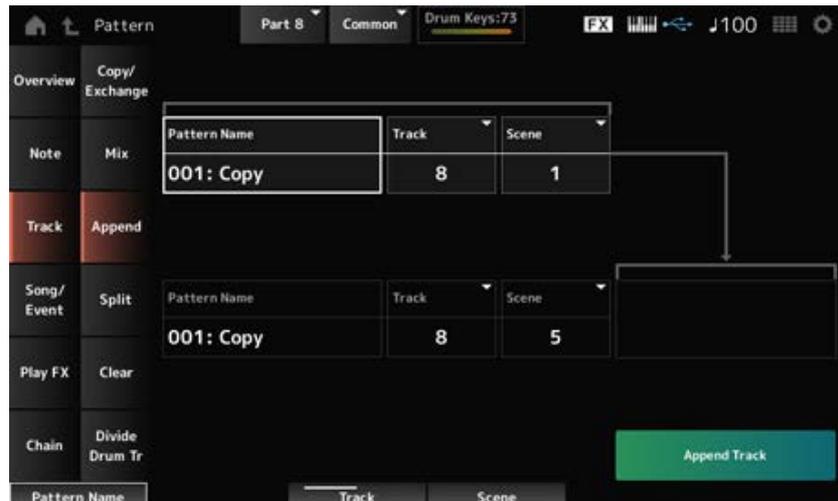
Append



Fügt die Daten in der angegebenen Spur am Ende einer anderen Spur hinzu.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↺] → *Track* → *Append*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Append*



Pattern Name *1 Source

Gibt das Pattern an, von dem hinzugefügt werden soll.

Track *1 Source

Gibt die Spur für den *Append*-Vorgang an.

Einstellungen: *All*, 1–16

Scene *1 Source

Gibt die Scene für den *Append*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–8

Pattern Name *2 Destination

Gibt das Pattern an, zu dem hinzugefügt werden soll.

Track *2 Destination

Gibt die Spur für den *Append*-Vorgang an.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Quelle (Source) auf *All* eingestellt ist.

Einstellungen: 1–16

Scene *2 Destination

Gibt die Scene für den *Append*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–8

Append Track

Führt den *Append*-Vorgang aus.

Split



Teilt die Daten der angegebenen Spur im angegebenen Takt und verschiebt die zweite Hälfte auf eine andere angegebene Spur.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Track* → *Split*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Split*



Pattern Name *1 Source

Gibt das Pattern an, das aufgeteilt werden soll.

Track *1 Source

Gibt die Spur für den *Split*-Vorgang an.

Einstellungen: *All*, 1–16

Scene *1 Source

Gibt die Scene für den *Split*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–8

Measure *1 Source

Gibt den Takt an, bei dem die Daten geteilt werden.

Einstellungen: 2–256

Pattern Name

Zeigt das Pattern an, in das aufgeteilt werden soll.

Track

Zeigt die Spur für den *Split*-Vorgang an.

Scene

Zeigt die Scene für den *Split*-Vorgang an.

Pattern Name *2 Destination

Gibt das Pattern an, an das die Split-Daten gesendet werden sollen.

Track *2 Destination

Gibt die Spur für den *Split*-Vorgang an.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Quelle (Source) auf *All* eingestellt ist.

Einstellungen: 1–16

Scene *2 Destination

Gibt die Scene für den *Split*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–8

Spilt Track

Führt den *Split*-Vorgang aus.

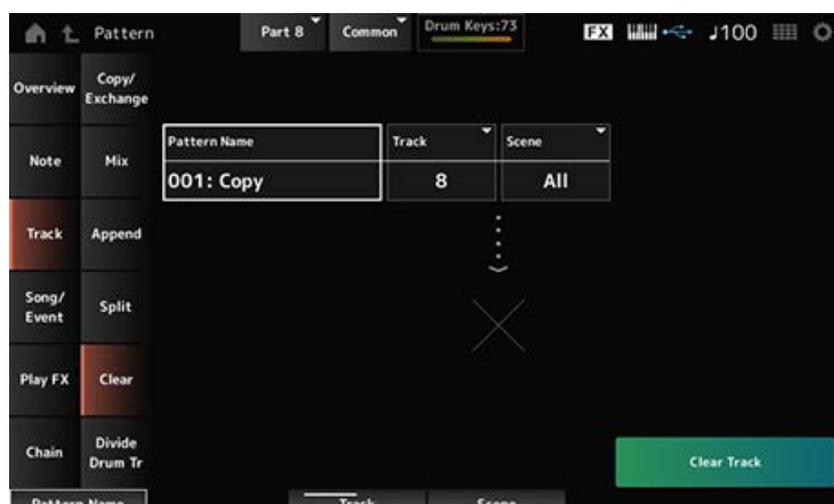
Clear



Löscht Daten des angegebenen Tracks.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↺] → *Track* → *Clear*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Clear*



Pattern Name

Gibt das zu löschende Pattern an.

Track

Gibt die Spur für den *Clear*-Vorgang an.

Einstellungen: *All*, 1–16

Scene

Gibt die Scene für den *Clear*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–8

Clear Track

Führt den *Clear*-Vorgang aus.

HINWEIS

Wenn *Clear Track* ausgeführt wird, während *Track* und *Scene* auf *All* eingestellt sind, werden auch die Chain-Daten gelöscht.

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)



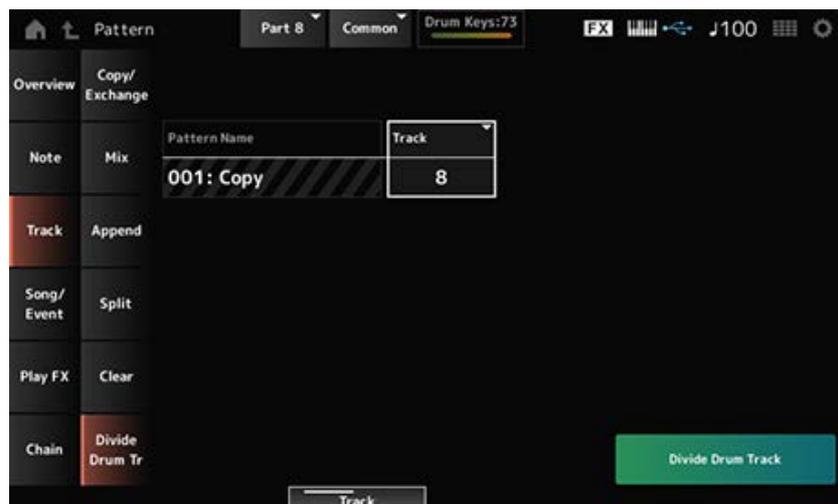
Übernimmt die aufgenommenen Drums von der angegebenen Spur und weist jedes Instrument (einzelnes Percussion-Instrument im Drum-Set) den Tracks 9 bis 16 zu.

HINWEIS

Wenn auf den Tracks 9 bis 16 und den Parts 9 bis 16 Daten vorhanden sind, werden durch die Ausführung des Vorgangs *Divide Drum Track* die vorhandenen Daten überschrieben. *Undo* und *Redo* können bei diesem Vorgang nicht verwendet werden.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↺] → *Track* → *Divide Drum Tr*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Divide Drum Tr*



Pattern Name

Gibt das Pattern für den *Divide*-Vorgang an.

Track

Gibt die Spur für den *Divide*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–16

Divide Drum Track

Führt den *Divide*-Vorgang aus.

Song/Event



Get Phrase



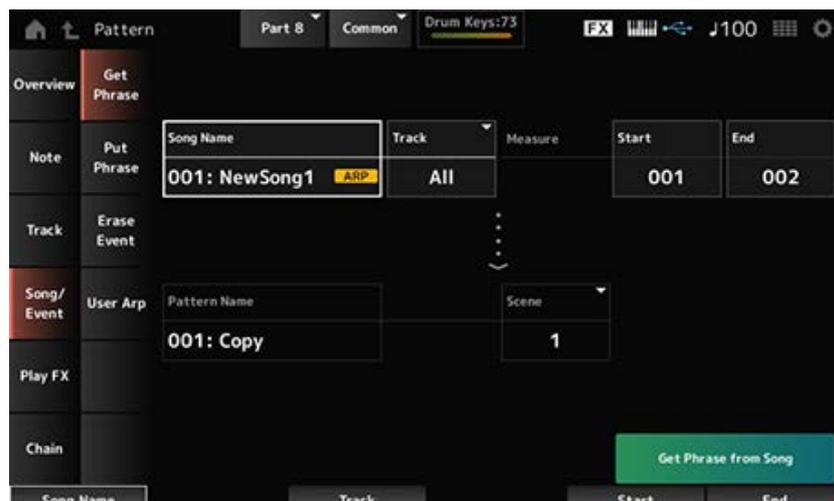
Kopiert einen bestimmten Abschnitt des Songs auf die angegebene Spur.

ACHTUNG

Die vorhandenen Daten am Kopierziel werden überschrieben und gehen verloren.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Song/Event* → *Get Phrase*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Get Phrase*



Song Name

Gibt den Song an, von dem kopiert werden soll.

Track *1 Source

Gibt die Spur für den *Get Phrase*-Vorgang an.

Einstellungen: *All*, 1–16

Start Measure

Gibt die Starttaktposition für den *Get Phrase*-Vorgang an.

Einstellungen: 001–998

End Measure

Gibt das Taktende für den *Get Phrase*-Vorgang an.

Einstellungen: 002–999

Pattern Name

Gibt das Pattern an, zu dem kopiert werden soll.

Track *2 Destination

Gibt die Spur an, zu der kopiert werden soll.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Quelle (Source) auf *All* eingestellt ist.

Einstellungen: 1–16

Scene

Gibt die Scene an, zu der kopiert werden soll.

Einstellungen: 1–8

Get Phrase from Song

Führt den *Get Phrase*-Vorgang aus.

Put Phrase



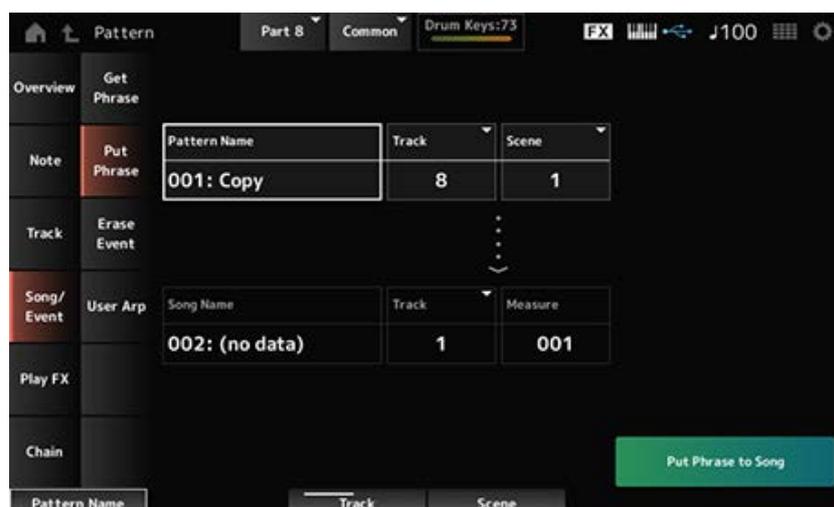
Kopiert die angegebenen Takte der Pattern-Spur auf die angegebene Song-Spur.

HINWEIS

Die kopierten Daten werden mit den vorhandenen Daten auf der Zielspur zusammengeführt.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Song/Event* → *Put Phrase*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Put Phrase*



Pattern Name

Gibt das Pattern an, von dem kopiert werden soll.

Track *1 Source

Gibt die Spur für den *Put Phrase*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–16

Scene

Gibt die Scene für den *Put Phrase*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–8

Song Name

Gibt den Song an, zu dem kopiert werden soll.

Track *2 Destination

Gibt die Spur für den *Put Phrase*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–16

Measure

Gibt den Takt an, zu dem kopiert werden soll.

Einstellungen: 001–999

Put Phrase to Song

Führt den *Put Phrase*-Vorgang aus.

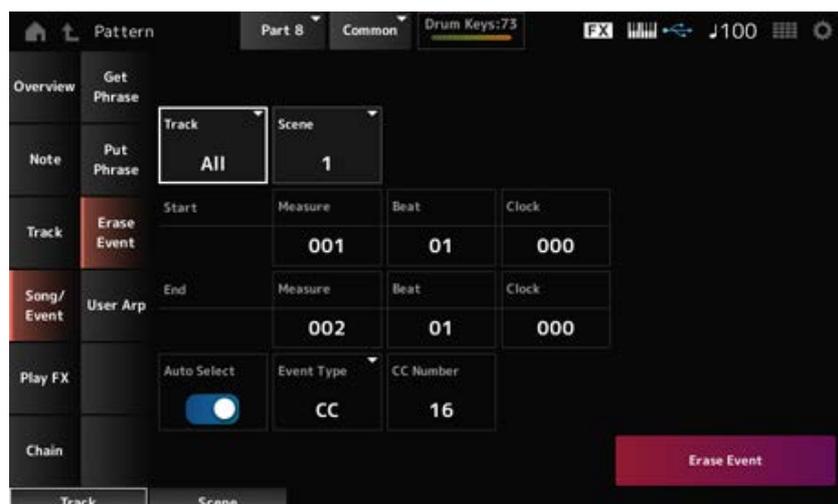
Erase Event



Löscht das Event.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Song/Event* → *Erase Event*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Erase Event*



Dieser Bildschirm ist mehr oder weniger der gleiche, der über *Note* → *Quantize* im *Pattern Edit* geöffnet wurde.

Auto Select

Schaltet die *Auto Select*-Einstellung des *Event Type* ein und aus.

Wenn dies auf „On“ eingestellt ist, können Sie einfach den Controller bewegen, dessen Daten Sie

löschen möchten, und das entsprechende Controller-Ereignis wird automatisch als *Event Type* festgelegt.

Einstellungen: Off, On

Event Type

Gibt die Art des Ereignisses an, das Sie löschen möchten.

Einstellungen: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number

Wird angezeigt, wenn der *Event Type* auf CC eingestellt ist. Geben Sie die Control-Change-Nummer des zu löschenden Events an.

Einstellungen: All, 1–127

Erase Event

Führt den *Erase Event*-Vorgang aus.

User Arp (User Arpeggio)



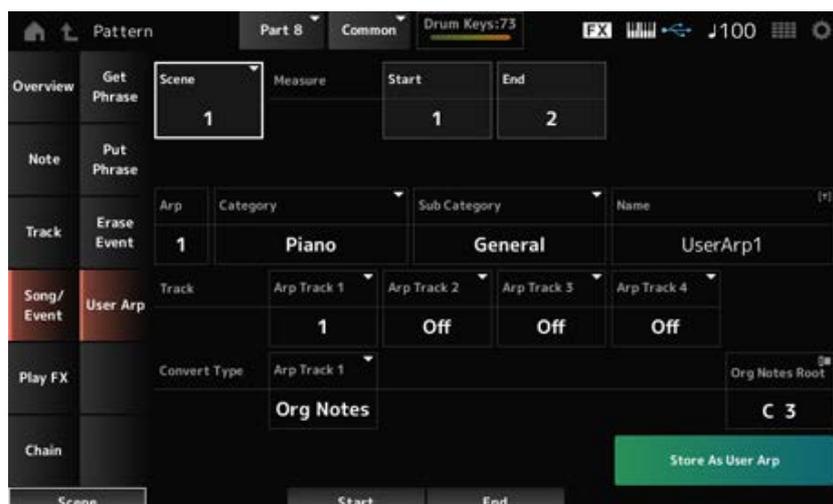
Registriert die Daten in den angegebenen Takten der Scene als User-Arpeggio.

ACHTUNG

Die vorhandenen Daten am Ziel werden überschrieben und gehen verloren.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↶] → *Song/Event* → *User Arp*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *User Arp*



Scene

Gibt die Scene für den *User Arpeggio*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–8

Start Measure

Gibt die Starttaktposition für den *User Arpeggio*-Vorgang an.

Einstellungen: 1–256

End Measure

Gibt das Taktende für den *User Arpeggio*-Vorgang an.

Einstellungen: 2–257

Arp (Arp Number)

Legt die Arpeggio-Nummer des User-Arpeggios fest, in das konvertiert werden soll.

Zunächst wird die niedrigste nicht genutzte Nummer eingestellt.

Wenn Sie eine Nummer angeben, die bereits verwendet wird, geht das vorhandene Arpeggio am Ziel verloren.

Einstellungen: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Legt die Haupt- und Unterkategorien des konvertierten Arpeggios fest.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Name (Arpeggio Name)

Geben Sie den Namen des Arpeggio-Typs ein. Es können bis zu 20 Zeichen mit alphanumerischen Zeichen verwendet werden.

Track

Legt die Spurnummer fest, von der aus für jede Arpeggio-Spur konvertiert werden soll.

Einstellungen: 1–16

Convert Type

Wählt aus, wie die im *Track* aufgezeichnete MIDI-Sequenz in ein Arpeggio umgewandelt werden soll.

Sie können für jede Arpeggio-Spur einen anderen *Convert Type* verwenden.

Einstellungen: *Normal*, *Fixed*, *Org Notes*

Normal: Es wird nur die MIDI-Sequenz mit den auf der Tastatur gespielten Noten (in der verwendeten Oktave) gespielt.

Fixed: Die gleiche MIDI-Sequenz wird wiedergegeben, egal wie Sie auf der Tastatur spielen.

Org Notes: Im Grunde dasselbe wie *Fixed*, aber die MIDI-Sequenz ändert sich entsprechend den Akkorden, die Sie auf der Tastatur spielen.

Org Notes Root

Legt den Grundton fest, wenn der *Convert Type* einer beliebigen Spur auf *Org Notes* gestellt ist.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn kein Track auf *Org Notes* eingestellt ist.

Einstellungen: C–2–G8

Store As User Arp (Store As User Arpeggio)

Konvertiert das Pattern mithilfe der Einstellungen auf dem Bildschirm in ein User-Arpeggio.

Diese Schaltfläche ist nicht verfügbar, wenn alle Spuren auf *Off* gestellt sind, da eine Konvertierung

nicht möglich ist.

Play FX (Play Effects)



Wendet während der Pattern-Wiedergabe Effekte auf die MIDI-Sequenz an. Legt den Bereich und die Lautstärke des Effekts für jeden Parameter der angegebenen Spur fest.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Play FX*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Play FX*



Track

Gibt die Spur an, die normalisiert werden soll.

Einstellungen: *All*, 1–16

Scene

Gibt die Scene an, die normalisiert werden soll.

Einstellungen: *All*, 1–8

Normalize Play FX

Korrigiert den in *Play FX* angegebenen Effekt auf die MIDI-Daten.

Length

Legt die Sequenzlänge der ausgewählten Scene fest.

Position

Zeigt die aktuelle Position für die Scene-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition angeben.

Einstellungen: 001–256

Play FX1

Steuert *Qntz Value*, *Qntz Str*, *Swing Vel*, *Swing Gate* und *Swing Rate*.

Qntz Value (Quantize Value)

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

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

Qntz Str (Quantize Strength)

Legt die Stärke der „Magnetwirkung“ bei der Quantisierung fest.

Wenn dieser Parameter auf 100 % eingestellt ist, werden alle Noten an die Position verschoben, die unter *Qntz Value (Quantize Value)* angegeben ist.

Bei einer Einstellung von 0 % erfolgt keine Quantisierung.

Einstellungen: 0%–100%

Swing Vel (Swing Velocity Rate)

Ändert die Velocity der gezählten geradzahigen Beats (unbetonte Zählzeiten) ab dem bei *Qntz Value (Quantize Value)* angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Feeling zu verleihen. Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Quantisierungsaufösung auf Off gestellt ist.

Einstellungen: 0%–200%

Swing Gate (Swing Gate Time Rate)

Ändert die Gate-Zeit (die klingende Notenlänge) der geradzahigen Schläge (unbetonte Zählzeiten), gezählt ab dem in *Qntz Value (Quantize Value)* angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Gefühl zu verleihen. Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Quantisierungsaufösung auf Off gestellt ist.

Einstellungen: 0%–200%

Swing Rate (Swing Offset)

Ändert das Timing der geradzahigen Beats (unbetonte Zählzeiten), gezählt ab dem in *Qntz Value (Quantize Value)* angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Feeling zu verleihen. Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Quantisierungsaufösung auf Off gestellt ist.

Einstellungen: 0–Halbe Quantisierungsaufösung



Play FX2

Steuert *Note Shift*, *Clock Shift*, *Gate Time*, *Velocity Rate* und *Velocity Offset*.

Note Shift

Ändert die Tonhöhe in Halbtonschritten.

Einstellungen: -99–+99

Clock Shift

Verschiebt das Timing der Noten in Taktschritten vor oder zurück.

Einstellungen: -120–+120

Gate Time

Ändert die Gate-Zeit (die tatsächliche Zeit, in der der Klang der Note erzeugt wird) der Noten-Events.

Einstellungen: 0%–200%

Velocity Rate

Ändert die Anschlagstärke um den angegebenen Prozentsatz.

Einstellungen: 0%–200%

Velocity Offset

Erhöht oder verringert die Anschlagstärke um den angegebenen Wert.

Einstellungen: -99–+99

Chain



Dieser Job verkettet Szenen für die Wiedergabe.

Bedienung

- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Chain*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Chain*



Chain

Aktiviert die Chain-Wiedergabe.

Einstellungen: Off, On

Measure

Gibt die Starttaktposition für die Scene-Wiedergabe an.

Einstellungen: 001–999

Scene

Legt fest, dass die Scene im angegebenen Takt wiedergegeben wird.

Einstellungen: 1–8, *End*

Page

Wenn es mehr als acht Zeilen in den *Measure*- und *Scene*-Listen gibt, erscheinen Aufwärts- und Abwärtspfeile.

Convert to Song

Speichert die Chain als Song.

Length

Zeigt die Länge der gesamten Sequenz an.

Position

Zeigt die aktuelle Position der Chain-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition angeben.

Einstellungen: 001–999

Song



Im Bildschirm *Song* können Sie Ihr Tastaturspiel als MIDI-Song aufzeichnen und den Song wiedergeben.

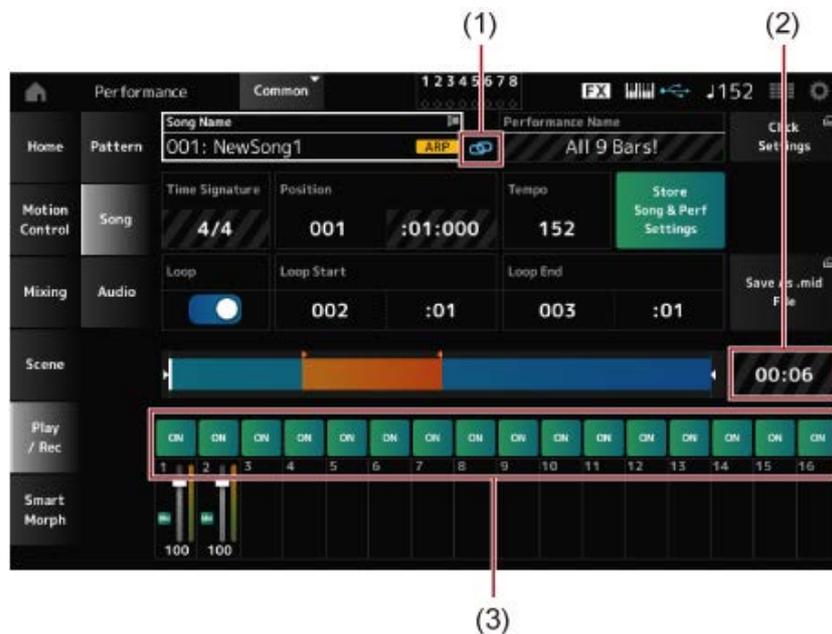
Die Daten sowohl des Spiels auf der Tastatur als auch der Bedienung von Controllern und Drehreglern werden auf der MIDI-Spur aufgezeichnet.

Sie können auch die Arpeggio-Wiedergabe auswählen, die im Song aufgezeichnet werden soll.

■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung

- [SONG/PATTERN]-Schaltfläche → *Song*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song*
- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Song*



- (1) *Link Icon*
- (2) *Song Length*
- (3) *Track Play Switch*

Song Name

Zeigt den Namen des ausgewählten Songs an.

Durch Antippen des Namens wird das Kontextmenü für *Load*, *Rename*, *New Song* und *User Arp* aufgerufen.

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

Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.

HINWEIS

Die blaue Flagge wird angezeigt, wenn Sie einen Parameter in der Performance ändern.

Link Icon

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

Click Settings

Ruft den Bildschirm *Tempo Settings* auf.

Time Signature

Zeigt den Takt des Patterns an.

Position

Legt die Position für den Start der Wiedergabe und Aufnahme sowie die aktuelle Wiedergabeposition fest.

Die links angezeigte Zahl ist der Takt, und die rechts angezeigten Zahlen sind die Schläge und Ticks.

Tempo

Stellt das Tempo für die Song-Wiedergabe ein.

Einstellungen: 5–300

Loop

Schaltet die Loop-Wiedergabe ein oder aus.

Wenn dies eingeschaltet ist, wird die Wiedergabe eines Abschnitts zwischen den Punkten *Loop Start* und *Loop End* wiederholt.

Einstellungen: Off, On

Loop Start / End

Legt den Abschnitt für die Loop-Wiedergabe fest. Die links angezeigte Zahl ist der Takt, und die rechts angezeigte Zahl sind die Schläge. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *Loop* ausgeschaltet ist.

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

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

HINWEIS

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

Save As .mid File

Durch Drücken dieser Taste wird der Bildschirm *Save* aufgerufen, in dem Sie den Song als Datei speichern können.

Save As .mid File ist in den folgenden Situationen nicht verfügbar.

- Für eine neue Aufnahme (wenn kein Song vorhanden ist)
- Während der Wiedergabe
- Wenn die Aufnahmebereitschaft aktiv ist
- Während der Aufnahme

Song Length

Zeigt die Länge der gesamten Sequenz an.

Track Play Switch

Schaltet die Wiedergabe jedes Titels ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

■ Aufnahme und Aufnahmebereitschaft

Bedienung

- Schaltfläche [SONG/PATTERN] → Song → [●]-Schaltfläche (Aufnahme)
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song* → [●]-Schaltfläche (Aufnahme)

Neuaufnahme



Wenn bereits etwas aufgezeichnet wurde



Time Signature

Zeigt den Takt des Songs an.

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

Rec Quantize

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

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

Record Type

Wählt eine Aufnahmeart für die bereits aufgenommenen Titel aus. Dieser Parameter steht bei einer neuen Aufnahme nicht zur Verfügung.

Einstellungen: *Replace*, *Overdub*, *Punch*

***Replace*:** Überschreiben und Aufnahme in Echtzeit. Die vorhandenen Daten gehen verloren.

***Overdub*:** Overdub und Aufnahme in Echtzeit. Die vorhandenen Daten gehen nicht verloren.

***Punch*:** Einen Abschnitt neu aufnehmen und Aufnahme in Echtzeit. Dies überschreibt die vorhandenen Daten eines angegebenen Abschnitts.

Punch In

Legt den Punkt für den *Punch in* fest (bestimmter Takt und Schlag, bei dem mit der Neuaufnahme begonnen werden soll).

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Record Type* auf *Punch* eingestellt ist.

Punch Out

Legt den Punkt für den *Punch out* fest (bestimmter Takt und Schlag, bei dem die Neuaufnahme stoppen soll).

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Record Type* auf *Punch* eingestellt ist.

Arp Rec

Wenn *Arp Rec* aktiviert ist, werden nur die Ergebnisse der Arpeggio-Wiedergabe aufgezeichnet.

Wenn ausgeschaltet, wird nur das Spiel auf der Tastatur aufgezeichnet.

Dieser Parameter kann für die Aufnahme eines neuen Songs eingestellt werden. Die Einstellung kann nach der Aufnahme nicht geändert werden.

Um einem Song, der mit ausgeschaltetem *Arp Rec* aufgenommen wurde, etwas hinzuzufügen, kann nur *Replace* als *Record Type* verwendet werden.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Wenn der Song mit *Arp Rec* ausgeschaltet ist, können Sie ein anderes Arpeggio für die Wiedergabe auswählen, indem Sie die Arpeggio-Auswahl in der Performance ändern.

Undo

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

Diese Schaltfläche ist aktiv, wenn Sie Einstellungen an einer Sequenz ändern.

Redo

Redo (Wiederherstellen) stellt die Aufnahme wieder her, die durch *Undo* (Rückgängig) ungeschehen gemacht wurde. Diese Schaltfläche ist nur dann aktiv, nachdem *Undo* (Rückgängig) verwendet wurde.

Put Track to Arpeggio



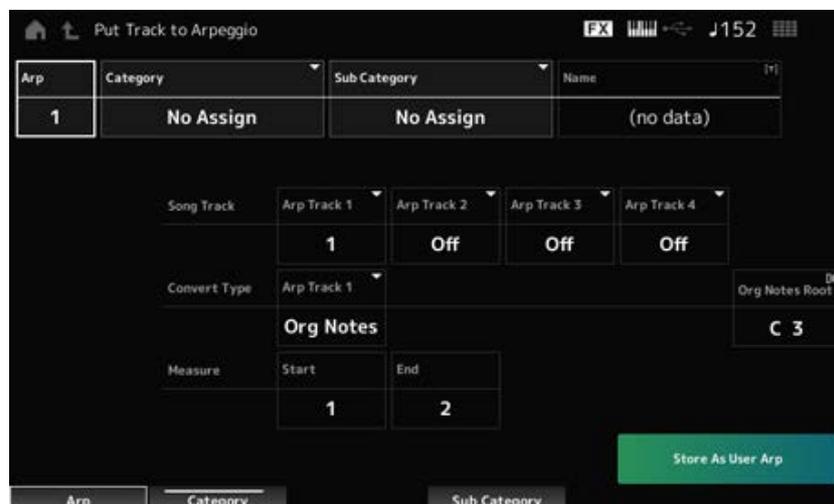
Wandelt den ausgewählten Song in ein User-Arpeggio um.

Es können bis zu 16 verschiedene Noten konvertiert werden. (Alle Noten mit derselben Notenummer werden als eine gezählt.)

Stellen Sie sicher, dass Sie für einen Song nur bis zu 16 Noten verwenden, wenn Sie ihn in ein User-Arpeggio umwandeln möchten, insbesondere wenn Sie mehrere Spuren verwenden.

Bedienung

Öffnen Sie den Bildschirm über [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song* → Tippen Sie auf *Song Name*, um das Kontextmenü → *User Arp* zu öffnen.



Arp (Arpeggio Number)

Legt die Arpeggio-Nummer des User-Arpeggios für die Konvertierung fest.

Zunächst wird die nächste nicht genutzte Nummer eingestellt.

Beachten Sie, dass das Arpeggio überschrieben wird, wenn Sie dies auf eine bereits verwendete Nummer ändern, was bedeutet, dass Sie das vorhandene User-Arpeggio für diese Nummer verlieren.

Einstellungen: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Legt die Haupt- und Unterkategorien des konvertierten Arpeggios fest.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Name (Arpeggio Name)

Legt den Arpeggio-Namen fest. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Song Track

Legt die Spurnummer des Songs fest, von der aus für jede Arpeggio-Spur konvertiert werden soll.

Einstellungen: 1–16

Convert Type

Wählt aus drei verschiedenen Einstellungen aus, wie die im Song aufgezeichnete MIDI-Sequenz in das Arpeggio umgewandelt werden soll.

Sie können für jede Arpeggio-Spur einen anderen Convert Type verwenden.

Einstellungen: *Normal, Fixed, Org Notes*

Normal: Das Arpeggio wird in derselben Oktave wie die aufgenommene MIDI-Sequenz wiedergegeben.

Fixed: Die aufgenommene MIDI-Sequenz wird auf die gleiche Weise wiedergegeben, egal wie Sie auf der Tastatur spielen.

Org Notes: Im Grunde dasselbe wie Fixed, aber die Wiedergabe der MIDI-Sequenz ändert sich entsprechend den Akkorden, die Sie auf der Tastatur spielen.

Org Notes Root (Original Notes Root)

Legt den Grundton fest, wenn der *Convert Type* einer beliebigen Spur auf *Org Notes* gestellt ist. Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn kein Track auf *Org Notes* eingestellt ist.

Einstellungen: C–2–G8

Start Measure

Legt den Starttakt für die Konvertierung fest.

Einstellungen: 1–998

End Measure

Legt den Schlusstakt für die Konvertierung fest.

Einstellungen: 2–999

Store As User Arp

Wandelt den Song mit den auf diesem Bildschirm angegebenen Einstellungen in ein User-Arpeggio um.

Diese Schaltfläche ist nicht verfügbar, wenn alle Spuren ausgeschaltet sind.

Audio

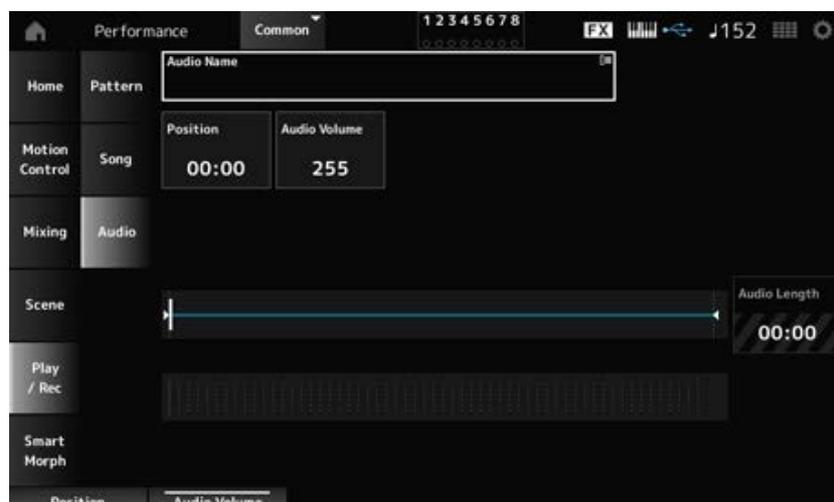


Im *Audio*-Bildschirm können Sie Ihr Spiel auf der Tastatur als Audio-Datei im WAV-Format (44,1 kHz, 24-Bit, stereo) auf einem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen. Sie können bis zu 74 Minuten oder länger aufnehmen, bis die maximale Kapazität des USB-Flash-Laufwerks ausgeschöpft ist.

■ **Wiedergabe und Wiedergabe/Pause**

Bedienung

- [SONG/PATTERN]-Schaltfläche → *Audio*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*
- [▶]-Schaltfläche (Wiedergabe) → *Audio*



Audio Name

Zeigt den Namen der gewählten Audio-Datei an.

Durch Tippen auf den Namen wird das Kontextmenü für *Load* aufgerufen.

Position

Legt die Position für den Start der Wiedergabe sowie die aktuelle Wiedergabeposition fest.

Audio Volume

Legt die Position für den Start der Wiedergabe fest. Dieser Parameter ist während der Aufnahme nicht verfügbar.

Einstellungen: 0–255

Audio Length

Zeigt die gesamte Länge der Audio-Datei an.

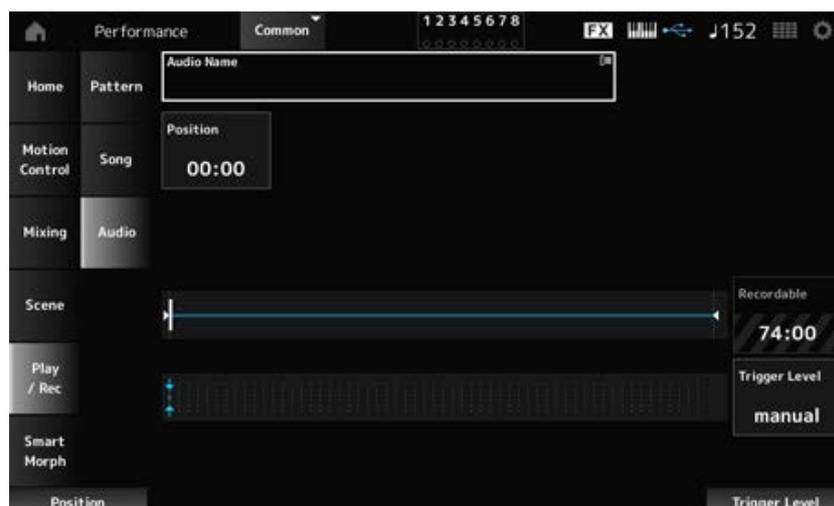
Level Meter

Zeigt den Audio-Ein-/Ausgangspegels an.

■ Aufnahme und Aufnahmebereitschaft

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio* → [●]-Schaltfläche (Aufnahme)



Recordable (Audio Recordable Time)

Zeigt die Aufnahmezeit für Audio an. Dieser Parameter wird nur angezeigt, während die Aufnahmebereitschaft aktiviert ist.

Trigger Level

Wählt aus, wie die Aufnahme gestartet wird. Dieser Parameter wird nur angezeigt, während die Aufnahmebereitschaft aktiviert ist.

Wenn *Trigger Level* auf „Manuell“ eingestellt ist, können Sie die Aufnahme durch Drücken der [►]-Taste (Wiedergabe) starten.

Wenn *Trigger Level* auf einen Wert zwischen 1 und 127 eingestellt ist, können Sie die Aufnahme starten, nachdem Sie die [►]-Taste (Wiedergabe) gedrückt haben und der Signalpegel den angegebenen Wert überschreitet. Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige in Form von

blauen Dreiecken dargestellt.

Stellen Sie diesen Parameter für bestmögliche Ergebnisse möglichst niedrig ein, sodass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass ungewollte Geräusche aufgenommen werden.

Einstellungen: *manual*, 1–127

Smart Morph



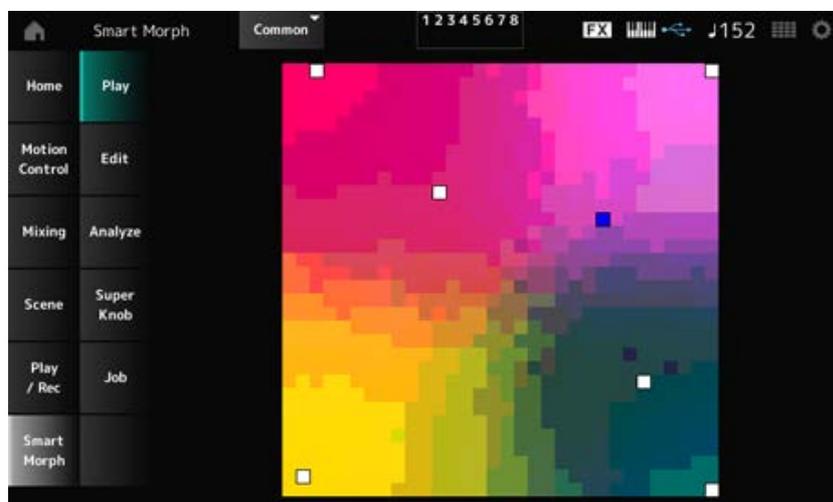
Play



Tippen Sie auf die Smart Morph-Karte und nehmen Sie Änderungen am FM-X-Sound oder am AN-X-Sound für Part 1 vor.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Play*

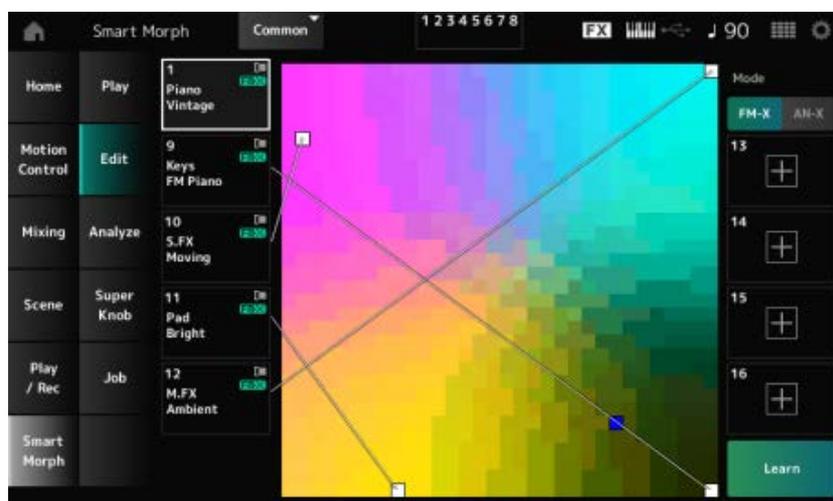


Edit



Bedienung

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Edit*



Unbenutzter Part

Tippen Sie hierauf, um den Bildschirm *Part Category Search* zur Auswahl eines FM-X-Sounds oder AN-X-Sounds zu öffnen.

Verwendeter Part

Durch Antippen des Namens wird das Kontextmenü für *Category Search*, *Edit* und *Property* aufgerufen.

Display

Wählt für die Parts eine der Ansichten *Part Main Category* oder *Part Name* aus.

Mode

Schaltet um zwischen FM-X und AN-X.

Einstellungen: FM-X, AN-X

Learn

Tippen Sie auf die Schaltfläche, um das maschinelle Lernen (Kartenerstellung) zu starten. Diese Schaltfläche wird nicht angezeigt, wenn in den Parts 9 bis 16 kein FM-X-Sound oder AN-X-Sound zu hören ist.



Undo

Redo

Nach dem *Learn*-Vorgang (Lernen) wird oben rechts die Schaltfläche *Undo* (Rückgängig) angezeigt. Verwenden Sie die Schaltfläche *Undo* (Rückgängig), um die ursprüngliche Karte wiederherzustellen, bevor Sie maschinelles Lernen verwenden.

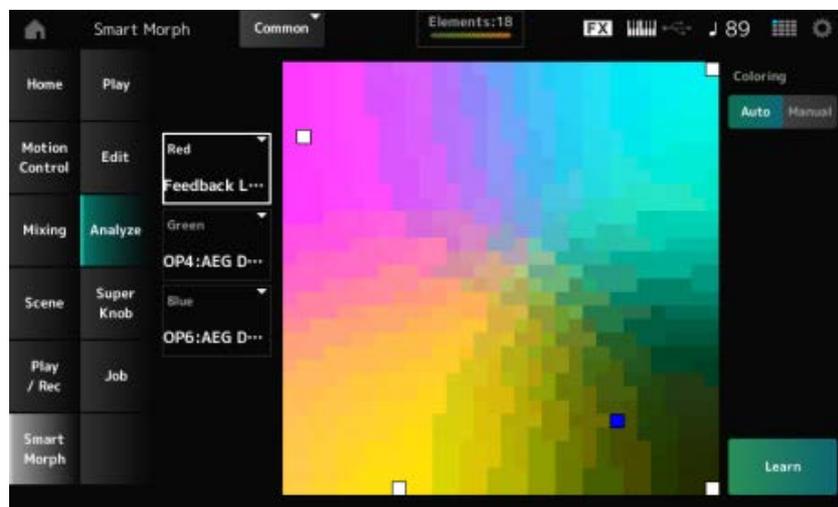
Nach dem *Undo*-Vorgang (Rückgängig) erscheint die Schaltfläche *Redo* (Wiederherstellen), mit der Sie die Karte vor dem *Undo*-Vorgang wiederherstellen können.

Analyze



Bedienung

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Analyze*



Red

Jeder Punkt auf der Karte stellt den Parameterwert dar, der einen Grad oder eine Stufe als Rotton angibt.

Die Liste der verfügbaren Parameter finden Sie unter "[Parameter, die für Rot, Grün und Blau eingestellt werden können.](#)"

Green

Jeder Punkt auf der Karte stellt den Parameterwert dar, der einen Grad oder eine Stufe als Grünton angibt.

Die Liste der verfügbaren Parameter finden Sie unter "[Parameter, die für Rot, Grün und Blau eingestellt werden können.](#)"

Blue

Jeder Punkt auf der Karte stellt den Parameterwert dar, der einen Grad oder eine Stufe als Blauton angibt.

Die Liste der verfügbaren Parameter finden Sie unter "[Parameter, die für Rot, Grün und Blau eingestellt werden können.](#)"

Coloring

Bei der Einstellung *Auto* werden Rot, Grün und Blau für den *Learn*-Vorgang automatisch zurückgesetzt.

Bei der Einstellung *Manual* werden Rot, Grün und Blau für den *Learn*-Vorgang automatisch zurückgesetzt.

Einstellungen: *Auto, Manual*

Learn

Tippen Sie auf die Schaltfläche, um das maschinelle Lernen (Kartenerstellung) zu starten.

Undo

Redo

Nach dem *Learn*-Vorgang (Lernen) wird oben rechts die Schaltfläche *Undo* (Rückgängig) angezeigt. Verwenden Sie die Schaltfläche *Undo* (Rückgängig), um die ursprüngliche Karte wiederherzustellen, bevor Sie maschinelles Lernen verwenden.

Nach dem *Undo*-Vorgang (Rückgängig) erscheint die Schaltfläche *Redo* (Wiederherstellen), mit der Sie die Karte vor dem *Undo*-Vorgang wiederherstellen können.

Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können:

FM Common

Parametername	Display Name
<i>Random Pan Depth</i>	<i>Random Pan Depth</i>
<i>Alternate Pan Depth</i>	<i>Alternate Pan</i>
<i>Scaling Pan Depth</i>	<i>Scaling Pan Depth</i>
<i>Key On Delay Time Length</i>	<i>KeyOnDly Time</i>
<i>Key On Delay Tempo Sync Switch</i>	<i>KeyOnDly Sync</i>
<i>Key On Delay Note Length</i>	<i>KeyOnDly Note</i>
<i>Pitch Velocity Sensitivity</i>	<i>Pitch/Vel</i>
<i>Random Pitch Depth</i>	<i>Random Pitch Depth</i>
<i>Pitch Key Follow Sensitivity</i>	<i>Pitch/Key</i>
<i>Pitch Key Follow Sensitivity Center Note</i>	<i>Pitch/Key Center</i>
<i>PEG Initial Level</i>	<i>PEG Initial Lvl</i>
<i>PEG Attack Level</i>	<i>PEG Attack Lvl</i>
<i>PEG Decay 1 Level</i>	<i>PEG Decay 1 Lvl</i>
<i>PEG Decay 2 Level</i>	<i>PEG Decay 2 Lvl</i>
<i>PEG Release Level</i>	<i>PEG Release Lvl</i>
<i>PEG Attack Time</i>	<i>PEG Attack Tm</i>
<i>PEG Decay 1 Time</i>	<i>PEG Decay 1 Tm</i>
<i>PEG Decay 2 Time</i>	<i>PEG Decay 2 Tm</i>
<i>PEG Release Time</i>	<i>PEG Release Tm</i>
<i>PEG Depth Vel Sensitivity</i>	<i>PEG Depth/Vel</i>
<i>PEG Depth</i>	<i>PEG Depth</i>
<i>PEG Time Key Follow</i>	<i>PEG Time/Key</i>
<i>2nd LFO Wave</i>	<i>2nd LFO Wave</i>
<i>2nd LFO Speed</i>	<i>LFO Speed</i>
<i>2nd LFO Phase</i>	<i>LFO Phase</i>
<i>2nd LFO Delay Time</i>	<i>LFO Delay</i>
<i>2nd LFO Key On Reset</i>	<i>LFO Key On Reset</i>
<i>2nd LFO Pitch Mod Depth</i>	<i>LFO Pitch Mod</i>
<i>2nd LFO Amp Mod Depth</i>	<i>LFO Amp Mod</i>
<i>2nd LFO Filter Mod Depth</i>	<i>LFO Filter Mod</i>

Parametername	Display Name
Algorithm Number	<i>Algorithm Number</i>
Feedback Level	<i>Feedback Level</i>
LFO Speed Range	<i>LFO Speed Range</i>
LFO Extended Speed	<i>LFO Ex Speed</i>
Filter Type	<i>Filter Type</i>
Filter Cutoff Frequency	<i>Cutoff</i>
Filter Cutoff Vel Sensitivity	<i>Cutoff/Vel</i>
Filter Resonance/Width	<i>Resonance / Width</i>
Resonance Vel Sensitivity	<i>Res/Vel</i>
HPF Cutoff Frequency	<i>HPF Cutoff</i>
Distance	<i>Distance</i>
Filter Gain	<i>Filter Gain</i>
FEG Hold Time	<i>FEG Hold Tm</i>
FEG Attack Time	<i>FEG Attack Tm</i>
FEG Decay 1 Time	<i>FEG Decay 1 Tm</i>
FEG Decay 2 Time	<i>FEG Decay 2 Tm</i>
FEG Release Time	<i>FEG Release Tm</i>
FEG Hold Level	<i>FEG Hold Lvl</i>
FEG Attack Level	<i>FEG Attack Lvl</i>
FEG Decay 1 Level	<i>FEG Decay 1 Lvl</i>
FEG Decay 2 Level	<i>FEG Decay 2 Lvl</i>
FEG Release Level	<i>FEG Release Lvl</i>
FEG Depth	<i>FEG Depth</i>
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	<i>FEG Segment</i>
FEG Time Vel Sensitivity	<i>FEG Time/Vel</i>
FEG Depth Vel Sensitivity	<i>FEG Depth/Vel</i>
FEG Depth / Vel Curve	<i>FEG Curve</i>
FEG Time Key Follow	<i>FEG Time/Key</i>
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	<i>FEG Center</i>
Filter Cutoff Key Follow	<i>Flt Cutoff/Key</i>
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	<i>Flt Break Point 1</i>
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	<i>Flt Break Point 2</i>
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	<i>Flt Break Point 3</i>
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	<i>Flt Break Point 4</i>
Cutoff Scaling Offset 1	<i>Flt Cutoff Offset 1</i>

Parametername	Display Name
<i>Cutoff Scaling Offset 2</i>	<i>Flt Cutoff Offset 2</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 3</i>	<i>Flt Cutoff Offset 3</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 4</i>	<i>Flt Cutoff Offset 4</i>
<i>HPF Cutoff Key Follow</i>	<i>HPF Cutoff/Key</i>

Operator

Parametername	Display Name
<i>Key On Reset</i>	<i>Key On Reset</i>
<i>Freq Mode</i>	<i>Freq Mode</i>
<i>Coarse</i>	<i>Coarse</i>
<i>Fine</i>	<i>Fine</i>
<i>Detune</i>	<i>Detune</i>
<i>Pitch/Key</i>	<i>Pitch/Key</i>
<i>Pitch/Vel</i>	<i>Pitch/Vel</i>
<i>Spectral</i>	<i>Spectral</i>
<i>Skirt</i>	<i>Skirt</i>
<i>Resonance</i>	<i>Resonance</i>
<i>Initial</i>	<i>PEG Initial Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>PEG Attack Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>PEG Attack Tm</i>
<i>Decay</i>	<i>PEG Decay Tm</i>
<i>Attack</i>	<i>AEG Attack Lvl</i>
<i>Decay 1</i>	<i>AEG Decay 1 Lvl</i>
<i>Decay 2</i>	<i>AEG Decay 2 Lvl</i>
<i>Rel(Hold)</i>	<i>AEG Release Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>AEG Attack Tm</i>
<i>Decay 1</i>	<i>AEG Decay 1 Tm</i>
<i>Decay 2</i>	<i>AEG Decay 2 Tm</i>
<i>Release</i>	<i>AEG Release Tm</i>
<i>Hold</i>	<i>AEG Hold Tm</i>
<i>Time/Key</i>	<i>AEG Time/Key</i>
<i>Level</i>	<i>Level</i>
<i>Break Point</i>	<i>Lvl Break Point</i>
<i>Lvl/Key Lo</i>	<i>Lvl/Key Lo</i>
<i>Lvl/Key Hi</i>	<i>Lvl/Key Hi</i>

Parametername	Display Name
<i>Curve Lo</i>	<i>Curve Lo</i>
<i>Curve Hi</i>	<i>Curve Hi</i>
<i>Level/Vel</i>	<i>Level/Vel</i>
<i>Depth Offset</i>	<i>LFO PM Depth</i>
<i>Depth Offset</i>	<i>LFO AM Depth</i>
<i>Pitch/Ctrl</i>	<i>Pitch/Ctrl</i>
<i>Level/Ctrl</i>	<i>Level/Ctrl</i>

AN-X Common

Parametername	Display Name
<i>Random Pan Depth</i>	<i>Random Pan</i>
<i>Alternate Pan Depth</i>	<i>Alternate Pan</i>
<i>Scaling Pan Depth</i>	<i>Scaling Pan</i>
<i>Key On Delay Time Length</i>	<i>Delay Length</i>
<i>Key On Delay Tempo Sync Switch</i>	<i>KeyOnDly Sync</i>
<i>Key On Delay Note Length</i>	<i>Delay Length</i>
<i>Unison</i>	<i>Unison</i>
<i>Unison Detune</i>	<i>Unison Detune</i>
<i>Unison Spread</i>	<i>Unison Spread</i>
<i>OSC Reset</i>	<i>OSC Reset</i>
<i>Voltage Drift</i>	<i>Voltage Drift</i>
<i>Ageing</i>	<i>Ageing</i>
<i>Pitch EG Attack Time</i>	<i>Attack</i>
<i>Pitch EG Decay Time</i>	<i>Decay</i>
<i>Pitch EG Sustain Level</i>	<i>Sustain</i>
<i>Pitch EG Release Time</i>	<i>Release</i>
<i>Pitch EG Time Velocity Sensitivity</i>	<i>Time/Vel</i>
<i>Pitch LFO Wave</i>	<i>Wave</i>
<i>Pitch LFO Speed</i>	<i>Speed</i>
<i>Pitch LFO Key On Reset</i>	<i>Key On Reset</i>
<i>Pitch LFO Phase</i>	<i>Phase</i>
<i>Pitch LFO Delay Time</i>	<i>Delay</i>
<i>Pitch LFO Fade In Time</i>	<i>Fade In</i>
<i>Noise Generator Tone</i>	<i>Noise Tone</i>
<i>Noise Generator Out Select</i>	<i>Connect</i>

Parametername	Display Name
<i>Noise Generator Out Level</i>	<i>Out Level</i>
<i>Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity</i>	<i>Out Level/Vel</i>
<i>Filter Common Cutoff EG Attack Time</i>	<i>Attack</i>
<i>Filter Common Cutoff EG Decay Time</i>	<i>Decay</i>
<i>Filter Common Cutoff EG Sustain Level</i>	<i>Sustain</i>
<i>Filter Common Cutoff EG Release Time</i>	<i>Release</i>
<i>Filter Common Cutoff EG Time Velocity Sensitivity</i>	<i>Time/Vel</i>
<i>Filter Common Cutoff LFO Wave</i>	<i>Wave</i>
<i>Filter Common Cutoff LFO Speed</i>	<i>Speed</i>
<i>Filter Common Cutoff LFO Key On Reset</i>	<i>Key On Reset</i>
<i>Filter Common Cutoff LFO Phase</i>	<i>Phase</i>
<i>Filter Common Cutoff LFO Delay Time</i>	<i>Delay</i>
<i>Filter Common Cutoff LFO Fade In Time</i>	<i>Fade In</i>
<i>Amplitude Level</i>	<i>Level</i>
<i>Amplitude Level Velocity Sensitivity</i>	<i>Level/Vel</i>
<i>Amplitude Level LFO Depth</i>	<i>LFO Depth</i>
<i>Amplitude Level Key Follow</i>	<i>Level/Key</i>
<i>Amplitude Saturator Drive</i>	<i>Drive</i>
<i>Amplitude EG Attack Time</i>	<i>Attack</i>
<i>Amplitude EG Decay Time</i>	<i>Decay</i>
<i>Amplitude EG Sustain Level</i>	<i>Sustain</i>
<i>Amplitude EG Release Time</i>	<i>Release</i>
<i>Amplitude EG Time Velocity Sensitivity</i>	<i>Time/Vel</i>
<i>Amplitude LFO Wave</i>	<i>Wave</i>
<i>Amplitude LFO Speed</i>	<i>Speed</i>
<i>Amplitude LFO Key On Reset</i>	<i>Key On Reset</i>
<i>Amplitude LFO Phase</i>	<i>Phase</i>
<i>Amplitude LFO Delay Time</i>	<i>Delay</i>
<i>Amplitude LFO Fade In Time</i>	<i>Fade In</i>

Oszillator

Parametername	Display Name
<i>Oscillator Wave</i>	<i>Wave</i>
<i>Oscillator Octave</i>	<i>Octave</i>
<i>Oscillator Pitch</i>	<i>Pitch</i>

Parametername	Display Name
<i>Oscillator Pitch EG Depth</i>	<i>Pitch EG Depth</i>
<i>Oscillator Pitch EG Depth Velocity Sensitivity</i>	<i>Pitch EG Depth/Vel</i>
<i>Oscillator Pitch LFO Depth</i>	<i>Pitch LFO Depth</i>
<i>Oscillator Self Sync Pitch</i>	<i>Sync Pitch</i>
<i>Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity</i>	<i>Sync Pitch/Vel</i>
<i>Oscillator Self Sync EG Depth</i>	<i>Sync</i>
<i>Oscillator Self Sync LFO Depth</i>	<i>Sync</i>
<i>Oscillator Pulse Width</i>	<i>Pulse Width</i>
<i>Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity</i>	<i>PulseWidth/Vel</i>
<i>Oscillator Pulse Width EG Depth</i>	<i>Pulse Width</i>
<i>Oscillator Pulse Width LFO Depth</i>	<i>Pulse Width</i>
<i>Oscillator Wave Shaper</i>	<i>Shaper</i>
<i>Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity</i>	<i>Shaper/Vel</i>
<i>Oscillator Wave Shaper EG Depth</i>	<i>Shaper</i>
<i>Oscillator Wave Shaper LFO Depth</i>	<i>Shaper</i>
<i>Oscillator FM Level</i>	<i>FM Level</i>
<i>Oscillator FM Level Velocity Sensitivity</i>	<i>FM Level/Vel</i>
<i>Oscillator Ring Level</i>	<i>Ring Level</i>
<i>Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity</i>	<i>Ring Level/Vel</i>
<i>Oscillator Out Select</i>	<i>Connect</i>
<i>Oscillator Out Invert Enable</i>	<i>Invert</i>
<i>Oscillator Out Level</i>	<i>Out Level</i>
<i>Oscillator Out Level Velocity Sensitivity</i>	<i>Out Level/Vel</i>
<i>Oscillator EG Attack Time</i>	<i>Attack</i>
<i>Oscillator EG Decay Time</i>	<i>Decay</i>
<i>Oscillator EG Sustain Level</i>	<i>Sustain</i>
<i>Oscillator EG Release Time</i>	<i>Release</i>
<i>Oscillator LFO Wave</i>	<i>Wave</i>
<i>Oscillator LFO Speed</i>	<i>Speed</i>
<i>Oscillator LFO Key On Reset</i>	<i>Key On Reset</i>
<i>Oscillator LFO Phase</i>	<i>Phase</i>
<i>Oscillator LFO Delay Time</i>	<i>Delay</i>
<i>Oscillator LFO Fade In Time</i>	<i>Fade In</i>

Filter

Parametername	Display Name
Filter Type	Type
Filter Cutoff	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Cutoff EG Depth	Filter EG Depth
Filter Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity	Filter EG Depth/Vel
Filter Cutoff LFO Depth	Filter LFO Depth
Filter Cutoff Key Follow	Cutoff/Key
Filter Resonance	Resonance
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Resonance/Vel
Filter Saturator Drive	Saturator Drive
Filter Saturator Drive Velocity Sensitivity	Saturator Drive/...
Filter Out Level	Out Level

Modifier

Parametername	Display Name
Modifier Wave Folder	Wave Folder
Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity	Folder/Vel
Modifier Wave Folder EG Depth	EG Depth
Modifier Wave Folder LFO Depth	LFO Depth
Modifier Wave Folder Texture	Texture
Modifier Wave Folder Type	Type
Modifier EG Attack Time	Attack
Modifier EG Decay Time	Decay
Modifier EG Sustain Level	Sustain
Modifier EG Release Time	Release
Modifier EG Time Velocity Sensitivity	Time/Vel
Modifier LFO Wave	Wave
Modifier LFO Speed	Speed
Modifier LFO Key On Reset	Key On Reset
Modifier LFO Phase	Phase
Modifier LFO Delay Time	Delay
Modifier LFO Fade In Time	Fade In

Super Knob



Bedienung



Super Knob Link

Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie den Super Knob verwenden, um dem Pfad auf der Karte von Anfang bis Ende zu folgen, anstatt mit dem Finger über den Touchscreen zu fahren.

Einstellungen: Off, On

Start

Legt die Position des kleinsten Werts des Super Knobs auf der Karte fest.

Wenn sich der Cursor auf *Start* befindet, tippen Sie auf die Karte, um den Wert für den Startpunkt festzulegen.

End

Legt die Position des größten Werts des Super Knobs auf der Karte fest.

Wenn sich der Cursor auf *End* befindet, tippen Sie auf die Karte, um den Wert für den Schlusspunkt festzulegen.

Waypoints

Legt die Anzahl der Zwischenpunkte (Wegpunkte) zwischen Start und Ende fest.

Einstellungen: 0–6

Waypoint 1–Waypoint 6

Legt die Position auf der Karte fest.

Job



Bedienung

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Job*



Load Smart Morph

Öffnet den Bildschirm *Load*.

Auf dem Bildschirm *Load* können Sie eine andere Performance auswählen und die Smart Morph-Einstellungen von dieser Performance in die aktuelle Performance importieren.

Delete Smart Morph

Löscht die Smart Morph-Einstellungen aus der ausgewählten Performance.

Delete Part 9–16

Löscht alle Parts 9 bis 16 auf einmal, um diese Parts ungenutzt zu machen.

Wenn die Parts 9 bis 16 auf „Unbenutzt“ gesetzt sind, wird das SSS aktiviert.

Die Parts 9 bis 16 werden zum Erstellen einer Smart Morph-Karte verwendet.

Wenn Sie mit der Anpassung der Parameter fertig sind und die Karte nicht mehr benötigen, können Sie die Parts 9 bis 16 löschen.



Bildschirm *Common Edit*

Auf dem Bildschirm *Common Edit* können Sie die Parameter für die gesamte Performance sowie die Parameter für den Audio-Part bearbeiten.

Inhalt

General/Pitch (Allgemein/Tonhöhe)

Perf Settings (Performance-Einstellungen)

USB Monitor

Pitch (Tonhöhe)

Edit User Tuning (Benutzerdefinierte Stimmung bearbeiten)

Filter / Amp (Filter/Amplitude)

Filter EG (Filterhüllkurve)

Amp EG (Amplitudenhüllkurve)

Effect (Effekt)

Routing

Variation

Reverb (Hall)

Master FX (Master-Effekt)

Master EQ (Master-Equalizer)

Envelope Follower Edit (Envelope-Follower-Bearbeitung)

Audio In (Audio-Eingang)

Mixing (Mischen)

Routing

Ins A (Insert-Effekt A)

Ins B (Insert-Effekt B)

2-Band-EQ

Arp/MS (Arpeggio/Motion Sequencer)

Arp Common (Gemeinsames Arpeggio)

Arp Overview (Arpeggio-Übersicht)

MS Common (Gemeinsame Bearbeitung des Motion Sequencer)

MS Overview (Motion Sequencer-Übersicht)

Lane

Motion Sequence Edit (Motion-Sequence-Bearbeitung)

Control (Steuerung)

Control Assign (Controller-Zuweisung)

[After Touch \(Nachträglicher Druck auf die Tastatur\)](#)

[Ribbon Settings \(Gleitbadeinstellungen\)](#)

[Control Number \(Controller-Nummer\)](#)

[Control Settings \(Controller-Einstellungen\)](#)

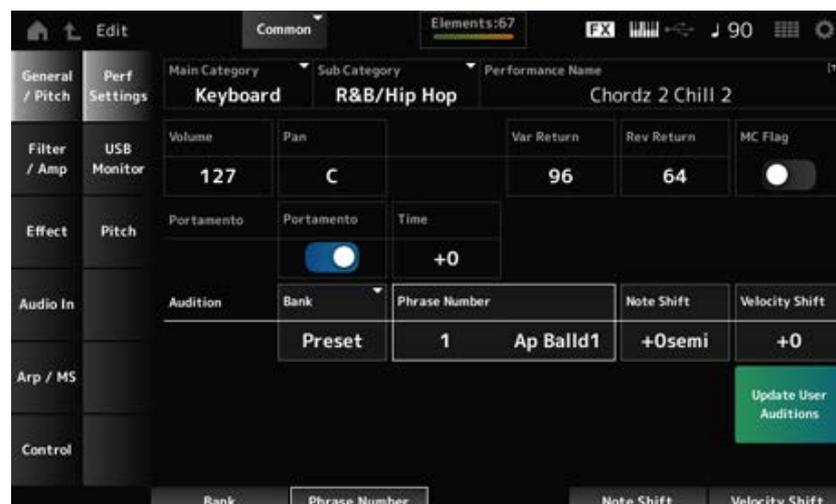
General/Pitch (Allgemein/Tonhöhe) ★

Perf Settings (Performance-Einstellungen) ☆

Auf dem Bildschirm *Perf Settings* (Performance-Einstellungen) können Sie die allgemeinen Einstellungen für die Performance vornehmen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) > *Perf Settings* (Einstellungen)



Main Category

Sub Category

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie der ausgewählten Performance.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Performance Name (Name der Performance)

Sie können die Performance, die Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen mit bis zu 20 alphanumerischen Zeichen speichern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen eingeben können.

MC Flag (Motion Control-Attribut)

Setzt ein MC-Flag für die ausgewählte Performance.

Wenn es eingeschaltet ist, wird das *MC flag* (MC-Flag) auf dem Bildschirm *Performance* angezeigt.

Außerdem wird die Performance im Bildschirm *Performance Category Search* (Performance-Kategoriesuche) nach dem MC-Attribut gefiltert.

Einstellungen: Aus, Ein

Volume (Lautstärke der Performance)

Stellt die Lautstärke der ausgewählten Performance ein.

Einstellungen: 0–127

Pan (Performance Pan)

Stellt den Pan der ausgewählten Performance ein.

Einstellungen: L63–C–R63

Var Return (Variation-Rückweg)

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

Einstellungen: 0–127

Rev Return (Halleffekt-Rückweg)

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

Einstellungen: 0–127

Portamento Master Sw (Portamento-Master-Schalter)

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

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

Einstellungen: Aus, Ein

Portamento Time (Portamento-Zeit)

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

Dies wird als Offset-Wert zum Part „Portamento time“ (Portamento-Zeit) angegeben.

Einstellungen: –64–+63

Update User Auditions (User Auditions aktualisieren)

Konvertiert alle im internen Speicher gespeicherten Songs in User Auditions.

Wenn bereits User Auditions vorhanden sind, werden alle vorhergehenden User Auditions überschrieben.

Audition Bank

Wählt die Bank für die Audition-Phrasen aus.

Audition Phrase Number (Nummer der Audition-Phrase)

Wählt die Audition-Phrase.

Den voreingestellten Performances sind bereits passende Audition-Phrasen zugewiesen.

Durch die Wiedergabe der Audition-Phrase können Sie die ausgewählte Performance in einem passenden musikalischen Kontext anhören.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Audition Phrase Name (Name der Audition-Phrase)

Zeigt den Namen der Audition-Phrase an.

Note Shift (Transponierung der Audition)

Passt die Tonhöhe der Noten in der Audition-Phrase in Halbtönen an.

Einstellungen: -24–+24

Velocity Shift (Velocity-Verschiebung der Audition)

Passt die Anschlagstärke der Noten in der Audition-Phrase an.

Einstellungen: -63–+63

USB Monitor



Auf dem Bildschirm *USB Monitor* können Sie die Lautstärke der über die [USB TO HOST]-Anschlüsse eingehenden Audio-Signale einstellen.

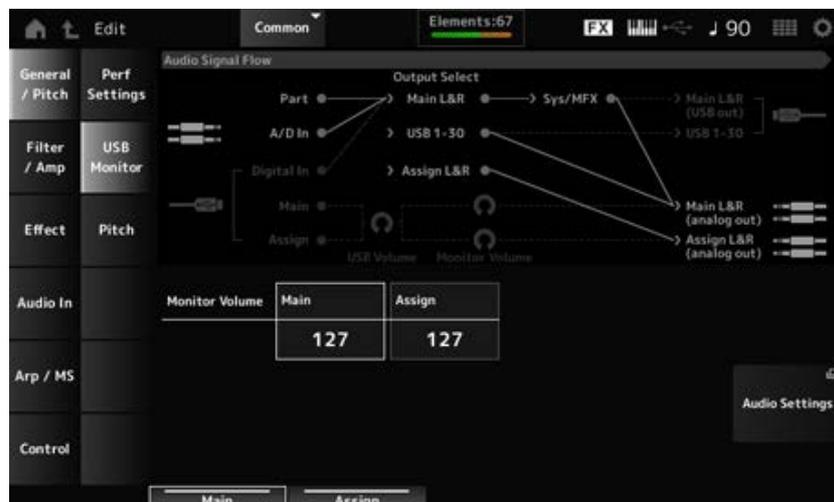
Wenn Sie auf *USB Volume* im *Audio Signal Flow* (Signalfluss der Audio-Signale) tippen, bewegt sich der Cursor zu dem *USB Volume* auf dem Bildschirm *Audio I/O* (Audio-E/A).

HINWEIS

USB Main Monitor Volume und *USB Assign Monitor Volume* werden in der Performance gespeichert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) > *USB Monitor*



Monitor Volume Main (Hauptmonitorlautstärke)

Stellt die Lautstärke des Audio-Signaleingangs ein, der am [USB TO HOST]-Anschluss zugeführt und an den OUTPUT-Buchsen ausgegeben wird.

Einstellungen: 0–127

Monitor Volume Assign (Monitorlautstärke-Zuweisung)

Stellt die Lautstärke des Audio-Signaleingangs ein, der am [USB TO HOST]-Anschluss zugeführt und an den ASSIGNABLE OUTPUT-Buchsen (BALANCED) ausgegeben wird.

Audio Settings (Audio-Einstellungen)

Öffnet den Bildschirm *UTILITY Audio I/O* (Audio-E/A).

Derselbe Bildschirm kann auch über [UTILITY]→*Settings* (Einstellungen) →*Audio I/O* (Audio-E/A) geöffnet werden.

Pitch (Tonhöhe)

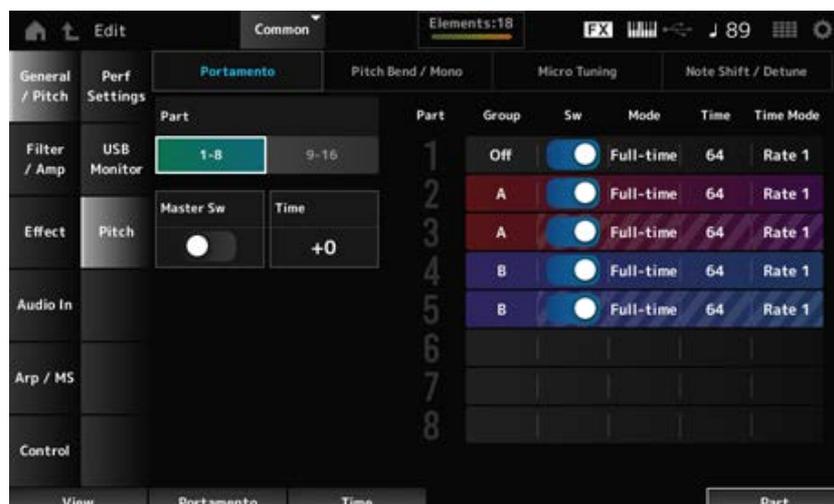


Auf dem Bildschirm *Pitch* (Tonhöhe) können Sie Tonhöhenereinstellungen vornehmen.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) > *Pitch* (Tonhöhe)
- [SHIFT] + [PORTAMENTO]

Portamento-Ansicht



Sw, *Mode*, *Time* und *Time Mode* werden für den Drum-Part nicht angezeigt.

Part

Schaltet die Ansicht zwischen den Parts 1 bis 8 und den Parts 9 bis 16 um.

Master Sw (Portamento-Master-Schalter)

Legt fest, dass Portamento auf Parts angewendet wird, bei denen der *Portamento Part Switch* (Portamento-Part-Schalter) eingeschaltet ist.

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

Einstellungen: Aus, Ein

Time (Portamento-Zeit)

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

Dies wird als Offset-Wert zum Part „Portamento time“ (Portamento-Zeit) angegeben.

Einstellungen: -64–+63

Group (Pitch Control-Gruppe)

Parts derselben Gruppe erhalten die gleiche Tonhöhe.

Dies ist praktisch, wenn Sie Portamento auf einen Layer-Sound anwenden oder die gleichen Micro-Tuning-Einstellungen für mehrere Parts gleichzeitig haben möchten.

Sw (Portamento-Part-Schalter)

Schaltet Portamento für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Portamento Mode (Portamento-Modus)

Legt fest, wie Portamento durch die Art und Weise angewendet wird, wie Sie auf der Tastatur spielen.

Einstellungen: *Fingered*, *Full-time*

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

Full-time: Portamento wird auf alle Noten angewendet.

Zeit (Portamento-Part-Zeit)

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

Einstellungen: 0–127

Time Mode (Portamento-Zeit-Modus)

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert.

Einstellungen: *Rate 1*, *Time 1*, *Rate 2*, *Time 2*

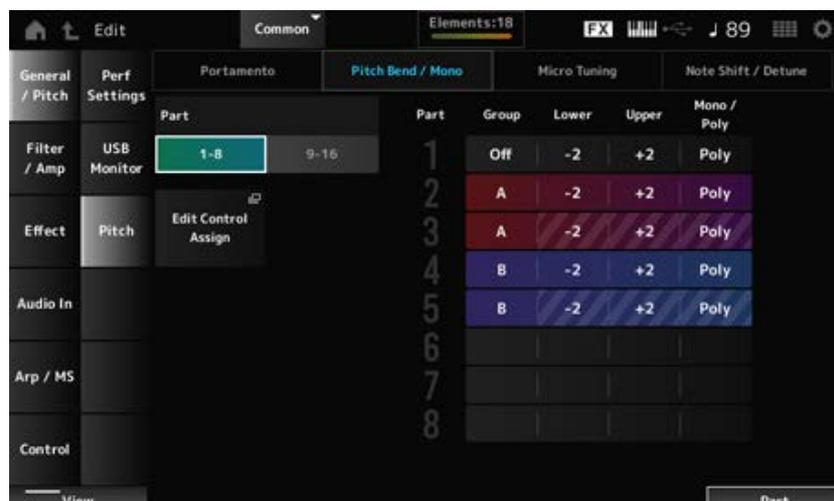
Rate 1: Tonhöhe ändert sich bei einer bestimmten Geschwindigkeit.

Time 1: Tonhöhe ändert sich nach einer bestimmten Zeit.

Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich bei einer bestimmten Geschwindigkeit um eine Oktave.

Time 2: Die Tonhöhe ändert sich nach einer bestimmten Zeit um eine Oktave.

■ **Pitch Bend / Mono-Ansicht**



Mono / Poly wird für den Drum-Part nicht angezeigt.

Lower (Pitch Bend Lower) (Tonhöhenbeugung abwärts)

Upper (Pitch Bend Upper) (Tonhöhenbeugung aufwärts)

Legt den Bereich der mit dem Pitch-Bend-Rad erzeugten Änderungen in Halbtönen fest.

Einstellungen: -48-+0-+24

Mono / Poly

Legt den Tonerzeugungsmodus für die Tastatur fest.

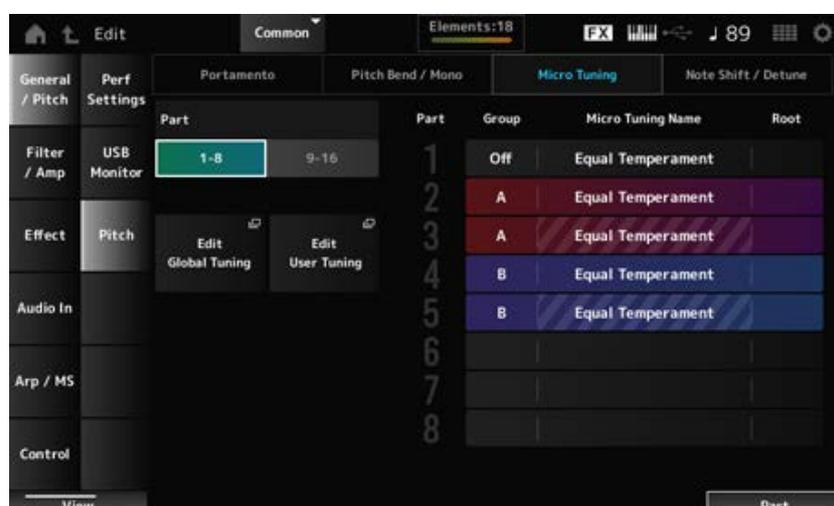
Bei *Mono* (Monophon) wird eine Stimme gespielt, bei *Poly* (Polyphon) können mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden.

Einstellungen: *Mono, Poly*

Edit Control Assign (Bearbeitung der Funktionszuweisung)

Öffnet den Bildschirm *Control Assign* für *Common Edit* (Allgemeine Bearbeitung).

■ **Micro Tuning-Ansicht**



Micro Tuning Name und *Root* werden für den Drum-Part nicht angezeigt.

Micro Tuning Name (Name des Stimmungssystems)

Legt das Micro-Tuning für den Part fest.

Einstellungen: *Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8* (wenn eine User-Bank ausgewählt ist), *Library 1–1–16-8* (wenn ein Library-File geladen ist)

Root (Grundton des Stimmungssystems)

Legt den Grundton für das Micro Tuning fest.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn der ausgewählte Typ in *Micro Tuning Name* keinen Grundton erfordert.

Einstellungen: C–B

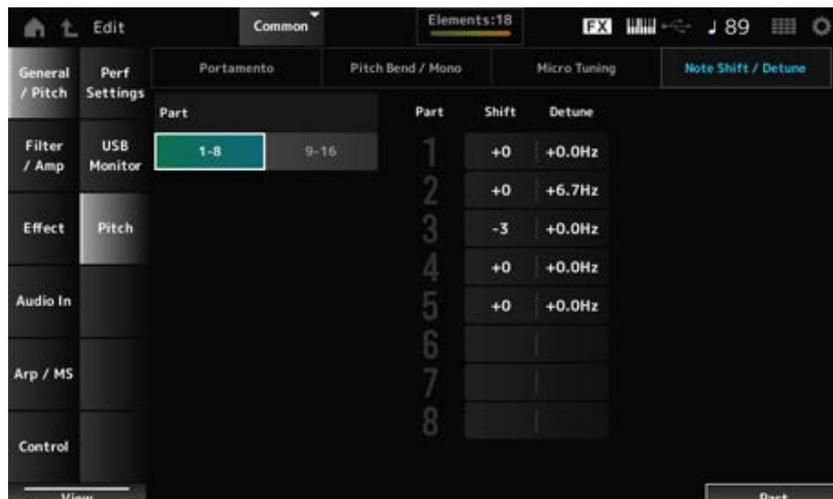
Edit Global Tuning (Bearbeitung der Gesamtstimmung)

Öffnet den Einstellungsbildschirm für die Gesamtstimmung.

Edit User Tuning (Benutzerdefinierte Stimmung bearbeiten)

Öffnet den Einstellungsbildschirm für die benutzerdefinierte Stimmung.

■ **Note Shift / Detune-Ansicht**



Shift (Transponierung)

Ändert die Tonhöhe in Halbtonschritten.

Einstellungen: -24—+0—+24

Detune (Verstimmung)

Ändert die Tonhöhe des Parts in Schritten von 0,1 Hz.

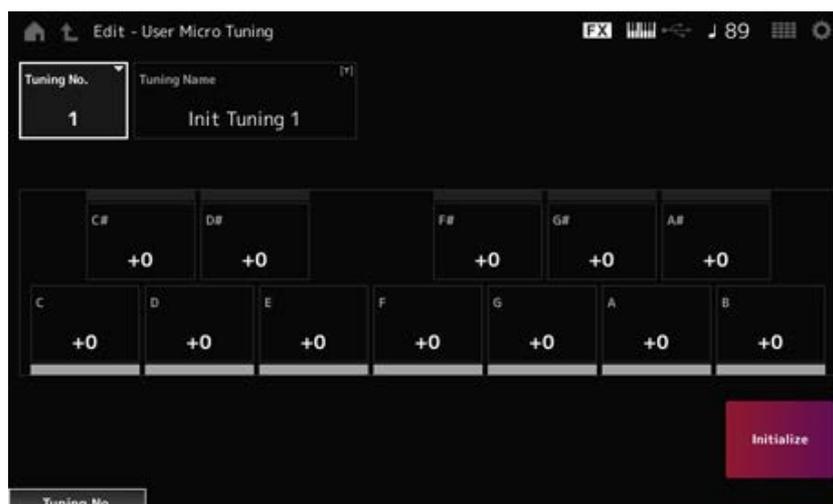
Durch eine leichte Verschiebung der Tonhöhe können Sie den Klang verstimmen.

Einstellungen: -12,8 Hz—+0,0 Hz—+12,7 Hz

Edit User Tuning (Benutzerdefinierte Stimmung bearbeiten)



Das ist der Einstellungsbildschirm für das User Micro Tuning.



Tuning No. (Nummer des Stimmungssystems)

Zeigt die Nummer des ausgewählten User Micro Tunings (des benutzerdefinierten Stimmungssystems) an.

Einstellungen: 1–8

Tuning Name (Name des Stimmungssystems)

Sie können das benutzerdefinierte Stimmungssystem, das Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen speichern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen eingeben können.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Sie können die Tonhöhe jeder Note in Cents anpassen, um das Micro Tuning einzustellen.

Einstellungen: -99—+99

Initialize (Initialisieren)

Initialisiert das ausgewählte User-Stimmungssystem.

Filter/Amp (Filter/Amplitude)



Filter EG (Filterhüllkurve)



Auf der Bildschirmanzeige *Filter EG* können Sie den Filterhüllkurvengenerator (FEG) festlegen. So können Sie den Grad (oder Pegel) der Änderungen der Grenzfrequenz und die Art und Weise einstellen, wie sich diese Änderungen im Laufe der Zeit entwickeln, angefangen von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, bis zu dem Moment, in dem der Klang abklingt.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Filter/Amp* (Filter/Amplitude) → *Filter EG*



FEG Atk (FEG-Einschwingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis das Tonsignal vom Loslassen einer Taste hinsichtlich der Grenzfrequenz den *Attack Level*-Wert erreicht.

Dies wird als Versatzwert zum Part FEG angegeben.

Einstellungen: -64—+63

FEG Decay (FEG-Abklingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Grenzfrequenz vom Attack Level (Attack-Pegel) ändert. Sie können die Schärfe oder die Abklinggeschwindigkeit des Klangs steuern.

Dies wird als Versatzwert zum Part FEG angegeben.

Einstellungen: -64—+63

FEG Rel (FEG-Ausklingszeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Grenzfrequenz auf den Release-Pegel abfällt, wenn Sie die Taste loslassen.

Dies wird als Versatzwert zum Part FEG angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Cutoff (Grenzfrequenz)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters.

Wenn der Low Pass Filter ausgewählt ist, können Sie einen helleren Klang erzeugen, indem Sie dafür einen größeren Wert einstellen, und einen dunkleren Klang, indem Sie einen kleineren Wert einstellen.

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

Einstellungen: -64—+63

Resonance (Resonanz)

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

Dies wird als Offset-Wert zur Filterresonanz für den Part angegeben.

Einstellungen: -64—+63

FEG Depth (FEG-Anteil)

Legt den Tiefenbereich der vom FEG gesteuerten Grenzfrequenzänderung fest.

Dies wird als Versatzwert zum *Part FEG Depth* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Amp EG (Amplitudenhüllkurve)



Auf der Bildschirmanzeige *Amp EG* (Amplitudenhüllkurve) können Sie die AEG-Zeit (Amplitudenhüllkurvengenerator) festlegen. Mit der Einstellung von *Amp EG* (Amplitudenhüllkurve) können Sie festlegen, wie sich die Lautstärke von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zum Abklingen des Tons ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ] → *Filter/Amp* (Filter/Amplitude) → *Amp EG*



Die Einstellungen auf dem Bildschirm *Amp EG* sind Versatzwerte zum AEG für alle Parts.

Attack (AEG-Einschwingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke vom Loslassen der Taste auf der Tastatur den maximalen Wert erreicht.

Einstellungen: -64—+63

Decay (AEG-Abklingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Lautstärke ändert, nachdem sie das Maximum erreicht hat.

Einstellungen: -64—+63

Sustain (AEG-Haltepegel)

Legt die Lautstärke fest, die beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: -64—+63

Release (AEG-Ausklingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste abklingt.

Einstellungen: -64—+63

Effect (Effekt)



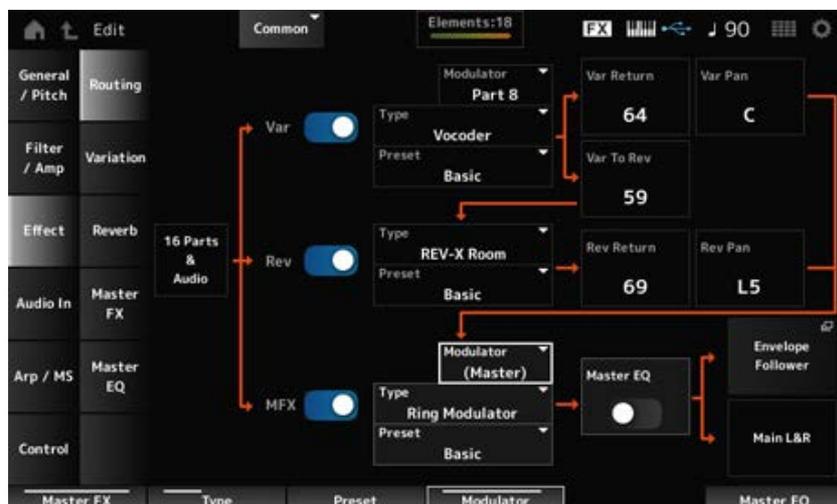
Routing



Auf diesem Bildschirm können Sie die auf alle Parts angewendeten System-Effekte einstellen und den Signalfluss der Master-Effekte anzeigen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Effect* (Effekt) → *Routing*



Var (Variation Switch) (Variationsschalter)

Rev (Reverb Switch) (Reverb-Schalter)

MFX (Master Effect Switch) (Master-Effekt-Schalter)

Aktiviert oder deaktiviert die Variation-, Reverb- und Master-Effekte.

Einstellungen: Aus, Ein

Var Type (Variation Type) (Variation-Typ)

Rev Type (Reverb Type) (Reverb-Typ)

MFX Type (Master Effect Type) (Master-Effekttyp)

Legt den Typ für die Variation-, Reverb- und Master-Effekte fest.

Einstellungen: Siehe [Effekttypen](#).

Var Preset (Variation Preset Number) (Variation-Preset-Nummer)

Rev Preset (Reverb Preset Number) (Reverb-Preset-Nummer)

MFX Preset (Master Effect Preset Number) (Master-Effekt-Preset-Nummer)

Wählt ein voreingestelltes Preset aus den Parametern der Variation-, Reverb- und Master-Effekte aus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Side Chain (Variation Side Chain Part) (Side Chain-Part der Variation)

Side Chain (Master Effect Side Chain Part) (Side Chain-Part des Master-Effekts)

Modulator (Variation Modulator Part) (Modulator-Part der Variation)

Modulator (Master Effect Modulator Part) (Modulator-Part des Master-Effekts)

Legt den Side-Chain-Part (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für die Variation- und Master-Effekte fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Master auf den Modulator-Part eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Var Return (Variation Return) (Variation-Rückweg)

Rev Return (Reverb Return) (Halleffekt-Rückweg)

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

Einstellungen: 0–127

Var Pan (Variation Pan) (Variation-Stereoposition)

Rev Pan (Reverb Pan) (Hall-Stereoposition)

Legt die Position im Stereo-Klangfeld der vom Variation- oder Reverb-Effekt verarbeiteten Signale fest.

Einstellungen: L63 (Links) – C (Mitte) – R63 (Rechts)

Var to Rev (Variation zum Reverb)

Legt den Ausspielpegel des vom Variation-Effekt verarbeiteten Signals fest.

Einstellungen: 0–127

Master EQ (Master-Equalizer-Schalter)

Schaltet den Master-EQ ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Envelope Follower (Hüllkurve folgen)

Öffnet den Einstellungsbildschirm für „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen).

Variation



Stellt den Variation-Effekt ein.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Effect* (Effekt) → *Variation*



(1) *Variation Switch* (Variation-Schalter)

Variation Switch (Variation-Schalter)

Schaltet den Variation-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Category (Variation Category) (Variation-Kategorie)

Type (Variation Type) (Variation-Typ)

Legt die Kategorie und den Typ des Variation-Effekts fest.

Einstellungen: Siehe [Effekttypen](#).

Preset (Variation-Preset-Nummer)

Wählt einen der voreingestellten Effektparameter für jeden Effekttyp aus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Side Chain (Variation Side Chain Part) (Side Chain-Part der Variation)

Modulator (Variation Modulator Part) (Modulator-Part der Variation)

Legt den Part für Side-Chain (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für den Variation-Effekt fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Master auf den Modulator-Part eingestellt ist.

In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: *Part 1–16, A/D, Master, Off*

Effect Parameter (Effektparameter)

Die Effektparameter variieren je nach Effekttyp.

Einstellungen: Siehe [Effektparameter](#).

Reverb (Hall)



Stellt den Reverb-Effekt (Hall) ein.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↻] → *Effect* (Effekt) → *Reverb*



(1) *Reverb Switch* (Reverb-Schalter)

Reverb Switch (Reverb-Schalter)

Schaltet den Reverb-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Category (Reverb Category) (Reverb-Kategorie)

Type (Reverb Type) (Reverb-Typ)

Legt die Kategorie und den Typ des Reverb-Effekts fest.

Einstellungen: Siehe [Effekttypen](#).

Preset (Reverb-Preset-Nummer)

Wählt einen der voreingestellten Effektparameter für jeden Effekttyp aus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Effect Parameter (Effektparameter)

Die Effektparameter variieren je nach Effekttyp.

Einstellungen: Siehe [Effektparameter](#).

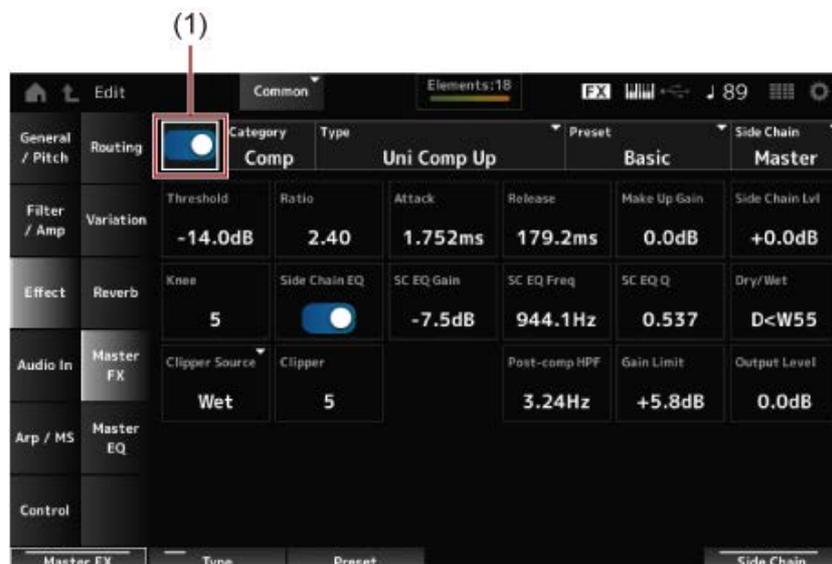
Master FX (Master-Effekt)



Stellt den Master-Effekt ein.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/↺] → *Effect* (Effekt) → *Master FX*



(1) *Master Effect Switch* (Master-Effekt-Schalter)

Master Effect Switch (Master-Effekt-Schalter)

Schaltet den Master-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Category (Master Effect Category) (Kategorie des Master-Effekts)

Type (Master Effect Type) (Typ des Master-Effekts)

Legt die Kategorie und den Typ des Master-Effekts fest.

Einstellungen: Siehe [Effekttypen](#).

Preset (Master-Effekt-Preset-Nummer)

Wählt einen der voreingestellten Effektparameter für jeden Effekttyp aus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Side Chain (Master Effect Side Chain Part) (Side Chain-Part des Master-Effekts)

Modulator (Master Effect Modulator Part) (Modulator-Part des Master-Effekts)

Legt den Side-Chain (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für den Master-Effekt fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Master auf den Modulator-Part eingestellt ist.

In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter (Effektparameter)

Die Effektparameter variieren je nach Effekttyp.

Einstellungen: Siehe [Effektparameter](#).

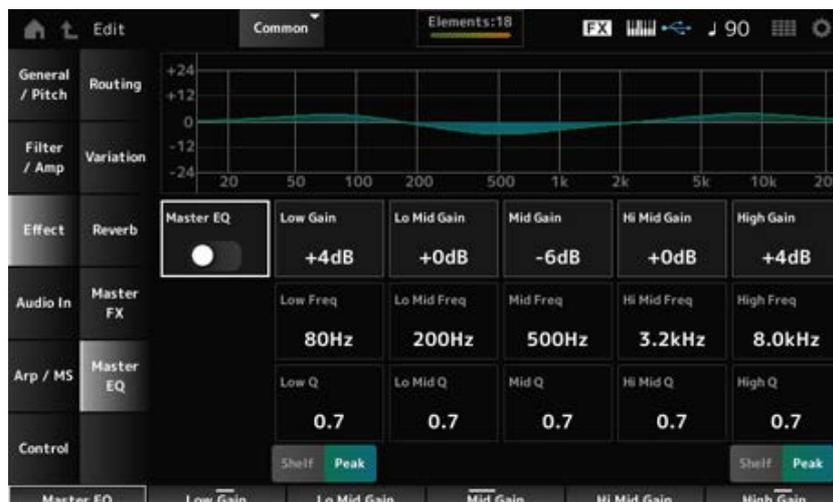
Master EQ (Master-Equalizer)



Stellt den Master EQ ein.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↻] → *Effect* (Effekt) → *Master EQ*



Master EQ (Master-Equalizer-Schalter)

Schaltet den Master-EQ ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Low Gain (Bassverstärkung Master-EQ)

Legt den Signalpegel des Bandes *Low* fest.

Einstellungen: -12–+12 (dB)

Lo Mid Gain (Verstärkung der unteren Mitten des Master-EQ)

Legt den Signalpegel des Bandes *Lo Mid* fest.

Einstellungen: -12–+12 (dB)

Mid Gain (Verstärkung der Mitten des Master-EQ)

Legt den Signalpegel des Bandes *Mid* fest.

Einstellungen: -12—+12 (dB)

Hi Mid Gain (Verstärkung der oberen Mitten des Master-EQ)

Legt den Signalpegel des Bandes *Hi Mid* fest.

Einstellungen: -12—+12 (dB)

High Gain (Verstärkung der Höhen des Master-EQ)

Legt den Signalpegel des Bandes *High* fest.

Einstellungen: -12—+12 (dB)

Low Freq (Tiefe Frequenzen des Master-EQ)

Legt die Frequenz des Bandes *Low* fest.

Einstellungen: 32 (Hz) – 2,0 (kHz)

Low Mid Freq (Tiefe bis mittlere Frequenz des Master-EQ)

Legt die Frequenz des Bandes *Lo Mid* fest.

Einstellungen: 100 (Hz) – 10 (kHz)

Mid Freq (Mittlere Frequenz des Master-EQ)

Legt die Frequenz des Bandes *Mid* fest.

Einstellungen: 100 (Hz) – 10 (kHz)

Hi Mid Freq (hohe bis mittlere Frequenz des Master-EQ)

Legt die Frequenz des Bandes *Hi Mid* fest.

Einstellungen: 100 (Hz) – 10 (kHz)

High Freq (hohe Frequenz des Master-EQ)

Legt die Frequenz des Bandes *High* fest.

Einstellungen: 500 (Hz) – 16 (kHz)

Low Q (Tiefen-Bandbreite des Master-EQ)

Legt die Bandbreite des Bandes *Low* fest.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Low Shape (Master EQ Low Shape)* auf *Peak* eingestellt ist.

Einstellungen: 0,1–12,0

Low Mid Q (Untere-Mitten-Bandbreite des Master-EQ)

Legt die Bandbreite des Bandes *Lo Mid* fest.

Einstellungen: 0,1–12,0

Mid Q (Mitten-Bandbreite des Master-EQ)

Legt die Bandbreite des Bandes *Mid* fest.

Einstellungen: 0,1–12,0

Hi Mid Q (Obere-Mitten-Bandbreite des Master-EQ)

Legt die Bandbreite des Bandes *Hi Mid* fest.

Einstellungen: 0,1–12,0

High Q (Höhen-Bandbreite des Master-EQ)

Legt die Bandbreite des Bandes *High* fest.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *High Shape (Master EQ High Shape)* auf *Peak* eingestellt ist.

Einstellungen: 0,1–12,0

Low Shape (Master EQ Low Shape) (Form der Tiefenregelung des Master-EQ)

High Shape (Master EQ High Shape) (Form der Höhenregelung des Master-EQ)

Legt fest, ob der EQ auf einen Shelving-Typ (der die Signale über oder unter einer bestimmten Frequenzeinstellung absenkt oder verstärkt) oder auf einen Peaking-Typ (der die Signale bei einer bestimmten Frequenz absenkt oder anhebt) eingestellt ist.

Einstellungen: Shelf, Peak

Envelope Follower Edit (Envelope-Follower-Bearbeitung)



Öffnet den Einstellungsbildschirm für „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen).



Part (Eingangsquelle)

Zeigt die Eingangsquelle für den ausgewählten Envelope Follower an.

Einstellungen: Master, AD, Part 1–16

Gain (Verstärkung des Envelope Followers)

Stellt die Eingangsverstärkung der unter „Part“ eingestellten Eingangsquelle ein.

Einstellungen: –24,0 dB–0,0 dB–+24,0 dB

Attack (Einschwingphase des Envelope Followers)

Legt die Einschwingzeit (Attack Time) für den Envelope Follower fest.

Einstellungen: 1 ms–40 ms

Release (Ausklangzeit des Envelope Followers)

Legt die Ausklingzeit für den Envelope Follower fest.

Einstellungen: 10 ms–680 ms

Input Level (Eingangspegel)

Zeigt den Eingangspegel für die Eingangssignale der Eingangsquelle des von Ihnen ausgewählten Parts an.

Envelope Follower Output (Ausgangspegel des Envelope Followers)

Zeigt den Ausgangspegel des Envelope Followers an.

Edit (Bearbeiten)

Öffnet den Bildschirm *Control Assign* (Controller-Zuweisung) für den ausgewählten Part an.

Audio In (Audio-Eingang)



Mixing (Mischen)



Auf dem Bildschirm *Mixing* (Mischen) können Sie den A/D-Part (Signale von den A/D-INPUT-Buchsen) und den Digitalteil (Signale von der [USB TO HOST]-Buchse* mischen.).

* Bezieht sich nur auf das Audio für den digitalen L/R-Anschluss des Geräteanschlusses.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↶] → *Audio In* (Audio-Eingang) → *Mixing*
- [SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



Input Mode (A/D Part Input Mode) (A/D-Part-Eingangsmodus)

Input Mode (Digital Part Input Mode) (Digitalpart-Eingangsmodus)

Bestimmt die Verarbeitungsmethode für die Eingangssignale am linken und rechten Kanal.

Einstellungen: *L Mono*, *R Mono*, *L+R Mono*, *Stereo*

L Mono: Verwendet nur den linken Kanal.

R Mono: Verwendet nur den rechten Kanal.

L+R Mono: Mischt den linken und rechten Kanal und verarbeitet ihn in Mono.

Stereo: Verarbeitet den Stereoeingang in Stereo.

HINWEIS

Wenn das Audio-Signal nur von der [L/MONO]-Buchse zugeführt wird, wird es als Monosignal verarbeitet.

Volume (A/D Part Volume) (A/D-Part-Lautstärke)

Volume (Digital Part Volume) (Digital-Part-Lautstärke)

Legt die Lautstärke des A/D-Parts oder Digital-Parts fest.

Einstellungen: 0–127

Pan (A/D Part Pan) (A/D-Part-Panoramaposition)

Pan (Digital Part Pan) (Digital-Part-Panoramaposition)

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

Einstellungen: L63–C–R63

Dry Level (A/D Part Dry Level) (Direktsignalanteil des A/D-Parts)

Dry Level (Digital Part Dry Level) (Direktsignalanteil des Digital Parts)

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

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Output Select* (Ausgangsauswahl) auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send) (Variation-Ausspielpegel des A/D-Parts)

Var Send (Digital Part Variation Send) (Variation-Ausspielpegel des Digital-Parts)

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

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Output Select* (Ausgangsauswahl) auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Rev Send (A/D Part Reverb Send) (Reverb-Ausspielpegel des A/D-Parts)

Rev Send (Digital Part Reverb Send) (Reverb-Ausspielpegel des Digital-Parts)

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

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Output Select* (Ausgangsauswahl) auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Output Select (A/D Part Output Select) (Ausgangswahl des A/D-Parts)

Output Select (Digital Part Output Select) (Ausgangswahl des Digital-Parts)

Legt das Ausgabeziel für die Audio-Signale vom A/D-Part oder Digital-Part fest.

Einstellungen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L]

und [R].

USB1&2–USB29&30: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 29 und 30) an die [USB TO HOST]-Buchse.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1–30: Ausgabe in mono (Kanäle 1–30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Off (Aus): Kein Ausgang des Audio-Signals für den Part.

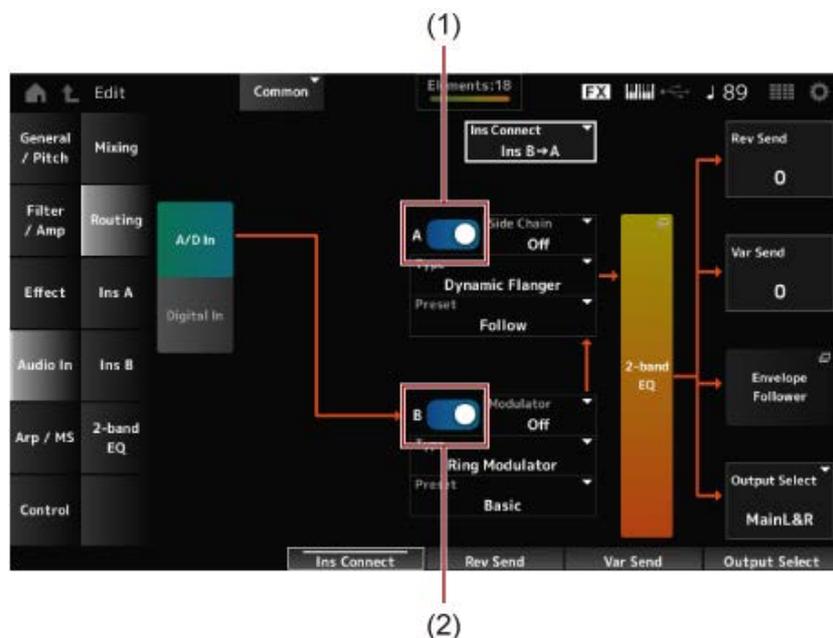
Routing



Auf dem Bildschirm *Routing* können Sie die das Effekt-Routing für den A/D-Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/↻] → *Audio In* (Audio-Eingang) → *Routing*



- (1) *A/D Part Insertion FX A Switch* (Schalter Insert-Effekt A für A/D-Part)
- (2) *A/D Part Insertion FX B Switch* (Schalter Insert-Effekt B für A/D-Part)

A/D In (A/D-Eingang)

Digital In (Digitaleingang)

Schaltet die Ansicht für *A/D In* (A/D-Eingang) und *Digital In* (Digitaleingang) um.

Wenn *Digital In* (Digitaleingang) ausgewählt ist, stehen nur *Digital Part Reverb Send*, *Digital Part Variation Send* (Reverb-Ausspielpegel des Digital Parts, Variation-Ausspielpegel des Digital Parts) und *Digital Part Output Select* (Ausgangswahl des Digital-Parts) zur Verfügung.

A/D Part Insertion FX A Switch (Schalter Insert-Effekt A für A/D-Part)

A/D Part Insertion FX B Switch (Schalter Insert-Effekt B für A/D-Part)

Schaltet Insert-Effekt A und Insert-Effekt B ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Type (A/D Part Insertion Effect A Type) (Insertion-Effekttyp A für A/D-Part)

Type (A/D Part Insertion Effect B Type) (Insertion-Effekttyp B für A/D-Part)

Legt den Effekttyp fest.

Einstellungen: Siehe [Effekttypen](#).

Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset) (Voreingestellter Insertion-Effekt A für A/D-Part)

Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset) (Voreingestellter Insertion-Effekt B für A/D-Part)

Wählt einen der voreingestellten Effektparameter für jeden Effekttyp aus.

Durch Auswahl einer Voreinstellung können Sie die Art und Weise ändern, wie Effekte angewendet werden.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain) (Side Chain des Insertion-Effekts A für A/D-Part)

Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain) (Side Chain des Insertion-Effekts B für A/D-Part)

Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator) (Modulator des Insertion-Effekts A für A/D-Part)

Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator) (Modulator des Insertion-Effekts B für A/D-Part)

Legt den Side-Chain-Part (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für den Insert-Effekt A oder den Insert-Effekt B fest.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Part selbst oder Master auf den Modulator eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Verbindungsart des Insert-Effekts für A/D-Part)

Legt das Effekt-Routing für Insert-Effekt A und Insert-Effekt B fest.

Das Diagramm ändert sich entsprechend, wenn die Einstellungen geändert werden.

Einstellungen: Ins A→B, Ins B→A

2-Band-EQ

Öffnet den 2-Band-EQ für den A/D-Part.

Rev Send (A/D Part Reverb Send) (Reverb-Ausspielpegel des A/D-Parts)

Rev Send (Digital Part Reverb Send) (Reverb-Ausspielpegel des Digital-Parts)

Stellt den Pegel der Signale (Ausspielpegel) ein, der vom Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb-Effekt gesendet wird.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Output Select* (Ausgangsauswahl) auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send) (Variation-Ausspielpegel des A/D-Parts)

Var Send (Digital Part Variation Send) (Variation-Ausspielpegel des Digital-Parts)

Stellt den Pegel der Signale (Ausspielpiegel) ein, der vom Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Variation-Effekt gesendet wird.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Output Select* (Ausgangsauswahl) auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Envelope Follower (Hüllkurve folgen)

Öffnet den Einstellungsbildschirm für „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen).

Output Select (A/D Part Output Select) (Ausgangswahl des A/D-Parts)

Output Select (Digital Part Output Select) (Ausgangswahl des Digital-Parts)

Legt das Ausgabeziel für das Audio-Signal fest.

Einstellungen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L] und [R].

USB1&2–USB29&30: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 29 und 30) an die [USB TO HOST]-Buchse.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1–30: Ausgabe in mono (Kanäle 1–30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Off (Aus): Kein Ausgang des Audio-Signals für den Part.

Ins A

Ins B



Auf den Bildschirmen *Ins A* und *Ins B* können Sie die Insert-Effekte einstellen.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Audio In* (Audio-Eingang) → *Ins A*
- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Audio In* (Audio-Eingang) → *Ins B*



(1) Insertion FX Switch

(Insert-Effekt-Schalter)

Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Aktiviert den Insertion-Effekt.

Einstellungen: Aus, Ein

Category (Insertion Effect A Category) (Kategorie des Insertion-Effekts A)

Category (Insertion Effect B Category) (Kategorie des Insertion-Effekts B)

Type (Insertion Effect A Type) (Typ des Insertion-Effekts A)

Type (Insertion Effect B Type) (Typ des Insertion-Effekts B)

Legt die Kategorie und den Typ des Insertion-Effekts fest.

Einstellungen: Siehe [Effekttypen](#).

Preset (Insertion Effect A Preset) (Voreingestellter Insertion-Effekt A)

Preset (Insertion Effect B Preset) (Voreingestellter Insertion-Effekt B)

Wählt einen der voreingestellten Effektparameter für jeden Effektyp aus.

Durch Auswahl einer Voreinstellung können Sie die Art und Weise ändern, wie Effekte angewendet werden.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part) (Side Chain-Part des Insertion-Effekts A)

Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part) (Side Chain-Part des Insertion-Effekts B)

Modulator (Insertion Effect A Modulator Part) (Modulator-Part des Insertion-Effekts A)

Modulator (Insertion Effect B Modulator Part) (Modulator-Part des Insertion-Effekts B)

Legt den Side-Chain-Part (oder den Modulator, je nach Effektyp) für den Insert-Effekt A oder den Insert-Effekt B fest.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Part selbst oder Master auf den Modulator eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: *Part 1–16, A/D, Master, Off*

Effect Parameter (Effektparameter)

Die Effektparameter variieren je nach Effektyp.

Einstellungen: Siehe [Effektparameter](#).

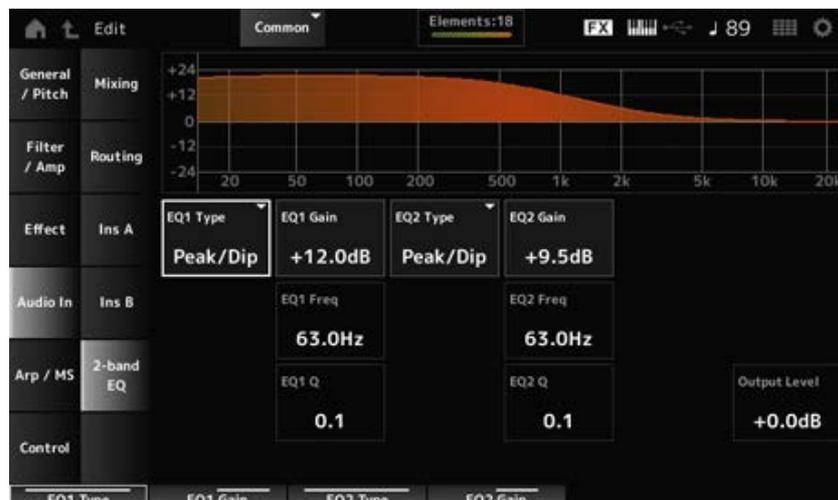
2-band EQ (2-Band-EQ)



Auf dem Bildschirm 2-band EQ können Sie den Part-EQ einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Common* (Allgemein) → *Audio In* (Audioeingang) → 2-band EQ



EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type) (2-Band-EQ Typ 1 für A/D-Part)

EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type) (2-Band-EQ Typ 2 für A/D-Part)

Wählt den gewünschten EQ-Typ aus.

Einstellungen: *Thru*, *LPF*, *HPF*, *Low Shelf*, *Hi Shelf*, *Peak/Dip*

Thru: Umgeht die Klangregelung, so dass das gesamte Signal unverändert bleibt.

LPF: Leitet die Signale oberhalb der Grenzfrequenz weiter.

HPF: Leitet die Signale unterhalb der Grenzfrequenz weiter.

Low Shelf: Reduziert oder verstärkt die Signale unterhalb der angegebenen Frequenzeinstellung.

Hi Shelf: Reduziert oder verstärkt die Signale oberhalb der angegebenen Frequenzeinstellung.

Peak/Dip: Reduziert oder verstärkt die Signale auf die angegebene Frequenzeinstellung.

EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency) (2-Band-EQ Frequenz 1 für A/D-Part)

EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency) (2-Band-EQ Frequenz 2 für A/D-Part)

Legt die Frequenz fest, bei der abgesenkt oder angehoben wird.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der *EQ Type* (EQ-Typ) auf *Thru* eingestellt ist.

Einstellungen: 63,0 Hz–18,0 kHz

EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain) (2-Band-EQ-Verstärkung 1 für A/D-Part)

EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain) (2-Band-EQ-Verstärkung 2 für A/D-Part)

Legt den Signalpegel des Frequenzbands fest, das unter *EQ1 Freq* oder *EQ2 Freq* eingestellt ist.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der *EQ Type* (EQ-Typ) auf *Thru*, *LPF* oder *HPF* eingestellt ist.

Einstellungen: –12,0 dB–+12,0 dB

EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q) (2-Band-EQ-Bandbreite 1 für A/D-Part)

EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q) (2-Band-EQ-Bandbreite 2 für A/D-Part)

Legt die Bandbreite zum Absenken oder Anheben der Lautstärke der mit *EQ1 Freq* oder *EQ2 Freq* eingestellten Frequenzen fest.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *EQ Type* (EQ-Typ) auf *Peak/Dip* eingestellt ist.

Einstellungen: 0,1–12,0

Output Level (2-Band-EQ Ausgangspegel für A/D-Part)

Legt die Ausgangsverstärkung des 2-Band-EQ fest.

Einstellungen: –12,0 dB–+12,0 dB

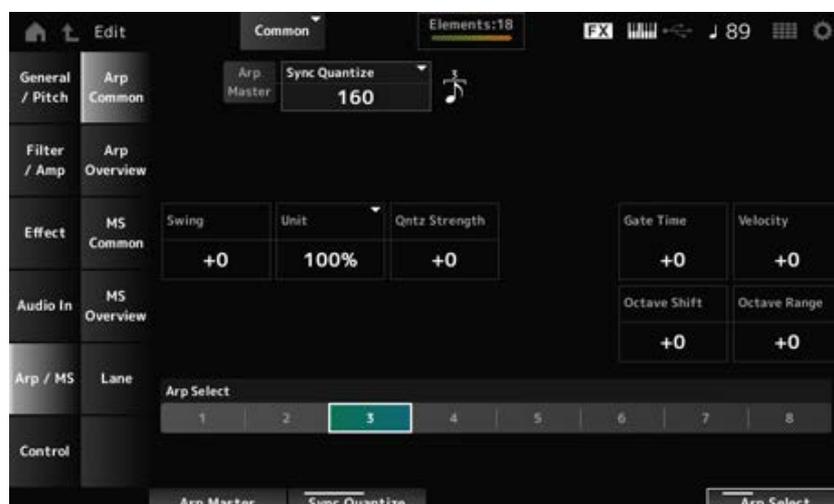
Arp/MS (Arpeggio/Motion Sequencer) ★

Arp Common (Gemeinsames Arpeggio) ☆

Auf dem Bildschirm *Arp Common* können Sie die Arpeggio-Parameter für die gesamte Performance einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Arp/MS* → *Arp Common*



Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Schaltet das Arpeggio für die Performance ein oder aus.

Dieser Schalter ist mit der [ARP ON/OFF]-Taste auf dem oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Aus, Ein

Sync Quantize (Quantisierungswert für Arpeggio-Synchronisation)

Passt das Timing für den Beginn der nächsten Arpeggio-Phrase an, während das erste Arpeggio abgespielt wird, wenn Arpeggio-Phrasen in mehreren Parts abgespielt werden. Bei der Einstellung *Off* (Aus) wird das Arpeggio abgespielt, wenn der Part auf der Tastatur gespielt wird.

Einstellungen: *Off*, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120 (Sechzehntelnote), 160 (Achteltrirole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltrirole), 480 (Viertelnote)
(Die hier angegebenen Zahlen sind Clock-Werte.)

Swing (Swing-Offset)

Legt den Swing-Wert des Arpeggios und Motion Sequencer für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zum *Part Swing* angegeben.

Einstellungen: -120—+120

Unit (Common Unit Multiply)

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

Dieser Parameter betrifft Parts, für die *Unit (Arpeggio Unit Multiply)* (Vervielfachung der Einheit für Arpeggio) auf *Common* eingestellt ist.

Die Unterteilung des Takts und das Tempo ändern sich, wenn Sie die Wiedergabezeit dehnen oder komprimieren, sodass Sie ein völlig neues Gefühl für das ursprünglich ausgewählte Arpeggio erzeugen können.

Einstellungen: 50 %—400 %

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das dadurch Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das dadurch Tempo verdoppelt.

Qntz Strength (Versatz der Quantisierungsstärke für Arpeggio)

Legt die Stärke der Quantisierungseinstellung fest, die auf das Arpeggio für die Performance angewendet wird.

Dies wird als Versatzwert zu *Part Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)* (Stärke der Quantisierung für Arpeggio) angegeben.

Einstellungen: -100—+100

Octave Shift (Versatz der Oktavverschiebung für Arpeggio)

Transponiert die Tonhöhe des Arpeggios in Oktavschritten für die Performance.

Dies wird als Versatzwert zu *Part Octave Shift (Arpeggio Octave Shift)* (Oktavenverschiebung für Arpeggio) angegeben.

Einstellungen: -20—+20

Octave Range (Versatz Oktavbereich des Arpeggios)

Transponiert den Bereich des Arpeggios in Oktavschritten für die Performance.

Dies wird als Versatzwert zu *Part Octave Range (Arpeggio Octave Range)* (Oktavbereich für

Arpeggio) angegeben.

Einstellungen: -6+6

Gate Time (Versatz des Gate-Zeit-Verhältnisses für Arpeggio)

Legt das Arpeggio-Gate-Zeit-Verhältnis für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zu *Part Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)* (Arpeggio-Gate-Zeit-Verhältnis) angegeben.

Einstellungen: -100+100

Velocity (Versatz des Arpeggio-Velocity-Verhältnisses)

Legt das Arpeggio-Velocity-Verhältnis für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zur *Part Velocity (Arpeggio Velocity Rate)* (Arpeggio-Velocity-Verhältnis) angegeben.

Einstellungen: -100+100

Arp Select (Arpeggio Select)

Ändert die Arpeggio-Auswahl.

Einstellungen: 1-8

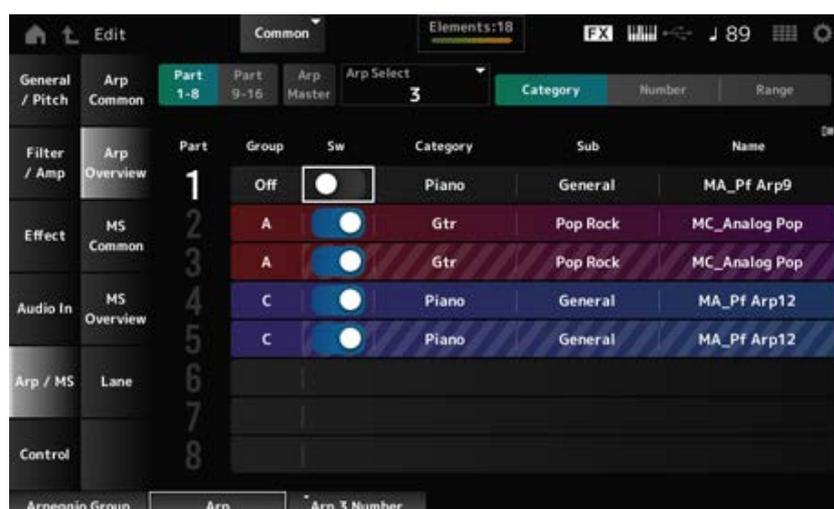
Arp Overview (Arpeggio Overview) (Arpeggio-Übersicht)



Auf dem Bildschirm *Arp Overview* (Arpeggio-Übersicht) können Sie die Arpeggio-Typen aus der Liste aller Parts festlegen.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/] → *Arp/MS* → *Arp Overview*
- (Wenn ein ausgewählter Part *Common* ist) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]



Part 1-8

Part 9-16

Schaltet die Ansicht für Parts um.

Einstellungen: *Part 1-8*, *Part 9-16*

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Schaltet das Arpeggio für die Performance ein oder aus.

Dieser Schalter ist mit der [ARP ON/OFF]-Taste auf dem oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Aus, Ein

Group (Arpeggio-Gruppe)

Legt die Arpeggio-Gruppe für die Verwendung desselben Arpeggios bei mehreren Parts fest.

Die der selben *Group* (Gruppe) zugewiesenen Parts haben dieselben Arpeggio-Einstellungen.

Arp Select (Arpeggio Select)

Ändert die Arpeggio-Auswahl.

Einstellungen: 1–8

Sw (Arpeggio-Schalter für den Part)

Schaltet das Arpeggio jedes Parts ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

■ **Wenn View (Ansicht) auf Category (Kategorie) eingestellt ist.**

Category (Arpeggio Category) (Arpeggio-Kategorie)

Sub (Arpeggio Sub Category) (Arpeggio-Unterkategorie)

Name (Arpeggio Name) (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

■ **Wenn View (Ansicht) auf Number (Nummer) eingestellt ist**

Bank (Arpeggio Bank)

(Arpeggio-Bank)Number (Arpeggio Number) (Arpeggio-Nummer)

Name (Arpeggio Name) (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

■ **Wenn View (Ansicht) auf Range (Bereich) eingestellt ist**

Name (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Velocity Limit (Arpeggio-Velocity-Grenze)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Wiedergabe des Arpeggio fest.

Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an

zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), wird das Arpeggio nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127 gespielt.

Einstellungen: 1–127

Note Limit (Arpeggio-Notengrenze)

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für die Arpeggio-Wiedergabe fest.

Wenn die erste angegebene Note höher als die zweite ist (z. B. C5 bis C4), wird das Arpeggio für Noten in den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 abgespielt.

Einstellungen: C–2–G8

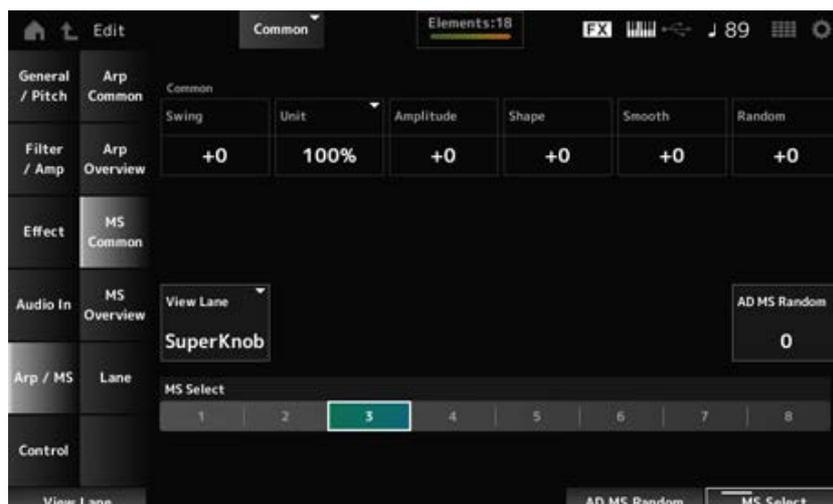
MS Common (Motion Sequencer Common) (Gemeinsame Bearbeitung des Motion Sequencer)



Auf dem Bildschirm *MS Common* können Sie die für die gesamte Performance verwendeten Motion-Sequencer-Parameter einstellen.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/] → *Arp/MS* → *MS Common*
- (Wenn ein ausgewählter Part *Common* ist) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]



Common Swing (Swing-Offset)

Legt den Swing-Wert des Arpeggios und Motion Sequencer für die Performance fest. Dies wird als Versatzwert zu *Part Swing* angegeben.

Einstellungen: -120—+120

Common Unit (Gemeinsame Vervielfachung der Einheit)

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

Dieser Parameter betrifft Lanes, für die *Unit Multiply* (Vervielfachung der Einheit) auf *Common* eingestellt ist.

Die Unterteilung des Takts und das Tempo ändern sich, wenn Sie die Wiedergabezeit dehnen oder komprimieren, sodass Sie ein völlig neues Gefühl für den ursprünglich ausgewählten Motion Sequencer erzeugen können.

Einstellungen: 50 %–400 %

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das dadurch Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das dadurch Tempo verdoppelt.

Common Amplitude (Versatz der Amplitude des Motion Sequencer für Performance)

Legt die Motion Sequencer-Amplitude (oder wie stark sich die Sequenz ändert) für die gesamte Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zu *Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)* (Amplitude des Motion Sequencer für den Part) angegeben.

Dieser Parameterwert versetzt die Amplitude der Lanes innerhalb der Performance, wenn *MS FX* für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: –127–+127

Common Shape (Versatz der Impulsform des Motion für Performance)

Legt die Motion Sequencer-Impulsform (oder die Step-Kurvenform) für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zu *Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)* (Impulsform des Motion Sequencer für den Part) angegeben.

Dieser Parameter versetzt die Parameter für die Lanes innerhalb der Performance, wenn *MS FX* für die Lane eingeschaltet und Control (Steuerung) eingeschaltet sind.

Einstellungen: –100–+100

Common Smooth (Versatz der Sanftheit des Motion Sequencer für Performance)

Legt die Sanftheit der Motion Sequence (oder die Sanftheit der Änderungen in der Sequenz über die Zeit) für die gesamte Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zu *Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)* (Sanftheit des Motion Sequencer für den Part) angegeben.

Dieser Parameterwert versetzt die Sanftheit der Lanes innerhalb der Performance, wenn *MS FX* für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: –127–+127

Common Random (Zufallsänderungen des Motion Sequencer für Performance)

Legt die Zufallsänderungen des Motion Sequencer (oder die Zufälligkeit der Änderungen im Schrittwert der Sequenz) für die gesamte Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zu *Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)* (Zufallsänderungen des Motion Sequencer für den Part) angegeben.

Dieser Parameterwert versetzt die Zufallsänderungen der Lanes innerhalb der Performance, wenn *MS FX* für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: –127–+127

View Lane (Ansichts-Lane der Motion Sequence)

Legt die Lane der Motion Sequence fest, die angezeigt wird, wenn der *View Mode* (Ansichtsmodus) des Bildschirms *Home* (Pos 1) auf *Motion Seq* (Motion Sequencer) eingestellt ist.

Einstellungen: Super Knob, 1–4

AD MS Random (Zufallsänderungen des Motion Sequencer für A/D Parts)

Legt die Zufälligkeit der Änderungen in *A/D Part Motion Sequencer Step Value* (Schrittwert des Motion Sequencer für A/D-Part) fest.

Einstellungen: 0–127

MS Select (Auswahl der Motion Sequence)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

MS Overview (Motion Sequencer Overview) (Motion Sequencer-Übersicht)



Auf dem Bildschirm *MS Overview* (Motion Sequencer-Übersicht) können Sie die Motion Sequencer aus der Liste aller Parts festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Arp/MS* → *MS Overview*



MS Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

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

Dieser Schalter ist mit der [MSEQ ON/OFF]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Aus, Ein

Active (Aktiver Motion Sequencer)

Zeigt die Anzahl der Lane-Schalter an, die eingeschaltet sind.

Die auf der rechten Seite des Schrägstrichs (/) angezeigte Zahl gibt die maximale Anzahl an Lanes an, die Sie gleichzeitig eingeschaltet sein können.

MS Select (Auswahl der Motion Sequence)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

PartSw (Part-Schalter für den Motion Sequencer)

Schaltet den Motion Sequencer für jeden Part ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Lane Switch (Lane-Schalter)

Schaltet jede Lane ein oder aus.

Sie können bis zu vier Motion Sequencer-Lanes in einem Part oder bis zu acht Lanes in einer gesamten Performance verwenden.

Einstellungen: Aus, Ein

Lane



Auf dem Bildschirm *Lane* können Sie die Motion Sequencer-Parameter für jede Lane einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/] → *Arp/MS* → *Lane*



Motion Seq Master Sw (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

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

Einstellungen: Aus, Ein

Motion Seq Part Sw (Part-Schalter für den Motion Sequencer)

Schaltet den Motion Sequencer des Parts ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Lane (Lane-Auswahl)

Zeigt die Parameter für die ausgewählte Lane an.

Einstellungen: 1–4

LaneSw (Lane-Schalter)

Schaltet jede Lane ein oder aus.

Sie können bis zu vier Motion Sequencer-Lanes in einem Part oder bis zu acht Lanes in einer gesamten Performance verwenden.

Bei der Einstellung „Off“ (Aus) werden die Parameter für diese Lane nicht angezeigt.

Einstellungen: Aus, Ein

MS FX (FX-Empfang für die Lane)

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

Einstellungen: Aus, Ein

Trigger (Trigger-Empfang für die Lane)

Legt fest, ob die ausgewählte Lane Signale von der Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] empfängt oder nicht.

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

Einstellungen: Aus, Ein

Sequence Select (Auswahl der Motion Sequence)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Target Sequence (Zielsequenz)

Zeigt die ausgewählten Lanes und Sequenzen an.

Edit Sequence (Bearbeitung der Sequenz)

Öffnet den Bildschirm *Motion Sequence*.

Sie können eine Sequenz aus bis zu 16 Schritten erstellen.

Motion Seq Step n Value (Schrittwert n des Motion Sequencer)

Zeigt die Schrittkurve für die ausgewählte Sequenz an.

■ Registerkarte *Sync/Speed*

Sync (Lane-Synchronisation)

Legt die Wiedergabe der Motion Sequence fest, die auf *Destination* (Ziel) im Bildschirm *Control Assign* (Controller-Zuweisung) eingestellt ist, um sie mit dem Performance-Tempo oder -Takt zu synchronisieren.

Einstellungen: *Off*, *Tempo*, *Beat*, *Lane1* (wenn Lane 2–4 ausgewählt sind)

***Off*:** Gibt nur den Motion Sequencer der Lane wieder.

***Tempo*:** Spielt den Motion Sequencer der Lane synchron zum Performance-Tempo ab.

***Beat*:** Die Wiedergabe erfolgt synchron zum Beat.

***Lane1*:** Spielt den Motion Sequencer der Lane synchron zu *Lane 1* ab.

● Wenn *Sync* auf *Off* eingestellt ist.

Speed (Lane-Geschwindigkeit)

Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit für die Motion Sequence ein.

Dieser Parameter ist verfügbar, wenn *Sync (Lane Sync)* auf *Off (Aus)* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Delay Time (Länge der Tastenverzögerung des Motion Sequencer der Lane für A/D-Part)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest, wenn *Sync* auf *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Fade In Time (Einblenddauer des Motion Sequencer der Lane für A/D-Part)

Legt die Zeit für die Motion Sequence bis zum Erreichen der maximalen Amplitude fest, wenn Sync auf *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

● Wenn Sync auf etwas anderes als *Off* eingestellt ist.

Unit (Einheit-Vervielfachung des Motion Sequencer der Lane für A/D-Part)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Motion Sequencer-Wiedergabezeit für die aktuelle Lane fest.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Sync (*Lane Sync*) auf *Off* oder etwas anderes als *Lane 1* eingestellt ist.

Einstellungen: 50%–6400%, *Common*

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und das dadurch Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und das dadurch Tempo verdoppelt.

Common: Der im *Unit Multiply* eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Delay Steps (Schrittlänge der Tastenverzögerung des Motion Sequencer der Lane für A/D-Part)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest, wenn Sync auf etwas anderes als *Off* oder *Lane1* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Fade In Steps (Schrittlänge der Einblenddauer des Motion Sequencer der Lane für A/D-Part)

Legt die Zeit bis zum Erreichen der maximalen Amplitude für die Bewegungssequenz fest, wenn Sync auf etwas anderes als *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Lane Vel Limit (Velocity-Bereichsgrenze der Lane)

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

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Sync (*Lane Sync*) auf etwas anderes als *Lane 1* eingestellt ist.

Wenn dies auf einen Bereich vom höchsten bis zum niedrigsten Wert eingestellt ist, wird die Motion Sequence nur in zwei Velocity-Bereichen wiedergegeben: vom Maximum bis zum höchsten Wert und vom niedrigsten Wert zum Minimum.

Einstellungen: 1–127

■ Registerkarte *Loop/Length*

Key On Reset (Rücksetzen bei Neuanschlag für Lane)

Setzt die Wiedergabe der Motion Sequence zurück, wenn Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Sync (*Lane Sync*) auf etwas anderes als *Lane 1* eingestellt ist.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Trigger* eingeschaltet ist.

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

Each-On: Die Sequenz wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie eine beliebige Note spielen, und die Wiedergabe beginnt von vorne.

1st-On: Die Sequenz wird zurückgesetzt, wenn Sie die erste Note spielen, und die Wiedergabe beginnt von vorne. Die Sequenz wird nicht zurückgesetzt, wenn eine zweite Note gespielt wird, während die erste Note gehalten wird.

Loop (Lane-Schleife)

Stellt die Motion Sequence auf Loop-Wiedergabe (Wiederholung) oder One-Shot-Wiedergabe ein. Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn *Sync (Lane Sync)* auf etwas anderes als *Lane 1* eingestellt ist.

Einstellungen: Aus, Ein

Loop Start (Start der Lane-Schleife)

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

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

Length (Länge der Motion Sequence)

Legt die Anzahl der Schritte in der Motion Sequence fest.

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

MS Grid (Raster für Motion Sequencer)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest.

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

Motion Sequence Edit (Motion-Sequence-Bearbeitung)



Öffnet den Einstellungsbildschirm für die Motion Sequence.

Sie können eine Sequenz aus bis zu 16 Schritten erstellen.



Loop Start (Start der Lane-Schleife)

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

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

Length (Länge der Motion Sequence)

Legt die Länge der Motion Sequence fest.

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

MS Grid (Raster für Motion Sequencer)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest.

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

Sequence Select (Auswahl der Motion Sequence)

Ändert die Typenauswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

Lane Select (Lane-Auswahl)

Ändert die Lane-Auswahl.

Einstellungen: 1–4

Polarity (Polarität der Motion Sequence)

Legt die Polarität der Motion Sequence fest.

Einstellungen: *Unipolar*, *Bipolar*

Unipolar: Für die Parameteränderung werden nur positive Werte verwendet.

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

Amplitude (Amplitude der Motion Sequence)

Legt den Grad der Änderungen in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: 0–127

Smooth (Sanftheit der Motion Sequence)

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

Einstellungen: 0–127

Job

Zeigt verschiedene Jobs.

Motion Sequence Step Value (Schrittwert der Motion Sequence)

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

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

Einstellungen: 0–127

Motion Sequence Step Type (Schritt-Typ der Motion Sequence)

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

Einstellungen: *A*, *B*, *Reverse A*, *Reverse B*

Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A) (Step-Kurve Typ A der Motion Sequence)

Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B) (Step-Kurve Typ B der Motion Sequence)

Wählt eine Parameteränderungskurve für *Pulse A* und *Pulse B* aus.

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

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

Einstellungen: (Wenn eine voreingestellte Bank ausgewählt ist) *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell,*

Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps

(Wenn eine User-Bank ausgewählt ist) *User 1–32*

(Wenn ein Library-File geladen ist) Kurven, die in der *Library 1–16* verwendet werden

Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1) (Parameter 1 der Step-Kurvenform für Motion Sequence)

Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2) (Parameter 2 der Step-Kurvenform für Motion Sequence)

Verändert die Schrittkurvenform in der Motion Sequence.

Diese Einstellung ist für einige Kurventypen nicht verfügbar. Der Bereich des Parameterwerts ist je nach Kurventyp unterschiedlich.

Control (Schalter für die Form der Step-Kurve für Motion Sequence)

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

Wird nur angezeigt, wenn *MS FX* auf On eingestellt ist. Diese Einstellung ist für einige Kurventypen möglicherweise nicht verfügbar.

Einstellungen: Aus, Ein

Store Sequence (Sequenz speichern)

Speichert die bearbeiteten Motion-Sequence-Daten.

Load Sequence (Sequenz laden)

Lädt die Motion Sequence.

Copy Sequence (Sequenz kopieren)

Kopiert die Motion Sequence.

Control (Steuerung)

Control Assign (Controller-Zuweisung)

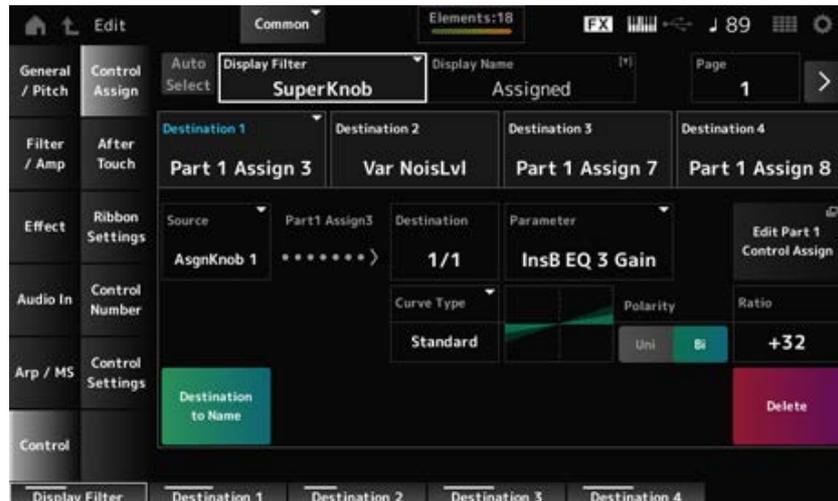
Auf dem Bildschirm *Control Assign* (Controller-Zuweisung) können Sie die Controller für alle Parts festlegen.

Durch Zuweisen eines Parameters (*Destination*) zu einem Controller (*Source*) können Sie den Sound auf vielfältige Weise steuern. Sie können physische Controller wie das Pitch-Bend-Rad und die Drehregler sowie den Motion Sequencer und den Envelope Follower verwenden.

Jedem Part können bis zu 32 Controller gleichzeitig zugewiesen werden.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ] → *Control* → *Control Assign*
- Tippen Sie auf *Edit Super Knob* auf dem Bildschirm *Super Knob*



Auto Select (Automatische Auswahl)

Aktiviert oder deaktiviert die automatische Auswahl des *Display Filter*.

Wenn eingeschaltet, wird durch Bewegen des Controllers, den Sie auf *Source* einstellen möchten, der Controller automatisch auf den *Display Filter* eingestellt.

Einstellungen: Aus, Ein

Display Filter

Wählt den Controller für die Anzeige der Einstellungen auf dem Bildschirm aus.

Wenn Sie *Super Knob* auswählen, werden alle Einstellungen für die Drehregler 1 bis 8 angezeigt, bei denen der *Super Knob Link* eingeschaltet ist.

Einstellungen: *PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All*

Display Name (Zuweisbarer Drehregler-Name)

Dadurch können Sie einen neuen Namen für die Drehregler 1 bis 8 eingeben, der auf dem Sub-Display angezeigt werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn *Source* auf etwas anderes als *AsgnKnob 1–8* eingestellt ist.

Edit Pitch Bend (Bearbeitung der Tonhöhenbeugung)

Öffnet den Bildschirm *General/Pitch* → *Pitch*.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Source* auf etwas anderes als *PitchBend* eingestellt ist.

Edit Motion Sequencer (Bearbeitung des Motion Sequencer)

Öffnet den Einstellungsbildschirm für die Motion Sequence.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Source* auf etwas anderes als *MS Lane 1–4* eingestellt ist.

Edit Envelope Follower (Envelope-Follower-Bearbeitung)

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den Envelope Follower.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Source* auf etwas anderes als *EnvFollow 1–16*, *EnvFollowAD* oder *EnvFollowMst* eingestellt ist.

Destination (Ziel)

Legt den Parameter auf das Ziel fest. Durch Tippen auf das Symbol [+] können Sie ein neues Ziel hinzufügen.

Wenn *Source* auf *AsgnKnob 1–8* eingestellt ist, wird *Part1–16 Assign1–8* zu den Einstellungen hinzugefügt. In diesem Fall sind *Curve Type* und *Curve Ratio* nicht verfügbar.

Source (Quelle)

Legt den Controller zur Steuerung der Parameter fest, die auf *Destination* eingestellt sind.

Wenn *Destination* auf *Part1–16 Assign1–8* eingestellt ist, ist nur *AsgnKnob 1–8* verfügbar. Andere Controller können nicht verwendet werden.

Einstellungen: *PitchBend*, *ModWheel*, *Ch. AT*, *FootCtrl 1*, *FootCtrl 2*, *FootSwitch*, *Ribbon*, *Breath*, *AsgnKnob 1–8*, *AsgnSw 1*, *AsgnSw 2*, *MS Lane 1–4*, *EnvFollow 1–16*, *EnvFollowAD*, *EnvFollowMst*

Destination to Name (Ziel als Namen wählen)

Kopiert die Parameter, die auf *Destination* eingestellt sind, nach *Display Name*.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn *Source* auf etwas anderes als *AsgnKnob 1–8* eingestellt ist.

Delete (Löschen)

Löscht ausgewählte *Destination*.

Destination (Zuweisbares Drehregler-Ziel für Part)

Legt den Parameter fest, der angezeigt wird, wenn Sie versuchen, *Part1–16 Assign1–8* für *Destination* festzulegen und bereits mehrere Ziele zu *Part Assign* zugewiesen sind.

Parameter (Zuweisbare Drehregler-Parameter für Part)

Legt den Part-Parameter auf *Destination* fest.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Die unten gezeigten Parameter werden nur angezeigt, wenn *Destination 1–32* auf *Part1–16 Assign1–8* eingestellt ist. Außerdem sind auf den Bildschirmen nur die Kurzbefehlstasten verfügbar, wenn die Part-Drehregler 1–8 nicht unter *Destination* gefunden werden können.

Edit (Part) Control Assign (Bearbeitung der Controller-Zuweisung (für Part))

Öffnet den Bildschirm *Control Assign* (Controller-Zuweisung) für den ausgewählten Part an.

Curve Type (Kurventyp)

Legt die Änderungskurve des Parameters fest, der auf *Destination* eingestellt ist.

Die horizontale Achse stellt den unter *Source* eingestellten Controllerwert dar, während die vertikale

Achse den Parameterwert darstellt.

Einstellungen: *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1–32* (wenn eine User-Bank ausgewählt ist), *Library 1–16* (wenn ein Library-File geladen wird)

Polarity (Polarität der Kurve)

Legt die unter *Curve Type* eingestellte Kurvenpolarität fest.

Einstellungen: *Uni, Bi*

Uni: Parameteränderungen erfolgen je nach Kurvenform nur im positiven Bereich oder im negativen Bereich.

Bi: Parameteränderungen treten je nach Kurvenform sowohl im positiven als auch im negativen Bereich auf.

Ratio (Kurvenverhältnis)

Legt das Verhältnis der Parameterwerte fest.

Einstellungen: *-128–+127*

Param 1 (Curve Parameter 1) (Kurvenparameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2) (Kurvenparameter 2)

Passt die Form der Kurve an.

Diese Einstellung ist für einige Kurventypen nicht verfügbar.

Edit User Curve (User-Kurve bearbeiten)

Öffnet den Einstellungsbildschirm für „User Curve“ (User-Kurve).

Sie können entweder eine lineare 8-Punkt-Kurve oder eine 8-stufige Kurve erstellen.

After Touch (Nachträglicher Druck auf die Tastatur)



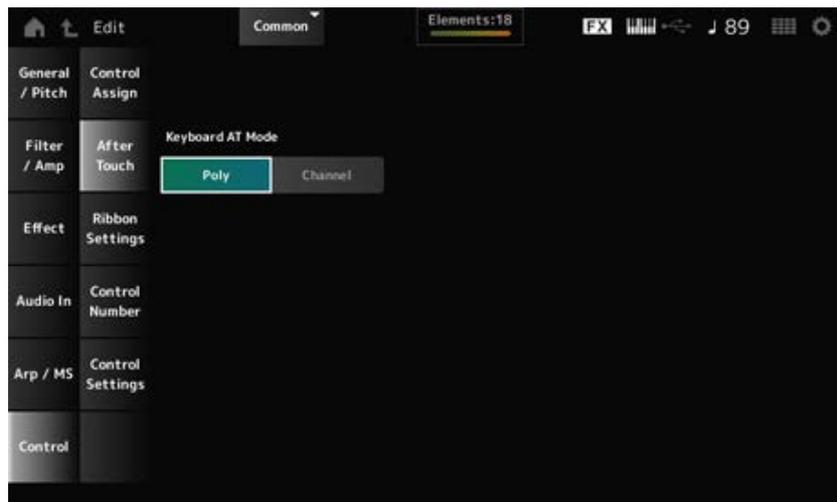
Wählt die Aftertouch-Einstellungen der Tastatur aus, die von der Performance an den internen Klangerzeuger des MONTAGE M8x gesendet werden.

Einstellungen: Die Ausgabe von Aftertouch an ein externes Gerät sollte unter [UTILITY] → *Settings* (Einstellungen) → *MIDI I/O* → *AT MIDI Out* eingestellt werden.

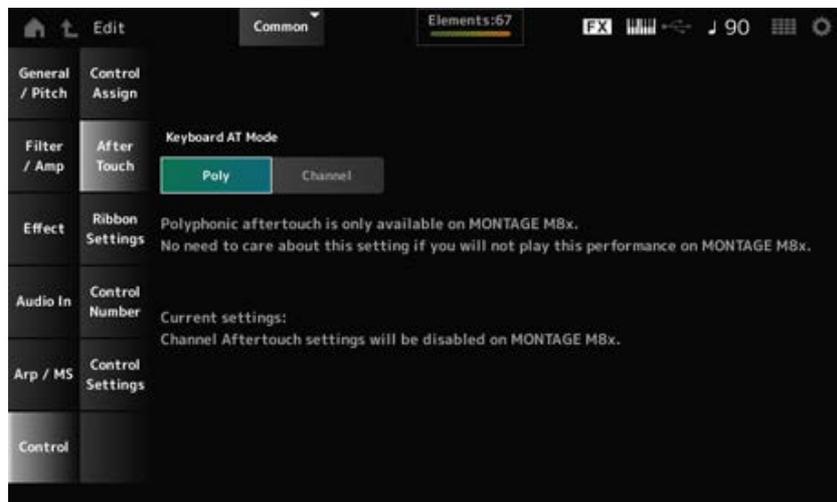
Der MONTAGE M8x verfügt über eine integrierte Tastatur, die polyphonen Aftertouch unterstützt. Die eingebauten Tastaturen des MONTAGE M6 und MONTAGE M7 unterstützen nur Channel Aftertouch. Ihr interner Klangerzeuger unterstützt jedoch polyphonen Aftertouch, sodass Sie polyphonen Aftertouch für die Wiedergabe von Songs und Patterns sowie für den Empfang von MIDI-Meldungen von einem externen Gerät verwenden können, das mit polyphonem Aftertouch kompatibel ist.

Um den Aftertouch-Empfang mit dem internen Klangerzeuger einzustellen, stellen Sie den Parameter auf dem Bildschirm *Tx/Rx Switch* ein.

■ MONTAGE M8x



■ MONTAGE M7 und MONTAGE M6



Keyboard AT Mode (After-Touch-Modus)

Wählt den Modus zum Senden von Aftertouch-Meldungen von der Tastatur an den internen Klangerzeuger.

Dieser Parameter ist bei MONTAGE M6 und MONTAGE M7 auf *Channel* (Kanal) eingestellt, unabhängig von der Einstellung hier.

Einstellungen: *Poly* (polyphoner Aftertouch), *Channel* (Kanal-Aftertouch)

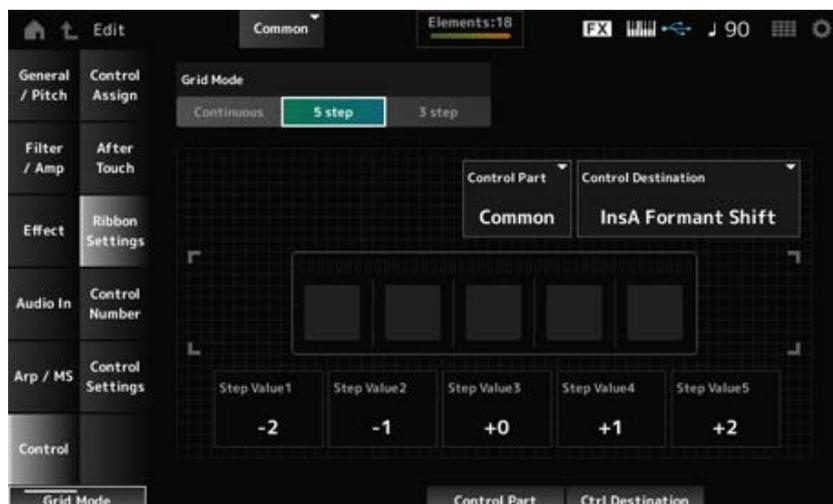
Ribbon Settings (Gleitbandeinstellungen)



Legt das Gleitband fest.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Control* → *Ribbon Settings*
 - [SHIFT] + [HOLD]
-



Ribbon Grid Mode (Raster-Modus des Gleitbandes)

Legt den Rastermodus für das Gleitband fest.

Einstellungen: *Continuous, 5 step, 3 step*

HINWEIS

Wählen Sie *Continuous*, wenn Sie die Gleitband-Einstellung verwenden möchten, die Sie auf dem Bildschirm *Control Assign* festgelegt haben.

■ ***Continuous Modus***

Ribbon Mode (Gleitbandmodus)

Legt die Funktionsweise des Gleitbands fest.

Einstellungen: *Hold, Reset*

Hold: Behält den Wert der Position bei, an der Sie Ihren Finger vom Gleitband wegnehmen.

Reset: Setzt den Wert automatisch auf die mittlere Position zurück, wenn Sie das Gleitband loslassen.

■ ***5-step-Modus***

■ ***3-step-Modus***

Control Part (Steuerung des Parts)

Wählt den Part aus, der mit dem Gleitband gesteuert werden soll.

Einstellungen: 1–16, *Common*

Control Destination (Steuerziel)

Einstellungen: Siehe Abschnitt *Control Box Destination* unter *Data List*.

Schrittweite 1–5

Einstellungen: Abhängig von *Destination*

Control Number (Controller-Nummer)



Legt die Controller-Nummer für die gesamte Performance fest.

Sie können den Drehreglern auf dem oberen Bedienfeld und den Bedienelementen des externen

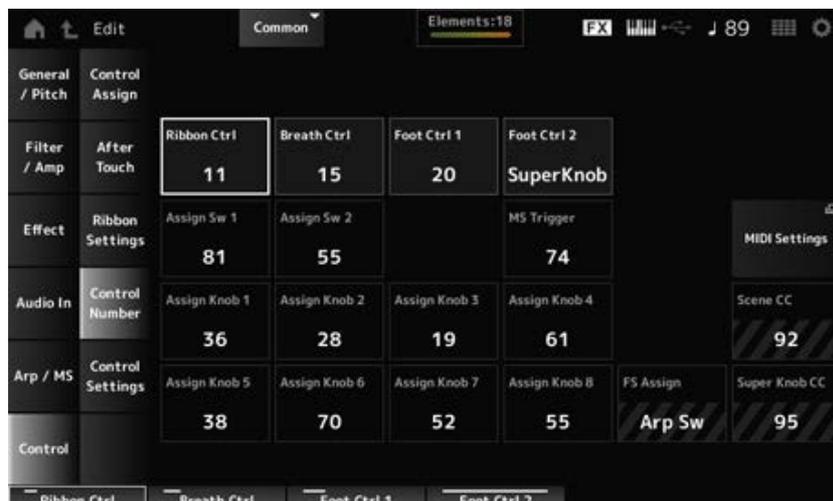
Geräts spezifische MIDI-Controller-Nummern zuweisen.

HINWEIS

Für Controller, die nicht in diesem Instrument enthalten sind, können Sie einen externen Sequenzer oder externe MIDI-Controller verwenden.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Control* → *Control Number*



Ribbon Ctrl (Controller-Nummer des Gleitbandes)

Legt die durch die Betätigung des Gleitbands erzeugte Controller-Nummer fest.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des integrierten Gleitbands.

Einstellungen: Off, 1–95

Breath Ctrl (Controller-Nummer des Blaswandlers)

Legt die Controller-Nummer für den Blaswandler fest, die vom externen Gerät empfangen wird.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des Blaswandlers.

Einstellungen: Off, 1–95

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number) (Controller-Nummer Fußregler 1)

Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number) (Controller-Nummer Fußregler 1)

Legt die Controller-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn der an der FOOT-CONTROLLER-Buchse angeschlossene Fußregler betätigt wird.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des Fußreglers.

Einstellungen: Off, 1–95, Super Knob

Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number) (Controller-Nummer zuweisbarer Schalter 1)

Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number) (Controller-Nummer zuweisbarer Schalter 2)

Legt die Controller-Nummer fest, die durch die Betätigung der Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] generiert wird.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung der Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2].

Einstellungen: *Off*, 1–95

MS Trigger (Controller-Nummer für Motion Sequencer-Triggerschalter)

Legt die durch die Betätigung der Taste [MSEQ TRIGGER] erzeugte Controller-Nummer fest.

Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung der Taste [MSEQ TRIGGER].

Einstellungen: *Off*, 1–95

Assign Knob (Controller-Nummer für zuweisbaren Drehregler)

Legt die Controller-Nummer fest, die durch die Betätigung der Drehregler 1 bis 8 erzeugt wird.

Wenn dieses Instrument eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer vom externen Gerät empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung der Drehregler 1 bis 8.

Einstellungen: *Off*, 1–95

MIDI Settings (MIDI-Einstellungen)

Öffnet den Bildschirm *MIDI settings*.

Derselbe Bildschirm kann auch über [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* geöffnet werden.

FS Assign (Controller-Nummer für zuweisbaren Fußschalter)

Zeigt die Controller-Nummer an die generiert wird, wenn der an der FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossene Fußschalter betätigt wird. Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des Fußschalters.

Scene CC (Controller-Nummer Szene)

Zeigt die durch die Betätigung der SCENE-Taste erzeugte Controller-Nummer an. Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung der SCENE-Taste.

Super Knob CC (Controller-Nummer für Super Knob)

Zeigt die durch die Betätigung des Super Knob erzeugte Controller-Nummer an. Wenn dieses Instrument vom externen Gerät eine MIDI-Controller-Meldung der mit diesem Parameter eingestellten Nummer empfängt, wird die Meldung genauso behandelt wie die Betätigung des Super Knob.

HINWEIS

- Wenn *Scene CC* und *Super Knob CC* ausgeschaltet sind, wird „System Exclusive„ (SysEx) für die Verarbeitung von MIDI-Meldungen verwendet.
- *FS Assign*, *Scene CC* und *Super Knob CC* werden für das gesamte Instrument verwendet. Ändern Sie diese Einstellungen bei Bedarf über den Bildschirm *Utility MIDI Settings*.

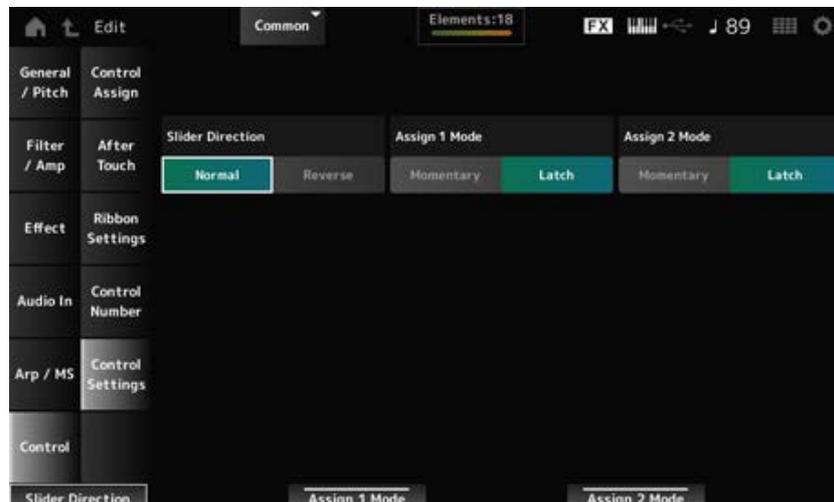
Control Settings (Controller-Einstellungen)



Legt den Controller-Modus fest.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → Auswahl *Common* (Allgemein) → [EDIT/ ↺] → *Control* → *Control Settings*
- [SHIFT] + [ASSIGN 1]
- [SHIFT] + [ASSIGN 2]



Schiebereglerichtung Part 1–8

Legt die Richtung der Controller-Schieberegler 1–8 fest, wenn der Schiebereglermodus auf „PART“ eingestellt ist.

Einstellungen: *Normal* (von unten nach oben), *Reverse* (von unten nach unten).

Assignable Switch 1 Mode (Modus der zuweisbaren Taste 1)

Assignable Switch 2 Mode (Modus der zuweisbaren Taste 2)

Legt die Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] für die Einstellung **Latch** oder **Momentary** fest.

Einstellungen: *Latch*, *Momentary*

Latch: Wird eingeschaltet, wenn Sie die Taste drücken, und ausgeschaltet, wenn Sie die Taste erneut drücken.

Momentary: Wird eingeschaltet, während Sie die Taste gedrückt halten, und ausgeschaltet, wenn Sie die Taste loslassen.

Bildschirm *Part Edit (AWM2)*



Ein Normal Part (AWM2) besteht aus bis zu 128 Elementen.

Part Edit (AWM2) beinhaltet *Part Common Edit* (zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part) und *Element Edit* (Element bearbeiten) (zum Einstellen von Parametern für jedes Element des Parts).

Part Common Edit



Inhalt

General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

Element Settings

Pitch

Filter/Amp

Filter EG

Amp EG

Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings

Part LFO

User LFO Edit

General/Pitch



Part Settings



Auf dem Bildschirm *Part Settings* (Part-Einstellungen) können Sie die allgemeinen Parameter (z. B. Part-Namen und das Klangerzeugungssystem) für den Part festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings*



Main Category (Part Main Category)

Sub Category (Part Sub Category)

Legt die Haupt- und Unterkategorie des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Part Name

Sie können den Part, den Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen mit bis zu 20 alphanumerischen Zeichen speichern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen eingeben können.

Volume

Stellt die Lautstärke des ausgewählten Parts ein.

Einstellungen: 0–127

Pan

Legt den Pan für den ausgewählten Part fest.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Dry Level

Legt den Pegel des Direktsignals des ausgewählten Parts fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Output* auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Legt für den ausgewählten Part den Variation-Ausspielpegel fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Output* auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Legt für den ausgewählten Part den Hall-Ausspielpegel fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Output* auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Legt das Ausgabeziel für die Audio-Signale des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchsen [L] und [R].

USB1&2–USB29&30: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 29 und 30) an die [USB TO HOST]-Buchse.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchse [R].

USB1–30: Ausgabe in mono (Kanäle 1–30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Off: Keine Ausgabe des Audio-Signals für den Part.

Mono/Poly

Stellt den Klangerzeugermodus des aktuellen Parts ein. Bei *Mono* (Monophon) kann nur eine Stimme zur Zeit gespielt werden, bei *Poly* (Polyphon) können mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden.

Wenn Sie die Einstellung *Mono* (Monophon) zum Spielen auf der Tastatur im Legato-Modus verwenden, können Sie einen sanften Klangübergang von einer Note zur anderen erzeugen.

Einstellungen: *Mono*, *Poly*

Key Assign (Key Assign Mode)

Bestimmt die Methode zur Klangerzeugung, wenn der interne Klangerzeuger zweimal hintereinander eine Note-On-Meldung desselben Klangs empfängt.

Für die meisten Fälle empfiehlt sich die Einstellung *Multi*. Allerdings verbraucht die Einstellung *Multi* viele Noten in der maximalen Polyphonie, daher wird empfohlen, auf *Single* zu wechseln, wenn Sounds in anderen Parts ausfallen oder nicht richtig abgespielt werden.

Einstellungen: *Single*, *Multi*

Single: Stoppt die erste Note und spielt dann dieselbe Note erneut. Dies ist praktisch, um dieselbe Note auf demselben Kanal zu wiederholen.

Multi: Spielt die zweite Note über der ersten Note. Mit dieser Einstellung klingen Wirbel und wiederholte Noten natürlich, während Beckenschläge oder andere Schlaginstrumente einen langen Ausklang haben.

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Legt fest, dass der Part nur als Reaktion auf das Arpeggio abgespielt wird.

Jeder Part, der auf „On“ eingestellt ist, wird durch die vom Arpeggio gesendeten Note-On-Befehle gespielt.

Einstellungen: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Legt den Pan auf „On“ oder „Off“ fest über die Auswahl *Element Edit* (Element bearbeiten) ([EDIT/ ↻] → *Part-Auswahl* → *Element-Auswahl* → *Amplitude* → *Level/Pan* → *Pan*).

Bei der Einstellung „Aus“ wird der Pan bei *Element Edit* (Element bearbeiten) auf „C (Mitte)“ eingestellt.

Einstellungen: Off, On

TG Note Limit (Note Limit)

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

Wenn die erste bei *Note Limit* angegebene Note höher als die zweite eingestellt ist (z. B. C5 bis C4), werden die Noten den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 abgespielt.

Einstellungen: C–2–G8

TG Vel Limit (Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für den Part fest.

Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), werden die Noten nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127 gespielt.

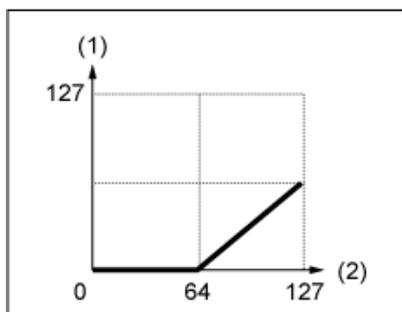
Einstellungen: 1–127

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

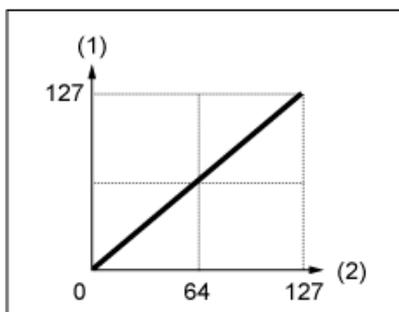
Erhöht oder verringert den Velocity-Wert, der an den internen Klangerzeuger gesendet wird.

Einstellungen: 0–127

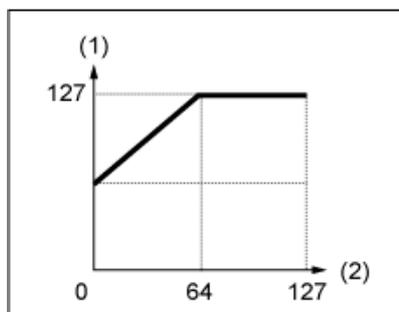
Wenn *Depth* = 64 und *Offset* = 32



Wenn *Depth* = 64 und *Offset* = 64



Wenn *Depth* = 64 und *Offset* = 96



(1) Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)

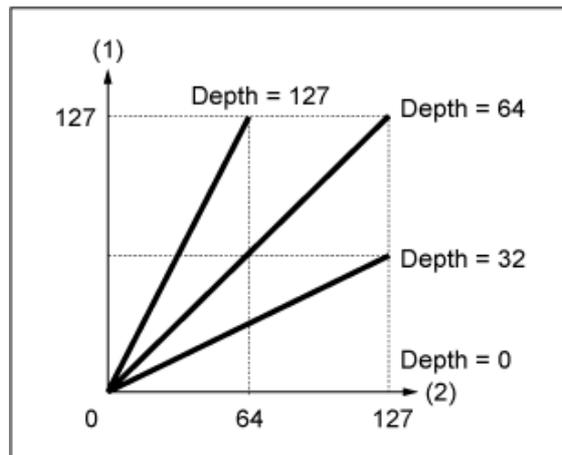
(2) Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Legt fest, wie der Pegel des an den internen Klangerzeuger gesendeten Velocity-Werts auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: 0–127

Wenn *Offset* auf 64 eingestellt ist:



- (1) Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)
- (2) Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Zone Settings

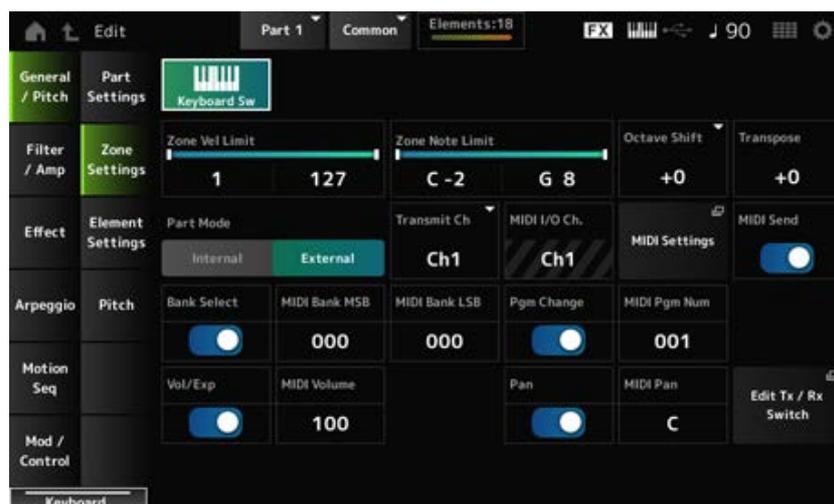


Auf dem Bildschirm *Zone Settings* (Zone-Einstellungen) können Sie die Parameter für die Zonenfunktion festlegen.

Mit dieser Funktion können Sie die gesamte Tastatur in maximal acht Abschnitte (Zonen) unterteilen und jeder Zone unabhängig einen separaten Kanal zuweisen. Auf diese Weise benötigen Sie nur eine Tastatur, um die Sounds mehrerer Keyboards zu spielen. Sie können mehrere Parts auf einem externen multitimbralen Klangerzeuger spielen oder sowohl den internen Klangerzeuger als auch alle angeschlossenen externen Klangerzeuger spielen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* → *Zone Settings*



Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Mit der Tastatursteuerung können Sie Parts auswählen, die auf der Tastatur gespielt werden sollen. Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, können Parts, für die „Keyboard Control“ eingeschaltet ist, gleichzeitig gespielt werden, wenn der Part auf *Common* eingestellt oder „Keyboard Control“ für den Part eingeschaltet ist.

Wenn Keyboard Control ausgeschaltet ist, können Sie den Part nur dann auf der Tastatur spielen, wenn er ausgewählt ist.

Einstellungen: Off, On

Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Zone fest.

Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), werden die Noten nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127 gespielt.

Einstellungen: 1–127

Zone Note Limit

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

Wenn die erste bei *Note Limit* angegebene Note höher als die zweite eingestellt ist (z. B. C5 bis C4), werden die Noten der Bereiche C–2 bis C4 und C5 bis G8 gespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Octave Shift

Verschiebt die Tonhöhe der Zone in Oktaven.

Einstellungen: –3–+0 (Standard)–+3 (in Oktaven)

Transpose

Verschiebt die Tonhöhe der Zonen in Halbtonschritten.

Einstellungen: –11–+0 (Standard)–+11

Part Mode

Schaltet den Part-Modus um.

Einstellungen: *Internal*, *External*

Internal (Intern): Es wird der interne Klangerzeuger verwendet.

External (Extern): Es wird der externe Klangerzeuger verwendet. Parts, die auf *External* (Extern) eingestellt sind, empfangen keine MIDI-Meldungen vom externen Gerät.

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Legt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen fest, wenn *Part Mode* (Part-Modus) auf *Internal* (Intern) eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16, *Off*

Transmit Ch

Legt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen fest, wenn *Part Mode* (Part-Modus) auf *External* (Extern) eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)

Zeigt den Kanal zur Steuerung von Parts an, die auf *Common* eingestellt sind, und von Parts, deren *Keyboard Sw* eingeschaltet sind.

Diese Einstellung gilt für das gesamte Instrument. Die Einstellung kann auf dem Bildschirm *Utility*

MIDI Settings geändert werden.

Wenn Sie *Tx/Rx Ch* und *Transmit Ch* verwenden, nutzen Sie nicht denselben Kanal, der in *MIDI I/O Ch* angegeben ist. Wenn derselbe Kanal auf *Tx/Rx Ch* und *Transmit Ch* eingestellt ist, hat die Einstellung bei *MIDI I/O Ch* Vorrang.

Einstellungen: Ch1–Ch16

MIDI Settings

Öffnet denselben Bildschirm wie *Utility* → *Settings* → *MIDI I/O*.

MIDI Send

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die Einstellungen *MIDI Bank*, *MIDI Pgm Number*, *MIDI Volume*, und *MIDI Pan* an das externe Gerät gesendet, wenn die Parameter geändert werden. Die Einstellung wird jedoch nicht übertragen, wenn der entsprechende Sendeschalter auf „Off“ gestellt ist. Beachten Sie, dass dieser Parameter allen Performances gemein ist und nicht für einzelne Performances eingestellt werden kann.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn *Part Mode* auf *External* eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Bank Select (Transmit Bank Select)

Der Sendeschalter zum Senden von MIDI Bank MSB und MIDI Bank LSB an das externe Gerät. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Mode* auf *External* eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Bank MSB

MIDI Bank LSB

Wählt die Bank zur Übertragung der Performance-Auswahl aus. Sie können die MSB- und LSB-Meldungen angeben.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Transmit Bank Select* (Bank-Select-Meldungen senden) auf „Off“ (Aus) eingestellt ist, und ist nur verfügbar, wenn *Part Mode* (Part-Modus) auf *External* (Extern) eingestellt ist.

Einstellungen: MSB und LSB: 000–127

Pgm Change (Transmit Program Change)

Dies ist der Sendeschalter zum Senden von Programmwechselfeldungen an das externe Gerät. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Mode* auf *External* eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)

Wählt die Programmwechselnummer für die Übertragung der Performance-Auswahl.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Transmit Program Change* (Programmwechselfeldungen senden) auf „Off“ (Aus) eingestellt ist, und ist nur verfügbar, wenn *Part Mode* (Part-Modus) auf *External* (Extern) eingestellt ist.

Einstellungen: 001–128

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

Dies ist der Sendeschalter zum Senden der Lautstärkeeinstellung an das externe Gerät.
Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Mode* auf *External* eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Volume

Legt die Lautstärke zur Übertragung der Performance-Auswahl fest.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Mode* auf *External* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Pan (Transmit Pan)

Dies ist der Sendeschalter zum Senden der Pan-Einstellung an das externe Gerät.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Mode* auf *External* eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Pan

Legt den Pan zur Übertragung der Performance-Auswahl fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *Transmit Pan* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: L64–C–R63

Edit Tx/Rx Switch

Öffnet den Bildschirm *Tx/Rx Switch*.

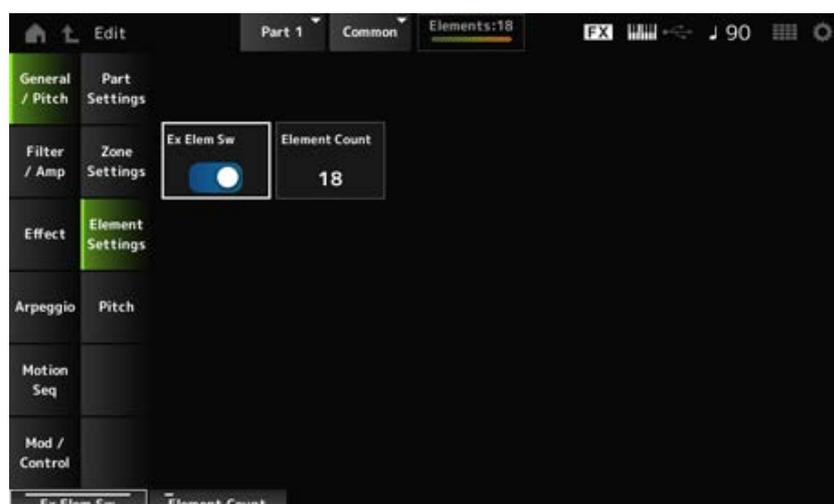
Element Settings



Legt die maximale Anzahl der zu verwendenden Elements fest.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Element Settings*



Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

Ermöglicht die Erweiterung der Elementkapazität.

Bei der Einstellung „Aus“ sind nur bis zu acht Elements verfügbar.

Einstellungen: Off, On

Element Count

Legt die maximale Anzahl der zu verwendenden Elements fest.

Einstellungen: 8–128

HINWEIS

Auch wenn *Element Sw* auf „Aus“ eingestellt ist, wird die unter *Element Count* (Elementanzahl) eingestellte Anzahl gespeichert.

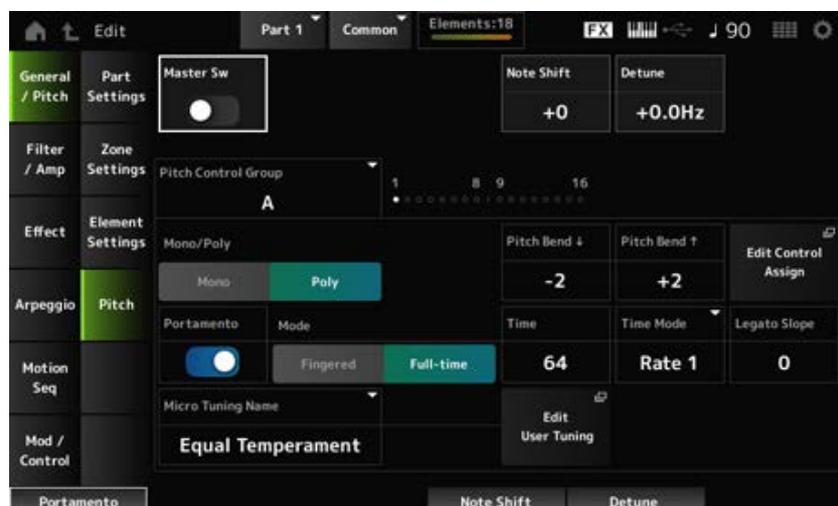
Pitch



Auf dem Bildschirm *Pitch* (Tonhöhe) können Sie die Tonhöhe für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* → *Pitch*



Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento ist eine Funktion zum Erzeugen eines sanften Übergangs zwischen zwei Noten. Wenn Sie diesen Parameter einschalten („On“), können Sie Portamento auf Parts anwenden, bei denen der *Portamento Part Switch* (Portamento-Part-Schalter) eingeschaltet ist. Dieser Schalter ist mit der [PORTAMENTO]-Taste im oberen Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: Off, On

Note Shift

Ändert die Tonhöhe in Halbtonschritten.

Einstellungen: -24–+0–+24

Detune

Ändert die Tonhöhe des Parts in Schritten von 0,1 Hz.

Durch eine leichte Verschiebung der Tonhöhe können Sie den Klang verstimmen.

Einstellungen: -12,8 Hz–+0,0 Hz–+12,7 Hz

Pitch Control Group

Parts, die derselben Gruppe zugeordnet sind, erhalten die gleiche Tonhöhe.

Mono/Poly

Stellt den Klangerzeugermodus des aktuellen Parts ein. Bei *Mono* (Monophon) kann nur eine Stimme zur Zeit gespielt werden, bei *Poly* (Polyphon) können mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden. Wenn Sie die Einstellung *Mono* (Monophon) zum Spielen auf der Tastatur im Legato-Modus verwenden, können Sie einen sanften Klangübergang von einer Note zur anderen erzeugen.

Einstellungen: *Mono, Poly*

Pitch Bend↓ (*Pitch Bend Range Lower*)

Pitch Bend↑ (*Pitch Bend Range Upper*)

Legt den Bereich der mit dem Pitch-Bend-Rad erzeugten Änderungen in Halbtönen fest.

Einstellungen: -48—+0—+24

Edit Control Assign

Öffnet den *Control Assign* Bildschirm, in dem *DisplayFilter* auf *PitchBend* eingestellt wird.

Portamento (Portamento Part Switch)

Schaltet Portamento für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Mode (Portamento Mode)

Legt die Art und Weise fest, wie Portamento entsprechend Ihrem Spiel auf der Tastatur angewendet wird.

Einstellungen: *Fingered, Full-time*

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

Full-time: Portamento wird jederzeit angewendet.

Time (Portamento Time)

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

Einstellungen: 0–127

Time Mode (Portamento Time Mode)

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert.

Einstellungen: *Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2*

Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit einer festgelegten Geschwindigkeit.

Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in einer festgelegten Zeit.

Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit einer bestimmten Geschwindigkeit pro Oktave.

Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in einer bestimmten Zeit pro Oktave.

Legato Slope (Portamento Legato Slope)

Legt die Attack-Phase von legato gespielten Noten fest, wenn *Mono/Poly* (Monophon/Polyphon) auf *Mono* eingestellt ist.

Bei der Einstellung *Mono* kann die Einschwingphase der Note je nach der Einschwingzeit der dem Part zugewiesenen Wellenform unnatürlich klingen. Wenn dies der Fall ist, verwenden Sie diesen Parameter, um die Einschwingphase anzupassen.

In den meisten Fällen empfiehlt es sich, diesen Parameter für Wellenformen mit kurzer Einschwingzeit auf einen kleineren Wert und für Wellenformen mit langer Einschwingzeit auf einen größeren Wert einzustellen.

Einstellungen: 0–7

Micro Tuning Name

Legt das Micro-Tuning für den Part fest.

Einstellungen: *Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8* (wenn eine User-Bank ausgewählt ist), *Library 1-1–16-8* (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

<i>Equal Temperament</i>	Jede Oktave ist in 12 gleich große Intervalle unterteilt. Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung.
<i>Pure Major</i> <i>Pure Minor</i>	Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und <i>a cappella</i> (A-Capella)-Gesängen.
<i>Werckmeister</i> <i>Kirnberger</i> <i>Vallotti & Young</i>	Jede dieser Skalen kombiniert die mitteltönige und die pythagoreische Skala. Das Hauptmerkmal dieser Skalen ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Diese Skalen wurden zur Zeit von Bach und Beethoven viel genutzt, und sogar heute werden sie häufig eingesetzt, wenn die Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
<i>1/4 shift</i>	Die temperierte Stimmung, jedoch um 50 Cents nach oben verschoben. Sie können Spannung in Ihrer Musik erzeugen, indem Sie diese Einstellung mit „Equal Temperament“ (Temperierte Stimmung) mischen.
<i>1/4 tone</i>	Vierundzwanzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. Das Spielen von vierundzwanzig aufeinanderfolgenden Tasten auf der Tastatur ergibt eine Oktave.
<i>1/8 tone</i>	Achtundvierzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. Das Spielen von achtundvierzig aufeinanderfolgenden Tasten auf der Tastatur ergibt eine Oktave.
<i>Indian</i>	Kommt normalerweise in der indischen Musik vor. Spielen Sie nur weiße Tasten.
<i>Arabic</i>	Kommt normalerweise in der arabischen Musik vor.

Root (Micro Tuning Root)

Legt den Grundton für das Micro Tuning fest.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn Micro Tuning ausgewählt ist, wofür ein Grundton erforderlich ist.

Einstellungen: C–B

Edit User Tuning

Öffnet den Einstellungsbildschirm für User Micro Tuning.



Filter EG



Auf der Bildschirmanzeige *Filter EG* können Sie den Filterhüllkurvengenerator (FEG) für den Part festlegen.

Mit dem FEG können Sie den Grad (oder Pegel) der Änderungen der Grenzfrequenz und die Art und Weise einstellen, wie sich diese Änderungen im Laufe der Zeit entwickeln, angefangen von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, bis zu dem Moment, in dem der Klang ausklingt.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↶] → *Filter/Amp* → *Filter EG*



FEG Atk (FEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Grenzfrequenz nach dem Tastenanschlag den bei *Attack Level* eingestellten Wert erreicht.

Dies wird als Versatzwert für *Element FEG* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Grenzfrequenz vom Attack Level (Attack-Pegel) ändert.

Sie können die Schärfe oder die Abklinggeschwindigkeit des Klangs steuern.

Dies wird als Versatzwert für *Element FEG* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

FEG Sus (FEG Sustain Level)

Legt den Pegel der Grenzfrequenz fest, der auf das Ende des Abklingsegments folgt (oder den Pegel, der beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird).

Dies wird als Versatzwert für *Element FEG* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Grenzfrequenz auf den Release-Pegel abfällt, wenn Sie Ihren Finger von der Taste nehmen.

Dies wird als Versatzwert für *Element FEG* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters. Wenn der Low Pass Filter ausgewählt ist, können Sie einen helleren Klang erzeugen, indem Sie einen größeren Wert einstellen, und einen dunkleren Klang, indem Sie einen kleineren Wert einstellen.

Dies wird als Versatzwert zur Grenzfrequenz für das Element angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Resonance (Filter Resonance)

Verleiht dem Klang besondere Eigenschaften, indem der Signalpegel in Nähe der Grenzfrequenz in eine Resonanz geht.

Dies wird als Versatzwert zur Filterresonanz oder Filterbreite für das Element angegeben.

Einstellungen: -64—+63

FEG Depth

Legt den Anteil der vom FEG gesteuerten Grenzfrequenz für das Element fest.

Wenn dieser Wert auf 0 gesetzt ist, werden die Einstellungen im Element ohne Änderung verwendet.

Einstellungen: -64—+63

Amp EG



Auf dem Bildschirm *Amp EG* (Amplitudenhüllkurve) können Sie die AEG-Zeit (Amplitudenhüllkurvengenerator) des Parts festlegen. Damit können Sie bestimmen, wie sich die Lautstärke von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zum Ausklingen des Tons ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ] → *Filter/Amp* → *Amp EG*



AEG Attack (AEG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke nach dem Tastenanschlag den maximalen Wert erreicht.

Dies wird als Versatzwert für *Element AEG* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

AEG Decay (AEG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Lautstärke nach Erreichen des Maximums auf den Sustain-Pegel ändert.

Dies wird als Versatzwert für *Element AEG* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

AEG Sustain (AEG Sustain Level)

Legt die Lautstärke fest, die nach der Abklingzeit beibehalten wird.

Einstellungen: -64—+63

AEG Release (AEG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste ausklingt.

Dies wird als Versatzwert für *Element AEG* angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Effect



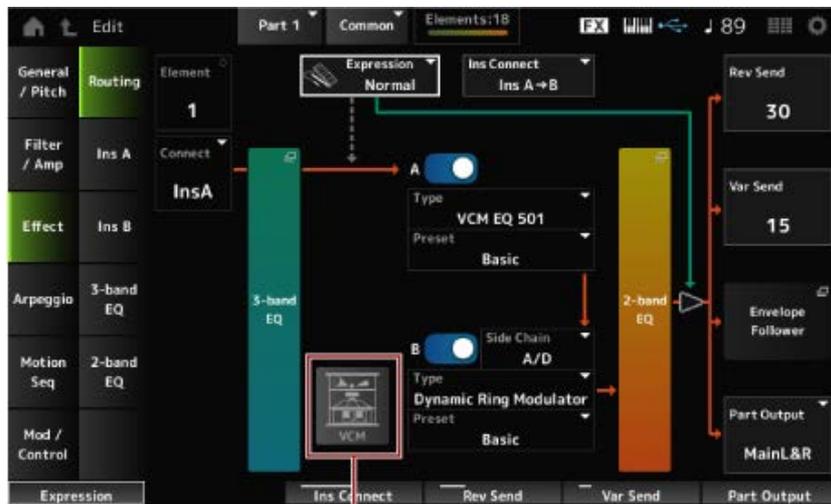
Routing



Auf dem Bildschirm *Routing* (Signalführung) können Sie das Routing der Effekte für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing*



(1)

(1) VCM-Rotationslautsprecherschalter

Element (Element Select)

Zeigt den Namen des ausgewählten Elements an.

Wenn *Ex Elem Sw* (*General/Pitch* → *Element Settings*) auf „Off“ eingestellt ist, oder wenn weniger als acht Elements vorhanden sind, werden die Nummern 1 bis 8 angezeigt.

Einstellungen: 1–128 (bis zur Einstellung *Element Count*)

Connect (Element Connection Switch)

Legt das auszugebende Element auf Insert-Effekt A oder Insert-Effekt B fest.

Wenn Sie dies auf *Thru* einstellen, werden die Insert-Effekte umgangen.

Einstellungen: *Thru*, *InsA*, *InsB*

3-band EQ

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den 3-Band-EQ.

2-band EQ

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den 2-Band-EQ.

Expression (Expression Type)

Legt die Position im Signalfluss fest, wenn das Expression-Pedal verwendet wird.

Einstellungen: *Normal*, *Pre FX*

Normal: Wird nach dem 2-Band-EQ angewendet.

Pre FX: Wird vor den Insert-Effekten angewendet. Diese Einstellung ist wirksam, wenn sie mit nichtlinearen Effekten wie Verzerrung verwendet wird. Beispiel für die Verwendung mit Verzerrung: Bei der Einstellung „Normal“ ändert sich die Ausgabe von Verzerrung. Dabei bleibt der Verzerrungsgrad gleich und nur die Lautstärke ändert sich. Bei der Einstellung *Pre FX* ändert sich der Eingangspegel der Verzerrung, sodass sich sowohl der Verzerrungsgrad als auch die Lautstärke ändern.

Exp. Curve (Expression Curve)

Legt fest, wie der Ausdruckseffekt angewendet wird, wenn *Expression Type* (Ausdruckstyp) auf *Pre FX* eingestellt ist.

Einstellungen: Normal: Lautstärkekurve mit einer normalen Charakteristik

Organ: Eine Lautstärkekurve, welche die Charakteristik einer herkömmlichen Orgel simuliert

VCM Rotary Speaker Switch

Legt den VCM-Rotary-Speaker-Effekt fest, der mithilfe der VCM-Technologie die Eigenschaften eines Rotationslautsprechers simuliert.

Dieser Parameter ist nur für Part 1 verfügbar.

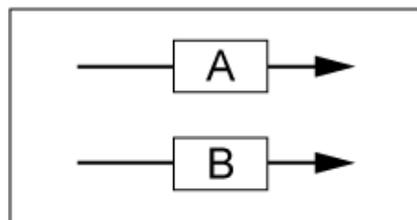
Einstellungen: Off, On

Ins Connect (Insertion Connection Type)

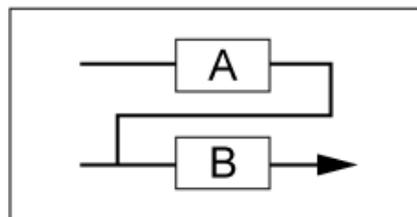
Legt das Effekt-Routing für Insert-Effekt A und Insert-Effekt B fest. Das Diagramm ändert sich entsprechend, wenn die Einstellungen geändert werden.

Einstellungen: *Parallel, Ins A→B, Ins B→A*

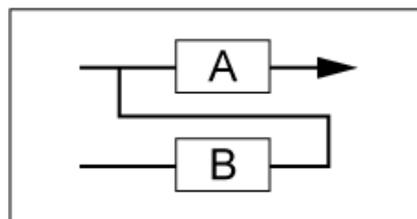
Parallel: (für Normal Part (AWM2) und Drum Part): Die Ausgabe von Insert-Effekt A und Insert-Effekt B wird einzeln an den Master-Effekt, Master-EQ, Reverb, Variation und Envelope Follower gesendet.



Ins A→B: Die Ausgabe von Insert-Effekt A wird an Insert-Effekt B gesendet, und die Ausgabe von Insert-Effekt B wird an den Master-Effekt, Master-EQ, Reverb, Variation und Envelope Follower gesendet.



Ins B→A: Die Ausgabe von Insert-Effekt B wird an Insert-Effekt A gesendet, und die Ausgabe von Insert-Effekt A wird an den Master-Effekt, Master-EQ, Reverb, Variation und Envelope Follower gesendet.



A (Insertion Effect A Switch)

B (Insertion Effect B Switch)

Schaltet Insert-Effekt A und Insert-Effekt B ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Type (Insertion Effect Type)

Legt den Effekttyp fest.

Einstellungen: Siehe [Effekttypen](#).

Preset (Insertion Effect Preset)

Wählt einen der voreingestellten Effektparameter für jeden Effekttyp aus.

Durch Auswahl einer Voreinstellung können Sie die Art und Weise ändern, wie Effekte angewendet werden.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Side Chain (Insertion Side Chain Part)

Modulator (Insertion Modulator Part)

Legt den Side-Chain-Part (oder den Modulator, je nach Effekttyp) für den Insert-Effekt A oder den Insert-Effekt B fest.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Part selbst oder Master auf den Modulator eingestellt ist. In diesem Fall wird der Parameterwert in Klammern wie in „(Master)“ angezeigt.

Einstellungen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Rev Send (Reverb Send)

Stellt den Pegel der Signale (Ausspielpegel) ein, der vom Insert-Effekt A oder Insert-Effekt B an den Reverb-Effekt gesendet wird. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Output* auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Stellt den Pegel der Signale (Ausspielpegel) ein, der vom Insert-Effekt A oder Insert-Effekt B an den Variation-Effekt gesendet wird. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Output* auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Legt das Ausgabeziel für das Audio-Signal fest.

Einstellungen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchsen [L] und [R].

USB1&2–USB29&30: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 29 und 30) an die [USB TO HOST]-Buchse.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchse [R].

USB1–30: Ausgabe in mono (Kanäle 1–30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Off: Keine Ausgabe des Audio-Signals für den Part.

Envelope Follower

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen).

Ins A

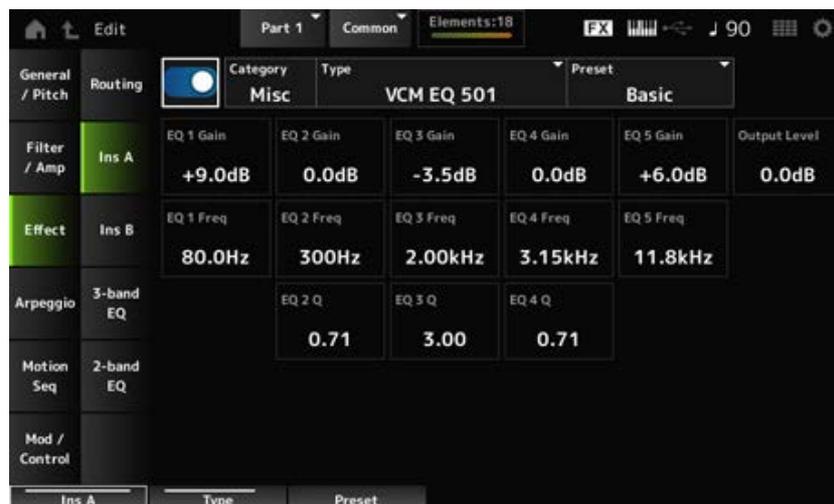
Ins B



Auf den Bildschirmen *Ins A* und *Ins B* können Sie die Insert-Effekte einstellen.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Ins A*
- [PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Ins B*

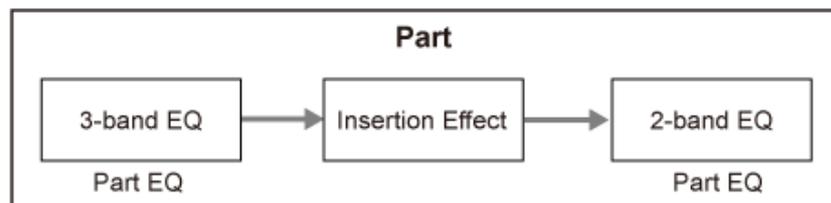


Identisch mit *Audio In* → *Ins A* oder *Ins B* in *Common Edit*.

3-band EQ



Auf dem Bildschirm *3-band EQ* können Sie den Part-EQ einstellen. Der 3-Band-EQ kann vor dem Insert-Effekt angewendet werden.



Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *3-band EQ*

Unten sehen Sie den Einstellungsbildschirm für den 3-Band-EQ.



EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Legt die Frequenz des *Low*-Bandes fest.

Einstellungen: 50.1Hz–2.00kHz

EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Stellt die Anhebung/Absenkung des *Low*-Bandes ein.

Einstellungen: –12.00dB–+12.00dB

EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Legt die Frequenz des *Mid*-Bandes fest.

Einstellungen: 139,7 Hz–10,1 kHz

EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Stellt die Anhebung/Absenkung des *Mid*-Bandes ein.

Einstellungen: –12.00dB–+12.00dB

EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Legt die Bandbreite des *Mid*-Bandes fest.

Einstellungen: 0,7–10,3

EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

Legt die Frequenz des *High*-Bandes fest.

Einstellungen: 503,8 Hz–14,0 kHz

EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

Stellt die Anhebung/Absenkung des *High*-Bandes ein.

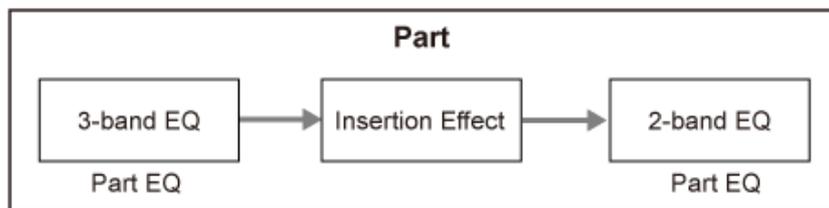
Einstellungen: –12.00dB–+12.00dB

2-band EQ



Auf dem Bildschirm *2-band EQ* können Sie den Part-EQ einstellen.

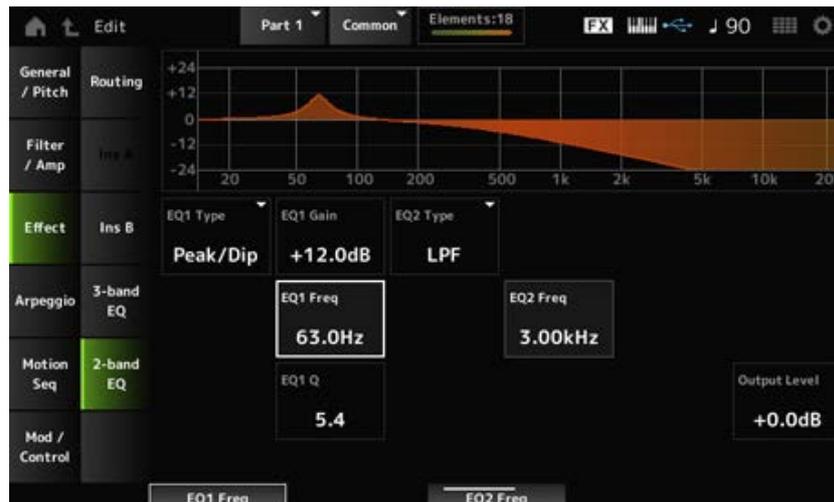
Der 2-Band-EQ kann nach dem Insert-Effekt angewendet werden.



Bedienung

[PERFORMANCE] → Part Common-Auswahl → [EDIT/ ↻] → Effect → 2-band EQ

Unten sehen Sie den Einstellungsbildschirm für den 2-Band-EQ.



EQ1 Type (2band EQ 1 Type)

EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

Wählt den gewünschten EQ-Typ aus.

Einstellungen: *Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip*

Thru: Leitet die Signale weiter, ohne dass Effekte angewendet werden.

LPF: Senkt den Signalpegel oberhalb der Grenzfrequenz ab.

HPF: Senkt den Signalpegel unterhalb der Grenzfrequenz ab.

Low Shelf: Senkt den Signalpegel unterhalb der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

Hi Shelf: Senkt den Signalpegel oberhalb der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

Peak/Dip: Senkt den Signalpegel bei der eingestellten Frequenz ab oder hebt ihn an.

EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)

EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

Wählt die Frequenz, bei der abgesenkt oder angehoben wird.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn EQ Type auf *Thru* eingestellt ist.

Einstellungen: 63,0 Hz–18,0 Hz

EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)

EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

Stellt den Signalpegel des Frequenzbands fest, das unter EQ1 Freq oder EQ2 Freq eingestellt ist.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn EQ Type auf *Thru*, LPF oder HPF eingestellt ist.

Einstellungen: -12,0 dB–+12,0 dB

EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)

EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

Bestimmt die Bandbreite zum Absenken oder Anheben des Pegels der mit *EQ1 Freq* oder *EQ2 Freq* eingestellten Frequenzen.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *EQ Type* auf „Peak/Dip“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0,1–12,0

Output Level (2band EQ Output Level)

Legt die Ausgangsverstärkung des 2-Band-EQ fest.

Einstellungen: –12,0 dB–+12,0 dB

Arpeggio



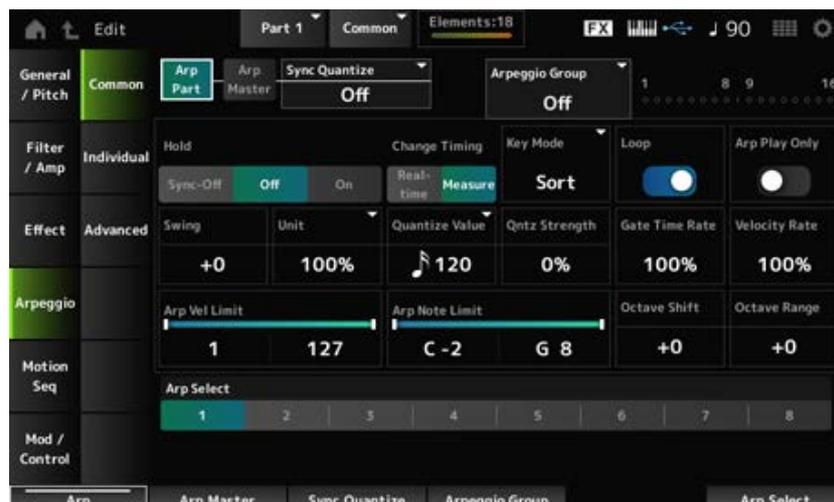
Common



Auf dem Bildschirm *Common* können Sie das Arpeggio für den gesamten Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/] → *Arpeggio* → *Common*



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Schaltet das Arpeggio für den Part ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Schaltet das Arpeggio für die Performance ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Passt das Timing für den Beginn der nächsten Arpeggio-Phrase an, wenn Arpeggio-Phrasen in mehreren Parts abgespielt werden.

Bei der Einstellung *Off* startet die Arpeggio-Wiedergabe, wenn der Part auf der Tastatur gespielt wird. Der hier angezeigte Wert wird in Clock-Einheiten dargestellt.

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

Arpeggio Group

Legt die *Arpeggio Group* (Arpeggio-Gruppe) für die Verwendung desselben Arpeggios für mehrere Parts fest.

Die in derselben Gruppe eingestellten Parts haben dieselben Arpeggio-Einstellungen.

Anzeige

Diese Anzeige ist für den Part, der sich in derselben Gruppe wie der ausgewählte Part befindet, auf „On“ gesetzt.

Hold (Arpeggio Hold)

Aktiviert oder deaktiviert die Haltefunktion, die die wiederholte Wiedergabe des Arpeggios auch dann fortsetzt, wenn Sie die Taste auf der Tastatur loslassen.

Einstellungen: *Sync-Off*, *Off*, *On*

Sync-Off: Wiederholt die Arpeggio-Wiedergabe nach dem Loslassen der Tasten im Hintergrund, und setzt die Wiedergabe fort, wenn Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen.

Off: Spielt das Arpeggio nur ab, während eine beliebige Taste gehalten wird.

On: Wiederholt die Arpeggio-Wiedergabe, auch nach dem Loslassen der Taste auf der Tastatur.

Change Timing (Arpeggio Change Timing)

Legt den Zeitpunkt für die Änderung des Arpeggio-Typs fest, während noch eine andere Arpeggio-Phrase abgespielt wird. Sie können *Real-time* (Echtzeit) für den sofortigen Wechsel zu einer neuen Arpeggio-Phrase oder *Measure* (Takt) für den Wechsel zu einer neuen Arpeggio-Phrase am Anfang des nächsten Takts auswählen.

Einstellungen: *Real-time*, *Measure*

Key Mode (Arpeggio Key Mode)

Legt die Art und Weise fest, wie Arpeggio wiedergegeben wird.

Einstellungen: *Sort*, *Thru*, *Direct*, *Sort+Drct*, *Thru+Drct*

Sort: Spielt dasselbe Arpeggio ab, unabhängig von der Reihenfolge der gespielten Tasten.

Thru: Spielt das Arpeggio je nach Reihenfolge der gespielten Tasten unterschiedlich ab.

Direct: Das Arpeggio wird nicht wiedergegeben. Es wird nur Ihr Spiel auf der Tastatur gespielt. Mit dieser Einstellung können Sie jedoch je nach Arpeggio Klangänderungen durch Control-Change-Meldungen wie Pan und Brightness erzeugen. Daher ist es nützlich für Arpeggio-Typen, die Control Change verwenden, oder für Arpeggio-Typen, die in der Control-Kategorie enthalten sind.

Sort+Drct: Spielt das Arpeggio entsprechend der Einstellung bei *Sort* sowie den auf der Tastatur gespielten Noten ab.

Thru+Drct: Spielt das Arpeggio entsprechend der Einstellung bei *Thru* sowie den auf der Tastatur gespielten Noten ab.

Loop (Arpeggio Loop)

Wählt die Loop-Wiedergabe (Wiederholung) aus, während Sie die Taste auf der Tastatur gedrückt halten, oder die One-Shot-Wiedergabe für das Arpeggio bei jedem Tastendruck.

Einstellungen: Off, On

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Stellt den Part so ein, dass er nur mit dem Arpeggio spielt.

Parts, die auf „On“ (Ein) eingestellt sind, werden durch die an das Arpeggio gesendeten Note-On-Befehle gespielt.

Einstellungen: Off, On

Swing

Ändert das Timing der geradzahligen Beats (unbetonten Zählzeiten), gezählt ab dem bei *Quantize Value* angegebenen Wert, um den Rhythmen ein Swing-Feeling zu verleihen.

- +1 und höher: Hinter den Schlag verschoben.
- -1 und tiefer: Vor den Schlag verschoben.
- 0: Ändert die geradzahligen Schläge nicht und fügt kein Swing-Feeling hinzu.
Diese Einstellung ist nützlich, um gewünschte Rhythmen für das Spielen mit Swing-, Shuffle- und Bounce-Feeling zu erzeugen.

Einstellungen: -120—+120

Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Arpeggio-Wiedergabezeit fest.

Die Unterteilung des Takts und das Tempo ändern sich, wenn Sie die Wiedergabezeit dehnen oder komprimieren, sodass Sie ein völlig neues Gefühl für das ursprünglich ausgewählte Arpeggio erzeugen können.

Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, *Common*

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt.

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

Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)

Legt die Referenznote für die Verwendung von Quantisierung und Swing fest.

Der hier angezeigte Wert wird in Clock-Einheiten dargestellt.

Einstellungen: Off, 60 (Zweiunddreißigstelnote), 80 (Sechzehntelnotentriole), 120

(Sechzehntelnote), 160 (Achteltrirole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltrirole), 480 (Viertelnote)

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)

Legt die Stärke der Quantisierungseinstellung fest (oder wie nahe die Noten an der Referenznote liegen, die bei *Quantize Value* eingestellt ist). Eine Einstellung von 100 % verschiebt das Timing vollständig auf den bei *Quantize Value* eingestellten Wert, während eine Einstellung von 0 % keine Quantisierung bedeutet.

Einstellungen: 0%–100%

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Legt die Rate für die Gate-Zeit (die klingende Notenlänge) der Arpeggio-Wiedergabe fest. Wird dadurch die Gate-Zeit auf den Wert 0 gesetzt, wird die Einstellung auf den Wert 1 geändert.

Einstellungen: 0 %–200 %

Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)

Legt das Velocity-Verhältnis der Arpeggio-Wiedergabe fest. Wenn die Anschlagstärke dadurch auf den Wert 0 gesetzt wird, wird die Einstellung auf einen Wert von 1 geändert. Wenn sie auf einen Wert größer als 128 eingestellt wird, wird die Einstellung auf einen Wert von 127 geändert.

Einstellungen: 0 %–200 %

Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Arpeggio-Wiedergabe fest. Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), wird das Arpeggio nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127 gespielt.

Einstellungen: 1–127

Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)

Legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für die Arpeggio-Wiedergabe fest. Wenn die erste angegebene Note höher als die zweite ist (z. B. C5 bis C4), werden die Noten in den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 gespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)

Verschiebt die Tonhöhe des Arpeggios in Oktaven.

Einstellungen: –10–+0–+10

Octave Range (Arpeggio Octave Range)

Verschiebt den Bereich des Arpeggios in Oktaven.

Einstellungen: –3–+0–+3

Arp Select (Arpeggio Select)

Wählt das Arpeggio.

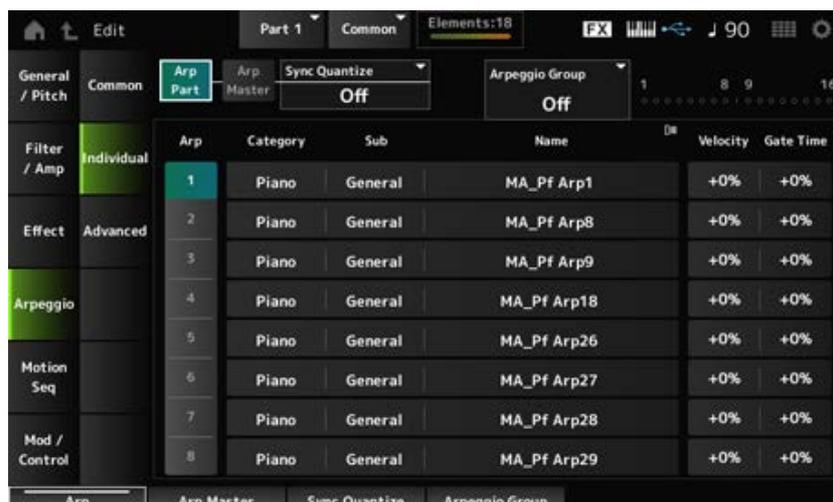
Einstellungen: 1–8

Individual



Auf dem Bildschirm *Individual* (Individuell) können Sie die Arpeggio-Typ-Parameter für die Arpeggio-Auswahl 1 bis 8 einstellen. Durch Tippen auf die Einstellung *Arpeggio Type* (Arpeggio-Typ) wird das Menü aufgerufen. Wenn Sie *Search* auswählen, erscheint der Bildschirm *Arpeggio Category Search* (Arpeggio-Kategoriesuche). Wenn Sie *Number* (Nummer) auswählen, können Sie den Arpeggio-Typ anhand der Nummer angeben.

- [PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *Arpeggio* → *Individual*
- (Wenn bei einem ausgewählten Part etwas anderes als *Common* (Gemeinsam) eingestellt ist) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Arp Group

Anzeige

Entspricht dem *Common*-Bildschirm.

Arp (Arpeggio Select)

Wählt das Arpeggio.

Einstellungen: 1–8

Category (Arpeggio Category)

Zeigt die Kategorie des ausgewählten Arpeggios an.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Sub (Arpeggio Sub Category)

Zeigt die Unterkategorie des ausgewählten Arpeggios an.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Name (Arpeggio Name)

Zeigt den Namen des ausgewählten Arpeggios an.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

Legt das Velocity-Verhältnis der Arpeggio-Wiedergabe fest.

Wenn *Velocity* dadurch auf den Wert 0 gesetzt wird, wird die Einstellung auf einen Wert von 1 geändert. Wenn sie auf einen Wert größer als 128 eingestellt wird, wird die Einstellung auf einen Wert von 127 geändert.

Einstellungen: –100%–+100%

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Legt die Gate-Zeit (die klingende Notenlänge) für die Arpeggio-Wiedergabe fest.

Wird dadurch die Gate-Zeit auf den Wert 0 gesetzt, wird die Einstellung auf den Wert 1 geändert.

Einstellungen: -100 %—+100 %

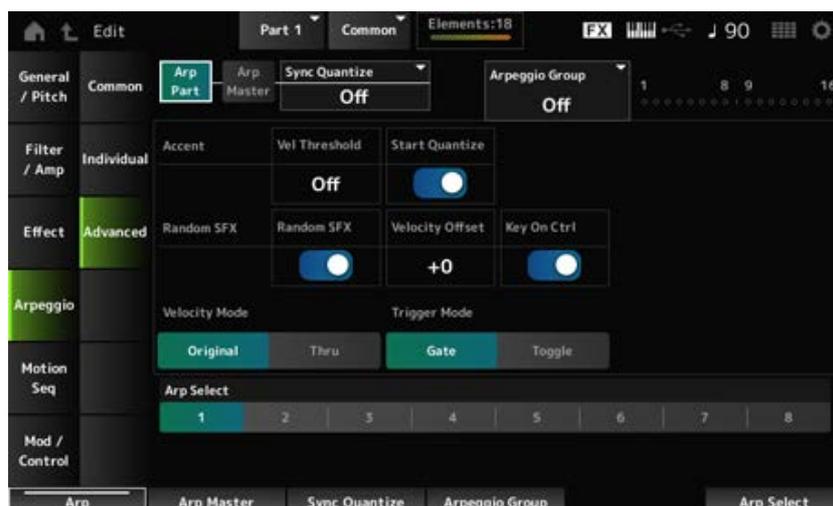
Advanced



Auf dem Bildschirm *Advanced* (Erweitert) können Sie die Arpeggio-Parameter einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *Arpeggio* → *Advanced*



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Arp Group

Anzeige

Entspricht dem *Common*-Bildschirm.

Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

Legt den Pegel der Anschlagstärke zum Auslösen einer Accent-Phrase fest.

Accent-Phrasen sind Sequenzphrasen, die für bestimmte Arten von Arpeggio-Patterns programmiert wurden und nur dann abgespielt werden, wenn die Tasten mit hoher Anschlagstärke angeschlagen werden. Accent-Phrasen werden ausgelöst, wenn die Velocity höher ist als bei *Accent Vel Threshold* (*Arpeggio Accent Velocity Threshold*) eingestellt.

Wenn die Accent-Phrase nicht richtig ausgelöst wird, versuchen Sie, den Wert *Accent Vel Threshold* (*Arpeggio Accent Velocity Threshold*) zu verringern.

HINWEIS

Weitere Informationen zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion unterstützen, finden Sie in der *Data List* (Datenliste).

Einstellungen: Off (Aus), 1–127

Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)

Legt die Accent-Phrase fest, die ausgelöst werden soll, wenn eine Taste mit einem Anschlagstärkewert gedrückt wird, der größer ist als der *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)* (auf „On“ eingestellt) oder zu dem Zeitpunkt ausgelöst wird, der im ausgewählten Arpeggio-Typ eingestellt ist (auf „Off“ eingestellt).

Einstellungen: Off, On

Random SFX (Arpeggio Random SFX)

Aktiviert die SFX-Zufallsfunktion.

Die SFX-Zufallsfunktion löst spezielle Sounds aus, die in einigen Arpeggio-Typen enthalten sind. Es gibt verschiedene Arten von Spezielsounds, die Sie verwenden können. Mit dieser Funktion können Sie beispielsweise Bundgeräusche der Gitarre hinzufügen, wenn Sie Ihren Finger von der Taste nehmen.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Weitere Informationen zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion unterstützen, finden Sie in der *Data List* (Datenliste).

Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

Legt den Velocity-Wert zum Auslösen spezieller Sounds für die SFX-Zufallsfunktion fest.

Einstellungen: -64—+0—+63

Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

Legt spezielle Sounds fest, die durch den Pegel der Anschlagstärke beim Drücken von Tasten oder durch den automatisch eingestellten Pegel der Anschlagstärke ausgelöst werden.

Einstellungen: Off, On

Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

Legt die Anschlagstärke für die Wiedergabe des Arpeggios fest.

Einstellungen: *Original, Thru*

Original: Folgt dem im Arpeggio-Typ eingestellten Pegel der Anschlagstärke.

Thru: Folgt dem Pegel der Stärke des Tastenanschlags.

Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

Setzt den *Trigger Mode* (Trigger-Modus) auf die Einstellung *Gate*, bei der die Arpeggio-Wiedergabe durch Anschlagen einer Taste gestartet und durch Loslassen gestoppt wird, oder auf die *Toggle*-Einstellung, die durch Anschlagen einer Taste zwischen Start und Stopp wechselt.

Einstellungen: *Gate, Toggle*

Arp Select (Arpeggio Select)

Ändert die Arpeggio-Auswahl.

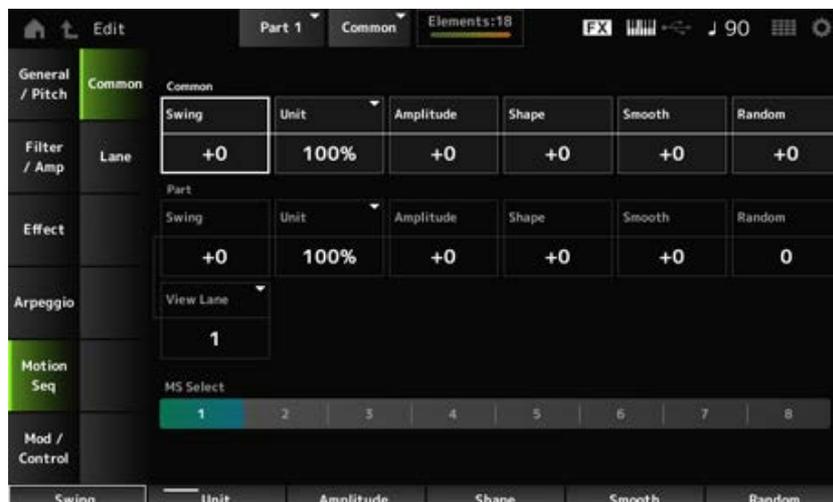
Einstellungen: 1–8



Auf dem Bildschirm *Common* können Sie die Motion-Sequencer-Parameter für den gesamten Part einstellen.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ] → *Motion Seq* → *Common*
- (Wenn bei einem ausgewählten Part etwas anderes als *Common* (Gemeinsam) eingestellt ist) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]



Common Swing (Common Swing Offset)

Legt den Swing-Wert des Arpeggios und Motion Sequencers für die Performance fest. Dies wird als Versatzwert für Part Swing angegeben.

Einstellungen: -120—+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

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

Dieser Parameter ist auf der Lane wirksam, für die *Unit Multiply* (Einheit vervielfachen) auf *Common* eingestellt ist.

Die Unterteilung des Takts und das Tempo ändern sich, wenn Sie die Wiedergabezeit dehnen oder komprimieren, sodass Sie ein völlig neues Gefühl für die ursprünglich ausgewählte Motion Sequence erzeugen können.

Einstellungen: 50%–400%

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt.

Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Legt die Amplitude für den Motion Sequencer für die gesamte Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zur Amplitude des Motion Sequencers für den Part angegeben.

Die Amplitude ist hier der Grad der Änderungen an der Motion Sequence.

Dieser Parameterwert verschiebt den Amplitudenwert der Lanes innerhalb der Performance, wenn *MS FX* für die Lane auf „On“ (Ein) eingestellt ist.

Einstellungen: -127—+127

Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Legt die Impulsform des Motion Sequencers für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zur Impulsform des Motion Sequencers für den Part angegeben.

Dieser Parameter ändert die schrittweise Kurvenform, aus der die Sequenz besteht.

Dieser Parameter verschiebt die Parameterwerte für die Lanes innerhalb der Performance, wenn *MS FX* für die Lane und *Control* (Steuerung) eingeschaltet sind.

Einstellungen: -100—+100

Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Legt die Sanftheit des Motion Sequencers für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zur Sanftheit des Motion Sequencers für den Part angegeben.

Die Sanftheit ist hier die Sanftheit der Änderungen in der Sequenz über die Zeit.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Sanftheit der Lane-Übergänge innerhalb der Performance, wenn *MS FX* für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -127—+127

Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Legt die Zufallsänderungen des Motion Sequencers für die Performance fest.

Dies wird als Versatzwert zu den Zufallsänderungen des Motion Sequencers für den Part angegeben.

Dieser Parameter zeigt die Zufälligkeit der Änderungen im Schrittwert der Sequenz an.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Zufallsänderungen der Lanes innerhalb der Performance, wenn *MS FX* für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -127—+127

Part Swing (Part Swing)

Ändert das Timing der geradzahligen Beats (unbetonten Zählzeiten), gezählt ab dem bei *MS Grid* (Quantisierungswert) angegebenen Wert, um der Motion Sequencer-Wiedergabe ein Swing-Feeling zu verleihen.

- +1 und höher: Hinter dem Takt bewegt.

- -1 und tiefer: Dem Takt voraus.

- 0: Ändert die geradzahligen Beats nicht und fügt kein Swing-Feeling hinzu.

Diese Einstellung ist nützlich, um gewünschte Rhythmen für das Spielen mit Swing-, Shuffle- und Bounce-Feeling zu erzeugen.

Einstellungen: -120—+120

Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Arpeggio-Wiedergabezeit für den Part fest.

Die Parametereinstellung ist wirksam, wenn die Option *Unit Multiply* (Einheit vervielfachen) jeder Lane auf *Arp* eingestellt ist.

Einstellungen: 50%–400%, *Common*

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Wiedergabedauer wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt.

Common: Der bei *Unit Multiply* (Einheit vervielfachen) für alle Parts gemeinsam eingestellte Wert wird angewendet.

Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

Legt die Amplitude des Motion Sequencers für den Part fest.

Dies wird als Versatzwert zur Amplitude des Motion Sequencers für jede Lane angegeben.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Amplituden der Lanes innerhalb des Parts, wenn *MS FX* für die Lane auf „On“ eingestellt ist.

Einstellungen: -127→+127

Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

Legt die Impulsform des Motion Sequencers für den Part fest.

Dies wird als Versatzwert zum Parameter der Step-Kurvenform für den Motion Sequencer für jede Lane angegeben.

Dieser Parameter versetzt die Parameter für die Lanes innerhalb des Parts, wenn *MS FX* für die Lane auf „On“ (Ein) und *Control* (Steuerung) auf „On“ eingestellt ist.

Einstellungen: -100→+100

Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

Legt die Sanftheit des Motion Sequencers für den Part fest.

Dies wird als Versatzwert zur Sanftheit des Motion Sequencers für jede Lane angegeben.

Dieser Parameterwert erzeugt einen Versatz für die Sanftheit der Lane-Übergänge innerhalb des Parts, wenn *MS FX* für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -127→+127

Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)

Legt die Zufallsänderungen des Motion Sequencers für den Part fest.

Legt die Zufälligkeit der Änderungen im Schrittwert der Sequenz fest.

Einstellungen: 0–127

Motion Seq View Lane

Legt fest, dass die Motion Seq Lane angezeigt wird, wenn der *View Mode* (Ansichtsmodus) des *Home*-Bildschirms auf *Motion Seq*(Motion Sequencer) eingestellt ist.

MS Select (Motion Sequence Select)

Wählt die wiederzugebende Motion Sequence aus.

Einstellungen: 1–8

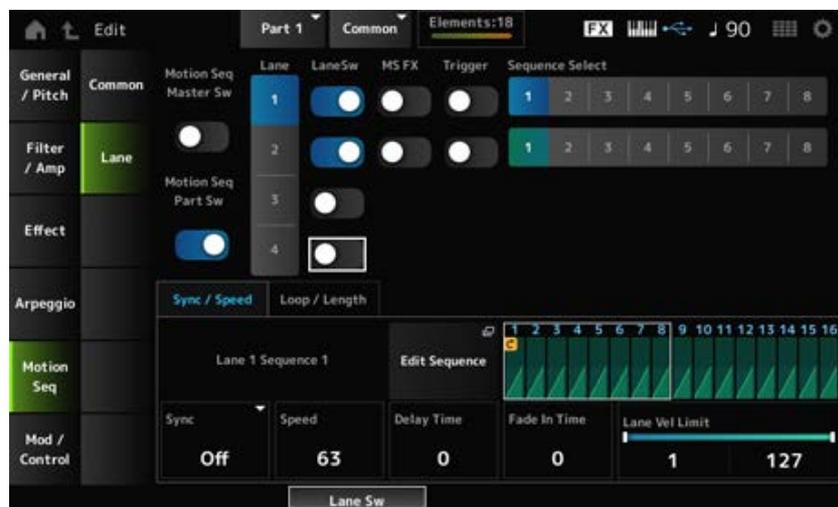
Lane



Auf dem Bildschirm *Lane* können Sie die Parameter für jede Lane des Motion Sequencers einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *Motion Seq* → *Lane*



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

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

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Schaltet den Motion Sequencer des Parts ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Lane Select

Wählt eine Lane aus.

Einstellungen: 1–4

Target Sequence

Zeigt die Lane und die Sequenz an.

Edit Sequence

Öffnet den Bildschirm *Motion Sequence*.

Sie können eine Sequenz aus bis zu 16 Schritten erstellen.

Motion Seq Step Value

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

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

Einstellungen: 0–127

LaneSw (Lane Switch)

Schaltet jede Lane ein oder aus.

Sie können bis zu vier Motion Sequencer-Lanes in einem Part oder bis zu acht Lanes in einer gesamten Performance verwenden. Bei der Einstellung „Off“ (Aus) werden die Parameter für diese Lane nicht angezeigt.

Einstellungen: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Legt fest, dass die ausgewählte Lane die Signale von den Drehreglern zum Ändern der Motion Sequencer-Parameter empfängt, beispielsweise *Swing* und *Smooth* (Sanft).

Einstellungen: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Legt fest, dass die ausgewählte Lane die Signale von der Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] empfängt. Wenn eingeschaltet, wird die Motion Sequence erst dann wiedergegeben, wenn Sie die Schaltfläche [MSEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Ändert die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1–8

■ Sync/Speed-Registerkarte

Sync (Lane Sync)

Legt die Geschwindigkeit und das Timing der Wiedergabe der Motion Sequence fest, die für *Destination* (Ziel) auf dem Bildschirm *Control Assign* (Controller-Zuweisung) festgelegt wurde.

Einstellungen: *Off*, *Tempo*, *Beat*, *Arp*, *Lane1* (wenn *Lanes 2–4* ausgewählt sind)

Off: Gibt nur den Motion Sequencer der Lane wieder.

Tempo: Spielt den Motion Sequencer der Lane im Tempo der Performance ab.

Beat: Die Wiedergabe erfolgt synchron zum Beat.

Arp: Spielt den Motion Sequencer der Lane synchron mit dem oberen Ende der Arpeggio-Wiedergabe ab.

Lane1: Spielt den Motion Sequencer der Lane synchron zu *Lane 1* ab.

● Wenn Sync auf *Off* eingestellt ist

Speed (Lane Speed)

Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit für die Motion Sequence ein.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn der „Lane Motion Sequencer“ auf „Off“ (Aus) steht.

Einstellungen: 0–127

Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest, wenn *Sync* auf *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Fade In Time (Lane Fade In Time Length)

Legt die Zeit fest, in der die Motion Sequence die maximale Amplitude erreicht, wenn *Sync* auf *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

● Wenn Sync auf etwas anderes als *Off* eingestellt ist.

Unit Multiply (Lane Unit Multiply)

Legt den Prozentsatz für die Dehnung oder Komprimierung der Motion Sequencer-Wiedergabezeit für die aktuelle Lane fest.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn der Lane Motion Sequencer auf *Off* oder auf etwas anderes als *Lane 1* eingestellt ist.

Einstellungen: 50%–6400%, *Common*, *Arp*

200%: Die Wiedergabedauer wird verdoppelt und dadurch das Tempo halbiert.

100 %: Die Wiedergabezeit bleibt unverändert.

50%: Die Zeitdauer wird halbiert und dadurch das Tempo verdoppelt.

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

Arp: Der bei *Unit Multiply* (Einheit vervielfachen) eingestellte Wert für das Arpeggio des Parts wird angewendet.

Lane Key On Delay (Lane Key On Delay Time Length)

Legt die Verzögerungszeit für den Start der Wiedergabe der Motion Sequence fest, wenn *Sync* auf etwas anderes als *Off* oder auf *Lane1* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Lane Fade In (Lane Fade In Time Length)

Legt die Zeit bis zum Erreichen der maximalen Amplitude für die Motion Sequence fest, wenn *Sync* auf etwas anderes als *Off* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

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

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn der Lane Motion Sequencer auf etwas anderes als *Lane 1* eingestellt ist.

Wenn *Velocity Limit* auf einen Bereich vom höchsten bis zum niedrigsten Wert eingestellt ist, wird die Motion Sequence nur in zwei Velocity-Bereichen wiedergegeben: vom Maximum bis zum höchsten Wert und vom niedrigsten Wert zum Minimum.

Einstellungen: 1–127

■ ***Loop/Length-Registerkarte***

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Setzt die Wiedergabe der Motion Sequence zurück, wenn Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen.

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn der Lane Motion Sequencer auf *Arp* oder etwas anderes als *Lane 1* eingestellt ist.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *Trigger* eingeschaltet ist.

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

Each-On: Die Sequenz wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn Sie eine beliebige Note spielen, und die Wiedergabe beginnt von vorne.

1st-On: Die Wiedergabe beginnt von vorne mit der ersten gespielten Note. Wenn die erste Note gehalten wird, während eine zweite Note gespielt wird, wird die Sequenz bei der zweiten oder weiteren Noten nicht zurückgesetzt.

Loop (Lane Loop)

Stellt die Motion Sequence auf Loop-Wiedergabe (Wiederholung) oder One-Shot-Wiedergabe ein. Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn der Lane Motion Sequencer auf etwas anderes als Lane 1 eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Loop Start

Legt den Schritt für den zweiten oder späteren Start der Wiedergabe fest, wenn die Wiedergabe der Motion Sequence wiederholt wird.

Einstellungen: 1–Length (Loop Length)

Length (Motion Sequence Length)

Legt die Anzahl der Schritte in der Motion Sequence fest.

Einstellungen: Loop Start (Lane Loop Start) –16

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Legt die Länge eines Schritts in der Motion Sequence fest.

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

Mod/Control ★

Control Assign ★

Auf dem Bildschirm *Control Assign* (Controller-Zuweisung) können Sie die Controller für den Part festlegen.

Durch Zuweisen eines Parameters (*Destination*) zu einem Controller (*Source*) können Sie den Sound auf vielfältige Weise steuern. Sie können physische Controller wie das Pitch-Bend-Rad und die Drehregler sowie den Motion Sequencer und den Envelope Follower verwenden.

Jedem Part können bis zu 32 Controller gleichzeitig zugewiesen werden.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Part Common-Auswahl → [EDIT/ ↻] → Mod/Control → Control Assign



Wenn *Display Filter* (Anzeigefilter) auf *Super Knob* eingestellt ist, wird durch Tippen auf [+] die Meldung im oberen Bereich der Anzeige angezeigt und fügt automatisch die *Control Assign*-Einstellungen (Controller-Zuweisung) für *Common Edit* (Gemeinsame Bearbeitung) hinzu.

HINWEIS

Wenn keine zuweisbaren Drehregler verfügbar sind, wird [+] nicht angezeigt.

Auto Select

Aktiviert oder deaktiviert die automatische Auswahl des *Display Filter*.

Wenn eingeschaltet, wird durch Bewegen des Controllers, den Sie auf *Source* einstellen möchten, der Controller automatisch auf den *Display Filter* eingestellt.

Einstellungen: Off, On

Display Filter

Wählt den Controller für die Anzeige der Einstellungen auf dem Bildschirm aus.

Wenn Sie *Super Knob* auswählen, werden alle Einstellungen angezeigt, bei denen *Super Knob Link* auf „On“ eingestellt ist.

Einstellungen: *PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All*

HINWEIS

Wenn der Controller, der auf *Display Filter* (Anzeigefilter) eingestellt ist, von anderen Parts verwendet wird, blinken die entsprechenden PART-Tasten.

Edit Pitch Bend

Hiermit wird das Display mit den Tonhöhenereinstellungen aufgerufen.

Der hier gezeigte Bildschirm ist derselbe, der über [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Pitch* geöffnet wurde.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Source* (Quelle) auf etwas anderes als *PitchBend* eingestellt ist.

Display Name (Assignable Knob Name)

Dadurch können Sie einen neuen Namen für die Drehregler 1 bis 8 eingeben, der auf dem Sub-Display angezeigt werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn *Source* auf etwas anderes als *AsgnKnob 1–8* eingestellt ist.

Edit Motion Sequencer

Öffnet den Bildschirm *Motion Sequence*.

Sie können eine Sequenz mit bis zu 16 Schritten erstellen.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Source* (Quelle) auf etwas anderes als *MS Lane 1–4* eingestellt ist.

Edit Envelope Follower

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den Envelope Follower.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Source* auf etwas anderes als *EnvFollow 1–16*,

EnvFollowAD oder *EnvFollowMst* eingestellt ist.

Page

Wählt die nächste Seite aus, wenn mehr als vier Ziele vorhanden sind. Die nächste Seite wird nicht angezeigt, wenn es vier oder weniger Ziele gibt.

Einstellungen: 1–8

Destination

Legt den Parameter auf das Ziel fest. Durch Tippen auf das Symbol [+] können Sie ein neues Ziel hinzufügen.

Source

Legt den Controller zur Steuerung der Parameter fest, die auf *Destination* (Ziel) eingestellt sind.

Einstellungen: *PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst*

Element Sw (Element Switch) 1–128

Sie können die Controller-Einstellung für jedes Element ein- oder ausschalten.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte *Destination* (Ziel) mit Elements verknüpft ist.

Wenn *ExElemSw* auf dem Bildschirm *General/Pitch – ElementSettings* eingeschaltet ist, können Sie die Schalternummer wechseln, indem Sie das *Display Element* (Anzeigeelement) ändern.

Der tatsächliche Zahlenbereich, den Sie im Schalter verwenden können, hängt von dem Wert ab, der bei *ElementCount* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* festgelegt ist.

Einstellungen: Off, On

Display Element

Wird nur angezeigt, wenn *ExElemSw* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* eingeschaltet ist.

Sie können eine andere Gruppe von acht Elements entsprechend *ElementSw* auswählen.

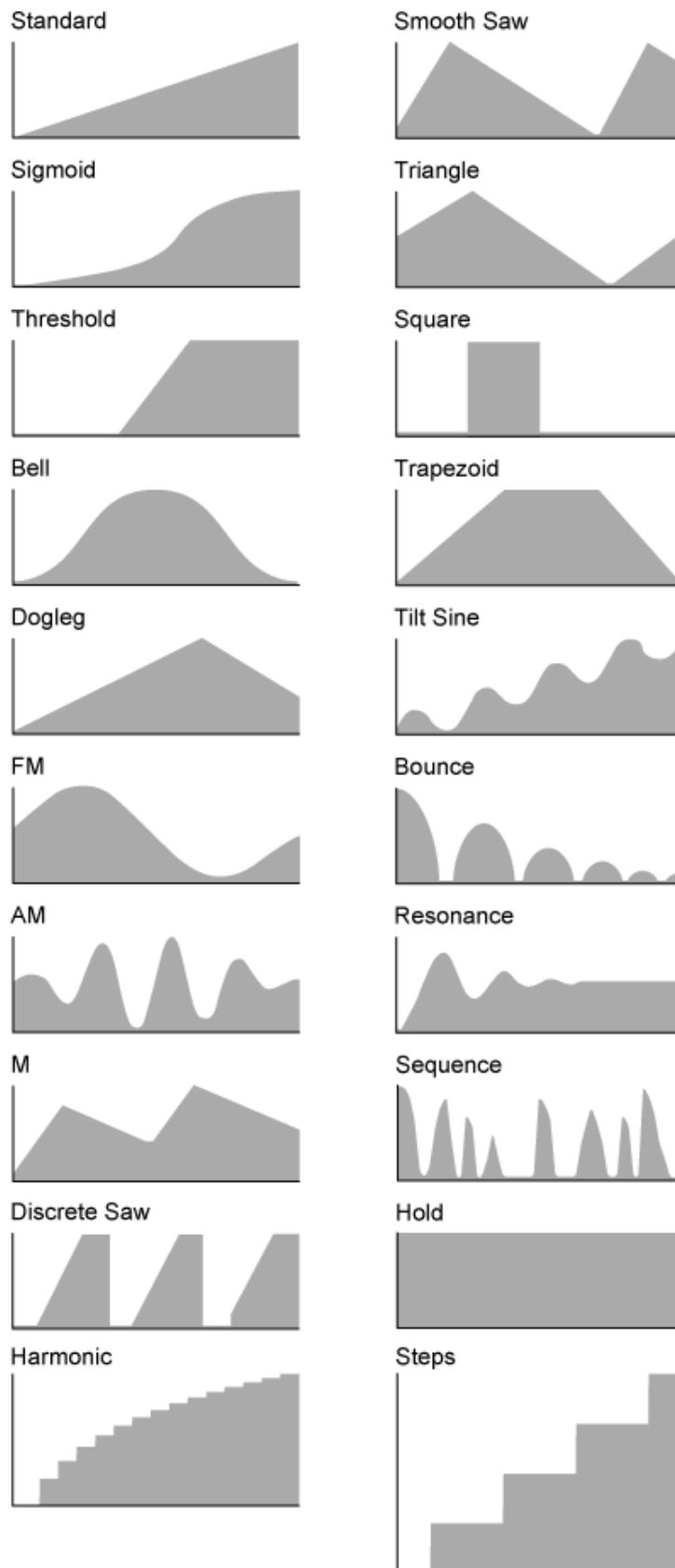
Einstellungen: 1–8, 9–16, ..., 121–128 (bis zur Einstellung *Element Count*)

Curve Type

Legt die Änderungskurve des Parameters fest, der als *Destination* (Ziel) festgelegt ist.

Die horizontale Achse stellt den unter *Source* eingestellten Controllerwert dar, während die vertikale Achse den unter *Destination* eingestellten Parameterwert darstellt.

Einstellungen: *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1–32* (wenn eine User-Bank ausgewählt ist), *Library 1–16* (wenn eine Library-Datei geladen wurde)



Param 1 (Curve Parameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2)

Passt die Form der Kurve an.

Diese Einstellung ist für einige Kurventypen möglicherweise nicht verfügbar.

Destination to Name

Kopiert die Parameter, die auf *Destination* eingestellt wurden, auf den *Display Name*. Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn *Source* auf etwas anderes als *AsgnKnob 1–8* eingestellt ist.

Edit User Curve

Öffnet den Einstellungsbildschirm für „User Curve“ (User-Kurve). Sie können entweder eine lineare Kurve aus 8 Punkten oder eine 8-stufige Kurve erstellen.

Edit Common Control Assign

Öffnet den Bildschirm *Control Assign* für *Common Edit*.

Delete

Hiermit löschen Sie das ausgewählte Ziel (*Destination*).

After Touch



Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *Mod/Control* → *After Touch*



Keyboard AT Mode (After Touch Mode)

Wählt den Modus zum Senden von Aftertouch-Meldungen von der Tastatur an den internen Klangerzeuger.

Dieser Parameter ist beim MONTAGE M6 und beim MONTAGE M7 unabhängig von der hier gewählten Einstellung auf *Channel* (Kanal) eingestellt.

Einstellungen: *Poly* (polyphoner Aftertouch), *Channel* (Kanal-Aftertouch)

Destination

Legt den Parameter für das Ziel fest. Durch Tippen auf das Symbol [+] können Sie ein neues Ziel hinzufügen.

Source

Kann von diesem Bildschirm aus nicht geändert werden. Dieser Parameter ist auf *Poly AT* festgelegt.

Element Sw (Element Switch) 1–128

Sie können die Controller-Einstellung für jedes Element ein- oder ausschalten.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte *Destination* (Ziel) mit Elements verknüpft ist.

Wenn *ExElemSw* auf dem Bildschirm *General/Pitch – ElementSettings* eingeschaltet ist, können Sie die Schalturnummer wechseln, indem Sie das *Display Element* (Anzeigeelement) ändern.

Der tatsächliche Zahlenbereich, den Sie im Schalter verwenden können, hängt von dem Wert ab, der in *ElementCount* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* festgelegt ist.

Einstellungen: Off, On

Display Element

Wird nur angezeigt, wenn *ExElemSw* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* eingeschaltet ist.

Sie können eine andere Gruppe von acht Elements entsprechend *ElementSw* auswählen.

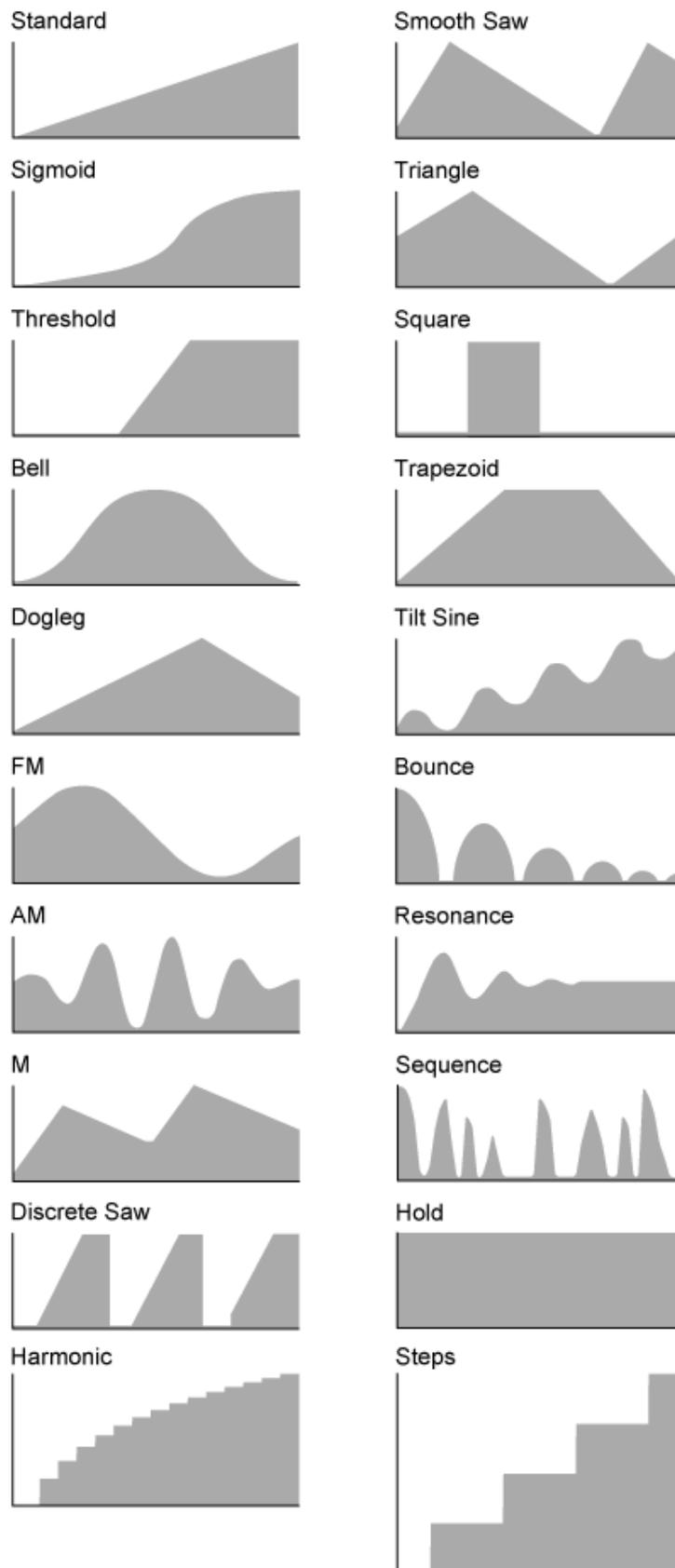
Einstellungen: 1–8, 9–16, ..., 121–128 (bis zur Einstellung *Element Count*)

Curve Type

Stellt die Änderungskurve des auf *Destination* (Ziel) eingestellten Parameters ein.

Die horizontale Achse stellt den unter *Source* eingestellten Controllerwert dar, während die vertikale Achse den unter *Destination* eingestellten Parameterwert darstellt.

Einstellungen: *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1–32* (wenn eine User-Bank ausgewählt ist), *Library 1–8* (wenn eine Library-Datei geladen wurde)



Polarity (Curve Polarity)

Legt die unter *Curve Type* eingestellte Kurvenpolarität fest.

Einstellungen: *Uni*, *Bi*

Uni: Parameteränderungen erfolgen je nach Kurvenform nur im positiven Bereich oder im negativen Bereich.

Bi: Parameteränderungen treten je nach Kurvenform sowohl im positiven als auch im negativen Bereich auf.

Ratio (Curve Ratio)

Legt das Verhältnis der Parameterwerte fest.

Einstellungen: -64—+63

Edit User Curve

Öffnet den Einstellungsbildschirm für „User Curve“ (User-Kurve).

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

Delete

Löscht die aktuelle *Destination*.

Tx/Rx Switch



Auf dem Bildschirm *Tx/Rx Switch* (Tx/Rx-Schalter) können Sie den Schalter zum Senden oder Empfangen von MIDI-Meldungen (z. B. „Control Change“) ein- oder ausschalten.

HINWEIS

Wenn CC (Control Change) auf „Off“ (Aus) eingestellt ist, können die Parameter für Control Change-Meldungen nicht eingestellt werden.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch*



Transmit Sw (Transmit Switch)

Zeigt den Sendeschalter an.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn *Part Mode* (Part-Modus) auf *External* (Extern) eingestellt ist oder wenn *Keyboard Sw* (Tastaturauswahl-Schalter) ausgeschaltet ist.

Receive Sw (Receive Switch)

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Part Mode* auf *Internal* eingestellt ist.

Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Mit der Tastatursteuerung können Sie Parts auswählen, die auf der Tastatur gespielt werden sollen. Wenn Keyboard Control eingeschaltet ist (On), können Sie Parts, bei denen Keyboard Control eingeschaltet ist, gleichzeitig spielen, wenn der Part auf *Common* eingestellt oder Keyboard Control für den Part eingeschaltet ist.

Wenn Keyboard Control ausgeschaltet ist, können Sie den Part nur dann auf der Tastatur spielen, wenn er ausgewählt ist.

Einstellungen: Off, On

Tx/Rx Channel (Transmit/Receive Channel)

Legt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen fest, wenn *Part Mode* (Part-Modus) auf *Internal* (Intern) eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–Ch16, Off

MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

Zeigt den Kanal zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen an.

Transmit Ch.

Legt den Kanal zum Empfangen von MIDI-Meldungen fest, wenn *Part Mode* (Part-Modus) auf *External* (Extern) eingestellt ist.

Zone Settings

Hiermit wird das Display mit den Zone-Einstellungen aufgerufen.

Der hier gezeigte Bildschirm ist derselbe, der über [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Zone Settings* geöffnet wurde.

PC (Program Change)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Programmwechsellmeldungen ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

BankSelect (Bank Select)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Bank Select MSB- und LSB-Meldungen ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Pitch Bend

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Pitch-Bend-Meldungen ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

CAT (Channel After Touch)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Channel Aftertouch ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

PAT (Polyphonic After Touch)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Polyphonic Aftertouch ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

CC (Control Change)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von Control-Change-Meldungen ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Vol/Exp (Volume/Expression)

Schaltet die Übertragung und den Empfang der Lautstärkeeinstellung ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Pan

Schaltet die Übertragung und den Empfang der Pan-Einstellung ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MW (Modulation Wheel)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Modulationsrad-Meldungen ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Sustain

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Sustain- und Sostenuto-Meldungen ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

FC1 (Foot Controller 1)

FC2 (Foot Controller 2)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die separat erhältlichen Fußregler ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

FS (Foot Switch)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für den separat erhältlichen Fußschalter ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)

A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die Taste [MSEQ TRIGGER] ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

RB (Ribbon Controller)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für den Ribbon-Controller (Gleitband) ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

BC (Breath Controller)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für den Breath Controller (Blaswandler) ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Porta Sw (Portamento Switch)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die Taste [PORTAMENTO] ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Porta Time (Portamento Time)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für den PORTAMENTO-Drehregler [TIME] ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

A. Knob 1–8 (Assignable Knob)

Schaltet die Übertragung und den Empfang von MIDI-Meldungen für die Drehregler 1–8 ein oder aus.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *CC (Control Change)* ausgeschaltet ist.

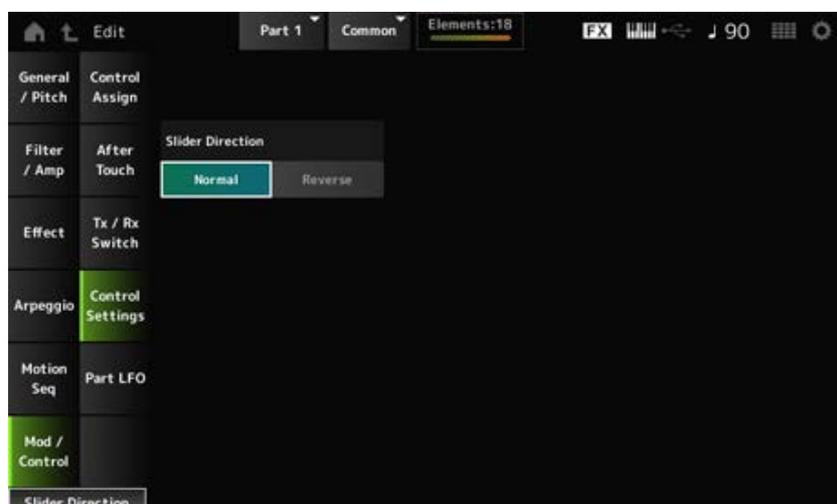
Einstellungen: Off, On

Control Settings



Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/] → *Mod/Control* → *Control Settings*



Slider Direction

Legt die Richtung der Controller-Schieberegler 1–8 für diesen Part fest, wenn der Schiebereglermodus auf „ELEM/OP/OSC“ eingestellt ist.

In der Einstellung *Reverse* ändern sich die auf dem Bildschirm dargestellten Lautstärkeregler zu Orgel-Zugriegeln. Die Orgel-Zugriegel werden angezeigt, wenn Sie einen Part auswählen und den *View Mode* auf *Part Info* einstellen.

Einstellungen: *Normal* (von unten nach oben), *Reverse* (von unten nach unten).

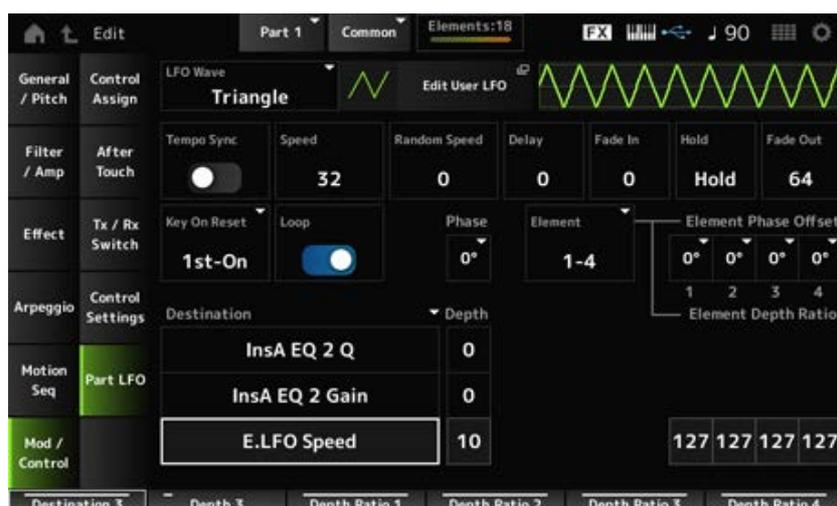
Part LFO



Auf dem Bildschirm *Part LFO* können Sie Einstellungen für den Part LFO vornehmen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *Mod/Control* → *Part LFO*



LFO Wave

Wählt die LFO-Wellenform aus und legt die Art der zyklischen Änderungen der LFOs fest.

Einstellungen: *Triangle*, *Triangle+*, *Saw Up*, *Saw Down*, *Squ1/4*, *Squ1/3*, *Square*, *Squ2/3*, *Squ3/4*, *Trapezoid*, *S/H1*, *S/H2*, *User*

Edit User LFO

Öffnet den Einstellungsbildschirm für den User-LFO.
Sie können eine LFO-Wellenform aus bis zu 16 Schritten erstellen.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Legt die Geschwindigkeit der Änderung der *LFO Wave* (LFO-Wellenform) fest, um sie mit der Arpeggio- oder Song-Wiedergabe zu synchronisieren.

Einstellungen: Off (Aus, nicht synchronisiert), On (Ein, synchronisiert)

■ **Wenn *Tempo Sync* ausgeschaltet ist**

Speed (LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der *LFO Wave* (LFO-Wellenform) fest.
Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *Tempo Sync* eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Ändert die *LFO Speed* (LFO-Geschwindigkeit) zufällig.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *Tempo Sync* eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–127

■ **Wenn *Tempo Sync* eingeschaltet ist**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn *Tempo Sync* (Temposynchronisation) eingeschaltet ist („On“). Sie können die Geschwindigkeit der Änderungen der *LFO Wave* (LFO-Wellenform) mithilfe von Musiknotenwerten synchronisieren.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte halbe Noten), 1/4 × 4 (Viertelnoten-Quartole; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 5 (Viertelnoten-Quintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 6 (Viertel-Sextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 7 (Viertelnoten-Septole; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 8 (Viertelnoten-Oktolen; acht Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 16 (sechzehn Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 32 (32 Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 64 (64 Viertelnoten pro Schlag)

Delay (LFO Delay Time)

Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Je größer der Wert, desto länger ist die Verzögerungszeit bzw. die Zeit, die vergeht, bevor die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

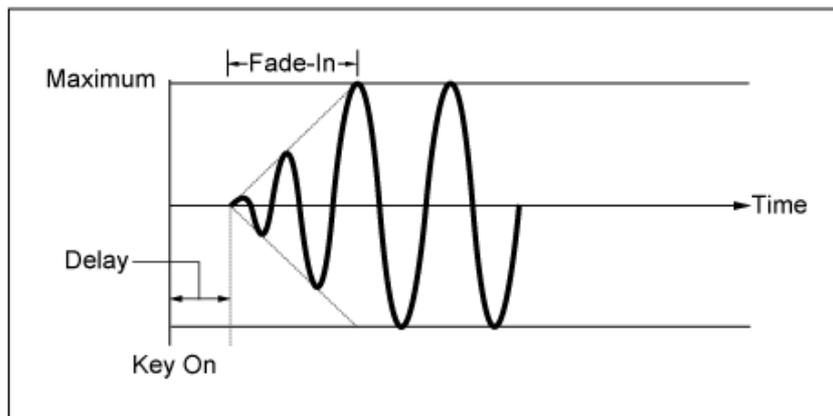
Fade In (LFO Fade In Time)

Legt fest, über welchen Zeitraum der LFO-Effekt eingebledet werden soll, nachdem die bei *Delay* (*LFO Delay Time*) (Delay; LFO-Verzögerungszeit) eingestellte Zeit verstrichen ist.

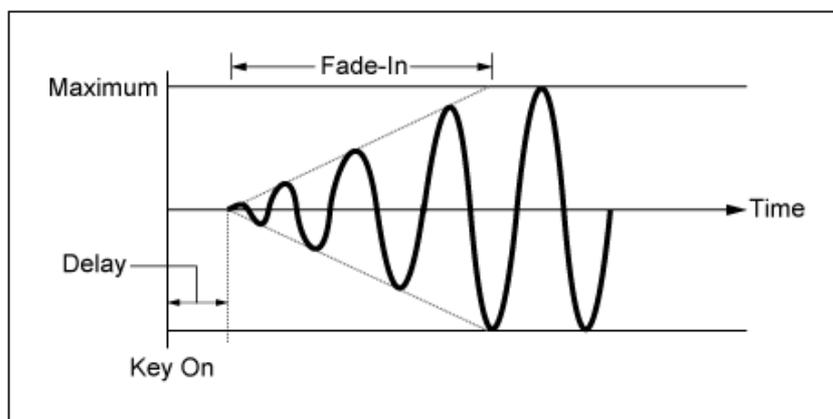
Einstellungen: 0–127

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

0: LFO wechselt ohne Einblenden auf den Maximalwert.



Niedriger Wert: Schnelles Einblenden



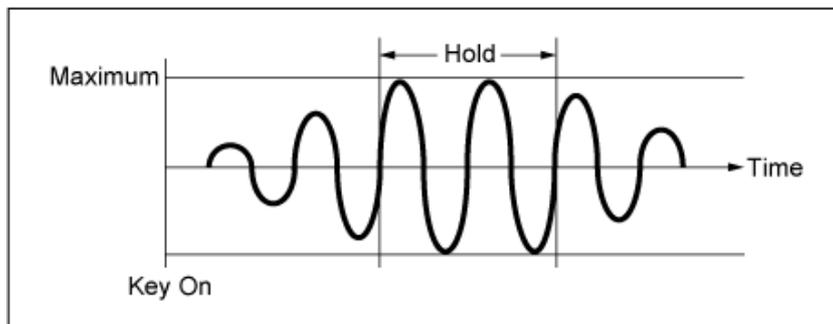
Hoher Wert: Langsames Einblenden

Hold (LFO Hold Time)

Legt die Zeit für die Aufrechterhaltung des LFO-Effekts fest, nachdem der maximale Pegel erreicht wurde.

Einstellungen: 0–126, *Hold*

Hold: Es erfolgt kein Ausblenden

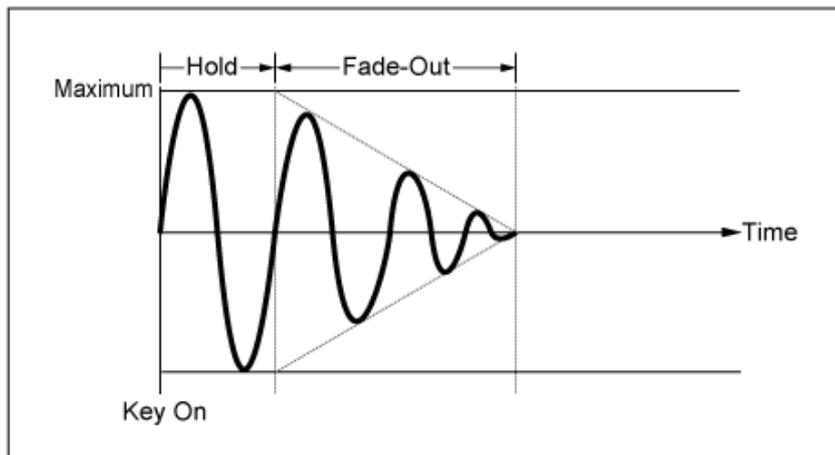


Fade Out (LFO Fade Out time)

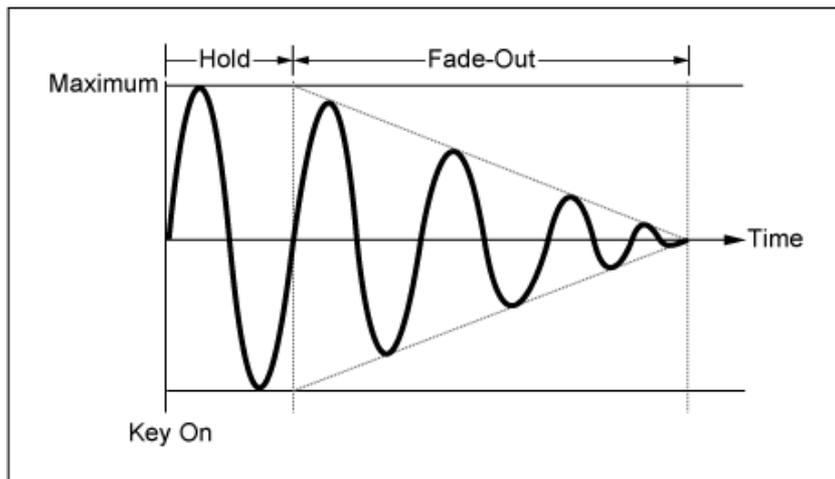
Legt fest, über welchen Zeitraum der LFO-Effekt ausgeblendet werden soll, nachdem die bei *Hold (LFO Hold Time)* (Hold; LFO-Haltedauer) eingestellte Haltezeit verstrichen ist.

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt ausgeblendet wird.

Einstellungen: 0–127



Niedriger Wert: Schnelles Ausblenden



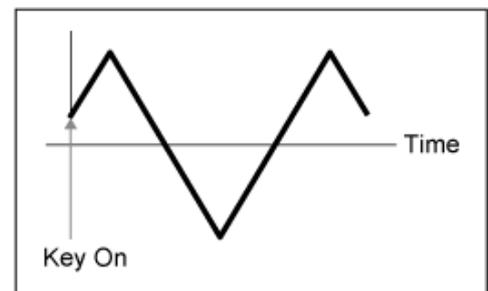
Hoher Wert: Langsames Ausblenden

Key On Reset (LFO Key On Reset)

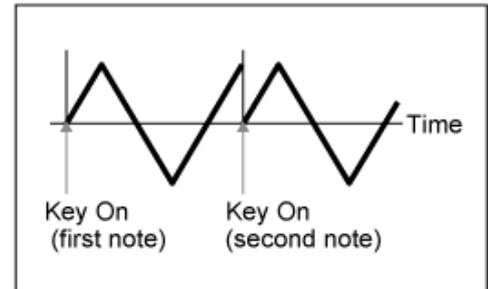
Setzt die Schwingung des LFOs zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: *Off, Each-on, 1st-on*

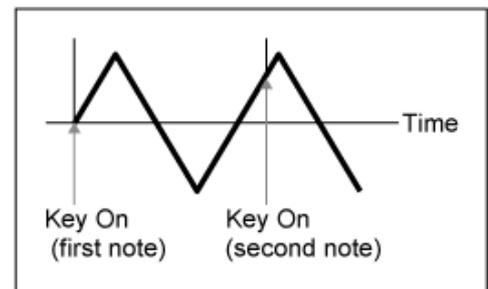
Off Setzt die Schwingung des LFO nicht zurück. Durch das Anschlagen einer Taste wird die Wellenform des LFOs gestartet, unabhängig von der Phase des LFOs zu diesem Zeitpunkt.



Each-on Setzt die Oszillation des LFOs jedes Mal zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird, und startet die Wellenform bei der Phase, die durch den Parameter *Phase* angegeben wird.



1st-on Setzt die Oszillation des LFOs jedes Mal zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird, und startet die Wellenform bei der Phase, die durch den Parameter *Phase* angegeben wird.



Wenn eine zweite Note gespielt wird, während die erste Note gehalten wird, wird die Wiedergabe nicht zurückgesetzt.

Loop (LFO Loop Switch)

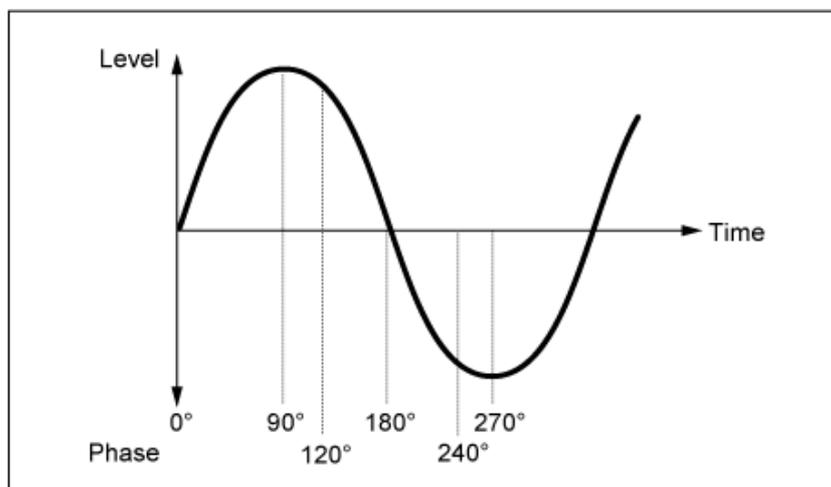
Stellt die *LFO Wave* (LFO-Wellenform) auf Loop-Wiedergabe (Wiederholungsschleife) oder One-Shot-Wiedergabe (einmalig) ein.

Einstellungen: Off, On

Phase (LFO Phase)

Sie können die Anfangsphase für die Zeit festlegen, in der die *LFO Wave* (LFO-Wellenform) zurückgesetzt wird.

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



Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Legt den Versatzwert für jedes Element auf *Phase* fest.

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

Display Element

Wird nur angezeigt, wenn *ExElemSw* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* eingeschaltet ist.

Sie können eine andere Zahl für die Gruppe von vier Elements auswählen, die *ElementPhaseOffset* und *ElementDepthRatio* entspricht.

Einstellungen: 1–8, 9–16, ..., 121–128 (bis zur Einstellung *Element Count*)

Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Dies wird als Versatzwert zur *Phase (LFO Phase)* für jedes Element angegeben.

Sie können die Anfangsphase für jedes Element festlegen, wenn *LFO Wave* (LFO-Wellenform) zurückgesetzt wird.

Wenn *ExElemSw* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* eingeschaltet ist, können Sie die Schalternummer wechseln, indem Sie das *Display Element* (Anzeigeelement) ändern.

Der tatsächliche Zahlenbereich, den Sie für *Element Phase Offset* verwenden können, hängt von dem Wert ab, der in *ElementCount* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* (Allgemein/Tonhöhe – Element-Einstellungen) festgelegt ist.

Destination (LFO Destination)

Legt die Funktion fest, die von der *LFO Wave* (LFO-Wellenform) gesteuert werden soll.

Einstellungen: *Insertion Effect A Parameter 1–24*, *Insertion Effect B Parameter 1–24*, *Level*, *Pitch*, *Cutoff*, *Resonance*, *Pan*, *E.LFO Speed*

Depth (LFO Depth)

Legt den Anteil der Steuerung der *LFO Wave* (LFO-Wellenform) für jedes *Destination* (Ziel) fest.

Einstellungen: 0–127

Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Passt den Anteil für jedes Element an.

Legen Sie diesen Parameter auf *Off* (Aus) fest, um den LFO auszuschalten.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte *Destination* (Ziel) mit Elements verknüpft ist.

Wenn *ExElemSw* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* (Allgemein/Tonhöhe – Element-Einstellungen) auf „On“ (Ein) eingestellt ist, können Sie die auf *Depth* eingestellte Elementnummer ändern, indem Sie das *Display Element* (Anzeigeelement) ändern.

Der tatsächliche Zahlenbereich, den Sie für den Anteil verwenden können, hängt von dem Wert ab, der in *ElementCount* auf dem Bildschirm *General/Pitch - ElementSettings* (Gemeinsam/Tonhöhe – Element-Einstellungen) festgelegt ist.

Einstellungen: *Off*, 0–127

User LFO Edit



Öffnet den Einstellungsbildschirm für „User LFO“ (User-LFO).

Sie können eine LFO-Wellenform aus bis zu 16 Schritten erstellen.



Cycle

Legt die Anzahl der LFO-Schritte fest.

Einstellungen: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

Slope

Legt die Änderungen am Verlauf der aktuell auf dem Bildschirm angezeigten Wellenform fest.

Einstellungen: Off (kein Verlauf), Up, Down, Up&Down

User LFO Step Value

Legt den Wert für die einzelnen Schritte fest.

Einstellungen: -64—+63

Template

Wählt die Vorlage für die LFO-Wellenform aus.



Element Edit

Inhalt

Osc/Tune

Waveform Edit

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element EQ

Element LFO

Osc/Tune (Oscillator/Tune) (Oszillator/Stimmung)



Auf dem Bildschirm *Osc/Tune* (Oszillator/Stimmung) können Sie den Oszillator für das Element einstellen.

Hier können Sie die Wellenform auswählen, die als Grundlage für den Klang verwendet wird, und den Tastenbereich sowie den Anschlagstärkenbereich des Elements festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Osc/Tune* (Oszillator/Stimmung)



Element Switch (Element-Schalter)

Schaltet das ausgewählte Element ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Waveform-Auswahl

Bank (Waveform Bank) (Bank (Waveform-Bank))

Number (Waveform Number) (Nummer (Waveform-Nummer))

Category (Waveform Category) (Kategorie (Waveform-Kategorie))

Sub Category (Waveform Sub Category) (Unterkategorie (Waveform-Unterkategorie))

Name (Waveform Name) (Name (Waveform-Name))

Zeigt den Namen der für das Element ausgewählten Waveform an.

Bank zeigt den Typ der Waveform (Preset, User und Library) an, der dem Element zugewiesen ist.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

XA Control (XA-Steuerung)

XA (Expanded Articulation) ist eine Funktion zum Erzeugen realistischer Klänge wie bei akustischen Instrumenten sowie zum Erstellen neuer Synthesizer-Sounds.

Sie können solche Sounds erzeugen, indem Sie die *XA Control (XA-Steuerung)* so einstellen, dass die Art und Weise festgelegt wird, wie das Element abgespielt wird.

Beispiel für die Einstellung der XA Control (XA-Steuerung)

- Glattes Legato erzeugen
Lassen Sie das Element zwischen einem Element wechseln, wobei *XA Control (XA-Steuerung)* auf *Normal* eingestellt ist und ein weiteres Element, bei dem die *XA Control (XA-Steuerung)* auf *Legato* eingestellt ist.
- Erzeugt Geräusche, wenn die Finger von den Tasten genommen werden.
Erstellen Sie ein Element, wobei *XA Control (XA-Steuerung)* auf *Key Off (Loslassklang)* eingestellt ist.
- Zufälligkeit für dieselbe Note erzeugen
Stellen Sie das Element mit der *XA Control (XA-Steuerung)* auf *Cycle* und ein weiteres mit *XA Control (XA-Steuerung)* auf *Random (Zufall)*.
- Erzeugen von Klängen, die für akustische Instrumente einzigartig sind
Einige Beispiele für Klänge, die nur für akustische Instrumente gelten, sind Obertöne und Palm

Mute auf der Gitarre, Zungenflattern auf der Flöte und Growlen auf dem Saxophon.
Richten Sie ein Element ein, wobei *XA Control* (XA-Steuerung) auf *A.Sw1 On*, *A.Sw2 On* oder *A.Sw Off* eingestellt ist, und steuern Sie über die Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] am oberen Bedienfeld.

HINWEIS

Sie können die [ASSIGN 1]- und [ASSIGN 2]-Tasten auch ein- oder ausschalten, indem Sie die im Common/Audio-Edit-Display festgelegte *Control* → *Control Number* (Controller → Controller-Nummer) von einem externen Gerät aus senden.

Einstellungen: *Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.Sw1 On, A.Sw2 On, A.Sw Off*

Normal: Wird als normales Element abgespielt.

Legato: Wird abgespielt, wenn *Mono/Poly* auf *Mono* eingestellt ist. Wenn Sie in Legato spielen, wird das Element, das auf *Legato* eingestellt ist, anstelle des Elements abgespielt, das auf *Normal* eingestellt ist.

Key Off: Wird abgespielt, wenn ein Finger von der Taste genommen wird.

Cycle (Schleife): Wird abgespielt, wenn eine Reihe von Elementen in *Cycle* (Schleife) festgelegt sind.

Random: Spielt die Elemente zufällig ab, wenn mehrere Elemente auf *Random* (Zufall) eingestellt sind.

A.Sw Off: Wird abgespielt, wenn die beide [ASSIGN 1]- und [ASSIGN 2]-Tasten auf Off eingestellt sind.

A.Sw1 On: Wird abgespielt, wenn die [ASSIGN 1]-Taste auf On eingestellt ist.

A.Sw2 On: Wird abgespielt, wenn die [ASSIGN 2]-Taste auf On eingestellt ist.

Elem Group (Element-Gruppe-Nummer)

Dieser Parameter dient zum Sortieren von Elementen mit derselben *XA Control* (XA-Steuerung)-Einstellung in Gruppen.

Wenn *XA Control* (XA-Steuerung) aller Elemente auf *Normal* eingestellt ist, ist diese Einstellung nicht wirksam.

Einstellungen: 1–8

Element Connect (Element-Verbindungsschalter)

Legt den Ausgang des Elements auf Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B fest.

Wenn Sie ihn auf *Thru* einstellen, werden die Insertion-Effekte umgangen.

Einstellungen: *Thru, InsA, InsB*

New Waveform (Neue Waveform)

Lädt das auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Audio-File als Waveform.

Edit Waveform (Waveform bearbeiten) erscheint, wenn eine Wellenform geladen wird.

Edit Waveform (Waveform bearbeiten)

Öffnet den Bildschirm *Waveform Edit* (Waveform-Bearbeitung).

Coarse (Grobstimmung)

Transponiert die Tonhöhe des Elements in Halbtonschritten.

Einstellungen: –48–+48

Fine (Feinstimmung)

Passt die Tonhöhe des Elements fein an.

Einstellungen: -64–63

Pitch/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe)

Legt fest, wie die Tonhöhenänderung auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: -64–63

Positiver Wert: Schnellere Anschlagstärkenwerte erzeugen eine höhere Tonhöhe.

Negativer Wert: Schnellere Anschlagstärkenwerte erzeugen eine niedrigere Tonhöhe.

0: Keine Tonhöhenänderung.

Fine/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Feinstimmung)

Legt fest, wie die Tonhöhenänderung in der Feinstimmung auf die Position der Taste reagiert.

Einstellungen: -64–63

Positive Werte: Die Tonhöhe sinkt, wenn Sie eine Taste im Bassbereich drücken, und die Tonhöhe steigt, wenn Sie eine Taste im Diskantbereich drücken.

Negative Werte: Die Tonhöhe steigt, wenn Sie eine Taste im Bassbereich drücken, und die Tonhöhe sinkt, wenn Sie eine Taste im Diskantbereich drücken.

Random (Anteil zufälliger Tonhöhenänderungen)

Ändert die Tonhöhe des Elements bei jedem Tastendruck zufällig.

Stellen Sie den Parameter auf einen größeren Wert ein, um mehr Tonhöhenänderungen zu erzeugen. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, bleibt die Tonhöhe unverändert.

Einstellungen: 0–127

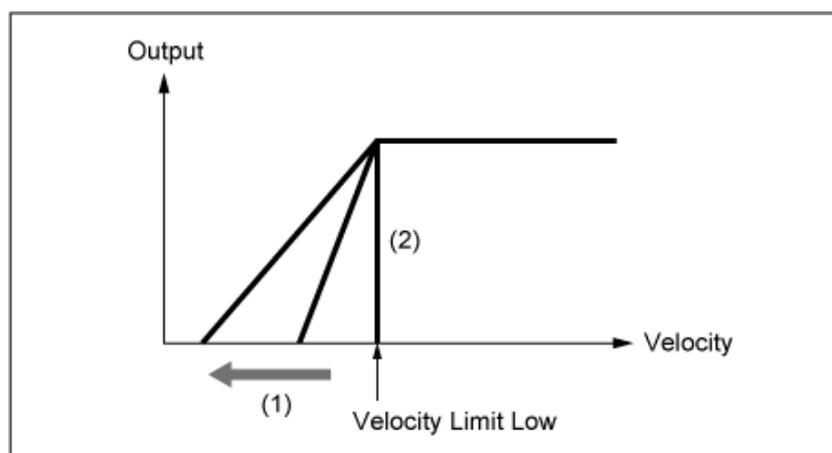
Vel Cross Fade (Velocity-Überblendung)

Stellt den Ausgangspegel des Oszillators so ein, dass er niedriger wird, wenn sich die Anschlagstärkenwerte bei Tastenanschlägen weiter von dem unter *Velocity Limit* (Velocity-Bereichsgrenze) eingestellten Wert entfernen.

Bei der Einstellung 0 wird kein Ton erzeugt, wenn die Anschlagstärke außerhalb der *Velocity Limit* (Velocity-Bereichsgrenze) liegt. Je größer der Wert, desto allmählicher nimmt der Ausgangspegel des Oszillators ab.

Einstellungen: 0–127

Wenn Level/Vel auf +0 eingestellt ist



- (1) Wenn ein größerer Wert verwendet wird, wird die Flankensteilheit nach links verschoben.
- (2) Bei der Einstellung von *Vel Cross Fade* auf 0 wird kein Ton erzeugt, wenn die Anschlagstärke außerhalb der *Velocity Limit* (Velocity-Bereichsgrenze) liegt.

Tempo Sync (Tempo-Synchronisationsschalter für Tastenanschlagsverzögerung)

Legt das Timing der *Key On Delay* (Tastenverzögerung) zur Synchronisierung mit dem Tempo fest.

Einstellungen: Aus, Ein

Length (Dauer der Tastenanschlagsverzögerung)

Legt die Verzögerungszeit vom Tastendruck bis zur Tonerzeugung fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *Tempo Sync* (Temposynchronisation) eingeschaltet ist („On“).

Einstellungen: 0–127

Length (Notenwert der Tastenanschlagsverzögerung)

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn *Tempo Sync* (Temposynchronisation) eingeschaltet ist („On“). Sie können das Timing für die *Key On Delay* (Tastenverzögerung) mithilfe von Musiknoten festlegen.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte Halbe), 1/4 × 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

Velocity Limit (Velocity-Bereichsgrenze)

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für die Wiedergabe der Element-Welle fest. Wenn dies so eingestellt ist, dass der höhere Wert an erster Stelle und der niedrigere Wert an zweiter Stelle steht (z. B. 93 bis 34), erklingt das Element nur bei den Anschlagstärken 1 bis 34 und 93 bis 127.

Einstellungen: 1–127

Note Limit (Notengrenze)

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

Wenn die erste angegebene Note höher als die zweite ist (z. B. C5 bis C4), wird das Element in den Bereichen C–2 bis C4 und C5 bis G8 abgespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Legt die Referenznote für *Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)* fest.

Die hier mit der Notenummer eingestellte Note wird ungeachtet der Einstellung bei *Pitch/Key* in der Normaltonhöhe abgespielt.

Einstellungen: C-2-G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Legt den Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten fest. Der Referenzpunkt ist der in *Center Key* angegebene Schlüssel.

Dieser Parameter ist nützlich für die Wiedergabe von Klängen ohne Tonhöhe, z. B. für Spezialeffekte, oder für die Wiedergabe eines Schlaginstruments als normaler Part oder für alle anderen Fälle, in denen der Tonhöhenunterschied nicht in Halbtönen erfolgen muss.

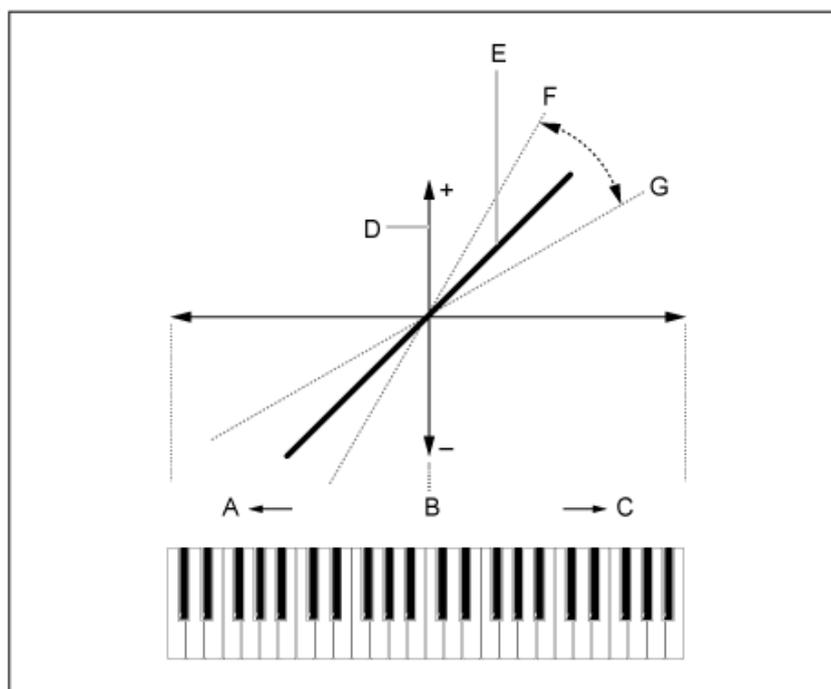
Einstellungen: -200%--+0%--+200%

+100% (Normaleinstellung): Der Tonhöhenunterschied zwischen den beiden Tasten nebeneinander wird auf einen Halbton eingestellt.

0%: Kein Tonhöhenunterschied zwischen den beiden Tasten und alle Tasten werden mit der Tonhöhe gespielt, die *Center Key* eingestellt ist.

Negativer Wert: Legt eine entgegengesetzte Tonhöhenreaktion fest, so dass tiefere Noten zu einer höheren Tonhöhe und höhere Noten zu einer niedrigeren Tonhöhe führen.

Pitch/Key and Center Key



A: Tiefere Noten

B: *Center Key*

C: Höhere Noten

D: Tonhöhenunterschied

E: Wenn *Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)* auf +100% eingestellt ist.

F: Größer

G: Kleiner



Öffnet den Bildschirm *Waveform Edit* (Waveform-Bearbeitung).

Hier können Sie die verschiedenen Key Banks einstellen, aus denen eine Waveform besteht.

- **Tasten-Banks**

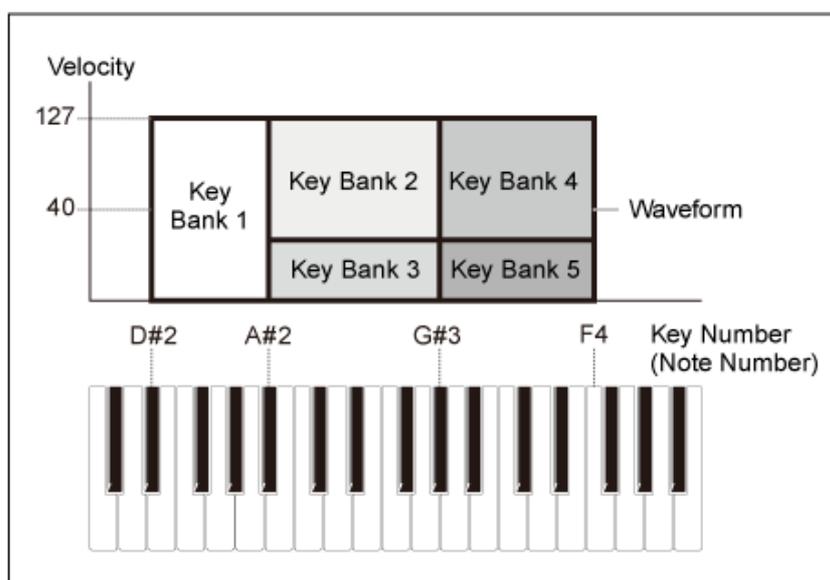
Bei einer Key Bank handelt es sich um digitale Daten, die aus einem kurzen Audiosegment wie Gesang oder anderen Klängen bestehen und in das Instrument geladen werden. Sie hat die gleichen Eigenschaften wie eine *wav*-Datei; um Verwirrung zu vermeiden, wird zur Unterscheidung von der Waveform jedoch ein anderer Name verwendet.

- **Key Banks und Waveforms**

Key Banks werden immer als Teil einer Waveform gespeichert.

Eine Waveform kann mehrere Key Banks aufnehmen. Sie können beispielsweise sogar ein paar Dutzend Key Banks in einer Waveform speichern. Wenn Sie mehrere Key Banks in einer Waveform speichern, können Sie jeder Key Bank einen Tastenbereich und einen Velocity-Bereich zuweisen, indem Sie *Note Limit* (Notengrenze) und *Velocity Limit* (Velocity-Bereichsgrenze) festlegen. Durch das Einrichten mehrerer Key Banks können Sie abhängig vom verwendeten Tastaturbereich und der Stärke Ihres Tastenanschlags verschiedene Key Bank-Sounds abspielen.

Beispiel für das Einrichten einer Key Bank und Waveform



- **Parts und Waveforms**

Eine Waveform muss in einen Part geladen werden, bevor sie abgespielt werden kann.

Sie können einem AWM2-Part über Elementbearbeitung in Part-Bearbeitung (AWM2) eine Waveform bzw. einem Drum-Part über Tastenbearbeitung in Drum-Part-Bearbeitung (AWM2) zuweisen.



Waveform

Zeigt den Namen der ausgewählten Waveform an.

Category (Waveform Category) (Kategorie (Waveform-Kategorie))

Sub Category (Waveform Sub Category) (Unterkategorie (Waveform-Unterkategorie))

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie der ausgewählten Waveform.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Name (Waveform Name)

Sie können die Waveform, die Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen mit bis zu 20 alphanumerischen Zeichen speichern. Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen eingeben können.

Total

Zeigt die Anzahl der Key Banks in der Waveform und die Gesamtgröße der Datenkapazität an.

Keybank (Keybank Number)

Zeigt die Key Bank-Nummer an.

Size (Keybank Size)

Zeigt die Gesamtgröße der Datenkapazität an.

Channel (Keybank Channel)

Zeigt an, ob die Key Bank stereo oder mono ist.

Velocity Limit

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

Einstellungen: 1–127

Note Limit

Legt den Notenbereich (niedrigste und höchste Noten) für die Wiedergabe der Key Bank fest.

Einstellungen: 1–127

Center Note

Legt die Tonart (Tonhöhe) der ursprünglichen Waveform-Daten fest.

Einstellungen: C–2–G8

Volume

Legt die Lautstärke der Key Bank fest.

Einstellungen: 0–255

Pan

Legt die Pan-Position (im Stereofeld) der Key Bank fest.

Einstellungen: L63 (Links) – C (Mitte) – R63 (Rechts)

Tune Coarse (Grobstimmung)

Verschiebt die Tonhöhe der Key Bank in Halbtonschritten.

Einstellungen: –64–+63

Tune Fine (Feinstimmung)

Zur Feineinstellung der Tonhöhe der Key Bank.

Einstellungen: –64–+63

Key Bank löschen

Löscht die Key Bank.

Key Bank hinzufügen

Fügt der Waveform eine Key Bank hinzu.

Pitch EG



Auf dem Bildschirm *Pitch EG* können Sie den Hüllkurvengenerator für den Oszillator einstellen. Durch Einstellen der PEG-Zeit (Pitch Envelope Generator) und des Pegels (des Ausmaßes der Tonhöhenänderung) können Sie festlegen, wie sich der Klang von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Klang verstummt, verändert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Pitch EG*



Hold Time (PEG Hold Time)

Legt fest, wie lange es dauert, die Tonhöhe am *Hold Level* (Hold-Pegel) ab dem Moment beizubehalten, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken.

Einstellungen: 0–127

Attack Time (PEG-Attack-Zeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe vom Ende der *Hold Time* (Hold-Zeit) zum *Attack Level* (Attack-Pegel) ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay1 Time (PEG-Zeit Decay 1)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe vom *Attack Level* (Attack-Pegel) zum *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay2 Time (PEG-Zeit Decay 2)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe vom *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) zum *Decay 2 Level* (Pegel Decay 2) ändert.

Einstellungen: 0–127

Release Time (PEG-Ausklingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe vom Loslassen der Taste den *Release Level* (Release-Pegel) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Hold Level (PEG-Hold-Pegel)

Legt den Tonhöhenpegel für den Moment fest, in dem Sie die Taste drücken.

Einstellungen: –128–+127

Attack Level (PEG-Attack-Pegel)

Legt die Tonhöhe fest, von der vom *Hold Level* (Hold-Pegel) geändert werden soll oder den Moment, in dem Sie eine Taste drücken.

Einstellungen: –128–+127

Decay1 Level (PEG-Pegel Decay 1)

Legt den nächsten Tonhöhenwert fest, von dem vom *Attack Level* (Attack-Pegel) geändert werden soll.

Einstellungen: -128—+127

Decay2 Level (PEG-Pegel Decay 2)

Legt den nächsten Tonhöhenwert fest, von dem vom *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) geändert werden soll.

Einstellungen: -128—+127

Release Level (PEG-Release-Pegel)

Legt die endgültige Tonhöhe fest, die nach dem Loslassen der Taste erreicht wird.

Einstellungen: -128—+127

Center Note (Mittlere Note der Empfindlichkeit der Skalierung der PEG-Zeiten)

Legt die Referenznote (oder eine zu drückende Taste) für *Time/Key* fest.

Mit der hier eingestellten Note (Taste) wird der resultierende Klang der in PEG eingestellten Tonhöhenänderung abgespielt.

Einstellungen: C-2–G8

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der PEG-Zeiten)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung des PEG auf die Position der Taste reagiert.

Die Änderungsgeschwindigkeit in PEG wird für die angegebene Taste in *Center Key* (mittlere Taste) verwendet.

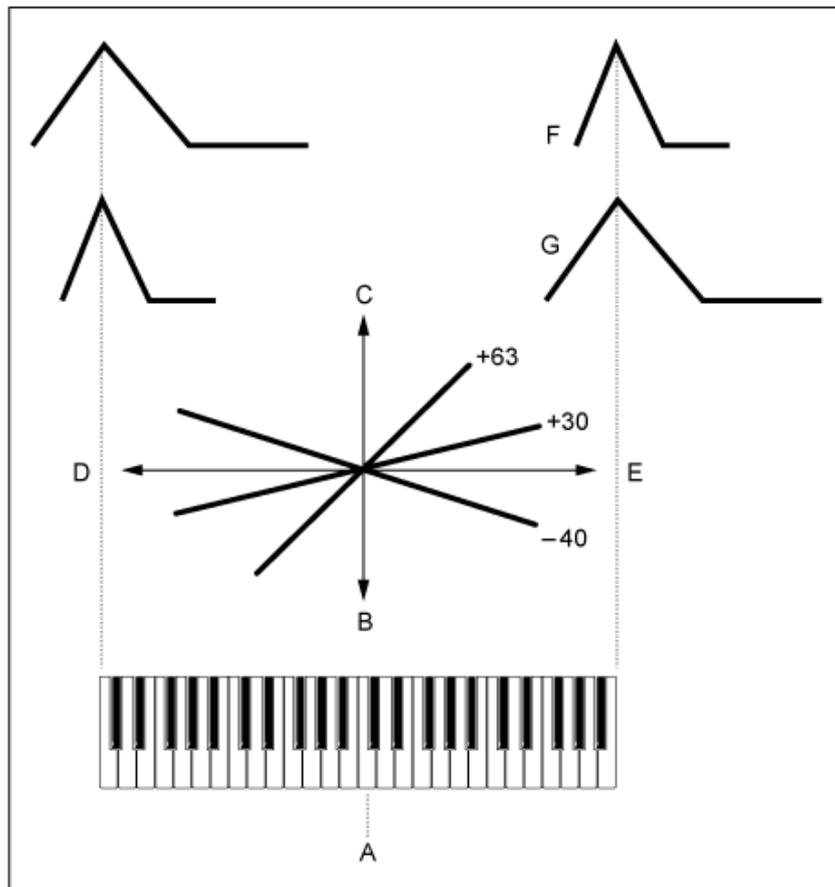
Einstellungen: -64—+63

Positiver Wert: Je höher die gedrückte Taste, desto schneller ändert sich die Tonhöhe des PEG.

Negativer Wert: Je höher die gedrückte Taste, desto langsamer ändert sich die Tonhöhe des PEG.

0: Keine PEG-Änderungen unabhängig von der Tastenposition.

Time/Key und Center Note



- A: Center Note
- B: Langsam
- C: Schnell
- D: Tiefe Note
- E: Hohe Note
- F: Positiver Wert
- G: Negativer Wert

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung des PEG auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

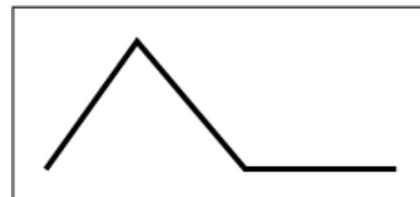
Stellen Sie zunächst den Zeitwert in *Segment* und dann den Anschlagempfindlichkeitswert in *Time/Vel* ein.

Einstellungen: *Time/Vel:* -64—+63

Positiver Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto schneller sind die Änderungen im PEG.

Negativer Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto langsamer die Änderungen im PEG; langsame Anschlagstärken führen zu schnelleren PEG-Änderungen.

0: Keine PEG-Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.



Schnelle Anschlagstärke (Tonhöhenänderung erfolgt schnell)

Langsame Anschlagstärke (Tonhöhenänderung erfolgt langsam)

Einstellungen: *Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All*

Attack: *Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack Time*

Atk+Dcy: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Decay 1 Time.*

Decay: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Decay Time.*

Atk+Rls: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Release Time.*

All: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst die zeitbezogenen Einstellungen in PEG.*

PEG Depth (PEG-Anteil)

Legt den Tiefenbereich der vom PEG gesteuerten Tonhöhenänderungen fest.

Einstellungen: -64—+63

0: Keine Tonhöhenveränderung.

Je weiter die Tiefe von einem Wert 0 entfernt ist, desto größer wird die Tonhöhenänderung.

Negativer Wert: Tonhöhenänderung wird invertiert.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Legt fest, wie der vom PEG gesteuerte Tiefenbereich der Tonhöhenänderung auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Außerdem können Sie mit der Einstellung *Curve* festlegen, wie *PEG Depth* auf die Anschlagstärke reagiert. Die vertikale Achse stellt die Anschlagstärke dar, während die horizontale Achse den Tiefenbereich der Tonhöhenänderungen darstellt.

Einstellungen: *Depth/Vel:* -64—+63

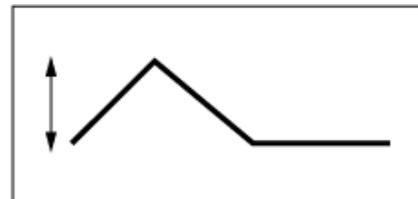
Positiver Wert: Schnelle Anschlagstärke erweitert den Tiefenbereich des PEG, während eine langsame Anschlagstärke den Tiefenbereich verengt.

Negativer Wert: Schnelle Anschlagstärke verengt den Tiefenbereich des PEG, während eine langsame Anschlagstärke den Tiefenbereich erweitert.

0: Keine PEG-Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.

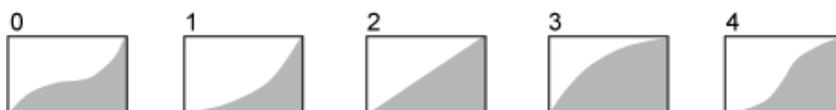


Schnelle Anschlagstärke
(der Tiefenbereich bei der Tonhöhenänderung ist weiter)



Langsame Anschlagstärke
(der Tiefenbereich bei der Tonhöhenänderung ist enger)

Einstellungen: *Curve:* 0—4



Filter



Type



Auf dem Bildschirm *Type* können Sie einen Filtertyp für das Element auswählen. Je nach dem hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Filter* → *Type*



Filtertyp

Legt den Filter für das Element fest.

Die auf diesem Instrument verfügbaren Filter sind in vier Typen gruppiert: LPF, HPF, BPF und BEF.

Einstellungen: *LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru*

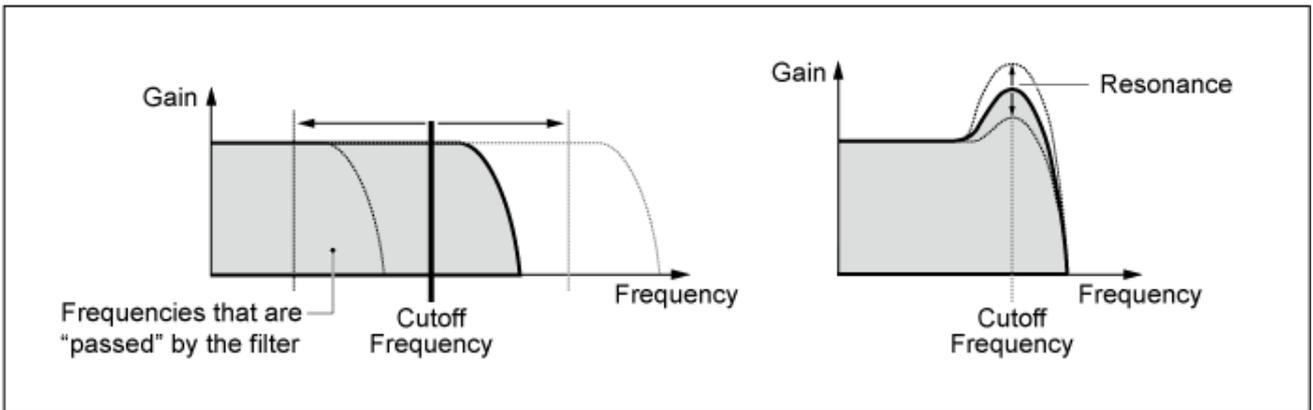
• LPF

Dieser Filtertyp schneidet die Signale über dem in *Cutoff Frequency* (Grenzfrequenz) eingestellten Wert ab.

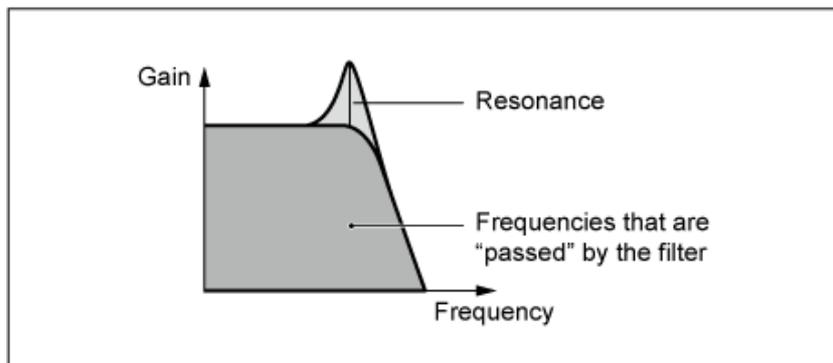
Der Klang wird heller, wenn Sie die Grenzfrequenz erhöhen, da mehr hochfrequente Signale vom Filter durchgelassen werden; umgekehrt wird er dunkler, wenn Sie die Grenzfrequenz senken, da mehr hochfrequente Signale vom Filter abgeschnitten oder blockiert werden. Außerdem können

Sie mit *Resonance* (Resonanz) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht.

Dieser Filtertyp ist sehr verbreitet und hilfreich bei der Erzeugung klassischer Synthesizer-Sounds.



LPF24D: Ein dynamischer Tiefpassfilter mit -24dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalisound. Verglichen mit dem Typ LPF24A kann dieser Filter einen ausgeprägteren Resonanzeffekt erzeugen.



LPF24A: Ein digitaler, dynamischer Tiefpassfilter mit ähnlichen Eigenschaften wie ein analoger Synthesizer-Filter vierter Ordnung.

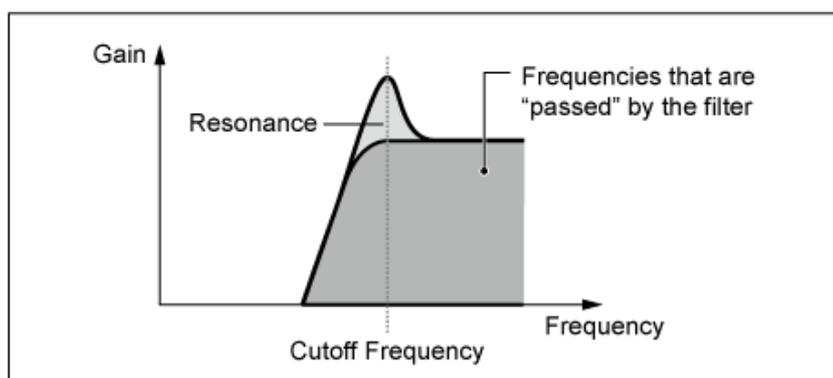
LPF18: Tiefpassfilter dritter Ordnung mit -18 dB/Okt .

LPF18s: Tiefpassfilter dritter Ordnung mit -18 dB/Okt . Dieser Filter hat einen glatteren Cutoff-Verlauf als der Typ LPF18.

- **HPF**

Dieser Filtertyp lässt Signale oberhalb der Grenzfrequenz (Cutoff) durch.

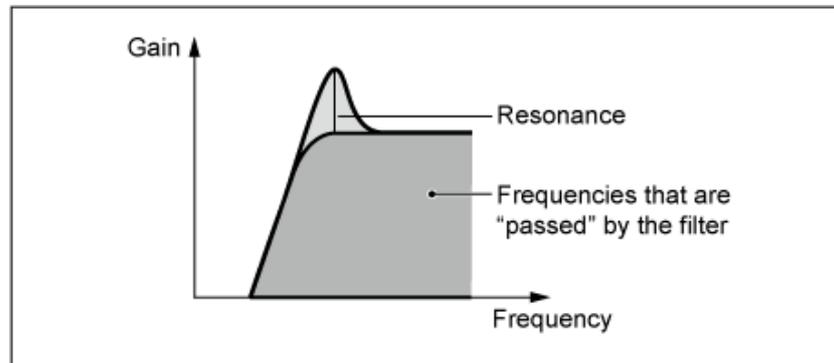
Außerdem können Sie mit *Resonance* (Resonanz) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht.



LPF12+HPF12: Eine serielle Kombination aus einem Tiefpassfilter und einem Hochpassfilter mit jeweils -12 dB/Oktave. Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können *HPF Cutoff* und *HPF Key Follow Sensitivity* eingestellt werden.

LPF6+HPF12: Eine serielle Kombination aus einem Tiefpassfilter mit -6 dB/Oktave und einem Hochpassfilter mit -12 dB/Oktave. Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können *HPF Cutoff* und *HPF Key Follow Sensitivity* eingestellt werden.

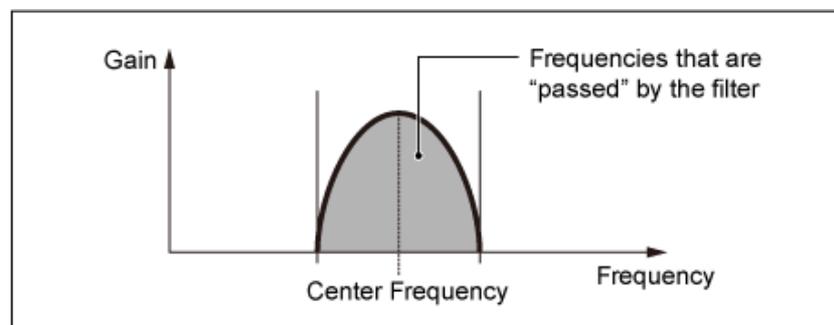
HPF24D: Ein dynamischer Hochpassfilter mit -24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalisound. Dieser Filter kann einen ausgeprägten Resonanzeffekt erzeugen.



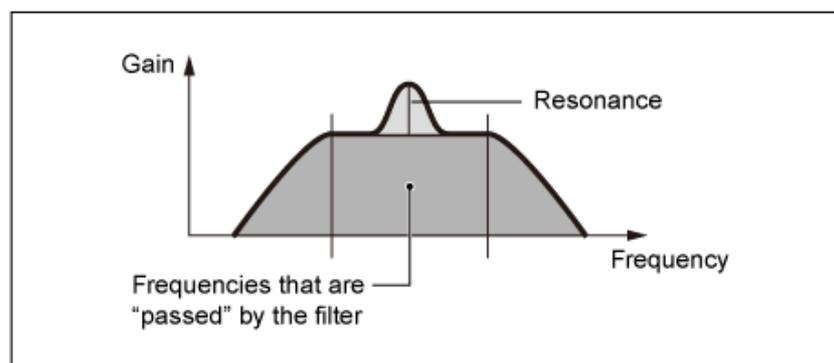
HPF12: Digitaler Hochpassfilter mit -12 dB/Okt.

- **BPF**

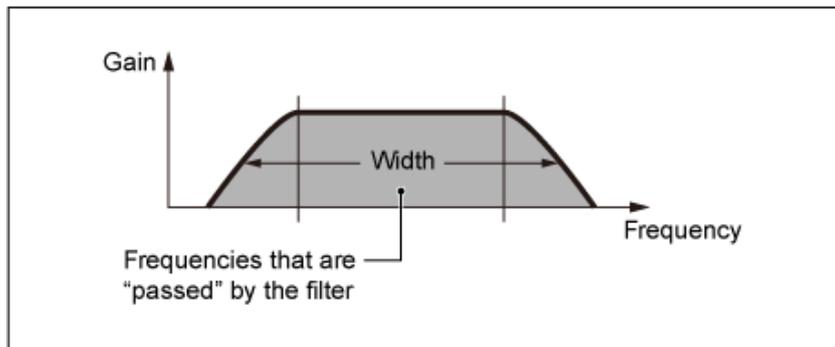
Dieser Filtertyp lässt nur Signale für ein bestimmtes Frequenzband (Grenzfrequenz) durch und schneidet alle anderen Signale ab.



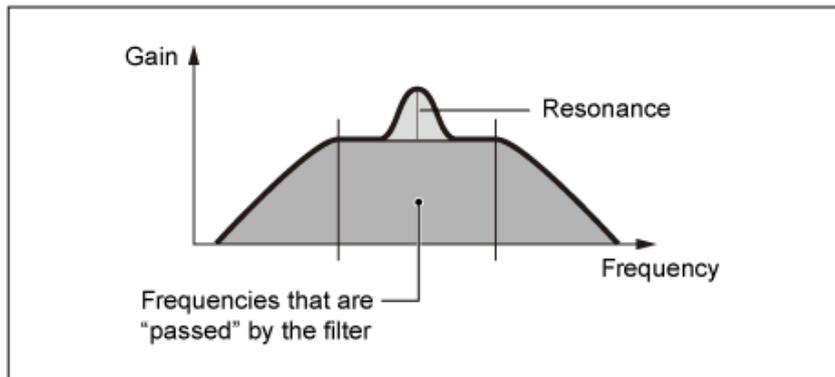
BPF12D: Eine Kombination eines HPF und eines LPF mit -12 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalisound.



BPFw: Ein BPF mit -12 dB/Oktave, das HPF- und LPF-Filter so kombiniert, dass breitere Bandbreiteneinstellungen möglich sind.

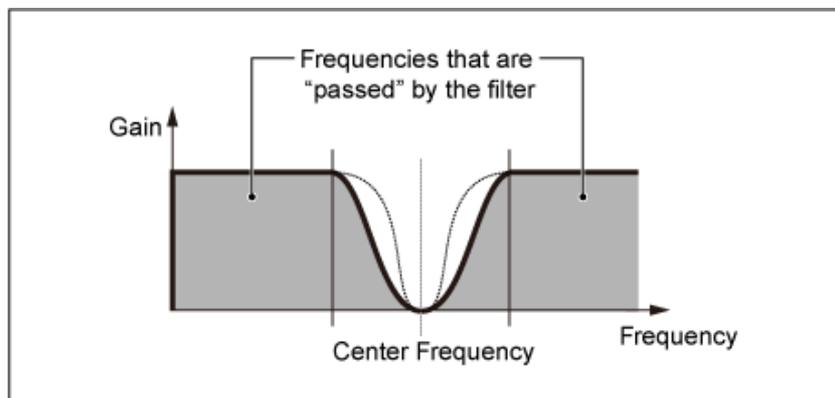


BPF6: Eine Kombination aus einem HPF und einem LPF mit -6dB/Okt .



- **BEF**

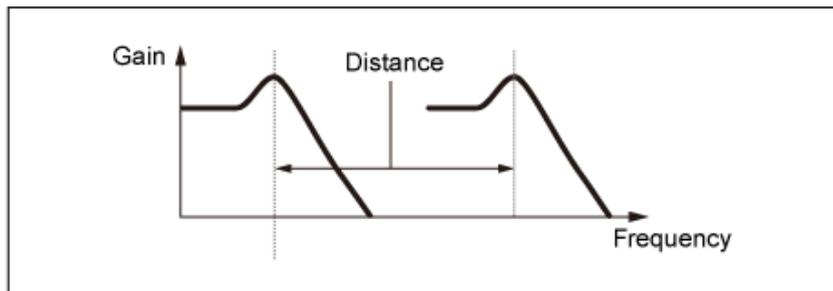
Der Bandsperrefilter hat die entgegengesetzte Wirkung auf den Klang wie der Bandpassfilter. Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können Sie die Grenzfrequenz einstellen, in deren Umfeld das Audio-Signal ausgefiltert (gesperrt) wird.



BEF12: Bandsperrefilter mit -12 dB/Okt .

BEF6: Bandsperrefilter mit -6 dB/Okt .

DualLPF: Zwei parallel geschaltete Tiefpassfilter mit -12 dB/Oktave . Sie können den Abstand zwischen den beiden Grenzfrequenzen einstellen. Das Ergebnis des Filters wird auf dem Bildschirm angezeigt.

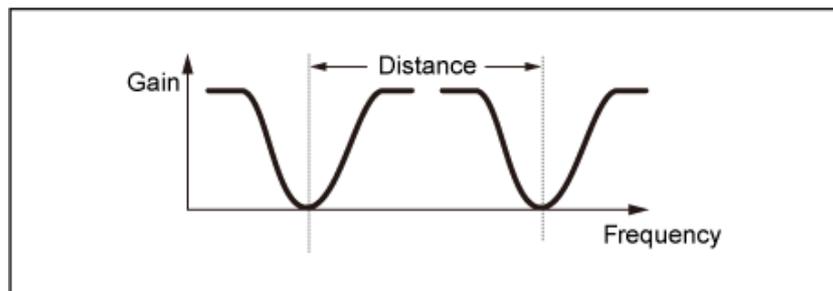


Die niedrigere Cutoff-Frequenz wird direkt im Display eingestellt
(die höhere Cutoff-Frequenz wird automatisch eingestellt).

DualHPF: Zwei parallel geschaltete Hochpassfilter mit -12 dB/Oktave.

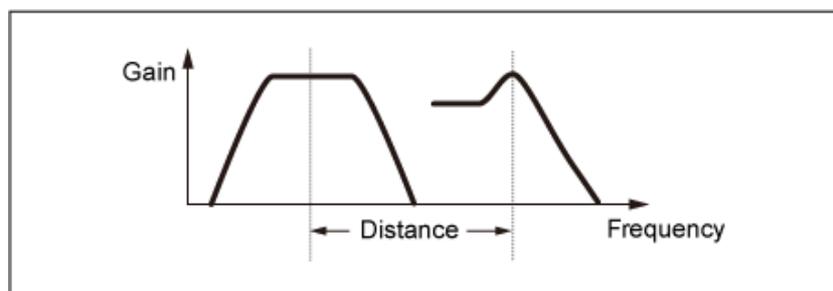
DualBPF: Zwei parallel geschaltete Bandpassfilter mit -6 dB/Oktave.

DualBEF: Zwei in Reihe geschaltete Bandsperfilter mit -6 dB/Oktave.



Die niedrigere Cutoff-Frequenz wird direkt im Display eingestellt
(die höhere Cutoff-Frequenz wird automatisch eingestellt).

LPF12+BPF6: Eine parallele Kombination aus einem Tiefpassfilter mit -12 dB/Oktave und einem Bandpassfilter mit -6 dB/Oktave. Sie können den Abstand zwischen den beiden Grenzfrequenzen einstellen.



Die niedrigere Cutoff-Frequenz wird direkt im Display eingestellt
(die höhere Cutoff-Frequenz wird automatisch eingestellt).

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Hiermit wird die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) festgelegt.

Die hier eingestellte Frequenz wird vom Filter verwendet, der in *Type* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–1023

Cutoff/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Grenzfrequenz)

Legt fest, wie die Grenzfrequenz auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: -64—+63

Positive Werte: Je schneller die Anschlagstärke, desto höher wird der Cutoff-Frequenzwert.

Negative Werte: Je langsamer die Anschlagstärke, desto höher wird der Cutoff-Frequenzwert.

0: Keine Änderungen für die Grenzfrequenz durch Anschlagstärke.

Resonance (Filter Resonance)

Width (Filter Width)

Der hier angezeigte Parameter variiert je nach Einstellung von *Filter Type*. *Resonance* wird für LPF, HPF, BPF (ohne BPFw) oder BEF angezeigt, und *Width* wird für BPFw angezeigt.

Für *Resonance* gibt dieser Parameter die Stärke der Resonanz an. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem Cutoff-Parameter einen speziellen Charakter.

Beim BPFw wird dieser Parameter verwendet, um die Breite der Frequenzen anzupassen, die vom Filter durchgelassen werden.

Dieser Parameter ist für einige Filtertypen ggf. nicht verfügbar.

Einstellungen: 0–127

Res/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Filterresonanz)

Legt fest, wie der Resonanzpegel auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Dieser Parameter ist für einige Filtertypen ggf. nicht verfügbar.

Einstellungen: -64—+63

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto größer wird die *Resonance* (Resonanz).

Negativer Wert: Je niedriger die Anschlagstärke, desto größer wird die *Resonance* (Resonanz).

0: *Resonance*-Wert ändert sich nicht.

Cutoff/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Filter-Grenzfrequenz)

Legt fest, wie der Cutoff-Frequenzpegel des Filters auf die Tastenposition reagiert.

Der Referenzpunkt ist die Grenzfrequenz für die Taste, die in *Center Key* eingestellt ist.

Einstellungen: -200%—+200%

Positive Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto niedriger wird die Grenzfrequenz; je höher die gespielte Taste, desto höher wird die Grenzfrequenz.

Negative Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto höher wird die Grenzfrequenz; je höher die gespielte Taste, desto niedriger wird die Grenzfrequenz.

Abstand

Bestimmt den Abstand zwischen den Grenzfrequenzen der Filtertypen Dual und LPF12+BPF6.

Dieser Parameter ist für einige Filtertypen ggf. nicht verfügbar.

Einstellungen: -128—+127

HPF-Cutoff (HPF-Grenzfrequenz)

Legt die Arbeitsfrequenz für die Funktionen fest, die die Filter-Grenzfrequenz steuern, und wie schnell sich der FEG entsprechend der Key-Follow-Einstellung von HPF ändert.

Eine Erhöhung des Werts führt zu einer höheren Grenzfrequenz und die Tieffrequenzsignale werden abgeschnitten oder blockiert, um den Klang heller zu machen. Eine Verringerung des Werts führt zu einer höheren Grenzfrequenz und die Tieffrequenzsignale werden durchgelassen, um den Klang dunkler zu machen.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Filtertyp auf LPF12+HPF12 oder LPF6+HPF12 eingestellt ist.

Einstellungen: 0–1023

HPF-Cutoff/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der HPF-Filter-Grenzfrequenz)

Legt den Pegel der Grenzfrequenz des Hochpassfilters entsprechend der Position der Taste fest. Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der *Filter Type* auf LPF12+HPF12 oder LPF6+HPF12 eingestellt ist.

Einstellungen: –200%–+200%

Positive Werte Je tiefer die gespielte Taste, desto niedriger wird die Grenzfrequenz; je höher die gespielte Taste, desto höher wird die Grenzfrequenz.

Negative Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto höher wird die Grenzfrequenz; je höher die gespielte Taste, desto niedriger wird die Grenzfrequenz.

Gain (Filter Gain) (Verstärkung (Filterverstärkung))

Legt die Verstärkung fest (an die Filtereinheit gesendete Signale).

Durch Verringern des Werts wird die Lautstärke des Elements verringert.

Einstellungen: 0–255

Filter EG



Auf der Bildschirmanzeige *Filter EG* können Sie den Filterhüllkurvengenerator (FEG) für das Element festlegen.

Mit dem FEG können Sie den Grad (oder Pegel) der Änderungen der Grenzfrequenz und die Art und Weise einstellen, wie sich diese Änderungen im Laufe der Zeit entwickeln, angefangen von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, bis zu dem Moment, in dem der Klang abklingt.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Filter* → *Filter EG*



Hold Time (FEG Hold Time)

Legt fest, wie lange es dauert, die Grenzfrequenz am *Hold Level* (Hold-Pegel) ab dem Moment beizubehalten, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken.

Einstellungen: 0–127

Attack Time (FEG-Attack-Zeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Grenzfrequenz vom Ende der *Hold Time* (Hold-Zeit) zum *Attack Level* (Attack-Pegel) ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay1 Time (FEG-Zeit Decay 1)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Grenzfrequenz vom *Attack Level* (Attack-Pegel) zum *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay2 Time (FEG-Zeit Decay 2)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Grenzfrequenz vom *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) zum *Decay 2 Level* (Pegel Decay 2) ändert.

Einstellungen: 0–127

Release Time (FEG-Ausklingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Grenzfrequenz vom Loslassen der Taste den *Release Level* (Release-Pegel) erreicht.

Einstellungen: 0–127

Hold Level (FEG-Hold-Pegel)

Legt die Grenzfrequenz in dem Moment fest, in dem Sie die Taste drücken.

Einstellungen: –128–+127

Attack Level (FEG-Attack-Pegel)

Legt fest, dass sich der Grenzfrequenzwert ändert, nachdem Sie die Taste gedrückt haben.

Einstellungen: –128–+127

Decay1 Level (FEG-Pegel Decay 1)

Legt den nächsten Grenzfrequenzwert fest, von dem vom *Attack Level* (Attack-Pegel) geändert werden soll.

Einstellungen: -128—+127

Decay2 Level (FEG-Pegel Decay 2)

Legt die Grenzfrequenz fest, die beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: -128—+127

Release Level (FEG-Release-Pegel)

Legt den nächsten Grenzfrequenzwert fest, nachdem Sie die Taste loslassen.

Einstellungen: -128—+127

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Legt die Referenznote (oder eine zu drückende Taste) für *Time/Key* fest.

Mit der hier eingestellten Note (Taste) wird die Änderungsgeschwindigkeit der in der Filterhüllkurve eingestellten Grenzfrequenz unverändert verwendet.

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der FEG-Zeiten)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Frequenzänderung des FEG auf die Position der Taste reagiert.

Die Änderungsgeschwindigkeit in FEG wird für die angegebene Taste in *Center Key* (mittlere Taste) verwendet.

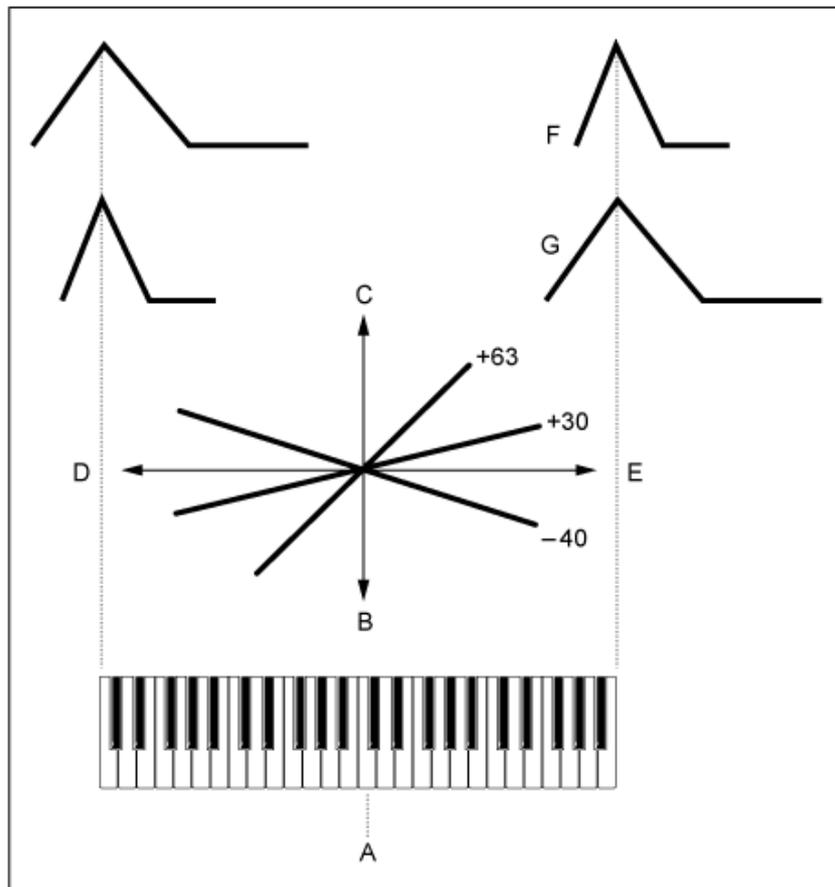
Einstellungen: -64—+63

Positive Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgt die FEG-Änderung; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgt die FEG-Änderung.

Negative Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto schneller erfolgt die FEG-Änderung; je höher die gespielte Taste, desto langsamer erfolgt die FEG-Änderung.

0: Keine FEG-Änderungen unabhängig von der Tastenposition.

Time/Key und Center Key



- A: Center Key
- B: Langsam
- C: Schnell
- D: Niedrige Taste
- E: Hohe Taste
- F: Positiver Wert
- G: Negativer Wert

Einstellungen: C-2-G8

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

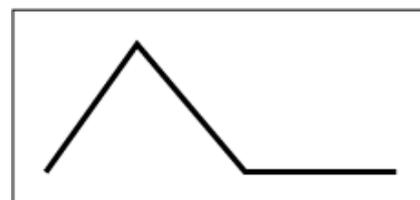
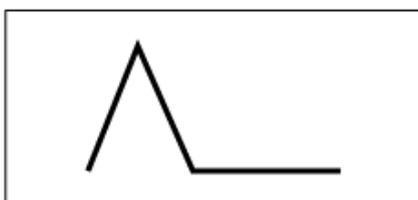
Legt fest, wie die Grenzfrequenz auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert. Stellen Sie zunächst den Zeitwert im Segment und dann den Anschlagempfindlichkeitswert in *Time/Vel* ein.

Einstellungen: *Time/Vel:* -64—+63

Positiver Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto schneller sind die FEG-Änderungen.

Negativer Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto langsamer die FEG-Änderungen; langsame Anschlagstärken führen zu schnelleren FEG-Änderungen.

0: Keine Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.



Schnelle Anschlagstärke
(schnelle Änderungen der Grenzfrequenz)

Langsame Anschlagstärke
(langsame Änderungen der Grenzfrequenz)

Einstellungen: *Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All*

Attack: *Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack Time.*

Atk+Dcy: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Decay 1 Time.*

Decay: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Decay Time.*

Atk+Rls: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Release Time.*

All: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst die zeitbezogenen Einstellungen in FEG.*

FEG Depth (FEG-Anteil)

Legt den Tiefenbereich für die vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung fest.

Einstellungen: -64—+63

0: Keine Änderungen für die Grenzfrequenz durch den *Filter EG*.

Der Tiefenbereich der Grenzfrequenzänderung wird breiter, wenn die Einstellung weit vom Wert 0 entfernt ist.

Bei negativen Werten werden die Änderungen der Grenzfrequenz umgekehrt.

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Legt fest, wie die vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung auf die Anschlagstärke (die Stärke des Tastendrucks) reagiert.

Außerdem können Sie mit der Einstellung *Curve* festlegen, wie *FEG Depth* auf die Anschlagstärke reagiert.

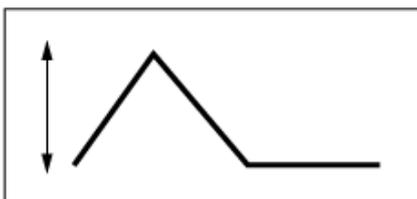
Die vertikale Achse stellt die Anschlagstärke dar, während die horizontale Achse den Tiefenbereich der Grenzfrequenzänderungen darstellt.

Einstellungen: *Depth/Vel:* -64—+63

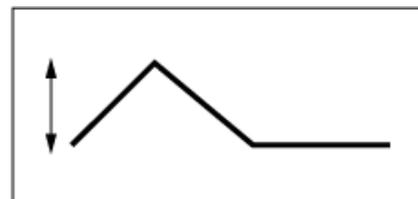
Positive Werte: Schnelle Anschlagstärke erweitert den Tiefenbereich der *Filter EG*-Änderungen, während eine langsame Anschlagstärke den Tiefenbereich verengt.

Negative Werte: Schnelle Anschlagstärke verengt den Tiefenbereich der *Filter EG*-Änderungen, während eine langsame Anschlagstärke den Tiefenbereich erweitert.

0: Die Grenzfrequenz reagiert nicht auf die Anschlagstärke.

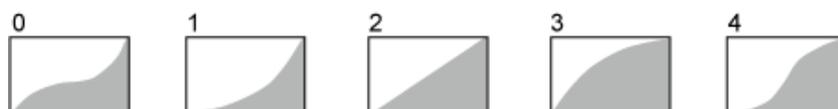


Schnelle Anschlagstärke
(der Tiefenbereich bei der
Grenzfrequenzänderung ist weiter)



Langsame Anschlagstärke
(der Tiefenbereich bei der
Grenzfrequenzänderung ist enger)

Einstellungen: *Curve:* 0—4



Scale



Auf dem Bildschirm *Scale* (Skala) können Sie die Filterskalierung für das Element einstellen. Mit der Filterskalierungsfunktion können Sie die Grenzfrequenz des Filters abhängig von der Tonhöhe ändern.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Filter* → *Scale*



Übergangspunkt (Haltepunkt der Filter-Cutoff-Skalierung) 1–4

Legt die Notennummern von vier Punkten fest, die auf *Cutoff Offset* (Versatz der Grenzfrequenzen) eingestellt werden sollen.

Einstellungen: C–2–G8

HINWEIS

Die Notennummern für *Break Points* 1 bis 4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Cutoff-Offset (Filter-Cutoff-Skalierungsversatz) 1–4

Legt den Wert fest, der den Cutoff an allen vier Haltepunkten erhöht oder verringert.

Einstellungen: –128–+127

HINWEIS

- Wenn der Versatzwert über oder unter dem Cutoff-Wert liegt, überschreitet die Cutoff-Frequenz nie die Einstellungen.
- Für alle Noten unterhalb von *Break Point 1* wird der Wert auf die Grenzfrequenz von *Break Point 1* gesetzt. Für alle Noten oberhalb von *Break Point 4* wird der Wert auf die Grenzfrequenz von *Break Point 4* gesetzt.

Amplitude



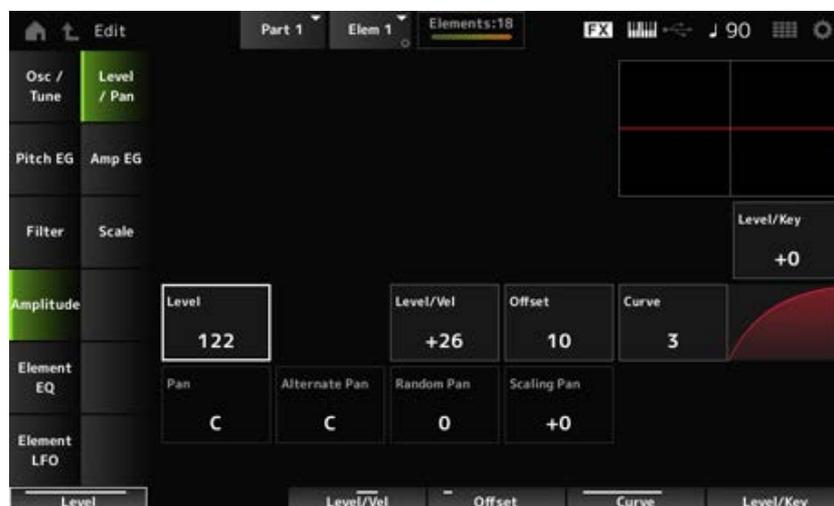
Level/Pan (Pegel/Panorama)



Auf dem Bildschirm *Level/Pan* können Sie Level und Pan (Position im Stereofeld) für jedes Element einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Amplitude* → *Level/Pan*



Level/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Pegel)

Legt fest, wie die Lautstärke jedes Elements auf die Tastenposition reagiert. Der Referenzpunkt ist die in *Center Key* angegebene Lautstärke.

Einstellungen: -64—+0—+63

Positive Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto geringer wird die Lautstärke; je höher die gespielte Taste, desto höher wird die Lautstärke.

Negative Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto höher wird die Lautstärke; je höher die gespielte Taste, desto geringer wird die Lautstärke.

Level (Element-Pegel)

Legt den Ausgangspegel (Lautstärke) für jedes Element fest.

Einstellungen: 0–127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Offset (Level Velocity Offset)

Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Legt fest, wie der Pegel (Lautstärkepegel) auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert. Offset passt alle in *Level/Vel* angegebenen Einstellungen an. Wenn der Wert 127

überschreitet, wird die Anschlagstärke auf 127 gesetzt. Außerdem können Sie mit der Einstellung *Curve* festlegen, wie die Lautstärke auf die Anschlagstärke reagiert. Die vertikale Achse stellt die Anschlagstärke dar, während die horizontale Achse den Bereich der Lautstärkeänderungen darstellt.

Einstellungen: *Level/Vel:* -64–+63

Positiver Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

Negativer Wert: Je langsamer die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

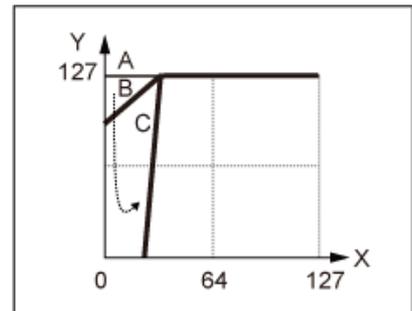
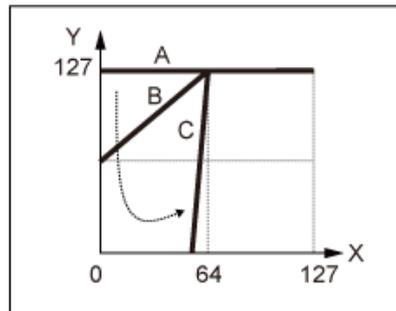
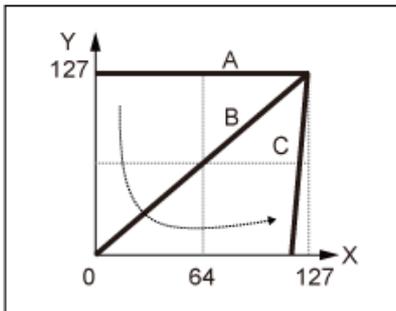
0: Keine Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.

Einstellungen: *Offset:* 0–127

Offset (Level Velocity Offset) =
0

Offset (Level Velocity Offset) =
64

Offset (Level Velocity Offset) =
96



A: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) =* 0

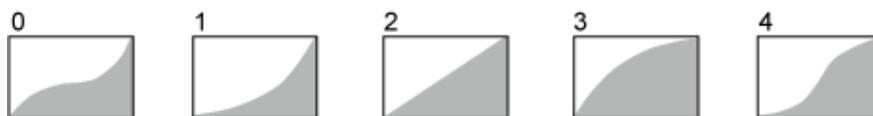
B: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) =* 32

C: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) =* 64

X: Anschlagstärke des Moments, in dem die Taste gedrückt wird

Y: Anschlagstärkenwert, der an den internen Klangerzeuger gesendet wird

Einstellungen: *Curve:* 0–4



Pan (Element-Panorama)

Bestimmt die Pan-Position (im Stereofeld) des Elements.

Wenn für die Elemente innerhalb eines Parts rechte und linke Pan-Einstellungen vorhanden sind, kann es schwierig sein, das Ergebnis der Pan-Einstellung zu hören.

Einstellungen: L63–C–R63

Alternate Pan (Tiefe des alternierenden Panorama)

Bestimmt den Betrag, um den das Tonsignal bei jedem neuen Tastenanschlag abwechselnd rechts und links positioniert wird.

Der in *Pan* eingestellte Wert ist die Mittelposition für die Rechts- und Linksbewegung der Stereoposition.

Einstellungen: L64–C–R63

Random Pan (Tiefe der zufälligen Panoramaposition)

Bestimmt den Betrag, um den das Tonsignal bei jedem neuen Tastenanschlag zufällig rechts und links positioniert wird.

Der in *Pan* eingestellte Wert ist die Mittelposition im Stereofeld.

Einstellungen: 0–127

Skalierungspfanne (Tiefe der Skalierung der Pan-Position)

Legt fest, wie sich die Position der von Ihnen gedrückten Taste auf die Position der Stereopositionseinstellung auswirkt.

Der in *Pan* eingestellte Wert ist die Position für C3.

Einstellungen: –64–+0–+63

Positive Werte: Die Pan-Position wird für tiefere Tasten nach links und für höhere Tasten nach rechts skaliert.

Negative Werte: Die Pan-Position wird für tiefere Tasten nach rechts und für höhere Tasten nach links skaliert.

Amp EG



Auf der Bildschirmanzeige *Amp EG* können Sie die AEG-Zeit (Amplitudenhüllkurvengenerator) für das Element festlegen. Damit können Sie bestimmen, wie sich die Lautstärke von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, bis zum Abklingen des Tons ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Amplitude* → *Amp EG*



Attack Time (AEG-Attack-Zeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke vom Loslassen der Taste auf der Tastatur den *Attack Level*-Wert erreicht.

Einstellungen: 0–127

Decay 1 Time (AEG-Zeit Decay 1)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Lautstärke vom *Attack Level* (Attack-Pegel) zum *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay 2 Time (AEG-Zeit Decay 2)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Lautstärke vom *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) zum *Decay 2 Level* (Pegel Decay 2) ändert.

Einstellungen: 0–127

Release Time (AEG-Ausklingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste abklingt.

Einstellungen: 0–127

AEG-Anfangspegel

Legt die Lautstärke für den Moment fest, in dem Sie die Taste drücken.

Einstellungen: 0–127

AEG Attack Level

Legt die Lautstärke fest, zu der nach dem Drücken einer Taste geändert werden soll.

Einstellungen: 0–127

AEG Decay 1 Level

Legt den nächsten Lautstärkewert fest, von dem vom *Attack Level* (Attack-Pegel) geändert werden soll.

Einstellungen: 0–127

AEG Decay 2 Level

Legt die Lautstärke fest, die beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: 0–127

Center Note (Mittlere Note der Skalierung der AEG-Zeiten)

Legt die Referenznote (oder eine zu drückende Taste) für *Time/Key* fest. Mit der hier eingestellten Note (Taste) wird der resultierende Klang der in PEG eingestellten Tonhöhenänderung abgespielt.

Einstellungen: C–2–G8

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Lautstärkeänderungen in AEG auf die Tastenposition reagiert. Die Geschwindigkeitsänderung in AEG wird für die angegebene Taste in *Center Note* (mittlere Taste) verwendet.

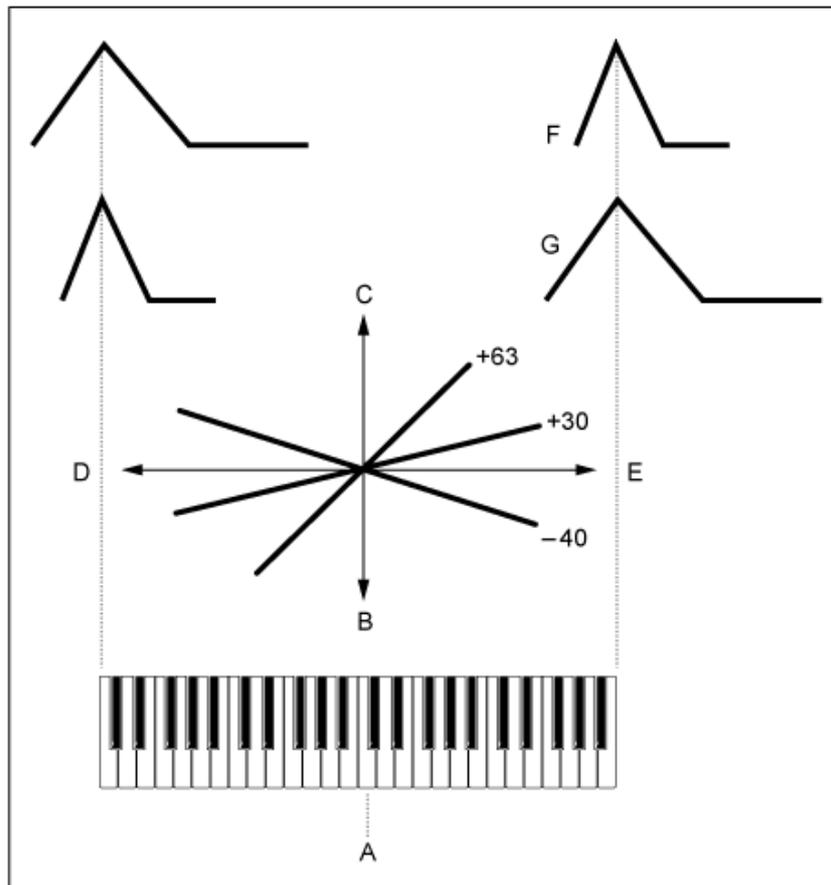
Einstellungen: –64–+63

Positive Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen.

Negative Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto schneller erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen; je höher die gespielte Taste, desto langsamer erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen.

0: Keine AEG-Lautstärkeänderungen unabhängig von der Tastenposition.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) und Center Note (AEG Time Key Follow Center Note)



- A: Center Note
- B: Langsam
- C: Schnell
- D: Tiefe Tasten
- E: Hohe Tasten
- F: Positive Werte
- G: Negative Werte

Release Adj (Release-Einstellung für Skalierungsempfindlichkeit der AEG-Zeiten)

Bestimmt die Empfindlichkeit von AEG Time Key Follow Sensitivity bis AEG Release.

Je niedriger der Wert, desto geringer ist die Empfindlichkeit.

Einstellungen: 0–127

127: AEG Time Key Follow Sensitivity ist dasselbe wie Decay 1 und Decay 2.

0: AEG Time Key Follow Sensitivity hat keinen Einfluss auf die AEG Release.

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (AEG Time Velocity Segment)

Legt fest, wie die Zeit für Lautstärkeänderungen in AEG auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

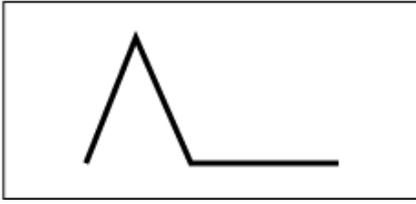
Stellen Sie zunächst den Zeitwert im Segment und dann den Anschlagempfindlichkeitswert in Time/Vel ein.

Einstellungen: Time/Vel: -64–+63

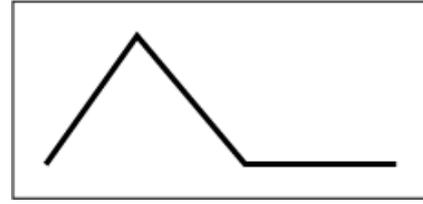
Positiver Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto schneller sind die AEG-Lautstärkeänderungen.

Negativer Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto langsamer die AEG-Lautstärkeänderungen; langsame Anschlagstärken führen zu schnelleren AEG-Lautstärkeänderungen.

0: Keine Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.



Schnelle Anschlagstärke (schnelle Lautstärkeänderung)



Langsame Anschlagstärke (langsame Lautstärkeänderung)

Einstellungen: *Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All*

Attack: *Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack Time*

Atk+Dcy: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Decay 1 Time.*

Decay: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Decay Time.*

Atk+Rls: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst Attack Time und Release Time.*

All: *Der Time/Vel-Wert beeinflusst die zeitbezogenen Einstellungen in AEG.*

Half Damper (Halbdämpfer-Schalter)

Wenn Sie diesen Schalter auf On stellen, können Sie einen separat erhältlichen Fußregler FC3A an die [SUSTAIN]-Buchse an der Rückseite anschließen und die Halbdämpfer-Funktion für Ihr Spiel auf der Tastatur nutzen.

Mit der Halbdämpfer-Funktion haben Sie eine größere ausdrucksstarke Kontrolle über das Abklingen des Klangs, so dass Sie die Dämpferpedalbedienung genau wie bei einem akustischen Klavier nutzen können – kontinuierlich und nicht nur als Ein-/Aus-Schalter.

Einstellungen: Aus, Ein

Time (Halbdämpfer-Zeit)

Legt die Zeit zwischen dem Loslassen einer Taste und dem vollständigen Herunterdrücken des Fußreglers FC3A bis zum Ausklingen des Tons fest, wenn der *Half Damper (Half Damper Switch)* auf On gestellt ist. Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn *Half Damper (Half Damper Switch)* auf Off gestellt ist.

Sie können die Ausklingzeit von der *Half Damper Time* bis zur *Release Time* anpassen, indem Sie das Maß ändern, mit dem Sie das Pedal drücken.

Wenn Sie das Pedal loslassen, wird die *Release Time* zum Ausklingen des Klangs verwendet. Indem Sie die *Release Time* auf einen kleinen Wert und die *Half Damper Time* auf einen großen Wert einstellen, können Sie einen natürlich ausklingenden Klang abspielen, wie auf einem akustischen Klavier.

Einstellungen: 0–127

Scale



Auf dem Bildschirm *Scale* (Skala) können Sie die Amplitudenskala für das Element einstellen. Dadurch ändert sich die Lautstärke entsprechend der Tastenposition auf der Tastatur.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Amplitude* → *Scale*



Übergangspunkt (Pegelskalierungs-Übergangspunkt) 1–4

Legt die Notenummer für *Level Offset* fest.

Einstellungen: C–2–G8

HINWEIS

Die Notenummern für *Break Points* 1 bis 4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Pegelversatz (Pegelskalierungsversatz) 1–4

Legt die Werte von vier Übergangspunkten zur Steuerung von *Level* fest.

Einstellungen: –128–+127

Element EQ

Auf dem Bildschirm *Element EQ* können Sie die Klangregelung für das Element einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Element EQ*



EQ Type (EQ-Typ des Elements)

Wählt den gewünschten EQ-Typ aus.

Einstellungen: 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

2-band: Shelving-EQ, der das Signalband über oder unter einer bestimmten Frequenz anhebt oder absenkt (*Low Freq* oder *High Freq*).

P.EQ: Parametrischer EQ, der den Signalpegel (*Gain*) um die Arbeitsfrequenz (*Freq*) anhebt oder absenkt.

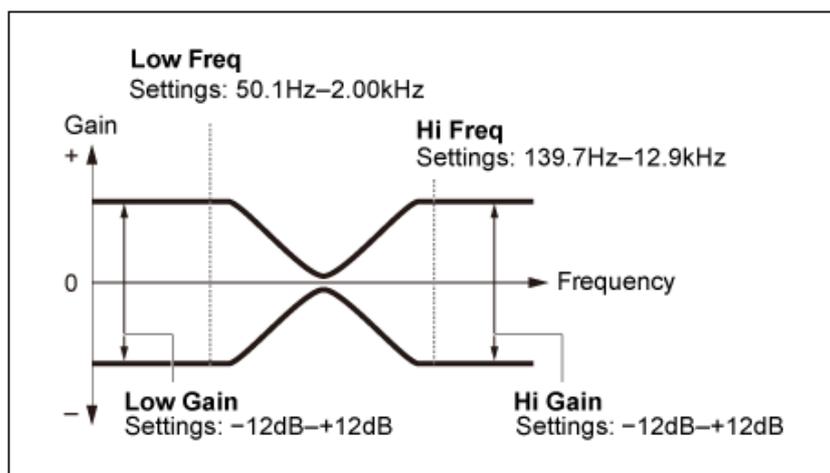
Boost6: Erhöht den Pegel um 6 dB.

Boost12: Erhöht den Pegel um 12 dB.

Boost18: Erhöht den Pegel um 18 dB.

Thru: Umgeht die Klangregelung, so dass das gesamte Signal unverändert bleibt.

■ Wenn EQ Type auf 2-band eingestellt ist



EQ Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung des Element-EQs)

Legt den Signalpegel des Bandes *Low* fest.

Einstellungen: -12,00dB to +12,00dB

EQ Low Freq (Tiefen-Arbeitsfrequenz des Element-EQs)

Legt die Frequenz des Bandes *Low* fest.

Einstellungen: 50,1Hz to 2,00kHz

EQ Hi Gain (Höhenanhebung/-absenkung des Element-EQs)

Legt den Signalpegel des Bandes *High* fest.

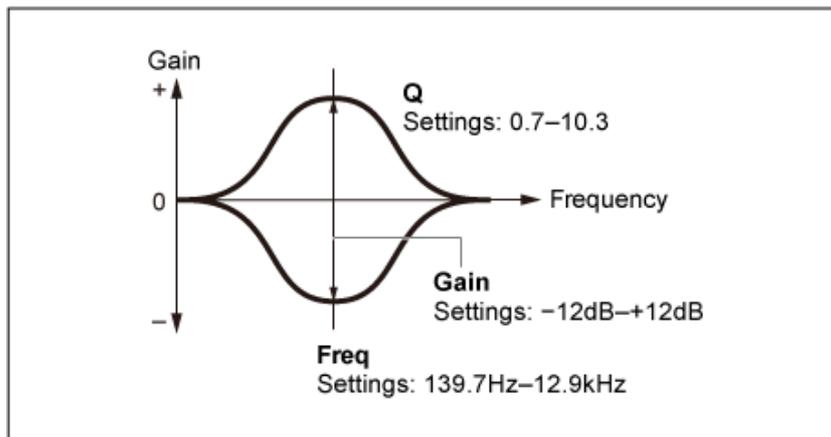
Einstellungen: -12,00dB to +12,00dB

EQ Hi Freq (Höhen-Arbeitsfrequenz des Element-EQs)

Legt die Frequenz des Bandes *High* fest.

Einstellungen: 503,8Hz to 10,1kHz

■ Wenn EQ Type auf P.EQ eingestellt ist



EQ Gain (Anhebung/Absenkung des Element-EQs)

Legt den Signalpegel für den in *EQ Freq* eingestellten Frequenzbereich fest.

Einstellungen: -12,00dB+12,00dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Legt die Frequenz fest, bei der abgesenkt oder angehoben wird.

Einstellungen: 139,7Hz-12,9kHz

EQ Q (Bandbreite des Element-EQs)

Durch Anheben oder Absenken des Signalpegels der in *EQ Freq* eingestellten Frequenz können Sie verschiedene Frequenzgangkurven erstellen.

Einstellungen: 0.7-10.3

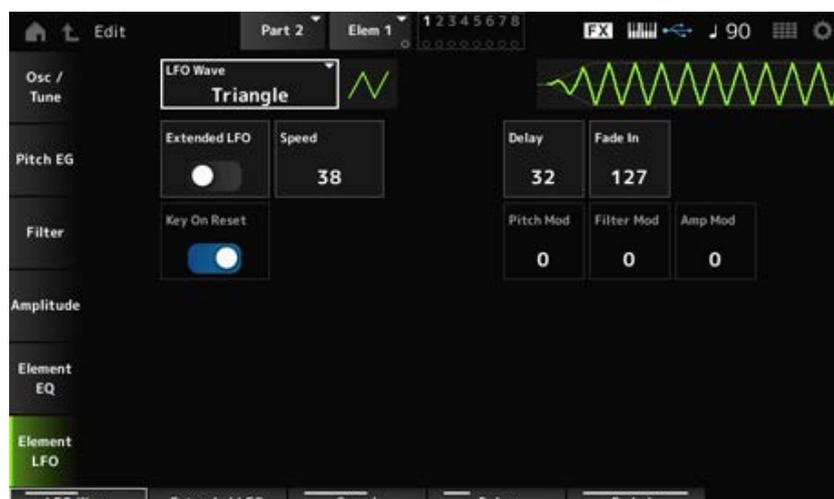
Element LFO



Auf dem Bildschirm *Element LFO* können Sie den LFO (Niederfrequenzoszillator) für das Element einstellen. Der LFO (Niederfrequenzoszillator) für das Element erzeugt Signale im unteren Band und Sie können ihn zur Modulation (zyklischen Variation) der Tonhöhe, des Filters und der Amplitude verwenden.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Part*-Auswahl → *Element*-Auswahl → *Element LFO*

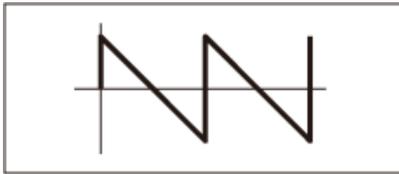


LFO Wave

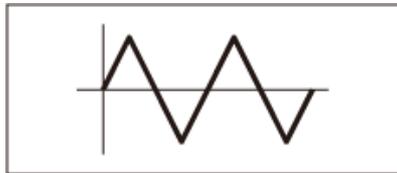
Wählt eine LFO-Wellenform aus, um verschiedene Modulationsarten zu erzeugen.

Einstellungen: *Saw, Triangle, Square*

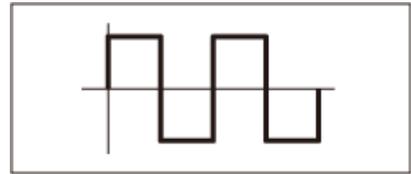
Saw (Sägezahnwelle)



Triangle (Dreiecks-Wellenform)



Square (Rechteckwelle)



Extended LFO (Erweiterter LFO-Wertebereich)

Schaltet zwischen dem alten Einstellungssatz (Aus: 0–63) und einem neuen Einstellungssatz mit höherer Auflösung (Ein: 0–415) für *Speed (LFO Speed)* um.

Um die Kompatibilität der mit den alten Einstellungen erstellten Daten aufrechtzuerhalten, setzen Sie diesen Parameter auf Aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Speed (LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der *LFO Wave* (LFO-Wellenform)-Änderungen fest. Je größer der Wert dieses Parameters ist, desto höher wird die Geschwindigkeit.

Einstellungen: 0–63 (*ExtendedLFO* ist auf Off gestellt), 0–415 (*ExtendedLFO* ist auf On gestellt)

Delay (LFO Delay Time)

Legt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

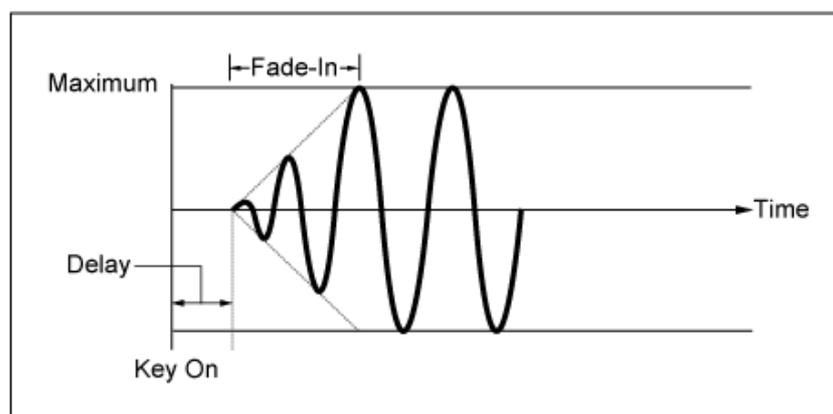
Fade In (LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach der der LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die in *Delay* eingestellte Verzögerungszeit abgelaufen ist.

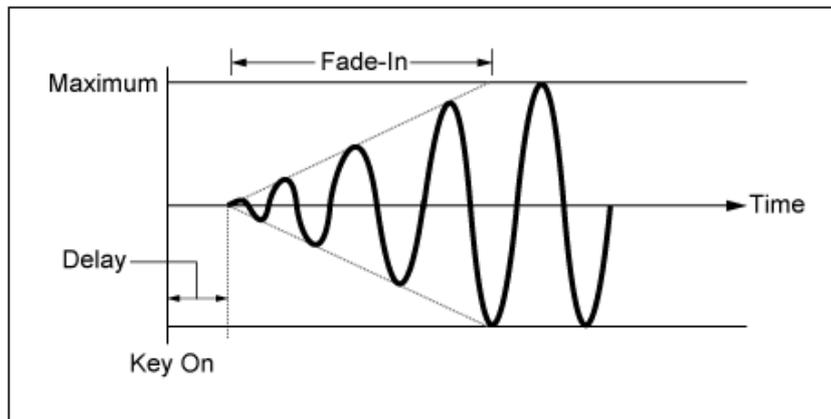
Einstellungen: 0–127

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

0: LFO wechselt ohne Einblenden auf den Maximalwert.



Niedriger Wert: Schnelles Einblenden

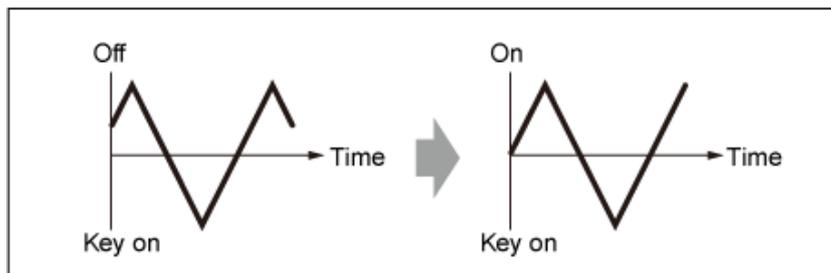


Hoher Wert: Langsames Einblenden

Key On Reset (LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFO zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Aus, Ein



Pitch Mod (LFO-Pitch-Modulationstiefe)

Dieser Parameter erzeugt mithilfe von LFO-Wellen einen Vibrato-Effekt (zyklische Änderungen der Tonhöhe).

Das Einstellen des Parameters auf größere Werte führt zu einer größeren Änderung der Lautstärke.

Einstellungen: 0–127

Filter Mod (LFO-Filter-Modulationstiefe)

Dieser Parameter erzeugt durch die Verwendung von LFO-Wellen einen Wah-Effekt (zyklische Änderungen der Filter-Grenzfrequenz).

Größere Werte führen zu einem größeren Bereich für Grenzfrequenzänderungen.

Einstellungen: 0–127

Amp Mod (LFO-Amplituden-Modulationstiefe)

Dieser Parameter erzeugt mithilfe von LFO-Wellen einen Tremolo-Effekt (zyklische Änderungen der Lautstärke).

Das Einstellen des Parameters auf größere Werte führt zu einer größeren Änderung der Lautstärke.

Einstellungen: 0–127

Bildschirm *Drum Part Edit (AWM2)*



Der Drum-Part (AWM2) besteht aus 73 Schlagzeugtasten.

Drum Part Edit (AWM2) (Drum-Part-Bearbeitung (AWM2)) beinhaltet *Part Common Edit* zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und *Key Edit* (Tastenbearbeitung) zum Einstellen von Parametern für einzelne Schlagzeugtasten.

Part Common Edit



Inhalt

General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

Pitch

Filter / Amp

Filter EG

Amp EG

Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod/Control

Control Assign

Tx/Rx Switch

Control Settings

General/Pitch (Allgemein/Tonhöhe)

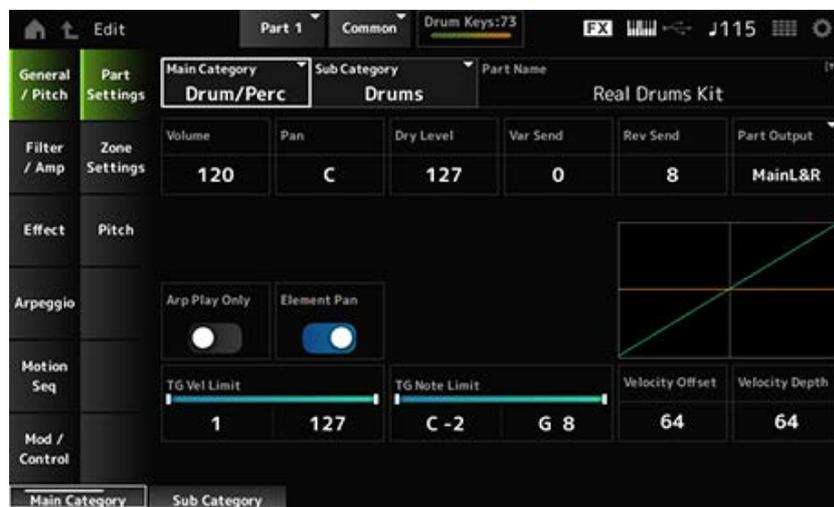


Part Settings (Part-Einstellungen)



Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Part Common* (Part gemeinsam) → [EDIT/] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) > *Part Settings* (Part-Einstellungen)



Main Category (Part Main Category) (Hauptkategorie (Part-Hauptkategorie))

Sub Category (Part Sub Category) (Unterkategorie (Part-Unterkategorie))

Legt die Haupt- und Unterkategorie des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Part Name

Sie können den Part, den Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen mit bis zu 20 alphanumerischen Zeichen speichern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen eingeben können.

Volume

Stellt die Lautstärke des ausgewählten Parts ein.

Einstellungen: 0–127

Pan

Legt den Pan für den ausgewählten Part fest.

Einstellungen: L63–C (Mitte)–R63

Dry Level

Legt den Pegel des Direktsignals des ausgewählten Parts fest.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Part Output* (Part-Ausgang) auf *MainL&R* oder *Drum* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Legt für den ausgewählten Part den Variation-Ausspielpegel fest.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Part Output* (Part-Ausgang) auf *MainL&R* oder *Drum* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Legt für den ausgewählten Part den Hall-Ausspielpegel fest.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Part Output* (Part-Ausgang) auf *MainL&R* oder *Drum* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Legt das Ausgabeziel für die Audio-Signale des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*, *Drum*

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L] und [R].

USB1&2–USB29&30: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 29 und 30) an die [USB TO HOST]-Buchse.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1–30: Ausgabe in mono (Kanäle 1–30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Off (Aus): Kein Ausgang des Audio-Signals für den Part.

Drum: Sie können den Ausgang für jede Schlagzeugtaste einstellen.

Arp Play Only

Stellt den Part so ein, dass er nur mit dem Arpeggio gespielt wird.

Der Part, der auf „On“ (Ein) eingestellt ist, wird durch die an das Arpeggio gesendeten Note-On-Befehle gespielt.

Einstellungen: Aus, Ein

Element Pan

Legt den Pan auf „On“ oder „Off“ fest über die Auswahl *Key Edit* (Tastensbearbeitung) ([EDIT/ ] → *Part* → *Key* (Taste) → *Level/Pan* (Pegel/Panorama) → *Pan*).

Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist („Off“), wird die Stereoposition in *Key Edit* (Tastensbearbeitung) auf „C (center)“ (C (Mitte)) festgelegt.

Einstellungen: Aus, Ein

Velocity Limit

Legt den Velocity-Bereich (niedrigster und höchster Wert) für den Part fest.

Einstellungen: 1–127

Note Limit

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

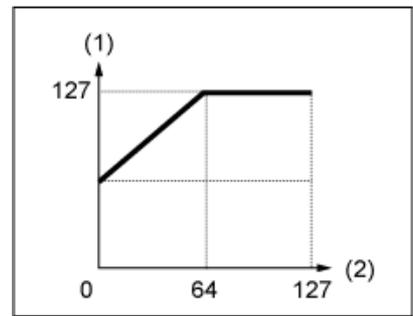
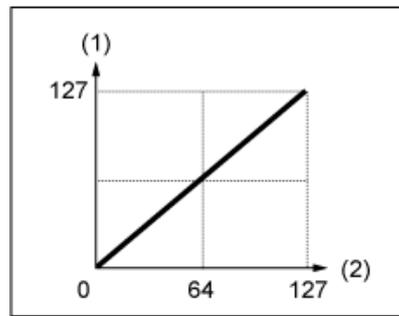
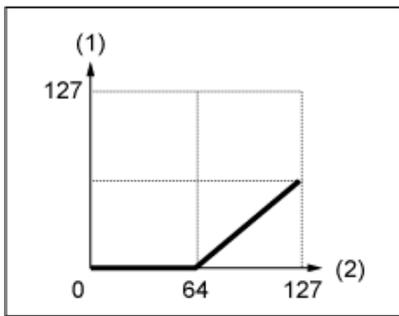
Einstellungen: C–2–G8

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Erhöht oder verringert den Velocity-Wert, der an den internen Klangerzeuger gesendet wird.

Einstellungen: 0–127

Wenn <i>Depth</i> = 64 und <i>Offset</i> = 32	Wenn <i>Depth</i> = 64 und <i>Offset</i> = 64	Wenn <i>Depth</i> = 64 und <i>Offset</i> = 96
--	--	--



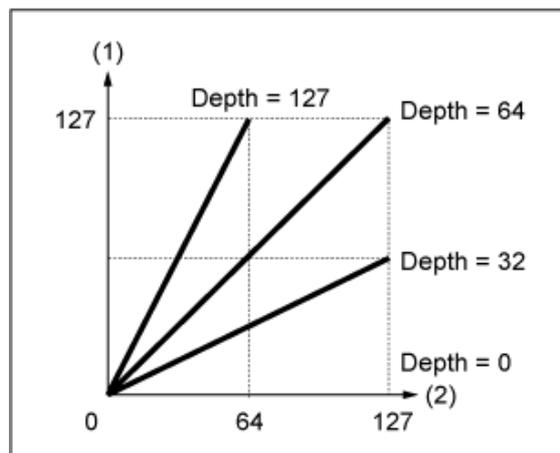
- (1) Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)
 (2) Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Legt fest, wie der Pegel des (an den internen Klangerzeuger gesendeten) Velocity-Werts auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: 0–127

Wenn Offset auf 64 steht:



- (1) Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)
 (2) Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Zone Settings (Zone-Einstellungen)



Der hier gezeigte Bildschirm ist derselbe wie der, der über *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) → *Zone Settings* (Zone-Einstellungen) auf der Part Edit (AWM2) (Part-Bearbeitung (AWM2)) geöffnet wird.

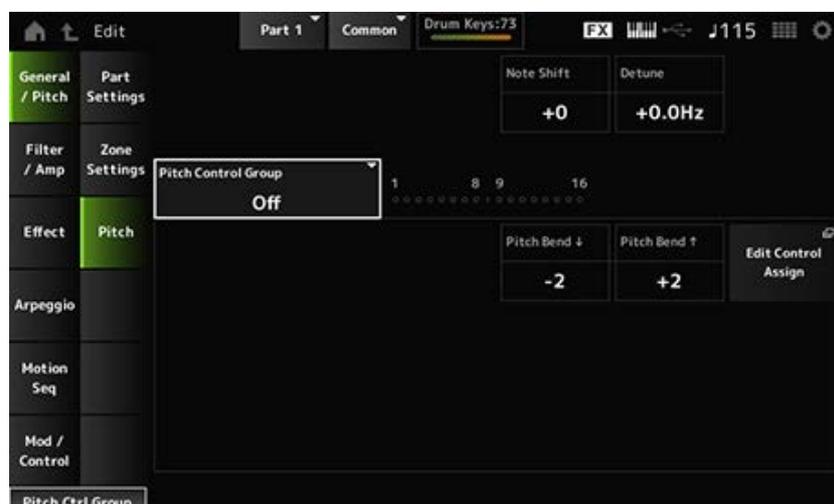
Pitch (Tonhöhe)



Auf dem Bildschirm *Pitch* (Tonhöhe) können Sie die Tonhöhe für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Part Common* (Part gemeinsam) → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) > *Pitch* (Tonhöhe)



Note Shift

Ändert die Tonhöhe in Halbtonschritten.

Einstellungen: -24—+0—+24

Detune

Ändert die Tonhöhe des Parts in Schritten von 0,1 Hz.

Durch eine leichte Verschiebung der Tonhöhe können Sie den Klang verstimmen.

Einstellungen: -12,8 Hz—+0,0 Hz—+12,7 Hz

Pitch Control Group

Parts, die derselben Gruppe zugeordnet sind, erhalten die gleiche Tonhöhe.

Allerdings sind *Portamento*, *Mono/Poly* und *Micro Tuning* für den Drum-Part nicht verfügbar.

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower) (Tonhöhenbeugung↓ (unterer Pitch-Bend-Bereich))

Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper) (Tonhöhenbeugung↑ (oberer Pitch-Bend-Bereich))

Legt den Bereich der mit dem Pitch-Bend-Rad erzeugten Änderungen in Halbtönen fest.

Einstellungen: -48—+0—+24

Filter/Amp (Filter/Amplitude)



Filter EG



Der Bildschirm hier ist derselbe wie der, der über *Filter/Amp* (Filter/Amplitude) → *Filter EG* (Filterhüllkurve) auf der *Part Edit* (AWM2) geöffnet wird.

Amp EG



Der Bildschirm hier ist derselbe wie der, der über *Filter/Amp* (Filter/Amplitude) → *Amp EG* auf der *Part Edit* (AWM2) geöffnet wird.

Effect (Effekt)

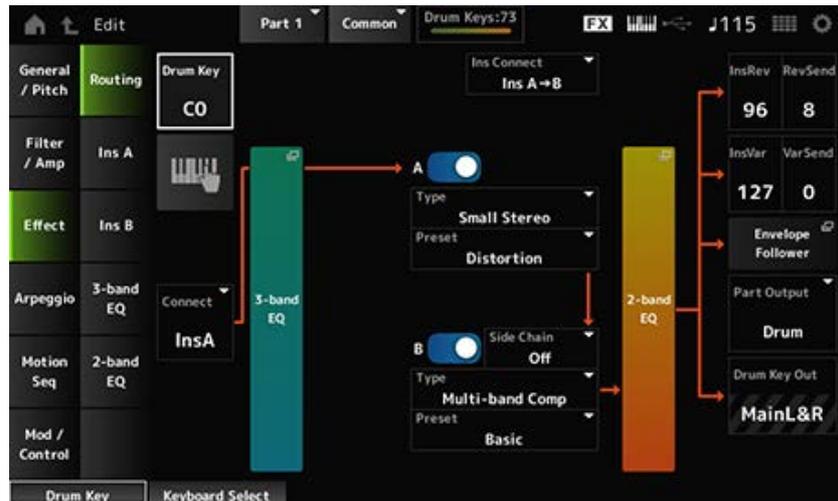


Routing



Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common* (Part gemeinsam)-Auswahl → [EDIT/ ↻] → *Effect* (Effekt) → *Routing*



Im Grunde ist dies derselbe Bildschirm wie *Effect* (Effekt) → *Routing* in *Part Edit* (AWM2). Die zu *Drum Part Edit* (AWM2) hinzugefügten Parameter werden unten angezeigt.

Drum Key (Drum Key Select)

Zeigt den Namen der ausgewählten Schlagzeugtaste an.

Einstellungen: C0–C6

Connect (Drum Key Connection Switch)

Legt die auszugebende Taste auf Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B fest.

Wenn Sie diese auf *Thru* einstellen, werden die Insertion-Effekte umgangen.

Einstellungen: *Thru*, *InsA*, *InsB*

Tastaturauswahl

Sie können die Tastatur verwenden, um eine Schlagzeugtaste direkt auszuwählen, indem Sie diesen Parameter auf „On“ (Ein) setzen.

Einstellungen: Aus, Ein

InsRev (Insertion to Reverb Send Level)

InsVar (Insertion to Variation Send Level)

Stellt den Pegel der Schlagzeugtastensignale ein, die an Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb- oder Variation-Effekt gesendet werden.

Diese Einstellung wird auf den gesamten Drum-Part (alle Schlagzeugtasten) angewendet.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn *Connect (Drum Key Connection Switch)* (*Connect (Drum Key-Verbindungsschalter)*) auf *InsA* oder *InsB* und *Part Output* (Part-Ausgang) auf *MainL&R* oder *Drum* festgelegt ist.

Einstellungen: 0–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Stellt den Pegel der Schlagzeugtastensignale ein, die an Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb- oder Variation-Effekt gesendet werden.

Dieser Parameter kann für jede Schlagzeugtaste eingestellt werden.

Dieser Parameter ist verfügbar, wenn *Connect (Drum Key Connection Switch)* (Connect (Drum Key-Verbindungsschalter)) auf *Thru* eingestellt ist, und wenn *Part Output* (Part-Ausgang) entweder auf *Main* oder *Part Output* (Part-Ausgabe) auf *Drum* und *Drum Key Out* auf *MainL&R* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Stellt das Ausgabeziel für jede Schlagzeugtaste ein.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn *Part Output* (Part-Ausgang) auf *Drum* eingestellt ist.

Einstellungen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L] und [R].

USB1&2–USB29&30: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 29 und 30) an die [USB TO HOST]-Buchse.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1–30: Ausgabe in mono (Kanäle 1–30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

HINWEIS

Wenn *Connect (Drum Key Connection Switch)* (Connect (Drum Key-Verbindungsschalter)) auf *InsA* oder *InsB* eingestellt ist, und dieser Parameter auf die Einstellung *MainL&R* festgelegt ist.

Ins A



Ins B

Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Effect* (Effekt) → *InsA* oder *InsB* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

3-band EQ



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Effect* (Effekt) → *3-band EQ* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

2-band EQ



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Effect* (Effekt) → *2-band EQ* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Arpeggio



Common



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Arpeggio* → *Common* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Individual



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Arpeggio* → *Individual* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Advanced (Erweitert)



Der Bildschirm hier ist im Wesentlichen derselbe wie der, der über *Arpeggio* → *Advanced (Erweitert)* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde. Der unten gezeigte Parameter wurde jedoch hinzugefügt.

Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)

Wenn dieser Parameter auf „On“ (Ein) eingestellt ist, verwendet die Arpeggio-Wiedergabe C1 für die Bassdrum und D1 für die Snare-Drum.

Bei den meisten Schlagzeug-Sets ist die Bassdrum C1 und die Snare-Drum D1 zugeordnet. Bei manchen Schlagzeug-Sets sind die Bassdrum und die Snare-Drum jedoch anderen Tasten zugeordnet. In diesem Fall würde das Arpeggio stattdessen diese zugewiesenen Tasten für die Wiedergabe verwenden.

Aus diesem Grund wird das Arpeggio je nach der jeweiligen Kombination aus Schlagzeug-Set und Arpeggio-Typ möglicherweise nicht richtig wiedergegeben. Wenn solche Probleme auftreten, kann das Problem möglicherweise durch die Einstellung von *Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)* auf „On“ (Ein) gelöst werden.

Einstellungen: Aus, Ein

Motion Seq



Common



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Motion Seq* → *Common* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Lane



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Motion Seq* → *Lane* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Mod/Control (Modulation/Control)



Control Assign (Controller-Zuweisung)



Der Bildschirm hier ist im Grunde derselbe wie der, der über *Mod/Control* → *Control Assign* (Controller-Zuweisung) auf dem *Part Edit (AWM2)* geöffnet wird, mit der Ausnahme, dass die verfügbaren Einstellungen für *Destination* (Ziel) unterschiedlich sind.

Die Liste der *Destination* (Ziel)-Einstellungen finden Sie in der *Control List* (Controller-Liste) auf der *Data List* (Datenliste).

Tx/Rx Switch (Tx/Rx-Schalter)



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* (Tx/Rx-Schalter) auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Control Settings (Controller-Einstellungen)



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Mod/Control* → *Control Settings* (Controller-Einstellungen) auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Key Edit



Inhalt

[Osc/Tune](#)

[Filter](#)

[Level/Pan](#)

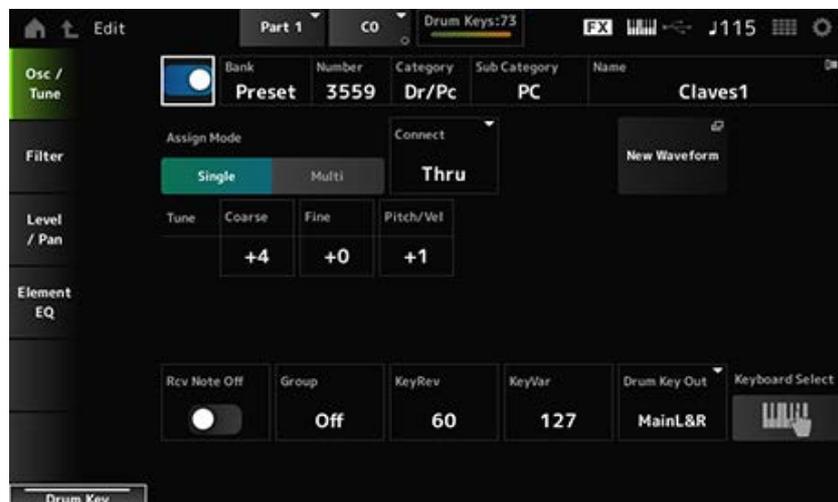
[Element EQ](#)

Osc/Tune (Oszillator/Stimmung)

Auf dem Bildschirm *Osc/Tune* (Oszillator/Stimmung) können Sie den Oszillator für jede Taste innerhalb des Drum-Parts einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part*-Auswahl → *Key*-Auswahl → *Osc/Tune* (Oszillator/Stimmung)



Drum Key Switch (Drum-Key-Schalter)

Legt die ausgewählte zu verwendende Schlagzeugtaste fest.

Einstellungen: Aus, Ein

Bank (Waveform Bank) (Bank (Waveform-Bank))

Number (Waveform Number) (Nummer (Waveform-Nummer))

Category (Waveform Category) (Kategorie (Waveform-Kategorie))

Sub Category (Waveform Sub Category) (Unterkategorie (Waveform-Unterkategorie))

Name (Waveform Name) (Name (Waveform-Name))

Zeigt den Namen der für die Schlagzeugtaste ausgewählten Waveform an.

Bank zeigt den Typ der Waveform (Preset, User und Library) an, der dem Element zugewiesen ist.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Assign Mode (Key Assign Mode)

Bestimmt die Methode zur Klangerzeugung, wenn der interne Klangerzeuger zweimal (oder mehrmals) hintereinander Note-On-Meldungen desselben Klangs empfängt.

Einstellungen: *Single, Multi*

Single: Stoppt die erste Note und spielt dann dieselbe Note erneut.

Multi: Spielt die zweite Note über der ersten Note. Mit dieser Einstellung klingen Wirbel natürlich, insbesondere bei Beckenschlägen oder anderen Schlaginstrumenten, die einen langen Ausklang haben.

Connect (Drum Key Connection)

Legt die auszugebende Taste auf Insertion-Effekt A (*InsA*) oder Insertion-Effekt B fest (*Ins B*) oder umgeht den Insertion-Effekt (*Thru*).

Dieser Parameter ist im Grunde derselbe wie *Connect (Drum Key Connection Switch)* (Connect (Drum Key-Verbindungsschalter)) in *Effect* (Effekt) → *Routing* auf *Drum Part Edit (AWM2)*.

Einstellungen: *Thru, InsA, InsB*

New Waveform

Lädt ein auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichertes Audio-File als Waveform.

Edit Waveform (Waveform bearbeiten) erscheint, wenn eine Wellenform geladen wird.

Edit Waveform

Öffnet den Bildschirm *Waveform Edit* (Waveform-Bearbeitung).

Coarse (Coarse Tune)

Verschiebt die Tonhöhe der Schlagzeugtaste zugewiesenen Wellenform.

Einstellungen: -48—+48

Fine (Feinstimmung)

Passt die Tonhöhe der Schlagzeugtaste zugewiesenen Welle fein an.

Einstellungen: -64—+63

Pitch/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe)

Legt fest, wie die Tonhöhe auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: -64—+63

Positiver Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto höher wird die Tonhöhe.

Negativer Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto niedriger wird die Tonhöhe.

0: Bleibt unverändert

Rcv Note Off (Receive Note Off)

Legt fest, dass die Schlagzeugtaste MIDI-Note-Off-Meldungen empfängt.

Einstellungen: Off (Aus), On (Ein)

Ein: Der Ton stoppt, wenn Sie die Taste loslassen. Verwenden Sie diese Einstellung für

Percussion-Instrumentenklänge, damit diese ohne Abklingen klingen.

Aus: Der Ton klingt ab, nachdem Sie die Taste losgelassen haben.

Group (Alternate Group)

Diese Einstellung hilft Ihnen, falsche oder unnatürliche Kombinationen von Schlagzeugtasten zu verhindern, die zusammen gespielt werden.

Sie können beispielsweise offene und geschlossene Hi-Hats derselben Gruppe zuweisen, um zu vermeiden, dass sie zusammen gespielt werden.

Für Schlagzeugtasten, die in jeder Kombination natürlich gespielt werden können, setzen Sie diesen Parameter auf *Off* (Aus).

Einstellungen: *Off* (Aus), 1–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)

KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Stellt den Pegel der Schlagzeugtastensignale ein, die über Insertion-Effekt A oder Insertion-Effekt B an den Reverb- oder Variation-Effekt gesendet werden.

Dieser Parameter kann für jede Schlagzeugtaste eingestellt werden.

Dieser Parameter ist abhängig von den Einstellungen für *Connect (Drum Key Connection)*, *Part Output* und *Drum Key Output* nicht verfügbar.

Einstellungen: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Legt das Ausgabeziel für die Schlagzeugtaste fest.

Dieser Parameter steht je nach den Einstellungen bei *Connect (Drum Key Connection)* und *Part Output* nicht zur Verfügung.

Einstellungen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L] und [R].

USB1&2–USB29&30: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 29 und 30) an die [USB TO HOST]-Buchse.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1–30: Ausgabe in mono (Kanäle 1–30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Keyboard Select

Aktiviert oder deaktiviert die Tastaturauswahl-Einstellung.

Wenn dieser Parameter auf „On“ (Ein) eingestellt ist, können Sie durch Drücken einer Taste auf der Tastatur die gewünschte Schlagzeugtaste zur Bearbeitung auswählen.

Einstellungen: Aus, Ein

Filter



Legt den Filter für den Drum-Part fest.

Sie können die Klangqualität ändern, indem Sie für jede Schlagzeugtaste einen Tiefpassfilter und einen Hochpassfilter verwenden.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Part*-Auswahl → *Key*-Auswahl → *Filter*



Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

Stellt die Grenzfrequenz für den Tiefpassfilter ein.

Einstellungen: 0–1023

Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

Legt die Anschlagempfindlichkeit auf die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters fest.

Bei positiven Werten dieses Parameters gilt: Je stärker (höhere Anschlagstärke) Sie die Taste spielen, desto höher wird die Grenzfrequenz.

Bei negativen Werten dieses Parameters gilt: Je stärker Sie die Taste spielen, desto geringer wird die Grenzfrequenz.

Einstellungen: -64–+63

Resonance (LPF Resonance)

Legt den Pegel des Resonanzeffekts auf dem Tiefpassfilter fest.

Einstellungen: 0–127

HPF-Cutoff (HPF-Grenzfrequenz)

Legt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters fest.

Einstellungen: 0–1023

Level/Pan (Pegel/Panorama)



Legt den Pegel und das Panorama (Position im Stereofeld) für jede Schlagzeugtaste fest.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Part*-Auswahl → *Key*-Auswahl → *Level/Pan*



Attack Time (AEG-Attack-Zeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Lautstärke von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Lautstärke den in *Attack Level* (Attack-Pegel) eingestellten Wert erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay 1 Time (AEG-Zeit Decay 1)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Lautstärke vom *Attack Level* (Attack-Pegel) zum *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) ändert.

Einstellungen: 0–127

Decay 2 Time (AEG-Zeit Decay 2)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Lautstärke vom *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) zum *Decay 2 Level* (Pegel Decay 2) ändert.

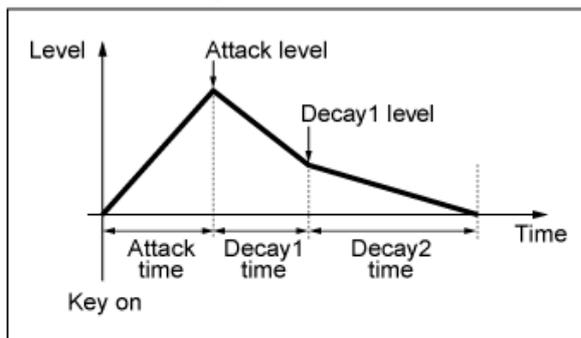
Einstellungen: 0–126, Hold (Halten)

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

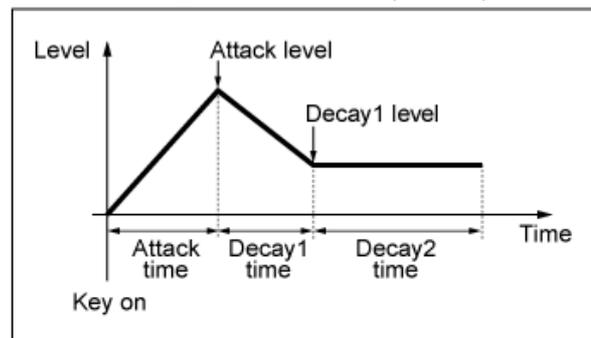
Legt den nächsten Lautstärkewert fest, von dem vom *Attack Level* (Attack-Pegel) geändert werden soll.

Einstellungen: 0–127

Decay2 Time = 0 – 126



Decay2 Time = Hold (Halten)



Level (Drum Key Level)

Stellt den Ausgangspegel für die Schlagzeugtaste ein.

Mit diesem Parameter können Sie das Pegelverhältnis zwischen den Schlagzeugtasten anpassen.

Einstellungen: 0–127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Pegel (Lautstärkepegel) auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: –64–+63

Positive Werte: Je schneller die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

Negative Werte: Je langsamer die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

0: Keine Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.

Pan

Legt den Pan für die Schlagzeugtaste fest.

Sie können die Position im Stereofeld für den Drum-Part (Schlagzeug-Set) anpassen.

Einstellungen: L63 (Links) – C (Mitte) – R63 (Rechts)

Alternate Pan (Tiefe des alternierenden Panorama)

Bestimmt den Betrag, um den das Tonsignal bei jedem neuen Tastenanschlag abwechselnd rechts und links positioniert wird.

Der in *Pan* eingestellte Wert ist die Mittelposition für die Rechts- und Linksbewegung der Stereoposition.

Einstellungen: L64–C–R63

Random Pan (Tiefe der zufälligen Panoramaposition)

Bestimmt den Betrag, um den das Tonsignal bei jedem neuen Tastenanschlag zufällig rechts und links positioniert wird.

Der in *Pan* eingestellte Wert ist die Mittelposition im Stereofeld.

Einstellungen: 0–127

Element EQ



Der Bildschirm hier ist derselbe wie der, der über *Effect* (Effekt) → *Element EQ* (Element-Klangregelung) auf *Part Edit (AWM2) Element Edit* (Element-Bearbeitung (AWM2)) geöffnet wird.

Bildschirm *Part Edit (FM-X)*



Der Normal Part (FM-X) besteht aus bis zu acht Operators.

Part Edit (FM-X) (Part-Bearbeitung) beinhaltet *Part Common Edit* (Part Gemeinsame Bearbeitung) zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und *Operator Edit* (Operator-Bearbeitung) zum Einstellen von Parametern für jeden Operator des Parts.



Part Common Edit

Inhalt

General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

FM-X Settings

Pitch

PEG/Scale

Filter / Amp

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Amp EG

Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings

Part LFO

2nd LFO

General / Pitch (Allgemein/Tonhöhe) ★

Part Settings ★

Auf dem Bildschirm *Part Settings* (Part-Einstellungen) können Sie die allgemeinen Parameter (z. B. Part-Namen und Klangerzeugungssystem) für den Part festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Part Common* (Part gemeinsam) → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) > *Part Settings* (Part-Einstellungen)



Der Bildschirm hier ist im Wesentlichen derselbe wie der, der über *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) → *Part Settings* (Part-Einstellungen) auf dem *Part Edit* (AWM2) geöffnet wird. Es werden jedoch die unten aufgeführten Parameter hinzugefügt.

Random Pan (Tiefe der zufälligen Panoramaposition)

Legt fest, wie der Sound für jede gespielte Taste zufällig nach links und rechts verschoben wird. Der in *Pan* eingestellte Wert ist die Mittelposition im Stereofeld.

Einstellungen: 0–127

Alternate Pan (Tiefe des alternierenden Panorama)

Legt fest, wie der Sound für jede gespielte Taste abwechselnd nach links und rechts verschoben wird.

Der in *Pan* eingestellte Wert ist die Mittelposition für die Rechts- und Linksbewegung der Stereoposition.

Einstellungen: L64–C–R63

Skalierungspfanne (Tiefe der Skalierung der Pan-Position)

Legt fest, wie sich die Position der von Ihnen gedrückten Taste auf die Position der Stereopositionseinstellung auswirkt.

Das Pan für die Notenummer C3 ist das in Pan eingestellte Stereoeffeld.

Wenn Sie diesen Parameter auf einen positiven Wert setzen, wird Pan für tiefere Tasten nach links und für höhere Tasten nach rechts eingestellt.

Wenn dieser Parameter auf den Wert 0 eingestellt ist, werden keine Änderungen an der Pan-Einstellung vorgenommen. Wenn der Parameter auf einen negativen Wert eingestellt ist, wird Pan für tiefere Tasten nach links und für höhere Tasten nach rechts eingestellt.

Einstellungen: –64–+0–+63

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)

Legt das Timing der Key On Delay (Tastenverzögerung) zur Synchronisierung mit dem Tempo fest.

Einstellungen: Aus, Ein

Delay Length (Dauer der Tastenanschlagsverzögerung)

Legt die Verzögerungszeit vom Moment des Tastendrucks bis zur Tonerzeugung fest.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *KeyOnDly Sync* eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–127

Delay Length (Notenwert der Tastenanschlagsverzögerung)

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *KeyOnDly Sync* eingeschaltet ist. Sie können das Timing für die *Key On Delay* (Tastenverzögerung) mithilfe von Notenwerten festlegen.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte Halbe), 1/4 × 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 × 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

Zone Settings (Zone-Einstellungen)



Der Bildschirm hier ist derselbe wie der, der über *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) → *Zone Settings* (Zone-Einstellungen) auf der *Part Edit* (AWM2) (Part-Bearbeitung (AWM2)) geöffnet wird.

FM-X Settings



Auf dem Bildschirm *FM-X Settings* (FM-X-Einstellungen) können Sie die Parameter *FM Color* (FM-Farbe) einstellen, die als praktisches Bearbeitungswerkzeug für die FM-X-Sounds bereitgestellt werden sowie der Algorithmus (oder wie die Operatoren angeordnet sind).

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Part Common* (Part gemeinsam) → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) > *FM-X Settings* (FM-X-Einstellungen)



FM Attack

Steuert die Einschwingzeit der Hüllkurve, die die Tiefe der Frequenzmodulation im Laufe der Zeit verändert.

Einstellungen: -99–+99

FM Decay

Steuert die Abklingzeit der Hüllkurve, die die Tiefe der Frequenzmodulation im Laufe der Zeit verändert.

Einstellungen: -99–+99

FM Sustain

Steuert den Haltepegel der Hüllkurve, die die Tiefe der Frequenzmodulation im Laufe der Zeit verändert.

Einstellungen: -99–+99

FM Release

Steuert die Ausklingzeit der Hüllkurve, die die Tiefe der Frequenzmodulation im Laufe der Zeit verändert.

Einstellungen: -99–+99

Algorithm (Algorithm Number)

Ändert den Algorithmus.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Feedback (Feedback Level)

Durch die Rückmeldung moduliert sich der Operator selbst, indem er einige der Ausgangssignale zurücksendet.

Hier können Sie mit diesem Parameter den Grad einer solchen Modulation einstellen.

Einstellungen: 0–7

FM Depth

Ändert die Stärke der Frequenzmodulation.

Einstellungen: -99—+99

FM Harmonics

Ändert die Frequenz der harmonischen Obertöne der FM-Synthese.

Einstellungen: -99—+99

FM Texture

Ändert die Textur der FM-Synthese.

Einstellungen: -99—+99

Algorithm Search

Öffnet den Bildschirm *Algorithm Search* (Algorithmsuche).

Filter Offset FEG Depth

Legt den Bereich der Grenzfrequenzänderung durch das FEG fest.

Einstellungen: -64—+63

Filter Offset Cutoff (Filter-Grenzfrequenz)

Ändert den Klang durch Einstellen der Grenzfrequenz des Filters. Wenn der Tiefpassfilter ausgewählt ist, führen hier größere Werte zu einem helleren Klang und kleinere Werte zu einem dunkleren Klang. Dieser Parameter wird als Offset-Wert zur Filter-Grenzfrequenz für das Element angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Filter Offset Resonance (Filter-Offset-Resonanz/-Breite)

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

Dies wird als Offset-Wert zur Filterresonanz angegeben.

Einstellungen: -64—+63

Filter Type

Öffnet den Einstellungsbildschirm für "Filter Type" (Filtertyp).

Filter EG

Öffnet den Bildschirm *Filter EG* (Filterhüllkurve).

Pitch (Tonhöhe)



Der Bildschirm hier ist im Grunde derselbe wie der, der über *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) → *Pitch* (Tonhöhe) auf der Seite *Part Edit (AWM2)* geöffnet wird, außer dass *Legato Slope* (*Portamento Legato Slope*) (Legato-Verlauf (Portamento-Legato-Verlauf)) ungültig ist.

PEG/Scale



Auf dem Bildschirm *PEG/Scale* können Sie den Tonhöhenhüllkurvengenerator und die Tonleiter für den Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Part Common* (Part gemeinsam) → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* (Allgemein/Tonhöhe) > *PEG/Scale* (PEG/Tonleiter)



Attack Time (PEG-Attack-Zeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zu dem Zeitpunkt, an die Tonhöhe den in *Attack Level* (Attack-Pegel) eingestellten Wert erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–99

Decay1 Time (PEG-Zeit Decay 1)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe vom *Attack Level* (Attack-Pegel) zum *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) ändert.

Einstellungen: 0–99

Decay2 Time (PEG-Zeit Decay 2)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe vom *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) zum *Decay 2 Level* (Pegel Decay 2) ändert.

Einstellungen: 0–99

Release Time (PEG-Ausklingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe von dem Moment, in dem Sie die Taste loslassen, bis zum Erreichen des *Release Level* (Release-Pegel) ändert.

Einstellungen: 0–99

Initial Level (PEG-Anfangsniveau)

Legt die Tonhöhe für den Moment fest, in dem Sie die Taste anschlagen.

Einstellungen: –50–+50

Attack Level (PEG-Attack-Pegel)

Legt fest, dass sich die Tonhöhe vom *Initial Level* (Anfangspegel) ändert, nachdem Sie eine Taste angeschlagen haben.

Einstellungen: -50—+50

Decay1 Level (PEG-Pegel Decay 1)

Legt den nächsten Tonhöhenwert fest, von dem vom *Attack Level* (Attack-Pegel) geändert werden soll.

Einstellungen: -50—+50

Decay2 Level (PEG-Pegel Decay 2)

Legt den nächsten Tonhöhenwert fest, von dem vom *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) geändert werden soll.

Einstellungen: -50—+50

Release Level (PEG-Release-Pegel)

Legt die endgültige Tonhöhe fest, die nach dem Loslassen der Taste erreicht wird.

Einstellungen: -50—+50

PEG Depth

Legt die Stärke der vom PEG gesteuerten Tonhöhenänderung fest.

Einstellungen: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Wenn dieser Parameter beispielsweise auf 8 oct eingestellt ist, können Sie den kleinsten Wert für den Tonhöhenhüllenkurven-Pegel angeben, um eine Tonhöhenänderung von -4 Oktaven zu erzeugen, indem Sie den Tonhöhenwert 0 an den internen Tongenerator senden, und durch Angabe des größten Werts eine Tonhöhenänderung von +4 Oktaven erzeugen.

Depth/Vel (Anschlagempfindlichkeit des PEG-Anteils)

Legt fest, wie die Zeit der Tonhöhenänderung in PEG auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: 0–7

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der PEG-Zeiten)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung in PEG auf die Tastenposition reagiert. Die Geschwindigkeitsänderung in PEG wird für die angegebene Taste in *Center Key* (mittlere Taste) (festgelegt auf C3) verwendet.

Einstellungen: 0–7

Positive Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgt die Änderung in PEG; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgt die Änderung in PEG.

0: Keine PEG-Änderungen unabhängig von der Tastenposition.

Random Pitch (Anteil zufälliger Tonhöhenänderungen)

Ändert die Tonhöhe des Elements bei jedem Tastendruck zufällig.

Einstellungen: 0–127

Pitch/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe)

Legt fest, wie die Tonhöhe auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: -64—+63

Positiver Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto höher wird die Tonhöhe.

Negativer Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto niedriger wird die Tonhöhe.

0: Keine Tonhöhenveränderung.

Filter / Amp (Filter/Amplitude) ★

Filter Type ★

Der Bildschirm hier ist derselbe wie der, der über *Filter* → *Type* (Type) auf der *Part Edit* (AWM2) *Element Edit* (Element-Bearbeitung (AWM2)) geöffnet wird.

Filter EG ★

Der Bildschirm hier ist derselbe wie der, der über *Filter* → *Filter EG* (Filterhüllkurve) auf der *Part Edit* (AWM2) *Element Edit* (Element-Bearbeitung (AWM2)) geöffnet wird.

Filter Scale (Filterskalierung) ★

Der Bildschirm hier ist derselbe wie der, der über *Filter* → *Scale* (Skala) auf der *Part Edit* (AWM2) *Element Edit* (Element-Bearbeitung (AWM2)) geöffnet wird.

Amp EG ★

Der Bildschirm hier ist derselbe wie der, der über *Filter/Amp* (Filter/Amplitude) → *Amp EG* auf der *Part Edit* (AWM2) geöffnet wird.

Effect (Effekt) ★

Routing ★

Der Bildschirm hier ist im Grunde derselbe wie der, der über *Effect* (Effekt) → *Routing* auf der Seite *Part Edit* (AWM2) (Part-Bearbeitung (AWM2)) geöffnet wird. Es gibt jedoch einige Unterschiede, wie unten gezeigt.

- Keine Ausgabeeinstellung für jedes Element
- *Parallel* für *Ins Connect* kann nicht ausgewählt werden

Ins A ★

Ins B ★

Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Effect* (Effekt) → *InsA* oder *InsB* auf *Part Edit* (AWM2) geöffnet wurde.

3-band EQ ★

Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Effect* (Effekt) → *3-band EQ* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

2-band EQ



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Effect* (Effekt) → *2-band EQ* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Arpeggio



Common



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Arpeggio* → *Common* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Individual



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Arpeggio* → *Individual* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Advanced (Erweitert)



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Arpeggio* → *Advanced* auf dem *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Motion Seq



Common



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Motion Seq* → *Common* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Lane



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Motion Seq* → *Lane* auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Mod/Control (Modulation/Control)

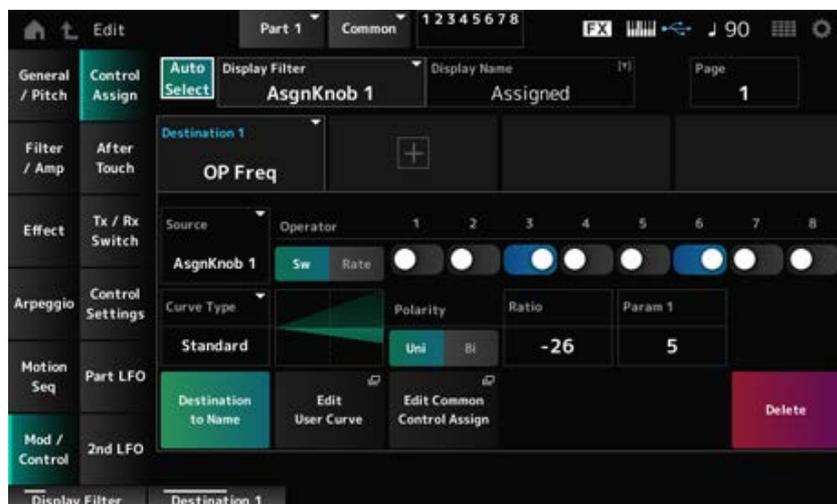


Control Assign (Controller-Zuweisung)



Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Part Common* (Part gemeinsam) → [EDIT/ ↺] → *Mod/Control* (Modulation/Control) → *Control Assign* (Controller-Zuweisung)



Der Bildschirm hier ist im Grunde derselbe wie der, der über *Mod/Control* → *Control Assign* (Controller-Zuweisung) auf dem *Part Edit (AWM2)* geöffnet wird, mit der Ausnahme, dass die verfügbaren Einstellungen für *Destination* (Ziel) unterschiedlich sind.

Eine Liste der Einstellungen finden Sie in der *Data List* (Datenliste).

Außerdem sind die unten gezeigten Parameter anstelle von *ElementSw* (Elementschalter) verfügbar.

Operator Sw (Operator-Schalter)

Sie können die Controller-Einstellung für jeden Operator ein- oder ausschalten. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte *Destination* (Ziel) mit Operatoren verknüpft ist.

Einstellungen: Aus, Ein

Operator Rate

Legt die Empfindlichkeit des Controllers fest, der für das *Destination* (Ziel) ausgewählt wurde.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn *Destination* (Ziel) auf *OP Freq* oder *OP AEG Offset* eingestellt ist.

Einstellungen: -7→+7

Sw/Rate

Schaltet um zwischen *Operator Sw* und *Operator Rate*.

Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn *Destination* (Ziel) auf *OP Freq* oder *OP AEG Offset* eingestellt ist.

Einstellungen: Aus, Ein

After Touch (Nachträglicher Druck auf die Tastatur)



Der Bildschirm hier ist im Grunde derselbe wie der, der über *Mod/Control* → *After Touch* auf dem *Part Edit (AWM2)* geöffnet wird, mit der Ausnahme, dass die verfügbaren Einstellungen für *Destination* unterschiedlich sind.

Tx/Rx Switch (Tx/Rx-Schalter)



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* (Tx/Rx-Schalter) auf *Part Edit (AWM2)* geöffnet wurde.

Control Settings (Controller-Einstellungen)



Der Bildschirm hier ist derselbe, der über *Mod/Control* → *Control Settings* (Controller-Einstellungen) auf *Part Edit* (AWM2) geöffnet wurde.

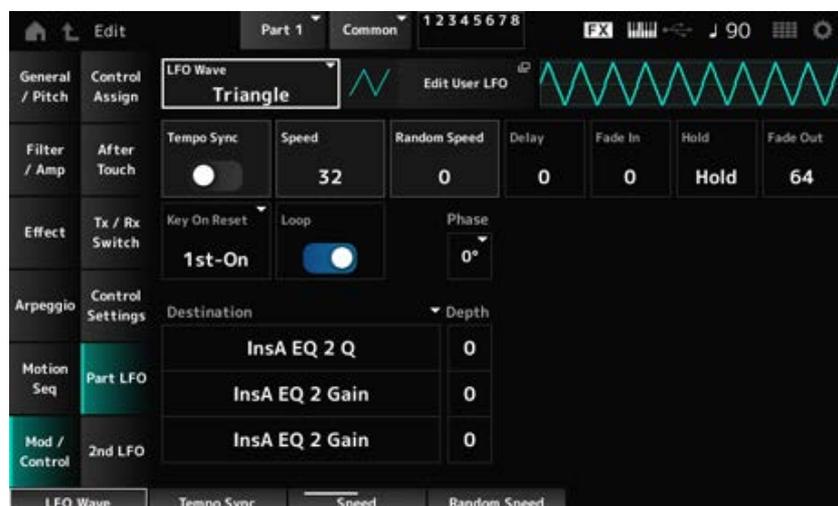
Part LFO



Auf dem Bildschirm *Part LFO* können Sie den Part LFO einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Part Common* (Part gemeinsam) → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* (Modulation/Control) → *Part LFO*



LFO Wave

Wählt die LFO-Wellenform aus und legt die Art der zyklischen Änderungen für die LFOs fest.

Einstellungen: *Triangle*, *Triangle+*, *Saw Up*, *Saw Down*, *Squ1/4*, *Squ1/3*, *Square*, *Squ2/3*, *Squ3/4*, *Trapezoid*, *S/H1*, *S/H2*, *User*

Edit User LFO

Öffnet den Einstellungsbildschirm für User LFO.

Sie können eine LFO-Wellenform aus bis zu 16 Schritten erstellen.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Legt die Geschwindigkeit der Änderung der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest, um sie mit der Arpeggio- oder Song-Wiedergabe zu synchronisieren.

Einstellungen: Off (Aus, nicht synchronisiert), On (Ein, synchronisiert)

■ Wenn *Tempo Sync* (Temposynchronisation) ausgeschaltet ist („Off“)

Speed (LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *Tempo Sync* (Temposynchronisation) eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Ändert die LFO Speed (LFO-Geschwindigkeit) zufällig.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *Tempo Sync* (Temposynchronisation) eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0–127

■ Wenn *Tempo Sync* (Temposynchronisation) eingeschaltet ist („On“)

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn *Tempo Sync* (Temposynchronisation) eingeschaltet ist („On“). Sie können die Geschwindigkeit der Änderungen in LFO Wave (LFO-Wellenform) mithilfe von Musiknotenwerten einstellen.

Einstellungen: 1/16 (Sechzehntelnoten), 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntelnoten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte halbe Noten), 1/4 × 4 (Viertelnoten-Quartolen; vier Viertelnoten im Takt), 1/4 × 5 Viertelnoten-Quintolen; fünf Viertelnoten im Takt), 1/4 × 6 (Viertelnoten-Sextolen; sechs Viertelnoten im Takt), 1/4 × 7 (Viertelnoten-Septolen; sieben Viertelnoten im Takt), 1/4 × 8 (Viertelnoten-Oktolen; acht Viertelnoten im Takt), 1/4 × 16 (sechzehn Viertelnoten im Takt), 1/4 × 32 (zweiunddreißig Viertelnoten im Takt), 1/4 × 64 (vierundsechzig Viertelnoten im Takt)

Delay (LFO Delay Time)

Legt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Je größer der Wert, desto größer die Verzögerungszeit, bevor der LFO wirksam wird.

Einstellungen: 0–127

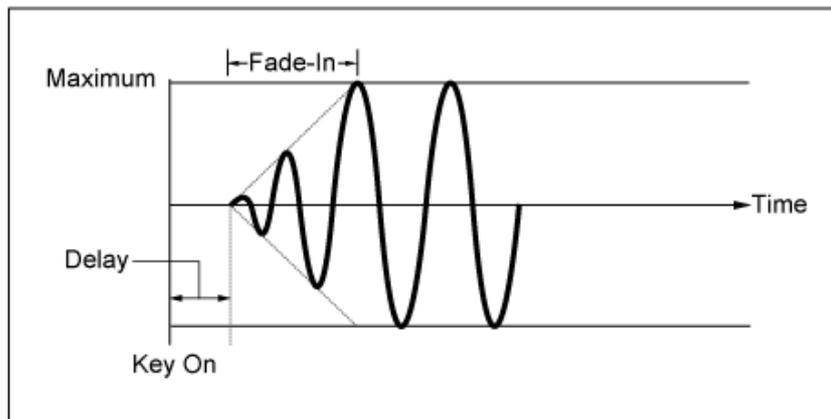
Fade In (LFO Fade In Time)

Legt fest, über welchen Zeitraum der LFO-Effekt eingeblendet werden soll, nachdem die bei *Delay (LFO Delay Time)* (Delay (LFO-Verzögerungszeit)) eingestellte Zeit verstrichen ist.

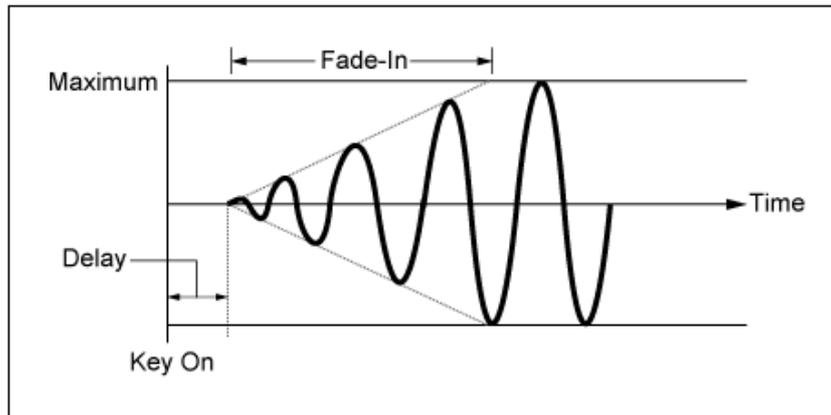
Einstellungen: 0–127

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

0: LFO wechselt ohne Einblenden auf den Maximalwert.



Niedriger Wert: Schnelles Einblenden



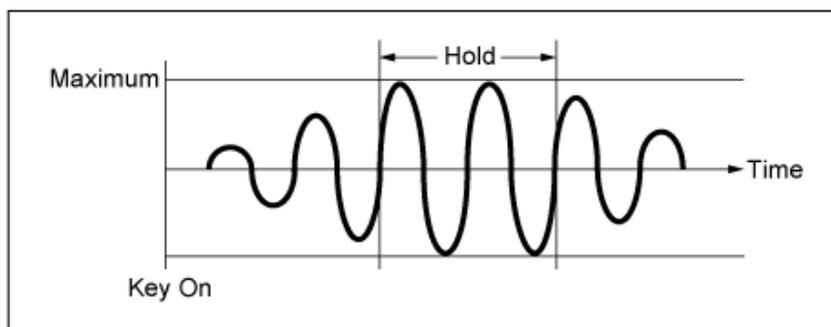
Hoher Wert: Langsames Einblenden

Hold (LFO Hold Time)

Legt die Zeit für die Aufrechterhaltung des LFO-Effekts fest, nachdem der maximale Pegel erreicht wird.

Einstellungen: 0–126, *Hold*

(Halten) **Hold:** Wird nicht ausgeblendet

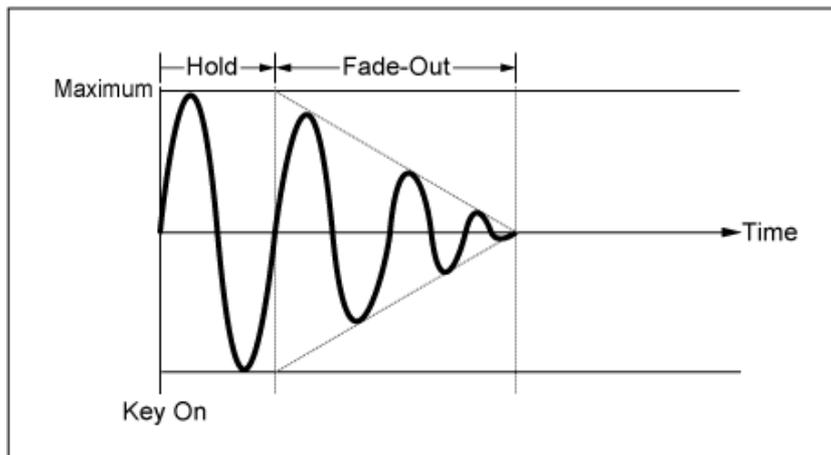


Fade Out (LFO-Ausblenddauer)

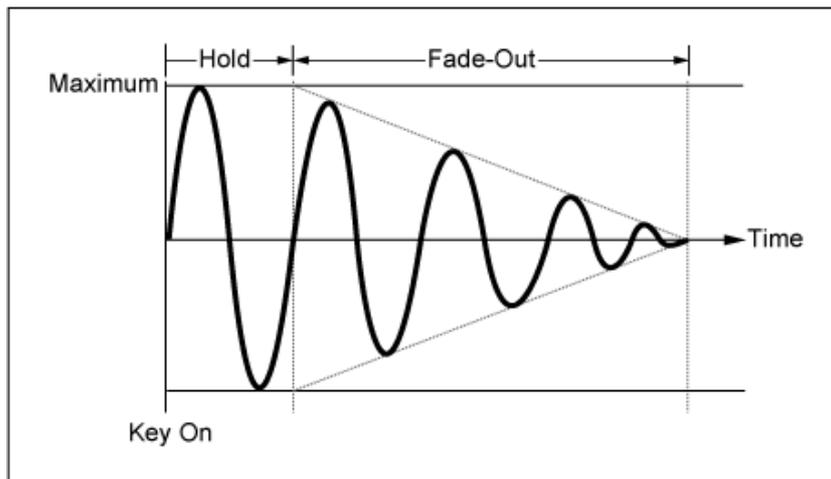
Legt fest, über welchen Zeitraum der LFO-Effekt ausgeblendet werden soll, nachdem die bei *Hold* (LFO Hold Time) (Hold (LFO-Haltedauer)) eingestellte Haltezeit verstrichen ist.

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt ausgeblendet wird.

Einstellungen: 0–127



Niedriger Wert: Schnelles Ausblenden



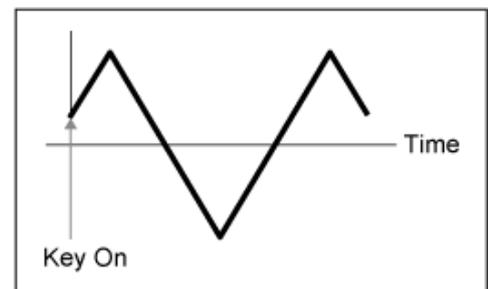
Hoher Wert: Langsames Ausblenden

Key On Reset (LFO Key On Reset)

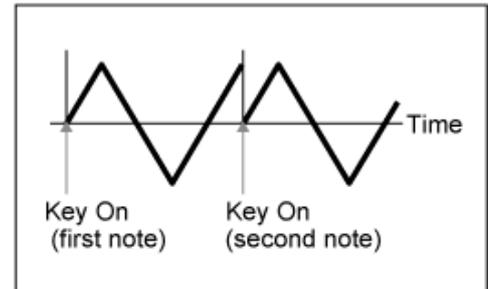
Setzt die Schwingung des LFO zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: *Off, Each-on, 1st-on*

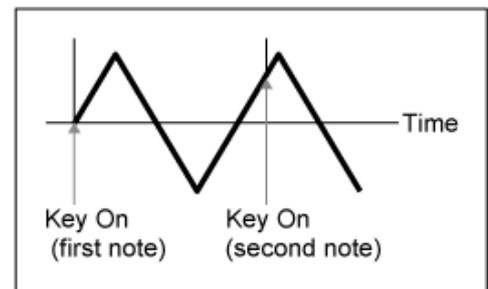
Off Setzt die Schwingung des LFO nicht zurück. Durch das Anschlagen einer Taste wird die Wellenform des LFO gestartet, unabhängig von der Phase des LFO zu diesem Zeitpunkt.



Each-on Setzt die Oszillation des LFO jedes Mal zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird, und startet die Wellenform bei der Phase, die durch den Parameter *Phase* angegeben wird.



1st-on Setzt die Oszillation des LFO jedes Mal zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird, und startet die Wellenform bei der Phase, die durch den Parameter *Phase* angegeben wird.



Wenn die zweite Note gespielt wird, während die erste Note gehalten wird, wird die Wiedergabe nicht zurückgesetzt.

Loop (LFO Loop Switch)

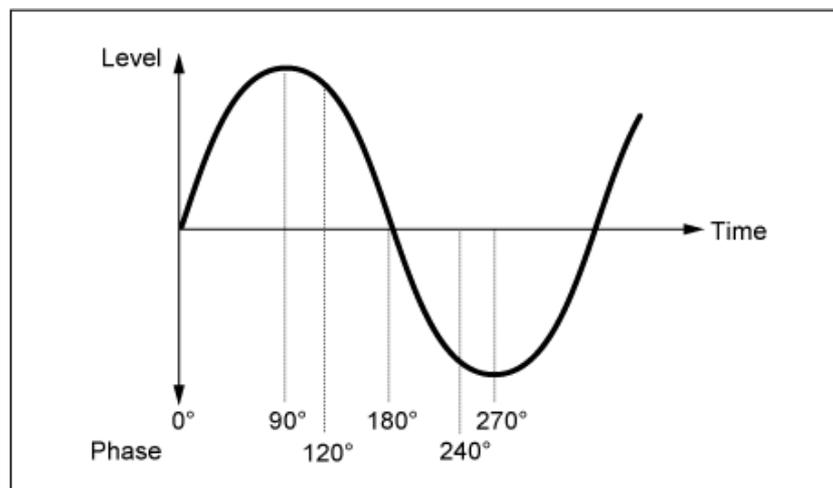
Stellt die *LFO Wave* (LFO-Wellenform) auf Loop-Wiedergabe (Wiederholung) oder One-Shot-Wiedergabe ein.

Einstellungen: Aus, Ein

Phase (LFO Phase)

Legt die Anfangsphase fest, wenn *LFO Wave* (LFO-Wellenform) zurückgesetzt wird.

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



Destination (LFO Destination)

Legt die Funktion fest, die von der *LFO Wave* (LFO-Wellenform) gesteuert werden soll.

Einstellungen: *Insertion Effect A Parameter1–24, Insertion Effect B Parameter1–24* (abhängig vom *Insertion Effect*)

Depth (LFO Depth)

Legt die Tiefe der Steuerung der *LFO Wave* (LFO-Wellenform) für jedes *Destination* (Ziel) fest.

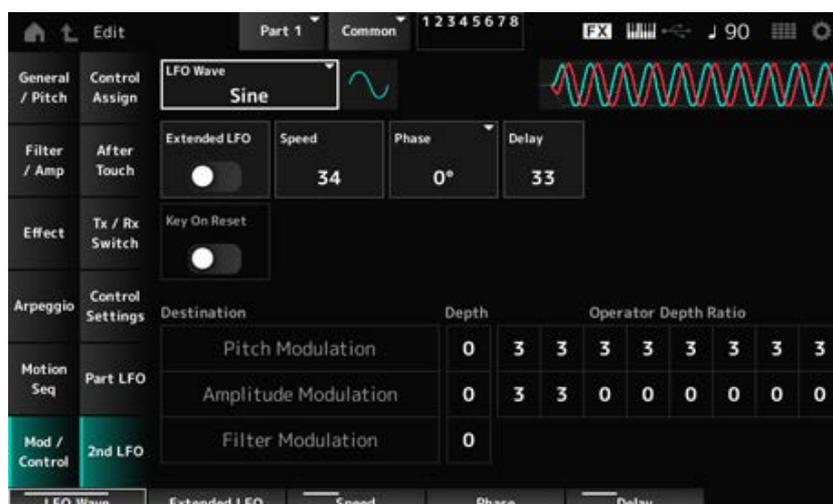
Einstellungen: 0–127

2nd LFO



Bedienung

[PERFORMANCE] → Auswahl *Part Common* (Part gemeinsam) → [EDIT/ ↺] → *Mod/Control* (Modulation/Control) → *2nd LFO*



LFO Wave (2nd LFO Wave)

Wählt die 2. LFO-Wellenform aus.

Einstellungen: *Triangle* (Dreieck), *Saw Down* (Sägezahn unten), *Saw Up* (Sägezahn oben), *Square* (Rechteck), *Sine* (Sinus), *S/H*

HINWEIS

Die Amplitudenmodulationsphrase wird mit *Sine* (Sinus) verschoben.

Erweiterter LFO (2nd LFO, erweiterter LFO)

Schaltet zwischen dem alten Einstellungssatz (Aus: 0–99) und einem neuen Einstellungssatz mit höherer Auflösung (Ein: 0–415) für *Speed (2nd LFO Speed)* (Geschwindigkeit (2. LFO-Geschwindigkeit)) um.

Um die Kompatibilität der mit den alten Einstellungen erstellten Daten aufrechtzuerhalten, setzen Sie diesen Parameter auf Aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Speed (Geschwindigkeit des 2. LFOs)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der *LFO Wave (2nd LFO Wave)* fest.

Einstellungen: 0–99 (Wenn *Extended* (Erweitert) aus ist), 0–415 (Wenn *Extended* (Erweitert) ein ist)

Phase (Phasenlage des 2. LFOs)

Legt die Anfangsphase fest, wenn *LFO Wave (2nd LFO Wave)* zurückgesetzt wird.

Einstellungen: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (Verzögerungszeit des 2. LFOs)

Legt die Zeitdauer fest, nach der der 2. LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die in Delay eingestellte Verzögerungszeit abgelaufen ist.

Einstellungen: 0–99

Key On Reset (Reset des 2. LFOs durch Tastenanschlag)

Setzt die Schwingung des 2. LFO zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Aus, Ein

Pitch Modulation Depth (Anteil der Tonhöhenmodulation des 2. LFOs)

Dieser Parameter erzeugt einen Vibrato-Effekt (zyklische Änderungen der Tonhöhe) mithilfe der *LFO Wave (2nd LFO Wave)* und ermöglicht Ihnen die Festlegung der Tiefe der Tonhöhenmodulation durch den LFO.

Einstellungen: 0–99

Tiefenverhältnis des Tonhöhenmodulationsoperators (Tiefenversatz der Tonhöhenmodulation des 2. LFO)

Legt die Tiefe der Modulation durch LFO-Signale fest, die in *Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)* (Anteil der Tonhöhenmodulation (Anteil der Tonhöhenmodulation des 2. LFOs)) eingestellt ist.

Einstellungen: 0–7

Amplitude Modulation Depth (Anteil der Amplitudenmodulation des 2. LFOs)

Dieser Parameter erzeugt zyklische Änderungen der Lautstärke mit Hilfe der *LFO Wave (2nd LFO Wave)* (LFO-Wellenform (2. LFO-Wellenform)) und ermöglicht Ihnen die Festlegung der Tiefe der Lautstärk modulation durch den LFO.

Einstellungen: 0–99

Tiefenverhältnis des Amplitudenmodulationsoperators (Tiefenversatz der Amplitudenmodulation des 2. LFO)

Legt die Tiefe der Modulation durch LFO-Signale fest, die in *Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)* (Anteil der Amplitudenmodulation (Anteil der Amplitudenmodulation des 2. LFOs)) eingestellt ist.

Einstellungen: 0–7

Filter Modulation Depth (Anteil der Filtermodulation des 2. LFOs)

Dieser Parameter erzeugt zyklische Änderungen der Filter-Grenzfrequenz mithilfe der *LFO Wave (2nd LFO Wave)* und ermöglicht Ihnen die Festlegung der Tiefe der Filtermodulation durch den LFO.

Einstellungen: 0–99

Operator Edit



Inhalt

Form/Freq

Level

Algorithm Search (Algorithmen-Suche)

Form/Freq



Auf dem Bildschirm *Form/Freq* können Sie die Wellenform und Frequenz des Operators einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Part*-Auswahl → *Operator*-Auswahl → *Form/Freq*



Attack Time (PEG-Attack-Zeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Tonhöhe den unter *Attack Level* (Attack-Pegel) eingestellten Wert erreicht.

Einstellungen: 0–99

Decay Time (PEG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich die Tonhöhe von dem unter *Attack Level* (Attack-Pegel) eingestellten Wert bis zu dem Moment ändert, in dem der PEG auf den Wert 0 wechselt.

Einstellungen: 0–99

Initial Level (PEG-Anfangsniveau)

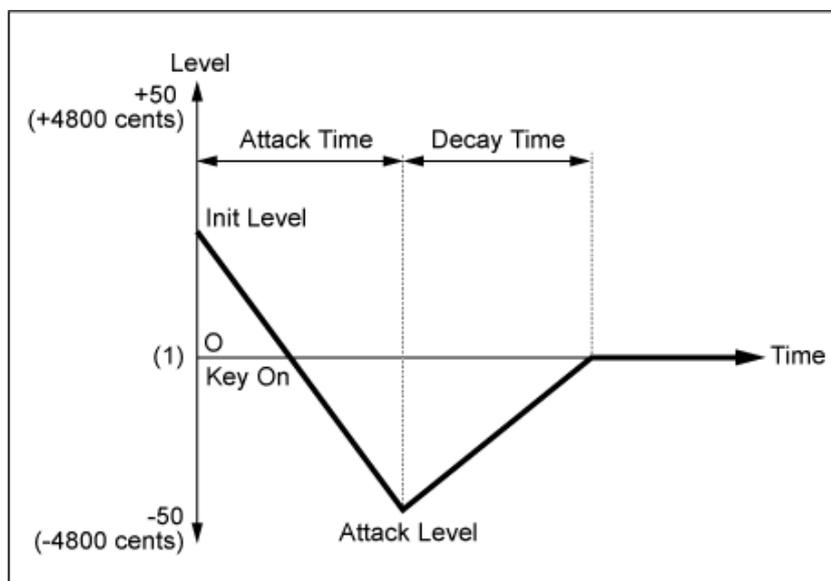
Legt die Tonhöhe für den Moment fest, in dem Sie die Taste anschlagen.

Einstellungen: -50—+50

Attack Level (PEG-Attack-Pegel)

Legt die Änderung der Tonhöhe fest, von der vom *Hold Level* (Hold-Pegel) geändert werden soll oder den Moment, in dem Sie eine Taste drücken.

Einstellungen: -50—+50



- (1) Tonhöhe (Frequenz) eingestellt auf *Coarse Tune* (Grobstimmung) und *Fine Tune* (Feinstimmung)

Spectral (Spektralform)

Legt die Wellenform für den ausgewählten Operator fest.

Einstellungen: *Sine*, *All 1*, *All 2*, *Odd 1*, *Odd 2*, *Res 1*, *Res 2*

Sine (Sinus): Sinuswelle ohne harmonische Obertöne

All 1: Welle mit harmonischen Obertönen in einem breiten *Spectral*-Bereich

All 2: Welle mit harmonischen Obertönen in einem schmalen *Spectral*-Bereich

Odd 1: Welle mit ungeraden Obertönen in einem breiten *Spectral*-Bereich

Odd 2: Welle mit ungeraden Obertönen in einem schmalen *Spectral*-Bereich

Res 1: Welle mit einem Peak auf einem bestimmten Oberton in einem breiten *Spectral*-Bereich

Res 2: Welle mit einem Peak auf einem bestimmten Oberton in einem schmalen *Spectral*-Bereich

Skirt (Spektraler „Rock“)

Legt die Breite des Übergangsbandes (Rocks) fest.

Je kleiner der Wert, desto schmaler wird der Rock, um einen bestimmten Oberton hervorzuheben.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Spectral* (Spektral) auf *Sine* (Sinus) eingestellt ist.

Einstellungen: 0–7

Resonance (Spektralresonanz)

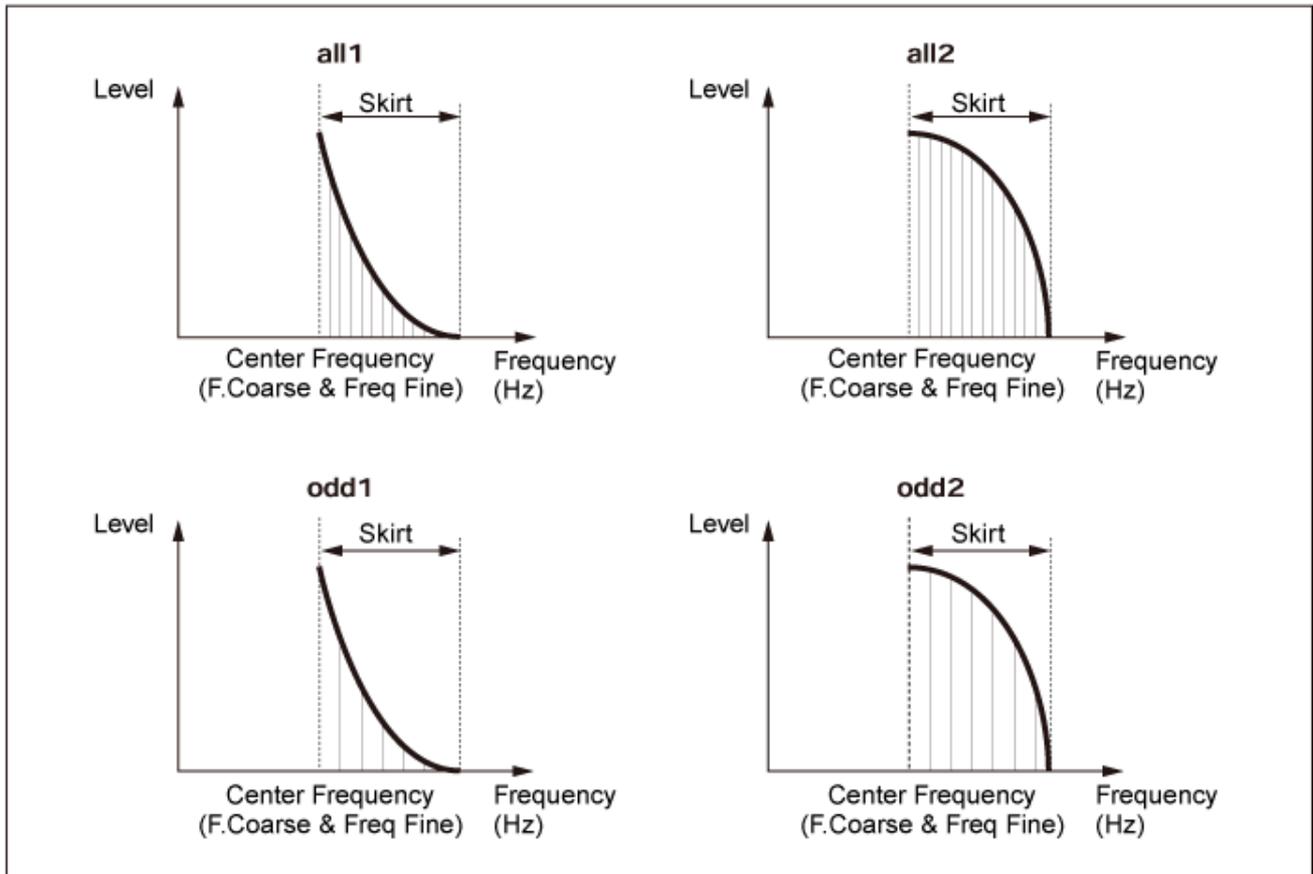
Legt die Empfindlichkeit des Resonanzeffekts in *Spectral* (Spektral) fest.

Die Arbeitsfrequenz wird zu Obertönen höherer Ordnung verschoben, so dass Sie den

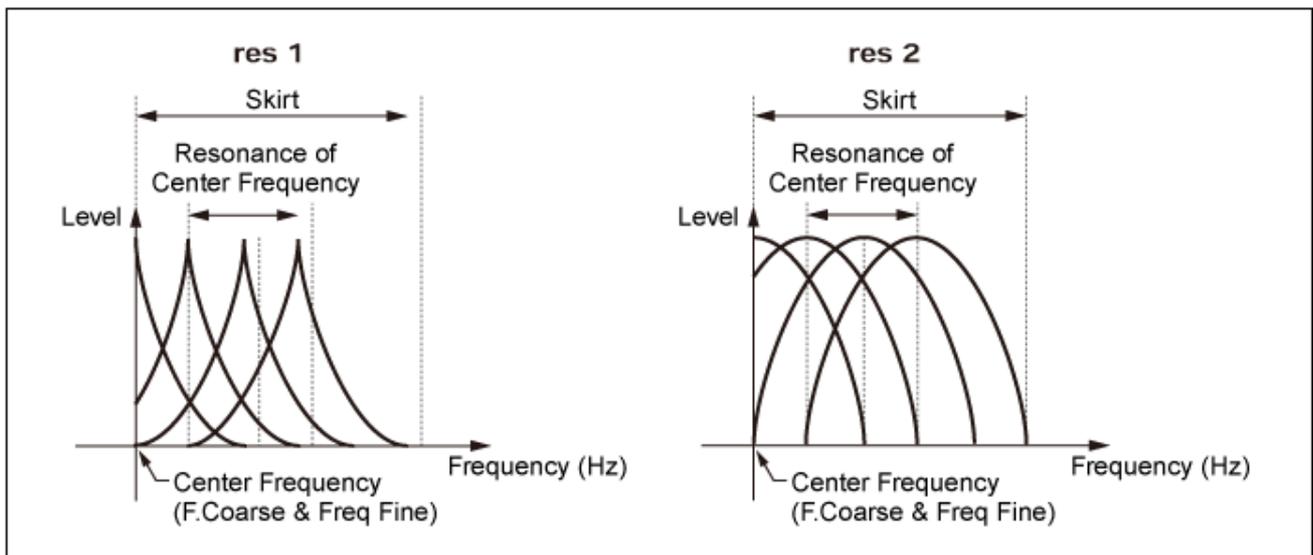
Resonanzeffekt erzeugen oder dem Klang besondere Eigenschaften verleihen können. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn *Spectral* (Spektral) auf *Res 1* oder *Res 2* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–99

Sine (Sinus) ist eine einfache Wellenform, die nur die Grundwelle ohne Obertöne enthält, während andere Wellenformen harmonische Obertöne enthalten. Wenn Sie Form also auf eine andere Welle als *Sine* (Sinus) eingestellt haben, sind die Parameter für die Obertöne und ihre „Spitzenwerte“ (Formanten) verfügbar. Nachfolgend finden Sie einige spezifische Parameter zur Steuerung jeder Welle, die in *Spectral* (Spektral) erläutert werden.



Sie können die Anzahl der harmonischen Obertöne erhöhen, indem Sie einen größeren *Skirt*-Wert einstellen, um den Spektrumbereich zu erweitern.



Wenn Sie einen größeren Wert für die *Resonance* (Resonanz) einstellen, wird die Arbeitsfrequenz zu Obertönen höherer Ordnung verschoben.

Resonance (Resonanz) ist auf 0 gesetzt: Wechselt zum ersten Oberton.

Resonance (Resonanz) ist auf 99 gesetzt: Wechselt zum 100. Oberton.

Key On Reset (Reset des Oszillators durch Tastenanschlag)

Setzt die Schwingung des Oszillators zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off (Aus), On (Ein)

Off: Setzt die Oszillation des Oszillators nicht zurück. Durch das Anschlagen einer Taste wird die Wellenform des LFO gestartet, unabhängig von der Phase des LFO zu diesem Zeitpunkt.

Pitch/Vel (Anschlagsempfindlichkeit der Tonhöhe)

Legt fest, wie die Tonhöhe auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Freq Mode* (Frequenzmodus) auf *Fixed* (Fixiert) eingestellt wurde.

Einstellungen: -7-+7

Positiver Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto höher wird die Tonhöhe.

Negativer Wert: Je schneller die Anschlagstärke, desto niedriger wird die Tonhöhe.

0: unverändert beibehalten

Freq Mode (Frequenzmodus des Oszillators)

Legt die Ausgangstonhöhe des Operators fest.

Einstellungen: *Ratio* (Verhältnis), *Fixed* (Fixiert)

Ratio (Verhältnis): Legt die Ausgabetonhöhe entsprechend der Tonart fest.

Fixed (Fixiert): Setzt die Tonhöhe auf die Einstellung *Coarse* (Grob) oder *Fine* (Fein), unabhängig der Tonhöhe der angeschlagenen Taste.

Coarse (Coarse Tune)

Passt die Ausgabetonhöhe jedes Operators an.

Einstellungen: Wenn *Freq Mode* (Frequenzmodus) auf *Ratio* (Verhältnis) eingestellt ist: 0-31

Wenn *Freq Mode* (Frequenzmodus) auf *Fixed* (Fixiert) eingestellt ist: 0-21

Fine (Feinstimmung)

Passt die Ausgabetonhöhe jedes Operators fein an.

Einstellungen: Wenn *Freq Mode* (Frequenzmodus) auf *Ratio* (Verhältnis) eingestellt ist: 0-99

Wenn *Freq Mode* (Frequenzmodus) auf *Fixed* (Fixiert) eingestellt ist: 0-127

Detune (Verstimmen)

Erhöht oder verringert die Ausgabetonhöhe jedes Operators geringfügig.

Wenn derselbe Wert auf *Coarse* (Grob) und *Fine* (Fein) eingestellt ist, weist der Operator mit der Einstellung *Detune* (Verstimmen) leichte Tonhöhenunterschiede auf. Dadurch können Sie einen wärmeren Klang oder einen Choeffekt erzeugen.

Einstellungen: -15-+15

Pitch/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Tonhöhen)

Legt den Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten fest.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn *Freq Mode* (Frequenzmodus) auf *Fixed* (Fixiert) eingestellt wurde.

Einstellungen: 0–99

0: Kein Tonhöhenunterschied zwischen den beiden benachbarten Tasten und alle Tasten werden mit der Tonhöhe gespielt, die in *Coarse* (Grob) oder *Fine* (Fein) eingestellt ist.

99: Der Tonhöhenunterschied zwischen zwei benachbarten Tasten wird auf einen Halbton eingestellt.

Level



Auf dem Bildschirm *Level* (Pegel) können Sie die allgemeinen Einstellungen für den Operator vornehmen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Part*-Auswahl → *Operator*-Auswahl → *Level*



Hold Time (AEG Hold Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Wert vom Loslassen der Taste auf der Tastatur den Wert *Hold Level* (Hold-Pegel) erreicht.

Einstellungen: 0–99

Attack Time (AEG-Attack-Zeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich der Wert von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem Wert den *Attack Level* (Attack-Pegel) erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–99

Decay 1 Time (AEG-Zeit Decay 1)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich der Wert vom *Attack Level* (Attack-Pegel) zum *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) ändert.

Einstellungen: 0–99

Decay 2 Time (AEG-Zeit Decay 2)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich der Wert vom *Decay 1 Level* (Pegel Decay 1) zum *Decay 2 Level* (Pegel Decay 2) ändert.

Einstellungen: 0–99

Release Time (AEG-Ausklingzeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich der Wert von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Wert den *Hold (Release) Level* (Hold-Pegel, Ausklingen) erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–99

AEG Attack Level

Legt den Wert fest, auf den nach dem Anschlagen einer Taste geändert werden soll.

Einstellungen: 0–99

AEG Decay 1 Level

Legt den nächsten Wert fest, von dem vom *Attack Level* (Attack-Pegel) geändert werden soll.

Einstellungen: 0–99

AEG Decay 2 Level

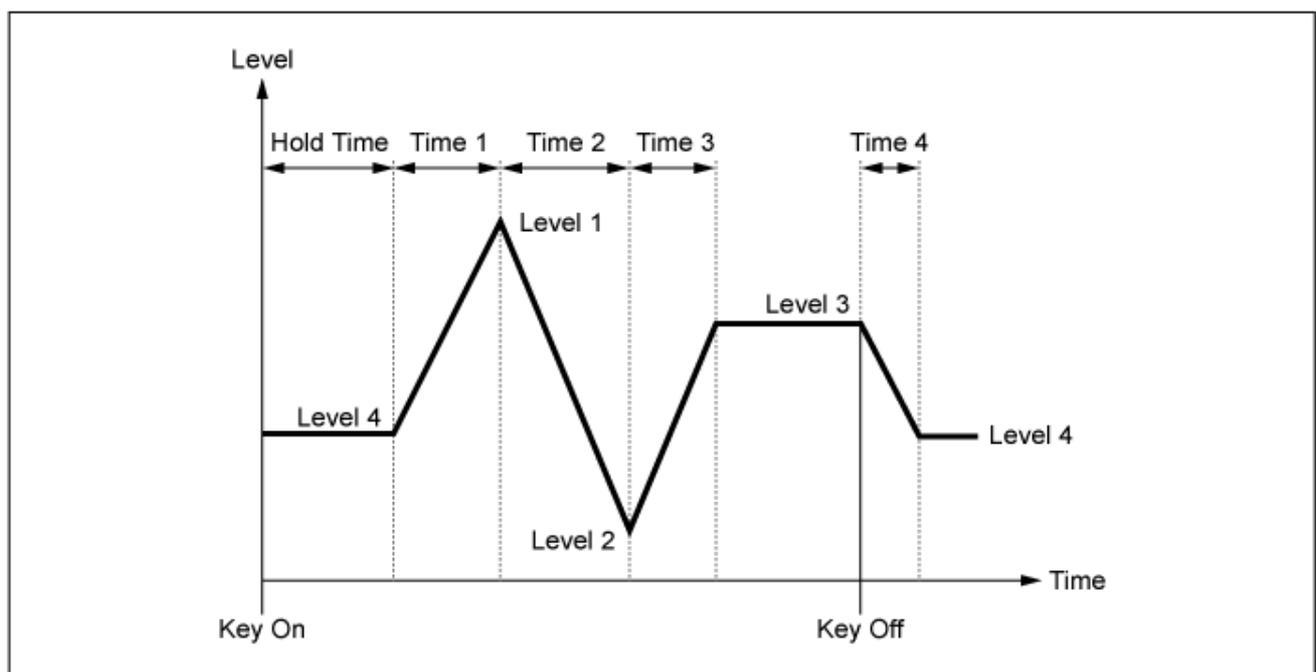
Legt den Wert fest, der beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: 0–99

Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)

Legt den endgültigen Wert fest, der nach dem Loslassen der Taste erreicht wird.

Einstellungen: 0–99



Level (Operator-Pegel)

Stellt den Ausgangspegel für den Operator ein.

Einstellungen: 0–99

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Pegel auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: -7–+7

Positive Werte: Je schneller die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

Negative Werte: Je langsamer die Anschlagstärke, desto höher wird die Lautstärke.

0: Keine Änderung, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Legt fest, wie die Geschwindigkeit der Pegeländerung in AEG auf die Tastenposition reagiert.

Einstellungen: 0–7

Positive Werte: Je tiefer die gespielte Taste, desto langsamer erfolgen die AEG-

Lautstärke-Änderungen; je höher die gespielte Taste, desto schneller erfolgen die AEG-Lautstärke-Änderungen.

0: Keine AEG-Lautstärkeänderung unabhängig von der Tastenposition.

Übergangspunkt (Pegelskalierungs-Übergangspunkt)

Legt die Notenummer für den *Break Point* (Übergangspunkt) der Amplitudenskalierung fest.

Settings: A-1–C8

Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth) (Level-Skalierung, niedrige Tiefe)

Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth) (Level-Skalierung, hohe Tiefe)

Legt die Steilheit der Änderungskurve fest.

Einstellungen: 0–99

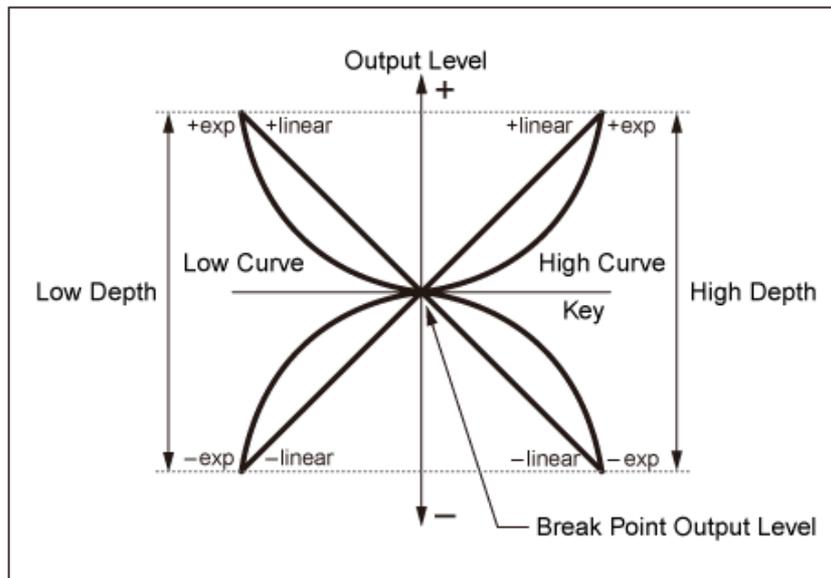
Curve Lo (Level Scaling Low Curve) (Niedrige Kurve der Pegelskalierung)

Curve Hi (Level Scaling High Curve) (Hohe Kurve der Pegelskalierung)

Bestimmt die Änderungskurve für die Amplitudenskalierung.

Einstellungen: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Die Tastatur wird am *Break Point* (Übergangspunkt) in zwei Abschnitte unterteilt. Stellen Sie *Curve Lo* (Kurve niedrig) für die Steilheit der Kurve auf der linken Seite des *Break Point* (Übergangspunkt) und *Lvl/Key Lo* (Pegel/Taste niedrig) für die Steilheit der Kurve auf der rechten Seite des *Break Point* ein. In ähnlicher Weise stellen Sie mit *Curve Hi* (Kurve hoch) die Kurve für die rechte Seite des *Break Point* (Übergangspunkt) ein und mit *Lvl/Key Hi* (Pegel/Taste hoch) die Steilheit der Kurve (wie unten gezeigt).



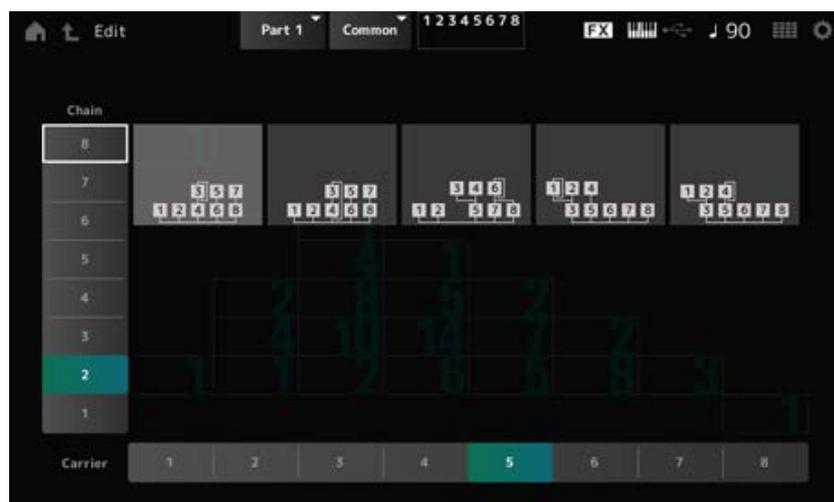
Die Taste am *Break Point* (Übergangspunkt) ist dieselbe wie der im Operator Level eingestellte Ausgangspegel. Mit den Tasten auf der linken Seite des *Break Point* (Übergangspunkt) wird der Ausgangspegel auf die in *Curve Lo* (*Level Scaling Low Curve*) und *Lvl/Key Lo* (*Level Scaling Low Depth*) eingestellte Kurve korrigiert. Mit den Tasten auf der rechten Seite des *Break Point* (Übergangspunkt) wird der Ausgangspegel auf die in *Curve Hi* (*Level Scaling High Curve*) und *Lvl/Key Hi* (*Level Scaling High Depth*) eingestellte Kurve korrigiert. Der Ausgabepegel von *Exp*-Kurven ändert sich exponentiell, während sich der Ausgabepegel von *Liner*-Kurven linear ändert. In beiden Fällen sind die Veränderungen des Ausgabepegels der Tasten um so stärker, je weiter die Taste vom *Break Point* (Übergangspunkt) entfernt ist.

Algorithm Search



Öffnet den Bildschirm *Algorithm Search* (Algorithmussuche).

Sie können das Suchergebnis nach der Anzahl der in Ketten verbundenen Operators und der Anzahl der Träger filtern.



Chain

Sie können das Suchergebnis nach der Anzahl der in Ketten verbundenen Operators filtern.

Einstellungen: 1–8

Träger

Sie können das Suchergebnis nach der Anzahl der Träger filtern.

Einstellungen: 1–8

Bildschirm *Part Edit (AN-X)*



Der Normal Part (AN-X) besteht aus drei Oszillatoren und Rauschen.

Der *Part Edit (AN-X)* enthält *Part Common Edit* zum Festlegen von Parametern für den gesamten Part und *Oscillator Edit* zum Einstellen der Parameter für jeden Oszillator und *Noise Edit* zum Bearbeiten von Rauschen.



Part Common Edit

Inhalt

General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

AN-X Settings

Pitch

Pitch EG

Pitch LFO

Modifier

Wave Folder

Modifier EG

Modifier LFO

Filter/Amp

Mixing

Filter Type

Filter EG

Filter LFO

Amp EG

Amp LFO

Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

Arp/MS

Arp Common

Individual

Advanced

MS Common

Lane

Mod/Control

Control Assign

[After Touch](#)

[Tx/Rx Switch](#)

[Control Settings](#)

[Part LFO](#)

General/Pitch ★

Part Settings ★

Dieser Bildschirm lässt sich auch über *General/Pitch* → *Part Settings* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

Zone Settings ★

Dieser Bildschirm lässt sich auch über *General/Pitch* → *Zone Settings* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

AN-X Settings ★

Auf dem Bildschirm *AN-X Settings* (AN-X-Einstellungen) können Sie die Parameter einstellen, die für die AN-X-Sound-Engine spezifisch sind.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *AN-X Settings*



Unison

Erzeugt mehr Tiefe durch die Überlagerung mehrerer Sounds.

Einstellungen: Off, 2, 4

Unison Detune

Legt fest, wie die Tonhöhe des überlagerten Sounds verschoben werden soll.

Einstellungen: 0–15

Unison Spread

Legt fest, wie die überlagerten Sounds im Stereofeld verteilt werden.

Einstellungen: 0–15

OSC Reset

Gibt an, wie der Oszillator zurückgesetzt wird.

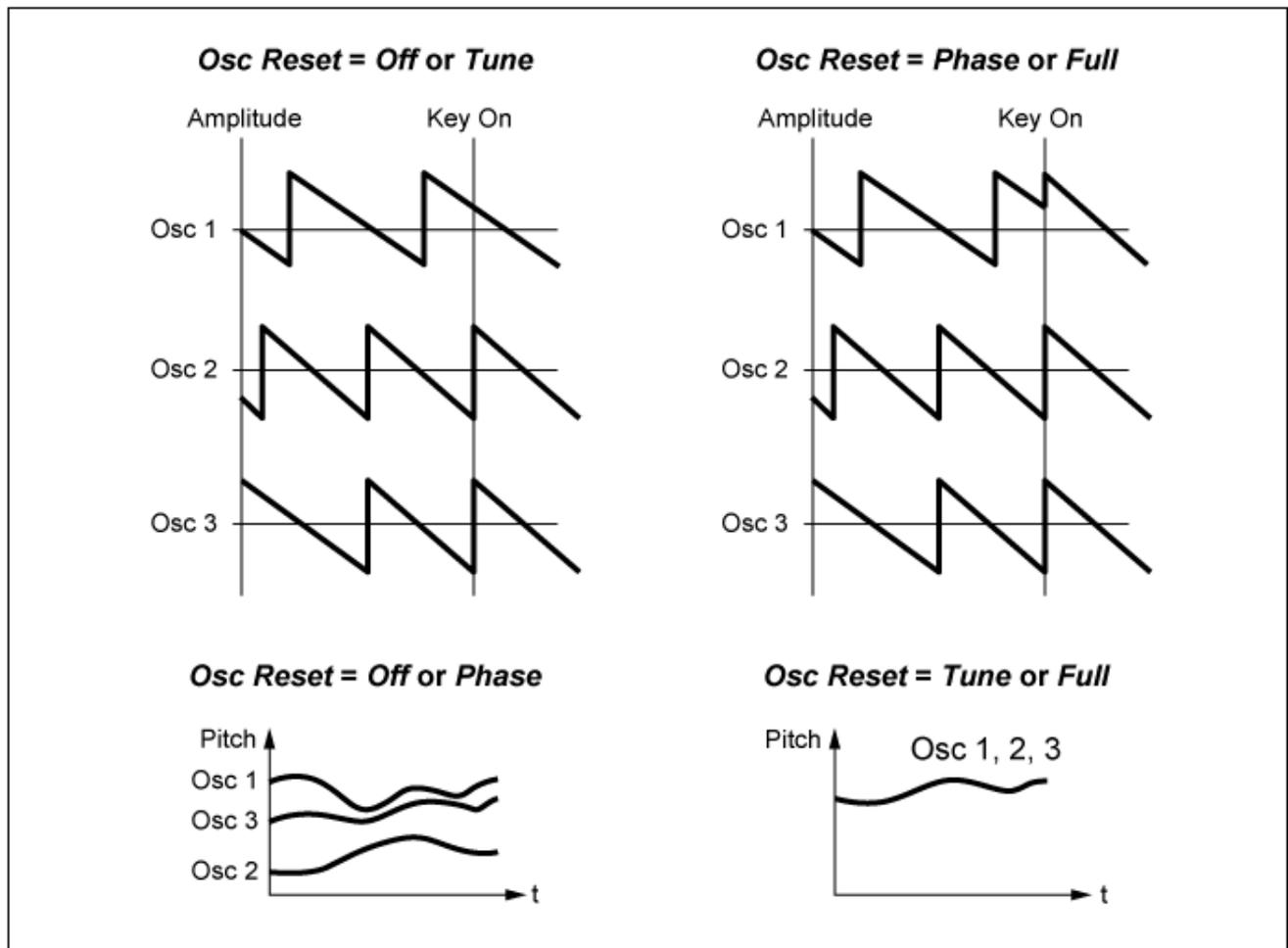
Einstellungen: *Off, Phase, Tune, Full*

Off: Es erfolgt kein Zurücksetzen.

Phase: Setzt die Phase von OSC 1–3 beim Tastenanschlag zurück.

Tune: Gleicht die Tonhöhe von OSC 1–3 aus.

Full: Aktiviert Phase und Tune gleichzeitig.



Voltage Drift

Gibt die Tonhöhe des Oszillators und die Variation des *Filter Cutoff* an.

Die Tonhöhe des Oszillators und die Variation des *Filter Cutoff* werden durch *Ageing* beeinflusst.

Einstellungen: 0–127

0: Keine Variation

64: Standard

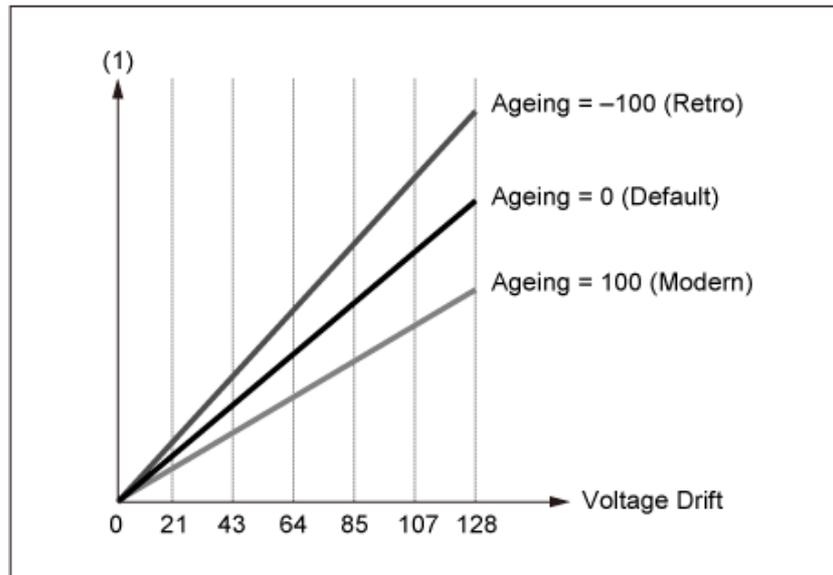
127: Maximale Variation

Ageing

Passt den Frequenzgang sowie *OSC Pitch* (OSC-Tonhöhe), *Filter Cutoff* (Filter-Grenzfrequenz) und *EG Time* (EG-Zeit) entsprechend dem virtuellen Alter des Instrumentenmodells an.

Einstellungen: -100 (alt)–+100 (neu)

■ Zusammenhang zwischen *Voltage Drift* und *Ageing*



(1) Variationen von *Cutoff* oder *Pitch*

Pitch



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *General/Pitch* → *Pitch* im *Part Edit (AWM2)* öffnen, nur kann *Legato Slope (Portamento Legato Slope)* nicht eingestellt werden.

Pitch EG



Auf dem Bildschirm *Pitch EG* können Sie den Pitch Envelope Generator (Tonhöhenhüllkurvengenerator) einstellen.

Dieser legt fest, wie sich der Klang im Zeitverlauf ändert – vom Anschlagen einer Taste auf der Tastatur bis zum vollständigen Ausklingen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Pitch EG*



Attack (Pitch EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve das Maximum erreicht.

Einstellungen: 0–255

Decay (Pitch EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve den *Sustain*-Wert erreicht.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Pitch EG Sustain Level)

Stellt den Haltepegel ein.

Einstellungen: 0–511

Release (Pitch EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, nachdem Sie die Taste losgelassen haben, bis die Hüllkurve den Wert 0 erreicht.

Einstellungen: 0–255

Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Anschlagstärke die Hüllkurve im Laufe der Zeit verändert.

Je größer der Wert, desto schneller ändert sich die Hüllkurve im Laufe der Zeit, wenn die Tasten mit hoher Anschlagstärke gespielt werden.

Einstellungen: –255–0–+255

PEG Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth)

Legt den maximalen Betrag der Tonhöhenänderung für die Hüllkurve fest (in Cent).

Einstellungen: –4800–+4800 Cent

0: Keine Tonhöhenänderung

Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer wird der Tonhöhenänderungsbereich.

Negativer Wert: Tonhöhenänderung wird invertiert.

PEG Depth/Vel - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die vom PEG gesteuerte Stärke der Tonhöhenänderung auf die Anschlagstärke reagiert.

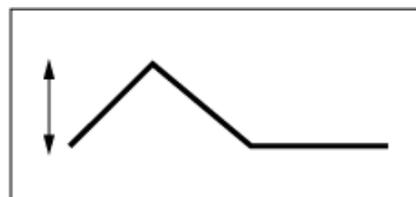
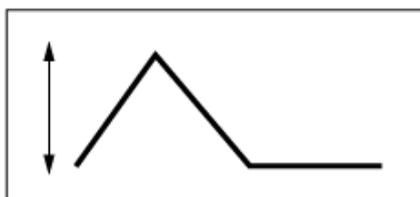
Außerdem können Sie mit der Einstellung *Curve* festlegen, in welchem Maße *PEG Depth* auf die Anschlagstärke reagiert. Die vertikale Achse stellt die Anschlagstärke dar, während die horizontale Achse den Anteil der Tonhöhenänderung darstellt.

Einstellungen: –255–+255

Positiver Wert: Höhere Anschlagstärkewerte verstärken den Anteil des PEG, während niedrigere Werte den Anteil verringern.

Negativer Wert: Höhere Anschlagstärkewerte verringern den Anteil des PEG, während niedrigere Werte den Anteil verstärken.

0: Keine PEG-Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.



Hohe Anschlagstärke
(der PEG-Anteil bei der Tonhöhenänderung ist größer)

Niedrige Anschlagstärke
(der PEG-Anteil bei der Tonhöhenänderung ist kleiner)

Pitch LFO



Auf dem Bildschirm *Pitch LFO* können Sie den Pitch LFO einstellen.

Bedienung

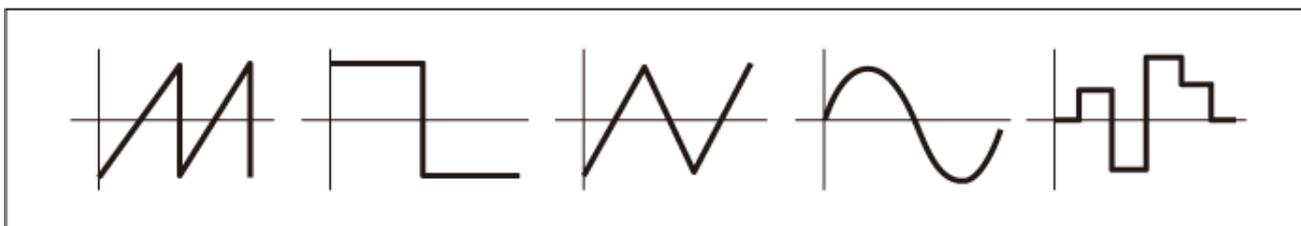
[PERFORMANCE] → Part Common-Auswahl → [EDIT/ ↺] → General/Pitch → Pitch LFO



LFO Wave (Pitch LFO Wave)

Wählt die LFO-Wellenform aus und legt die Art der zyklischen Änderungen der LFOs fest.

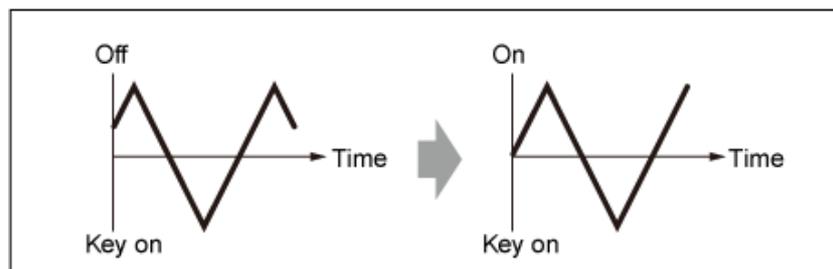
Einstellungen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

Setzt die Phase des LFO zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On



Speed (Pitch LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Pitch LFO Decay Time)

Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

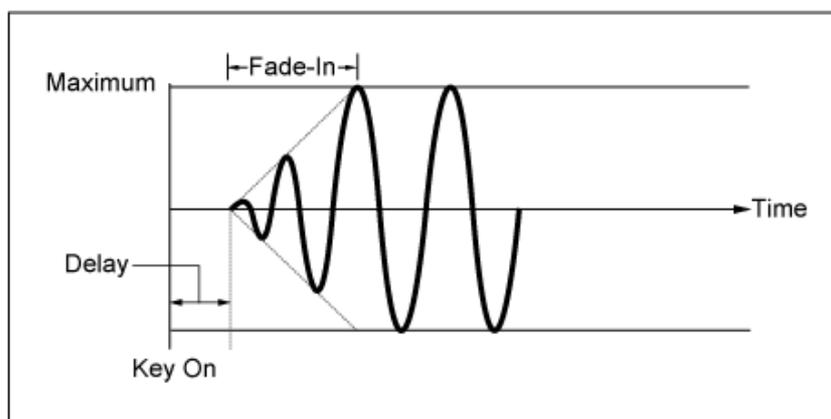
Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nach dem Sie die Taste losgelassen haben und die bei „Delay“ eingestellte Verzögerungszeit abgelaufen ist.

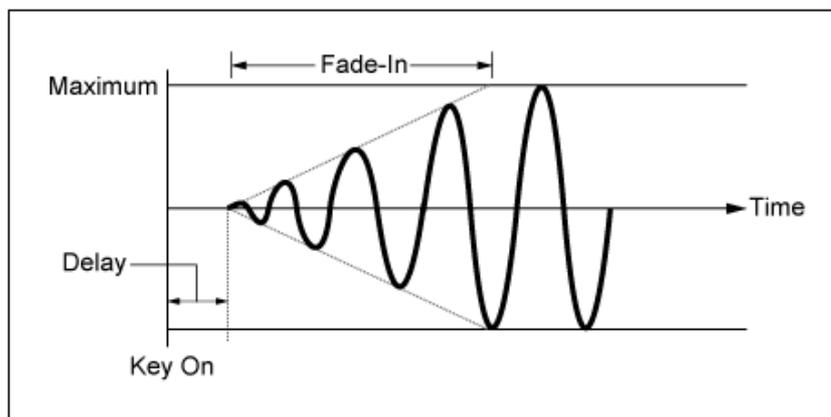
Einstellungen: 0–214

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

0: Der LFO wechselt ohne Einblenden auf den Maximalwert.



Kleiner Wert: schnelles Einblenden

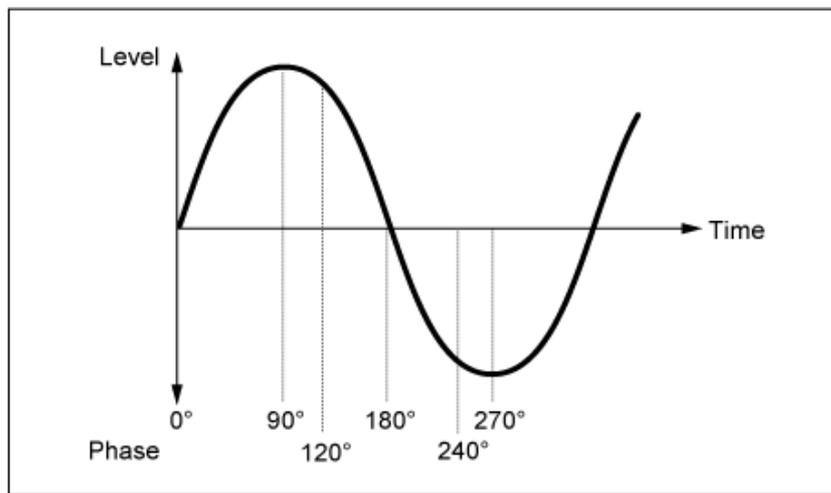


Großer Wert: langsames Einblenden

Phase (Pitch LFO Phase)

Legt die Phase zum Zurücksetzen der Welle fest, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Phase der Welle

Pitch LFO Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch LFO Depth)

Legt den Anteil der vom LFO gesteuerten Tonhöhenänderung fest.

Einstellungen: -4800–+4800 Cent

0: Keine Tonhöhenänderung

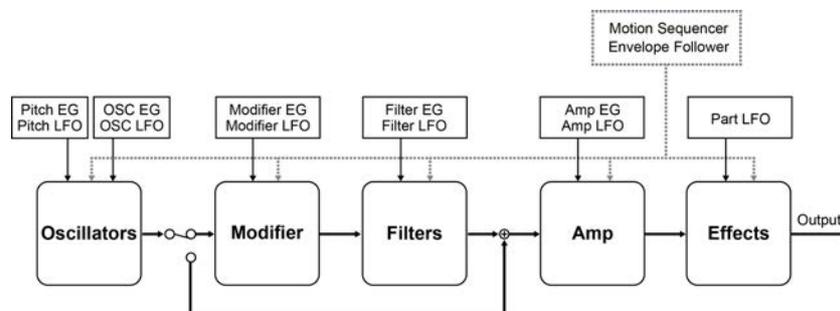
Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer wird der Tonhöhenänderungsbereich.

Negativer Wert: Tonhöhenänderung wird invertiert.

Modifier



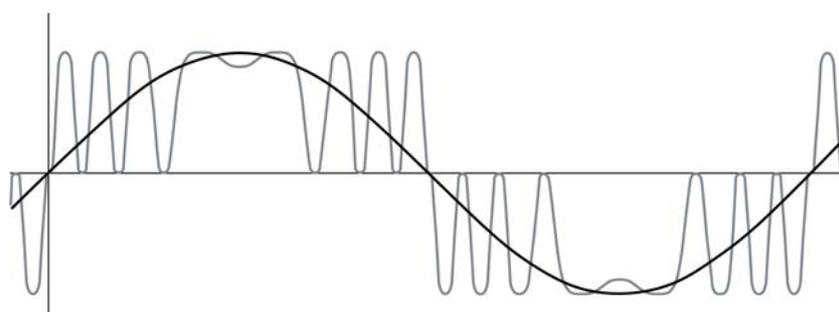
Modifier ist ein Funktionsblock zum Hinzufügen von Verzerrung zum Signalausgang vom OSC-Block und zum Hinzufügen von Obertönen zum Klang.



Wave Folder



Wave folder ist ein Effekt, der aus Wellenformen besteht, die entsprechend dem angegebenen Wert „gefaltet“ werden. Mit diesem Effekt können Sie sanfte Änderungen von feinen Verzerrungen bis hin zu zerstörten Klängen erzeugen. Mit der AN-X Sound Engine können Sie diesen Effekt unabhängig für jede Note verwenden.



Zur Steuerung dieses Effekts in Echtzeit stehen verschiedene Controller wie EG, LFO, Velocity und Polyphonic Aftertouch zur Verfügung.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ] → *Modifier* → *Wave Folder*



Wave Folder (Modifier Wave Folder)

Gibt den Grad der Wellenfaltung an.

Einstellungen: 0–255

Folder/Vel (Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Lautstärke des Wave Folders auf die *Velocity* reagiert.

Einstellungen: -255–0–+255

Texture (Modifier Wave Folder Texture)

Ändert die Textur des Wave Folders.

Einstellungen: 0–255

Folder Type (Modifier Wave Folder Type)

Ändert die Art des Wave Folders.

Einstellungen: *Soft*, *Hard*

Modifier EG Settings

Öffnet den Einstellungsbildschirm für *Modifier EG*.

Modifier LFO Settings

Öffnet den Einstellungsbildschirm für *Modifier LFO*.

Modifier EG



Auf dem Bildschirm *Modifier EG* können Sie den Hüllkurvengenerator für den Modifier einstellen.

***Attack (Modifier EG Attack)***

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve vom Anschlagen einer Taste auf der Tastatur den maximalen Wert erreicht.

Einstellungen: 0–255

Decay (Modifier EG Decay)

Legt fest, wie schnell sich die Hüllkurve vom Anschlagen einer Taste bis zu dem Zeitpunkt ändert, an dem der bei *Sustain* eingestellte Pegel erreicht wurde.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Modifier EG Sustain Level)

Stellt den Sustain-Pegel (Haltepegel) ein.

Einstellungen: 0–511

Release (Modifier EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve einen Wert von 0 erreicht, nachdem Sie die Taste losgelassen haben.

Einstellungen: 0–255

Time/Vel (Modifier EG Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Anschlagstärke die Hüllkurve im Laufe der Zeit verändert.

Je größer der Wert, desto schneller ändert sich die Hüllkurve im Zeitverlauf, wenn die Tasten mit hoher Anschlagstärke gespielt werden.

Einstellungen: –255–0–+255

EG Depth Wave Folder (Modifier Wave Folder EG Depth)

Legt fest, wie *Wave Folder* auf den *Modifier EG* reagiert.

Einstellungen: –127–+127

Auf dem Bildschirm *Modifier LFO* können Sie den *Modifier LFO* einstellen.

Bedienung

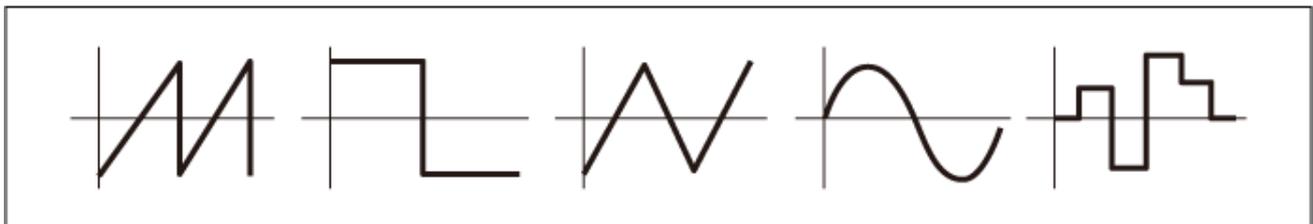
[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *Modifier* → *Modifier LFO*



Wave (*Modifier LFO Wave*)

Wählt die LFO-Wellenform aus und legt die Art der zyklischen Änderungen für die LFOs fest.

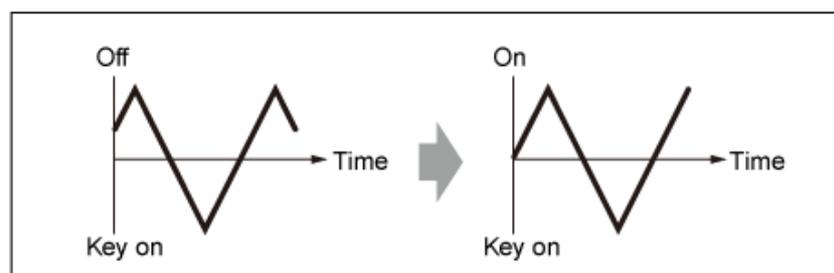
Einstellungen: *Saw, Square, Triangle, Sine, Random*



Key On Reset (*Modifier LFO Key On Reset*)

Legt die LFO-Phase zum Zurücksetzen der Wellenform fest, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: *Off, On*



Speed (*Modifier LFO Speed*)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (*Modifier LFO Delay Time*)

Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

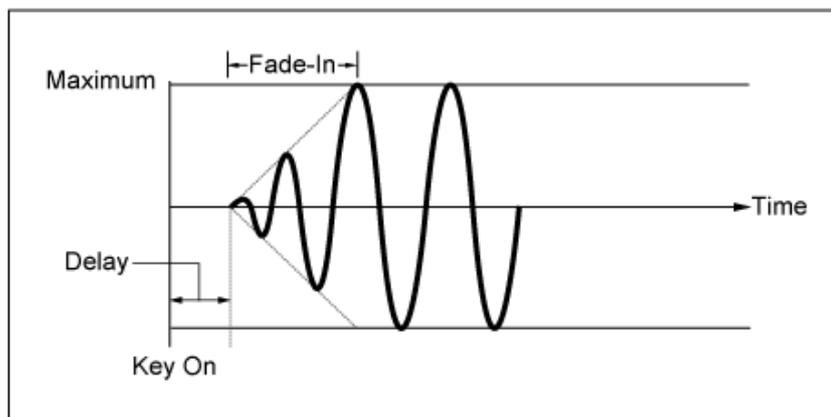
Fade In Time (Modifier LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die mit dem Delay-Wert eingestellte Verzögerungszeit vergangen ist.

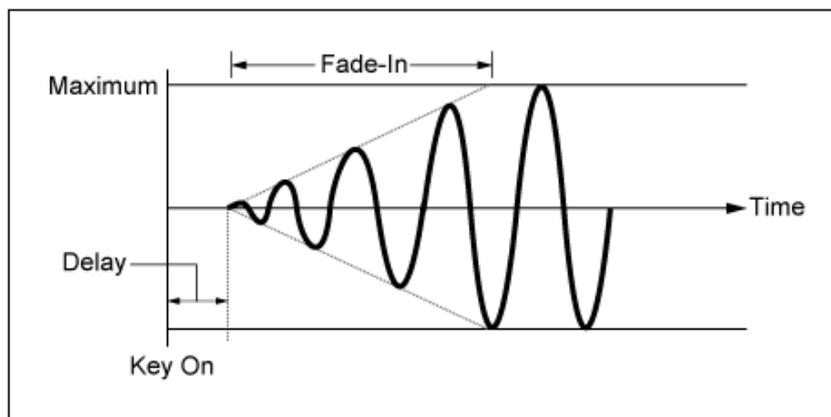
Einstellungen: 0–214

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

0: Der LFO wechselt ohne Einblenden auf den Maximalwert.



Kleiner Wert: schnelles Einblenden

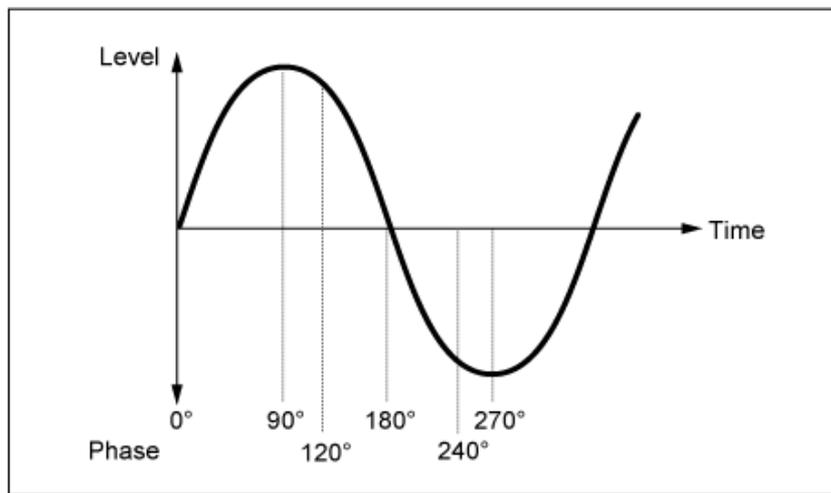


Großer Wert: langsames Einblenden

Phase (Modifier LFO Phase)

Legt die Phase zum Zurücksetzen der Wellenform fest, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Phase der Welle

LFO Depth (Modifier LFO Depth)

Legt den Anteil der vom LFO gesteuerten Tonhöhenänderung fest.

Einstellungen: -127+127

0: Keine Tonhöhenveränderung.

Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist der Umfang der Tonhöhenänderung.

Negativer Wert: Tonhöhenänderung wird invertiert.

Filter/Amp



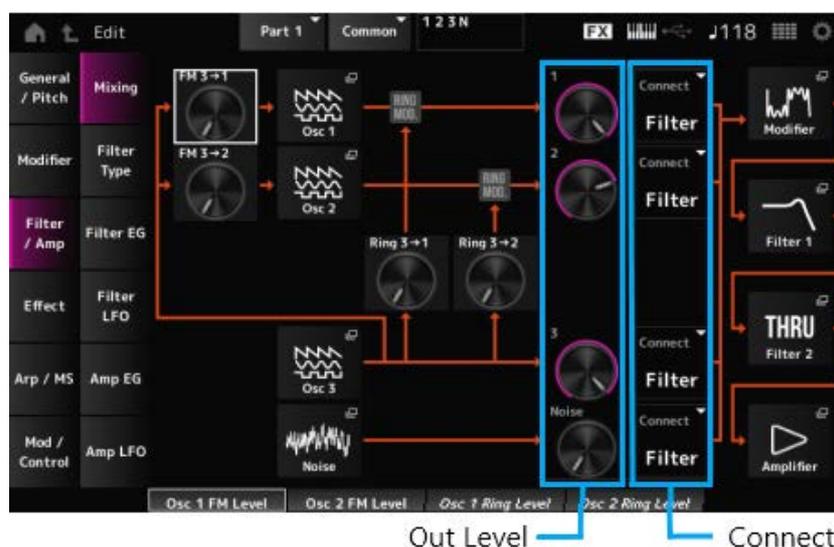
Mixing



Auf dem Bildschirm *Mixing* sehen Sie das Signalfussdiagramm für den AN-X-Part und können den Ausgangspegel der einzelnen Oszillatoren einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Part Common-Auswahl → [EDIT/] → Filter / Amp → Mixing



FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)

FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)

Legt fest, wie OSC3 OSC1 und OSC2 mithilfe der Frequenzmodulation (FM) moduliert.

Einstellungen: 0–255

Osc 1 (Oscillator 1)

Osc 2 (Oscillator 2)

Osc 3 (Oscillator 3)

Öffnet den Bildschirm *OSC/Tune* für *Oscillator Edit*.

Noise

Öffnet den Bildschirm *Noise*.

Nützlich zum Erstellen verschiedener SFX-Sounds durch die Verwendung von Filtern wie VCF und HPF für die Rauschsignale.

Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)

Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)

Legt fest, wie der OSC3 OSC1 und OSC2 mithilfe der Ringmodulation moduliert.

Einstellungen: 0–255

1 (Oscillator 1 Out Level)

2 (Oscillator 2 Out Level)

3 (Oscillator 3 Out Level)

Noise (Noise Out Level)

1, 2 und 3 dienen der Einstellung des Oszillatorpegels.

Noise dient zum Anpassen des Pegels des vom Rauschgenerator ausgegebenen Signals. Sie können die Pegelbalance mit anderen Signalen wie OSC 1, OSC 2 und Ringmodulator steuern.

Einstellungen: 0–511

Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)

Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)

Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)

Noise Connect (Noise Out Select)

Legt das Ausgabeziel für die Oszillatoren und das Rauschen fest.

Einstellungen: *Filter, Amp*

Filter 1

Filter 2

Öffnet den Bildschirm *Filter/Amp* → *Filter Type* für *Part Edit (AN-X)*.

Amplifier

Öffnet den Bildschirm *Filter/Amp* → *Amp EG* für *Part Edit (AN-X)*.

Filter Type



Auf dem Bildschirm *Filter Type* können Sie den Filtertyp auswählen.

Je nach dem hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.



Filter 1 Type

Filter 2 Type

Legt den Filter fest.

Die für den AN-X verfügbaren Filter sind in drei Typen unterteilt: LPF, HPF und BPF.

Einstellungen: *Thru*, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

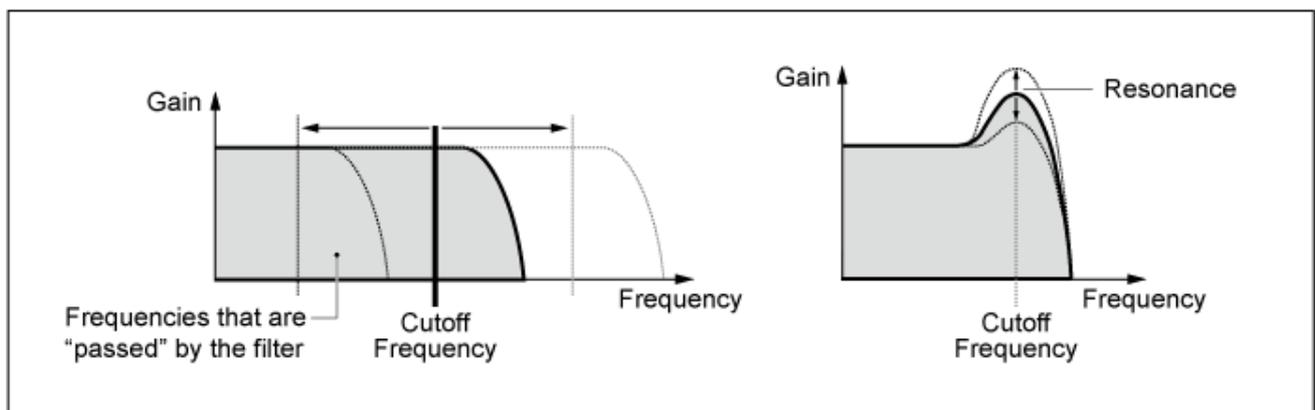
- **LPF**

Schneidet die Signale über dem in Cutoff-Frequency (Grenzfrequenz) eingestellten Wert ab. Der Klang wird heller, wenn Sie die Grenzfrequenz erhöhen, da mehr Signale durch den Filter geleitet werden.

Der Klang wird dunkler, wenn Sie die Grenzfrequenz verringern, da Signale durch den Filter abgeschnitten oder blockiert werden.

Außerdem können Sie mit Resonance (Resonanz) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht.

Dieser Filtertyp ist sehr verbreitet und hilfreich bei der Erzeugung klassischer Synthesizer-Sounds.



LPF24: -24 dB/Okt

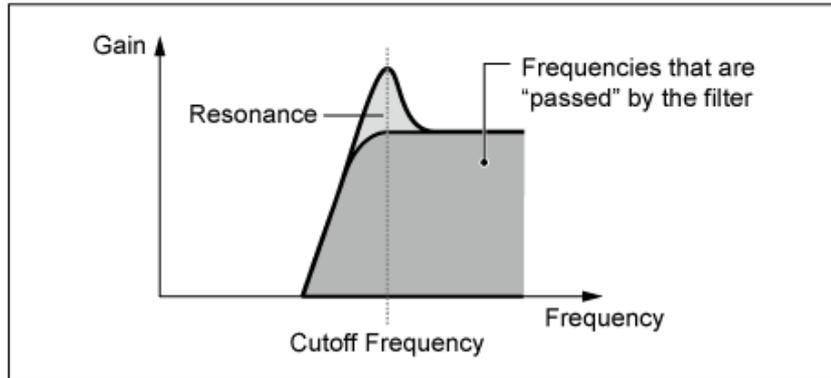
LPF18: -18 dB/Okt

LPF12: -12 dB/Okt

LPF6: -6 dB/Okt

- **HPF**

Ein Filtertyp, der Signale oberhalb der Grenzfrequenz (Cutoff) durchlässt. Außerdem können Sie mit Resonance (Resonanz) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht.



HPF24: -24 dB/Okt

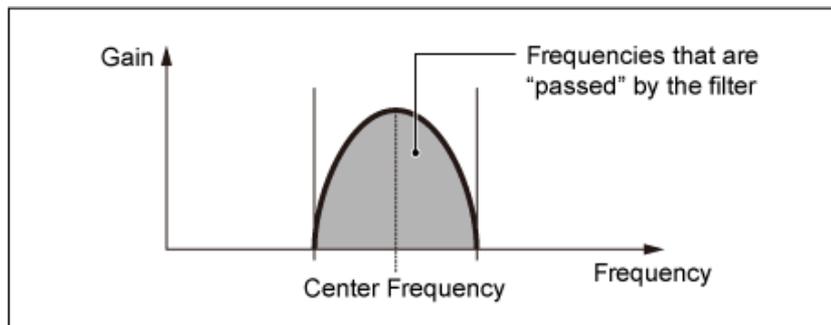
HPF18: -18 dB/Okt

HPF12: -12 dB/Okt

HPF6: -6 dB/Okt

- **BPF**

Ein Filtertyp lässt nur Signale für ein bestimmtes Frequenzband (Grenzfrequenz) durch und schneidet alle anderen Signale ab.



BPF12: -12 dB/Okt

BPF6: -6 dB/Okt

Cutoff (Filter Cutoff)

Legt die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest. Die hier eingestellte Frequenz wird von dem Filter verwendet, der bei *Type* eingestellt ist.

Einstellungen: 0–1023

Resonance (Filter Resonance)

Stellt das Resonanzformat ein.

Einstellungen: 0–255

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Grenzfrequenz auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: -255—+255

Positiver Wert: Je größer die Anschlagstärke, desto höher der Cutoff-Frequenzwert.

Negativer Wert: Je geringer die Anschlagstärke, desto höher der Cutoff-Frequenzwert.

0: Die Grenzfrequenz reagiert nicht auf die Anschlagstärke.

Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Resonanzpegel auf die Anschlagstärke reagiert.

Dieser Parameter ist für einige Filtertypen ggf. nicht verfügbar.

Einstellungen: -255—+255

Positiver Wert: Je höher die Anschlagstärke, desto größer wird die Resonance (Resonanz).

Negativer Wert: Je niedriger die Anschlagstärke, desto größer wird die Resonance (Resonanz).

0: Der Resonanzwert ändert sich nicht als Reaktion auf die Anschlagstärke.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)

Legt fest, wie der Cutoff-Frequenzpegel des Filters auf die Tastenposition reagiert. Wenn der Wert auf 1 Okt. eingestellt ist, ändern sich sowohl die Tonhöhe als auch die Grenzfrequenz im gleichen Tempo.

Einstellungen: Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)

Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)

Legt den Grad der Verzerrung fest, der durch den Saturator-Bereich des Filters gesteuert wird.

Einstellungen: 0,0–60,0 (dB) (in Einheiten von 0,75 dB)

Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie *Drive* auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: -255–0—+255

F1 Out Level (Filter 1 Out Level)

F2 Out Level (Filter 2 Out Level)

Stellt den Ausgangspegel des Filters ein.

Einstellungen: -12,0—+12,0 (dB) (in Einheiten von 0,375 dB)

Filter EG



Auf dem Bildschirm *Filter EG* können Sie den Filterhüllkurvengenerator einstellen.

Sie können einstellen, wie sich der *Filter Cutoff* (die Filter-Grenzfrequenz) über den Zeitverlauf vom Tastenanschlag bis zum vollständigen Ausklingen ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/] → *Filter / Amp* → *Filter EG*



Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve das Maximum erreicht.

Einstellungen: 0–255

Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve vom maximalen Pegel aus den *Sustain*-Pegel (Haltepegel) erreicht.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

Stellt den Haltepegel ein.

Einstellungen: 0–511

Release (Filter Cutoff EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der EG einen Wert von 0 erreicht, nachdem Sie die Taste losgelassen haben.

Einstellungen: 0–255

Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Grenzfrequenz auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagiert.

Einstellungen: –255–0–+255

Positive Werte: Je größer die Anschlagstärke, desto schneller ändert sich der FEG

Negativer Wert: Hohe Anschlagstärkewerte führen zu langsameren FEG-Änderungen, während niedrige Anschlagstärkewerte zu schnelleren FEG-Änderungen führen.

0: Keine Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.

FEG Depth - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth)

Legt den Anteil der vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung fest.

Einstellungen: –9600–+9600 Cent (in Einheiten von 50 Cent)

0: Keine Änderungen an der Grenzfrequenz durch den Filterhüllkurve.

Der Anteil der Grenzfrequenzänderung wird umso größer, je weiter der Wert von 0 entfernt ist.

Negative Werte: Grenzfrequenzänderungen werden umgekehrt.

FEG Depth/Vel - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die vom FEG gesteuerte Grenzfrequenzänderung auf die Anschlagstärke (die Stärke oder der Tastendruck) reagiert.

Einstellungen: –255–0–+255

Positive Werte: Höhere Anschlagstärkewerte erhöhen den Anteil der Filterhüllkurve, während niedrigere Werte den Anteil verringern.

Negative Werte: Höhere Anschlagstärkewerte verringern den Anteil der Filterhüllkurve, während niedrigere Werte den Anteil erhöhen.

0: Die Grenzfrequenz reagiert nicht auf die Anschlagstärke.

Filter LFO



Auf dem Bildschirm *Filter LFO* können Sie den Filter-LFO einstellen.

Bedienung

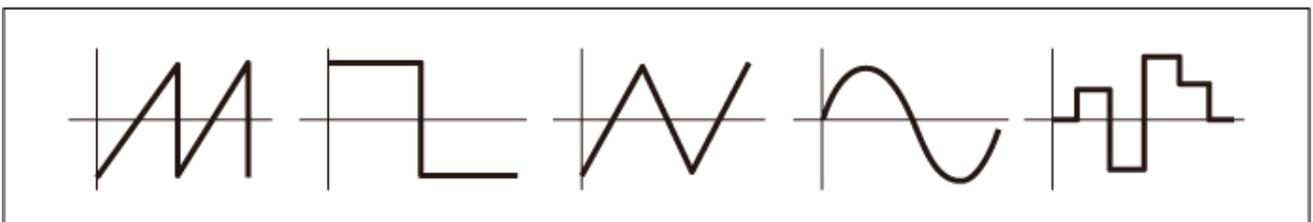
[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *Filter / Amp* → *Filter LFO*



LFO Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

Wählt eine LFO-Wellenform aus. Mithilfe der hier ausgewählten Welle können Sie verschiedene Modulationsarten erzeugen.

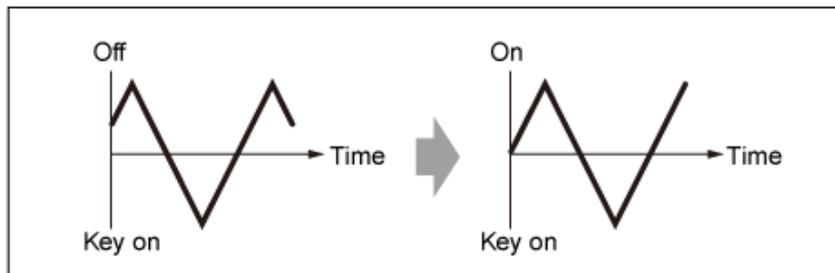
Einstellungen: *Saw, Square, Triangle, Sine, Random*



Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFOs bei jedem Tastenanschlag zurück.

Einstellungen: Off, On



Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Filter Common Cutoff LFO Delay Time)

Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Je größer der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO wirksam wird.

Einstellungen: 0–127

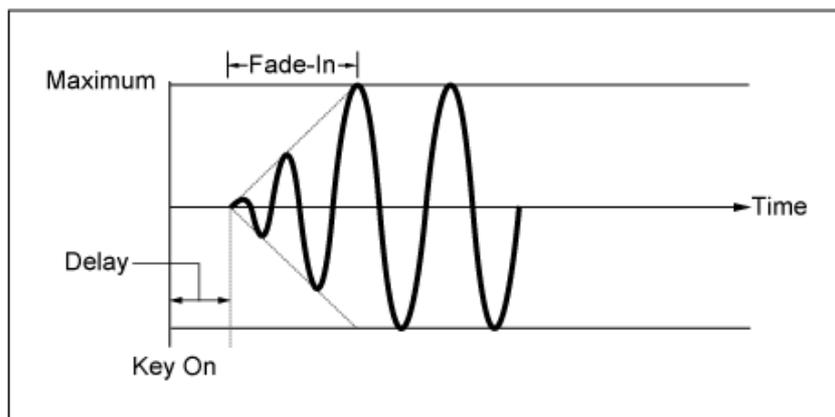
Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die bei *Delay* eingestellte Verzögerungszeit vergangen ist.

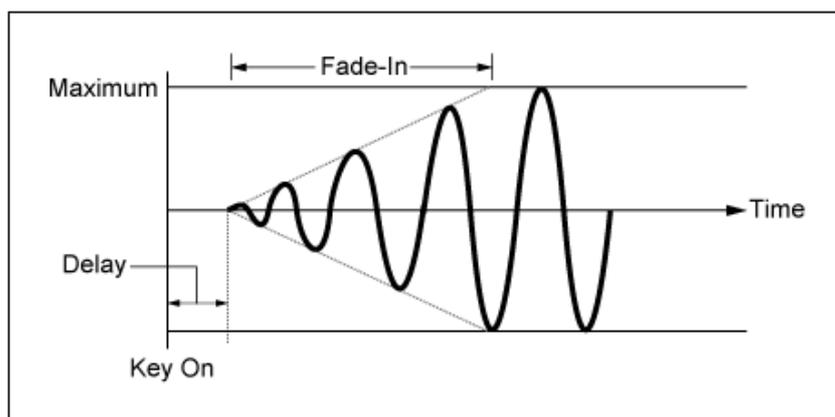
Einstellungen: 0–214

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

0: Der LFO wechselt ohne Einblenden auf den Maximalwert.



Kleiner Wert: schnelles Einblenden

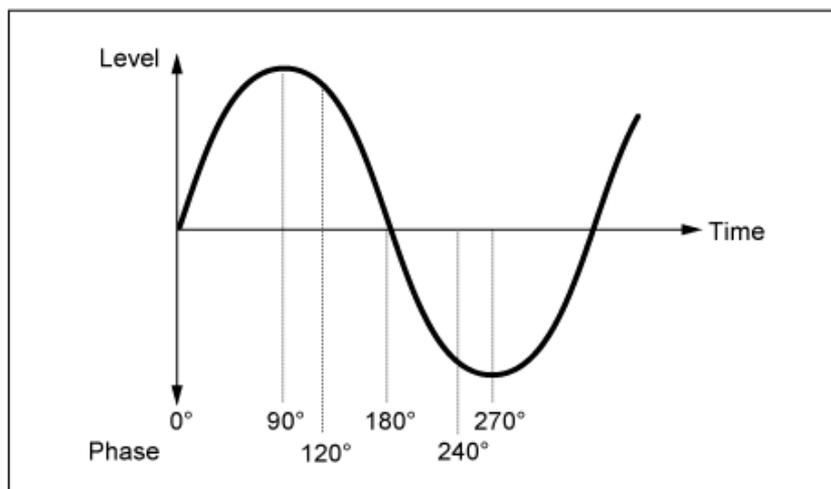


Großer Wert: langsames Einblenden

Phase (Filter Common Cutoff LFO Phase)

Sie können die Anfangsphase für die Zeit festlegen, in der die LFO-Wellenform zurückgesetzt wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Phase der Welle

Depth (Filter Cutoff LFO Depth)

Bestimmt den Anteil der LFO Wave-Steuerung für Filter 1 und Filter 2.

Einstellungen: -9600+9600 (Cent) (in Einheiten von 50 Cent)

Amp EG



Auf der Bildschirmanzeige *Amp EG* können Sie den AEG (Amplitude Envelope Generator, Amplitudenhüllkurvengenerator) einstellen.

Mit der Amplitudenhüllkurve können Sie festlegen, wie sich die Lautstärke von dem Moment an, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zum vollständigen Ausklingen des Tons ändert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Part Common-Auswahl → [EDIT/ ↺] → Filter / Amp → Amp EG



Attack (Amplitude EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es vom Tastenanschlag bis zum Erreichen des *Amplitude Level* (Amplitudenpegel) dauert.

Einstellungen: 0–255

Decay (Amplitude EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärke vom *Amplitude Level* (Amplitudenpegel) den *Sustain Level* (Haltepegel) erreicht.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Amplitude EG Sustain Level)

Legt die Lautstärke fest, die beibehalten wird, während die Taste gedrückt gehalten wird.

Einstellungen: 0–511

Release (Amplitude EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der Ton nach dem Loslassen der Taste ausklingt.

Einstellungen: 0–255

Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)

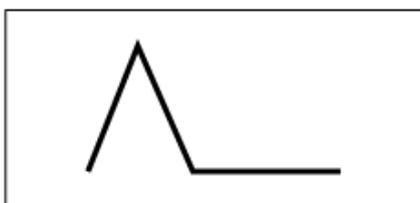
Legt fest, wie lange es dauert, bis die Lautstärkeänderungen in AEG auf die Anschlagstärke oder die Stärke des Tastendrucks reagieren.

Einstellungen: –255–+255

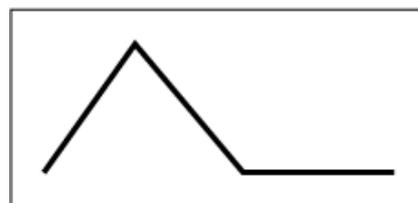
Positiver Wert: Je größer die Anschlagstärke, desto schneller sind die AEG-Lautstärkeänderungen.

Negativer Wert: Höhere Anschlagstärkewerte führen zu langsameren AEG-Lautstärkeänderungen, während niedrigere Anschlagstärkewerte zu schnelleren AEG-Lautstärkeänderungen führen.

0: Keine Änderungen, unabhängig von der Anschlagstärkeneinstellung.



Schnelle Anschlagstärke (schnelle Lautstärkeänderung)



Langsame Anschlagstärke (langsame Lautstärkeänderung)

Level (Amplitude Level)

Legt den Lautstärkepegel der Amplitude fest.

Einstellungen: 0–511

Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie der Amplitudenpegel auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–0–+255

Level/Key (Amplitude Level Key Follow)

Legt fest, wie der *Amp Level* (Amplitudenpegel) auf die Tonhöhe reagiert.

Wenn *Amplitude Level Key* auf 127 eingestellt ist, sinkt der *Amp Level* um 6 dB, wenn die Tonhöhe um eine Oktave ansteigt.

Einstellungen: 0–127

Drive (Amplitude Saturator Drive)

Legt den Grad der Verzerrung fest, der durch den Saturator des Amplitudenabschnitts gesteuert wird.

Einstellungen: 0,0–60,0 (dB) (in Einheiten von 0,75 dB)

Amp LFO



Auf dem Bildschirm *Amp LFO* können Sie den Amplituden-LFO einstellen.

Bedienung

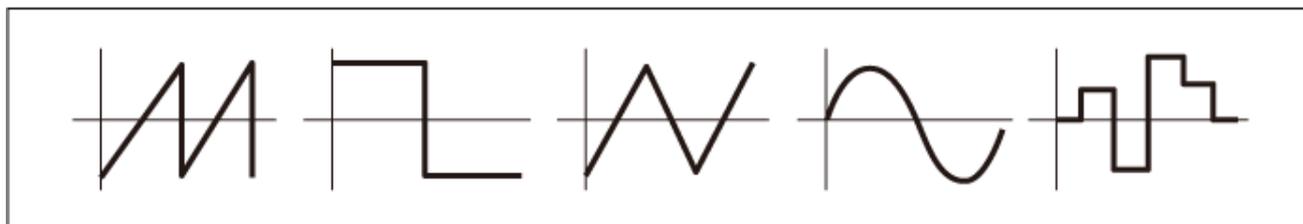
[PERFORMANCE] → *Part Common*-Auswahl → [EDIT/ ↺] → *Filter / Amp* → *Amp LFO*



LFO Wave (Amplitude LFO Wave)

Wählt eine LFO-Wellenform aus. Mithilfe der hier ausgewählten Welle können Sie verschiedene Modulationsarten erzeugen.

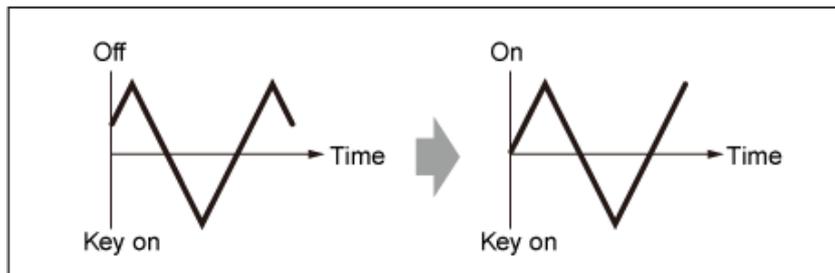
Einstellungen: *Saw, Square, Triangle, Sine, Random*



Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

Setzt die Schwingung des LFOs zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Off, On



Speed (Amplitude LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Amplitude LFO Delay Time)

Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Je größer der Wert, desto größer die Verzögerungszeit, bis der LFO wirksam wird.

Einstellungen: 0–127

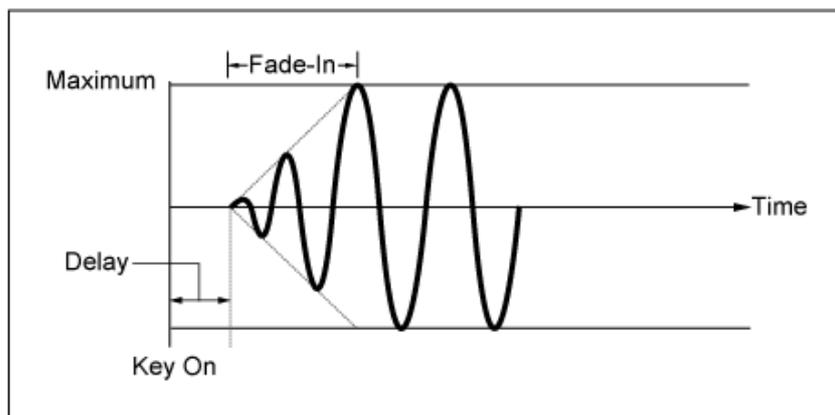
Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

Legt die Zeitdauer fest, nach welcher der LFO-Effekt eingeblendet wird, nach dem Sie die Taste losgelassen haben und die bei „Delay“ eingestellte Verzögerungszeit abgelaufen ist.

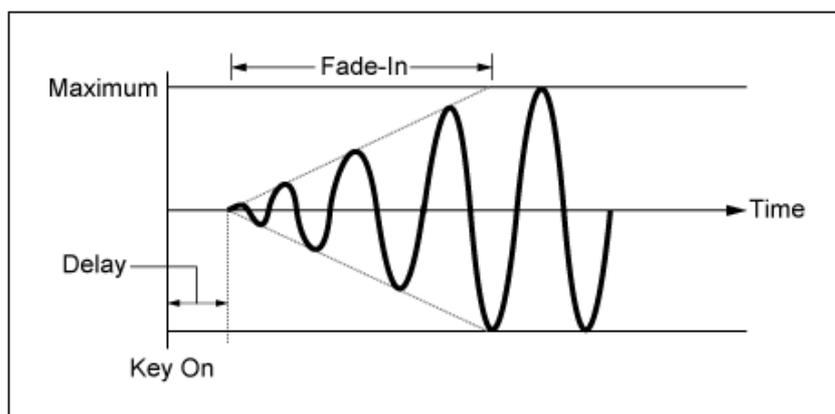
Einstellungen: 0–214

Je höher der Wert, desto länger dauert es, bis der LFO-Effekt den Maximalpegel erreicht.

0: Der LFO wechselt ohne Einblenden auf den Maximalwert.



Kleiner Wert: schnelles Einblenden

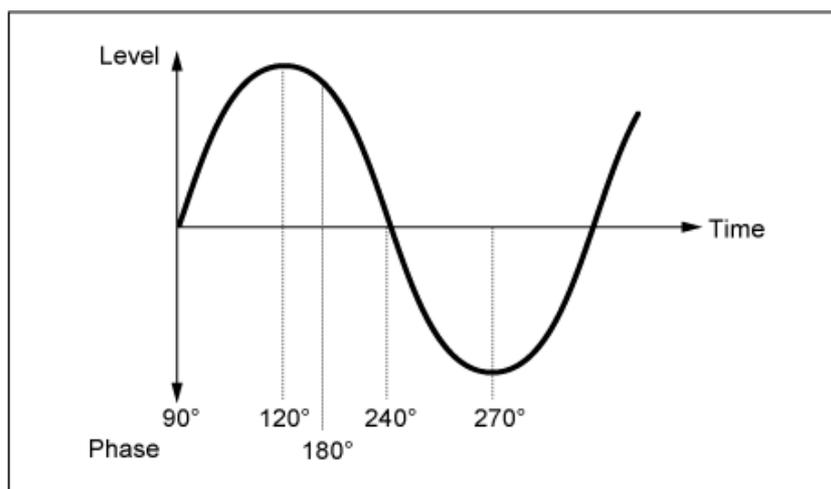


Großer Wert: langsames Einblenden

Phase (Amplitude LFO Phase)

Sie können die Anfangsphase für die Zeit festlegen, in der die LFO-Wellenform zurückgesetzt wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Phase der Welle

Depth (Amplitude Level LFO Depth)

Legt den Anteil der vom LFO gesteuerten Lautstärkenänderungen fest.

Einstellungen: -127+127

Effect



Routing



Dieser Bildschirm ist fast identisch mit dem, der über *Effect* → *Routing* im *Part Edit (AWM2)* geöffnet wird, mit den unten aufgeführten Ausnahmen.

- Keine Ausgangseinstellung für jedes einzelne *Element*
- *Parallel* kann nicht für *Ins Connect* ausgewählt werden

Ins A



Ins B

Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Effect* → *InsA* oder *InsB* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

3-band EQ



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Effect* → *3-band EQ* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

2-band EQ



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Effect* → *2-band EQ* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

Arp/MS



Arp Common



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Arpeggio* → *Common* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

Individual



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Arpeggio* → *Individual* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

Advanced



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Arpeggio* → *Advanced* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

MS Common



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Motion Seq* → *Common* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

Lane



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Motion Seq* → *Lane* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

Mod/Control



Control Assign



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Mod/Control* → *Control Assign* im *Part Edit (AWM2)* öffnen; die möglichen *Destination*-Einstellungen sind jedoch verschieden.

Verwenden Sie die unten gezeigten Parameter anstelle von *ElementSw* usw.

Oscillator Sw (Oscillator Switch)

Sie können die Controller-Einstellung für jeden Oszillator ein- oder ausschalten. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte *Destination* (Ziel) mit Oszillatoren verknüpft ist. Normalerweise werden drei Schalter angezeigt, wenn jedoch *Destination* (Ziel) auf *OSC FM* oder *OSC Ring* eingestellt ist, werden nur zwei angezeigt.

Einstellungen: Off, On

Filter Sw

Sie können die Controller-Einstellung für jeden Filter ein- oder ausschalten. Dieser Parameter wird nur dann angezeigt, wenn die ausgewählte *Destination* (das Ziel) mit Filtern verknüpft ist.

Einstellungen: Off, On

After Touch



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Mod/Control* → *After Touch* im *Part Edit (AWM2)* öffnen; die möglichen *Destination*-Einstellungen sind jedoch verschieden.

Tx/Rx Switch



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

Control Settings



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Mod/Control* → *Control Settings* im *Part Edit (AWM2)* öffnen.

Part LFO



Dieser Bildschirm lässt sich auch über *Mod/Control* → *Part LFO* im *Part Edit (AWM2)* öffnen; hier ist jedoch *Destination* die einzig mögliche Einstellung.

Oscillator Edit



Inhalt

[Osc/Tune](#)

[Osc EG](#)

[Osc LFO](#)

Osc/Tune



Auf dem Bildschirm *Osc/Tune* (Oszillator/Stimmung) können Sie die allgemeinen Einstellungen für den Oszillator vornehmen.

Die auf diesem Bildschirm verfügbaren Modulations- und Wellenformungsfunktionen sind FM (Frequenzmodulation), Ringmodulation, Oscillator Sync (Oszillatorsynchronisation), *Pulse Width* (Pulsweite) und *Wave Shaper*.

Bedienung

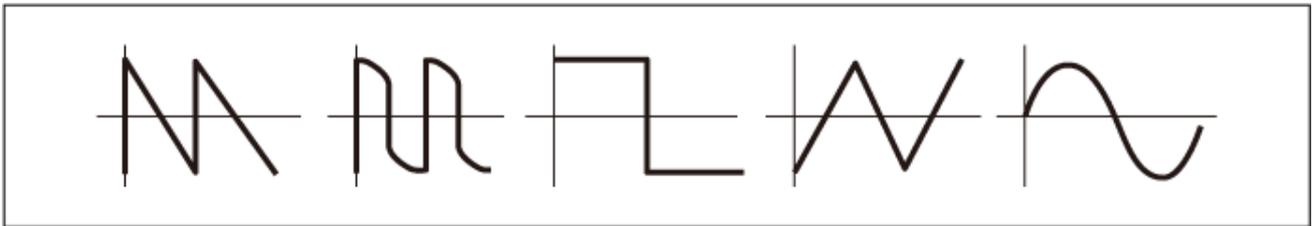
[PERFORMANCE] → [EDIT/] → *Part*-Auswahl → *Oscillator*-Auswahl → *Osc/Tune* (Oszillator/Stimmung)



Wave (Oscillator Wave)

Legt die Wellenform für den Oszillator fest.

Einstellungen: *Saw1*, *Saw2* (Variante von *Saw1* mit dichterem Klangeindruck), *Square*, *Triangle*, *Sine*



Out Level (Oszillator-Ausgangspegel)

Legt die Lautstärke der Oszillatoren fest.

Einstellungen: 0–511

Out Level/Vel (Anschlagempfindlichkeit des Oszillator-Ausgangspegels)

Legt fest, wie die Lautstärke des Oszillators auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Invert (Umkehrung des Oszillatorausgangs aktivieren)

Führt eine negative/positive Umkehrung des Oszillatorausgangs durch.

Einstellungen: Aus, Ein

Connect (Oszillator-Ausgangsauswahl)

Legt das Ausgabeziel für die Oszillatoren fest.

Einstellungen: *Filter, Amp*

Octave (Oszillator-Oktave)

Verschiebt die Tonhöhe des Oszillators in Oktaven.

Einstellungen: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

Tonhöhe (Oszillator-Tonhöhe)

Passt die Tonhöhe des Oszillators fein an.

Einstellungen: –1200–+0–+1200 (Cent)

■ **FM (Frequenzmodulation)**

Moduliert die Frequenz des Oszillators durch Verwendung eines anderen Oszillators.

FM Level (Pegel der Oszillator-FM)

Legt den Pegel der Frequenzmodulation fest.

Einstellungen: 0–255

FM Level/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Oszillator-FM)

Legt fest, wie die Frequenzmodulation auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

■ **Ring Modulation**

Durch das Mischen zweier Oszillatorsignale können Sie einen metallischen, unharmonischen Klang erzeugen.

Ring Level (Oszillator-Ringpegel)

Legt den Pegel der Ringmodulation fest.

Einstellungen: 0–255

Ring Level/Vel (Anschlagempfindlichkeit des Oszillator-Ringpegels)

Legt fest, wie die Ringmodulation auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

■ **Oscillator Sync**

Oscillator Sync ist ein System, das komplexe Wellen erzeugt, indem es zwei Oszillatoren zur Synchronisierung zwingt.

Mit der AN-X-Sound-Engine kann jeder Oszillator seine Timing-Steuerung für die Synchronisation festlegen, so dass Sie einen einzigen Oszillator zum Erstellen komplexer Wellenformen verwenden können.

Sync Pitch (Selbstsynchronisation des Oszillators)

Legt den Pegel der Oszillator-Synchronisierung fest.

Einstellungen: 0–4800 (Cent) (in Einheiten von 25 Cent)

Sync Pitch/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Selbstsynchronisation des Oszillators)

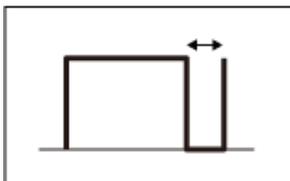
Legt fest, wie *Sync Pitch* auf die Anschlagstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

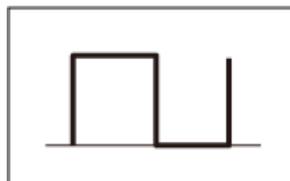
■ **Pulse Width**

Pulse Width (Pulsweite) ist das Verhältnis der negativen und positiven Teile der *Square* oder Rechteckwelle.

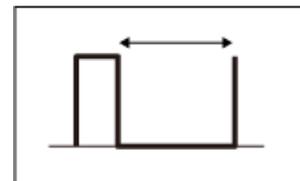
Wenn *Pulse Width* auf einen kleinen Wert eingestellt ist



Wenn *Pulse Width* auf 50 % eingestellt ist



Wenn *Pulse Width* auf einen großen Wert eingestellt ist



Mit der AN-X-Sound-Engine können Sie *Pulse Width* nicht nur für *Square*-Wellen, sondern auch für andere Wellen verwenden.

Die Modulation des LFO mithilfe von *Pulse Width* wird Pulsweitenmodulation (PWM) genannt. Damit können Sie einen charakteristischen wirbelnden Klang erzeugen.

Mit der AN-X-Sound-Engine können Sie PWM verwenden, indem Sie *Osc EG* und *Osc LFO* verwenden. Dabei können Sie den PWM-Pegel auf dem Bildschirm *Osc EG* und *Osc LFO* festlegen.

Pulse Width (Oszillatorpulsweite)

Legt die *Pulse Width* der Welle fest.

Einstellungen: 1,0 %–50.0%–99.0%

PulseWidth/Vel (Geschwindigkeitsempfindlichkeit der Oszillatorimpulsbreite)

Legt fest, wie die *Pulse Width* auf die Geschwindigkeit reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

■ **Wave Shaper**

Erzeugt eine charakteristische Verzerrung und verändert den Obertongehalt durch Veränderung der Wellenform.

Shaper (Oscillator Wave Shaper)

Hier wird der Pegel des *Wave Shaper* eingestellt.

Durch die Verwendung von *Wave Shaper* verändert sich die Welle dynamisch.

Einstellungen: 0–255

Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Lautstärke des *Wave Shaper* auf die Anschlagsstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Pitch EG Settings

Öffnet den Bildschirm *General/Pitch* → *Pitch EG* für *Part Edit (AN-X)*.

Pitch LFO Settings

Öffnet den Bildschirm *General/Pitch* → *Pitch LFO* für *Part Edit (AN-X)*.

Osc 1–3 EG Settings

Öffnet den Bildschirm *Osc EG* für *Oscillator Edit*.

Osc 1–3 LFO Settings

Öffnet den Bildschirm *Osc LFO* für *Oscillator Edit*.

Osc EG



Auf dem Bildschirm *Osc EG* können Sie den Hüllkurvengenerator für den Oszillator einstellen.

Sie können einstellen, wie sich der Sync, *Pulse Width* und *Wave Shaper* im Laufe der Zeit ändern, beginnend mit dem Tastenanschlag auf der Tastatur bis zum Abklingen des Klangs.

Um festzulegen, wie sich die Tonhöhe im Laufe der Zeit ändert, verwenden Sie *Pitch EG*.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → *Part* auswählen → *Oscillator* auswählen → *Osc EG*



Attack (Oscillator EG Attack Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich der EG von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Wert den Attack Level (Attack-Pegel) erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–255

Decay (Oscillator EG Decay Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis sich der EG von dem Moment, in dem Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Wert den Decay Level (Abklingpegel) erreicht, ändert.

Einstellungen: 0–255

Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

Stellt den Haltepegel ein.

Einstellungen: 0–511

Release (Oscillator EG Release Time)

Legt fest, wie lange es dauert, bis der EG einen Wert von 0 erreicht, nachdem Sie die Taste losgelassen haben.

Einstellungen: 0–255

Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)

Legt fest, wie der Sync auf Osc EG reagiert.

Einstellungen: –4800–+4800 (Cent)

Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Legt fest, wie die Pulse Width auf Osc EG reagiert.

Einstellungen: –127–+0–+127

Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

Legt fest, wie der Shaper auf Osc EG reagiert.

Einstellungen: –127–+0–+127

Osc LFO



Auf dem Bildschirm *Osc LFO* können Sie den Oscillator LFO einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → *Part* auswählen → *Oscillator* auswählen → *Osc LFO*

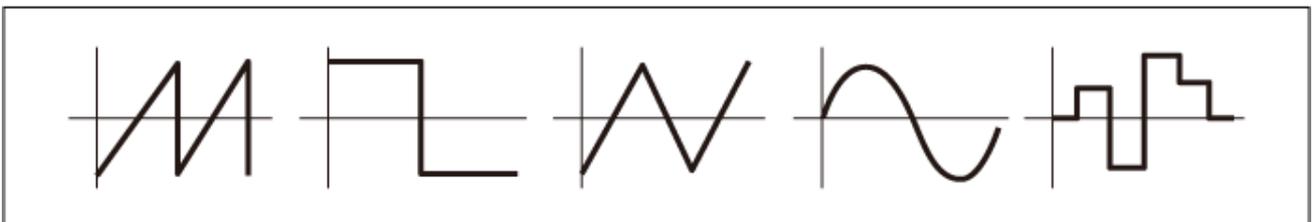


LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

Wählt eine LFO-Wellenform aus.

Mithilfe der hier ausgewählten Welle können Sie verschiedene Modulationsarten erzeugen.

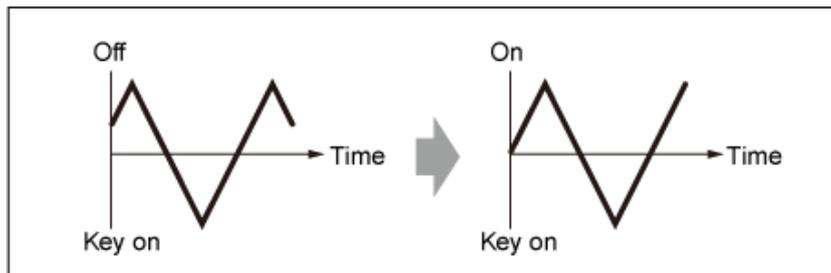
Einstellungen: *Saw* (Sägezahn), *Square* (Rechteck), *Triangle* (Dreieck), *Sine* (Sinus), *Random* (Zufall)



Key On Reset (Reset des Oszillator LFO durch Tastenanschlag)

Setzt die Schwingung des LFO zurück, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: Aus, Ein



Speed (Oscillator LFO Speed)

Legt die Geschwindigkeit der Änderungen der LFO Wave (LFO-Wellenform) fest.

Einstellungen: 0–415

Delay (Verzögerungszeit des Oszillator LFO)

Legt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0–127

Fade In (Oszillator LFO-Einblenddauer)

Legt die Zeitdauer fest, nach der der LFO-Effekt eingeblendet wird, nachdem Sie die Taste losgelassen haben und die in *Delay* eingestellte Verzögerungszeit abgelaufen ist.

Einstellungen: 0–214

Oscillator LFO Phase

Legt die LFO-Phase zum Zurücksetzen der Welle fest, wenn eine Taste angeschlagen wird.

Einstellungen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)

Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)

Legt fest, wie der *Sync* auf *Osc LFO* reagiert.

Einstellungen: –4800–+4800 (Cent)

Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)

Legt fest, wie die *Pulse Width* auf *Osc LFO* reagiert.

Einstellungen: –127–+0–+127

Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)

Legt fest, wie der *Shaper* auf *Osc LFO* reagiert.

Einstellungen: –127–+0–+127

Noise Edit



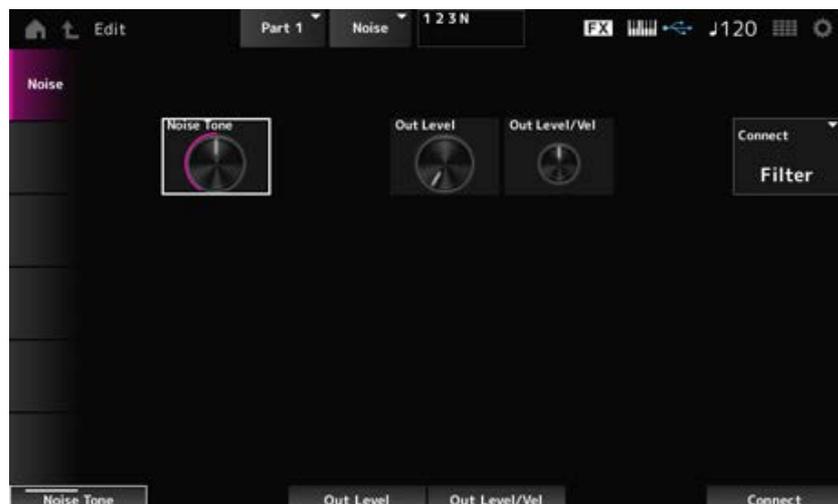
Noise



Auf dem Bildschirm *Noise* können Sie den *Noise Generator* einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺] → Auswahl *Part* → Auswahl *Oscillator* → *Noise*



Noise Tone (Noise Generator Tone)

Legt den Frequenzgang für *Noise* fest.

Settings: 0–64–127

0–63: Verringert Treble

64: Weißes Rauschen

65–127: Verringert Bass

Out Level (Noise Generator Out Level)

Legt die Lautstärke für *Noise* fest.

Einstellungen: 0–511

Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Legt fest, wie die Lautstärke von *Noise* auf die Anschlagsstärke reagiert.

Einstellungen: –255–+0–+255

Connect (Noise Generator Out Select)

Legt das Ausgabeziel für *Noise* fest.

Einstellungen: *Filter*, *Amp*

Bildschirm *Category Search*



Die Kategoriesuche ist eine praktische Funktion, mit der Sie schnell eine bestimmte Performance, einen Part, ein Arpeggio oder eine Wellenform einer bestimmten Kategorie finden können.

Inhalt

Performance Category Search

Performance Merge

Part Category Search

Rhythm Pattern

Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

Waveform Search (Waveform Category Search)

Performance Category Search

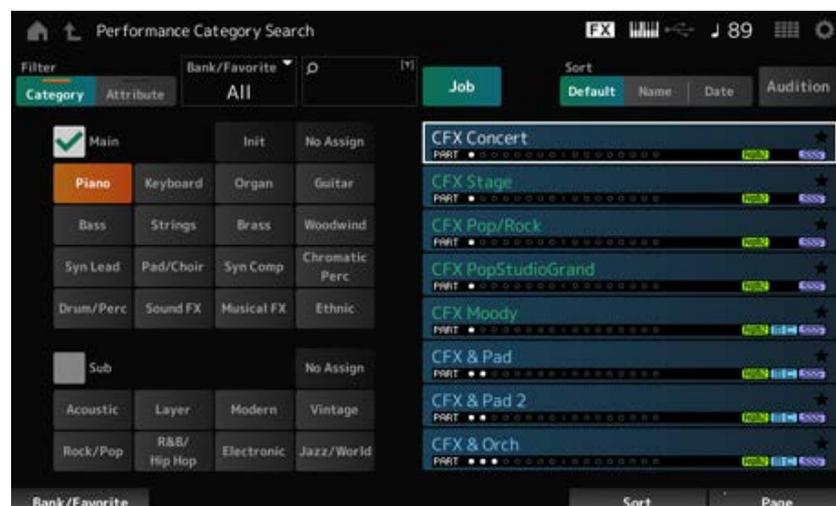


Auf dem Bildschirm *Performance Category Search* können Sie nach einer beliebigen Performance suchen.

Während der Bildschirm *Category Search* angezeigt wird, können Sie mit den Tasten auf dem oberen Bedienfeld die Part-Auswahl sowie den Mute- oder Solo-Schaltzustand ändern.

Bedienung

- Drücken Sie die Taste [CATEGORY].
- Tippen Sie auf den Namen der Performance → Wählen Sie aus dem Kontextmenü *Category Search* aus



Filter

Wählen Sie einen Filter aus, der bei einer Suche verwendet werden soll.

Einstellungen: *Category, Attribute*

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtert nach Kategorie.

Durch Deaktivieren des Kontrollkästchens *Main* oder *Sub* können Sie das Filtern nach Kategorie aufheben.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Attribute

Filtert nach Attribut.

Durch Deaktivieren des Kontrollkästchens *Attribute* können Sie das Filtern nach Attribut aufheben.

Einstellungen: *AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MONTAGE M*

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert nach Bank oder Favoriten.

Wenn *Favorite* ausgewählt ist, werden nur die als Favorit markierten Performances in der Liste angezeigt.

Wenn der Bildschirm *Category Search* angezeigt wird, können Sie die [CATEGORY]-Taste drücken, um die Bank in der Reihenfolge *All* → *Favorite* → *Preset* → *User* → *Library* (falls eine Library-Datei geladen wurde) umzuschalten.

Wenn Sie die Taste [CATEGORY] gedrückt halten, wird die Auswahl auf *All* zurückgesetzt.

Einstellungen: *All, Favorite, Preset, User, Library* (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

Name Search

Ermöglicht die Eingabe bestimmter im Namen enthaltener Zeichen, um die Suche zu erleichtern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen eingeben.

Job

Ruft das Job-Menü auf.

Sort

Legt die Sortierreihenfolge der Performance-Liste fest.

Einstellungen: *Default, Name, Date*

Name: Sortiert nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) sortiert ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert.

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung gespeichert wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge sortiert.

Audition

Schaltet die Wiedergabe der Audition-Phrase ein oder aus.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn *Audition Lock* unter [UTILITY] → *Settings* → *Advanced* eingeschaltet ist (On).

Einstellungen: Off, On

Delete

Löscht die ausgewählten Inhalte.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine Performance in der User-Bank ausgewählt ist.

Rename

Ändert den Namen des ausgewählten Inhalts.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine Performance in der User-Bank ausgewählt ist.

Favorite All Clear

Löscht alle Favoritenmarkierungen aus der Liste der Performances.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn keine Performances mit Favoritenmarkierungen

vorhanden sind.

List

Zeigt den Namen der Performance zusammen mit seinen aktiven Parts, Attributen und dem Favoritenstatus an.

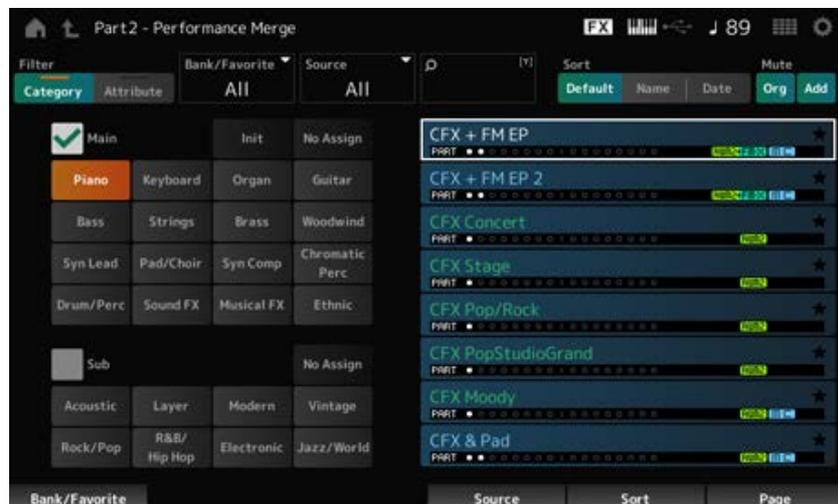


Performance Merge

Auf dem Bildschirm *Performance Merge* können Sie mehrere Parts der ausgewählten Performance leeren Parts einer anderen Performance zuweisen. Sie können beispielsweise eine vierstimmige Klavier-Performance und eine zweistimmige Streicher-Performance überlagern, um eine dichtere sechsstimmige Performance zu erstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Wählen Sie einen Part aus (wenn der ausgewählte Part und alle nachfolgenden Parts leer sind) → Tippen Sie auf [+]



Source

Bei der Auswahl einer Performance wird der Klang des hier angegebenen Parts dem aktuell ausgewählten Part zugewiesen.

Settings: *All, Part 1–16*

All: Alle Parts in der ausgewählten Performance werden leeren Parts der anderen ausgewählten Performance zugewiesen (so weit wie möglich).

Part 1–16: Nur der Sound des angegebenen Parts wird dem anderen ausgewählten Part zugewiesen.

Mute Org (Original Part Mute)

Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, werden die Teile, die auf dem Display angezeigt werden, bevor Sie den Bildschirm *Performance Merge* geöffnet haben, stummgeschaltet.

Einstellungen: Aus, Ein

Mute Add (Additional Part Mute)

Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die auf dem Bildschirm *Performance Merge* hinzugefügten Parts stummgeschaltet.

Einstellungen: Aus, Ein

Part Category Search



Auf dem Bildschirm *Part Category Search* können Sie nach Parts suchen und diese auswählen.

Bedienung

- [SHIFT] + [CATEGORY]
- (Wenn Sie einen Part auswählen, dem bereits ein Sound zugewiesen wurde) tippen Sie auf den Namen der Performance → Wählen Sie im Kontextmenü *Category Search* aus
- (Bei Auswahl eines leeren Parts) tippen Sie auf [+]



Source (Quell-Part)

Bei der Auswahl einer Performance wird der Klang des hier angegebenen Parts dem aktuell ausgewählten Part zugewiesen.

Die Grundeinstellung lautet *Part 1*.

Einstellungen: *Part 1–16*

Solo

Schaltet die Solo-Funktion ein oder aus.

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird der ausgewählte Part auf Solo geschaltet.

Einstellungen: Aus, Ein

Param. with Part (Parameter mit Part)

Lädt eine Gruppe von Parameterwerten, wenn eine Performance ausgewählt wird.

Die auf „Off“ eingestellten Parameter behalten ihre aktuellen Einstellungen, auch wenn eine neue Performance ausgewählt wird.

Parametergruppen: *Mixing, Arp/MS, Scene, Zone*

Einstellungen: Off, On

Rhythm Pattern

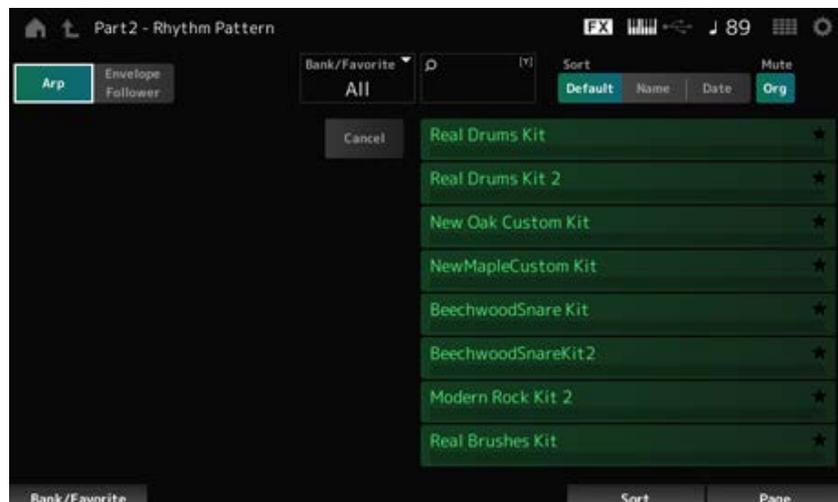


Auf dem Bildschirm *Rhythm Pattern* können Sie Rhythm Patterns suchen und auswählen.

Die Rhythm-Pattern-Funktion ist eine schnelle Methode, der aktuellen Performance einen Rhythmus-Part hinzuzufügen. Durch die Kombination von Rhythm Patterns mit Envelope-Follower-Effekten können Sie den Klang außerdem noch weiter verändern.

Bedienung

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



Arp (Arpeggio)

Envelope Follower

Wählt die Ansicht *Arpeggio* oder *Envelope Follower* aus.

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert nach Bank oder Favoriten.

Wenn *Favorite* ausgewählt ist, werden nur die als Favorit markierten Rhythm Patterns in der Liste angezeigt.

Einstellungen: *All, Favorite, Preset, User, Library-Name* (wenn eine *Library_Datei* geladen wurde)

Name Search (Namenssuche)

Ermöglicht die Eingabe bestimmter im Namen enthaltener Zeichen, um die Suche zu erleichtern. Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen eingeben.

Sort (Sortieren)

Legt die Sortierreihenfolge der Rhythm-Pattern-Liste fest.

Einstellungen: *Default, Name, Date*

Name: Sortiert nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) angeordnet ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung gespeichert wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Mute Org (Original Part Mute)

Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, wird der Part, der auf dem Display angezeigt wurde, bevor Sie den Bildschirm *Rhythm Pattern* geöffnet haben, stummgeschaltet.

Einstellungen: Aus, Ein

Mute Add (Additional Part Mute)

Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, werden die auf dem Bildschirm *Rhythm Pattern* hinzugefügten Parts stummgeschaltet.

Einstellungen: Aus, Ein

List

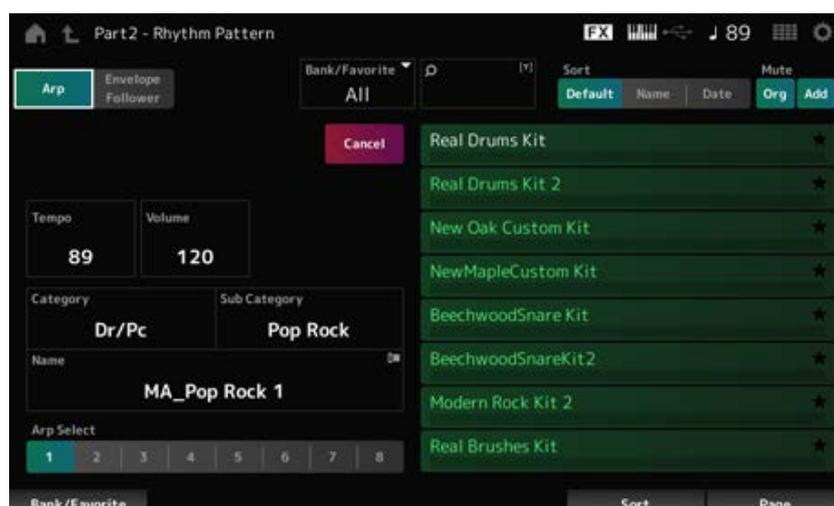
Zeigt die Liste aller Rhythmus-Patterns an.

Cancel (Abbrechen)

Bricht den Vorgang ab.

■ **Wenn Arp auf on gestellt ist**

Häufig verwendete Parameter für Arpeggio-Einstellungen werden auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.



Tempo

Legt das Tempo fest.

Einstellungen: 5–300

Volume

Legt die Lautstärke des Rhythm Pattern fest.

Einstellungen: 0–127

Category (Arpeggio Main Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Name

Zeigt die aktuell ausgewählte Arpeggio-Kategorie, Unterkategorie und den Namen an.

Wenn Sie auf den Namen tippen, wird das Kontextmenü für *Arpeggio Category Search* angezeigt und Sie können Zahlen eingeben.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Arp Select (Arpeggio Select)

Ändert die Arpeggio-Auswahl.

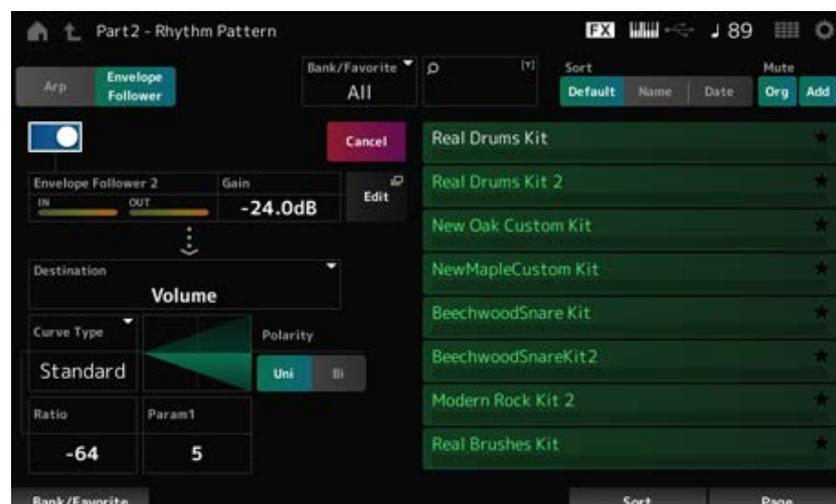
Einstellungen: 1–8

■ **Wenn *Envelope Follower* eingeschaltet ist**

Häufig verwendete Parameter für *Envelope Follower*-Einstellungen werden auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

Dies ermöglicht eine schnelle Bearbeitung von Parametern, die häufig für Rhythm Pattern verwendet werden.

Wenn Sie andere Parameter ändern möchten, öffnen Sie mit *Edit* den Einstellungsbildschirm für den Envelope Follower.



Quick Assign

Aktiviert den Envelope Follower.

Einstellungen: Aus, Ein

Gain (Verstärkung des Envelope Followers)

Legt die Eingangsverstärkung für die Eingangsquelle fest.

Einstellungen: -24.0dB–0.0dB–24.0dB

Destination

Legt das Ziel für den Envelope Follower fest.

Einstellungen: *Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3*

Curve Type

Polarity (Curve Polarity)

Ratio (Curve Ratio)

Param1 (Curve Parameter 1)

Param2 (Curve Parameter 2)

Wie im Bildschirm *Control Assign*.

Edit

Der Bildschirm *Envelope Follower Edit* wird angezeigt.

Verwenden der Rhythmus-Pattern-Funktion



Hier erklären wir beispielhaft, wie Sie das Rhythmus-Pattern *8Z Trance Basics 1* der Performance *Supertrance* hinzufügen können und dann den Sound mit dem Envelope Follower verändern.

Hinzufügen eines Rhythmus-Parts (einfache Methode)



1 Wählen Sie die gewünschte Performance für das Hinzufügen des Rhythmus-Parts aus.

Wählen Sie hier *Supertrance* aus.

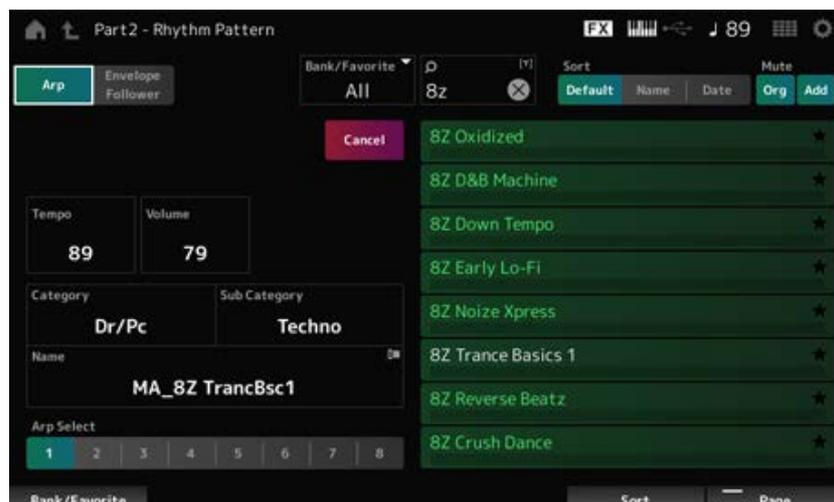
2 Drücken Sie die [SHIFT]-Taste + [SONG/PATTERN]-Taste.

Der Bildschirm *Rhythm Pattern* wird angezeigt.

Wenn alle Parts 1–8 verwendet werden, wird *PartFull* angezeigt und es können keine Rhythm Patterns hinzugefügt werden.

3 Tippen Sie auf der Rhythmus-Pattern-Liste das Rhythmus-Pattern-Kit, das Sie verwenden möchten.

Tippen Sie hier auf *8Z Trance Basics 1*.



Der Rhythmus-Part wurde hinzugefügt.

- 4 **Spielen Sie auf der Tastatur und das Rhythmus-Pattern wird abgespielt.**
- 5 **Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste oder die [EXIT]-Taste, um das Rhythmus-Pattern zu bestätigen.**

Der Bildschirm *Rhythm Pattern* wird geschlossen.

HINWEIS

Sie können die Auswahl auch bestätigen, indem Sie auf das Symbol  (Home) tippen.

- 6 **Um das Rhythmus-Pattern anzuhalten, drücken Sie eine der Tasten [ARP ON/OFF] oder [■] (Stop).**

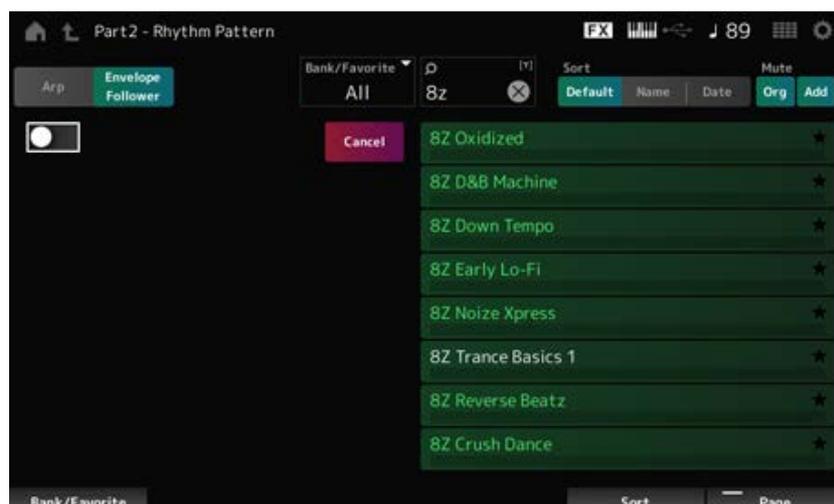
Einstellen des Envelope Followers



Der Envelope Follower („Hüllkurvenfolger“) ist eine Funktion, welche die Lautstärkehüllkurve einer Waveform aus den Eingangssignalen gewinnt. Diese Kurve können Sie dann als Controller nutzen und sie auf andere Klänge anwenden. Wenn beispielsweise Sie einem Part ein Rhythmus-Pattern zuweisen und den Envelope Follower des Parts als *Source* einstellen, wird der Klang anderer Parts entsprechend geändert. Dies ist für das automatische „Ducking“ besonders nützlich, wobei Sie die Lautstärken anderer Instrumente immer dann absenken möchten, wenn ein bestimmter Instrumentenklang hervorgehoben werden soll, der gerade abgespielt wird.

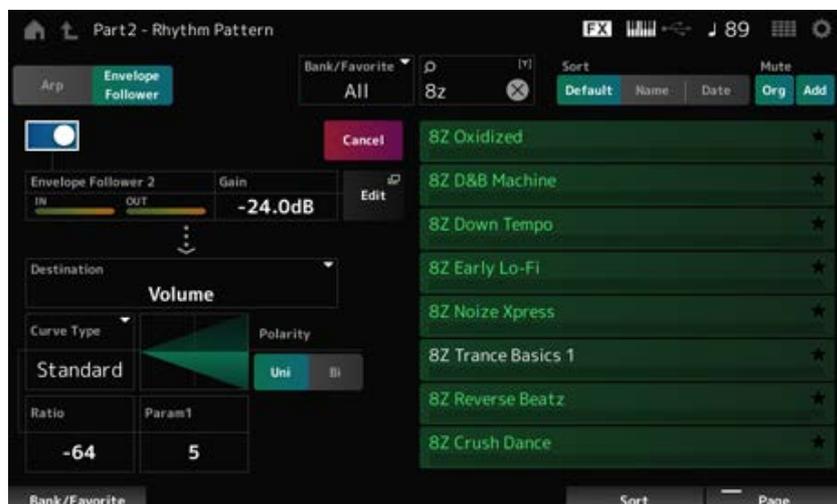
- 1 **Tippen Sie auf die Schaltfläche *Envelope Follower* auf dem Bildschirm *Rhythm Pattern*.**

Der Bildschirm *Envelope Follower* erscheint.



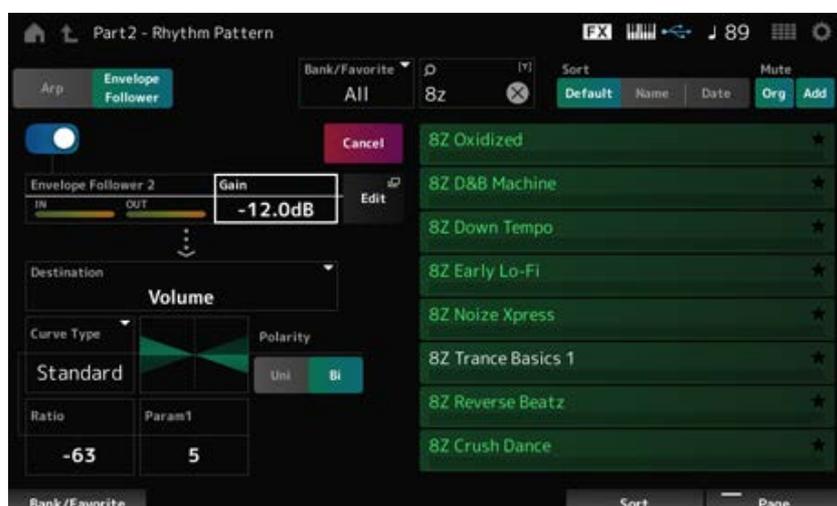
- 2 **Schalten Sie den *Envelope Follower* ein.**

Hier können Sie auf der Tastatur spielen, um den Sound mit eingeschaltetem Envelope Follower zu hören.



3 Ändern Sie die Einstellungen wie gewünscht.

Hier in diesem Beispiel stellen Sie die Kurvenpolarität (*Polarity*) auf *Bi*, das Kurvenverhältnis (*Ratio*) auf „-63“ und die Verstärkung (*Gain*) auf „-12dB“.



Für detailliertere Anpassungen tippen Sie auf dem Bildschirm auf die Schaltfläche *Edit*, um den Einstellungsbildschirm für den Envelope Follower zu öffnen.

Wenn Sie das Kit oder den Arpeggio-Typ des Rhythmus-Pattern ändern möchten, drücken Sie [SHIFT] und die [SONG/PATTERN]-Taste, um zum Bildschirm *Rhythm Pattern* zurückzukehren. Die *Envelope Follower*-Einstellungen werden beibehalten, auch nachdem das Kit oder der Arpeggio-Typ geändert wurden.

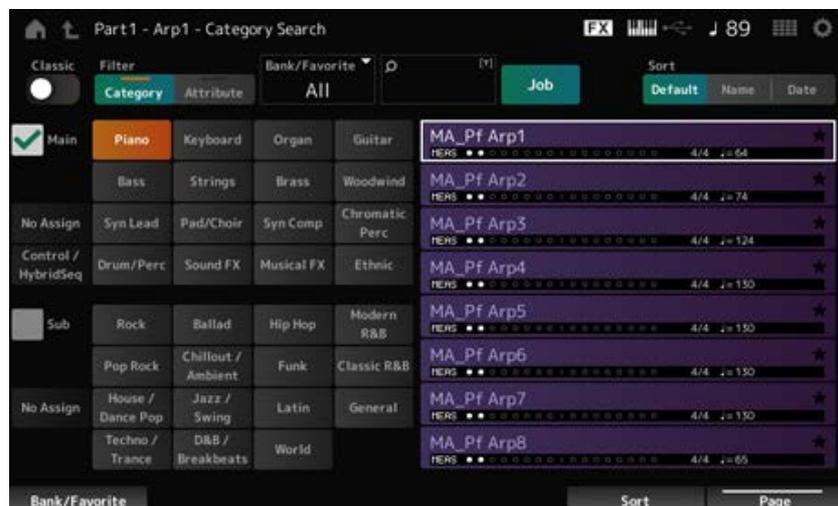
Arp Category Search (Arpeggio Category Search)



Im Display *Arp Category Search* können Sie Arpeggio-Typen suchen und auswählen.

Bedienung

- [PERFORMANCE] → *Part Common* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Arpeggio* → *Individual* → [CATEGORY]
- [PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Arp / MS* → *Arp Overview* → *Part* auswählen → [CATEGORY]



Classic (Umschalten auf Classic)

Aktiviert die Ansicht *Classic*.

In der Ansicht *Classic* werden nur gängige Arpeggios aufgeführt und es stehen keine Filter für die Suche zur Verfügung.

Einstellungen: Aus, Ein

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtert nach Kategorie.

Durch Deaktivieren des Kontrollkästchens *Main* oder *Sub* können Sie das Filtern nach Kategorie aufheben.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Attribute

Filtert nach Attribut.

Durch Deaktivieren des Kontrollkästchens *Attribute* können Sie das Filtern nach Attribut aufheben.

Einstellungen: *Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg, Anzahl Takte, Taktmaß, Tempo*

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert nach Bank oder Favoriten.

Wenn *Favorite* ausgewählt ist, werden nur die als Favorit markierten Arpeggiotypen in der Liste angezeigt.

Einstellungen: *All, Favorite, Preset, User, Library-Name* (wenn eine *Library_Datei* geladen wurde)

Name Search (Namenssuche)

Ermöglicht die Eingabe bestimmter im Namen enthaltener Zeichen, um die Suche zu erleichtern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen eingeben.

Job

Ruft das Job-Menü auf.

Delete (Löschen)

Löscht die ausgewählten Inhalte.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn das Arpeggio in der User-Bank ausgewählt ist.

Rename (Umbenennen)

Ändert den Namen des ausgewählten Inhalts.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn das Arpeggio in der User-Bank ausgewählt ist.

Favorite All Clear

Löscht alle Favoritenmarkierungen aus der Liste der Arpeggios.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn keine Arpeggio-Typen mit Favoritenmarkierungen vorhanden sind.

Sort (Sortieren)

Legt die Sortierreihenfolge der Liste der Arpeggio-Typen fest.

Einstellungen: *Default, Name, Date*

Name: Sortiert nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) angeordnet ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date (Datum): Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung geladen wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

List (Liste)

Zeigt den Namen des Arpeggios, das Taktmaß, die Beats, das empfohlene Tempo, die Attribute und den Favoritenstatus an.

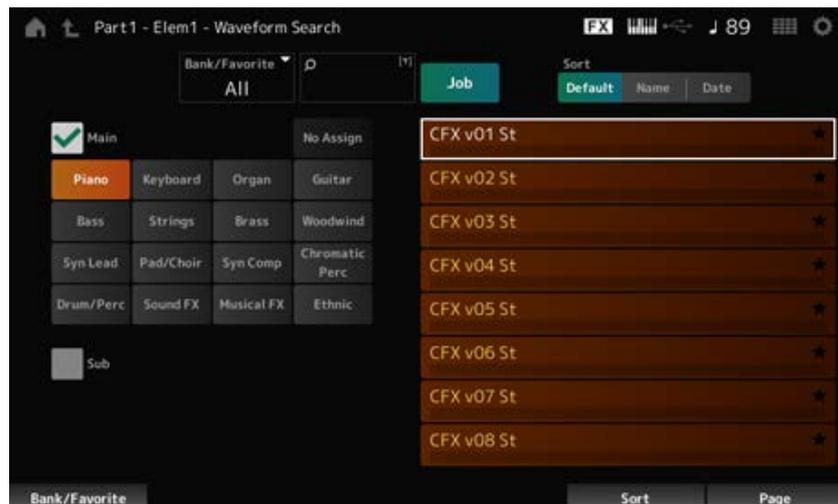
Waveform Search (Waveform Category Search)



Auf dem Bildschirm *Waveform Search* können Sie nach Wellenformen suchen und diese auswählen.

Bedienung

Bildschirm zu *Waveform* → *Part*-Auswahl → *Waveform*-Auswahl → [CATEGORY]



Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert nach Bank oder Favoriten.

Wenn *Favorite* ausgewählt ist, werden nur die als Favorit markierten Wellenformen in der Liste angezeigt.

Einstellungen: *All, Favorite, Preset, User, Library*-Name (wenn eine *Library_Datei* geladen wurde)

Name Search (Namenssuche)

Ermöglicht die Eingabe bestimmter im Namen enthaltener Zeichen, um die Suche zu erleichtern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen eingeben.

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtert nach Kategorie.

Durch Deaktivieren des Kontrollkästchens *Main* oder *Sub* können Sie das Filtern nach Kategorie aufheben.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der *Data List*.

Job

Ruft das Job-Menü auf.

Delete (Löschen)

Löscht die ausgewählten Inhalte.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine Wellenform in der User-Bank ausgewählt ist.

Rename (Umbenennen)

Ändert den Namen des ausgewählten Inhalts.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine Wellenform in der User-Bank ausgewählt ist.

Favorite All Clear

Löscht alle Favoritenmarkierungen aus der Liste der Wellenformen.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn keine Wellenformen mit Favoritenmarkierungen vorhanden sind.

Sort (Sortieren)

Legt die Sortierreihenfolge der Waveform-Liste fest.

Einstellungen: *Default, Name, Date*

Name: Sortiert nach Namen. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) angeordnet ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung gespeichert wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Bildschirm *Live Set*



Live-Sets sind nützlich für Live-Auftrittssituationen, wenn Sie die Performance je nach gespieltem Song unmittelbar ändern möchten.

Inhalt

[*Live Set*](#)

[*Live Set Register*](#)

[*Live Set Edit*](#)

Live Set



Auf dem Bildschirm *Live Set* können Sie eine Performance aufrufen.

Wenn Sie [SHIFT] + [EDIT/ ↻] drücken, während die User-Bank ausgewählt ist, wird ein Dialog angezeigt und Sie können dann Seiten oder Bänke kopieren oder austauschen.

Bedienung

- Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste
- Tippen Sie auf das Symbol  (Live Set).



Bank (Bankname)

Wählt die Live-Set-Bank aus.

Einstellungen: *Preset*, *User 1–8* (Standard) oder *Library-Name* (falls ein Library-File geladen ist)

Page

Wählt die Live-Set-Seite aus.

Live Set Slot 1–16

Zeigt eine Liste der auf der ausgewählten Live-Set-Seite registrierten Performances an.

Category Search

Öffnet den Bildschirm *Performance Category Search*.

Current Performance Name

Zeigt den Namen der Performance an, die im gewählten Slot gespeichert ist.

Current Slot Name

Zeigt den Namen des ausgewählten Slots an.

Wenn einem Slot ein Pattern, Song oder Audio zugewiesen ist, wird der Name des Patterns, Songs oder des Audio-Files angezeigt.

Performance Attribute

Zeigt Attribute der Performance an, die im gewählten Slot gespeichert ist.

Auf dem Bildschirm *Live Set* ändert sich das PTN-Symbol zu PTN CHAIN, wenn einem Slot ein Pattern mit eingeschalteter Chain zugewiesen wird.

PTN : Wird für einen Slot angezeigt, dem ein Pattern zugewiesen ist.

PTN CHAIN : Wird für einen Slot angezeigt, dem ein Pattern mit eingeschalteter Chain zugewiesen ist.

SONG : Wird für einen Slot angezeigt, dem ein Song zugewiesen ist.

AUDIO : Wird für einen Slot angezeigt, dem Audio zugewiesen ist.

Edit (Bearbeiten)

Der Bildschirm *Live Set Edit* wird angezeigt.

Edit erscheint nur, wenn *User Bank* ausgewählt ist.

Live Set Register



Auf dem Bildschirm *Live Set Register* können Sie Performances in Live-Set-Slots registrieren.

Bedienung

- [SHIFT] + [LIVE SET]
- Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt und tippen Sie dann auf <Live Set> in der *Navigation Bar*



Store as New Perf. and Register (Als neue Performance speichern und registrieren)

Speichert die aktuelle Performance als neue Performance und registriert sie im ausgewählten Slot.

Jump to Data Utility

Öffnet den Bildschirm *Data Utility*.

Overwrite Current Perf. and Register (Aktuelle Performance überschreiben und registrieren)

Überschreibt mit der neuen Performance die bestehende und registriert sie im ausgewählten Slot.

Register without Storing

Registriert eine Performance, ohne sie zu speichern.

Live Set Edit



Auf dem Bildschirm *Live Set Edit* können Sie Live Sets bearbeiten.
Es können nur Live Sets in der User-Bank bearbeitet werden.

Bedienung

[LIVE SET] → [EDIT/ ↻]



Bank (Bankname)

Speichert die ausgewählte Live-Set-Bank unter einem neuen Namen. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen eingeben können.

Page (Name der Seite)

Speichert die ausgewählte Live-Set-Seite unter einem neuen Namen. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen eingeben können.

Done (Fertig)

Tippen Sie auf „Done“, um *Live Set Edit* zu schließen und den Bildschirm *Live Set* anzuzeigen.

Live Set Slot 1–16

Zeigt eine Liste der auf der ausgewählten Live-Set-Seite registrierten Performances an.

Slot Type

Wählt den Slot-Typ aus.

Einstellungen: *Perform, Song, Audio, Pattern*

Perform: Registriert nur die Performance im Slot

Song: Registriert die Performance und den Song im Slot

Audio: Registriert die Performance und das Audio-File im Slot

Pattern: Registriert die Performance und das Pattern im Slot

Slot Name

Pattern Name

Song Name

Audio Name

Zeigt den *Slot Name* an, wenn als *Slot Type Perform* ausgewählt ist.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen für den aktuellen Slot eingeben können. Sie können bis zu 20 alphanumerische Zeichen verwenden.

Wenn der *Slot Type Pattern* lautet, wird der *Pattern Name* angezeigt. Wenn der *Slot Type Song*

lautet, wird der *Song Name* angezeigt. Wenn der *Slot Type Audio* lautet, wird der *Audio Name*

angezeigt. Das registrierte Pattern, der Song oder Audio wird angezeigt. Wenn Sie auf den Namen

tippen, erscheint der Bildschirm *Utility Load*. Anschließend können Sie das zu registrierende Pattern, den Song oder Audio auswählen.

Performance (Name der Performance)

Zeigt den Namen der Performance an, die im gewählten Slot registriert ist.

Wenn Sie auf den Namen tippen, wird der Bildschirm *Performance Category Search* angezeigt.

Color (Farbe)

Legt die Farbe des ausgewählten Slots fest.

Einstellungen: *Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac*

Volume (Lautstärke)

Legt die Lautstärke der Performance an, die im gewählten Slot registriert ist.

Job

Ruft das Job-Menü auf.

Copy

Schaltet die Kopierfunktion ein.

Sie können Einstellungen kopieren, indem Sie einen Slot zum Kopieren auswählen, auf *Copy* tippen und dann den Slot auswählen, in den kopiert werden soll.

Einstellungen: Aus, Ein

Exchange

Schaltet die Austauschfunktion ein.

Sie können Einstellungen austauschen, indem Sie den ersten Slot auswählen, auf *Exchange* tippen und dann den zweiten Slot auswählen.

Einstellungen: Aus, Ein

Delete (Löschen)

Wählen Sie den Slot aus und tippen Sie dann auf *Delete*, um alle registrierten Performances und anderen Einstellungen aus dem Slot zu löschen.

[+] (Hinzufügen)

Tippen Sie auf [+], um die ausgewählte Performance im Slot zu registrieren.

■ Wiedergabe des Patterns, des Songs oder des Audio-Files vom Bildschirm *Live Set*

Bedienung

Tippen Sie auf [LIVE SET] (oder tippen Sie auf das Live-Set-Symbol) → *User bank* auswählen → *Slot* auswählen → [▶] Wiedergabe-Taste

HINWEIS

- Performance und Slot können nicht geändert werden, während das Pattern oder der Song abgespielt wird. Wenn Sie versuchen, diese zu ändern, wird eine Fehlermeldung angezeigt.
- Wenn Sie die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken, während das Pattern, der Song oder das Audio-File abgespielt wird, öffnet sich der Wiedergabebildschirm für das Pattern, den Song oder das Audio-File.

Bildschirm *Utility*



Im Bildschirm *Utility* können allgemeine Einstellungen für das gesamte Instrument vorgenommen werden.

Inhalt

Settings

Sound

Edit User Micro Tuning

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Settings



Sound



Der Bildschirm *Sound* wird zum Einstellen der Tonausgabe des Instruments verwendet.

Bedienung

[UTILITY] → *Settings* → *Sound*



Tone Generator Volume

Legt die Gesamtlautstärke der Tonausgabe des Instruments fest.

Einstellungen: 0–127

Tone Generator Note Shift

Passt die Tonhöhe des vom Tone Generator-Block des Instruments erzeugten Gesamtklangs in Halbtönen an.

Settings: -24semi–+24semi

Tone Generator Tune

Passt die Stimmung des vom Tone Generator-Block des Instruments erzeugten Gesamtklangs in Halbtönen an. Sie können die Tonhöhe in Cent feinjustieren.

Einstellungen: -102.4–+102.3

Keyboard Octave Shift

Verschiebt die Tonhöhe der Tasten in Oktaven.

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

Einstellungen: -3–+3

HINWEIS

Die Einstellung *Keyboard Octave Shift* wird beim nächsten Start auf 0 zurückgesetzt.

Keyboard Transpose

Verschiebt die Tonhöhe der Tasten in Halbtonschritten.

Einstellungen: -11semi–+11semi

HINWEIS

- Für alle Noten außerhalb des Tonhöhenbereichs zwischen C-2 und G8 (dem Bereich, der auf dem Klangerzeuger des Instruments gespielt werden kann) klingen die resultierenden Noten eine Oktave höher (oder tiefer).
- Die Einstellung *Keyboard Transpose* wird beim nächsten Start auf +0 semi zurückgesetzt.

Keyboard Velocity Curve

Bestimmt, welcher Anschlagstärke-Wert entsprechend der tatsächlichen Anschlagstärke der Tasten auf der Tastatur erzeugt und übertragen wird.

Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion der Anschlagstärke an. (Die horizontale Achse stellt die empfangenen Velocity-Werte (die Anschlagstärke Ihres Spiels) dar, während die vertikale Linie die resultierenden Velocity-Werte darstellt, die an den internen/externen Klangerzeuger gesendet werden.)

Einstellungen: *Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed*

Normal: Häufig verwendete Einstellung, bei der die lineare Kurve bedeutet, dass Ihre Anschlagstärke der tatsächlichen Klangänderung entspricht.

Soft 1: Erzeugt eine stärkere Reaktion

Soft 2: Eine Kurve zwischen *Soft 1* und *Normal*

Hard 1: Erzeugt eine verringerte Reaktion

Hard 2: Eine Kurve zwischen *Hard 1* und *Normal*

Wide: Bewirkt eine Überbetonung Ihrer Spieldynamik, indem bei leisem Spiel noch niedrigere Velocity-Werte und bei lautem Spiel noch höhere Velocity-Werte erzeugt werden. Mit dieser Einstellung können Sie Ihren Dynamikumfang vergrößern.

Fixed: Erzeugt immer den gleichen Velocity-Wert, unabhängig von Ihrer Anschlagstärke. Es wird der bei *Keyboard Fixed Velocity* eingestellte Wert verwendet.

Keyboard Fixed Velocity

Sendet einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger, egal wie hart oder weich Sie die Tasten anschlagen.

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn *Keyboard Velocity Curve* auf *Fixed* eingestellt ist.

Einstellungen: 1–127

AT MIDI Out (After Touch MIDI Out)

Wählt die Art der Aftertouch-Ausgabe an externe Geräte.

Einstellungen: *Off, Channel, Poly*

AT Curve (Poly After Touch Curve)

Legt die Kurve fest, die die Höhe des Aftertouch-Werts im Verhältnis zur Stärke beim Drücken der Taste bestimmt.

Einstellungen: *Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2*

Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

Wählt die Art des Fußschalters aus, der an der rückseitigen FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen ist.

- **FC3, FC3A (Halbdämpferfunktion aktiviert)**

Wählen Sie *FC3A (Half On)* aus.

Wenn Sie die Halbdämpferfunktion nicht benötigen, wählen Sie *FC3A (Half Off)* aus.

- **FC4, FC4A, FC5**

Wählen Sie die Einstellung „FC4A“ oder „FC5“.

Die Halbdämpferfunktion ist bei FC4, FC4A und FC5 nicht verfügbar.

- **Pedal mit umgekehrter Polarität**

Wählen Sie *Reverse Polarity* aus.

Die Halbdämpferfunktion ist nicht verfügbar.

Einstellungen: *FC3A (Half On)*, *FC3A (Half Off)*, *FC4A/FC5*, *Reverse Polarity*

HINWEIS

Die Einstellung *Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)* ist nicht erforderlich, wenn Sie die Halbdämpferfunktion mittels Control-Change-Events von einem externen MIDI-Gerät aus nutzen.

Global Tuning

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, haben die Micro-Tuning-Einstellungen in den globalen Einstellungen Vorrang vor den Micro-Tuning-Einstellungen für jeden Teil der Performance. Dies gilt für alle Parts außer dem Drum-Part.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

Die Einstellung *Global Tuning* wird beim nächsten Einschalten des Instruments auf „Off“ zurückgesetzt.

Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

Bestimmt den Namen des ausgewählten Micro Tunings.

Durch Antippen des Namens gelangen Sie zum Menü zur Auswahl der Mikrostimmlung.

Einstellungen: *Equal Temperament*, *Pure Major*, *Pure Minor*, *Weckmeister*, *Kirnberger*, *Vallotti & Young*, *1/4 Shift*, *1/4 tone*, *1/8 tone*, *Indian*, *Arabic1*, *Arabic2*, *Arabic3*

User: *User1–8*

Library: *Library-Name* (wenn eine Library-Datei geladen wurde)

Micro Tuning Root (Global Micro Tuning Root)

Legt den Grundton für das Micro Tuning fest.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn der bei *Micro Tuning Name* ausgewählte Typ keine Grundtonangabe erfordert.

Einstellungen: C–B

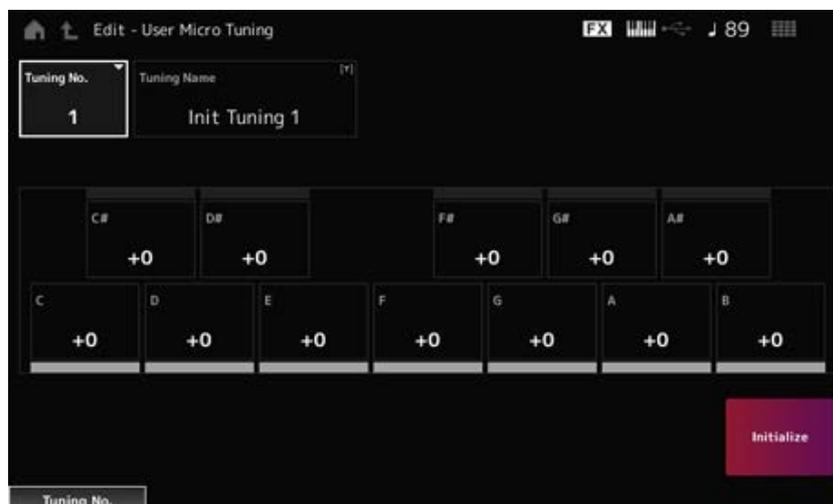
Edit User Tuning

Öffnet den Bildschirm *User Micro Tuning*.

Edit User Micro Tuning



Dies ist der Einstellungsbildschirm für das *User Micro Tuning*.



Tuning No. (Micro Tuning Number)

Zeigt die Nummer des ausgewählten User Micro Tunings (des benutzerdefinierten Stimmungssystems) an.

Einstellungen: 1–8

Tuning Name (Micro Tuning Name)

Sie können das benutzerdefinierte Stimmungssystem, das Sie bearbeiten, unter einem neuen Namen speichern.

Durch Tippen auf den Namen wird die Bildschirmtastatur aufgerufen, über die Sie einen Namen eingeben können.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Sie können die Tonhöhe jeder Note in Cents anpassen, um das Micro Tuning einzustellen.

Einstellungen: –99–+99

Initialize

Initialisiert das ausgewählte User-Stimmungssystem.

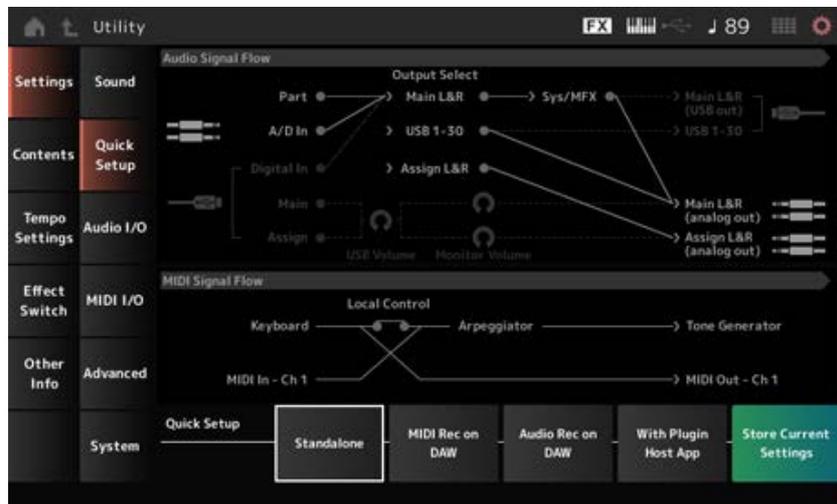
Quick Setup



Mit dieser Funktion können Sie alle notwendigen Einstellungen zum Anschluss des externen Geräts auf die optimalen Werte einstellen, indem Sie einfach eine Gruppe von Einstellungen auswählen. Es können Parameter über mehrere Einstellungsbildschirme hinweg gleichzeitig eingestellt werden.

Bedienung

- [QUICK SETUP]
- [UTILITY] → *Settings* → *Quick Setup*



Audio Signal Flow

Zeigt das Flussdiagramm des Audio-Signals an.

Der Fluss ändert sich je nach dem Status der Buchse [USB TO HOST] und den allgemeinen Einstellungen des Instruments.

MIDI Signal Flow

Zeigt das Flussdiagramm des MIDI-Signals an.

Das Signalfussdiagramm ändert sich abhängig von den Einstellungen des Instruments.

Quick Setup (Quick Setup Select)

Wird auf eine Option aus *Quick Setup* eingestellt.

Einstellungen: *Standalone*, 1–3

Es gibt folgende Parameter für das *Quick Setup*.

Audioeinstellungen	<i>Direct Monitor Switch</i>
MIDI-Einstellungen	<i>Local Control</i>
Performance-Einstellungen	<i>Part 1–16 Output Select</i> <i>A/D In Output Select</i> <i>Digital In Output Select</i> <i>Part 1–8 Keyboard Control Switch</i> <i>Part 1–16 Part Mode</i> <i>Part 1–16 Tx Channel</i>

Informationen zu Audioeinstellungen finden Sie unter *Audio I/O*. Informationen zu MIDI-Einstellungen finden Sie unter *MIDI I/O*.

Anfangseinstellungen für Quick Setup



■ Standalone

Einstellungen für die Nutzung des Instruments allein und für die Bedienung des externen Geräts vom Instrument aus

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>On</i>	<i>Main L&R</i>	<i>Part 1–8: On</i>	<i>Part 1–16: Int</i>	<i>Part 1–16: Ch 1–16</i>

■ **MIDI Rec on DAW**

Einstellungen zum Aufzeichnen Ihres Spiels in MIDI in der DAW-Software

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>Off</i>	<i>On</i>	<i>Main L&R</i>	<i>Part 1–8: On</i>	<i>Part 1–16: Int</i>	<i>Part 1–16: Ch 1–16</i>

■ **Audio Rec on DAW**

Einstellungen für die Aufnahme jedes Parts auf dem internen Tongenerator in die DAW-Software als einzelne Audiospur

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>Off</i>	<i>Different for each Part</i>	<i>Part 1–8: On</i>	<i>Part 1–16: Int</i>	<i>Part 1–16: Ch 1–16</i>

■ **With Plugin Host App**

Einstellungen für die Verwendung des internen Tongenerators mit einem Soundgenerator-Plug-In auf einem Computer

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>On</i>	<i>Main L&R</i>	<i>Part 1–5: On</i> <i>Part 6–8: Off</i>	<i>Part 1–4: Int</i> <i>Part 5–16: Ext</i>	<i>Part 1–4: Ch 1–4</i> <i>Part 5–8: Ch 1–4</i> <i>Part 9–16: Ch 9–16</i>

Store Current Settings

Speichert die aktuellen Einstellungen in einem *Quick Setup* (Nr. 1 bis Nr. 3).

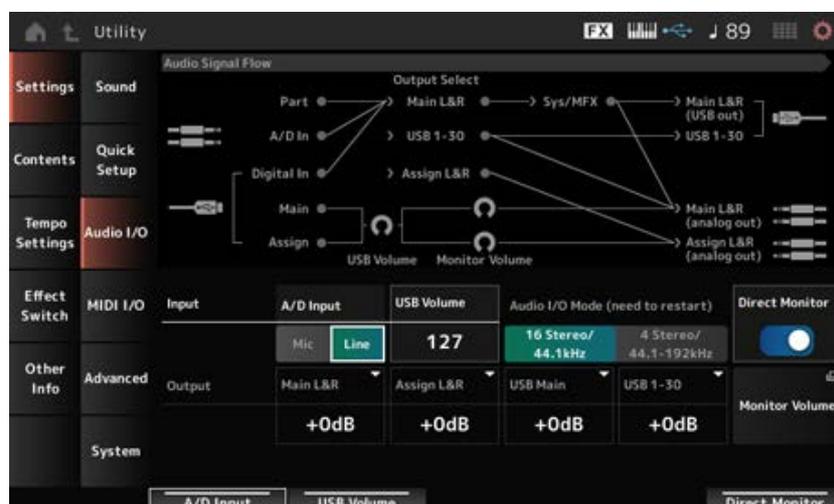
Audio I/O



Auf dem Bildschirm *Audio I/O* können Sie Eingabe und Ausgabe des Audio-Signals einstellen.

Bedienung

[UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O*



Audio Signal Flow

Zeigt das aktuelle Flussdiagramm des Audio-Signals an.

Die Verbindungen ändern sich je nach dem Status der Buchse [USB TO HOST] und den allgemeinen Einstellungen des Instruments.

Wenn Sie unter *Audio Signal Flow* auf *Main Monitor Volume* tippen, bewegt sich der Cursor zu *Main*, und wenn Sie auf *Assign* tippen, bewegt sich der Cursor zu *Assign*.

A/D Input (A/D Input Gain)

Stellt die Eingangsverstärkung für die A/D INPUT-Buchse auf *Mic* oder *Line* ein.

Einstellungen: *Mic, Line*

Mic: Vorgesehen für ein Gerät mit geringem Ausgangspegel, z. B. ein Mikrofon.

Line: Vorgesehen für ein Gerät mit hohem Ausgangspegel, z. B. einen Synthesizer oder ein Audiogerät.

HINWEIS

Es kann direkt eine Gitarre oder ein Bass mit aktiven Tonabnehmern angeschlossen werden. Bei Verwendung eines passiven Tonabnehmers hingegen schließen Sie das Instrument über ein Effektgerät oder eine DI-Box an.

USB Volume

Bestimmt den Lautstärkepegel des über die Buchse [USB TO HOST] eingespeisten Audio-Signals. Dies wird auf die Ausgangssignale der OUTPUT-Buchse (BALANCED) und der ASSIGNABLE OUTPUT-Buchse (BALANCED) angewendet.

Einstellungen: 0–127

HINWEIS

USB Input Volume wird als globale Einstellung und nicht für jede Performance gespeichert.

Audio I/O Mode

Schaltet den Ausgabemodus des am Anschluss [USB TO HOST] zugeführten Audio-Signals um. Damit diese Einstellung wirksam wird, muss das Gerät neu gestartet werden.

Einstellungen: *16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1–192kHz*

16 Stereo/44.1kHz: Bis zu 32 Kanäle (oder 16 Stereo-Kanäle) bei einer Abtastfrequenz von 44,1 kHz

4 Stereo/44.1–192kHz Bis zu 8 Kanäle (oder 4 Stereo-Kanäle) bei einer Abtastfrequenz von 44,1 kHz bis 192 kHz

HINWEIS

Wenn **4 Stereo/44.1–192kHz** ausgewählt ist, sind die verfügbaren Frequenzen 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz und 192 kHz.

Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)

Bestimmt den Ausgangspegel der Buchsen OUTPUT (BALANCED).

Einstellungen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Assign L&R (Assignable Output L&R Output Gain)

Bestimmt den Ausgangspegel der Buchsen ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED).

Einstellungen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (USB Main L&R Output Gain)

Bestimmt den Ausgangspegel der Kanäle Main L&R des [USB TO HOST]-Anschlusses.

Einstellungen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1–30 (USB Individual Output Gain)

Bestimmt den Ausgangspegel der Kanäle 1–30 des [USB TO HOST]-Anschlusses.

Einstellungen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor

Legt fest, dass die Audio-Signalausgabe von den Kanälen *Main L&R (USB Out)* und *USB 1–30* an das externe Gerät (z. B. einen Computer) ausgegeben und auch von diesem Instrument wiedergegeben werden (direktes Mithören).

Wenn dies eingeschaltet ist, wird das Audio-Signal an den Kanal *Main L&R (USB Out)* und die Kanäle *USB 1–30* auch an die OUTPUT-Buchsen (BALANCED) und [PHONES] dieses Instruments gesendet.

Wenn keine USB-Verbindung besteht, wird der Direct Monitor-Schalter automatisch aktiviert.

Einstellungen: Off, On

Monitor Volume

Zeigt den Bildschirm *Monitor Volume* an.

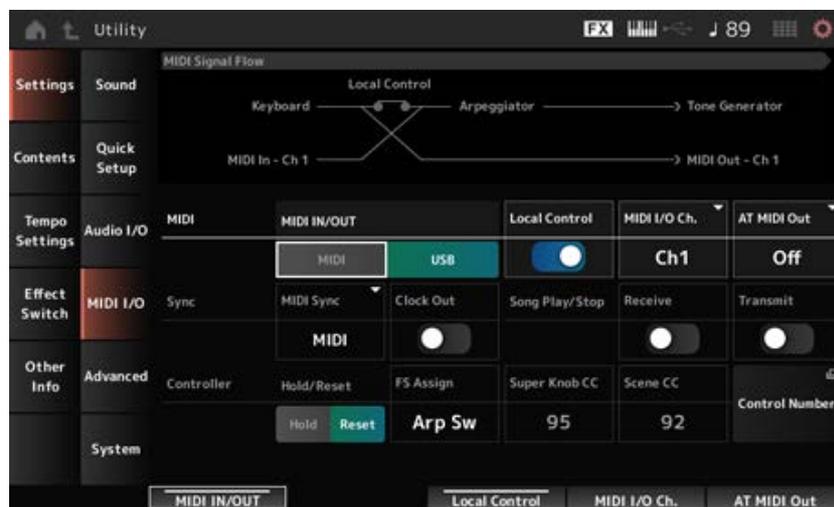
MIDI I/O



Auf dem Bildschirm *MIDI I/O* können Sie die MIDI-Ein- und -Ausgabe einstellen.

Bedienung

[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*



MIDI Signal Flow

Zeigt das aktuelle Flussdiagramm des MIDI-Signals an.

Das Flussdiagramm ändert sich abhängig von den Einstellungen des Instruments.

Durch Tippen in der Nähe des Schalters *Local Control* unter *MIDI Signal Flow* können Sie die lokale Steuerung ein- oder ausschalten.

MIDI IN/OUT

Wählt die Anschlüsse zum Senden und Empfangen von MIDI-Meldungen aus.

Einstellungen: MIDI, USB

Local Control

Schaltet die Local Control ein und aus.

Wenn *Local Control* ausgeschaltet ist, werden der Controller-Block und der Klangerzeuger-Block getrennt und es wird kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen. Unabhängig von dieser Einstellung werden die Tastaturspieldaten dieses Instruments jedoch als MIDI-Meldungen übertragen und die vom externen Gerät gesendeten MIDI-Meldungen werden vom Klangerzeuger-Block verarbeitet.

Einstellungen: Off, On

MIDI I/O Channel

Setzt den MIDI-Kanal für Eingang und Ausgang des Parts mit *Common* und des Parts mit dem *Keyboard Control Switch* auf On. (eingeschaltet)

Einstellungen: Ch1–Ch16

AT MIDI Out (After Touch MIDI Out)

Wählt die Art der Aftertouch-Ausgabe an externe Geräte.

Einstellungen: Off, Channel, Poly

MIDI Sync

Legt die Parameter für die Synchronisierung mit dem angeschlossenen externen Gerät fest.

Wählen Sie den internen Taktgeber dieses Instruments oder die externe MIDI-Clock der DAW-Software auf dem Computer oder dem externen MIDI-Gerät oder den Audio-Signaleingang von den A/D INPUT-Buchsen für die Wiedergabe von Arpeggios, Motion Sequencer, Songs und Patterns.

Einstellungen: *Internal, MIDI, A/D In (ABS)*

Internal: Synchronisiert mit dem internen Taktgeber. Zur alleinigen Verwendung dieses Instruments oder als primären Taktgeber für andere Geräte.

MIDI: Synchronisiert sich mit dem vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Taktgeber. Zur Verwendung des externen Geräts als primärem Taktgeber.

A/D In: Synchronisiert sich mit dem von der Audio Beat Sync-Funktion extrahierten Tempo des über die A/D INPUT-Buchsen eingegebenen Audio-Signals.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Legt die zu sendenden Meldungen der MIDI-Clock fest.

Einstellungen: Off, On

Receive (Receive Sequencer Control)

Empfängt die MIDI-Meldungen zum Starten und Stoppen des Songs.

Einstellungen: Off, On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Übermittelt die MIDI-Meldungen zum Starten und Stoppen des Songs.

Einstellungen: Off, On

Controller Reset

Legt fest, ob die aktuellen Einstellungen der Controller wie Modulationsrad, Aftertouch, Fußregler und Blaswandler (*Hold*) verwendet oder auf ihre Anfangseinstellungen zurückgesetzt werden sollen (*Reset*), wenn Sie zwischen Performances wechseln.

Einstellungen: *Hold, Reset*

Bei der Einstellung „Reset“ werden die Controller zurückgesetzt, wenn Sie zwischen den Performances wechseln, wie unten gezeigt:

Pitch Bend	Mitte
Modulationsrad	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller	Maximum
Footswitch (Fußschalter)	Off
Gleitband (Ribbon Controller)	Mitte
Blaswandler	Maximum
Expression	Maximum
Assignable-Schalter 1 und 2	Off
Einzelne Lanes des Motion Sequencers	Wenn die <i>Motion Seq Polarity</i> für die Lane auf <i>Unipolar</i> eingestellt ist: der Wert ist gleich 0 (Minimum) Wenn <i>Motion Seq Polarity</i> für die Lane auf <i>Bipolar</i> eingestellt ist: der Wert ist gleich 64 (Mitte)

FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn der an der FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossene Fußschalter betätigt wird. Wenn dieses Instrument eine MIDI-Meldung mit derselben hier angegebenen Control-Change-Nummer vom externen MIDI-Gerät empfängt, verhält sich das Instrument so, als ob der Fußschalter betätigt worden wäre.

Einstellungen: *Off, 1–95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set–, Oct Reset, Tap Tempo*

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Legt die durch die Betätigung des Super Knob erzeugte Controller-Nummer fest.

Wenn dieses Instrument die MIDI-Meldung mit derselben hier angegebenen Control-Change-Nummer vom externen MIDI-Gerät empfängt, verhält sich das Instrument so, als ob der Super Knob betätigt worden wäre.

Einstellungen: *Off, 1–95*

HINWEIS

Wenn dieser Parameter auf *Off* geschaltet ist, werden MIDI-Daten mittels SysEx-Meldungen (System Exclusive) übertragen.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Legt die Control-Change-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie zwischen Scenes wechseln.

Außerdem ändert sich die Scene, wenn eine MIDI-Meldung mit derselben hier eingestellten Control-Change-Nummer vom externen MIDI-Gerät empfangen wird.

Einstellungen: *Off, 1–95*

HINWEIS

- Abhängig von der Control-Change-Nummer wird eine der Scenes 1–8 ausgewählt.
0–15: Szene 1, 16–31: Szene 2, 32–47: Szene 3, 48–63: Szene 4, 64–79: Szene 5, 80–95: Szene 6, 96–111: Szene 7, 112–127: Szene 8
- Wenn dieselbe Controller-Nummer sowohl für den Super-Knob-Controller als auch für den Scene-Controller eingestellt ist, erscheint ein Ausrufezeichen (!) vor der Nummer. In diesem Fall hat der Scene Controller Vorrang und der Super-Knob-Controller ist deaktiviert.

Control Number

Öffnet den Bildschirm *Control* → *Control Number* des *Common Edit*.

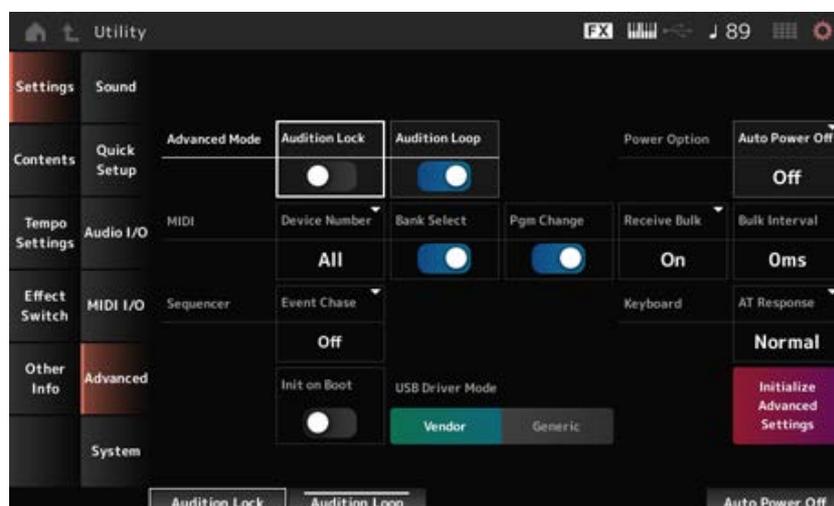
Advanced



Auf dem Bildschirm *Advanced* können Sie detaillierte Einstellungen für das Instrument festlegen.

Bedienung

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced*



Audition Lock

Schaltet die Audition-Sperre ein oder aus.

Wenn diese Option aktiviert ist, ist die Audition-Funktion deaktiviert.

Einstellungen: Off, On

Audition Loop

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, wird die Audition-Phrase in einer Schleife abgespielt.

Wenn diese Option aktiviert ist, stoppt die Wiedergabe der Audition-Phrase automatisch, nachdem sie bis zum Ende abgespielt wurde.

Einstellungen: Off, On

Auto Power Off (Auto Power Off Time)

Auto Power Off ist eine Funktion, die das Instrument automatisch ausschaltet, wenn es eine Zeit lang inaktiv ist, um den Energieverbrauch zu senken.

Hier können Sie die Zeitdauer einstellen, bis das Gerät automatisch ausgeschaltet wird.

Einstellungen: Off (*Auto Power Off* deaktiviert), 5 min, 10 min, 15 min, 30 min, 60 min, 120 min

Device Number

Legt die MIDI-Gerätenummer fest.

Zum Senden und Empfangen systemexklusiver Meldungen wie Bulk Dump und Parameter Change an und von einem externen MIDI-Gerät müssen Sie diese Nummer so einstellen, dass sie mit der Gerätenummer des anderen Geräts übereinstimmt.

Einstellungen: 1–16, All, Off

Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)

Legt den Empfang und die Übertragung von Bank Select-Meldungen zwischen dem Instrument und dem externen MIDI-Gerät fest.

Wenn diese Option aktiviert ist, empfängt oder erkennt das Instrument Bank-Select-Meldungen, die vom externen MIDI-Gerät gesendet werden.

Einstellungen: Off, On

Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)

Legt den Empfang und die Übertragung von Progra Change-Meldungen zwischen dem Instrument und dem externen MIDI-Gerät fest.

Wenn diese Option aktiviert ist, empfängt oder erkennt das Program Change-Meldungen, die vom externen MIDI-Gerät gesendet werden.

Einstellungen: Off, On

Receive Bulk

Legt den Empfang von Massendatenübertragungsmeldungen fest.

Einstellungen: *Protect* (kein Empfang), *On* (Empfang)

Bulk Interval

Legt die Intervallzeit für die Übertragung von Massendaten fest, wenn dieses Instrument die Massendatenanforderungsmeldung vom externen Gerät empfängt.

Einstellungen: 0–900ms

Event Chase (Song Event Chase)

Dadurch wird sichergestellt, dass bestimmte Ereignisse richtig erkannt werden, wenn beispielsweise ein Song in der Mitte abgespielt wird oder wenn Vorwärts- (Schnellvorlauf) und Rückwärts- (Rücklauf)Vorgänge ausgeführt werden.

Mit MIDI Event Chase eingestellte Ereignisse funktionieren dann ordnungsgemäß mit den Vorwärts- und Rückwärtsoperationen.

Einstellungen: *Off*, *PC* (Program Change), *PC+PB+Ctrl* (Program Change + Pitch Bend + Control Change)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

Initialisiert die Userdaten, wenn das Instrument eingeschaltet wird.

Einstellungen: Off, On

USB Driver Mode

Stellen Sie *Vendor* ein, um eine Verbindung mit dem Computer herzustellen, auf dem der *Yamaha Steinberg USB Driver* installiert ist.

Stellen Sie hier *Generic* ein, wenn Sie dieses Instrument an einen Computer anschließen, der die Betriebsbedingungen für MIDI 2.0 erfüllt, oder wenn Sie ein Smartphone oder anderes Gerät nutzen, auf dem der *Yamaha Steinberg USB Driver* nicht installiert werden kann.

Einstellungen: *Vendor*, *Generic*

Initialize Advanced Settings

Initialisiert die Einstellungen auf dem Bildschirm *Advanced*.

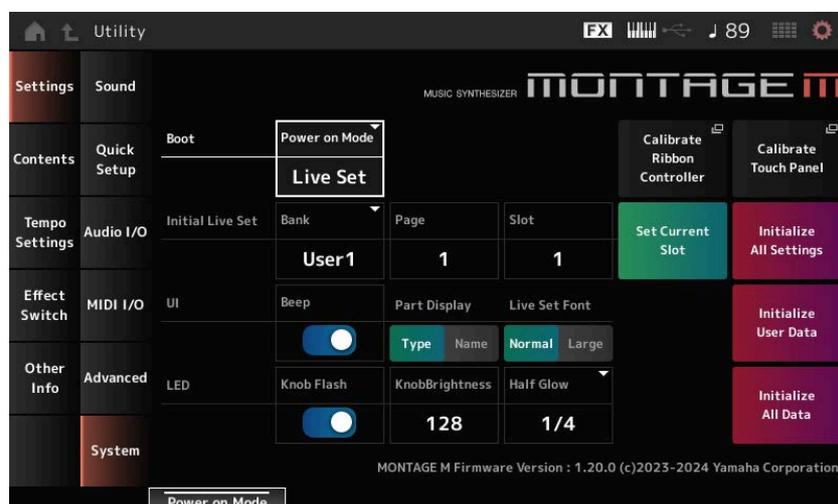
System



Auf dem Bildschirm *System* können Sie die Parameter für das gesamte Instrument einstellen.

Bedienung

- [UTILITY] → *Settings* → *System*
- [UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ Einstellung *Calibrate Touch Panel*)



Power on Mode

Legt den Bildschirm fest, der beim Einschalten des Instruments auf dem Display angezeigt werden soll.

Einstellungen: *Perform, Live Set*

Calibrate Ribbon Controller

Öffnet den Bildschirm zur Kalibrierung des Ribbon-Controllers.

Verwenden Sie diesen Bildschirm, wenn der Ribbon-Controller nicht richtig reagiert.

Calibrate Touch Panel

Öffnet den Bildschirm zur Touchscreen-Kalibrierung.

Verwenden Sie diesen Bildschirm, wenn der Touchscreen nicht richtig reagiert.

Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)

Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)

Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Wenn *Power On Mode* auf *Live Set* eingestellt ist, verwenden Sie diesen Parameter, um den anfänglichen Live-Set-Slot nach dem Start festzulegen.

HINWEIS

Sie können den Slot auch festlegen, indem Sie eine Performance auf dem Bildschirm *Live Set* auswählen, dann diesen Bildschirm öffnen und dann auf *Set Current Slot* tippen.

Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

Setzt die aktuelle Performance auf den nach dem Start ausgewählten Live-Set-Slot.

Initialize All Settings

Initialisiert alle Einstellungen des Bildschirms *Utility*.

Beep

Schaltet den Touchscreen-Bedienton ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Part Display

Legt fest, ob als Part-Name die Kategorie und der Part-Typ oder nur der Part-Name angezeigt werden.

Einstellungen: *Type, Name*

Live Set Font

Legt die Schriftgröße der Inhalte und Kategorienamen auf dem Bildschirm *Live Set* und dem Bildschirm *Category Search* (Kategoriesuche) fest.

Einstellungen: *Normal, Large*
(Groß)

Initialize User Data

Initialisiert alle Daten im User-Bereich des User-Speichers (Performances, Motion Sequences, Live-Sets usw.) und alle Einstellungen auf dem Bildschirm *Utility*.

ACHTUNG

Wenn *Initialize User Data* ausgeführt wird, werden alle anwendbaren Daten und Systemeinstellungen, die Sie erstellt haben, auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Achten Sie darauf, keine wichtigen Daten zu verlieren. Es empfiehlt sich außerdem, die notwendigen Einstellungen vorab auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern.

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Schaltet die Blinkfunktion des Super Knob ein und aus.

Einstellungen: Off, On

KnobBrightness

Stellt die Helligkeit für den Super Knob ein.

Einstellungen: 0–128

Half Glow (LED Half Glow Brightness)

Steuert die Helligkeit der Tastenbeleuchtung.

Einstellungen: Off, 1/4, 1/2

Initialize All Data

Initialisiert alle Daten im User-Speicher und alle Einstellungen des Bildschirms *Utility*.

ACHTUNG

Wenn *Initialize User Data* ausgeführt wird, werden alle anwendbaren Daten und Systemeinstellungen, die Sie erstellt haben, auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Achten Sie darauf, keine wichtigen Daten zu verlieren. Es empfiehlt sich außerdem, die notwendigen Einstellungen vorab auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern.

Product Info

Zeigt die aktuelle Firmware-Version dieses Instruments an.

Contents



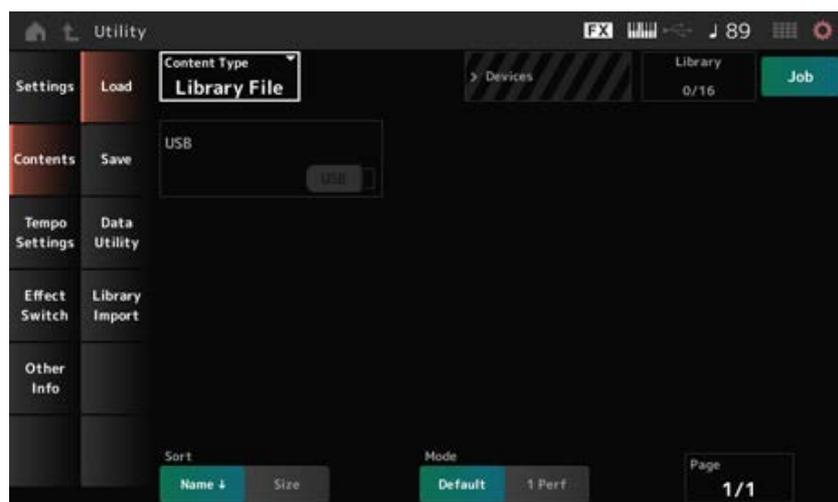
Load



Im Bildschirm *Load* können Sie Dateien und Daten laden.

Bedienung

- [UTILITY] → *Contents* → *Load*
- [SHIFT] + [STORE]



Content Type

Alle Daten oder ein bestimmter Datensatz werden aus einer einzelnen Datei geladen, die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert ist, oder aus einer auf dem Instrument gespeicherten Einstellung. Hier können Sie auswählen, welcher Datensatz einer Datei geladen werden soll. Die verfügbaren Einstellungen variieren je nach der Route, die Sie zum Öffnen des Bildschirms wählen.

Settings: Folgende Dateitypen können geladen werden.

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
<i>User File</i>	Datei	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	<p>Die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte User-Datei wird in den User-Bereich des User-Speichers geladen.</p> <p>Wenn die User-Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2U als auch .Y2W auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden.</p> <p>Die folgenden Einstellungen sind in einer User-Datei enthalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Performance ● Arpeggio ● Motion Sequence ● Curve ● Live Set ● Micro Tuning ● Waveform ● Audition ● Utility-Einstellungen (nur .Y2U) ● Quick Setup (nur .Y2U)
<i>Library File</i>	Datei	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	<p>Auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Library-Dateien werden in den Library-Bereich des User-Speichers geladen.</p> <p>Wenn eine Library-Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2L als auch .Y2M auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden.</p> <p>Die folgenden Einstellungen sind in einer Library-Datei enthalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Performance ● Arpeggio ● Motion Sequence ● Curve ● Live Set (nur eine Bank) ● Micro Tuning ● Waveform ● Audition
<i>Backup File</i>	Datei	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	<p>Auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Backup-Dateien werden in den User-Speicher geladen.</p> <p>Eine Backup-Datei umfasst die Daten in den Bereichen „User“ und „Library“ sowie Songs und Patterns.</p> <p>Wenn eine Backup-Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2A als auch .Y2B auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden.</p>

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
<i>Song&Perf</i> (<i>Song & Performance</i>)	Interne Daten		Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Songs wird nur der angegebene Song geladen. Sowohl MIDI-Sequenzen als auch Performance-Daten lassen sich laden.
<i>Song</i>	Interne Daten		Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Songs wird nur der angegebene Song geladen. Nur MIDI-Sequenzdaten können geladen werden.
<i>.mid File</i>	Datei	.MID	Es werden Standard-MIDI-Dateien (SMF) geladen, die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert sind (entweder im Format 0 oder im Format 1).
<i>.wav File</i>	Datei	.WAV	Auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Audio-Dateien werden geladen.
<i>Pattern&Perf</i> (<i>Pattern & Performance</i>)	Interne Daten		Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Patterns wird nur das angegebene Pattern geladen. Sowohl MIDI-Sequenzen als auch Performance-Daten lassen sich laden.
<i>Pattern</i>	Interne Daten		Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Patterns wird nur das angegebene Pattern geladen. Nur MIDI-Sequenzdaten können geladen werden.
<i>Audio File *</i>	Datei	.WAV .AIF	Auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Audio-Dateien werden als Wellenform geladen. Beispiel: [PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → Osc/Tune
<i>Motion Seq</i> (<i>Motion Sequence</i>) *	Interne Daten		Von den im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Motion Sequences wird nur die angegebene Sequenz geladen.
<i>Smart Morph *</i>	Interne Daten		Es werden nur Smart Morph-Daten aus der im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Performance geladen.

HINWEIS

Mit einem Sternchen (*) markierte Inhaltstypen werden nicht angezeigt, wenn dieser Bildschirm über den Bildschirm *Utility* geöffnet wird.

Parent Folder Name

Current Folder Name

Zeigt den Namen des übergeordneten Ordners und den des aktuellen Ordners an.

Sobald Sie auf den Namen des übergeordneten Ordners tippen, ist dieser der aktuelle Ordner.

Job

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off).

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, wird durch Tippen auf die aktuelle Datei, den aktuellen Ordner oder den aktuellen Inhalt das Kontextmenü *Rename* oder *Delete* aufgerufen.

Wenn Sie auf das angeschlossene USB-Flash-Laufwerk tippen, erscheint das Kontextmenü für *Format*.

Einstellungen: Off, On

Free Storage

Zeigt die genutzte Kapazität und die Gesamtkapazität des ausgewählten Speichers an.

Die Anzeige hängt vom „Content Type“ ab.

Folder and file select

Zeigt die Ordner und Dateien im aktuellen Ordner an.

Sort

Legt die Sortierreihenfolge der Dateien unter *File select* fest.

Einstellungen: *Name*, *Size*, *Date*, *Default* (variiert je nach Art des Inhalts)

Name: Wird nach Namen sortiert. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste in aufsteigender Reihenfolge (A bis Z) sortiert ist. Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert.

Size: Die Liste wird nach Datengröße sortiert. Der Abwärtspfeil zeigt an, dass die Liste aufsteigend sortiert ist (von klein nach groß). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert. Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn die Art des Inhalts *Motion Seq*, *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance* oder *Smart Morph* ist.

Date: Sortiert nach dem Datum, an dem die Einstellung gespeichert wurde. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge sortiert (neu nach alt). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Dieser Parameter ist nur dann verfügbar, wenn die Art des Inhalts *Motion Seq*, *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance* oder *Smart Morph* ist.

Default: Sortierung aufsteigend nach Nummer des Inhalts. Dieser Parameter ist nur dann verfügbar, wenn die Art des Inhalts *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance*, *Motion Seq* oder *Smart Morph* ist.

Mode

Wählt den Lademodus aus.

Dies wird nur bei User- oder Library-Dateien angezeigt.

Einstellungen: *Default 1 Perf*

Default: Lädt alle Performances.

1 Perf: Lädt nur eine (anzugebende) Performance.

Key (Center Key)

Wählt die Taste aus, der die geladene WAV- bzw. AIFF-Datei zugewiesen wird.

Dies wird nur für Audio-Dateien angezeigt.

Einstellungen: *Keyboard Select (C-2-G8)*, *All*

Keyboard Select

Legt fest, ob *Center Key* durch Tastaturbedienung aktualisiert wird.
Dies wird nur für Audio-Dateien angezeigt.

Page

Wenn die unter *File select* angezeigten Dateien nicht auf eine einzelne Seite passen, wird eine Scroll-Schaltfläche angezeigt, mit der Sie eine Seite auswählen können.

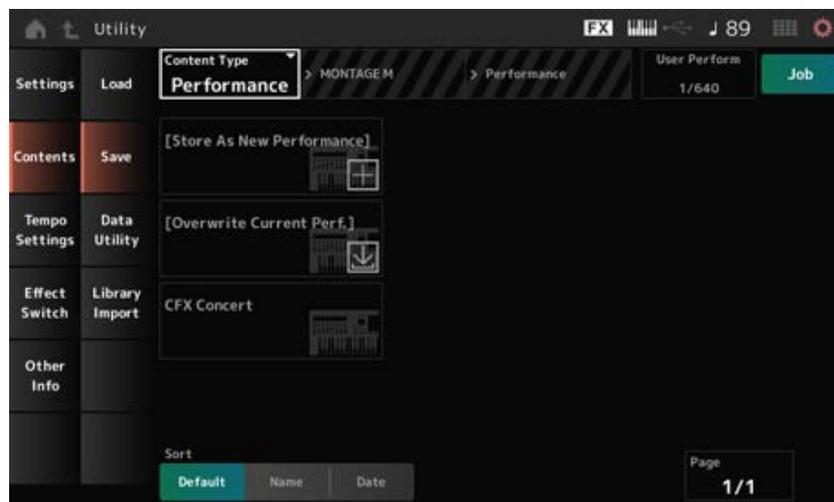
Save



Im Bildschirm *Save* können Sie Dateien und Daten speichern.

Bedienung

[UTILITY] → *Contents* → *Save*



Dies ist das Gegenstück zum Bildschirm *Load*.

Content Type

Alle Daten oder ein bestimmter Datensatz werden auf einem USB-Flash-Laufwerk oder auf dem Instrument gespeichert.

Hier können Sie einstellen, welche Daten gespeichert werden sollen.

Die verfügbaren Einstellungen variieren je nach der Route, die Sie zum Öffnen des Bildschirms wählen.

Einstellungen: Die folgende Tabelle zeigt die Inhaltstypen, die gespeichert werden können.

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
<i>Performance</i>	Interne Daten		Speichert die Performance im User-Bereich des User-Speichers.

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
<i>User File</i>	Datei	.Y2U (.Y2W)	<p>Die im User-Bereich des User-Speichers gespeicherten Einstellungen werden als User-Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert.</p> <p>Die folgenden Einstellungen sind in einer User-Datei enthalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Performance ● Arpeggio ● Motion Sequence ● Curve ● Live Set ● Micro Tuning ● Waveform ● Audition ● Utility-Einstellungen ● Quick Setup <p>Wenn die Dateigröße 2 GB übersteigt und die Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2U als auch .Y2W als ein Set behandelt werden.</p>
<i>Library File</i>	Datei	.Y2L (.Y2M)	<p>Die im Library-Bereich des User-Speichers gespeicherten Einstellungen werden als Library-Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert.</p> <p>Die in der Library-Datei gespeicherten Einstellungen sind die folgenden (wie bei User-Dateien, ausgenommen die <i>Utility</i>-Einstellungen).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Performance ● Arpeggio ● Motion Sequence ● Curve ● Live Set (nur eine Bank) ● Micro Tuning ● Waveform ● Audition <p>Wenn die Dateigröße 2 GB übersteigt und die Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2L als auch .Y2M als ein Set behandelt werden.</p>

Art des Inhalts	Gerätetyp	Dateierweiterung	Beschreibung
<i>Backup File</i>	Datei	.Y2A (.Y2B)	Die im User-Speicher gespeicherten Einstellungen werden als Backup-Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert. Eine Backup-Datei umfasst die Daten in den Bereichen „User“ und „Library“ sowie Songs und Patterns. Wenn die Dateigröße 2 GB übersteigt und die Datei geteilt wurde, müssen sowohl .Y2A als auch .Y2B als ein Set behandelt werden.
<i>.mid File</i>	Datei	.MID	Im Song- und Pattern-Bereich des User-Speichers gespeicherte MIDI-Daten werden als Standard-MIDI-Datei (SMF; nur im Format 1) auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert.
<i>Motion Seq (Motion Sequence) *</i>	Interne Daten		Speichert die bearbeitete Motion Sequence im User-Bereich.

HINWEIS

Mit einem Sternchen (*) markierte Inhaltstypen werden nicht angezeigt, wenn dieser Bildschirm über den Bildschirm *Utility* geöffnet wird.

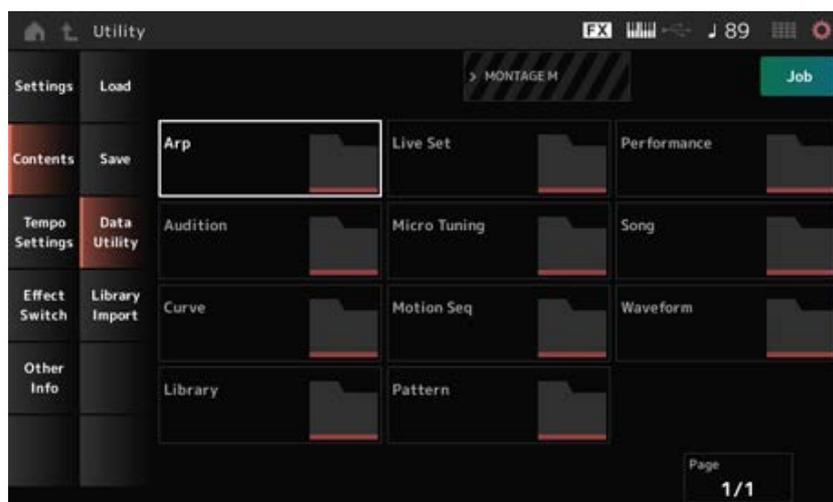
Data Utility



Im Bildschirm *Data Utility* können Sie Dateien und Daten im User-Speicher verwalten.

Bedienung

[UTILITY] → *Contents* → *Data Utility*



Dies ist das Gegenstück zum Bildschirm *Load*.

Folder select

Zeigt die Inhaltstypen im User-Speicher als Ordner an. Tippen Sie auf den Ordner, um ihn zu öffnen.

- Arp:
- Audition
- Curve
- Library
- Live Set
- MicroTuning
- Motion Seq
- Pattern
- Performance
- Song
- Waveform

Content Select

Durch Antippen des Namens wird das Kontextmenü für *Rename* und *Delete* aufgerufen.

Wenn *Job* eingeschaltet ist, werden die folgenden drei Elements angezeigt.

Select All

Wählt den gesamten Ordnerinhalt aus.

Wird angezeigt, wenn nichts ausgewählt wurde.

Unselect All

Hebt die Auswahl des gesamten Ordnerinhalts auf.

Wird angezeigt, wenn einer der Inhalte ausgewählt wurde.

Delete

Löscht alle ausgewählten Inhalte.

Wird angezeigt, wenn einer der Inhalte ausgewählt wurde.

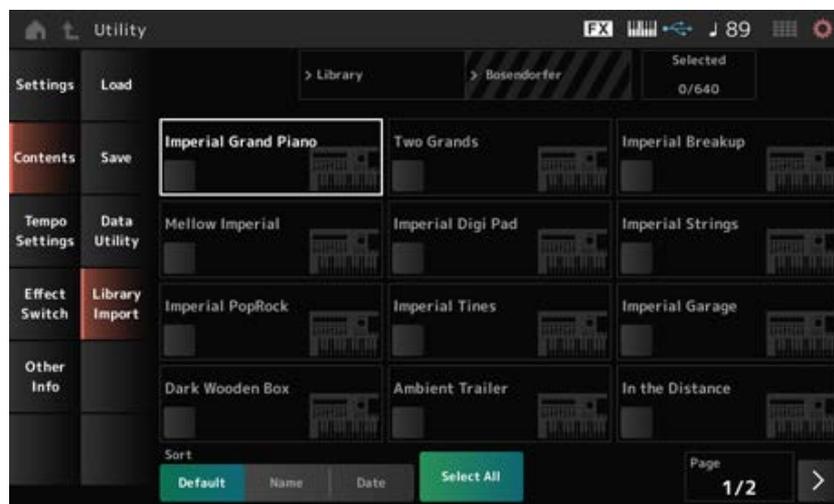
Library Import



Auf dem Bildschirm *Library Import* können Sie bestimmte Performances in der Library in die User-Bank kopieren.

Bedienung

[UTILITY] → *Contents* → *Library Import*



Dies ist das Gegenstück zum Bildschirm *Load*.

Select All

Wählt alle Performances im ausgewählten Library-Ordner aus.
Wird nur angezeigt, wenn keine Performance ausgewählt wurde.

Unselect All

Hebt die Auswahl aller Performances im ausgewählten Library-Ordner auf.
Wird nur angezeigt, wenn eine Performance ausgewählt wurde.

Import to User Bank

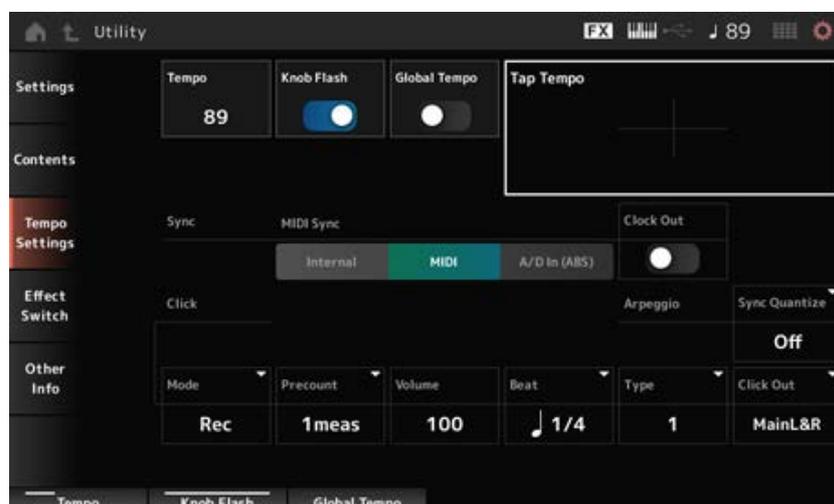
Kopiert die ausgewählte Performance in die User-Bank.
Wenn dieser Vorgang ausgeführt wird, werden auch die in der ausgewählten Performance verwendeten User Waveforms und User Arpeggios, User Curves, User Micro Tuning und User Auditions in die User-Bank kopiert.
Wird nur angezeigt, wenn eine Performance ausgewählt wurde.

Tempo Settings ★

Im Display *Tempo Settings* können Sie Parameter für Tempo und Synchronisation einstellen.

Bedienung

- [TEMPO/TAP]
- [UTILITY] → *Tempo Settings*
- ♪ 90 (Tempo Settings) Symbol



Tempo

Bestimmt das Tempo der Performance.

Wenn *MIDI Sync* auf *MIDI* oder *A/D In* eingestellt ist und das Instrument mit einem externen Gerät synchronisiert, wird anstelle des Einstellwertes *Ex. Tempo* angezeigt.

Einstellungen: 5–300

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Schaltet das Blinken des Super Knob ein und aus.

Einstellungen: Off, On

Global Tempo

Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist, wird für jede Performance eine eigene Tempoeinstellung verwendet.

Wenn diese Option aktiviert ist, wird das aktuelle Tempo beibehalten, wenn Sie die Performance ändern.

Einstellungen: Off, On

Tap Tempo

Sie können das gewünschte Tempo einstellen, indem Sie auf den auf dem Bildschirm angezeigten Bereich tippen oder indem Sie die [ENTER]-Taste auf dem oberen Bedienfeld drücken (tippen), während sich der Cursor auf diesem Parameter befindet.

Oder Sie können das Tempo auf die gleiche Weise mit der Taste [TEMPO/TAP] einstellen.

Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn *MIDI Sync* auf *MIDI* eingestellt ist und das Instrument zu einem externen Gerät synchronisiert ist.

HINWEIS

Wenn *MIDI Sync* auf *A/D In* eingestellt ist, beginnt die Temposuche beim ersten Tippen.

MIDI Sync

Legt die Parameter für die Synchronisierung mit dem angeschlossenen externen Gerät fest.

Wählen Sie *Internal* aus, um den internen Taktgeber dieses Instruments auszuwählen, *MIDI* für eine externe DAW-Clock der MIDI-Software auf dem Computer oder dem externen MIDI-Gerät oder *A/D In (ABS)* für den Audio-Signaleingang von den A/D INPUT-Buchsen für die Wiedergabe von Arpeggios, Motion Sequencer und Songs.

Einstellungen: *Internal, MIDI, A/D In (ABS)*

Internal: Synchronisiert mit dem internen Taktgeber. Zur alleinigen Verwendung dieses Instruments oder als primären Taktgeber für andere Geräte.

MIDI: Synchronisiert sich mit dem vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Taktgeber. Zur Verwendung des externen Geräts als primärem Taktgeber.

A/D In: Synchronisiert zum Tempo des über die A/D INPUT-Buchsen zugeführten Audio-Signals.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Legt die zu sendenden Meldungen der MIDI-Clock fest.

Einstellungen: Off, On

Mode (Click Mode)

Legt fest, wann der Click-Sound (Metronom) wiedergegeben wird.

Settings: *Off, Rec, Rec/Play, Always*

Off: Es wird kein Klick-Sound abgespielt.

Rec: Der Klick-Sound wird während der Song- oder Pattern-Aufnahme abgespielt.

Rec/Play: Der Klick-Sound wird während der Song- oder Pattern-Aufnahme oder -Wiedergabe abgespielt.

Always: Der Klick-Sound wird immer abgespielt.

Precount (Click Precount)

Legt die Anzahl der Vorzählertakte vom Zeitpunkt des Drückens der Taste [►] (Play) bis zum tatsächlichen Beginn der Aufnahme bei der Aufnahme eines Songs oder Patterns fest.

Einstellungen: *Off* (die Aufnahme beginnt mit dem Drücken von [►] (Play)), *1meas–8meas*

HINWEIS

Da der Metronom-Klick mit der internen Klangerzeugung erzeugt wird, beeinflusst die Klick-Wiedergabe die gesamte Polyphonie des Instruments.

Volume (Click Volume)

Bestimmt die Lautstärke des Click-Sounds.

Einstellungen: 0–127

Beat (Click Beat)

Legt den Takt fest, mit dem der Click-Sound abgespielt wird.

Einstellungen: *1/16* (Sechzehntelnoten), *1/8* (Achtelnoten), *1/4* (Viertelnoten), *1/2* (Halbe Noten), *Whole* (Ganze Noten)

Type (Click Type)

Wählt die Art des Click-Sounds aus.

Einstellungen: 1–10

Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

Passt das Timing für den Beginn der nächsten Arpeggio-Phrase an, wenn Arpeggio-Phrasen in mehreren Parts abgespielt werden. Bei der Einstellung *Off* (Aus) wird das Arpeggio abgespielt, wenn

der Part auf der Tastatur gespielt wird.

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

Click Out (Click Output Select)

Legt das Ausgabeziel für den Click-Sound fest.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2–USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–USB30

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchsen [L] und [R].

USB1&2–USB29&30: Ausgänge in stereo (Kanäle 1 und 2, bis Kanäle 29 und 30) an die [USB TO HOST]-Buchse.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE OUTPUT-Buchse [R].

USB1–30: Ausgabe in mono (Kanäle 1–30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Effect Switch

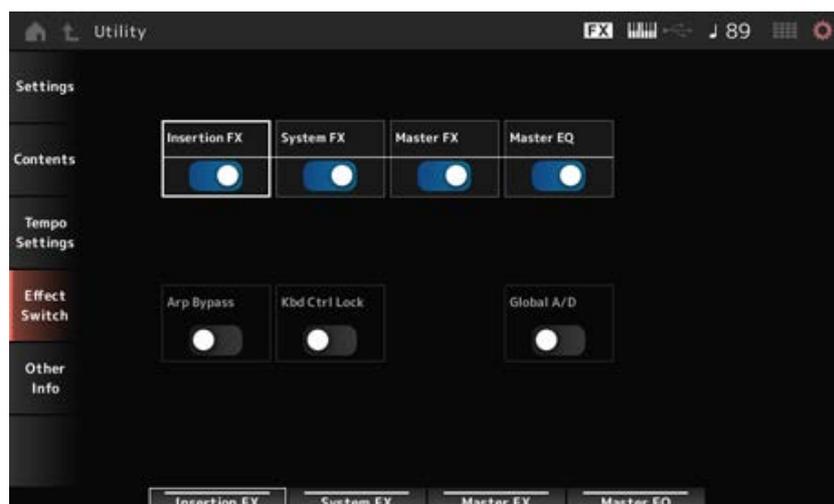


Auf dem Bildschirm *Effect Switch* können Sie die Parameter für die Effektumgebung festlegen.

Die Einstellungen auf diesem Bildschirm werden nicht gespeichert (gespeichert), daher werden die Einstellungen beim Neustart des Instruments auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Bedienung

- [UTILITY] → *Effect Switch*
- Tippen Sie auf **FX** (Effekt)
- [SHIFT] + [QUICK SETUP]



Insertion FX (Insertion Effect)

Schaltet den Insert-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

System FX (System Effect)

Schaltet den System-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Master FX (Master Effect)

Schaltet den Master-Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Master EQ

Schaltet den Master-EQ ein oder aus.

Einstellungen: Off, On

Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

Schaltet die Arpeggio-Umgehung ein oder aus.

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, sind alle Arpeggio-Funktionen deaktiviert.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS

- Wenn Arpeggio Bypass eingeschaltet ist, blinkt die Taste [ARP ON/OFF].
- Wenn die Arpeggio-Umgehung aktiviert ist, wird sie mit dem Arpeggio-Schalter für einen beliebigen Part ausgeschaltet.
- Die mit der Arpeggio-Funktion aufgenommenen Songs enthalten die Arpeggio-Sequenz in den Daten. Wenn Sie solche Songs in der DAW-Software bearbeiten, können Sie die Arpeggio-Umgehung auf „On“ stellen, um zu verhindern, dass die Arpeggio-Wiedergabe doppelt beeinträchtigt wird.

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Schaltet Keyboard Control ein oder aus.

Wenn diese Option aktiviert ist, ist die Tastatursteuerung für alle Parts gesperrt.

Durch Ausschalten wird die Tastatursteuerung entsperrt.

Dies ist nützlich, um jede MIDI-Spur separat zu erstellen oder zu bearbeiten, beispielsweise wenn Sie das Instrument als 16-teiliges multitimbrales Klangmodul mit der DAW-Software verwenden.

HINWEIS

Wenn die Tastatursteuerung für jeden Part geändert wird, während *Keyboard Control Lock* aktiviert ist, wird die Tastatursteuerung entsperrt.

Einstellungen: Off, On

Global A/D

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, bleibt die Lautstärke des A/D-Parts gleich, wenn Sie die Performance ändern, und andere Parameter im Zusammenhang mit dem A/D-Part bleiben ebenfalls gleich.

Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist, wird die für die Performance eingestellte Lautstärke verwendet, wenn Sie zu einer anderen Performance wechseln, und andere Parameter im Zusammenhang mit dem A/D-Part ändern sich entsprechend.

Master FX und *Master EQ* werden gleichzeitig ein- und ausgeschaltet.

Einstellungen: Off, On

Other Info



Auf dem Bildschirm *Other Info* finden Sie weitere Informationen.

Shift Function



Zeigt die Liste der Tastenkombinationen für das gleichzeitige Drücken der [SHIFT]-Taste und anderer Tasten an.

Legal Notices



Zeigt Inhalte wie Urheberrechtshinweise an.

Bildschirme, die durch Drücken bestimmter Tasten aufgerufen werden



Inhalt

[Bedienfeldsperre](#)

[Split Job](#)

[NOTE RANGE](#)

[NAVIGATION](#)

[FX OVERVIEW](#)

[Store](#)

[DAW REMOTE](#)

[Control Assign](#)

[Control View](#)



Bedienfeldsperre

Die Bedienfeldsperre verhindert eine versehentliche Bedienung während Live-Performances.

Bedienung

Drücken Sie auf dem Bildschirm *Home* oder unter *Live Set* auf [SHIFT] + [TEMPO/TAP].



Wenn die Bedienfeldsperre eingeschaltet ist, sind außer der Tastatur, der Pedale, dem Master-Volume-Regler, dem Super Knob, dem Pitch-Bend-Rad, dem Modulationsrad, dem Gleitband und der Entsperr-Funktion keine anderen Funktionen verfügbar. Diese Sperre gilt auch für Touchscreen-Bedienvorgänge.

Um die Bedienfeldsperre zu deaktivieren, drücken Sie wiederum auf [SHIFT] + [TEMPO/TAP].

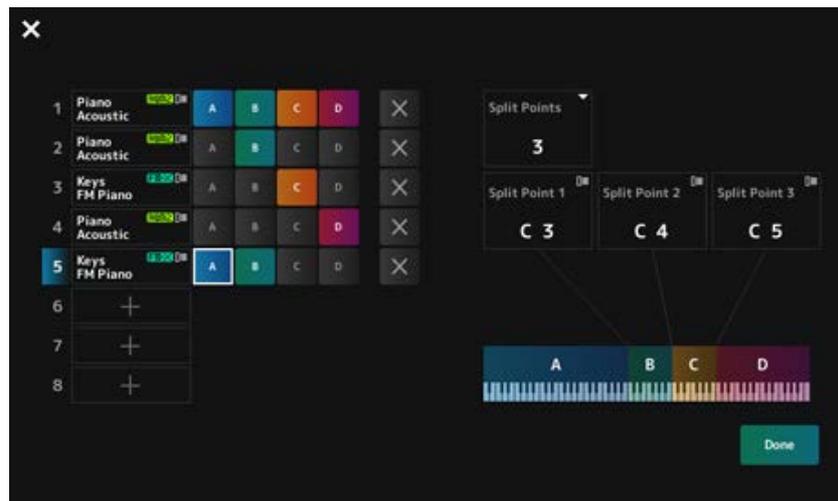


Split Job

Stellt die Split-Funktion ein (zur Unterteilung der gesamten Tastatur in Abschnitte, so dass Sie jeden Abschnitt mit einem anderen Klang spielen können).

Bedienung

[SPLIT]



Split Points

Legt die Anzahl an Split-Punkten fest.

Einstellungen: 1–3

Split Point 1–3

Bezeichnet die Taste für den Split-Punkt.

Einstellungen: C#–2–G8

Part Name

Group A–D

Zeigt den Namen des Parts und die Split-Gruppe an. Durch Tippen auf den Namen des Parts wird das Menü für *Category Search* (Kategoriensuche) und für *Delete* (Löschen) geöffnet.

Drücken Sie auf die Taste für eine Gruppe, um den Part der Gruppe zuzuordnen.

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

[+] (Hinzufügen)

Wenn Sie auf [+] tippen, öffnen sich der Bildschirm *Part Category Search* oder der Bildschirm *Performance Merge* und Sie können einen Part zu der Performance hinzufügen.

X (Abbrechen)

Bricht den Zuweisungsvorgang ab.

Done (Fertig)

Bestätigt die Einstellungen und schließt den Bildschirm.

Tippen Sie auf  (Schließen) oben links, um die Einrichtung abubrechen und den Bildschirm zu schließen.

NOTE RANGE



Bedienung

[SHIFT]+[SPLIT]



Die Ansicht *Part—Note* wird auf dem Bildschirm *Home* angezeigt.

Der Cursor bewegt sich zu *TG Note Limit Low* des ausgewählten Parts und Sie können die Tastatur des Instruments verwenden, um den Wert für *Note Range* einzugeben.

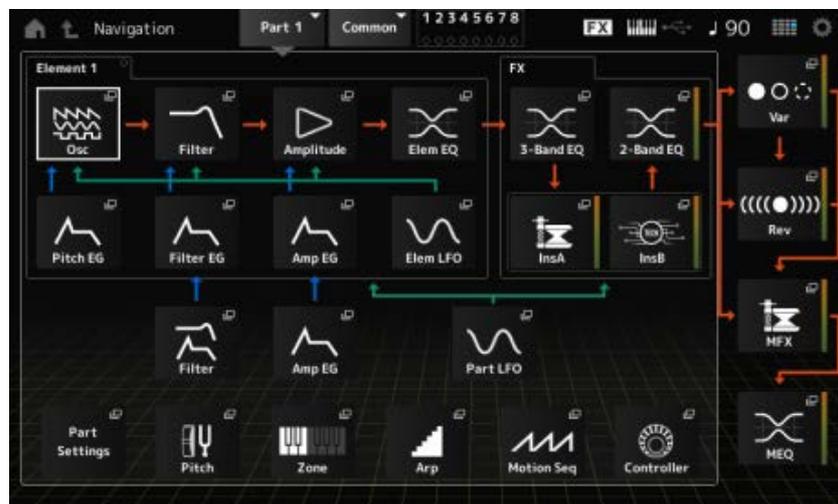
NAVIGATION



Dies ist der Bildschirm *Navigation*, der eine praktische und schnelle Bearbeitung verschiedener Parameter ermöglicht.

Bedienung

- [NAVIGATION]
- (Wenn *View Mode* (Ansichtsmodus) auf dem *Home*-Bildschirm auf *Default* (Standard) eingestellt ist) Tippen Sie auf die im Display angezeigte *Navigation*-Schaltfläche



Durch Antippen der Symbole werden die entsprechenden Einstellungs-Displays aufgerufen. Wenn Sie während der Bearbeitung die [NAVIGATION]-Taste drücken, wird außerdem das Ortssymbol  angezeigt.

Im NAVIGATION-Bildschirm können Sie *Filter* und *Amp EG* für die Elements sowie für Part Common erreichen.



FX OVERVIEW

Auf dem Bildschirm FX OVERVIEW können Sie den Status der Effekteinstellungen überprüfen und einfach auf die Bildschirme für erweiterte Einstellungen zugreifen.

Bedienung

- [SHIFT]+[NAVIGATION]
- (Wenn der *View Mode* auf dem *Home*-Bildschirm auf *Default* eingestellt ist) tippen Sie auf die auf dem Display angezeigte Schaltfläche *Fx Overview*



Switching Parts for display

Schaltet zwischen den angezeigten Parts um.

Settings: 1–4, 5–8, 9–12, 13–16, A/D in

All Ins

Schaltet alle Insert-Effekte (A und B) ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Var + Rev

Schaltet die Effekte Variation und Hall ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Ins A

Ins B

Var

Rev

MFX

MEQ

Zeigt den entsprechenden Bildschirm für detaillierte Einstellungen an.

Effect switch

Schaltet jeden Effekt ein oder aus.

Einstellungen: Aus, Ein

Type

Preset

Legt Type und Preset für jeden Effekt fest.

Einstellungen: ***Effect Type***: Siehe [Effekttypen](#).

Preset: Siehe *Data List* (Datenliste).

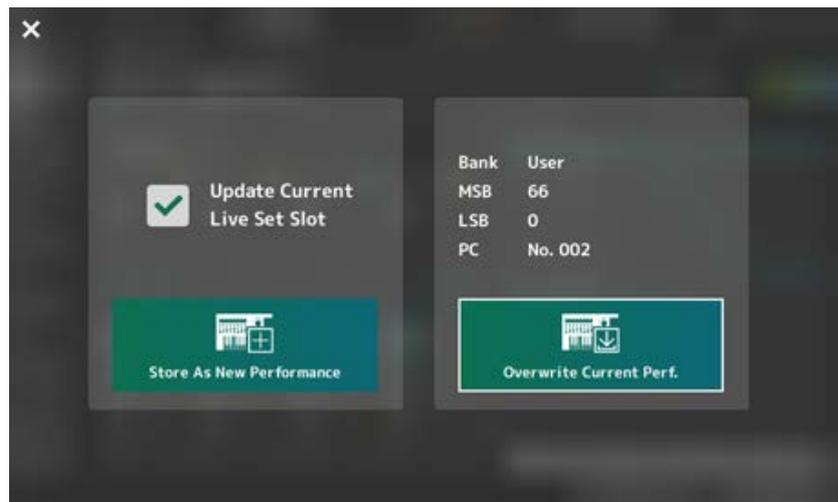
Store



Dies ist der Bestätigungsbildschirm beim Speichern der aktuellen Performance im User-Bereich.

Bedienung

[STORE]



Als neue Performance speichern

Speichert eine Performance als neue Performance.

Update Current Live Set Slot

Wenn ein Slot in der Live-Set-Bank des Users ausgewählt wird, erscheint eine Meldung, die die Aktualisierung des Live-Set-Slots bestätigt. Um mit der Aktualisierung fortzufahren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen und wählen Sie *Store As New Performance* (Als neue Performance speichern) aus.

Overwrite Current Perf.

Speichert die Performance, die Sie bearbeiten, und überschreibt damit die vorhandenen Einstellungen (Bank, MSB, LSB und Programmwechselnummern), die auf dem Display angezeigt werden.

Jump to Data Utility

Wird angezeigt, wenn das Speichern aufgrund eines Fehlers wie „*Performance full*“ (Performance-Speicher voll) nicht möglich ist.

Der Bildschirm [UTILITY] → *Contents* → *Data Utility* wird angezeigt.

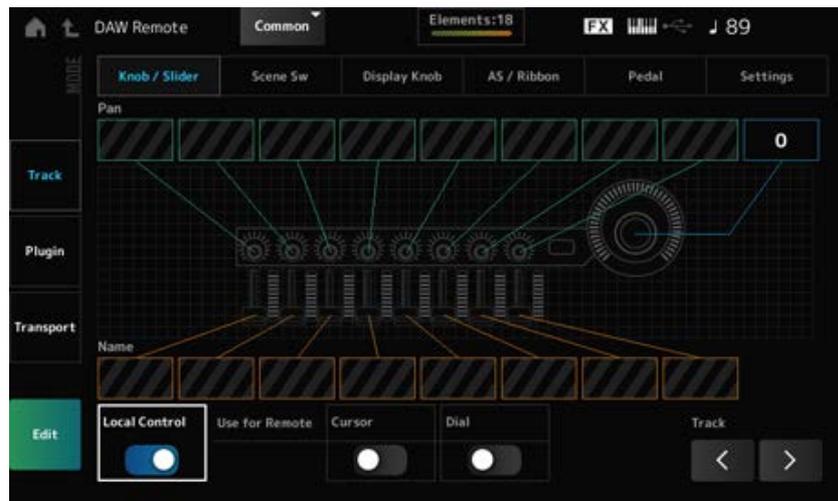
DAW REMOTE



Durch Drücken der Taste [DAW REMOTE] wird die DAW-Remote-Funktion aktiviert, so dass Sie Ihre bevorzugte DAW bequem mit den Controllern am Instrument steuern können.

Bedienung

[DAW REMOTE]



Mode (Remote Control Mode)

Wählen Sie aus den drei Bedien-Modi die DAW-Fernsteuerungsfunktion aus.

Sie können den Modus auch wechseln, indem Sie [DAW Remote] + eine der Auswahltasten für Slot-Nummer und Category (Kategorie) (z. B. [Piano], [Keyboard] und [Organ]) drücken.

Settings: *Track, Plugin, Transport*

Track: Mode für die Steuerung mehrerer Tracks gleichzeitig auf der DAW. Die Bedienung von Drehreglern und Schiebereglern wird als mit *Mackie Control* kompatibles Protokoll von Port 2 gesendet.

Plugin: Modus zur Steuerung eines spezifischen Plugins in der DAW. Die Bedienung von Drehreglern und Schiebereglern wird als Meldung in Control-Change-Nummern für Remote-Funktionen von Port 1 gesendet.

Transport: Modus zum Spielen auf der Tastatur, während die aufgezeichneten Daten auf der DAW wiedergegeben werden oder das Tastaturspiel in der DAW aufgenommen wird. Mit den Sequencer-Transporttasten können Sie die Wiedergabe in der DAW starten oder stoppen. Alle Controller außer den Sequencer-Transporttasten funktionieren wie gewohnt.

Umschalten der Bildschirme

Öffnet den Einstellungsbildschirm für jeden Controller und die Remote-Funktion.

Settings: *Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS/Ribbon, Pedal, Settings*

Local (Local Control)

Schaltet Local Control ein oder aus.

Dies ist die gleiche Einstellung, die auch über den Bildschirm [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* vorgenommen werden kann.

Use for Remote

Legt das Datenrad und die Cursortasten im oberen Bedienfeld als Bedienelemente der DAW fest.

- On: Zum Steuern der DAW
- Aus: Zum Steuern des Haupt-Displays im oberen Bedienfeld.

Track (Track Select)

Gibt die Spurgruppenauswahl aus (jeweils acht Spuren).

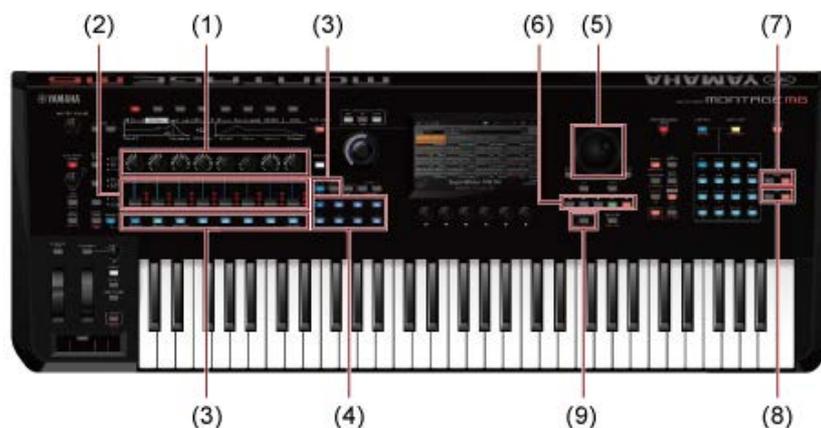
Zur Verwendung von Spielhilfen



Track-Modus



Bedienelemente und Controller

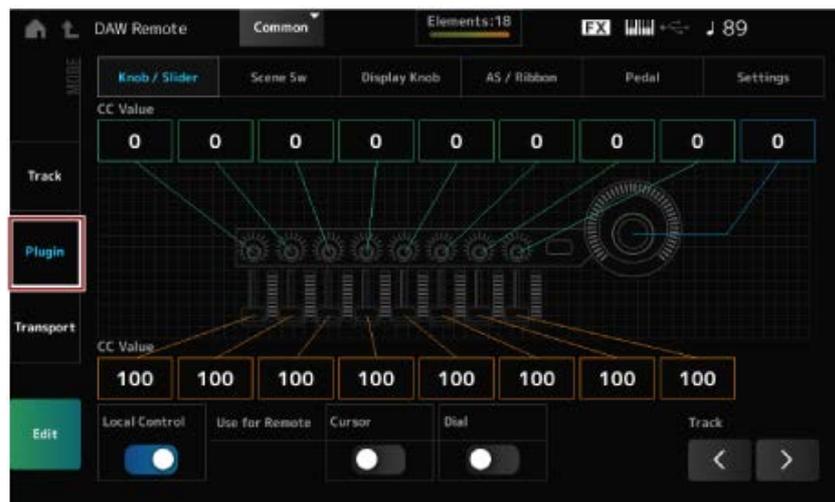


	Bedienelemente und Controller	In der DAW-Software
1	Drehregler 1–8	Steuert den Pan-Parameter des Tracks.
2	Control-Schieberegler 1–8	Steuert die Lautstärke des Tracks.
3	PART-Tasten, [PART SELECT]-Taste, [KEYBOARD CONTROL]-Taste	Wählt Tracks aus und schaltet die Stumm- und Solo-Funktion der ausgewählten Tracks ein oder aus.

	Bedienelemente und Controller	In der DAW-Software
4	SCENE-Tasten	Funktion
5	Datenrad, Cursortasten	Verschiebt die Cursorposition oder Song-Position.
6	Sequencer-Transporttasten	Steuert die Transportaktionen (Aufnahme und Wiedergabe).
7	BANK-Tasten	Wählt eine Track-Gruppe aus (jeweils acht Tracks).
8	PAGE-Tasten	Wählt eine Track-Gruppe aus (je einen Track).
9	[SONG/PATTERN]-Taste	Schaltet die Loop-Wiedergabe ein oder aus.

Andere Controller sind so eingestellt, dass sie die im Remote-Modus eingestellten Control Change-Meldungen senden.

- **Plugin-Modus**



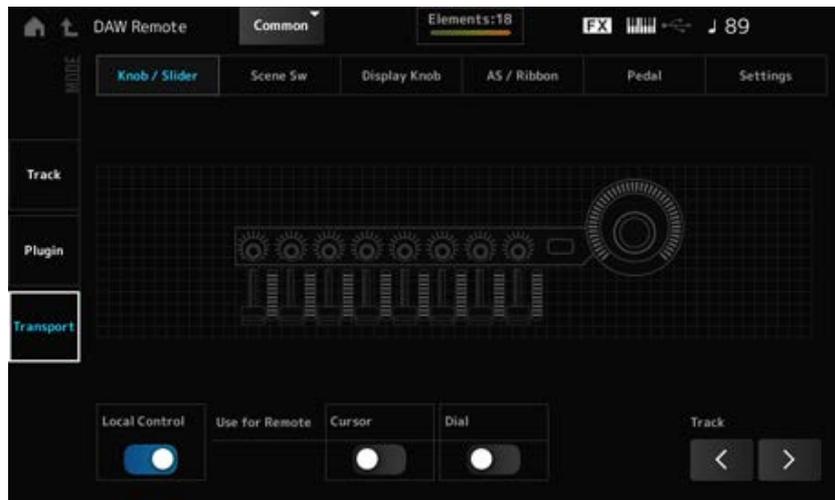
Bedienelemente und Controller



Bedienelemente und Controller	DAW-Bedienung
Drehregler 1–8	Alle von Ihnen ausgewählten Controller-Meldungen.
Control-Schieberegler 1–8	(Die mit <i>Edit</i> im Bildschirm <i>DAW Remote</i> eingestellte Control-Change-Nummer wird ausgegeben.)

* PART-Tasten, [PART SELECT]-Taste, [KEYBOARD CONTROL]-Taste, Datenrad, Cursortasten, Sequencer-Transporttasten, BANK-Tasten und PAGE-Tasten verhalten sich genauso wie im *Track*-Modus.

- **Transport-Modus**



Bedienelemente und Controller



Bedienelemente und Controller	In der DAW-Software
Datenrad, Cursorstasten	Verschiebt die Cursorposition oder Song-Position.
Sequencer-Transporttaste	Steuert die Transportaktionen (Aufnahme und Wiedergabe).
[SONG/PATTERN]-Taste	Schaltet die Loop-Wiedergabe ein oder aus.

* Andere Controller funktionieren normal.

Zum Bearbeiten



Edit

Legt die Control-Change-Meldung fest, z. B. die Controller-Nummer und den Kanalmodus, die von Port 1 ausgegeben wird.

Die Einstellungen auf jeder Registerkarte lauten wie folgt:

■ **Common**

Local (Local Control)

Schaltet Local Control ein oder aus.

Dies ist die gleiche Einstellung, die auch über den Bildschirm [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* vorgenommen werden kann.

Use for Remote

Legt das Datenrad und die Cursorstasten im oberen Bedienfeld als Bedienelemente der DAW fest.

- On: Zur Steuerung der DAW.
- Aus: Zum Steuern des Haupt-Displays im oberen Bedienfeld.

■ **Knob/Slider**

CC Num. (Control Change Number)

Legt die Controller-Nummer für die Drehregler und Control-Schieberegler fest.

Einstellungen: 1–95

■ **Scene SW**

Scene1–8 (Scene 1–8 Control Number)

Legt die Controller-Nummer für die SCENE-Tasten fest.

Einstellungen: 1–95

Latch (Scene 1 Switch Mode)

Momentary (Scene 1 Switch Mode)

Schaltet den Bedienmodus der SCENE-Tasten um.

Einstellungen: *Momentary, Latch*

■ **Display Knob**

Display Knob 1–8CC# (Display Knob 1–6 Control Number)

Legt die Controller-Nummer für die Display-Drehregler fest.

Einstellungen: 1–95

■ **AS / Ribbon**

Portamento Switch

Legt die Controller-Nummer für die [PORTAMENTO]-Taste fest.

Einstellungen: 1–95

Portamento Switch Latch

Schaltet den Bedienmodus der [PORTAMENTO]-Taste um.

Einstellungen: *Momentary, Latch*

Porta Knob (Portamento Knob)

Legt die Controller-Nummer für den PORTAMENTO [TIME]-Drehregler fest.

Einstellungen: 1–95

Ribbon Ctrl (Controller-Nummer des Gleitbandes)

Legt die Controller-Nummer für das Gleitband fest.

Einstellungen: 1–95

RB Mode

Schaltet den Bedienmodus des Gleitbandes um.

Einstellungen: *Hold, Reset*

Assign SW 1 (Assignable Switch 1 Control Number)

Assign SW 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

MS Trigger (Motion Seq Trigger Switch Control Number)

Legt die Controller-Nummern für die Tasten [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] und [MSEQ TRIGGER] fest.

Einstellungen: 1–95

Assign SW 1 Latch (Assignable Switch 1 Mode)

Assign SW 2 Latch (Assignable Switch 2 Mode)

MS Trigger Latch (Motion Seq Trigger Switch Control Number)

Schaltet den Bedienmodus der Tasten [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] und [MSEQ TRIGGER] um.

Einstellungen: *Momentary, Latch*

■ **Pedal**

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number) (Controller-Nummer Fußregler 1)

Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number) (Controller-Nummer Fußregler 1)

Legt die Controller-Nummer für Regelpedal 1 und 2 fest.

Einstellungen: 1–95

FS (Foot Switch Control Number)

Zeigt die Controller-Nummer für den Fußschalter an.

Einstellungen: 1–95

FS Mode (Foot Switch Mode)

Schaltet den Bedienmodus des Fußschalters um.

Einstellungen: *Momentary, Latch*

■ **Einstellungen**

DAW

Wählt die jeweilige DAW zur Verwendung mit diesem Instrument aus.

Einstellungen: *Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live*

MIDI I/O Ch.

Legt den MIDI-Kanal für die Ein- und Ausgabe des *Common* und den Part fest, bei dem der *Keyboard Control Switch* eingeschaltet sein soll.

Der hier eingestellte MIDI-Kanal wird auch zum Senden der Controller-Meldung von DAW Remote verwendet.

Dies ist die gleiche Einstellung, die auch über den Bildschirm [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* vorgenommen werden kann.

Einstellungen: Ch1–Ch16

Control Assign



Speichert die Kombination aus *Source* und *Destination* im *Controller Set*.

Bedienung

Wenn sich der Cursor auf dem Parameter befindet, drücken Sie die Taste [CONTROL ASSIGN].



Bewegen Sie den Controller, den Sie zum Ändern des Parameters verwenden möchten, oder wählen Sie unter *Motion Sequencer Lane* oder *Envelope Follower* einen aus.

HINWEIS

Wenn Sie den Super Knob bewegen, aber keine freien zuweisbaren Drehregler vorhanden sind, um mit der Einstellung fortzufahren, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Wenn ein *Part*-Parameter ausgewählt ist, können Sie die *Assignable Knobs* so einstellen, dass die *Common*-Parameter durch Betätigen eines *Assignable Knob* bei gedrückter Taste [COMMON] geändert werden.

Control View



Hier können die Einstellungen des aktuell verwendeten Controllers überprüft werden.

Bedienung

- [SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]
- (Der *View Mode* (Ansichtsmodus) auf dem Display *Home* ist auf *Default* (Standard) eingestellt)
Tippen Sie auf die auf dem Display angezeigte Schaltfläche *Control View* (Controller-Ansicht).



Wird der zu überprüfende Controller bewegt, öffnet sich die Anzeige *Control Assign* (Controller-Zuweisung) und es werden Informationen zur Konfiguration angezeigt.

Weitere Informationen



Inhalt

[Effekttypen](#)

[Effektparameter](#)

[Tastenkombinationen und Kurzbefehle](#)

[Meldungsliste](#)

[Fehlerbehebung](#)

[Wiederherstellen der werkseitigen Voreinstellungen \(*Initialize All Data*\)](#)



Effekttypen

No Effect	Deaktiviert die Effekte. Es wird kein Sound ausgegeben.
Thru	Setzt den Effekt auf Thru. Das Eingangssignal wird ohne Anwendung von Effekten ausgegeben.
■ Reverb	
HD Hall	Ein Halleffekt, der die natürliche Akustik eines Konzertsaals emuliert.
REV-X Hall	Ein Halleffekt, der den REV-X-Reverb-Algorithmus verwendet.
R3 Hall	Ein Halleffekt, der den Reverb-Algorithmus des ProR3 Digital Reverb Processor verwendet.
SPX Hall	Ein Halleffekt des klassischen SPX1000
HD Room	Ein Halleffekt, der die natürliche Akustik eines Raums emuliert.
REV-X Room	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums mit dem REV-X-Reverb-Algorithmus emuliert.
R3 Room	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums mit dem Reverb-Algorithmus des ProR3 Digital Reverb Processor emuliert.
SPX Room	Ein Halleffekt des klassischen SPX1000.
HD Plate	Simuliert eine Hallplatte.
R3 Plate	Ein Platteneffekt, der den Nachhall einer metallenen Hallplatte mit dem Reverb-Algorithmus des ProR3 Digital Reverb Processor emuliert
SPX Stage	Ein Stage-Halleffekt des klassischen SPX1000.
Space Simulator	Ermöglicht Ihnen die Angabe der Breite, Höhe und Tiefe der Raumgröße.
Gated Reverb	Erzeugt einen Gated Reverb.
Reverse Reverb	Erzeugt einen rückwärts wiedergegebenen Gated-Reverb-Effekt.
Shimmer Reverb	Erzeugt durch tonhöhenveränderte Hallklänge ein mystisches „Schimmern“ des Klangs.
■ Delay	
Cross Delay	Das Feedback des verzögerten Tons auf jedem der beiden Kanäle wird an den gegenüberliegenden Kanal weitergeleitet. Erzeugt abwechselnd verzögerte Sounds rechts und links.
Tempo Cross Delay	Tempo-synchronisiertes Cross-Delay.
Tempo Delay Mono	Tempo-synchronisiertes Mono-Delay.
Tempo Delay Stereo	Tempo-synchronisiertes Stereo-Delay.
Control Delay	Verzögerung zum Erzeugen von Scratch-Sounds durch Ändern der

Verzögerungslänge in Echtzeit.

Delay LR	Erzeugt links und rechts zwei verzögerte Sounds mit zwei Feedback-Verzögerungen.
Delay LCR	Erzeugt abwechselnd drei verzögerte Sounds rechts, links und in der Mitte.
Analog Delay Retro	Simuliert eine analoge Bucket-Brigade-Verzögerung mit kurzer Delay-Einstellung.
Analog Delay Modern	Simuliert eine analoge Bucket-Brigade-Verzögerung mit langer Delay-Einstellung.

■ Chorus

G Chorus	Erzeugt einen tiefen Klang mit komplexer Modulation.
2 Modulator	Ermöglicht die Einstellung der Tonhöhenmodulation und Amplitudenmodulation. Verteilt den Klang auf natürliche Weise.
SPX Chorus	Ein Chorus-Effekt, der dem Klang mit Hilfe eines Dreiphasen-LFO (Low Frequency Oscillator; Niederfrequenzoszillator) Modulation und Räumlichkeit hinzufügt.
Symphonic	Multipliziert die Modulationen, um mehr Räumlichkeit zu erzeugen.
Ensemble Detune	Choreffekt ohne Modulation, erzeugt durch Hinzufügen eines leicht höhenverschobenen Sounds.

■ Flanger

VCM Flanger	Flanger mit VCM-Technologie.
Classic Flanger	Flanger mit typischen wirbelnden Klängen.
Tempo Flanger	Tempo-synchronisierter Flanger.
Dynamic Flanger	Flanger, der die Verzögerungsmodulation in Echtzeit abhängig vom Pegel des Eingangssounds steuert.
Control Flanger	Ermöglicht den manuellen Betrieb anstelle des LFO.

■ Phaser

VCM Phaser Mono	Mono Phaser mit VCM-Technologie.
VCM Phaser Stereo	Stereo Phaser mit VCM-Technologie.
Tempo Phaser	Phaser mit tempo-synchronisiertem LFO.
Dynamic Phaser	Effekt, der die Phase in Echtzeit abhängig vom Pegel des Eingangssounds steuert.
Control Phaser	Ermöglicht den manuellen Betrieb anstelle des LFO.

■ Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Bewegt die Pan-Position nach links und rechts.
Tremolo	Erzeugt zyklische Änderungen der Lautstärke.
Rotary Speaker 1	Simulation eines Rotary Speaker (Rotorkabinetts).

Rotary Speaker 2	Simuliert einen Rotary Speaker inklusive Verstärker.
VCM Rotary Speaker Classic	Standard-Rotary-Speaker-Effekt mit VCM-Technologie. Geeignet für Orgeln.
VCM Rotary Speaker Overdrive	Rotary-Speaker-Effekt mit VCM-Technologie. Simuliert den verzerrten Klang eines Leslie-Kabinetts mit angeschlossenem Transistor-Vorverstärker.
VCM Rotary Speaker Studio	Rotary-Speaker-Effekt mit VCM-Technologie, mit dreidimensionaler Rotation.

■ **Dist (Distortion)**

Amp Simulator 1	Simuliert einen Gitarrenverstärker.
Amp Simulator 2	Simuliert einen Gitarrenverstärker.
Comp Distortion	Kombiniert Kompression und Verzerrung.
Comp Distortion Delay	Kombiniert Kompression, Verzerrung und Verzögerung.
U.S. Combo	Simulation eines amerikanischen Combo-Verstärkers.
Jazz Combo	Simulation eines Jazz-Combo-Verstärkers.
U.S. High Gain	Simuliert einen amerikanischen High-Gain-Verstärker.
British Lead	Simuliert einen britischen Stack-Amp.
Multi FX	Multieffektprozessor für Gitarren.
Small Stereo	Stereo-Verzerrung für Gitarrensounds.
British Combo	Simuliert einen britischen Combo-Amp.
British Legend	Simuliert einen britischen Stack-Amp.

■ **Comp (Compressor)**

VCM Compressor 376	Kompressor mit VCM-Technologie.
Classic Compressor	Einfacher, benutzerfreundlicher Kompressor. Geeignet für Soloinstrumente.
Multi-band Comp	Teilt den Sound in drei Bänder auf und wendet den Kompressor separat auf diese Bänder an.
Uni Comp Down	Kompressor mit Abwärtsalgorithmus, der laute Töne unterdrückt.
Uni Comp Up	Kompressor mit Aufwärtsalgorithmus, der leise Töne verstärkt.
Parallel Comp	Ein Kompressor, der eine parallele Verarbeitung des komprimierten und des Direktsignals erlaubt.

■ **Wah**

VCM Auto Wah	Auto Wah mit VCM-Technologie. Erzeugt zyklische Änderungen der Arbeitsfrequenz des Filters.
VCM Touch Wah	Touch Wah mit VCM-Technologie. Ändert die Arbeitsfrequenz des Filters abhängig vom Pegel des Eingangstons.
VCM Pedal Wah	Pedal Wah mit VCM-Technologie. Ändert die Arbeitsfrequenz des Filters durch Betätigung von Controllern, z. B. einem Pedal.

■ **Lo-Fi**

Lo-Fi	Vermindert die Audioqualität des Eingangssignals, um einen Low-Fidelity-Klang zu erreichen.
Noisy	Fügt dem Klang Rauschen hinzu.
Digital Turntable	Fügt dem aktuellen Klang Turntable-Rauschen hinzu.
Bit Crusher	Erzeugt durch Verringern der Auflösung oder Bandbreite des digitalen Sounds eine Verzerrung.

■ Tech

Ring Modulator	Ändert den Eingang in einen metallischen Klang.
Dynamic Ring Modulator	Der OSC-Freq-Parameter für den Ringmodulator wird in Echtzeit abhängig vom Pegel des Eingangstons gesteuert.
Dynamic Filter	Die Filter-Grenzfrequenz wird in Echtzeit abhängig vom Pegel des Eingangstons gesteuert.
Auto Synth	Resynthetisiert das Eingangssignal mithilfe von Verzögerung und Modulation.
Spiralizer P	Spezieller Phaser-basierter Filter mit scheinbar endlosen Tonhöhenänderungen nach oben oder unten.
Tempo Spiralizer P	Spiralizer mit tempo-synchronisiertem LFO.
Spiralizer F	Spezieller Flanger-basierter Filter mit scheinbar endlosen Tonhöhenänderungen nach oben oder unten.
Tempo Spiralizer F	Spiralizer mit tempo-synchronisiertem LFO.
Isolator	Steuert die Lautstärke jedes Bandes mithilfe eines leistungsstarken Filters.
Slice	Zerteilt den Amplitude EG des Eingangssignals.
Tech Modulation	Wendet eine spezielle Modulation an.
Control Filter	Ein Filter, der eine manuelle Steuerung der Grenzfrequenz ermöglicht.
Vinyl Break	Bewirkt, dass die Tonhöhe allmählich absinkt, um den Klangeffekt eines manuell angehaltenen Plattentellers oder des Ausschaltens des Geräts zu erzeugen.
Beat Repeat (even)	Fügt durch wiederholte Wiedergabe gesampelter Sounds einen mechanischen Beat hinzu. Die Länge der Wiederholung wird als Bruchteil eines Beats mit einem geradzahligem Nenner angegeben, z. B. 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 usw.
Beat Repeat (triplet)	Fügt durch wiederholte Wiedergabe gesampelter Sounds einen mechanischen Beat hinzu. Die Länge der Wiederholung wird als Bruchteil eines Beats angegeben, wobei der Nenner ein Vielfaches von Drei ist, z. B. 1/3, 1/6, 1/12 usw.
Beat Repeat (even+tri.)	Fügt durch wiederholte Wiedergabe gesampelter Sounds einen mechanischen Beat hinzu. Enthält sowohl gerade als auch triolische Einstellungen.
Beat Repeat (free)	Fügt durch wiederholte Wiedergabe gesampelter Sounds einen mechanischen Beat hinzu. Die Länge der Wiederholung wird als Dezimalzahl angegeben.

■ Misc

VCM EQ 501	5-Band-EQ mit VCM-Technologie.
Presence	Verleiht dem Eingangston eine größere klangliche Präsenz.
Harmonic Enhancer	Fügt harmonische Obertöne hinzu, um den Eingangsklang hervorzuheben.
Stereophonic Optimizer	Bestimmt die Stereo-Position im Klangfeld.
Talking Modulator	Synthetisiert den Eingangston neu, um vokalartige Formanten zu erzeugen.
Wave Folder	Steuert die harmonischen Obertöne, um einen satten Klang zu erzeugen, der sich im Laufe der Zeit verändert.
VCM Mini Filter	Filter, der dem Klang Fülle und Tiefe verleiht. Simuliert analoge Synthesizer-Schaltkreise.
VCM Mini Booster	Booster mit besonderen Eigenschaften. Simuliert analoge Synthesizer-Schaltkreise.
Damper Resonance	Simuliert die Resonanz von Tönen mit offenen Saiten eines akustischen Klaviers.
Pitch Change	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.
Early Reflection	Ein Effekt, der durch die Isolierung der frühen Reflexionen des Halls entsteht.
Vocoder	Dieser Effekt extrahiert Eigenschaften eines per Mikrofon zugeführten Signals und wendet diese auf den Part an, der auf der Tastatur gespielt wird. Dadurch entsteht ein typischer „Roboterstimmen“-Effekt, der erzeugt wird, indem Sie auf der Tastatur spielen und gleichzeitig in das Mikrofon singen oder sprechen.
NoiseGate+Comp+Eq	Enthält Noise Gate, Kompressor und 3-Band-EQ. Hauptsächlich für Gesang geeignet.



Effektparameter

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>AEG Phase</i>	<i>AEG Phase</i>	<i>Slice</i>	Erzeugt eine Phasenverschiebung für den Amplitude EG.
<i>AM Depth</i>	<i>AM Depth</i>	<i>2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth, Shimmer Reverb</i>	Legt den Anteil der Amplitudenmodulation fest.
<i>AM Freq</i>	<i>AM Frequency</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Legt die Geschwindigkeit der Amplitudenmodulation fest.
<i>AM Inverse R</i>	<i>AM Inverse R</i>	<i>Auto Synth</i>	Legt die Phasenlage der Amplitudenmodulation für den rechten Kanal fest.
<i>AM LR Phase</i>	<i>AM LR Phase</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Legt die Phasenverschiebung der Amplitudenmodulation zwischen linkem und rechtem Kanal fest.
<i>AM Speed</i>	<i>AM Speed</i>	<i>Noisy, Auto Synth</i>	Legt die Geschwindigkeit der Amplitudenmodulation fest.
<i>AM Wave</i>	<i>AM Wave</i>	<i>Auto Synth</i>	Wählt die Wellenform für die Amplitudenmodulation.
<i>AM Waveform</i>	<i>AM Waveforms</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Wählt die Wellenform für die Amplitudenmodulation.
<i>Amp Type</i>	<i>Amp Type</i>	<i>Amp Simulator 2</i>	Wählt den zu simulierenden Verstärkertyp.
<i>Analog Feel</i>	<i>Analog Feel</i>	<i>Classic Flanger</i>	Fügt dem Klang die Eigenschaften eines analogen Flangers hinzu.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Attack</i>	<i>Attack</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressor das Maximum erreicht.
<i>Attack Offset</i>	<i>Attack Offset</i>	<i>VCM Touch Wah</i>	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Wah-Effekt angewendet wird.
<i>Attack Time</i>	<i>Attack Time</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Legt die Einschwingzeit (Attack Time) des Envelope Followers fest.
		<i>Beat Repeat</i>	Legt die <i>Attack</i> -Zeit des <i>Gate</i> für den Gesamtklang fest.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Balance</i>	<i>Balance</i>	<i>U.S. Combo</i>	Passt die Balance zwischen Bass und Treble an.
<i>Bass</i>	<i>Bass</i>	<i>British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain</i>	Passt die Klangqualität des Basses an.
<i>Bit</i>	<i>Bit</i>	<i>Bit Crusher</i>	Reduziert die Bitauflösung.
<i>Bit Assign</i>	<i>Bit Assign</i>	<i>Lo-Fi</i>	Legt fest, wie <i>Word Length</i> auf den Klang angewendet wird.
<i>Bit Link</i>	<i>Bit Link</i>	<i>Bit Crusher</i>	Legt die Einstellung für <i>Side</i> fest, die dem Wert für <i>Mid</i> folgt, wenn <i>M/S</i> eingeschaltet ist.
<i>BPF 1–10 Gain</i>	<i>BPF1–10 Gain</i>	<i>Vocoder</i>	Legt den Wert für <i>Gain</i> für jeden der BPF 1–10 des Vocoder-Effekts fest.
<i>Break</i>	<i>Break</i>	<i>Vinyl Break</i>	Schaltet <i>Break</i> auf On (Ein).

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Brilliant</i>	<i>Brilliant</i>	<i>British Combo</i>	Passt die Lautstärke des Tons an, bei dem der Bass begrenzt wird.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Chorus</i>	<i>Chorus</i>	<i>Jazz Combo</i>	Wählt den Chorus-Typ aus.
<i>Click Density</i>	<i>Click Density</i>	<i>Digital Turntable</i>	Legt fest, wie häufig der Click-Sound wiederholt werden soll.
<i>Click Level</i>	<i>Click Level</i>	<i>Digital Turntable</i>	Stellt den Click Level ein.
<i>Clipper</i>	<i>Clipper</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Legt den Verzerrungsgrad des Clippers fest, der den maximalen Pegel zur Begrenzung der Welle bestimmt.
<i>Clipper Source</i>	<i>Clipper Source</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Wählt das Signal aus, auf das der Effekt Clipper angewendet werden soll.
<i>Color</i>	<i>Color</i>	<i>Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	Legt die festgelegte Phase der Modulation fest.
		<i>Shimmer Reverb</i>	Stellt den Klangcharakter ein.
<i>Com Release</i>	<i>Common Release</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt die Ausklingzeit fest (die Zeit, die der Effekt Compressor zum Abklingen benötigt), die üblicherweise bei drei Bändern verwendet wird.
<i>Comp Attack</i>	<i>Comp Attack</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt fest, wie lange der Compressor angewendet werden soll.
<i>Comp Level</i>	<i>Comp Level</i>	<i>Small Stereo</i>	Stellt den Ausgangspegel des Kompressors ein.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Comp Out Lvl</i>	<i>Comp Output Level</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt den Ausgangspegel des Kompressors fest.
<i>Comp Ratio</i>	<i>Comp Ratio</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt das Kompressionsverhältnis des Kompressor-Effekts fest.
<i>Comp Release</i>	<i>Comp Release</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressoreffekt abklingt.
<i>Comp Sustain</i>	<i>Comp Sustain</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Stellt die Haltezeit des Kompressors ein.
<i>Comp Sw</i>	<i>Comp SW</i>	<i>Small Stereo</i>	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
<i>Comp Threshold</i>	<i>Comp Threshold</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt den Eingangspegel für den anzuwendenden Effekt fest.
<i>Compress</i>	<i>Compress</i>	<i>Comp Distortion Delay</i>	Legt den Schwellenwert (oder den minimalen Eingangspegel) fest, bei dem der Kompressor angewendet werden soll.
<i>Compression</i>	<i>Compression</i>	<i>Parallel Compressor</i>	Legt die Stärke des Kompressionseffekts fest.
<i>Control Type</i>	<i>Control Type</i>	<i>Control Delay</i>	In der Einstellung <i>Normal</i> wird der Delay-Effekt immer auf den Klang angewendet. Ist <i>Scratch</i> ausgewählt, wird der Delay-Effekt nicht angewendet, wenn der Controller-Wert 0 für <i>Delay Time</i> eingestellt ist. Die Verzögerung wird auch auf andere Fälle angewendet.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Cross-Feedback</i>	<i>Cross-Feedback</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Stellt die Balance zwischen dem tonhöhenverschobenen Klang für das erste Routing und den für das zweite Routing ein, der als Feedback des tonhöhenverschobenen Klangs zum gegenüberliegenden Routing gesendet wird.
<i>Crush Type</i>	<i>Crush Type</i>	<i>Bit Crusher</i>	Legt fest, in welchem Maße die Bitauflösung reduziert wird.
<i>Cut</i>	<i>Cut</i>	<i>British Combo</i>	Legt die Anschlagstärkekurve zum Ende des Klangs hin fest.
<i>Cutoff</i>	<i>Cutoff Frequency</i>	<i>Beat Repeat</i>	Dämpft das obere Frequenzband.
		<i>VCM Mini Filter</i>	Legt die Cutoff-Frequenz des Filters für den Effektklang fest.
	<i>Cutoff Frequency Control</i>	<i>Control Filter</i>	Legt die Grenzfrequenz des Filters fest.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Damper Control</i>	<i>Damper Control</i>	<i>Damper Resonance</i>	Legt den Resonanzwert für das Dämpferpedal fest.
<i>Decay</i>	<i>Decay</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room</i>	Steuert das Ausklingen des Hallsignals.
<i>Delay Control</i>	<i>Delay Control</i>	<i>Multi FX</i>	Passt den eingestellten Effektanteil an <i>Delay SW</i> an.
<i>Delay Input Lvl</i>	<i>Delay Input Level</i>	<i>Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	Legt den Eingangspegel für die Verzögerung fest.
<i>Delay Level</i>	<i>Delay Level</i>	<i>Auto Synth</i>	Legt die Lautstärke des verzögerten Klanges fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Delay Level C</i>	<i>Delay Level C</i>	<i>Delay LCR</i>	Legt den Pegel des verzögerten Klages für den mittleren Kanal fest.
<i>Delay Mix</i>	<i>Delay Mix</i>	<i>Comp Distortion Delay</i>	Legt den Mischpegel für den verzögerten Klang fest.
<i>Delay Offset</i>	<i>Delay Offset</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger</i>	Legt den Versatzwert für die Modulation der Verzögerungszeit fest.
<i>Delay Sw</i>	<i>Delay SW</i>	<i>Multi FX</i>	Legt den Delay- oder Modulationstyp fest.
<i>Delay Time</i>	<i>Delay Time</i>	<i>Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo</i>	Gibt die Verzögerungsdauer in Notenlänge an.
		<i>Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	Legt die Verzögerungsdauer fest.
<i>Delay Time C</i>	<i>Delay Time C</i>	<i>Delay LCR</i>	Legt die Verzögerungslänge für den mittleren Kanal fest.
<i>Delay Time L</i>	<i>Delay Time L</i>	<i>Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	Legt die Verzögerungslänge für den linken Kanal fest.
<i>Delay Time L>R</i>	<i>Delay Time L>R</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay</i>	Legt die Verzögerungszeit für den Ton fest, der von links eingegeben und rechts ausgegeben wird.
<i>Delay Time R</i>	<i>Delay Time R</i>	<i>Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	Legt die Verzögerungslänge für den rechten Kanal fest.
<i>Delay Time R>L</i>	<i>Delay Time R>L</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay</i>	Legt die Verzögerungszeit für den Klang fest, der von links zugeführt und dann rechts ausgegeben wird.
<i>Delay Tm Ofs R</i>	<i>Delay Time Offset R</i>	<i>Auto Synth, Tech Modulation</i>	Legt den Versatz für die Verzögerungslänge für den rechten Kanal fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Density</i>	<i>Density</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator</i>	Legt die Halldichte fest.
		<i>Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Legt die Reflexionsdichte fest.
<i>Depth</i>	<i>Depth</i>	<i>Space Simulator</i>	Legt die Tiefe des simulierten Raums fest.
		<i>VCM Flanger</i>	Legt die Amplitude der LFO-Wellenform fest, die die zyklische Änderung der Modulation der Verzögerungszeit steuert.
		<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	Legt den Amplitudenwert der LFO-Wellenform fest, die die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert.
		<i>Jazz Combo</i>	Legt den Anteil des Chorus-/Vibrato-Effekts fest.
<i>Detune</i>	<i>Detune</i>	<i>Ensemble Detune</i>	Legt den Anteil der Tonhöhenverstimmung fest.
<i>Device</i>	<i>Device</i>	<i>Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay</i>	Stellt das Gerät ein, mit dem Distortion-Sounds erstellt werden.
<i>Diffusion</i>	<i>Diffusion</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb, Shimmer Reverb</i>	Legt die Breite (Verteilung) des Halls fest.
		<i>Tempo Phaser, Early Reflection</i>	Legt die Breite (Verteilung) des ausgewählten Effekts fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Direction</i>	<i>Direction</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Legt die Richtung der Modulation fest, die durch den Envelope Follower gesteuert wird.
		<i>Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Legt die Richtung der Tonhöhenverschiebung fest.
<i>Dist Drive</i>	<i>Dist Drive</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Steuert den Grad der Verzerrung.
<i>Dist EQ</i>	<i>Dist EQ</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Schaltet den EQ-Typ um, um die Qualität des verzerrten Klangs zu ändern.
<i>Dist Presence</i>	<i>Dist Presence</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Passt die Klangqualität für jeden Verzerrungstyp an.
<i>Dist Sw</i>	<i>Dist SW</i>	<i>Multi FX</i>	Legt die Art der Verzerrung fest.
<i>Dist Tone</i>	<i>Dist Tone</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	Passt die Klangqualität der Verzerrung an.
<i>Dist Type</i>	<i>Dist Type</i>	<i>Small Stereo</i>	Legt die Art der Verzerrung fest.
<i>Distortion</i>	<i>Distortion</i>	<i>Jazz Combo</i>	Legt den Pegel der Verzerrung fest.
<i>Divide Freq Hi</i>	<i>Divide Freq High</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Unterteilt die Frequenz <i>Mid/High</i> in drei Bänder.
<i>Divide Freq Low</i>	<i>Divide Freq Low</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Unterteilt die Frequenz <i>Low/Mid</i> in drei Bänder.
<i>Divide Min Lvl</i>	<i>Divide Min Level</i>	<i>Slice</i>	Legt den Mindestpegel des zerteilten Abschnitts fest.
<i>Divide Type</i>	<i>Divide Type</i>	<i>Slice</i>	Gibt das Timing für das Slicing in Notenlänge an.
<i>Drive</i>	<i>Drive</i>	<i>Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt den Pegel der Verzerrung fest.
		<i>Harmonic Enhancer, Talking Modulator</i>	Legt den Pegel des Effekts fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Drive Horn</i>	<i>Drive Horn</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	Legt den Modulationsanteil fest, der durch die Hornrotation erzeugt wird (Treble).
<i>Drive Rotor</i>	<i>Drive Rotor</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	Legt den Modulationsanteil fest, der durch die Drehung des Rotors erzeugt wird (Woofer).
<i>Dry Level</i>	<i>Dry Level</i>	<i>Digital Turntable</i>	Legt die Lautstärke des unbearbeiteten Klangs fest.
<i>Dry LPF Cutoff</i>	<i>Dry LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Digital Turntable</i>	Legt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das Direktsignal fest.
<i>Dry Mix Level</i>	<i>Dry Mix Level</i>	<i>Auto Synth</i>	Legt die Lautstärke des unbearbeiteten Klangs fest.
<i>Dry/Wet</i>	<i>Dry/Wet Balance</i>	<i>All</i>	Legt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal fest.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Edge</i>	<i>Edge</i>	<i>Comp Distortion</i>	Stellt die Kurve ein, die bestimmt, wie der Klang verzerrt wird.
<i>Emphasis</i>	<i>Emphasis</i>	<i>Lo-Fi</i>	Legt eine Frequenzgangänderung für das obere Frequenzband fest.
<i>EQ 1 Freq</i>	<i>EQ1(LSH) Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Cutoff-Frequenz für EQ1 (<i>Low Shelving</i>) fest.
<i>EQ 1 Gain</i>	<i>EQ1(LSH) Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Verstärkung für EQ1 (<i>Low Shelving</i>) fest.
<i>EQ 2 Freq</i>	<i>EQ2 Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Arbeitsfrequenz für EQ2 fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>EQ 2 Gain</i>	<i>EQ2 Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Verstärkung für EQ2 fest.
<i>EQ 2 Q</i>	<i>EQ2 Q</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt Q (Güte) für EQ2 fest.
<i>EQ 3 Freq</i>	<i>EQ3 Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Arbeitsfrequenz für EQ3 fest.
<i>EQ 3 Gain</i>	<i>EQ3 Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Verstärkung für EQ3 fest.
<i>EQ 3 Q</i>	<i>EQ3 Q</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt Q (Güte) für EQ3 fest.
<i>EQ 4 Freq</i>	<i>EQ4 Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Arbeitsfrequenz für EQ4 fest.
<i>EQ 4 Gain</i>	<i>EQ4 Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Verstärkung für EQ4 fest.
<i>EQ 4 Q</i>	<i>EQ4 Q</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt Q (Güte) für EQ4 fest.
<i>EQ 5 Freq</i>	<i>EQ5(HSH) Frequency</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Cutoff-Frequenz für EQ5 (<i>High Shelving</i>) fest.
<i>EQ 5 Gain</i>	<i>EQ5(HSH) Gain</i>	<i>VCM EQ 501</i>	Legt die Verstärkung für EQ5 (<i>High Shelving</i>) fest.
<i>EQ Frequency</i>	<i>EQ Frequency</i>	<i>Noisy</i>	Legt die Frequenz fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
		<i>VCM Mini Booster</i>	Legt die Frequenz des EQ fest, der auf <i>Type</i> eingestellt ist.
<i>EQ Gain</i>	<i>EQ Gain</i>	<i>Noisy</i>	Legt den Gain fest, bei dem mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>EQ High Freq</i>	<i>EQ High Frequency</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt die Frequenz des oberen Bandes fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
<i>EQ High Gain</i>	<i>EQ High Gain</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX, Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt den Gain des oberen Bandes fest, bei dem mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
<i>EQ Low Freq</i>	<i>EQ Low Frequency</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Legt die Frequenz des unteren Bandes fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
<i>EQ Low Gain</i>	<i>EQ Low Gain</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Legt den Gain des unteren Bandes fest, bei dem mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>EQ Mid Freq</i>	<i>EQ Mid Frequency</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ</i>	Legt die Frequenz des Mittenbandes fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
<i>EQ Mid Gain</i>	<i>EQ Mid Gain</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ</i>	Legt den Gain des Mittenbandes fest, bei dem mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
<i>EQ Mid Width</i>	<i>EQ Mid Width</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ</i>	Legt die Bandbreite des Mittenbandes fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
<i>EQ Width</i>	<i>EQ Width</i>	<i>Noisy</i>	Legt die Bandbreite fest, bei der mit dem EQ angehoben oder abgesenkt werden soll.
<i>ER/Rev Balance</i>	<i>ER/Rev Balance</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator</i>	Legt das Pegelverhältnis zwischen Frühreflexion und Hallsignal fest.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>F/R Depth</i>	<i>F/R Depth</i>	<i>Auto Pan</i>	Bestimmt die Stärke des Pan-Effekts für Vorne und Hinten (verfügbar, wenn <i>PAN Direction</i> auf <i>L Turn</i> oder <i>R Turn</i> eingestellt ist).
<i>FB Hi Dmp Ofs R</i>	<i>FB Hi Damp Offset R</i>	<i>Tech Modulation</i>	Bestimmt das Abklingverhalten der Höhen für den Kanal R als Versatzwert.
<i>FB High Damp</i>	<i>Feedback High Damp</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation</i>	Passt die Dämpfung des Hochfrequenzsignals mithilfe des Feedback-Signals an. Je kleiner der Wert, desto schneller erfolgt die Dämpfung der hochfrequenten Töne.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>FB Level Ofs R</i>	<i>FB Level Offset R</i>	<i>Auto Synth, Tech Modulation</i>	Stellt den Feedback-Pegel für den Kanal R als Versatzwert ein.
<i>FB Time L</i>	<i>Feedback Time L</i>	<i>Delay LR</i>	Legt die Dauer der Rückkopplungsverzögerung für den linken Kanal fest.
<i>FB Time R</i>	<i>Feedback Time R</i>	<i>Delay LR</i>	Legt die Dauer der Rückkopplungsverzögerung für den rechten Kanal fest.
<i>Feedback</i>	<i>Feedback</i>	<i>VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser</i>	Bestimmt den Ausgangssignalpegel zurück zum Effekt-Block.
		<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Bestimmt den Ausgangssignalpegel zurück zum Effekt-Block.
<i>Feedback</i>	<i>Feedback Level</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Legt den Feedback-Pegel der Anfangsverzögerung fest.
		<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation</i>	Legt den Pegel des verzögerten Signals fest, der an den Eingang zurückgesendet wird. (Bei negativen Werten wird die Phase umgekehrt.)
		<i>Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	Legt das Feedback Level für den verzögerten Klang fest.
		<i>Tempo Phaser, Dynamic Phaser</i>	Legt den Pegel des vom Phaser ausgegebenen und zum Eingang zurückgegebenen Signals fest. (Bei negativen Werten wird die Phase umgekehrt.)
<i>Feedback Lvl 1</i>	<i>Feedback Level 1</i>	<i>Pitch Change</i>	Bestimmt den Feedback-Pegel des verzögerten Sounds für das erste Routing.
<i>Feedback Lvl 2</i>	<i>Feedback Level 2</i>	<i>Pitch Change</i>	Bestimmt den Feedback-Pegel des verzögerten Sounds für das zweite Routing.
<i>Feedback Time</i>	<i>Feedback Time</i>	<i>Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	Legt die Verzögerungszeit des Feedbacks fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Filter Type</i>	<i>Filter Type</i>	<i>Lo-Fi</i>	Wählt den Effekttyp aus.
		<i>Dynamic Filter, Control Filter</i>	Legt den Filtertyp fest.
		<i>Beat Repeat</i>	Legt den Filtertyp für das Effektsignal fest.
<i>Fine 1</i>	<i>Fine 1</i>	<i>Pitch Change, Shimmer Reverb</i>	Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für das erste Routing.
<i>Fine 2</i>	<i>Fine 2</i>	<i>Pitch Change, Shimmer Reverb</i>	Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für das zweite Routing.
<i>Flanger Control</i>	<i>Flanger Control</i>	<i>Control Flanger</i>	Legt den Verzögerungswert (den Wert des <i>Comb Filter</i>) der Delay-Modulation (Verzögerungsmodulation) fest.
<i>Fold</i>	<i>Fold</i>	<i>Wave Folder</i>	Verzerrt den Klang.
<i>Fold Type</i>	<i>Fold Type</i>	<i>Wave Folder</i>	Wählt den Grad der Verzerrung aus.
<i>Formant Offset</i>	<i>Formant Offset</i>	<i>Vocoder</i>	Fügt einen Versatzwert zur Grenzfrequenz des BPF für den Instrumentenklang-Eingang hinzu.
<i>Formant Shift</i>	<i>Formant Shift</i>	<i>Vocoder</i>	Verschiebt die Grenzfrequenz jedes BPF für den Eingang des Instrumentenklangs.
<i>Freeze</i>	<i>Freeze</i>	<i>Beat Repeat</i>	Wenn dieser Parameter auf „On“ eingestellt ist, wird der Beat wiederholt.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Gain</i>	<i>Gain</i>	<i>U.S. High Gain</i>	Legt die Pegelverstärkung (Gain) des Vorverstärkers fest.
		<i>VCM Mini Booster</i>	Stellt das <i>Gain</i> des <i>ShelfEQ</i> ein.
<i>Gain Boost</i>	<i>Gain Boost</i>	<i>U.S. Combo</i>	Schaltet die Pegelverstärkung (Gain) des Endverstärkers um.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Gain Limit</i>	<i>Gain Limit</i>	<i>Upward Compressor</i>	Legt den maximalen <i>Gain</i> -Pegel fest.
<i>Gate Time</i>	<i>Gate Time</i>	<i>Slice</i>	Legt die Gate-Zeit eines <i>Slice</i> fest.
		<i>Beat Repeat</i>	Legt die Gate-Zeit für den Gesamtklang fest.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Height</i>	<i>Height</i>	<i>Space Simulator</i>	Legt die Höhe des simulierten Raumes fest.
<i>Hi Damp Freq</i>	<i>High Damp Frequency</i>	<i>HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Stellt die Absenkung des Höhenbandes ein.
<i>High Attack</i>	<i>High Attack</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt fest, wie lange der Compressor auf das Höhenband angewendet werden soll.
<i>High Cut</i>	<i>High Cut</i>	<i>U.S. Combo</i>	Dämpft das obere Frequenzband.
<i>High Gain</i>	<i>High Gain</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Stellt den Ausgangspegel für das Höhenband ein.
<i>High Gain L</i>	<i>High Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>High</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
<i>High Gain R</i>	<i>High Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>High</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
<i>High Level</i>	<i>High Level</i>	<i>Isolator</i>	Legt die Pegelanhebung des Höhenbandes fest.
<i>High Mute</i>	<i>High Mute</i>	<i>Isolator</i>	Schaltet die Stummschaltung für das Höhenband um.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>High Ratio</i>	<i>High Ratio</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Stellt den Anteil des oberen Frequenzbandes ein.
		<i>Multi Band Comp</i>	Legt das Komprimierungsverhältnis für das obere Frequenzband fest.
<i>High Threshold</i>	<i>High Threshold</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt den minimalen Eingangsspiegel fest, bei dem der Effekt auf das Höhenband angewendet werden soll.
<i>High Treble</i>	<i>High Treble</i>	<i>Jazz Combo</i>	Passt die Klangqualität bei Frequenzen an, die über dem bei <i>Treble</i> eingestellten Wert liegen.
<i>Horn Accel</i>	<i>Horn Acceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt fest, wie sich die Rotation des Horns (Höhen) von <i>Slow</i> zu <i>Fast</i> ändert.
<i>Horn Decel</i>	<i>Horn Deceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt fest, wie sich die Rotation des Horns (Höhen) von <i>Fast</i> zu <i>Slow</i> ändert.
<i>Horn Fast</i>	<i>Horn Speed Fast</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt die Rotationsgeschwindigkeit des Horns (Höhen) für die Einstellung <i>Fast</i> fest.
<i>Horn Level</i>	<i>Horn Level</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt die Lautstärke des Hochtonhorns (Höhen) fest.
<i>Horn Slow</i>	<i>Horn Speed Slow</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt die Rotationsgeschwindigkeit des Horns (Höhen) für die Einstellung <i>Slow</i> fest.
<i>Horn Slow/Fast</i>	<i>Horn Slow/Fast Time</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	Bestimmt für die Rotationsgeschwindigkeit des Horns (Höhen) die Dauer des Übergangs von <i>Slow</i> zu <i>Fast</i> .

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>HPF Cutoff</i>	<i>HPF Cutoff Frequency</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Legt die tiefe Frequenz fest, die mithilfe des Hochpassfilters abgesenkt werden soll.
		<i>Vocoder</i>	Legt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters fest, der auf den vom Mikrofon eingegebenen Ton angewendet wird.
<i>HPF Output Lvl</i>	<i>HPF Output Level</i>	<i>Vocoder</i>	Bestimmt, welcher Anteil vom Ausgang des Hochpassfilters mit dem Ausgang des Vocoders gemischt wird.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Initial Delay</i>	<i>Initial Delay</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Legt die Verzögerungszeit für die frühen Reflexionen fest.
<i>Initial Delay 1</i>	<i>Initial Delay 1</i>	<i>Pitch Change</i>	Legt die Verzögerungslänge der ersten Effektserie fest.
<i>Initial Delay 2</i>	<i>Initial Delay 2</i>	<i>Pitch Change</i>	Legt die Verzögerungslänge der zweiten Effektserie fest.
<i>Initial Delay L</i>	<i>Initial Delay Lch</i>	<i>Ensemble Detune</i>	Legt die Verzögerungslänge für den linken Kanal fest.
<i>Initial Delay R</i>	<i>Initial Delay Rch</i>	<i>Ensemble Detune</i>	Legt die Verzögerungslänge für den rechten Kanal fest.
<i>Input Level</i>	<i>Input Level</i>	<i>Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	Legt den Eingangspegel fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Input Mode</i>	<i>Input Mode</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi</i>	Wählt aus, ob der Eingangston in Mono oder Stereo vorliegt.
<i>Input Select</i>	<i>Input Select</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay</i>	Wählt einen Eingang aus.
<i>Inst Level</i>	<i>Inst Level</i>	<i>Vocoder</i>	Bestimmt den Eingangspegel des Instrumentenklangs.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Knee</i>	<i>Knee</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Legt die Kurve im Bereich des <i>Threshold</i> fest. Je höher der Wert, desto flacher ist die Kurve.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>L/R Depth</i>	<i>L/R Depth</i>	<i>Auto Pan</i>	Legt den Anteil des linken und rechten Panoramas fest.
<i>L/R Diffusion</i>	<i>L/R Diffusion</i>	<i>Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo</i>	Legt den Unterschied in der Verzögerung rechts und links fest, um einen räumlichen Eindruck zu erzeugen.
<i>Lag</i>	<i>Lag</i>	<i>Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo</i>	Legt eine zusätzliche Verzögerungslänge fest, die auf den verzögerten Klang angewendet wird. Diese wird durch eine Notendauer angegeben.
<i>Length</i>	<i>Length</i>	<i>Beat Repeat</i>	Legt die Länge für eine Wiederholung fest.
<i>Level Offset</i>	<i>Dyna Level Offset</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Bestimmt den Versatzwert, der dem Ausgang des Envelope Follower hinzugefügt wird.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>LFO Depth</i>	<i>LFO Depth</i>	<i>SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator</i>	Bestimmt die Stärke der Modulation.
		<i>Tempo Phaser</i>	Bestimmt die Stärke der Phasenmodulation.
		<i>Wave Folder</i>	Stellt die Effekttiefe des LFO-Effekts ein.
<i>LFO Shape</i>	<i>LFO Shape</i>	<i>Wave Folder</i>	Stellt den Shape des LFO-Effekts ein.
<i>LFO Speed</i>	<i>LFO Speed</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX</i>	Legt die Frequenz der Modulation fest.
		<i>Tempo Flanger, Tempo Phaser</i>	Gibt die Modulationsgeschwindigkeit anhand der Notendauer an.
		<i>Auto Pan</i>	Legt die Frequenz des Auto Pan fest.
		<i>Wave Folder</i>	Stellt die LFO-Geschwindigkeit ein.
<i>LFO Wave</i>	<i>LFO Wave</i>	<i>Classic Flanger, Ring Modulator</i>	Wählt die Wellenform der Modulation aus.
		<i>Auto Pan</i>	Stellt die Panoramakurve ein.
		<i>VCM Auto Wah</i>	Wählt die Wellenform aus: Sinus oder Rechteck.
<i>Liveness</i>	<i>Liveness</i>	<i>Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection</i>	Legt die Dämpfung der frühen Reflexionen fest.
<i>Ln Chg Quantz</i>	<i>Length Change Quantize</i>	<i>Beat Repeat</i>	Quantisiert das Timing für die Änderung des Length-Parameters.
<i>Low Attack</i>	<i>Low Attack</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt fest, wie lange der Compressor auf das Tiefenband angewendet werden soll.
<i>Low Cut</i>	<i>Low Cut</i>	<i>U.S. Combo</i>	Dämpft das untere Frequenzband.
<i>Low Gain</i>	<i>Low Gain</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Stellt den Ausgangspegel für das Tiefenband ein.
<i>Low Gain L</i>	<i>Low Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des Low-Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Low Gain R</i>	<i>Low Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>Low</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
<i>Low Level</i>	<i>Low Level</i>	<i>Isolator</i>	Stellt den Pegel für das Tiefenband ein.
<i>Low Mute</i>	<i>Low Mute</i>	<i>Isolator</i>	Schaltet die Stummschaltung für das Höhenband um.
<i>Low Ratio</i>	<i>Low Ratio</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room</i>	Stellt die Anpassung der tiefen Frequenzen ein.
		<i>Multi Band Comp</i>	Legt das Komprimierungsverhältnis für das untere Frequenzband fest.
<i>Low Threshold</i>	<i>Low Threshold</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt den minimalen Eingangspiegel fest, bei dem der Effekt auf das Tiefenband angewendet werden soll.
<i>Lower Range</i>	<i>Lower Range</i>	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah</i>	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich des Wah-Filters fest.
		<i>Control Flanger</i>	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich von <i>Flanger Control</i> fest.
		<i>Control Phaser</i>	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich von <i>Phase Control</i> fest.
<i>LPF Cutoff</i>	<i>LPF Cutoff Frequency</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy</i>	Legt den hohen Frequenzbereich fest, der mithilfe des Tiefpassfilters abgesenkt werden soll.
<i>LPF Resonance</i>	<i>LPF Resonance</i>	<i>Noisy</i>	Fügt Eigenschaften zum Eingang des Tiefpassfilters hinzu.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>M/S</i>	<i>M/S</i>	<i>Bit Crusher</i>	Wenn dieser Parameter aktiviert ist, ändert sich jeder Klang in der Mitte, links und rechts einzeln.
<i>Make Up Gain</i>	<i>Make Up Gain</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Bestimmt den Ausgangssignalpegel vom Kompressoreffekt.
<i>Manual</i>	<i>Manual</i>	<i>VCM Flanger</i>	Bestimmt den Versatzwert der verzögerten Modulation.
		<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	Bestimmt den Versatzwert der Phasenmodulation.
<i>Master Volume</i>	<i>Master Volume</i>	<i>U.S. High Gain, British Lead, British Legend</i>	Schaltet die Pegelverstärkung (Gain) des Endverstärkers um.
<i>Mic Input Level</i>	<i>Mic Input Level</i>	<i>Vocoder</i>	Bestimmt den Eingangspegel des Mikrofonsignals.
<i>Mic L-R Angle</i>	<i>Mic L-R Angle</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt den L/R-Winkel des Mikrofons zum Extrahieren von Ton aus dem Ausgang fest.
<i>Mic Out Gate</i>	<i>Mic Output Gate Switch</i>	<i>Vocoder</i>	Off: Das Ausgangssignal vom HPF und dem <i>Noise Generator</i> wird durch das Gate geführt. On: Das Ausgangssignal vom HPF und vom <i>Noise Generator</i> wird durch das Gate geführt, wenn am Instrument-Eingang ein Audiosignal anliegt.
<i>Mic Position</i>	<i>Mic Position</i>	<i>U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2</i>	Bestimmt die relative Position des Mikrofons zum Lautsprecher.
<i>Mid</i>	<i>Middle</i>	<i>British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain</i>	Legt die Klangqualität des Mittenbands fest.
<i>Mid 1 Gain L</i>	<i>Mid1 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>Mid1</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
<i>Mid 1 Gain R</i>	<i>Mid1 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>Mid1</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Mid 2 Gain L</i>	<i>Mid2 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>Mid2</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
<i>Mid 2 Gain R</i>	<i>Mid2 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>Mid2</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
<i>Mid 3 Gain L</i>	<i>Mid3 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>Mid3</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal L) fest.
<i>Mid 3 Gain R</i>	<i>Mid3 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Legt die resultierende Verstärkung des <i>Mid3</i> -Bands nach der Anpassung des Stereoklangs (Kanal R) fest.
<i>Mid Attack</i>	<i>Mid Attack</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt fest, wie lange der Compressor auf das Mittenband angewendet werden soll.
<i>Mid Cut</i>	<i>Mid Cut</i>	<i>U.S. Combo</i>	Dämpft das mittlere Frequenzband.
<i>Mid Gain</i>	<i>Mid Gain</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt den Ausgangspegel des mittleren Frequenzbandes fest.
<i>Mid Level</i>	<i>Mid Level</i>	<i>Isolator</i>	Legt den Pegel des mittleren Frequenzbandes fest.
<i>Mid Mute</i>	<i>Mid Mute</i>	<i>Isolator</i>	Schaltet die Stummschaltung des mittleren Frequenzbandes ein/aus.
<i>Mid Ratio</i>	<i>Mid Ratio</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt das Komprimierungsverhältnis für das mittlere Frequenzband fest.
<i>Mid Sweep</i>	<i>Mid Sweep</i>	<i>U.S. Combo</i>	Bestimmt den Frequenzbereich, in dem das mittlere Frequenzband gedämpft werden soll.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Mid Threshold</i>	<i>Mid Threshold</i>	<i>Multi Band Comp</i>	Legt den minimalen Eingangsspegel fest, bei dem der Effekt auf das Mittenband angewendet werden soll.
<i>Mid Width</i>	<i>Mid Width</i>	<i>U.S. Combo</i>	Legt die Bandbreite für die Dämpfung der Mitten fest.
<i>Mix</i>	<i>Mix</i>	<i>VCM Flanger, Control Flanger</i>	Bestimmt die Lautstärke des Effektklangs.
<i>Mix Level</i>	<i>Mix Level</i>	<i>Harmonic Enhancer</i>	Bestimmt den Pegel des Effektanteils, der zum Direktsignal hinzugemischt wird.
<i>Mod Depth</i>	<i>Mod Depth</i>	<i>Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb</i>	Bestimmt die Stärke der Modulation.
	<i>Modulation Depth</i>	<i>Rotary Speaker 2</i>	Legt den Anteil der zyklischen Änderungen der Lautstärke fest.
<i>Mod Dpt Ofs R</i>	<i>Mod Depth Offset R</i>	<i>Auto Synth</i>	Legt den Offset für die Modulationstiefe für den Kanal R fest.
<i>Mod Feedback</i>	<i>Mod Feedback</i>	<i>Noisy</i>	Bestimmt den Feedback-Pegel der Modulation.
<i>Mod Gain</i>	<i>Mod Gain</i>	<i>Tech Modulation</i>	Stellt den Verstärkungspegel der Modulation ein.
<i>Mod LPF Cutoff</i>	<i>Mod LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Tech Modulation</i>	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das modulierte Signal.
<i>Mod LPF Res</i>	<i>Mod LPF Resonance</i>	<i>Tech Modulation</i>	Fügt dem modulierten Klang mithilfe des Tiefpassfilters Eigenschaften hinzu.
<i>Mod Mix</i>	<i>Mod Mix Balance</i>	<i>Noisy, Tech Modulation</i>	Legt das Mischverhältnis des modulierten Klangs fest.
<i>Mod Phase</i>	<i>Modulation Phase</i>	<i>Classic Flanger</i>	Bestimmt den L/R-Phasenunterschied der modulierten Wellenform.
<i>Mod Speed</i>	<i>Mod Speed</i>	<i>Noisy, Auto Synth, Tech Modulation</i>	Legt die Modulationsgeschwindigkeit fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Mod Wave Type</i>	<i>Mod Wave Type</i>	<i>Auto Synth</i>	Wählt die Wellenform der Modulation aus.
<i>Mode</i>	<i>Mode</i>	<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser</i>	Legt ein Element zur Änderung des Phaser-Typs fest, speziell den Faktor zur Bildung des Phaser-Effekts.
		<i>British Combo</i>	Schaltet den Vorverstärker um.
<i>Modulator Lvl</i>	<i>Modulator Input Level</i>	<i>Ring Modulator</i>	Legt den Modulatorpegel fest.
<i>Move Speed</i>	<i>Move Speed</i>	<i>Talking Modulator</i>	Legt fest, wie lange es dauert, bis der durch den Parameter <i>Vowel</i> angegebene Klang erreicht wird.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Noise Level</i>	<i>Background Noise Level</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt die Stärke des Hintergrundrauschens fest.
<i>Noise Level</i>	<i>Noise Level</i>	<i>Vocoder</i>	Bestimmt den Pegel des Rauscheingangs.
		<i>Digital Turntable</i>	Stellt den Noise-Pegel ein.
<i>Noise LPF Q</i>	<i>Noise LPF Q</i>	<i>Digital Turntable</i>	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das Rauschsignal.
<i>Noise Switch</i>	<i>Background Noise Off/On</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Schaltet das Hintergrundrauschen ein oder aus.
<i>Noise Tone</i>	<i>Noise Tone</i>	<i>Digital Turntable</i>	Legt die Klangqualität des Hintergrundrauschens fest.
<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>British Combo</i>	Passt die Lautstärke des Sounds mit neutralem EQ-Frequenzgang an.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Ns Gate Atk</i>	<i>Noise Gate Attack</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt fest, wie lange die Rauschsperrung (Noise Gate) angewendet werden soll.
<i>Ns Gate Rls</i>	<i>Noise Gate Release</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt fest, wie lange die Rauschsperrung (Noise Gate) inaktiv sein soll.
<i>Ns Gate Thrs</i>	<i>Noise Gate Threshold</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	Legt den minimalen Eingangspegel fest, auf den das Noise Gate angewendet werden soll.
<i>Ns LPF Cutoff</i>	<i>Noise LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Digital Turntable</i>	Legt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das Hintergrundrauschen fest.
<i>Ns Mod Depth</i>	<i>Noise Mod Depth</i>	<i>Digital Turntable</i>	Bestimmt die Stärke der Rauschmodulation.
<i>Ns Mod Speed</i>	<i>Noise Mod Speed</i>	<i>Digital Turntable</i>	Bestimmt die Geschwindigkeit der Rauschmodulation.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Offset</i>	<i>Filter Offset</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Legt den anfänglichen Tonhöhenwert in Halbtönen fest.
<i>Ofs Transition</i>	<i>Offset Transition Rate</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Legt die Übergangsdauer fest, nach der sich der Offset-Wert auf den neuen Wert ändert.
<i>On/Off Switch</i>	<i>On/Off Switch</i>	<i>Isolator</i>	Schaltet den Isolator ein oder aus.
		<i>Stereophonic Optimizer</i>	Schaltet den Effekt ein und aus.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Osc Freq</i>	<i>OSC Frequency Coarse</i>	<i>Ring Modulator</i>	Legt die Frequenz für die Modulation der Eingangswellenform fest.
<i>Osc Freq Fine</i>	<i>OSC Frequency Fine</i>	<i>Ring Modulator</i>	Ermöglicht die Feineinstellung der Frequenz für die Modulation der Eingangswellenform.
<i>Output</i>	<i>Output</i>	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah</i>	Stellt den Ausgangspegel ein.
<i>Output Level</i>	<i>Filter Output Level</i>	<i>Control Filter</i>	Bestimmt den Ausgangspegel des Filters.
<i>Output Level</i>	<i>Output Level</i>	<i>Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	Stellt den Ausgangspegel ein.
		<i>Vocoder</i>	Bestimmt den Ausgangspegel des Vocoder.
<i>Output Level 1</i>	<i>Output Level1</i>	<i>Pitch Change</i>	Legt den Ausgangspegel für das erste Routing fest.
<i>Output Level 2</i>	<i>Output Level2</i>	<i>Pitch Change</i>	Legt den Ausgangspegel für das zweite Routing fest.
<i>Overdrive</i>	<i>Overdrive</i>	<i>Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	Legt den Pegel der Verzerrung fest.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Pan 1</i>	<i>Pan 1</i>	<i>Pitch Change</i>	Legt das Panorama für das erste Routing fest.
<i>Pan 2</i>	<i>Pan 2</i>	<i>Pitch Change</i>	Legt das Panorama für das zweite Routing fest.
<i>Pan AEG Min Lvl</i>	<i>Pan AEG Min Level</i>	<i>Slice</i>	Legt den Mindestpegel der Amplitudenhüllkurve fest, die auf den Panorama-Sound angewendet wird.
<i>Pan AEG Type</i>	<i>Pan AEG Type</i>	<i>Slice</i>	Legt den Typen der Amplitudenhüllkurve fest, der auf den Panorama-Sound angewendet wird.
<i>Pan Depth</i>	<i>Pan Depth</i>	<i>Slice</i>	Bestimmt die Stärke des Pan-Effekts.
<i>Pan Direction</i>	<i>Pan Direction</i>	<i>Auto Pan</i>	Legt die Art des Auto-Pan-Effekts fest.
<i>Pan Type</i>	<i>Pan Type</i>	<i>Slice</i>	Legt die Art des Pan-Effekts fest.
<i>Panning</i>	<i>Panning</i>	<i>Jazz Combo</i>	Legt die Breite oder Verteilung des Chorus-/Vibrato-Effekts fest.
<i>Pedal Control</i>	<i>Pedal Control</i>	<i>VCM Pedal Wah</i>	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Wah-Filters.
<i>Phase Control</i>	<i>Phase Control</i>	<i>Control Phaser</i>	Bestimmt die Stärke der Phasenmodulation.
<i>Phase Differ</i>	<i>LFO Phase Difference</i>	<i>Tempo Flanger, Tremolo</i>	Bestimmt den L/R-Phasenunterschied der modulierten Wellenform. (Keine Phasendifferenz für 0 Grad oder den Wert 64.)
<i>Phase Reset</i>	<i>LFO Phase Reset</i>	<i>Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice</i>	Bestimmt, wie die Anfangsphasenlage des LFO zurückgesetzt wird.
<i>Phase Shift Ofs</i>	<i>Phase Shift Offset</i>	<i>Tempo Phaser</i>	Bestimmt den Versatzwert der Phasenmodulation.
<i>Phaser Sw</i>	<i>Phaser SW</i>	<i>Multi FX</i>	Legt den Phaser-Typ fest.
<i>Pitch 1</i>	<i>Pitch 1</i>	<i>Pitch Change, Shimmer Reverb</i>	Legt die Tonhöhe für das erste Routing in Halbtönen fest.
<i>Pitch 2</i>	<i>Pitch 2</i>	<i>Pitch Change, Shimmer Reverb</i>	Legt die Tonhöhe für das zweite Routing in Halbtönen fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>P1/P2 Balance</i>	<i>Pitch 1/Pitch 2 Balance</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Stellt das Lautstärkeverhältnis des tonhöhenverschobenen Klanges beim ersten Routing und desjenigen beim zweiten Routing ein.
<i>P1&P2 Dly Ofs</i>	<i>Pitch 1 & Pitch 2 Delay Offset</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Stellt den Versatzwert für die Verzögerung des tonhöhenverschobenen Klanges beim ersten Routing und desjenigen beim zweiten Routing ein.
<i>P1&P2 Panning</i>	<i>Pitch 1/Pitch 2 Panning</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Stellt das Panorama des tonhöhenverschobenen Klanges beim ersten Routing und desjenigen beim zweiten Routing ein.
<i>Pitch Sweep</i>	<i>Pitch Sweep</i>	<i>Beat Repeat</i>	Stellt die Tonhöhe so ein, dass sie sich in jeder Wiederholung allmählich verändert.
<i>Plate Type</i>	<i>Plate Type</i>	<i>HD Plate</i>	Legt fest, wie der Ton schwingt.
<i>Play Speed</i>	<i>Play Speed</i>	<i>Beat Repeat</i>	Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit ein.
<i>PM Depth</i>	<i>PM Depth</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, Tremolo</i>	Bestimmt die Stärke der Tonhöhenmodulation.
<i>Post-comp HPF</i>	<i>Post-comp HPF</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters nach dem Kompressor.
<i>Pre Mod HPF F</i>	<i>Pre Mod HPF Cutoff Frequency</i>	<i>Tech Modulation</i>	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters, bevor die Modulation angewendet wird.
<i>Preamp</i>	<i>Preamp</i>	<i>British Lead</i>	Legt die Pegelverstärkung (Gain) des Vorverstärkers fest.
<i>Pre-Delay</i>	<i>Pre-Delay</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Legt die Verzögerungszeit für die frühen Reflexionen fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Pre-LPF Cutoff</i>	<i>Pre-LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Lo-Fi</i>	Stellt die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters zum Dämpfen der hohen Frequenzen ein.
<i>Pre-LPF Res</i>	<i>Pre-LPF Resonance</i>	<i>Lo-Fi</i>	Fügt Eigenschaften zum Eingang des Tiefpassfilters hinzu.
<i>Presence</i>	<i>Presence</i>	<i>Presence</i>	Legt den Pegel des Effekts fest.
		<i>Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend</i>	Verstärkt das obere Frequenzband.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>R/H Balance</i>	<i>Rotor/Horn Balance</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2</i>	Bestimmt das Lautstärkeverhältnis zwischen Horn (Höhen) und Rotor (Tieftöner).
<i>Random</i>	<i>Random</i>	<i>Beat Repeat</i>	Erzeugt zufällige Wiederholungen.
<i>Ratio</i>	<i>Ratio</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Legt das Kompressionsverhältnis des Kompressor-Effekts fest.
<i>Release</i>	<i>Release</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressoreffekt abklingt.
<i>Release Curve</i>	<i>Release Curve</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Legt die Loslasskurve des Envelope Followers fest.
<i>Release Time</i>	<i>Release Time</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Legt die Loslasszeit des Envelope Followers fest.
		<i>Beat Repeat</i>	Legt die Loslasszeit des Gates für den Gesamtklang fest.
<i>Repeat</i>	<i>Repeat</i>	<i>Beat Repeat</i>	Aktiviert und deaktiviert die Wiederholung.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Resonance</i>	<i>Resonance</i>	<i>Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	Fügt Merkmale zum Filter hinzu.
		<i>Beat Repeat</i>	Legt die Resonanz des Filters für den Effektklang fest.
<i>Resonance Ofs</i>	<i>Resonance Offset</i>	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	Legt den Offset-Wert für die Resonanz fest.
<i>Retrigger Cycle</i>	<i>Retrigger Cycle</i>	<i>Beat Repeat</i>	Legt den Zyklus für das erneute Auslösen der Wiederholung fest.
<i>Reverb Delay</i>	<i>Reverb Delay</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator</i>	Legt die Verzögerungszeit von den ersten Reflexionen bis zum Hall fest.
<i>Reverb Time</i>	<i>Reverb Time</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	Stellt die Länge für den Reverb-Effekt (Hall) ein.
<i>Room Size</i>	<i>Room Size</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Stellt die Größe des Raumes ein.
<i>Rotor Accel</i>	<i>Rotor Acceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Stellt die Dauer der Änderung der Rotationsgeschwindigkeit des Rotors (Tiefen) von <i>Slow</i> zu <i>Fast</i> ein.
<i>Rotor Decel</i>	<i>Rotor Deceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Stellt die Dauer der Änderung der Rotationsgeschwindigkeit des Rotors (Tiefen) von <i>Fast</i> zu <i>Slow</i> ein.
<i>Rotor Fast</i>	<i>Rotor Speed Fast</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt die Rotationsgeschwindigkeit des Rotors (Tieftöner) für die Einstellung <i>Fast</i> fest.
<i>Rotor Level</i>	<i>Rotor Level</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Stellt die Lautstärke des Rotors (Tieftöner) ein.
<i>Rotor Slow</i>	<i>Rotor Speed Slow</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt die Rotationsgeschwindigkeit des Rotors (Tieftöner) für die Einstellung <i>Slow</i> fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Rotor Slow/Fast</i>	<i>Rotor Slow/Fast Time</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	Stellt die Dauer der Änderung der Rotationsgeschwindigkeit des Rotors (Tiefen) von <i>Slow</i> zu <i>Fast</i> ein.
<i>Rtg Attack T</i>	<i>Retrigger Attack Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	Legt die Attack Time des <i>Gate</i> für den Gesamtklang fest.
<i>Rtg Gate Time</i>	<i>Retrigger Gate Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	Legt die Gate-Zeit für den Gesamtklang fest.
<i>Rtg Quantize</i>	<i>Retrigger Quantize</i>	<i>Beat Repeat</i>	Wenn dieser Parameter auf <i>On</i> gesetzt ist, wird der Sound am Anfang des im integrierten Sequencer eingestellten Taktes wiederholt.
<i>Rtg Release T</i>	<i>Retrigger Release Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	Legt die Ausklingzeit des <i>Gates</i> für den Gesamtklang fest.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Sample Rate</i>	<i>Sample Rate</i>	<i>Bit Crusher</i>	Verringert die <i>Sample Rate</i> .
<i>Sampling Freq</i>	<i>Sampling Frequency Control</i>	<i>Lo-Fi</i>	Steuert die Sampling-Frequenz.
<i>SC EQ Freq</i>	<i>Side Chain EQ Frequency</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Legt die Frequenz des EQ fest, die zur Erkennung des Kompressorpegels verwendet wird.
<i>SC EQ Gain</i>	<i>Side Chain EQ Gain</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Legt die Verstärkung des EQ fest, die zur Erkennung des Kompressorpegels verwendet wird.
<i>SC EQ Q</i>	<i>Side Chain EQ Q</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Legt die Qualität des EQ fest, die zur Erkennung des Kompressorpegels verwendet wird.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Scale Type</i>	<i>Spiral Step Scale Type</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Legt fest, wie Änderungen erzeugt werden sollen, wenn <i>Step Mode</i> auf <i>Scale</i> eingestellt ist.
<i>Semitones</i>	<i>Spiral Step Semitones</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Gibt die Variationsbreite in Halbtönen an, wenn <i>Step Mode</i> auf <i>Semitone</i> eingestellt ist.
<i>Send to Noise</i>	<i>Dry Send to Noise</i>	<i>Digital Turntable</i>	Bestimmt den Pegel des Direktanteils, der zum Noise-Effekt gesendet wird.
<i>Sensitivity</i>	<i>Sensitivity</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Bestimmt die Empfindlichkeit der auf die Eingangsänderung angewendeten Modulation.
		<i>VCM Touch Wah</i>	Bestimmt die Empfindlichkeit der auf die Eingangsänderung angewendeten Änderung des Wah-Filters.
<i>SEQ Clock</i>	<i>SEQ Clock</i>	<i>Wave Folder</i>	Passt die Geschwindigkeit des integrierten Sequencers an.
<i>SEQ Depth</i>	<i>SEQ Depth</i>	<i>Wave Folder</i>	Bestimmt die Intensität des im Effekt integrierten Sequencers.
<i>SEQ Pattern</i>	<i>SEQ Pattern</i>	<i>Wave Folder</i>	Wählt das Pattern im integrierten Sequencer aus.
<i>SEQ Ph Reset</i>	<i>SEQ Phase Reset</i>	<i>Wave Folder</i>	Legt den Modus zum Zurücksetzen des integrierten Sequencers fest.
<i>SEQ Variation</i>	<i>SEQ Variation</i>	<i>Wave Folder</i>	Ändert das Verhalten des integrierten Sequencers.
<i>Shimmer Fdbk</i>	<i>Shimmer Feedback</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Legt den Feedback-Anteil für den tonhöhenveränderten Klang fest.
<i>Shimmer Gain</i>	<i>Shimmer Gain</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Legt den Pegel für den tonhöhenveränderten Klang fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Shimmer HPF</i>	<i>Shimmer HPF Frequency</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Stellt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters zum Dämpfen der tiefen Frequenzen des tonhöhenveränderten Klangs ein.
<i>Shimmer LPF</i>	<i>Shimmer LPF Frequency</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Stellt die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters zum Dämpfen der hohen Frequenzen des tonhöhenveränderten Klangs ein.
<i>Side Bit</i>	<i>Side Bit</i>	<i>Bit Crusher</i>	Reduziert die Bit-Präzision für die Side-Chain.
<i>Side Chain EQ</i>	<i>Side Chain EQ Switch</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Schaltet die Verstärkung des EQ zur Erkennung des Kompressorpegels ein oder aus.
<i>Side Chain Lvl</i>	<i>Side Chain Input Level</i>	<i>VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp</i>	Legt den Pegel des Eingangs zum Steuerkreis für Side Chain fest.
<i>Side Smpl Rate</i>	<i>Side Sample Rate</i>	<i>Bit Crusher</i>	Verringert die <i>Sample Rate</i> der Side Chain.
<i>Size</i>	<i>Size</i>	<i>Shimmer Reverb</i>	Stellt die Größe des virtuellen Hallraums ein.
<i>Smpl Rate Link</i>	<i>Sample Rate Link</i>	<i>Bit Crusher</i>	Legt die Einstellung für <i>Side</i> fest, die dem Wert für <i>Mid</i> folgt, wenn <i>M/S</i> eingeschaltet ist.
<i>Space Type</i>	<i>Space Type</i>	<i>Space Simulator</i>	Wählt den Typ der Raumsimulation.
<i>Speaker Air</i>	<i>Speaker Air</i>	<i>U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend</i>	Hebt die Eigenschaften der Lautsprecherbox hervor.
<i>Speaker Type</i>	<i>Speaker Type</i>	<i>Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay</i>	Wählt den Typ der Lautsprechersimulation.
		<i>U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX</i>	Legt den Lautsprecher-Typ fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Speed</i>	<i>Speed</i>	<i>VCM Flanger</i>	Bestimmt die Frequenz der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Delay-Modulation steuert.
		<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	Bestimmt die Frequenz der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert.
		<i>VCM Auto Wah</i>	Legt die LFO-Geschwindigkeit fest.
		<i>Vinyl Break</i>	Legt die Zeitspanne fest, nach der der Ton stoppt.
<i>Speed Adjust</i>	<i>Speed Adjust</i>	<i>Vinyl Break</i>	Dient zur Feineinstellung der Geschwindigkeit.
<i>Speed Control</i>	<i>Speed Control</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2</i>	Schaltet die Rotationsgeschwindigkeit um (<i>Slow</i> oder <i>Fast</i>).
		<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Schaltet die Rotationsgeschwindigkeit um (<i>Slow, Stop</i> oder <i>Fast</i>).
<i>Spiral</i>	<i>Spiral Switch</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Schaltet das LFO ein oder aus.
<i>Spiral Speed</i>	<i>Spiral Speed</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung fest.
<i>Spiral Sync</i>	<i>Spiral Sync</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Legt den Standardzyklus zum Ändern der Tonhöhe in Schritten fest.
<i>Spread</i>	<i>Spread</i>	<i>Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser</i>	Legt fest, wie sich der Ton ausbreitet.
<i>Stage</i>	<i>Stage</i>	<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser</i>	Bestimmt die Anzahl an Schritten des Phase Shifters.
<i>Step Mode</i>	<i>Spiral Step Mode</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Legt fest, dass sich die Tonhöhe kontinuierlich (sanft) oder in Schritten ändert.
<i>Step Transition</i>	<i>Spiral Step Transition Rate</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	Legt die Übergangszeit für die Tonhöhenänderung in Schritten fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Texture</i>	<i>Texture</i>	<i>Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	Fügt der klanglichen Textur des Sound-Effekts verschiedene Änderungen hinzu.
<i>Threshold</i>	<i>Threshold</i>	<i>Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	Legt den Eingangspegel für den anzuwendenden Effekt fest.
<i>Threshold Level</i>	<i>Dyna Threshold Level</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	Legt den Minimalpegel fest, bei dem der Envelope Follower beginnt.
<i>Time Sweep</i>	<i>Time Sweep</i>	<i>Beat Repeat</i>	Fügt eine allmähliche Veränderung der Zeitdauer in jeder Wiederholung hinzu.
<i>Tone</i>	<i>Tone</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	Legt den Klangregler fest.
<i>Tone Shift</i>	<i>Tone Shift</i>	<i>British Lead</i>	Schaltet die Eigenschaften des Klangreglers um.
<i>Transition Rate</i>	<i>Delay Transition Rate</i>	<i>Control Delay</i>	Legt die Übergangsgeschwindigkeit für die Änderung der aktuellen <i>Delay Time</i> auf den neuen Wert fest.
<i>Treble</i>	<i>Treble</i>	<i>British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain</i>	Passt die Klangqualität der Höhen an.
<i>Type</i>	<i>Type</i>	<i>VCM Flanger, Control Flanger</i>	Wählt den Flanger-Typ aus.
		<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	Wählt den Wah-Typ aus.
		<i>Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	Wählt den Reflexions-Typ aus
		<i>US High Gain, British Lead</i>	Wählt den Verstärker-Typ aus
		<i>Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	Legt den Charakter der Verzögerung fest.
		<i>Parallel Compressor</i>	Legt den Kompressor-Typ fest.
		<i>Mini Filter, Mini Boost</i>	Legt den Filtertyp fest.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Upper Range</i>	<i>Upper Range</i>	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich des Wah-Filters fest.
		<i>Control Flanger</i>	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich von <i>Flanger Control</i> fest.
		<i>Control Phaser</i>	Legt den Maximalwert für den variablen Bereich von <i>Phase Control</i> fest.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Vib Speed</i>	<i>Vib Speed</i>	<i>Jazz Combo</i>	Legt die Vibrato-Geschwindigkeit fest. Verfügbar, wenn Chorus auf <i>Vib</i> eingestellt ist.
<i>Vocoder Attack</i>	<i>Vocoder Attack</i>	<i>Vocoder</i>	Legt den Attack-Wert des Vocoder-Ausgangs fest.
<i>Vocoder Rls</i>	<i>Vocoder Release</i>	<i>Vocoder</i>	Legt den Release-Wert des Vocoder-Ausgangs fest.
<i>Volume</i>	<i>Volume</i>	<i>U.S. Combo, Jazz Combo</i>	Legt den Pegel des Vorverstärkers fest.

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Vowel</i>	<i>Vowel</i>	<i>Talking Modulator</i>	Wählt einen Vokaltyp aus.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Angezeigter Name	Parametername	Effekttypen, die den Parameter verwenden	Beschreibung
<i>Wah Pedal</i>	<i>Wah Pedal</i>	<i>Multi FX</i>	Legt die Position des Wah-Pedals fest.
<i>Wah Sw</i>	<i>Wah SW</i>	<i>Multi FX</i>	Legt den Wah-Typ fest.
<i>Wall Vary</i>	<i>Wall Vary</i>	<i>Space Simulator</i>	Legt den Wandtyp des simulierten Raumes fest. Höhere Werte erzeugen diffusere Reflexionen.
<i>Width</i>	<i>Width</i>	<i>Space Simulator</i>	Legt die Breite des simulierten Raumes fest.
<i>Width High</i>	<i>Width High</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes <i>High</i> an.
<i>Width Low</i>	<i>Width Low</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes <i>Low</i> an.
<i>Width Mid 1</i>	<i>Width Mid1</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes <i>Mid1</i> an.
<i>Width Mid 2</i>	<i>Width Mid2</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes <i>Mid2</i> an.
<i>Width Mid 3</i>	<i>Width Mid3</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	Passt die Stereobalance des Frequenzbandes <i>Mid3</i> an.
<i>Word Length</i>	<i>Word Length</i>	<i>Lo-Fi</i>	Legt die Auflösung des Klages fest bzw. wie „grob“ der Klang ist.



Tastenkombinationen und Kurzbefehle

Durch gleichzeitiges Drücken der [SHIFT]-Taste und einer anderen Taste können Sie die Tastenkombinationen verwenden, um sofort auf die unten gezeigten Funktionen zuzugreifen.

■ Bedienung durch [SHIFT]-Taste

Bedienung	Funktion
[SHIFT] + Drehregler 1 bis 8	Schaltet die Drehregler in den Hochpräzisionsmodus bzw. arbeiten diese dann in kleineren Schritten (verlangsamt Wertänderungen). Praktisch bei der Feinanpassung von Werten.
[SHIFT] + [EDIT/ ↺]	Ruft den Bildschirm <i>Copy/Exchange</i> auf.
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Registriert den dem Drehregler zugewiesenen <i>Assign 1–8</i> -Wert in der KNOB POSITION [LEFT]-Taste.
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Registriert den dem Drehregler zugewiesenen <i>Assign 1–8</i> -Wert in der KNOB POSITION [MID]-Taste.
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Registriert den dem Drehregler zugewiesenen <i>Assign 1–8</i> -Wert in der KNOB POSITION [RIGHT]-Taste.
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Ruft den Parameter, der im Haupt-Display bearbeitet wird, im Sub-Display auf.
[SHIFT] + [PART SELECT]	Aktiviert die PART-Tasten zum Ein- oder Ausschalten der Solo-Einstellung.
[SHIFT] + [KEYBOARD CONTROL]	Aktiviert die PART-Tasten zum Ein- oder Ausschalten der Stummstellung.
[SHIFT] + [1–8/9–16]	Ermöglicht den PART-Tasten und -Schiebereglern das Umschalten zwischen den Parts 9–16.
[SHIFT] + [COMMON]	Wählt „Common“ für Elemente, Operatoren und Oszillatoren aus.
[SHIFT] + PART [1]–[8]	Wählt eines aus Element 1–8, Operator 1–8, Oszillator 1–3 und Noise aus.
[SHIFT] + OCTAVE [–]	Legt den Transpositionswert auf –1 (Verringern) fest.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Legt den Transpositionswert auf +1 (Erhöhen) fest.
[SHIFT] + OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Setzt den Transpositionswert zurück auf 0.
[SHIFT] + SCENE [1]–[8]	Registriert die erstellte Scene auf einer der SCENE [1]–[8]-Tasten.
[SHIFT] + [DEC/NO]	Legt den Wert des ausgewählten Parameters auf –10 (Verringern) fest. Kehrt zur vorherigen Seite auf dem Bildschirm <i>Live Set</i> zurück.

Bedienung	Funktion
[SHIFT] + [INC/YES]	Legt den Wert des ausgewählten Parameters auf +10 (Erhöhen) fest. Geht zur nächsten Seite auf dem Bildschirm <i>Live Set</i> .
[SHIFT] + [ARP ON/OFF]	Ruft den Bildschirm <i>Arp Edit</i> auf.
[SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]	Ruft den Bildschirm <i>Motion Seq Edit</i> auf.
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Ruft den Bildschirm <i>Control View</i> auf.
[SHIFT] + [LATCH]	Ruft den Bildschirm <i>Ribbon Settings</i> auf.
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	Ruft den Bildschirm <i>Property</i> auf (nur Bildschirm <i>Home</i>).
[SHIFT] + [LIVE SET]	Wechselt zum Bildschirm <i>Live Set Register</i> (Live-Set-Registrierung).
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	Öffnet den Bildschirm <i>Part Category Search</i> für den ausgewählten Part.
[SHIFT] + [UTILITY]	Zeigt den Parameterwert an.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Ruft den FX OVERVIEW-Bildschirm auf.
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Ruft den Bildschirm <i>Effect Switch</i> auf.
[SHIFT] + [STORE]	Ruft den Bildschirm <i>Load</i> auf.
[SHIFT] + [SPLIT]	Ruft den Bildschirm <i>Home</i> mit der ausgewählten Ansicht <i>Part —Note</i> auf.
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Der Bildschirm <i>Rhythm Pattern</i> wird angezeigt.
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Aktiviert oder deaktiviert die Bedienfeldsperre. (Nur auf <i>Home</i> oder Bildschirm <i>Live Set</i> .)
[SHIFT] + Slot-Nummer [1]	Wählt die erste Registerkarte in der ersten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [2]	Wählt die zweite Registerkarte in der ersten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [3]	Wählt die dritte Registerkarte in der ersten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [4]	Wählt die vierte Registerkarte in der ersten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [5]	Wählt die fünfte Registerkarte in der ersten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [6]	Wählt die sechste Registerkarte in der ersten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [9]	Wählt die erste Registerkarte in der zweiten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [10]	Wählt die zweite Registerkarte in der zweiten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [11]	Wählt die dritte Registerkarte in der zweiten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.

Bedienung	Funktion
[SHIFT] + Slot-Nummer [12]	Wählt die vierte Registerkarte in der zweiten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [13]	Wählt die fünfte Registerkarte in der zweiten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + Slot-Nummer [14]	Wählt die sechste Registerkarte in der zweiten Spalte auf der linken Seite des Bildschirms aus.
[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]	Ruft den Bildschirm <i>Audio In Edit</i> auf.
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Ruft den Bildschirm <i>Pitch Edit</i> auf.
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Ruft den Bildschirm <i>Control Settings</i> auf.

■ Verwendung der Taste [DAW REMOTE]

Bedienung	Funktion
[DAW REMOTE] + Slot-Nummer [1]	Ruft den Bildschirm <i>DAW Remote</i> im <i>Track</i> -Modus auf.
[DAW REMOTE] + Slot-Nummer [2]	Ruft den Bildschirm <i>DAW Remote</i> im <i>Plugin</i> -Modus auf.
[DAW REMOTE] + Slot-Nummer [3]	Ruft den Bildschirm <i>DAW Remote</i> im <i>Transport</i> -Modus auf.
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Wechselt zum Bildschirm <i>Touch Panel Calibration Setting</i> .

■ Verwendung der Taste [QUICK SETUP]

Bedienung	Funktion
[QUICK SETUP] + Slot-Nummer [5]	Wählt <i>Standalone</i> für <i>Quick Setup</i> aus.
[QUICK SETUP] + Slot-Nummer [6]	Wählt <i>Quick Setup 1</i> aus.
[QUICK SETUP] + Slot-Nummer [7]	Wählt <i>Quick Setup 2</i> aus.
[QUICK SETUP] + Slot-Nummer [8]	Wählt <i>Quick Setup 3</i> aus.

■ OCTAVE-Tasten

Bedienung	Funktion
OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Setzt die Oktavenverschiebung zurück.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Legt den Transpositionswert auf -1 (Verringern) fest.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Legt den Transpositionswert auf +1 (Erhöhen) fest.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Setzt den Transpositionswert zurück.

■ Schnelles zweimaliges Drücken der Taste

Sie können zwischen *Internal* und *External* umschalten, indem Sie zweimal schnell die entsprechende PART-Taste drücken.

Beim Umschalten auf *External* wird der Name des Parts blau angezeigt.

■ Gedrückthalten der Taste

Bedienung	Funktion
[CATEGORY]	Setzt <i>Bank/Favorite</i> auf <i>All</i> zurück.
[QUICK EDIT]	Setzt auf den ausgewählten Part zurück.
[A/D INPUT ON/OFF]	Schaltet die Funktion ein.



Meldungsliste

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
** library will be overwritten.	Das Library-File mit demselben Namen wurde bereits geladen, als Sie versuchten, eine Library zu laden. Die vorhandenen Daten werden beim Laden der neuen Daten überschrieben. Anstelle von ** wird der Name des Library-Files angezeigt, das Sie laden möchten.	
** Control Assign full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da kein Controller Set verfügbar ist. Anstelle von „**“ wird der Part-Name angezeigt, den Sie dem Controller-Set hinzufügen möchten.	Löschen Sie das nicht benötigte Controller Set und wiederholen Sie den Vorgang.
** will be deleted.	Durch diesen Vorgang werden die Daten gelöscht.	
** will be loaded to Pattern.	Die .mid-Datei wird in das Pattern geladen.	
** will be loaded to Song.	Die .mid-Datei wird in den Song geladen.	
** will be loaded.	Die Datei wird geladen.	
** will be overwritten.	Beim Versuch zu speichern ist die Performance, die Datei, der Ordner oder das Quick Setup mit demselben Namen bereits vorhanden. Beim Speichern werden die vorhandenen Daten überschrieben. Anstelle von „**“ wird der Name der Performance, der Datei, des Ordners oder des Quick Setups angezeigt, die Sie speichern möchten.	
Activate the source controller to assign.	Sie können Parameter dem Controller zuweisen, den Sie gerade betätigen möchten.	Betätigen Sie den Controller, den Sie zuweisen möchten.
Advanced settings will be initialized.	Initialisiert die Einstellungen der Registerkarte [UTILITY] → <i>Settings</i> → <i>Advanced</i> .	
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Stellt die Werkzeugeinstellungen wieder her.	Es wird empfohlen, alle notwendigen Einstellungen, die Sie behalten möchten, vorab auf einem USB-Stick zu speichern.

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
All data is initialized upon power-on.	Das Instrument wurde so eingestellt, dass es beim Einschalten auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt wird.	
All data will be overwritten by **	Beim Laden werden alle Daten überschrieben. Anstelle von ** wird der Name des Backup-Files angezeigt, das Sie laden möchten.	
All Favorite Marks will be cleared.	Alle Favoritenmarkierungen werden gelöscht.	
All settings will be initialized. User data is kept.	Die Einstellungen für das Instrument werden initialisiert. Die User-Daten werden nicht gelöscht.	
All sound will be stopped during optimization.	Der interne Speicher wird wiederhergestellt.	
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Der User-Bereich im User-Speicher wird initialisiert. Es wird empfohlen, alle notwendigen Einstellungen, die Sie behalten möchten, vorab auf einem USB-Stick zu speichern.	
Arpeggio bypass disabled.	Der Arpeggio-Bypass wurde gelöscht.	
Arpeggio full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für Arpeggio-Daten voll ist.	
Assignable knob full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da alle zuweisbaren Drehregler im Controller Set verwendet werden.	Löschen Sie alle unnötigen Controller Sets, für die ein zuweisbarer Drehregler als Quelle festgelegt ist, und wiederholen Sie den Vorgang.
Audio file is not found.	Das angegebene Audio-File kann nicht gefunden werden.	
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	Das USB-Flash-Laufwerk ist voll, und es können keine weiteren Audiodaten darauf gespeichert werden.	Verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk oder löschen Sie nicht benötigte Dateien und versuchen Sie es erneut.
Audition full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für <i>User Audition</i> voll ist.	Löschen Sie nicht benötigte <i>User Audition</i> -Daten unter: [UTILITY] → <i>Contents</i> → <i>Data Utility</i> .
Auto power off disabled.	Die Funktion <i>Auto Power Off</i> wurde deaktiviert.	
Bulk data protected.	Bulk-Daten können aufgrund der Einstellung nicht empfangen werden.	
Can't process.	Der angeforderte Vorgang kann nicht ausgeführt werden.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
Can't register unstored performance.	Die Performance kann nicht im Live-Set registriert werden, da die zu bearbeitende Bank oder Programmnummer noch nicht festgelegt wurde.	
Completed.	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungs- oder sonstige Job ist abgeschlossen.	
Connecting to USB device...	Die Verbindung zwischen USB-Flash-Laufwerk und Instrument wird hergestellt.	
Converting Pattern to Song.	Das Pattern wird konvertiert.	
CPU Fan Error	Der integrierte Lüfter hat den Betrieb eingestellt.	Dies kann dazu führen, dass die Innentemperatur ansteigt und das Gerät möglicherweise nicht mehr funktioniert. Sichern Sie sofort alle erforderlichen Daten, schalten Sie das Instrument aus und wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.
Current user data will be overwritten by **.	Am Ziel sind bereits User-Daten für die zu ladende Datei vorhanden. Wenn Sie fortfahren, werden die vorhandenen User-Daten überschrieben. Anstelle von ** wird der Name des User-Files angezeigt, das Sie laden möchten.	
Curve full	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für <i>User Curve</i> voll ist.	Löschen Sie nicht benötigte <i>User Curve</i> -Daten unter: [UTILITY] → <i>Contents</i> → <i>Data Utility</i> .
Data memory full.	(Beim Laden eines Library-Files) Die Inhaltsdaten in der Library können nicht gespeichert werden, da der Gerätespeicher voll ist.	
Device number is off.	Es können keine Bulk-Daten gesendet oder empfangen werden, weil die Gerätenummer ausgeschaltet ist.	
Device number mismatch.	Es können keine Bulk-Daten gesendet oder empfangen werden, weil die Gerätenummer nicht übereinstimmt.	
Durch die Aufteilung der Drum-Spur entstehen neue Spieldaten. Performance full.	Der Vorgang kann nicht ausgeführt werden, da keine Performance für die Verwendung von <i>Divide Drum Track</i> verfügbar ist.	
Durch die Aufteilung der Drum-Spur entstehen neue Spieldaten. Sie können diesen Vorgang nicht rückgängig machen.	Mit <i>Divide Drum Track</i> wird eine neue Performance erstellt. Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
<i>File is not found.</i>	Für den ausgewählten Typ sind keine Dateien vorhanden.	
<i>File or folder already exists.</i>	Es gibt bereits eine Datei oder einen Ordner dieses Namens.	
<i>File or folder path is too long.</i>	Die angegebene Datei oder der angegebene Ordner kann nicht geöffnet werden, da der Pfadname zu lang ist.	
<i>Folder is not empty.</i>	Sie versuchen, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.	
<i>Folder is too deep.</i>	Der Ordner kann nicht geöffnet werden, da er sich einer zu komplexen Ordnerstruktur befindet.	
<i>Illegal bulk data.</i>	Beim Empfang von Bulk-Daten oder einer Bulk-Request-Meldung ist ein Fehler aufgetreten.	
<i>Illegal file name.</i>	Der angegebene Dateiname ist ungültig.	
<i>Illegal file.</i>	Die angegebene Datei kann nicht verarbeitet oder in dieses Instrument geladen werden.	
<i>Illegal parameters.</i>	Es wurden falsche Parameter angegeben.	
<i>Illegal sample data.</i>	Die angegebenen Sample-Daten werden nicht unterstützt.	
<i>Illegal smart morph data.</i>	Die angegebenen <i>Smart Morph</i> -Daten werden nicht unterstützt.	
<i>Keybank full.</i>	Beim Laden überschreitet die Gesamtzahl der Keybanks die maximale Anzahl.	
<i>Keyboard control lock disabled.</i>	Die <i>Keyboard Lock</i> (Tastatursperre) wurde deaktiviert.	
<i>Knob value stored.</i>	Der <i>Knob Value</i> (Drehregler-Wert) wurde gespeichert.	
<i>Library full.</i>	Die Gesamtzahl der Libraries überschreitet die maximale Anzahl.	
<i>Micro Tuning full</i>	Konnte nicht geladen werden, da der <i>User Micro Tuning</i> -Datenspeicher voll ist.	Löschen Sie nicht benötigte <i>User Micro Tuning</i> -Daten unter: [UTILITY] → <i>Contents</i> → <i>Data Utility</i> .
<i>MIDI buffer full.</i>	Konnte nicht verarbeitet werden, da zu viele MIDI-Daten auf einmal empfangen wurden.	
<i>MIDI checksum error.</i>	Die Checksum (Prüfsumme) der empfangenen SysEx-Daten stimmt nicht.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
No data.	In der ausgewählten Spur oder im angegebenen Bereich sind keine Daten vorhanden. Wählen Sie den Bereich erneut aus.	
No read/write authority to the file.	Keine Lese- oder Schreibberechtigung für diese Datei.	
Note ranges will be initialized.	Der Notenbereich wird initialisiert.	
Now initializing all data...	Die Werkseinstellungen werden wiederhergestellt.	
Now initializing...	Einige Daten werden initialisiert.	
Now loading...	Die Datei wird geladen.	
Now receiving MIDI bulk data...	Das Instrument empfängt MIDI-Bulk-Daten.	
Now saving...	Die Datei wird gespeichert.	
Now transmitting MIDI bulk data...	Das Instrument sendet MIDI-Bulk-Daten.	
Panel unlocked.	Die Bedienfeldsperre wurde deaktiviert.	
Part *** will be overwritten.	Am Zielort für den Kopiervorgang befindet sich bereits ein Part. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen, wird der vorhandene Part überschrieben.	
Part full.	Der Bildschirm <i>Rhythm Pattern</i> konnte nicht geöffnet werden, da keine Parts verfügbar waren.	Löschen Sie nicht benötigte Parts und wiederholen Sie den Vorgang.
Pattern full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für Pattern-Daten voll ist.	
Pattern will be converted to Song.	Das Pattern wird in einen Song konvertiert.	
Performance data in *** will be loaded.	Die <i>Performance Data</i> (Performance-Daten) in der Datei für ein früheres Modell werden geladen.	
Performance full.	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der Speicher für Performance-Daten voll ist.	
Please connect USB device.	Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
Please keep power on.	Es werden Daten in das Flash-ROM geschrieben.	Schalten Sie das Instrument nicht aus, während diese Meldung angezeigt wird. Wenn das Instrument ausgeschaltet wird, während diese Meldung angezeigt wird, können User-Daten verloren gehen oder das System beschädigt werden, wodurch das System beim nächsten Einschalten des Instruments nicht ordnungsgemäß gestartet werden kann.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Starten Sie das Instrument neu, um die Änderungen an den Audioeingangs- und -ausgangseinstellungen zu aktivieren.	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	Starten Sie das Instrument neu, um die Änderungen an den USB-Treibermoduseinstellungen zu aktivieren.	
Please reboot to maintain internal memory.	Starten Sie das Gerät neu, um den Gerätespeicher zu reparieren.	
Please stop audio play/rec.	Stoppen Sie die Audioaufnahme oder -wiedergabe und versuchen Sie es erneut.	
Please stop sequencer.	Stoppen Sie den Sequencer (Pattern oder Song) und versuchen Sie es erneut.	
Please store the pattern to change the chain play mode.	Speichern Sie das Pattern, bevor Sie den Chain-Wiedergabemodus ändern.	
Please wait...	Verarbeitung läuft.	Bitte warten Sie.
Press [SHIFT] + [TEMPO/TAP] to unlock panel.	Die Bedienunfeldsperre wurde aktiviert. Drücken Sie [SHIFT] + [TEMPO/TAP], um das Bedienfeld zu entsperren.	
Quick Setup ** is loaded.	Es wurde ein <i>Quick Setup</i> geladen.	
Recall latest edits.	Ruft die zuletzt bearbeiteten Performance-Daten ab und legt sie im Bearbeitungspuffer ab.	
Redo **.	Führt den rückgängig gemachten Vorgang erneut aus (<i>Redo</i>). Anstelle von „**“ wird der Name des Vorgangs angezeigt.	
Sample is protected.	Das Sample ist geschützt und kann nicht verändert werden.	
Sample is too long.	Die Sample-Datei ist zu groß und kann nicht geladen werden.	
Sample is too short.	Die Sample-Datei ist zu klein und kann nicht geladen werden.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
Sample memory full.	Der Speicher für Samples ist voll und kann nicht geladen werden.	
Scene stored.	Die Scene wurde auf der [SCENE]-Tasten gespeichert.	
Ausgewählte Elemente werden in die User-Bank kopiert.	Die Performance wird in die User-Bank kopiert.	
Smart Morph full.	Die Gesamtzahl der Performances mit Smart Morph übersteigt die maximale Anzahl.	
Some keybanks were not loaded.	Einige Key Banks liegen im alten Format vor und können nicht geladen werden.	
Song/Pattern data overload.	Der Song oder das Pattern kann nicht wiedergegeben werden, da der Speicher überlastet ist.	
Song full.	Die Gesamtzahl der Songs überschreitet die maximale Anzahl.	
SSS disabled.	SSS wurde deaktiviert.	
SSS enabled.	SSS wurde aktiviert.	
Touch the white square.	(Während der Touchpanel-Kalibrierung) Tippen Sie auf das weiße Quadrat, das auf dem Display erscheint.	
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Um eine Funktion für eine Scene zu registrieren, muss <i>Memory (Memory Switch)</i> für die Funktion im Voraus aktiviert werden.	Schalten Sie den Schalter ein über: [PERFORMANCE] → <i>Scene</i> .
Undo **.	Bricht die letzte Aktion ab (<i>Undo</i>). Anstelle von „**“ wird der Name des Vorgangs angezeigt.	
Unsupported USB device.	Dieses USB-Gerät wird von diesem Instrument nicht unterstützt.	
USB connection terminated.	Das USB-Flash-Laufwerk wurde aufgrund eines abnormalen Stromflusses ausgeschaltet.	Trennen Sie das USB-Flash-Laufwerk und drücken Sie dann eine beliebige Taste auf dem oberen Bedienfeld.
USB device is full.	Das USB-Flash-Laufwerk ist voll, sodass darauf keine weiteren Daten mehr gespeichert werden können.	Verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk oder löschen Sie nicht benötigte Dateien und versuchen Sie es erneut.
USB device is write-protected.	Das verwendete USB-Flash-Laufwerk ist schreibgeschützt.	
USB device read/write error.	Beim Lesen/Schreiben auf dem USB-Flash-Laufwerk ist ein Fehler aufgetreten.	
USB device will be formatted.	Das USB-Flash-Laufwerk wird formatiert.	

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Reaktion
<i>USer-Auditions werden mit gespeicherten Songs überschrieben.</i>	Die bestehende <i>User Audition</i> wird durch den aktuell gespeicherten Song überschrieben.	
<i>VCM Rotary is disabled except in Part 1.</i>	Der Effekt <i>VCM Rotary</i> kann nur mit Part 1 verwendet werden. Er kann nicht für andere Parts verwendet werden.	
<i>Voice data in *** will be loaded.</i>	Die <i>Voice Data</i> in einer Datei für ein Vorgängermodell werden geladen.	
<i>Waveform full.</i>	Die Gesamtzahl der Wellenformen überschreitet die maximale Anzahl.	



Fehlerbehebung

Kein Ton? Falscher Sound? Wenn Probleme wie diese auftreten, überprüfen Sie bitte erst den Abschnitt zur Fehlerbehebung, bevor Sie annehmen, dass das Produkt fehlerhaft ist.

Viele Probleme lassen sich durch Ausführen von [Initialize All Data](#) beheben, nachdem Sie Ihre Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk gesichert haben.

Sollte das Problem weiter bestehen, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.

Der Touchscreen reagiert verzögert



■ Zeigt der Cursor genau auf die Stelle, die Sie auf dem Touchscreen berührt haben?

Wenn nicht, kalibrieren Sie den Touchscreen.

[UTILITY] + [DAW REMOTE] → *Calibrate Touch Panel*

[UTILITY] → *Settings* → *System* → *Calibrate Touch Panel*

Der Ribbon-Controller reagiert verzögert



■ Kalibrieren Sie den Ribbon-Controller.

[UTILITY] → *Settings* → *System* → *Calibrate Ribbon Controller*

Kein Ton



■ Sind alle Control-Schieberegler auf einen geeigneten Pegel eingestellt (nicht in Null- oder Minimalstellung)?

■ Sind Verstärker, Lautsprecher oder Kopfhörer an das Instrument angeschlossen?

Da dieses Instrument über keine eingebauten Lautsprecher verfügt, müssen Verstärker, Lautsprecher oder Kopfhörer angeschlossen werden, um Töne hören zu können.

■ Sind dieses Instrument und alle angeschlossenen Geräte eingeschaltet?

■ Haben Sie alle Lautstärkepegel korrekt eingestellt – einschließlich der Gesamtlautstärke dieses Instruments und der Lautstärkeinstellungen am angeschlossenen externen Gerät?

Wenn der Fußregler an der Buchse [FOOT CONTROLLER] angeschlossen ist, betätigen Sie ihn.

■ Ist die Lokalsteuerung ausgeschaltet?

Wenn *Local Control* ausgeschaltet ist, wird kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *Local Control*

■ Ist ein leerer Part ausgewählt?

Weisen Sie dem Part in diesem Fall einen Sound zu, oder wählen Sie einen anderen Part aus.

■ Sind die Mute-Schalter der Parts eingeschaltet?

Wenn der Mute-Schalter eingeschaltet ist, wird auch dann kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → *Mute*

■ Ist Keyboard Control bei den Parts ausgeschaltet?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → *Kbd Ctrl*

■ Ist der Parameter *Arp Play Only* für jeden Part eingeschaltet?

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, erzeugt der entsprechende Part nur über die Arpeggio-Wiedergabe einen Ton.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Arp Play Only*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Arpeggio* → *Common* → *Arp Play Only*

■ Sind die Werte für MIDI Volume und MIDI Expression zu niedrig, z. B. durch Verwendung eines externen Controllers?

■ Sind die Effekt- und Filter-Einstellungen korrekt?

Ändern Sie bei Verwendung eines Filters die Cutoff-Frequenz. Bestimmte Cutoff-Einstellungen können dazu führen, dass kein Ton mehr ausgegeben wird.

[SHIFT] + [NAVIGATION]

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ] → *Effect*

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Element* or *Key* auswählen → *Filter*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Effect*

- Für Normal Parts (FM-X) und Normal Parts (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Filter/Amp*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Effect*

■ Ist Vocoder als Insertion-Effekt-Typ des Parts ausgewählt?

Falls ja, stellen Sie die Parameter für die A/D INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] auf die entsprechenden Werte ein, und spielen Sie dann auf der Tastatur, während Sie in das Mikrofon sprechen oder singen, das an der Rückseite des Instruments angeschlossen ist. Überprüfen Sie, ob der A/D INPUT-Regler [GAIN] im oberen Bedienfeld auf einen anderen Wert als 0 eingestellt ist.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Effect* → *Routing*

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ] → *Audio In*

■ Sind die Lautstärke- oder Pegelinstellungen zu niedrig?

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Tone Generator Volume*

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Perf Settings* → *Volume*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Volume*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Part Settings* → *General* → *Dry Level*

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Element* or *Key* auswählen → *Amplitude* → *Level/Pan* → *Level*

- Für Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Operator* auswählen → *Level* → *Level*

- Für Normal Parts (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Oscillator* auswählen → *OSC/Tune* → *Out Level*

■ Sind die Einstellungen wie *Element Switch*, *Note Limit*, *Velocity Limit* und *Velocity Offset* richtig?

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Element* oder *Key* auswählen → *Osc/Tune*

- Für Normal Parts (FM-X) und Normal Parts (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings*

■ Sind die Mute-Schalter von *Element* oder *Operator* der Parts eingeschaltet?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → *Element*, *Operator* oder *Oscillator* -Status auf der *Navigation bar*

■ Bei einem normalen Part (FM-X): Ist der Carrier Level auf „0“ eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Operator* auswählen → *Level* → *Level*

■ Ist der Ausgangsparameter für jeden Part ausgeschaltet?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Part Output*

■ Sind die Controller-Einstellungen korrekt?

Wenn *Destination* auf *Volume* oder *Cutoff* eingestellt ist, wird je nach Einstellung und Controller-Status kein Ton erzeugt.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ] → *Mod / Control* → *Control Assign*

Kein Ton von den A/D INPUT-Buchsen

+

■ Ist das angeschlossene Mikrofon eingeschaltet?

- Ist ein dynamisches Mikrofon an das Instrument angeschlossen?
- Ist das Kabel zwischen Mikrofon oder Audiogerät und dem Instrument richtig angeschlossen?
- Ist der Drehregler A/D INPUT [GAIN] auf Minimalstellung?
- Ist die Taste A/D INPUT [ON/OFF] eingeschaltet (leuchtet sie)?
- Überprüfen Sie, ob die Kabelverbindung zu den A/D-INPUT-Buchsen mit den *Mono/Stereo*-Einstellungen für die Buchse übereinstimmt.

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Input Mode*

- Überprüfen Sie, ob die Einstellung für *Mic* bzw. *Line* passt.

Wenn ein Mikrofon oder ein anderes Gerät mit niedrigem Ausgangspegel angeschlossen ist, stellen Sie diesen Parameter auf *Mic*. Stellen Sie ihn auf *Line* ein, wenn ein Audiogerät, ein elektronisches Instrument oder ein anderes Gerät mit einem hohen Eingangspegel angeschlossen ist.

[UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O* → *A/D Input*

- Sind die Lautstärkeinstellungen für A/D Input Part zu niedrig?

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Volume*

- Sind die Effekteinstellungen für A/D Input Part richtig?

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Audio In* → *Routing*

- Ist die Ausgangseinstellung des A/D Input Part richtig eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Output Select*

- Prüfen Sie, ob der Vocoder-Effekt ausgewählt ist oder nicht.

Wenn *Vocoder* als Insert-Effekt ausgewählt ist, erzeugt der Audioeingang von den A/D INPUT-Buchsen möglicherweise keinen Ton, es sei denn, Sie spielen auf der Tastatur.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Effect* → *Routing*

Die Wiedergabe wird nicht angehalten



- Wenn die Taste [KEYBOARD HOLD] aktiviert ist, schalten Sie sie aus.
- Wenn die Taste [ARP ON/OFF] ist, schalten Sie sie aus.
- Drücken Sie für den Bildschirm *Pattern/Song/Audio* die Taste [■] (Stopp).
- Wenn ein Effektklang (z. B. *Delay*) anhält und nicht stoppt, ändern Sie die Effekteinstellung oder wählen Sie eine andere Performance.
- Wenn der Click-Sound weiterhin ertönt, prüfen Sie folgende Parametereinstellungen. Stellen Sie diesen Parameter auf einen anderen Wert als *always*, da bei dieser Einstellung der Metronomklang unabhängig vom Status des Sequencers immer ausgegeben wird.

[UTILITY] → *Tempo Settings* → *Click Mode*

■ Sind die Effekte korrekt eingestellt?

Je nach Effekttyp und den Einstellungen kann der Sound verzerrt sein.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↺] → *Effect*

■ Sind die Filter-Einstellungen korrekt?

Übertrieben hohe Filterresonanz-Einstellungen können Verzerrungen erzeugen.

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↺] → *Element* or *Key* auswählen → *Filter*

- Für Normal Parts (FM-X) und Normal Parts (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↺] → *Filter/Amp* → *Filter Type*

■ Ist die Lautstärke zu hoch eingestellt?

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Tone Generator Volume*

[UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O*

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Perf Settings* → *Volume*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Volume*

- Normale Parts (AWM2)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↺] → *Element* auswählen → *Amplitude* → *Level/Pan* → *Level*

- Für Drum-Parts

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↺] → *Key* auswählen → *Level/Pan* → *Level*

- Für Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↺] → *Operator* auswählen → *Level* → *Level*

- Für Normal Parts (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↺] → *Oscillator* auswählen → *OSC/Tune* → *Out Level*

■ Überschreitet die Stimmenanzahl der gesamten Tonerzeugung die maximale Polyphonie?

- AWM2 (voreingestellte Wellenformen): 128 (sowohl Stereo als auch Mono)
- AWM2 (User- oder Library-Wellenformen): 128 (sowohl Stereo als auch Mono)
- FM-X: 128
- AN-X: 16

Es wird immer nur eine Note gleichzeitig ausgegeben



■ Überprüfen Sie, ob der Tonerzeugungsmodus auf *Mono* eingestellt ist.

Wenn Sie Akkorde spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf *Poly*.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Mono/Poly*

Falsche Tonhöhe



■ Wurde *Tune* auf einen anderen Wert als 0 eingestellt?

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Tone Generator Tune*

■ Sind *Note Shift* oder *Detune* auf einen anderen Wert als 0 eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* → *Pitch* → *Note Shift*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* → *Pitch* → *Detune*

■ Wenn der Part eine falsche Tonhöhe erzeugt, haben Sie in *Micro Tuning* eine spezielle Stimmung ausgewählt?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* → *Pitch* → *Micro Tuning Name*

■ Haben Sie unter *Global Tuning* eine besondere Stimmung eingestellt?

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Global Settings*

■ Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist die Tiefe der LFO-Tonhöhenmodulation (*LFO Pitch Modulation Depth*) zu hoch eingestellt?

- Für Normal Parts (AWM2)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Element* auswählen → *Element LFO* → *Pitch Mod*

- Für Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Mod/Control* → *2nd LFO* → *Pitch Modulation Depth*

- Für Normal Parts (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* → *Pitch LFO* → *Pitch LFO Depth*

■ Wenn ein Part die falsche Tonhöhe erzeugt: Sind die Einstellungen bei *Coarse Tune* und *Fine Tune* richtig?

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum-Parts

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Element* oder *Key* auswählen → *Osc/Tune* → *Coarse*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Element* oder *Key* auswählen → *Osc/Tune* → *Fine*

- Für Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Operator* auswählen → *Form/Freq* → *Coarse*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Operator* auswählen → *Form/Freq* → *Fine*

- Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist die *Controller Destination* auf *Pitch* eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* → *Control Assign* → *Destination*

- Ist die *Voltage Drift* bei einem AN-X Part auf einen zu großen Wert eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* → *AN-X Settings*

Es wird kein Effekt angewendet

+

Überprüfen Sie die Effekteinstellungen mit [SHIFT] + [NAVIGATION].

- Ist der *Effect-Schalter* ausgeschaltet?

[UTILITY] → *Effect Switch*

- Sind *Variation Send* oder *Reverb Send* auf einen anderen Wert als 0 eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Var Send*

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Rev Send*

- Sind *Variation Return* oder *Reverb Return* auf einen anderen Wert als 0 eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Var Return*

[PERFORMANCE] → *Common* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Rev Return*

- Ist der *Insert-Effekt* für alle Elemente oder alle Tasten im Part auf *Thru* eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Routing* → *Connect*

- (Für Systemeffekte) Ist der für jeden Effekt ausgewählte Effekttyp auf *No Effect* eingestellt?

- (Für Insert-Effekte) Ist der für jeden Effekt ausgewählte Effekttyp auf *Thru* eingestellt?

- Ist die Einstellung des *Insert-Schalters* richtig?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Ins A* oder *Ins B*

Das Arpeggio kann nicht gestartet werden

+

- Ist die [ARP ON/OFF]-Taste eingeschaltet?

- Überprüfen Sie die Anzahl der Parts, für die der Arpeggio-Schalter eingeschaltet ist. Sie können für bis zu acht Parts gleichzeitig Arpeggien wiedergeben.

- Sind die Einstellungen *Note Limit* und *Velocity Limit* für das Arpeggio angemessen?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Arpeggio* → *Common*

- Ist der Arpeggio-Type-Parameter auf Off eingestellt?

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Arpeggio* → *Individual* → *Name*

- Prüfen Sie die Stellung der Arpeggio-Schalter für die einzelnen Parts.

Wenn der Arpeggio-Schalter ausgeschaltet ist, wird das Arpeggio nicht wiedergegeben, auch wenn Sie die Taste [ARP ON/OFF] im oberen Bedienfeld einschalten.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → *Arp Part*

Das Arpeggio lässt sich nicht stoppen

+

- Wenn Sie die Arpeggio-Wiedergabe nicht stoppen können, indem Sie Ihren Finger von der Taste nehmen, stellen Sie den Arpeggio-Hold-Schalter auf Off.

[PERFORMANCE] → *Part* auswählen → [EDIT/ ↶] → *Arpeggio* → *Common* → *Hold*

- Schalten Sie die Taste [KEYBOARD HOLD] im oberen Bedienfeld aus.

Die Pattern- oder Song-Wiedergabe startet nicht durch Drücken der [▶]-Taste (Play).

+

- Befinden sich im ausgewählten Pattern oder Song Daten?

Pattern oder Song können nicht aufgenommen werden

+

- Ist Speicherplatz für die Aufnahme eines Patterns oder Songs verfügbar?

Der Speicherplatz des Instruments bietet Platz für bis zu 128 Patterns und 128 Songs. Wenn Sie versuchen, mehr als 128 Songs oder Patterns aufzunehmen, erhalten Sie die Meldung „Song full“ und es ist keine weitere Aufnahme möglich.

Die Datenkommunikation zwischen dem Instrument und dem angeschlossenen Computer funktioniert nicht richtig

+

- Sind die Port-Einstellungen am Computer korrekt?

- Haben Sie im *Utility*-Bildschirm den richtigen Anschluss (MIDI oder USB) ausgewählt?

[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *MIDI IN/OUT*

Das Senden und Empfangen einer MIDI-Massendatenübertragung funktioniert nicht richtig

+

- Ist „Receive Bulk“ geschützt?

Aktivieren Sie *Receive Bulk*.

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *MIDI Receive Bulk*

- Um den Empfang von Daten zu ermöglichen, die mit der Funktion dieses Instruments für die Massendatenübertragung aufgezeichnet wurden, müssen Sie für Senden und

Empfangen dieselbe Gerätenummer festlegen.

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *MIDI Device Number*

■ **Ist beim angeschlossenen MIDI-Gerät die gleiche Gerätenummer eingestellt?**

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *MIDI Device Number*

Es können keine Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk gesichert werden

+

■ **Ist das USB-Flash-Laufwerk schreibgeschützt?**

■ **Ist auf dem USB-Flash-Laufwerk ausreichend freier Speicherplatz vorhanden?**

Öffnen Sie den Bildschirm *Save* und stellen Sie als Gerät ein USB-Flash-Laufwerk ein. Überprüfen Sie, ob der in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigte freie Speicherplatz 0,0 KB beträgt.

[UTILITY] → *Contents* → *Save*

■ **Verwenden Sie ein USB-Flash-Laufwerk, das auch wirklich mit diesem Instrument kompatibel ist?**

Unter der folgenden URL finden Sie eine Liste der USB-Geräte, deren Kompatibilität mit diesem Instrument bestätigt wurde.

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

Auf dem Bildschirm gibt es schwarze (nicht leuchtende) oder weiße (immer leuchtende) Punkte.

+

■ **Dies ist eine typische Eigenschaft von Farb-LCDs und stellt keine Fehlfunktion dar.**

Wiederherstellen der werkseitigen Voreinstellungen (*Initialize All Data*)

ACHTUNG

Wenn die *Initialize All Data*-Funktion ausgeführt wird, werden alle Performances und Songs im User-Speicher, die Sie gespeichert haben, sowie die *Utility*-Einstellungen für alle Tastatur-Einstellungen mit deren Standardwerten überschrieben. Achten Sie darauf, keine wichtigen Daten zu verlieren. Es empfiehlt sich daher, regelmäßig Backup-Kopien (Sicherungen) auf einem USB-Flash-Laufwerk zu erstellen.

1. Öffnen Sie das Settings-Display unter [UTILITY] → **Settings** → **System**.

Dadurch wird das Settings-Display für das gesamte Instrument angezeigt.

2. Tippen Sie auf [Initialize All Data].

Es erscheint ein Display zur Bestätigung.

Um den Vorgang abubrechen, tippen Sie im Display auf die Taste *Cancel No*, oder drücken Sie die Taste [DEC/NO]-Taste auf dem oberen Bedienfeld.

3. Tippen Sie auf die Schaltfläche [Initialize Yes] im Display, oder drücken Sie die [INC/YES]-Taste auf dem oberen Bedienfeld.

Der *Initialize All Data*-Vorgang wird ausgeführt.

