



PROFESSIONAL SAMPLER

A W 0 0 0 0

Upgrade-Guide für Version 2

Benutzung dieses Upgrade-Guides

Dieser Guide beschreibt die neuen Features und die abweichende Bedienung, die die Version 2 des Professional Samplers A3000 mit sich bringt. Bitte benutzen Sie diesen Guide als Ergänzung zu Ihrer Bedienungsanleitung, welche die Version 1 beschreibt.

Zeichen

- Für Querverweise auf andere Seiten verwendet diese Anleitung die folgenden beiden Symbole.
 - ☞ *xx* Verweist auf eine Seite in der Bedienungsanleitung.
 - *xx* Verweist auf eine andere Seite dieses Upgrade-Guides.
- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Guide dienen lediglich zur Veranschaulichung und können von dem tatsächlichen Aussehen Ihres Instruments abweichen.

Wichtige Informationen über den Kauf von SIMM-Speicher für den A3000

Es werden nicht alle im Handel erhältlichen SIMMs unterstützt. Bevor Sie SIMMs kaufen, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (Liste am Ende der Bedienungsanleitung) um Rat. Beachten Sie, daß Yamaha nicht für die Fehlfunktion von 3rd-Party-SIMMs verantwortlich ist.

SIMM-Typ und SIMM-Konfiguration

- Es müssen 72-pin SIMMs mit einer Zugriffszeit von 70 ns oder weniger verwendet werden. Die SIMM-Modulgröße kann 4 MB, 8 MB, 16 MB oder 32 MB betragen. Der A3000 ist zur Verwendung mit 32-Bit-SIMMs ausgelegt, akzeptiert aber auch die Installation von 36-Bit-SIMMs (Paritätstyp).
- Achten Sie beim Kauf von SIMMs darauf, daß das SIMM nicht mehr als 18 Speicherchips pro Modul enthält. (SIMMs mit mehr als 18 Chips funktionieren nicht richtig im A3000.)
- SIMMs müssen immer paarweise installiert werden; d.h. es können sowohl zwei als auch vier installiert werden, aber nicht drei. Beide Module in einem Paar müssen die gleiche Speicherkapazität haben.
- Werksseitig ist der A3000 mit 2 MB Samplingspeicher ausgestattet und kann bis auf 128 MB zugreifen. Wenn also z.B. ein Paar 32-MB-SIMMs hinzugefügt wird, kann der verfügbare Sampling-Speicher auf insgesamt ($2 + 32 \times 2 =$) 66 MB vergrößert werden. Wenn dagegen vier 32-MB-SIMMs installiert werden, ergibt sich eine Größe des Sampling-Speichers von 128 MB (und die ursprünglichen 2 MB werden praktisch deaktiviert).
- Yamaha empfiehlt den Erwerb von SIMMs, die dem JEDEC-Standard entsprechen.
 - * JEDEC (Joint Electron Devices Engineering Council) definiert Standards für Anschlußkonfigurationen in elektronischen Geräten.

Die Reproduktion urheberrechtlicher Software für andere Zwecke als den persönlichen Gebrauch kann gesetzswidrig sein.



PROFESSIONAL SAMPLER **A3000**

Upgrade-Guide für Version 2

Vielen Dank für den Kauf des Professional Samplers A3000, Version 2, von Yamaha. Diese neue Version bietet noch umfangreichere Funktionen und Fähigkeiten als sein Vorgänger. Der A3000 Version 2 ist ein einzigartiges Werkzeug für eine Vielzahl professioneller Anwendungen in der Musik.

Bitte lesen Sie diesen Guide durch, um alles über die Möglichkeiten der Version 2 zu erfahren. Bewahren Sie diesen Guide für zukünftiges Nachschlagen zusammen mit Ihrer A3000-Bedienungsanleitung auf.

Inhalt

Kapitel 1 Neue Funktionen

Wichtige neue Funktionen	6
Andere neue Funktionen	9

Kapitel 2 Upgrade-Referenzhandbuch

Systemübergreifende Änderungen	14
Änderungen im PLAY MODE	16
Änderungen im EDIT-Modus	28
Änderungen im Recording-Modus	34
Änderungen im DISK-Modus	36
Änderungen im UTILITY-Modus	37

Anhang

Neue Fehlermeldung	42
Änderungen im MIDI-Datenformat	43

1

Kapitel 1 **Neue Funktionen**

Wichtige neue Funktionen

Dieser Abschnitt faßt die wichtigsten Änderungen zusammen, die in der Version 2 realisiert wurden. Für genaue Informationen über diese Funktionen lesen Sie bitte die angeführten Seiten.

Features für das Sound Design

Version 2 enthält viele neue Parameter, die sich auf den Sound beziehen: neue Filter, neue LFOs, neue Effekteinstellungen usw.. Bitte bedenken Sie, daß diese Funktionen nur für Geräte der Version 2 gelten. Samples und Programs, die diese Features nutzen, werden u. U. nicht richtig wiedergegeben, wenn sie auf einem Gerät der Version 1 übertragen werden.

Zehn neue Filtertypen → 32

Version 2 besitzt zehn zusätzliche Filtertypen: LowPass3, Peak1, Peak2, 2Peaks, 2Dips DualLPFs, LPF+Peak, DualHPFs, HPF+Peak und LPF+HPF. Dadurch haben Sie insgesamt 16 Filtertypen, mit denen Sie noch weitaus vielfältigere Sound-Variationen erzeugen können.

Program-LFO → 26, 27

Ein neuer *Program LFO* (Niederfrequenzoszillator) kann die Programmparameter und den Sound aller Samples dieses Programs modulieren. Der Program-LFO kann extern über MIDI-Clock gesteuert werden, so daß Sie die LFO-Frequenz in Echtzeit steuern können.

Random Pan, Random Cutoff Frequency und Random Q/Width → 31, 32

Sie können jetzt die Werte des Panoramas, der Filter-Cutoff-Frequenz und der Filterbandbreite Q/Width zufällig variieren lassen, so daß sich der Sound und die Stereoposition mit jeder Note ändern.

Verwendung von Notenummer und Velocity als Standard-»Controller« → 25, 33

Diese sind so eingestellt, daß die gewählten Parameter ihren Wert dynamisch je nach Tonhöhe und Anschlagstärke der gespielten Noten ändern.

Größere Auswahl an Controller-Parametern → 25, 33

Bei der Version 2 sind noch mehr Parameter über Controller steuerbar. Auf Program-Ebene hat die Version 2 einen Parameter für die Stereo-Basisbreite der Effekte (Effect Width) und für den Program-LFO-Anteil (Program LFO Depth). Auf Sample-Ebene verfügt die Version 2 über die Parameter Filter EG Level, Cutoff-Frequency Distance und Filter Gain.

Effect Sends zu den Assignable Outputs → 24

Bei der Version 1 konnte der Effekt-Sound nur an den Hauptausgängen gehört werden. Bei Version 2 können Sie das Effektsignal an beliebige der Ausgänge des A3000 senden: an die Main-Ausgänge, die Assignable-Ausgänge sowie die Digitalausgänge.

Neue Effektkonfigurationen → 24

Bei Version 2 gibt es zwei neue Verschaltungsfolgen der Effektblöcke: 1/2→3 und 1→2←3.

Verbesserungen der Bedienung

Noch einfacheres Easy Edit → 24

Bei Version 2 sind die Easy-Edit-Parameter auf acht Anzeigen gruppiert, so daß sie leichter aufzufinden und einzustellen sind. Die Version 2 besitzt außerdem drei neue Parameter: Cutoff-Frequency Distance, Filter Gain und AEG Decay Rate.

Wert auf Knopfdruck zurücksetzen → 14

Sie können jetzt jeden markierten Parameter sofort auf 0 setzen, indem Sie den entsprechenden Knopf drücken. Wenn Sie den Knopf nochmals drücken, kehren Sie zum vorher eingestellten Wert zurück. Durch diese Funktion können die erzeugten Sounds ganz einfach mit zwei verschiedenen Einstellungen verglichen werden.

Sample-Selektion durch Drehen am Knopf 1 → 14

Bei Version 1 konnte durch Drehen am Knopf 1 nur die Anzeige umgeschaltet werden. Bei Version 2 können Sie einstellen, ob dieser Knopf die Anzeige oder die Sample-Selektion umschalten soll. Mit der Sample-Selektion können Sie während der Bearbeitung die Samples schnell umschalten. Bei jedem Umschalten des Samples erscheint der Name des neuen Samples kurz auf dem Display.

Verbesserte Eingabe von Buchstaben → 15

Der Paste-Buffer merkt sich anstatt einem jetzt vier Namen. Die Anzeige bei der Zeicheneingabe bietet jetzt eine CAPS-Funktion (Umschaltung GROSS-/kleinbuchstaben) und eine neue Funktion namens JUMP (springt zu verschiedenen Stellen des Alphabets).

Verbesserter MIDI-to-Sample-Betrieb → 16, 40

Mit der Funktion MIDI-to-Sample können Sie das in Bearbeitung befindliche Sample durch Spielen von Noten auf einer angeschlossenen Tastatur ändern. Version 2 verbessert entscheidend die Anwendbarkeit dieser Funktion.

Datenspeicherung auf mehreren Floppys → 14

Bei Version 1 waren Speichervorgänge auf Disketten durch deren Kapazität begrenzt. Version 2 kann Daten auf mehrere Disketten verteilen, so daß die Speichermenge unbegrenzt ist.

Besserer Hard-Disk-Support → 15

Version 2 unterstützt Festplattengrößen bis 8 GB (Partitionsgröße 1 GB). Der Plattenzugriff ist schneller als bei Version 1.

Besserer Support für fremde Datenformate → 36

Die Version 2 bietet erhöhte Kompatibilität für CD-ROMs und Festplatten anderer bekannter Sampler.

Neue Bearbeitungsfunktionen

DIVIDE LOOP → 20

Zerschneidet automatisch den Loop-Bereich eines bestehenden Samples und verteilt die Stücke über die Tastatur, so daß Sie diese in jeder beliebigen Reihenfolge spielen können. Ideal für die Erzeugung neuer Breakbeat-Variationen.

REMIX LOOP → 30

Eine einfache Art, neue Breakbeats zu erzeugen. Zerschneidet den Loop-Bereich eines bestehenden Samples, nimmt einige »intelligente« Einstellungen vor und arrangiert die Stücke neu. Probieren Sie, bis das gewünschte Ergebnis erzielt ist und speichern Sie die neue Loop als neues Sample.

Sample-Kopierfunktion Stereo-to-Mono → 18

Sie können jetzt ein Stereo-Sample als monaurales Sample wiedergeben, indem Sie beide Kanäle mischen, oder nur einen der Kanäle behalten.

ARRANGE PROGRAM und ARRANGE SAMPLE BANK → 18, 19

Diese neuen Befehle ordnen die Samples des selektierten Programs oder der Sample-Bank automatisch neu zu. Samples werden aufeinanderfolgenden Tasten auf der Tastatur zugewiesen.

MOVE → 20

Dieser neue Befehl verschiebt Samples aus einem Program in eine Sample-Bank, von einer Sample-Bank in ein Program oder von der einen Sample-Bank in eine andere. Mit der »Freeze«-Option können Sie die Easy-Edit-Einstellungen des Programs (oder die Bank-Level-Einstellungen der Bank) auf die Samples übertragen, so daß diese Informationen beim Verschieben mit übertragen werden.

Andere neue Funktionen

Auf den nächsten drei Seiten geht es um zusätzliche Features. Einige dieser Features erweitern Ihre kreativen Möglichkeiten, andere vereinfachen die Arbeit. Bitte beachten Sie für weitere Informationen auch hier die angegebenen Seiten.

PLAY-Modus

- Sie können jetzt das Kopierziel direkt auf der Copy-COMMAND-Anzeige angeben. (→ 17)
- Auf der Anzeige SETINIT können Sie jetzt die aktuellen Einstellungen des Programs oder die Werkseinstellungen des A3000 als Program-Voreinstellungen wählen. (Die Auswahl der Werkseinstellungen stand bei Version 1 nicht zur Verfügung.) (→ 17)
- Mit dem neuen Befehl EXPORT können Sie Samples im AIFF-Format auf Disketten speichern. (→ 22)
- Der neue Befehl »Freeze Program« überträgt die EasyEdit-Einstellungen des Programs auf die Samples des Programs und der Sample-Banks. (→ 22)
- Knopf 5 erlaubt nun auf der Page PLAY | SAMPLE SmpSel vier Operationen: SAVE (Sample oder Bank speichern), NEWBNK (Bank erzeugen), DELETE (Sample oder Bank löschen) und DUPL (Sample oder Bank duplizieren). (→ 23)
- Auf den Effekt-Anzeigen des Programs gibt es nun Parameter für Effektanteil und Ausgangszuordnung des Effektsignals. (→ 24)
- Sie können jetzt eine exponentielle Interpretation von Controller-Daten angeben (Version 1 bot nur die lineare Interpretation). (→ 25)
- Unter Standardbedingungen beginnt die Sample-Wiedergabe beim Note-On und endet beim Note-Off. Bei Version 2 können Sie diese Funktionsweise ändern, so daß Note-Offs ignoriert werden und jeder neue Note-On-Befehl automatisch den letzten Note-On-Befehl beendet. (→ 26)

EDIT-Modus

- Es ist jetzt möglich, den Kurventyp von Loop-Crossfades festzulegen. (→ 28)
- Auf der Anzeige SETINIT können Sie jetzt die aktuellen Einstellungen des Samples oder die Werkseinstellungen des A3000 als Sample-Voreinstellungen wählen. (Die Auswahl der Werkseinstellungen stand bei Version 1 nicht zur Verfügung.) (→ 29)
- Der neue Befehl »Freeze Sample Bank« überträgt die Einstellungen einer Sample-Bank auf die enthaltenen Samples. (→ 29)

- Die Loop-Start- und -End-Adressen bleiben jetzt nach einem Resampling-Vorgang erhalten. (→ 28)
- Mit dem neuen Befehl namens »Copy Parameters« können Sie die Parameter-Einstellungen einzelner Samples oder Samples einer Sample Bank in eine andere Bank kopieren. (→ 29)
- Auf der Anzeige EDIT | TRIM/LOOP Wave bietet Knopf 5 jetzt zwei Operationen: EXTRACT und NORM (»Normalize«). (→ 30)
- Auf der Anzeige EDIT | MAP/OUT KeyRnge können Sie jetzt die Werte Low Key oder High Key so einstellen, daß sie sich nach den Original-Bereichseinstellungen richten (und darauf fixiert werden). (→ 31)
- Der Parameter Velocity Sensitivity (auf der Anzeige Velocity Range) akzeptiert jetzt Einstellungen von -127 bis +127 (anstatt von -63 bis +63 in Version 1). (→ 31)
- Sie können jetzt eine exponentielle Interpretation von Controller-Daten angeben (Version 1 bot nur die lineare Interpretation). (→ 33)
- Die Drehfunktion Coarse auf der Anzeige Pitch unter EDIT | MAP/OUT wirkt sich jetzt auch auf Sample Banks aus.

RECORDING-Modus

- Auf den Anzeigen »Recording Standby« und »Recording-in-progress« erscheint nun eine Pegelanzeige. (→ 34)
- Mit einer neuen PAUSE-Funktion können Sie bei der Aufnahme einer Sample-Serie eine Pause einlegen. (→ 34)
- Sie können den A3000 so einstellen, daß er eine Sample-Serie einer eigenen Sample-Bank zuordnet. (→ 34)
- Die Anzeige REC | SETUP KeyRnge enthält einen neuen Parameter namens Map. Wenn Sie diesen Parameter auf »auto« stellen, ordnet der A3000 die aufgenommenen Samples automatisch zu. (→ 35)
- In der Anzeige der Aufnahme-Effekte wurde der Parameter »Width« (Stereo-Basisbreite) mit aufgenommen. (→ 35)
- Die Einstellung monitor on/off wird jetzt im nicht-flüchtigen Speicher gespeichert, so daß diese beim Aus- und Einschalten nicht zurückgesetzt wird. (→ 35)

DISK-Modus

- Es steht jetzt eine »Quick«-Formatierung für Disketten zur Verfügung. (→ 36)
- Die Namen von Samples, Sequenzen, Volumes sowie importierten Dateien werden jetzt alphabetisch angezeigt.

UTILITY-Modus

- Ein neuer Befehl »Create Oscillators« erzeugt automatisch Samples mit Oszillator-Grundwellenformen. (→ 37)
- Knopf 5 erlaubt nun auf der Anzeige UTILITY | SEQUENCE SeqSel drei Operationen: NEW (neue Sequenz erzeugen), SAVE (Sequenz speichern) und DELETE (Sequenz löschen). (→ 37)
- Wenn Sie beginnen, in einer Sequenz aufzunehmen, die nicht leer ist, fragt der A3000 nach Bestätigung, bevor er die ursprünglichen Sequenzdaten überschreibt. (→ 38)
- Die Taste ASSIGNABLE unterstützt jetzt zwei weitere Operationen: MIDI-to-Sample ein-/ausschalten und Knopf-Controller-Funktion und Funktionstasten-Wiedergabe ein-/ausschalten. (→ 38)
- Die Funktion SYSTEM enthält jetzt eine neue Setup-Anzeige für die AUDITION-Taste. (→ 39)
- Sie können jetzt die Modus- und Funktionstasten auf unabhängigen Betrieb einstellen (so daß Sie die Tasten in beliebiger Reihenfolge drücken können, während Sie sich durch die Matrix bewegen.) (→ 39)
- Die Anzeige Memory Status zeigt jetzt sowohl den freien Speicherplatz als auch den Gesamtspeicher an. (→ 39)
- Version 2 besitzt einen größeren Parameter-Speicherbereich.



Kapitel 2

Upgrade-Referenzhandbuch

Systemübergreifende Änderungen

Speichern und Laden auf mehreren Disketten

☞ 81

Version 2 kann jetzt Volumes auf mehrere Disketten aufgeteilt speichern. Speichervorgänge auf Disketten sind daher nicht mehr auf die Kapazität einer Diskette begrenzt.

Wenn der A3000 während des Speicherns bemerkt, daß der Platz auf der Diskette nicht ausreicht, erscheint im Display die Frage, ob Sie den Speichervorgang auf weiteren Disketten fortsetzen möchten. Wenn Sie dies möchten, antworten Sie mit OK auf diese Meldung und befolgen Sie die weiteren Anweisungen.

Sie müssen die Disketten nicht vorher formatieren. Der A3000 kann neue Disketten formatieren, ohne den Speichervorgang abubrechen.

Disketten, auf denen ein zusammenhängendes Volume gespeichert wurde, besitzen ein spezielles Format und müssen als Einheit behandelt werden. Sie können im DISK-Modus auf diesen Disketten keine einzelnen Samples oder Programs erkennen, oder zusätzliche Daten auf diesen Disketten speichern. Beim Laden müssen Sie ebenfalls wieder das ganze Volume laden.

Beim Speichern benennt der A3000 jede Diskette mit gleichem Namen und angehängter Nummer. Da die Namen der einzelnen Objekte auf der Diskette nicht erkennbar sind, sollte ein beschreibender Name für die Diskette gewählt werden.

Laden des Volumes: Legen Sie die erste Diskette ein, rufen Sie die Funktion DISK | VOLUME auf und laden Sie das Volume wie gewohnt. Legen Sie die weiteren Disketten ein, so wie Sie im Display dazu aufgefordert werden.

Wert des markierten Parameters ändern

☞ 87

Wenn Sie den Wert eines markierten Parameters ändern, können Sie diesen sofort auf +0 stellen, indem Sie auf den Knopf drücken. Wenn Sie den Knopf nochmals drücken, kehrt der Parameter auf den ursprünglichen Wert zurück. Wenn der ursprüngliche Wert z. B. -49 beträgt, ändert er sich beim Drücken auf den Knopf zu +0; durch erneutes Drücken kehrt er zu -49 zurück. Wenn Sie den Wert auf diese Weise auf +0 gestellt haben und dann auf eine andere Anzeige schalten, geht der ursprüngliche Wert (im Toggle-Pufferspeicher) verloren.

Beachten Sie, daß es einige wenige Anzeigen gibt, bei denen das Drücken des Knopfes eine andere Funktion auslöst und nicht in dieser Weise benutzt werden kann.

Drehfunktion von Knopf 1

☞ 86

Bei Version 1 konnten Sie die Drehfunktion von Knopf 1 benutzen, um die Anzeige innerhalb der gewählten Funktion umzuschalten. Bei Version 2 haben Sie zwei Optionen:

1. Sie können Knopf 1 so einstellen, daß er die Anzeige wählt. (Entspricht Version 1).
2. Sie können Knopf 1 so einstellen, daß er den Sample wählt, der bearbeitet werden soll. Bei jeder Neuwahl erscheint der neue Sample-Name etwa eine Sekunde lang in der oberen Anzeigezeile

Um die Drehfunktion von Knopf 1 zuzuweisen, gehen Sie auf die Anzeige Keys unter UTILITY | SYSTEM.

Beachten Sie, daß Sie die Funktionstasten benutzen müssen, um die Anzeigen umzuschalten, wenn Sie Knopf 1 für die Sample-Auswahl eingestellt haben.

Neue Features für Namen

 **88**

```

PQRSTU [SteelDrum ]
←--→  <+ENTER> ▶PASTE  >EXIT  >OK

```

- Der »Pufferspeicher« von Knopf 3 speichert jetzt die letzten vier Namen, die Sie eingegeben hatten (Version 1 merkte sich nur den jeweils letzten Namen). Nachdem Sie Knopf 3 auf PASTE gestellt haben, können Sie den Knopf so oft wie nötig drücken, um durch insgesamt fünf Namen zu schalten: die vier Namen im Pufferspeicher und den »fünften« Namen, der ursprünglich auf der Anzeige zu sehen war.
- Knopf 3 kann jetzt auch als Umschalter zwischen Groß- und Kleinbuchstaben benutzt werden. Drehen Sie den Knopf, bis CAPS selektiert ist, und drücken Sie dann den Knopf, um das aktuelle Zeichen (den Buchstaben an der Cursor-Position) zwischen GROSS- und kleinschreibung umzuschalten.
- Knopf 3 besitzt auch eine neue Sprungfunktion (Jump), mit der Sie schneller durch die verfügbaren Zeichen navigieren können. Drehen Sie den Knopf, bis JUMP selektiert ist, und drücken Sie dann den Knopf, um zu bestimmten Positionen in der Liste der Zeichen zu springen (1 → A → a → 1 ...). Sie können dann am Knopf 2 drehen, um das gewünschte Zeichen zu wählen.
- Es erscheint jetzt ein 7-Zeichen-»Fenster« der Zeichenliste oben links im Display. Das gewählte Zeichen erscheint direkt über dem nach oben weisenden Pfeil oberhalb von Knopf 2.

Festplattenunterstützung

- Der A3000 unterstützt jetzt Festplattengrößen bis zu 8 GB. Die Partitionsgröße beträgt 1 GB. (Um z. B. eine 8-GB-Platte zu benutzen, muß diese in 8 Partitionen unterteilt werden.)
- Der allgemeine Festplattenzugriff wurde beschleunigt. Für schnellste Ladegeschwindigkeit schalten Sie die Funktion Play&Load ab (in der Anzeige DskMode bei DISK | DISK). (→ 36)

Änderungen im PLAY MODE

PLAY – Program/Sample-Auswahl

 95

```
Pgm001: "Pgm 001 "      SmpSolo MIDI→Smp
        "sine wave      "      off      upper
```

Zu dieser speziellen Anzeige gelangen Sie wie gewohnt von jeder Anzeige aus (Ausnahme: Befehlsanzeigen) mit Knopf 1. Diese Anzeige ist Teil des PLAY-Modus, kann aber im Gegensatz zu anderen Anzeigen direkt aus allen Modi und Funktionen heraus angesprungen werden.

- Sie können jetzt von dieser Seite aus auch die Befehlsanzeigen direkt anwählen (mit der Taste Command).
- Die MIDI → Smp-Funktion (MIDI-to-Sample) von Knopf 5 arbeitet jetzt in solchen Fällen besser, in denen eine bestimmte Note mehreren Samples zugewiesen ist. Bei Version 1 war keine Vorhersage möglich, welches der Samples die Note zur Bearbeitung auswählen würde. Bei Version 2 selektiert die Note die betreffenden Samples nacheinander. Zudem können Sie wählen, ob diese Funktion eher Objekte höherer Kategorie wählt (»upper«; freie Samples und Sample Banks) oder niedrigerer Kategorie (»lower«; nur Samples, keine Sample Banks).

Genauer gesagt: der Parameter MIDI → Smp bietet jetzt drei Einstellungen: off, upper, und lower (bei Version 1 gab's nur off und on). Die Einstellung off schaltet die Funktion aus, wie bei Version 1. Die Einstellung »upper« hat »freistehende« Samples und Sample Banks zum Ziel, in der Einstellung »lower« werden nur Samples selektiert (Sample Banks werden ignoriert). Es folgen einige Beispiele.

- Angenommen, Sie wählen »upper«, und die Note C3 spielt einen Sound bestehend aus Sample A, Sample B und Sample Bank C; Sample Bank C enthält die Samples X und Y. In diesem Fall bewirkt mehrmaliges Spiel der Note C3 folgende Selektionen:
Sample A → Sample B → Sample Bank C → Sample A ...
- Wenn Sie für die gleiche Zuordnung der Samples und Banks »lower« wählten, bewirkte mehrmaliges Spiel der Note C3 folgende Selektionen:
Sample A → Sample B → Sample X → Sample Y → Sample A...

Der neue Parameter `layerSelection` in der Anzeige Smp bei UTILITY | MIDI MIDI legt fest, ob die hier beschriebene sequentielle Anwahl von Samples in Layers (1) nur auf dieser Anzeige funktioniert oder (2) auf allen Anzeigen, in denen die MIDI → Smp-Eingabe aktiv ist. (→ 40)

PLAY - COMMAND-Taste - COPY [Kopieren] 102

Command	001:"Pgm 001 "	→002:"Pgm 002 "
↔>COPY	Effect1	Effect2

- Sie können jetzt Knopf 3 benutzen, um die zu kopierenden Objekte anzugeben. Sie können wählen, ob alle Parameter (AllParam), nur die Sample-Zuordnungen und Easy-Edit-Daten (Merge) oder die Einstellungen eines der Effektblöcke (Effect1, Effect2 oder Effect3) kopiert werden sollen. Bedenken Sie dabei, daß der Kopiervorgang mit »AllParam« den gesamten Inhalt des Zielspeicherplatzes überschreibt. Wenn Sie Merge wählen, fügt der A3000 alle Samples und Sample Banks des Quell-Programs auf das Ziel-Program, (indem die ToPgm-Schalter eingeschaltet werden), und kopiert die Easy-Edit-Einstellungen dieser Samples und Banks.
- Knopf 2 wählt das Program, das kopiert werden soll (Knopf 3 kann dafür jetzt nicht mehr benutzt werden), und Knopf 4 wählt das Ziel-Program (wofür Knopf 5 nicht mehr benutzt werden kann). Wenn Sie die Einstellungen eines Effektblocks kopieren möchten, benutzen Sie Knopf 5, um den Ziel-Effektblock der Einstellungen anzugeben.
- Sie können diese Funktion auch benutzen, um die Effektdaten von einem Block in einen anderen Block des gleichen Programs zu kopieren: wählen Sie einfach das gleiche Program bei »Source« und bei »Destination«, und stellen Sie verschiedene Werte für die Quell- und Ziel-Effektblöcke ein.

PLAY - COMMAND-Taste - SETINIT [Initialisierung wählen] 104

Command	[EFFECT]	[SETUP]	[CONTROL]
↔>SETINIT	off	off	off

Die Parameter EFFECT, SETUP und CONTROL können jetzt auf off, current oder factory gestellt werden (Version 1 bot nur off und on).

Wenn Sie »current« (aktuelle) wählen, speichert der A3000 die aktuellen Werte als Voreinstellung des Programs. (Dies entspricht der Einstellung on bei Version 1.) Wählen Sie »factory« (werksprogrammiert), speichert der A3000 die Werkseinstellungen als Voreinstellung des Programs.

PLAY – COMMAND-Taste – ARNG_PGM [Program arrangieren]

Command	Ch	Area	MapFrom	Key
➔ARNG_PGM	1	C-2(→G 8)	C 1+	white

Dies ist ein neuer Befehl. Der Befehl kann von jeder Funktion des PLAY-Modus' aus aufgerufen werden.

Mit diesem Befehl können Sie die Samples eines Programs automatisch auf der Tastatur neu arrangieren (neu zuordnen). Der Befehl ordnet die Samples aufsteigend aufeinanderfolgenden Tasten der Tastatur zu, ein Sample pro Taste. Die Samples werden nach deren »Low«-Tastaturbereichseinstellung sortiert.

Beachten Sie, daß der Befehl keinen Einfluß auf die Sample Banks des Programs hat.

- Drücken Sie Knopf 1, um den Befehl auszuführen.
- Knopf 2 wählt den MIDI-Empfangskanal. Der Befehl arrangiert nur diejenigen Samples, die auf dem Kanal liegen. Wenn Sie den Wert auf »all« stellen, arrangiert der Befehl alle Samples (außer denen, die durch die Einstellung des Knopfes 3 ausgeschlossen wurden.)
- Knopf 3 wählt den Bereich der Samples, die für das Arrangieren ausgewählt werden sollen. Beachten Sie, daß Sie nur die »Low«-Note auswählen können; die »High«-Note ist auf G8 fixiert. Der A3000 ordnet nur diejenigen Samples neu zu, deren gesamter Tastaturbereich (Key Range) in den hier eingestellten Bereich fällt. Der A3000 ordnet also keinen Sample neu zu, dessen low-Einstellung unter dem hier eingestellten Notenwert liegt.
- Knopf 4 wählt die Anfangsnote für die Neuordnung. Der A3000 ordnet den ersten Sample (den Sample mit der niedrigsten »Low«-Einstellung) dieser Note zu, den nächsten Sample der nächst höheren Note usw.
- Knopf 5 bestimmt, ob Samples allen Tasten (all) oder nur den weißen Tasten (white) zugeordnet werden sollen.

PLAY – COMMAND-Taste – DUPL [Duplizieren] 107

Command	Side	"Snare Ambience"	To
➔DUPL	L/R	"Snare Ambience"	"Snare Ambience"

Wenn Sie ein Stereo-Sample duplizieren möchten, können Sie jetzt Knopf 2 benutzen, um die Art der Duplizierung zu wählen.

- L/R Duplizierung des Stereo-Samples ohne Änderungen (Erzeugung eines neuen Stereo-Samples).
- L+R Mischung der beiden Kanäle des Stereo-Samples (Erzeugung eines monauralen Samples).
- L Nur den linken Kanal kopieren (Erzeugung eines monauralen Samples).
- R Nur den rechten Kanal kopieren (Erzeugung eines monauralen Samples).

PLAY – COMMAND-Taste – ARNG_SB [Sample Bank arrangieren]

Command	Ch	Area	MapFrom	Key
⇨ARNG_SB	1	C-2(→G 8)	C 1→	white

Dies ist ein neuer Befehl. Der Befehl kann von jeder Funktion des PLAY-Modus' aus aufgerufen werden.

Mit diesem Befehl können Sie die Samples der selektierten Sample Bank automatisch auf der Tastatur neu arrangieren (neu zuordnen). Der Befehl ordnet die Samples aufsteigend aufeinanderfolgenden Tasten der Tastatur zu, ein Sample pro Taste. Die Samples werden nach deren »Low«-Tastaturbereichseinstellung sortiert.

- Drücken Sie Knopf 1, um den Befehl auszuführen.
- Knopf 2 wählt den MIDI-Empfangskanal. Der Befehl arrangiert nur diejenigen Samples, die auf dem Kanal liegen. Wenn Sie den Wert auf »all« stellen, arrangiert der Befehl alle Samples (außer denen, die durch die Einstellung des Knopfes 3 ausgeschlossen wurden.)
- Knopf 3 wählt den Bereich der Samples, die für das Arrangieren ausgewählt werden sollen. Beachten Sie, daß Sie nur die »Low«-Note auswählen können; die »High«-Note ist auf G8 fixiert. Der A3000 ordnet nur diejenigen Samples neu zu, deren gesamter Tastaturbereich (Key Range) in den hier eingestellten Bereich fällt. Der A3000 ordnet also keine Sample neu zu, dessen Low-Einstellung unter dem hier eingestellten Notenwert liegt.
- Knopf 4 wählt die Anfangsnote für die Neuzuordnung. Der A3000 ordnet den ersten Sample (den Sample mit der niedrigsten »Low«-Einstellung) dieser Note zu, den nächsten Sample der nächst höheren Note usw.
- Knopf 5 bestimmt, ob Samples allen Tasten (all) oder nur den weißen Tasten (white) zugeordnet werden sollen.

PLAY – COMMAND-Taste - MOVE [Sample verschieben]

Command	Type	SampleBank	
⇨MOVE	Pgm→	0"Drum Kit	"

Dies ist ein neuer Befehl. Der Befehl kann von jeder Funktion des PLAY-Modus' aus aufgerufen werden.

Mit diesem Befehl verschieben Sie Samples aus einer Sample Bank in das gewählte Program, aus dem gewählten Program in eine Sample Bank oder von einer Sample Bank in eine andere.

Wenn dieser Vorgang irgend einen Sample oder eine Sample Bank betrifft, der/die auch von einem anderen Program benutzt wird, ersetzt der A3000 diese Samples mit »Duplikaten«, bevor er die Verschiebung ausführt (so daß die Original-Samples und Sample Banks im anderen Program unverändert bleiben).

- Drücken Sie Knopf 1, um die Verschiebung auszulösen.
- Knopf 2 wählt die Art des Vorgangs. Wenn Sie »Pgm →« wählen, verschiebt der Befehl alle freien Samples des Programs (alle Samples, die keiner Sample Bank zugeordnet sind) in die angegebene Sample Bank. Wenn Sie »Pgm (Freeze) →« wählen, tut der Befehl das gleiche, stellt jedoch zusätzlich die Samples so ein, daß sie die Easy-Edit-Funktionen des Programs reflektieren. Wenn Sie »Pgm ←« wählen, zieht der Befehl alle Samples aus der gewählten Sample Bank und ordnet sie dem Program zu (als freie Samples). »Pgm ← (Freeze)« entspricht »Pgm ←«, in diesem Fall stellt der Befehl jedoch alle Samples nach den Einstellungen der Sample Bank ein, bevor sie dem Program zugeordnet werden. Wenn Sie »SB → SB« wählen, verschiebt der Befehl alle Samples einer Sample-Bank in die andere.
- Benutzen Sie die Knöpfe 3, 4 und 5, um die jeweilige Quell- (Source) und Ziel- (Destination) Sample Bank anzugeben.

PLAY – COMMAND-Taste – LOOPDIV [Loop unterteilen]

Command	Division	Length	MapFrom	Key
⇨LOOPDIV	1/ 8	200%	C 1→	white

Dies ist ein neuer Befehl. Dieser Befehl kann von der SAMPLE-Funktion des PLAY-Modus' aus erreicht werden.

Mit diesem Befehl können Sie den Loop-Bereich des gewählten Samples in eine angegebene Anzahl von Einzelsamples unterteilen, die aufeinanderfolgenden Tasten zugewiesen werden. Sie können diese Stücke dann auf der Tastatur in beliebiger Reihenfolge spielen.

Der Befehl arbeitet folgendermaßen: er reproduziert den geloopten Teil des selektierten Samples als eine Series kleinerer Samples, ordnet diese kleineren Samples einer Sample Bank zu und verteilt sie auf aufeinanderfolgende Tasten auf der Tastatur. Die Wellenformdaten bleiben dabei unbeeinflusst; die kleineren Samples beziehen sich immer auf die Wellenformen des Original-Samples. (Die Wellenform bleibt im Speicher, auch dann, wenn Sie das Original-Sample löschen. Um die Original-Wellenform selbst zu löschen, müssen Sie sowohl den Original-Sample sowie alle kleinen Samples löschen.)

- Die Startadressen der neuen Samples sind so eingestellt, daß der Sample jeweils an aufeinanderfolgenden Teilen im Loop-Bereich des Original-Samples beginnt (der »Loop-Bereich« ist der Bereich zwischen Loop-Start- und Loop-Endadresse des Original-Samples). Angenommen, der Loop-Bereich beginnt bei Adresse 0 und hat eine Länge von 1000, und Sie unterteilen diesen Bereich in 10 Stücke. Das erste der neuen (kleinen) Samples beginnt dann bei 0, das zweite bei 100, das dritte bei 200 usw.

- Die Endadressen der neuen Samples werden mit Knopf 3 festgelegt (siehe unten).
- Der Loop-Modus der neuen Samples ist auf »vorwärts, keine Schleife« (- - - →) eingestellt. Die Loop-Start- und Loop-End-Adressen jedes neuen Samples werden auf die gleichen Werte gestellt wie die Wave-Start- und Wave-End-Adressen des Samples gesetzt, die sich wie folgend beschrieben ergeben.
- Der Befehl ordnet der neuen Sample-Bank den Namen Div SmpBank x zu, wobei x eine aufsteigende Nummer bedeutet.
- Drücken Sie Knopf 1, um den Befehl auszuführen.
- Drehen Sie am Knopf 2, um die Anzahl der kleineren Samples einzustellen (Anzahl der Teile), die erzeugt werden sollen. Der Befehl teilt den Loop-Bereich des Original-Samples in die angegebene Anzahl von Stücken auf und erzeugt neue Samples, die jeweils ein Stück dieses Bereiches spielen.
- Drehen Sie am Knopf 3, um die Länge der neuen Samples einzustellen: entweder auf »ToEnd« (bis zum Ende) oder einen prozentualen Wert (von 10% bis 800%, in 10%-Schritten). Wenn Sie Knopf 3 auf »ToEnd« stellen, spielen alle Samples bis zum Ende des Original-Samples (d. h. die Endadressen werden auf den Wert der Loop-End-Adresse der Original-Wellenform gestellt). Wenn Sie Knopf 3 auf $x\%$ stellen, wählt der A3000 die Endadressen so, daß der Abstand zwischen Start- und Endadresse des Samples ($x\%$) entspricht $(\text{Länge des Loop-Bereichs des Original-Samples})/(\text{Anzahl der Teilstücke})$. Die neuen Samples haben untereinander immer gleiche Längen. Wenn Sie Knopf 3 z. B. auf 100% stellen, wird der gesamte Loop-Bereich ohne Überlappung überdeckt. Wenn Sie Knopf 3 auf weniger als 100% einstellen, entstehen gleich lange Lücken im gesamten Loop-Bereich. Wenn Sie den Wert über 100% einstellen, überlappen sich die Samples (wieder um die jeweils gleiche Länge). Der bzw. die Sample(s) (je nach Einstellung) am Ende des Loop-Bereiches werden kürzer, da die Loops die Endadresse der Original-Wellenform erreichen können, bevor sie in der eingestellten Länge abgespielt wurden.
- Knopf 4 wählt die Anfangsnote für die Tastaturzuordnung der neuen Samples. Der A3000 ordnet den ersten Sample der hier eingestellten Note zu, den nächsten Sample der nächsthöheren Note usw.
- Knopf 5 bestimmt, ob Samples allen Tasten (all) oder nur den weißen Tasten (white) zugeordnet werden sollen.

PLAY – COMMAND-Taste – EXPORT [Sample exportieren]

Command	Sample	
^>EXPORT	"saw up	"

Dies ist ein neuer Befehl. Dieser Befehl kann von der SAMPLE-Funktion des PLAY-Modus' aus erreicht werden.

Mit diesem Befehl können Sie einen Sample im AIF-Format exportieren (speichern). Diese Datei können Sie dann in einem Computer laden und mit einer Vielzahl kommerzieller oder Shareware-Programmen weiterbearbeiten.

Wenn Sie eine Sample Bank wählen, exportiert der A3000 alle Samples der Bank.

Bedenken Sie, daß beim Export die Parametereinstellungen des Samples nicht mit übertragen werden können. Obwohl es möglich ist, das AIF in den A3000 zu laden, werden dabei nicht die ursprünglichen Einstellungen des Samples geladen.

- Drücken Sie Knopf 1, um den Befehl auszuführen.
- Wählen Sie mit Knopf 2 oder Knopf 3 den Sample oder die Sample Bank, die Sie exportieren möchten.

Beachten Sie, daß hierbei alle Daten auf eine Diskette passen müssen. Ein Export auf mehrere Disketten ist nicht möglich.

PLAY – COMMAND-Taste – FREZ_PGM [Program einfrieren]

Command	Type	Sample	
^>FREZ_PGM	Smp	"sine wave	"

Dies ist ein neuer Befehl. Dieser Befehl kann von der EASY-EDIT-Funktion des PLAY-Modus' erreicht werden.

Der Befehl »friert« den Sound des Programs ein, indem die meisten der Easy-Edit-Einstellungen direkt auf die Samples und Sample Banks des Programs übertragen werden. Der Befehl ändert also die Samples und Banks so, daß der momentan eingestellte Easy-Edit-Sound zum Basis-Sound wird.

Dieser Befehl funktioniert nur bei freien Samples und Sample Banks. Er hat keine Auswirkungen auf einzelne Samples, die sich innerhalb von Sample Banks befinden.

Nach der Übertragung initialisiert der Befehl die Easy-Edit-Einstellungen. Beachten Sie, daß die folgenden Easy-Edit-Einstellungen nicht übertragen (und nicht initialisiert) werden können. (Unter bestimmten Umständen können verschiedene andere Einstellungen ebenfalls von der Übertragung ausgeschlossen werden.)

Bei einem Sample: Parameter MIDICtl (MIDI Control).

Bei einer Sample Bank: Parameter MIDICtl; Feineinstellung der Tonhöhe Fine (Anzeige Pitch); Tastaturbereichsparameter RngShft, LoLimit und HiLimit (Anzeige KeyLimit).

- Drücken Sie Knopf 1, um den Befehl auszuführen.
- Drehen Sie am Knopf 2, um anzugeben, ob Sie nur einen einzelnen Sample (Smp) oder alle Samples und Sample Banks des Programs (allSmp) bearbeiten möchten.
- Wenn Sie mit Knopf 2 Smp gewählt haben, benutzen Sie Knopf 3, um den Sample oder die Sample Bank auszuwählen, die verändert werden soll.

PLAY – PROGRAM – PgmSel [Program wählen] 110

```
[Pgm001] Program
PgmSel 001:"Pgm 001 " >SAVE >ALL
```

Bei Version 1 bringt Sie ein Druck auf Knopf 4 (SAVE) oder 5 (ALL) zu einer speziellen Anzeige. Bei Version 2 bringen Sie diese Tasten zur Standard-Befehlsanzeige SAVE.

Wenn Sie Knopf 4 (SAVE) drücken, wird die Art der Speicherung (Save Type) automatisch auf Pgm gestellt. Wenn Sie Knopf 5 (ALL) drücken, wird diese auf AllPgm(wp) gestellt.

PLAY – SAMPLE – SmpSel [Sample wählen] 112

```
[Pgm001] Sample ToPgm
▼SmpSel "sine wave " off ▶SAVE
```

- Sie können Knopf 5 drehen, um einen von vier Vorgängen zu wählen. Durch Drücken des Knopfes wird der Vorgang ausgeführt. Die Vorgänge sind:

SAVE	Sprung zur Standard-Befehlsanzeige SAVE.
NEWBNK	Sample Bank erzeugen.
DELETE	Gewählten Sample oder Bank löschen.
DUPL	Gewählten Sample oder Bank duplizieren.
- Wenn Sie, um ToPgm auf off zu schalten, Knopf 4 drehen, während Easy Edit-Einstellungen aktiv sind, fragt Version 2 nach, bevor die Zuordnung des Samples aufgehoben wird.

PLAY – SAMPLE – ToBank [Sample einer Bank zuweisen] 115

Wenn Sie einen Sample wählen, der bereits einem Program oder einer anderen Sample Bank zugewiesen ist, erscheint die folgende Anzeige nach Drücken von Knopf 5 (ADD).

```
Sample is used in Pgm or SmpBank.
"Snare Ambience *" >EXIT ▶DUPL&ADD
```

Durch Drehen des Knopfes können Sie jetzt einen der beiden Vorgänge auswählen, durch Drücken des Knopfes wird der Vorgang ausgelöst.

- | | |
|----------|---|
| DUPL&ADD | Der Sample wird dupliziert und die Kopie wird der gewählten Sample Bank zugewiesen. |
| MOVE&ADD | Der Sample wird aus dessen Program oder Sample Bank entfernt und in die gewählte Bank verschoben. |

PLAY – EASY EDIT

👉 119

```
[Pgm001] Level Pan BRecvCh
↓Mix +0(100) +0( +0) =Smp
```

Version 2 gruppiert die Easy-Edit-Parameter auf einer Reihe von Anzeigen, so daß Sie einfacher damit arbeiten können. Außerdem sind ein paar Parameter dazugekommen.

Die Easy-Edit-Anzeigen und Parameter sind wie folgt organisiert.

Anzeige	Parameter
Mix	Level, Pan, MIDI Receive Channel
Output	Main Output, Main Out Level, Assignable Output, Assignable Out Level
Filter	Cutoff, Distance, Q/Width, Gain
Pitch	Coarse, Fine
AEGRate	AEG Attack Rate, Decay Rate, Release Rate
KeyLimit	Key Range Shift, Key Low Limit, Key High Limit, Key Crossfade
Vellimit	Velocity Low Limit, Velocity High Limit, Velocity Crossfade
Mode&Ctl	Poly/Mono, Portamento, Alternate Group, MIDI Control

PLAY – EFFECT – EfType

👉 121

```
[Pgm001]Effect1 2 3 Connect
↓EfType Scratch Chorus Room 1/2+3
```

Knopf 5 bietet zwei neue Verschaltungen: ; 1/2 → 3 und 1 → 2 ← 3.

1/2 → 3	Der Ausgang des Effektblocks 2 wird durch Effektblock 3 geführt. Effektblock 1 arbeitet unabhängig.
1 → 2 ← 3	Die Ausgänge der Effektblöcke 1 und 3 werden durch Effektblock 2 geführt.

PLAY – EFFECT – In&Out1, In&Out2

👉 126

Die In&Out-Anzeige der Version 1 wurde in In&Out1 umbenannt, und die Anzeige In&Out2 wurde hinzugefügt.

Diese neue Anzeige können Sie benutzen, um die Basisbreite (Width) und die Ausgangszuordnung jedes der Effektblöcke festzulegen.

```
[Pgm001]Effect# Width Output
↓In&Out2 1: +63 ASL&R
```

- Knopf 3 stellt die Basisbreite des Effekts ein (Stereo-Erweiterung).
- Knopf 4 wählt das Ausgangsziel des Effekts. Bei Version 1 wurden die Effektsignale immer zu den Stereo-Ausgängen des A3000 geführt. Bei Version 2 können Sie das Signal zu den Stereo-Ausgängen, zu einem beliebigen Assignable-Ausgangspaar oder zum Digitalausgang führen. Beachten Sie, daß diese Einstellung nicht für Effektblöcke verfügbar ist, dessen Ausgang zu einem anderen Effektblock geroutet wird (was wiederum mit dem Parameter Connect in der EfType-Anzeige bei PLAY | EFFECT eingestellt wird).

PLAY - SETUP - ADOut [Output-Einstellungen für A/D-Eingangssignal] 134

```
[Pgm001] MainOut   Level AsgnOut AsLevel
^ADOut  Ef1-Scratch 64    off     64
```

Die Anzeige *MainOut* über Knopf 2 wurde leicht verändert. Wenn Sie einen Effekblock als Ausgangsziel wählen, wird jetzt im Display sowohl der Block (Ef1, Ef2 oder Ef3) als auch der Effektyp angezeigt, der diesem Block momentan zugewiesen ist. Version 1 zeigte nur den Block an (Effect1, Effect2 oder Effect3).

PLAY - CONTROL - PgmCtl1 [Program-Controller-Einstellungen 1] 136

```
[Pgm001]Matrix#  Device  Function
vPgmCtl1    1: ProgramLFO  EF3   :Width
```

- Knopf 3 bietet drei zusätzliche Werte: Note Number, Velocity und ProgramLFO.
- Der *Program LFO* ist ein neues Feature der Version 2. Um den Program LFO so einzustellen, daß er einen bestimmten Parameter moduliert, stellen Sie einfach Knopf 3 auf ProgramLFO und drehen dann Knopf 4 oder 5, um den Parameter zu wählen. (Der Program LFO selbst wird auf den Seiten PgmLFO1 und PgmLFO2 bei PLAY | CONTROL eingestellt; siehe unten.)

Beachten Sie, daß Sie auf dieser Anzeige nicht ProgramLFO wählen können, wenn Wave (Wellenform; auf PgmLFO1) auf Saw oder Square gestellt ist.

- Bei Version 1 zeigte der Bereich bei Knopf 3 nur die Controller-Nummer. Bei Version 2 wird hier die Controller-Nummer und die dazugehörige Bezeichnung angezeigt (falls vorhanden). Wenn Sie einen Knopf als Controller eingestellt haben, erscheint der Name des Knopfes und der Sendekanal neben der Controller-Nummer (073/K4(5) würde z. B. bedeuten, daß Knopf 4 als Controller 073 fungiert, der auf Kanal 5 sendet).
- Die Knöpfe 4 und 5 besitzen vier neue Parameter: EF1:Width, EF2:Width, EF3:Width und PgmLFODepth. Die ersten drei legen die Basisbreite der Effektblöcke 1 bis 3 fest. PgmLFODepth steuert den Anteil des Program LFO.

PLAY - CONTROL - PgmCtl2 [Program-Controller-Einstellungen 2] 139

```
[Pgm001]Matrix#  Type  Range
vPgmCtl2    1: +ofst(-exp) +32
```

Knopf 3 bietet zwei neue Einstellungen, +ofst(-exp) und -ofst(+exp). Genau wie die Einstellung +offset bewirken auch diese beiden Einstellungen, daß der A3000 empfangene Controller-Werte zu entsprechenden Werten des Wertebereiches umwandelt {0 bis Range}. Der Unterschied besteht darin, daß +offset eine lineare Umwandlung bewirkt, +ofst(-exp) erzeugt eine exponentiell wachsende Änderung in Richtung niedrigerer Controller-Werte, ofst(+exp) erzeugt eine exponentiell wachsende Änderung in Richtung höherer Werte.

PLAY – CONTROL – Reset [Controller zurücksetzen]  141

```
[Pgm001] MIDICH Ct1Reset NoteOn
#Reset      1:      on      normal
```

Zusätzlich zum eigentlichen Zweck kann diese Anzeige jetzt auch zur Einstellung des Note On-Modus benutzt werden. Knopf 4 wählt den Modus für den angegebenen MIDI-Kanal: normal oder toggle.

normal Der Empfang eines Note On Events startet die Note. Empfang eines Note Off Events stoppt die Note.

toggle Note Off Events werden ignoriert. Jedes neue Note On Event schaltet die Wiedergabe jeder Note aus, die durch das vorhergehende Note On Event gestartet wurde. (Es kann nur eine Note zur Zeit erklingen.)

PLAY – CONTROL – PgmLFO1 [Einstellungen 1 des Program LFO]

```
[Pgm001] Wave Sync Tempo Cycle
#PgmLFO1 Sine manual 120 Jx8
```

Der Program LFO ist ein neues Feature der Version 2. Die Anzeigen für den Program LFO befinden sich in der CONTROL-Funktion des PLAY-Modus'.

Der Program LFO wendet die gleiche Modulationsgeschwindigkeit auf alle Samples eines Programs an. Auf den Anzeigen PgmCtl1 bei PLAY | CONTROL und SmpCtl1 bei EDIT | MIDI/CTRL wählen Sie die Parameter aus, die moduliert werden sollen. (Zur Auswahl stellen Sie Device auf ProgramLFO und stellen dann bei Function den gewünschten Parameter ein.)

Bedenken Sie, daß der Program LFO nicht arbeitet, während der eingebaute Sequenzer des A3000 benutzt wird.

- Knopf 2 wählt die LFO-Wellenform. Stellen Sie den Wert immer dann auf off, wenn Sie keinen Program LFO im aktuellen Program verwenden möchten. Wenn Sie die Wellenform auf Saw oder Square einstellen, sind die Einstellungen des Program LFO auf der Anzeige PgmCtl1 bei PLAY | CONTROL nicht mehr wirksam. (Die Einstellungen des Program LFO der Anzeige SmpCtl1 bei EDIT | MIDI/CTRL bleiben aktiv.)
- Knopf 3 legt fest, wodurch die LFO-Geschwindigkeit bestimmt wird. Wenn Sie manual wählen, richtet sich die Geschwindigkeit nach den lokalen Einstellungen Tempo und Cycle der Knöpfe 4 und 5. (Ein LFO-Durchlauf entspricht der Zeitspanne des gewählten Notenwerts beim eingestellten Tempo.) Wenn Sie MIDI wählen, wird die LFO-Geschwindigkeit zu einer externen MIDI-Clock synchronisiert. In diesem Fall hat Knopf 4 keine Wirkung, und Knopf 5 stellt den Notenwert des Durchlaufs ein (der LFO-Durchlauf entspricht der Zeitspanne des gewählten Notenwerts im Tempo der empfangenen MIDI-Clock).

PLAY – CONTROL – PgmLFO2 [Einstellungen 2 des Program LFO]

[Pgm001]	InitPhase	ERstCh	ERstNote
^PgmLFO2	0°	1	C 3

- Knopf 2 wählt die Anfangs-Phasenlage des LFO. Wenn Sync auf MIDI eingestellt ist, fällt diese Phase mit dem Startzeitpunkt der per MIDI-Clock ausgelösten Note zusammen. Bei der Einstellung Sync = manual wird der LFO rückgesetzt. Beachten Sie, daß die Reset-Bedinungen durch Knöpfe 3 und 4 festgelegt werden, siehe unten.
- Knopf 3 wählt den MIDI-Kanal, der zum Rücksetzen des LFO dient. Sie können den Wert auf off stellen (Reset deaktiviert); auf audition (der Reset wird durch Drücken der Taste AUDITION ausgelöst); auf 1 bis 16 (der Reset wird durch Note On Events auf dem angegebenen MIDI-Kanal ausgelöst), oder Bch (der Reset wird durch Note On Events auf dem Basis-MIDI-Empfangskanal ausgelöst).
- Mit Knopf 4 kann eine spezifische Note gewählt werden, die den Reset erzeugt. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Knopf 3 auf 1 bis 16 oder auf Bch gestellt ist. Sie können jede beliebige einzelne Note der Tastatur wählen (C-2 bis G8), oder Sie können alle Noten (all) wählen. Ein Reset wird erzeugt, wenn ein Note On Event der angegebenen Note auf dem MIDI-Kanal empfangen wird, der durch Knopf 3 eingestellt wurde.
- Es wird empfohlen, die hier eingestellte Note nur als Reset-Schalter, d. h. nicht zum Spielen von Samples, zu benutzen. Obwohl es möglich ist, mit dieser Note sowohl den Reset auszulösen, als auch Samples darauf zu spielen, kann doch die Zeitverzögerung der Wiedergabe störend empfunden werden.

Änderungen im EDIT-Modus

EDIT – COMMAND-Taste – REVERT [Wiederherstellen] 149

```
Command      Sample
⇌>REVERT    ( "triangle      " )
```

Diese Anzeige zeigt jetzt auch den Namen des gewählten Samples oder der Sample Bank an.

EDIT – COMMAND-Taste – NORM [Normalize] 150

```
Command      Sample
⇌>NORM       ( "triangle      " )
```

Diese Anzeige zeigt jetzt auch den Namen des für die Normalize-Funktion gewählten Samples.

EDIT – COMMAND-Taste – RESMPL – TmStrch [Resampling – Time Stretch] 151

```
Command      Func Length(      8.242) Accuracy
⇌>RESMPL    TmStrch →  8.000( 97%) normal
```

Bei Version 1 wurde die Länge immer in Adressen-Einheiten angezeigt. Bei Version 2 können Sie die Länge auch in Schlägen oder Zeiteinheiten anzeigen lassen, indem Sie den Parameter EndType (auf der Anzeige Config bei EDIT | TRIM/LOOP) auf beats oder time einstellen.

Im Gegensatz zu Version 1 merkt sich die Version 2 jetzt die Loop-Start- und -Endadresse vor dem Resampling.

EDIT – COMMAND-Taste – REVERS [Reverse] 157

```
Command      Sample
⇌>REVERS    ( "triangle      " )
```

Diese Anzeige zeigt jetzt auch den Namen des für die Umkehrfunktion gewählten Samples.

EDIT – COMMAND-Taste – LOOPXFD [Loop Crossfade] 158

```
Command      Width  Curve  Area
⇌>LOOPXFD    20%  -exponent sustain
```

- Der Parameter Area wurde von Knopf 3 zu Knopf 4 verschoben.
- Knopf 3 wird jetzt benutzt, um die crossfade-Kurve zu wählen (Überblendung). Für Informationen über die Kurveneinstellungen lesen Sie in der Bedienungsanleitung über die Anzeige 156.

EDIT - COMMAND-Taste - SETINIT [Initialisierungs-Parameterwerte festlegen] 160

Command	Type	Sample
↵>SETINIT	current<	"triangle")

Mit Version 2 können Sie die Art der Initialisierung festlegen: current oder factory.

current	Es werden die aktuell eingestellten Werte des Samples als Voreinstellung benutzt.
factory	Es werden die werksseitigen Voreinstellungen des A3000 benutzt.

Wenn Sie durch Drehen am Knopf current wählen, wird der Name des gewählten Samples angezeigt.

EDIT - COMMAND-Taste - FREZ_SB [Sample Bank einfrieren]

Command	Type	LPMode
↵>FREZ_SB	param&LPMode	---->

Dies ist ein neuer Befehl. Dieser Befehl kann von jeder Funktion des EDIT-Modus aus erreicht werden.

Der Befehl »friert« den Sound der Sample Bank ein, indem die Parametereinstellungen der Bank direkt auf die Samples innerhalb der Bank übertragen werden. Nach diesem Vorgang initialisiert der Befehl alle Einstellungen der Sample Bank.

- Drücken Sie Knopf 1, um den Befehl auszuführen.
- Wählen Sie mit Knopf 2 oder 3 die Funktionsweise. Sie können aus folgenden drei Möglichkeiten wählen.

param:	Die Einstellungen werden wie oben beschrieben kopiert.
LP Mode:	Ändert den Loop-Modus aller Samples auf den Modus, der bei Knopf 4 eingestellt ist (kopiert keine Einstellungen).
param&lpMode:	Nach dem Kopiervorgang der Parameterwerte wird der Loop-Modus aller Samples auf den Modus gebracht, der mit Knopf 4 eingestellt wurde.

EDIT - COMMAND-Taste - COPY_PRM [Parameter kopieren]

Command	"saw UP" To
↵>COPY_PRM	("sine wave")

Dies ist ein neuer Befehl. Dieser Befehl kann von jeder Funktion des EDIT-Modus aus erreicht werden.

Der Befehl kopiert die Parameterwerte eines bestimmten Samples oder einer Sample Bank auf den aktuell gewählten Sample bzw. die aktuell gewählte Bank.

Alle Einstellungen werden kopiert, mit Ausnahme der folgenden:

Original Key, Fine Tune, Key Range Low, Key Range High, Loop Mode, Wave Addresses, Loop Addresses

Wählen Sie mit Knopf 2 oder 3 den Sample bzw. die Bank, dessen/deren Parameterwerte kopiert werden sollen.

EDIT – TRIM/LOOP – Wave [Wellenform Bearbeiten] 164

```
[Pgm001] Start      End      Step
^Wave      854      73119   x100   ▶EXTRACT
```

Knopf 5 hat zwei neue Funktionen: EXTRACT (Extrahieren) und NORM (Normalize). Drehen Sie den Knopf, um die Funktion zu wählen, und drücken Sie den Knopf zum Ausführen der Funktion.

EDIT – TRIM/LOOP – LoopRmx [Loop Remixen]

```
[Pgm001] Orig: "Drum Beats 1" [---]
^LoopRmx Type=1 Vari=A ▶REMIX▶
```

Dies ist ein neuer Befehl. Dieser Befehl kann von der Funktion TRIM/LOOP des EDIT-Modus aus erreicht werden.

Dieser Befehl erzeugt ein neues Loop-Muster, indem das bestehende Loop-Muster auseinandergenommen und neu aufgeteilt wird. Dadurch können Sie aus Ihren Drum-Loop-Samples sehr effektiv neue Drum-Loops erzeugen. Diese Funktion arbeitet am besten mit 1- oder 2-taktigen Loops.

Der Befehl erzeugt eine vorübergehende Neuordnung des Loop-Bereichs des Samples (der Wellenformbereich zwischen den Loop-Start- und Loop-End-Adressen). Wenn Ihnen die umarrangierte Loop gefällt, können Sie diese als neuen Sample speichern. Wenn nicht, lösen Sie die Funktion einfach nochmal aus.

Für gute Ergebnisse sollten Sie darauf achten, daß die Loop-Adressen des Original-Samples rhythmisch genau eingestellt sind, bevor Sie den Remix starten.

Knopf 2 (Type) und Knopf 3 (Vari) stellen die allgemeinen Parameters des »intelligenten« Zufalls-Remix. Die Einstellung Type bestimmt den Loop-Anteil, der geändert werden soll, und Vari (Variation) wählt die Stärke der Änderung (wobei Variation A im allgemeinen die geringsten und D die größten Änderungen bewirkt). Verschiedene Kombinationen bei der Werte erzeugen deutlich verschiedene Ergebnisse.

Stellen Sie zunächst Knopf 2 und 3 auf geeignete Werte. Sie können dann am Knopf 4 drehen, um das Lautsprechersymbol  ein- oder auszuschalten. Drücken Sie dann Knopf 4, um das neue Muster zu erzeugen.

Wenn Sie das Symbol  eingeschaltet haben, spielt der A3000 das neue Muster sofort. Unabhängig von der Einstellung des Symbols, können Sie die neue Loop mit der Taste AUDITION beliebig oft abspielen.

Wenn Ihnen die neue Loop nicht gefällt, können Sie Knopf 4 drücken, um eine weitere Kombination generieren zu lassen. Es wird jedesmal ein neues Muster erzeugt (auch wenn Sie Type und Vari unverändert lassen). Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die Loop gefällt.

Wenn Ihnen die Loop gefällt, drücken Sie Knopf 5, um diese als neuen Sample zu speichern. Der A3000 erzeugt den Namen des neuen Samples durch Anhängen einer aufsteigenden Nummer (die Nummer in Klammern oben rechts im Display) an den Originalnamen. Der Original-Sample bleibt unverändert.

EDIT – MAP/OUT – KeyRnge [Tastaturbereich]  170

```
[Pgm001] ⑆OrigKey  ⑆Low    ⑆High  KeyXfd
⑆KeyRnge  F#3      =Orig  =Orig  off
```

Die Parameter Low und High der Knöpfe 3 und 4 bieten jetzt zusätzlich den Wert =Orig.

- Drehen Sie Knopf 3 ganz nach links, um den Parameter Low auf =Orig zu stellen. In dieser Einstellung entspricht die tiefste spielbare Note (Low Key) der Originaltonhöhe des Samples.
- Drehen Sie Knopf 4 ganz nach rechts, um den Parameter High auf =Orig zu stellen. In dieser Einstellung entspricht die höchste spielbare Note (High Key) der Originaltonhöhe des Samples.

EDIT – MAP/OUT – VelRnge [Velocity-Bereich]  172

```
[Pgm001] ⑆Low    ⑆High  VelXfd  VelSense
⑆VelRnge  0      127    off     +127
```

Der Parameter VelSens bei Knopf 5 unterstützt jetzt Werte zwischen -127 und +127 (-63 bis +63 bei Version 1).

EDIT – MAP/OUT – Lvl&Mode [Pegel & Modus]  174

```
[Pgm001] Level  Pan  Poly/Mono Porta
⑆Lvl&Mode 100  Rnd  Poly      off
```

Für den Parameter Pan bei Knopf 3 wurde der Wert Rnd (»Random«) hinzugefügt. Wenn Sie den Pan-Wert auf Rnd stellen, ändert sich die Panoramaposition jeder angeschlagenen Note zufällig.

EDIT – MAP/OUT – Output  176

```
[Pgm001] MainOut  Level AsgnOut  AsLevel
⑆Output  Ef1-Scratch 127    off      127
```

Die Anzeige MainOut oberhalb Knopf 2 wurde leicht verbessert. Wenn Sie einen Effekt block als Ausgangsziel bestimmen, zeigt das Display sowohl den Effektblock (Ef1, Ef2 oder Ef3) als auch den Effekttyp an, der bei diesem Block gewählt ist. Version 1 zeigte nur den Block an (Effect1, Effect2 oder Effect3).

EDIT – FILTER – Filter

 **182**

[Pgm001]	Type	Cutoff	Distance	Q/Width
↕Filter	2Peaks	62	+19	4

Version 2 enthält die folgenden, zusätzlichen Filtertypen (Werte von Type; Knopf 2).

LowPass3	Tiefpaßfilter #3
Peak1	Emphasis bei einer angegebenen Frequenz
Peak2	Emphasis bei einer angegebenen Frequenz
2Peaks	Emphasis bei zwei angegebenen Frequenzen
2Dips	De-emphasis bei zwei angegebenen Frequenzen
DualLPFs	Doppelte Tiefpaßfilter
LPF+Peak	Tiefpaßfilter kombiniert mit Peak-Filter
DualHPFs	Doppelte Hochpaßfilter
HPF+Peak	Hochpaßfilter kombiniert mit Peak-Filter
LPF+HPF	Tiefpaßfilter kombiniert mit Hochpaßfilter

Bedenken Sie, daß Sie bei Anwahl eines der sieben oben aufgeführten Filter zwei Frequenzen einstellen müssen. Benutzen Sie Knopf 3 (Cutoff), um die erste der Frequenzen einzustellen. Mit dem neuen Parameter Distance (Knopf 4) stellen Sie die zweite Frequenz als (positiven oder negativen) Abstand (»Distance«) von der ersten Frequenz ein. Beim Abstand 0 sind die Frequenzen genau gleich. (Bei den Filtertypen LPF+Peak, HPF+Peak und LPF+HPF wählt der Cutoff-Wert die Frequenz des links angezeigten Filters, Distance bestimmt die Frequenz des rechts angezeigten Filters.)

Bei Version 1 regelte Knopf 4 den Parameter FltGain. Bei Version 2 befindet sich dieser Parameter bei Knopf 5 der Anzeige FltSens.

EDIT – FILTER – FltSens [Empfindlichkeit des Filters]

 **184**

[Pgm001]	Vel→Cutoff	Vel→Q/Width	FltGain
↕FltSens	Rnd1	Rnd5	+0

- Den Parametern Vel → Cutoff und Vel → Q/Width der Knöpfe 2 und 4 wurden fünf neue Zufallseinstellungen, Rnd1 bis Rnd5, zugeordnet. Diese Werte können Sie wählen, indem Sie den Knopf ganz nach rechts (über +63 hinaus) drehen. Jeder der Werte bewirkt, daß der entsprechende Parameter (die Frequenz oder die Bandbreite; Q/Width) bei jedem Anschlagen einer Note zufällig um den eingestellten Wert variiert, wobei Rnd1 die geringsten Änderungen erzeugt, Rnd5 die stärksten.
- Knopf 3 kann nicht mehr benutzt werden, den Parameter Vel → Cutoff einzustellen. Auch die Funktion von Knopf 5, Parameter Vel → Q/Width, ist eingestellt.
- Knopf 5 wählt jetzt den Parameter FltGain (Filterverstärkung). Bei Version 1 befand sich dieser Parameter in der Anzeige Filter (siehe Seite 182 der Bedienungsanleitung).

EDIT - MIDI/CTRL - SmpCtl1 [Sample-Controller-Einstellungen 1] 210

[Pgm001]Matrix#	Device	Function
#SmpCtl1 1:	ProgramLFO	FEG Level

- Knopf 3 bietet drei zusätzliche Werte: Note Number, Velocity und Program LFO.
- Der *Program LFO* ist ein neues Feature der Version 2. Um den Program LFO so einzustellen, daß er einen bestimmten Parameter moduliert, stellen Sie einfach Knopf 3 auf Program LFO und drehen dann Knopf 4 oder 5, um den Parameter zu wählen. (Der Program LFO selbst wird auf den Seiten PgmLFO1 und PgmLFO2 bei PLAY | CONTROL eingestellt; siehe unten.)
- Bei Version 1 zeigte der Bereich Device nur die Controller-Nummer. Bei Version 2 wird hier die Controller-Nummer und die dazugehörige Bezeichnung angezeigt (falls vorhanden). Wenn Sie einen Knopf als Controller eingestellt haben, erscheint der Name des Knopfes und der Sendekanal neben der Controller-Nummer (073/K4(5) würde z. B. bedeuten, daß Knopf 4 als Controller 073 fungiert, der auf Kanal 5 sendet).
- Knöpfe 4 und 5 besitzen drei neue Parameter: FEG Level (Filter-Hüllkurvenanteil), CutoffDistanc (Abstand zwischen Filterfrequenzen) und Filter Gain.

EDIT - MIDI/CTRL - SmpCtl2 [Sample-Controller-Einstellungen 2] 213

[Pgm001]Matrix#	Type	Range
#SmpCtl2 1:	+ofst(-exp)	+32

Knopf 3 bietet zwei neue Einstellungen, +ofst(-exp) und -ofst(+exp). Genau wie die Einstellung +offset bewirken auch diese beiden Einstellungen, daß der A3000 empfangene Controller-Werte zu entsprechenden Werten des Wertebereiches umwandelt {0 bis Range}. Der Unterschied besteht darin, daß +offset eine lineare Umwandlung bewirkt, +ofst(-exp) erzeugt eine exponentiell wachsende Änderung in Richtung niedrigerer Controller-Werte, ofst(+exp) erzeugt eine exponentiell wachsende Änderung in Richtung höherer Werte.

Änderungen im Recording-Modus

REC - RECORD - Record 223

```
[ Pgm001 ]----- 106s(† 106s)
Record                >OPTIMIZE  >GO
```

Die Anzeigen »Recording Standby« und »Recording in Progress« wurden verändert. Beide besitzen jetzt eine Pegelanzeige, und oben rechts wird die Originaltonhöhe (Original Key) angezeigt, die der aufgenommene Sample erhalten wird.

Im Aufnahmebetrieb New+ (Anzeige Target unter RECORD | SETUP) erscheint in der Standby-Anzeige über Knopf 3 der Befehl PAUSE. Durch Drücken dieses Knopfes können Sie den Standby-Betrieb auf Pause schalten. Wenn Sie wieder bereit sind, können Sie den Standby-Betrieb durch Drücken von Knopf 4 wieder fortsetzen (Continue).

REC - SETUP - Target 230

```
[ Pgm001 ]Sample      ToPgm
†Target  New+  "_NewSample  " NewSB
```

Wenn Knopf 2 auf New+ gestellt ist, bietet Knopf 5 (ToPgm) drei Einstellungen: off, on und NewSB. Wenn Sie NewSB wählen, ordnet der A3000 alle aufgenommenen Samples dieser Series einer neuen Sample Bank zu.

REC – SETUP – KeyRnge [Tastaturbereich]  **232**

```
[Pgm001] Map    #OrigKey #Low    #High
#KeyRnge manual C 3    =Orig  =Orig
```

```
[Pgm001] Map    #OrigKey Key
#KeyRnge auto   C 1    white
```

Bei Knopf 2 gibt es den neuen Parameter *Map*. Dieser wählt die Methode, nach der neu aufgenommene Samples zugewiesen werden: *manual* oder *auto*.

Wenn Sie *manual* wählen, können Sie mit Knopf 3 die Originaltonhöhe einstellen, Knöpfe 4 und 5 stellen die Werte *Low* und *High Key* ein. Beachten Sie, daß die Werte *Low Key* und *High Key* jetzt auch auf *=Orig* (Originaltonhöhe des Samples) eingestellt werden können. Um den *Low*-Wert auf *=Orig* zu stellen, drehen Sie Knopf 4 ganz nach links. Um den *High*-Wert auf *=Orig* zu stellen, drehen Sie Knopf 5 ganz nach rechts.

Bei *auto* können Sie mit Knopf 3 die Originaltonhöhe einstellen. Der A3000 stellt die Werte *High* und *Low Key* automatisch entsprechend der Originaltonhöhe ein, so daß der spielbare Bereich aus genau einer Note besteht.

Wenn Sie bei *auto* eine Sample-Serie aufnehmen, ordnet der A3000 jeden neuen Sample automatisch aufsteigenden Tasten auf der Tastatur zu. Mit Knopf 4 bestimmen Sie, ob die Samples nur den weißen (*white*) oder allen Tasten zugewiesen werden sollen (*all*).

REC – EFFECT – In&Out1, In&Out2  **240**

Die Anzeige *In&Out* der Version 1 wurde zu *In&Out1* umbenannt, und eine Anzeige namens *In&Out2* wurde hinzugefügt.

Auf dieser neuen Anzeige können Sie die Stereo-Basisbreite für jeden Aufnahmeeffekt einstellen.

```
[Pgm001] RecEf#  Width
#In&Out2   1:    +63
```

Knopf 3 stellt die Stereoerweiterung ein.

REC – MONITOR – Monitor  **243**

```
[Pgm001] Output  Level    Monitor
#Monitor Stereo  100    off
```

Der A3000 erhält jetzt die Einstellung *Monitor* (Knopf 5) im nicht-flüchtigen Speicher, so daß die Einstellung sich auch nach dem Ausschalten nicht verändert.

Änderungen im DISK-Modus

DISK – COMMAND-Taste – FD-FMT

☞ 258

Command	Type	Name
^>FD_FMT	Quick	"New FD"

Die Formatierungs-Anzeige für Disketten enthält jetzt einen neuen Befehl für die Schnellformatierung (Quick). Mit diesem Befehl können Sie eine Diskette, die bereits mindestens einmal formatiert wurde, sehr schnell formatieren (initialisieren).

Wenn Sie diese Funktion bei einer noch nicht formatierten Diskette auslösen, informiert Sie der A3000 darüber, daß eine normale Formatierung notwendig ist und fragt, ob Sie fortfahren möchten. Wenn Sie fortfahren, müssen Sie außerdem die Art der Diskette angeben (2HD oder 2DD).

DISK – DISK – DskMode [Disk-Modus]

[Pgm001]TopPartition	Play&Load
^DskMode 16	enable

Dies ist eine neue Anzeige. Sie erreichen sie über die Funktion DISK | DISK (DskMode ist die letzte Anzeige dieser Funktion).

Mit Knopf 1 (TopPartition) können Sie mit partitionierten Festplatten und CD-ROMs arbeiten, die für fremde Sampler hergestellt wurden. Der Parameter wählt die Nummer der ersten Partition, auf die der A3000 zugreifen soll. Der Wert hat keine Bedeutung, wenn Sie mit Medien arbeiten, die für den A3000 formatiert bzw. hergestellt wurden.

Knopf 4 (Play&Load) wählt, ob der A3000 während des Ladens in der Lage sein soll, Samples wiederzugeben oder nicht. Stellen Sie hier on ein, um gleichzeitiges Laden und Spielen zu ermöglichen, oder auf off zum Abschalten der Funktion. Beachten Sie, daß in der Einstellung on die Ladezeit sich verlängert. Außerdem sinkt die Polyphonie des A3000 während des Ladevorgangs auf 32 Stimmen.

Änderungen im UTILITY-Modus

UTILITY – COMMAND-Taste – CREATE_OSC [Oszillatoren erzeugen]

```
Command
>CREATE_OSC
```

Dies ist ein neuer Befehl. Diesen Befehl erreichen Sie über die MASTER-Funktion des UTILITY-Modus'.

Dieser Befehl erzeugt automatisch die folgenden sieben »Oszillator«-Samples: sine wave, saw up, triangle, square, pulse 1, pulse 2 und pulse 3. Um den Befehl auszulösen, drücken Sie Knopf 1.

Beachten Sie, daß der Befehl für bereits bestehende, gleichnamige Samples keine Oszillator-Samples erzeugt.

UTILITY – PANEL PLAY – KnobSet 292

```
[Pgm001] Knob#  Device  Ctrl  T-ch
#KnobSet  2:073/K4( 5)  on   AUDITION
```

Die Reihenfolge der Parameter der Knöpfe 3 bis 5 wurde geändert: Knopf 3 wählt jetzt das Device, Knopf 4 schaltet die Controller-Funktion ein/aus (Ctrl), und Knopf 5 wählt den Sendekanal (T-ch).

- Bei Version 1 zeigte das Feld Device nur die Controller-Nummer. Bei Version 2 werden jetzt die Controller-Nummer und das zugehörige »Device« angezeigt (wenn vorhanden). Wenn Sie einen Knopf als Controller eingestellt haben, erscheint der Name des Knopfes und der Sendekanal neben der Controller-Nummer (073/K4(5) würde z. B. bedeuten, daß Knopf 4 als Controller 073 fungiert, der auf Kanal 5 sendet).
- Der Parameter T-Ch (Sendekanal) bei Knopf 5 kann jetzt auch auf AUDITION gestellt werden. Wenn Sie den Wert auf AUDITION einstellen, funktioniert der Knopf als Controller für die Audition-Wiedergabe.

UTILITY – SEQUENCE – SeqSel [Sequenz wählen] 296

```
[Pgm001] Sequence
#SeqSel  "-----"          ▶NEW
```

Knopf 5 hat jetzt drei Funktionen: >NEW (neue Sequenz erzeugen; wie bei Version 1), >SAVE (selektierte Sequenz speichern), und >DELETE (selektierte Sequenz löschen). Sie wählen die Funktion durch Drehen des Knopfes, beim Drücken des Knopfes wird die Funktion ausgeführt.

UTILITY – SEQUENCE – Play&Rec [Wiedergabe & Aufnahme] 297

```
[Pgm001] Speed(%)
^Play&Rec +0 >REC >PLAY
```

Wenn Sie in einer Sequenz aufzunehmen versuchen, die nicht leer ist, fragt Sie der A3000, bevor die bestehenden Sequenz-Daten löscht.

UTILITY – SYSTEM – KEYS 300

```
[Pgm001] ASSIGNABLE Knob1Type
^Keys Knob & FKey on/off sample
```

- Sie können diese Anzeige jetzt von fast allen Funktionen aus aufrufen, indem Sie die Tasten COMMAND + ASSIGNABLE drücken.
- Die Taste ASSIGNABLE hat jetzt noch zwei weitere Funktionen, die mit dem Parameter ASSIGNABLE (Knöpfe 2 und 3) ausgewählt werden können. Der neue Wert Knob & FKEY on/off stellt die ASSIGNABLE-Taste so ein, daß sie die Funktionen »Knöpfe als Controller« und »Funktionstasten-Wiedergabe« gleichzeitig ein- und ausschaltet. In der Einstellung MIDI → Smp on/off wird die ASSIGNABLE-Taste so eingestellt, daß sie die Funktion »MIDI-to-Sample« ein- und ausschaltet.

- Knopf 5 (Knob1Type) wählt jetzt die Dreh-Funktion des Knopfes 1. Diese Einstellung gilt für alle Anzeigen des A3000. Bei Version 1 konnte das Drehen von Knopf 1 nur zum Umschalten zwischen den Anzeigen benutzt werden. Bei Version 2 läßt sich einstellen, ob durch Drehen des Knopfes wie bisher zwischen den Anzeigen umgeschaltet wird, oder ob der Knopf bei der Sample-Bearbeitung zwischen den Samples umschalten soll.

Wenn Sie mit dem Knopf die Anzeigen umschalten möchten, stellen Sie Knob1Type auf page. Wenn Sie mit dem Knopf Samples wählen möchten, stellen Sie Knob1Type auf sample. Wenn Sie Knopf 1 für die Sample-Umschaltung einstellen, müssen Sie die Anzeigen mit den Funktionstasten wählen.

- Bei Version 1, stellte Knopf 5 den Parameter AUDITION ein. Dieser Parameter wurde jetzt in der neuen Anzeige Audition aufgenommen, die im folgenden Abschnitt beschrieben wird. Der Parameter heißt jetzt TrigMode.

UTILITY – SYSTEM – Audition

```
[Pgm001] Effect EasyEd NameView TrigMode
*Audition on off disable toggle
```

Dies ist eine neue Anzeige. Diese Anzeige befindet sich zwischen den Anzeigen Keys und Display in der Funktion UTILITY | SYSTEM. Sie können diese Anzeige jetzt von fast allen Funktionen aus aufrufen, indem Sie die Tasten COMMAND + AUDITION drücken.

- Knopf 2 (Effect) wählt, ob das Audition-Signal durch die Effekte des Programs geführt wird. Wählen Sie on, um den Sound durch die Effekte zu schicken oder off, um die Effekte zu umgehen. Wenn zusätzlich der Parameter MainOut (Anzeige Output unter EDIT | MAP/OUT) auf einen der Effektblöcke eingestellt ist, können Sie in der Einstellung on mit der Audition-Funktion hören, wie der gewählte Effekt klingt.
- Knopf 3 (EasyEd) legt fest, ob die Easy-Edit-Einstellungen des Programs sich auf das Audition-Signal auswirken sollen. Wählen Sie on, um die Easy-Edit-Einstellungen anzuwenden, oder schalten Sie sie mit off aus.
- Knopf 4 (NameView) wählt, ob die Anzeige den Namen des Samples anzeigen soll, den die AUDITION-Taste gerade spielt. Stellen Sie hier enable ein, um den Namen anzeigen zu lassen, oder disable zur Unterdrückung der Anzeige. Wenn Sie enable einstellen, erscheint der Name bei der Audition-Wiedergabe für etwa 1 Sekunde auf dem Display.
- Knopf 5 (TrigMode) stellt den Trigger-Modus der AUDITION-Taste ein. Dieser Parameter entspricht dem AUDITION-Parameter der Version 1 (in der Version-1-Anzeige Keys). Wenn Sie den Modus auf normal stellen, spielt die AUDITION-Taste den Sample nur so lange, wie die Taste gedrückt gehalten wird. Wenn Sie den Modus auf toggle stellen, schaltet jeder Druck auf die AUDITION-Taste die Wiedergabe ein oder aus.

UTILITY – SYSTEM – Page [Anzeige]

 **303**

```
[Pgm001] atModeChange atFuncChange
*Page HoldFunction LastPage
```

Der Parameter atModeChange der Knöpfe 2 und 3 besitzt jetzt einen neuen Wert: HoldFunction. Bei der Wahl dieses Wertes funktionieren die Modus-Tasten und die Funktionstasten unabhängig voneinander – ändert sich die Auswahl der Funktionstasten nicht mehr automatisch bei jedem Druck auf eine der Modus-Tasten. Dadurch können Sie sich zu jedem Punkt der Matrix bewegen, indem Sie die entsprechende Modus- und Funktionstaste in beliebiger Folge drücken.

UTILITY – SYSTEM – FreeMem [Freier Speicherplatz]

 **304**

```
[Pgm001] Wave(kB) Param(kB)
*FreeMem ( 18430/ 18432) (424/426)
```

Diese Anzeige zeigt jetzt den freien Speicherplatz zusammen mit dem Gesamtspeicherplatz an. Der Wert Wave(kB) zeigt *Freien_Wellenformspeicher/Gesamten_Wellenformspeicher*, die Anzeige bei Param(kB) zeigt *Freien_Parameterspeicher/Gesamten_Parameterspeicher*.

UTILITY – MIDI – MIDI → Smp [MIDI-to-Sample]

```
[Pgm001] LayerSelection      NameView
^MIDI→Smp atSelectionPage  disable
```

Dies ist eine neue Anzeige. Es ist die erste Anzeige der Funktion UTILITY | MIDI.

Auf dieser Anzeige stellen Sie die Funktionsweise des »MIDI-to-Sample«-Features ein. Diese Einstellungen sind nur wirksam, wenn der MIDI-to-Sample-Betrieb in der Anzeige PROGRAM/SAMPLE SELECT aktiviert wurde.

Zur Erinnerung: Die Funktion MIDI-to-Sample ermöglicht die Umschaltung des zu bearbeitenden Samples durch Eingabe (Spiel) von MIDI-Noten.

- Knopf 2 oder 3 (LayerSelection) wählt, ob die sequentielle Anwahl von Samples (die bei upper und lower in der Anzeige PROGRAM/SAMPLE SELECT eingestellt wird,) sich auf alle Anzeigen auswirkt, bei denen der MIDI-to-Sample-Betrieb möglich ist. Entscheiden Sie sich zwischen den folgenden beiden Werten. Für Informationen über die Layers lesen Sie bitte den Abschnitt über die Anzeige PROGRAM/SAMPLE SELECTION weiter oben (→ 16).

atAllPages Umschalten der Layers wird in allen Anzeigen unterstützt. Wiederholte Eingabe der gleichen Note bewirkt, daß der A3000 nacheinander die Samples (Banks) selektiert, die dieser Note zugeordnet sind.

atSelectionPage Umschalten der Layers ist nur in der Anzeige PROGRAM/SAMPLE SELECTION aktiv. In allen anderen Anzeigen schaltet der A3000 bei wiederholter Eingabe der gleichen Note die Samples (oder Banks) nicht um.

- Knopf 5 (NameView) bestimmt, ob in der Anzeige der Sample- (oder Bank-) Name erscheint, wenn ein neuer Sample bzw. eine neue Sample Bank via MIDI selektiert wird. Stellen Sie hier enable ein, wenn der Name gezeigt werden soll, oder disable zur Unterdrückung der Anzeige. Wenn Sie enable wählen, ist der Name für etwa 1 Sekunde nach der MIDI-Eingabe auf dem Display zu sehen.



Anhang

Neue Fehlermeldung

Die folgende Fehlermeldung ist neu in Version 2.

Too many samples. Konnte den Vorgang nicht ausführen, da zu viele Samples betroffen sind. Die maximal Anzahl von Samples, die gleichzeitig re-arrangiert werden können, ist 128. Die maximale Anzahl von Samples pro Sample Bank ist 127.

Änderungen im MIDI-Datenformat

Im folgenden sind Änderungen im MIDI-Datenformat der Version 2 aufgeführt.

3. Zusätzliche Realtime-Meldungen

Die folgende Meldung wurde hinzugefügt. (☞ 353)

3.1.2 Timing Clock, Start, Continue, Stop

Wenn die Program-LFO-Synchronisation auf MIDI gestellt ist, steuert der A3000 die LFO-Schwingungsperiode und -phase entsprechend dem Empfang der folgenden Echtzeit-Meldungen: Timing Pulse (F8), Start (FA), Continue (FB) und Stop (FC).

5. Zusätzliche systemexklusive Meldungen Yamaha

5.3. Parameteränderung

Die folgenden SysEx-Befehle wurden hinzugefügt. (☞ 357)

5.3.7. Object Link Change

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01011000	58
4	00000100	04
5	0ccccccc	
↓	↓	Upper Object Name (16 Bytes)
20	0ccccccc	
21	0ttttttt	Upper Object Type
22	0ccccccc	
↓	↓	Lower Object Name (16 Bytes)
37	0ccccccc	
38	0ttttttt	Lower Object Type
39	0ddddddd	Data (0:Link off, 1:Link on)
40	11110111	F7

Diese Meldung ändert die Verknüpfung (Link) zwischen den angegebenen Upper- und Lower-Objekten (zwischen Program und Sample, Program und Sample Bank, oder zwischen Sample und Sample Bank). Die Meldung bewirkt keine Änderung, wenn der aktuelle Status eines der angegebenen Objekte keine Veränderung des Links gestattet, oder wenn eines der Objekte repliziert werden müsste, um die Änderung des Links zu ermöglichen.

5.3.8. Object Link Request

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0011nnnn	nnnn = Device Number
3	01011000	58
4	00000100	04
5	0ccccccc	
↓	↓	Upper Object Name (16 Bytes)
20	0ccccccc	
21	0 t t t t t t t	Upper Object Type
22	0ccccccc	
↓	↓	Lower Object Name (16 Bytes)
37	0ccccccc	
38	0 t t t t t t t	Lower Object Type
39	11110111	F7

Das Gerät antwortet mit einer Meldung im Format Object Link Change, die die aktuelle Verknüpfung der beiden angegebenen Upper- und Lower-Objekte anzeigt. Diese Nachricht kann nur empfangen werden.

6. Tabelle 1 Sound-Parameter

■ Program Bulk Dump

Die folgenden Parameter wurden hinzugefügt oder geändert. (↔ 357)

p	s	v	name
0072	UC	b	b0:AD in on, b2-1:AD in source, b5-3:effect connect, b6:program LFO sync
0073	UC	b	b2-0:program LFO cycle, b5-3:program LFO wave, b7-6:program LFO init phase
0076	US	b	b0:MIDI channel1 note on normal/toggle.. b15:MIDI channel1 note on normal/toggle
0084	SC	-	reserved
0085	SC	-	reserved
0087	SC	-2,-1,0-16	program LFO reset channel (*2)
0092	UC	25-250	program LFO tempo
0093	SC	-1,0-127	program LFO reset note (*3)
(*2)	-2:off, -1:AUDITION		
(*3)	-1:all		

■ Parameter Block

[Control-Matrix]

Die folgenden Parameter wurden geändert. (↔ 358)

p	s	v	name
0000	UC	0-125	control device
0001	UC	0-m	control function (program:m=63, sample:m=21)
0002	UC	0-3	control type
0003	SC	±63	control range

[Sample-Parameter]

Die folgenden Parameter wurden hinzugefügt oder geändert. (↔ 358)

p	s	v	name
0058	UC	0-127,128	key range high (*2)
0059	SC	-1,0-127	key range low (*3)
0097	UC	0-16	filter type
0104	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (*4)
0105	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (*4)
0120	SC	±127	key velocity sensitivity
0125	SC	±63	filter distance
(*2)	128:"=Orig"		
(*3)	-1:"=Orig"		
(*4)	64-68:"Rnd1"- "Rnd5"		

[Easy-Edit-Parameter]

Die folgenden Parameter wurden hinzugefügt oder geändert. (⇨ 358)

p	s	v	name
0024	SC	±127	pan offset
0026	SC	±127	fine tune offset
0038	SC	±127	AEG decay rate offset
0042	SC	±63	filter gain offset
0043	SC	±31	filter Q/width offset
0044	SC	±127	filter distance offset

[Effekt-Parameter]

Die folgenden Parameter wurden hinzugefügt oder geändert. (⇨ 359)

p	s	v	name
0004	UC	0-5	output
0005	SC	-126-0	width
0006	UC	-	reserved

<Parameter change tables for sound parameters>

■ Program-Parameter

Die folgenden Parameter wurden hinzugefügt oder geändert. (⇨ 359)

P1	P2	P3	P4	P5	P6	s	v	name
1	2	0-15	-	-	-	UC	0,1	note on normal/toggle
1	11	-	-	-	-	UC	0-6	program LFO cycle
1	12	-	-	-	-	UC	0,1	program LFO sync
1	14	-	-	-	-	UC	25-250	program LFO tempo
1	16	-	-	-	-	UC	0-5	program LFO wave
1	21	0-2	6	-	-	UC	0-5	effect output
1	21	0-2	7	-	-	SC	-126-0	effect width
1	22	0-3	0	-	-	UC	0-125	control device 1-4
1	22	0-3	1	-	-	UC	0-63	control function 1-4
1	22	0-3	2	-	-	UC	0-3	control type 1-4
1	23	-	-	-	-	UC	0-4	effect connection
1	24	-	-	-	-	UC	0-3	program LFO init phase
1	25	-	-	-	-	UC	-2,-1,0-16	program LFO reset channel (*2)
1	26	-	-	-	-	UC	-1,0-127	program LFO reset note (*3)
2	0-9	0-99	4	0	-	SC	±127	pan offset
2	0-9	0-99	5	0	-	SC	±127	fine tune offset
2	0-9	0-99	20	0	-	SC	±31	filter Q/width offset
2	0-9	0-99	27	-	-	SC	±127	AEG decay rate offset
2	0-9	0-99	28	-	-	SC	±63	filter gain offset
2	0-9	0-99	29	-	-	SC	±127	filter distance offset

(*2) -2:off, -1:AUDITION

(*3) -1:all

■ Parameter Blocks

[Sample Parameters]

Die folgenden Parameter wurden hinzugefügt oder geändert. (⇨ 360)

P1	P2	P3	P4	P5	P6	s	v	name
2	10	-	-	-	-	UC	0-127,128	key range high (*2)
2	10	-	-	-	-	SC	-1,0-127	key range low (*3)
2	21	-	-	-	-	UC	0-16	filter type
2	26	-	-	-	-	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (*4)
2	27	-	-	-	-	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (*4)
2	41	-	-	-	-	SC	±127	key velocity sensitivity
2	52	-	-	-	-	SC	±63	filter distance
2	83	0-5	0	-	-	UC	0-125	control device 1-4
2	83	0-5	1	-	-	UC	0-21	control function 1-4
2	83	0-5	2	-	-	UC	0-3	control type 1-4

(*2) 128:"=Orig"

(*3) -1:"=Orig"

(*4) 64-68:"Rnd1"- "Rnd5"

7. Tabelle 2 Systemparameter

■ Bulk Dump der Systemparameter

Die folgenden Parameter wurden hinzugefügt oder geändert. (↔ 360)

p	s	v	name
0022	UC	b	b0:omni, b1:program change enable, b2:length lock, b3:auto zero, b4:auto snap, b5:audition with easy edit, b6:audition with effect, b7:play&load
0023	UC	-1,0-16	knob2 control MIDI transmit channel (*3)
0024	UC	-1,0-16	knob3 control MIDI transmit channel (*3)
0025	UC	-1,0-16	knob4 control MIDI transmit channel (*3)
0026	UC	-1,0-16	knob5 control MIDI transmit channel (*3)
(*3)	-1:	AUDITION	

■ Änderungstabelle der System-Parameter

Systemparameter (↔ 361)

P1	P2	P3	s	v	name
1	7	0-3	UC	-1,0-16	knob2-5 control MIDI transmit channel (*3)
1	28	-	UC	0,1	audition with easy edit
1	29	-	UC	0,1	audition with effect
1	30	-	UC	0-4	loop remix type
1	31	-	UC	0-3	loop remix variation
1	32	-	UC	0,1	play&load
(*3)	-1:	AUDITION			

8. Tabelle 3 Umschaltnummern für Switch Remote

Die folgenden Parameter wurden geändert. (↔ 361)

ppppppp	Panel name
20	[COMMAND]+[ASSIGNABLE]
21	[COMMAND]+[AUDITION]

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	:
Mode Default	: x	: 1,2,3,4	: memorized
Mode Messages altered	: x : *****	: POLY,MONO(M=1) : x	:
Note Number : True voice	: 0 - 127 : *****	: 0 - 127 : 0 - 127	:
Velocity Note ON	: o v=1-127	: o v=1-127	:
Velocity Note OFF	: x	: x	:
After Touch Key's Ch's	: x : o	: x : o	:
Pitch Bender	: o	: o	*1:7 bit resolution:
Control Change 0 - 120	: o : o : o : o : o : o : o	: o : o : o : o : o : o : o	*1:portamento time *1:volume *1:pan *1:sustain *1:portamento *1:sostenute *1:(assignable)
All Sound Off(120)	: x	: o	:
ResetAllCntrl(121)	: x	: o	:
Prog Change : True #	: x : *****	: o 0-127 : o 0-127	*1:
System Exclusive	: o	: o	*2: object etc.
common : Song Pos.	: x	: x	:
common : Song Sel.	: x	: x	:
common : Tune	: x	: x	:
System :Clock	: x	: o	*3:
Real Time :Commands	: x	: o	*3:
Aux :Local ON/OFF	: x	: x	:
:All Notes OFF	: x	: o	:
Mes- :Active Sense	: x	: o	:
sages:Reset	: x	: x	:
Note	*1 receive if each receive filter = enable.		
	*2 receive if device No is not off.		
	*3 receive if program LFO sync = MIDI.		
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO
			o : Yes
			x : No