



AN Expert Editor Handbuch

Wichtige Hinweise

Mit dem AN Expert Editor können Sie auf einfache und intuitive Weise eigene AN-Voices für das Plug-In-Board PLG150-AN erzeugen und bearbeiten.

Wenn Sie AN-Voices mit dem AN Expert Editor bearbeiten, sollten die Regler in den Bedienfeldern eines externen Synthesizers nicht benutzt werden, da dies zu unbeabsichtigten Änderungen der Einstellungen des PLG150-AN führen kann.

Hinweise zum Urheberrechtsschutz

- Dieses Programm und dieses Handbuch sind im Sinne des Urheberrechts alleiniges, geschütztes Eigentum der Yamaha Corporation.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieses Handbuchs als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Das Kopieren kommerziell erhältlicher Musik-Sequenzdaten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.

Marken und eingetragene Marken

- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Namen von Firmen und Produkten sind Marken bzw. eingetragene Marken der betreffenden Firmen.

Hinweise

- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung dieses Handbuchs und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Die Fenster und Abbildungen in diesem Handbuch dienen lediglich der Verdeutlichung von Funktionen und sind nicht immer mit den von der Software angezeigten Fenstern und Abbildungen identisch.

Informationen zu diesem Handbuch

- Die Bildschirmdarstellungen in diesem Handbuch zeigen meistens Windows-Systeme. Obwohl einige Bildschirmdarstellungen auf Macintosh-Systemen ein anderes Erscheinungsbild haben, ist die grundsätzliche Bedienung jedoch gleich.
- Die in diesem Handbuch aufgeführten Tastenkombinationen für die Computertastatur gelten nur für das Windows-Betriebssystem.

Für Benutzer von Windows

Wenn Sie den AN Expert Editor benutzen, legen Sie unter „Systemsteuerung | Anzeige | (Eigenschaften von Anzeige |)“ auf der Registerkarte „Einstellungen“ unter der Schaltfläche „Weitere Optionen“ die Schriftgröße auf „Kleine Schriftarten“ fest. Wenn „Große Schriftarten“ ausgewählt ist, werden die Meldungen in einigen Dialogfeldern nicht korrekt angezeigt.

Copyright (c) 2001-2002 Yamaha Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Version 1.1, 2002

YAMAHA CORPORATION

Über den AN Expert Editor

Mit dem AN Expert Editor können Sie auf außergewöhnlich einfache und intuitive Weise sämtliche [AN-Parameter](#) der Plug-In-Erweiterungskarte PLG150-AN steuern und bearbeiten. Mit Hilfe virtueller „Drehregler“, „Tasten“ und der Simulation eines eigenen „LC-Displays“ können Sie Ihre Parameter auf die gleiche Weise wie auf dem Bedienfeld eines echten Synthesizers ändern!

Im AN Expert Editor können Sie das Ergebnis Ihrer Bearbeitung als eigene [User-Voice](#) speichern und eine Bibliothek von bis zu 128 User-Voices und User-Step-Sequencer-Patterns ablegen. Natürlich können Sie Ihre Daten auch als [AN-Expert-Dateien](#) auf Disketten oder auf Festplatte speichern. Zum AN Expert Editor gehört auch ein bequem und einfach zu benutzender [AN Librarian](#), der Ihnen dabei behilflich ist, Ihre User-Voices zu organisieren.

Die Bearbeitung im AN Expert Editor erfolgt vom [Hauptfenster](#) aus.

Allgemeine Anleitungen und Erläuterungen zur Bedienung des AN Expert Editors finden Sie unter [Parameterwerte festlegen und ändern](#) und [Werkzeugleiste](#). Weitere Informationen über bestimmte, häufig benutzte Bedienungsvorgänge finden Sie unter [Bedienungsvorgänge](#).



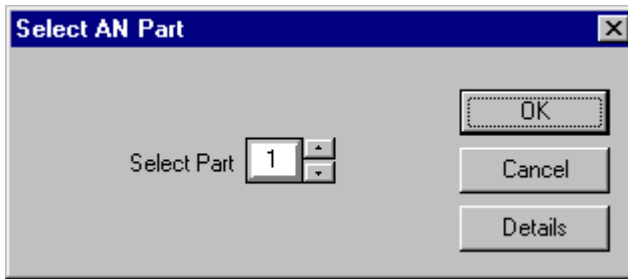
Partzuweisung für die PLG150-AN

HINWEIS

- Die folgenden Informationen betreffen nur den Plug-In-Editor.

Um die PLG150-AN spielen und bearbeiten zu können, müssen Sie die AN-Voice einem Part auf dem Klangerzeuger/der Soundkarte zuordnen. Dies können Sie von zwei verschiedenen Menüs des AN Expert Editors aus tun: im Popup-Menü [Select AN Part](#), (AN-Part auswählen, erscheint automatisch bei jedem Starten des AN Expert Editors) und im Menü [AN Expert Editor Setup](#).

■ Popup-Menü „Select AN Part“



HINWEIS

- Abhängig vom ausgewählten Editor kann es sein, daß die Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen) nicht zur Verfügung steht.

1 Wählen Sie den gewünschten Part aus.

Wenn Sie den AN Expert Editor zum ersten Mal aufrufen, erscheint das Popup-Menü „Select AN Part“. Wählen Sie im Auswahlfeld „Select AN Part“ den gewünschten Part aus.

HINWEIS

- Wenn Sie als „Muttergerät“ ein Modularsynthese-Plug-In-System verwenden, hängt die Zuweisung des Parts vom Modus – „Voice“ oder „Performance“ – ab, und davon, ob die PLG150-AN-Erweiterungskarte im PLG1 oder in PLG2 installiert bzw. PLG1 oder PLG2 zugeordnet ist (siehe unten).

Verwenden des Voice-Modus:

Setzen Sie die Partnummer auf „1“ (unabhängig von der PLG1- oder PLG2-Zuweisung).

Verwenden des Performance-(Multi)-Modus:

Ist die PLG150-AN-Erweiterungskarte dem PLG1 zugewiesen, stellen Sie Partnummer „16“ ein.

Ist die PLG150-AN-Erweiterungskarte dem PLG2 zugeordnet, stellen Sie den Part auf „15“ ein.

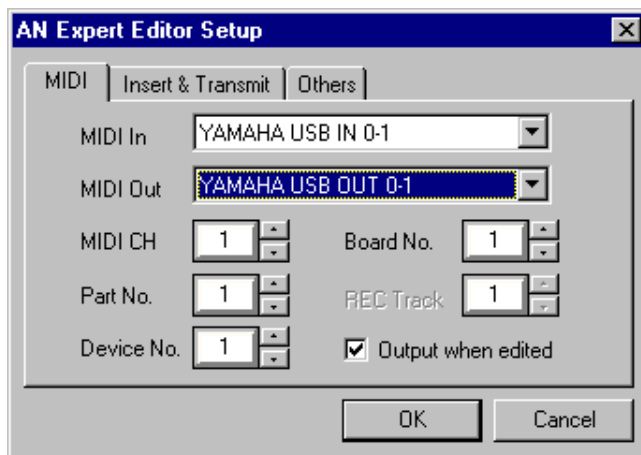
2 Klicken Sie auf „OK“.

HINWEIS

- Klicken Sie auf „Details“, wenn Sie das Menü [AN Expert Editor Setup](#) aufrufen möchten, um detailliertere Einstellungen vorzunehmen.

■ Verwenden von „AN Expert Editor Setup“

Auch nachdem Sie den AN-Part im Popup-Menü ausgewählt haben, können Sie die Einstellung noch während einer Bearbeitungssitzung vom Dialogfeld „AN Expert Editor Setup“ ändern.



1 Wählen Sie „AN Expert Editor Setup“ aus.

Während der AN Expert Editor aktiv und ausgewählt ist, klicken Sie auf der Menüleiste auf „Setup“, und wählen Sie anschließend „AN Expert Editor Setup“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [U], [U], dann [ENTER].)

HINWEIS

- Sie können „AN Expert Editor Setup“ auch auf der [Werkzeugleiste](#) auswählen.

2 Wählen Sie den gewünschten Part aus.

Dies erfolgt auf der Registerkarte „MIDI“ im Auswahlfeld „Part No.“ Nehmen sie, falls notwendig, andere Einstellungen vor. (Weitere Informationen finden Sie unter [AN Expert Editor Setup](#).)

3 Klicken Sie auf „OK“.

Auswählen einer AN-Voice

Das Auswählen einer AN-Voice ist der wichtige erste **Bearbeitungsschritt**. Für die Auswahl der Voice stehen Ihnen die Banken „Preset 1“, „Preset 2“ und „User“ (von denen jede 128 Voices enthalten kann) zur Verfügung. Nach der Bearbeitung können Sie die Voice als eigene Voice **in einer User-Bank speichern** und sie mit anderen Voices als **AN-Expert-Datei** auf Diskette oder Festplatte sichern.

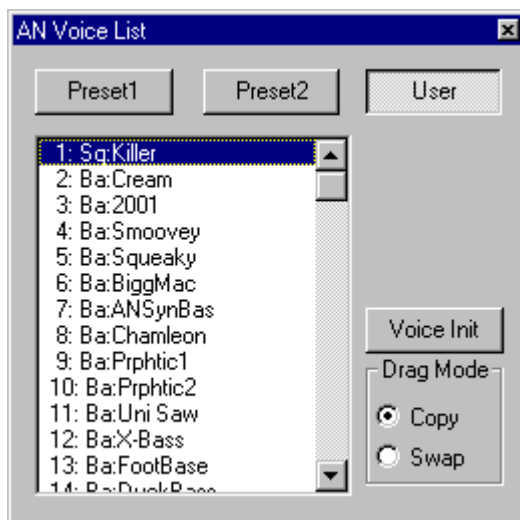
Die Auswahl von AN-Voices erfolgt entweder im Fenster „Edit Panel“ (Bearbeitungs-Bedienfeld) oder im Hauptbedienfeldfenster.

HINWEIS

- Vergessen Sie nicht, Ihre Bearbeitungen in einer Voice zu speichern, bevor Sie eine andere Voice auswählen. Wenn Sie nach Bearbeitung der Parameter des AN Expert Editors eine andere Voice auswählen, werden alle bearbeiteten Parameter auf die Standardwerte der neu ausgewählten Voice zurückgesetzt.

1 Wählen Sie die „AN Voice List“ aus.

Klicken Sie auf die Schaltfläche VOICE rechts unten im Hauptbedienfeld.



Sie können dieses Dialogfeld auch aufrufen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen nicht aktiven Bereich des Fensters klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten) und in dem angezeigten Popup-Menü den Befehl „AN Voice List“ auswählen. Oder klicken Sie auf der Menüleiste auf „Edit“ (Bearbeiten), und wählen Sie dann „AN Voice List“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [E], [V].)

2 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

Klicken Sie auf die gewünschte Voice, und schließen Sie das Dialogfeld (durch Klicken auf die Schaltfläche „Close“ (Schließen)), um wieder zum Hauptbedienfeldfenster zu gelangen. (Alternativ können Sie auch auf eine beliebige Stelle des Hauptbedienfelds klicken.)

Bearbeiten einer AN-Voice

1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

Siehe dazu [Auswählen einer AN-Voice](#).

2 Bearbeiten Sie im Hauptbedienfeld die Voice-Parameter entsprechend Ihren Wünschen.

Das Hauptfenster des AN Expert Editors ist ein „virtuelles“ [Bedienfeld](#) mit Drehknöpfen und Tasten. Hier können Sie Voices fast so bearbeiten, als hätten Sie einen „wirklichen“ Synthesizer vor sich.

3 Speichern Sie die bearbeiteten Einstellungen als eine [User-Voice](#), und sichern Sie diese zusammen mit anderen bearbeiteten Voices als [AN-Expert-Datei](#).

Speichern Sie mit Hilfe der Funktion [Store](#) (Speichern) die soeben bearbeitete Voice. Anschließend können Sie mit der Funktion [Save](#) (Sichern) die bearbeitete Voice als AN-Expert-Datei speichern.

Damit die Voice dauerhaft gespeichert wird, müssen beide Vorgänge ausgeführt werden. Wenn Sie nicht so vorgehen, ist das so, als würden Sie einen Brief schreiben und ihn anschließend nicht in einen Umschlag stecken. Wenn Sie eine bearbeitete Voice behalten wollen, sollten Sie sich also vergewissern, daß Sie beide Vorgänge ausgeführt haben.

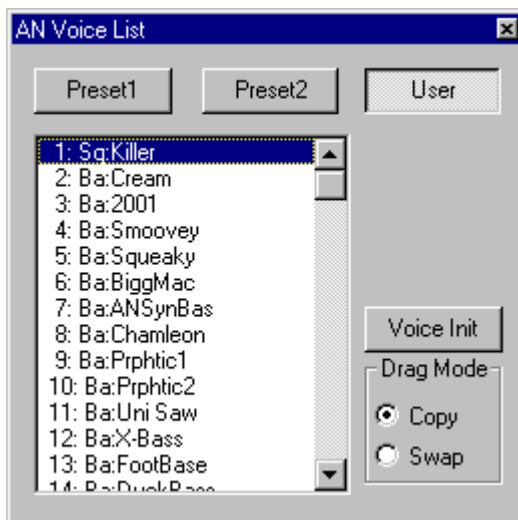
Initialisieren einer AN-Voice mit den Standardeinstellungen

Mit dieser Funktion können Sie alle Parameter der ausgewählten Voice auf die Hersteller- oder Standardwerte der „ursprünglichen Voice“ zurücksetzen. Auf diese Weise erhalten Sie einen geeigneten Ausgangspunkt für das Erstellen einer eigenen Voice.

Bedenken Sie jedoch, daß Sie mit diesem Initialisierungsverfahren alle Einstellungen der ausgewählten Voice automatisch löschen. Wenn Sie die Voice speichern möchten, um sie zu einem späteren Zeitpunkt abrufen zu können, führen Sie die Funktionen [Store](#) und [Save](#) aus.

1 Wählen Sie die „AN Voice List“ aus.

Klicken Sie auf die Schaltfläche VOICE rechts unten im Hauptbedienfeld.



Sie können dieses Dialogfeld auch aufrufen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen nicht aktiven Bereich des Fensters klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten) und in dem angezeigten Popup-Menü den Befehl „AN Voice List“ auswählen. Oder klicken Sie auf der Menüleiste auf „Edit“ (Bearbeiten), und wählen Sie dann „AN Voice List“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [E], [V].)

2 Wählen Sie die User-Bank und die zu initialisierende Voice aus.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „User Bank“ und anschließend auf die gewünschte Voice.

3 Initialisieren Sie die Voice.

Klicken Sie im Dialogfeld auf die Schaltfläche „Voice Init“. Die angegebene Voice wird nun initialisiert und automatisch zur Bearbeitung ausgewählt.

Schließen Sie das Dialogfeld (indem Sie auf die Schaltfläche „Close“ klicken), um zum Hauptbedienfeld zurückzukehren. (Alternativ können Sie auch auf eine beliebige Stelle des Hauptbedienfelds klicken.)

HINWEIS

- Wenn Sie alle User-Voices initialisieren möchten, klicken Sie im [Fenster AN Librarian](#) (AN-Bibliothek) auf die Schaltfläche „INIT ALL“.

Speichern einer AN-Voice

Mit diesem Vorgang können Sie Ihre bearbeiteten Voices als User-Voice speichern.

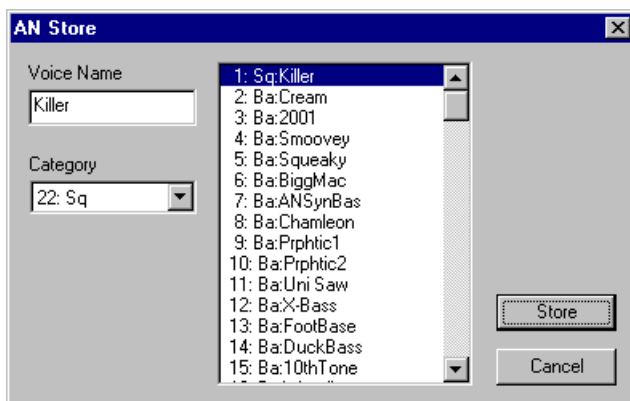
HINWEIS

- Um sicherzustellen, daß Sie Ihre neue Voice später wieder aufrufen können, **speichern** Sie (mit „Save“) die Voice (zusammen mit anderen Voices) auch als AN-Expert-Datei.

1 Wählen Sie „AN Store“ aus.

Klicken Sie rechts unten im Hauptbedienfeld auf die rote Schaltfläche „STORE“.

Sie können dieses Dialogfeld auch aufrufen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen nicht aktiven Bereich des Fensters klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten) und im sich öffnenden Popup-Menü „AN Store“ auswählen. Oder Sie klicken auf der [Menüleiste](#) auf „Edit“, und wählen Sie dann „AN Store“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [E], [S].)



2 Wählen Sie die Ziel-Voice aus.

Klicken Sie im Dialogfeld auf die gewünschte Voice. Bedenken Sie dabei, daß Sie die bestehende Voice löschen – sie wird durch die neu bearbeitete Voice ersetzt.

3 Speichern Sie die Voice.

Klicken Sie im Dialogfeld auf die Schaltfläche „Store“. Die neu bearbeitete Voice wird dann auf den ausgewählten Speicherplatz gespeichert.

HINWEIS

- Damit löschen Sie die ursprünglichen Voice-Daten am Ziel-Speicherplatz.
- Vergessen Sie nicht, daß dieser Vorgang Ihre Voice-Daten nur im User-Voices-Memory des AN Expert Editors speichert (und den Datenblock der gegenwärtigen Voice an die PLG150-AN sendet). Der Datenblock der gegenwärtigen Voice geht aber verloren, sobald Sie im Bedienfeld des Plug-In-„Muttergeräts“ eine andere Voice auswählen. Wenn Sie im Bedienfeld des „Muttergeräts“ eine Voice auswählen möchten, sollten Sie zuvor die User-Voice senden. (Siehe auch [Transmit AN Bulk Dump Data](#) (AN-Datenblöcke senden) unter „AN Expert Editor Setup“, Registerkarte „Insert & Transmit“ (Einfügen und Senden).) Wenn Sie eine Voice aus der Voice-Liste des AN Expert Editors auswählen, entfällt die Notwendigkeit, den AN-Datenblock zu senden, da der Datenblock der gegenwärtig ausgewählten Voice dann automatisch gesendet wird.
- Die User-Voice-Daten der PLG150-AN gehen verloren, sobald Sie das „Muttergerät“ ausschalten. Um User-Voices, die Sie mit dem AN Expert Editor auf einem Computer (oder auf dem kompatiblen Instrument selbst) erzeugt/bearbeitet haben, auf einem mit dem Modular-Synthesis-Plug-In-System kompatiblen Instrument zu speichern, benötigen Sie ein externes Speichermedium, zum Beispiel eine Speicherkarte. Einzelheiten zum Speichern von Voices finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres mit dem Modular-Synthesis-Plug-In-System kompatiblen Instruments.

Speichern von Daten als AN-Expert-Datei

Nachdem Sie eine AN-Voice mit ihrem Pattern zu Ihrer Zufriedenheit bearbeitet haben, können Sie die Voice als AN-Expert-Datei speichern. Jede AN-Expert-Datei kann bis zu 128 Voices und 128 Step-Sequencer-Patterns umfassen, die jederzeit mit dem Befehl „Open“ (Öffnen) aufgerufen werden können. (Weitere Informationen finden Sie unter [Aufrufen von Daten aus einer AN-Expert-Datei](#).)

Zusätzliche [AN-Expert-Dateien](#) (jede mit 128 User-Voices und 128 Benutzer-Schrittsequencer-Patterns) können auf Disketten oder Festplatte gespeichert werden. So steht Ihnen unbegrenzte Speicherkapazität für Ihre eigenen Voices zur Verfügung. Zur Verwaltung der Voices in Ihren AN-Expert-Dateien benutzen Sie die praktische Funktion [AN Librarian](#).

1 Wählen Sie „Save AN Expert File“ (AN-Expert-Datei speichern) aus.

Klicken Sie auf der Menüleiste auf „File“, und wählen Sie [Save AN Expert File](#) aus. (Tastenkombination: [Alt], [F], [W].)

HINWEIS

- Sie können „Save AN Expert File“ auch auf der [Werkzeuggeste](#) auswählen.

2 Wählen Sie den gewünschten Ordner aus, geben Sie den Dateinamen ein, und klicken Sie auf „Save“.

Aufrufen von Daten aus einer AN-Expert-Datei (Open)

Nachdem Sie eine Gruppe von User-Voices und User-Step-Sequencer-Patterns in einer oder mehreren AN-Expert-Dateien gespeichert haben (siehe [Speichern von Voices](#)), können Sie mit diesem Befehl sofort die gewünschten Voices aufrufen.

Um eine neue AN-Expert-Datei zu erzeugen, steht Ihnen der Befehl [New AN Expert File](#) zur Verfügung.

1 Wählen Sie „Open AN Expert File“ (AN-Expert-Datei öffnen) aus.

Klicken Sie auf der Menüleiste auf „File“, und wählen Sie [Open AN Expert File](#) aus. (Tastenkombination: [Alt], [F], [R].) Sie können den Befehl „Open AN Expert File“ auch aus der [Werkzeuggeste](#) auswählen.

2 Wählen Sie den gewünschten Ordner und den Dateinamen aus, und klicken Sie auf „Open“.

HINWEIS

- Beachten Sie, daß Sie mit diesem Vorgang die User-Voice und die Step-Sequencer-Pattern-Daten nur in den User-Voice-Memory des AN Expert Editors laden. Wenn Sie nach dem Öffnen einer Datei mit den Voices oder Step-Sequencer-Patterns darin außerhalb des AN Expert Editors spielen möchten, sollten Sie die User-Voice- bzw. die Step-Sequencer-Pattern-Daten senden. (Siehe auch [Transmit AN Bulk Dump Data](#) (AN-Datenblöcke senden) unter „AN Expert Editor Setup“, Registerkarte „Insert & Transmit“ (Einfügen und Senden).) Wenn Sie eine Voice aus der Voice-Liste des AN Expert Editors auswählen, entfällt die Notwendigkeit, den AN-Datenblock zu senden, da der Datenblock der gegenwärtig ausgewählten Voice dann automatisch gesendet wird.

Einfügen von bearbeiteten Voice-Daten in eine Spur

HINWEIS

- Die folgenden Informationen betreffen nur den Plug-In-Editor.

Sie können User-Voice- (oder Step-Sequencer-Pattern-) Daten in eine XGworks-Spur einfügen (mit dem Befehl **Insert AN Bulk Dump Data**). Durch Einfügen geeigneter Daten an geeigneten Stellen in einem Song können Sie die AN-Voices nach Bedarf automatisch ändern lassen.

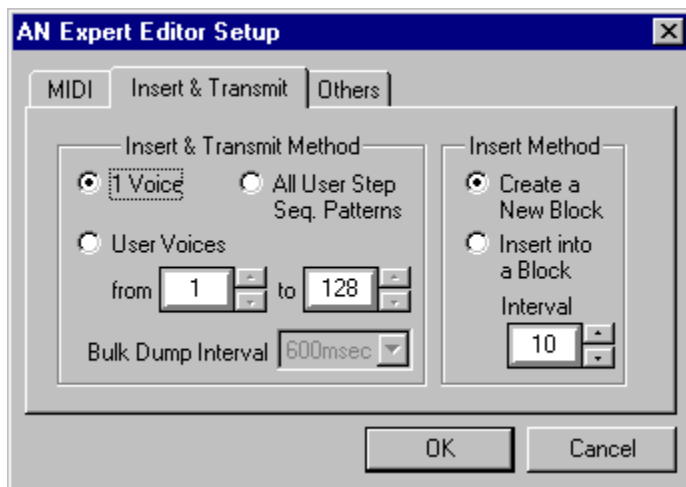
- 1 Wählen Sie „Select AN Expert Editor Setup“ (AN Expert Editor einrichten) aus.

Klicken Sie in der Menüleiste auf „Setup“, und wählen Sie „AN Expert Editor Setup“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [U], [U], [ENTER].)

HINWEIS

- Sie können „AN Expert Editor Setup“ auch auf der **Werkzeugleiste** auswählen.

- 2 Wählen Sie die Registerkarte „Insert & Transmit“ aus.
- 3 Klicken Sie auf die gewünschten Einstellungen.



- 4 Klicken Sie auf „OK“.
- 5 Wählen Sie im **Menü Setup** die Option „Insert AN Bulk Dump Data“ (AN-Blockdaten einfügen) aus. (Tastenkombination: [Alt], [U], [I]). Sie können den Befehl auch auf der **Werkzeugleiste** auswählen.
- 6 Wählen Sie die Speicherposition aus (Spur, Takt, Schlag und Clock-Impuls) aus.
- 7 Klicken Sie auf „OK“.

TIP

Indem Sie die Funktionen **Insert** und **Extract** in Kombination anwenden, können Sie Ihre Bearbeitungen nach Bedarf aufnehmen und wieder aufrufen. So können Sie Daten unbegrenzt „wiederherstellen“. Nach jeder größeren Bearbeitungsmaßnahme fügen Sie den bearbeiteten Zustand in einem Abschnitt der Spur ein (eine Bearbeitungsstufe nach der anderen auf derselben Spur). Danach können Sie Bearbeitungsstufen Ihrer Wahl wieder laden, indem Sie die Funktion „Extract“ aufrufen und den zugehörigen Bearbeitungsbereich (einen geeigneten Bereich an Takten) auswählen.

Verwenden der „Morphing“-Funktion

Diese außergewöhnlich effektvolle Funktion erlaubt Ihnen, mit Hilfe eines beliebigen MIDI-Controllers (zum Beispiel mit dem Modulationsrad, einem Fußpedal oder nachträglichem Druck auf die Tastatur) zwei verschiedene Voices zu „morphen“ (überzublenden) – und das in Echtzeit, während Sie spielen. Natürlich können Sie innerhalb eines Songs auch automatisch morphen, indem Sie Controller-Daten mit einem Sequenzer aufnehmen. Auf diese Weise können Sie dramatische oder subtile Klangwechsel in Ihr Live-Spiel oder Ihre Komposition einbauen.

HINWEIS

- Die Einstellungen „AN-Morphing“ gelten innerhalb des AN Expert Editors für alle Voices. Individuelle Einstellung für bestimmte Voices sind nicht möglich. Dies betrifft auch den Schalter MORPH).

1 Wählen Sie „AN Morphing“ aus.

Klicken Sie auf der Menüleiste auf „Setup“, und wählen Sie „AN Morphing“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [U], [P].)

HINWEIS

- Sie können „AN Morphing“ auch auf der [Symbolleiste](#) auswählen.



2 Wählen Sie den gewünschten MIDI-Controller aus.

Dies erfolgt im Auswahlfeld „Morphing Controller“. Sie können Aftertouch (AT) oder eine beliebige von 95 Controller-Nummern (Spielhilfen) auswählen. Wenn Sie hier zum Beispiel Controller 1 angeben, können Sie das Modulationsrad auf einer MIDI-Tastatur für das Morphing zwischen den beiden Voices einsetzen.

HINWEIS

- Der gewählte MIDI-Controller und die ihm gegenwärtig zugewiesene Controller-Nummer können von Einstellungen des angeschlossenen MIDI-Instruments abhängig sein. Einzelheiten hierzu finden Sie in der betreffenden Bedienungsanleitung. Informieren Sie sich auch in der Liste der [Controller-Nummern](#) über deren übliche Spielhilfen-Zuweisung.

3 Wählen Sie die gewünschte Voice für das Morphing aus.

Dazu gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Geben Sie die gewünschte Bank an, indem Sie auf die Schaltfläche der Bank klicken: „Preset 1“, „Preset 2“ oder „User“.
- 2) Klicken Sie auf das Auswahlfeld „Voice“, und wählen Sie die gewünschte Voice aus. Eine vollständige Liste der verfügbaren Voices finden Sie in der Voice-Liste in der Bedienungsanleitung zur PLG150-AN-Erweiterungskarte.

HINWEIS

- Jedem Voice-Namen ist eine aus zwei Buchstaben bestehende Kategorieabkürzung vorangestellt. An dieser Abkürzung können Sie die allgemeine Instrumentengruppe, zu der die Voice gehört, erkennen. „Ld“ bedeutet zum Beispiel „Lead“, „Ba“ steht für „Baß“, „Pd“ für „Pad“ und so weiter. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Voice-Liste in der Bedienungsanleitung zur PLG150-AN-Erweiterungskarte.

4 Schalten Sie den Schalter „MORPH“ auf dem Bedienfeld des AN-Easy-Editors auf ON.

5 „Morphen“ Sie mit einem geeigneten Controller (Modulationsrad, Aftertouch, Fußpedal usw.) die beiden Voices, während Sie spielen.

Aufnahmen innerhalb des AN Expert Editors

HINWEIS

- Die folgenden Informationen betreffen nur den Plug-In-Editor.
- Je nach der von Ihnen benutzten Host-Anwendung weichen bestimmte Bedienungsschritte möglicherweise ab, oder einige Funktionen stehen möglicherweise nicht zur Verfügung.

Diese leistungsfähige und nützliche Funktion erlaubt Ihnen, während der Bearbeitung kontinuierlich auf eine AN-Voice aufzunehmen – in Echtzeit. Haben Sie zum Beispiel in der Host-Anwendung Notendaten auf eine Spur aufgenommen, können Sie mit dem AN Expert Editor und dessen Parametern beliebige graduelle, dynamische Änderungen an der Spur vornehmen. Diese Änderungen können dann mit dem Song gespeichert und genau so abgespielt werden, wie Sie diese aufgenommen haben.

1 Wählen Sie „AN Expert Editor Setup“ aus.

Klicken Sie auf der Menüleiste auf „Setup“, und wählen Sie anschließend „AN Expert Editor Setup“ aus. (Tastenkombination: [Alt], [U], [U], [ENTER].)

HINWEIS

- Sie können „AN Expert Editor Setup“ auch auf der [Werkzeuggestreife](#) auswählen.

2 Wählen Sie die gewünschte Spur für die Aufnahme aus.

Dies erfolgt im Auswahlfeld „REC Track“ (Aufnahmespur) auf der Registerkarte MIDI. In den meisten Fällen wird dies eine Spur sein, auf der Sie schon Notendaten aufgenommen haben und die für die Benutzung mit einer AN-Voice vorgesehen ist. Beachten Sie, daß Sie die Spur aufnehmen können, ohne die Spur im Fenster „Track View“ (Spur anzeigen) der Host-Anwendung aktivieren zu müssen.

- 3 Klicken Sie auf „OK“.**
- 4 Stellen Sie die Aufnahme auf Standby.**

Klicken Sie auf der Menüleiste auf „Edit“, und wählen Sie „Record“ aus. Wahlweise können Sie den auch auf der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche „Record“ klicken.
- 5 Starten Sie die Aufnahme in der Host-Anwendung.**
- 6 Bearbeiten Sie die AN-Parameter nach Ihren Wünschen.**

Jede Bearbeitungsmaßnahme, die Sie innerhalb des AN-Expert-Editors vornehmen, wird in Echtzeit aufgenommen. Selbst den Wechsel von Voices können Sie in Echtzeit aufnehmen.
- 7 Stoppen Sie die Aufnahme in der Host-Anwendung.**
- 8 Beenden Sie den Standby-Modus der Aufnahme.**

Klicken Sie auf der Menüleiste auf „Edit“, und wählen Sie „Record“ aus. Wahlweise können Sie den auch auf der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche „Record“ klicken.
- 9 Spielen Sie den Song ab.**

Gehen Sie mit Hilfe des Fensters „Play Control“ zum Anfang der Spur zurück, und beginnen Sie die Wiedergabe. Sie können weitere Änderungen auf derselben Spur aufnehmen (Overdub), indem Sie wieder das Fenster „AN Expert Editor“ auswählen und die obigen Schritte #4 – #8 wiederholen.

HINWEIS

- Sollten Sie mit dem Ergebnis der Aufnahme nicht zufrieden sein, können Sie Ihre letzte Aufnahme mit Hilfe der Funktion „Undo“ (Rückgängig) im Menü „Edit“ rückgängig machen (Tastenkombination: Strg + Z).

Die meisten der Parameter des AN Expert Editors zum Bearbeiten von AN-Voices sind auf dem virtuellen „Hauptbedienfeld“ zu finden. Von diesem Hauptbedienfeld aus können Sie auch zu anderen Fenstern wechseln, um zusätzliche PLG150-AN-Funktionen (z. B. [Control Matrix](#), [Free FG](#) und [Pattern Generator](#)) zu steuern.

Hauptfenster des AN Expert Editors

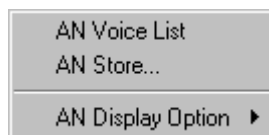
Dies ist das Hauptbedienfeld des AN Expert Editors. Es besteht aus den Steuerelementen des virtuellen „Bedienfeldes“, der [Werkzeugleiste](#) (oben im Fenster) und dem virtuellen „LC-Display“ unten im Fenster.

• Hauptfenster



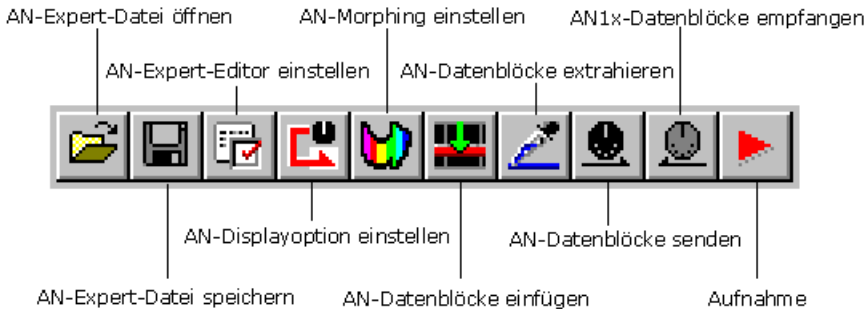
• Hauptmenü

Vom Hauptfenster aus können Sie das [Hauptmenü](#) (mit den Funktionen [AN Voice List](#), [Store](#) und [Display Option](#)) aufrufen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen inaktiven Bereich des Bedienfeldes klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten).



• **Werkzeuggeste**

Die Werkzeuggeste ermöglicht Ihnen, schnell auf einige wichtige Funktionen und Steuerelemente zuzugreifen. Mit Hilfe der Schaltflächen auf der Werkzeuggeste können Sie die gewünschte Funktion schnell ausführen, ohne ein Menü auswählen oder das Fenster „AN Expert Editor“ verlassen zu müssen.



Open AN Expert File (AN-Expert-Datei öffnen)

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „File“. Sie können damit eine vorhandene AN-Expert-Datei auswählen und öffnen. (Siehe Menüs „File“, [Open AN Expert File](#).)

Save AN Expert File (AN-Expert-Datei speichern)

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „File“. Sie können damit die gegenwärtigen Einstellungen des AN Expert Editors als eine Parameterdatei speichern, die Sie später wieder aufrufen können. (Siehe Menüs „File“, [Save AN Expert File](#).)

AN Expert Editor Setup (AN Expert Editor einrichten)

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit verschiedene wichtige Einstellungen für die Konfiguration des AN Expert Editors für die PLG150-AN-Erweiterungskarte vornehmen. (Siehe Menüs „Setup“, [AN Expert Editor Setup](#).)

Setup AN Display Option (AN-Display-Option einrichten)

Diese nützliche Funktion ermöglicht Ihnen, das Display des Hauptbedienfelds dahingehend zu ändern, daß der gegenwärtige Zustand bestimmter Signalwege innerhalb des PLG150-AN sichtbar wird. (Siehe Menüs „Setup“, [Setup AN Display Option](#).)

Setup AN Morphing (AN-Morphing einrichten)

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit die geeigneten Einstellungen für die Funktion „Morphing“ vornehmen (Auswahl des MIDI-Controllers und der Morphing-Voice). (Siehe Menüs „Setup“, [AN Morphing](#).)

Insert AN Bulk Dump Data (AN-Datenblock einfügen) (nur Plug-In-Editor)

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit die gegenwärtigen Einstellungen des AN Expert Editors in eine von Ihnen ausgewählte Spur/Position im Song der Host-Anwendung einfügen. (Siehe Menüs „Setup“, [Insert AN Bulk Dump Data](#).)

Transmit AN Bulk Dump Data (AN-Blockdaten senden)

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit die gegenwärtigen Einstellungen des AN Expert Editors als MIDI-Daten an die PLG150-AN-Erweiterungskarte senden. (Siehe Menüs „Setup“, [Transmit AN Bulk Dump Data](#).)

Extract AN Bulk Dump Data (AN-Datenblock extrahieren) (nur Plug-In-Editor)

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit den Datenblock einer AN-Voice oder eines Step-Sequencer-Patterns in Song-Sequenzdaten in den AN Expert Editor importieren. (Siehe Menüs „Setup“, [Extract AN Bulk Dump Data](#).)

Receive AN1x Bulk Dump Data (AN1x-Blockdaten empfangen)

Diese Schaltfläche hat die gleiche Funktion wie der entsprechende Befehl im Menü „Setup“. Sie können damit die Voice- oder Step-Sequencerdaten eines angeschlossenen AN1x Control-Synthesizers als MIDI-Daten empfangen. (Siehe Menüs „Setup“, [Receive AN1x Bulk Dump Data](#).)

Record (Aufnahme) (nur Plug-In-Editor)

Diese Funktion erlaubt Ihnen, Ihre Aktionen auf eine Spur aufzunehmen, so daß Sie dynamische Änderungen an der AN-Voice vornehmen können, während der Song abgespielt wird. (Siehe [Aufnehmen innerhalb des AN Expert Editors](#).)

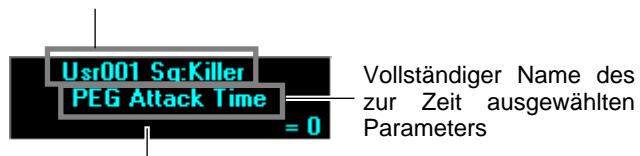
HINWEIS

- Je nach der von Ihnen benutzten Host-Anwendung weichen bestimmte Bedienungsschritte möglicherweise ab, oder einige Funktionen stehen möglicherweise nicht zur Verfügung.

• LC-Display

Dieses virtuelle „LC-Display“ funktioniert genau wie das Display auf dem Bedienfeld eines echten Synthesizers.

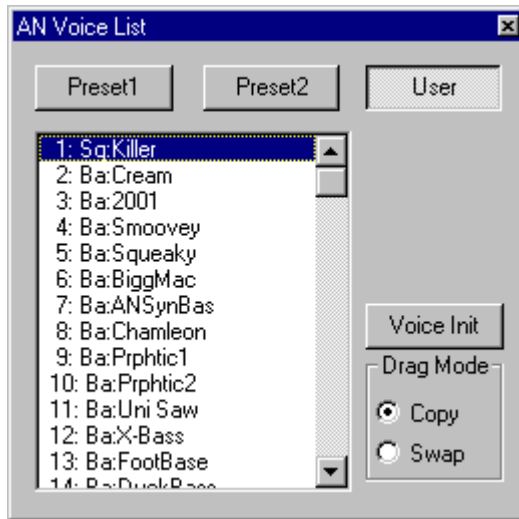
Zeigt die Bank/Nummer der aktuellen Voice, sowie die Kategorie und den Namen der aktuellen Voice an.



Zeigt den Wert oder die Einstellung des zur Zeit ausgewählten Parameters an. Wenn Sie auf diese (die dritte) Zeile klicken, können Sie den Parameterwert direkt durch Eingabe über die Tastatur des Computers ändern. (Siehe [Computertastatur](#).)

• **Schaltfläche VOICE**

Durch Klicken auf die Schaltfläche VOICE rufen Sie das Dialogfeld **AN Voice List** auf. In dieser Liste können Sie eine Voice-Bank und eine Voice auswählen. In diesem Fenster können Sie auch die Voices der ausgewählten Voice-Bank neu organisieren und eine Voice initialisieren. Die Initialisierung setzt alle Parameter auf ihre Normalwerte zurück, so daß Sie mit einer fest definierten „Ur-Voice“ beginnen können.



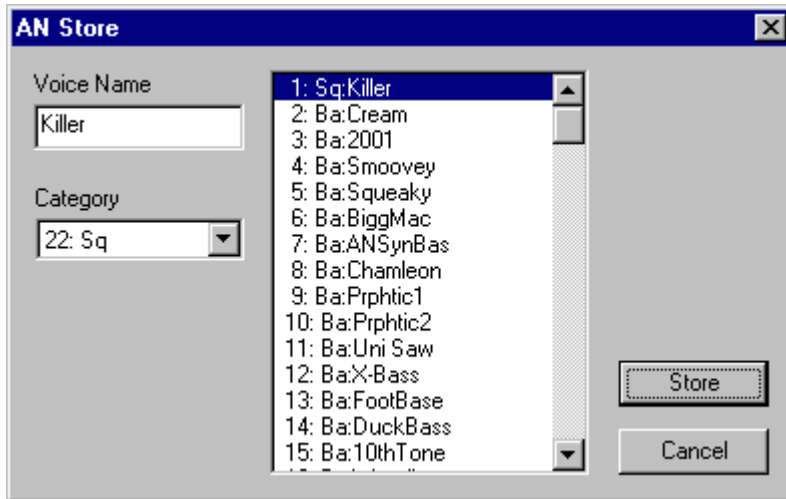
Um eine Bank auszuwählen, klicken Sie auf die gewünschte Bank-Schaltfläche: Preset 1 (Voreinstellung 1), Preset 2 (Voreinstellung 2) oder User (Benutzer). Jede Bank enthält 128 Voices. Um eine Voice auszuwählen, klicken Sie zunächst im Feld auf die gewünschte Voice. Eine vollständige Liste der verfügbaren Voices finden Sie in der Voice-Liste in der Bedienungsanleitung zur PLG150-AN-Erweiterungskarte.

HINWEIS

- Jedem Voice-Namen ist eine aus zwei Buchstaben bestehende Kategorieabkürzung vorangestellt. An dieser Abkürzung können Sie die allgemeine Instrumentengruppe erkennen, zu der die Voice gehört. „Ld“ bedeutet zum Beispiel „Lead“, „Ba“ steht für „Baß“, „Pd“ für „Pad“ und so weiter.

• **Schaltfläche STORE**

Durch Anklicken der Schaltfläche STORE wird das Dialogfeld AN Store aufgerufen, in dem Sie die gewünschte Voice in die User-Bank speichern können. Hier können Sie auch einen Namen und eine Kategorieabkürzung für die Voice eingeben.



Um die Voice mit einem Namen zu versehen, klicken Sie auf das Feld „Voice Name“, und geben Sie den gewünschten Namen ein. Um eine Kategorie anzugeben, klicken Sie zunächst auf das Kombinationsfeld „Category“ und dann auf das gewünschte Kategoriekürzel. (Die Einstellung „0: ---“ bedeutet, daß die Voice zu keiner Kategorie gehört.) Um die Voice mit ihrem neuen Namen abzuspeichern, klicken Sie auf „Store“. Eine vollständige Liste der verfügbaren Voices und der Kategoriekürzel mit ihren Bedeutungen finden Sie in der Voice-Liste in der Bedienungsanleitung zur PLG150-AN-Erweiterungskarte.

HINWEIS

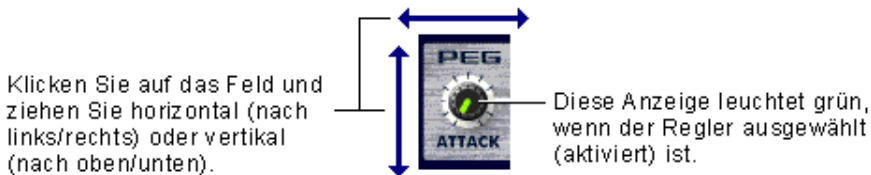
- Jedem Voice-Namen ist ein aus zwei Buchstaben bestehendes Kategoriekürzel vorangestellt. An dieser Abkürzung können Sie die allgemeine Instrumentengruppe erkennen, zu der die Voice gehört. „Ld“ bedeutet zum Beispiel „Lead“, „Ba“ steht für „Baß“, „Pd“ für „Pad“ und so weiter.

■ Einstellen und Ändern von Parameterwerten.....

• Bei Bedienfeldknöpfen:

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Regler, und ziehen Sie die Maus in horizontale oder vertikale Richtung. Wenn Sie sie nach links oder unten ziehen, wird der Wert reduziert. Ziehen Sie sie nach rechts oder oben, erhöhen Sie den Wert. Während der Mausektion „dreht sich“ der Knopf und der Parameterwert (unmittelbar über dem Knopf angezeigt) ändert sich entsprechend. Alle Parameteränderungen werden als MIDI-Daten ausgegeben, sowohl zur PLG150-AN-Erweiterungskarte als auch zur Host-Anwendung (zur Aufnahme).

Die Bedienung der Knöpfe kann auch so eingestellt werden, daß Sie die Parameterwerte ändern können, indem Sie mit der Maus eine Kreisbewegung durchführen – als ob Sie tatsächlich an den Knöpfen drehen. (Siehe unter [Drehen der Parameterknöpfe](#).)



HINWEIS

- Die Bedienung der Regler auf dem Bedienfeld kann so eingestellt werden, daß Sie an den Reglern „drehen“ können, anstatt sie mit der Maus waagrecht oder senkrecht zu verschieben. (Siehe [Registerkarte „Others“](#) in [AN Expert Editor Setup](#).)

• Tasten/Schalter:

Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf die gewünschten Taster und Schalter, um sie ein- oder auszuschalten oder um die gewünschte Einstellung auszuwählen. Ein/Aus-Schalter (wie der Schalter [MORPH](#)) sind mit virtuellen „Lämpchen“ ausgestattet, die aufleuchten, wenn die entsprechende Funktion eingeschaltet wird.



• Auswahlfelder

In Auswahlfeldern (wie z. B. das Feld „Control Source“ (Reglerquelle) auf der Registerkarte [Control Matrix Parameter](#)) klicken Sie auf den Pfeil nach unten, um das Feld zu öffnen, und klicken Sie dann auf die gewünschte Einstellung.

• Tasten DATA DEC (Decrease/Verringern) und INC (Increase/Erhöhen)

Klicken Sie auf den gewünschten Parameter und dann auf eine dieser Schaltflächen, um den Wert/die Einstellung zu reduzieren (DEC) oder zu erhöhen (INC). In manchen Fällen (z. B. [VCO 1 WAVE](#)) können Sie diese Tasten benutzen, um Werte/Einstellungen auszuwählen, die sonst nicht zur Verfügung stehen.



• **Maustasten**

Einige Parameter (wie z. B. „Unison Detune“ (Zusammen verstimmen) und „LFO 1 Delay“ auf der [Registerkarte Detail Parameters](#) sind über die Maustasten einstellbar. Klicken Sie auf den gewünschten Parameter, und reduzieren Sie den Wert, indem Sie auf die linke Maustaste klicken. Um den Parameterwert zu erhöhen, klicken die auf rechte Maustaste.

• **Computertastatur**

Alle Parameter mit einstellbaren Werten können Sie über die Computertastatur durch Eingeben der entsprechenden Zahlen ändern. Klicken Sie auf den gewünschten Parameter und dann auf die dritte (die untere) Reihe des virtuellen LC-Displays, und geben Sie den gewünschten Wert ein. Drücken Sie [ENTER], um den Wert zu bestätigen.

Einige Parameter (wie z. B. „Unison Detune“ und „LFO 1 Delay“ auf der [Registerkarte Detail Parameters](#)) können direkt geändert werden, indem Sie auf den entsprechenden Parameter klicken und anschließend den gewünschten Wert eingeben.

• **Tastenkombinationen auf der Computertastatur:**

• **Navigieren durch das Bedienfeld**

Wenn Sie nur die Pfeiltasten drücken, können Sie zwischen den Parametern wechseln, indem Sie sich in der entsprechenden Richtung (nach oben, unten, links, rechts) durch das Bedienfeld bewegen.

• **Schnelles Einstellen von Parameterwerten**

Sie können mit den Pfeiltasten auch die Parameterwerte verstellen. Halten Sie die UMSCHALTTASTE gedrückt, und drücken oder halten Sie eine der Pfeiltasten. Mit den Tasten Pfeil-nach-oben und Pfeil-nach-rechts erhöhen Sie den Wert, und mit den Tasten Pfeil-nach-unten und Pfeil-nach-links reduzieren Sie den Wert. Wenn Sie die UMSCHALTTASTE und die gewünschte Pfeiltaste gleichzeitig gedrückt halten, ändern sich die Werte schnell.

Sie können auch die Tasten BILD AUF und BILD AB Ihrer Computertastatur verwenden. Drücken Sie auf BILD AUF, um den Wert zu erhöhen, und auf BILD AB, um den Wert zu reduzieren. Wenn Sie eine dieser Tasten gedrückt halten, verstellen Sie den Wert sehr schnell.

• **Wertetabellen**

Manche Parameter (zum Beispiel [VCF Velocity](#)) sind über eingeblendete „Wertetabellen“ einstellbar, in denen Sie den gewünschten Wert auswählen können. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf die entsprechende Schaltfläche des Parameters, heben Sie den gewünschten Wert hervor, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Wert.

-64	-48	-32	-16	0	+16	+32	+48
-63	-47	-31	-15	+1	+17	+33	+49
-62	-46	-30	-14	+2	+18	+34	+50
-61	-45	-29	-13	+3	+19	+35	+51
-60	-44	-28	-12	+4	+20	+36	+52
-59	-43	-27	-11	+5	+21	+37	+53
-58	-42	-26	-10	+6	+22	+38	+54
-57	-41	-25	-9	+7	+23	+39	+55
-56	-40	-24	-8	+8	+24	+40	+56
-55	-39	-23	-7	+9	+25	+41	+57
-54	-38	-22	-6	+10	+26	+42	+58
-53	-37	-21	-5	+11	+27	+43	+59
-52	-36	-20	-4	+12	+28	+44	+60
-51	-35	-19	-3	+13	+29	+45	+61
-50	-34	-18	-2	+14	+30	+46	+62
-49	-33	-17	-1	+15	+31	+47	+63

• **Initialisieren**

Um einen bestimmten Parameter auf seinen Standardwert zurückzusetzen, können Sie ein Popup-Menü aufrufen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Parameterregler klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten).

Wenn Sie zum Beispiel „LFO 1 Speed“ geändert haben und den Parameter nun wieder auf den ursprünglichen Wert zurücksetzen möchten, positionieren Sie den Cursor auf den Regler LFO 1 SPEED, und klicken Sie mit der rechten Maustaste.



Klicken Sie auf „Init“, um die ursprüngliche Einstellung bzw. den ursprünglichen Wert des Parameters wieder herzustellen.

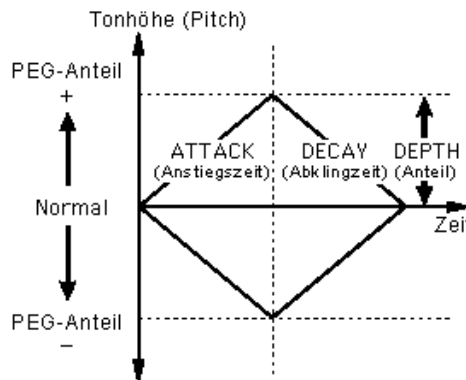
Falls der ausgewählte Parameter noch nicht bearbeitet wurde, wird „Init“ schattiert dargestellt und ist nicht verfügbar. Die Initialisierung wirkt sich nur auf den jeweils ausgewählten Parameter aus.

■ **AN-Parameter**

Die verschiedenen Parameter sind in Blöcken entsprechend ihrer allgemeinen Funktion angeordnet. Jeder Block entspricht einem wesentlichen Klangerzeugungs- oder Klangsteuerungsmodul auf der PLG150-AN-Erweiterungskarte.

PEG (Pitch EG)-Parameterblock

Die PEG (Tonhöhen-Hüllkurve)-Parameter legen fest, wie sich die Tonhöhe der Voice in Abhängigkeit von der Zeit ändert. Mit diesen Parametern können Sie sanfte oder betonte Höhenänderungen der gespielten Noten erzeugen.



TIP

Sie können die PEG auch als Regelquelle (in [PWM Source](#), [Sync Pitch Control Source](#), [FM Source](#) usw.) benutzen. So gewinnen Sie noch mehr Spielraum für Ihre Bearbeitung.

- **ATTACK (PEG-Attack Time)**

Wertebereich: -64 ... +63

Dieser Parameter bestimmt die Attack-Zeit (Einschwingzeit) der PEG, also die Zeit, die entsprechend der Einstellung für „PEG-Depth“ (PEG-Anteil) vergeht, bis die Tonhöhenänderung abgeschlossen ist. Der Parameter ist nur wirksam, wenn Sie für den Parameter [DEPTH](#) eine geeignete Einstellung gewählt haben. (Es sei denn, der PEG wird als Regelquelle benutzt, zum Beispiel in [PWM Source](#) usw.).

- **DECAY (PEG-Decay Time)**

Wertebereich: -64 ... +63

Mit diesem Parameter legen Sie die „Decay Time“ (Ausschwingzeit) des PEG fest, also die Zeit, bis die Tonhöhe zum normalen Niveau zurückgekehrt ist. Der Parameter ist nur wirksam, wenn Sie für den Parameter [DEPTH](#) eine geeignete Einstellung gewählt haben. (Es sei denn, der PEG, wird als Regelquelle benutzt, zum Beispiel in „[PWM SourceVCO1PWMSRC](#)“ usw.).

HINWEIS

- Wenn Sie die „Decay Time“ auf ihren Höchstwert (127) einstellen, wird die Tonhöhe entsprechend der Einstellung in [PEG Depth](#) konstant gehalten.

- **DEPTH (PEG Depth)**

Wertebereich: -64 ... +63

Hiermit bestimmen Sie die Stärke oder Tiefe (Anteil) der Tonhöhenänderung für den PEG (in Halbtönen). Der Parameter „Depth“ ist sowohl individuell für VCO 1 oder VCO 2 als auch für beide gemeinsam einstellbar (zu wählen mit dem Parameter [PEG Switch](#)). „PEG-Depth“ muß auf einen geeigneten Wert eingestellt werden, damit sich der PEG im Klang auswirken kann.

- **PEG Switch – VCO 1/VCO 2**

Einstellungen: VCO 1, VCO 2, Both (Beide)

Mit diesem Schalter bestimmen Sie, für welchen VCO der Parameter [PEG Depth](#) wirksam sein soll. In der Einstellung „Both“ werden sowohl VCO 1 als auch VCO 2 beeinflusst (beide „LEDs“ leuchten).

OCT (Oktavenverschiebung)

Wertebereich: -2 ... +2

Hier stellen Sie die Oktaveneinstellung der ausgewählten Voice ein. Die Oktaveneinstellung wird durch Leuchten über den Tasten angezeigt.

CTRL MATRIX (Control-Matrix)

Die „Control Matrix“ ist eine höchst flexible, komplexe Funktion, die Ihnen ermöglicht, bis zu 15 verschiedene MIDI-Controller zur Echtzeitsteuerung von 15 verschiedenen Parametern des PLG150-AN einzusetzen. Ein Source-Controller kann ein Modulationsrad, das Datenrad (DATA ENTRY), ein Fußregler, die Anschlagstärke, das Keyboard Scaling oder jeder andere Controller der MIDI-Spezifikationen sein. Mit diesen Reglern können Sie beliebige 15 der 46 verschiedenen Zielparameter, VCF-Cutoff, Resonance, FEG-Depth und viele andere, steuern.

Damit können Sie für jede Voice einen ganz individuellen Satz von Regelquellen und Zielparametern konfigurieren. Zum Beispiel können Sie die PLG150-AN so konfigurieren, daß Aftertouch-Events das Vibrato steuern oder das Modulationsrad die Resonanz regelt, Sie können den Pitch-Bend-Bereich (aufwärts und abwärts) festlegen und vieles mehr.

Informationen zu den Einstellungen der „Control Matrix“ finden Sie auf der Registerkarte [Ctrl Matrix Parameters](#).

- [Seite DETAIL \(Parameter der „Control Matrix“\)](#)

FREE EG

Mit der **Free EG** (Freihand-Hüllkurve) für 4 Spuren können Sie komplexe Reglerbewegungen aufzeichnen. So können Sie die grafische Eingabe der zeitlichen Veränderung der Filter, der Resonanz, LFO und vieler anderer Parameter „von Hand“ vornehmen. Zur Überprüfung lassen Sie die Voice dann einfach abspielen. Für die Erzeugung dieser einzigartigen kontinuierlichen Parameteränderungen, die Sie mit konventionellen EGs nie erzielen könnten, stehen Ihnen eine Reihe von Zeichen- und Bearbeitungswerkzeugen zur Verfügung.

Sie können bis zu vier verschiedene Parameter getrennt steuern und jeden dieser Parameter auf seine eigene Spur „Free EG“ aufnehmen. Besonders in Situationen, in denen Sie das Gefühl haben, Sie bräuchten vier Hände, können Sie auf diese Weise eine unglaublich komplexe, einzigartige Voice aufbauen.

Im Display (1–4) werden die Parameter angezeigt, die von den vier Spuren „Free EG“ gesteuert werden.

- [Seite DETAIL \(Parameter von „Free EG“\)](#)

PATTERN GEN. (Pattern-Generator)-Block

Der Pattern Generator-Block bietet vier einfache Regler für das Arpeggio und den Step-Sequencer, zwei leistungsfähige Funktionen, mit denen Sie in Echtzeit auf Knopfdruck komplexe Patterns starten können. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [Pattern Generator - Seite DETAIL](#).

- [Seite DETAIL \(Parameter des Pattern-Generators\)](#)

• TEMPO

Wertebereich: MIDI, 40 – 240 bpm (Beats pro Minute)

Hier regeln Sie die Geschwindigkeit des Arpeggio oder des Step-Sequencers für den Pattern-Generator. Wenn Sie möchten, daß der Taktgeber (Clock) eines externen MIDI-Sequencers oder einer Schlagzeugmaschine das Tempo des Pattern-Generators auf dem PLG150-AN steuert, setzen Sie den Parameter „Tempo“ auf „MIDI“. Die beiden Geräte spielen dann synchron.

HINWEIS

- Ist der Parameter „Free EG **LENGTH**“ auf Synchronisation mit Tempo eingestellt, beeinflusst diese Einstellung „Tempo“ auch die Durchlaufgeschwindigkeit des Free EG.

• HOLD

Einstellungen: On, Off

Mit diesem Schalter stellen Sie ein, wie der Pattern-Generator auf Spielen bzw. Loslassen von Tasten reagiert. Im eingeschalteten Zustand (LED leuchtet) spielt das Arpeggio- oder Sequencer-Pattern nach der Tastenfreigabe weiter. Ist der Schalter HOLD in der Stellung „off“, hält das Pattern an, sobald Sie die Tasten loslassen. Weitere Informationen über die Funktion „Hold“ finden Sie unter [HOLD MODE](#).

TIP

„Arpeggio-Hold“ ist sehr nützlich, wenn Sie verschiedene Arpeggio-Typen oder Einstellungen für [Subdivide](#) ausprobieren möchten, und wenn Sie die Klangerzeuger-Parameter für Ihre Arpeggios mit Hilfe von [Controllern](#) feineinstellen wollen, ist die Funktion „Hold“ praktisch unentbehrlich.

• ARPEGGIO / SEQ

Mit diesen beiden Tasten können Sie zwischen Arpeggio und Step-Sequencer umschalten. Die Schalterleuchten zeigen an, welche der beiden Funktionen gerade aktiv ist. (Es können nie beide Tasten zur gleichen Zeit eingeschaltet sein.)

LFO-Parameterblöcke

Mit den LFO-Parametern können Sie eine Vielfalt von Modulationseffekten erzeugen, indem Sie mit Hilfe eines Niederfrequenzsignals die Tonhöhe, Lautstärke oder Klangfarbe einer Voice steuern. Mit dem LFO können Sie den Klang wärmer und natürlicher gestalten oder auch dramatische Effekte kreieren.

TIP

Sie können LFO 1 und LFO 2 auch als Regelquellen (in [PWM Source](#), [Sync Pitch Control Source](#), [FM Source](#) usw.) benutzen. So gewinnen Sie noch mehr Spielraum für Ihre Bearbeitung.

HINWEIS

- Je nachdem, wie für das ausgewählte Pattern der Parameter [Assign Group](#) eingestellt ist, kann die Darstellung die Blöcke LFO 1 und LFO 2 unterschiedlich sein und sie können verschiedene Parametersätze enthalten. Alle LFO-Parameter (siehe unten) stehen sowohl unter LFO 1 als LFO 2 zur Verfügung, wobei manche Parameter nur auf einem der LFO-Blöcke verfügbar sind. Der andere Block kann dann nur auf einen begrenzten Parametersatz wirken.

• [Seite LFO 1 / LFO 2 DETAIL](#)

• LFO 1 / LFO 2 WAVE

Einstellungen:

Sine (Sinus), *Sine Ofst1*, *Sine Ofst2*, *Sine180 Ofst1*, *Sine180 Ofst2*

Triangle (Dreieck), *Triangle Ofst1*, *Triangle Ofst2*, *Triangle180 Ofst1*, *Triangle180 Ofst2*

Square (Recheck), *Square Ofst2*, *Square180 Ofst2*

Saw Down (Sägezahn abwärts), *Saw Down Ofst2*, *Saw Up*, *Saw Up Ofst2*

S/H (Sample & Hold), *S/H Ofst2*, *S/H2*, *S/H2 Ofst2*

HINWEIS

- **Parametereinstellungen, die oben kursiv wiedergegeben sind, können Sie nur mit den Tasten DATA DEC/INC auswählen.**

Diese Einstellung bestimmt die Wellenform für LFO 1 oder LFO 2. (Für beide sind die gleichen Wellenformen auswählbar.) Die hier eingestellte Wellenform bestimmt die Modulationscharakteristik für VCO (Vibrato), VCF (Wah) und VCA (Tremolo).

• LFO 1 / LFO 2 SPEED

Wertebereich: 1 ... 256

Hier stellen Sie die Geschwindigkeit für LFO 1 oder LFO 2 ein (für beide identisch). Höhere Werte ergeben eine schnellere LFO-Modulation. Dies ist ein „globaler“ Regler, der auf alle Modulationseffekte (VCO 1/2, VCA, VCF) gleich wirkt.

• LFO 1 / LFO 2 VCO1

(LFO 1 / LFO 2 to VCO 1 – Oscillator 1 Pitch Modulation Depth)

• LFO 1 / LFO 2 VCO2

(LFO 1 / LFO 2 to VCO 2 – Oscillator 2 Pitch Modulation Depth)

Wertebereich: -128 ... +127

Hier stellen Sie die Stärke ein, in der LFO 1 oder LFO 2 die Tonhöhe (Pitch) des ausgewählten Oszillators beeinflusst. Dadurch entsteht ein Vibrato-Effekt, welcher der Voice durch regelmäßige Tonhöhenmodulation einen zitternden, vibrierenden Klang verleiht. Höhere Werte ergeben einen stärkeren, mehr betonten Vibratoklang.

HINWEIS

- Je nach Gerät oder Bearbeitungssoftware können diese beiden Parameter zu einem einzigen Parameter zusammengefaßt sein. Der Parameter kann die folgenden verschiedenen Bezeichnungen tragen:
 - auf einem Modular-Synthesis-Plug-In-System als „Muttergerät“:
„LFO Pitch Modulation Depth“
 - auf einem XG-Plug-In-System 1 als „Muttergerät“:
„Vibrato Depth“
 - in der AN-Easy-Editor-Software:
„Vibrato“
- **LFO 1 / LFO 2 VCA**
(LFO 1 / LFO 2 to VCA — Amplitude Modulation Depth)
Wertebereich: -64 ... +63

Hier stellen Sie die „Tiefe“ bzw. den Anteil der Amplitudenmodulation der VCA durch LFO 1 oder LFO 2 ein. Durch zyklische Lautstärkeänderung erzeugt die Amplitudenmodulation einen Tremoloeffekt. Höhere (positive) Werte erweitern die Spanne der Lautstärkeänderung. Negative Werte kehren die LFO-Phase um 180 Grad um.

- **LFO 1 / LFO 2 VCF (LFO 1 / LFO 2 to VCF — Filter Modulation Depth)**
Wertebereich: -64 ... +63

Hier stellen Sie die Tiefe oder Stärke der Filtermodulation des VCF durch LFO 1 oder LFO 2 ein. Durch zyklische Änderung der Filter-Cutoff-Frequenz erzeugt die Filtermodulation einen „Wah“-Effekt. Höhere (positive) Werte erweitern die Spanne der Cutoff-Änderung. Negative Werte kehren die LFO-Phase um 180 Grad um.

VCF / FEG-Parameterblock

VCF-Parameter

Der VCF ist ein Filter, der einen bestimmten Frequenzbereich durchläßt und andere Bereiche ausblendet. Indem Sie den Filter über verschiedene Frequenzen schieben und zugleich die Funktion „Resonance“ einsetzen, rufen Sie außergewöhnlich dynamische, dramatische Klangwechsel hervor. Das VCF wird über die Filter-Hüllkurvenparameter (FEG-Parameter) gesteuert. So können Sie eine automatische zeitliche Veränderung der Klangfarbe bewirken.

- **VELOCITY (FEG Anschlagsempfindlichkeit)**
Wertebereich: -64 ... +63

Hier stellen Sie ein, wie der Filter-EG auf die Anschlagstärke der Tasten anspricht. Bei positiven Werten führt ein stärkerer (schnellerer) Tastenanschlag zu einer breiteren, dynamischeren Filterkurve (größere Filterveränderungen). Negative Werte haben den entgegengesetzten Effekt: Ein sanfterer Tastenanschlag ergibt eine breitere, dynamischere Filter-EG. Die Einstellung „0“ bedeutet, daß der Anschlag keinen Einfluß auf die Filter hat.

Zur Einstellung dieses Parameters klicken Sie auf die Taste VELOCITY, und heben Sie in der eingblendeten Tabelle den gewünschten Wert hervor. Wenn ein Wert verschieden von „0“ eingestellt ist, leuchtet die VELOCITY-LED.

• **HPF (HPF-Cutoff)**

Wertebereich: 0 ... 127

Dieser Parameter bestimmt die Cutoff-Frequenz des „High Pass Filter“ (Hochpaßfilter) (-6dB/Okt.). Frequenzen über dem eingestellten Wert werden durchgelassen. Tiefere Frequenzen werden abgeschnitten. Je höher der Wert, desto höher die HPF-Cutoff-Frequenz und desto heller der Klang.

Zur Einstellung dieses Parameters klicken Sie auf die Taste HPF, und heben Sie in der eingeblendeten Tabelle den gewünschten Wert hervor. Wenn ein abderer Wert als „0“ eingestellt ist, leuchtet die HPF-LED.

HINWEIS

- Das Hochpaßfilter, von dem hier die Rede ist, wirkt auf das Signal hinter dem Mixer und ist nicht identisch mit dem Filter, das unter dem **Parameter VCF Type** zur Verfügung steht.

• **TYPE (VCF-Filtertyp)**

Einstellungen: LPF24, LPF18, LPF12, BPF, HPF12, BEF

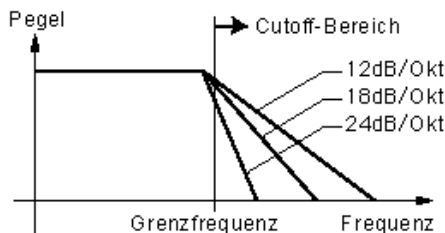
HINWEIS

- Wenn „LPF18“ ausgewählt ist, leuchten die LEDs LPF24 und LPF12 gleichzeitig.

Hier stellen Sie den Filtertyp ein, den die Funktion VCF einsetzt. Das VCF läßt nur einen von Ihnen festgelegten Frequenzbereich durch und schneidet alle anderen Frequenzen ab. So haben Sie eine vielseitige Kontrolle über die Klangfarbe. Im weiteren erläutern wir die sechs Filtertypen.

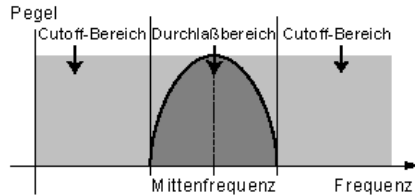
LPF24, LPF18, LPF12

Das Tiefpaßfilter (Low Pass Filter) läßt nur Frequenzen durch, die unter einem bestimmten Cutoff-Punkt liegen. Als Cutoff-Kurve stehen 24dB/Oktave (LPF24), 18dB/Oktave (LPF18) und 12dB/Oktave (LPF12) zur Auswahl.



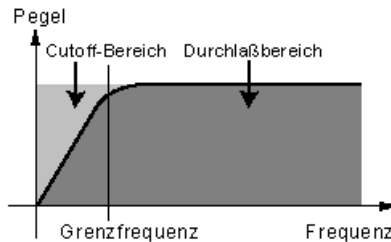
BPF

Das Bandpaßfilter (Band Pass Filter) läßt nur Frequenzen innerhalb eines bestimmten Frequenzbandes durch, mit einer Flankensteilheit von 12dB/Oktave.



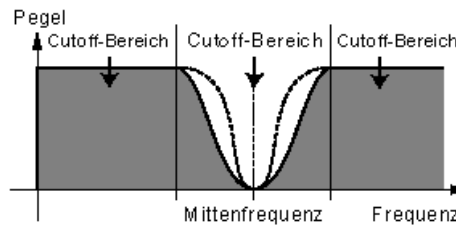
HPF12

Das Hochpaßfilter (High Pass Filter, HPF) läßt nur Frequenzen oberhalb seiner eingestellten Cutoff-Frequenz durch, mit einer Flankensteilheit von 12dB/Oktave.



BEF

Das Bandsperfilter (Band Eliminate Filter) läßt nur Frequenzen außerhalb eines bestimmten Frequenzbereichs durch. Der gesperrte Bereich wird durch die Einstellung für „Resonance“ (unten) festgelegt.



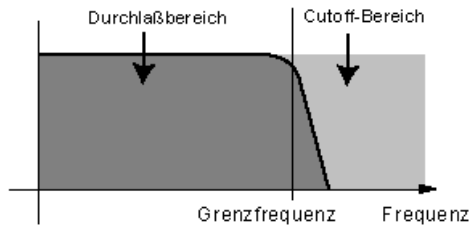
HINWEIS

- Die oben beschriebenen Filter wirken auf das Ausgangssignal des HPF zwischen Mixer und VCA. Weitere Informationen zum Signalweg finden Sie unter [AN-Display-Option](#).

• **CUTOFF (VCF Cutoff-Frequenz)**

Wertebereich: 0 ... 127

Hier stellen Sie die Cutoff-Frequenz des VCF-Filters ein. Ist der eingestellte Filtertyp zum Beispiel Tiefpaßfilter (LPF), unterdrückt das VCF alle Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz und läßt tiefere Frequenzen durch. Eine tiefere Cutoff-Frequenz bewirkt einen tieferen, runderen Klang, während ein höherer Wert für diesen Parameter einen helleren Klang erzeugt.

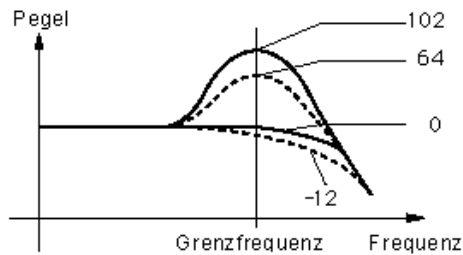


VCF (Low Pass Filter, Tiefpaßfilter)

• **RES. (VCF-Resonanz)**

Wertebereich: -12 ... +102

Dieser Parameter bestimmt das Maß der Resonanzverstärkung bzw. der Betonung der Obertöne im Bereich der Cutoff-Frequenz. Höhere Werte führen zu höheren Resonanzspitzen (schärfere Höhen). Tiefere Werte ergeben eine relativ flache Kurve. Die Einstellung „0“ bedeutet „keine Resonanz“.



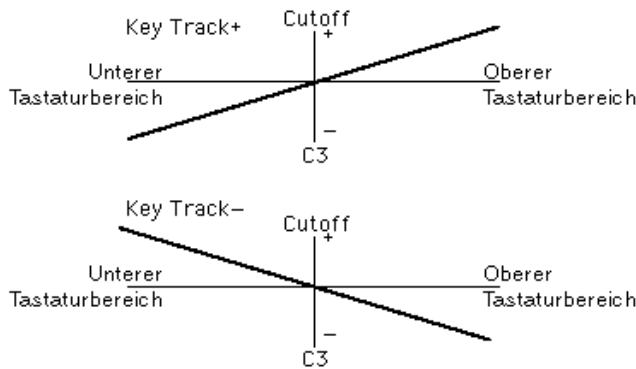
- **KEY TRK (VCF Keyboard Tracking)**

Wertebereich: -32 ... +63

Hier stellen Sie ein, in welchem Maß das VCF der Tastatur „folgt“ (Tracking). Keyboard Tracking bedeutet: je höher die Note ist, die Sie auf der Tastatur anschlagen, desto höher (oder tiefer) die Cutoff-Frequenz. Wenn Sie das Keyboard Tracking einsetzen, verschiebt sich der Cutoff-Bereich entsprechend der Notenhöhe (gemessen an der Ausgangsbasis C3). Positive Werte bedeuten, daß höhere Noten einen höheren Cutoff-Punkt haben. Bei negativen Werten ist die Cutoff-Frequenz um so tiefer, je höher die angeschlagene Note ist. Die Einstellung „0“ bedeutet „kein Tastatur-Tracking“.

HINWEIS

- Setzen Sie diesen Parameter auf „+32“, so entspricht die Änderung der Cutoff-Frequenz genau der Notenänderung auf der Tastatur (oder ist dieser Änderung direkt proportional).



Parameter für FEG (Filter EG)

Die Parameter „FEG“ (Filter-Hüllkurve) legen fest, wie sich die Klangfarbe der Voice in Abhängigkeit von der Zeit ändert. Damit können Sie je nach Wunsch subtilere oder ausgeprägtere Filtereffekte (zum Beispiel „Wah“-Effekte) erzeugen.

Der Parameter **EG. DEPTH** (im VCF-Block) muß auf einem geeigneten Wert stehen, wenn sich die FEG-Parameter im Klang bemerkbar sollen.

TIP

- Sie können den FEG auch als Regelquelle (in **PWM Source**, **Sync Pitch Control Source**, **FM Source** usw.) benutzen. So gewinnen Sie noch mehr Spielraum für Ihre Bearbeitung.

- **DEPTH (Filter-EG-Tiefe)**

Wertebereich: -128 ... +127

Hiermit bestimmen Sie den Bereich, in dem sich die Cutoff-Frequenz bewegt. Dieser Parameter muß geeignet eingestellt sein, damit sich die FEG-Parameter (Attack, Decay, Sustain und Release) auf den Klang auswirken. Positive Werte vergrößern den Anteil der Filterhüllkurve. Negative Werte kehren die Form der Hüllkurve um.

- **ATTACK (Filter-EG-Attack-Zeit)**

Wertebereich: 0 ... 127

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die „Attack Time“ (Einschwingzeit) des FEG, das heißt, wie viel Zeit vergeht, bis das Signal den maximalen Cutoff-Frequenzpegel erreicht, nachdem eine Taste angeschlagen wurde. Höhere Werte erzeugen eine längere Attack Time. (Siehe Abbildung unten.)

- **DECAY (Filter EG-Decay Time)**

Wertebereich: 0 ... 127

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die „Decay Time“ (Abklingzeit) des FEG, das heißt, wie viel Zeit vergeht, bis das Signal vom maximalen Pegel aus den Sustain-Pegel erreicht, während eine Taste gehalten wird. Höhere Werte erzeugen eine längere Decay Time. (Siehe Abbildung unten.)

- **SUSTAIN (Filter EG Sustain Level)**

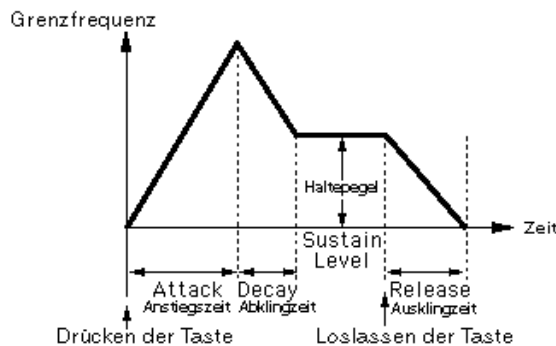
Wertebereich: 0 ... 127

Dieser Parameter bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel) des FEG. Hierbei handelt es sich um den unveränderlichen Pegel der Cutoff-Frequenz, der beibehalten wird, solange eine Taste gehalten wird. Höhere Werte heben den Sustain-Pegel. (Siehe Abbildung unten.)

- **RELEASE (Filter EG-Release Time)**

Wertebereich: 0 ... 127

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die „Release Time“ (Ausklingzeit) des FEG, das heißt, wie viel Zeit vergeht, bis das Filter den Ausgangspegel erreicht, nachdem eine Taste losgelassen wurde (Key off). Höhere Werte verlängern die Release Time. (Siehe Abbildung unten.)



SYNC-Block

Die PLG150-AN-Erweiterungskarte besitzt zwei Oszillatorsektionen, VCO 1 und VCO 2. Mit Hilfe des Blocks SYNC können Sie wie auf einem konventionellen Analogsynthesizer die beiden Wellenformen synchronisieren und damit einen komplexeren Klang mit mehr Obertönen erzeugen. Mit dem PLG150-AN haben Sie jedoch noch mehr Klangmöglichkeiten. Da der VCO 1 selbst schon zwei getrennte Oszillatoren enthält, können und auch diese „internen“ Oszillatoren synchronisiert werden, bevor Sie diese mit VCO 2 überlagern. Auf diese Weise erzielen Sie Klänge noch höherer Komplexität. (Weitere Informationen zu den VCOs und zur Oszillatorsynchronisation finden Sie in der Bedienungsanleitung der PLG150-AN-Erweiterungskarte.)

Um den Signalweg des „Oscillator Sync“ anzuzeigen, aktivieren Sie im Fenster „Display Option“ die Option [Oscillator Sync Routing](#) (Signalwege der Oszillatorsynchronisierung).

• MODE

Einstellungen: Off, VCO 1 Master > Slave (VCO 1 Master an Slave), VCO 2 > 1 (VCO 2 zu VCO 1)

Hiermit bestimmen Sie Status (Ein/Aus) und Modus von „Sync“ (Synchronisation). In der Einstellung „VCO 1 Master > Slave“ arbeiten die beiden internen VCO 1-Oszillatoren getrennt und synchronisiert, der eine Oszillator als steuernder „Master“, der andere als „Slave“. In der Einstellung „VCO 2>1“ ist VCO 1 mit VCO 2 synchronisiert, wobei VCO 2 als „Master“ zugewiesen ist.

HINWEIS

- Der Master-Oszillator bestimmt die absolute Tonhöhe des Sounds, während der Slave-Oszillator die Klangfarbe durch Hinzufügen von Obertönen bestimmt.

• SRC (Sync-Pitch-Regelquelle)

Einstellungen: Fixed, PEG, FEG, LFO1, LFO2

Hiermit stellen Sie ein, welche Steuerquelle die zeitliche Veränderung der Modulation des Slave-Oszillators steuert. In der Einstellung „Fixed“ wird die Modulation nicht in Abhängigkeit von der Zeit verändert.

• DEPTH (Sync-Pitch-Anteil)

Wertebereich: -64 ... +63

Dieser Parameter bestimmt, in welcher Stärke die Sync-Pitch-Regelquelle (festgelegt in der Einstellung [Sync Pitch Control Source](#) weiter oben) die Modulation zeitlich verändert. Höhere Werte erzeugen einen höheren Anteil. Ist [Sync Mode](#) in der Stellung „Off“, hat dieser Parameter keine Auswirkung.

FM-Block

Die Funktion „Frequency Modulation“ (FM) gibt Ihnen noch mehr Möglichkeiten zur Steuerung der Modulation. Sie können das FM-Signal (den sogenannten „Modulator“) auf VCO 1 (den Träger oder „Carrier“) anwenden und damit eine dramatische Wandlung der harmonischen Komplexität des Klangs hervorrufen. Im FM-Block können Sie die Tiefe dieser Modulation regeln. Weitere, detaillierte Parameter stehen Ihnen auf der [Seite Details](#) zur Verfügung. Die LEDs (VCO 2, VCO 1 und OTHER) zeigen den Modulator (die Quelle) des FM-Signals an, die Sie mit dem Parameter [Src2](#) festgelegt haben. Um den FM-Modulationsweg anzuzeigen, aktivieren Sie im Fenster „Display Option“ das Kontrollkästchen [FM Routing](#).

- [Seite FM DETAIL](#)

- **DEPTH**

Wertebereich: -64 ... +63

Bestimmt den Anteil der Modulation durch die FM-Funktion. Höhere Werte ergeben einen größeren Modulationsanteil. Der Gesamtklang hängt von der Einstellung der FM-Parameter auf der [Seite Details](#) ab. Größere Werte für „Depth“ führen jedoch im allgemeinen zu einem stärkeren Klirren im Klang.

HINWEIS

- Dieser Parameter ist nicht identisch mit dem Parameter in „FM-Synthesis“ (wie zum Beispiel in Synthesizern der DX-Serie verwendet). Eine zu große Modulationstiefe führt zu einer veränderten Tonhöhe der Voice.

HINWEIS

- Ist der Parameter [VCO1 Wave](#) auf „Multi Saw“ eingestellt, hat die Einstellung für „Depth“ keine Wirkung.

MIXER-Block

Wie der Name schon andeutet, erlaubt Ihnen das Modul „Mixer“, die Pegel der verschiedenen Klangquellen der PLG150-AN-Erweiterungskarte zu regeln.

- **VCO 1 (VCO 1-Pegel)**

Wertebereich: 0 ... 127

Hier stellen Sie die Balance des VCO 1 im Verhältnis zu den Pegeln von VCO 2, Ring Modulator, Feedback und Noise ein. Höhere Werte ergeben einen höheren VCO 1-Pegel. Wenn Sie VCO1 nicht benutzen, stellen Sie diesen Parameter auf „0“ ein.

- **VCO 2 (VCO 2-Pegel)**

Wertebereich: 0 ... 127

Hier stellen Sie die Balance des VCO 2 im Verhältnis zu den Pegeln von VCO 1, Ring Modulator, Feedback und Noise ein. Höhere Werte ergeben einen höheren VCO 2-Pegel. Wenn Sie VCO2 nicht benutzen, stellen Sie diesen Parameter auf „0“ ein.

- **NOISE (Noise-Pegel)**

Wertebereich: 0 ... 127

Hier stellen Sie die Balance des Rauschsignals im Verhältnis zu den Pegeln von VCO 1, VCO 2, Ring Modulator und Feedback ein. Je höher der Wert, desto höher ist der Rauschpegel. Wenn Sie Noise nicht benutzen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „0“ ein.

HINWEIS

- Durch Zumischen von Rauschen und Auswahl eines geeigneten Filtertyps (VCF, HPF usw.) im AN Expert Editor können Sie eine Vielfalt einzigartiger „Spezialeffekte“ erzeugen.

- **RING MOD (Ringmodulator-Pegel)**

Wertebereich: 0 ... 127

Hier stellen Sie die Balance des Ringmodulators im Verhältnis zu den Pegeln von VCO 1, VCO 2, Noise und Feedback ein. Je höher der Wert, desto höher ist der Ringmodulator-Pegel. Wenn Sie den Ringmodulator nicht benutzen, stellen Sie diesen Parameter auf „0“ ein.

HINWEIS

- Der Ringmodulator kombiniert VCO 1 und VCO 2 und ist besonders wirkungsvoll, wenn Sie dissonante, klirrende oder metallisch klingende Intervallklänge erzeugen möchten.

- **F.B. (Feedback-Pegel)**

Wertebereich: 0 ... 127

Hier stellen Sie die den Pegel von „Feedback“ im Verhältnis zu den Pegeln von VCO 1, VCO 2, Noise und Ring Modulator ein. Das Feedback führt das VCA-Ausgangssignal zum Eingang zurück und erzeugt damit eine Rückkopplungsschleife. Je höher der Wert, desto höher ist der Feedback-Pegel. Wenn Sie das Modul „Feedback“ nicht benutzen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „0“ ein.

VORSICHT!

- Bei der Einstellung dieses Parameters sollten Sie äußerst vorsichtig sein. Starkes Feedback kann zu überlauten Tönen führen, die den angeschlossenen Audiogeräten (und Ihrem Gehör!) Schäden zufügen können.

VCO 1 / VCO 2-Blöcke

Die VCO (Voltage Controlled Oscillator)-Module 1 und 2 bestimmen den Grundsound der PLG150-AN-Erweiterungskarte. In diesen Blöcken können Sie die Wellenform und die zugehörige Tonhöhe (Pitch) bestimmen und die Pulsbreite (Pulse Width) des Oszillators einstellen.

• VCO 1 WAVE

Einstellungen: Welche Wellenformen ausgewählt werden können, hängt vom gegenwärtigen Status von SYNC (on/off) ab.

SYNC OFF:

Saw, Saw 2, Pulse, Mix, Multi Saw

SYNC ON (Einstellung „VCO 1 Master > Slave“ oder „VCO 2 > 1“):

Saw, Pulse, Inner1, Inner2, Inner3, Square, Noise

HINWEIS

- Parametereinstellungen, die oben kursiv wiedergegeben sind, können Sie nur mit den Taste DATA DEC/INC auswählen.

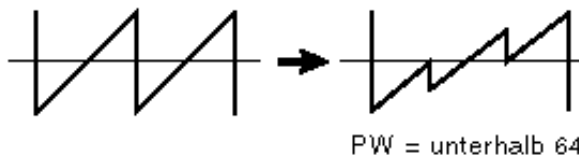
Hiermit bestimmen Sie die Wellenform des Oszillators VCO 1.

HINWEIS

- Der Klangunterschied zwischen Saw/Pulse Sync ON und Sync OFF ist nur gering, wird jedoch deutlicher, wenn der Wert des Parameters **Pulse Width** von 64 abweicht.

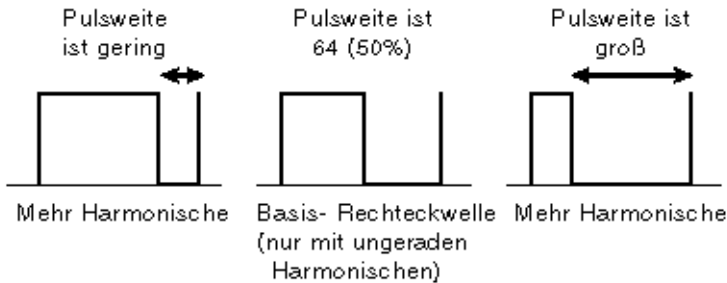
Saw (Sägezahn)

Mit Sägezahnwellen erzeugen Sie trompeten- oder violinenartige Klänge. Da eine Sägezahnwelle alle Obertöne des Spektrums enthält, zeichnet sie sich durch einen vollen, üppigen Klang aus. Wenn Sie zugleich die Funktion **Pulse Width** einsetzen, können Sie die Tonlage durch Erhöhen der geraden Harmonischen um bis zu einer vollen Oktave anheben.



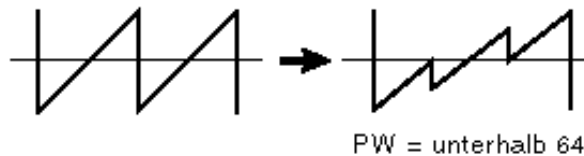
Pulse (Rechteck)

Die Wellenform „Pulse“ dient zur Erzeugung von Holzbläserklängen wie zum Beispiel Klarinetten. Ihr Spektrum ähnelt dem der Sägezahnwelle. Da jedoch jeder zweite (gerade) Oberton fehlt, enthält diese Wellenform nur ungerade Obertöne, wenn der Parameter [Pulse Width](#) auf den Wert „64“ eingestellt ist.



Saw2 (Sägezahn 2)

Im Spektrum der Wellenform „Saw2“ sind eine Sägezahnwelle und eine Rechteckwelle kombiniert. Sie weicht daher geringfügig von der Welle „Saw“ ab. Hat die [Pulse Width](#) jedoch den Wert 64, ist diese Wellenform identisch mit der Wellenform „Saw“. Selbst wenn Sie die geraden Harmonischen mittels „Pulse Width“ erhöhen, bleibt die Grundtonlage unverändert.



Mix

Die Wellenform „Mix“ ist eine Kombination aus Sägezahn- und Rechteckwellen.



Multi Saw

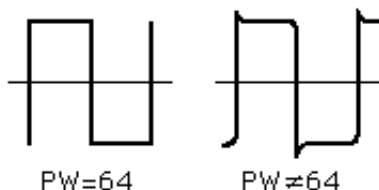
Diese Wellenform verhält sich wie mehrere kombinierte Wellen „Saw“ mit untereinander verschobenen Tonhöhen. Wenn Sie „Multi Saw“ ausgewählt haben, sind die Parameter VCO 1 PWM nicht mehr verfügbar. Statt dessen haben Sie dann die speziellen Parameter [VCO 1 Detune](#) und [Mix](#) zur Verfügung.

Inner1, Inner2, Inner3

Ist SYNC eingeschaltet, sind auch die drei „Inner“-Wellen verfügbar. Diese Wellenform kommt zur Wirkung, wenn Sie diese mit dem Parameter [Pulse Width](#) einsetzen.

Square (Quadrat)

Die Wellenform „Square“ ist im wesentlichen identisch mit der Welle „Pulse“ (Rechteck). Eine Änderung von [Pulse Width](#) verbreitert diese Welle nicht (die eigentliche Pulsweite ist konstant 50%), sondern verändert die Form ein wenig, so daß die Welle komplexer wird.



Noise (Rauschen)

Hiermit erzeugen Sie zufällige Fluktuationen über das gesamte Spektrum, was zu dem bekannten „Zischen“ oder „Rauschen“ führt.

HINWEIS

- Wenn Sie die zeitliche Veränderung der Wellenform „Noise“ mit Hilfe des Parameters [Oscillator Sync Pitch](#) regeln, erzielen Sie einen einzigartigen, grundtonlosen Klang, in dem die Harmonischen verschoben sind.

• VCO 1 PITCH (Grobe Tonhöhe)

Wertebereich: -64 ... +63

Hiermit stellen Sie die Tonhöhe für VCO 1 in Halbtönen ein. Der Wert „0“ bedeutet normale Tonhöhe.

• VCO 1 FINE

Wertebereich: -50 ... +50

Hiermit stellen Sie die Tonhöhe für VCO 1 in 1-Cent-Schritten bis max. 100 Cents ein (100 Cent = 1 Halbton).

• VCO 1 SYNC PITCH

Wertebereich: -64 ... +63

Hier stellen Sie die Tonhöhe des Slave-Oszillators ein (in Halbtönen). Dieser Regler ist nur verfügbar, wenn die Synchronisation eingeschaltet ist ([Sync Mode](#) auf ON). Hiermit können Sie einen Tonhöhenunterschied zwischen dem Master- und dem Slave-Oszillator einstellen.

In der Einstellung „0“ entspricht die Tonhöhe der des Master-Oszillators. Höhere Werte vergrößern das Intervall. Negative Werte ergeben einen sanfteren Klang.

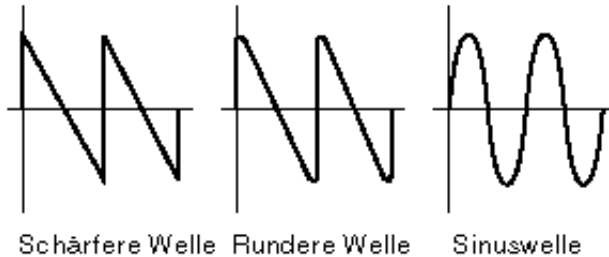
HINWEIS

- Um einen erkennbaren Effekt zu erzielen, sollten Sie sich vergewissern, daß der „VCO 1 Level“ (im MIXER-Block) hoch genug eingestellt ist.

- **VCO 1 EDGE**

Wertebereich: 0 ... 127

Hiermit bestimmen Sie, wie steil oder wie langsam die VCO1-Welle ansteigt. Höhere Werte erzeugen eine spitzere Welle und einen härteren Klang. Tiefere Werte ergeben eine rundere Welle und einen entsprechend weicheren Klang. Die Einstellung „0“ ergibt eine Sinuswelle.



VCO 1 PWM (Pulse Width Modulation)-Parameter

HINWEIS

- Die Parameter PWM sind nicht verfügbar, wenn **Sync Mode** auf „off“ und **VCO 1 WAVE** auf „Multi Saw“ stehen.

- **VCO 1 PWM SRC (Pulse Width Modulation Source)**

Einstellungen: Fixed, PEG, FEG, LFO 1, LFO 2, LFO 2 Phase, LFO 2 Fast, VCO 2

Hier wählen Sie die Wellenform aus, mit der Sie die Pulsweite des VCO1 zeitlich verändern lassen möchten. In der Einstellung „Fixed“ wird die Modulation nicht in Abhängigkeit von der Zeit verändert.

- **VCO 1 PWM DEPTH (Pulse Width Modulation Depth)**

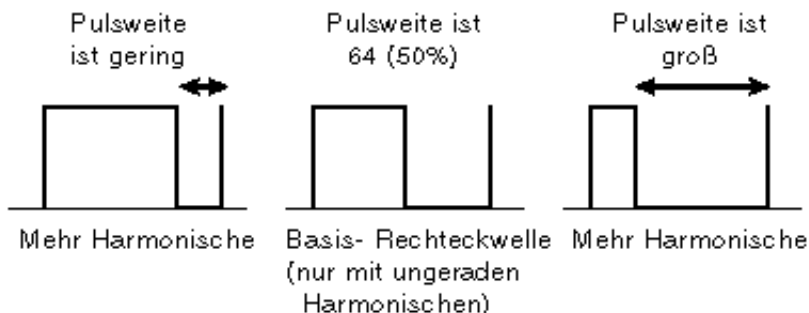
Wertebereich: -64 ... +63

Hiermit legen Sie den Anteil der Pulsweiten-Modulation von VCO1 auf der Basis des Wellenparameters „PWM Source“ (siehe oben) fest. Höhere (positive) Werte erzeugen eine stärkere Modulation.

• **VCO 1 PWM PW (Pulsweite)**

Wertebereich: 0 ... 64 ... 127

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Breite der Pulswelle des VCO 1. Höhere (positive) Werte erzeugen eine höhere Anzahl von Obertönen und damit einen volleren Klang. Im allgemeinen steuern Sie mit der Pulsweite nur die Pulswelle. Mit der PLG150-AN-Erweiterungskarte können Sie über den Parameter PW jedoch auch andere Wellen einstellen und haben damit eine noch größere Klangvielfalt zur Verfügung.



• **VCO 1 Detune (nur Multi-Saw-Welle)**

Wertebereich: 0 ... 127

In der Wellenform **Multi Saw** sind mehrere Sägezahnwellen kombiniert. Jede einzelne davon kann gegenüber den anderen verstimmt werden. Mit diesem Parameter legen Sie den Tonhöhenunterschied zwischen den Wellen fest. Höhere Werte bedeuten eine größere Verstimmung.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn **SYNC** auf „off“ und **VCO 1 WAVE** auf „Multi Saw“ stehen.

• **VCO 1 Mix (nur Multi Saw-Welle)**

Wertebereich: 0 ... 127

In der Wellenform **Multi Saw** sind mehrere Sägezahnwellen kombiniert. Die Pegel der einzelnen Wellen werden gemischt. Mit diesem Parameter legen Sie den Lautstärkeunterschied zwischen den Wellen fest. Der Wert „0“ ergibt den Ausgangspegel der Grundwelle (die Welle mit der normalen Tonhöhe). Bei dem Wert „127“ sind alle Wellen auf die gleiche Lautstärke eingestellt.

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn **SYNC** auf „off“ und **VCO 1 WAVE** auf „Multi Saw“ stehen.

• **VCO 2 WAVE**

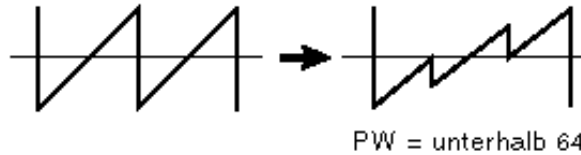
Einstellungen: Saw, Pulse, Saw 2, Mix, Triangle, Sine

Die (kursiv gekennzeichnete) Sinuswelle kann nur über die Tasten DATA DEC/DATA INC ausgewählt werden.

Hiermit bestimmen Sie die Wellenform des Oszillators VCO 1.

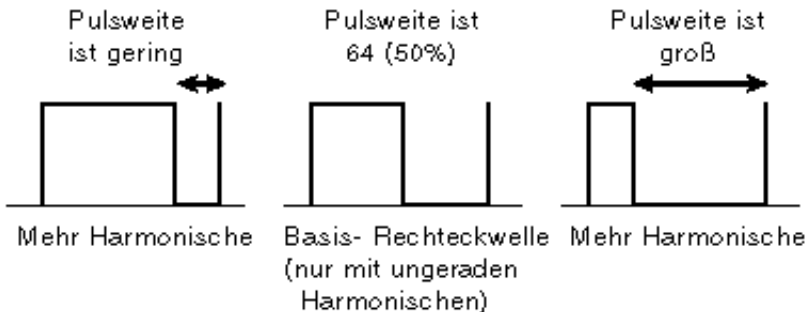
Saw (Sägezahn)

Mit der Wellenform „Saw“ (Sägezahn) erzeugen Sie trompeten- oder violinenartige Klänge. Da eine Sägezahnwelle alle Obertöne des Spektrums enthält, zeichnet sie sich durch einen vollen, üppigen Klang aus. Wenn Sie zugleich die Funktion [Pulse Width](#) einsetzen, können Sie die Tonlage durch Erhöhen der geraden Harmonischen um bis zu einer vollen Oktave anheben.



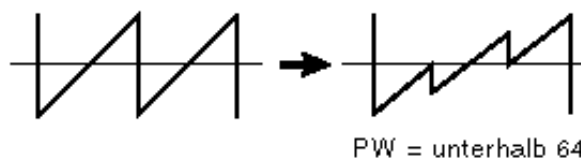
Pulse (Rechteck)

Die Wellenform „Pulse“ dient zur Erzeugung von Holzbläserklängen wie zum Beispiel Klarinetten. Das Spektrum ähnelt dem der Sägezahnwelle. Da jedoch jeder zweite (gerade) Oberton fehlt, enthält diese Wellenform nur ungerade Obertöne, wenn der Parameter [Pulse Width](#) auf den Wert „64“ eingestellt ist.



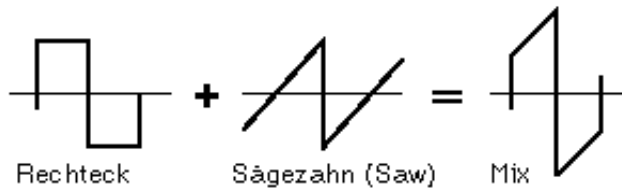
Saw2 (Sägezahn 2)

Im Spektrum der Wellenform „Saw2“ sind eine Sägezahnwelle und eine Rechteckwelle kombiniert. Sie weicht daher geringfügig von der Welle „Saw“ ab. Hat [Pulse Width](#) jedoch den Wert 64, ist diese Wellenform identisch mit der Wellenform „Saw“. Selbst wenn Sie die geraden Harmonischen mittels „Pulse Width“ erhöhen, bleibt die Grundtonlage unverändert.



Mix

Die Wellenform „Mix“ ist eine Kombination aus Sägezahn- und Rechteckwellen.



Triangle (Dreieck)

Dies ist eine konventionelle Dreieckswelle. Ist „Triangle“ ausgewählt, stehen Ihnen anstatt der Parameter von VCO 2 PWM die Parameter **X-MOD** zur Verfügung.

Sine (Sinus)

Dies ist eine konventionelle Sinuswelle.

Ist „Sine“ ausgewählt, stehen Ihnen anstatt der Parameter von VCO 2 PWM die Parameter **X-MOD** zur Verfügung.

- **VCO 2 PITCH**
- **VCO 2 FINE**
- **VCO 2 EDGE**

Diese Parameter sind mit denen von VCO 1 identisch.

HINWEIS

- Ist der Parameter **VCO 2 Wave** auf „Triangle“ oder „Sine“ eingestellt, hat der Parameter VCO 2 EDGE keine Wirkung.

VCO 2 PWM (Pulse Width Modulation)-Parameter

HINWEIS

- Die Parameter PWM sind nicht verfügbar, wenn **VCO 2 WAVE** auf „Triangle“ oder „Sine“ eingestellt ist.
- **VCO 2 PWM SRC (Pulse Width Modulation Source)**
Einstellungen: Fixed, PEG, FEG, LFO 1, LFO 2, LFO 2 Phase, LFO 2 Fast, VCO 1

HINWEIS

- Parametereinstellungen, die oben kursiv wiedergegeben sind, können Sie nur mit den Tasten DATA DEC/INC auswählen.

Mit Ausnahme von „VCO 1“ (VCO 2 kann nicht zur Modulation benutzt werden!) sind diese Einstellungen dieselben wie die für **VCO 1 PWM SRC**.

- **VCO 2 PWM DEPTH (Pulse Width Modulation Depth)**
- **VCO 2 PWM PW (Pulse Width)**

Diese Parameter sind mit denen von VCO 1 identisch.

HINWEIS

- Ist der Parameter **VCO 2 Wave** auf „Triangle“ oder „Sine“ eingestellt, hat der Parameter **VCO 2 PWM PW** keine Wirkung.

X-MOD-Parameter

Die Parameter X-MOD (Kreuzmodulation) sind nur verfügbar, wenn **VCO 2 WAVE** auf „Triangle“ oder „Sine“ eingestellt ist. Während die Parameter PWM eine Quelle benutzen, um die Pulsbreite des Oszillators zu modulieren, moduliert X-MOD ähnlich wie FM die Frequenz des Oszillators und erzeugt damit einen komplexen Satz von Obertönen. Als Steuerquelle für „Depth“ (Modulationsanteil) stehen folgende Optionen zur Auswahl: PEG, FEG, LFO 1 und LFO 2. Der tatsächliche Modulator für die Kreuzmodulation ist immer VCO1.

HINWEIS

- Wegen der unterschiedlichen Methode sind die mit X-MOD erzeugten Harmonischen andere als die mit FM erzeugten: Die FM-Modulation ist logarithmisch, die X-MOD-Modulation linear.
- **X-MOD SRC (Steuerquelle für Kreuzmodulationsanteil)**
Einstellungen: Fixed, PEG, FEG, LFO 1, LFO 2
Hiermit wählen Sie die Wellenform aus, die den Verlauf der Änderungen des Anteils der Kreuzmodulation über die Zeit festlegt. In der Einstellung „Fixed“ wird der Modulationsanteil nicht in Abhängigkeit von der Zeit verändert. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn **VCO 2 WAVE** auf „Triangle“ oder „Sine“ eingestellt ist.

- **X-MOD DEPTH**
Wertebereich: -64 ... +63

Hiermit regeln Sie den Anteil der Kreuzmodulation des VCO 2. Höhere (positive) Werte ergeben eine stärkere Frequenzmodulation. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn **VCO 2 WAVE** auf „Triangle“ oder „Sine“ eingestellt ist.

VCA-Block

Mit Hilfe der VCA-Parameter regeln Sie die Gesamtlautstärke (den Gesamtpegel) der AN-Voice.

- **VELOCITY (VCA Anschlagsempfindlichkeit)**

Wertebereich: -64 ... +63

Hier stellen Sie ein, wie der VCA (Voice-Pegel) auf die Anschlagstärke anspricht. Bei positiven Werten bewirkt ein stärkerer Tastenanschlag eine höhere Lautstärke. Negative Werte haben den entgegengesetzten Effekt: Ein weicherer Anschlag führt zu einer höheren Lautstärke. Die Einstellung „0“ bedeutet, daß die Anschlagstärke keinen Einfluß auf die Lautstärke hat.

Zur Einstellung dieses Parameters klicken Sie auf die Taste VELOCITY, und heben Sie in der eingblendeten Tabelle den gewünschten Wert hervor. Wenn ein anderer Wert als „0“ eingestellt ist, leuchtet die VELOCITY-LED.

- **VOLUME**

Wertebereich: 0 ... 127

Die Einstellung für VOLUME regelt den Gesamt-Ausgangspegel des VCA, bevor das Signal an den Effektblock weitergeleitet wird.

AEG (Amplitude Envelope Generator)-Parameter

Die Parameter AEG ermöglichen Ihnen, den Klang der AN-Voice zu formen. Sie können hier einstellen, wie sich der Pegel der Voice zeitlich verändert.

- **AEG ATTACK (Amplitude EG Attack Time)**

Wertebereich: 0 ... 127

Bestimmt die „Attack Time“ (Einschwingzeit) des AEG, das heißt, wie lange es dauert, bis der Sound seine maximale Lautstärke erreicht, nachdem eine Taste gedrückt wurde. Höhere Werte erzeugen eine längere Attack Time. (Siehe Abbildung unten.)

- **AEG DECAY (Amplitude EG Decay Time)**

Wertebereich: 0 ... 127

Bestimmt die „Decay Time“ (Abklingzeit) des EG, das heißt, wie lange es dauert, bis der Sound erlischt (oder den Sustain-Pegel erreicht), wenn eine Note gehalten wird. Höhere Werte erzeugen eine längere Decay Time. (Siehe Abbildung unten.)

- **AEG SUSTAIN (Amplitude EG Sustain Level)**

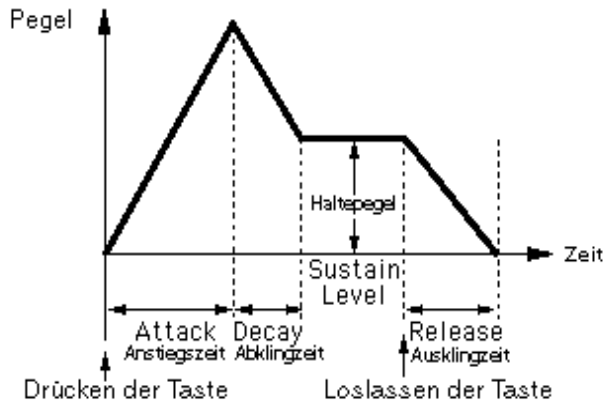
Wertebereich: 0 ... 127

Bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel) des AEG, also den Pegel, auf dem die Lautstärke bleibt, während eine Taste gehalten wird. Höhere Werte erhöhen den Sustain-Pegel. (Siehe Abbildung unten.)

- **AEG RELEASE (Amplitude EG Release Time)**

Wertebereich: 0 ... 127

Bestimmt die „Release Time“ (Ausklingszeit) des AEG, das heißt, wie lange der Sound nach dem Loslassen der Taste noch zu hören ist. Höhere Werte verlängern die Release Time. (Siehe Abbildung unten.)



DIST (Distortion) / EQ-Block

Die Parameter „Distortion“ (Verzerrung) und „EQ“ (Equalizer) geben Ihnen weitere Kontrolle über die AN-Voice. Sie können damit Verzerrungseffekte anwenden und einstellen, und eine präzise Klangregelung vornehmen.

- [Seite DIST / EQ DETAIL](#)

- **DIST DRIVE (Distortion Drive)**

Wertebereich: 0 ... 100

Hiermit wird der Grad – der „Drive“ – der Verzerrung für den Effekblock der Gitarrenverstärkersimulation eingestellt. Je höher der Wert, desto höher der Anteil der Verzerrung am Sound.

- **DIST DRY/WET (Distortion Dry/Wet-Balance)**

Wertebereich: D63>W ... D=W ... D<63

Hiermit legen Sie die Pegelbalance zwischen dem unverarbeiteten (dry) Originalklang der Voice und dem verarbeiteten (wet) Klang nach der Verzerrung fest. Die Einstellung D=W ergibt ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen Dry- und Wet-Sound. („D“ kennzeichnet im Display „Dry“, „W“ kennzeichnet „Wet“.)

- **EQ LO (Low Frequency Gain)**

Wertebereich: -12 ... +12 (dB)

Hiermit bestimmen Sie die Verstärkung (den Pegel) im unteren Frequenzband. Positive Werte erhöhen den Frequenzpegel, negative Werte dämpfen ihn. (Welche speziellen Frequenzen abgeglichen werden sollen, können Sie mit dem Parameter [Low Freq.](#) auf der Seite DETAIL festlegen.)

- **EQ MID (Mid Frequency Gain)**

Wertebereich: -12 ... +12 (dB)

Hiermit bestimmen Sie die Verstärkung (den Pegel) im mittleren Frequenzband. Positive Werte erhöhen den Frequenzpegel, negative Werte dämpfen ihn. (Welche Frequenz geregelt werden soll, können Sie mit dem Parameter [Mid Freq.](#) auf der Seite **DETAIL** festlegen.)

- **EQ HI (High Frequency Gain)**

Wertebereich: -12 ... +12 (dB)

Hiermit bestimmen Sie die Verstärkung (den Pegel) im Hochfrequenzband. Positive Werte erhöhen den Frequenzpegel, negative Werte dämpfen ihn. (Welche Frequenz geregelt werden soll, können Sie mit dem Parameter [High Freq.](#) auf der Seite **DETAIL** festlegen.)

COMMON-Parameter

- [Seite COMMON DETAIL](#)

- **KEY.M (Key Assign-Modus)**

Einstellungen: POLY (polyphon), MONO (monophon), LEGATO

Hiermit stellen ein, wie der Klangerzeuger per MIDI-Eingang gespielt werden soll.

POLY

Der Klangerzeuger wird polyphon gespielt. Die maximale Polyphonie beträgt 5 Noten.

MONO

Der Klangerzeuger wird monophon gespielt. Die maximale Polyphonie beträgt 1 Note. Diese Einstellung ist geeignet, um kräftige, satte Baß- und Lead-Sounds zu erzeugen.

LEGATO

Der Klangerzeuger wird monophon gespielt. Die maximale Polyphonie beträgt 1 Note. Mit dieser Einstellung wird durch aufeinanderfolgend gespielte Noten weder der PEG, der FEG noch der AEG ausgelöst, wodurch ein weicherer Übergang von Note zu Note entsteht.

HINWEIS

- Mit dieser Einstellung wird die Einstellung von [Key Mode](#) überschrieben. Wenn der Schalter „Unison“ auf „ON“ eingestellt ist, wird die Voice nur monophon gespielt (bis zu 5 Stimmen gleichzeitig), auch wenn der Parameter „Key Mode“ auf „POLY“ eingestellt ist.

- **UNISON (Schalter „Unison“)**

Einstellungen: ON, OFF

Mit diesem Schalter schalten Sie den Unison-Modus ein oder aus. Mit der Stellung „On“ erzielen Sie einen „satten“, analogartigen Lead-Sound. In dieser Schalterstellung ist die ausgewählte Voice mit leicht verstimmten Eigenkopien unterlegt und wird im Monophon-Modus (eine Note pro Anschlag) wiedergegeben. Den Grad der Verstimmung können Sie mit dem Parameter [Unison Detune](#) (auf der Seite [DETAIL](#)) einstellen.

HINWEIS

- Mit dieser Einstellung wird die Einstellung von [Key Mode](#) überschrieben. Wenn der Schalter „Unison“ auf „ON“ eingestellt ist, wird die Voice nur monophon gespielt (bis zu 5 Stimmen gleichzeitig), auch wenn der Parameter „Key Mode“ auf „POLY“ eingestellt ist.

- **MORPH (Schalter „Morphing“)**

Einstellungen: On, Off

Mit diesem Schalter schalten Sie die Funktion [Morphing](#) ein oder aus. Die Funktion „Morphing“ ermöglicht Ihnen, zwei Voices überzublendern („morphen“).

Wenn Sie „Morphing“ einsetzen, sollten Sie sich vergewissern, daß die Einstellungen im [Fenster „Morphing“](#) korrekt sind. Die „Morphing“-Voice muß eine andere sein als die gegenwärtig ausgewählte Voice, wenn das Morphing zur Wirkung kommen soll. Zudem müssen Sie einen geeigneten MIDI-Controller auswählen.

Portamento-Parameter

Portamento ist eine Methode des Tonübergangs, die Sänger und Instrumentalisten häufig einsetzen, um von einer Tonlage zur anderen zu „gleiten“. Auch Synthesizer sind gewöhnlich mit einer Funktion „Portamento“ ausgestattet, mit der Sie einen sanften, natürlichen Pitch-Wechsel oder eindrucksvolle Effekte erzielen können.

- **SW. (Schalter „Portamento“)**

Einstellungen: On, Off

Hier schalten Sie den Portamento-Effekt ein und aus. Bei eingeschaltetem Portamento leuchtet die Tasten-LED.

- **TIME (Portamento Time)**

Wertebereich: 0 ... 127

Bestimmt die Dauer des Portamento-Effekts, das heißt die Zeit, welche die Tonhöhe benötigt, um stufenlos von einer Note zur nächsten zu gleiten. Höhere Werte erzeugen eine längere „Glide“-Dauer von einer Tonhöhe zur nächsten.

Parameterfenster Setup Detail

Dieses Fenster wird aufgerufen, wenn Sie im Hauptbedienfeld auf eine der Schaltflächen DETAIL klicken. (Dazu gehören alle Schaltflächen, außer den Schaltflächen DETAIL der Module FREE EG und PATTERN GEN., die ihre eigenen Einstellungsfenster haben).

■ Registerkarte „Detail Parameter“

The screenshot shows the 'Setup Detail Parameter' window with the following settings:

- Detail Parameter** (selected tab) | Ctrl Matrix Parameter
- Common**
 - Category: 22: Sq
 - Voice Name: Killer
 - Unison Detune: 32
 - Portamento Mode: Fingerd
- Distortion**
 - Guitar Amp. Type: Stack
 - LPF: 5.0 kHz
 - Output Level: 60
- LFO**
 - Assign Group: LFO1(All)
 - LFO1 Delay: 0
 - Key On Reset: Off
 - Sync Pmod: Both
- EQ**
 - Low Freq.: 200 Hz
 - High Freq.: 5.0 kHz
 - Mid Freq.: 1.1 kHz
 - Mid Resonance: 1.0
- FM**
 - Algorithm: Master
 - Src1 (FM Depth Ctrl): Fixed
 - Src2 (Modulator): VCO2 Frequency
 - Output Gain: +0 dB

Parameter „Common“ (Allgemein)

• Category (Kategorie)

Die „Category“ und der „Voice Name“ bilden zusammen die Bezeichnung Ihrer bearbeiteten Voice. Die Kategorie ist ein aus zwei Buchstaben bestehender Schlüssel, der auf den Grundinstrumenttyp der Voice hinweist (siehe Tabelle). Die Angabe einer Kategorie vereinfacht Erkennung der Anwendung jeder einzelnen Voice. Sie erleichtern sich so auch die Verwaltung Ihrer Voices entsprechend ihrer Art oder Anwendung. Stellen Sie diesen Parameter auf „0: --“, wenn Sie keine bestimmte Kategorie zuteilen möchten. Eine vollständige Liste der Kategoriekürzel mit zugehöriger Beschreibung finden Sie in der Voice-Liste in der Bedienungsanleitung zur PLG150-AN-Erweiterungskarte.

Kategorieliste

0:	--	Keine Kategorie
1:	Pf	Piano
2:	Cp	Chromatische Percussion
3:	Or	Orgel
4:	Gt	Gitarre
5:	Ba	Baß
6:	St	Streicher/Orchestral
7:	En	Ensemble
8:	Br	Blechbläser (Brass)
9:	Rd	Holzbläser (Reed)
10:	Pi	Flöten (Pipe)
11:	Ld	Synthetischer Melodie-Sound (Synth Lead)
12:	Pd	Synthetisches Pad (Synth Pad)
13:	Fx	Synthetischer Effekt (Synth Effect)
14:	Et	Folklore (Ethnic)
15:	Pc	Percussion
16:	Se	Sound-Effekt
17:	Dr	Schlagzeug (Drums)
18:	Sc	Synthesizer-Begleitung (Synth Comp)
19:	Vo	Gesang (Vocal)
20:	Co	Kombination (Combination)
21:	Wv	Wellenformmaterial (Wave)
22:	Sq	Sequenz

• Voice Name

Der „Voice Name“ und die „Category“ bilden zusammen die Bezeichnung Ihrer bearbeiteten Voice. Klicken Sie auf dieses Feld und geben Sie auf der Computertastatur den gewünschten Namen für Ihre Voice ein.

HINWEIS

- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf dieses Feld klicken (auf dem Macintosh, klicken Sie während Sie die [CONTROL]-Taste gedrückt halten), rufen Sie damit eine Reihe einfacher Textverarbeitungsfunktionen (Undo, Cut, Copy, Paste, Delete, Select All) mit den zugehörigen Tastenkombinationen auf.

• Unison Detune (Unisono-Verstimmung)

Wertebereich: 1 ... 32

Wenn **UNISON** aktiviert ist, werden mehrere Sounds gleichzeitig gespielt, die jeweils leicht gegeneinander verstimmt sind. Der Parameter „Unison Detune“ stellt die Verstimmung der VCO-Tonhöhe in kleinen Schritten ein. Durch Einstellen höherer Werte können Sie einen dichteren Unisono-Sound erzeugen. Achten Sie jedoch darauf, nicht zuviel Verstimmung einzugeben, da sich sonst die Grundtonlage der Voice ändert.

HINWEIS

- Sie können diesen Parameterwert auch mit der rechten und linken Maustaste einstellen. Klicken Sie auf das Parameterfeld, und reduzieren Sie den Wert mit der linken Maustaste oder erhöhen Sie den Parameterwert mit der rechten Maustaste.

• Portamento Mode (Portamento-Modus)

Einstellungen:

Wurde der „Key Mode“ auf „POLY“ eingestellt:

Normal: Normales Portamentospiel

Sustain Key: Mit dieser Einstellung wird der Halteton (durch ein Sustain-Pedal) als Anfangstonhöhe des Portamento angegeben.

Wurde der „Key Mode“ auf „MONO“ oder „LEGATO“ eingestellt:

Full Time: Portamento ist immer aktiviert.

Fingered: Portamento wird nur durch Legato-Spiel aktiviert.

Hiermit legen Sie die Merkmale des Portamento (auch als Glissando bekannt) fest, d. h. wie der Ton über alle Zwischentöne von Note zu Note gleitet, wenn Sie für die **Portamento Time** einen Wert ungleich „0“ eingestellt haben. Die zur Verfügung stehenden Parameter hängen von der Einstellung des **Key Mode** ab.

Um die Funktion „Portamento“ zu aktivieren, drücken Sie auf dem Hauptbedienfeld den **Schalter PORTAMENTO (SW.)**. Wurde der Parameter **Portamento Time** auf „0“ eingestellt, hat das Portamento keine Wirkung.

Parameter „Distortion“ (Verzerrung)

Mit dem Effekt „Distortion“ können Sie eine Vielzahl an verzerrten Sounds erzeugen, vom subtil-warmen Overdrive bis zur schweren, metallischen Verzerrung.

HINWEIS

- Beachten Sie, daß viele dieser Parameter (ebenso wie diejenigen auf dem Hauptbedienfeld) miteinander verknüpft sind. Wenn bestimmte Parameter nicht geeignet eingestellt sind, hören Sie u. U. keine Verzerrung. Dies gilt besonders für die Einstellungen **Drive**, **Dry/Wet Balance** und **Output Level**.

• Guitar Amp. Type (Gitarrenverstärkertyp)

Einstellungen: Off, Stack, Combo, Tube

Hiermit stellen Sie den Typ des Gitarrenverstärkers ein, der vom Verzerrungseffekt simuliert werden soll. Die einzelnen Typen imitieren die Eigenschaften eines echten Verstärkers und produzieren leicht voneinander abweichende Distortion-Sounds. „Stack“ simuliert ein Setup, in dem Verstärker und Lautsprecher getrennt sind. „Combo“ simuliert ein einzelnes Transistorgerät mit Verstärker und Lautsprecher in einem Gehäuse. „Tube“ simuliert den Effekt eines Röhrenverstärkers mit integriertem Lautsprecher. In der Stellung „Off“ werden einige Effekte der Gitarrenverstärkersimulation ausgeschaltet. (**Distortion Drive** und LPF werden jedoch weiterhin auf den Sound angewendet.)

- **LPF**

Wertebereich: 1,0 kHz ... 18,0 kHz, Thru

Hier wird die Frequenz des Tiefpaßfilters (Low Pass Filter) bestimmt, die auf den verzerrten Klang angewendet wird. Je nach Einstellung von [Guitar Amp. Type](#) können Sie mit diesem Parameter den Klang entweder „fetter“ oder härter und schneidender gestalten. In der Einstellung „Thru“ bleibt der verzerrte Klang ungefiltert.

- **Output Level (Ausgangspegel)**

Wertebereich: 0 ... 100

Hiermit stellen Sie die Ausgabelautstärke des verzerrten Sounds ein. Bedenken Sie jedoch, daß Ihre Einstellung nur wirksam wird, wenn die Einstellung [Dry/Wet Balance](#) auf einen geeigneten Wert eingestellt ist.

Parameter „LFO“

- **Assign Group (Gruppe zuordnen)**

Einstellungen:

LFO1 (All)

LFO1 (VCO1, VCO2, VCA) - LFO2 (VCF)

LFO1 (VCO1, VCO2) - LFO2 (VCA, VCF)

LFO1 (VCO1) - LFO2 (VCO2, VCA, VCF)

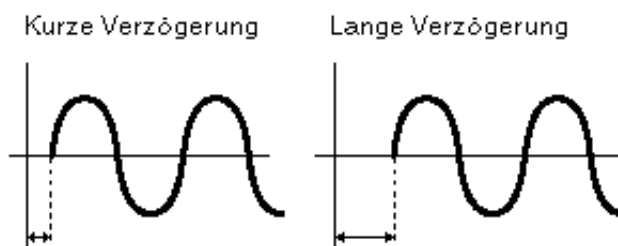
LFO2 (All)

Hiermit legen Sie die Zielauswahlmöglichkeiten für das Ziel der LFO-1- und LFO-2-Modulation fest. Wurde eine der Einstellungen „(All)“ ausgewählt, werden alle verfügbaren Modulationsziele (VCO1, VCO2, VCA und VCF) dem ausgewählten LFO, 1 oder 2, zugruppiert. Die LFO-Blöcke auf dem Hauptbedienfeld ändern sich automatisch, wenn dieser Parameter eingestellt wird. Die Grundparameter für [Wave](#) und [Speed](#) (ebenso wie die Detail-Seite) bleiben für beide LFOs erhalten, ganz gleich, welche Einstellung Sie hier vornehmen.

- **LFO 1 Delay (LFO 1 –Verzögerung)**

Wertebereich: 0 ... 127

Die Einstellung für „LFO 1 Delay“ bestimmt die Verzögerungszeit der Modulation. Kleinere Werte führen zu kürzeren, größere Werte zu längeren LFO-1-Verzögerungszeiten.



- **Key On Reset (Reset bei Tastenanschlag)**

Einstellungen:

- Off: LFO 1 und LFO 2 werden nicht zurückgesetzt, sondern kontinuierlich moduliert.
- On: LFO 1 und LFO 2 werden jedesmal zurückgesetzt, wenn eine Taste gedrückt wird.

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie den Startpunkt des LFO 1- und LFO 2-Zyklus.

- **Sync Pmod Sw. (Schalter zur Synchronen Tonhöhen-Modulation)**

Einstellungen: Master, Slave, Both

Mit dem Schalter „Sync Pitch Modulation“ stellen Sie ein, welcher Oszillator (Master, Slave oder beide) durch LFO 1 oder LFO 2 moduliert wird. Die Intensität wird durch die Einstellung [LFO1/LFO2 VCO1](#) bestimmt. Dieser Parameter ist wirksam, wenn [SYNC MODE](#) auf „VCO1 Master > Slave“ eingestellt ist.

Parameter „EQ“

- **Low Freq. (Niederfrequenz)**

Wertebereich: 32 Hz ... 2,0 kHz

Mit diesem Parameter stellen Sie die Frequenz ein, die durch den Parameter [EQ LO](#) auf dem Hauptbedienfeld besonders verstärkt oder gedämpft wird.

- **High Freq. (Hochfrequenz)**

Wertebereich: 500 Hz ... 16,0 kHz

Mit diesem Parameter stellen Sie die Frequenz ein, die durch den Parameter [EQ HI](#) auf dem Hauptbedienfeld besonders verstärkt oder gedämpft wird.

- **Mid Freq. (Mittenfrequenz)**

Wertebereich: 100 Hz ... 10,0 kHz

Mit diesem Parameter stellen Sie die Frequenz ein, die durch den Parameter [EQ MID](#) auf dem Hauptbedienfeld besonders verstärkt oder gedämpft wird.

- **Mid Resonance (Mittenresonanz)**

Wertebereich: 1,0 ... 12,0

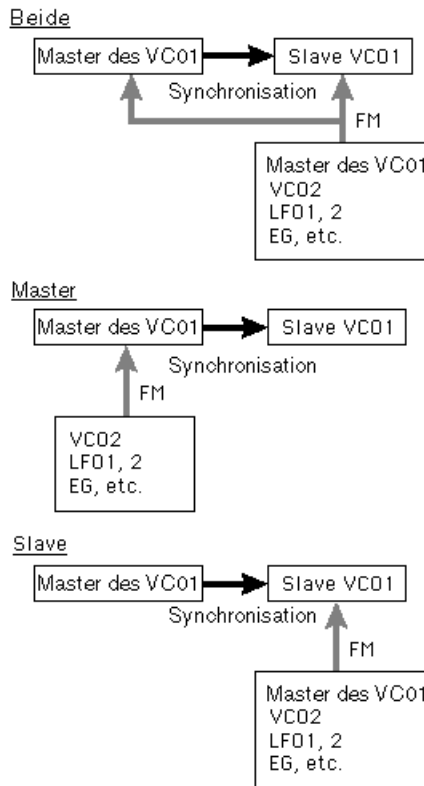
Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Breite des Frequenzbandes, das durch den Parameter [EQ MID](#) auf dem Hauptbedienfeld besonders verstärkt oder unterdrückt wird. Die Mittenfrequenz des Bandes wird durch den Parameter „Mid Freq.“ (siehe oben) festgelegt. Höhere Werte führen zu einer engeren Bandbreite.

Parameter „FM“

- **Algorithm (Algorithmus)**

Einstellungen: Both (Beide), Master, Slave

Hier stellen Sie das Verhältnis der beiden VCO1-Oszillatoren (Master und Slave) zum FM-Signal ein. Wie das nachfolgende Diagramm zeigt, gibt es drei Verbindungstypen bzw. „Algorithmen“.



Both

FM wird sowohl auf den Master- als auch auf den Slave-Oszillator angewendet.

Master

FM wird auf den Master-Oszillator angewendet.

Slave

FM wird auf den Slave-Oszillator angewendet. Bei einer Einstellung von „Slave“ wird die Gesamtonhöhe durch die Einstellung [Sync Pitch](#) festgelegt. So können Sie die richtige Tonhöhe für den gesamten Klang einstellen, sogar wenn der Parameter [FM Depth](#) auf Extremwerte eingestellt wurde.

Dieser Parameter ist wirksam, wenn SYNC MODE auf „VCO1 Master > Slave“ eingestellt ist.

- **Src1 (FM Depth Ctrl/FM-Tiefensteuerung)**

Einstellungen: Fixed, PEG, FEG, LFO1, LFO2

Hier bestimmen Sie die Modulationsquelle für den Parameter **FM Depth**. In der Einstellung „Fixed“ ändert sich die Modulation über die Zeit nicht.

- **Src2 (Modulator)**

Einstellungen: VCO2 Frequency, VCO1, VCO1 Sub Osc. (Sub-Oszillator), PEG, FEG, LFO1, LFO2, VCO2 Output

Hiermit bestimmen Sie die Wellenform, mit der die VCO1-Welle moduliert wird.

HINWEIS

- Die Bedeutung der obigen Einstellungen sollte größtenteils aus sich selbst hervorgehen. Rufen Sie ggf. bitte die entsprechenden Themen auf (z. B. **VCO1**, **PEG**, **FEG**, **LFO1/2**). Die anderen Einstellungen werden weiter unten erklärt.

VCO2 Frequency: Dieser Modulationstyp verwendet eine Sinuswelle mit derselben Frequenz, die für die VCO-2-Tonhöhe genutzt wird.

VCO1 Sub Osc.: Dieser Modulationstyp verwendet eine Welle entweder mit der halben oder der doppelten Frequenz der VCO-1-Welle (je nach ausgewählter VCO-1-Wellenform).

VCO2 Output: Hier wird die tatsächliche Wellenform am Ausgang von VCO 2 zur Modulation genutzt. Der Klang ähnelt dann dem eines FM-Synthesizers.

Output Gain (Endverstärkung)

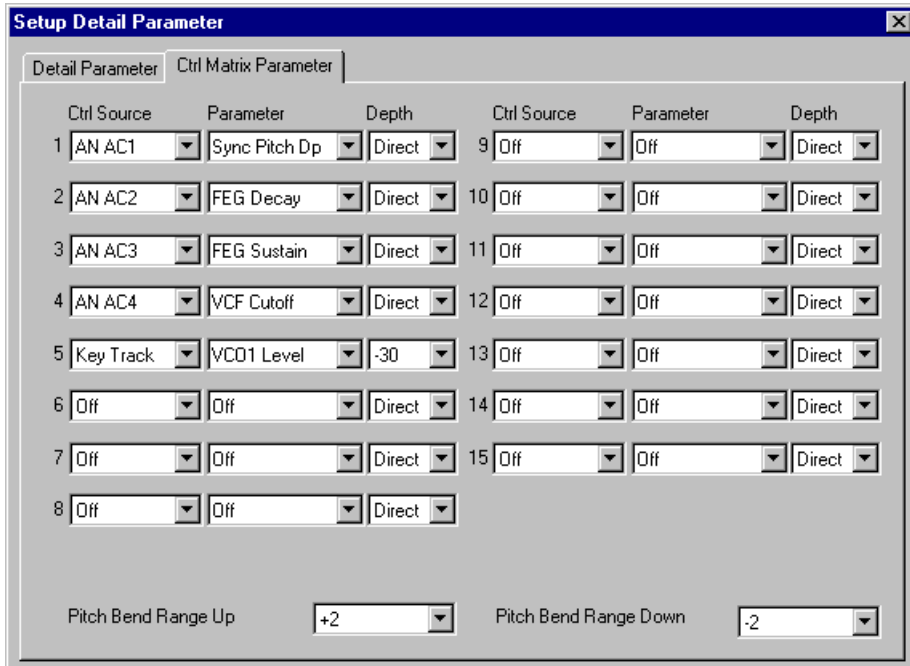
Einstellungen: +0 dB, +6 dB, +12 dB

Hier stellen Sie die Gesamtverstärkung des Ausgangssignals der ausgewählten Voice ein. Verwenden Sie diesen Parameter und den Hardwareregler **VOLUME** am Klangerzeuger, um die gewünschte Lautstärke einzustellen.

VORSICHT!

- **Vorsicht!** Zu hohe Lautstärkeeinstellungen könnten die angeschlossenen Audiogeräte (und Ihr Gehör!) beschädigen.

■ Registerkarte „Ctrl (Control) Matrix Parameter“



	Ctrl Source	Parameter	Depth		Ctrl Source	Parameter	Depth
1	AN AC1	Sync Pitch Dp	Direct	9	Off	Off	Direct
2	AN AC2	FEG Decay	Direct	10	Off	Off	Direct
3	AN AC3	FEG Sustain	Direct	11	Off	Off	Direct
4	AN AC4	VCF Cutoff	Direct	12	Off	Off	Direct
5	Key Track	VCO1 Level	-30	13	Off	Off	Direct
6	Off	Off	Direct	14	Off	Off	Direct
7	Off	Off	Direct	15	Off	Off	Direct
8	Off	Off	Direct				

Pitch Bend Range Up: +2 Pitch Bend Range Down: -2

Viele der Parameter der PLG150-AN-Erweiterungskarte sind in Echtzeit regelbar. Die „Control Matrix“ (Steuerungsmatrix) stellt Ihnen eine außergewöhnlich umfassende und flexible Methode zur Verfügung, um diese Parameter zu regeln. Sie können bis zu 15 Controller gleichzeitig nutzen und damit 15 verschiedene Parameter steuern. Welche physischen Regler (welche „Spielhilfe“) Sie dabei verwenden, hängt vom angeschlossenen MIDI-Instrument ab. Zu den am häufigsten genutzten Reglern gehören die folgenden: Anschlag (Velocity), Modulationsrad, Aftertouch und Fußpedal. Da Regelquellen mit jeder beliebigen MIDI-Control-Change-Nummer (MIDI-Controller-Nummer) versehen werden können, sind Sie in der Lage, hoch komplexe Signalwege und automatische Programmumschaltungen einzurichten, indem Sie die entsprechenden Control-Change-Meldungen (Controller-Befehle) auf einer Host-Anwendung aufnehmen.

In den Einstellungen der „Control Matrix“ legen Sie fest, welche „Quelle“ oder „Source“ (z. B. MIDI-Control-Change-Nummern, Modulationsrad, Pedal usw.) welchen PLG150-AN-„Zielparameter“ („VCF Cutoff“, „Resonance“, „FEG Depth“ usw.) steuern soll.

Damit können Sie für jede Voice einen ganz individuellen Satz an Regelquellen und Zielparametern konfigurieren. Zum Beispiel können Sie den AN1x so konfigurieren, daß durch nachträglichen Druck (After Touch) auf die Tastatur ein Vibrato erzeugt wird, oder mit dem Modulationsrad der Resonanz-Parameter während des Spiels gesteuert wird. Oder Sie können den Pitch-Bend-Bereich erweitern oder einengen, usw.

Die „Control Matrix“ stellt 15 Parametersätze zur Steuerung zu Verfügung. Die Intensität (Depth) der Controller-Wirkung läßt sich für jeden der 15 Sätze unabhängig einstellen.

- **Ctrl (Control) Source (Steuerungsquelle)**

Einstellungen: Off, CC No. 1 - 95, After Touch, Pitch Bend, Key Track, Velocity, Key Random, Mod Wheel, Foot Vol, Foot Ctrl, Foot Sw, Ribbon X, Ribbon Z, AN AC 1 - 8

Hier können Sie einstellen, welchen MIDI-Controller Sie zur Steuerung des zugehörigen [Parameter](#) einrichten möchten. Wie im folgenden beschrieben können Sie die Quelle mit der Control-Change-Nummer oder mit dem Controller-Namen angeben. Zusätzlich stehen Ihnen spezielle Key-Track- und Key-Random-Controller zur Verfügung, welche die Bedienung noch flexibler gestalten.

Off (Aus)

Kein Controller zugewiesen.

CC No. 1 bis 95

Wählt den Quell-Controller entsprechend seiner Control-Change-Nummer aus, wenn diese in eingehenden MIDI-Befehlen empfangen wird.

Aftertouch (Nachanschlag)

Für die Steuerung des nachträglichen Drucks auf die Tastatur (Aftertouch).

Pitch Bend (Tonhöhenverstimmung)

Für die Steuerung mit dem Pitch-Bend-Rad.

Key Track

Für die Steuerung mit Notenummerbefehlen, die durch Anschlagen der Tasten generiert werden. Höhere Tasten entsprechen höheren Controller-Werten.

Velocity (Anschlagstärke)

Für die Steuerung der Velocity bzw. der Anschlagstärke beim Anschlagen der Tasten auf der Tastatur.

Key Random

Mit dieser Einstellung wird für jeden Tastenanschlag oder für jeden empfangenen MIDI-Notenbefehl automatisch eine Note mit zufällig ausgewählter Notenummer erzeugt.

Mod Wheel (Modulationsrad)

Für die Steuerung mit dem Modulationsrad und/oder über eingehende MIDI-Befehle mit der Control-Change-Nummer 1.

Foot Volume

Für die Steuerung mit einem angeschlossenen Foot Volume-Controller und/oder über eingehende MIDI-Befehle mit der Control-Change-Nummer 7.

Foot Control

Für die Steuerung mit einem angeschlossenen Fußcontroller und/oder über eingehende MIDI-Befehle mit der Control-Change-Nummer 4.

Footswitch

Für die Steuerung mit einem angeschlossenen Fußschalter und/oder über eingehende MIDI-Befehle mit der Control-Change-Nummer 64.

Ribbon Controller-X (für AN1x-Datenkompatibilität)

Für die Steuerung durch Bewegung auf einem Ribbon Controller entlang der X-Achse (links/rechts) und/oder durch eingehende MIDI-Befehle mit der Control-Change-Nummer 13. Wird der „Ribbon Controller-X“ verwendet, wird die Control-Change-Nummer (standardmäßig Nr. 13) als „Center-Base-Controller“ (Center = 64) behandelt.

Ribbon Controller-Z (für AN1x-Datenkompatibilität)

Für die Steuerung durch Bewegung auf einem Ribbon Controller entlang der Z-Achse (drücken/loslassen) und/oder durch eingehende MIDI-Befehle mit der Control-Change-Nummer 12.

AN AC 1 - 8

Für die Steuerung mit einem angegebenen (zuweisbaren) Assignable Controller. (Weitere Anleitungen zur Benutzung von Assignable Controllern finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Klangerzeugers.)

HINWEIS

- Je nach ausgewähltem Parameter kann die verfügbare Quelle für die Zuweisung unterschiedlich sein. Einzelheiten über die zur Zuweisung verfügbaren Parameter finden Sie in der Tabelle der Control-Matrix-Parameter in der Bedienungsanleitung der PLG150-AN-Erweiterungskarte.
- Regelquellen und -parameter können jeweils nur einem Reglersatz zugewiesen werden. Bei doppelter oder mehrfacher Zuweisung besitzt der Satz mit der niedrigsten Nummer Priorität.
- Die Control-Change-Nummer für AN AC 1 bis 4 können Sie über die AN-Native-Parameter auf dem Bedienfeld des „Muttergeräts“ einstellen. In dieser Funktion wird jede Preset Voice mit vier vorab zugewiesenen Reglernummern versehen. (Siehe „AN-Voice List“ in der Bedienungsanleitung der PLG150-AN.)
- Die Control-Change-Nummern für „Mod Wheel“, „Foot Volume“, „Foot Control“, „Footswitch“, „Ribbon Controller-X“, „Ribbon Controller-Z“ und „AN AC 5-8“ können in den AN1x-Systemparametern eingestellt werden (siehe Abschnitt „MIDI-Datenformat“ in der Bedienungsanleitung der PLG150-AN).

• Parameter

Einstellungen:

Eine vollständige Liste der Parameter für die Control-Matrix finden Sie in der Bedienungsanleitung der PLG150-AN.

Ist hier „Off“ eingestellt, hat der zugewiesene Controller keine Wirkung.

• Depth (Intensität)

Einstellungen:

Die verfügbaren Einstellungen hängen von dem jeweils ausgewählten Parameter ab. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Tabelle der Control-Matrix-Parameter in der Bedienungsanleitung zum PLG150-AN-Board.

Hier stellen Sie den Steuerbereich des Source-Controllers ein. Wenn Sie die Einstellung „Direct“ wählen, können Sie den dem Regler zugewiesenen Parameter direkt innerhalb seines ursprünglichen Regelbereichs einstellen oder bearbeiten.

• Pitch Bend Range Up (Tonhöhenbereich höher)

• Pitch Bend Range Down (Tonhöhenbereich tiefer)

Wertebereich: -24 ... +24

Mit diese beiden Parameter können Ihnen den Pitch-Bend-Bereich (Tonhöhenbereich) für die Aufwärts- und Abwärtsbewegung des Pitch-Bend-Rads auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboards unabhängig voneinander einzustellen. Sie können das Pitch-Bend-Rad also so einrichten, daß die Aufwärtsbewegung eine größere (oder geringere) Tonhöhenänderung bewirkt als die entsprechende Abwärtsbewegung.

Fenster FREE EG

Die Funktion „Free EG“ stellt Ihnen vier unabhängige Tracks (Spuren) zur Verfügung, auf denen Sie – über eine in Takten oder Sekunden angegebene Zeitspanne – komplexe Parameteränderungen in Echtzeit aufnehmen können.

Für jede Spur können Sie in diesem Fenster eine individuelle Kurve „Free EG“ zeichnen, welche die zeitliche Entwicklung eines einzeln auswählbaren Parameters (z. B. Filter, Resonanz oder LFO) steuert. Vier dieser Kurven – von denen jede auf einen anderen Parameter wirkt – können Sie automatisch wiedergeben, indem Sie einfach die Voice wiedergeben. Für die Erzeugung dieser einzigartigen kontinuierlichen Parameteränderungen, die Sie mit konventionellen EGs nie erzielen würden, steht Ihnen eine Reihe von Zeichen- und Bearbeitungswerkzeugen zur Verfügung.

„Free EG“-Parameter und -Daten werden natürlich als Voice-Daten gespeichert, so daß Sie jede Voice mit ihren eigenen „Free EG“-Einstellungen versehen können.



Parameter für jeden einzelnen Track

Diese Parameter gelten für jeden einzelnen Track (1 bis 4) der Funktion „Free EG“. Jede Spur kann ihre eigene EG-Kurve und ihren eigenen Parameter besitzen. Während der Wiedergabe einer Voice werden alle „Free EG“-Spuren gleichzeitig abgespielt und steuern die zugewiesenen Parameter in Echtzeit.

- **EDIT SELECT**

Einstellungen: Track 1, Track 2, Track 3, Track 4

Hier wählen Sie den zu bearbeitenden Track aus.

- **Schalter TRACK PARAMETER**

Einstellungen: ON, OFF

Hier können Sie den ausgewählten Track ein- (ON) oder ausschalten (OFF). Der Schalter muß auf „ON“ eingestellt werden, damit die Kurve „Free EG“ der jeweiligen Spur wirksam wird.

Im Schalterzustand „ON“ erscheinen im Display „Free EG“ zwei pink gepunktete Linien. Diese stellen den Bereich dar, in dem der ausgewählte Parameter (eingestellt unter [Track Parameter](#), siehe unten) durch die Kurve „Free EG“ geändert werden kann. Die Lage der beiden Linien hängt vom jeweiligen Parameter und seinem aktuellen Wert ab. Die Kurve „Free EG“ kann zwar ober- oder unterhalb dieser Linien ausgedehnt werden, doch die Kurvenabschnitte außerhalb der durch die Linien begrenzten Fläche haben keine Wirkung auf den Parameter.

- **TRACK PARAMETER**

Eine vollständige Liste der Parameter für die Control-Matrix finden Sie in der Bedienungsanleitung der PLG150-AN.

Diese Einstellung legt fest, welcher PLG150-AN-Parameter durch die EG-Kurve im ausgewählten „Free EG“-Track wiedergegeben wird. Für jeden Track können Sie nur einen Parameter auswählen.

- **Display VALUE**

Hier wird der aktuelle Wert bzw. die aktuelle Einstellung des ausgewählten Trackparameters angezeigt. Beachten Sie, daß dies nur ein Display ist. Wert oder Einstellung werden nicht hier geändert, sondern beim entsprechenden Parameter im Hauptbedienfeld (oder auf der Detail-Seite).

- **Displayschaltflächen TRACK 1 bis 4**

Klicken Sie auf diese Schaltflächen, wenn Sie zwei oder mehr „Free EG“-Kurven gleichzeitig anzeigen möchten. Zur einfacheren Unterscheidung werden die Kurven der einzelnen Spuren in verschiedenen Farben angezeigt.

TRACK COMMON PARAMETER

- **LENGTH (Länge)**

Einstellungen:

1/2, 1, 3/2, 2, 3, 4, 6, 8 bar (Anzahl der Takte)

1,0 ... 16,0 s (Sekunden)

Die Einstellung „Length“ legt die Länge der Aufnahme- bzw. Abspielzeit der „Free EG“-Sequenz fest. Sie können diese Länge entweder in Takten (Bars) oder in absoluter Zeit (in Sekunden) angeben.

HINWEIS

- Wenn Sie die Einstellung „Length“ in Takten vornehmen, wird die Kurve „Free EG“ automatisch vom [Tempo](#) beeinflusst.

- **TRIGGER**

Einstellungen: Free, MIDI In Notes, All Notes

Hier legen Sie fest, auf welche der nachfolgend beschriebenen Arten die Wiedergabe der „Free EG“-Tracks gestartet wird.

Free (Frei)

Nach Auswahl einer Voice starten Sie den „Free EG“ mit der ersten Taste, die Sie anschlagen.

MIDI In Notes

Die Kurve „Free EG“ wird durch einen Note On-Befehl von einem angeschlossenen MIDI-Instrument oder –Sequencer gestartet.

All Notes (Alle Noten)

Die Kurve „Free EG“ wird entweder durch einen Note On-Befehl von einem angeschlossenen MIDI-Instrument oder -Sequencer oder vom Arpeggio- oder Step-Sequencer gestartet.

- **LOOP TYPE**

Einstellungen: Off, Forward, Forward Half, Alternate, Alternate Half

Hier legen Sie fest, mit welchem der nachfolgend beschriebenen Loop-Typen die „Free EG“-Sequenz wiedergegeben wird.

Off

Die „Free EG“-Sequenz wird nur einmal abgespielt (kein Loop). Die Parametereinstellungen am Ende der „Free EG“-Sequenz bleiben wirksam.

Forward (Vorwärts)

Die „Free EG“-Sequenz wird von Anfang bis Ende als Loop wiederholt.

Forward Half (Hälfte vorwärts)

Die „Free EG“-Sequenz wird von der Mitte bis zum Ende als Loop wiederholt.

Alternate (Alternierend)

Die „Free EG“-Sequenz wird von Anfang bis Ende und dann in umgekehrter Richtung wiederholt.

Alternate Half (Hälfte alternierend)

Die „Free EG“-Sequenz wird von der Mitte bis zum Ende und dann in umgekehrter Richtung wiederholt.

- **KEY TRACK**

Einstellungen: -64 ... +63

Die Einstellung „Key Track“ bestimmt die Länge des „Free EG“ im Verhältnis zu Noten, die auf einer angeschlossenen Tastatur angeschlagen werden. Die Grundlänge ist C3. Bei einer Einstellung von „0“ ist die Kurve „Free EG“ für alle Noten der Tastatur gleich lang. Negative Werte bewirken, daß die „Free EG“-Länge abnimmt, wenn Sie im unteren Register spielen. Bei positiven Werten wird die „Free EG“-Länge kürzer, wenn Sie im oberen Register spielen.

- **TEMPO (Regler)**

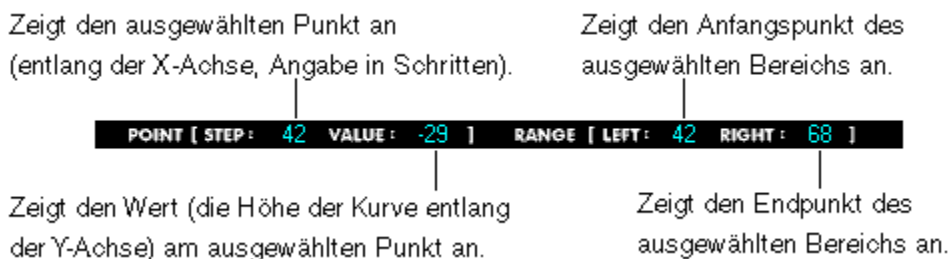
Wertebereich: MIDI, 40 – 240 bpm (Beats pro Minute)

Hier wird das Tempo (die Geschwindigkeit) bestimmt, in dem der ausgewählte „Free EG“-Track abgespielt wird. Wenn Sie hier „MIDI“ einstellen und den Parameter **Length** in Takten angeben, wird das EG-Wiedergabetempo mit dem des angeschlossenen MIDI-Geräts synchronisiert.

HINWEIS

- Die Tempoeinstellung wirkt sich auch auf die Arpeggio- und Step-Sequencer-Patterns aus.

Bearbeitungswerkzeuge



Die Werkzeugleiste links im Fenster „Free EG“ enthält die Bearbeitungswerkzeuge. Sie lassen sich in zwei Basistypen unterteilen: die Zeichenwerkzeuge (darunter auch spezielle Wave-Tools) und die Transformationswerkzeuge.

Verwenden der Zeichenwerkzeuge

1) Klicken Sie auf das gewünschte Zeichenwerkzeug.

Weitere Informationen zu jedem Werkzeug finden in den Beschreibungen zu Schritt 2 weiter unten.

2) Positionieren Sie die Maus an dem gewünschten Anfangspunkt, und zeichnen Sie die Kurve, indem Sie die Maus ziehen, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten. Lassen Sie die Maustaste los, um den Zeichenvorgang zu beenden.

Mit dem Werkzeug „Pencil“ (Stift) wird die Kurve sofort geändert. Für andere Werkzeuge wird zeitweise eine „Geisterkurve“ (zusammen mit der ursprünglichen Kurve) angezeigt, während Sie die neue Kurve zeichnen. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird die alte Kurve nach kurzer Zeit durch die neue ersetzt. In den Bereichen, in denen Sie nicht gezeichnet haben, bleibt die alte Kurve erhalten.

pencil (Stift)

Mit dem Werkzeug „pencil“ (Stift) können Sie die gewünschte Kurve freihändig zeichnen.

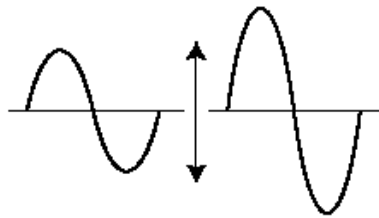
straight (Gerade)

Mit dem Werkzeug „straight“ (Gerade) ziehen Sie perfekt gerade Linien, indem Sie den Cursor vom Ausgangspunkt zum Zielpunkt ziehen.

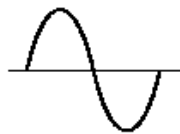
pulse
triangle
sine

Mit diesen drei Wellen-Werkzeugen können Sie problemlos die entsprechende Wellenform zeichnen. Das nachfolgende Beispiel stellt anhand einer Sinuswelle dar, wie sich die Welle verändert, wenn Sie mit der Maus daran „ziehen“.

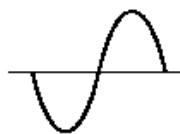
- Vertikales Ziehen der Maus vergrößert die Amplitude der Welle, also die Spanne der Parameteränderung durch die Welle.



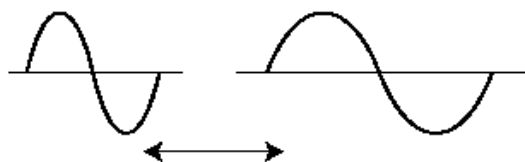
- Ziehen nach oben erzeugt eine Welle mit normaler Phase.



- Ziehen nach unten dreht die Phase um 180 Grad.



- Ziehen der Maus nach rechts verringert die Frequenz (der Parameter ändert sich langsamer); Ziehen nach links erhöht die Frequenz.



Verwenden der Transformationswerkzeuge

1) Klicken Sie auf den Schaltfläche „Cursor“.

2) Markieren (definieren) Sie den Bereich, den Sie umformen möchten.

Positionieren Sie den Cursor am Anfangspunkt des gewünschten Bereichs, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Maus nach rechts. Damit markieren bzw. definieren Sie den zu ändernden Bereich. Lassen Sie die Maustaste am gewünschten Endpunkt los.

HINWEIS

- Die Transformationswerkzeuge erscheinen abgeblendet, solange kein Bereich definiert ist.

3) Klicken Sie auf das gewünschte Transformationswerkzeug.

Wenn Sie das Werkzeug „smooth“ (weich) oder „random“ (zufällig) benutzen möchten, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. Nach einer kurzen Verzögerung wird die Kurve „Free EG“ entsprechend der ausgewählten Verformung geändert.

smooth

Mit diesem Werkzeug bewirken Sie, daß die scharfen Kanten oder Spitzen in der Kurve geglättet oder abgerundet werden. Setzen Sie das Werkzeug ggf. wiederholt ein, um die Spitzen und Kanten Ihren Wünschen entsprechend abzurunden.

random

Bei dieser Transformation werden aufeinanderfolgenden Punkten in der Kurve zufällige Werte zugeordnet. In gewisser Weise handelt es sich um das Gegenteil der obigen Funktion „smooth“, da der Kurve Sprünge und Spitzen hinzugefügt werden.

4) Wenn Sie das Werkzeug „scale“ oder „move“ verwenden, können Sie Kurveneinstellungen mit der Maus nach Ihren Wünschen ändern.

Halten Sie dazu die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in die entsprechende Richtung. Lassen Sie die Maustaste am gewünschten Endpunkt los.

scale (Skalieren)

Mit diesem nützlichen Werkzeug können Sie den „dynamischen Bereich“ der Kurve stauchen oder strecken. Sind die Änderungen im „Free EG“ beispielsweise zu plötzlich oder drastisch, komprimieren Sie die Kurve, und gestalten Sie so die Änderungen sanfter. Wenn Sie die Maus in Richtung der Mittenachse ziehen, komprimieren Sie den Umfang. Ziehen Sie die Maus hingegen von der Achse weg, erweitern Sie ihn. Ziehen Sie die Maus nach oben, bleibt die ursprüngliche Phase erhalten. Ziehen Sie sie nach unten, wird die Phase um 180 Grad umgekehrt.

move (Verschieben)

Dieses Werkzeug vereinigt die Funktionen „Kopieren“ und „Einfügen“ in sich. Sie können damit einen markierten Abschnitt „greifen“ und ihn an eine andere Stelle bewegen. Der kopierte Kurvenabschnitt läßt sich frei in jede beliebige Richtung bewegen und ersetzt an der Zielposition die ursprüngliche Kurve.

Fenster PATTERN GENERATOR

Im Fenster „Pattern Generator“ finden Sie die Regler für das Arpeggio und den Step-Sequencer. Mit diesen beiden leistungsfähigen Funktionen können Sie auf Knopfdruck komplexe Patterns in Echtzeit starten.

Mit „Arpeggio“ können Sie im Handumdrehen perfekte Akkorde mit Arpeggio spielen. Sie können das Arpeggio auf die gesamte Tastatur anwenden oder es so einstellen, daß Sie mit der linken Hand die Arpeggio-Patterns starten und mit der rechten die Voice normal spielen. Das Arpeggio bietet 30 verschiedene Patterns, unter denen Sie auswählen können, darunter „Up“, „Down“, und „Up/Down“ (Auf/Ab) über eine oder mehrere Oktaven, und verschiedene Spezialpatterns wie „Techno“, „House“, „Random“ und andere.

Mit dem Step-Sequencer können Sie auf schnelle und einfache Weise raffinierte Loop-Patterns erzeugen. Darüber hinaus zeichnet es sich durch einen hohen Grad an Interaktivität aus, da es sich auf mehrere Arten vom Keyboard aus starten läßt und zusammen mit den verschiedenen Echtzeitsteuerungen der PLG150-AN eingesetzt werden kann. Über einen maximalen Umfang von 16 Schritten steht für jedes einzelne Step-Event („Note“, „Velocity“, „Gate Time“ und „Control Change“) ein eigener Bedienfeldregler zur Verfügung. Der Step-Sequencer ist auch mit einem großen Speicher versehen, so daß Sie zu jeder der insgesamt 128 Voices ein Sequencer-Pattern abspeichern können und Zugriff auf 128 User-Patterns haben.

Für größere Flexibilität und Kontrolle nutzen „Arpeggio“ und „Step-Sequencer“ einen gemeinsamen Satz an „Common“-Parametern (allgemeine Parameter) gemeinsam. Zu diesen gehört auch ein Regler HOLD (Halte regler), der das Pattern weiterlaufen läßt, auch wenn Sie die Tasten losgelassen haben, und andere „globale“ Regler, die Ihnen detaillierte Kontrolle über das „Feeling“ des Arpeggio oder des Sequencer-Pattern geben.



Block COMMON

- **ON/OFF**

Einstellungen: On, Off

Hier schalten Sie den Pattern-Generator ein und aus. Bei eingeschaltetem Pattern-Generator leuchtet die „LED“ in der Schaltfläche.

- **HOLD**

Einstellungen: On, Off

Mit diesem Schalter stellen Sie ein, ob der Pattern-Generator auf Tastendruck bzw. -freigabe reagiert. Im eingeschalteten Zustand (Schaltflächenlampe leuchtet) wird das Arpeggio- oder Sequencer-Pattern nach der Tastenfreigabe weiter wiedergegeben. Im ausgeschalteten Zustand wird das Arpeggio angehalten, sobald Sie die Tasten loslassen. Weitere Informationen über die Verwendung des Step-Sequencer finden Sie unter [HOLD MODE](#). (Dieser Regler hat die gleiche Funktion wie die [Schaltfläche HOLD](#) auf dem Hauptbedienfeld.)

TIP

- Arpeggio-Hold ist sehr nützlich, wenn Sie verschiedene Arpeggio-Typen oder [Subdivide-Einstellungen](#) ausprobieren möchten. Wenn Sie die Parameter des Klangerzeugers für Ihre Arpeggios mit Hilfe der [Controllers](#) anpassen wollen, ist die Hold-Funktion praktisch unentbehrlich.

- **SPLIT POINT**

Wertebereich: C-2 ... G8

Die Einstellung „Split Point“ (Trennpunkt) teilt die Tastatur für die Funktion „Pattern Generator“ in einen linken und einen rechten Teil auf. Hier geben Sie die Taste oder Note an, die den Split Point darstellt. So können Sie mit der linken Hand ein Arpeggio oder ein Sequencer-Pattern starten und mit der rechten normal weiterspielen – in Echtzeit –, während das Pattern abgespielt wird. Die „gesplittete“ Tastatur wird auch durch die Einstellung [Keyboard Mode](#) beeinflusst.

Wenn Sie auf das Wertefenster SPLIT POINT klicken, wird die Notentabelle (C-2 ... C8) eingeblendet. Zur Änderung des Split Points klicken Sie auf die gewünschte Notenbezeichnung.

- **TEMPO**

Einstellungen: MIDI, 40 ... 240

Mit der Tempoeinstellung bestimmen Sie das Tempo der internen Taktgebers der PLG150-AN in Beats pro Minute (BPM). Einstellbereich: 40 bis 240 BPM. Diese Tempoeinstellung gilt sowohl für die Arpeggio- als auch für die Step-Sequencer-Wiedergabe.

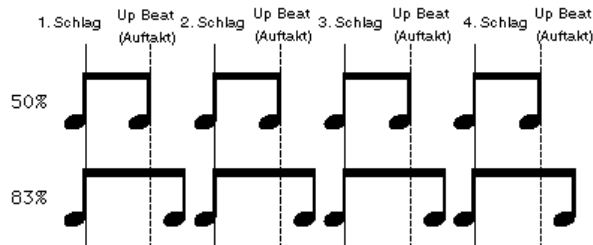
HINWEIS

- Wurde das Tempo auf „MIDI“ eingestellt, können Sie den Taktgeber der PLG150-AN durch den Taktgeber eines externen MIDI-Geräts – zum Beispiel eines an der Buchse MIDI [IN] angeschlossenen Musiksequenzers – steuern.
- Wurde der Parameter [Free EG Length](#) auf einen der „Bar“-Werte eingestellt, wird die „Free EG“-Sequenz mit dem hier eingestellten Tempo synchronisiert.

- **SWING**

Einstellungen: 50 ... 83%

Mit dem Parameter „Swing“ können Sie eine Swing-Rate auf das Step-Sequencer-Pattern anwenden, um bestimmte Taktschläge (Beats) leicht zu verschieben und damit ein „Swing“-Feeling zu erzeugen. (Für das Arpeggio ist dieser Parameter „Swing“ nicht verfügbar.) Bei einer Einstellung von „50%“ wird kein Swing-Effekt und bei „83%“ der maximale Swing-Effekt erzeugt. Die folgende Abbildung verdeutlicht, wie das Swing-Niveau den Rhythmus des Patterns beeinflusst.



- **VELOCITY (Anschlagschnelligkeit)**

Einstellungen: R.time (Real-time (Echtzeit)), 1 ... 200%

Hier stellen Sie, im Bereich zwischen 1% und 200%, das Verhältnis zwischen den tieferen und den höheren Velocity-Werten (Anschlagstärke) des Arpeggio oder des Step-Sequencers ein. Eine Einstellung von „100%“ wird das ursprüngliche Anschlagsverhältnis zwischen den Tasten beibehalten. Tiefere Werte bedeuten geringere Anschlagstärken bei der Wiedergabe. Höhere Werte haben den entgegengesetzten Effekt. Die Einstellung „R.time“ (Echtzeit) führt dazu, daß die Velocity-Werte des Patterns durch Ihre Anschlagstärke auf der Tastatur im Verhältnis zu den Einstellungen [VCA Velocity Sensitivity](#) und [FEG Velocity Sensitivity](#) bestimmt wird.

- **GATE TM (Gate Time (Dauer))**

Einstellungen: 1 ... 200%

Mit dieser Einstellung steuern Sie die Länge der Step-Sequencer-Noten im Verhältnis zu den ursprünglichen Noten; alle Noten werden entweder kürzer oder länger. (Für das Arpeggio steht der Parameter „Gate Time“ nicht zur Verfügung.) So können Sie zum Beispiel die Noten staccato spielen. Sie werden dann deutlich vor dem Ende ihres Step-Zeit abgeschaltet. Oder Sie halten die Noten bis zum Beginn des nächsten Steps, so daß sie an die jeweils nächste Note gebunden werden (legato). Eine Einstellung von „100%“ behält das ursprüngliche Verhältnis zwischen den Tasten bei. Tiefere Werte verkürzen die „Gate Time“ (Notenlänge), höhere verlängern sie.

HINWEIS

- Wenn die Notenlänge der einzelnen Note (eingestellt mit den Reglern der [Gate Time Bank](#)) und die hier eingestellte „Gate Time“ zusammen mehr als 100% ergeben, wird die Note legato gespielt.

Block ARPEGGIO

Die Arpeggio-Parameter sind nur wirksam, wenn der Schalter **ARPEGGIO** auf dem Hauptbedienfeld eingeschaltet ist. Auch im Fenster „Pattern Generator“ sollten Sie auf die Schaltfläche **ARPEGGIO** klicken und damit das Arpeggio auswählen. (Überzeugen Sie sich zudem, daß der Schalter ON/OFF im Block COMMON auf ON steht.)

- **TYPE**

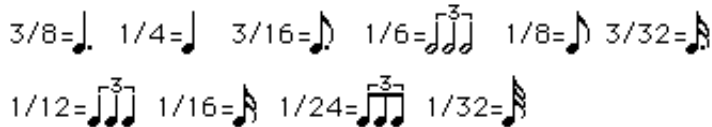
Einstellungen:

Hier stehen insgesamt 30 Typen zur Auswahl. Eine vollständige Liste der Arpeggiotypen finden Sie in der Bedienungsanleitung der PLG150-AN.

Diese Einstellung bestimmt den Arpeggiotyp des Patterns.

- **SUBDIVIDE**

Einstellungen:



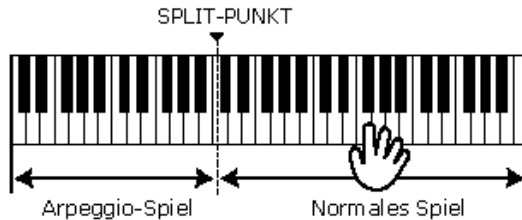
Hier legen Sie die Zeitunterteilung (Zeitaufösung) des Arpeggio-Patterns fest. Diese Funktion unterstützt eine Vielfalt an Notenwerten, einschließlich Triolen.

- **KEYBOARD MODE**

Einstellungen: Chord, Chord & Normal

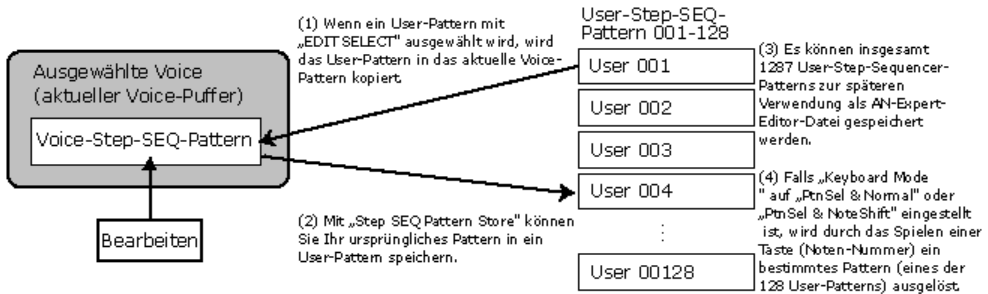
Die Einstellung „Keyboard Mode“ (Tastaturmodus) bestimmt, wie die Arpeggio-Patterns auf MIDI-Tastaturanschläge ansprechen (siehe unten).

- Chord: Arpeggioakkorde können über den gesamten Tastaturbereich gespielt werden.
- Chord & Normal: Arpeggioakkorde können links vom aktuellen **Split Point** gespielt werden, rechts davon können normale Noten gespielt werden.



STEP SEQ (Step-Sequencer)

Die Step-Sequencer-Parameter sind nur wirksam, wenn der **Schalter SEQ** auf dem Hauptbedienfeld eingeschaltet ist. Auch im Fenster „Pattern Generator“ sollten Sie auf die **Schaltfläche STEP SEQ** klicken und damit den Step-Sequencer auswählen.



Pattern Common-Parameter (für Voice-Patterns und User-Patterns)

- **KEYBOARD MODE**

Einstellungen: Normal, NoteShift & Normal, PtnSel & Normal, PtnSel & NoteShift

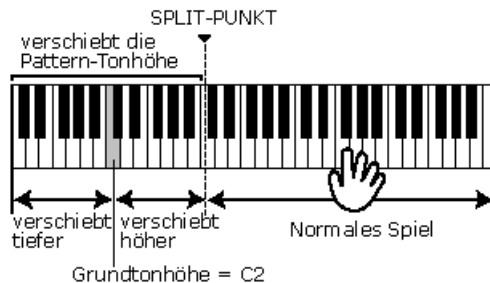
Die Einstellung „Keyboard Mode“ (Tastaturmodus) bestimmt, wie die Step-Sequencer-Patterns auf MIDI-Tastaturanschläge ansprechen (siehe unten).

Normal

In dieser Einstellung können Sie das Voice-Pattern der gegenwärtig ausgewählten Voice mit einer beliebigen Taste starten (in der Grundtonlage der Voice) und die Voice über den gesamten Tastaturbereich normal spielen. Wenn der Schalter „Hold“ in der Stellung „off“ steht, startet das Pattern jedesmal, wenn Sie eine Taste drücken.

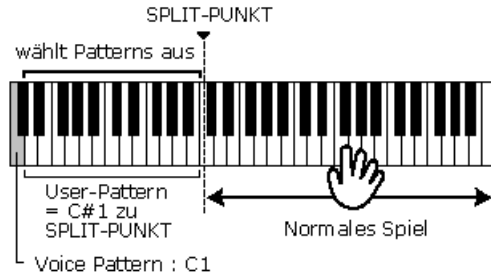
NoteShift & Normal

Ein Tastenanschlag links vom **Split-Punkt** verschiebt die Pattern-Tonlage entsprechend. Mit den Tasten rechts vom Split-Punkt spielen Sie die Noten normal, ohne die Sequenz zu beeinflussen. Haben Sie zum Beispiel C3 als Split-Punkt definiert, dann können Sie mit B2 die Pattern-Tonlage verschieben, mit C2 als Grundton, und die Noten rechts davon normal spielen.



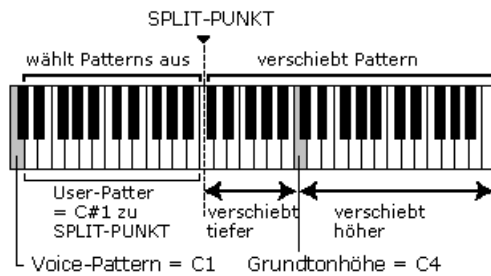
PtnSel & Normal (Pattern Select & Normal)

Ein Tastenanschlag links vom **Split-Punkt** startet („selektiert“) ein bestimmtes User-Pattern. Mit den Tasten rechts vom Split-Punkt spielen Sie die Noten normal, ohne die Sequenz zu beeinflussen. Haben Sie zum Beispiel C3 als Split-Punkt definiert, dann spielt C1 das Voice-Pattern für die ausgewählte Voice. Mit den Tasten C#1 ... B2 können Sie dann 23 verschiedene User-Patterns spielen.



PtnSel & NoteShift (Pattern Select & Note Shift)

Ein Tastenanschlag links vom **Split-Punkt** startet („selektiert“) ein bestimmtes User-Pattern. Mit den Tasten rechts vom Split-Punkt verschieben Sie die Tonlage des ausgewählten Patterns entsprechend. Haben Sie zum Beispiel C3 als Split-Punkt definiert, dann spielt C1 das Voice-Pattern für die ausgewählte Voice. Mit den Tasten C#1 ... B2 können Sie dann 23 verschiedene User-Patterns auswählen.



Weitere Informationen über die Zuweisung der User-Patterns finden Sie unter [PATTERN ASSIGN](#).

• HOLD MODE**Einstellungen: Off, Mode 1, Mode 2**

Hier stellen Sie die Einstellung „Hold“ für den Step-Sequencers ein. Die Funktion „Pattern Hold“ bewirkt, daß das Pattern noch weiterläuft, wenn Sie die Tasten schon losgelassen haben (siehe unten). Die Einstellungen „Mode 1“ und „Mode 2“ aktiviert die Funktion „Hold“ automatisch ein.

Off

In dieser Einstellung endet das Pattern, sobald Sie die Tasten loslassen.

Mode 1

Ein Pattern startet jedesmal, wenn Sie eine Taste drücken.

Mode 2

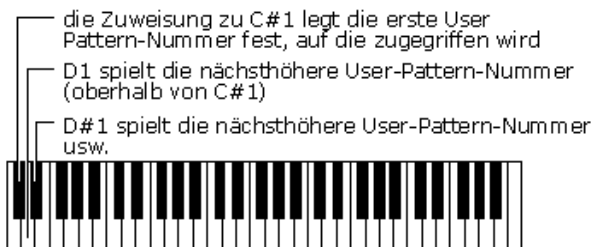
Ein Pattern startet erst nach dem Ende der aktuellen Sequenz, selbst wenn Sie mitten in der aktuellen Sequenz eine Taste drücken.

• PATTERN ASSIGN (C#1)**Einstellungen: User 001 ... User 128**

Hier stellen Sie die User-Pattern-Nummer ein, die der Taste C#1 auf der Tastatur oder der entsprechenden MIDI-Notennummer zugewiesen werden soll.

Die Taste C1 wird zum Starten des Voice-Patterns (also des mit der aktuellen Voice abgespeicherten Patterns) benutzt. Die Tasten C#1 und höher dienen zur Auswahl der User-Patterns. Die Grundnotenzuweisung für das erste ausgewählte User-Pattern ist stets C#1. Ist „Usr001“ (User 001) C#1 zugewiesen, dann wählen Sie mit C#1 das User-Pattern 001 aus, mit D1 das Pattern 002, mit D#1 das Pattern 003 und so weiter (siehe Abbildung unten). Die User-Patterns werden immer in aufsteigender Reihenfolge nach Pattern-Nummer (001 bis 128) ausgewählt.

Mit „Pattern Assign“ können Sie jedoch die Anfangsnummer der Patternfolge ändern oder „verschieben“. Wenn Sie zum Beispiel „Usr025“ C#1 zuweisen, dann wählen Sie mit einem Druck auf die Taste C#1 das User-Pattern 025 aus. D1 wählt Pattern 026 aus, D#1 Pattern 027 und so weiter.



Einzelne Pattern-Parameter

• EDIT SELECT

Wertebereich: User 001 ... User 128

Hier wählen Sie das zu bearbeitende User-Pattern aus. Klicken Sie auf diesen Parameter, um die Werteliste einzublenden. Klicken Sie dort auf die gewünschte User-Nummer. Nachdem Sie ein Pattern wie gewünscht bearbeitet haben, sollten Sie es mit Hilfe der Funktion **STORE** im Speicher sichern.

HINWEIS

- Das hier ausgewählte User-Pattern wird zu einem Voice-Pattern geladen. (Durch das Speichern der Voice wird das Pattern in einer User-Voice gespeichert.)
- Jedesmal wenn Sie das Fenster „Pattern Generator“ öffnen, wird diese Einstellung auf „Voice“ zurückgesetzt.

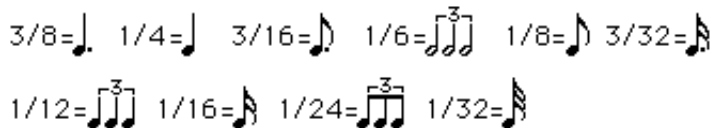
• STEP LENGTH

Einstellungen: 1 ... 16 (Steps)

Hier geben Sie die Länge des Sequence-Patterns als Anzahl der Schritte (Steps) ein. Ein einzelner Step entspricht einer Note. In Verbindung mit der Einstellung **Base Unit** können Sie hiermit auch ungeradzahlige Steps auswählen, um eine nicht ganzzahlige Anzahl an Taktschlägen zu erzeugen (zum Beispiel „3“ für 3/4-Takt oder to „5“ für 5/4-Takt). Sie können auch vollkommen unkonventionelle Rhythmen kreieren.

• BASE UNIT

Einstellungen:



Hier geben Sie die gewünschte Zeitauflösung (Basiseinheit) des Sequence-Patterns an. In Verbindung mit dem aktuellen **Tempo** bestimmt dies die Zeit zwischen den Steps.

• LOOP TYPE

Einstellungen: Forward, Backward, Alternate A, Alternate B

Mit dem Parameter „Loop Type“ bestimmen Sie den Loop-Typ für das Sequence-Pattern. Das Pattern wird in jedem Fall in einer Loop (Schleife) abgespielt; hier können Sie eine von vier Arten auswählen, wie dies geschehen soll (siehe unten).

Forward

Das Pattern wird wiederholt vom ersten zum letzten Step als Loop wiedergegeben.

Backward

Das Pattern wird wiederholt vom letzten zum ersten Step als Loop wiedergegeben.

Alternate A

Das Pattern wird vom ersten zum letzten Step (vorwärts) wiedergegeben, dann vom letzten zum ersten (rückwärts) usw. (zum Beispiel 1-2-3-4-4-3-2-1-1- usw.).

Alternate B

Das Pattern wird vom ersten zum letzten Step (vorwärts), dann vom vorletzten in umgekehrter Reihenfolge und dann in Loops immer so weiter (z.B. 1-2-3-4-3-2-1-2-3-4-3- usw.).

• STORE

Mit der Funktion „Store“ können Sie Ihre Original-Step-Sequencer-Patterns für spätere Aufrufe in einem der User-Memories abspeichern. Sie können bis zu 128 User-Patterns abspeichern.

HINWEIS

- Wenn Sie diesen Vorgang ausführen, wird der gespeicherte User-Pattern-Datenblock an das PLG150-AN übermittelt.
- User-Patterns können zusammen mit User-Voice-Daten als AN-Expert-Datei (***.ANS) gespeichert werden.
- Wenn Sie das Pattern nicht als User-Pattern speichern, wird es als Voice-Pattern mit einer User-Voice gespeichert (mit der Funktion „Voice Store“ auf dem Hauptbedienfeld).
- Die User-Pattern-Daten der PLG150-AN gehen verloren, sobald Sie das „Muttergerät“ ausschalten. Um User-Patterns, die mit dem computer-basierten AN Expert Editor bearbeitet/erstellt wurden (oder mit dem kompatiblen Gerät selbst), auf einem Instrument zu speichern, das mit einem Modularsynthese-Plug-In-System kompatibel ist, müssen Sie ein externes Speichermedium, z. B. eine Speicherkarte, verwenden. Einzelheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres mit dem Modularsynthese-Plug-In-System kompatiblen Instruments.

- 1) Klicken Sie auf die Schaltfläche STORE.
- 2) Klicken Sie im Dialogfenster „Pattern Store“ auf die gewünschte Benutzernummer (001 ... 128).
- 3) Klicken Sie auf „OK“, um den Vorgang auszuführen.

• NOTE NO. (Notennummer)-Bank

Wertebereich: C-2 ... G8 (MIDI-Notennummern 0 ... 127)

Mit dieser Reglerbank aus 16 virtuellen „Drehreglern“ können Sie für jeden Step des Step-Sequencer-Patterns eine Notennummer einstellen. Die Einstellung erfolgt gewöhnlich, indem Sie am entsprechen Regler „drehen“. Wahlweise können Sie auch auf das Wertefenster über dem Regler klicken und in der daraufhin eingeblendeten Werteliste die gewünschte Notennummer anklicken. Beachten Sie jedoch, daß die tatsächliche Note nicht der auf der MIDI-Tastatur angeschlagenen Note entspricht, wenn Sie eine der Einstellungen „Note Shift“ (im [Keyboard Mode](#)) aktiviert haben.

• VELOCITY-Bank

Wertebereich: Rest, 1 ... 127

Mit dieser Reglerbank aus 16 virtuellen „Drehreglern“ können Sie für jeden Step des Step-Sequencer-Patterns eine Noten-Anschlagstärke einstellen. Die Einstellung erfolgt gewöhnlich, indem Sie am entsprechen Regler „drehen“. Wahlweise können Sie auch den Cursor auf das Wertefenster über dem Regler verschieben und in mit der rechten bzw. linken Maustaste die verfügbaren Werte durchfahren. Oder geben Sie den Wert direkt über die Computertastatur aus ein. Bei der Einstellung „Rest“ wird für den betreffenden Step eine Pause (kein Ton) eingefügt. Beachten Sie, daß die endgültige Anschlagstärke des gesamten Pattern auch durch den Common-Regler [VELOCITY](#) beeinflusst wird.

• GATE TIME-Bank

Wertebereich: 1 ... 200%

Mit dieser Reglerbank aus 16 virtuellen „Drehreglern“ können Sie für jeden Step des Step-Sequencer-Patterns eine Gate-Time (oder Notenlänge) einstellen. Die Einstellung erfolgt gewöhnlich, indem Sie am entsprechen Regler „drehen“. Wahlweise können Sie auch den Cursor auf das Wertefenster über dem Regler verschieben und in mit der rechten bzw. linken Maustaste die verfügbaren Werte durchfahren. Oder geben Sie den Wert direkt über die Computertastatur aus ein. Beachten Sie, daß die endgültige „Gate Time“ aller Noten auch vom Common-Parameter [Gate Time](#) beeinflusst wird.

- **CTRL CHANGE (Control Change) Bank**

Wertebereich: 1 ... 200%

Mit dieser Reglerbank aus 16 virtuellen „Drehreglern“ können Sie für jeden Step des Step-Sequencer-Patterns einen Controller-Wert (für die aktuell eingestellte **Control Change Number**) einstellen. So bestimmen Sie die Intensität (Depth) des Reglereffekts. Ist die Controller-Nummer zum Beispiel 74 (Brightness, VCF Cutoff), dann bestimmt der Wert hier die Klangfarbe eines Tons.

Die Einstellung erfolgt gewöhnlich, indem Sie am entsprechen Regler „drehen“. Wahlweise können Sie auch den Cursor auf das Wertefenster über dem Regler verschieben und in mit der rechten bzw. linken Maustaste die verfügbaren Werte durchfahren. Oder geben Sie den Wert direkt über die Computertastatur aus ein.

HINWEIS

- Der Parameter **Control Change Number** muß auf einen geeigneten Wert eingestellt sein, wenn die Regelung irgendeinen Effekt haben soll. Nutzen Sie auch die Funktion **Control Matrix**, wenn Sie den Klang auf besonders interessante und komplexe Weise formen möchten.

- **CTRL CHANGE NO. (Control Change Number)**

Einstellungen: Off, 1... 95 (Control Change-Nummern 1 ... 95), AT (Aftertouch)

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie den MIDI-Controller, den der Sequenzer beim Starten ausgeben kann. Sobald Sie auf die Schaltfläche CTRL CHANGE NO klicken, wird die Werteliste eingeblendet, wo Sie auf die gewünschte Einstellung klicken können. Nach Einstellung der Controller-Nummer können Sie mit den Drehreglern für jede Note den erforderlichen Wert des **Control Change** einstellen. Ist die Control-Nummer zum Beispiel 74 (Brightness, VCF Cutoff), dann können Sie die Klangfarbe jeder Note ändern, indem Sie für jeden Step einen anderen Controller-Wert einstellen. Die eingestellten Werte der Controller-Nummer werden links neben der Schaltfläche angezeigt.

Informieren Sie sich auch in der Liste der **Controller-Nummern** über deren übliche Spielhilfen-Zuweisung. Weitere Informationen über MIDI und MIDI-Controller finden Sie in der Bedienungsanleitung der PLG150-AN-Erweiterungskarte.

HINWEIS

<Kurzbefehle für die Bearbeitung der Daten des Step-Sequencers>

- Für folgende Step-Sequencer-Parameter können Sie mehrere Drehregler auswählen, indem Sie die Umschalttaste [Shift] gedrückt halten und die gewünschten Regler anklicken. So können Sie alle ausgewählten Relger als eine Gruppe bearbeiten.

Note No.
Velocity
Gate Time
Control Change Value

Wurde der AN Expert Editor aktiviert und ausgewählt, werden im Menü „File“ folgende Funktionen angezeigt:

- **New AN Expert File (Neue AN-Expert-Datei)**
- **Open AN Expert File (AN-Expert-Datei öffnen)**
- **Save AN Expert File (AN-Expert-Datei speichern)**
- **Save AN Expert File As (AN-Expert-Datei speichern unter)**

Diese Befehle dienen zum Erstellen, Öffnen und Speichern Ihrer AN-Expert-Dateien. Mit dem Befehl „Save“ (Speichern) oder „Save As“ (Speichern unter) speichern Sie alle 128 User-Voices und 128 User-Step-Sequencer-Patterns in einer ausgewählten AN-Expert-Datei. (Die spezielle Dateinamenerweiterung „.ANS“ erleichtert Ihnen die Verwaltung der Dateien.)

Die Pflege einer Bibliothek mit Ihren eigenen Voices als AN-Expert-Dateien erlaubt Ihnen, die gerade benötigten Einstellungen auf einfache Weise aufzurufen (mit dem Befehl „Open“) und schnell in einen Song einzufügen oder an Ihren Klangerzeuger oder Ihre Soundkarte zu senden.

HINWEIS

- **Bevor Sie einen Satz an User-Voices oder User-Step-Sequencer-Patterns als AN-Expert-Datei speichern, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie die gegenwärtig bearbeitete Voice gesichert haben. Haben Sie eine Voice nicht ordnungsgemäß gespeichert, dann wird sie nicht in der AN-Expert-Datei enthalten sein.**

New AN Expert File

Mit dieser Funktion erzeugen Sie eine neue AN-Expert-Datei. (Tastenkombination: [Alt], [F], [I], dann Eingabetaste.)

Wenn Sie die aktuellen Einstellungen des AN Expert Editors in irgendeiner Weise verändert haben, werden Sie aufgefordert, die Voice zu speichern. (Siehe [Storing an AN Voice](#).) Mit der Erstellung einer neuen AN-Expert-Datei heben Sie die aktuellen Einstellungen auf und setzen alle Parameter auf ihre Normalwerte zurück.

Durch das Erstellen einer neuen AN-Expert-Datei werden die User-Voices und User-Patterns auf die Standardwerte zurückgesetzt, d. h. auf die gleichen Daten wie beim Einschalten des Geräts.

TIP

- Informationen zum Initialisieren der User-Voice finden Sie unter [AN Librarian](#).

HINWEIS

- Mit diesem Verfahren laden Sie eine neue Datei mit User-Voice und Step-Sequencer-Patterns nur in den User-Voice-Speicher des AN Expert Editors. Wenn Sie diese Voices oder Step-Sequencer-Patterns außerhalb des AN Expert Editors wiedergeben möchten, sollten Sie die User-Voice- oder Step-Sequencer-Daten übertragen (senden). (Siehe auch [Transmit AN Bulk Dump Data](#) im AN Expert Editor-Setup, Registerkarte „Insert & Transmit“.) Wenn Sie eine Voice aus der Voice-Liste des AN Expert Editors auswählen, entfällt die Notwendigkeit, den AN-Datenblock zu senden, da der aktuelle Voice-Datenblock dann automatisch gesendet wird.

Open AN Expert File

Mit dieser Funktion öffnen Sie eine vorhandene AN-Expert-Datei. Tastenkombination: [Alt], [F], [R]

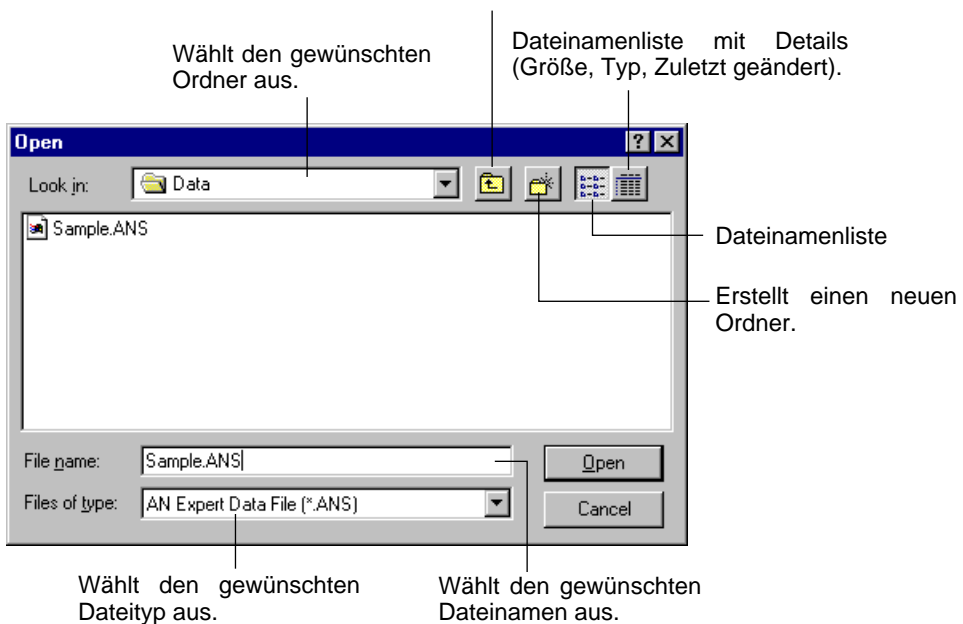
HINWEIS

- Folgende Dateitypen stehen zur Verfügung:
 - AN-Expert-Datei (*.ANS)
Mit dem AN Expert Editor erzeugte User-Voices und Sequencer-Patterns.
 - AN1x Editor***-Datei (*.AN1)
Mit dem AN1x Control Synthesizer erzeugte User-Voices und User-Sequencer-Patterns.

*** AN1x Editor

- Hierbei handelt es sich um Dateien der Software „AN1x Editor“, die bei Markteinführung des AN1x als Freeware auf CD und Diskette erhältlich war. Mittlerweile ist sie auf der Website von Yamaha (<http://www.yamaha.co.uk>) verfügbar.
- Sie können hier auch Dateien öffnen, die mit der Macintosh-Version des AN1x-Editors erzeugt wurden, wenn Sie am Ende des Dateinamens die Dateikennung „.AN1“ einfügen.

Zum übergeordneten Ordner.



HINWEIS

- Sie können das Menü „Open AN Expert File“ auch aus der [Werkzeugleiste](#) auswählen.
- Bedenken Sie, daß Sie mit diesem Verfahren die User-Voice und Step-Sequencer-Patterns nur in den User-Voice-Speicher des AN Expert Editors laden. Wenn Sie nach dem Öffnen einer Datei diese Voices oder Step-Sequencer-Patterns außerhalb des AN Expert Editors wiedergeben möchten, sollten Sie die User-Voice- oder Step-Sequencer-Daten übertragen (senden). (Siehe auch [Transmit AN Bulk Dump Data](#) im AN Expert Editor-Setup, Registerkarte „Insert & Transmit“.) Wenn Sie eine Voice aus der Voice-Liste des AN Expert Editors auswählen, entfällt die Notwendigkeit, den AN-Datenblock zu senden, da der aktuelle Voice-Datenblock dann automatisch gesendet wird.

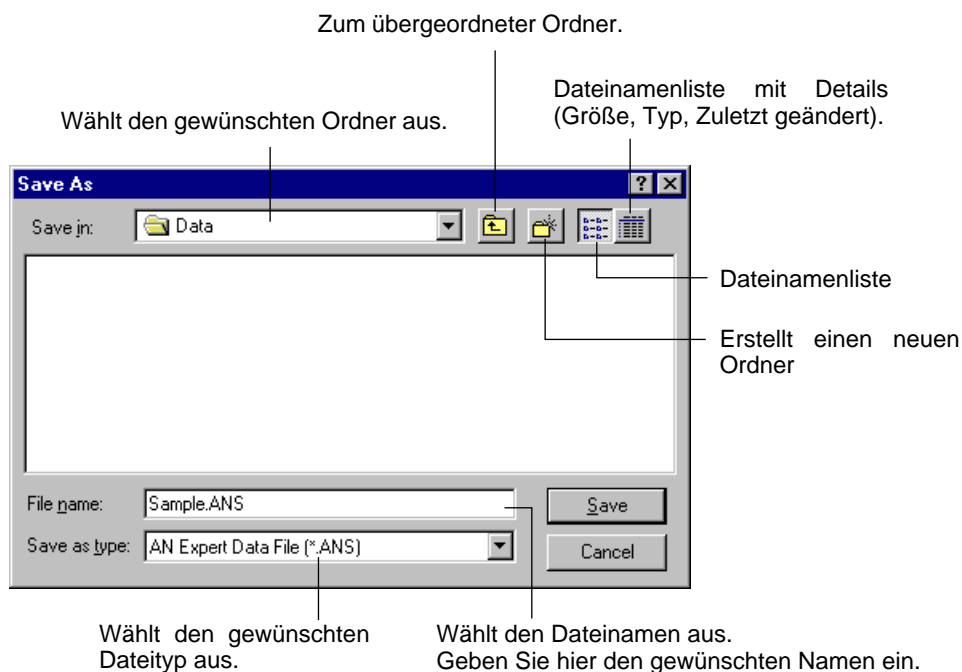
Save AN Expert File / Save AN Expert File As

Mit diesen Befehlen speichern Sie die aktuellen AN Expert Editor-Einstellungen in einer AN-Expert-Datei. (Mit dem Befehl „Save As“ können Sie einen anderen Dateinamen als den ursprünglichen eingeben.)

Tastenkombinationen:

Save : [Alt], [F], [W]

Save As : [Alt], [F], [M]



HINWEIS

- Sie können das Menü „Save AN Expert File“ auch aus der [Werkzeugleiste](#) auswählen.

Wurde der AN Expert Editor aktiviert und ausgewählt, werden im Menü „Edit“ (Bearbeiten) folgende Funktionen angezeigt:

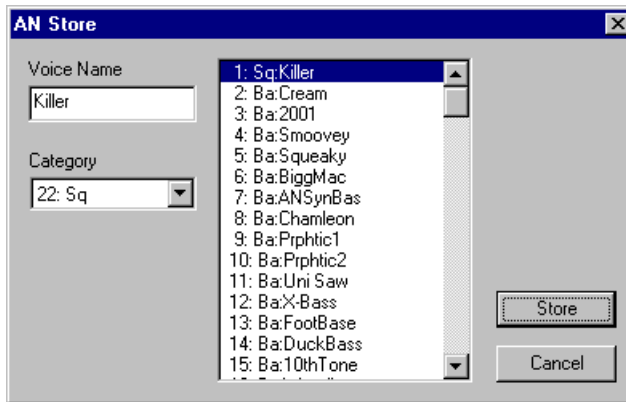
- **AN Store (AN-Speicher)**
- **AN Voice List (AN-Voice-Liste)**
- **AN Record (AN-Aufnahme) (nur Plug-In-Editor)**
- **AN Librarian (AN-Bibliothek)**

AN Store

Benutzen Sie das Dialogfenster „AN Store“, wenn Sie die aktuell bearbeitete Voice im User-Voice-Speicher abspeichern möchten. Sobald Sie eine oder mehrere Voices auf diese Weise gespeichert haben, können Sie alle 128 User-Voices in einer [AN-Expert-Datei sichern](#).

HINWEIS

- Sie können das Menü „AN Store“ aus dem **Hauptmenü** auswählen oder (mit der linken Maustaste) auf die **Schaltfläche STORE** klicken.



So speichern Sie eine Voice:

- 1) Klicken Sie auf den gewünschten Speicherplatz für die soeben bearbeitete Voice.
- 2) Klicken Sie auf „Store“, um die Voice an dem ausgewählten Speicherplatz zu sichern. Bedenken Sie, daß Sie damit die Voice am ausgewählten Speicherplatz löschen und durch die soeben bearbeitete Voice ersetzen.

HINWEIS

- Beachten Sie, daß durch diesen Vorgang die Pattern-Daten lediglich im User-Pattern-Speicher des AN Expert Editors gespeichert und die Blockdaten der aktuellen Voice an den PLG150-AN gesendet werden. Wenn Sie auf dem Bedienfeld des Plug-In-„Muttergeräts“ eine andere Voice auswählen, gehen der aktuellen Voice-Datenblock verloren. Wenn Sie auf dem Bedienfeld des „Muttergeräts“ eine Voice auswählen möchten, sollten Sie zuvor die User-Voice übertragen. (Siehe auch [Transmit AN Bulk Dump Data](#) im AN Expert Editor-Setup, Registerkarte „Insert & Transmit“.) Wenn Sie eine Voice aus der Voice-Liste des AN Expert Editors auswählen, entfällt die Notwendigkeit, den AN-Datenblock zu senden, da der aktuelle Voice-Datenblock dann automatisch versandt wird.
- Die User-Voice-Daten der PLG150-AN gehen verloren, sobald Sie das „Muttergerät“ ausschalten. Um User-Voices, die mit dem computer-basierten AN Expert Editor bearbeitet/erstellt wurden (oder mit dem kompatiblen Gerät selbst), auf einem Instrument zu speichern, das mit einem Modularsynthese-Plug-In-System kompatibel ist, müssen Sie ein externes Speichergerät, z. B. eine Speicherkarte verwenden. Einzelheiten zum Speichern von Voices finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres (mit dem Plug-In-System der Modularsynthesizer kompatiblen) Instruments.

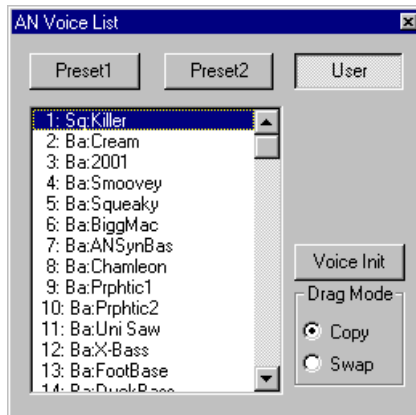
AN Voice List

Im Dialogfenster „AN Voice List“ können Sie:

- Unter Preset 1, Preset 2 und User Voice-Banks zur Bearbeitung auswählen,
- Eine User-Voice auf die Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren),
- Voices in den User-Voice-Banks kopieren oder austauschen.

HINWEIS

- Sie können das Menü „AN Voice List“ aus dem **Hauptmenü** auswählen oder (mit der linken Maustaste) auf die **Schaltfläche VOICE** klicken.



- **Schaltflächen Preset 1, Preset 2, User**

Klicken Sie auf einen dieser Schaltflächen, um die gewünschte Voice-Bank auszuwählen: Preset 1 (Voreinstellung 1), Preset 2 (Voreinstellung 2) oder User (Benutzer).

- **Feld „Voice List“**

Wählen Sie eine Voice aus, indem Sie in der Liste auf den gewünschten Voice-Namen klicken.

Kopieren einer Voice an einen anderen Speicherplatz

- 1) Stellen Sie den „Drag-Modus“ auf „Copy“ (Kopieren) ein.
- 2) Klicken Sie auf die gewünschte Voice und ziehen Sie diese an den gewünschten Speicherplatz (Listenposition). Beachten Sie dabei, daß Sie damit die Voice an diesem Speicherplatz ersetzen (und löschen).

Austauschen der Speicherplätze zweier Voices

- 1) Stellen Sie den „Drag-Modus“ auf „Swap“ (Austauschen) ein.
- 2) Klicken Sie auf die gewünschte Voice und ziehen Sie diese auf die Voice, deren Speicherplatz (Listenposition) Sie mit dem Ort der angeklickten Voice austauschen wollen. Sie verschieben damit die Voice einfach zu der gewählten Listenposition. Der Dateninhalt bleibt dabei unverändert.

Sie können die Verfahren „Copy“ (Kopieren) und „Swap“ (Austauschen) auch im Dialogfeld [AN Librarian](#) ausführen.

- **Voice Init (Voice-Liste initialisieren)**

Klicken Sie hier, wenn Sie die ausgewählte Voice auf ihre [Standard-Parameterwerte](#) zurücksetzen (initialisieren) möchten. Dies ist ein geeigneter Ausgangspunkt für die Erstellung einer neuen Voice.

• Drag Mode

Im Feld „Voice List“ können Sie eine Voice an die Position einer anderen Voice „ziehen“. Mit dieser Einstellung bestimmen Sie das Ergebnis dieses Vorgangs: ob die Voice zu der neuen Position kopiert wird oder ob sie ihre Position mit der Voice an der neuen Position austauscht.

HINWEIS

- Die Funktionen „Voice Init“ und „Drag Mode“ sind nur wirksam, wenn die User-Voice-Bank ausgewählt ist.

AN Record

HINWEIS

- Die folgenden Informationen betreffen nur den Plug-In-Editor.

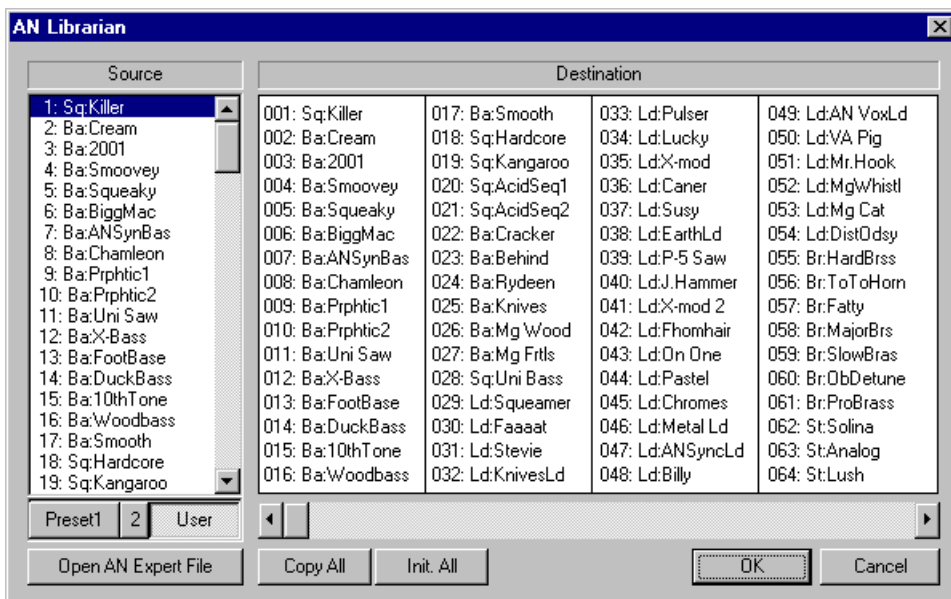
Mit dieser Funktion können Sie Ihre Bearbeitungsmaßnahmen in einer Spur aufnehmen, so dass Sie dynamische Änderungen an der AN-Voice vornehmen können, während der Song abgespielt wird. Klicken Sie einmal auf diese Schaltfläche, um mit der Aufnahme zu beginnen (am Anfang des Songs oder an der Stelle, die Sie im Fenster „Floating Play Control“ (Transportfeld) angegeben haben). Klicken Sie ein zweites Mal auf diese Schaltfläche, um die Aufnahme zu beenden. (Siehe „Aufnehmen innerhalb des AN-Expert-Editors“.)

HINWEIS

- Sie können „AN Record“ auch auf der [Werkzeugleiste](#) auswählen.
- Je nach der von Ihnen benutzten Host-Anwendung weichen bestimmte Bedienungsschritte möglicherweise ab, oder einige Funktionen stehen möglicherweise nicht zur Verfügung.

AN Librarian

Das Dialogfenster „AN Librarian“ ist ein bequemes und einfaches Hilfsmittel zur Verwaltung der User-Voices Ihrer AN-Expert-Dateien.



Im Feld „Source“ (Quelle) sind die User-Voices aufgelistet, die in der geöffneten AN-Expert-Datei enthalten sind, (siehe [Open AN Expert File](#) weiter unten). Das Feld „Destination“ (Ziel) enthält die User-Voices, die gegenwärtig im AN Expert Editor geladen sind, und repräsentiert die zu erzeugende neue AN-Expert-Datei.

Kopieren Sie zunächst die gewünschten Voices von „Source“ nach „Destination“, verlassen Sie die Bibliothek und [speichern](#) Sie den neuen Satz Voices als AN-Expert-Datei. Sie können nacheinander verschiedene AN-Expert-Dateien öffnen und die gewünschten Voices nach Belieben auf ihren Zielspeicherplatz kopieren, bevor Sie diese als Datei speichern.

Kopieren einer Voice vom Feld „Source“ zum Feld „Destination“:

- 1) Klicken Sie im Feld „Source“ auf die gewünschte Voice. (Das ist die Voice, die Sie kopieren möchten.)
- 2) Ziehen Sie die markierte Voice in das Feld „Destination“ und legen Sie diese an der gewünschten Position (Nummer) ab. (Das ist die Position, an die Sie die Voice kopieren werden. Die Voice, die sich zuvor an dieser Position befunden hat, wird gelöscht und durch die neue ersetzt.)
- 3) Klicken Sie auf „OK“, um die Bibliothek zu verlassen.
- 4) [Speichern](#) Sie den neuen Satz an User-Voices als eine AN-Expert-Datei.

- **Open AN Expert File**

Klicken Sie hier, um eine vorhandene AN-Expert-Datei auszuwählen und zu öffnen. (Siehe [Open AN Expert File](#).) Die Voices der geöffneten AN-Expert-Datei werden im Feld „Source“ (Quelle) angezeigt.

- **Copy All (Alle kopieren)**

Mit einem Mausklick auf diese Schaltfläche kopieren Sie alle im Feld „Source“ aufgelisteten Voices ins Feld „Destination“.

HINWEIS

- Damit löschen Sie alle früheren Voices im Feld „Destination“ und ersetzen sie mit den Quell-Voices.

- **Init. All (Alle initialisieren)**

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden alle Ziel-Voices auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt (initialisiert). (Siehe [Initial Voice Default Settings](#).) Mit dieser Funktion können Sie alle Parameter der ausgewählten Voice auf die Hersteller- oder Standardwerte der „ursprünglichen Voice“ zurücksetzen. So erhalten Sie einen geeigneten Ausgangspunkt für die Erstellung Ihrer eigenen Voice.

HINWEIS

- Damit löschen Sie alle früheren Voices im Feld „Destination“ und ersetzen sie mit den exakten initialisierten Voices.

- **OK**

Klicken Sie hier, um alle im Bibliothek-Fenster vorgenommenen Änderungen auszuführen und das Fenster zu verlassen.

- **Cancel (Abbrechen)**

Klicken Sie hier, wenn Sie das Bibliothek-Fenster verlassen möchten, ohne die Änderungen auszuführen.

Wurde der AN Expert Editor aktiviert und ausgewählt, werden im Menü „Setup“ (Einrichtung) folgende Funktionen angezeigt:

- **AN Expert Editor Setup (AN Expert Editor einstellen)**
- **AN Display Option (AN-Darstellungsoptionen)**
- **AN Morphing**
- **Insert AN Bulk Dump Data (AN-Datenblock einfügen) (nur Plug-In-Editor)**
- **Extract AN Bulk Dump Data (AN-Datenblock extrahieren) (nur Plug-In-Editor)**
- **Transmit AN Bulk Dump Data (AN-Datenblöcke senden)**
- **Receive AN1x Bulk Dump Data (AN1x-Datenblöcke empfangen)**
- **Transmit XG System On („XG System On“ senden)**

AN Expert Editor Setup

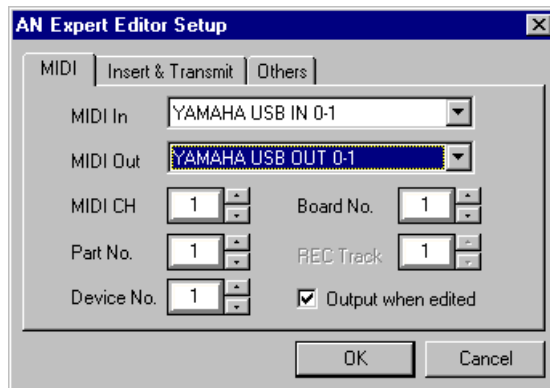
In diesem Fenster können Sie sowohl Basis- als auch Detailsinstellungen für den AN Expert Editor vornehmen. Die Einstellungen sind auf drei Registerkarten angeordnet: **MIDI**, **Insert & Transmit** und **Others**.

Tastenkombination: [Alt], [U], [U], [ENTER]

HINWEIS

- Sie können das Menü „AN Expert Editor Setup“ auch aus der **Werkzeugleiste** auswählen.

Registerkarte „MIDI“



- **MIDI In**

Einstellungen: Gerät, In-Port-Nummer

Hier wird festgelegt, welches MIDI-Input-Gerät (Interface) und welcher Port für den Empfang von AN Expert Editor-Daten genutzt wird.

- **MIDI Out**

Einstellungen: Gerät, „Out Port“-Nummer

Hier wird festgelegt, welches MIDI-Ausgabegerät (MIDI-Interface) und welcher Port für das Senden von AN Expert Editor-Daten genutzt werden soll. Es stehen vier Geräte/Ports zur Verfügung, die in den Parametern der Systemsteuerung (Setup ---> System Setup) angegeben wurden. (Einzelheiten zu den Systemeinstellungen können Sie im Benutzerhandbuch des Hauptprogrammes nachschlagen.)

- **MIDI CH (Channel (MIDI-Kanal))**

Wertebereich: 1 ... 16

Hier können Sie einstellen, welcher MIDI-Kanal für das Senden von AN Expert Editor-Daten genutzt wird. Diese Einstellung muß mit dem Empfangskanal des empfangenden Geräts übereinstimmen.

- **Part No. (Number (Part-Nummer))**

Wertebereich: 1 ... 16

Hier können Sie einstellen, welchen Part Sie für die AN-Voice nutzen möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie als „Muttergerät“ ein Modular-Synthesis-Plug-In-System verwenden, hängt die Partzuweisung vom verwendeten Modus ab – Voice oder Performance – und davon, ob das PLG150-AN-Board im PLG1 oder im PLG2 installiert bzw. PLG1 oder PLG2 zugewiesen ist (siehe unten).

Voice-Modus:

Stellen Sie die Partnummer auf „1“ ein (unabhängig von der PLG1- oder PLG2-Zuweisung).

Performance (Multi)-Modus:

Ist das PLG150-AN-Board PLG1 zugewiesen, stellen Sie die Partnummer „16“ ein.

Ist das PLG150-AN-Board PLG2 zugewiesen, stellen Sie die Partnummer „15“ ein.

- **Device No. (Number (Gerätenummer))**

Wertebereich: 1 ... 16

Hier wird festgelegt, an welchen Klangerzeuger der AN Expert Editor Daten senden soll. Diese Nummer sollte mit der Gerätenummer des Klangerzeugers/der Soundkarte übereinstimmen, wo das PLG150-AN-Board installiert ist. Wenn Sie in Ihrem MIDI-Setup mehrere Klangerzeuger haben und jedem eine andere Gerätenummer zugewiesen ist, können Sie mit diesem Parameter auswählen, auf welchen Klangerzeuger der AN Expert Editor wirken soll. Falls Sie nur einen Klangerzeuger verwenden, sollte hier „1“ eingestellt werden.

- **Board No. (Number (Board-Nummer))**

Wertebereich: 1 ... 8

Dieser Parameter legt fest, an welche Tonerzeugerkarte (Erweiterungskarte) der AN Expert Editor Daten senden soll. Wenn Sie in Ihrem „Muttergerät“ mehrere PLG150-AN-Boards installiert haben, wird jedem davon automatisch eine andere Gerätenummer zugewiesen (in der Reihenfolge 1, 2, 3 usw.). Mit diesem Parameter können Sie auswählen, auf welche Karte der AN Expert Editor zugreifen soll. Verwenden Sie nur eine PLG150-AN-Karte, wird der Parameter automatisch auf „1“ gesetzt.

HINWEIS

- Wenn Sie die User-Voice oder das User-Step-Sequencer-Pattern über MIDI senden (mit der Option [Transmit AN Bulk Data](#)), werden dieselben Daten an mehrere Boards gesendet, ganz gleich welche Board-Nummer hier eingestellt ist.

- **REC (Record) Track (Aufnahmespur) (nur Plug-In-Editor)**

Wertebereich: 1 ... 100

Hier stellen Sie ein, auf welcher Spur die AN-bezogenen Daten und Einstellungen eingefügt werden (mit der Funktion [Record](#)). Im allgemeinen sollten Sie für alle Parameterexporte dieselbe Spurnummer nutzen. Vergewissern Sie sich auch, daß die Spur keine anderen Daten enthält.

HINWEIS

- Je nach der von Ihnen benutzten Host-Anwendung weichen bestimmte Bedienungsschritte möglicherweise ab, oder diese Funktionen steht möglicherweise nicht zur Verfügung.

- **Output when edited (Änderungen sofort senden)**

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, werden alle Bearbeitungsschritte, die Sie mit dem AN Expert Editor vornehmen, sofort automatisch an das PLG150-AN-Board übermittelt. Auf diese Weise können Sie sich sofort anhören, wie sich Ihre Bearbeitungsvorgänge auswirken.

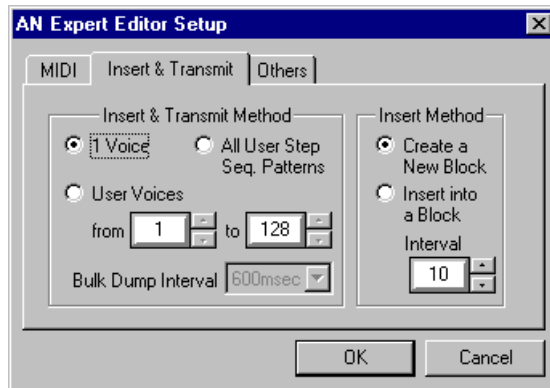
- **OK**

Klicken Sie hier, um alle auf den drei Registerkarten vorgenommenen Einstellungen anzuwenden.

- **Cancel (Abbrechen)**

Klicken Sie hier, um ohne Änderung der Einstellungen zum Fenster des AN Expert Editor zurückzukehren.

Registerkarte „Insert & Transmit“



Auf dieser Registerkarte können Sie verschiedene Einstellungen hinsichtlich der Art vornehmen, wie AN-Parameter in die Sequenzdaten eingefügt werden (mit Hilfe der Funktion [Insert AN Bulk Dump Data](#)). Die Einstellungen betreffen auch die Funktion [Transmit AN Parameters](#).

- **Insert & Transmit Method (Methode zum Eingeben und Übertragen)**

- **1 Voice**

Mit dieser Auswahl bewirken Sie, daß nur die Daten für die aktuell ausgewählte Voice eingefügt bzw. gesendet werden.

- **User Voices**

In dieser Einstellung werden die User-Voices eingefügt bzw. gesendet.

- **All User Step Seq. Patterns**

In dieser Einstellung werden alle 128 User-Step-Sequencer-Patterns eingefügt bzw. gesendet.

Bulk Dump Interval

Wertebereich: 600 ms ... 1,5 s

Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Sie „User Voices“ (oben) ausgewählt haben. Sie legen damit die Zeit (in Clock-Einheiten) zwischen zwei aufeinanderfolgenden Einfügungen bzw. Sendungen fest. Falls die Datenmenge für den Klangerzeuger zu groß ist, das Hauptprogramm nicht alle Daten korrekt sendet, oder falls andere Probleme auftreten, stellen Sie hier ein längeres Intervall ein.

- **Insert Method (Einfügemethode) (nur Plug-In-Editor)**

- **Create a New Block (Neuen Block erzeugen)**

- Mit dieser Methode wird auf einer Spur des Hauptprogramms ein neuer Block mit den eingefügten Parametern angelegt.

- **Insert into a Block (In einen Block einfügen)**

- Mit dieser Methode werden die eingefügten Parameter zu einem existierenden Block im Hauptprogramm hinzugefügt.

- **Interval**

- Wertebereich: 0 ... 230

- Dieser Parameter bestimmt die Zeit (in Clock-Einheiten) zwischen zwei aufeinanderfolgenden Einfügungen. Falls die Datenmenge für den Klangerzeuger zu groß ist, das Hauptprogramm nicht alle Daten korrekt sendet oder sich die AN-Voice nicht wie erwartet ändert, stellen Sie hier ein längeres Intervall ein.

- Sie können den Intervallwert mit der rechten bzw. linken **Maustaste** einstellen. Die Eingabe kann auch direkt über die **Computer-Tastatur** erfolgen.

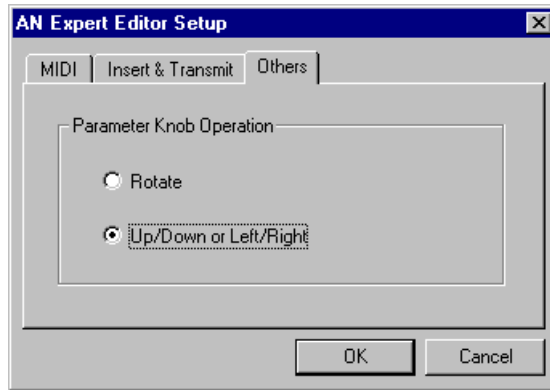
- **OK**

- Klicken Sie hier, um alle auf den drei Registerkarten vorgenommenen Einstellungen anzuwenden.

- **Cancel**

- Klicken Sie hier, um ohne Änderung der Einstellungen zum Fenster des AN Expert Editor zurückzukehren.

Registerkarte „Others“



Diese Registerkarte bietet zwei Vorzugseinstellungen für die Bedienung des AN Expert Editors an.

- **Parameter Knob Operation (Betriebsweise der Parameterregler)**

- **Rotate (Drehen)**

- Mit dieser Option werden die Parameterwerte (die Bediensfeldregler) mit einer Kreisbewegung mit der Maus geändert.

- **Up/down or left/right (auf/ab oder links/rechts)**

- Mit dieser Option werden die Parameterwerte (die Bediensfeldregler) mit einer vertikalen oder horizontalen Bewegung mit der Maus geändert.

- **OK**

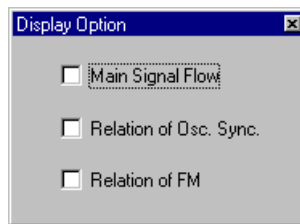
- Klicken Sie hier, um alle auf den drei Registerkarten vorgenommenen Einstellungen anzuwenden.

- **Cancel**

- Klicken Sie hier, um ohne Änderung der Einstellungen zum Fenster des AN Expert Editor zurückzukehren.

AN Display Option

Mit dieser praktischen Funktion können Sie die Darstellung des Hauptbedienfelds ändern, um den aktuellen Status bestimmter Signalverteilungen im PLG150-AN anzuzeigen. Ist eine der Optionen aktiv (erkennbar an einem Häkchen), zeigen farblich gekennzeichnete Markierungen, Pfeile und Linien an, wie die relevanten Blöcke und Parameter sich gegenseitig beeinflussen. Sie können jede beliebige oder auch alle drei dieser Optionen aktivieren.



- **Main Signal Flow (Hauptsignalfuß)**

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Signalfuß der Hauptblöcke angezeigt (z. B. VCO nach MIXER, MIXER nach VCF usw.).

- **Oscillator Sync Routing (Oszillator-Synchronisations-Weiterleitung)**

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, wird das Master/Slave-Verhältnis innerhalb der [Funktion Oscillator Sync](#) angezeigt.

- **FM Routing (FM-Weiterleitung)**

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, wird die Modulationsweiterleitung der [Funktion FM](#) gezeigt.

TIP

- Obwohl die Funktion „AN Display Option“ auch vom [Hauptmenü](#) aus aufrufbar ist, ziehen Sie vielleicht diese etwas schnellere und bequemere Methode vor, um das Display zu ändern. Öffnen Sie das Dialogfenster „AN Display Option“ auf gewohnt Weise (aus dem Menü „Setup“) und ziehen Sie das Fenster in einen freien Bildschirmbereich. Auf diese Weise können Sie, wann immer Sie die Einstellungen ändern möchten, den Cursor einfach in das Feld verschieben und die gewünschte Einstellung vornehmen. Das Display wird dann sofort entsprechend Ihrer Auswahl aktualisiert.

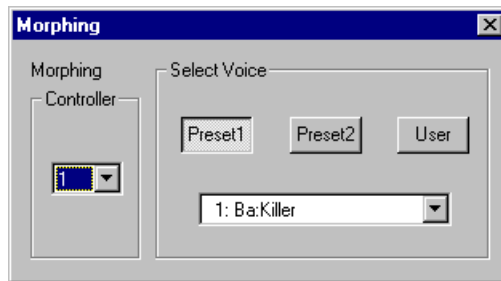
AN Morphing

Nehmen Sie hier die entsprechenden Einstellungen für die Funktion „Morphing“ vor. Mit dieser Funktion können Sie mit Hilfe eines MIDI-Reglers zwei verschiedene Voices überblenden. Hier können Sie den MIDI-Regler und die Morphing-Voice auswählen.

Tastenkombination: [Alt], [U], [P]

HINWEIS

- Die AN-Morphing-Einstellungen gelten innerhalb des AN Expert Editors für alle Voices. Individuelle Einstellung für bestimmte Voices sind nicht möglich. Dies betrifft auch den Schalter MORPH).
- Sie können „AN Morphing“ auch aus der [Werkzeugleiste](#) auswählen.



• Morphing Controller (Morphing-Steuerung)

Wertebereich: 1 ... 95, AT (Aftertouch)

Diese Einstellung bestimmt, welcher MIDI-Controller („Control Change Number“; Controller-Nummer) für das „Morphen“ oder Überblenden der aktuell ausgewählten Voice und der (weiter unten ausgewählten) [Morphing Voice](#) genutzt wird. Wenn Sie hier zum Beispiel „Controller 1“ angeben, können Sie das Modulationsrad auf einer MIDI-Tastatur für das Morphing zwischen den beiden Voices einsetzen.

HINWEIS

- Der ausgewählte MIDI-Controller und die ihm tatsächlich zugewiesene Nummer können von den Einstellungen des angeschlossenen MIDI-Instruments abhängen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der betreffenden Bedienungsanleitung. Schlagen Sie auch in der Liste der [Controller-Nummern](#) die standardmäßig zugewiesenen Controller nach.

MIDI-Control-Change-Nummern

Control No.	Controller
01	Modulation Wheel
02	Breath Controller
03	Unassigned
04	Foot Controller
05	Portamento Time
06	Data Entry MSB
07	Volume Control
08—09	Unassigned
10	Panpot
11	Expression
12—31	Unassigned
off (32)	off (used by Bank Select LSB)
33—37	Unassigned
38	Data Entry LSB
39—63	Unassigned
64	Hold 1
65	Portamento Switch
66	Unassigned
67	Soft Pedal
68—70	Unassigned
71	Harmonic Content
72	Release Time
73	Attack Time
74	Brightness
75—90	Unassigned
91	Effect Send Level (Reverb Effect)
92	Unassigned
93	Effect Send Level 3 (Chorus Effect)
94	Effect Send Level 4 (Variation Effect)
95	Unassigned
AT	After Touch

• Select Voice (Voice auswählen)

In diesem Feld legen Sie die Morphing-Voice fest. Wenn Sie den entsprechenden MIDI-Controller (eingestellt in [Controller](#)) bewegen, werden die aktuell ausgewählte und die hier gewählte Voice „gemorphen“ oder überblendet.

So wählen Sie eine Voice aus:

- 1) Geben Sie durch Klicken auf die Schaltfläche der gewünschten Bank eine Bank an: Preset 1, Preset 2 oder User.
- 2) Klicken Sie auf das Voice-Feld und wählen Sie die gewünschte Voice aus. Eine vollständige Liste der verfügbaren Voices finden Sie in der Voice-Liste in der Bedienungsanleitung zum PLG150-AN-Board.

HINWEIS

- Die Funktion „Morphing“ wirkt auf folgende Voice-Parameter:

[PEG]	PEG Attack Time, PEG Decay Time, PEG Depth
[LFO]	LFO1 Speed, LFO2 Speed, LFO1 Delay, VCO1 Pmod Depth, VCO2 Pmod Depth, VCA Mod Depth, VCF Mod Depth
[SYNC]	Sync Pitch Control Depth
[FM]	FM Depth
[VCO1]	VCO1 Pitch, VCO1 Fine, PWM Depth, PW, Edge, Sync Pitch
[VCO2]	VCO2 Pitch, VCO2 Fine, PWM Depth, PW, Edge
[MIXER]	VCO1 Level, VCO2 Level, Noise Level, Ring Mod. Level, Feedback Level
[VCF]	VCF Cutoff, Resonance, Key Track, HPF Cutoff, FEG Velocity Sense, FEG Depth, FEG Attack, FEG Decay, FEG Sustain, FEG Release
[VCA]	Volume, Velocity Sense, AEG Attack, AEG Decay, AEG Sustain, AEG Release

Parameter, die Sie nicht in dieser Liste finden, sprechen nicht auf die Morphing-Steuerung an und bleiben bei den Werten, die Sie für die aktuell ausgewählte Voice (nicht für die Morphing-Voice) eingestellt haben.

- Jedem Voice-Namen ist ein aus zwei Buchstaben bestehendes Kategorienkürzel vorangestellt. An diesem Kürzel können Sie die allgemeine Instrumentengruppe erkennen, zu der die Voice gehört. „Ld“ bedeutet zum Beispiel „Lead“, „Ba“ steht für „Baß“, „Pd“ für „Pad“ und so weiter.

Insert AN Bulk Dump Data

HINWEIS

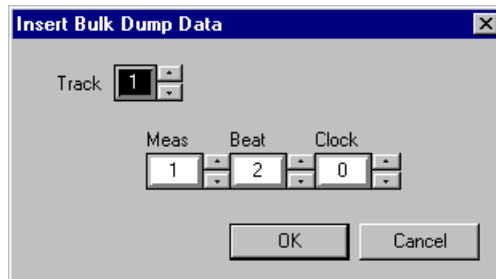
- Die folgenden Informationen betreffen nur den Plug-In-Editor.

Mit dieser Funktion fügen Sie die bearbeiteten AN-Voice-Daten in eine Songspur in die Host-Anwendung ein. (Die Funktion wird von den Einstellungen der Optionen [AN Expert Editor Setup / Insert & Transmit Method](#) beeinflusst.) Durch Einfügen entsprechender Datenblöcke an bestimmten Stellen in einem Song können Sie die AN-Voice nach Bedarf automatisch umschalten lassen. Bedenken Sie jedoch, daß dies nur möglich ist, wenn Sie in der Option [Insert & Transmit Method](#) die Einstellung „1 Voice“ ausgewählt haben. Haben Sie dagegen „User Voice“ oder „User Step SEQ“ ausgewählt, dann sollten Sie die Daten ganz am Anfang des Songs (vor allen Notendaten) als Datenblock einfügen.

Tastenkombination: [Alt], [U], [I]

HINWEIS

- Sie können das Menü „Insert AN Bulk Dump Data“ auch aus der [Werkzeugleiste](#) auswählen.



- **Track**

Hier stellen Sie ein, auf welcher Spur die AN-Parametereinstellungen eingefügt werden. Im allgemeinen sollten Sie für alle Parameterexporte dieselbe Spurnummer nutzen. Vergewissern Sie sich auch, daß die Spur keine anderen Daten enthält.

- **Measure / Beat / Clock (Taktnummer / Schlag / Clock-Impuls)**

Hier bestimmen Sie die genaue Position auf der Spur, an der Sie die Parametereinstellungen einfügen möchten. Sie können die Taktnummer, den Schlag (Beat) und den Clock-Impuls angeben.

- **OK**

Klicken Sie hier, um die aktuellen Parameter an der angegebenen Stelle einzufügen.

- **Cancel**

Klicken Sie auf hier, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.

Extract AN Bulk Dump Data

HINWEIS

- Die folgenden Informationen betreffen nur den Plug-In-Editor.

Mit dieser Funktion importieren Sie die in den Sequenzdaten des Hauptprogramms enthaltene AN-Voice-Daten in den AN Expert Editor. Geben Sie den Bereich an („Start“- und „End“-Punkte), dessen Einstellungen Sie importieren möchten. Alle aktuellen Voice-Einstellungen werden durch die importierten Daten ersetzt. So können Sie überprüfen, welche Datenblöcke (Voice und/oder Pattern) in den Song eingefügt wurden. Nachdem Sie die Daten importiert haben, können Sie auch die Funktion [Saving data to an AN Expert file](#) ausführen. Diese Funktion hat keine Wirkung, wenn sich im angegebenen Bereich keine AN-Voice-Daten befinden.

Tastenkombination: [Alt], [U], [E]

HINWEIS

- Sie können das Menü „Extract AN Bulk Dump Data“ auch aus der [Werkzeugleiste](#) auswählen.

- **Start**

Measure / Beat / Clock

Hier wählen Sie den Anfangspunkt in der Spur aus, von dem ab Sie AN-Datenblöcke und AN-Parameter importieren möchten. Sie können die Taktnummer, den Schlag und Clock-Impuls angeben.

- **End**

Measure / Beat / Clock

Hier wählen Sie den Endpunkt in der Spur aus, von dem ab Sie AN-Datenblöcke und AN-Parameter importieren möchten. Sie können die Taktnummer, den Schlag und Clock-Impuls angeben.

- **OK**

Klicken Sie hier, um die aktuellen Parameter an der angegebenen Stelle einzufügen.

- **Cancel**

Klicken Sie auf hier, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.

Transmit AN Bulk Dump Data

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Voice-Daten des AN Expert Editors oder Einstellungen der Step-Sequencer-Pattern als MIDI-Datenblöcke an die PLG150-AN-Erweiterungskarte senden (abhängig von der Einstellung [Insert & Transmit Method](#)). Um diesen Vorgang auszuführen, markieren Sie den Befehl in dem Menü und klicken Sie dann mit der Maus.

HINWEIS

- Sie können das Menü „Transmit AN Bulk Dump Data“ auch aus der [Werkzeugleiste](#) auswählen.

Receive AN1x Bulk Dump Data

Mit dieser Funktion können Sie AN-Voice-Daten von einem AN1x Control Synthesizer importieren. Alle aktuellen Einstellungen werden durch die empfangenen Daten ersetzt.



• Receive Method (Empfangsmethode)

1 Voice

Mit dieser Auswahl bewirken Sie, daß nur Daten für eine einzige Voice empfangen werden. Die Daten werden in den Bearbeitungspuffer geladen (vorübergehende Speicherung).

HINWEIS

- Vergewissern Sie sich, daß Sie nach diesem Vorgang die empfangene Voice speichern. Sonst gehen die Daten verloren, sobald Sie eine andere Voice auswählen.

All User Voices

In dieser Einstellung werden die Daten für 128 User-Voices empfangen.

All User Step Seq. Patterns

In dieser Einstellung werden die Daten für alle 128 User-Step-Sequencer-Patterns empfangen.

HINWEIS

- Weitere Informationen über die Kompatibilität der PLG150-AN-Erweiterungskarte mit der AN1x-Erweiterungskarte erhalten Sie in den Erläuterungen zum MIDI-Datenformat in der Bedienungsanleitung.

- **Receive AN Bulk Dump**

Start

Klicken Sie zunächst auf diese Schaltfläche, um mit dem Datenempfang zu beginnen. Starten Sie anschließend die Übertragung der Datenblöcke vom AN1x. (Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung zum AN1x.)

Auf dem AN1x werden die verschiedenen übertragbaren Datentypen folgendermaßen abgekürzt:

1 Voice :	„1 vce“
All User Voices :	„all vce“
All User Step Patterns :	„all ptn“

Die Balkenanzeige gibt an, welcher Anteil der Daten schon empfangen wurde. Wenn der Balken ganz ausgefüllt ist, ist der Datenempfang beendet.

- **OK**

Klicken Sie hier, um das Dialogfenster nach Empfangen aller Daten zu verlassen.

HINWEIS

- Vergewissern Sie sich, daß die MIDI-OUT-Buchse des AN1x ordnungsgemäß mit der Computer-/Schnittstellenbuchse MIDI IN verbunden ist und daß alle Einstellungen stimmen – sowohl am AN1x als auch im Hauptprogramm.

Transmit XG System On

Dieser Befehl dient der direkten Übertragung einer XG-System-On-Meldung an den Klangerzeuger bzw. an die Soundkarte. Hiermit werden alle XG-Einstellungen initialisiert. Um diesen Vorgang auszuführen, markieren Sie den Befehl in dem Menü und klicken Sie dann mit der Maus.

HINWEIS

- Dieser Vorgang initialisiert alle XG-Parameter (System- und Part-Parameter) und AN-Native-Part-Parameter. Auch die XG-Parameter auf einem XG-Plug-In-System als „Muttergerät“ werden initialisiert. Auf einem Modular-Synthesis-Plug-In-System (MSPS) als „Muttergerät“ werden die Parameter hingegen nicht initialisiert.