

BEDIENUNGSANLEITUNG

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MO6
MO8

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

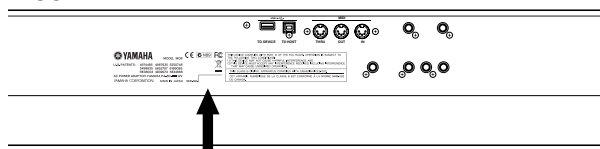
Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

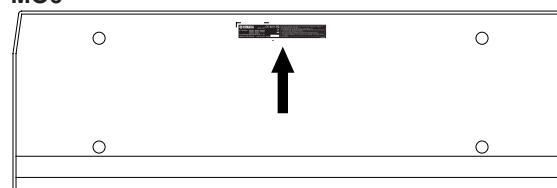
NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the rear (MO8) or bottom (MO6) of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

MO8



MO6



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

PLEASE KEEP THIS MANUAL

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does

not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America
Address : 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620
Telephone : 714-522-9011
Type of Equipment : MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
Model Name : MO6, MO8

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

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



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwer wiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-5D oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

Öffnen verboten!

- Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder Teile im Innern zu zerlegen oder sie auf irgendeine Weise zu verändern. Das Instrument enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden könnten. Wenn das Instrument nicht richtig zu funktionieren scheint, benutzen Sie es auf keinen Fall weiter und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.

Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

- Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Gerät bemerken

- Wenn das Kabel des Adapters ausgefranst oder beschädigt ist, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie sofort den Einschalter aus, ziehen Sie den Adapterstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie während eines Gewitters oder wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen den Netzadapter aus der Netzsteckdose.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, dass sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
- Achten Sie beim Aufstellen des Instruments darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose.

Anschlüsse

- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, dass die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie nicht einen Finger oder die Hand in Öffnungen der des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, metallene oder sonstige Gegenstände in die Öffnungen der des Bedienfeldes oder der Klaviatur. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Sichern von Daten

Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

- DRAM-Daten (siehe page 150) gehen verloren, wenn Sie die Stromversorgung des Instruments ausschalten. Speichern Sie die Daten auf auf einem USB-Speichergerät.
- Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden (während die Meldung „Executing...“ [Ausführung läuft...] oder „Please keep power on“ [Gerät eingeschaltet lassen] angezeigt wird). Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen zu einer Systemblockade (aufgrund der Beschädigung von Daten im Flash-ROM). Das bedeutet, dass dieser Synthesizer auch beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

Datensicherung für das USB-Speichergerät

- Zum Schutz vor Datenverlusten durch Beschädigungen der Medien empfehlen wir Ihnen, wichtige Daten auf zwei externen USB-Speichergeräten abzulegen.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verloren gehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Auch wenn sich der Netzschalter in der „STANDBY“-Position, weist das Instrument noch einen minimalen Stromverbrauch auf. Falls Sie das Instrument für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt den Netzadapter aus der Steckdose ziehen.

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank für den Erwerb des Music Production Synthesizers MO von Yamaha!

Sie besitzen nun ein fantastisch klingendes, äußerst vielseitiges Keyboard, das umfassende Bedienungsmöglichkeiten zur Erstellung von Synthesizer-Sounds und leistungsfähige Spiel- und Aufnahmefunktionen in einem einzigen Instrument für die Musikproduktion bietet.

In die Entwicklung dieses Instruments flossen praktisch unsere gesamte Synthesizer-Technologie und unser ganzes Know-how der Musikproduktion ein. Mit dem neuen MO stehen Ihnen nicht nur die neuesten und besten Sounds und Rhythmen zur Verfügung (sowie die Möglichkeit, Ihre eigenen zu erstellen), sondern es sind auch leistungsfähige und einfach anzuwendende Werkzeuge zum Spielen, Kombinieren und Steuern dieser dynamischen Klänge und Rhythmen enthalten – und all dies in Echtzeit, während Sie spielen!

Nehmen Sie sich die Zeit, dieses Handbuch aufmerksam durchzuarbeiten. Es steckt voller wichtiger Informationen, mit deren Hilfe Sie dieses Instrument optimal nutzen können.

Und nun hinein ins Vergnügen!

Zubehör

Folgende Komponenten gehören zum Lieferumfang des MO. Bitte überprüfen Sie, ob Sie alle Komponenten erhalten haben.

- Netzadapter (PA-5D)*
- Bedienungsanleitung (diese Anleitung)
- Datenliste

* Wird unter Umständen in Ihrem Gebiet nicht mitgeliefert. Wenden Sie sich in diesem Fall bitte an Ihren Yamaha-Händler.

Die Abbildungen und Display-Darstellungen in dieser Bedienungsanleitung dienen nur zur Veranschaulichung und können von den tatsächlichen Displays auf Ihrem Instrument abweichen.

Dieses Produkt enthält und bündelt Computerprogramme und Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind oder für die Yamaha die Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfasst ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Daten, Musikpartituren und Tonaufzeichnungen. Jede nicht genehmigte Benutzung von solchen Programmen und Inhalten, die über den persönlichen Gebrauch hinausgeht, ist gemäß den entsprechenden Gesetzen nicht gestattet. Jede Verletzung des Urheberrechts wird strafrechtlich verfolgt. DIE ANFERTIGUNG, WEITERGABE ODER VERWENDUNG ILLEGALER KOPIEN IST VERBOTEN.

Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen verarbeiten, und es optimiert die Daten im Voraus für das entsprechende Format zum Einsatz mit diesem Gerät. Demzufolge werden die Daten möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.

Das Kopieren von kommerziell erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audio-Daten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.

- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Apple und Macintosh sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Computer, Inc. eingetragen.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Die wichtigsten Leistungsmerkmale

- Eine breite Palette von **dynamischen und authentischen Voices**. Mit Hilfe der **Category-Search**-Funktion können Sie die gewünschten Sounds nach Instrumentengattung suchen und sehr schnell aufrufen. **Seite 42**
- Im **Performance-Modus** können Sie vier verschiedene Voices gleichzeitig spielen – in Schichten (Layer) oder in verschiedenen Tastaturlagen (Split). **Seite 44**
- Umfassende **Effektprozessoren**, mit Reverb (20 Typen), Chorus (49 Typen), drei separaten Insert-Blöcken, **jeweils mit zwei Blöcken** und insgesamt 116 Typen, Master-Effekt (8 Typen) und einem digitalen Equalizer (dreibandiger Part-EQ und fünfbandiger Master-EQ). **Seite 140**
- Umfassende **Echtzeitsteuerung mit vier Drehreglern und vier Fadern** – mit denen Sie während Ihres Spiels Filter, Pegel, Effekte, Hüllkurven und weitere Parameter einstellen können. **Seite 51**
- Mit den Funktionen des **Pattern-Modus** können Sie verschiedene Rhythmus-Sections und Riffs als einzelne Elemente erstellen – die Sie in Echtzeit auf einfache und intuitive Weise zu vollständigen Rhythmus Spuren kombinieren können. **Seite 73**
- Neben den User-Voices, die Sie im Voice-Modus erstellen können, können Sie außerdem spezielle **Mixing-Voices** für Songs und Patterns erzeugen. Diese Voices lassen sich im Song/Pattern-Modus bearbeiten und speichern – ein außergewöhnlich einfacher und praktischer Ansatz zum Erstellen von Voices für Songs und Patterns. **Seite 78**
- Die vielseitige **Arpeggio**-Funktion spielt automatisch verschiedene Sequenzer-Phrasen entsprechend den angeschlagenen Tasten ab. Diese Funktion eignet sich vor allem für Drum-Voices – auf einfachen Tastendruck rufen Sie verschiedene Rhythmus-Patterns auf und erhalten so eine spontane Inspiration bei der Komposition und beim Spielen von Songs. Bei Normal-Voices ändert sich die Arpeggio-Phrase harmonisch und melodisch entsprechend den gespielten Akkorden. Dadurch erhalten Sie beim Komponieren oder Spielen eine intuitive Kontrolle über die Patterns. Doch Arpeggios können nicht nur in Abhängigkeit der angeschlagenen Tasten, sondern auch entsprechend der Anschlagstärke ausgelöst werden – was Ihnen noch mehr Spielmöglichkeiten eröffnet. **Seite 48**
- Wenn Ihnen sämtliche MIDI-Daten und Patterns vorliegen, die Sie für Ihren Song benötigen, können Sie diese Teilstücke mit Hilfe der **Pattern-Chain**-Funktion in Echtzeit arrangieren. Dieser praktische Ansatz macht die Entwicklung toller Ideen und phantastischer Songs leichter als je zuvor. **Seite 84**
- **Song Scene** ist ein weiteres leistungsfähiges Werkzeug, mit dem Sie „Momentaufnahmen“ der Einstellungen der Sequenzer Spuren erstellen können (wie beispielsweise Pan, Lautstärke, Spurstummschaltung usw.). Anschließend können Sie während der Wiedergabe oder Aufnahme zwischen den Scenes hin- und herwechseln, um sofortige Dynamikänderungen zu erzeugen. **Seite 89**
- Im **Master-Modus** können Sie den MO als ein Masterkeyboard-Controller (mit unabhängigen Zonen) sowie bei Live-Auftritten zur einfachen Neukonfigurierung des Geräts zwischen dem Spiel im Voice- bzw. Performance-Modus und im Song- bzw. Pattern-Modus einsetzen. **Seite 122**
- Außergewöhnlich **einfach zu verstehendes Bedienfeld** mit zwei Reihen von Bedientasten: [F1] bis [F6] und [SF1] bis [SF5] **Seite 33**
- **Remote Control** – Fernbedienung Ihrer bevorzugten Sequenzer-Software über die Bedienregler. Sie können Spuren stummschalten, die Transportfunktionen (Wiedergabe, Stopp, Aufnahme usw.) steuern, mit Hilfe der Drehregler und Fader des Instruments bis zu 16 MIDI- und Audio-Spuren abmischen, die Stereoposition der Spuren ändern, den Equalizer steuern und Effect-Send-Pegel einstellen – und dies alles, ohne die Maus auch nur anzufassen. **Seite 113**
- Darüber hinaus sorgen die digitalen Ausgangsbuchsen (DIGITAL) für eine völlig rausch- und verzerrungsfreie Ausgabe des Sounds (44,1 kHz, 24 Bit). **Seite 103**
- Das Instrument verfügt über **zwei USB-Schnittstellen** – USB TO HOST zum Anschließen an einen Computer und USB TO DEVICE zum Anschließen an Speichergeräte wie Festplatte oder Flash-Disk. **Seite 31**
- Kompatibilität mit den leistungsfähigen **Softwareanwendungen Voice Editor und Multi Part Editor** von Yamaha – mit umfassender, intuitiver Bearbeitung aller Parameter auf Ihrem Computer. **Seite 112**

So verwenden Sie diese Bedienungsanleitung

AnwendungsindexSeite 9

Dieses Verzeichnis ist nicht nach einzelnen Begriffen, sondern nach Funktionen und Anwendungen geordnet, so dass Sie schnell und bequem herausfinden können, wie ein bestimmter Vorgang ausgeführt wird oder wo Sie Informationen zu einem bestimmten Thema erhalten.

Bedienelemente und AnschlüsseSeite 14

Dieser Abschnitt bietet eine Übersicht über alle Tasten, Steuerelemente und Anschlüsse des Instruments.

Aufbauen und SpielenSeite 20

Es wird dringend empfohlen, diesen Abschnitt vor allen anderen Abschnitten der Bedienungsanleitung zu lesen. Er enthält Informationen zur Inbetriebnahme und Benutzung Ihres neuen Instruments.

Grundlagen der BedienungSeite 27

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Bedienvorgänge des Instruments wie die Bearbeitung von Werten und die Änderung von Einstellungen erläutert.

Quick GuideSeite 40

Dieser Lernabschnitt bietet Ihnen eine „Rundreise“ durch die verschiedenen Funktionen des Instruments sowie eine Möglichkeit zu ersten praktischen Erfahrungen im Spielen und Anwenden des Instruments.

GrundstrukturSeite 128

Dieses Kapitel liefert einen detaillierten Überblick über die Hauptfunktionen und Merkmale des Instruments und ihr Zusammenwirken.

ReferenzteilSeite 151

Die Enzyklopädie für den MO. In diesem Abschnitt werden alle Parameter, Einstellungen, Funktionen, Merkmale, Modi und Bedienvorgänge bis ins kleinste Detail erläutert.

AnhangSeite 219

Dieser Abschnitt enthält Detailinformationen zum Instrument, einschließlich der technischen Daten und einer Liste der Warnmeldungen.

FehlerbehandlungSeite 227

Schlagen Sie bei Funktions- oder Betriebsstörungen des Instruments oder bei Klangproblemen zunächst in diesem Abschnitt nach, bevor Sie sich an Ihren Yamaha-Händler oder den Kundendienst wenden. Hier werden gelegentlich auftretenden Probleme sowie mögliche Lösungen in einer sehr einfachen und leicht verständlichen Form beschrieben.

Datenliste (gesondertes Heft)

Hier finden Sie verschiedene wichtige Tabellen wie die Voice-Liste, die Liste der Preset-Pattern-Phrasen, die Effektliste, das MIDI-Datenformat und die MIDI-Implementierungstabelle.

In den Anweisungen dieses Handbuchs wird mithilfe von Pfeilen eine Kurzform für den Aufruf von Displays und Funktionen dargestellt. Im nachfolgenden Beispiel wird der Benutzer aufgefordert, 1) die [VOICE]-Taste zu drücken, 2) eine Normal-Voice auszuwählen, 3) die [EDIT]-Taste zu drücken, 4) ein Element auszuwählen, 5) die [F1]-Taste (OSC) zu drücken und 6) die [SF2]-Taste (OUTPUT) zu drücken.

[VOICE] → Auswahl Normal-Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

HINWEIS Wenn im Display eine Bestätigungsaufforderung (Seite 37) oder ein Fenster mit einer Steuerungsfunktion (Seite 51) angezeigt wird, drücken Sie die Taste [EXIT], um diesen Zustand zu beenden, und führen Sie dann wie im obigen Beispiel die Anweisungen aus. Wenn sich der MO im Fernbedienungsmodus (Remote-Control-Modus) befindet, drücken Sie die Taste [DAW REMOTE], um den Fernbedienungsmodus zu verlassen, und führen Sie dann wie im obigen Beispiel die Anweisungen aus.

Anwendungsindex

Wiedergabe auf dem MO

- Wiedergabe von Demo-Songs/Patterns Seite 73
- Song-Chain-Wiedergabe Seite 95
- Pattern-Chain-Wiedergabe Seite 84
- Arpeggio-Wiedergabe Seite 48

Spielen auf der Tastatur

- Auswählen von Voices und Spielen auf der Tastatur Seiten 40 (Voice-Modus), 76 (Song/Pattern-Modus)
- Auswählen von Performances und Spielen auf der Tastatur Seite 44
- Einsetzen des Instruments als Master-Keyboard Seite 122
- Wiedergabe des Metronoms [SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all Seite 206
- Splitten der Tastatur – Einstellen der unteren und oberen Bereichsgrenze für die Voices Seiten 47 (Performance-Modus), 125 (Master-Modus)
- Überlagern von zwei Voices (oder Parts) Seiten 46 (Performance-Modus), 125 (Master-Modus)

Auswählen von Programmen und Vornehmen von Einstellungen auf dem MO

- Auswählen von Voices Seiten 40 (Voice-Modus), 76 (Song/Pattern-Modus)
- Verwenden der Category-Search-Funktion Seite 42
- Auswählen von Performances Seite 44
- Auswählen von Songs Seite 74
- Auswählen von Patterns Seite 75
- Auswählen von Sections Seite 75
- Phrasen auswählen und einer Pattern-Spur zuweisen Seite 78
- Auswählen von Mischvorlagen für Songs/Patterns Seite 77
- Auswählen eines Masters Seite 122
- Auswählen eines Arpeggio-Typs Seiten 48 (Voice-Modus), 48 (Performance-Modus), 80 (Song/Pattern-Modus)
- Auswählen eines Filtertyps Seite 170
- Auswählen eines Effektyps
 - Auswählen eines Reverb-Typs/Chorus-Typs/Insert-Typs
 - [VOICE] → Auswahl Voice → [F3] EFFECT Seite 151
 - [PERFORM] → Auswahl Performance → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT Seite 171
 - [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT Seite 189
 - Auswählen eines Master-Effekt-Typs
 - [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF Seite 206
 - [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF Seite 172
 - [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF Seite 190
 - Auswählen eines Master-EQ-Typs
 - [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ Seite 206
 - [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ Seite 172
 - [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] MEQ Seite 190

Verwenden von Controllern

- Organisation und Struktur der Controller Seiten 50 ,69
- Zuweisen von Funktionen zu den Controllern für jede Voice (Controller-Set) Seite 70
- Zuweisen von Controller-Nummern zu jedem Controller Seite 72
- Einstellen des Pitch-Bend-Bereichs
 - [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower Seite 154
 - [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower Seite 191
- Überprüfen des derzeit für die Drehreglersteuerung zugewiesenen Parameters Seiten 56 (Voice-Modus), 65 (Performance-Modus), 96 (Song/Pattern-Modus)
- Überprüfen des derzeit für die Fadersteuerung zugewiesenen Parameters Seite 52
- Starten/Anhalten von Songs oder Patterns durch Betätigen eines Fußschalters [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Seite 209
- Ändern einer Voice oder Performance durch Betätigen eines Fußschalters [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Seite 209
- Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe durch Betätigen eines Fußschalters [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Seite 209
- Beibehalten des Effekts eines Controllers (Modulationsrad usw.) beim Wechseln zwischen Voices
 - [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = hold Seite 206

Ausschließliche Wiedergabe eines bestimmten Parts oder einer bestimmten Voice

- **Ein-/Ausschalten einzelner Elemente im Voice-Edit-Modus** Seite 55
- **Feststellen, ob die einzelnen Elemente im Voice-Edit-Modus verwendet werden**
 [VOICE] → [EDIT] → Auswahl Element → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/off Seite 158
- **Feststellen, ob die einzelnen Parts im Performance-Modus verwendet werden**
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/off Seite 174
- **Ein-/Ausschalten einzelner Spuren (Parts) eines Songs/Patterns** Seite 75
- **Ausschalten bzw. Stummschalten der Wiedergabe eines Song-/Pattern-Parts durch Ausschalten des Empfangskanals**
 [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh Seite 191

Einstellen der Lautstärke oder des Ausgabepiegels

- **Allgemein**
 Einstellen der Gesamtlautstärke [MASTER VOLUME] Seite 16
 Einstellen der Gesamtlautstärke des internen Klangerzeugers des Instruments... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume Seite 205
 Einstellen der Ausgangsverstärkung jedes Ausgangs [UTILITY] → [F2] OUTPUT Seite 206
- **Im Voice-Modus**
 Einstellen der Lautstärkebalance der Elemente einer Normal-Voice mit den Fadern
 [VOICE] → Auswahl Normal-Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level Seite 56
 Einstellen der (allen Elementen/Tasten gemeinsamen) Gesamtlautstärke für die ausgewählte Voice
 [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume Seite 154
- **Im Performance-Modus**
 Einstellen der Lautstärkebalance der Parts einer bearbeiteten Performance mit den Fadern
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume Seite 65
 Einstellen der (allen Parts gemeinsamen) Gesamtlautstärke für die ausgewählte Performance
 [PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEQ → [SF1] OUT → Volume Seite 172
- **Im Song-Modus/Pattern-Modus**
 Einstellen der Lautstärkebalance der Parts eines bearbeiteten Songs mit den Fadern
 [SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → Auswahl Part → [F1] VOL/PAN → VOLUME Seite 97

Erstellen von Daten

- **Erstellen einer Voice**
 Erstellen von Normal-Voices im Voice-Edit-Modus Seite 53
 Erstellen von Drum-Voices im Voice-Edit-Modus Seite 57
 Erstellen einer speziellen Mixing-Voice für einen Song oder ein Pattern Seite 78
- **Erstellen von Performances** Seite 63
- **Erstellen eines Songs**
 Aufnehmen des Tastaturspiels auf einer Song-Spur (Echtzeitaufnahme) Seite 88
 Überspielen (Ersetzen) des vorhandenen Materials in einer Song-Spur – Punch-in-Aufnahme
 [SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = punch Seite 88
 Aufnehmen von zusätzlichem Material auf einer bestehenden Song-Spur (ohne das vorhandene Material zu löschen) – Overdub-Aufnahme
 [SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = overdub Seite 80
 Wiedergabe des Metronoms während Aufzeichnungen [SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec Seite 206
 Aufnehmen von Songs unter Verwendung einer Performance Seite 89
 Verwenden der Einzelschrittaufnahme (Step Recording) [SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = step Seite 80
 Bearbeiten von MIDI-Events für jede Spur eines bereits aufgezeichneten Songs [SONG] → [EDIT] → Auswahl Spur Seite 90
 Einfügen von Tempowechselinformationen in der Songmitte [SONG] → [EDIT] → [F4] TR SEL Seite 88
 Einfügen von Voice-Umschaltungen
 [SONG] → [EDIT] → Auswahl Spur → Einfügen eines Bank-Select-MSB/LSB-Befehls und Programmwechsels Seite 182
 Bearbeiten der Song-Mixing-Einstellungen wie der Lautstärke jedes Parts [SONG] → [MIXING] Seite 93
 Verwenden praktischer „Jobs“ wie Copy, Clear, Quantize [SONG] → [JOB] → Auswahl Job Seite 91
- **Erstellen eines Patterns**
 Zuweisen einer Preset-Phrase zu jeder Spur eines Patterns (Patch-Funktion) Seite 78
 Aufnehmen des Tastaturspiels auf einer Pattern-Spur zur Erstellung einer Phrase Seite 82
 Aufzeichnen eines neu gefundenen Arpeggio-Rhythmuspatterns auf einer Pattern-Spur Seite 80
 Wiedergabe des Metronoms während Aufzeichnungen ... [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec Seite 206
 Verwenden der Einzelschrittaufnahme (Step Recording) [PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → Type = step Seite 83
 Bearbeiten von MIDI-Events für jede Spur eines bereits aufgezeichneten Patterns [PATTERN] → [EDIT] → Auswahl Spur Seite 90
 Bearbeiten der Pattern-Mixing-Einstellungen wie der Lautstärke jedes Parts [PATTERN] → [MIXING] Seite 93
 Verwenden praktischer „Jobs“ wie Copy, Clear, Quantize [PATTERN] → [JOB] → Auswahl Job Seite 91
 Programmieren einer Section-Sequenz zur Erstellung einer Pattern-Chain [PATTERN] → [F6] CHAIN Seite 85
 Umwandeln einer Pattern-Chain in Songdaten [PATTERN] → Auswahl Pattern → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG Seite 86
- **Erstellen eines Masters** Seite 122
- **Erstellen von Arpeggios** Seite 97

Speichern von erstellten Daten

- Speichern von bearbeiteten Voices im internen Speicher (Flash ROM) und Speichern aller Voices aus dem internen Speicher auf einem USB-Speichergerät Seite 60
- Speichern von bearbeiteten Performances im internen Speicher (Flash ROM) und Speichern aller Performances aus dem internen Speicher auf einem USB-Speichergerät Seite 66
- Speichern der Song-/Pattern-Daten
Speichern der Song-Mixing-/Pattern-Mixing-Einstellungen im internen Speicher (DRAM) Seiten 77, 94
Speichern der gesamten Song/Pattern-Daten auf einem USB-Speichergerät Seite 98
- Speichern der Mixing-Einstellungen als Vorlage (Template) im internen Speicher (Flash ROM) Seite 94
- Speichern eines bearbeiteten Masters im internen Speicher (Flash ROM) und Speichern aller Master aus dem internen Speicher auf einem USB-Speichergerät Seite 123
- Speichern aller Arpeggios aus dem internen Speicher (Flash ROM) auf einem USB-Speichergerät Seite 214

Benennen von erstellten Daten Seite 38

Wiederherstellen verloren gegangener Daten

- Vergleichen von Voices, Performances, Songs oder Patterns im Zustand vor und nach der Bearbeitung (Compare-Funktion) Seite 36
- Wiederaufrufen von bearbeiteten, aber nicht gespeicherten Voices, Performances, Songs oder Patterns (nach Auswahl einer anderen Voice – Recall-Funktion) Seite 37
- Song/Pattern
Rückgängig machen der in der letzten Sitzung vorgenommenen Änderungen wie Aufnahmen und Jobs zur Wiederherstellung der Daten im ursprünglichen Zustand
[SONG] oder [PATTERN] → [JOB] → [F1] UNDO Seite 93

Initialisieren

- Wiederherstellen der ursprünglichen Werkseinstellungen des User-Speichers Seite 26
- Formatieren von USB-Speichergeräten Seite 213
- Initialisieren von bearbeiteten Voices [VOICE] → [JOB] → [F1] INIT Seite 168
- Initialisieren von bearbeiteten Performances [PERFORM] → [JOB] → [F1] INIT Seite 177
- Initialisieren von bearbeiteten Masters [MASTER] → [JOB] → [F1] INIT Seite 218
- Initialisieren der bearbeiteten Song-Mixing-Einstellungen [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT Seite 192
- Initialisieren der bearbeiteten Pattern-Mixing-Einstellungen [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT Seite 202

TonhöhenEinstellungen (Tune, Note Shift usw.)

- Allgemein
Ändern der Oktaveneinstellung der Tastatur [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave Seite 29
Verschieben der Tonhöhe der Tastatur nach oben oder unten [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transpose Seite 29
Verschieben der Tonhöhe des Klangerzeugers nach oben oder unten ... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift Seite 205
Anpassen der Stimmung an andere Instrumente [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune Seite 205
- Im Voice-Modus
Festlegen des Stimmungssystems für die Voice
[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. Seite 169
Einstellen der Tonhöhe für jedes Element der bearbeiteten Voice in Halbtönen
[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse Seite 159
Feineinstellen der Tonhöhe für jedes Element der bearbeiteten Voice
[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Tune Seite 159
Festlegen aller Noten (Tasten) auf dieselbe Tonhöhe
[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 Seite 159
- Im Performance-Modus
Verschieben der Tonhöhe jedes Parts der bearbeiteten Performance nach oben oder unten
[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift Seite 176
Feineinstellen der Tonhöhe für jeden Part der bearbeiteten Performance
[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune Seite 176
- Im Song-Modus/Pattern-Modus
Verschieben der Tonhöhe jedes Parts des aktuellen Songs/Patterns nach oben oder unten
[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift Seite 191
Feineinstellen der Tonhöhe für jeden Part des aktuellen Songs/Patterns
[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune Seite 191
- Im Master-Modus
Verschieben der Oktavlage der Tastatur nach oben oder unten für jede Zone des bearbeiteten Masters
[MASTER] → Auswahl Master → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Auswahl Zone → [F2] NOTE → Octave Seite 216
Feineinstellen der Tastaturtonhöhe für jede Zone des bearbeiteten Masters
[MASTER] → Auswahl Master → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Auswahl Zone → [F2] NOTE → Transpose Seite 216

Anschließen an einen Computer/ein externes MIDI-Instrument

- **Festlegen der als MIDI-Eingang/-Ausgang zu verwendenden Buchse (MIDI, USB TO HOST)**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT Seite 210
- **Verwenden der Klänge des MO zur Songwiedergabe auf einem MIDI-Sequencer** Seite 110
- **Festlegen, ob Blockdaten empfangen werden können**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RevBulk = on/protect Seite 209
- **Ausschließliche Wiedergabe des externen MIDI-Klangerzeugers bei ausgeschaltetem internen Tongenerator**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off Seite 209
- **Synchronisieren mit einem externen MIDI-Instrument/Computer**
 - Verwenden des MO als MIDI-Master**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = out Seite 210
 - Verwenden des MO als MIDI-Slave**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = in Seite 210
 - Verwenden des MO als MTC-Slave**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = in Seite 210
- **Deaktivieren der Synchronisierung mit dem externen MIDI-Instrument/Computer**
 - Fortführen der normalen Wiedergabe auf einem externen MIDI-Sequencer, auch wenn auf dem MO die Song/Pattern-Wiedergabe gestartet/angehalten wird**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, Seqctrl = off Seite 210
 - Fortführen der normalen Wiedergabe auf dem MO, auch wenn auf einem externen MIDI-Sequencer die Song/Pattern-Wiedergabe gestartet/angehalten wird**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → Seqctrl = off Seite 210
- **Synchronisieren der LFO-Wellengeschwindigkeit der Voice mit einem externen MIDI-Instrument/Computer**
 - [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI Seite 210
 - [VOICE] → Auswahl Normal-Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on Seite 156
- **Festlegen, welche MIDI-Events über den MIDI- und USB-TO-HOST-Anschluss übertragen und erkannt werden**
[SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER Seite 207
- **Festlegen des MIDI-Sendekanals**
 - Festlegen des MIDI-Sendekanals der Tastatur im Voice-Modus/Performance-Modus**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh Seite 209
 - Festlegen des MIDI-Sendekanals und -ports für jede Spur eines Songs/Patterns**
[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL Seite 178
 - Festlegen des MIDI-Sendekanals der Arpeggio-Wiedergabe**
[UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh Seite 206
- **Festlegen des MIDI-Empfangskanals**
 - Festlegen des MIDI-Empfangskanals der Tastatur im Voice-Modus/Performance-Modus**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh Seite 209
 - Festlegen des MIDI-Empfangskanals für jeden Part eines Songs/Patterns**
[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh Seite 191
- **Festlegen von Parametern zur Übertragung/Erkennung von Programmwechselln**
 - Ein-/Ausschalten der Übertragung von Bank-Select-Meldungen und Programmwechselln bei der Auswahl einer Voice oder Performance**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange Seite 209
 - Ein-/Ausschalten der Auswahl von Voices/Performances des MO von einem externen MIDI-Gerät**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange Seite 209
 - Festlegen der entsprechenden Parameter, so dass die durch die Song-/Pattern-Wiedergabe erzeugten MIDI-Meldungen nicht über MIDI gesendet werden**
[SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER Seite 207
- **Festlegen für jede Spur, ob sie über den internen oder einen externen Klangerzeuger wiedergegeben wird**
[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW Seite 179

Sonstige Tips

- **Automatisches Laden der angegebenen Datei auf dem USB-Speichergerät beim Einschalten** Seite 102
- **Festlegen des beim Einschalten automatisch aufgerufenen Modus**
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode Seite 206

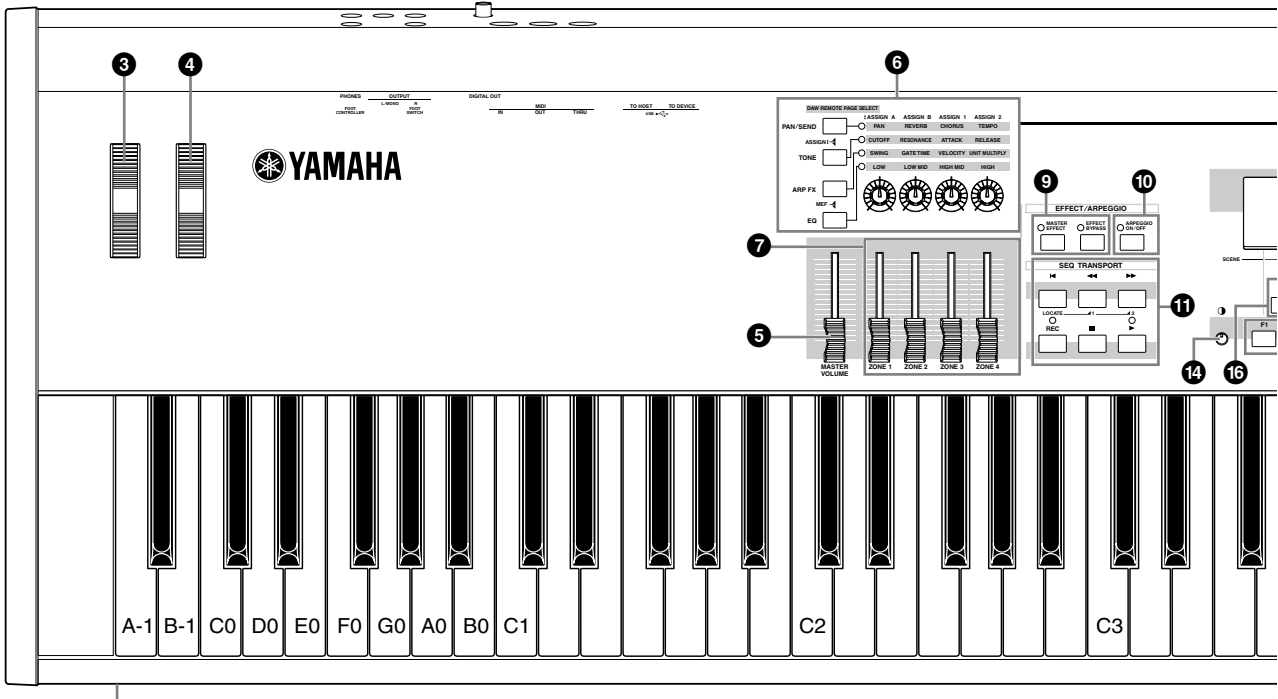
Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	6	Anschließen des MO an externe	
Zubehör.....	6	Audiogeräte.....	103
Die wichtigsten Leistungsmerkmale	7	Anschlüsse.....	103
So verwenden Sie diese Bedienungsanleitung	8	Einsatz als multitimbraler Klangerzeuger	
Anwendungsindex	9	für Ihre DAW oder Ihren Sequenzer	110
Bedienelemente und Anschlüsse	14	Einsatz des MO zusammen mit	
Vorderseite.....	14	Computersoftware.....	112
Rückseite.....	18	Erstellen eines eigenen Programm-Sets	
Aufbauen und Spielen	20	(Master-Modus).....	122
Stromversorgung.....	20	Grundstruktur	128
Spielen auf der Tastatur	22	Interne Struktur (Systemüberblick).....	128
Betriebsmodi.....	24	Interner Speicher und Dateimanagement.....	148
Grundsätzliche Erläuterungen	25	Referenzteil	151
Das User-Memory (den Anwenderspeicher)		Voice-Modus	151
auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.....	26	Performance-Modus.....	171
Grundlagen der Bedienung	27	Song-Modus.....	178
Betriebsarten (Modi)	27	Pattern-Modus.....	196
Sichern von Daten auf USB-Speichergeräten.....	30	Mixing-Voice-Modus	203
Funktionen und Subfunktionen.....	33	Utility-Modus	205
Auswahl eines Programms.....	33	File-Modus.....	211
Bewegen des Cursors und Einstellen		Master-Modus	215
von Parametern.....	35	Anhang	219
Über die Bearbeitungsfunktionen	36	Information-Displays	219
Bestätigungsmeldung	37	Display-Meldungen	221
Information-Display	37	Über MIDI.....	223
Noteneinstellungen (Tasteneinstellungen).....	37	Fehlerbehebung.....	227
Namensgebung	38	Technische Daten	231
Quick Guide	40	Index	232
Spielen auf dem MO.....	40		
Voice-Play-Modus	40		
Performance-Play-Modus.....	44		
Verwenden der Arpeggio-Funktion	48		
Verwenden der Controller auf dem MO	50		
Bearbeiten eines Programms	53		
Bearbeiten von Voices	53		
Bearbeiten von Performances.....	63		
Verwenden der Controller für			
Fortgeschrittene.....	69		
Vom MO unterstützte Controller	69		
Erstellen von Songs auf dem MO	73		
Wiedergabe der Demo-Songs und -Patterns.....	73		
Erstellen von Patterns.....	76		
Erstellen von Songs.....	87		

Bedienelemente und Anschlüsse

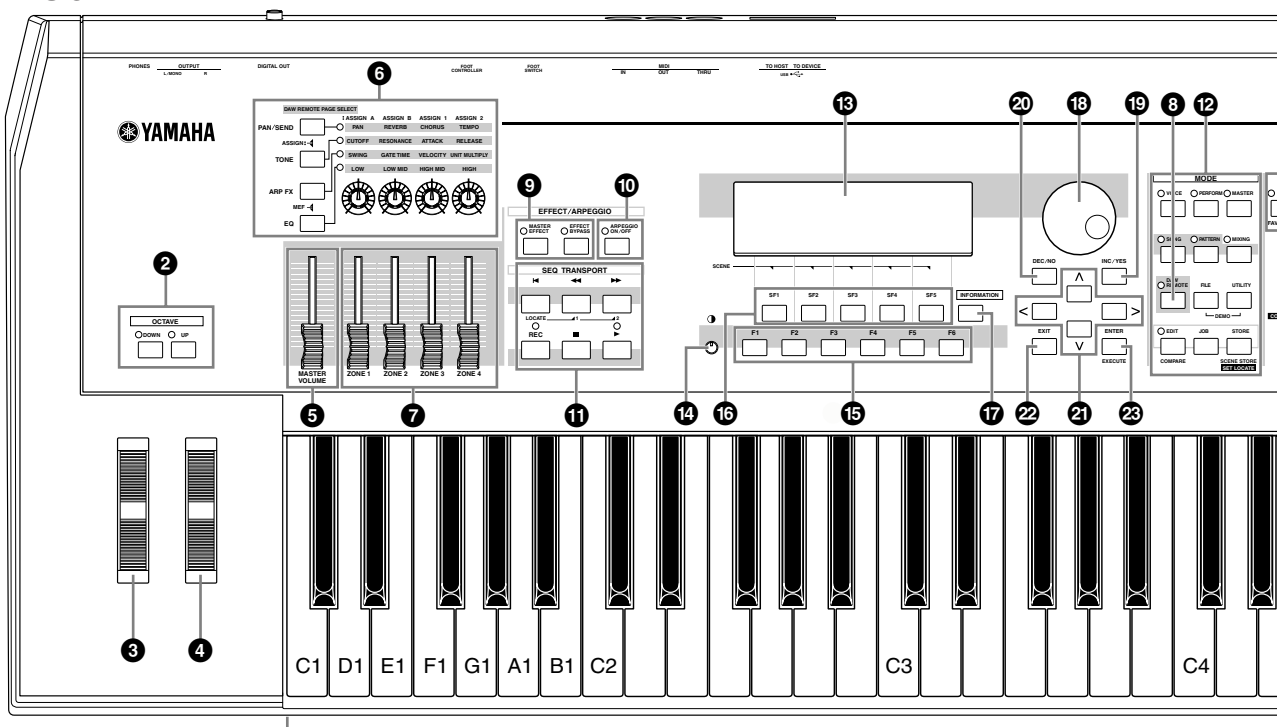
Vorderseite

MO8

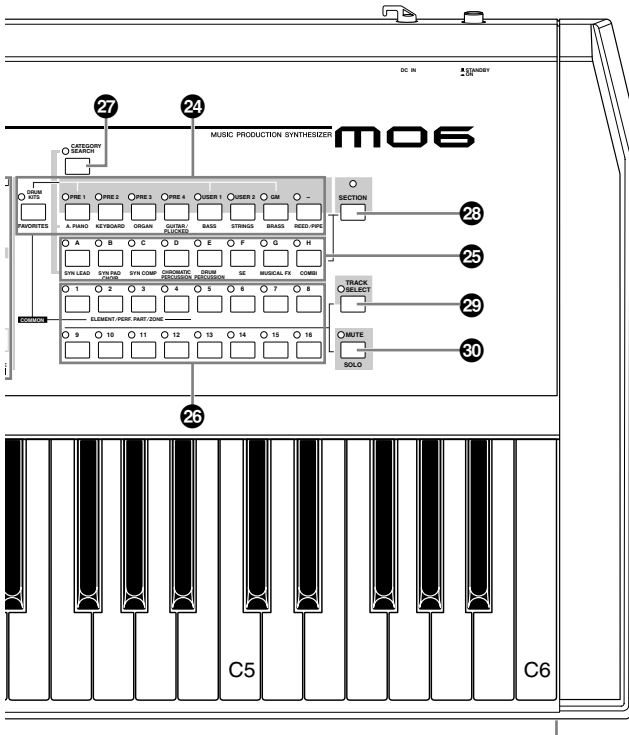
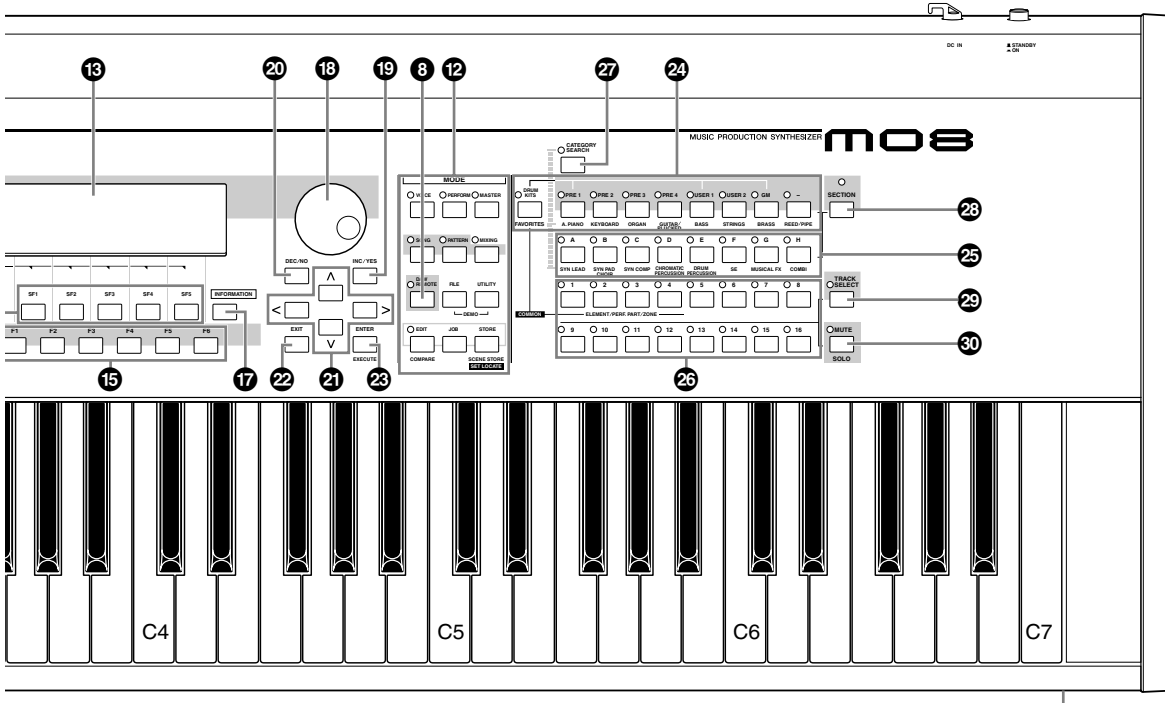


HINWEIS Wenn [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave auf „0“ gestellt ist, entspricht jede Taste dem Notennamen in den Abbildungen. Beziehen Sie sich auf diese Abbildungen, wenn Sie den Notennamen eines Parameters einstellen, wie z. B. Noten-Bereichsgrenzen.

MO6



HINWEIS Wenn beide [OCTAVE]-Tasten ausgeschaltet sind, entspricht jede Taste dem Notennamen in den Abbildungen. Beziehen Sie sich auf diese Abbildungen, wenn Sie Parameter mit Notennamen einstellen, wie z. B. Noten-Bereichsgrenzen.



1 Tastatur

Der MO6 verfügt über eine Tastatur mit 61 Tasten, während der MO8 88 Tasten besitzt.

Sie sind jeweils mit der Initial-Touch-Funktion ausgestattet. Mit dieser Funktion misst das Instrument, wie stark oder zart Sie die Tasten anschlagen und verwendet den gemessenen Wert, um Lautstärke und/oder Klang je nach gewählter Voice auf unterschiedliche Weise zu beeinflussen.

2 Tasten OCTAVE [UP] und [DOWN] Seite 29

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie den Notenbereich der Tastatur ändern. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um wieder die normale Oktavlage einzustellen.

HINWEIS Aufgrund der umfassenderen Tastatur besitzt der MO8 keine OCTAVE-Tasten.

3 Pitch-Bend-Rad Seite 50

Steuert den Pitch-Bend-Effekt. Dieser Spielhilfe können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

4 Modulationsrad Seite 50

Steuert den Modulationseffekt. Dieser Spielhilfe können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

5 [MASTER VOLUME]-Fader

Mit diesem Regler stellen Sie die Gesamtlautstärke ein, als Ausgang der Buchsen OUTPUT L/MONO, R und PHONES auf der Rückseite des Geräts.

6 Vier Drehregler-Funktionstasten und vier Drehregler Seite 51

Mit Hilfe dieser vier äußerst vielseitigen Regler (Knobs) können Sie verschiedene Aspekte oder Parameter der aktuellen Voice einstellen. Mit den Drehregler-Funktionstasten ändern Sie den für die Regler festgelegten Parameter. Die entsprechende LED gibt an, welche Parametergruppe aktiv ist.

7 Fader Seite 52

Diese Fader steuern die Lautstärken der vier „Elements“, aus denen eine Normal Voice im Voice-Modus besteht, die Lautstärken der vier „Parts“ im Performance-Modus, die Lautstärken der vier „Parts“ einschließlich des aktuellen Parts im Song-/Pattern-Modus sowie die Lautstärken der vier Zonen im Master-Modus.

HINWEIS Wenn alle Fader auf Minimum eingestellt sind, hören Sie unter Umständen auch dann vom Instrument keinen Ton, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder einen Song oder ein Pattern starten. Stellen Sie in diesem Fall alle Regler auf einen geeigneten Wert.

HINWEIS Der [MASTER VOLUME]-Fader stellt den Ausgangspegel dieses Instruments ein. Mit den Fadern wird hingegen der MIDI-Lautstärkewert für das jeweilige Element oder den jeweiligen Part eingestellt.

8 DAW-REMOTE-Taste Seite 113

Im Remote-Modus können Sie die Sequencer-Software mit den Reglern am Bedienfeld des Instruments steuern. Schalten Sie die [DAW REMOTE]-Taste ein, um den Remote-Modus aufzurufen.

9 [MASTER EFFECT]-Taste und [EFFECT BYPASS]-Taste Seite 140

Der umfassende Effektbereich des Instruments bietet Insert-Effekte (drei Sets mit jeweils zwei Effekteinheiten pro Set), Systemeffekte (Reverb und Chorus) und Master-Effekte. Die Effekte können den Tastatur-Voices wie auch den Voices für die Song/Pattern-Wiedergabe zugewiesen werden. Mit diesen Tasten können Sie die entsprechenden (auf dem Bedienfeld angegebenen) Effektblöcke mit einem Tastendruck ein- oder ausschalten.

HINWEIS Im folgenden Display können Sie die einzelnen Effekte auswählen, die umgangen werden sollen, wenn die [EFFECT BYPASS]-Taste gedrückt wird. [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS-Display

10 [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste Seite 48

Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe des Arpeggios für jede Voice oder Performance, jeden Song oder jedes Pattern zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn der Arpeggio Switch des ausgewählten Parts im Modus Performance, Song oder Pattern auf „off“ gestellt ist, dann hat das Drücken dieser Taste keine Auswirkung.

11 SEQ-TRANSPORT-Tasten

Mit Hilfe dieser Tasten steuern Sie die Aufnahme und die Wiedergabe der Songs oder Patterns.

[◀]-Taste (Anfang)

Hiermit kehren Sie sofort an den Anfang des aktuellen Songs oder Patterns zurück (d. h. zum ersten Schlag des ersten Takts).

[◀◀]-Taste (Rücklauf)

Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt zurück zu gehen. Für den Schnelrücklauf halten Sie sie gedrückt.

[▶▶]-Taste (Vorlauf)

Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt vorwärts zu gehen. Für den Schnellvorlauf halten Sie sie gedrückt.

[REC]-Taste (Aufnahme)

Drücken Sie diese Taste, um die Aufnahme (eines Songs oder einer Pattern-Phrase) zu aktivieren. (Die Anzeige leuchtet auf.)

[■]-Taste (Stopp)

Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten.

[▶]-Taste (Wiedergabe)

Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom aktuellen Punkt im Song oder Pattern aus zu starten. Während der Aufzeichnung und Wiedergabe blinkt die LED im aktuell eingestellten Tempo.

12 MODE-Tasten Seite 24

Mit diesen Tasten können Sie die Betriebsmodi (z. B. den Voice-Modus) auswählen.

13 LC-Display

Im großen hintergrundbeleuchteten LC-Display werden die zum gegenwärtig ausgewählten Vorgang oder Modus gehörenden Parameter und Werte angezeigt.

14 LCD-Kontrastregler Seite 21

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die optimale Lesbarkeit des LC-Displays ein.

15 Funktionstasten [F1] – [F6] Seite 33

Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Funktionen auf. In der Display-Hierarchie sind diese Funktionen [F] nach den Modi eingeordnet.

16 Tasten [SF1]–[SF5] (Subfunktionen) Seite 33

Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Subfunktionen auf. In der Display-Hierarchie sind diese Subfunktionen [SF] nach den Funktionen [F] eingeordnet. Diese Tasten können auch benutzt werden, um den Arpeggio-Typ in jedem Play-Modus und im Song/Pattern-Aufnahmemodus zu speichern/laden. Außerdem können Sie mit ihrer Hilfe im Song-Play- und Song-Record-Modus die Song-Scene (Seite 89) speichern/aufzurufen.

17 [INFORMATION]-Taste Seite 37

Mit dieser Taste können Sie eine spezielle „Hilfe“-Funktion aufrufen, die Informationen zum aktuellen Modus liefert. Wenn Sie die Taste erneut oder eine beliebige andere Taste drücken, gelangen Sie zum vorhergehenden Display zurück. Je nach ausgewähltem Display können Sie mit dieser Taste ein Fenster zur Eingabe von Zeichen, zur Eingabe von Zahlen, zur Angabe von Notenlängen oder zur Auswahl von Noten- oder Tastennamen öffnen (Seite 35).

18 Datenrad Seite 35

Zur Bearbeitung des momentan ausgewählten Parameters. Drehen Sie das Rad nach rechts (im Uhrzeigersinn), um den Wert zu erhöhen; drehen Sie das Rad nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn), um den Wert zu vermindern. Wenn ein Parameter mit einem breiten Wertebereich ausgewählt ist, können Sie den Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie das Dial schnell drehen.

19 [INC/YES]-Taste Seite 35

Mit dieser Taste können Sie sowohl den Wert des derzeit ausgewählten Parameters erhöhen als auch einen Job oder Store-Vorgang ausführen.

20 [DEC/NO]-Taste Seite 35

Mit dieser Taste können Sie sowohl den Wert des derzeit ausgewählten Parameters vermindern als auch einen Job oder Store-Vorgang abbrechen.

HINWEIS Sie können die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auch benutzen, um sich in Zehnerschritten schnell durch Parameterwerte zu bewegen, besonders bei Parametern mit großem Wertebereich. Halten Sie einfach eine der Tasten fest (diejenige, in deren Richtung Sie den Wert ändern möchten), und drücken Sie dann gleichzeitig die andere Taste. Um zum Beispiel in positive Richtung zu springen, halten Sie die Taste [INC/YES] fest und drücken Sie dann [DEC/NO].

21 Cursortasten Seite 35

Mit den Cursortasten bewegen Sie den „Cursor“ (die Eingabestelle) durch die Displays im LCD und markieren Parameter.

22 [EXIT]-Taste Seite 28

Die Menüs und Displays des Synthesizers sind in einer hierarchischen Struktur organisiert. Drücken Sie diese Taste, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.

23 [ENTER]-Taste

Mit dieser Taste führen Sie einen Job oder einen Store-Vorgang aus und geben bei der Auswahl eines Speicherplatzes oder einer Bank für eine Voice oder Performance die Nummer ein. Im File-Modus können Sie mit Hilfe dieser Taste zur nächst tieferen Ebene im ausgewählten Verzeichnis gelangen.

24 Banktasten Seite 40

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie eine Voice- oder Performance-Bank auswählen. Wenn die [CATEGORY SEARCH]-Taste aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Kategorie (Category) auswählen (siehe Aufdruck unter den Tasten). Wenn im Pattern-Modus die Taste [SECTION] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Section auswählen.

25 Gruppentasten [A] – [H] Seite 41

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie eine Voice- oder Performance-Group (Gruppe) auswählen. Wenn die [CATEGORY SEARCH]-Taste aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Kategorie (Category) auswählen (siehe Aufdruck unter den Tasten). Wenn im Pattern-Modus die Taste [SECTION] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Section auswählen.

26 Nummerntasten [1] – [16]

Die Verwendung dieser Tasten ist vom Status der Tasten [TRACK SELECT] und [MUTE] abhängig.

	Funktionen der Nummerntasten [1] – [16]		
	Bei aktivierter [TRACK SELECT]-Taste	Wenn [MUTE] eingeschaltet ist	Wenn beide [TRACK SELECT] [MUTE] ausgeschaltet sind
Voice-Play-Modus	Einstellung des Sendekanals der Tastatur	—	Voice-Auswahl, entsprechend Gruppen A – H
Voice-Edit-Modus	Element-Auswahl (1–4) und Einstellung der Element-Stummschaltung (9–12)	—	—
Performance-Play-Modus	Einstellung des Sendekanals der Tastatur	Performance-Part-Mute-Einstellung (1 – 4)	Auswählen von Performances oder Voices (wenn sich der Cursor auf dem Voice-Namen befindet), entsprechend Gruppen A – H
Performance-Edit-Modus	Performance-Part-Auswahl (1 – 4)		
Master-Play-Modus	Einstellung des Tastatur-Sendekanals (wenn der Voice- bzw. Performance-Modus im aktuellem Master gespeichert wird) oder Auswahl der Song-/Pattern-Spur (wenn der Song- bzw. Pattern-Modus im aktuellem Master gespeichert wird)	—	Master-Auswahl, entsprechend Gruppen A – H
Master-Edit-Modus	Zone-Auswahl (1 – 4)	—	—
Song-/Pattern-Play-Modus	Song/Pattern Track-Auswahl	Song/Pattern Tack Mute-Einstellung	Song/Pattern-Auswahl, entsprechend Gruppen A – H
Song-/Pattern Mixing-Modus	Song/Pattern Part-Auswahl	Song/Pattern Part Mute-Einstellung	—
Mixing-Voice-Edit-Modus	Element-Auswahl (1 – 4) und Element-Stummschaltung (9 – 12)	—	—

27 [CATEGORY SEARCH]-Taste Seite 42

Wenn diese Taste eingeschaltet ist, können die Bank- und Gruppentasten zur Auswahl der Voice/Performance-Kategorie verwendet werden.

28 [SECTION]-Taste Seite 73

Wenn diese Taste im Pattern-Modus eingeschaltet ist, können Sie mit den Gruppentasten [A] – [H] die Pattern-Sections A–H sowie mit den Banktasten [PRE1] – [–] die Pattern-Sections I–P auswählen.

29 [TRACK SELECT]-Taste Seite 76

Wenn diese Taste im Song/Pattern-Modus aktiviert ist, können Sie mit den Nummerntasten [1] – [16] die entsprechenden Song/Pattern-Spuren auswählen. Der Ein/Aus-Zustand dieser Taste wirkt sich je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich auf die Nummerntasten [1] – [16] aus. (Siehe oben unter 25 „Nummerntasten [1] – [16]“.)

30 [MUTE]-Taste Seite 74

Wenn diese Taste im Song/Pattern-Modus aktiviert ist, können Sie mit den Nummerntasten [1] – [16] die entsprechenden Song/Pattern-Spuren stummschalten. Drücken Sie die Nummerntasten [1] – [16], während Sie diese Taste gedrückt halten, um die entsprechende Spur des aktuell ausgewählten Songs/Patterns auf Solo zu schalten. Der Ein/Aus-Zustand dieser Taste wirkt sich je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich auf die Nummerntasten [1] – [16] aus. (Siehe oben unter 26 „Nummerntasten [1] – [16]“.)

Rückseite

MO8



MO6



1 Schalter STANDBY/ON

Seite 20

Drücken Sie auf diesen Schalter, um das Gerät ein- (ON) oder auszuschalten (OFF).

2 DC-IN-Buchse

Seite 20

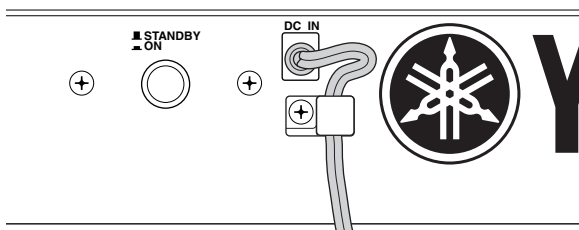
Schließen Sie hier den Netzadapter an.

! WARNUNG

Verwenden Sie unter keinen Umständen einen anderen Netzadapter als Yamaha PA-5D oder einen von Yamaha empfohlenen, gleichwertigen Adapter. Der Gebrauch eines nicht geeigneten Netzadapters kann zu irreparablen Schäden am MO führen. Darüber hinaus setzen Sie sich der Gefahr von ernsthaften Verletzungen durch Stromschläge aus! ZIEHEN SIE DEN NETZADAPTER STETS AUS DER NETZSTECKDOSE, WENN DER MO AUSSER BETRIEB IST.

3 Kabelschelle

Führen Sie das Gleichspannungskabel des Adapters durch die Kabelschelle (siehe Abbildung), um ein versehentliches Herausziehen des Kabels während des Betriebs zu vermeiden.



4 USB-Schnittstellen

Dieses Instrument besitzt an der Rückseite zwei verschiedene USB-Schnittstellen – USB TO HOST und USB TO DEVICE. Der Anschluss USB TO HOST wird zum Anschließen dieses Instruments an den Computer via USB-Kabel benutzt. Die USB-Verbindung zwischen Instrument und Computer kann nur für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet werden. Über USB können keine Audiodaten übertragen werden. Der Anschluss USB TO DEVICE wird zum Anschließen dieses Instruments an ein USB-Speichergerät (Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, MO-Laufwerk, Flash-Disk usw.) via USB-Kabel benutzt. Dadurch können Sie Daten, die an diesem Instrument erstellt wurden, auf dem externen USB-Speichergerät speichern und Daten vom externen USB-Speichergerät in das Instrument laden. Speicher- und Ladevorgänge erfolgen im File-Modus.

HINWEIS Einzelheiten zu USB finden Sie auf Seite 31.

USB

USB ist eine Abkürzung für „Universal Serial Bus“. Dabei handelt es sich um eine serielle Schnittstelle zur Verbindung eines Computers mit Peripheriegeräten, die im Vergleich zu konventionellen seriellen Schnittstellen eine deutlich schnellere Datenübertragung ermöglicht.

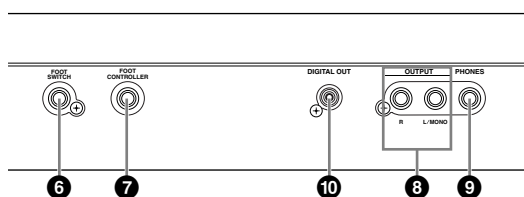
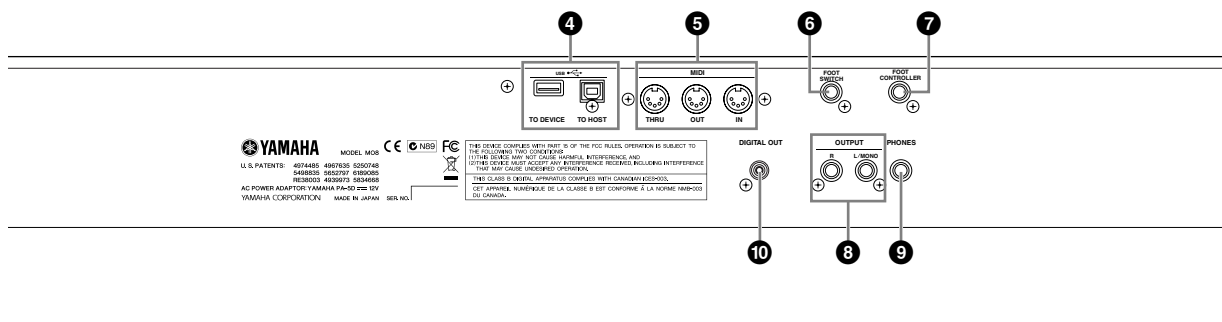
5 MIDI-IN/OUT/THRU-Buchsen

Seite 104

MIDI IN dient dem Empfang von Steuerungs- oder Spieldaten von einem anderen MIDI-Gerät, beispielsweise einem externen Sequencer.

MIDI THRU dient der direkten Weiterleitung aller über MIDI IN empfangenen MIDI-Daten an angeschlossene Geräte und ermöglicht so die bequeme Verkettung weiterer MIDI-Instrumente.

MIDI OUT dient der Übertragung aller Steuer-, Spiel- und Wiedergabedaten vom MO an ein anderes MIDI-Gerät, beispielsweise an einen externen Sequencer.



6 FOOT-SWITCH-Buchse Seite 69

Dient zum Anschließen eines als Zubehör erhältlichen Fußschalters FC4 oder FC5.

7 FOOT-CONTROLLER-Buchse Seite 69

Dient zum Anschließen eines als Zubehör erhältlichen Fußcontrollers (FC7 usw.). Über die FOOT-CONTROLLER-Buchse können Sie eine von vielen verschiedenen zuweisbaren Funktionen (z. B. Lautstärke, Klangfarbe, Tonhöhe oder andere Klangeigenschaften) stufenlos steuern.

8 Buchsen OUTPUT L/MONO und R Seite 20

Über diese 1/4"-Mono-Klinkenbuchsen werden die Audiosignale des MO ausgegeben (Line-Pegel). Für eine monophone Ausgabe verwenden Sie nur die Buchse L/MONO.

9 PHONES-Buchse Seite 20

Diese Buchse dient dem Anschluss von Stereo-Kopfhörern.

10 DIGITAL-OUT-Buchse Seite 103

Diese Buchse dient als Eingang bzw. Ausgang für die Übertragung digitaler Signale über Koaxialkabel (RCA-Stecker). Das Format ist S/PDIF, das normalerweise für CD- und DAT-Player verwendet wird. Die Digitalsignale werden mit 44,1kHz/24-Bit ausgegeben.

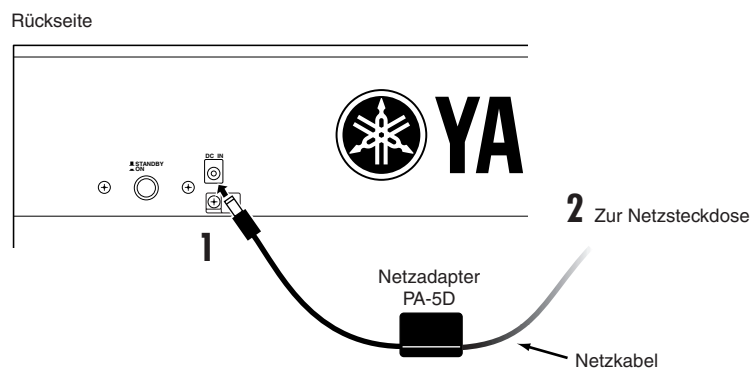
Aufbauen und Spielen

Stromversorgung

Stromversorgungsanschlüsse

Bevor Sie den Netzadapter anschließen, vergewissern Sie sich, dass der [STANDBY/ON]-Schalter des MO auf STANDBY steht (Aus).

- 1 Schließen Sie den Stecker des Netzadapters PA-5D an der DC-IN-Buchse auf der Rückseite des MO an.
- 2 Stecken Sie das Netzkabel in eine passende Netzsteckdose.



HINWEIS Gehen Sie beim Abtrennen des Netzadapters in umgekehrter Reihenfolge vor.

! WARNUNG

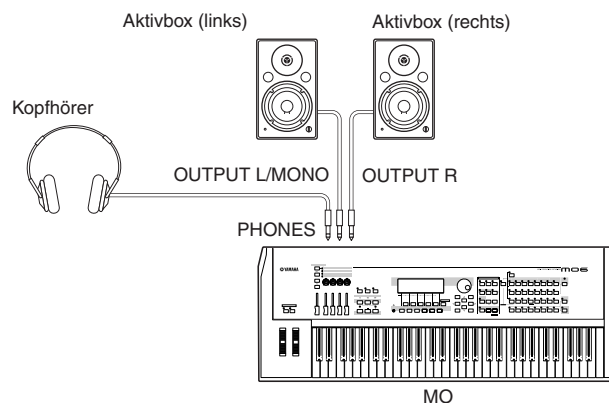
- Achten Sie darauf, nur den mitgelieferten Adapter zu verwenden. Der Gebrauch eines anderen Netzadapters als des PA-5D kann zu Schäden am MO führen. Darüber hinaus setzen Sie sich der Gefahr von ernsthaften Verletzungen durch Stromschläge aus!
- Schließen Sie den Adapter an eine Netzsteckdose der angegebenen Spannung an.

! VORSICHT

Auch dann, wenn sich der Schalter [STANDBY/ON] in der STANDBY-Position befindet, fließt immer noch ein Reststrom durch das Gerät. Wenn Sie den MO für längere Zeit nicht verwenden, sollten Sie den Netzadapter immer aus der Netzsteckdose ziehen.

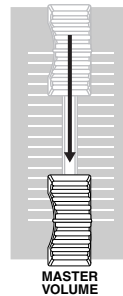
Anschluss von Lautsprechern oder Kopfhörern

Da der MO keine eingebauten Lautsprecher besitzt, müssen Sie die vom Instrument erzeugten Klänge über externe Geräte abhören. Schließen Sie zu diesem Zweck Kopfhörer, Aktivboxen oder andere Geräte zur Tonwiedergabe an.



Einschalten des Instruments

Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärke am MO und an den externen Geräten auf das Minimum eingestellt ist.

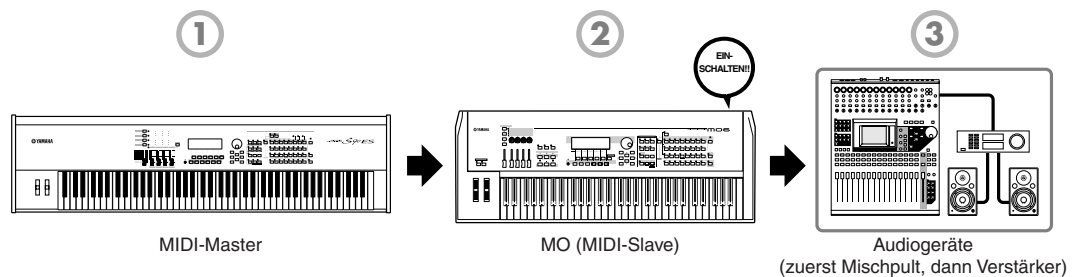


Schalten Sie den MO mit dem rückseitigen [STANDBY/ON]-Schalter ein, und schalten Sie dann die Verstärker ein.

Anschluss von MIDI-Geräten oder eines Mischpults

Achten Sie darauf, dass alle Lautstärkeeinstellungen auf deren Minimalwerte gestellt sind. Schalten Sie dann in folgender Reihenfolge alle Geräte des Systems ein: MIDI-Master (Controller), MIDI-Slaves (Empfänger) und dann die Audiogeräte (Mischpulte, Verstärker, Lautsprecher usw.).

Wenn Sie Ihr System ausschalten, regeln Sie zuerst die Lautstärken der einzelnen Audiogeräte herunter. Schalten Sie dann erst die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus (zuerst die Audiogeräte, dann die MIDI-Geräte).

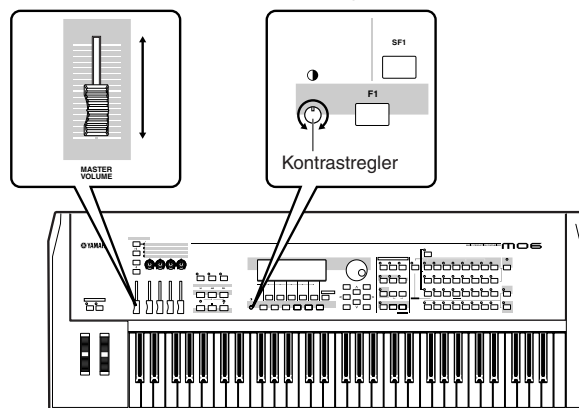


Einstellen von Klang und Display-Kontrast

Stellen Sie die Lautstärkepegel des MO und des angeschlossenen Verstärker-/Lautsprechersystems ein. Wenn das Display sich schlecht ablesen lässt, können Sie die Lesbarkeit mit dem Regler Contrast einstellen.

Stellen Sie die Lautstärke mit dem Fader MASTER VOLUME ein.

Stellen Sie den Display-Kontrast mit dem Regler Contrast ein.



Nachdem Sie den MO ordnungsgemäß eingerichtet haben, können Sie beginnen, auf dem Instrument zu spielen.

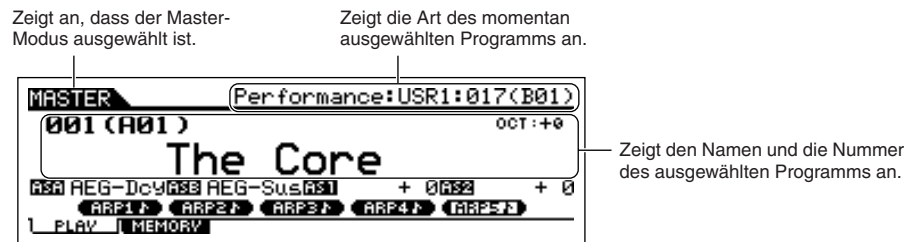
HINWEIS Wenn Sie den MO ausschalten möchten, schalten Sie unbedingt zunächst das externe Verstärker-/Lautsprechersystem aus (oder verringern Sie dessen Lautstärke).

Spielen auf der Tastatur

Spielen der Sounds

Versuchen Sie nun, auf der Tastatur einige der realistischen und dynamischen Sounds des MO zu erzeugen. Wenn Sie das Gerät entsprechend den Anweisungen unter „Anschlüsse für die Stromversorgung“ (Seite 20) einschalten, erscheint das folgende Display.

HINWEIS In der Grundeinstellung ist der Master-Modus ausgewählt. Einzelheiten zu den einzelnen Modi finden Sie im Abschnitt „Betriebsmodi“ auf Seite 24.



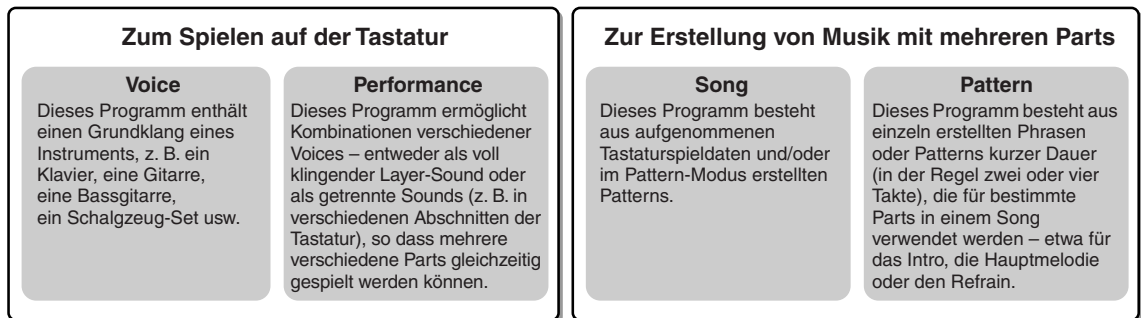
In diesem Zustand können Sie auf der Tastatur spielen und die Klänge des ausgewählten Programms hören. Beim Einschalten des Instruments wird automatisch das Programm „The Core“ aufgerufen.

Beachten Sie die Anzeige „Performance:USR1:017 (B01)“ oben rechts im Display. Diese gibt an, dass derzeit Performance 017 in User-Bank 1 ausgewählt ist. Eine „Performance“ ist einer der Programmtypen des MO. Wie nachfolgend beschrieben, verfügt das Instrument über weitere Typen: Voices, Songs und Patterns.

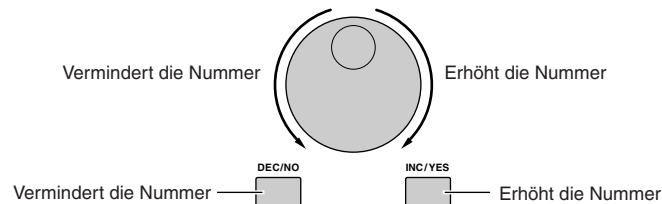
HINWEIS Einzelheiten zu Banken finden Sie auf Seite 40.

Auswählen und Spielen der Sounds

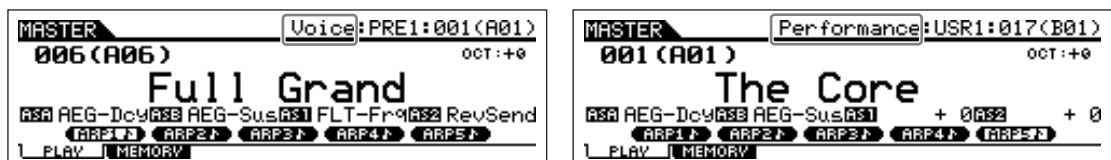
Der MO stellt vier verschiedene Arten von Programmen zur Wiedergabe von Sounds bereit: Voices, Performances, Songs und Patterns. Der Hauptunterschied unter diesen Programmen besteht in deren Gebrauch – zum Spielen auf der Tastatur, oder zur Komposition von Musik mit mehreren Parts.



Im Master-Modus können Sie aus 128 verschiedenen Voices, Performances, Songs und Patterns auswählen. Verwenden Sie hierfür die gewünschte Master-Nummer, die Schaltflächen [INC/YES] und [DEC/NO] oder das Datenrad.



Schalten Sie die Master-Nummer um, und spielen Sie dann die verschiedenen Voices oder Performances. Wenn der ausgewählten Master-Nummer eine Voice zugeordnet ist, wird oben im Display „Voice“ angezeigt. Ist ihr hingegen eine Performance zugewiesen, wird „Performance“ angezeigt.



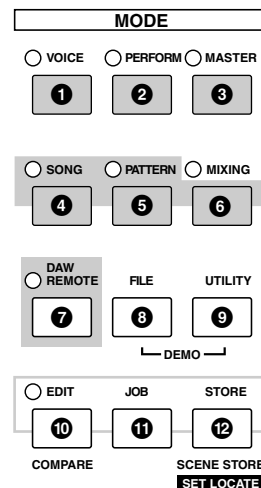
HINWEIS Im Master-Modus können Sie auch einige Songs und Patterns auswählen. Einzelheiten zu Songs und Patterns finden Sie auf Seite 73.

Beachten Sie, während Sie die verschiedenen Voices und Performances spielen, auf deren Unterschiede – besonders darauf, wie bestimmte Performances bei weitem komplexer und voller klingen als die meisten Voices. Wie Sie feststellen können, verwenden viele Performances automatische Rhythmen und Arpeggios sowie Tastaturlagen zugeordnete Sounds. Sie können das Instrument also so einrichten, dass Sie alleine spielen und dabei wie eine komplette Band klingen!

In diesem Abschnitt wurden die Bedienvorgänge im Master-Modus beschrieben, der sofort nach dem Einschalten aufgerufen wird. Darüber hinaus verfügt der MO auch über andere Betriebsmodi. Im nächsten Abschnitt werden die verschiedenen Modi des MO und ihre Anwendung erläutert.

Betriebsmodi

Der MO verfügt über verschiedene Modi, die über die 12 Modustasten aufgerufen werden.



1 Spielen auf der Tastatur unter Verwendung einer Voice

Voice-Modus [VOICE]-Taste

Der MO besitzt eine Vielzahl hochwertiger, dynamischer Sounds, die als „Voices“ bezeichnet werden. Sie können diese Voices – je eine zur Zeit – im Voice-Modus auf der Tastatur spielen. Des Weiteren können Sie auf dem MO auch eigene Voices erzeugen.

2 Spielen auf der Tastatur mit mehreren Voices

Performance-Modus [PERFORM]-Taste

Im Performance-Modus können Sie verschiedene Voices übereinander legen und spielen, oder verschiedene Voices verschiedenen Tastaturbereichen zuweisen. Außerdem können Sie automatische Rhythmen und Arpeggios auslösen, über die Sie eigene Melodien, Akkorde oder Basslinien spielen können. Jede dieser Kombinationen aus Voices wird „Performance“ genannt. In diesem Modus können Sie volle, einander überlagerte Klänge erzeugen oder zwei oder mehr verschiedene Parts gleichzeitig spielen – zum Beispiel Klavier und Bass, was besonders für Einzelauftritte eingesetzt werden kann.

3 Erstellen eigener Programm-Sets

Master-Modus [MASTER]-Taste

Der Master-Modus kann auf zwei verschiedene Weisen verwendet werden:

- Speichern Ihrer bevorzugten Einstellungen für den Voice-, Performance-, Song- oder Pattern-Modus und sofortiges Aufrufen des Modus und der Benutzereinstellungen per Tastendruck.
- Teilen der Tastatur in vier getrennte Bereiche – so als ob Sie auf vier verschiedenen MIDI-Keyboards spielen würden.

4 Erstellen eigener Songs

Song-Modus [SONG]-Taste

Im Song-Modus können Sie eigene Songs erstellen, indem Sie Ihr Spiel mit den im Voice-Modus erzeugten Voices aufzeichnen oder voreingestellte rhythmische Patterns miteinander kombinieren.

5 Erzeugen von Rhythmus-Patterns

Pattern-Modus [PATTERN]-Taste

In diesem Modus können Sie die verschiedenen „Bausteine“ eines Songs – Rhythmen und Patterns für Intro, Strophe, Hauptmelodie, Refrain usw. – einzeln erstellen.

6 Erstellen von Mixing-Einstellungen

Song-Mixing- oder Pattern-Mixing-Modus [MIXING]-Taste

In diesem Modus können Sie verschiedene Mischeinstellungen vornehmen. Sie können die Pegelbalance zwischen den Parts eines Songs oder Patterns einstellen sowie die jeweilige Stereoposition und die auf den Song/das Pattern angewendeten Effekte festlegen.

7 Steuern der Computer-DAW mit dem MO

Remote-Control-Modus [DAW REMOTE]-Taste

Im Remote-Control-Modus können Sie eine Sequenzer-Software oder DAW (Digital Audio Workstation) auf dem Computer mit den Tasten und Controllern des MO steuern.

8 Sichern von Daten

File-Modus [FILE]-Taste

Im File-Modus können Sie die Daten des MO auf einem USB-Speichergerät sichern sowie Daten vom USB-Speichergerät auf den MO laden.

9 Einstellen der Systemparameter

Utility-Modus [UTILITY]-Taste

Im Utility-Modus können Sie Parameter einstellen, die sich auf das gesamte System des MO beziehen. Diese Parametereinstellungen werden auf alle Voices, Performances, Songs und Patterns angewendet.

10 Einstellen der Parameter für die einzelnen Modi

Edit-Modus [EDIT]-Taste

Im Edit-Modus können Sie die Parameter einstellen, die für jede Voice, jede Performance, jeden Song oder jedes Pattern gelten.

11 Werkzeuge zum Organisieren von Daten

JOB-Modus [JOB]-Taste

In diesem Modus werden verschiedene (als „Jobs“ bezeichnete) Bedienvorgänge und Funktionen bereitgestellt, die Ihnen das Organisieren und Steuern wichtiger Daten erleichtern. Dies umfasst das Initialisieren von Einstellungen und Kopieren von Daten.

12 Speichern von Programmen auf dem MO

Store-Modus Schaltfläche [STORE] (Speichern)

In diesem Modus können Sie bearbeitete Programme im internen Speicher des MO sichern. Beachten Sie jedoch, dass bestimmte Daten wie Songs und Patterns beim Ausschalten des Geräts gelöscht werden. Aus diesem Grund müssen Sie diese wichtigen Daten im File-Modus auch auf einem USB-Speichergerät sichern.

Grundsätzliche Erläuterungen

Voices – die Grundbausteine des MO

Die (im Voice-Modus erstellten) Voices sind die grundlegenden Klangbausteine für die anderen Modi des MO. Die Performance-, Song- und Pattern-Programme bestehen aus verschiedenen Voices, die gemeinsam zur Aufnahme bestimmter Performances oder Songs verwendet werden. Der MO verfügt über eine außergewöhnliche Vielzahl von Preset-Voices zum Spielen in praktisch jedem Musikstil. Durchsuchen Sie die Voices, um Ihre Lieblings-Sounds zu finden.

Sobald Sie die Sounds erkundet haben und sich ein wenig auskennen, versuchen Sie, diese mit den Bearbeitungsfunktionen zu verändern und Ihre eigenen Voices zu erzeugen.

Auswählen einer Preset-Voice



Seite 40

Erzeugung einer neuen Voice



Seite 53

Kombinieren von Voices zum Erstellen von Performances

Um verschiedene Voices gleichzeitig zu spielen, wählen Sie eine Performance aus. Der MO besitzt 256 speziell programmierte Performances, mit denen Sie eine große Bandbreite an Musikstilen spielen können.

Auswählen einer Preset-Performance



Seite 44

Erstellen einer neuen Performance



Seite 63

Erstellen von Songs durch die Aufnahme von Performances oder die Kombination von Rhythmus-Patterns

Mit den integrierten Sequenzerfunktionen des MO können Sie eigene Songs erstellen. Der MO stellt Ihnen zwei Methoden zum Erstellen von Songs zur Verfügung: 1) konventionelle Aufnahme eines Songs vom Anfang bis zum Ende und 2) Erstellen von einzelnen kurzen Sections (oder „Patterns“), die jeweils einige Takte lang sind, und Kombinieren/Wiederholen dieser Sections/Patterns zu einem kompletten Song.

Erzeugen von Songs



Seite 87

Erzeugen von Patterns



Seite 76

Master-Modus – Erstellen von Master-Keyboard-Setups oder sofortiges Aufrufen der gewünschten Programme

Im Master-Modus können Sie Ihre bevorzugten Voices, Performances, Songs und Patterns gemeinsam in einfach auswählbaren Master-Programmen registrieren. Unabhängig vom aktuellen Modus – Voice, Performance, Song oder Pattern – können Sie diese Programme sofort und automatisch mit dem entsprechenden Master abrufen. Im Master-Modus können Sie außerdem die Tastatur in vier separate Bereiche unterteilen – jeder mit seiner eigenen Voice – so als ob Sie vier verschiedene MIDI-Keyboards spielen.

Vornehmen der Einstellungen des Master-Modus



Seite 122

Praktische Fernbedienung Ihres Computerprogramms

Das Bedienfeld des MO dient auch als praktische Steueroberfläche für ein computerbasiertes Musiksystem. Benutzen Sie die Tasten und Fader zur Steuerung des Audio-Mischpults und der Transportfunktionen des Sequenzers in Ihrer MIDI-/Audio-Software. Diese äußerst intuitive Herangehensweise ermöglicht Ihnen eine spielerisch leichte Steuerung Ihres virtuellen Studios. Sie verfügen so über einen Grad an Kontrolle, den Tastatur und Maus nicht bieten können. Diese Features sind für jede computerbasierte Sequenzer-Software und Multi-Part-Editor-Software (Seite 112) verfügbar, die mit der Remote-Control-Funktion kompatibel ist.

Fernsteuerung der Software



Seite 113

Globale Einstellungen und Datensicherung

Während im Voice-, Performance-, Song- und Pattern-Modus Bedienvorgänge zum Steuern und Bearbeiten der Programme des MO bereitgestellt werden, können Sie im Utility-Modus allgemeine Einstellungen für das Instrument vornehmen – beispielsweise Transposition und Feinstimmung oder Umschalten zwischen MIDI- und USB-Betrieb. Außerdem können Sie wichtige Daten des MO auf einem USB-Speichergerät archivieren.

Vornehmen globaler Systemeinstellungen



Seite 205

Sicherung wichtiger Daten



Seite 211

An dieser Stelle endet der kurze Überblick über die grundlegenden Bedienvorgänge und Funktionen des MO. Genießen Sie die dynamischen, originalgetreuen Sounds des Instruments, während Sie darauf spielen und Ihre Musik komponieren. Folgen Sie nun den Querverweisen auf dieser Seite, um die weiteren aufregenden und leistungsfähigen Funktionen des MO kennen zu lernen.

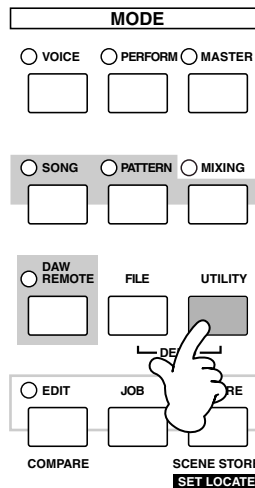
Das User-Memory (den Anwenderspeicher) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen

Die ursprünglichen Werkseinstellungen für den User-Speicher dieses Synthesizers lassen sich folgendermaßen wiederherstellen.

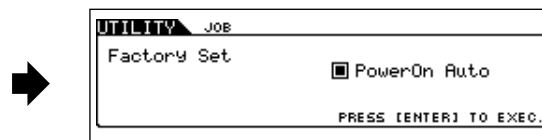
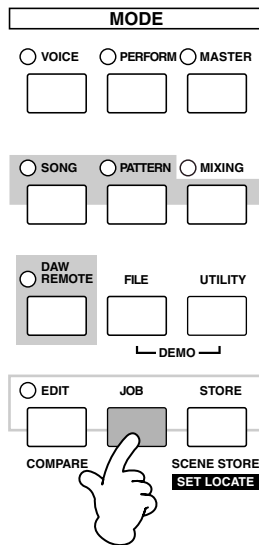
⚠️ WARNUNG

Bei der Wiederherstellung der Werkseinstellungen werden alle von Ihnen vorgenommenen Voice-, Performance-, Song-, Pattern- und Systemeinstellungen im Utility-Modus gelöscht. Daher müssen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Speichergerät sichern (Seiten 60, 66 und 98).

1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen.



2 Drücken Sie die [JOB]-Taste, um den Utility-Job-Modus zu aufrufen.



HINWEIS Wenn das Kontrollkästchen „PowerOn Auto“ aktiviert ist und Sie den Factory-Set-Job ausführen, wird der Factory-Set-Job bei jedem Einschalten des Instruments automatisch ausgeführt. Normalerweise sollte dieses Kästchen nicht aktiviert sein. Wenn „PowerOn Auto“ aktiviert ist und Sie möchten den Factory-Set-Job ausführen, deaktivieren Sie das Kästchen zunächst, und führen Sie dann den Job aus.

3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

4 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Job auszuführen.

Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

⚠️ VORSICHT

Bei Factory-Set-Vorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft) oder „Please Keep Power on!“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt. Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange diese Meldung im Display angezeigt wird. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen zu einer vollständigen Systemblockade. Das bedeutet, dass dieser Synthesizer auch beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

Grundlagen der Bedienung

In diesem Kapitel werden die Grundprinzipien der Bedienung des MO behandelt. Sie erlernen die Grundlagen zum Auswählen der Betriebsmodi, Aufrufen der verschiedenen Funktionen, Ändern von Einstellungen und Bearbeiten von Parameterwerten. Bevor Sie weiterlesen, machen Sie sich zunächst mit den grundlegenden Begriffen für den MO vertraut (siehe nachfolgende Tabelle).

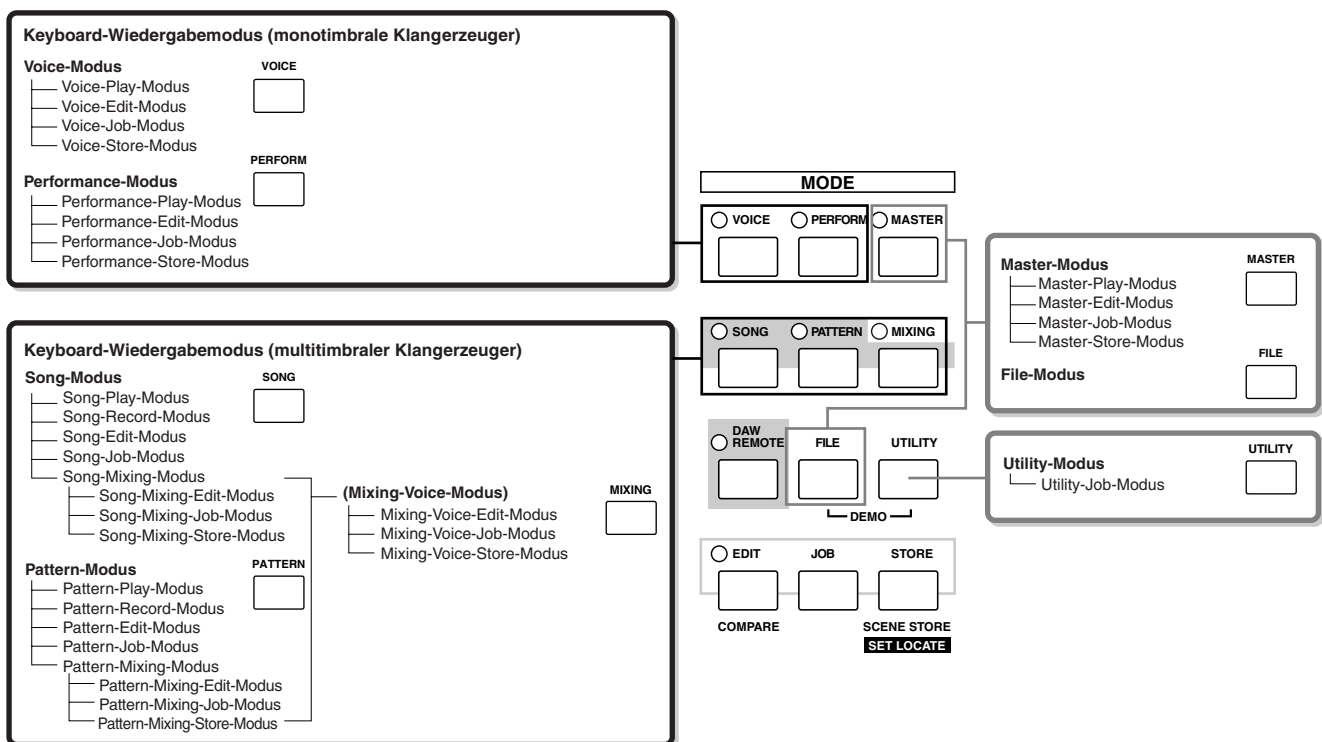
Begriff	Beschreibung	Seite
Voice	Klang von Musikinstrumenten (Sound)	40
Spiel	Ein Programm, in dem mehrere Voices über- oder nebeneinander zusammengefasst sind	44
Song	Aus MIDI-Ereignissen (oder MIDI-Events) bestehende Musikdaten	73
Pattern	Rhythmische Muster, die aus MIDI-Events bestehen und zur Schleifenwiedergabe (Loop Playback) verwendet werden	73
Master	Ein Programm, in dem Sie alle Einstellungen der einzelnen Modi – Voice, Performance, Song und Pattern – registrieren können	122
File (Datei)	Zusammenstellung mehrerer Einstellungen zum Speichern und Verwalten der von Ihnen erstellten Daten	211

Betriebsarten (Modi)

Struktur der Betriebsarten (Modi)

Die Datenstruktur in diesem Synthesizer ist mittels verschiedener Modi organisiert, von denen jeder Modus eine bestimmte Gruppe von Vorgängen und Funktionen umfasst. Beachten Sie, dass es je nach Status des Klangerzeugers zwei grundlegende Arten von Modi gibt. Der erste Typ umfasst den Voice- und den Performance-Modus. Der interne Klangerzeuger wird im monotimbralen Betrieb verwendet, was bedeutet, dass nur eine Voice bzw. nur ein MIDI-Datenkanal verwendet wird. Der zweiten Typ umfasst den Song- und den Pattern-Modus. Der interne Klangerzeuger wird im multitimbralen Betrieb verwendet, was bedeutet, dass mehrere Voices bzw. mehrere MIDI-Kanäle benutzt werden. Darüber hinaus gibt es weitere drei Sondermodi.

Im Master-Modus können Sie Ihre gewünschten Einstellungen in den einzelnen Modi (Voice/Performance/Song/Pattern) speichern und bei Bedarf jederzeit mit einer einzigen Taste sofort aufrufen. Im File-Modus können Sie die erstellten Daten verwalten, während Sie im Utility-Modus Einstellungen vornehmen können, die das gesamte Instrument betreffen.



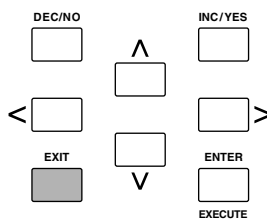
Modustabelle

Die einzelnen Modi haben folgende Funktionen und Zugriffsarten:

	Mode	Funktion	Zugriffsart
Voice-Modus	Voice-Play-Modus	Eine Voice spielen	[VOICE]
	Voice-Edit-Modus	Eine Voice bearbeiten/erstellen	[VOICE] → [EDIT]
	Voice-Job-Modus	Eine Voice initialisieren u. a.	[VOICE] → [JOB]
	Voice-Store-Modus	Eine Voice im internen Speicher ablegen	[VOICE] → [STORE]
Performance-Modus	Performance-Play-Modus	Eine Performance spielen	[PERFORM]
	Performance-Edit-Modus	Eine Performance bearbeiten/erstellen	[PERFORM] → [EDIT]
	Performance-Job-Modus	Eine Performance initialisieren u. a.	[PERFORM] → [JOB]
	Performance-Store-Modus	Eine Performance im internen Speicher ablegen	[PERFORM] → [STORE]
Song-Modus	Song-Play-Modus	Einen Song abspielen	[SONG]
	Song-Record-Modus	Einen Song aufnehmen	[SONG] → [REC]
	Song-Edit-Modus	Die MIDI-Ereignisse (MIDI-Events) eines Songs bearbeiten	[SONG] → [EDIT]
	Song-Job-Modus	Song-Daten konvertieren und umwandeln	[SONG] → [JOB]
	Song-Mixing-Modus	Die Parameter des Klangerzeugers einstellen	[SONG] → [MIXING]
	Song-Mixing-Edit-Modus	Die Parameter des Klangerzeugers im Detail einstellen	[SONG] → [MIXING] → [EDIT]
	Song-Mixing-Job-Modus	Ein Song-Mixing initialisieren u. a.	[SONG] → [MIXING] → [JOB]
	Song-Mixing-Store-Modus	Ein Song-Mixing im internen Speicher ablegen	[SONG] → [MIXING] → [STORE]
Pattern-Modus	Pattern-Play-Modus	Ein Pattern abspielen	[PATTERN]
	Pattern-Record-Modus	Ein Pattern aufnehmen	[PATTERN] → [REC]
	Pattern-Edit-Modus	Die MIDI-Ereignisse eines Patterns bearbeiten	[PATTERN] → [EDIT]
	Pattern-Job-Modus	Pattern-Daten konvertieren und umformen	[PATTERN] → [JOB]
	Pattern-Mixing-Modus	Die Parameter des Klangerzeugers einstellen	[PATTERN] → [MIXING]
	Pattern-Mixing-Edit-Modus	Die Parameter des Klangerzeugers im Detail einstellen	[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]
	Pattern-Mixing-Modus	Ein Pattern-Mixing initialisieren u. a.	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]
	Pattern-Mixing-Store-Modus	Ein Pattern-Mixing im internen Speicher ablegen	[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]
Mixing-Voice-Modus	Mixing-Voice-Edit-Modus	Für einen Song bzw. ein Pattern eine Voice bearbeiten/erstellen	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED
	Mixing-Voice-Job-Modus	Eine Mixing-Voice initialisieren u. a.	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]
	Mixing-Voice-Store-Modus	Eine Mixing-Voice im internen Speicher ablegen	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]
Utility-Modus	Utility-Modus	Systemparameter einstellen	[UTILITY]
	Utility-Job-Modus	Das User-Memory (den Anwenderspeicher) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen	[UTILITY] → [JOB]
Master-Modus	Master-Play-Modus	Ein Master spielen	[MASTER]
	Master-Edit-Modus	Ein Master bearbeiten/erstellen	[MASTER] → [EDIT]
	Master-Job-Modus	Ein Master initialisieren u. a.	[MASTER] → [JOB]
	Master-Store-Modus	Ein Master im internen Speicher ablegen	[MASTER] → [STORE]
File-Modus	File-Modus	Dateien und Ordner (Verzeichnisse) verwalten	[FILE] (DATEI)

So verlassen Sie das aktuelle Display

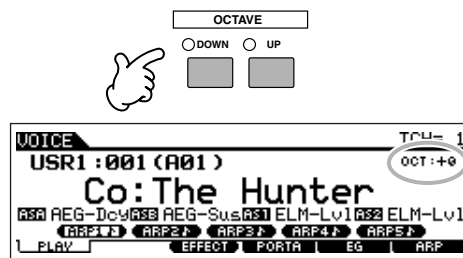
Bei den meisten Vorgängen oder Displays (mit Ausnahme des File-Modus, Song/Pattern-Record-Modus und Remote-Control-Modus) können Sie durch Drücken der [EXIT]-Taste das aktuelle Display verlassen und zum vorherigen zurückkehren. Sie können zu jedem dieser Modi – Voice-Play-, Performance-Play-, Song-Play-, Pattern-Play- oder Master-Play-Modus – zurückkehren, indem Sie im jeweiligen Modus mehrmals die [EXIT]-Taste drücken.



Einstellen der Oktavlage (MO6)

Manchmal möchten Sie beim Spielen einer Voice diese vielleicht in einer tieferen oder höheren Tonlage spielen. So möchten Sie beispielsweise die Tonlage nach unten verschieben, um zusätzliche Bassnoten zu erreichen, oder nach oben, um bei Leads und Solos noch höhere Noten zu erreichen. Mit Hilfe der Tasten [Octave Up] bzw. [Octave Down] können Sie dies schnell und einfach bewirken. Jedes Mal, wenn Sie im Bedienfeld die Taste [OCTAVE UP] drücken, wird die Tonlage der gesamten Voice um eine Oktave nach oben verschoben.

Dementsprechend wird bei jeder Betätigung der Taste [OCTAVE DOWN] die Tonhöhe um eine Oktave nach unten verschoben. Der Wertebereich liegt zwischen -3 und +3, wobei 0 die Standardtonhöhe ist. Die Tasten [OCTAVE UP] und [OCTAVE DOWN] leuchten, wenn sie aktiviert sind, um ihren Status anzuzeigen. Die gegenwärtige Einstellung der Oktavlage wird oben rechts im Display angezeigt. Sie können die Standardtonhöhe (0) sofort aufrufen, indem Sie die Tasten [OCTAVE UP] und [OCTAVE DOWN] gleichzeitig drücken (beide Lampen erlöschen).

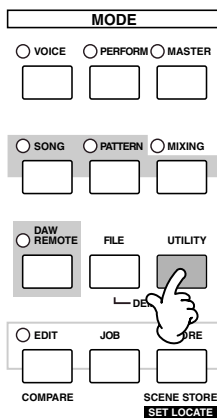


HINWEIS Der hiermit übereinstimmende Parameter Octave im Utility-Modus wird automatisch an die hier vorgenommene Einstellung angepasst ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Die Einstellungen gelten für alle Modi.

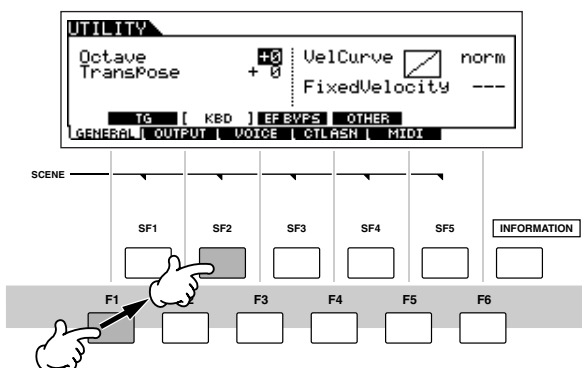
Transponierung der Tastatur

Sie können den Betrag, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird, in Halbtönen einstellen. Das Gleiche gilt für die Oktaveinstellung.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen.



- 2 Drücken Sie die Taste [F1] GENERAL und dann die Taste [SF2] KBD.



- 3 Bewegen Sie den Cursor mit den Cursorstasten zu „Transpose“ (Transponieren).

- 4 Ändern Sie den Transpose-Wert mit den Tasten [INC/YES] / [DEC/NO] und dem Datenrad.

- 5 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um den Transpose-Wert im internen Flash-ROM zu speichern.

⚠ VORSICHT

Schritt 5 muss unbedingt ausgeführt werden. Wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne Schritt 5 auszuführen, gehen die in Schritt 4 vorgenommenen Einstellungen verloren.

⚠ VORSICHT

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden (während die Meldung „Please keep power on“ (bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet)) angezeigt wird. Das Ausschalten des Instruments in diesem Zustand kann eine Zerstörung von Daten im Flash-ROM und einen Systemabsturz verursachen, der dazu führt, dass sich das Instrument beim nächsten Einschalten nicht mehr ordentlich starten lässt, und sämtliche User-Daten verloren gehen.

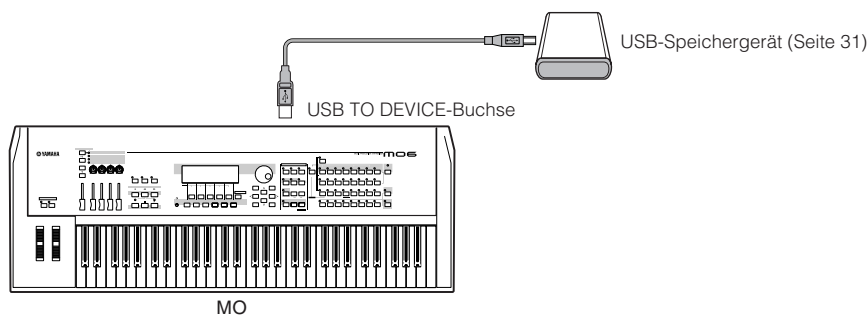
HINWEIS Die Transponierungs-Einstellungen gelten für alle Modi.

Sichern von Daten auf USB-Speichergeräten

Beim Musizieren auf diesem Instrument produzieren Sie eine große Vielfalt von Daten, z. B. benutzerdefinierte Voice-Daten (einschließlich Voices, Performances usw.) und MIDI-Sequenzdaten (Songs, Patterns, Arpeggios).

Natürlich möchten Sie diese Daten zur Archivierung und späteren Verwendung speichern. Aus diesem Grund ist das Instrument mit einer USB-TO-DEVICE-Schnittstelle ausgestattet, über die Sie Ihre Daten bequem auf einem USB-Speichergerät sichern können. Anschließend können Sie die Daten mit der Load-Funktion wieder aufrufen. (Speicher- und Ladevorgänge werden im File-Modus durchgeführt; siehe Seite 211.)

Beachten Sie, dass bestimmte Datentypen beim Ausschalten des Instruments verloren gehen und ordnungsgemäß gespeichert werden müssen.



Daten, die beim Ausschalten des Geräts gelöscht bzw. beibehalten werden

Die nachfolgende Tabelle enthält die Datentypen, die Sie auf dem Instrument erzeugen können, sowie die internen Speicherpositionen, an denen sie vorübergehend oder dauerhaft gespeichert werden.

⚠ VORSICHT

Sichern Sie vor dem Ausschalten des Geräts unbedingt alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät. Ansonsten gehen diese Daten verloren.

Datentypen	Seite	Modus, in dem die Daten erzeugt werden	Interne Speichertypen, an denen die Daten abgelegt werden
Voice	53	Voice-Modus	Flash ROM
Mixing-Voice	78	Mixing-Voice-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten verloren.
Performance	63	Performance-Modus	Flash ROM
Song*	87	Song-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten verloren.
Song Chain (Song-Kette)	95	Song-Chain-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten verloren.
Pattern*	76	Pattern-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten verloren.
Pattern-Chain	87	Pattern-Chain-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten verloren.
Phrase (Pattern)	79	Pattern-Modus	DRAM → Geht beim Ausschalten verloren.
Arpeggio	97	Song-Modus, Pattern-Modus	Flash ROM
Master	122	Master-Modus	Flash ROM
Mischvorlage**	77	Song-Mixing-Modus, Pattern-Mixing-Modus	Flash ROM
Systemeinstellungen	205	Utility-Modus	Flash ROM

* Einschließlich der Mischeinstellungen (seiten 137, 138)

** Songabmischungen bzw. Pattern-Abmischungen können als Song/Pattern-Daten und als (nicht mit einem bestimmten Song/Pattern verknüpfte) Mischvorlage (Mixing Template) gespeichert werden.

HINWEIS Einzelheiten zu den Datentypen, die Sie auf diesem Instrument erstellen können, den internen Speicherpositionen, an denen sie abgelegt werden, und den beim Speichern der Daten auf einem USB-Speichergerät verwendeten Dateitypen finden Sie unter „Speicherstruktur“ auf Seite 149.

Verwenden von USB-Speichergeräten

Achten Sie bei der Verwendung von USB-Speichergeräten darauf, diese an die USB TO DEVICE-Buchse anzuschließen, und beachten Sie die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

■ Kompatible USB-Geräte

Schließen Sie an die USB-TO-DEVICE-Schnittstelle ausschließlich USB-Speichergeräte an (z. B. eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk, eine Flash-Disk oder ein anderes Laufwerk). Andere Geräte wie eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden.

Es können sowohl Geräte vom busbetriebenen (über das Hostgerät betriebenen) Typ als auch (batterie- oder netzbetriebene) Geräte mit eigener Stromquelle verwendet werden.

Der MO unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Speichergeräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Speichergeräte.

Konsultieren Sie bitte vor dem Erwerb von USB-Speichergeräten Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebs Händler (siehe Liste am Ende der Bedienungsanleitung), oder besuchen Sie die folgende Website:

<http://www.yamahasynth.com/>

HINWEIS CD-R/W-Laufwerke können zwar zum Laden von Daten auf das Instrument verwendet werden, nicht jedoch zum Speichern von Daten. Sie können die Daten jedoch auf einen Computer übertragen und anschließend auf dem CD-R/W-Laufwerk des Computers speichern.

■ Formatieren von USB-Speichermedien

Wenn ein USB-Speichergerät angeschlossen oder ein Speichermedium eingelegt ist, wird im Display unter Umständen mit der Meldung „USB device unformatted“ (USB-Gerät nicht formatiert) darauf hingewiesen, dass das Gerät oder Medium formatiert werden muss. Führen Sie im File-Modus den Format-Befehl aus (Seite 211).

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der USB TO DEVICE-Buchse

⚠ VORSICHT

Schalten Sie das USB-Gerät niemals ein oder aus, und stecken Sie das USB-Kabel niemals hinein oder ziehen es heraus, wenn das angeschlossene USB-Speichergerät eine eigene Stromversorgung besitzt. Dies führt unter Umständen zu einer Systemblockade des Synthesizers.

Während des Zugriffs auf Daten (wie bei Speicher-, Lade- und Löschvorgängen im File-Modus) dürfen Sie das USB-Kabel NICHT abziehen, das Speichermedium NICHT aus dem Gerät entfernen und KEINES der Geräte ausschalten. Andernfalls können die Daten auf einem oder beiden Geräten beschädigt werden.

■ So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den an jedem Speichergerät bzw. -medium vorhandenen Schreibschutz aktivieren.

Wenn Sie Daten auf dem USB-Speichergerät speichern möchten, achten Sie darauf, den Schreibschutz zu deaktivieren bzw. zu entfernen.

USB-Anschlussarten

Es gibt zwei verschiedene Arten von USB-Anschlüssen, und die Rückseite des Instruments verfügt über beide. Achten Sie unbedingt darauf, die beiden nicht miteinander zu verwechseln.

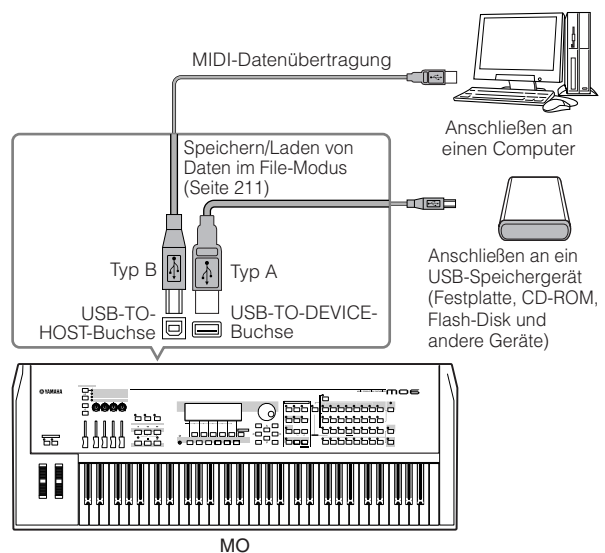
■ USB-TO-HOST-Buchse

Mit diesem Typ schließen Sie das Instrument an einen Computer an, wodurch Sie MIDI-Daten zwischen den beiden Geräten übertragen können. Die USB-Verbindung zwischen Instrument und Computer kann nur für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet werden. Im Unterschied zu MIDI kann die USB-Technologie mehrere Ports über ein einzelnes Kabel verarbeiten.

Unter Umständen haben USB-Kabel an jedem Ende einen anderen Anschluss: Typ A und Typ B. Schließen Sie Typ A an den Computer und Typ B an die USB TO HOST-Buchse an.

■ USB TO DEVICE-Buchse

Dieser Typ dient zum Anschluss des Instruments an ein USB-Speichergerät und ermöglicht die Speicherung der von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät bzw. das Laden der auf dem angeschlossenen Gerät gespeicherten Daten. Dadurch können Sie Daten, die an diesem Instrument erstellt wurden, auf dem externen USB-Speichergerät speichern und Daten vom externen USB-Speichergerät in das Instrument laden. Speicher- und Ladevorgänge werden im File-Modus durchgeführt (Seite 211). Unter Umständen haben USB-Kabel an jedem Ende einen anderen Anschluss: Typ A und Typ B. Schließen Sie Typ A an die USB-TO-HOST-Buchse und Typ B an das USB-Speichergerät an.



HINWEIS Der Computer kann selbst bei der oben abgebildeten Verbindung nicht auf das an die USB-TO-DEVICE-Schnittstelle angeschlossene USB-Speichergerät zugreifen. Auf die Daten auf dem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät können Sie nur im File-Modus am Instrument selbst zugreifen.

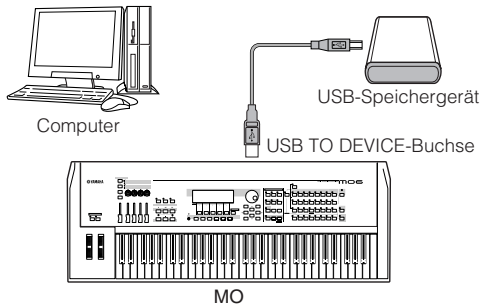
HINWEIS Der MO unterstützt zwar lediglich den Standard USB 1.1, Sie können aber dennoch USB-2.0-Speichergeräte anschließen und mit dem Instrument verwenden. Beachten Sie jedoch, dass die Übertragungsgeschwindigkeit USB 1.1 entspricht.

TIPP Sichern von Daten auf einem Computer

■ Sichern der Daten des MO auf einem Computer

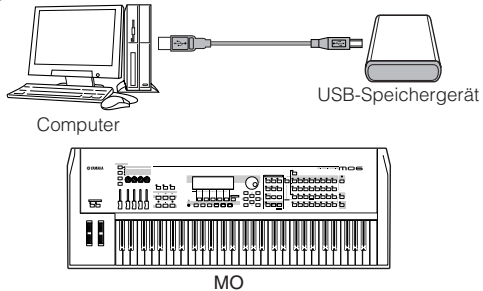
Nachdem Sie die Daten auf einem USB-Speichergerät gesichert haben, können Sie sie auf die Festplatte eines Computers kopieren und Ihren Wünschen gemäß archivieren und organisieren. Schließen Sie das Gerät einfach wie folgt an.

Speichern erstellter Daten auf dem USB-Speichergerät im File-Modus (Seite 211)



↓
Trennen Sie das USB-Speichergerät vom Synthesizer, und schließen Sie es an den Computer an.

Sichern der Daten auf einem Computer und Organisieren der Dateien/Ordner

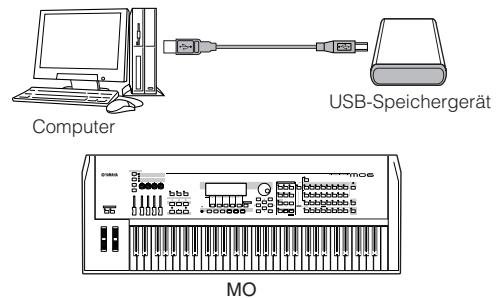


■ Laden von Daten von einem Computer auf den MO

Daten und Dateien auf der Festplatte eines Computers können auf den MO geladen werden, indem Sie sie zunächst auf das Speichermedium kopieren und dann auf das Instrument übertragen.

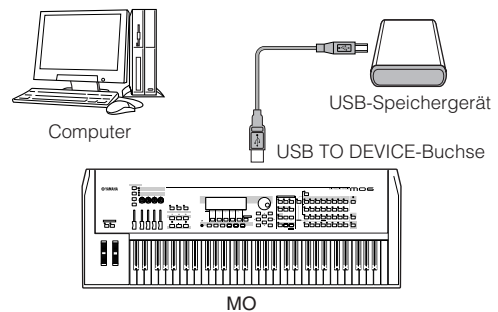
Auf diese Weise können Sie auf dem Computer oder einem anderen Instrument erstellte Daten auf dem MO verwenden. So können Sie etwa Standard-MIDI-Dateien als Song/Pattern-Daten auf das Instrument laden oder auf dem MOTIF ES erstellte Dateien importieren.

Kopieren von Dateien von der Festplatte des Computers auf das USB-Speichergerät



↓
Trennen Sie das USB-Speichergerät vom Computer, und schließen Sie es an den Synthesizer an.

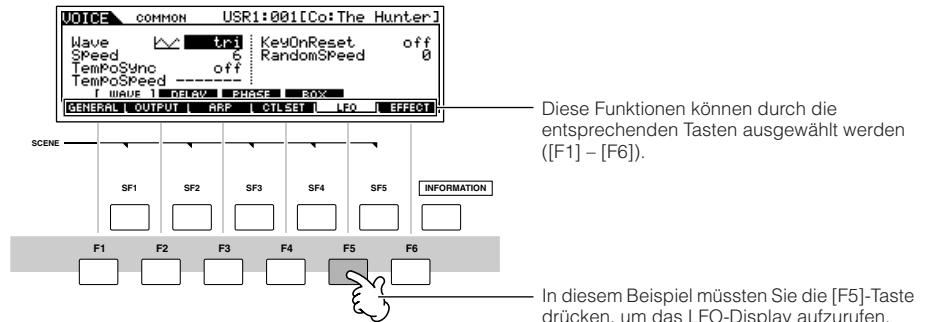
Laden von Dateien aus dem USB-Speichergerät auf den Synthesizer im File-Modus (Seite 211)



Funktionen und Subfunktionen

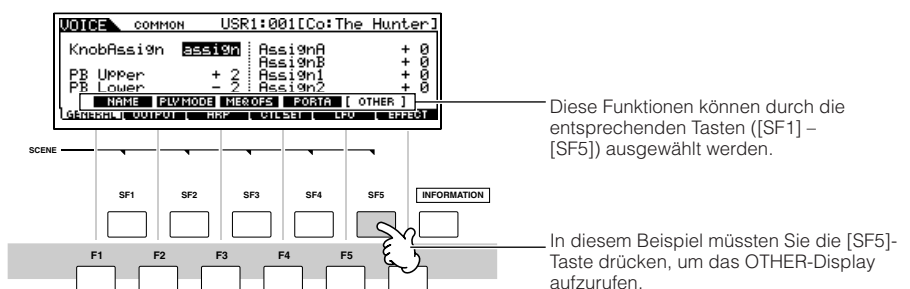
Jeder der oben beschriebenen Modi enthält verschiedene Displays mit zahlreichen Funktionen und Parametern. Für die Navigation durch diese Displays und für die Auswahl der gewünschten Funktion verwenden Sie die Tasten [F1] – [F6] sowie die Tasten [SF1] – [SF5]. Nach Auswahl eines Modus werden die zur Verfügung stehenden Displays oder Menüs am unteren Rand des Displays direkt über den Tasten angezeigt (siehe unten).

Verwenden der Funktionstasten [F1] – [F6]



Je nach dem momentan ausgewählten Modus stehen Ihnen bis zu sechs Funktionen zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [F1] – [F6] aufrufen können. Beachten Sie, dass die zur Verfügung stehenden Funktionen je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich sind.

Verwenden der Subfunktionstasten [SF1] – [SF5]



Je nach dem momentan ausgewählten Modus stehen Ihnen bis zu fünf Funktionen (Subfunktionen) zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [SF1] – [SF5] aufrufen können. Beachten Sie, dass die zur Verfügung stehenden Funktionen je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich sind. (Einige Displays haben für diese Tasten keine Subfunktionen.)

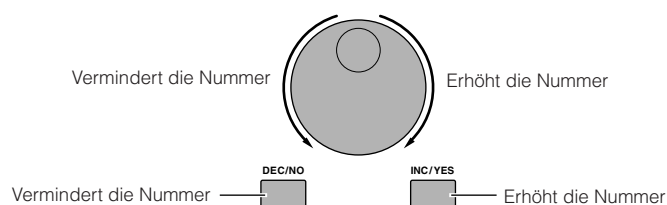
Auswahl eines Programms

Zum Spielen auf dem MO müssen Sie eines seiner Programme aufrufen, d. h. eine Voice, eine Performance, einen Song, ein Pattern oder einen Master. Diese Programme können in jedem Play-Modus über dasselbe Verfahren ausgewählt werden.

■ Verwendung der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und des Datenrads

Mit der [INC/YES]-Taste und der [DEC/NO]-Taste können Sie in jedem beliebigen Play-Modus (Voice-Play-, Performance-Play-, Song-Play-, Pattern-Play- und Master-Play-Modus) schrittweise vorwärts oder rückwärts die Programmnummern auswählen.

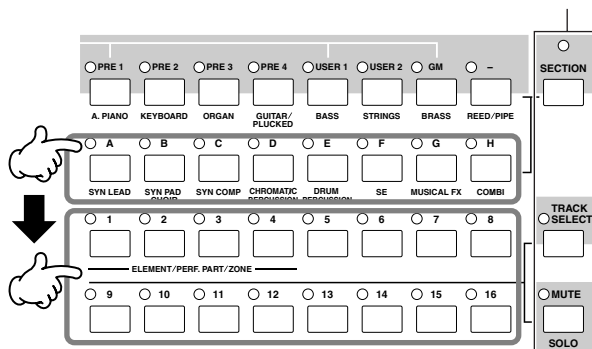
Drehen des Datenrads nach rechts (im Uhrzeigersinn) erhöht die Programmnummer, Drehen nach links (gegen den Uhrzeigersinn) vermindert sie. Dieses Steuerelement funktioniert genauso wie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO], nur können Sie damit schneller durch die Voices scrollen.



Mit den Gruppentasten und Nummerntasten

Sie können eine Programmnummer auswählen, indem Sie eine der Tasten GROUP [A] – [H] und eine der Tasten NUMBER [1] – [16] drücken.

Die nachstehenden Erklärungen gelten, wenn diese Tasten deaktiviert sind.



HINWEIS Mit der praktischen Category-Search-Funktion (Kategoriesuche, Seite 42) können Sie die von Ihnen gewünschten Voices leicht auffindig machen und nach Typen auswählen.

Die Voice-Programmnummern und die entsprechenden Gruppen/Nummern sind nachstehend aufgelistet.

Programmnummer	„Group“ (Gruppe)	Nummer	Programmnummer	„Group“ (Gruppe)	Nummer	Programmnummer	„Group“ (Gruppe)	Nummer	Programmnummer	„Group“ (Gruppe)	Nummer
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

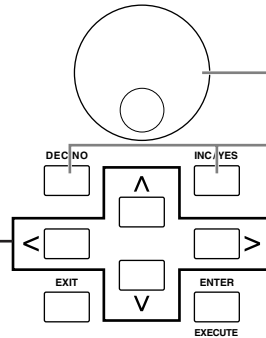
HINWEIS Beim Auswählen einer Voice und eines Patterns müssen Sie eine der Banktasten drücken, bevor Sie die Gruppen- und Nummertaste drücken.

HINWEIS Die Anzahl der Nummern ist je nach Programm unterschiedlich. Beispielsweise können Sie für Normal-Voices, Performances und Master die Nummern 001 – 128 und für Songs und Patterns die Nummern 001 – 064 auswählen.

Bewegen des Cursors und Einstellen von Parametern

Den Cursor bewegen

Benutzen Sie diese vier Tasten, um den Cursor durch das Display zu den verschiedenen auswählbaren Einträgen und Parametern zu navigieren. Ein ausgewählter Eintrag wird markiert (der Cursor erscheint als dunkler Block mit invertierten Buchstaben). Mit Hilfe des Datenrads und der [INC/YES]- und der [DEC/NO]-Taste können Sie den Wert des Eintrags (Parameters) ändern, auf dem sich der Cursor befindet.



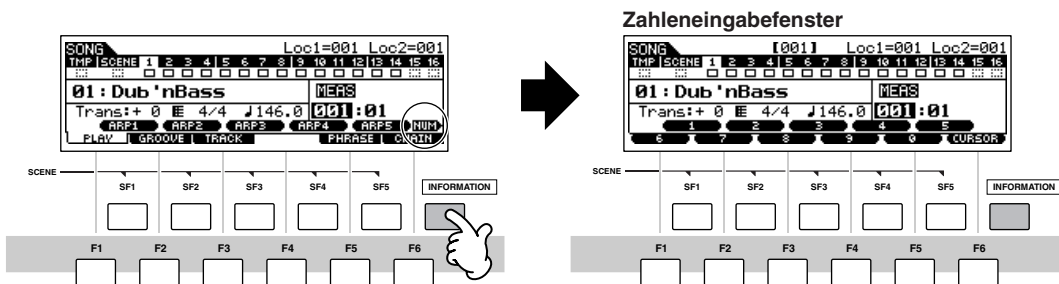
Parameterwerte ändern (bearbeiten)

Wenn Sie das Datenwädrad nach rechts drehen (im Uhrzeigersinn), erhöht sich der Wert; drehen Sie nach links (gegen den Uhrzeigersinn), wird der Wert reduziert.

Bei Parametern mit einem breiten Wertebereich können Sie den Wert um 10 Einheiten erhöhen, wenn Sie bei gedrückt gehaltener [INC/YES]-Taste zusätzlich die [DEC/NO]-Taste drücken. Um den Wert um 10 Einheiten zu vermindern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener [DEC/NO]-Taste zusätzlich die [INC/YES]-Taste.

■ Eine Zahl direkt eingeben

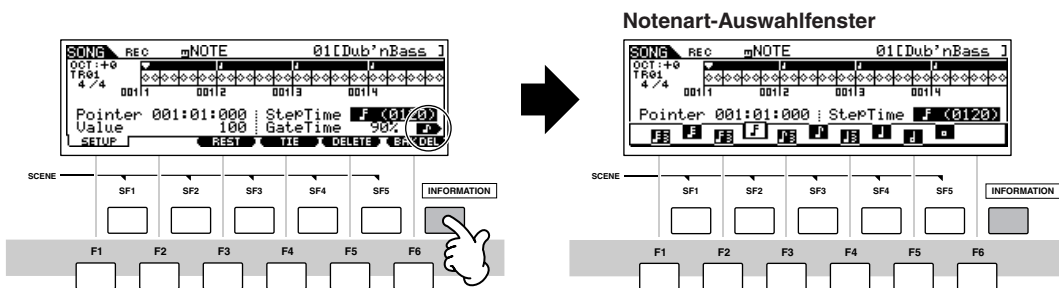
Für Parameter mit großem Wertebereich (z. B. die Taktnummer im Song) können Sie den Wert auch direkt eingeben, indem Sie die Tasten unterhalb des LC-Displays als Nummernblock verwenden. Wenn sich der Cursor auf einem solchen Parameter befindet, wird unten rechts im LC-Display das [NUM]-Symbol angezeigt. Damit wird angezeigt, dass Sie durch Drücken der [INFORMATION]-Taste das Zahleneingabefenster aufrufen können. In diesem Fenster können Sie mit den Tasten [F1] – [F6] und den Tasten [SF1] – [SF5] (oder den Nummertasten [1] – [10]) Nummern direkt eingeben. Drücken Sie als Erstes die Taste [F6], so dass der Cursor auf der Eingabezahl in der Klammer erscheint. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Tasten [>] und [<] zu der gewünschten Stelle, und geben Sie dann die Zahl für die ausgewählte Stelle ein. Drücken Sie nach Eingabe der Zahl die Taste [ENTER], damit die Zahl übernommen wird. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren.



HINWEIS Auch mit den Nummertasten [1] – [10] können Sie eine Zahl direkt eingeben. Verwenden Sie die Taste [10] in diesem Fall zum Eingeben von „0“.

■ Eine Notenart auswählen

Wenn sich der Cursor auf dem Parameter befindet, auf den die Notenart eingestellt ist, erscheint in der unteren rechten Ecke des LCD-Displays das Notensymbol. Damit wird angezeigt, dass Sie durch Drücken der Taste [INFORMATION] das Notenart-Auswahlfenster aufrufen können. Durch Drücken der Tasten [F1] – [F6] und der Tasten [SF1] – [SF5] können Sie die Notenart eingeben. Drücken Sie nach der Auswahl der Notenart die Taste [ENTER], damit die Auswahl übernommen wird. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren.



Über die Bearbeitungsfunktionen

Es gibt zwei Methoden zum Erstellen von Daten – Bearbeiten von Parametern (Voice, Performance usw.) und Aufnahmen von MIDI-Daten (Song, Pattern usw.).

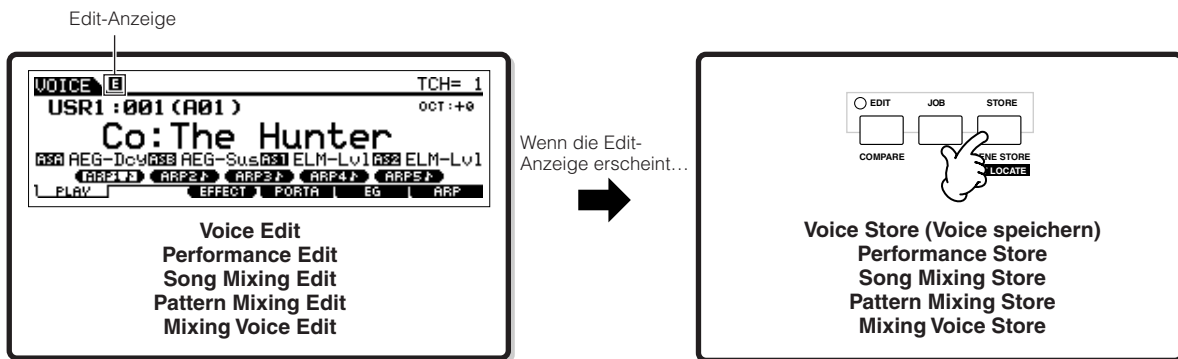
In diesem Abschnitt werden wir die Bedienungsgrundlagen für die Bearbeitung der Einstellungen von Voices, Performances, dem Song-Mixing, Pattern-Mixing und der Mixing-Voice erläutern.

HINWEIS Einzelheiten zur Aufnahme von MIDI-Daten finden Sie auf Seite Seite 73.

HINWEIS Die Song-Edit-Funktion (zum Bearbeiten der MIDI-Sequenzdaten des Songs) und die Pattern-Edit-Funktion (zum Bearbeiten der MIDI-Sequenzdaten des Patterns) werden hier nicht erläutert. Siehe Seite 90.

Edit-Anzeige

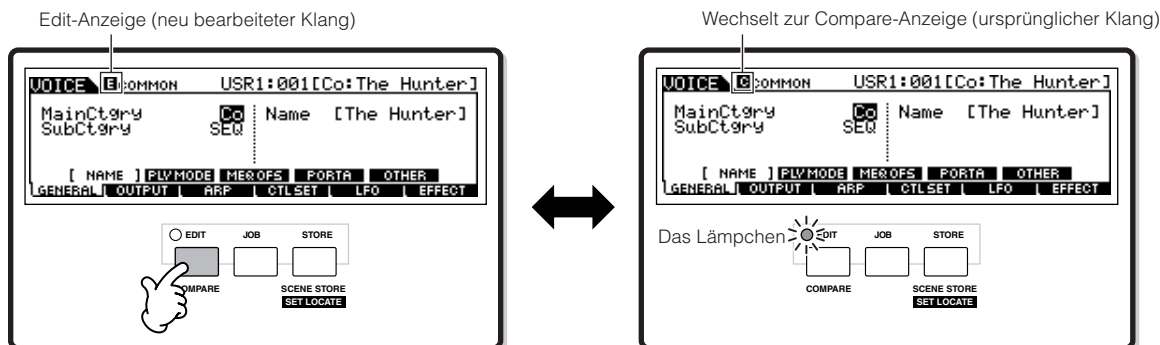
Mit dem Datenrad, den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und den Drehreglern und Fadern können Sie im Voice-Modus (Play-/Edit-Modus), Performance-Modus (Play-/Edit-Modus), Song-Mixing-Modus, Pattern-Mixing-Modus und Mixing-Voice-Modus verschiedene Parameter steuern oder einstellen. Wenn Sie in diesen Modi einen Parameterwert ändern, erscheint in der oberen linken Ecke des LCD-Displays die Anzeige [E] (Edit-Anzeige). Damit wird angezeigt, dass das aktuelle Programm geändert, aber noch nicht gespeichert wurde. Wenn Sie den von Ihnen eingestellten Klang speichern möchten, denken Sie daran, das aktuelle Programm im Store-Modus in internen User-Speicher abzulegen, bevor Sie ein anderes Programm auswählen.



Compare-Funktion

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie zwischen dem bearbeiteten Klang und seinem ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand wechseln. So können Sie sich die Unterschiede zwischen den beiden Zuständen anhören und die Auswirkungen Ihrer Bearbeitungsschritte auf den Klang besser erkennen.

Wenn Sie beispielsweise im Voice-Edit-Modus eine Voice bearbeiten, dann erscheint die Edit-Anzeige „E“. Durch Drücken der Taste [COMPARE] (Vergleichen) in diesem Zustand kehren Sie zum ursprünglichen, unbearbeiteten Klang zurück (das Tastenlämpchen blinkt, und die Compare-Anzeige „C“ erscheint). Drücken Sie erneut die [COMPARE]-Taste, um zum bearbeiteten Klang zurückzukehren.



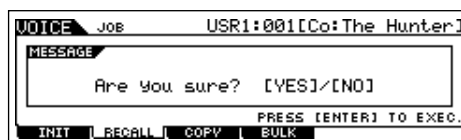
Edit-Recall-Funktion

Wenn Sie während der Bearbeitung eines Programms ein anderes Programm auswählen, ohne das bearbeitete Programm zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Das bearbeitete Programm wird jedoch in einem Sicherungsspeicher namens Recall-Buffer (Seite 150) beibehalten. Um die verlorengegangenen Daten auf dem Stand Ihrer letzten Änderungen wiederherzustellen, verwenden Sie im Job-Modus die Edit-Recall-Funktion.

Job-Modus	Aufrufen des Edit-Recall-Displays
Voice	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Spiel	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Song Mixing	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Pattern Mixing	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Mixing-Voice	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

Bestätigungsmeldung

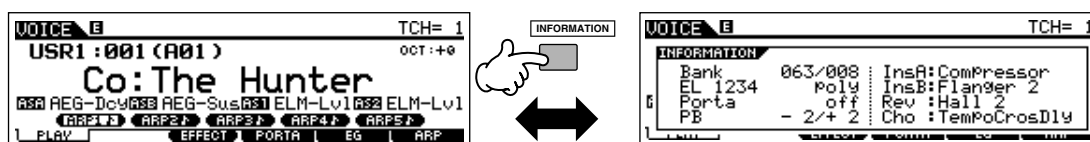
Bei der Ausführung bestimmter Bedienvorgänge, beispielsweise im Job-, Store- und File-Modus, zeigt der Synthesizer zunächst eine Bestätigungsaufforderung an. Dadurch können Sie den Bedienvorgang tatsächlich ausführen oder ihn ggf. abbrechen.



Wird eine Bestätigungsaufforderung (wie oben abgebildet) angezeigt, drücken Sie zum Ausführen des Vorgangs die Taste [INC/YES] oder zum Abbrechen des Vorgangs die Taste [DEC/NO].

Information-Display

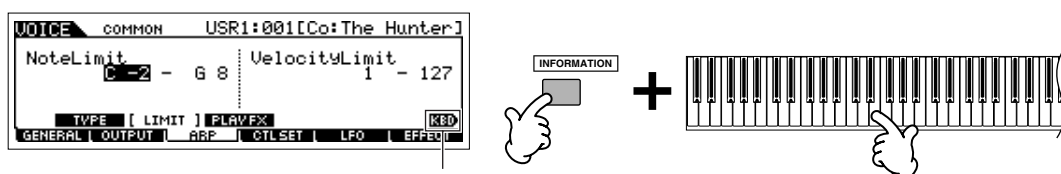
Mit dieser praktischen Funktion können Sie relevante Details über den ausgewählten Modus aufrufen. Drücken Sie dazu einfach die [INFORMATION]-Taste. Wenn beispielsweise der Voice-Modus aktiviert ist, können Sie auf diese Weise schnell überprüfen, welche Voice-Bank ausgewählt ist, welcher Play-Modus (poly- oder monophon) verwendet wird, welche Effekte angewendet werden usw.



Genauere Informationen finden Sie auf Seite 219.

Noteneinstellungen (Tasteneinstellungen)

Mit mehreren Parametern können Sie einen Tastaturbereich (Key Range) für eine Funktion einstellen (z. B. Einrichten eines Split-Punkts für die Tastatur), indem Sie bestimmte Notenwerte festlegen. Sie können diese Parameter mithilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Datenrad einstellen. Sie können die Werte jedoch auch direkt über die Tastatur eingeben, indem Sie die entsprechenden Tasten drücken (siehe unten).



Wenn Note Limit ausgewählt ist, erscheint das [KBD]-Symbol, um anzuzeigen, dass Sie die Tastatur zur Einstellung des Wertes verwenden können. Halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.

HINWEIS Einzelheiten zu den den Tasten zugewiesenen Notennamen finden Sie auf Seite 14.

Namensgebung

Von Ihnen erstellten, auf dem USB-Speichergerät gespeicherten Daten wie Voices und Dateien können Sie einen beliebigen Namen zuweisen. In der folgenden Tabelle ist aufgeführt, welche Datenarten benannt werden können und wie die jeweiligen Displays zum Benennen der Daten aufgerufen werden.

Datenarten, die benannt werden können	Aufrufen des Displays zum Benennen	Seite
Voice	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	153
Spiel	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	172
Song	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Name des Songs	189
Pattern	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Voice-Name	202
Mixing-Template	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [STORE]	192
Mixing-Voice	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	203
Phrase	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Phrase Name	200
Master-	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	216
Arpeggio	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp (Spur auf Arpeggio setzen)	188
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp (Spur auf Arpeggio setzen)	201
Volume Label (Datenträgerbezeichnung) des USB-Speichergeräts	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT	211
Auf dem USB-Speichergerät gespeicherte(r) Datei/Ordner	[FILE] → [F2] SAVE oder [F4] RENAME	211

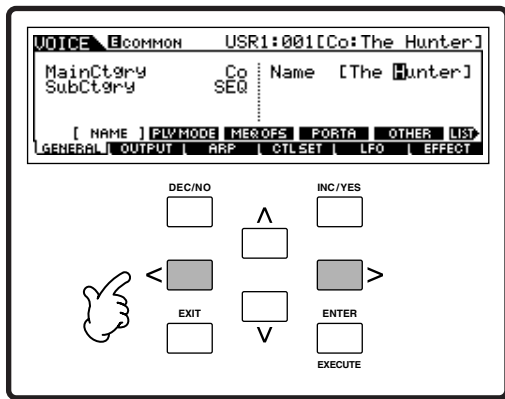
Rufen Sie das Namenseingabe-Display entsprechend den Anweisungen in der obigen Tabelle auf, bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten an die gewünschte Stelle, und geben Sie einen Buchstaben ein. Näheres hierzu siehe unten.

HINWEIS Da der Name des Programms Bestandteil der Daten ist, sollten Sie darauf achten, das Programm nach dessen Benennung ordnungsgemäß zu speichern.

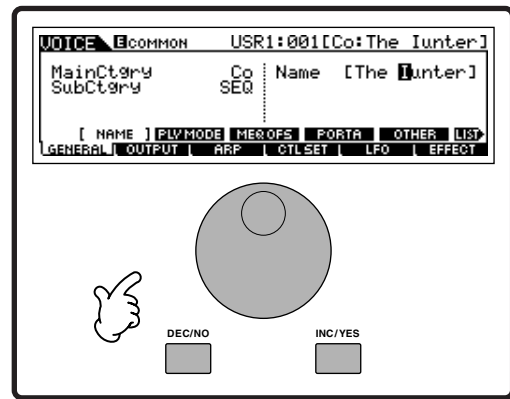
■ Grundlegender Benennungsvorgang

Sie können Namen festlegen, indem Sie die beiden Vorgänge in der folgenden Abbildung wiederholen. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten an die gewünschte Position, und wählen Sie mit dem Datenwähler und den Tasten [INC/YES] bzw. [DEC/NO] ein Zeichen aus.

Cursor an die gewünschte Position im Namen bewegen

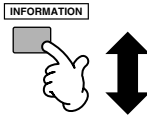
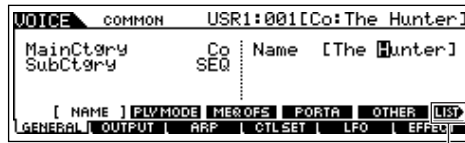


An der Cursorposition einen Buchstaben auswählen



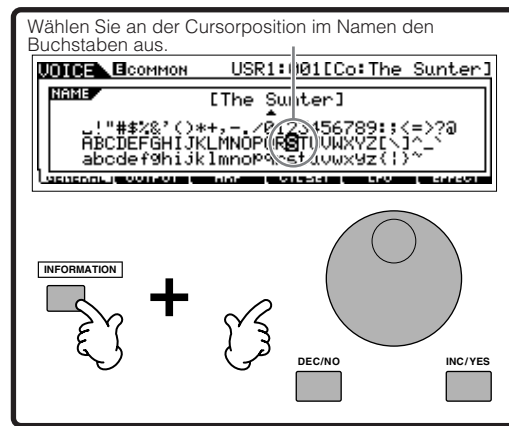
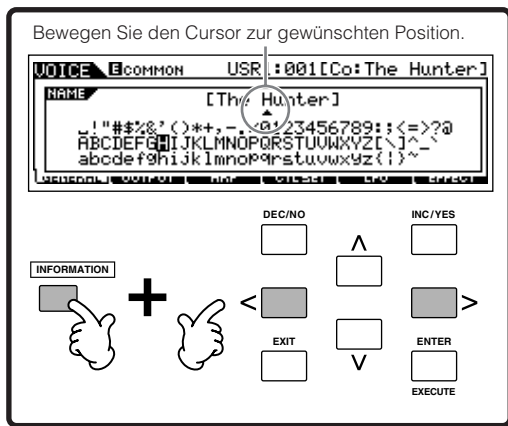
■ Verwenden der Buchstabenliste

Wenn Sie die vorstehende Methode zur Buchstabeneingabe unpraktisch finden, können Sie auch die folgende Methode verwenden – die Buchstabenauswahl aus einer Liste.



Wenn der Cursor auf dem Namen steht, erscheint das [LIST]-Symbol, um anzuzeigen, dass Sie durch Festhalten der [INFORMATION]-Taste das Character-List-Display (die Buchstabenliste) aufrufen können. Lassen Sie die [INFORMATION]-Taste los, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

Führen Sie bei gehaltener [INFORMATION]-Taste die nachstehenden Vorgänge aus.



Spielen auf dem MO

Voice-Play-Modus

Im Voice-Play-Modus können Sie die Klänge bzw. Sounds (Voices) des Synthesizers auswählen und spielen.

Auswählen einer Normal-Voice

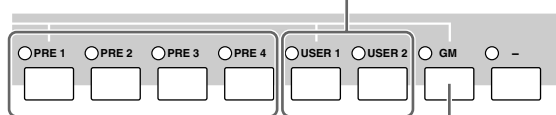
Intern gibt es zwei Voice-Typen: Normale Voices und Schlagzeug-Voices. Normal-Voices stellen in der Regel Instrumentalklänge mit Tonhöhen dar, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Drum Voices stellen meist Percussion- oder Schlagzeugsounds dar, die bestimmten einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie eine Normal-Voice auswählen.

Sie können die gewünschte Voice aus verschiedenen Voice-Banken (Preset 1 – 4, User 1 – 2, GM Preset) auswählen (siehe unten).

Voice-Bank

User-Bank

Enthält die Voices, die Sie im Voice-Editor-Modus selbst erstellt haben.



Preset-Bank

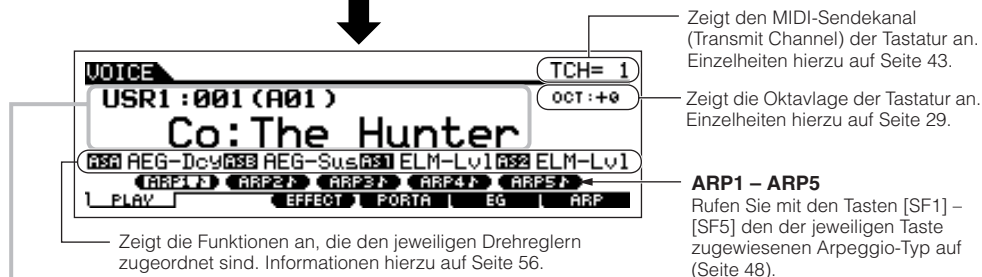
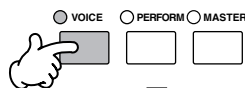
Enthält die Voices, die fest im Instrument gespeichert sind.

GM-Preset-Bank

Enthält die Voices, die entsprechend dem GM-Standard zugeordnet wurden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 132.

1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice-Play-Modus zu wechseln.

Wenn Sie in diesem Status auf der Tastatur spielen, erklingt die Voice, die im Display angezeigt wird. Nachfolgend werden die im Voice-Play-Modus angezeigten Parameter kurz erklärt.



Zeigt die gegenwärtig ausgewählte Voice an.

Bank- und Voice-Programmnummer

USR1 : 001 (A01)

Bank
(wird mit den Tasten ausgewählt)

Nummer
(wird mit den Nummerntasten [1] – [16] ausgewählt)

„Group“ (Gruppe)
(wird mit den Gruppentasten [A] – [H] ausgewählt)

Voice-Programmnummer
(entspricht den Gruppen A bis H und den Nummern 01 bis 16)

Kategorie- und Voice-Name

Co : The Hunter

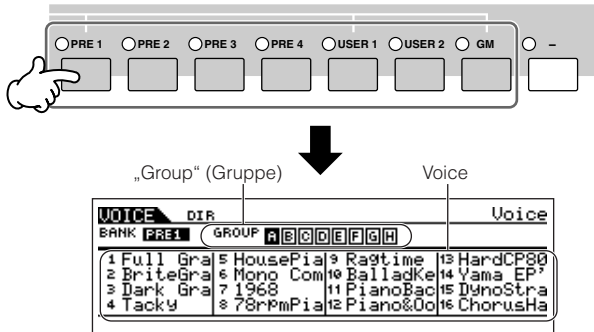
Kategorie

Voice-Name

HINWEIS Bitte beachten Sie, dass die abgebildeten Displays in dieser Bedienungsanleitung nur der Veranschaulichung dienen und dass sich die Inhalte (beispielsweise die Voice-Namen) von den tatsächlich angezeigten Inhalten auf Ihrem Display geringfügig unterscheiden können.

2 Wählen Sie eine Normal-Voice-Bank aus.

Wählen Sie eine der Banken Preset 1 – 4, User 1 – 2 oder GM aus.



Über die User-Banken

Die User-Banken enthalten verschiedene, werksseitig vorprogrammierte Voices.

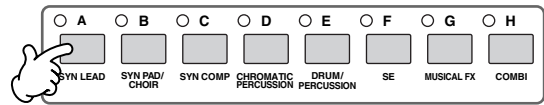
User-Bank 1 (USR1): Diese Bank enthält eigene Voices der User-Bank. Diese Voices sind nicht in den Preset-Banken enthalten.

User-Bank 2 (USR2): Diese Bank enthält empfohlene Voices, die aus den Preset-Banken hierher kopiert wurden.

Wenn eine Voice einer User-Bank (eine User-Voice) überschrieben oder ersetzt wird, geht diese User-Voice verloren. Wenn Sie eine bearbeitete Voice speichern, achten Sie darauf, keine wichtigen User-Voices zu löschen.

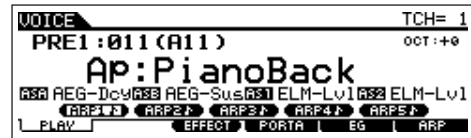
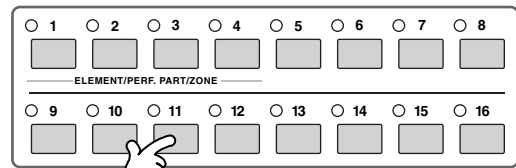
3 Wählen Sie eine Normal-Voice-Gruppe aus.

Die Voices in den einzelnen Banken sind in die Gruppen [A] – [H] unterteilt.



4 Wählen Sie eine Normal Voice-Nummer aus.

Drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [16].



5 Spielen Sie auf der Tastatur.

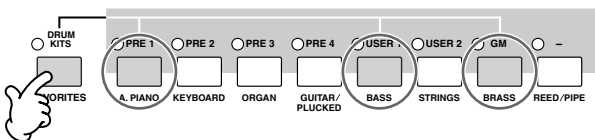


Auswählen von Drum-Voices

1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice-Play-Modus zu wechseln.

2 Wählen Sie eine Drum-Voice-Bank aus.

Drücken Sie bei gehaltener Taste [DRUM KITS] eine der folgenden Tasten: [PRE 1] (Preset Drum), [USER 1] (User Drum) oder [GM] (GM Drum).



3 Wählen Sie eine Drum-Voice-Gruppe aus.

Das Vorgehen hierfür entspricht im Wesentlichen der gleichen Vorgehensweise wie zur Auswahl einer Normal-Voice. Die hier auswählbaren Gruppennummern hängen von der in Schritt 2 ausgewählten Bank ab.

4 Wählen Sie eine Drum-Voice-Nummer aus.

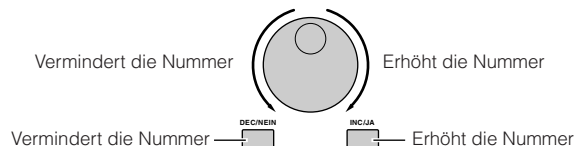
Das Vorgehen hierfür entspricht im Wesentlichen der gleichen Vorgehensweise wie zur Auswahl einer Normal-Voice.

5 Spielen Sie auf der Tastatur, um zu prüfen, welches Instrument welcher Taste zugeordnet ist.

HINWEIS Einzelheiten zu den einzelnen Tastenzuweisungen am Instrument finden Sie in der separaten Datenliste.

Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und das Datenrad

Mit den obigen Schritten 3 und 4 können Sie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und dem Datenrad eine Voice-Nummer auswählen.



Verwenden der Category-Search-Funktion

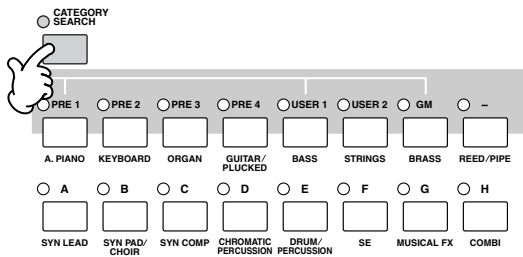
Es ist sicherlich höchst interessant und inspirierend, sich alle Voices der Reihe nach einzeln anzuhören, aber da das MO eine hohe Anzahl an Voices besitzt, nimmt dies auch viel Zeit in Anspruch. Hierfür ist die Category-Search-Funktion vorgesehen. Diese Categoriesuche ist eine leistungsfähige und einfach anzuwendende Art, schnell die gewünschten Voices zu finden. Lassen Sie uns im Folgenden die Funktion ausprobieren, indem wir eine Voice aus der Kategorie „Pipe Organ“ (Pfeifenorgel) suchen.

Quick Guide

Spielen auf dem MO

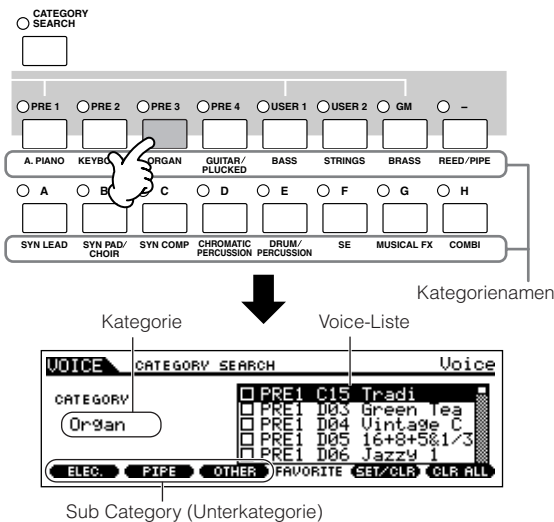
1 Aktivieren Sie die Category-Search-Funktion, indem Sie die Taste [CATEGORY SEARCH] drücken.

HINWEIS Drücken Sie die [CATEGORY SEARCH]-Taste erneut, um diese Funktion zu deaktivieren.



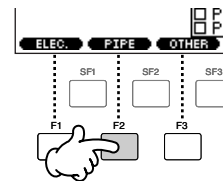
2 Wählen Sie die Organ-Kategorie aus.

Drücken Sie die Taste [PRE 3] ORGAN der Bank- und Group-Tasten. Die Voices in der Organ-Kategorie werden in einer Liste angezeigt.



3 Wählen Sie die Unterkategorie „Pipe Organ“ aus.

Die Namen der Unterkategorien werden unten im Category-Search-Display angezeigt. Um die Auswahl zu vereinfachen, sind alle Kategorien in zwei oder drei „Sub Categories“ (Unterkategorien) unterteilt. Drücken Sie hier die Taste [F2] PIPE.

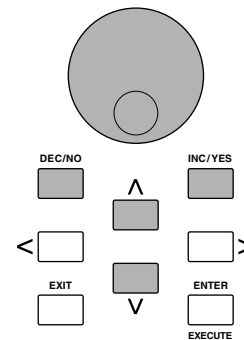


HINWEIS Alternativ können Sie eine Kategorie auch auswählen, indem Sie den Kategorienamen zunächst mit den Cursor-Tasten auswählen und im Display markieren und anschließend die Kategorie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad auswählen.

HINWEIS Einige Voices wie beispielsweise die User-Voices sind möglicherweise nicht unter einer Kategorie registriert. Um nach diesen Voices zu suchen, stellen Sie die Kategorie auf „-----“ ein.

4 Wählen Sie die gewünschte Voice aus der Voice-Liste „Pipe Organ“ aus.

Blättern Sie mit Hilfe des Datenrads durch die verfügbaren Voices. Sie können hierzu auch die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder die Cursor-tasten [] [] benutzen.



5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Voice auszuwählen.

HINWEIS Sie können auch die Tasten [CATEGORY SEARCH] und [EXIT] benutzen, um die Voice auszuwählen.

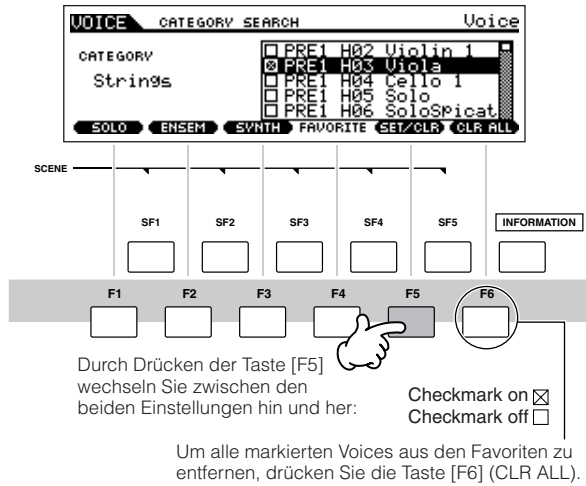
Favorites-Kategorie

Auf dem MO können Sie Ihre Lieblings-Voices sammeln und speichern, um Ihre persönliche „Favorite“-Kategorie zu erstellen. Indem Sie die am häufigsten verwendeten Voices in der Favorite-Kategorie ablegen, können Sie Ihre Lieblings-Voices schnell und einfach abrufen.

1 Wählen Sie die Voice mit der Kategoriesuche (Category Search) aus.

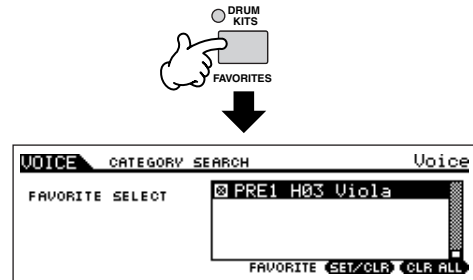
2 Speichern Sie die in Schritt 1 ausgewählte Voice in der Favorite-Kategorie, indem Sie die Taste [F5] drücken (SET/CLR) und das Kontrollkästchen neben dem Voice-Namen markieren.

Durch nochmaliges Drücken der Taste [F5] können Sie das Kontrollkästchen wieder deaktivieren.



3 Wenn Sie die Voices sehen möchten, die Sie im Schritt 2 der Favorite-Kategorie zugewiesen haben, drücken Sie die Taste [FAVORITES].

Mit den Tasten [F5] (SET/CLR) und [F6] (CLR ALL) in diesem Display können Sie die Voices der Favorite-Kategorie hinzufügen oder daraus entfernen.



4 Wenn Sie die Taste [FAVORITES] noch einmal drücken, gelangen Sie wieder zum Category-Search-Display zurück.

5 Indem Sie durch Drücken der Taste [CATEGORY SEARCH] oder [EXIT] das Category-Search-Display verlassen, speichern Sie die Einstellungen in der Favorite-Kategorie automatisch im internen Flash-ROM.

! VORSICHT

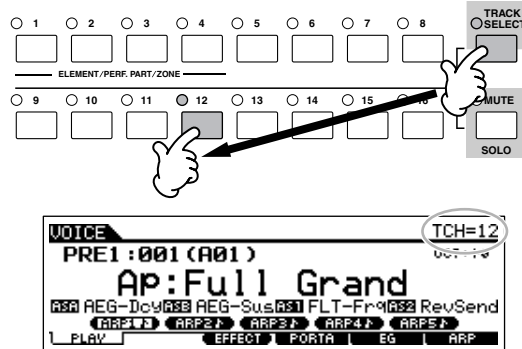
Die in Schritt 2 – 3 vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne Schritt 5 auszuführen.

! VORSICHT

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Wenn das Gerät in diesem Zustand ausgeschaltet wird, kann es sein, dass das System hängenbleibt und beim nächsten Einschalten kein normaler Startvorgang möglich ist. Außerdem können sämtliche Benutzerdaten verloren gehen.

Einstellen des MIDI-Sendekanals der Tastatur

Diese Funktion ist besonders bequem, wenn Sie auf einem externen Sequenzer aufzeichnen oder ein anderes Instrument über MIDI steuern möchten. Sie können damit auf einfache Weise mit nur wenigen Handgriffen den Übertragungskanal (Transmit Channel) wechseln. Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste, so dass das Lämpchen aufleuchtet. Drücken Sie anschließend die entsprechende Nummerntaste [1] – [16]. Die gegenwärtige Einstellung des Übertragungskanals wird oben rechts im Display angezeigt.



HINWEIS Sie können den MIDI-Sendekanal der Tastatur auch im Utility-Modus einstellen ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Dieser Parameter steht im Voice- und im Performance-Modus zur Verfügung, aber nicht im Song- und Pattern-Modus.

Performance-Play-Modus

Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts bestehen. Auf diese Weise können Sie beispielsweise die Voices einer Flöte, einer Violine und einer Pauke als „Layer“ (alle Stimmen gemeinsam) auf der gesamten Tastatur spielen oder die Tastatur in einen Bass- und einen Melodie-Part unterteilen und mit zwei verschiedenen Instrumenten spielen, so dass Sie ganz alleine wie ein Duo klingen.

Auswählen einer Performance

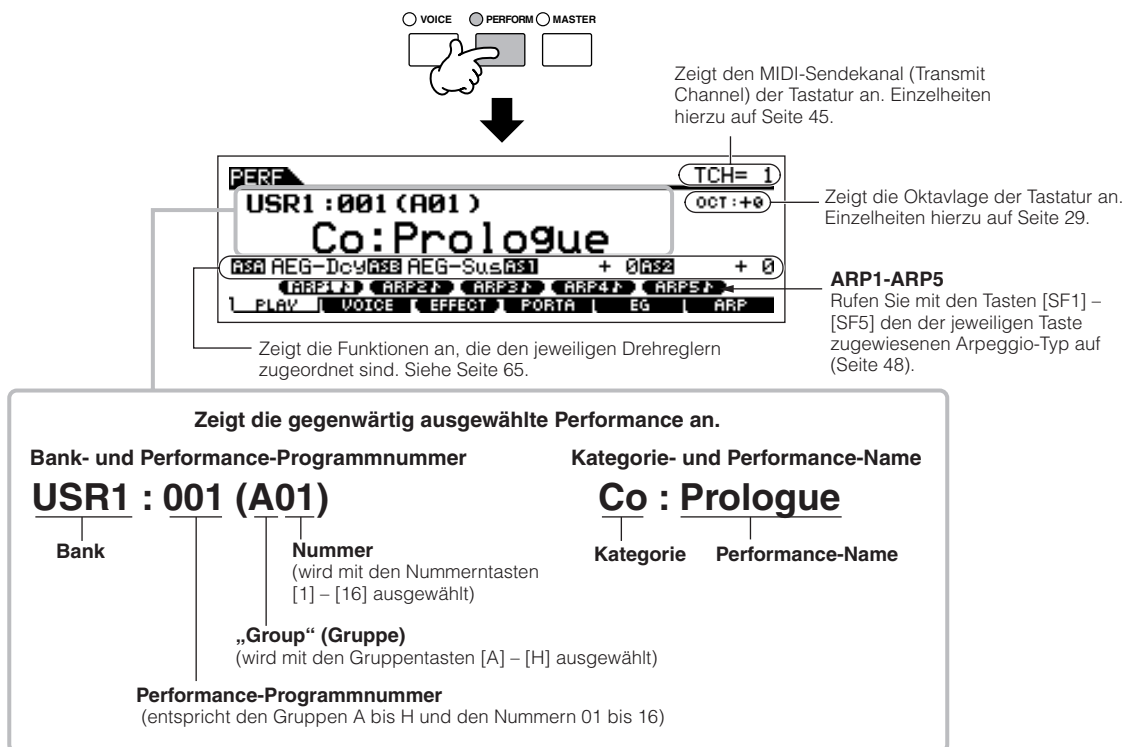
Im internen User-Speicher stehen 256 Performances (2 Banken) zur Verfügung. Im Performance-Play-Modus können Sie einzelne User Performances auswählen und spielen.

1 Drücken Sie die [PERFORM]-Taste, um in den Performance-Play-Modus zu wechseln.

Wenn Sie das Keyboard in diesem Zustand spielen, erklingt die Performance, die im Display angezeigt wird. Nachfolgend werden die im Performance-Play-Modus angezeigten Parameter kurz erklärt.

Quick Guide

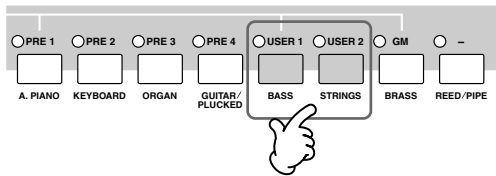
Spiele auf dem MO



HINWEIS Bitte beachten Sie, dass die abgebildeten Displays in dieser Bedienungsanleitung nur der Veranschaulichung dienen und dass sich die Inhalte (beispielsweise die Performance-Namen) von den tatsächlich angezeigten Inhalten auf Ihrem Display geringfügig unterscheiden können.

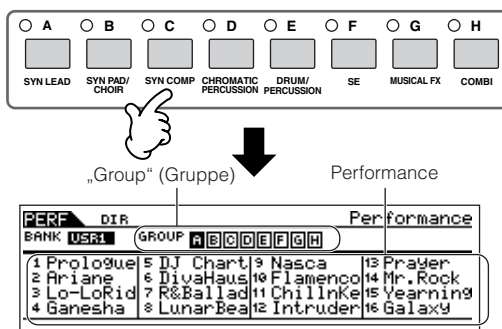
2 Wählen Sie eine Performance-Bank aus.

Wählen Sie eine der Banken User 1 oder 2 aus.



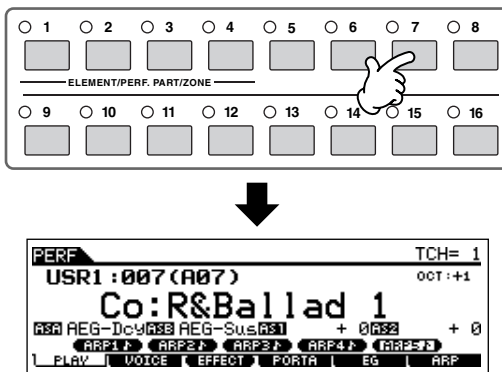
3 Wählen Sie eine Performance Group aus.

Die Performances sind in die Gruppen [A] – [H] unterteilt. Durch Auswählen einer Gruppe wird eine Liste der Performances angezeigt.



4 Wählen Sie eine Performance-Nummer aus.

Drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [16].

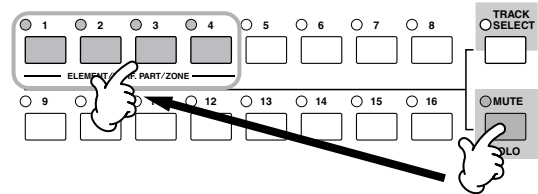


5 Spielen Sie auf der Tastatur.



Performance Part Mute/Solo

Jede Performance kann maximal vier Parts enthalten, die voneinander unabhängig ein- und ausgeschaltet werden können. Stumm- und Solo-schalten von Parts erfolgt in der gleichen Weise wie das Spielen einzelner Spuren in einem Song oder Pattern. Informationen hierzu finden Sie auf Seite 75.



Die Category-Search-Funktion (Kategorie-Suchfunktion)

Sie können die Funktionen „Category Search“ und „Favorite Category“ im Performance-Play-Modus genauso einsetzen wie im Voice-Play-Modus. Einzelheiten zur Verwendung dieser Funktion finden Sie auf Seite 42.

Einstellung des Keyboard MIDI Transmit Channels

Sie können den MIDI-Übertragungskanal für das Keyboard genauso ändern wie im Voice-Play-Modus. Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste, so dass das Lämpchen aufleuchtet. Drücken Sie anschließend die entsprechende Nummerntaste [1] – [16]. Die gegenwärtige Einstellung des Übertragungskanals wird oben rechts im Display angezeigt.

HINWEIS Sie können den MIDI-Sendekanal der Tastatur auch im Utility-Modus einstellen ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Dieser Parameter steht im Voice- und im Performance-Modus zur Verfügung, aber nicht im Song- und Pattern-Modus.

Erstellen von Performances durch Kombinieren von Voices

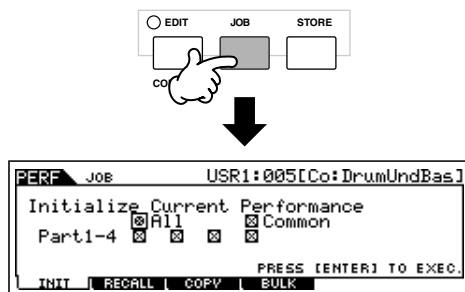
Performances können aus maximal vier Parts bestehen, denen jeweils eine andere Voice zugewiesen werden kann. In diesem Abschnitt werden wir eine Performance erstellen, indem wir zwei Voices kombinieren.

Vorbereitungen für das Erstellen der Performance (Initialisieren der Performance)

1 Wählen Sie die gewünschte Performance im Performance-Play-Modus aus.

2 Drücken Sie die Taste [JOB] und dann die Taste [F1].

Das Initialize-Display wird angezeigt. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „ALL“, um alle Daten der Performance zu initialisieren. Einzelheiten zur Initialize-Funktion finden Sie auf Seite 168.



3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Drücken Sie [INC/YES], um die Performance zu initialisieren.

HINWEIS Wenn Sie hier auf die [STORE]-Taste drücken, um einen Store-Vorgang auszuführen, wird die Performance am Zielspeicherplatz durch die zuvor initialisierte Performance ersetzt.

HINWEIS Einzelheiten zum Store-Vorgang finden Sie auf Seite 66.

4 Drücken Sie die Taste [PERFORM].

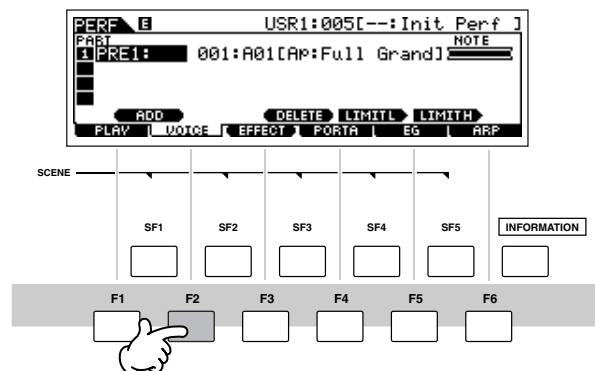
Der Name der aktuellen Performance wird im Display in „Init Perf“ geändert.

HINWEIS Wenn Sie eine Performance initialisieren, ist dem Part 1 zunächst die Voice der Preset-Bank 1 mit der Nummer 1 zugewiesen.

Spielen mit mehreren Voices (Layer)

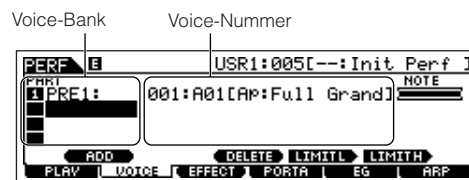
5 Drücken Sie die Taste [F2] VOICE.

Hiermit rufen Sie eine Liste auf, in der angezeigt wird, welche Voice welchem Part in der gegenwärtigen Performance zugewiesen wurde. Da die aktuelle Performance initialisiert wurde, ist in der Performance nur für Part 1 eine Voice festgelegt: „PRE1: Full Grand“.



6 Ordnen Sie dem Part 2 die gewünschte Voice zu.

6-1 Bewegen Sie den Cursor zur Voice-Bank oder zur Voice-Nummer von Part 2.

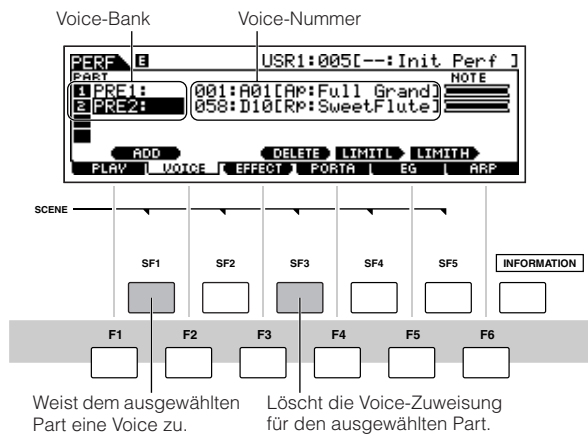


6-2 Drücken Sie die Taste [SF1] ADD INT. Dies ermöglicht die Zuordnung der ausgewählten, internen Voice zu Part 2.

6-3 Wählen Sie die Part 2 zugewiesene Voice aus. Folgen Sie dazu den Anweisungen in Schritt 2–4 im Abschnitt „Auswählen einer Normal-Voice“ (Seite 40) oder „Auswählen von Drum-Voices“ (Seite 41).

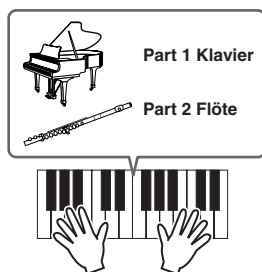
Wählen Sie mit den [INC/YES]- oder [DEC/NO]-Tasten und dem Datenrad direkt die gewünschte Bank und die Nummer aus. Sie können auch die Category-Search-Funktion verwenden (Seite 42).

Im folgenden Beispiel wird Part 2 eine Flöten-Voice (PRE2: SweetFlute) zugewiesen.



7 Spielen Sie auf der Tastatur.

Part 1 (Klavier-Voice) und Part 2 (Flöten-Voice) können nun gleichzeitig gespielt werden.



Im Folgenden wird die Tastatur in zwei Bereiche geteilt – jeweils einen für jede Voice.

Teilen der Tastatur in getrennte Bereiche – Split

8 Weisen Sie die Voice des Parts 1 dem unteren Tastaturbereich zu.

8-1 Bewegen Sie den Cursor auf Part 1.

8-2 Drücken Sie bei gehaltener Taste [SF5] LIMIT H eine Taste auf der Tastatur, um die höchste Note für Part 1 anzugeben.

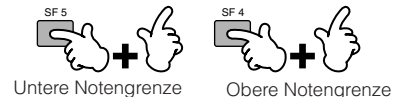
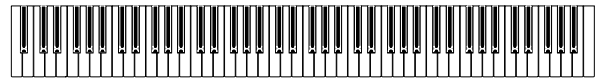
Beachten Sie, dass der dunkle Balken (bei „NOTE“) für Part 1 nach dem Einstellen des Tastaturbereichs geändert wird.

9 Weisen Sie die Voice des Parts 1 dem oberen Tastaturbereich zu.

9-1 Bewegen Sie den Cursor auf Part 2.

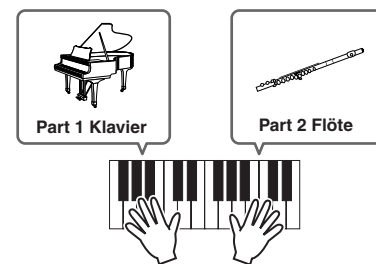
9-2 Drücken Sie bei gehaltener Taste [SF5] LIMIT L eine Taste auf der Tastatur, um die tiefste Note für Part 2 anzugeben.

Beachten Sie, dass der dunkle Balken (bei „NOTE“) für Part 2 nach dem Einstellen des Tastaturbereichs geändert wird.



10 Spielen Sie auf der Tastatur.

Spielen Sie nun in der linken Hand das Klavier und in der rechten Hand die Flöte.



Einstellen der Part-Lautstärken und Speichern der Performance

11 Stellen Sie die Lautstärke für Part 1 und 2 mit den Control-Fadern ein.

Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 52.

12 Speichern Sie die Einstellungen als User-Performance im Performance-Store-Modus.

Einzelheiten zum Store-Vorgang finden Sie auf Seite 66.

HINWEIS Wenn Sie während der Bearbeitung eines Programms ein anderes Programm auswählen, ohne das geänderte Programm zu speichern, werden alle vorgenommenen Änderungen gelöscht.

Im obigen Abschnitt haben Sie gelernt, wie Sie zwei Voices zwei verschiedenen Parts zuweisen können. Auf dieselbe Weise können Sie auch Parts 3 und 4 Voices zuweisen, und dann können Sie auf der Tastatur Ihres MO ganz allein volle, orchestrale Klänge oder den Sound einer 3- oder 4-köpfigen Band erzeugen. Sie können auch die Preset-Performances als Startpunkte für die Erstellung Ihrer eigenen Voice-Kombinationen verwenden.

Verwenden der Arpeggio-Funktion

Die vielseitige Arpeggio-Funktion ermöglicht das automatische Spiel verschiedener Rhythmen und Phrasen durch Anschlagen einer einzigen Taste oder eines Akkords. Der MO verfügt über eine bemerkenswerte Vielfalt von Arpeggios – insgesamt 1.787 –, und zwar von herkömmlichen und bekannten Phrasen bis hin zu den neuesten Rhythmus-Patterns. Zudem können Sie den Tasten [SF1] – [SF5] Ihre Lieblings-Arpeggios zuweisen und sofort zwischen Arpeggio-Phrasen umschalten. Diese leistungsfähige Funktion ist eine endlose Quelle der Inspiration und hilft Ihnen schnell und unkompliziert bei der Erstellung der verschiedensten Riffs, Phrasen und Songs.

Da den Preset-Voices und -Performances bereits eigene Arpeggio-Typen zugewiesen sind, brauchen Sie nur die gewünschte Voice auszuwählen und die Arpeggio-Funktion zu aktivieren.

HINWEIS Einzelheiten zur Arpeggio-Funktion finden Sie auf Seite 145.

HINWEIS Die Arpeggio-Funktion ist auch im Song- und Pattern-Modus verfügbar. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 79.

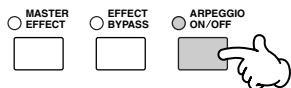
HINWEIS Es ist nicht möglich, für jeden Part im Performance-, Song- oder Pattern-Modus einen anderen Arpeggio-Typ wiederzugeben.

Quick Guide

Spielen auf dem MO

1 Drücken Sie die [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste, um das Arpeggio einzuschalten.

Wenn Sie bestimmte Programme (Voices, Performances, Songs, Patterns) auswählen, wird dieses Lämpchen automatisch eingeschaltet.



2 Spielen Sie eine oder mehrere Tasten auf der Klaviatur, um die Arpeggio-Wiedergabe auszulösen.

Das gespielte Rhythmus-Pattern oder die Phrase hängen von den tatsächlich gespielten Noten und dem ausgewählten Arpeggio-Typ ab. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 145 im Abschnitt „Grundstruktur“.



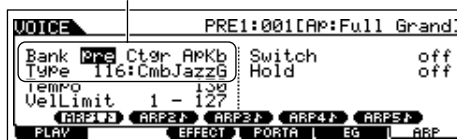
■ Ändern des Arpeggio-Typs während des Tastaturspiels

Jeder der Tasten [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 ist für jede Preset-Voice ein unterschiedlicher Arpeggio-Typ zugewiesen. Wenn rechts neben der Arpeggio-Nummer ein Notensymbol im Display (siehe unten) erscheint, wurde der zugehörigen Taste ein Arpeggio-Typ zugewiesen. Der ausgewählte Arpeggio-Typ ist hervorgehoben. Probieren Sie die verschiedenen Arpeggio-Typen aus, indem Sie die Tasten [SF1] – [SF5] drücken.



Sie können den gegenwärtig ausgewählten Arpeggio-Typ im Display [F6] (ARP) bestätigen.

Momentan ausgewählter Arpeggio-



Bank	Zeigt entweder „pre“ (Preset) oder „usr“ (User) an.
Ctgr	Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 145.
Typ	Für Näheres lesen Sie in der separaten Datenliste nach.

Registrieren der bevorzugten Arpeggio-Typen auf den Tasten [SF1] – [SF5]

Sie können die Standardeinstellungen ändern und den Tasten [SF1] – [SF5] einen beliebigen Arpeggio-Typ zuweisen.

- 1 Wählen Sie eine Voice, eine Performance, einen Song oder ein Pattern aus, und drücken Sie auf die [ARPEGGIO]-Taste, um die Arpeggio-Funktion einzuschalten.
- 2 Wählen Sie im Display [VOICE] → [F6] (oder [F5]) ARP den gewünschten Arpeggio-Typ aus.
- 3 Halten Sie die [STORE]-Taste gedrückt, und drücken Sie eine der Tasten [SF1] – [SF5].
Der gegenwärtig ausgewählte Arpeggio-Typ wird der gedrückten Taste zugewiesen. Wenn Sie diesen Vorgang bei ausgeschaltetem [ARPEGGIO]-Kontrolllämpchen ausführen, wird der gedrückten Taste kein Arpeggio-Typ zugewiesen.
- 4 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 2 und 3.
- 5 Speichern Sie die Änderungen als User-Voice, Performance, Song oder Pattern (Seiten 60, 66, 99).

TIPP Senden der Arpeggio-Wiedergabe als MIDI-Daten

Wenn Sie mit den Arpeggios andere MIDI-Klangerzeuger ansteuern oder die MIDI-Daten der Arpeggios für weitere Bearbeitung auf einem Sequenzer aufzeichnen möchten, können Sie die Arpeggio-Wiedergabedaten als MIDI-Daten senden.

Legen Sie dazu die folgenden Umschaltparameter auf „on“ fest:

● Voice-Arpeggio

Voice-Modus → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → OutputSwitch

● Performance-Arpeggio

Performance-Modus → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF4] OUT CH → OutputSwitch

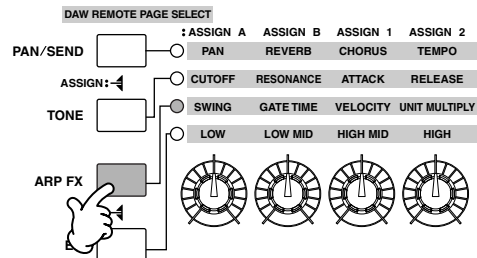
● Song/Pattern-Arpeggio

Song-Modus/Pattern-Modus → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF4] OUT CH → OutputSwitch

Steuern der Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern

Mit diesen vier Drehreglern können Sie das Tempo und die Lautstärke der Arpeggio-Wiedergabe einstellen. Wenn Ihnen das Ergebnis gefällt und Sie dieses speichern möchten, können Sie die Änderungen als User-Voice, Performance, Song oder Pattern speichern.

- 1 Schalten Sie mit der [ARP FX]-Taste das zugehörige Lämpchen ein.



- 2 Stellen Sie die Drehregler während der Arpeggio-Wiedergabe ein.

Einzelheiten zu den mit den Drehreglern steuerbaren Funktionen finden Sie auf Seite 51.

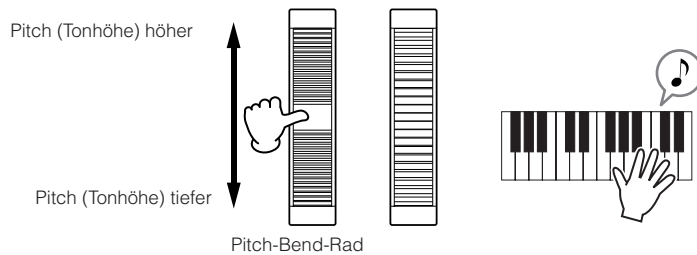
- 3 Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, können Sie die Änderungen als User-Voice, Performance, Song oder Pattern speichern (Seiten 60, 66, 99).

Verwenden der Controller auf dem MO

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie mit den Controllern des MO die Sounds ändern können. Informationen zur Verwendung externer Controller finden Sie auf Seite 69.

Pitch-Bend-Rad

Mit dem Pitch-Bend-Rad wird die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben (wenn das Rad vom Spieler weggedreht wird) oder nach unten (wenn das Rad zum Spieler hin gedreht wird) verändert. Das Pitch-Bend-Rad ist selbstzentrierend, kehrt also beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück. Probieren Sie das Pitch-Bend-Rad aus, während Sie eine Taste auf der Klaviatur spielen.



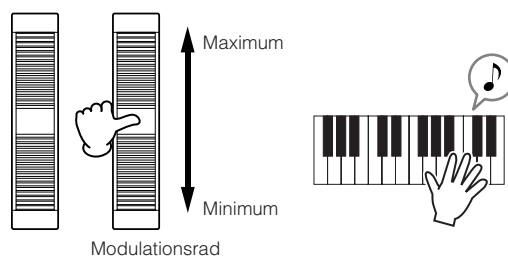
Beim Spielen einer Performance hängt der Pitch-Bend-Bereich von der Einstellung der Voice (im Voice-Modus) ab, die den jeweiligen Parts der Performance zugewiesen wurde.

- HINWEIS** • Der Pitch-Bend-Bereich kann im OTHER-Display ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER) für jede einzelne Voice geändert und im Voice-Store-Modus als User-Voice gespeichert werden.
- Die Einstellung des Pitch-Bend-Bereichs ermöglicht auch eine Umkehrung der Wirkung des Rads (so dass die Tonhöhe nach unten verschoben wird, wenn Sie das Rad vorwärts drehen).

- HINWEIS** Sie können dem Pitch-Bend-Rad im CTL-SET-Display ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET) auch eine andere Funktion zuweisen. Diese Zuweisungen können als User-Voice im Voice-Store-Modus gespeichert werden. Auch wenn Sie dem Pitch-Bend-Rad eine andere Funktion zugewiesen haben, ist die Pitch-Bend-Funktion dennoch verfügbar, und es werden weiterhin Pitch-Bend-Nachrichten erzeugt, wenn das Rad benutzt wird.

Modulationsrad

Normalerweise wird das Modulationsrad dazu verwendet, um einem Sound ein Vibrato-Effekt hinzuzufügen, dennoch ist das Modulationsrad für viele Preset-Voices aber mit anderen Funktionen und Effekten belegt. Je weiter Sie dieses Rad nach oben drehen, desto größer ist der auf den Sound angewendete Effekt. Probieren Sie das Modulationsrad mit verschiedenen Preset-Voices aus, während Sie auf der Tastatur spielen.



Beim Spielen einer Performance hängt die Wirkungsweise des Modulationsrades von der Einstellung der Voice (im Voice-Modus) ab, die den jeweiligen Parts der Performance zugewiesen wurde.

- HINWEIS** Um eine versehentliche Anwendung der Effekte auf die gegenwärtige Voice zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, dass sich das Modulationsrad in Minimalstellung befindet.

- HINWEIS** Im CTL-SET-Display ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET) können Sie dem Modulationsrad verschiedene Funktionen zuweisen. Diese Zuweisungen können als User-Voice im Voice-Store-Modus gespeichert werden.

Drehregler

Ändern des Sounds

Mit den Drehreglern können Sie die Klanghelligkeit (Brightness) und die Klangfarbe der aktuellen Voice bzw. Performance oder des aktuellen Songs bzw. Patterns in Echtzeit ändern. Drehen des Reglers nach rechts (im Uhrzeigersinn) erhöht die Programmnummer, Drehen nach links (gegen den Uhrzeigersinn) vermindert sie. Durch Drücken der entsprechenden Controller-Funktionstaste können Sie den Drehreglern eines der folgenden sieben Funktions-Sets zuweisen.

Den Drehreglern zugewiesene Funktions-Sets

Vorgehensweise	Taste, deren Lämpchen leuchtet	Die von den einzelnen Drehreglern gesteuerten Funktionen			
		KN1 (Drehregler 1)	KN2 (Drehregler 2)	KN3 (Drehregler 3)	KN4 (Drehregler 4)
Bei gedrückter Taste [PAN/SEND]	Taste [PAN/SEND]	Pan (Stereoposition) der Voice/Performance	Reverb Send Level (Reverb-Sendepegel)	Chorus Send Level	Tempo der Song-/Pattern-/Arpeggio-Wiedergabe
Bei gedrückter Taste [TONE]	Taste [TONE]	Filter-Cutoff-Frequenz (Stärke der Brightness/Brillanz)	Resonanz (der Signalpegel im Bereich der Cutoff-Frequenz)	Anstiegszeit des Klanges	Abklingzeit des Klanges (Zeit bis zum Loslassen nach dem Loslassen der Taste)*
Bei gedrückter Taste [ARP FX]	Taste [ARP FX]	Swing-Anteil der Arpeggio-Wiedergabe	Gate-Time (Länge) der Arpeggio-Wiedergabe	Anschlagstärke der Arpeggio-Wiedergabe	Dauer der Arpeggio-Wiedergabe
Bei gedrückter Taste [EQ]	Taste [EQ]	Unteres Band des Master-EQ im Voice-/Performance-Modus bzw. des Part-EQ im Song-/Pattern-Modus	Unteres Mittenband des Master-EQ im Voice-/Performance-Modus, Mittenband des Part-EQ im Song-/Pattern-Modus	Oberes Mittenband des Master-EQ im Voice-/Performance-Modus. (Im Song-/Pattern-Modus nicht verfügbar.)	Oberes Band des Master-EQ im Voice-/Performance-Modus bzw. des Part-EQ im Song-/Pattern-Modus
Bei gleichzeitig gedrückten Tasten [PAN/SEND] und [TONE]	Taste [PAN/SEND] Taste [TONE]	Im Utility-Modus im Display [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF2] ASSIGN (Seite 208) zugewiesene Funktion		Funktion, die den einzelnen Voices im Display [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET zugewiesen ist (Seite 155)	
Bei gleichzeitig gedrückten Tasten [TONE] und [ARP FX]**	Alle Tasten sind deaktiviert	Funktion, die den einzelnen Mastern im Display [MASTER] → [EDIT] → Auswahl Zone → [F5] KN/CS zugewiesen ist (Seite 217)			
Bei gleichzeitig gedrückten Tasten [ARP FX] und [EQ]	Taste [ARP FX] Taste [EQ]	Funktion, die den Master-Effect-Parametern im Display [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF5] MEF zugewiesen ist			

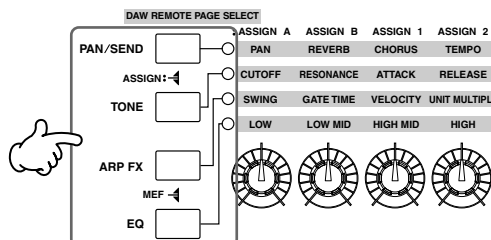
* Bei Drum-Voices wird hiermit die Abklingzeit für sämtliche gespielte Noten (gehaltene und losgelassene Tasten) beeinflusst.

** Steht nur zur Verfügung, wenn im Master-Modus der Zone-Schalter eingeschaltet wurde (Seite 215).

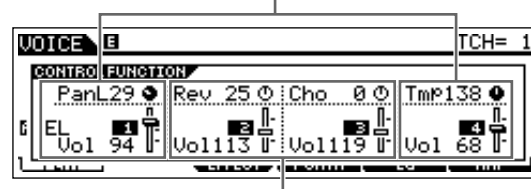
Wenn eine der Controller-Funktionstasten gedrückt wird, leuchten die jeweiligen Lämpchen der Tasten entsprechend der obigen Tabelle auf, und der Status der Drehregler und Fader (aktuell zugewiesene Funktionen und eingestellte Werte) wird im LC-Display angezeigt. Das Aussehen der Drehregler und Fader im Display zeigt deren tatsächlichen Controller-Status an.

Wenn im Display ein Drehregler schwarz dargestellt wird oder ein Fader einen Schatten aufweist, wirkt sich der entsprechende Regler im Bedienfeld in der angegebenen Weise auf den Klang aus.

Falls im Display ein Drehregler weiß dargestellt ist oder ein Schieberegler keinen Schatten besitzt, wird dadurch angezeigt, dass die aktuelle Position des Dreh- oder Schiebereglers vom tatsächlichen Parameterwert abweicht. In diesem Fall wirkt sich die Betätigung des Drehreglers oder Faders so lange nicht auf den Sound aus, bis die Position des jeweiligen Reglers den aktuellen Parameterwert erreicht hat. (Daraufhin wird im Display der Drehregler wieder schwarz und der Fader wieder mit Schatten dargestellt.)



Die Betätigung dieser Drehreglers bzw. Faders wirkt sich sofort auf den Sound aus.

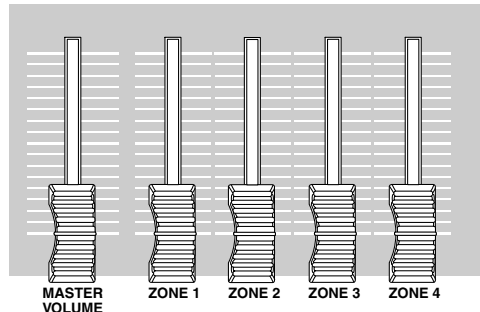


Bei Betätigung dieser Drehregler bzw. Fader ändert sich der Klang erst, wenn der aktuelle Wert erreicht ist.

Fader

Ändern der Lautstärke

Mit den Fadern können Sie die Lautstärke der von Ihnen auf der Tastatur gespielten Voice/Performance oder die Lautstärke des angegebenen Parts (der angegebenen Spur) des Songs/Patterns einstellen. Wenn der Zone-Schalter eingeschaltet („on“) ist (Seite 215), können den Fadern im Master-Modus neben der Lautstärke noch weitere Funktionen zugewiesen werden.



Den Fadern zugewiesene Funktions-Sets

Mode		Vom jeweiligen Fader gesteuerte Funktionen			
		Control-Fader 1	Control-Fader 2	Control-Fader 3	Control-Fader 4
Voice-Modus	Bei Auswahl einer Normal-Voice	Lautstärke von Element 1	Lautstärke von Element 2	Lautstärke von Element 3	Lautstärke von Element 4
	Bei Auswahl einer Drum-Voice	Lautstärke des gesamten Voice-Klanges (durch Bewegen eines beliebigen Reglers wird dieselbe Lautstärke erzeugt)			
Performance-Modus		Lautstärke der zugewiesenen Parts (siehe unten Hinweis unter „Vorsicht“).			
Song-Modus/ Pattern-Modus	Bei Auswahl von Spuren (Parts) 1 – 4	Lautstärke von Spur 1 (Part 1)	Lautstärke von Spur 2 (Part 2)	Lautstärke von Spur 3 (Part 3)	Lautstärke von Spur 4 (Part 4)
	Bei Auswahl von Spuren (Parts) 5 – 8	Lautstärke von Spur 5 (Part 5)	Lautstärke von Spur 6 (Part 6)	Lautstärke von Spur 7 (Part 7)	Lautstärke von Spur 8 (Part 8)
	Bei Auswahl von Spuren (Parts) 9 – 12	Lautstärke von Spur 9 (Part 9)	Lautstärke von Spur 10 (Part 10)	Lautstärke von Spur 11 (Part 11)	Lautstärke von Spur 12 (Part 12)
	Bei Auswahl von Spuren (Parts) 13 – 16	Lautstärke von Spur 13 (Part 13)	Lautstärke von Spur 14 (Part 14)	Lautstärke von Spur 15 (Part 15)	Lautstärke von Spur 16 (Part 16)
Master-Modus	Wenn der Zone-Switch aktiviert ist („on“) (Seite 215)	Funktion, die den einzelnen Masters im Display [MASTER] → [EDIT] → Auswahl Zone → [F4] KN/KS zugewiesen ist (Seite 217)			

* Ein Element ist die kleinste Klangerzeugungseinheit einer Voice. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 53.

HINWEIS Der [MASTER VOLUME]-Regler steuert den Gesamtausgabepiegel des Instruments, während die Fader die MIDI-Lautstärkeeinstellung des entsprechenden Elements oder Parts steuern.

HINWEIS **Vorsicht – Verwenden der Fader im Performance-Modus**

Im Performance-Modus sind die den Fadern zugewiesenen Funktionen von den Parts abhängig, die der jeweiligen Performance zugewiesen sind. Beachten Sie, dass die Nummer des Faders nicht unbedingt dem Part mit derselben Nummer entspricht. Wenn Sie beispielsweise eine Performance verwenden (siehe Abbildung rechts), in der zwei Parts (Part 1 und Part 4) kombiniert sind, werden die Fader wie folgt zugewiesen:

- Fader 1 steuert die Lautstärke von Part 1.
- Fader 2 steuert die Lautstärke von Part 4.
- Fader 3 und 4 werden nicht verwendet.



Edit-Anzeige

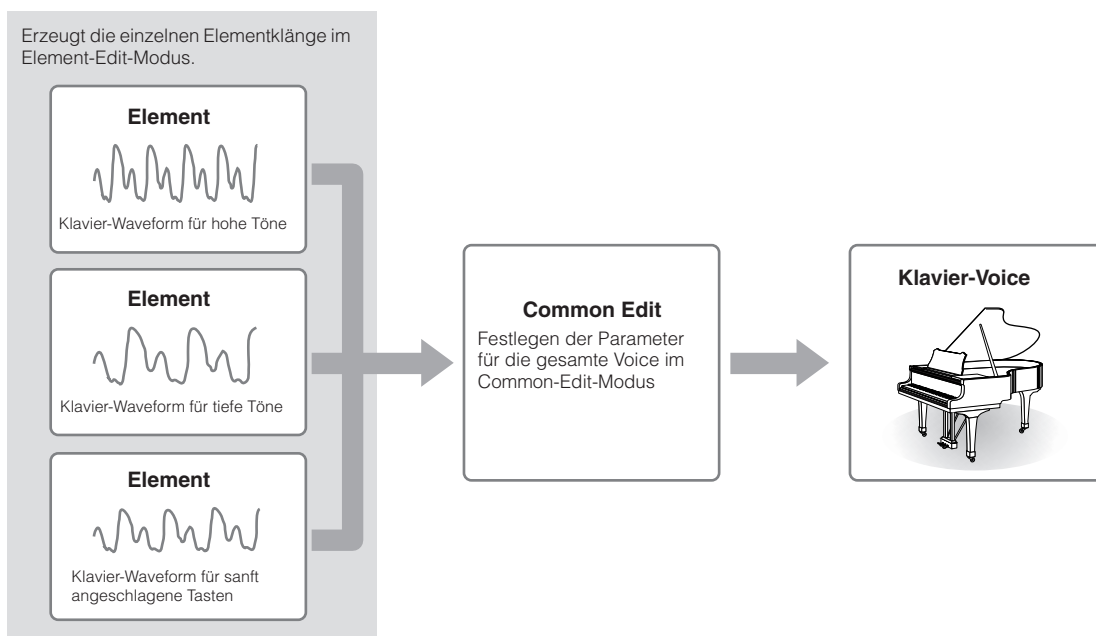
Durch die direkte Bewegung der Fader ändern sich die Parameter von Voice, Performance, Song oder Pattern. Wenn Sie einen der Parameter ändern, erscheint die Bearbeitungsanzeige [E] (Edit) oben links im Display. Diese zeigt an, dass die Einstellungen der aktuellen Voice bzw. Performance oder des aktuellen Songs bzw. Patterns geändert, aber noch nicht gespeichert wurden. Einzelheiten zur Edit-Anzeige finden Sie auf .

Bearbeiten eines Programms

Bearbeiten von Voices

Jede Voice kann aus bis zu vier Elementen bestehen. Ein Element besteht aus einer grundlegenden Waveform – dem Grundklang eines Musikinstruments – und den verschiedenen Verarbeitungsparametern des Synthesizers, die verwendet werden, um den Klang zu verbessern, zu modifizieren oder zu definieren, wie Tonhöhen-, Filter- und Amplitudeneinstellungen.

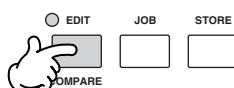
Eine Klavier-Voice zum Beispiel kann tatsächlich aus mehreren unterschiedlichen Klavier-Waveforms zusammengesetzt sein: einer für hohe Töne, einer für tiefe Töne und Waveforms für Töne bei leise angeschlagenen Tasten. Wenn man die verschiedenen Elemente zu einer Gruppe zusammenfasst, um sie gleichzeitig spielen zu können, oder sie so programmiert, dass je nach Stärke des Tastenanschlags gewechselt wird, trägt dies dazu bei, einen viel ausdrucksstärkeren und realistischeren Klavierklang zu erzeugen.



HINWEIS Eine Drum-Voice besteht aus verschiedenen „Keys“ (Tasten) – oder aus separaten Percussion-/Schlagzeug-Sounds, die einzelnen Tasten auf der Tastatur zugeordnet sind.

Bearbeiten von Normal-Voices

- 1 Drücken Sie die [VOICE]-Taste, um den Voice-Modus aufzurufen, und wählen Sie die zu bearbeitende Normal-Voice aus (Seite 40).
- 2 Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Voice-Edit-Modus aufzurufen.



3 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder Element-Edit-Display auf.

Um die Klänge, aus denen eine Voice besteht, und die grundlegenden Parameter, die den Klang beeinflussen (wie Oszillator, Tonhöhe, Filter, Amplitude und EG), zu bearbeiten, rufen Sie das Element-Edit-Display auf.

Um globalere Parameter zu bearbeiten, die die Voice als Ganzes und ihre Verarbeitung betreffen (wie Arpeggio, Controller und Effekte), rufen Sie das Common-Edit-Display auf.

Im Voice-Edit-Modus können Sie auf die folgende Weise zwischen Common-Edit- und Element-Edit-Display hin- und herwechseln.

Aufrufen des Common-Edit-Displays

Drücken Sie die [COMMON]-Taste, um das Common-Edit-Display aufzurufen.

Im Edit-Modus fungiert die [DRUM KITS]-Taste als [COMMON]-Taste.

Zeigt ein Common-Edit-Display an.

Aufrufen des Element-Edit-Displays

Drücken Sie eine der Tasten ELEMENT [1] – [4], um das Element-Edit-Display zur Bearbeitung des entsprechenden Elements aufzurufen.

Zeigt das Display zur Bearbeitung von Element 1 an.

Mit den Tasten [9] – [12] können Sie die einzelnen Elemente ein- und ausschalten (um festzustellen, wie ein Element den Gesamtklang beeinflusst). Darüber hinaus können Sie ein Element isolieren bzw. auf Solo schalten, indem Sie die [MUTE]-Taste gedrückt halten und die gewünschte Zahlentaste ([9] – [12]) drücken. Um die Soloschaltung wieder aufzuheben, drücken Sie die [MUTE]-Taste erneut.

4 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF5] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

Im Folgenden werden die wichtigsten Voice-Parameter kurz beschrieben.

● Basisparameter zur Erzeugung eines Klangs Seite 132

Auswahl Element → [F1] – [F6]

Um die grundlegenden klangerzeugenden und klangformenden Voice-Parameter (wie Oszillator, Tonhöhe, Filter, Amplitude und EG) zu bearbeiten, rufen Sie das Part-Edit-Display auf.

● Effektbezogene Parameter Seite 140

[COMMON] → [F6] EFFECT

Effekte verwenden die digitale Signalverarbeitung (DSP, Digital Signal Processing) zur Modifizierung und klanglichen Verbesserung einer Voice. Effekte werden in der letzten Phase der Bearbeitung angewendet, in der Sie den Klang der erstellten Voice beliebig verändern können. Die effektbezogenen Parameter können Sie über das Common-Edit-Display bearbeiten.

● Controller-bezogene Parameter Seite 70

[COMMON] → [F4] CTL SET (Controller Set)

Sie können den integrierten Controllern wie Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Drehreglern (ASSIGN1 und 2) sowie den als Zubehör erhältlichen angeschlossenen Controllern wie Fußschalter oder Fußcontroller für jede Voice verschiedene Funktionen zuweisen. Diese Einstellungen können im Common-Edit-Display bearbeitet werden.

● Arpeggio-bezogene Parameter Seiten 145, 154

[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)

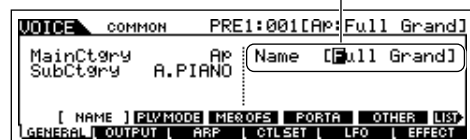
Sie können für jede Voice die Arpeggio-Parameter wie z.B. Arpeggio-Typ und Wiedergabetempo einstellen. Diese Einstellungen können im Common-Edit-Display bearbeitet werden.

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 – 4 nach Bedarf.

6 Geben Sie einen Namen für die bearbeitete Normal-Voice ein.

Geben Sie den Namen für die Voice im NAME-Display ein ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Detailanweisungen zum Benennen von Voices finden Sie auf Seite 38.

Geben Sie den gewünschten Namen ein.



7 Speichern Sie die Einstellungen als User-Voice.

Die bearbeitete Voice kann im Voice-Store-Modus gespeichert werden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 60.

TIPP Compare-Funktion

Sie können den Klang der ursprünglichen (nicht bearbeiteten) Voice mit dem der bearbeiteten Voice vergleichen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 36.

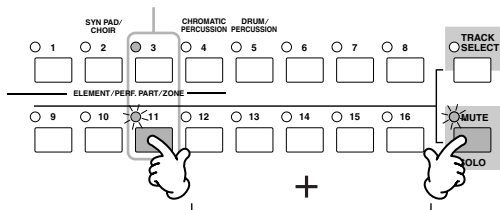
TIPP So isolieren Sie ein Element zur Bearbeitung

Mit dieser Funktion können Sie den Klang eines einzelnen Elements auf Solo schalten, um sich die Bearbeitung zu erleichtern.

- 1 Halten Sie im Normal-Voice-Edit-Modus die [MUTE]-Taste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig eine der Nummerntasten [9] bis [12], um das entsprechende Element auf Solo zu schalten.

Nachdem Sie ein Element auf Solo geschaltet haben, blinkt die [MUTE]-Taste auf, wodurch angezeigt wird, dass die Solo-Funktion aktiviert ist und nur das ausgewählte Element bearbeitet werden kann.

In diesem Beispiel ist nur Element 3 aktiv und kann bearbeitet werden.



- 2 Um ein anderes Element zu isolieren, brauchen Sie lediglich die entsprechende Nummerntaste ([9] – [12]) zu drücken.
- 3 Um die Solo-Funktion zu beenden, drücken Sie erneut die [MUTE]-Taste.

TIPP Edit-Recall-Funktion

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Voice eine andere Voice auswählen, ohne dass die bearbeitete Voice gespeichert wurde, werden alle vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Voice mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

- 1 Drücken Sie im Voice-Modus die [JOB]-Taste, um den Voice-Job-Modus aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Taste [F2] RECALL, um das Recall-Display aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].
- 4 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um durch die Ausführung des Edit-Recall-Jobs die Voice wiederherzustellen.

TIPP Bearbeiten von Voices mit den Drehreglern

Die vier Drehregler oben links auf dem Instrument dienen nicht nur zum Einstellen des Klangs beim Spielen – Sie können sie im Voice-Play-Modus oder Voice-Edit-Modus auch zum Bearbeiten einer Voice verwenden.

● **Wenn die [PAN/SEND]-Anzeige leuchtet:**

PAN	Reguliert die Stereo-Panoramaposition der Voice.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	Seite 154
REVERB	Reguliert die Intensität des auf die Voice angewendeten Reverb-Effekts.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	Seite 154
CHORUS	Reguliert die Intensität des auf die Voice angewendeten Chorus-Effekts.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	Seite 154
TEMPO	Reguliert das Tempo des Arpeggios, das der aktuell ausgewählten Voice zugewiesen ist.	[VOICE] → Voice-Auswahl → [F6] ARP → Tempo	Seite 154

● **Wenn die [TONE]-Anzeige leuchtet:**

CUTOFF	Reguliert die Klangbrillanz durch Anheben oder Absenken der Filter-Cutoff-Frequenz.	[VOICE] → Voice-Auswahl → [F5] EG → CUTOF	Seite 152
RESONANCE	Hebt den Pegel in der Nähe der Filter-Cutoff-Frequenz an oder senkt diesen ab.	[VOICE] → Voice-Auswahl → [F5] EG → RESO	Seite 152
ATTACK	Legt die Anstiegszeit (Attack Time) des Klangs fest. Sie können z. B. eine Streicher-Voice so einstellen, dass die Lautstärke des Klangs allmählich anschwillt, indem Sie diesen Regler nach rechts drehen, um eine langsame Anstiegszeit festzulegen.	[VOICE] → Voice-Auswahl → [F5] EG → ATK (AEG)	Seite 152
RELEASE	Legt die Ausklingzeit (Release Time) des Klangs fest. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird eine längere Ausklingzeit eingestellt, wodurch (je nach ausgewählter Voice) der Klang nach dem Loslassen der Taste länger gehalten wird. Um einen abrupt abbrechenden Klang zu erzeugen, stellen Sie eine kurze Release-Zeit ein.	[VOICE] → Auswahl Voice → [F5] EG → REL (AEG)	Seite 152

HINWEIS Die vorstehenden Einstellungen dienen als Versatzwerte (Offset) für die AEG- und FEG-Einstellungen im Voice-Edit-Modus.

● **Wenn die [ARP FX]-Anzeige leuchtet:**

SWING	Reguliert das Swing-Feeling der Arpeggio-Wiedergabe.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Seite 155
GATE TIME	Reguliert die Länge (Dauer der Gate-Öffnung) der Arpeggio-Noten.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Seite 155
VELOCITY	Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Seite 155
UNITMULTIPLY	Reguliert die Arpeggio-Wiedergabedauer auf der Grundlage des Tempos.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Seite 155

● **Wenn die [EQ]-Anzeige leuchtet:**

LO	Legt den Grad der Anhebung oder Absenkung des Tiefen-Frequenzbandes des Master-EQ fest.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Seite 153
LO MID	Legt den Grad der Anhebung oder Absenkung des Frequenzbandes der unteren Mitten des Master-EQ fest.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Seite 153
HI MID	Legt den Grad der Anhebung oder Absenkung des Frequenzbandes der oberen Mitten des Master-EQ fest.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Seite 153
HI	Legt den Grad der Anhebung oder Absenkung des Höhen-Frequenzbandes des Master-EQ fest.	[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Seite 153

HINWEIS Die vorstehenden Einstellungen dienen als Versatzwerte (Offset) für die EQ-Einstellungen im folgenden Display: [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ.

● **Falls beide Anzeigen [PAN/SEND] und [TONE] leuchten (durch gleichzeitiges Drücken der Tasten):**

ASSIGN A	Reguliert die Parameter, die diesen Drehreglern im folgenden Display zugewiesen sind: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Seite 71
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Reguliert die Parameter, die diesen Drehreglern im folgenden Display zugewiesen sind: [VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.	Seite 70
ASSIGN 2		

HINWEIS Zusätzlich zu den obigen Funktionen können diesen vier Drehreglern durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [ARP FX] und [EQ] auch (im Display [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF festgelegte) Master-Effekt-Parameter zugewiesen werden. Die diesen vier Drehreglern zugewiesenen Parameter können im folgenden Display festgelegt werden: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

TIPP Bearbeiten von Voices mit den Fadern

[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → Auswahl Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level

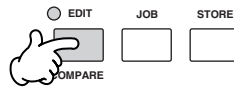
Im Voice-Modus können Sie mit den vier Fadern die Lautstärken der einzelnen Elemente einer Normal-Voice oder die Lautstärke der Drum-Voice-Tasten regulieren. Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist, können Sie die Balance der vier Elemente regeln.

HINWEIS Die versehentliche Berührung der Regler kann dazu führen, dass keine Töne erzeugt werden. Schieben Sie die Regler in diesem Fall nach oben.

Bearbeiten von Drum-Voices

1 Drücken Sie die [VOICE]-Taste, um den Voice-Modus aufzurufen, und wählen Sie die zu bearbeitende Drum-Voice aus.

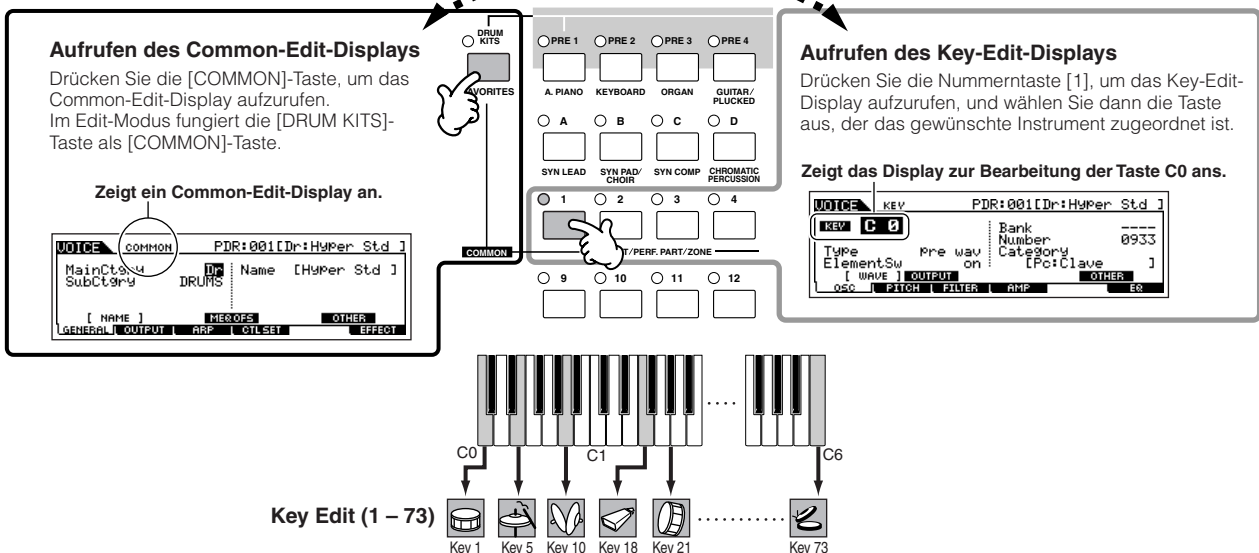
2 Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Voice-Edit-Modus aufzurufen.



3 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder das Key-Edit-Display auf.

Wenn Sie die Sounds, aus denen sich eine Drum-Voice zusammensetzt, und die Grundparameter, die den Sound bestimmen – z. B. Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und EG (Envelope Generator – Hüllkurven-Generator) – bearbeiten möchten, rufen Sie bitte das Key-Edit-Display auf. Um globalere Parameter zu bearbeiten, die die Drum-Voice als Ganzes und ihre Verarbeitung betreffen (wie Arpeggio, Controller und Effekte), rufen Sie das Common-Edit-Display auf.

Im Voice-Edit-Modus können Sie auf die folgende Weise zwischen Common-Edit- und Element-Edit-Display hin- und herwechseln.



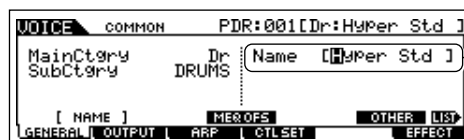
4 Wählen Sie über die Tasten [F1] – [F6] sowie [SF1] – [SF5] das zu bearbeitende Menü aus, und bearbeiten Sie die Parameter.

Die wichtigsten verfügbaren Parameter sind im Wesentlichen mit denen im Normal-Voice-Edit-Modus identisch (Seite 53). Der Key-Edit-Modus für Drum-Voices entspricht dem Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Bedenken Sie, dass die LFO-Parameter in den Drum-Voices nicht zur Verfügung stehen.

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 – 4 nach Bedarf.

6 Geben Sie einen Namen für die bearbeitete Drum-Voice ein.

Geben Sie den Namen für die Voice im NAME-Display ein ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Detailanweisungen zum Benennen von Voices finden Sie auf Seite 38 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.



Geben Sie den gewünschten Voice-Namen ein.

7 Speichern Sie die bearbeitete Voice im internen User-Speicher.

Die bearbeitete Voice kann im Voice-Store-Modus gespeichert werden. Siehe auch Seite 60.

TIPP Zuweisen von Drum-/Percussion-Instrumenten zu einzelnen Tasten

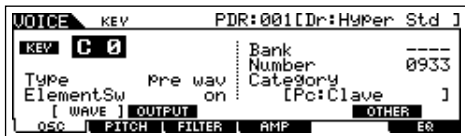
[VOICE] → Auswahl Drum-Voice → [EDIT] → Auswahl Taste → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Im Drum-Voice-Edit-Modus können Sie Ihre eigenen Drum-Kits erstellen, indem Sie (in beliebiger Reihenfolge) einzelnen Tasten bestimmte Instrumentalklänge zuweisen und den Klang jeder einzelnen Taste mit allen Parametern einstellen.

1 Rufen Sie im Voice-Edit-Modus das Key-Edit-Display auf.

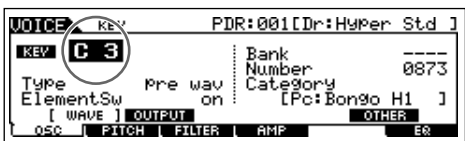
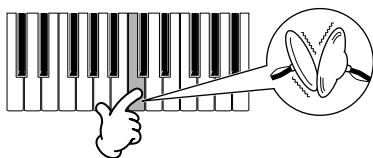
Siehe Schritt 3 auf Seite 54.

2 Rufen Sie das folgende Display auf: OSC → [SF1] WAVE.



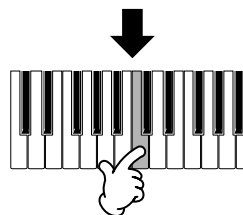
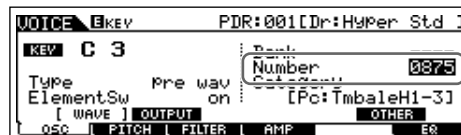
3 Schlagen Sie die Taste an, der Sie einen Klang zuordnen möchten.

Es erklingt das der angeschlagenen Taste derzeit zugewiesene Schlaginstrument.



4 Wählen Sie die zuzuweisende Waveform aus.

Bewegen Sie den Cursor auf das Feld „Number“ (Nummer), und stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, der [INC/YES]-Taste und der [DEC/NO]-Taste ein. Drücken Sie dann die in Schritt 3 angeschlagene Taste erneut, um den ausgewählten Instrumentalklang zu bestätigen.



5 Erstellen Sie Ihr eigenes Drum-Kit, indem Sie die Schritte 3 – 4 wiederholen.

6 Speichern Sie das erstellte Drum-Kit als Drum-Voice im User-Speicher.

Die bearbeitete Voice kann im Voice-Store-Modus gespeichert werden. Siehe auch Seite 60.

TIPP Festlegen der Schlagzeugtaste (Drum Key) für unabhängige geöffnete und geschlossene Hi-Hat-Sounds

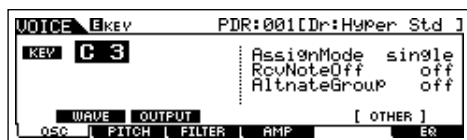
[VOICE] → Auswahl Drum-Voice → [EDIT] → Auswahl Taste → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup

Bei einem echten Schlagzeug können manche Schlagzeuginstrumente rein physikalisch nicht gleichzeitig gespielt werden, z.B. eine offene und geschlossene Hi-Hat. Um dies nachzuempfinden, können Sie die gleichzeitige Wiedergabe von Schlaginstrumenten verhindern, indem Sie sie derselben alternierenden Gruppe zuordnen. Die Preset-Drum-Voices weisen viele solcher Zuweisungen zu alternierenden Gruppen auf, um den Klang so authentisch und natürlich wie möglich zu machen. Wenn Sie eine Voice ganz neu erstellen, können Sie diese Funktion verwenden – entweder um einen authentischen Klang zu gewährleisten oder um Spezialeffekte zu erstellen, bei denen die Erzeugung eines Klangs den vorhergehenden unterbricht.

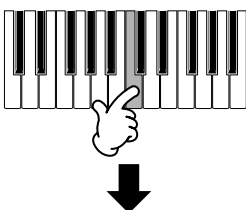
1 Rufen Sie im Voice-Edit-Modus das Key-Edit-Display auf.

Siehe Schritt 3 auf Seite 54.

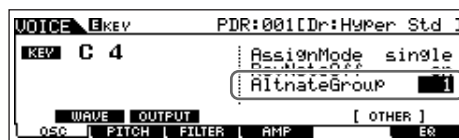
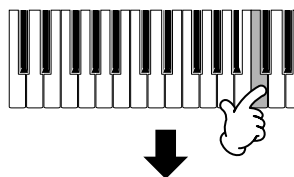
2 Rufen Sie das folgende Display auf: [F1] OSC → [SF5] OTHER.



3 Schlagen Sie die Taste an, die „Hi-Hat Open“ (Hi-Hat geöffnet) entspricht, und setzen Sie „Alternate Group“ (Alternierende Gruppe) auf „1“.



4 Schlagen Sie die Taste an, die „Hi-Hat Close“ (Hi-Hat geschlossen) entspricht, und stellen Sie dieselbe „Alternate Group“ (1) wie in Schritt 3 ein.



5 Überprüfen Sie, ob die alternierende Gruppe korrekt eingestellt wurde.

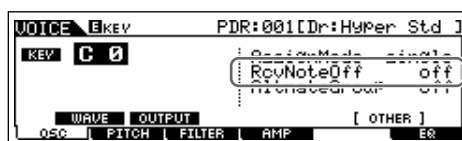
Schlagen Sie die Tasten „Hi-Hat Open“ und „Hi-Hat Close“ kurz hintereinander an. Beim Anschlagen der zweiten Taste muss die Wiedergabe der ersten unterbrochen werden.

Da diese Einstellungen in den Drum-Voice-Daten enthalten sind, speichern Sie sie im Voice-Store-Modus als Drum-Voice.

TIPP Bestimmen der Reaktion der Drum-Voice beim Loslassen der Taste

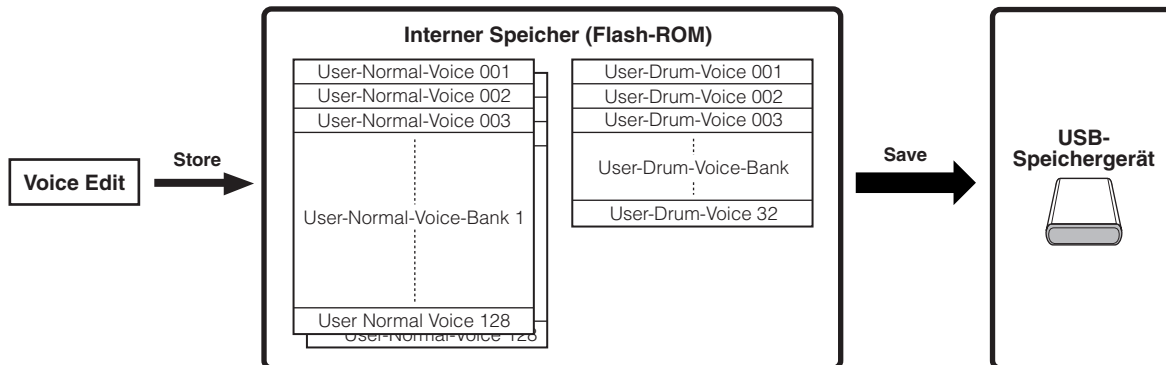
[VOICE] → Auswahl Drum-Voice → [EDIT] → Auswahl Taste → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff

Sie können festlegen, ob die ausgewählte Schlagzeugtaste auf MIDI-Note-Off-Meldungen reagiert oder nicht. Bei Beckenklängen und anderen lang anhaltenden Sounds kann es nützlich sein, diesen Parameter auf „off“ (aus) zu stellen. Dadurch klingen diese Klänge mit ihrem natürlichen Ausklingvorgang nach, auch wenn die Taste losgelassen oder eine Note-Off-Meldung empfangen wird. Falls dieser Parameter auf „on“ (ein) gestellt ist, setzt die Wiedergabe beim Loslassen der Taste oder bei Empfang einer Note-Off-Meldung sofort aus.



Speichern von erstellten Voices

Das Speichern von Voices wird in zwei Schritten vollzogen: Zunächst wird die bearbeitete Voice im internen Speicher abgelegt (Store-Vorgang), anschließend werden die gespeicherten Voices auf einem USB-Speichergerät gesichert (Save-Vorgang).



Bedenken Sie, dass die bearbeiteten Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Insofern ist es nicht unbedingt notwendig, die Daten auf einem USB-Speichergerät zu speichern. Wenn Sie die Daten jedoch zur Datensicherung oder aus organisatorischen Gründen auf anderen Speichermedien archivieren möchten, verwenden Sie den Save-Vorgang.

Speichern von bearbeiteten Voices als User-Voices im internen Speicher

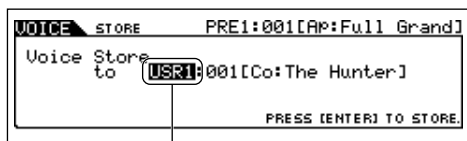
[VOICE] → [STORE]

- 1 Drücken Sie nach der Bearbeitung der Voice die [STORE]-Taste, um den Voice-Store-Modus aufzurufen.

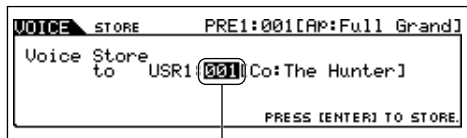
Führen Sie den Store-Vorgang unbedingt aus, bevor Sie eine andere Voice auswählen.

- 2 Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz für die Voice aus.

Wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] eine User-Bank („USR1“ oder „USR2“ für eine Normal-Voice, „UDR“ für eine Drum-Voice) sowie die gewünschte Voice-Nummer aus.



Wählen Sie eine User-Bank aus.



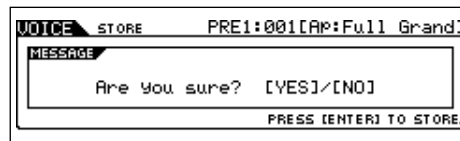
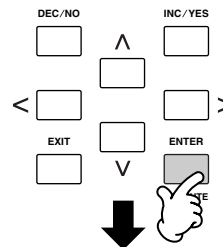
Wählen Sie eine Voice-Nummer aus.

! VORSICHT

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Von wichtigen Daten sollten Sie in jedem Falle eine Sicherungskopie auf einem separaten USB-Speichergerät anlegen.

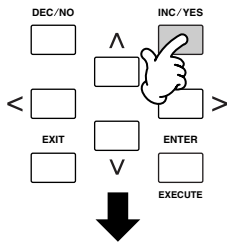
- 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Speichervorgang abbrechen möchten.



4 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen.

Nach dem Speichern der Voice erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das Voice-Play-Display wird wieder angezeigt.



VORSICHT

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Wenn das Gerät in diesem Zustand ausgeschaltet wird, kann es sein, dass das System hängenbleibt und beim nächsten Einschalten kein normaler Startvorgang möglich ist. Außerdem können sämtliche Benutzerdaten verloren gehen.

VORSICHT

Wenn Sie eine andere Voice auswählen, ohne die aktuell bearbeitete Voice zu speichern, geht diese verloren. Speichern Sie die bearbeitete Voice daher unbedingt, bevor Sie eine andere Voice auswählen.

Speichern von bearbeiteten Voices auf einem USB-Speichergerät

[FILE] → [F2] SAVE

Schließen Sie das USB-Gerät an, und folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.

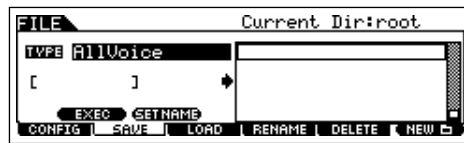
HINWEIS Wenn ein USB-Speichergerät angeschlossen und ein Speichermedium eingelegt ist, wird im LC-Display möglicherweise die Meldung „USB device unformatted“ (USB-Gerät nicht formatiert) angezeigt, die darauf hinweist, dass das Gerät formatiert werden muss, um im File-Modus verwendet werden zu können (Seite 211).

1 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln. Drücken Sie dann die Taste [F1] CONFIG und die Taste [SF2] CURRENT.

Falls das Gerät in mehrere Partitionen unterteilt ist, wählen Sie die zu verwendende Partition aus. Falls im Gerät mehrere Medien (z.B. Disks) eingelegt sind, wählen Sie eine Slot-Nummer aus.

2 Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.

3 Legen Sie für den Type-Parameter den Typ „All Voice“ fest.

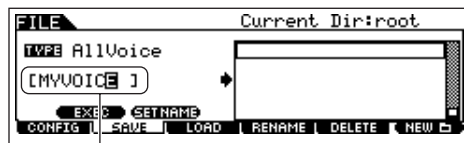


Zum Speichern von Voice-Daten stehen die folgenden drei Dateitypen zur Verfügung. Wählen Sie in diesem Beispiel „All Voice“ aus.

All (Alle)	Mit dieser Option speichern Sie alle erstellten Daten einschließlich der User-Voices in einer einzelnen Datei (Namenserweiterung: M7A).
All Voice	Mit dieser Option speichern Sie alle User-Voices in einer einzelnen Datei (Namenserweiterung: W7V).
Voice Editor	Mit dieser Option speichern Sie alle User-Voices in einer einzelnen, in die Software Voice Editor exportierbaren Datei (Namenserweiterung: W7E).

4 Geben Sie einen Dateinamen ein.

Bewegen Sie den Cursor auf das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein. Detailanweisungen zum Benennen von Voices finden Sie auf Seite 38.



Datei-Name

5 Wenn Sie einen Zielordner angelegt haben, wählen Sie bitte den Ordner aus.

Einzelheiten zum Auswählen von Ordnern finden Sie auf Seite 213. Informationen zum Anlegen/Löschen von Ordnern sowie zum Ändern von Ordnernamen finden Sie auf Seite 211.

6 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um die Datei tatsächlich zu speichern.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen und die vorhandene Datei zu überschreiben, oder die [DEC/NO]-Taste, um ihn abzubrechen.

VORSICHT

Beachten Sie während des Speicherns/Ladens von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entnehmen Sie nicht das Medium aus dem USB-Speichergerät bzw. werfen Sie es nicht aus.
- Ziehen Sie nicht das Verbindungs- oder Netzkabel des USB-Speichergeräts ab.
- Schalten Sie das Instrument oder andere beteiligte Geräte nicht aus.

Laden von Voice-Daten von einem USB-Speichergerät

[FILE] → [F3] LOAD

Im vorherigen Abschnitt wurde erklärt, wie Voice-Daten als Datei vom Typ „All Voice“ auf einem USB-Speichergerät gespeichert werden. Nun sollen diese Voice-Daten abgerufen und mit dem Load-Vorgang wieder in das Instrument geladen werden.

1

Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln. Drücken Sie dann die Taste [F1] CONFIG und die Taste [SF2] CURRENT.

Falls das Gerät in mehrere Partitionen unterteilt ist, wählen Sie die zu verwendende Partition aus. Falls im Gerät mehrere Medien (z.B. Disks) eingelegt sind, wählen Sie eine Slot-Nummer aus.

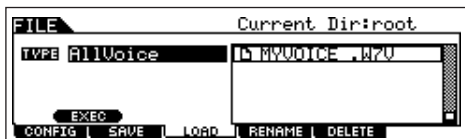
2

Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

3

Wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus.

Die Datei, deren Speicherung auf der vorherigen Seite erläutert wurde, enthält alle User-Voices. Wenn Sie alle User-Voices laden möchten, geben Sie den Typ „AllVoice“ an. Um nur eine bestimmte Voice zu laden, legen Sie den Typ „Voice“ fest.



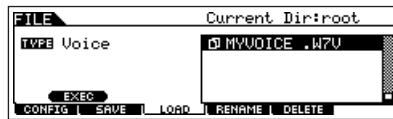
4

Wählen Sie die zu ladende Datei () aus.

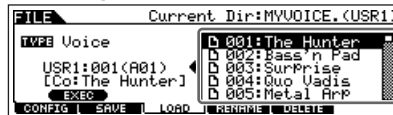
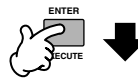
Bewegen Sie den Cursor zu der Datei (Erweiterung: W7V), deren Speicherung auf der vorherigen Seite erläutert wurde. Wenn Sie in Schritt 3 den Type-Parameter auf „AllVoice“ gesetzt haben, fahren Sie mit Schritt 5 fort. Wenn die gewünschte Datei in einem bestimmten Ordner gespeichert wurde, rufen Sie den Ordner auf, und wählen Sie die Datei aus. Einzelheiten zum Auswählen von Ordnern finden Sie auf Seite 213. Falls Sie in Schritt 3 den Typ „Voice“ gewählt haben, führen Sie zunächst die Vorgänge im folgenden Kasten aus, und fahren dann mit Schritt 5 fort.

Falls Typ „Voice“ eingestellt wurde:

Wenn als Typ „Voice“ festgelegt ist, können Sie eine bestimmte Voice aus der Datei (mit der Namensweiterung W7V oder M7A) angeben und laden.

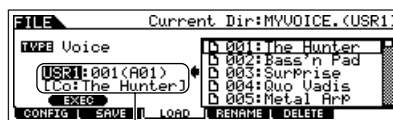


Bewegen Sie den Cursor zu der Datei (Erweiterung: W7V), deren Speicherung auf der vorherigen Seite erläutert wurde.



Wählen Sie mit einem der folgenden Bedienschritte aus der ausgewählten Datei eine Quell-Voice-Bank aus.

Um eine User-Normal-Voice-Bank auszuwählen, drücken Sie eine der [USER1]- und [USER2]-Tasten. Um eine User-Drum-Voice-Bank auszuwählen, halten Sie die [DRUM KITS]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann die [USER1]-Taste. Nach der Auswahl einer Quell-Voice-Bank sind alle in der ausgewählten Bank enthaltenen Voices im Display aufgelistet. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Voice, die Sie laden möchten.



Wählen Sie eine Ziel-Voice-Nummer aus.

Wählen Sie eine Voice aus, indem Sie den Cursor im obigen Display auf „USR1“ bewegen und das Datenrad drehen.

VORSICHT

Wenn Sie Daten in diesen Synthesizer laden, werden alle im User-Speicher vorhandenen Daten automatisch gelöscht und ersetzt.

5

Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um die Datei tatsächlich zu laden.

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint im Display die Nachricht „Completed“ (Abgeschlossen), und das ursprüngliche Display wird wieder angezeigt.

VORSICHT

Beachten Sie während des Speicherns/Ladens von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entnehmen Sie nicht das Medium aus dem USB-Speichergerät bzw. werfen Sie es nicht aus.
- Ziehen Sie nicht das Verbindungs- oder Netzkabel des USB-Speichergeräts ab.
- Schalten Sie das Instrument oder andere beteiligte Geräte nicht aus.

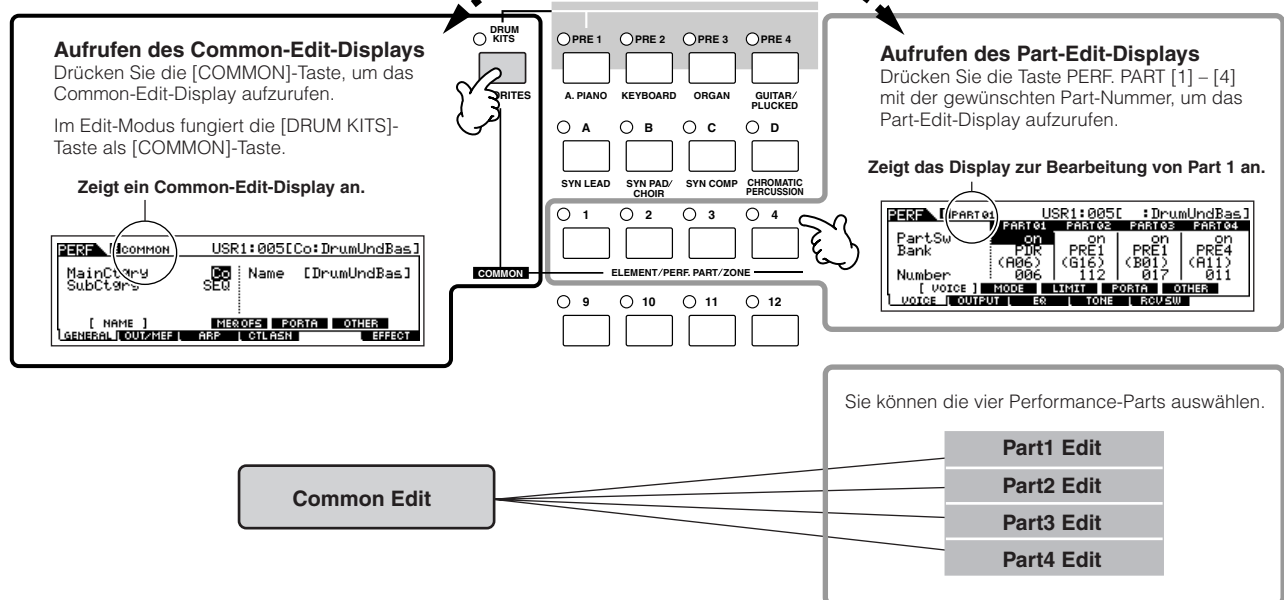
Bearbeiten von Performances

Im Performance-Edit-Modus ([PERFORM] → [EDIT]) können Sie durch die Bearbeitung der verschiedenen Parameter Ihre eigenen, aus bis zu vier verschiedenen Parts (Voices) bestehenden Performances erstellen. Weisen Sie die Voices zunächst verschiedenen Tastaturbereichen zu, und bearbeiten Sie im Performance-Edit-Modus dann die einzelnen Parameter.

- 1 Drücken Sie die [PERFORM]-Taste, um den Performance-Modus aufzurufen, und wählen Sie die zu bearbeitende Performance aus (Seite 44).
- 2 Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um in den Performance-Edit-Modus zu wechseln.
- 3 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder Part-Edit-Display auf.

Verwenden Sie das Part-Edit-Display, um die Parameter für die einzelnen Parts zu bearbeiten.
 Verwenden Sie das Common-Edit-Display, um die Parameter für alle Parts gemeinsam zu bearbeiten.

Während Sie sich im Voice-Edit-Modus befinden, können Sie wick nachstehend gezeigt zwischen dem Common-Edit-Display und dem Part-Edit-Display wechseln.



4

Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

Im Folgenden werden die wichtigsten Performance-Parameter kurz beschrieben.

- **Parameter für Voices, die den einzelnen Part zugewiesen sind.**

Seite 174

Auswahl Part → [F1] VOICE

Die jedem Part zugewiesene Voice und ihr Notenbereich können auch im Performance-Play-Modus festgelegt werden (Seite 171). Neben den im Performance-Play-Modus verfügbaren Parametern können Sie im Performance-Edit-Modus auch den Portamento-Schalter (gleitender Tonhöhenübergang) und den Arpeggio-Schalter (der angibt, ob für einen bestimmten Part die Arpeggio-Funktion aktiviert ist) einstellen.

- **Grundparameter für die Klangerzeugung Seite 176**

Auswahl Part → [F4] TONE

Bearbeiten Sie die Parameter für die Voices der einzelnen Parts, z.B. Pitch, Filter und Amplitude. Die Parameter bilden einen Versatz für dieselben Parameter im Voice-Element-Edit-Modus.

- **Effektbezogene Parameter** Seiten 143, 172

[COMMON] → [F6] EFFECT

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (Master-Effekt)

Effekte verwenden die digitale Signalverarbeitung (DSP, Digital Signal Processing) zur Modifizierung und klanglichen Verbesserung einer Performance. Die effektbezogenen Parameter können Sie über das Common-Edit-Display bearbeiten.

- **Master-EQ-bezogene Parameter** Seite 172

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEQ (Master-Equalizer)

Mit Hilfe dieser Parameter können Sie den Fünf-Band-EQ einstellen, um den Gesamtklang der Performance zu verändern. Der Master-EQ verfügt über separate EQ-Form-Parameter für Bässe und Höhen sowie über Steuerungen für die Frequenz, die Anhebung/Absenkung und den Q-Faktor für jedes Band.

- **Controller-bezogene Parameter** Seite 70

[COMMON] → [F4] CTL ASN (Controller-Zuweisung)

Sie können den integrierten Controllern wie Drehregler 3 und 4 (ASSIGN 1 und 2) sowie den als Zubehör erhältlichen angeschlossenen Controllern wie Fußregler usw. die Controller-Nummer für jede Performance zuweisen.

HINWEIS Die den Controllern zugeordneten Funktionen hängen von der Einstellung der im Voice-Edit-Modus bearbeiteten Voice jedes Parts ab.

- **Arpeggio-bezogene Parameter** Seiten 145, 173

[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)

Sie können für jede Performance die Arpeggio-Parameter wie z.B. Arpeggio-Typ und Wiedergabetempo einstellen. Diese Einstellungen können im Common-Edit-Display bearbeitet werden.

5

Wiederholen Sie die Schritte 3 – 4 nach Bedarf.

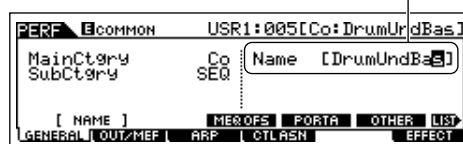
6

Geben Sie einen Namen für die bearbeitete Performance ein.

Geben Sie den Namen für die Voice im NAME-Display ein ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME).

Detailanweisungen zum Benennen von Voices finden Sie auf Seite 38.

Geben Sie den gewünschten Performance-Namen ein.



7

Speichern Sie die Einstellungen als User-Performance.

Die bearbeitete Performance kann im Performance-Store-Modus gespeichert werden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 66.

TIPP Compare-Funktion

Sie können den Klang der ursprünglichen (nicht bearbeiteten) Performance mit dem der bearbeiteten Performance vergleichen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 36.

TIPP Edit-Recall-Funktion

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Voice eine andere Performance auswählen, ohne die bearbeitete Performance zu speichern, werden alle vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Performance mit den zuletzt vorgenommenen Änderungen wieder aufrufen.

- 1 Drücken Sie im Performance-Modus die [JOB]-Taste, um den Performance-Job-Modus aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Taste [F2] RECALL, um das Recall-Display aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].
- 4 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um durch die Ausführung des Edit-Recall-Jobs die Performance wiederherzustellen.

TIPP Bearbeiten von Performances mit den Drehreglern

Die vier Drehregler oben links auf dem Instrument dienen nicht nur zum Einstellen des Klangs beim Spielen – Sie können sie im Performance-Play-Modus oder Performance-Edit-Modus auch zum Bearbeiten einer Performance verwenden.

● **Wenn die [PAN/SEND]-Anzeige leuchtet:**

PAN	Legt die Stereo-Panoramaposition der Performance fest.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	Seite 172
REVERB	Reguliert die Intensität des auf die Performance angewendeten Reverb-Effekts.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	Seite 172
CHORUS	Reguliert die Intensität des auf die Performance angewendeten Chorus-Effekts.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	Seite 172
TEMPO	Reguliert das Tempo des Arpeggios, das der aktuell ausgewählten Performance zugewiesen ist.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F6] ARP → Tempo	Seite 171

● **Wenn die [TONE]-Anzeige leuchtet:**

CUTOFF	Reguliert die Klangbrillanz durch Anheben oder Absenken der Filter-Cutoff-Frequenz.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F5] EG → CUTOFF	Seite 171
RESONANCE	Hebt den Pegel in der Nähe der Filter-Cutoff-Frequenz an oder senkt diesen ab.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F5] EG → RESO	Seite 171
ATTACK	Legt die Anstiegszeit (Attack Time) des Klangs fest. Sie können z. B. eine Streicher-Voice so einstellen, dass die Lautstärke des Klangs allmählich anschwillt, indem Sie diesen Regler nach rechts drehen, um eine langsame Anstiegszeit festzulegen.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F5] EG → ATK (AEG)	Seite 171
RELEASE	Legt die Ausklingzeit (Release Time) des Klangs fest. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird eine längere Ausklingzeit eingestellt, wodurch (je nach Voice, die der ausgewählten Performance zugewiesen ist) der Klang nach dem Loslassen der Taste länger gehalten wird. Um einen abrupt abbrechenden Klang zu erzeugen, stellen Sie eine kurze Release-Zeit ein.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F5] EG → REL (AEG)	Seite 171

HINWEIS Diese Einstellungen dienen als Versatzwerte (Offset) für die AEG- und FEG-Einstellungen im Performance-Edit-Modus.

● **Wenn die [ARP FX]-Anzeige leuchtet:**

SWING	Reguliert das Swing-Feeling der Arpeggio-Wiedergabe.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Seite 173
GATE TIME	Reguliert die Länge (Dauer der Gate-Öffnung) der Arpeggio-Noten.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Seite 173
VELOCITY	Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Seite 173
UNITMULTIPLY	Reguliert die Arpeggio-Wiedergabedauer auf der Grundlage des Tempos.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Seite 173

● **Wenn die [EQ]-Anzeige leuchtet:**

LO	Legt den Grad der Anhebung oder Absenkung des Tiefen-Frequenzbandes des Master-EQ fest.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Seite 172
LO MID	Legt den Grad der Anhebung oder Absenkung des Frequenzbandes der unteren Mitten des Master-EQ fest.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Seite 173
HI MID	Legt den Grad der Anhebung oder Absenkung des Frequenzbandes der oberen Mitten des Master-EQ fest.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Seite 173
HI	Legt den Grad der Anhebung oder Absenkung des Höhen-Frequenzbandes des Master-EQ fest.	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Seite 173

HINWEIS Diese Einstellungen dienen als Versatzwerte (Offset) für die EQ-Einstellungen im folgenden Display: [PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (Master-EQ).

● **Falls beide Anzeigen [PAN/SEND] und [TONE] leuchten (durch gleichzeitiges Drücken der Tasten):**

ASSIGN A	Reguliert die Parameter, die diesen Drehreglern im folgenden Display zugewiesen sind: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Seite 71
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Hängt von den Einstellungen der Voice ab, die der ausgewählten Performance zugewiesen ist.	Seite 70
ASSIGN 2		

HINWEIS Zusätzlich zu den obigen Funktionen können diesen vier Drehreglern durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [ARP FX] und [EQ] auch (im Display [PERFORM] → Auswahl Performance → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF festgelegte) Master-Effekt-Parameter zugewiesen werden. Die diesen vier Drehreglern zugewiesenen Parameter können im folgenden Display festgelegt werden: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

TIPP Bearbeiten von Performances mit den Fadern

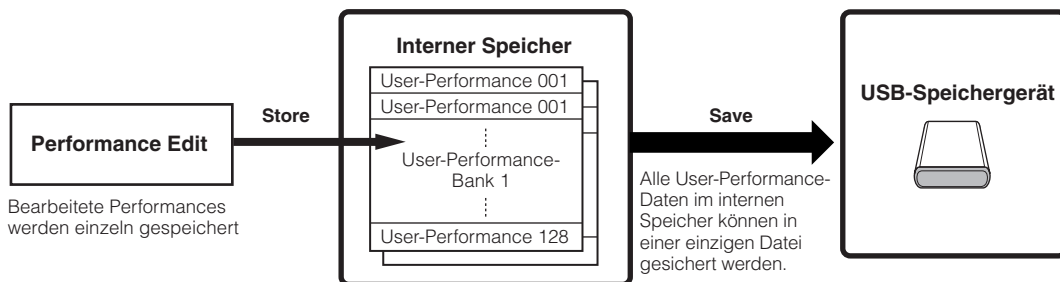
[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

Im Performance-Modus können Sie mit den vier Fadern die Lautstärken der Parts (Voices) unabhängig voneinander regulieren, wodurch Sie die allgemeine Balance der Parts steuern können.

HINWEIS Die versehentliche Berührung der Regler kann dazu führen, dass keine Töne erzeugt werden. Schieben Sie die Regler in diesem Fall nach oben.

Speichern von erstellten Performances

Das Speichern von Performances wird in zwei Schritten vollzogen: Zunächst wird die bearbeitete Performance im internen Speicher abgelegt (Store-Vorgang), anschließend werden die gespeicherten Performances auf einem USB-Speichergerät gesichert (Save-Vorgang).



Wenn Sie das Instrument ausschalten, bleiben die im Performance-Store-Modus gespeicherten User-Performances erhalten. Insofern ist es nicht unbedingt notwendig, die Daten auf einem USB-Speichergerät zu speichern; doch möglicherweise möchten Sie sie aus Gründen der Datensicherung oder der Organisation auf anderen Speichermedien mit Hilfe des Save-Vorgangs archivieren.

Speichern von bearbeiteten Performances als User-Performances im internen Speicher

[PERFORM] → [STORE]

1 Drücken Sie nach der Bearbeitung der Performance die Taste [STORE], um den Performance-Store-Modus aufzurufen.

2 Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz für die Performance aus.

Wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] eine Performance-Nummer aus.

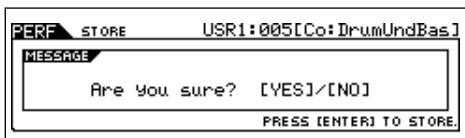
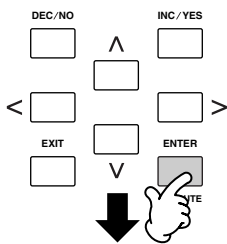


⚠ VORSICHT

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Von wichtigen Daten sollten Sie in jedem Falle eine Sicherungskopie auf einem separaten USB-Speichergerät anlegen.

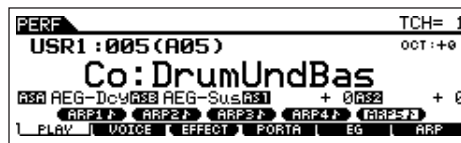
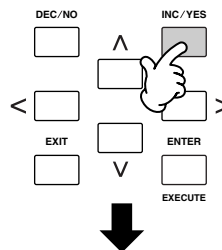
3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Speichervorgang abbrechen möchten.



4 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen.

Nach dem Speichern der Performance erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das Performance-Play-Display wird wieder angezeigt.



⚠ VORSICHT

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Wenn das Gerät in diesem Zustand ausgeschaltet wird, kann es sein, dass das System hängenbleibt und beim nächsten Einschalten kein normaler Startvorgang möglich ist. Außerdem können sämtliche Benutzerdaten verloren gehen.

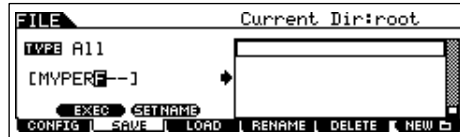
⚠ VORSICHT

Wenn Sie eine andere Performance auswählen, ohne die aktuell bearbeitete Performance zu speichern, geht diese verloren. Speichern Sie die bearbeitete Performance daher unbedingt, bevor Sie eine andere Performance auswählen.

Speichern der bearbeiteten Performances auf einem USB-Speichergerät

[FILE] → [F2] SAVE

Die grundlegenden Bedienschritte sind mit denen im Voice-Modus (Seite 61) identisch. Denken Sie jedoch daran, dass Sie den Type-Parameter auf „All“ setzen müssen. Wenn „Type“ auf „All“ gesetzt ist, speichern Sie durch die Ausführung des Save-Vorgangs alle erstellten Daten, einschließlich der Performances sowie der diesen zugewiesenen Voices, in einer einzelnen Datei mit der Namenserweiterung M7A.



Laden von Performance-Daten vom USB-Speichergerät

[FILE] → [F3] LOAD

Im Folgenden wird beschrieben, wie die als Datei vom Typ „All“ (Erweiterung: M7A) gespeicherten Daten mit dem Load-Vorgang vom USB-Speichergerät abgerufen werden.

- 1 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln. Drücken Sie dann die Taste [F1] CONFIG und die Taste [SF1] CURRENT.

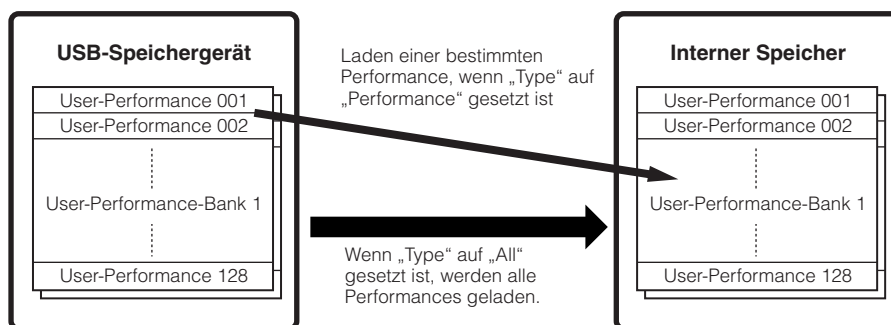
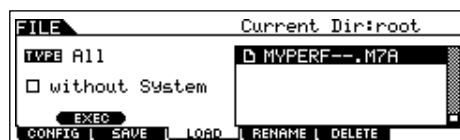
Falls das Gerät in mehrere Partitionen unterteilt ist, wählen Sie die zu verwendende Partition aus. Falls im Gerät mehrere Medien (z.B. Disks) eingelegt sind, wählen Sie eine Slot-Nummer aus.

- 2 Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

- 3 Wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus.

Die „All“-Datei enthält sämtliche Performances.

Wenn Sie alle Performances laden möchten, geben Sie den Typ „All“ an. In diesem Fall werden alle Daten geladen, die auf diesem Instrument erstellt werden können. Um nur eine bestimmte Performance zu laden, legen Sie den Typ „Performance“ fest.



⚠ VORSICHT

Wenn „Type“ (Dateityp) auf „All“ gesetzt ist und der Ladevorgang ausgeführt wird, werden alle Daten geladen, die auf dem Instrument erstellt werden können. Das bedeutet, dass alle bestehenden Daten im User-Speicher automatisch überschrieben werden und verloren gehen. Daher müssen vor der Ausführung jedes Ladevorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Speichergerät gesichert werden, insbesondere wenn „All“ als Dateityp festgelegt wird.

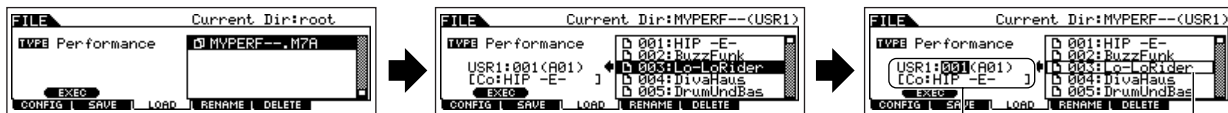
HINWEIS Wenn „Type“ (Dateityp) auf „Performance“ gesetzt ist und der Ladevorgang ausgeführt wird, wird der Klang der Performances möglicherweise nicht korrekt wiedergegeben, falls die User-Voices bearbeitet wurden, die den in der Datei gespeicherten Performances zugewiesen sind.

4 Wählen Sie die zu ladende Datei (M7A) aus.

Bewegen Sie den Cursor auf die Datei mit der Erweiterung M7A, die im in der vorherigen Vorgehensweise erläuterten Save-Vorgang gespeichert wurde. Wenn die gewünschte Datei in einem bestimmten Ordner gespeichert wurde, rufen Sie den Ordner auf, und wählen Sie die Datei aus. Einzelheiten zum Auswählen von Ordnern finden Sie auf Seite 213. Wenn in Schritt 3 der Dateityp „All“ ausgewählt wurde, fahren Sie mit Schritt 5 fort. Falls Sie in Schritt 3 den Typ „Performance“ gewählt haben, führen Sie zunächst die Vorgänge im folgenden Kasten aus, und fahren dann mit Schritt 5 fort.

Falls Typ „Performance“ eingestellt wurde:

Wenn als Typ „Performance“ festgelegt ist, können Sie eine bestimmte Performance aus der Datei (mit der Namensendung M7A) angeben und laden.



Bewegen Sie den Cursor auf die Datei mit der Erweiterung M7A, die im auf der vorherigen Seite erläuterten Save-Vorgang gespeichert wurde.



Alle in der ausgewählten Datei enthaltenen Performances werden im Display aufgelistet. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Performance.

Wählen Sie die Ziel-Performance-Nummer aus.

Markieren Sie die zu ladende Performance.

VORSICHT

Wenn Sie Daten in diesen Synthesizer laden, werden alle im User-Speicher vorhandenen Daten automatisch gelöscht und ersetzt.

5 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um die Datei tatsächlich zu laden.

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint im Display die Nachricht „Completed“ (Abgeschlossen), und das ursprüngliche Display wird wieder angezeigt.

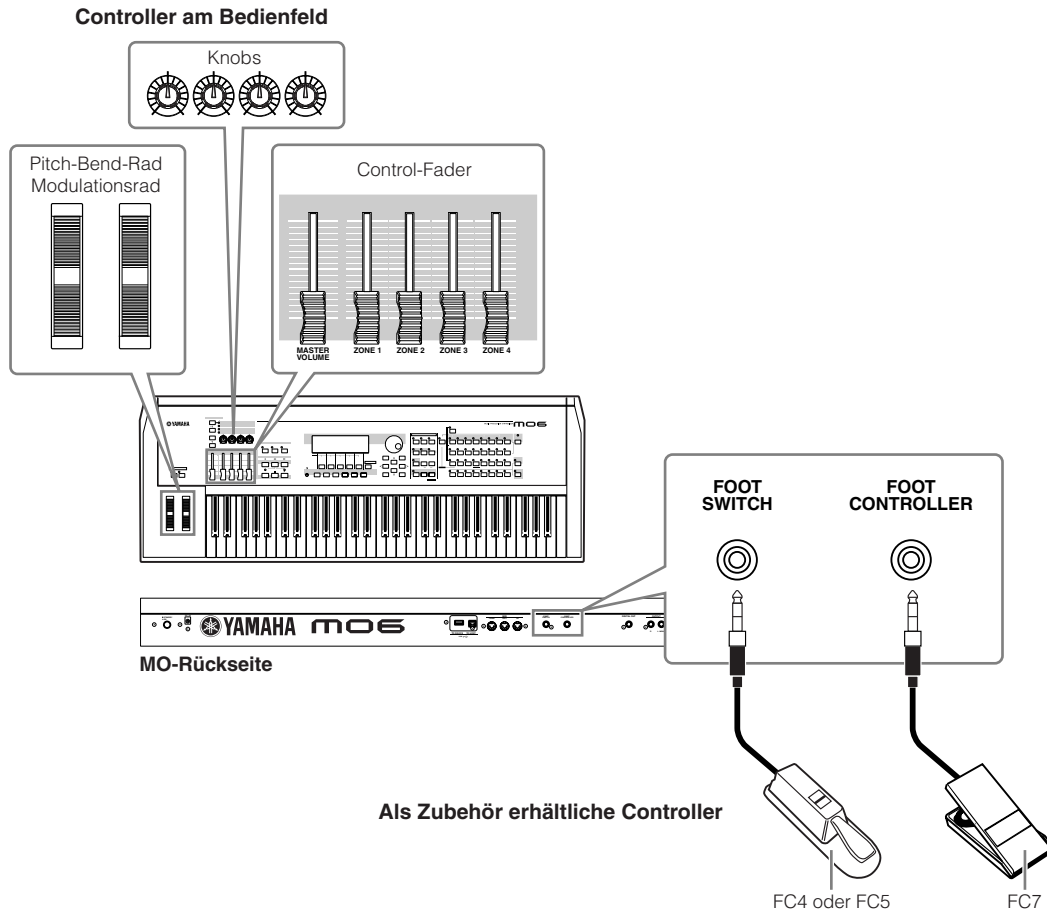
VORSICHT

- Beachten Sie während des Speicherns/Ladens von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:
- Entnehmen Sie nicht das Medium aus dem USB-Speichergerät bzw. werfen Sie es nicht aus.
 - Ziehen Sie nicht das Verbindungs- oder Netzkabel des USB-Speichergeräts ab.
 - Schalten Sie das Instrument oder andere beteiligte Geräte nicht aus.

Verwenden der Controller für Fortgeschrittene

Vom MO unterstützte Controller

Sie können Klangfarbe, Lautstärke, Tonhöhe und weitere Parameter mit den Controller am vorderen Bedienfeld ebenso steuern wie mit externen Controllern, die an verschiedene Controller-Buchsen an der Rückseite angeschlossen sind.



Controller auf dem MO

■ Pitch-Bend-Rad/Modulationsrad

Steuern Tonhöhe und Vibrato. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 50.

■ Drehregler und Fader

Steuern verschiedene Parameter. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 51.

(Als Zubehör erhältliche) Controller, die an der Rückseite des MO angeschlossen werden können

■ Fußschalter

Einem an der FOOT-SWITCH-Buchse angeschlossenem Fußschalter Yamaha FC4 oder FC5 können Sie eine Reihe von Parametern zuweisen. Dieser Controller eignet sich für schalterartige Parameter (ein oder aus), zum Beispiel als Haltepedal, Portamento-Schalter, für das schrittweise Vorwärts- oder Rückwärtsschalten durch die Voice- oder Performance-Nummern oder zum Starten/Anhalten des Sequenzers bzw. Ein-/Ausschalten des Arpeggiators.

■ Fußregler

Einem an die Buchse FOOT CONTROLLER an der Rückseite angeschlossenem Fußregler (Sonderzubehör, z.B. FC7) kann die Steuerung einer Vielzahl von Instrumentenparametern zugewiesen werden. Wenn Sie Parameter auf diese Weise über einen Fußregler steuern, haben Sie beide Hände frei, um auf der Tastatur zu spielen (oder um andere Regler zu bedienen) – was besonders praktisch ist, wenn Sie live spielen.

Steuern von Voices mit Controller-Sets

[VOICE] → Auswahl Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET (Seite 155)

Alle Preset-Voices des MO sind mit geeigneten Zuweisungen für das Modulationsrad und die Drehregler programmiert, um Klang und Effekte so einzustellen, wie es am besten zu der jeweiligen Voice passt. Mit dem Modulationsrad können Sie beispielsweise einen Chorus-Effekt auf eine Klavier-Voice anwenden, oder Sie verwenden einen der Drehregler zum Steuern der Abklingzeitparameter einer Bassgitarren-Voice. Die Einstellungen für sämtliche Controller werden als „Controller-Set“ bezeichnet. Diese Controller-Set-Einstellungen können zusammen mit der User-Voice gespeichert werden.



Wechseln Sie mit den Tasten [SF1] – [SF3] das Display für die einzelnen Controller-Sets.

1 Element Switch (Elementschalter)

Hier können Sie angeben, ob der Controller jedes einzelne Element steuern soll. Beachten Sie, dass einige Zielfunktionen nur auf die gesamte Voice (alle Elemente) wirken. In diesem Fall wird der Elementschalter mit „----“ angezeigt und kann nicht geändert werden. Dies gilt nur für Normal-Voices.

2 Source (Quell-Controller)

Bestimmt den gewünschten Controller. Einzelheiten zu den Abkürzungen für die einzelnen Controller finden Sie auf Seite 155. Die Nummer in Klammern zeigt die Controller-Nummer an, die beim Betätigen des Controllers erzeugt wird.

3 Destination (Zielfunktion)

Bestimmt die der Quelle (Controller) zugeordnete Funktion. Einzelheiten zu den Abkürzungen und Parametertypen finden Sie in der Steuerliste im separaten Heft „Datenliste“.

4 Depth (Intensität)

Hier können Sie das Maß einstellen, mit dem der unter „Destination“ gewählte Parameter beeinflusst werden kann. Bei negativen Werten wird die Controllerwirkung umgekehrt.

TIPP Zuweisen von mehreren Funktionen zu einem Controller

Sie können mehrere Klangaspekte gleichzeitig von einem Controller steuern lassen. Stellen Sie zum Beispiel den Source-Parameter für Control-Set 1 auf MW (Modulation Wheel – Modulationsrad) und den Destination-Parameter auf ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth – Pitch-Modulationstiefe des Element-LFOs) ein. Setzen Sie dann den Source-Parameter für Control-Set 2 ebenfalls auf MW, doch den Destination-Parameter diesmal auf ELM PAN (Element-Pan). Wenn Sie in diesem Beispiel das Modulationsrad nach oben drehen, wird die Pitch-Modulation stärker, und zusätzlich verschiebt sich die Panoramaposition des Elements von links nach rechts.

HINWEIS Das im Voice-Edit-Modus bearbeitete Controller-Set ist verfügbar, wenn die entsprechende Voice in der Performance, im Song und im Pattern ausgewählt ist.

HINWEIS Die dem Controller durch die Controller-Set-Funktion zugewiesenen Funktionen werden nur auf die interne Klangerzeugungs-Einheit angewendet. Bei angeschlossenen externen MIDI-Instrumenten werden durch die Betätigung der Controller wie im Source-Parameter gezeigt separate MIDI-Controller-Meldungen erzeugt.

HINWEIS Auch wenn Sie dem Pitch-Bend-Rad eine andere Funktion zugewiesen haben, ist die Pitch-Bend-Funktion dennoch verfügbar, und es werden weiterhin Pitch-Bend-Nachrichten erzeugt, wenn das Rad benutzt wird.

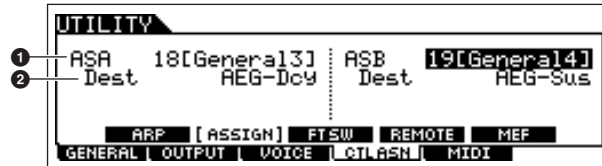
Steuern des gesamten Systems mit ASSIGN A und B

[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
(Seite 208)

Mit den Einstellungen bei ASSIGN A und B (Drehregler 1 und 2) können Sie die Funktionen steuern, die alle Voices, Performances, Songs und Patterns betreffen.

Sie können die Einstellungen von ASSIGN A und B als Systemeinstellungen speichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken.

HINWEIS ASSIGN A und B gelten für alle Voices/Performances/Songs/Patterns. Eine Änderung der Einstellung von ASSIGN A and B kann dazu führen, dass sich die Daten gespeicherter User-Voices/Performances/Songs/Patterns ändern.



1 ASSIGN A, ASSIGN B

Bestimmt, welche Controller-Nummern beim Betätigen von ASSIGN A und B (Fader 1 und 2) erzeugt werden.

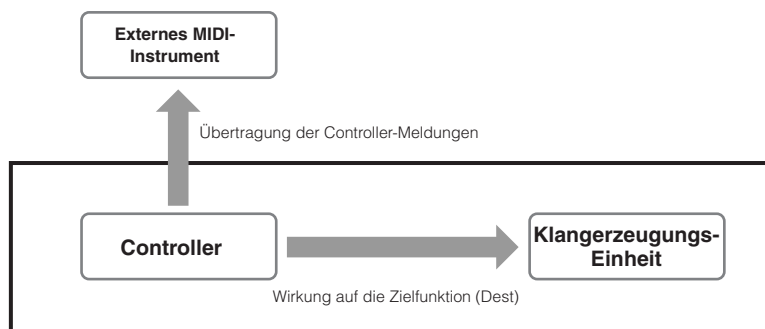
Normalerweise brauchen diese Parameter nicht geändert zu werden. Die üblichen (im MIDI-Standard definierten) Parameterzuweisungen für die Controller-Nummern werden in Klammern angegeben.

2 Destination (Zielfunktion)

Bestimmt die ASSIGN A und B zugewiesenen Funktionen. Einzelheiten zu den Abkürzungen und Parametertypen finden Sie in der Steuerliste im separaten Heft „Datenliste“.

Ändern von Controller-Nummern

Die den Controllern durch das Controller-Set und die Funktionen von ASSIGN A/B zugewiesenen Funktionen werden nur auf die interne Klangerzeugungs-Einheit angewendet. Bei angeschlossenen externen MIDI-Instrumenten werden durch die Betätigung der Controller die in der folgenden Tabelle aufgelisteten MIDI-Controller-Meldungen erzeugt.



Controller	Erzeugte MIDI-Meldung	Display zum Einstellen der Controller-Nummer
Aftertouch*	Channel Aftertouch (DnH)	-
Pitch-Bend-Rad	Pitch Bend (EnH)	-
Modulationsrad	Control Change (BnH, 01H)	-
ASSIGN A, B	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Footswitch (Fußschalter)	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Gleitband (Ribbon Controller)*	Control Change (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN
ASSIGN 1, 2		[PERFORM] → Auswahl Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Fußregler 1, 2*		[SONG]/[PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Blaswandler*		

* Der MO verfügt nicht über die folgenden MIDI-Controller: Aftertouch, Ribbon Controller (Gleitband), Buchse 2 für Fußregler oder Buchse für Blaswandler. Wenn diese hier festgelegten MIDI-Controller-Meldungen jedoch von einem externen Gerät empfangen werden, reagiert der interne Klangerzeuger auf diese Meldungen genauso, als wenn der nicht unterstützte/nicht verfügbare MIDI-Controller am MO selbst bedient worden wäre.

Herkömmliche Controller wie z.B. das Modulationsrad beeinflussen angeschlossene MIDI-Instrumente auf deren herkömmliche Art. Wenn beispielsweise dem Modulationsrad mit dem Controller-Set die Pan-Funktion zugewiesen ist, wird bei Verwendung des Modulationsrads auf den internen Klangerzeuger die Panoramafunktion angewendet, während an das externe MIDI-Instrument Modulationsmeldungen gesendet werden.

Wenn die hier festgelegten MIDI-Controller-Meldungen von einem externen Gerät empfangen werden, reagiert der interne Klangerzeuger auf diese Meldungen genauso, als wäre der Controller am MO selbst betätigt worden.

TIPP Verwenden der Controller für zwei verschiedene Funktionen

Sie können einen Controller so einrichten, dass er an den internen Klangerzeuger des MO eine andere Controller-Meldung sendet als an MIDI Out. Zum Beispiel können Sie ASSIGN 1 (Drehregler 3) in einem Controller-Set die Resonanzfunktion zuweisen. Denselben Regler können Sie dann im Utility-Modus die Controller-Nummer 1 (Modulation) zuordnen. Wenn Sie dann Drehregler 3 bedienen, wird auf den Klang des internen Klangerzeugers Resonanz angewendet, während an das externe MIDI-Instrument Modulationsmeldungen gesendet werden.

Erstellen von Songs auf dem MO

In diesem Abschnitt wird die Erstellung eines Songs mit dem in den MO integrierten Sequenzer beschrieben (Song-Modus und Pattern-Modus). Es gibt zwei Methoden (bzw. Modi), mit denen Sie die Musikproduktionsfunktionen des MO zum Erstellen eigener Musik einsetzen können: den Song-Modus und den Pattern-Modus. Im Song-Modus erstellen Sie einen Song der Reihe nach vom Anfang bis zum Ende.

Song-Modus

Takt 1 120



Im Pattern-Modus erstellen Sie separate Sequenzen, die sogenannten Sections, die jeweils mehrere Takte lang sind, z. B. ein Intro, Melodie A, das Hauptthema (Main) usw. Dann kombinieren Sie die getrennten Sections zu einem Song.

Pattern-Modus



Hören Sie sich zunächst die Song- und Pattern-Demos an, die speziell für den MO programmiert wurden. Auf diese Weise erhalten Sie einen Eindruck davon, wie Patterns aufgebaut sind und wie sie eingesetzt werden können. Anschließend erhalten Sie in diesem Abschnitt ein konkretes Beispiel für die Erstellung eines Songs – von der Eingabe eines Rhythmus-Patterns für jede Section im Pattern-Modus bis zur Aufzeichnung einer Melodie im Song-Modus. Wenn Sie erst einmal wissen, wie es geht, können Sie mit Hilfe dieser Methode dann auch selbst Musik mit Patterns und Songs komponieren.

Wiedergabe der Demo-Songs und -Patterns

Die Song- und Pattern-Demos wurden speziell programmiert, damit Sie sich die erstaunlichen Sounds anhören und sich ein Bild davon machen können, wie leistungsfähig das Instrument für die Komposition, Aufführung und Produktion tatsächlich ist.

! VORSICHT

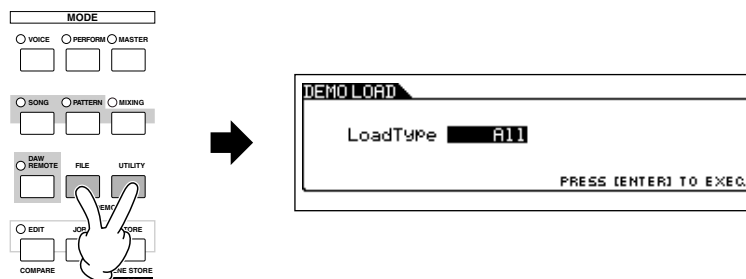
Wenn die Daten der Demo-Songs und -Patterns geladen werden, wird der Speicherbereich für die Wiedergabe überschrieben, und die [EFFECT BYPASS]-Taste wird ausgeschaltet. Außerdem werden für eine korrekte Wiedergabe der Demo-Songs und -Patterns die folgenden Einstellungen geändert.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume, NoteShift, Tune

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlRest

Daher müssen Sie von wichtigen Daten unbedingt eine Sicherungskopie auf einem USB-Speichergerät anlegen.

1 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [FILE] und [UTILITY].



2 Setzen Sie den LoadType-Parameter auf „All“.

Sie können eine der drei folgenden Optionen festlegen. Wählen Sie in diesem Beispiel „All“ aus.

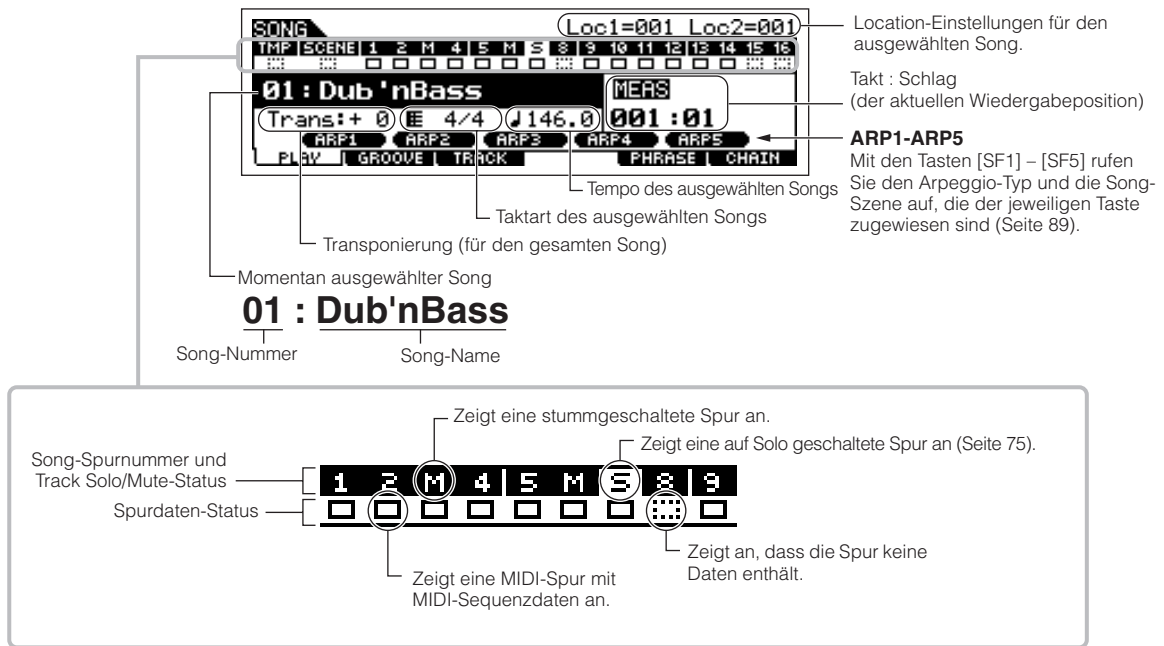
All Lädt sowohl die Demo-Song- als auch die Demo-Pattern-Daten.

Song Lädt nur die Demo-Song-Daten.

Pattern Lädt nur die Demo-Pattern-Daten.

3 Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Demo-Daten zu laden.

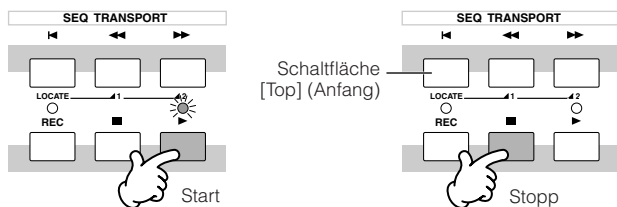
Nach dem Laden der Daten wird automatisch das Song-Play-Display aufgerufen.



HINWEIS Diese Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

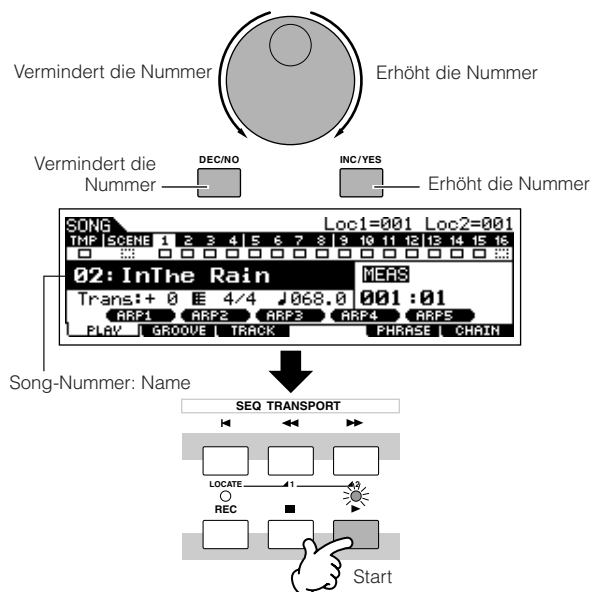
4 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Song-Wiedergabe zu starten.

Nachdem die Wiedergabe des ausgewählten Songs beendet ist, wird der Song automatisch angehalten. Sie können den Song während der Wiedergabe jederzeit anhalten, indem Sie die Taste [■] (Stopp) drücken. Dadurch wird der Song an der aktuellen Position angehalten. Um die Wiedergabe des Songs von dieser Position aus fortzusetzen, drücken Sie erneut die Wiedergabetaste [▶]. Um sofort an den Song-Anfang zurückzukehren, drücken Sie die Zum-Anfang-Taste [◀].



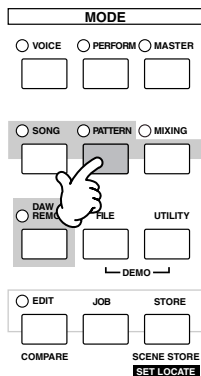
5 Auswählen und Spielen weiterer Demo Songs.

Bewegen Sie den Cursor (mit den Cursortasten) auf die Anzeige „Song-Nummer: Name“, und wählen Sie mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] einen anderen Song aus.



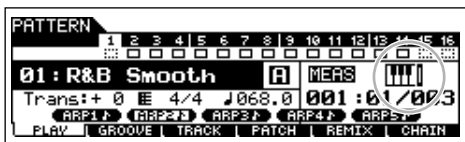
Als nächstes spielen Sie ein Demo-Pattern ab.

6 Drücken Sie die Taste [PATTERN], um in den PATTERN-Modus zu schalten.



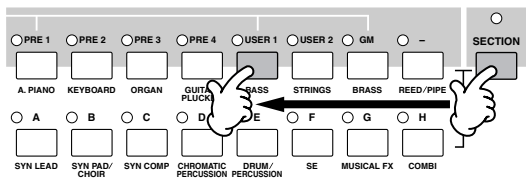
7 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Pattern-Wiedergabe zu starten.

Es gibt eine weitere Methode zum Starten der Pattern-Wiedergabe – durch Anschlagen von Noten auf der Tastatur. Positionieren Sie den Cursor auf dem Tastatursymbol, und drücken Sie die [INC/YES]-Taste. Daraufhin wird das ▶-Symbol eingeblendet. Wenn Sie in diesem Zustand eine beliebige Taste anschlagen, beginnt die Pattern-Wiedergabe.



8 Probieren Sie verschiedene Rhythmus-Variationen durch Umschalten der Section aus.

Vergewissern Sie sich, dass das Kontrolllämpchen [SECTION] leuchtet – gegebenenfalls müssen Sie diese Taste drücken – und drücken Sie dann eine der nachfolgend abgebildeten Tasten, um die verschiedenen Sections abzuspielen, die in einem Pattern enthalten sind. Mit den Tasten [A] – [H] rufen Sie die Sections A – H, mit den Tasten [PRE1] – [-] die Sections I – P auf.



HINWEIS Einige Sections der Demo-Patterns enthalten möglicherweise keine Daten. Deshalb kann es sein, dass beim Auswählen mancher Sections kein Ton erklingt.

9 Drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Pattern-Wiedergabe anzuhalten.

Im Gegensatz zur Song-Wiedergabe läuft die Pattern-Wiedergabe so lange in einer Endlosschleife, bis Sie die Taste [■] (Stopp) drücken. Sie können das Pattern während der Wiedergabe jederzeit anhalten, indem Sie die Taste [■] (Stopp) drücken. Dadurch wird das Pattern an der aktuellen Position angehalten. Um die Wiedergabe des Patterns von dieser Position aus fortzusetzen, drücken Sie erneut die Wiedergabetaste [▶]. Um sofort an den Pattern-Anfang zurückzukehren, drücken Sie die Zum-Anfang-Taste [◀].

10 Wählen Sie ein anderes Demo-Pattern aus, und spielen Sie es ab.

Die Auswahl von Patterns erfolgt auf dieselbe Weise wie die Auswahl von Songs (siehe oben unter Schritt 5).

Mute/Solo-Funktion mit Song- und Pattern-Spuren

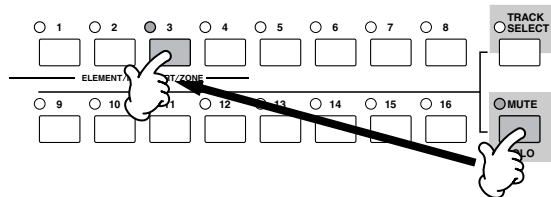
Probieren Sie diese Funktion zusammen mit den Demo-Songs aus, und achten Sie darauf, wie sich die Spuren einzeln und zusammen anhören.

So schalten Sie eine Spur stumm

1 Drücken Sie die Taste [MUTE] (das Kontrolllämpchen leuchtet).

2 Drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [16], um die entsprechende Spur stummzuschalten.

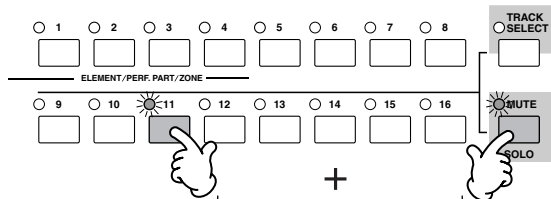
Die zugehörige Spur wird stummgeschaltet (das Kontrolllämpchen erlischt) und es wird kein Ton ausgegeben. Wenn Sie die gleiche Taste noch einmal drücken, wird die Stummschaltung aufgehoben (das zugehörige Kontrolllämpchen leuchtet).



Wenn Sie die Stummschaltung ausschalten möchten, drücken Sie die Taste [MUTE] erneut (das Kontrolllämpchen geht aus).

So schalten Sie eine Spur auf Solo

Halten Sie die [MUTE]-Taste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig eine der Nummerntasten [1] – [16], um die entsprechende Spur auf Solo zu schalten. Wenn Sie eine Spur auf Solo geschaltet haben, blinkt die Taste [MUTE], um anzuzeigen, dass die Solo-Funktion aktiv ist. Während Solo aktiv ist, können Sie die Solo-Spur wechseln, indem Sie einfach auf die entsprechende Nummerntaste [1] bis [16] drücken. Um die Solo-Funktion zu deaktivieren, drücken Sie die Taste [MUTE] erneut.



Erstellen von Patterns

Wenn Sie einen Song erzeugen, gehört der Rhythmus zu seinen wichtigsten Aspekten. Er ist meistens der Aspekt, mit dem Sie anfangen, und bildet die Grundlage für den Rest der Musik. Im Pattern-Modus erhalten Sie die Werkzeuge zum Erzeugen von Rhythmus-Patterns für die Song-Begleitung. Die grundlegenden Schritte für die Verwendung von Patterns zur Song-Erzeugung werden im Folgenden kurz beschrieben:

- 1) Erzeugen Sie im Pattern-Modus die Phrasen, die zur Begleitung und den Song verwendet werden sollen, und verketteten Sie sie.
- 2) Konvertieren Sie die Pattern-Daten in einen Song.

Zum Erstellen von Patterns stehen Ihnen drei Methoden zur Verfügung:

- Erstellen von Patterns mit Preset-Phrasen und Arpeggio-Funktion
- Erstellen von Patterns mit User-Phrasen
- Erstellen von Patterns mit Echtzeit- und Einzelschrittaufnahmen

⚠ VORSICHT

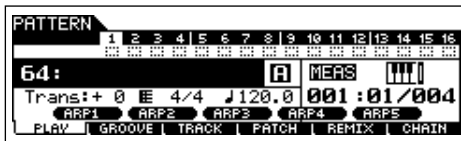
Die erstellten Song- und Pattern-Daten werden vorübergehend im DRAM gespeichert (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

Einrichten des Instruments zum Erstellen von Patterns (Mischeinstellungen)

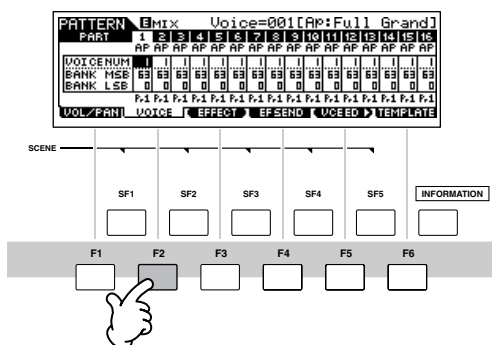
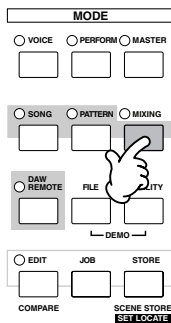
Wählen Sie zunächst das gewünschte Pattern aus, und weisen Sie den einzelnen Spuren Voices zu.

1 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um den Pattern-Play-Modus aufzurufen.

Wählen Sie das leere Pattern aus.

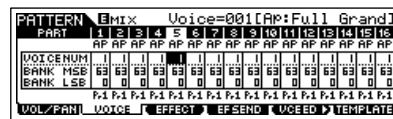
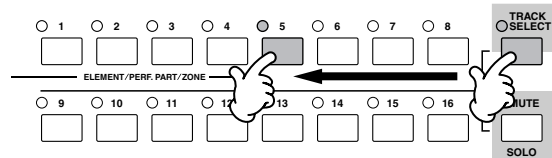


2 Drücken Sie die [MIXING]-Taste und dann die Taste [F2] VOICE, um das Display zum Festlegen von Voices zu öffnen.



3 Wählen Sie eine Spur (einen Part) aus, der (dem) Sie eine Voice zuweisen möchten.

Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste (das Kontrolllämpchen leuchtet auf), und wählen Sie eine Spur (einen Part) aus, indem Sie eine der Nummertasten [1] – [16] drücken. Sie können nun die Voice der ausgewählten Spur auf der Tastatur spielen.



HINWEIS Sie können den Part auch mit den Cursortasten [←] [→] auswählen.

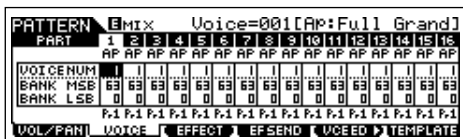
4 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

Schalten Sie die [TRACK SELECT]-Taste aus, und wählen Sie die Voice ganz normal aus (genauso wie im Voice-Modus). Sie können auch die Category-Search-Funktion verwenden.

HINWEIS Sie können die Voice-Nummer oder Voice-Bank auch direkt mit den Parametern VOICE NUM oder BANK MSB/BANK LSB festlegen. Detailinformationen finden Sie im separaten Heft „Datenliste“.

HINWEIS Um die Mixing-Voice auszuwählen, positionieren Sie den Cursor auf BANK MSB/BANK LSB, und wählen Sie „mv“ aus. Setzen Sie den Cursor dann auf VOICE NUM, und wählen Sie die Voice-Nummer aus. Einzelheiten zur Mixing-Voice finden Sie auf Seite 78.

5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, um allen Spuren (Parts) eine Voice zuzuweisen.



6 Speichern Sie die Mischeinstellungen.

Drücken Sie die [STORE]-Taste. Daraufhin wird das folgende Display eingeblendet. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Mischeinstellungen mit dem Pattern zu speichern.



! VORSICHT

Die erstellten Song- und Pattern-Daten werden vorübergehend im DRAM gespeichert (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

HINWEIS Sie können die Einstellungen als Mischvorlage (Mixing-Template) speichern. Nebenstehend finden Sie Einzelheiten zu Mischvorlagen.

HINWEIS Neben der Voice können Sie auch die Lautstärke, die Stereoposition, Effekte und den Equalizer einstellen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 93.

TIPP Auswählen von Voices mit Hilfe der Mischvorlage

Insgesamt wurden 32 Mischeinstellungen, die jeweils für verschiedene Musikkategorien oder -genres geeignet sind, als praktische Mischvorlagen (Mixing-Templates) programmiert und gespeichert. Jede Mischvorlage umfasst Einstellungen für Voices, Effekte, Stereoposition usw., die an den jeweiligen Musikstil angepasst sind. Wählen Sie einfach das Template aus, das der Art des Songs/Patterns, die Sie erzeugen möchten, am nächsten kommt, nehmen Sie die Einstellungen nach Bedarf vor, und beginnen Sie dann mit der Aufnahme.

HINWEIS Sie können die von Ihnen auf dem MO vorgenommenen Mischeinstellungen auch als eigene Mischvorlage speichern. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 94.

1 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um den Pattern-Play-Modus aufzurufen.

2 Drücken Sie die [MIXING]-Taste und dann die Taste [F6] TEMPLATE, um das Display zum Auswählen einer Vorlage zu öffnen.



3 Wählen Sie die gewünschte Vorlage mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Datenrad aus.

Nach Auswahl der Vorlage werden die relevanten Mischeinstellungen automatisch geladen.

4 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Mischeinstellungen zu prüfen.

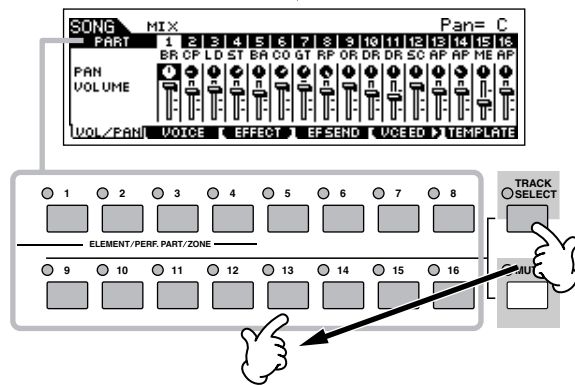
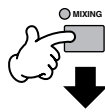
Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste (das Kontrolllämpchen leuchtet auf), und wählen Sie einen Part aus, indem Sie eine der Nummerntasten [1] – [16] drücken.

TIPP Erstellen von ausschließlich für Ihre Songs/Patterns verwendeten Mixing-Voices

Wenn Sie Ihrem Song oder Pattern User-Voices zuweisen und sie dann (im Voice-Edit-Modus) bearbeiten, klingen die Voices möglicherweise anders als erwartet. Mit dieser praktischen Funktion können Sie speziell für Ihre Songs und Patterns bestimmte Mixing-Voices erstellen. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die Voices genauso klingen, wie sie für den Song oder das Pattern bearbeitet wurden. Mixing-Voices können mit dem Song oder Pattern gespeichert werden.

HINWEIS Nur Normal-Voices können als Mixing-Voices erzeugt/bearbeitet werden.

- 1 Rufen Sie den Song-Modus/Pattern-Modus auf, und wählen Sie die Song-Nummer/Pattern-Nummer aus.**
- 2 Drücken Sie die [MIXING]-Taste (das Kontrollämpchen leuchtet auf), und wählen Sie den Part aus, der die gewünschte Voice enthält.**



- 3 Drücken Sie die Taste [F5] VCE ED (Voice Edit), um den Mixing-Voice-Edit-Modus aufzurufen.**

HINWEIS Den Mixing-Edit-Modus können Sie nur aufrufen, wenn Sie einen Part mit einer Normal-Voice auswählen.

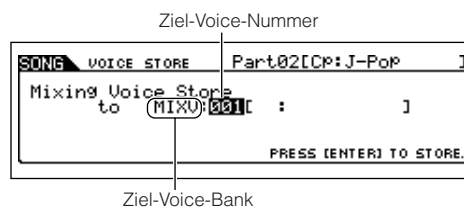
- 4 Rufen Sie je nach Bedarf das Common-Edit- oder Element-Edit-Display auf.**

Diese Displays sind mit denjenigen im Voice-Modus identisch. Siehe Seite 203

- 5 Speichern Sie die bearbeitete Mixing-Voice mit dem Song/Pattern im internen User-Speicher.**

5-1 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um den Mixing-Voice-Store-Modus aufzurufen.

5-2 Stellen Sie die Ziel-Voice-Bank auf „MIX“ ein, und wählen Sie die Nummer der Ziel-Voice aus. Indem Sie die Voice-Bank auf „USER1“ oder „USER2“ einstellen, können Sie die im Mixing-Voice-Edit-Modus bearbeitete Voice auch als User-Normal-Voice speichern.



5-3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Store-Vorgang auszuführen.

⚠ VORSICHT

Die erstellten Song- und Pattern-Daten werden vorübergehend im DRAM gespeichert (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

Erstellen von Patterns mit Preset-Phrasen und Arpeggio-Funktion

Natürlich können Sie Phrasen und Patterns erstellen, indem Sie Ihr eigenes Spiel auf dem Keyboard in Echtzeit aufnehmen. Der MO verfügt aber auch über praktische Features – Preset-Phrasen und Arpeggio-Funktion –, mit denen Sie schnell und problemlos für verschiedene Musikgenres und -stile geeignete Begleitparts und Phrasen auswählen können.

Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie mit Preset-Phrasen der Drum-Patterns und einigen Gitarren- und Bassgitarren-Arpeggiophrasen eine Performance auf Section A aufzeichnen können.

Auswählen von Drum-Patterns aus Preset-Phrasen

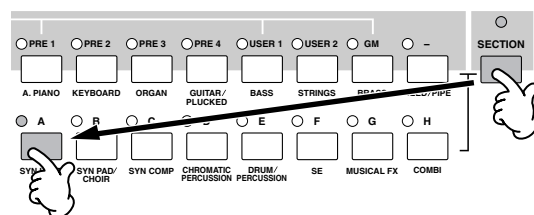
1

Drücken Sie auf die [PATTERN]-Taste, und wählen Sie das zuvor gespeicherte Pattern aus (siehe Abschnitt „Einrichten des Instruments zum Erstellen von Patterns (Mischeinstellungen)“ auf Seite 76).

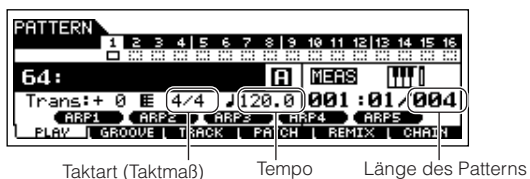
Im folgenden Beispiel wird ein Pattern verwendet, das aus den folgenden Parts besteht:

- Track 1 Schlagzeug Spur 4: Klavier
- Track 2 Bassgitarre Spur 5: Streicher
- Track 3 Gitarre

- 2 Schalten Sie die [SECTION]-Taste ein, und drücken Sie die [A]-Taste.**



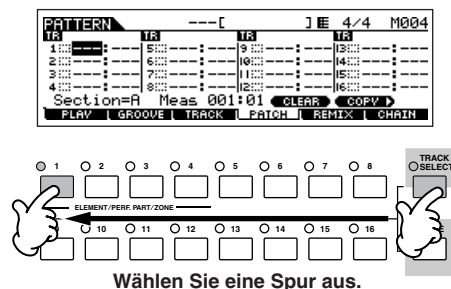
3 Stellen Sie Taktart (Taktmaß), Tempo und Länge des Patterns ein.



4 Drücken Sie die Taste [F4] PATCH, um das Patch-Display aufzurufen.

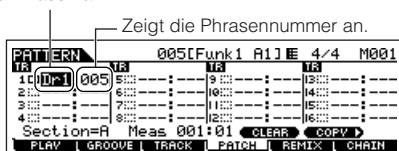
5 Wählen Sie Spur 1 und dann eine der Kategorieeinstellungen Dr 1 bis Dr 4 aus. Legen Sie anschließend eine Phrasennummer fest.

Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um das Drum-Pattern abzuspielen. Testen Sie verschiedene Drum-Patterns.

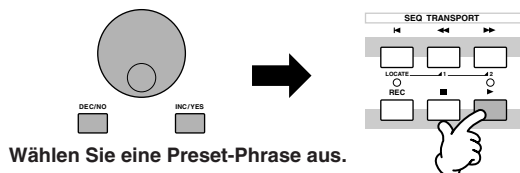


Wählen Sie eine Spur aus.

Zeigt die Kategorie der Preset-Phrasen an.



Zeigt die Phrasennummer an.



Wählen Sie eine Preset-Phrase aus.

Spielen Sie das Pattern, um die zugewiesene Phrase zu hören.

6 Drücken Sie die Taste [■], um die Wiedergabe anzuhalten.

Drücken Sie die Taste [F1] PLAY, um in den Pattern-Play-Modus zurückzukehren.

TIPP User-Phrasen

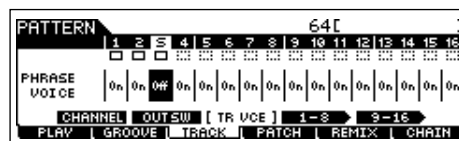
Zusätzlich zu den vorprogrammierten Preset-Phrasen können Sie eigene User-Phrasen anlegen. Diese werden mit im Pattern-Modus aufgezeichneten MIDI-Daten erstellt. User-Phrasen bieten den zusätzlichen Vorteil, dass Sie die Klänge von anderen Instrumenten verwenden können. So können Sie z. B. einen Bass, eine Gitarre, ein Klavier und andere Parts sowie Schlag- und Perkussionsinstrumente aufnehmen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 81.

TIPP Ein- und Ausschalten von Phrasen-Voices

In der Standardeinstellung wird beim Zuweisen von Phrasen zu den einzelnen Spuren die aktuelle Voice jeder Spur auf die in der Phrase gespeicherte Voice geändert (Phrasen-Voice). Wenn Sie die Voice nicht ändern und nur die MIDI-Sequenzdaten verwenden möchten, legen Sie den folgenden Parameter für die Spur auf „off“ (aus) fest.

[F3]TRACK → [SF3]TR VOICE

Wenn Sie die Parameter so festlegen wie in der folgenden Abbildung, wird für Spur 3 auch dann die ursprüngliche Voice verwendet, wenn der Spur eine Phrase zugewiesen wird. Falls Sie den anderen Spuren (mit der Einstellung „On“) Phrasen zuordnen, werden die Voices aus der zugewiesenen Phrase verwendet.



Als Nächstes werden mit Hilfe der Arpeggio-Funktion die Bassgitarre, die Gitarre und das Klavier aufgezeichnet.

Erstellen von Patterns mit der Arpeggio-Funktion

Zeichnen Sie ein Bassgitarren-Pattern auf.

7 Wählen Sie die Spur aus, der Sie die Bassgitarre zuweisen möchten.

Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste (das Kontrolllämpchen leuchtet auf), und wählen Sie eine Spur aus, indem Sie die Nummerntaste [2] drücken.

8 Drücken Sie die [REC]-Taste, um den Pattern-Record-Modus aufzurufen.

Stellen Sie im Display [F1] SETUP die Parameter für die Aufnahme ein. Legen Sie Type auf „replace“ (Ersetzen), Loop auf „off“ und Quantize auf „off“ fest.



TIPP Type, Loop und Quantize**Type**

Mit der Einstellung „replace“ (Ersetzen) können Sie eine Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, mit neuen Daten überschreiben. Die erste Aufzeichnung geht dabei verloren, sie wird durch die neuen Daten ersetzt. Mit der Einstellung „overdub“ können Sie einer Spur, die bereits Daten enthält, zusätzliche Daten hinzufügen. Bei beiden Methoden handelt es sich um Aufnahmeverfahren in Echtzeit. Mit der Einstellung „step“ (Einzelschrittaufnahme) können Sie die Performance komponieren, indem Sie jedes Event einzeln „aufschreiben“. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 82.

Loop (Schleife)

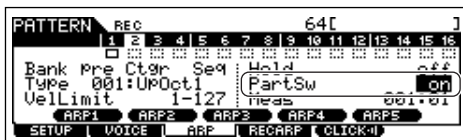
Mit dieser Funktion wird das Pattern wiederholt als „Loop“ (Endlosschleife) wiedergegeben. Wenn z. B. Type auf „overdub“ und Loop auf „on“ gesetzt sind, können Sie mehrere Noten nacheinander hinzufügen. Sie können beispielsweise die Bestandteile eines Drum-Kits einzeln aufnehmen, indem Sie etwa im ersten Durchlauf die Kick-Drum, im zweiten Durchlauf die Snare, im dritten Durchlauf einen Hi-Hat-Part usw. aufzeichnen. Diese Technik ist auch gut geeignet, um klanggestaltende Daten hinzuzufügen, die keine Noten darstellen, z. B. durch die Bedienung der Drehregler und Controller. Da in diesem Beispiel zum Aufnehmen der Arpeggiator eingesetzt wird, stellen Sie Loop auf „off“ ein.

Quantize (Quantisieren)

Mit der Quantize-Funktion wird das Timing der Noten in Echtzeit automatisch angeglichen, während Sie aufnehmen. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass alle Noten exakt auf der Zählzeit aufgenommen werden, auch wenn Sie nicht ganz präzise im Rhythmus spielen. Da in diesem Beispiel zum Aufnehmen der Arpeggiator eingesetzt wird, stellen Sie Quantize auf „off“ ein.

9 Setzen Sie im Display [F3] ARP den PartSw-Parameter (Part-Schalter) auf „off“.

Wenn Sie diesen Parameter auf „on“ setzen, können Sie für diese Spur die Arpeggio-Funktion verwenden.

**10** Legen Sie die Arpeggio-Bank, die Kategorie und den Typ fest.

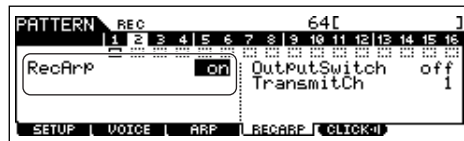
Legen Sie die Bank auf „pre“ und den Ctr-Parameter (Kategorie) auf „Bass“ fest. Testen Sie verschiedene Bass-Patterns.



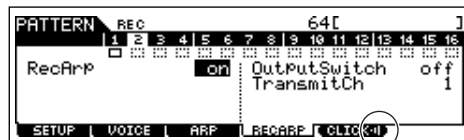
HINWEIS Zusätzlich zu den voreingestellten Arpeggien können Sie auch eigene Arpeggio-Daten erzeugen. Siehe Seite 97

11 Setzen Sie im Display [F4] RECARP den RecArp-Parameter (Arpeggio-Aufnahme) auf „on“.

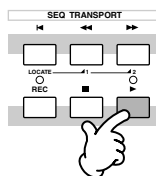
Wenn dieser Parameter aktiviert ist, können Sie die Arpeggio-Wiedergabe auf der Spur als MIDI-Sequenzdaten aufzeichnen.

**12** Drücken Sie auf die Taste [F5] CLICK, um die Click-Funktion (Metronom) einzuschalten, und geben Sie das Metronom während der Aufnahme wieder.

Wenn das „Ton“-Symbol angezeigt wird, ist die Click-Funktion aktiviert, und das Metronom ist während der Aufnahme zu hören.

**13** Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Spielen Sie eine oder mehrere Tasten auf der Tastatur, um die Arpeggio-Wiedergabe auszulösen. Der Grundton der Tonart des Bass-Patterns wird an die von Ihnen gespielte Note angepasst.

Starten Sie die Aufnahme

Die eigentliche Aufnahme beginnt nach einem Takt.

Arpeggio-Wiedergabe

Die Aufnahme wird automatisch angehalten, wenn die Pattern-Wiedergabe zu Ende ist, da Loop deaktiviert ist („off“).

14 Schalten Sie die [ARPEGGIO ON/OFF]-Anzeige aus („off“), und drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um das aufgenommene Bassgitarren-Pattern abzuspielen.

Als Nächstes zeichnen Sie das Gitarren-Pattern auf.

15 Wählen Sie die Spur aus, der Sie die Gitarre zuweisen möchten.

Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste (das Kontrolllämpchen leuchtet auf), und wählen Sie einen Part aus, indem Sie die Nummerntaste [3] drücken.

16 Zeichnen Sie den Gitarren-Part mit Hilfe der Arpeggio-Funktion auf. Gehen Sie dabei genauso vor wie bei der vorherigen Aufnahme des Bassgitarren-Parts.

Führen Sie die Schritte 8 – 14 aus (siehe oben), wobei Sie diesmal als Arpeggio-Kategorie „GtPl“ (Guitar & Plucked) auswählen, und testen Sie die verschiedenen Gitarrenphrasen.

Im Pattern-Modus aufgezeichnete MIDI-Daten werden als User-Phrase gespeichert. Sie können bis zu 256 User-Phrasen in einem einzelnen Pattern speichern.

In diesem Abschnitt wird die Verwendung der Pattern-Copy-Funktion und das Aufzeichnen der User-Phrasen auf Section B beschrieben.

Kopieren von Patterns und Erstellen von Patterns mit User-Phrasen

In den folgenden Schrittanweisungen weisen Sie die Phrasen der Schlagzeug- und Bassgitarren-Parts von Section A den Schlagzeug- und Bassgitarren-Parts von Section B zu und erstellen einen Gitarren-Part, der Gitarre und Bassgitarre zusammen wiedergibt.

Kopieren von Patterns

Um die Schlagzeug- und Bassgitarren-Parts von Section A Section B zuzuweisen, kopieren Sie die Performance von Section A zu Section B.

1 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um den Pattern-Play-Modus aufzurufen, und drücken Sie dann die [JOB]-Taste, um den Pattern-Job-Modus aufzurufen.

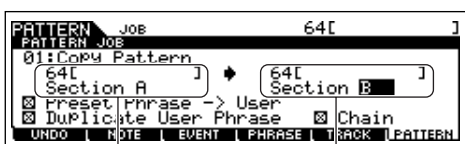
2 Kopieren Sie das Pattern im Display [F6] PATTERN.

Wählen Sie „01: Copy Pattern“ (Pattern kopieren) aus, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



3 Wählen Sie die Pattern-Nummern und Sections für die Quelle und das Ziel des Kopiervorgangs aus.

Wählen Sie für die Quelle die zuvor erstellte Pattern-Nummer und Section A aus. Wählen Sie für das Ziel dieselbe Pattern-Nummer und Section B aus.



4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, und drücken Sie dann die [INC/YES]-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen.

5 Drücken Sie mehrmals die [EXIT]-Taste, um in den Pattern-Play-Modus zurückzukehren.

6 Schalten Sie die [SECTION]-Taste ein, und drücken Sie die [B]-Taste.

Darauffin wird Section B ausgewählt. Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um das kopierte Pattern abzuspielen und zu prüfen.

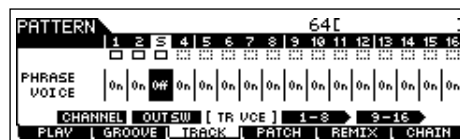
Erstellen von Patterns mit User-Phrasen

Spielen Sie mit Hilfe der in Section A aufgezeichneten Bass-User-Phrase die Gitarre und die Bassgitarre zusammen ab.

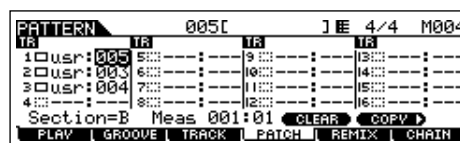
7 Drücken Sie die Taste [F3] TRACK und dann die Taste [SF3] TR VCE, um das Phrase-Voice-Display aufzurufen.

Stellen Sie den Phrase-Voice-Parameter in Spur 3 (Gitarre) auf „off“. In der User-Phrase können Sie nur MIDI-Sequenzdaten verwenden.

HINWEIS Wenn Sie die Einstellung für die Phrase-Voice auf „on“ lassen, ändert sich die Voice bei Verwendung der User-Phrase für den Gitarren-Part in Schritt 8.

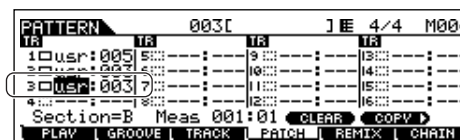


8 Drücken Sie die Taste [F4] PATCH, um das Patch-Display aufzurufen.



9 Stellen Sie das Pattern so ein, dass die User-Phrase der Bassgitarre in Spur (Part) 2 für Part 3 verwendet wird.

Wählen Sie die Phrasennummer von Part 3 aus, und setzen Sie sie auf dieselbe Phrasennummer wie die Bassphrase von Part 2.



10 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um Section B abzuspielen.

Stellen Sie im Bildschirm [F2] NOTE des Pattern-Job-Modus die Oktavlage und Velocity der Gitarrenphrase wunschgemäß ein.

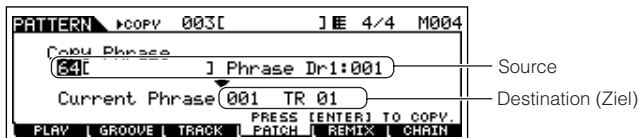
⚠ VORSICHT

Dieselben User-Phrasen können verschiedenen Sections innerhalb eines Patterns zugewiesen werden. Beachten Sie jedoch, dass die Section-Daten automatisch verändert werden, wenn eine andere Section mit derselben User-Phrase verändert wird.

TIPP Kopieren von User-Phrasen aus einem anderen Pattern in das aktuelle Pattern

Die User-Phrasen, die mit der Patch-Funktion zugewiesen werden können, sind auf die im aktuell gewählten Pattern enthaltenen Phrasen beschränkt. Wenn Sie Phrasen aus anderen Patterns kopieren und im aktuellen Pattern verwenden möchten, folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.

- 1 Drücken Sie im Display [F4] PATCH die Taste [SF5] COPY, um das Copy-Phrase-Display aufzurufen.
- 2 Geben Sie zunächst die Pattern-Nummer und Phrasennummer des Quell-Patterns sowie die Phrasennummer und Spurnummer des Ziel-Patterns (aktuellen Patterns) an. Drücken Sie dann die Taste [ENTER], um den Kopiervorgang auszuführen.



- 3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Display [F4] PATCH zurückzukehren, und prüfen Sie die zugewiesene Phrase, indem Sie die Wiedergabetaste [▶] drücken, um das Pattern abzuspielen.

Im nächsten Schritt wird Section C mit dem Verfahren der Echtzeit- oder Einzelschrittaufnahme aufgezeichnet.

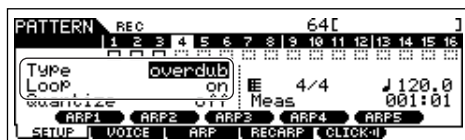
Erstellen von Patterns mit Echtzeit- und Einzelschrittaufnahmen

Kopieren Sie den Schlagzeug-, Bass- und Gitarren-Part aus Section A in Section C, und nehmen Sie dann mit dem Echtzeitverfahren einen Klavier-Part sowie mit dem Einzelschrittverfahren einen Streicher-Part auf. Außerdem wird das rhythmische Feeling der Phrase mit der Groove-Funktion bearbeitet.

Erstellen von Patterns mit Echtzeitaufnahmen

- 1 Kopieren Sie Section A zu Section C. Gehen Sie dabei entsprechend den Anweisungen unter „Kopieren von Patterns“ auf Seite 81.
- 2 Wählen Sie die Spur aus, der Sie den Klavier-Part zuweisen möchten.
Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste (das Kontrollämpchen leuchtet auf), und wählen Sie die Spur für den Klavier-Part aus, indem Sie die Nummerntaste [4] drücken.
- 3 Drücken Sie die [REC]-Taste, um den Pattern-Record-Modus aufzurufen.

Stellen Sie im Display [F1] SETUP die Parameter zur Aufnahme ein.
Setzen Sie Type auf „overdub“ und Loop auf „on“.
Mit diesen Einstellungen können Sie das Pattern in einem „Loop“ (einer Endlosschleife) wiederholen und zusätzliche Noteneignisse aufnehmen, ohne die bereits aufgezeichneten Daten zu löschen. Informationen zu den anderen Parametern finden Sie auf Seite 198.



- 4 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.
- 5 Wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind, drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.

Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um das soeben aufgezeichnete Pattern abzuspielen.

Erstellen von Patterns mit Einzelschrittaufnahmen

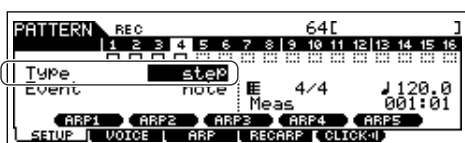
Als Nächstes fügen Sie mit dem Verfahren der Einzelschrittaufnahme einen Streicher-Part hinzu.

6 Wählen Sie die Spur aus, der Sie den Streicher-Part zuweisen möchten.

Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste (das Kontrolllämpchen leuchtet auf), und wählen Sie die Spur für den Streicher-Part aus, indem Sie die Nummerntaste [5] drücken.

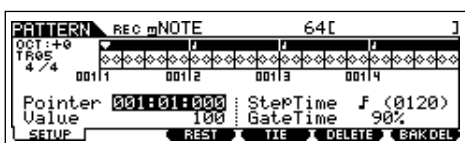
7 Drücken Sie die [REC]-Taste, um den Pattern-Record-Modus aufzurufen.

8 Stellen Sie im Display [F1] SETUP den Type-Parameter auf „step“ ein.



9 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Einzelheiten zur Einzelschrittaufnahme finden Sie auf Seite 193.



10 Drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.

Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um das soeben aufgezeichnete Pattern abzuspielen.

! VORSICHT

Die erstellten Song- und Pattern-Daten werden vorübergehend im DRAM gespeichert (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

Verwenden der Groove-Funktion

Mit Hilfe der Groove-Funktion können Sie die Tonhöhe, das Timing, die Länge und die Anschlagstärke (Velocity) von Noten in einer bestimmten Spur über ein 1-Takt/Sechzehntelnoten-Raster bearbeiten, um interessante, einzigartige „Grooves“ zu erzeugen, die mit einer präzisen Sequenzerprogrammierung nicht möglich sind.

HINWEIS Die Groove-Einstellungen werden auf alle Takte des ausgewählten Patterns angewendet. Beachten Sie, dass Sie nicht auf jeden Takt unterschiedliche Groove-Einstellungen anwenden können.

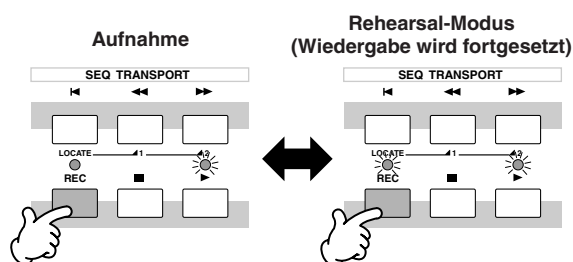
HINWEIS Die Grid-Groove-Funktion wirkt sich nur auf die Pattern-Wiedergabe aus, ohne die eigentlichen (mit den Funktionen zum Aufnehmen, Laden von Dateien und Zuordnen erstellten) MIDI-Sequenzdaten zu verändern. Die Groove-Einstellungen werden getrennt von den MIDI-Sequenzdaten verarbeitet. Siehe Seite 137

1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus das Pattern und die Section aus, auf die der Groove angewendet werden soll.

2 Drücken Sie die Taste [F2] GROOVE, um das Display für die Groove-Einstellungen aufzurufen.

TIPP Üben der Parts vor der Aufnahme

Um den Aufnahmemodus vorübergehend zu deaktivieren und den Rehearsal-Modus zum Üben aufzurufen, drücken Sie während der Echtzeitaufnahme einfach die [REC]-Aufnahmetaste. Daraufhin beginnt die [REC]-Anzeige zu blinken, und die Wiedergabe wird ohne Unterbrechung fortgesetzt, aber es werden keine Daten aufgenommen. Mit diesem praktischen Modus zum Üben (Rehearsal-Modus) können Sie problemlos die Aufnahme vorübergehend deaktivieren, um einen Part zu üben oder verschiedene Ideen auszuprobieren (und dabei die anderen Spuren mitzuhören), ohne tatsächlich aufzunehmen. Um in den Aufnahmemodus zurückzukehren, drücken Sie erneut die [REC]-Taste. Daraufhin leuchtet die [REC]-Anzeige wieder kontinuierlich.



TIPP Bearbeiten von aufgenommenen Patterns

Im Pattern-Edit-Modus und Pattern-Job-Modus können Sie die Daten eines bereits aufgenommenen Patterns bearbeiten.

Im Pattern-Edit-Modus können Sie die aufgezeichneten Daten ändern und bei Bedarf neue Daten einfügen. Dies gilt für Notendaten ebenso wie für nicht notenbezogene Daten wie z. B. Programmwechsel (Voice-Umschaltung) und MIDI-Controller-Meldungen. Der Pattern-Job-Modus bietet dagegen eine Reihe von Werkzeugen, mit deren Hilfe Sie die aufgezeichneten Daten umformen können. So können Sie z. B. das Timing bereinigen (Quantize), die Daten transponieren, die Velocity oder die Länge der Noten ändern und weitere nützliche Funktionen zur Klangbearbeitung ausführen. Außerdem bietet dieser Modus eine Reihe nützlicher Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Die meisten dieser Vorgänge können für eine komplette Spur oder für ausgewählte Taktbereiche einer Spur ausgeführt werden. Das Verfahren ist im Wesentlichen identisch mit demjenigen im Song-Modus. Siehe Seite 90.

3 Wählen Sie eine Spur aus, und nehmen Sie dann die Groove-Einstellungen vor.

Wählen Sie eine Spur aus.

Legen Sie die einzelnen Parameter fest.

Bewegen Sie den Cursor... Stellen Sie den Wert ein.

Verschieben Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und Rasterpunkt, und stellen Sie den Offset-Wert ein.

Spieren Sie das Pattern, um das Ergebnis der Groove-Einstellungen zu überprüfen.

NOTE OFST (Note Offset)	Erhöht oder verringert die Tonhöhe der Note(n) des ausgewählten Rasters in Halbtönen.
CLOCK SFT (Clock Shift)	Verschiebt das Timing der Note(n) und des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten nach vorn oder nach hinten.
GATE OFFSET (Gate Time Offset)	Verlängert oder verkürzt die Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten.
VELO OFFSET (Velocity Offset)	Erhöht oder verringert die Velocity der Note(n) des ausgewählten Rasters.

HINWEIS Sie können die Groove-Parameter auch während der Wiedergabe in Echtzeit ändern.

VORSICHT

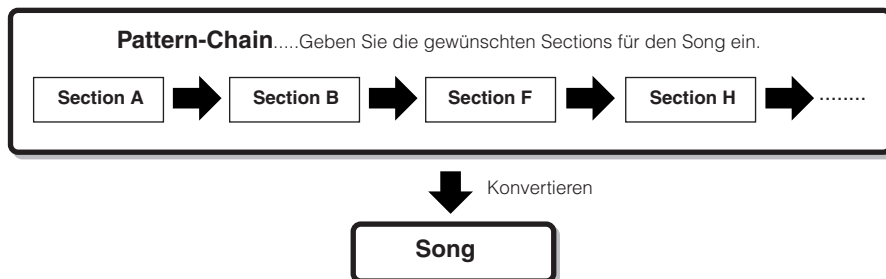
Die erstellten Song- und Pattern-Daten werden vorübergehend im DRAM gespeichert (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

TIPP Verwenden der Groove-Einstellungen zum Ändern der Pattern-Daten

Grid Groove ist eine nur bei der Wiedergabe einsetzbare Funktion, die die aufgezeichneten Daten eines Patterns verarbeitet, ohne sie zu verändern. Anders ausgedrückt: Die ursprünglichen (mit den Funktionen zum Aufnehmen, Laden von Dateien und Zuordnen erstellten) Daten bleiben unberührt. Wenn Sie die Grid-Groove-Einstellungen dauerhaft übernehmen und die Daten ändern möchten, verwenden Sie die Funktion „Normalize Play Effect“ in den Pattern-Jobs ([PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect (Abspieleffekt normalisieren)). Geben Sie in diesem Display die Spur an, die anhand der Groove-Einstellungen verändert werden soll, und drücken Sie die Taste [ENTER], um den Vorgang auszuführen.

Erstellen von Pattern-Chains

Jedes Pattern besteht aus 16 Sections (A – P), die als Pattern-Variationen verwendet werden können. Erstellen Sie die gewünschten Rhythmus-Pattern-Variationen oder Sections, die Sie zur Begleitung Ihres neuen Songs verwenden möchten. Folgen Sie dabei den Anweisungen in den vorherigen Abschnitten. Nachdem Sie die Sections erzeugt haben, können Sie sie in beliebiger Reihenfolge miteinander verbinden, um den Hintergrundpart des Songs zusammenzustellen. Darüber können Sie dann im Song-Record-Modus eine Melodielinie und beliebige weitere Parts aufnehmen.



HINWEIS Pattern-Mixing, Groove und Phrase-Voice (Spur-Voice) können nicht unabhängig voneinander für einzelne Sections aktiviert oder deaktiviert werden, sondern gelten für alle Sections.

VORSICHT

Dieselben User-Phrasen können verschiedenen Sections innerhalb eines Patterns zugewiesen werden. Beachten Sie jedoch, dass die Section-Daten automatisch verändert werden, wenn eine andere Section mit derselben User-Phrase verändert wird. Wenn Sie z. B. Section A und Section D eine bestimmte User-Phrase zugewiesen haben und diese User-Phrase für Section A verändern, dann wird dieselbe Phrase auch für Section D verändert.

Erzeugen von Pattern-Chains durch das Verändern von Sections während der Pattern-Wiedergabe

Das Umschalten von Sections, die Spurstumschaltung, Szenen- und Stummschaltungs-Wechsel sowie Tempowechsel können in Echtzeit als Pattern-Chain aufgezeichnet werden.

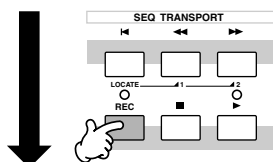
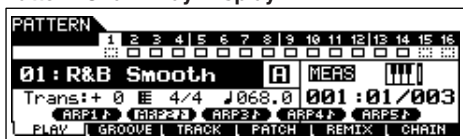
1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus ein Pattern aus, für das bereits Daten erzeugt wurden.

2 Drücken Sie die Taste [F6] CHAIN, um das Pattern-Chain-Play-Display aufzurufen.

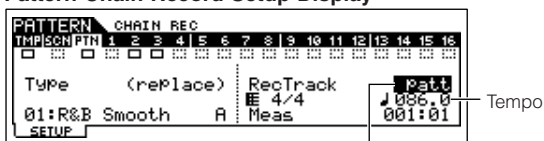
3 Drücken Sie die [REC]-Taste, um den Pattern-Chain-Record-Modus aufzurufen, und legen Sie die Basisparameter fest.

Im Pattern-Chain-Record-Setup-Display können Sie Aufnahmespur und -tempo einstellen. Es stehen drei Spurtypen für die Pattern-Chain zur Verfügung. Mit der Tempospur können Sie Tempoänderungen für die Chain aufnehmen, und mit der Scene-Spur können Sie Wechsel der Ein-/Aus-Einstellung für die Spur aufnehmen. Auf der Pattern-Spur („patt“) können Sie an den gewünschten Taktpunkten im Song Section-Wechsel aufzeichnen.

Pattern-Chain-Play-Display



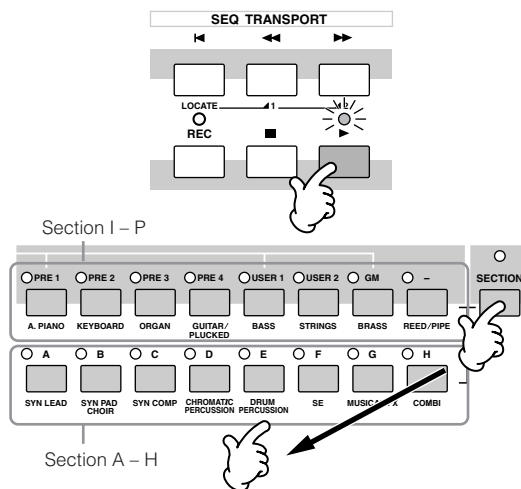
Pattern-Chain-Record-Setup-Display



Stellen Sie die Aufnahmespur auf „patt“ ein, und geben Sie die Sections an den gewünschten Takten ein.

4 Drücken Sie die [▶]-Taste, um die Aufnahme zu starten und das Pattern nach Belieben abzuspielen.

Verändern Sie während der Pattern-Wiedergabe die Section an den gewünschten Punkten.



5 Drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.

Dadurch kehren Sie zum Pattern-Chain-Display zurück.

6 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die aufgezeichnete Pattern-Chain abzuspielen.

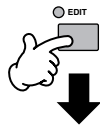
7 Speichern Sie die erstellten Pattern-Daten vor dem Ausschalten des Geräts auf einem USB-Speichergerät (Seite 98).

Sie können auch die Tempospur und die Szenen-Spur nach Wunsch aufnehmen. Bewegen Sie den Cursor bei auf „tempo“ eingestellter Aufnahmespur zum Tempowert (während der Aufnahme in Schritt 4, siehe oben), und ändern Sie während der Chain-Wiedergabe das Tempo mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES]/[DEC/NO]. Drücken Sie bei auf „scene“ eingestellter Aufnahmespur die [MUTE]-Taste (das Lämpchen leuchtet auf), und schalten Sie während der Aufnahme die einzelnen Spuren mit den Nummerntasten [1] – [16] ein oder aus.

Bearbeiten einer Pattern-Chain

Im Pattern-Chain-Edit-Modus können Sie die Reihenfolge der Sections in einer Chain ändern sowie Tempo-, Szenen- und Stummschaltungs-Events einfügen.

- 1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus ein Pattern aus, für das bereits Daten erzeugt wurden.
- 2 Drücken Sie die Taste [F6] CHAIN, um das Pattern-Chain-Play-Display aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Pattern-Chain-Edit-Modus aufzurufen, und bearbeiten Sie dann die einzelnen Spuren der Pattern-Chain.
- 4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Pattern-Chain-Play-Display zurückzukehren, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶], um die bearbeitete Pattern-Chain abzuspielen.
- 5 Speichern Sie die erstellten Pattern-Daten vor dem Ausschalten des Geräts auf einem USB-Speichergerät (Seite 98).



Pattern Track Edit

PATTERN	CHAIN	EDIT	SECTION	PatternTrack
MEAS				
001	4/4		A	
002	4/4		C	
003	4/4		B	
004	4/4		C	
005	4/4		C	

CHANGE COPY SONG TRSEL CLEAR

Geben Sie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Section (A – P) oder die End-Marke ein.

[F4]-Taste

Drücken Sie die Taste [F6], um das Event an der aktuellen Cursorposition zu entfernen.

Scene Track Edit

PATTERN	CHAIN	EDIT	SceneTrack
001:1-000			Track Mute
001:4-000			Track Mute
001:4-000			Track Mute
001:1-173			END

CHANGE COPY SONG TRSEL INSERT DELETE

Tempo Track Edit

PATTERN	CHAIN	EDIT	TempoTrack
001:1-000	S	1	120.0
001:1-001	S	1	120.0
001:1-002	S	1	120.0
001:1-173	S	1	120.0

CHANGE COPY SONG TRSEL INSERT DELETE

[F4]-Taste

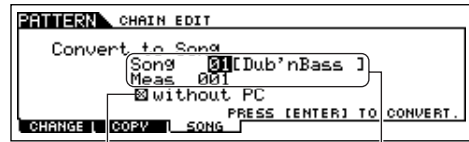
Drücken Sie die Taste [F5], um das Event an der Cursorposition einzufügen.

Drücken Sie die Taste [F6], um das Event an der aktuellen Cursorposition zu entfernen.

Konvertieren von Pattern-Chains in Song-Daten

Nach der Erstellung einer Pattern-Chain können Sie die Daten umwandeln und einen Song erstellen.

- 1 Wählen Sie im Pattern-Play-Modus ein Pattern aus, für das bereits Pattern-Chain-Daten erstellt wurden.
- 2 Drücken Sie die Taste [F6] CHAIN, um das Pattern-Chain-Play-Display aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Pattern-Chain-Edit-Modus aufzurufen.
- 4 Drücken Sie die Taste [F3] SONG, um das Display „Convert to Song“ (In Song umwandeln) aufzurufen, und geben Sie den Ziel-Song an.



Nummer der Ziel-Songs und erste Taktnummer

Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden in den MIDI-Sequenzdaten enthaltene Programmwechsel nicht kopiert.

- 5 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Konvertierungsvorgang auszuführen.

Die Pattern-Chain-Daten werden in Song-Daten konvertiert und in den ersten Takt des Ziel-Songs kopiert.

! VORSICHT

Dieser Bedienvorgang überschreibt alle Daten, die im Ziel-Song vorhanden sind.

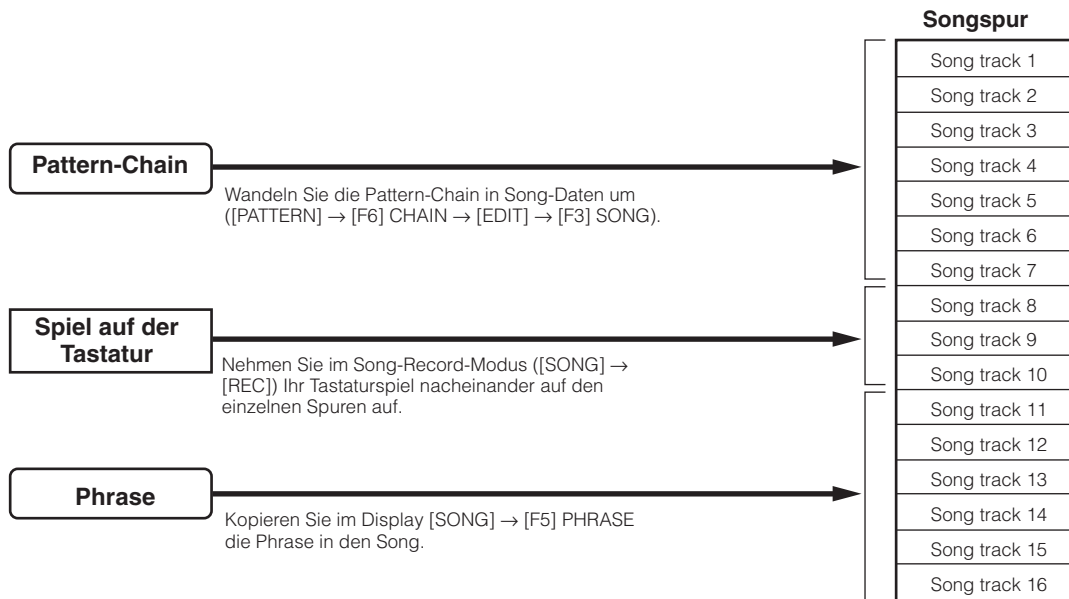
- 6 Speichern Sie die erstellten Song-Daten vor dem Ausschalten des Geräts auf einem USB-Speichergerät (Seite 98).

! VORSICHT

Die erstellten Song- und Pattern-Daten werden vorübergehend im DRAM gespeichert (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

Erstellen von Songs

Die folgende Tabelle veranschaulicht das Grundverfahren zum Erzeugen von Songs mit Hilfe der verschiedenen in diesem Tutorial beschriebenen Methoden und Funktionen. Nachdem Sie die Begleitspuren für Ihren Song zusammengestellt haben (durch die Umwandlung der Phrasen bzw. Pattern-Chain in Song-Daten), können Sie Melodie-Parts darüber aufnehmen.



VORSICHT

Die erstellten Song- und Pattern-Daten werden vorübergehend im DRAM gespeichert (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

Erstellen von Songs mit Pattern-Chains

Die Begleit-Parts für Ihr Spiel und/oder Ihren Gesang können Sie problemlos zusammenstellen, indem Sie die im Pattern-Modus erstellten Patterns miteinander kombinieren. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 84.

Aufnahmen mit der Tastatur auf einer Song-Spur

Arpeggio, Echtzeitaufnahme/ Einzelschrittaufnahme, Groove-Funktion

Im Song-Modus können Sie die Arpeggio-Funktion, die Verfahren der Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme und die Groove-Funktion genauso einsetzen wie im Pattern-Modus. Das Verfahren ist im Wesentlichen identisch mit demjenigen im Pattern-Modus.

Neuaufnahme eines bestimmten Song-Teils (Punch In/Out)

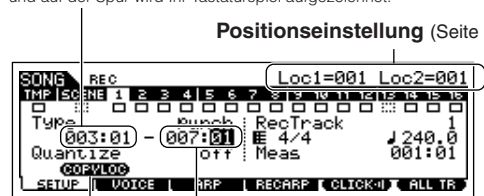
Verwenden Sie das Punch-In/Out-Aufnahmeverfahren im Song-Modus, wenn Sie nur einen bestimmten Teil einer Spur neu aufnehmen möchten. In den nachstehenden Beispielanweisungen sehen Sie, wie die Takte 3–5 eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufgenommen werden.

- 1 Wählen Sie im Song-Play-Modus den zu erzeugenden Song aus.
- 2 Drücken Sie die [REC]-Taste, um den Song-Record-Modus aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die [TRACK SELECT]-Taste (das Lämpchen leuchtet auf), und wählen Sie dann mit den Nummerntasten [1] – [16] die gewünschte Spur aus.
- 4 Stellen Sie im Display [F1] SETUP die Parameter zur Aufnahme ein.

Setzen Sie den Type-Parameter auf „punch“, und geben Sie den neu aufzunehmenden Bereich an. Stellen Sie nach Bedarf weitere Parameter ein. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 179.

Punch-In (Takt: Taktschlag des Aufnahmebeginns)

Die Wiedergabe der Aufnahmespur wird von dieser Stelle an deaktiviert, und auf der Spur wird Ihr Tastaturspiel aufgezeichnet.



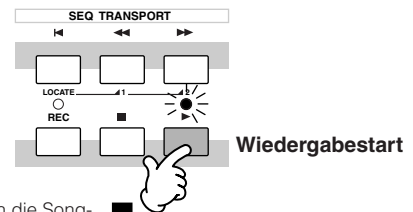
Punch-Out (Takt: Taktschlag des Endes der Aufnahme)

Die Aufnahme endet an dieser Stelle, und die normale Wiedergabe der Aufnahmespur beginnt.

Drücken Sie die Taste [SF1] COPY LOC, um dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt die an den „Locations“ (Loc1 und Loc2) gespeicherten Taktnummern zuzuweisen.

- 5 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Spielen Sie, wenn die Song-Wiedergabe den Punch-In-Punkt erreicht, auf der Tastatur.



Spielen Sie, wenn die Song-Wiedergabe den Punch-In-Punkt erreicht, auf der Tastatur.



- 6 Wenn die Song-Wiedergabe den Punch-Out-Punkt erreicht hat, drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.
- 7 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um den soeben aufgezeichneten Song abzuspielen.
- 8 Speichern Sie die Song-Daten vor dem Ausschalten des Geräts im File-Modus auf einem USB-Speichergerät (Seite 98).

Die Aufnahme mit Punch In/Out steht nur im Song-Record-Modus zur Verfügung. Im Pattern-Record-Modus steht sie nicht zur Verfügung.

TIPP Einfügen von Tempowechseln mitten im Song

Mit den folgenden drei Methoden können Sie das Tempo mitten in einem bereits aufgezeichneten Song ändern.

● Verwenden der Tempo-Spur

Setzen Sie in Schritt 4 auf die Parameter Type auf „replace“ und RecTrack auf „tempo“, positionieren Sie den Cursor auf den Tempowert, und starten dann Sie die Aufnahme. Ändern Sie während der Aufnahme den Tempowert in Echtzeit, und hören Sie dabei der Song-Wiedergabe zu.

● Song Edit (Song-Bearbeitung)

Drücken Sie im Song-Play-Modus die [EDIT]-Taste, um den Song-Edit-Modus aufzurufen. Wählen Sie die Tempospur (TMP) aus, indem Sie ein- oder zweimal die Taste [F4] TR SEL drücken, und ändern Sie dann mit der Taste [F5] INSERT den vorhandenen Tempowert, oder fügen Sie einen neuen Tempowert ein. Einzelheiten zum Song-Edit-Modus finden Sie auf Seite 90.

● Einzelschrittaufnahme

Setzen Sie in Schritt 4 auf die Parameter Type auf „step“ und RecTrack auf „tempo“, und drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Einzelschrittaufnahme zu starten. Bewegen Sie den Cursor zu „Value“ (Wert), verschieben Sie die Positionsanzeige mit der [▶▶]-Taste (Vorwärts), und ändern Sie an der gewünschten Position den Tempowert. Drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste, um den Wert einzugeben. Einzelheiten zur Einzelschrittaufnahme finden Sie auf Seite 82.

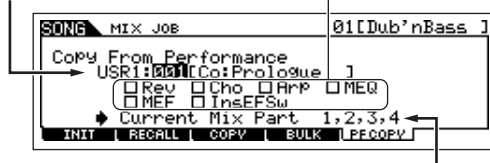
TIPP Song-Aufnahme mit Performances

Wenn Sie eine Lieblings-Performance haben oder eine Performance, die zu dem aufzunehmenden Song passt, können Sie bestimmte Einstellungen von bis zu vier Parts der Performance in die Song-Mixing-Einstellungen, die Sie gerade bearbeiten, hineinkopieren.

- 1** Wechseln Sie in den Song-Mixing-Job-Modus ([SONG] → [MIXING] → [JOB]).
- 2** Drücken Sie die Taste [F5] PF COPY, um das Performance-Copy-Display aufzurufen.
- 3** Stellen Sie im Display [F5] PF COPY die erforderlichen Parameter ein, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen.

Wählen Sie eine Quell-Performance aus.

Kreuzen Sie die Kästchen der gewünschten Parameter an.



Die Ziel-Mixing-Parts erscheinen automatisch. Die angezeigten Part-Nummern unterscheiden sich je nach Quell-Performance. Wenn die Quell-Performance vier Parts enthält, wird hier „1, 2, 3, 4“ angezeigt.

VORSICHT

Die Ziel-Mixing-Parts erscheinen automatisch. Die angezeigten Part-Nummern unterscheiden sich je nach Quell-Performance. Wenn die Quell-Performance vier Parts enthält, wird hier „1, 2, 3, 4“ angezeigt. Durch den Kopiervorgang werden die bislang am Ziel vorhandenen Mischeinstellungen überschrieben.

- 4** Drücken Sie die [SONG]-Taste, um zum Song-Play-Modus zurückzukehren, wählen Sie Spur 1 aus, und spielen Sie auf der Tastatur.

Überprüfen Sie, ob der Sound, den Sie hören, mit dem Sound der ursprünglichen Performance identisch ist oder nicht.

- 5** Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel auf Spur 1 auf.
- 6** Speichern Sie die Song-Abmischung im Display [SONG] → [MIXING] → [STORE].

Die von der Performance kopierten Einstellungen müssen als Song-Abmischung (Song-Mixing-Daten) gespeichert werden.

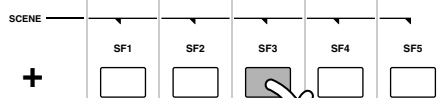
- 7** Speichern Sie die Song-Daten vor dem Ausschalten des Geräts im File-Modus auf einem USB-Speichergerät (Seite 98).

HINWEIS Diese Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

Gleichzeitige Belegung der Tasten [SF1] – [SF5] mit einer Song-Szene und einem Arpeggio-Typ

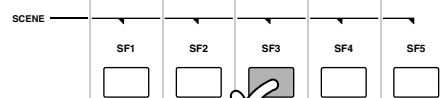
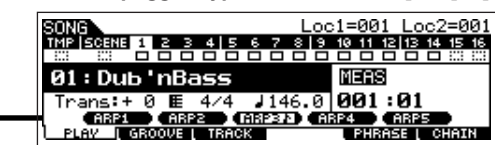
Die Tasten [SF1] – [SF5] können mit Song-Szenen und Arpeggio-Typen belegt werden (wenn unten im Display die Menüeinträge ARP1 – ARP5 angezeigt sind). Diese Einstellungen werden als Song-Daten gespeichert. Mit der leistungsstarken Song-Szenenfunktion können Sie fünf verschiedene „Momentaufnahmen“ wichtiger Song-Parameter speichern – einschließlich Transponierung, Tempo, Status der Spurstummschaltung und Einstellungen der grundlegenden Klang- und Mischbedienelemente (alle Parameter, die mit den Drehreglern (bei eingeschaltetem Lämpchen [PAN/SEND]) bzw. [TONE]) und Fadern gesteuert werden können). Arpeggio-Funktion und Arpeggio-Typen werden im Voice-Modus ausführlich erläutert. Sie können die Song-Szene und den Arpeggio-Typ gleichzeitig aufrufen, indem Sie einfach eine der Tasten [SF1] – [SF5] drücken (wenn im Song-Modus unten im Display ARP1 – ARP5 angezeigt wird).

● Gleichzeitige Belegung der Tasten [SF1] – [SF5] mit einer Song-Szene und einem Arpeggio-Typ



Halten Sie die [STORE]-Taste gedrückt, und drücken Sie eine der Tasten [SF1] – [SF5].

● Gleichzeitiges Aufrufen einer Song-Szene und eines Arpeggio-Typs mit den Tasten [SF1] – [SF5]



Im Song-Modus können Sie nur dann die Tasten [SF1] – [SF5] gleichzeitig mit einer Song-Szene und einem Arpeggio-Typ belegen, wenn unten im Display die Menüeinträge ARP1 – ARP5 angezeigt werden.

Aufrufen einer Song-Szene und eines Arpeggio-Typs während der Aufnahme

Die Menüeinträge ARP1 – ARP5 erscheinen auch im Song-Record-Modus im Display [F3] ARP sowie im Song-Play-Modus im Display [F1] PLAY. Sie zeigen an, dass Sie während der Song-Aufnahme im Display [F3] ARP gleichzeitig die Song Szene und den Arpeggio-Typ wechseln können.

Aufnahmen von Song-Szenenwechseln in einem Song

Jeder Song enthält eine Szenenspur (Scene), auf der Sie Szenenwechsel aufnehmen können. Wenn in Schritt 4 auf Seite 88 der RecTrack-Parameter auf „scene“ gesetzt wird, können Szenenwechsel in allen Displays aufgezeichnet werden (auch in denjenigen, in denen ARP1 – ARP5 nicht angezeigt wird), indem Sie während der Aufnahme die Tasten [SF1] – [SF5] drücken.

HINWEIS Diese Erläuterungen zur Behandlung von Arpeggien gelten auch für den Pattern-Modus.

HINWEIS Wie im Voice- und Performance-Modus können die Tasten [SF1] – [SF5] nur dann mit Arpeggio-Typen belegt werden, wenn die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] deaktiviert ist („off“).

HINWEIS Einzelheiten zur Auswahl eines Arpeggio-Typs im Song/Pattern-Modus finden Sie auf Seite 80.

Bearbeiten von aufgenommenen Songs

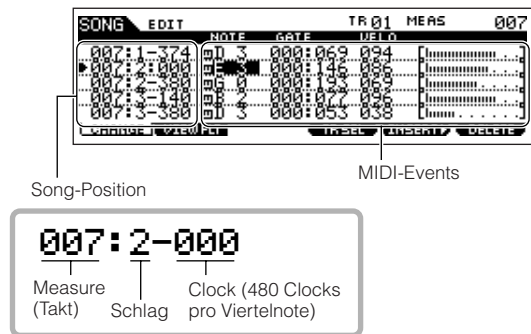
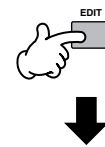
Im Song-Edit-Modus und Song-Job-Modus können Sie die Daten eines bereits aufgenommenen Songs bearbeiten. Im Song-Edit-Modus können Sie die aufgezeichneten Daten verändern und bei Bedarf neue Daten einfügen. Dies gilt für Notendaten ebenso wie für nicht notenbezogene Daten wie z. B. Programmwechsel (Voice-Umschaltung) und MIDI-Controller-Meldungen. Der Song-Job-Modus bietet dagegen eine Reihe von Werkzeugen, mit deren Hilfe Sie die aufgezeichneten Daten umformen können. So können Sie z. B. das Timing bereinigen (Quantize), die Daten transponieren, die Velocity oder die Länge der Noten ändern und weitere nützliche Funktionen zur Klangbearbeitung ausführen. Außerdem bietet dieser Modus eine Reihe nützlicher Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Die meisten dieser Vorgänge können für eine komplette Spur oder für ausgewählte Taktbereiche einer Spur ausgeführt werden.

HINWEIS Diese Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

Bearbeitung der aufgezeichneten Song-Daten mit einem MIDI-Event (im Song-Edit-Modus)

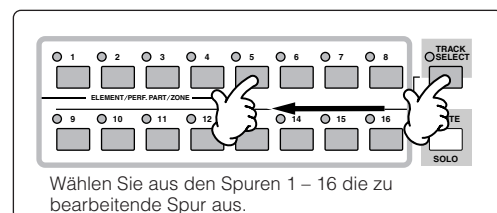
1 Drücken Sie die [SONG]-Taste, um den Song-Modus aufzurufen, und wählen Sie den zu bearbeitenden Song aus.

2 Drücken Sie die [EDIT]-Taste (das Lämpchen leuchtet auf), um in den Song-Edit-Modus zu wechseln, und drücken Sie dann die Taste [F1] CHANGE, um das Display mit der MIDI-Event-Liste aufzurufen.



3 Wählen Sie die zu bearbeitende Spur aus.

Wählen Sie einen der drei zur Verfügung stehenden Spurtypen aus, indem Sie die Taste [F4] TR SEL (Track Select) drücken. Mit jedem Drücken der Taste wechseln Sie zum nächsten Spurtyp. Vergewissern Sie sich bei der Auswahl einer der Pattern-Spuren (1 – 16), dass das Edit-Display für die Spuren 1 – 16 ausgewählt ist (siehe unten). Aktivieren Sie dann die [TRACK SELECT]-Taste, und drücken Sie eine der Tasten [1] – [16].



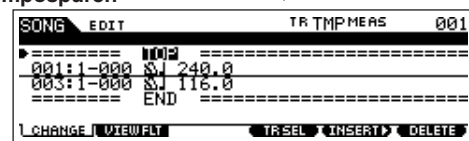
Edit-Display für Spuren 1 – 16



Bearbeitungsdisplay für die Szenenspuren



Bearbeitungsdisplay für die Tempospuren



4 Bearbeiten Sie die MIDI-Events des Songs.

● Bearbeiten/Löschen vorhandener Events

Um Daten in der Event-Liste zu bearbeiten, markieren Sie das zu bearbeitende Ereignis mit Hilfe der Oben-/Unten-Cursorstasten und den zu bearbeitenden Datentyp oder Parameter mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursorstasten. Ändern Sie den Wert anschließend mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad nach Bedarf. Im Display blinkt dann die gesamte Linie des bearbeiteten Events. Drücken Sie die Taste [ENTER], um die bearbeiteten Daten tatsächlich zu übernehmen (die gesamte Linie des bearbeiteten Events blinkt nun nicht mehr). Um eine Bearbeitung abzubrechen, markieren Sie einfach eine andere Event-Position, ohne vorher die Taste [ENTER] zu drücken. Drücken Sie die Taste [F6], um das Event an der aktuellen Position zu entfernen.

Wenn der Wert geändert wird, blinkt im Display die gesamte Linie. Damit wird angezeigt, dass sie sich in Bearbeitung befindet und noch nicht fixiert wurde.

SONG	EDIT	NOTE	GATE	TR 01	MEAS	006
006:2-300	m	3	000:082	086	[.....]	1
006:3-300	m	3	000:086	116	[.....]	2
006:3-240	m	4	000:127	096	[.....]	3
006:3-300	m	3	000:146	116	[.....]	4
006:4-140	m	0	000:312	057	[.....]	5

[ENTER]-Taste

SONG	EDIT	NOTE	GATE	TR 01	MEAS	006
006:2-300	m	3	000:082	086	[.....]	1
006:3-300	m	3	000:086	116	[.....]	2
006:3-240	m	4	000:127	096	[.....]	3
006:3-300	m	3	000:146	116	[.....]	4
006:4-140	m	0	000:312	057	[.....]	5

Die Zeile hört auf zu blinken, und der Drücken Sie die Taste [F6], um das Event Wert wird tatsächlich eingegeben. an der aktuellen Position zu entfernen.

● Einfügen neuer Events

Um ein Event einzufügen, markieren Sie mit der Nach-oben-/Nach-unten-Cursorstaste die gewünschte Position in der Spur (Takt, Schlag, Clock-Impuls), an der das neue Event eingefügt werden soll. Führen Sie anschließend die folgenden Schritte aus.

SONG	EDIT	NOTE	GATE	TR 01	MEAS	006
006:2-300	m	3	000:082	086	[.....]	1
006:3-300	m	3	000:086	116	[.....]	2
006:3-240	m	4	000:127	096	[.....]	3
006:3-300	m	3	000:146	116	[.....]	4
006:4-140	m	0	000:312	057	[.....]	5

Drücken Sie die Taste [F1] oder die Taste [EXIT], um den Vorgang abzubrechen und zur Event-Liste (dem Event-List-Hauptdisplay) zurückzukehren.

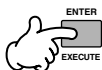
SONG	EDIT	INSERT	NOTE	GATE	TR 01	MEAS	006
006:3:000	m	C	3	000:086	127	[.....]	

EVENTTYPE Note

[CHANGE] [SET]

[F1]-Taste

Drücken Sie die Taste [F6] SET, um das im Display angezeigte Event tatsächlich einzufügen und in diesem Display zu bleiben. Wenn Sie den aktuell im Display angezeigten Event-Typ mehrfach einfügen möchten, verwenden Sie bitte die Taste [F6] SET, und drücken Sie die Taste [F1] oder die Taste [EXIT], um zur Event-Liste zurückzukehren.



Drücken Sie die Taste [ENTER], um das Event tatsächlich einzufügen und zur Event-Liste zurückzukehren.

SONG	EDIT	NOTE	GATE	TR 01	MEAS	006
006:3-000	m	A	3	000:250	116	[.....]
006:3-300	m	3	000:086	116	[.....]	2
006:3-240	m	4	000:127	096	[.....]	3
006:3-300	m	3	000:146	116	[.....]	4
006:4-140	m	0	000:312	057	[.....]	5

In der Event-Liste können Sie verschiedene Event-Typen wie z. B. Voice, Lautstärke und Pan sowie Noten-Events bearbeiten. Das bedeutet, dass Sie z. B. mitten in einer Spur Voice-Umschaltungen (Programmwechsel) einfügen könnten, selbst wenn die Spur mit nur einer Voice aufgenommen wurde.

HINWEIS Einzelheiten zu den in der Event-Liste verarbeiteten MIDI-Events finden Sie auf Seite 182.

HINWEIS Erscheint Ihnen die Vielfalt im Display verwirrend, können Sie mit dem View Filter (Darstellungsfiler) die Anzeige auf bestimmte Event-Typen eingrenzen. Drücken Sie einfach die Taste [F2] VIEW FLT, und wählen Sie die Event-Typen aus, die angezeigt werden sollen. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 182.

5 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die bearbeiteten Daten abzuspielen.

Da der Song im Song-Edit-Modus wiedergegeben werden kann, können Sie die Änderungen, die Sie bei der Bearbeitung vorgenommen haben, sofort hören und überprüfen. Wenn Sie nur die bearbeitete Spur hören möchten, verwenden Sie die Solo-Funktion (Seite 75).

6 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3 bis 5, um weitere Spuren zu bearbeiten.

7 Drücken Sie nach der Bearbeitung die [SONG]-Taste, um zum Song-Play-Modus zurückzukehren.

8 Speichern Sie die bearbeiteten Song-Daten vor dem Ausschalten des Geräts auf einem USB-Speichergerät (Seite 98).

■ Umformen der aufgezeichneten Daten und weitere Bedienvorgänge – Song-Job-Modus

Der Song-Job-Modus besitzt ein breites Spektrum von Bedienvorgängen zum Ändern von Song-Daten und zum Arbeiten mit Song-Daten. Die Vorgehensweise ist im Prinzip für alle Jobs identisch. Daher wird hier nur einer von ihnen erläutert – Quantize. Mit dieser Funktion können Sie das Timing einer zuvor aufgenommenen Spur bereinigen. Die Musikpassage im folgenden Beispiel wurde mit Noten erzeugt, die exakt die Länge von Viertel- und Achtelnoten haben.



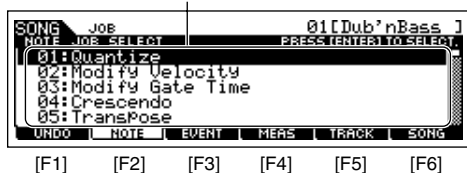
Auch wenn Sie der Meinung sind, dass Sie die Phrase korrekt wiedergegeben haben, trifft Ihr tatsächliches Spiel möglicherweise den Taktschlag nicht exakt. Mit der Quantize-Funktion können Sie alle Noten in einer Spur ausrichten, so dass das Timing präzise auf die angegebenen Notenwerte abgestimmt ist.

1 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann den Song aus, auf den der Job angewendet werden soll.

2 Drücken Sie die Taste [JOB], um den Song-Job-Modus aufzurufen.

Wie Sie der nachfolgenden Tabelle entnehmen können, sind die Jobs in sechs Hauptgruppen unterteilt, die jeweils mit den Tasten [F1] – [F6] aufgerufen werden.

Zeigt die Job-Liste an. Da nicht alle Jobs gleichzeitig angezeigt werden können, müssen Sie mit dem Cursortasten durch das Display scrollen, um den gewünschten Job zu finden.



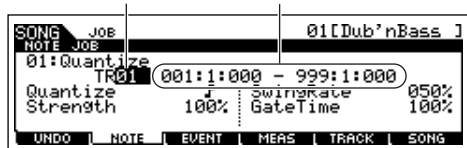
[F1] UNDO	Die Funktionen Undo (Aufhebung des ausgeführten Jobs) und Redo (Wiederherstellung des ausgeführten Jobs)
[F2] NOTE	Notendaten-Job
[F3] EVENT	Event-Job
[F4] MEAS	Takt-Job
[F5] TRACK	Spur-Job
[F6] SONG	Song-Job

3 Drücken Sie auf die Taste [F2] NOTE, positionieren Sie den Cursor auf „01: Quantize“, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um das Quantize-Job-Display aufzurufen.

4 Stellen Sie die benötigten Job-Parameter ein.

Nach der Angabe der Spur und des Bereichs, auf die der Job angewendet werden soll, setzen Sie Quantize entsprechend dem obigen Notenbeispiel auf „ ♩ “ (Achtelnote). Setzen Sie Strength auf „100%“, SwingRate auf „050%“ und GateTime auf „100%“. Erläuterungen zu diesen Parametern finden Sie auf Seite 183.

Die Spur, auf die der Job angewendet werden soll Der Bereich, auf den der Job angewendet werden soll



HINWEIS Stellen Sie den Quantize-Wert so ein, dass der dem kleinsten Notenwert in der zu bearbeitenden Spur entspricht. Wenn die Daten beispielsweise sowohl mit Viertel- als auch mit Achtelnoten aufgenommen wurden, geben Sie 1/8 als Quantize-Wert an.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.

Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

VORSICHT

Wenn die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft) angezeigt wird, nimmt die Ausführung des Jobs etwas Zeit in Anspruch. Versuchen Sie während der Ausführung eines Jobs niemals, das Gerät auszuschalten. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Benutzerdaten.

6 Drücken Sie die [SONG]-Taste, um zum Song-Play-Modus zurückzukehren, und drücken Sie dann die [▶]-Taste, um den Song abzuspielen, auf den der Job angewendet wurde.

Wenn Sie mit dem Ergebnis des Jobs zufrieden sind, fahren Sie mit Schritt 7 fort.

Führen Sie andernfalls im Song-Job-Modus im Display [F1] UNDO den UNDO-Job aus, um die Daten wieder in ihren früheren Zustand zu versetzen, und führen Sie dann den Job erneut aus (ab Schritt 4). Einzelheiten zur Undo-Funktion finden Sie auf der nächsten Seite.

7 Speichern Sie die Song-Daten vor dem Ausschalten des Geräts im File-Modus auf einem USB-Speichergerät (Seite 98).

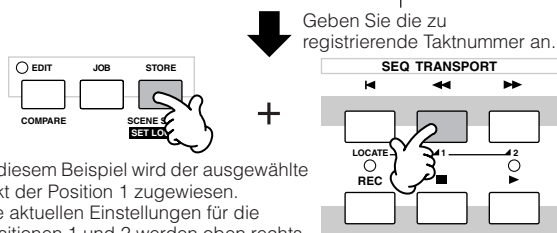
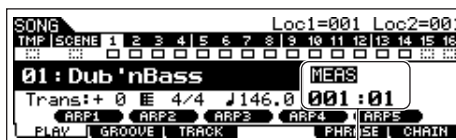
Neben der Quantize-Funktion finden Sie im Song-Job-Modus (Seite 183) und Pattern-Job-Modus (Seite 199) noch eine Reihe weiterer nützlicher und leistungsstarker Jobs.

Songposition

Der Song-Play-Modus verfügt über die hilfreiche Location-Funktion, mit der Sie zu den benutzerdefinierten Positionen in einem Song gelangen können. Dadurch können Sie eine bestimmte Taktnummer im ausgewählten Song angeben und dann – sowohl bei angehaltener als auch bei laufender Wiedergabe – direkt zum angegebenen Takt springen. Es können zwei Positionen (Locations) angegeben werden.

Zuweisen von Positionen

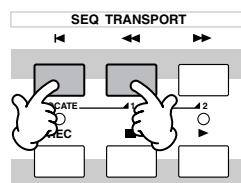
Wählen Sie im aufgezeichneten Song den Takt für die gewünschte Position aus. (Markieren Sie MEAS (Takt), und verwenden Sie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] bzw. das Datenrad.) Um diesem Takt Position 1 (Loc1) zuzuweisen, halten Sie anschließend die Taste [SET LOCATE] (Position definieren) gedrückt, und drücken Sie die Rückwärts-Taste [◀◀]. Zum Zuweisen von Position 2 verwenden Sie die Vorwärts-Taste [▶▶].



In diesem Beispiel wird der ausgewählte Takt der Position 1 zugewiesen. Die aktuellen Einstellungen für die Positionen 1 und 2 werden oben rechts im Display angezeigt.

Springen auf eine zugewiesene Position

Sie können direkt auf die zugewiesene Position 1 oder 2 springen, indem Sie die Taste [SET LOCATE] gedrückt halten und gleichzeitig die Rückwärts-Taste [◀◀] für Position 1 oder die Vorwärts-Taste [▶▶] für Position 2 drücken.



TIPP Verwenden der Undo-/Redo-Funktion

Wenn Sie mit dem Ergebnis eines soeben ausgeführten Jobs nicht zufrieden sind oder sich den Klangunterschied vor und nach Verwendung eines Jobs anhören möchten, können Sie die praktischen Funktionen Undo und Redo verwenden. Wiederholen Sie nach dem Ändern der Daten mit einem bestimmten Job gegebenenfalls die Schritte 1–4.

1 Drücken Sie die [SONG]-Taste, um zum Song-Play-Modus zurückzukehren, und drücken Sie dann die [▶]-Taste, um den mit dem Job bearbeiteten Song abzuspielen.

Dadurch können Sie das Ergebnis des Jobs überprüfen.

2 Drücken Sie nach Beendigung des Songs die [JOB]-Taste und dann die Taste [F1] UNDO, um das Undo-Display aufzurufen. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Undo-Funktion auszuführen.

Die Song-Daten werden wieder in ihren früheren Zustand versetzt.



Zeigt den Vorgang an, der durch Undo aufgehoben werden soll.

Ändert sich in „Redo“.

3 Drücken Sie die [SONG]-Taste, um zum Song-Play-Modus zurückzukehren, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶], um den Song abzuspielen.

Dadurch können Sie den Sound überprüfen, bevor Sie ihn mit dem Job tatsächlich verändern.

4 Drücken Sie nach Beendigung des Songs die [JOB]-Taste und dann die Taste [F1] UNDO, um das Undo-Display aufzurufen. Drücken Sie die Taste [ENTER], um die Redo-Funktion auszuführen.

Dadurch können Sie den Job wiederherstellen, indem Sie den Song wieder in den bearbeiteten Zustand vor der Ausführung der Undo-Funktion in Schritt 2 (siehe oben) versetzen.



Zeigt den Vorgang an, der durch Undo

Ändert sich in „Undo“.

HINWEIS Undo/Redo wird auf den letzten Vorgang angewendet (Job, Edit, Record usw.).

HINWEIS Der Undo-/Redo-Job steht auch im Pattern-Job-Modus zur Verfügung.

Abschließen von Songs durch Bearbeiten von Mischparametern (im Mixing-Modus/Mixing-Edit-Modus)

In diesem abschließenden Schritt (abgesehen vom Speichern Ihrer wertvollen Arbeit, was im nächsten Schritt behandelt wird) können Sie mit Hilfe der Song-Mixing-Funktion die Spuren abmischen, d. h., die Lautstärkebalance und die Panoramaeinstellung aller Parts sowie die Effektpegel einstellen.

HINWEIS Diese Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

1

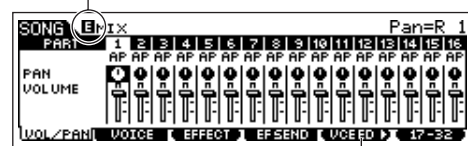
Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann einen Song aus, an dem Mixing-Bearbeitungen vorgenommen wurden.

2

Rufen Sie den Song-Mixing-Modus auf, indem Sie die Taste [MIXING] drücken (das Lämpchen leuchtet auf).

Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] – [F4] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

Wenn Sie an einem Parameter Änderungen vornehmen, erscheint in der oberen rechten Ecke des Displays die Anzeige [E].

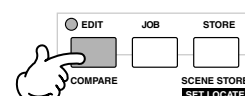


Drücken Sie die Taste [F5] VCE ED, um den Mixing-Voice-Edit-Modus aufzurufen (Seite 203).

Im Song-Mixing-Modus können Sie einfache Mischfunktionen ausführen. Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie auf Seite 203. Wenn Sie speziellere Mixing-Parameter bearbeiten möchten, rufen Sie bitte den Song-Mixing-Edit-Modus auf.

3

Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Song-Mixing-Edit-Modus aufzurufen.



4 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder Part-Edit-Display auf.

Verwenden Sie das Part-Edit-Display, um die Parameter für die einzelnen Parts zu bearbeiten. Verwenden Sie das Common-Edit-Display, um die Parameter für alle Parts gemeinsam zu bearbeiten.

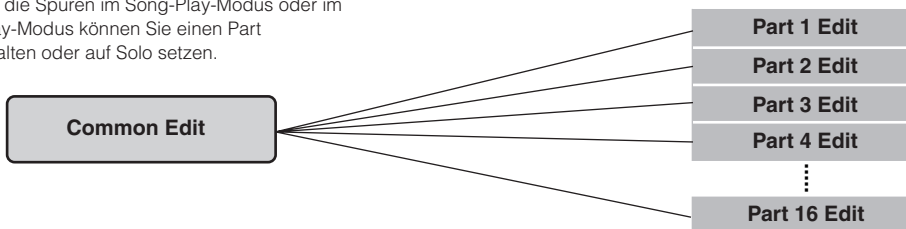
Wenn Sie sich im Song-Mixing-Edit-Modus befinden, können Sie wie nachstehend gezeigt zwischen dem Common-Edit-Display und dem Element-Edit-Display wechseln.

Aufrufen des Common-Edit-Displays
Drücken Sie die [COMMON]-Taste, um das Common-Edit-Display aufzurufen.
Im Edit-Modus fungiert die [DRUM KITS]-Taste als [COMMON]-Taste.

Zeigt ein Common-Edit-Display an.

Aufrufen des Part-Edit-Displays
Drücken Sie die der gewünschten Part-Nummer entsprechende Taste PART [1] – [16], um das Part-Edit-Display aufzurufen.
Zeigt das Display zur Bearbeitung von Part 1 an.

HINWEIS Genau wie die Spuren im Song-Play-Modus oder im Pattern-Play-Modus können Sie einen Part stummschalten oder auf Solo setzen.



5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF5] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

Einzelheiten zu den verfügbaren Parametern finden Sie auf Seite 190.

6 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 4–5.

7 Speichern Sie die bearbeiteten Einstellungen für die Song-Abmischung entweder mit den Song-Daten im internen User-Speicher (DRAM) oder als Mischvorlage (Mixing-Template) im internen Speicher (Flash-ROM).

Drücken Sie, nachdem Sie die [EXIT]-Taste gedrückt haben, um zum Song-Mixing-Modus zurückzukehren, die [STORE]-Taste, um den Song-Mixing-Store-Modus aufzurufen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 98).

8 Sichern Sie die gespeicherten Einstellungen für die Song-Abmischung vor dem Ausschalten des Geräts im File-Modus als Song-Daten auf einem USB-Speichergerät (Seite 98).

Da Song-Mischvorlagen als Systemdaten (Seite 150) im Flash-ROM gespeichert werden, bleiben sie auch beim Ausschalten des Geräts erhalten.

TIPP Speichern der Mischeinstellungen als Vorlage

Die im Song-Modus und Pattern-Modus erstellten Mischeinstellungen können Sie als eigene Mischvorlage speichern. Wenn Sie die Mischeinstellungen als Vorlage speichern, können Sie diese mit einem einfachen Bedienvorgang in einem anderen Song oder Pattern aufrufen. Einzelheiten zum Aufrufen von Vorlagen finden Sie auf Seite 77.

TIPP Song-Chain-Funktion

Mit dieser Funktion können Sie Songs in einer Kette (Chain) hintereinander anordnen, um sie automatisch der Reihe nach abzuspielen. In diesem Abschnitt verwenden Sie die Song-Chain-Funktion mit den Demo Songs.

1 Drücken Sie die Taste [F6] CHAIN, um das Song-Chain-Display aufzurufen.

In diesem Display können Sie Ihre eigene Song-Reihenfolge programmieren.

**2 Programmieren Sie die gewünschten Song-Folge.**

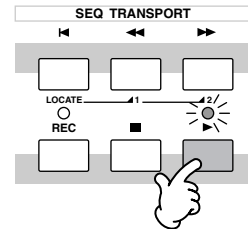
Positionieren Sie den Cursor mit den Cursorstasten auf „001“, und wählen Sie mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den gewünschten Song aus. Weisen Sie auf die gleiche Weise die weiteren Songs den Positionen „002“, „003“, „004“ usw. zu.

Zusätzlich können Sie noch die folgenden Parameter für die Songkette einstellen.

skip (Überspringen)	Ignoriert die ausgewählte Chain-Nummer und setzt die Wiedergabe mit der folgenden Chain-Nummer fort.
stop	Hält die Wiedergabe der Song Chain an der Chain-Nummer an. Sie können die Wiedergabe der Song-Chain mit der folgenden Chain-Nummer fortsetzen, indem Sie die Wiedergabetaste [▶] drücken.
end	Kennzeichnet das Ende der Song Chain.

3 Spielen Sie die Song-Chain ab.

Bewegen Sie den Cursor in die erste Zeile des Song-Chain-Displays, und starten Sie die Song-Wiedergabe, indem Sie die Wiedergabetaste [▶] drücken.



Wenn die Song-Chain das in Schritt 2 programmierte Ende erreicht, wird die Wiedergabe automatisch angehalten. Wenn Sie die Song-Chain während der Wiedergabe anhalten möchten, drücken Sie die Taste [■] (Stopp).

HINWEIS Die Song Chain kann ausschließlich vom Song-Chain-Display aus gestartet werden.

TIPP Bearbeiten von Abmischungen mit Drehreglern (im Song-Modus/Pattern-Modus)

Mit den vier Drehreglern oben links am Instrument können Sie die Einstellungen des Song-/Pattern-Mixings (im Song-/Pattern-Play-Modus) während der Wiedergabe regulieren. Darüber hinaus können Sie mit ihnen im Song-/Pattern-Mixing-Edit-Modus die Mixing-Einstellungen bearbeiten.

Einzelheiten zu den mit den Drehreglern bearbeiteten Parametern finden Sie in den Beschreibungen im Performance-Modus (Seite 65).

● Wenn die [PAN/SEND]-Anzeige leuchtet:

PAN	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	Seite 191
REVERB	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	Seite 191
CHORUS	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	Seite 191
TEMPO	Tempo des aktuellen Songs/Patterns	Seite 74

● Wenn die [TONE]-Anzeige leuchtet:

CUTOFF	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	Seite 191
RESONANCE	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	Seite 191
ATTACK	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	Seite 191
RELEASE	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	Seite 191

● Wenn die [ARP FX]-Anzeige leuchtet:

SWING	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Seite 190
GATE TIME	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Seite 190
VELOCITY	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Seite 190
UNITMULTIPLY	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Seite 190

● Wenn die [EQ]-Anzeige leuchtet:

LO	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F3] EQ → Low Gain	Seite 191
LO MID	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F3] EQ → Mid Gain	Seite 191
HI MID	—	-
HI	[SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F3] EQ → High Gain	Seite 191

● Falls beide Anzeigen [PAN/SEND] und [TONE] leuchten (durch gleichzeitiges Drücken der Tasten):

ASSIGN A	Steuert die Parameter, die diesen Drehreglern im folgenden Display zugewiesen sind: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.	Seite 71
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Hängen von den Einstellungen der Voice ab, die dem momentan ausgewählten Part zugewiesen ist.	Seite 70
ASSIGN 2		

HINWEIS Zusätzlich zu den obigen Funktionen können diesen vier Drehreglern Parameter zum Master-Effekt ([SONG] oder [PATTERN] → Auswahl Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF) zugewiesen werden, und die Drehregler können für diese Zuweisungen verwendet werden, indem gleichzeitig die [ARP FX]-Taste und die [EQ]-Taste gedrückt werden, um sie zu aktivieren. Die diesen vier Drehreglern zugewiesenen Parameter können im folgenden Display festgelegt werden: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

TIPP Bearbeiten von Abmischungen mit Fadern (im Song-Modus/Pattern-Modus)

[SONG] → Auswahl Song → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

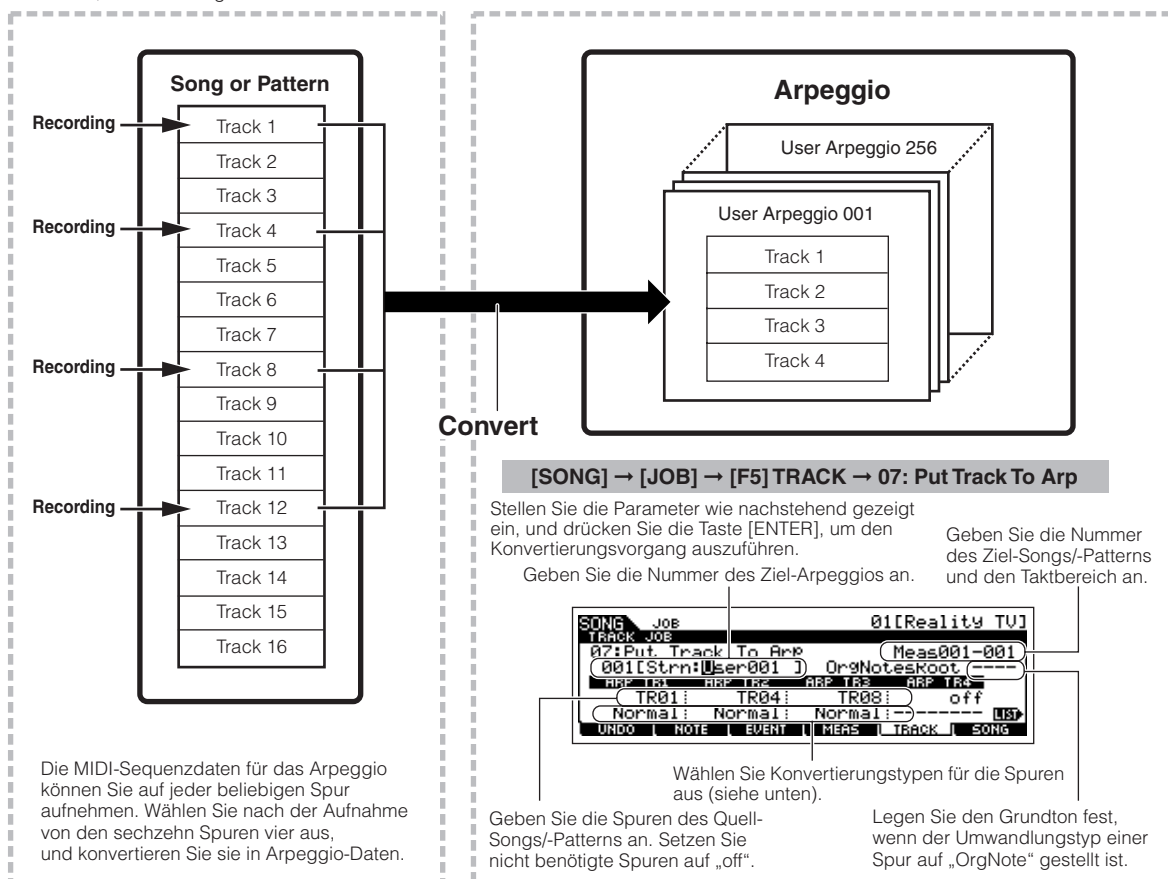
Im Song/Pattern-Modus können Sie mit den vier Fadern die Lautstärken der Parts (Voices) unabhängig voneinander regulieren, wodurch Sie die allgemeine Balance der Parts steuern können.

HINWEIS Die versehentliche Berührung der Fader kann dazu führen, dass keine Töne erzeugt werden. Schieben Sie die Fader in diesem Fall nach oben.

TIPP Erstellen von Arpeggios

Zusätzlich zu den voreingestellten Arpeggios können Sie auch eigene Arpeggio-Daten erzeugen. Es gibt für die Aufnahme von Arpeggios keinen direkten Vorgang. Zuerst müssen Sie eine Phrase auf einer Song- oder Pattern-Spur aufnehmen. Konvertieren Sie dann mit Hilfe der entsprechenden Song- oder Pattern-Job-Funktion die Daten in Arpeggio-Daten.

- 1 Zeichnen Sie die MIDI-Sequenzdaten, die als Grundlage für das Arpeggio verwendet werden sollen, in einem Song oder Pattern auf.
- 2 Konvertieren Sie die (im Song oder Pattern aufgenommenen) MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten.

**■ Festlegen, wie Song/Pattern-Daten in ein Arpeggio umgewandelt werden – Convert Type**

MIDI-Sequenzdaten (von Song-/Pattern-Spuren) können je nach den nachstehenden Konvertierungstypen mit drei Methoden in Arpeggio-Daten konvertiert werden. Diese im Folgenden aufgelisteten Umwandlungstypen können für jede Zielspur unabhängig ausgewählt werden – was Ihre Flexibilität und Steuermöglichkeiten enorm steigert.

Normal	Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.
Fixed	Durch das Spielen einer oder mehrerer Noten werden dieselben MIDI-Sequenzdaten ausgelöst.
OrgNotes (Original Notes)	Im Grunde identisch mit „Fixed“, nur dass die Arpeggio-Wiedergabenoten je nach gespielter Akkord variieren.

Zeichnen Sie die MIDI-Sequenzdaten, in einem Song oder Pattern auf. Lesen Sie dazu ggf. die Anweisungen in diesem Kapitel (siehe oben).

Im Folgenden sind einige Beispielmethode aufgelistet.

● **Erstellen eines Rhythmus-Patterns (mit einer Drum-Voice)**

Spur 1	Nehmen Sie mit verschiedenen Schlaginstrumenten ein Rhythmus-Grund-Pattern auf.	→ Umwandlung mit „Fixed“
Spur 2 – 4	Nehmen Sie mit einzelnen Schlaginstrumenten für die verschiedenen Spuren ein anderes Rhythmus-Pattern auf.	→ Umwandlung mit „Normal“

● **Erstellen einer Basslinie (mit einer Normal-Voice)**

Spur 1	Nehmen Sie mit einer spezifischen gewünschten Taste (Grundton) eine Basslinie auf.	→ Umwandlung mit „OrgNote“, nachdem OrgNotesRoot festgelegt wurde.
Spur 2 – 4		→ off (aus)

● **Erstellen eines Gitarrenbegleit-Parts (mit einer Keyboard-Mega-Voice)**

Spur 1	Nehmen Sie mit Hilfe einer spezifischen gewünschten Taste (Grundton) einen Gitarren-Hintergrundpart auf.	→ Umwandlung mit „Normal“
Spur 2	Aufnahme eines anderen Rhythmus mit einem der „Spezialsounds“ wie einem anderen Rhythmus auf.	→ Umwandlung mit „Fixed“
Spur 3 – 4		→ off (aus)

HINWEIS Auf der Arpeggio-Spur können bis zu 16 unverwechselbare Notennummern aufgenommen werden. (Das gilt nicht für mehrere Instanzen derselben Notennummer.) Falls in den MIDI-Sequenzdaten mehr als 16 verschiedene Notennummern aufgenommen wurden, entfernt der Konvertierungsvorgang die über diese Grenze hinausgehenden Noten. Daher sollten Sie darauf achten, beim Erzeugen von Arpeggien nur bis zu 16 verschiedene Noten aufzunehmen, insbesondere wenn Sie alle vier Spuren verwenden.

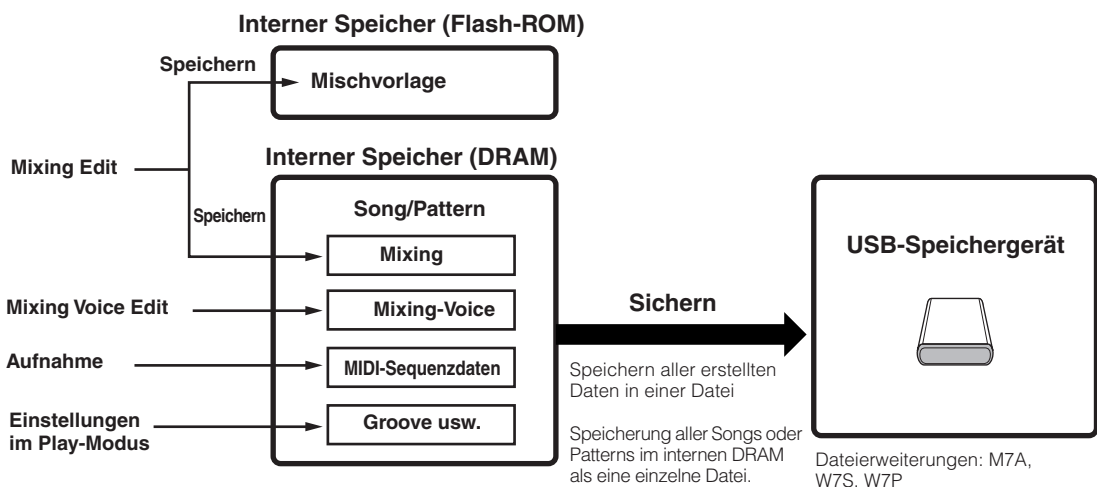
■ **Der Umwandlungstyp bestimmt, wie die Song/Pattern-Daten in Arpeggio-Daten umgewandelt werden**

Die nach den vorstehenden Anweisungen erzeugten Arpeggio-Daten werden im internen Flash-ROM gesichert. Das bedeutet, dass sie nicht verloren gehen, auch wenn Sie das Gerät ausschalten. Legen Sie beim Speichern von Arpeggio-Daten auf einem USB-Speichergerät den Dateityp (TYPE) auf „All“ oder „UsrArp“ fest (siehe Schritt 3 auf Seite 99).

Speichern/Sichern von erstellten Songs/Patterns

Die erstellten Song/Pattern-Daten werden im DRAM abgelegt (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM im File-Modus auf einem USB-Speichergerät sichern. Beachten Sie, dass die bearbeiteten Mischeinstellungen zunächst im internen Speicher abgelegt werden müssen (Store-Vorgang), bevor sie auf einem USB-Speichergerät gesichert werden können (Save-Vorgang).

HINWEIS Da Mischvorlagen als Systemdaten im Flash-ROM gespeichert werden, bleiben sie auch beim Ausschalten des Geräts erhalten.



Speichern der bearbeiteten Einstellungen für Song/Pattern-Abmischungen im internen Speicher (Store)

[MIXING] → [STORE]

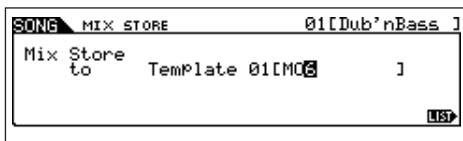
■ Speichern der Mischeinstellungen als Teil eines Songs

Drücken Sie die [STORE]-Taste, um den Song-Mixing-Store-Modus/Pattern-Mixing-Store-Modus aufzurufen, und wählen Sie mit dem Datenrad, der [INC/YES]-Taste oder der [DEC/NO]-Taste „Store to Current Song“ (Im aktuellen Song speichern) aus. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Store-Vorgang auszuführen. Durch die Ausführung des Store-Vorgangs werden die Mischeinstellungen im aktuellen Song/Pattern gespeichert.



■ Speichern der Mischeinstellungen als Mischvorlage

Drücken Sie die [STORE]-Taste, um den Song-Mixing-Store-Modus/Pattern-Mixing-Store-Modus aufzurufen, und wählen Sie mit dem Datenrad, der [INC/YES]-Taste oder der [DEC/NO]-Taste „Store to Template“ (In Vorlage speichern) aus. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Store-Vorgang auszuführen. Die so gespeicherte Mischvorlage kann später in andere Songs und Patterns geladen werden.



! VORSICHT

Das aktuell bearbeitete Mischprogramm geht verloren, wenn Sie einen anderen Song bzw. ein anderes Pattern auswählen oder in einen anderen Modus wechseln, ohne es zu speichern. Außerdem kann sich das aktuelle Mixing-Programm auch einfach dadurch ändern, dass der Song bzw. das Pattern wiedergegeben wird, während von einem externen MIDI-Instrument MIDI-Meldungen empfangen werden. Achten Sie darauf, das Mixing-Programm zu speichern, bevor Sie diese Vorgänge ausführen.

Sichern von Song/Pattern-Daten auf USB-Speichergeräten (Save)

[FILE] → [F2] SAVE

! VORSICHT

Die aufgenommenen Song- und Pattern-Daten werden vorübergehend im DRAM gespeichert (Seite 150). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

Schließen Sie das USB-Speichergerät an den Synthesizer an, und gehen Sie wie folgt vor.

1

Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln. Drücken Sie die dann die Taste [F1] CONFIG (Konfiguration) und die Taste [SF2] CURRENT (Aktuell).

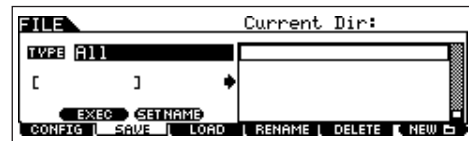
Falls das Gerät in mehrere Partitionen unterteilt ist, wählen Sie die zu verwendende Partition aus. Falls im Gerät mehrere Medien (z.B. Disks) eingelegt sind, wählen Sie eine Slot-Nummer aus.

2

Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.

3

Setzen Sie den TYPE-Parameter auf „All“.



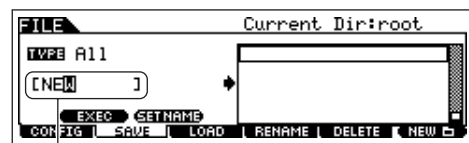
Bewegen Sie den Cursor zu TYPE, und stellen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Filtertyp ein. Zum Speichern der Song- oder Pattern-Daten können Sie einen von vier Filtertypen auswählen. Wählen Sie hier „All“ aus, da zum Erstellen eines Songs verschiedene Arten von Daten verwendet werden.

All (Alle)	Alle Daten im internen User-Speicher des Synthesizers werden als eine Datei verarbeitet (Erweiterung: M7A) und können auf einem USB-Speichergerät gesichert werden.
All Song	Alle User-Song-Daten im internen User-Speicher (DRAM) des Synthesizers werden als eine Datei verarbeitet (Erweiterung: W7S) und können auf einem USB-Speichergerät gesichert werden.
All Pattern	Alle User-Pattern-Daten im internen User-Speicher (DRAM) des Synthesizers werden als eine Datei verarbeitet (Erweiterung: W7P) und können auf einem USB-Speichergerät gesichert werden.
SMF	Sequenz- und Tempospurdaten (Spur 1 – 16) von im Song/Pattern-Modus erstellten Songs oder Patterns können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf einem USB-Speichergerät gesichert werden.

4

Geben Sie einen Dateinamen ein.

Setzen Sie den Cursor in das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein. Detailanweisungen zur Benennung finden Sie auf Seite 38 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.



Eingabestelle für den Dateinamen

5

Wenn Sie einen Zielordner angelegt haben, wählen Sie bitte den Ordner aus.

Einzelheiten zum Auswählen von Ordnern finden Sie auf Seite 213. Informationen zum Anlegen/Löschen von Ordnern sowie zum Ändern von Ordnernamen finden Sie auf Seite 211.

6

Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um die Datei tatsächlich zu speichern.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen und die vorhandene Datei zu überschreiben, oder die [DEC/NO]-Taste, um ihn abzubrechen.

! VORSICHT

Beachten Sie während des Speicherns/Ladens von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entnehmen Sie nicht das Medium aus dem USB-Speichergerät, bzw. werfen Sie es nicht aus.
- Ziehen Sie nicht das Verbindungs- oder Netzkabel des USB-Speichergeräts ab.
- Schalten Sie das Instrument oder andere beteiligte Geräte nicht aus.

Speichern eines Songs oder einer Pattern-Section als Standard-MIDI-Datei

Schließen Sie das USB-Speichergerät an das Instrument an, und gehen Sie wie folgt vor.

- 1 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln. Drücken Sie dann die Taste [F1] CONFIG und die Taste [SF1] CURRENT.

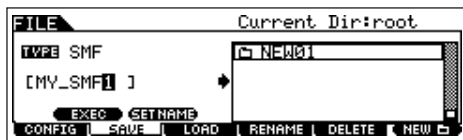
Falls das Gerät in mehrere Partitionen unterteilt ist, wählen Sie die zu verwendende Partition aus. Falls im Gerät mehrere Medien (z.B. Disks) eingelegt sind, wählen Sie eine Slot-Nummer aus.

- 2 Drücken Sie die Taste [F2] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.

- 3 Stellen Sie den Parameter TYPE auf „SMF“.

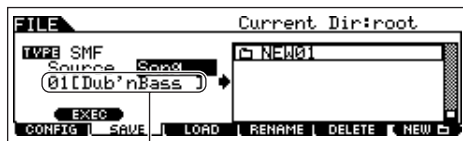
- 4 Geben Sie einen Dateinamen ein.

Bewegen Sie den Cursor auf den Bereich für die Dateinamenseingabe, geben Sie dann einen Dateinamen ein und drücken Sie die Taste [SF1] EXEC. Detailanweisungen zur Benennung finden Sie auf Seite 38 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“.



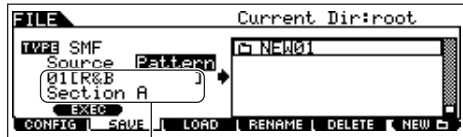
- 5 Wählen Sie den/das zu speichernde(n) Song/Pattern aus.

Beim Sichern eines Songs als SMF:



Wählen Sie eine Song-Nummer aus.

Beim Sichern eines Patterns als SMF:



Wählen Sie eine Pattern-Nummer und eine Section aus.

- 6 Wenn Sie einen Zielordner angelegt haben, wählen Sie den Ordner aus.

Einzelheiten zum Auswählen von Ordnern finden Sie auf Seite 213. Informationen zum Anlegen/Löschen von Ordnern sowie zum Ändern von Ordernamen finden Sie auf Seite 211.

- 7 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um die Datei tatsächlich zu speichern.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Speichervorgang (Save) auszuführen und die vorhandene Datei zu überschreiben, oder die [DEC/NO]-Taste, um ihn abzubrechen.

⚠ VORSICHT

Beachten Sie während des Speicherns/Ladens von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Entnehmen Sie nicht das Medium aus dem USB-Speichergerät bzw. werfen Sie es nicht aus.
- Ziehen Sie nicht das Verbindungs- oder Netzkabel des USB-Speichergeräts ab.
- Schalten Sie das Instrument oder andere beteiligte Geräte nicht aus.

HINWEIS Stellen Sie beim Laden einer SMF-Datei (Standard MIDI File) den Dateityp auf „Song“ oder „Pattern“.

HINWEIS Nur Sequenz- und Tempospurdaten (Spur 1 – 16) von im Song/Pattern-Modus erstellten Songs oder Patterns können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf einem USB-Speichergerät gesichert werden. Die Mixing-Einstellungen werden nicht in einer Standard-MIDI-Datei gespeichert. Wenn Sie den gesamten Song bzw. das gesamte Pattern einschließlich der Mischeinstellungen speichern möchten, stellen Sie den Dateityp auf „All“ oder „AllSong“ oder „AllPattern“.

Laden einer auf einem USB-Speichergerät gesicherten Datei

[FILE] → [F3] LOAD

Im Folgenden wird beschrieben, wie die auf Seite 99 beschriebenen, als Datei vom Typ „All“ (Erweiterung: M7A) gespeicherten Daten mit dem Load-Vorgang vom USB-Speichergerät auf das Instrument geladen werden.

⚠ VORSICHT

Durch das Laden einer Datei mit der Erweiterung M7A auf diesen Synthesizer werden automatisch alle bestehenden Daten im User-Speicher gelöscht und ersetzt. Daher müssen vor der Ausführung eines Ladevorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Speichergerät gesichert werden.

- 1 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln. Drücken Sie dann die Taste [F1] CONFIG und die Taste [SF2] CURRENT.

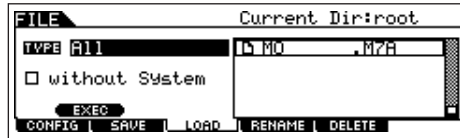
Falls das Gerät in mehrere Partitionen unterteilt ist, wählen Sie die zu verwendende Partition aus. Falls im Gerät mehrere Medien (z.B. Disks) eingelegt sind, wählen Sie eine Slot-Nummer aus.

- 2 Drücken Sie die Taste [F3] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

3 Wählen Sie den zu ladenden Dateityp aus.

Beim Laden von mit der Option „All“ gespeicherten Dateien (Erweiterung: M7A) können Sie zwischen drei Dateitypen auswählen.

All (Alle)	Alle Daten in einer auf dem USB-Speichergerät gesicherten Datei vom Typ „All“ können auf das Instrument geladen und wiederhergestellt werden.
Voice	Eine bestimmte Voice in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Instrument geladen werden.
Performance	Eine bestimmte Performance in einer Datei kann einzeln ausgewählt und auf das Instrument geladen werden.
Song	Ein bestimmter Song in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Instrument geladen werden.
Pattern	Ein bestimmtes Pattern in einer Datei kann einzeln ausgewählt und in dieses Instrument geladen werden.



4 Wählen Sie die zu ladende Datei (☞) aus.

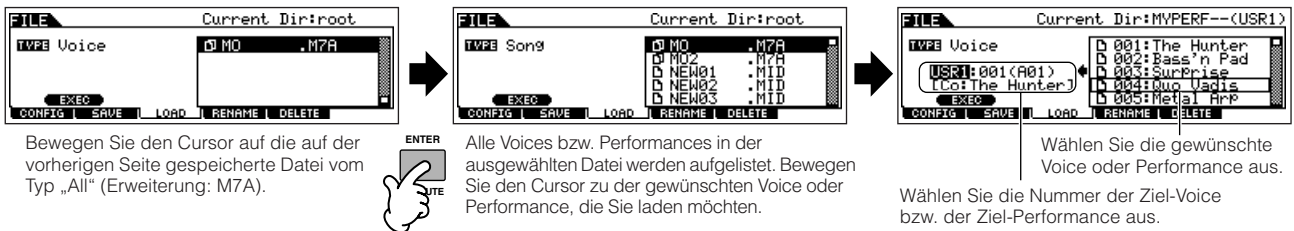
Bewegen Sie den Cursor auf die auf der vorherigen Seite gespeicherte Datei vom Typ „All“ (Erweiterung: M7A).

Wenn Type auf „All“ gesetzt ist, fahren Sie mit Schritt 5 fort.

Bei einer anderen Einstellung als „All“ gehen Sie zunächst vor wie hier beschrieben und fahren dann mit Schritt 5 fort.

● Falls Type auf „Voice“ oder „Performance“ eingestellt ist:

Sie können eine bestimmte Voice oder Performance aus der Datei (Erweiterung: M7A) auswählen und auf das Instrument laden.



Bewegen Sie den Cursor auf die auf der vorherigen Seite gespeicherte Datei vom Typ „All“ (Erweiterung: M7A).

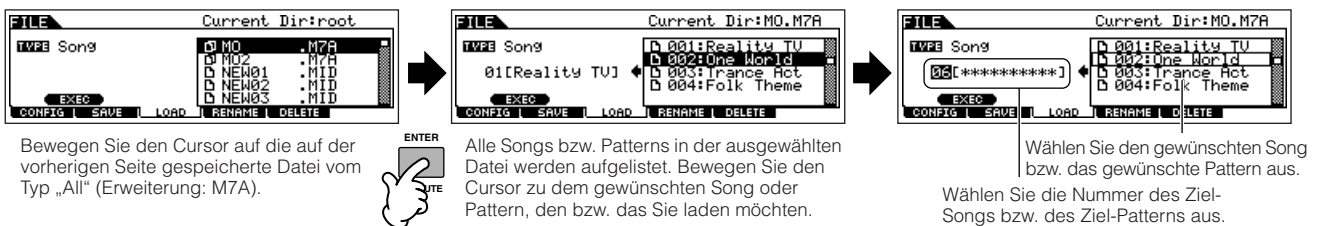


Alle Voices bzw. Performances in der ausgewählten Datei werden aufgelistet. Bewegen Sie den Cursor zu der gewünschten Voice oder Performance, die Sie laden möchten.

Wählen Sie die gewünschte Voice oder Performance aus.
Wählen Sie die Nummer der Ziel-Voice bzw. der Ziel-Performance aus.

● Falls Type auf „Song“ oder „Pattern“ eingestellt ist:

Sie können einen bestimmten Song bzw. ein bestimmtes Pattern aus der Datei (Erweiterung: M7A) auswählen und in das Instrument laden.



Bewegen Sie den Cursor auf die auf der vorherigen Seite gespeicherte Datei vom Typ „All“ (Erweiterung: M7A).



Alle Songs bzw. Patterns in der ausgewählten Datei werden aufgelistet. Bewegen Sie den Cursor zu dem gewünschten Song oder Pattern, den bzw. das Sie laden möchten.

Wählen Sie den gewünschten Song bzw. das gewünschte Pattern aus.
Wählen Sie die Nummer des Ziel-Songs bzw. des Ziel-Patterns aus.

⚠ VORSICHT

Wenn Sie Daten auf diesen Synthesizer laden, werden alle im User-Speicher vorhandenen Daten automatisch gelöscht und ersetzt. Daher müssen vor der Ausführung eines Ladevorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Speichergerät gesichert werden.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Ladevorgang auszuführen.

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint im Display die Nachricht „Completed“ (Abgeschlossen), und das ursprüngliche Display wird wieder angezeigt.

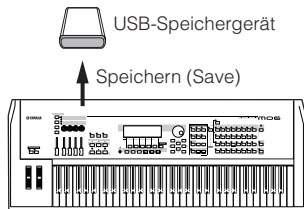
⚠ VORSICHT

- Beachten Sie während des Speicherns/Ladens von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:
- Entnehmen Sie nicht das Medium aus dem USB-Speichergerät bzw. werfen Sie es nicht aus.
 - Ziehen Sie nicht das Verbindungs- oder Netzkabel des USB-Speichergeräts ab.
 - Schalten Sie das Instrument oder andere beteiligte Geräte nicht aus.

TIPP Festlegen einer beim Einschalten des Geräts automatisch zu ladenden Datei

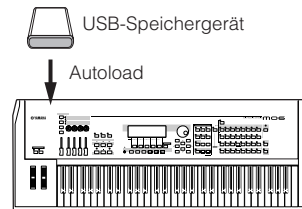
Der MO ist sehr einfach zu bedienen, und Sie können mit ihm sehr schnell Voices, Performances, Patterns und Songs erstellen. Trotzdem kann es vorkommen, dass sich Erzeugungs- und Bearbeitungsvorgänge über mehrere Sitzungen erstrecken. In solchen Fällen empfiehlt es sich, beim Einschalten des Geräts automatisch die geeigneten Dateien laden zu lassen, damit Sie Ihre Bearbeitungssitzung bequem fortsetzen können.

Speichern Sie nach dem Bearbeiten die Dateien.



Schalten Sie das Gerät aus.

Die gespeicherten Dateien werden beim nächsten Einschalten automatisch geladen.



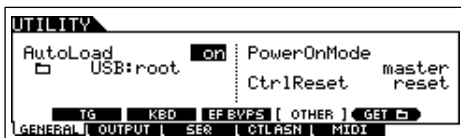
HINWEIS Werkseitig ist der Parameter „Auto Load“ aktiviert.

HINWEIS Es können nur Dateien vom Typ „All“ automatisch geladen werden.

- 1 Ändern Sie wie folgt die Namen der Dateien, die beim Einschalten automatisch geladen werden sollen, und speichern Sie diese in einem gemeinsamen Ordner oder im Stammverzeichnis.

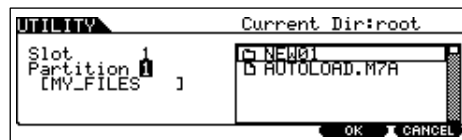
Dateityp	Datei-Name
All (Alle)	AUTOLOAD.M7A

- 2 Wechseln Sie in den Utility-Modus, und rufen Sie das Auto-Load-Display auf ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).
- 3 Setzen Sie „Auto Load“ auf „on“, und drücken Sie die Taste [SF5] GET.



- 4 Wählen Sie den in Schritt 1 gespeicherten Ordner aus.

Wenn im Gerät mehrere Medien eingelegt sind, wählen Sie die Slot-Nummer aus. Wenn das Medium in mehrere Partitionen unterteilt ist, wählen Sie die Partitionsnummer aus.



- 5 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Einstellungen als Systemeinstellung des Utility-Modus zu speichern.

HINWEIS Falls die Auto-Load-Dateien beim Einschalten nicht gefunden werden, obwohl der Auto-Load-Parameter aktiviert ist (z. B. weil ein USB-Speichergerät nicht ordnungsgemäß installiert wurde oder das installierte USB-Speichergerät keine Auto-Load-Dateien enthält), werden automatisch die Demo-Song-/Demo-Pattern-Daten in den internen Speicher (ROM) geladen.

Anschließen des MO an externe Audiogeräte

Anschlüsse

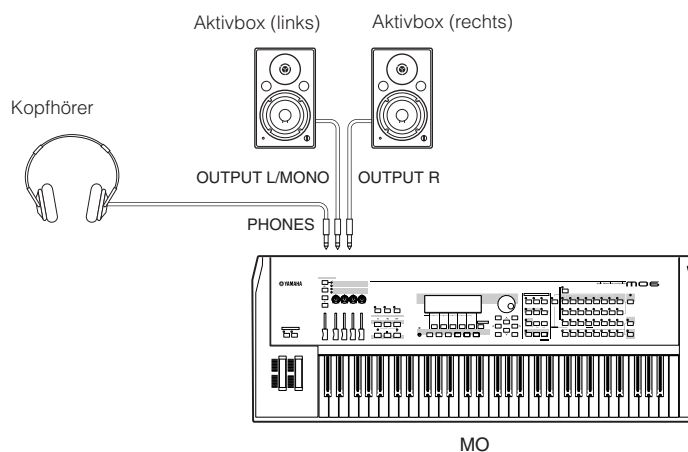
Anschließen externer Audiogeräte

Da der MO über keine integrierten Lautsprecher verfügt, müssen Sie ein externes Audiosystem oder Stereo-Kopfhörer anschließen, um ihn hören zu können. Sie können jedoch auch einfach einen Stereokopfhörer anschließen. Wie in den folgenden Abbildungen dargestellt, gibt es mehrere Methoden zum Anschluss an externe Audiogeräte.

Audio-Ausgabe

■ Analogausgänge

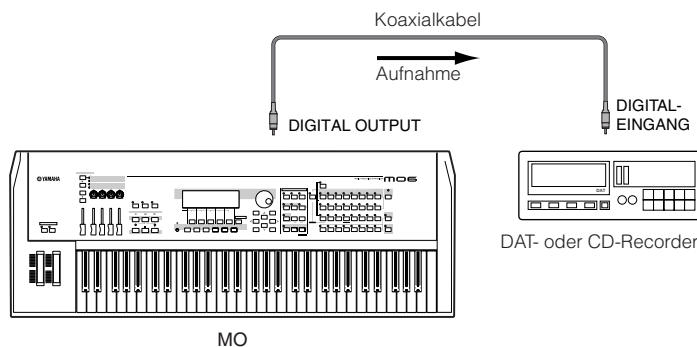
Durch ein Paar Aktivlautsprecher wird eine optimale, originalgetreue Reproduktion der vielfältigen Klänge, Effekte und des vollständigen Stereoklangbilds gewährleistet. Schließen Sie die Aktivlautsprecher an die Buchsen OUTPUT L/MONO und R auf der Rückseite des Geräts an.



HINWEIS Wenn Sie nur einen Aktivlautsprecher verwenden, schließen Sie diesen an die Buchse OUTPUT L/MONO auf der Rückseite an.

■ Digitalausgang

Die analoge Tonausgabe an den OUTPUT-Buchsen kann auch digital an der Buchse DIGITAL OUTPUT abgegriffen werden. Über diese digitale Ausgangsbuchse können Sie das Tastaturspiel oder die Song/Pattern-Wiedergabe dieses Synthesizers in außergewöhnlich hoher Qualität auf externen Medien (z.B. einem MD-Recorder) aufzeichnen.



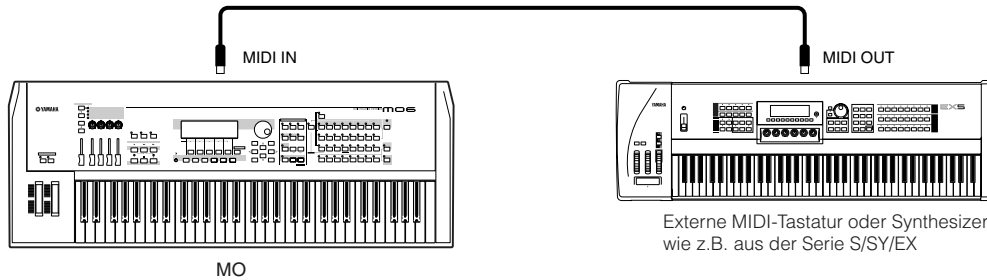
Anschließen externer MIDI-Instrumente

Mit einem Standard-MIDI-Kabel (Zubehör) können Sie ein externes MIDI-Gerät anschließen und dieses vom MO aus steuern. Umgekehrt können Sie ein externes MIDI-Gerät (z. B. ein Keyboard oder einen Sequenzer) anschließen, um die Sounds des MO anzusteuern. Dieser Abschnitt beschreibt mehrere Möglichkeiten mit MIDI.

HINWEIS Zum Senden und Empfangen von MIDI-Daten können Sie eine der beiden Schnittstellen – MIDI oder USB – verwenden. Sie können jedoch immer nur einen Anschluss gleichzeitig verwenden. Wählen Sie im Utility-Modus folgendermaßen den für die MIDI-Datenübertragung zu verwendenden Anschluss aus. [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT (Seite 210)

■ Steuern von einem externen MIDI-Keyboard aus

Verwenden Sie ein externes Keyboard zum Auswählen und Spielen der Voices des MO.



Verwenden eines externen MIDI-Sende- und Empfangskanals

Sorgen Sie dafür, dass der MIDI-Sendekanal (Transmit Ch.) des externen MIDI-Instruments mit dem MIDI-Empfangskanal (Receive Channel) des MO übereinstimmt. Näheres zur Einstellung des MIDI-Sendekanal am externen MIDI-Instrument erfahren Sie in der Bedienungsanleitung des MIDI-Instruments. Beachten Sie beim Einstellen des MIDI-Empfangskanals des MO die folgenden Punkte.

• Im Voice-/Performance-Modus (mit dem MO als monotimbalem Klangerzeuger)

Überprüfen Sie den MIDI-Basis-Empfangskanal wie folgt.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

Legen Sie für diesen Parameter gegebenenfalls dieselbe Nummer wie die Nummer des MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments fest.

• Im Song-/Pattern-Modus (mit dem MO als multitimbalem Klangerzeuger)

Überprüfen Sie folgendermaßen den MIDI-Empfangskanal für jeden Part des Songs/Patterns.

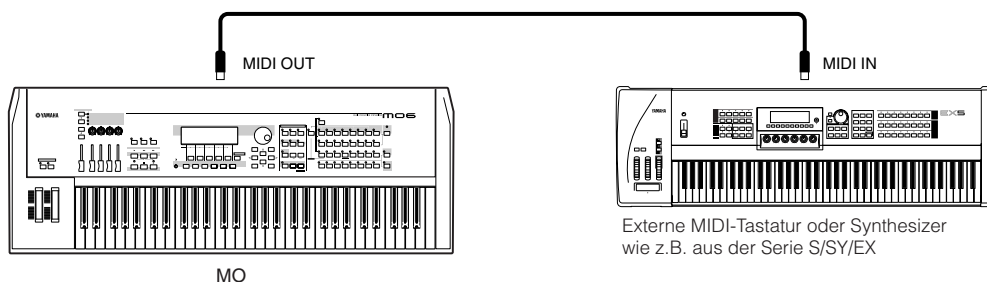
[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Ändern Sie die Einstellungen der gewünschten Parts entsprechend den Einstellungen für den MIDI-Sendekanal auf dem externen MIDI-Instrument. Beachten Sie, dass alle Parts, deren MIDI-Empfangskanal identisch ist mit dem MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments, durch Ihr Tastaturspiel gesteuert werden.

HINWEIS Die Funktionen des internen Klangerzeugers hängen davon ab, ob der Voice/Performance-Modus (monotimbral, Tastaturwiedergabe) oder der Song/Pattern-Modus (multitimbral, Sequenzerwiedergabe) ausgewählt ist. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 134.

■ Steuern eines externen MIDI-Keyboards von diesem Synthesizer aus

Mit dieser Verbindung können Sie auf einem externen MIDI-Klangerzeuger (Synthesizer, Tongeneratormodul usw.) Klänge erzeugen, indem Sie auf dem MO spielen oder die Songs/Patterns des MO wiedergeben. Verwenden Sie diese Verbindung, wenn Sie neben dem MO noch weitere Instrumente erklingen lassen möchten.



TIPP Aufspalten der Klänge zwischen dem MO und einem externen Klangerzeuger anhand von MIDI-Kanälen (Teil 1)

Mit dem obigen Verbindungsbeispiel können Sie auf beiden Instrumenten spielen und dabei jeweils verschiedene Parts wiedergeben – indem Sie beispielsweise mit dem Tastaturspiel das externe Instrument steuern, während die Song/Pattern-Wiedergabe auf dem MO erzeugt wird. Prüfen Sie bitte folgende Dinge.

■ Im Voice-Modus/Performance-Modus

Sie können den MIDI-Sendekanal in der rechten Ecke des Displays „[F1] PLAY“ im Voice-Play-Modus/Performance-Play-Modus überprüfen. Falls erforderlich, ändern Sie den MIDI-Sendekanal, indem Sie die Taste [TRACK SELECT] einschalten und den gewünschten Wert mit den Zifferntasten eingeben.

Wenn Sie nur den externen Klangerzeuger wiedergeben möchten, stellen Sie die Gesamtlautstärke auf „0“, oder stellen Sie die lokale Steuerung auf „off“ (aus), wie folgend gezeigt.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

Einzelheiten zur Einstellung des MIDI-Sendekanals des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des MIDI-Instruments.

■ Im Song-Modus/Pattern-Modus

Sie können den MIDI-Sendekanal für jede Spur des aktuellen Songs/Patterns mit folgendem Vorgang prüfen. Ändern Sie diese Einstellung wie gewünscht.

[SONG] oder [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Alternativ können Sie im folgenden Display das Ausgabeziel für jede Spur (interner oder externer MIDI-Klangerzeuger) festlegen.

[SONG] oder [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUTSW

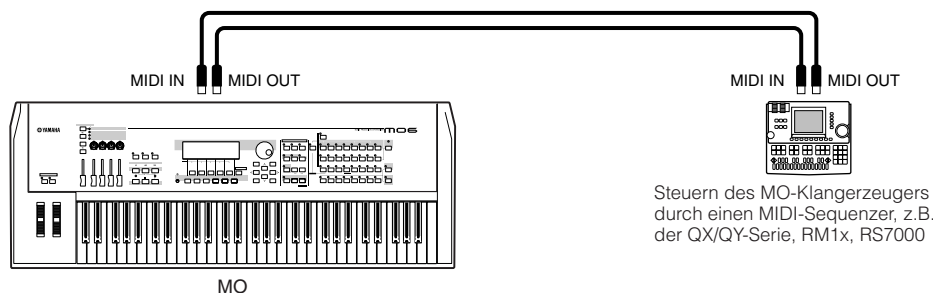
In diesem Fall müssen Sie den externen MIDI-Klangerzeuger auf multitimbralen Betrieb einstellen und den MIDI-Empfangskanal für jeden Part festlegen. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des externen MIDI-Klangerzeugers.

Sie können auch Ihr Tastaturspiel aufsplitten und mit Hilfe der Zone-Einstellungen im Master-Modus verschiedenen MIDI-Kanälen zuweisen. (Siehe Seite 125.)

HINWEIS Die Funktionen des internen Klangerzeugers hängen davon ab, ob der Voice/Performance-Modus (monotimbral, Tastaturwiedergabe) oder der Song/Pattern-Modus (multitimbral, Sequenzerwiedergabe) ausgewählt ist. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 134.

■ Aufnahme und Wiedergabe mit einem externen MIDI-Sequenzer

In diesem Anschlussbeispiel steuern Songdaten auf dem externen MIDI-Sequenzer den Klangerzeuger des MO. Die externen Song-Daten können ebenfalls auf den Song-/Pattern-Spuren des MO aufgezeichnet werden.



Stellen Sie in diesem Fall sicher, dass sich der MO im Song-Modus oder Pattern-Modus befindet. Wenn das Instrument sich im Voice-Modus oder Performance-Modus befindet, in denen mehrkanalige MIDI-Meldungen nicht erkannt werden, werden die externen Sequenzdaten (mehrere Kanäle) auf dem MO nicht richtig wiedergegeben. Außerdem müssen Sie bestimmte Einstellungen zur MIDI-Synchronisation einstellen (siehe unten).

Synchronisieren mit einem externen MIDI-Instrument (Master und Slave)

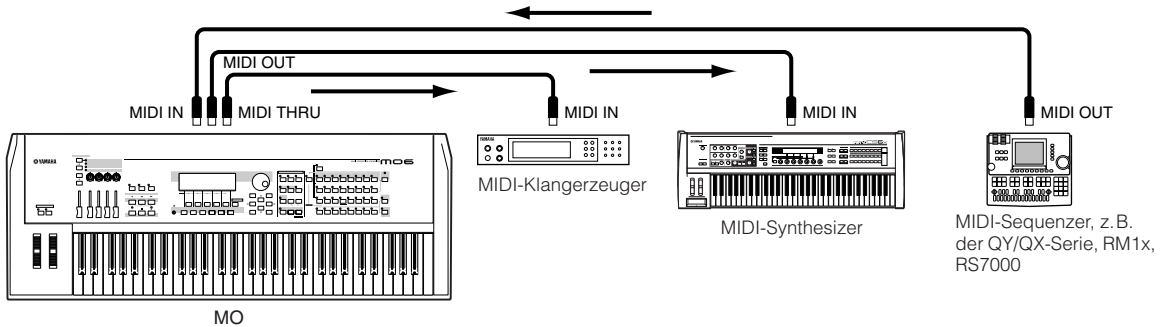
Die Songs und Patterns dieses Instruments können mit der Wiedergabe eines externen MIDI-Sequenzers synchronisiert werden. Dazu muss eines der Geräte auf den Betrieb mit interner Clock und das andere (sowie alle anderen, zu steuernden Geräte) auf den Betrieb mit externer Clock eingestellt werden. Das Gerät, für das der Betrieb mit internem Taktgeber (Clock) eingestellt ist, dient als Referenz für alle anderen angeschlossenen Geräte und wird als „Master“-Instrument bezeichnet. Die angeschlossenen Geräte, die auf externe Clock eingestellt sind, werden „Slaves“ genannt.

Wenn Sie im obigen Anschlussbeispiel Wiedergabedaten des externen MIDI-Sequenzers in einem Song/Pattern des MO aufzeichnen, müssen Sie im Utility-Modus den MIDI-Synchronisierungsparameter mit folgendem Vorgang so einstellen, dass er die externe Clock verwendet.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

■ Steuern eines anderen MIDI-Instruments über MIDI THRU

Wenn Sie mehr Synthesizer und Klangerzeuger als MIDI-Ports haben, können Sie über die MIDI THRU-Buchse weitere Geräte anschließen und steuern. Hierbei werden die Wiedergabedaten eines MIDI-Sequenzers dazu verwendet, die Klänge eines anderen (an die MIDI THRU-Buchse angeschlossenen) MIDI-Instruments sowie des MO zu steuern. Die Buchse MIDI THRU sendet einfach jegliche (am MIDI IN) empfangenen MIDI-Daten an ein angeschlossenes Instrument weiter.



Stellen Sie in diesem Fall sicher, dass sich der MO im Song-Modus oder Pattern-Modus befindet. Wenn das Instrument sich im Voice-Modus oder Performance-Modus befindet, in denen mehrkanalige MIDI-Meldungen nicht erkannt werden, werden die externen Sequenzdaten (mehrere Kanäle) auf dem MO nicht richtig wiedergegeben. Außerdem müssen Sie bestimmte Einstellungen zur MIDI-Synchronisation einstellen (siehe unten). Stellen Sie weiterhin sicher, dass der (an die MIDI THRU-Buchse angeschlossene) MIDI-Klangerzeuger sich im multitimbralen Modus befindet.

Außerdem müssen Sie im folgenden Display die Parameter für die MIDI-Synchronisation des MO so einstellen, dass dieser die externe Clock verwendet.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

TIPP Aufspalten der Klänge zwischen dem MO und einem externen Klangerzeuger anhand von MIDI-Kanälen (Teil 2)

Im obigen Anschlussbeispiel können Sie die Sequenzwiedergabe zwischen dem MO und einem anderen, an die MIDI THRU-Buchse angeschlossenen Instrument aufspalten und auf den beiden Geräten jeweils verschiedene Parts wiedergeben.

Weisen Sie beispielsweise die Song/Pattern-Parts folgendermaßen den MIDI-Empfangskanälen 1 bis 9 auf dem MO zu, und schalten Sie die übrigen Parts aus (so dass sie nicht erklingen).

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Auswahl Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Weisen Sie die wiederzugebenden Parts den MIDI-Empfangskanälen 10 bis 16 des angeschlossenen MIDI-Klangerzeugers zu, und schalten Sie die übrigen Parts aus (so dass sie nicht erklingen).

■ Anschließen an einen MTR (Multi Track Recorder, Mehrspurmaschine)

Da dieser Synthesizer MTC-Befehle (MIDI Time Code) empfangen und MMC-Befehle (MIDI Machine Control) senden kann, können Sie Musik durch die Synchronisation mit einem MTC- oder MMC-kompatiblen MTR produzieren.

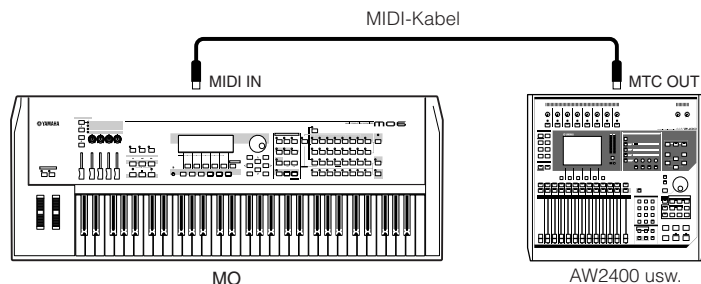
Sie können zwei Arten der MTR-Steuerung verwenden (siehe nachfolgende Abbildungen), indem Sie im Utility-Modus folgendermaßen den Parameter „MIDI Sync“ auf „MTC“ setzen.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC

HINWEIS MTC und MMC sind nur im Song-Modus verfügbar.

● Synchronisieren des MO mit dem MTC-Signal vom externen MTR

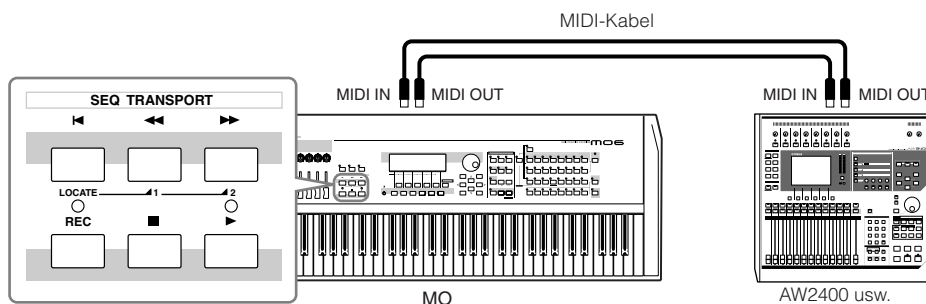
Nach dem Empfang des vom MTR (Mehrspurrekorder) bei Beginn der MTR-Wiedergabe gesendeten MTC-Signals startet der Song des MO nach Ablauf der „MTC Start Offset“-Zeit (die im Display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MTC StartOffset im Utility-Modus festgelegt wird).



HINWEIS Mit MTC (MIDI Time Code) können Sie über MIDI mehrere Audiogeräte gleichzeitig synchronisieren. Er enthält in kodierter Form die Stunden, Minuten, Sekunden und „Frames“ (Anzahl der Bilder/Halbbilder pro Sekunde). Der MO sendet keinen MTC. Als MTC-Master benötigen Sie ein Instrument wie die Yamaha AW2400.

● Steuern eines MTR mit MMC-Befehlen vom MO

Sie können die Funktionen Start/Stop und Zurückspulen/Vorspulen eines MMC-kompatiblen MTR (Mehrsprekorders) über die SEQ-TRANSPORT-Tasten auf dem Bedienfeld des MO steuern, wodurch MMC-Meldungen über MIDI gesendet werden.



HINWEIS MMC (MIDI Machine Control) ermöglicht die Fernsteuerung von Mehrspurmaschinen, MIDI-Sequenzern usw. Ein MMC-kompatibler MTR reagiert z. B. automatisch auf die auf dem steuernden Sequenzer ausgeführten Transportfunktionen: Start, Stop, Vorspulen und Zurückspulen. Dadurch befinden sich die Wiedergabepositionen von Sequenzer und Mehrspurmaschine immer an exakt der gleichen Stelle.

Anschließen an einen Computer

Indem Sie dieses Instrument über MIDI an einen Computer anschließen, eröffnen Sie sich eine neue Welt der musikalischen Möglichkeiten. So können Sie beispielsweise Sequenzeranwendungen zur Aufzeichnung und Wiedergabe von Kompositionen mit den Klängen des MO oder die mitgelieferte Software „Voice Editor“ (Seite 112) zum Erstellen und Bearbeiten eigener Voices oder Mischeinstellungen (Multis) verwenden.

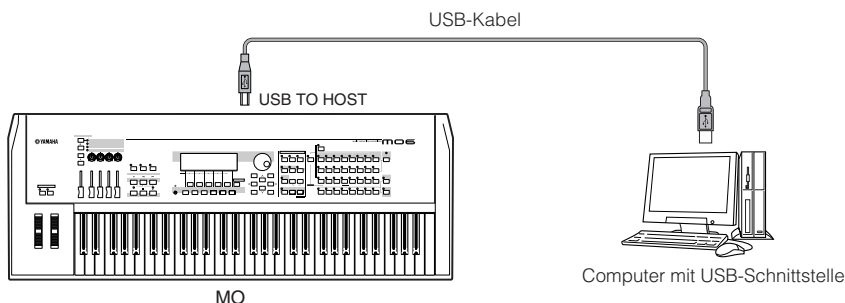
Um das Instrument über eine USB-Verbindung an einem Computer anschließen zu können, müssen Sie einen geeigneten USB-MIDI-Treiber installieren (Seite 110).

Anschluss über eine USB TO HOST-Buchse

MIDI-Meldungen können über das USB-Kabel zwischen der Sequenzersoftware und dem MO übertragen werden. Audiodaten hingegen können nicht über USB vom MO gesendet oder empfangen werden.

Wenn Sie eine USB-Verbindung verwenden, müssen Sie den folgenden Parameter auf „USB“ einstellen.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USB



HINWEIS Die beiden Enden eines USB-Kabels verfügen jeweils über einen anderen Stecker: Typ A und Typ B. Schließen Sie den Stecker vom Typ A an Ihren Computer und Typ B an die USB-TO-HOST-Buchse an. Schließen Sie den Stecker vom Typ A an Ihren Computer und Typ B an die USB-TO-HOST-Buchse an.

MIDI-Kanäle und MIDI-Ports

MIDI-Daten werden einem von 16 Kanälen zugewiesen, und dieses Instrument ist dazu in der Lage, über diese Kanäle 16 verschiedene Parts gleichzeitig wiederzugeben. Ein einzelnes MIDI-Kabel kann Daten auf bis zu 16 Kanälen gleichzeitig übertragen, mit einer USB-Verbindung können jedoch sehr viel mehr Daten übertragen werden – dank der MIDI-Ports. Jeder MIDI-Port kann 16 Kanäle verarbeiten, und die USB-Verbindung lässt bis zu 8 Ports zu, wodurch Ihnen am Computer bis zu 128 Kanäle (8 Ports x 16 Kanäle) zur Verfügung stehen.

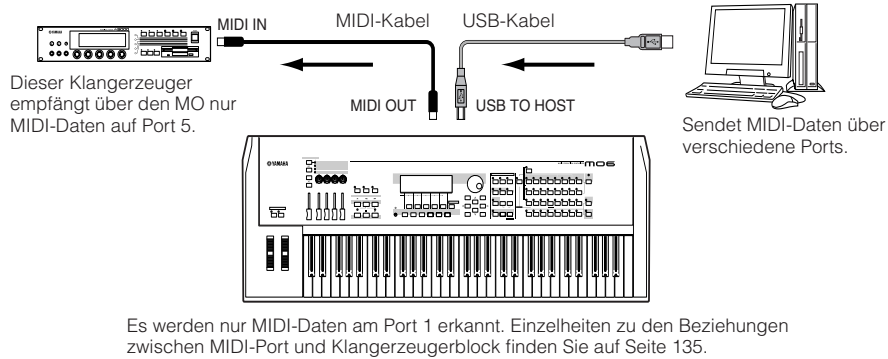
HINWEIS Die Klangerzeugung in diesem Instrument kann nur einen Port erkennen und verwenden.

HINWEIS Stellen Sie bei Verwendung einer USB-Verbindung sicher, dass der MIDI-Sendeport und der MIDI-Empfangsport sowie der MIDI-Sendekanal und der MIDI-Empfangskanal übereinstimmen.

TIPP Die ThruPort-Einstellung

Mithilfe von MIDI-Ports können Sie die Wiedergabe auf mehrere Synthesizer aufteilen und die Kapazität der MIDI-Kanäle auf über 16 erweitern. Im nachstehenden Beispiel wird ein separater, an den MO angeschlossener Synthesizer mit MIDI-Daten über Port 5 gesteuert. Dies wird mit dem Parameter „ThruPort“ mit den nachstehenden Schritten festgelegt.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → ThruPort = 5



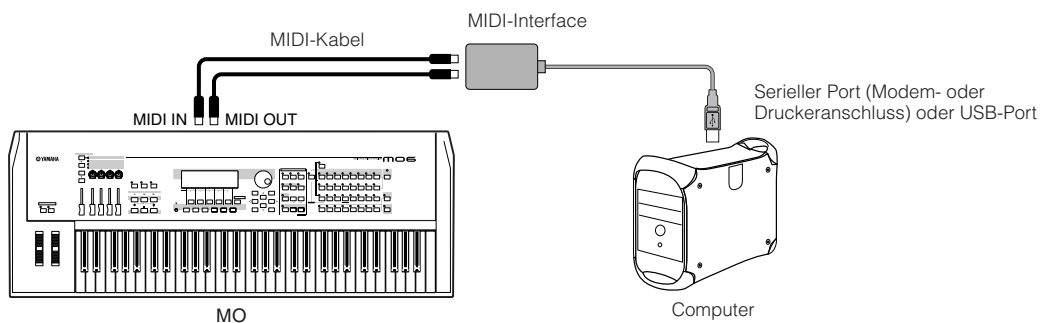
Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der USB-TO-HOST-Buchse

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die USB-TO-HOST-Buchse die folgenden Punkte. Andernfalls kann es zu einem Systemabsturz des Computers kommen, und es können Daten zerstört werden oder sogar verlorengehen. Schalten Sie bei einem Systemabsturz des Computers oder des Instruments bitte das Instrument aus, oder starten Sie den Computer neu.

VORSICHT

- Beenden Sie vor dem Anschließen des Computers an die USB-TO-HOST-Buchse den Energiesparmodus des Computers (wie z.B. Ruhezustand, Schlafmodus, Standby).
- Schließen Sie den Computer an die USB-TO-HOST-Buchse an, bevor Sie das Instrument einschalten.
- Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel von der bzw. zur USB-TO-HOST-Buchse einstecken oder abziehen.
 - Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen (wie z.B. Voice Editor, Multi Part Editor und Sequenzersoftware).
 - Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Daten werden nur durch das Spielen von Noten auf der Tastatur oder durch die Wiedergabe eines Songs übertragen.)
- Während ein USB-Gerät an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten: (1) wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten, oder (2) wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.

Anschluss über ein MIDI-Kabel

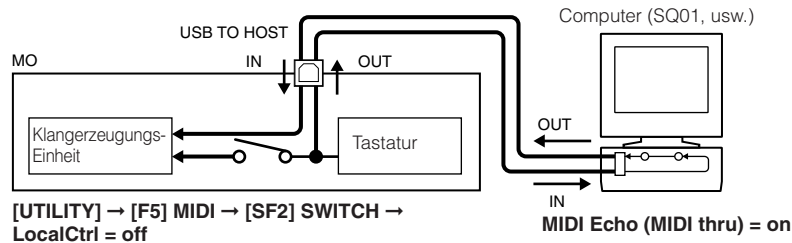


HINWEIS Verwenden Sie bitte eine für Ihren Computer geeignete MIDI-Schnittstelle. Wenn Sie einen Computer mit USB-Anschluss verwenden, sollten Sie den Computer und den MO über USB verbinden.

Local On/Off – beim Anschluss an einen Computer

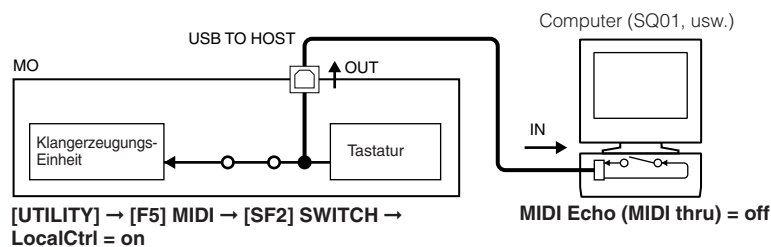
Wenn Sie diesen Synthesizer an einen Computer anschließen, werden die Spieldaten der Tastatur normalerweise an den Computer gesendet und dann zur Steuerung des Klangerzeugers vom Computer zurückgesendet. Falls dabei im Utility-Modus die lokale Steuerung („Local Control“) auf „on“ (ein) gesetzt ist, kann es zur Erzeugung von Doppelklängen kommen, da der Klangerzeuger die Spieldaten sowohl direkt von der Tastatur als auch vom Computer erhält. Im Folgenden finden Sie einige Setup-Vorschläge. Die genauen Anweisungen hängen von Ihrem Computer und der verwendeten Software ab.

• Wenn in der Software/auf dem Computer MIDI „Echo“ („MIDI Thru“) eingeschaltet ist:



HINWEIS Verwenden Sie zur Übertragung von systemexklusiven Daten (z.B. mit der Bulk-Dump-Funktion) das folgende Setup, um sicherzustellen, dass in der Computersoftware MIDI „Echo“ (MIDI Thru) deaktiviert ist.

• Wenn in der Software / auf dem Computer MIDI „Echo“ (MIDI Thru) ausgeschaltet ist:



HINWEIS Der MO empfängt und verarbeitet die MIDI-Daten des Computerprogramms (Sequencer) unabhängig von der Einstellung des „Local Sw“ am MO, obwohl dies in der obigen Abbildung nicht so dargestellt ist.

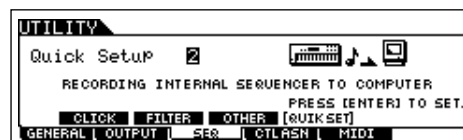
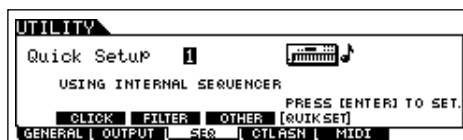
* Bei MIDI „Echo“ handelt es sich um eine Sequenzerfunktion, mit der alle über MIDI IN empfangenen Daten über MIDI OUT unverändert weitergeleitet werden. In einigen Anwendungen wird diese Funktion auch als „MIDI Thru“ bezeichnet.

HINWEIS Einzelheiten zu MIDI Echo finden Sie in der Bedienungsanleitung der jeweiligen Software.

TIPP Quick Setup (Schnelleinrichtung)

Der MO kann in vielen verschiedenen Musikanwendungen eingesetzt werden – z. B. bei Live-Auftritten, Anschluss an einem Computer zur Aufnahme usw. Je nach der aktuellen Situation müssen Sie jedoch eventuell die Einstellung der MIDI-Synchronisation oder der Lokalsteuerung (siehe oben) von Hand verändern.

Um hierbei zu assistieren, besitzt der MO eine praktische Quick-Setup-Funktion, mit der Sie wichtige Einstellungen für vier verschiedene, typische Situationen sofort ändern können. Genauere Informationen über die Quick-Setup-Funktion finden Sie auf Seite 208.



Einsatz als multitimbraler Klangerzeuger für Ihre DAW oder Ihren Sequenzer

Der MO kann als hochwertiger, 16-stimmig-multitimbraler Klangerzeuger verwendet werden, um Song-Daten Ihrer DAW (Digital Audio Workstation) oder Ihrer Sequenzer-Software wiederzugeben. Wenn für jede Spur einer MIDI-Songdatei ein anderer MIDI-Kanal verwendet wird, können Sie jede Spur in einem Song von einer anderen Voice des MO abspielen lassen.

Einrichtung für den Einsatz mit einem Computer

HINWEIS In der nachstehenden Beispielerklärung ist der MO über USB an einen Computer angeschlossen. Sie können auch MIDI-Kabel verwenden, um dieses Instrument an einem Computer anzuschließen.

1 Laden Sie unter der folgenden URL den neuesten USB-MIDI-Treiber von der Website herunter:

http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

BS: Windows XP Professional/Home Edition,
Mac OS X 10.2 – 10.4.2

* Die obigen Informationen gelten für Version 2.1.5 (für Windows XP) und Version 1.0.4 (für Mac OS X). Beachten Sie, dass die Software häufig aktualisiert wird und sich die Systemanforderungen ändern können. Informationen zur neuesten Version der einzelnen Programme und ihren Systemanforderungen finden Sie auf der oben genannten Website.

2 Installieren Sie den USB-MIDI-Treiber auf dem Computer.

Installationsanweisungen finden Sie im Installationshandbuch, das in der heruntergeladenen Datei enthalten ist.

3 Schließen Sie den MO über das USB-Kabel an den Computer an.

Genauere Informationen finden Sie auf Seite 107.

4 Stellen Sie den folgenden Parameter auf „USB“.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

5 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Einstellungen als Systemeinstellung des Utility-Modus zu speichern.

VORSICHT

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während eine der Meldungen „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Wenn das Gerät in diesem Zustand ausgeschaltet wird, kann es sein, dass das System hängenbleibt und beim nächsten Einschalten kein normaler Startvorgang möglich ist. Außerdem können sämtliche Benutzerdaten verloren gehen.

Einsatz der Klänge des MO zur Songwiedergabe von einem Sequenzer

1 Folgen Sie den Anweisungen, die unter „Einrichtung für die Verwendung mit einem Computer“ (links) stehen.

2 Starten Sie die Sequenzersoftware am Computer, und öffnen Sie eine neue Songdatei im Sequenzer.

Stellen Sie MIDI-Port und -Kanal jeder Spur der Sequenzer-Songdatei Ihren Wünschen entsprechend ein.

MIDI-Port-Einstellungen

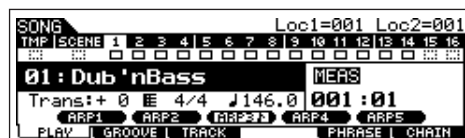
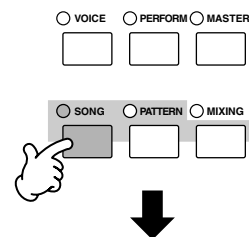
Wenn Sie den internen Klangerzeuger des MO benutzen, stellen Sie den MIDI-Port jeder Sequenzer-Spur auf „1“.

MIDI-Kanaleinstellungen

Stellen Sie die MIDI-Sendekanäle des Sequenzers so ein, dass sie mit den Empfangskanälen der Song-/Pattern-Parts übereinstimmen. Die Empfangskanäle des Songs/Patterns können im Display [F1] VOICE des Song/Pattern-Mixing-Edit-Modus eingestellt werden.

HINWEIS Die MIDI-Ports 1–8 auf USB werden unter Windows als „YAMAHA USB IN/OUT 0-1“–„YAMAHA USB IN/OUT 0-8“ und auf dem Mac als „YAMAHA MO Port 1“–„YAMAHA MO Port 8“ angezeigt.

3 Drücken Sie eine der Tasten [SONG] oder [PATTERN], um den Song- oder Pattern-Modus aufzurufen.



4 Wählen Sie einen Song oder ein Pattern aus.

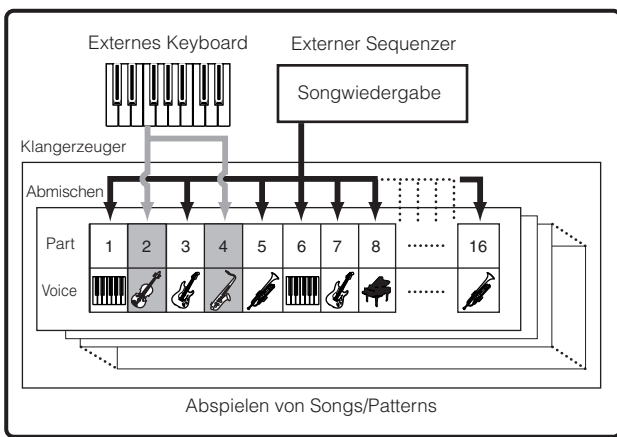
Stellen Sie die Voices ein, die Sie jeder Mixing-Einstellung zuweisen möchten, sowie die Empfangskanäle und Effekte des gewünschten Songs. Einzelheiten zu den Mixing-Einstellungen finden Sie auf Seite 93.

5 Nehmen Sie Ihre Songdaten in der Songdatei des Sequenzers auf.

Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Sequenzers.

6 Starten Sie die Wiedergabe der Song-Datei auf dem Sequenzer, so dass diese mit den Klängen des MO gespielt wird.

Beim Empfang einer Note-On-Meldung wird der entsprechende Part wiedergegeben. Wenn Sie beispielsweise die Spuren auf Ihrem Sequenzer abspielen, wird der Part wiedergegeben, dessen Empfangskanal dem Sendekanal der Spur entspricht. Wenn für zwei oder mehrere Parts derselbe MIDI-Empfangskanal eingestellt ist, werden diese Parts unisono wiedergegeben.



Einsatz des MO zusammen mit Computersoftware

Bearbeitung des MO als „virtuellen“ Synthesizer

Voice Editor und Multi Part Editor

Voice Editor und Multi Part Editor für MO bieten intuitive Möglichkeiten, um Voice- und Mixing-Einstellungen (Multis) vollständig auf dem Computer zu erstellen und zu bearbeiten. Diese Programme ermöglichen Ihnen nicht nur, praktisch alle Parameter gleichzeitig zu betrachten, sondern Sie erhalten auch direkte grafische Einstellmöglichkeiten – z. B. Verändern von Einstellungen durch Klicken und Ziehen einer Kurvengrafik mit der Maus –, so dass Sie Voices und Mixing-Einstellungen (Multis) besonders wirksam, schnell und bequem bearbeiten können.

Die neuesten Versionen des MO6/MO8 Voice Editors und Multi Part Editors können von unserer Website heruntergeladen werden:

<http://www.yamahasyth.com/download/>

Einzelheiten zur Bedienung von Editor finden Sie im PDF-Handbuch, das mit Editor bereitgestellt wird.

Betriebssystem: Windows XP Professional/Home Edition, Mac OS X 10.3 oder höher

* Die obigen Informationen gelten für Version 2.2.0 (für Windows XP) und Version 2.2.0 (für Mac OS X). Beachten Sie, dass die Software häufig aktualisiert wird und sich die Systemanforderungen ändern können. Informationen zur neuesten Version der einzelnen Programme und ihren Systemanforderungen finden Sie auf der oben genannten Website.

HINWEIS Sie benötigen die Software Studio Manager (Version 2), um einen der Editoren zu starten. Laden Sie in jedem Fall Studio Manager zusammen mit den entsprechenden Editoren von der obigen Website herunter.

Studio Connections



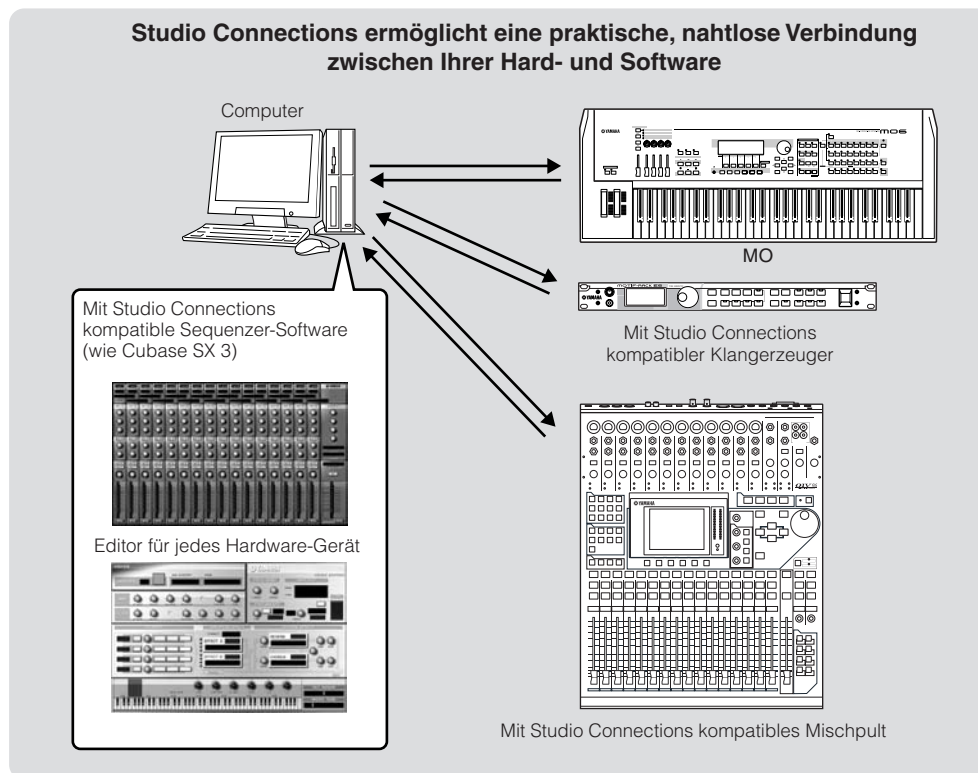
Studio Connections ist eine hochentwickelte Software-/Hardware-Lösung, mit der Sie den MO nahtlos in Ihr Computermusiksystem integrieren können.

Wenn Sie eine mit Studio Connections kompatible Sequenzersoftware (wie z.B. Cubase SX 3) sowie die Software „Voice Editor“ / „Multi Part Editor“ verwenden, können Sie den MO in Ihrem Sequenzer genau wie einen Plug-in-Synthesizer verwenden – ohne dass komplizierte Verbindungen hergestellt oder komplexe Einrichtungsverfahren durchgeführt werden müssen.

Außerdem können Sie sämtliche MO-Einstellungen zusammen mit der Projektdatei (Song-Datei) des Sequenzers speichern. Wenn Sie das Projekt dann wieder öffnen, werden all Ihre MO-Einstellungen für den Song sofort abgerufen. Dadurch entfällt der Aufwand, beim erneuten Öffnen einer Song-Datei all Ihre Hardwareeinstellungen noch einmal vornehmen zu müssen.

Näheres über Studio Connections erfahren Sie auf unserer Website unter:

<http://www.studioconnections.org/>



Fernbedienung der Software

Mit dieser leistungsstarken Funktion können Sie Ihre Musik-/Audio-Softwareprogramme steuern, indem Sie anstelle der Maus und der Tastatur Ihres Computers die Fader und Tasten am Bedienfeld des MO verwenden. Der MO kann eingesetzt werden, um Sequenzersoftware und DAW-Software (Digital Audio Workstation) wie z.B. Cubase SX, Logic und SONAR zu steuern. Diese Sequenzer oder DAWs sind bereits so eingestellt, dass sie auf bestimmte Hardwarecontroller reagieren.

Computersoftware, die vom Instrument aus gesteuert werden kann

Windows	Macintosh
Cubase SX 3 SQ01 SONAR 4 MO6/MO8 Multi Part Editor S90 ES Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor	Cubase SX 3 Logic Pro 7 Digital Performer 4.52 MO6/MO8 Multi Part Editor S90 ES Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor

Einrichtung für die Remote-Control-Funktion

1 Schließen Sie den MO über USB an den Computer an (Seite 107).

2 Stellen Sie den folgenden Parameter auf „USB“.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

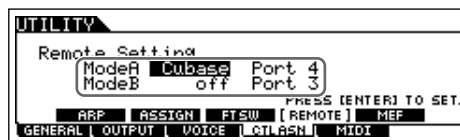
HINWEIS Wenn der MO über ein MIDI-Kabel an den Computer angeschlossen ist, kann die Fernsteuerungsfunktion nicht verwendet werden.

3 Rufen Sie das Display „Remote Control Setup“, auf, indem Sie die Taste [F4] CTL ASN und danach die Taste [SF4] REMOTE drücken.

4 Wählen Sie die zu steuernde Software und die Portnummer aus.

Vom MO aus können Sie mithilfe der Modi A und B gleichzeitig den Sequenzer und den Multi Part Editor fernsteuern.

● Wenn Sie Cubase SX über MIDI-Port 4 steuern



Mode A

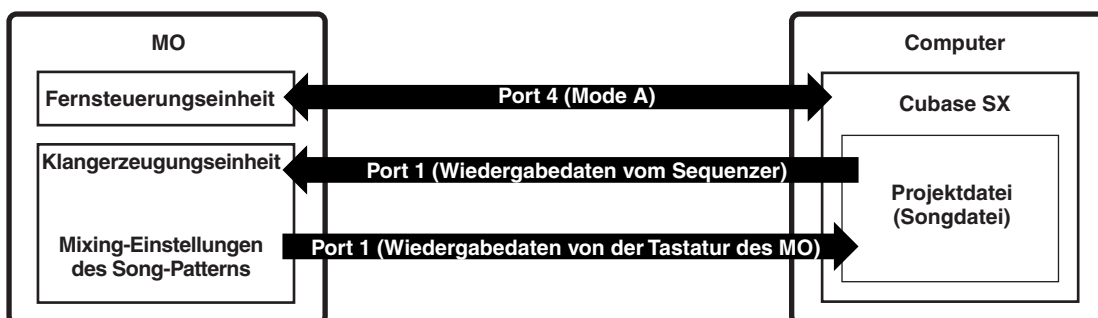
Stellen Sie den Port für die Fernsteuerung des Sequenzers bzw. der DAW ein. Wählen Sie Ihren Sequenzer und die gewünschte Portnummer aus. Wählen Sie beim Steuern von Yamaha-Software die Option „general“ (allgemein).

Mode B

Stellen Sie den Port für die Fernsteuerung des Multi Part Editors ein. Wählen Sie beim Steuern des Multi Part Editors die Option „general“. In diesem Fall ist der Parameter auf „off“ gestellt, da der Multi Part Editor nicht verwendet wird.

HINWEIS Die Einstellung „general“ ist für die Fernsteuerung der Yamaha-Software vorgesehen. Auf diese Weise können Sie den Multi Part Editor in Modus A und die Yamaha-Sequenzersoftware in Modus B steuern.

HINWEIS Einzelheiten zur Bedienung des Editors finden Sie im PDF-Handbuch, das mit der Software bereitgestellt wird.



5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Einstellungen anzuwenden.

6 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Einstellungen als Systemeinstellung des Utility-Modus zu speichern.

VORSICHT

Wenn Sie das Gerät ausschalten, ohne zu speichern, gehen die aktuellen Einstellungen verloren.

VORSICHT

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während eine der Meldungen „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Wenn das Gerät in diesem Zustand ausgeschaltet wird, kann es sein, dass das System hängenbleibt und beim nächsten Einschalten kein normaler Startvorgang möglich ist. Außerdem können sämtliche Benutzerdaten verloren gehen.

7 Starten Sie die fernzusteuern Software, und nehmen Sie die MIDI-Einstellungen und Fernsteuerungseinstellungen vor.

Stellen Sie den Port anhand der Abbildung in Schritt 4 auf Fernsteuerung über die Software ein.

Es folgen spezielle Anweisungen zum Einrichten Ihrer jeweiligen Software. Anweisungen zum Starten der Software finden Sie in der mit der Software mitgelieferten Dokumentation.

■ Cubase SX 3

- 1** Öffnen Sie das Menü [Devices] (Geräte), und wählen Sie den Befehl [Device Setup], um das Fenster „Device Setup“ aufzurufen.
- 2** Klicken Sie auf die Schaltfläche [+] und fügen Sie „Mackie Control“ hinzu.
- 3** Wählen Sie „Mackie Control“ aus der Liste aus.
- 4** Wenn Sie beispielsweise in Schritt 4 bei der „Einrichtung für die Remote-Control-Funktion“ den Port auf „4“ gestellt haben, dann stellen Sie bitte MIDI Input auf „YAMAHA USB IN 0-4“ und MIDI Output auf „YAMAHA USB OUT 0-4“.

HINWEIS Die Funktionen der Tasten am Mackie Control werden den Tasten am MO zugewiesen, ausgenommen UserA und UserB (FootSw), die der MO nicht unterstützt.

■ SONAR 4

- 1** Öffnen Sie das Menü [Options], und wählen Sie die Option [MIDI Devices] (MIDI-Geräte); um das Fenster „MIDI Devices“ aufzurufen.
- 2** Wenn Sie beispielsweise in Schritt 4 bei der „Einrichtung für die Remote-Control-Funktion“ den Port auf „4“ gestellt haben, dann fügen Sie bitte „YAMAHA USB IN 0-4“ zu den „Inputs“ hinzu und „YAMAHA USB OUT 0-4“ zu den „Outputs“.

3 Öffnen Sie das Menü [Options], und wählen Sie die Option [Control Surfaces] (Steuerungsoberflächen), um das Fenster „Control Surface“ aufzurufen.

4 Klicken Sie auf die [+] Schaltfläche, wählen Sie „Mackie Control“ aus, und stellen Sie den Input Port auf „YAMAHA USB IN 0-4“ und den Output Port auf „YAMAHA USB OUT 0-4“ (beispielsweise, wenn Sie in Schritt 4 bei der „Einrichtung für die Remote-Control-Funktion“ den Port auf „4“ gestellt haben).

■ Digital Performer 4.52

- 1** Öffnen Sie das Menü [Setup], und wählen Sie die Option [Control Surface Setup] (Bedienungsoberflächen einrichten), um das Fenster „Control Surface“ aufzurufen.
- 2** Klicken Sie auf die [+] Schaltfläche.
- 3** Wählen Sie im Bereich „Driver“ (Treiber) „Mackie Control“.
- 4** Wählen Sie im Feld zur Einrichtung von „Unit“ (Einheit) und „MIDI“ im Bereich „Unit“ die Option „Mackie Control“ aus und im Bereich „MIDI“ den MIDI-Port.

■ Logic Pro 7

Wenn Sie den MO vor dem Starten von Logic einschalten:

- 1** Starten Sie Logic am Computer, und schalten Sie dann den MO ein.
- 2** Starten Sie Logic am Computer. Logic erkennt den MO automatisch als Logic-Steuerungsoberfläche und nimmt die erforderlichen Einstellungen vor.

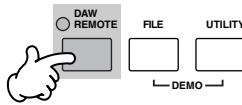
Wenn Sie Logic vor dem Einschalten des MO starten:

- 1** Starten Sie Logic am Computer, und schalten Sie dann den MO ein. Wenn Sie im Utility-Modus die zu steuernde Software bereits auf „Logic“ gestellt haben, brauchen Sie Schritt 2 nicht auszuführen, da Logic den MO automatisch erkennt, wenn dieser Schritt durchgeführt wird.
- 2** Stellen Sie im Utility-Modus die zu steuernde Software auf „Logic“, und wechseln Sie dann in den Remote-Control-Modus. Logic erkennt den MO automatisch und nimmt die erforderlichen Einstellungen vor.

Verwenden der Remote-Control-Funktionen

1 Drücken Sie zum Aufrufen des Remote-Control-Modus die Taste [DAW REMOTE] (das Lämpchen blinkt).

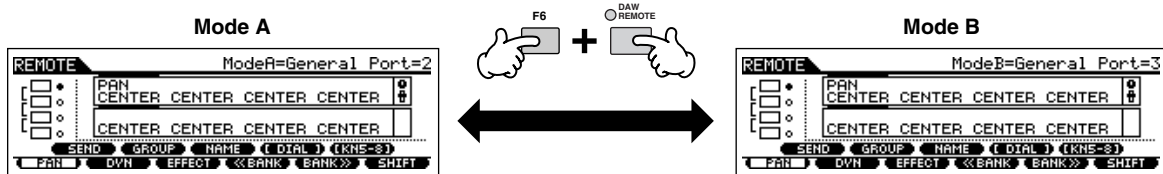
Das Display REMOTE erscheint, und die Steuerelemente des Bedienfelds werden für die Fernsteuerung der Computersoftware aktiviert (deren normale Funktionen werden deaktiviert).



HINWEIS Drücken Sie diese Taste erneut, um den Remote-Control-Modus zu verlassen.

2 Wählen Sie die fernzusteuende Software aus (Mode A oder Mode B).

Ändern Sie den Modus, indem Sie die Taste [F6] SHIFT gedrückt halten und die [DAW REMOTE]-Taste drücken.



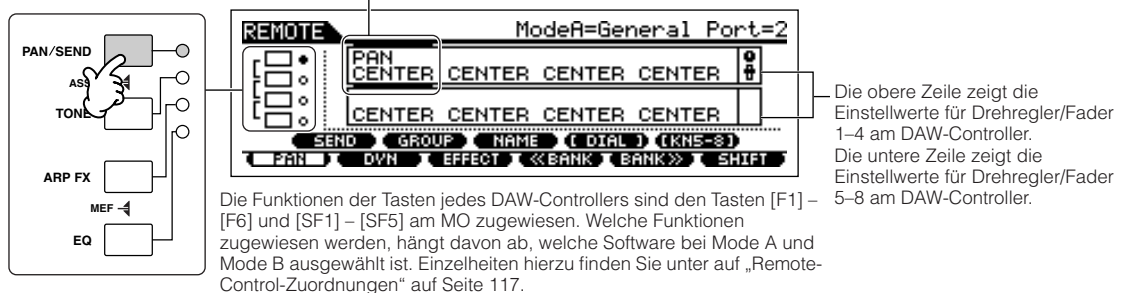
3 Verwenden Sie die Drehregler und Tasten am MO, um die Software fernzusteuern.

Im Folgenden wird erläutert, welche Sequenzerfunktionen im Remote-Control-Modus welchen Steuerelementen des Bedienfelds zugeordnet sind.

HINWEIS Einzelheiten zur Bedienung des Editors finden Sie im PDF-Handbuch, das mit dem Editor bereitgestellt wird.

Drücken Sie die Funktionssteuertaste, um die den Tasten [F1]–[F6] und [SF1]–[SF5] zugewiesenen Funktionen zu wechseln (diese sind unten im Display angezeigt). Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.

Diese dunklen Balken fungieren als Cursor; Sie zeigen an, welche Spur / welcher Part momentan vom Regler bearbeitet wird. Wenn Sie den Fader betätigen, bewegt sich der Cursor automatisch zu der entsprechenden Spur bzw. dem entsprechenden Part.



Tasten ■ [■], [▶], [●], [◀], [◀◀], [▶▶]

Die sechs MODE-Tasten werden als Transportregler verwendet, mit denen Sie die Wiedergabe der DAW-Software am Computer starten/anhalten können.

■ Die Tasten [EDIT], [JOB] und [STORE]

Wenn Mode auf „General“ oder „Cubase“ gestellt ist	Nicht verwendet.
Wenn Mode auf „Logic“ gestellt ist	Diese Tasten haben dieselben Funktionen wie die Tasten [OPTION], [CONTROL] und [ALT] von Logic Control.
Wenn Mode auf „SONAR“ gestellt ist	Diese Tasten haben dieselben Funktionen wie die Tasten [M2], [M3] und [M4] am Mackie Control.
Wenn Mode auf „D.Perf“ gestellt ist:	Diese Tasten haben dieselben Funktionen wie die Tasten [OPTION], [CONTROL] und [COMMAND] am Mackie Control.

■ [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste

Wenn Mode auf „General“ oder „Cubase“ gestellt ist	Nicht verwendet.
Wenn Mode auf „Logic“ gestellt ist	Mit der Taste kann eingestellt werden, ob die Spur-/Slot-Nummer der DAW im LCD angezeigt wird oder nicht.
Wenn Mode auf „SONAR“ gestellt ist	Mit der Taste kann eingestellt werden, ob die Spur-/Slot-Nummer der DAW im LCD angezeigt wird oder nicht.
Wenn Mode auf „D.Perf“ gestellt ist	Mit der Taste kann eingestellt werden, ob die Send-/Effekt-Nummer der DAW im LCD angezeigt wird oder nicht.

Das Datenrad und die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO]

Wenn das [DIAL]-Menü bei der [SF4]-Taste erscheint	Diese Steuerelemente können verwendet werden, um für die/den vom Cursor ausgewählte(n) Spur/Part den Wert für den Drehregler des DAW-Controllers einzustellen. Die Drehregler können ebenfalls verwendet werden; aber diese hier unterstützen Sie beim Feineinstellen der Werte, was mit den Drehreglern schwieriger ist.
Wenn das Menü nicht bei der [SF4]-Taste erscheint	Die Tasten können verwendet werden, um die Songposition in der DAW zu ändern.

HINWEIS Sie können die Song-Position auch mit den Cursorstasten [<] [>] ändern.

Knobs

Weisen die Funktionen von acht Fadern und acht Drehreglern am DAW-Controller (01X, Mackie Control und Logic Control) den vier Drehreglern des MO zu. Mit den Drehreglern können Sie verschiedene Parameter jeder Spur (jedes Parts) steuern. Durch Drücken der Taste [SF5] wird die zugeordnete Drehreglergruppe (Regler 1–4 oder Regler 5–8) umgeschaltet. Die acht Drehregler am DAW-Controller können auch als Schalter verwendet werden. Die Schalterfunktion, die dem Drehregler zugewiesene Spur (bzw. der Part) an der Cursorposition zugewiesen ist, wird auch automatisch der [ENTER]-Taste zugeordnet, da die Drehregler des MO keine Schalterfunktion haben.

Control-Fader

Weisen die Funktionen von acht Fadern am DAW-Controller (01X, Mackie Control und Logic Control) den vier Control-Fadern des MO zu. Mit den Fadern können Sie verschiedene Parameter jeder Spur (jedes Parts) steuern. Durch Drücken der [SF5]-Taste schalten Sie die den Control-Fadern des MO zugewiesene Fader-Gruppe (Fader 1–4 oder Fader 5–8 am DAW-Controller) um.

Die Funktionssteuertasten, die Tasten [F1] – [F6] und die Tasten [SF1] – [SF5]

Wenn Mode auf „General“ gestellt ist	Diesen Tasten sind dieselben Funktionen zugewiesen wie den Bedienfeldtasten des 01X. Die entsprechenden Namen der Bedienfeldtasten des 01X werden ebenfalls unten im Display des MO angezeigt.
Wenn Mode auf „Logic“ gestellt ist	Diesen Tasten sind dieselben Funktionen zugewiesen wie den Bedienfeldtasten von Logic Control. Die entsprechenden Namen der Bedienfeldtasten von Logic Control werden ebenfalls unten im Display des MO angezeigt.
Wenn Mode auf „Cubase“, „SONAR“ oder „D.Perf“ gestellt ist	Diesen Tasten sind dieselben Funktionen zugewiesen wie den Bedienfeldtasten von Mackie Control. Die entsprechenden Namen auf den Bedienfeldtasten von Mackie Control werden ebenfalls unten im Display des MO angezeigt.

HINWEIS Von Funktionen, die den Tasten [F1]–[F6] und [SF1]–[SF5] zugewiesen sind, haben die mit Klammern versehenen Funktionen (wie z.B. [DIAL]) keinen Bezug zum Mackie Control, Logic Control und 01X, sondern gelten allein für den MO.

Cursorstasten [<] [>]

Durch Bewegen des Cursors nach rechts/links können Sie die vom Datenrad und den Tasten [INC/YES]/[DEC/NO] gesteuerte Spur bzw. den Part wechseln. Durch Drücken der Cursorstaste [>] rufen Sie nacheinander die Spalten auf (1, 2, 3, 4...). Nach Nr. 4 verschwindet der Cursor und springt wieder auf 1. Drücken Sie die Taste [SF5] KN 5–8 (KN 1–4), um den Cursor aufwärts/abwärts zu bewegen.

Cursorstasten [^] [v]

Wenn Mode auf „General“ gestellt ist	Diesen Tasten sind die Funktionen der DISPLAY-Tasten [▲][▼] des 01X zugewiesen.
Wenn Mode nicht auf „General“ gestellt ist	Diese Tasten sind mit den Funktionen der Auf/Ab-Cursorstasten am Mackie Control und Logic Control belegt.

[EXIT]-Taste

Wenn Mode auf „General“ gestellt ist	Der Taste ist die Funktion der [PAGE SHIFT]-Taste am 01X zugewiesen.
Wenn Mode nicht auf „General“ gestellt ist	Nicht verwendet.

Banktasten, Gruppentasten [A] – [H] und Nummerntasten [1] – [16]

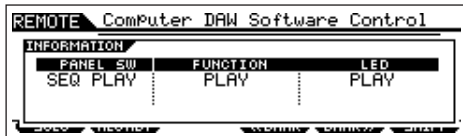
Diese Tasten sind mit denselben Funktionen belegt wie die Tasten direkt über den Fadern am Yamaha 01X, Mackie Control und Logic Control.

Wenn Mode auf „General“ gestellt ist	Numerntasten [1] – [8] und die [TRACK SELECT]-Tasten Diesen Tasten sind die Funktionen der neun [SEL]-Tasten am Yamaha 01X zugeordnet.
	Numerntasten [9] – [16] und die [MUTE]-Tasten Diesen Tasten sind die Funktionen der neun [ON]-Tasten am 01X zugeordnet.
Wenn Mode nicht auf „General“ gestellt ist	Tasten [PRE 1] – [-] Diese Tasten sind mit den Funktionen der acht [REC/RDY]-Tasten von Mackie Control und Logic Control belegt.
	Gruppentasten [A] – [H] Diese Tasten sind mit den Funktionen der acht [SOLO]-Tasten von Mackie Control und Logic Control belegt.
	Numerntasten [1] – [8] Diese Tasten sind mit den Funktionen der acht [MUTE]-Tasten von Mackie Control und Logic Control belegt.
	Numerntasten [9] – [16] Diese Tasten sind mit den Funktionen der acht [SELECT]-Tasten von Mackie Control und Logic Control belegt.

Überprüfung der Remote-Control-Zuordnungen

Wenn Sie nicht sicher sind, mit welcher Softwarefunktion ein bestimmtes Steuerelement am Bedienfeld des MO belegt ist, können Sie dies mit Hilfe dieser praktischen Funktion schnell ablesen.

- 1 Drücken Sie im Remote-Control-Modus die [INFORMATION]-Taste, um das Informationsdisplay aufzurufen, das die Funktion der zuletzt gedrückten Taste anzeigt.
- 2 Drücken Sie die Taste, deren Belegung Sie überprüfen möchten.



Das oben gezeigte Display erscheint, wenn Sie die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken. Auf diese Weise können Sie die Belegung jeder Taste überprüfen, indem Sie sie einfach drücken.

- 3 Drücken Sie erneut die [INFORMATION]-Taste, um zum Remote-Control-Modus zurückzukehren.

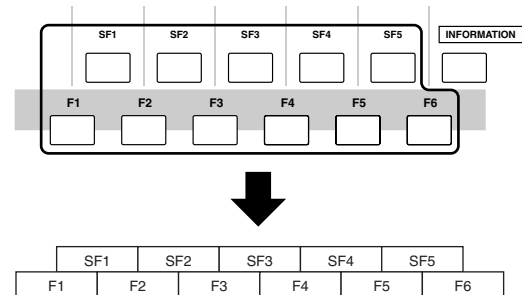
HINWEIS Während das Informationsdisplay angezeigt ist, können die Bedienfeldtasten nicht zum Steuern der Computersoftware verwendet werden.

Demo-Display in der Remote-Control-Funktion

Falls die Verbindungseinstellungen ungeeignet sind, wird das Demo-Display (siehe unten) angezeigt. Falls dies passiert, prüfen Sie die Einstellungen am MO und an der DAW, wie auf Seite 113 beschrieben.



Remote-Control-Zuordnungen



Wenn der Multi Part Editor/SQ01 V2 gesteuert wird

Funktionen des 01X, die den Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] zugewiesen sind

	PAGE1					
PAN/SEND	SEND	GROUP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	PAN	DYNAMICS	EFFECT	BANK-L	BANK-R	SHIFT
	FADER BANKS					
TONE	FLIP		NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	SOLO	REC/RDY		BANK-L	BANK-R	SHIFT
	MIXER/LAYER					
ARP FX	INST	AUX/BUS	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	AUDIO	MIDI	OTHER	BANK-L	BANK-R	SHIFT
	PAGE2					
EQ	EQ LOW	EQ HIGH-MID	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	SEL CH	EQ LOW-MID	EQ HIGH	BANK-L	BANK-R	SHIFT
PAN/SEND	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8	
TONE	F1	F2	F3	F4		SHIFT
TONE			NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
ARP FX				BANK-L	BANK-R	SHIFT
ARP FX	CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
EQ	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT

Namen der Tasten/Bedienelemente am 01X	Funktionen
In allen Modi:	
[DISPLAY UP] [DISPLAY DOWN]	Ändert den zu bearbeitenden Parameter.
[NAME/VALUE]	Ändert die Anzeige des Parameternamens und seines Werts.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Ändert den Pegelanzeige-Modus.
[ON] (im normalen Zustand)	Schaltet den jeweiligen Kanal ein oder aus (schaltet das Signal stumm bzw. hebt die Stummschaltung auf).
[SHIFT] + [ON] des Master-Kanals (im normalen Zustand)	Schaltet sämtliche Kanäle einschließlich des Master-Kanals ein oder aus (schaltet das Signal stumm bzw. hebt die Stummschaltung auf).
[SHIFT] + [ON] jedes Kanals (im normalen Zustand)	Schaltet sämtliche Kanäle mit Ausnahme des Master-Kanals ein oder aus (schaltet das Signal stumm bzw. hebt die Stummschaltung auf).
[ON] (wenn das [SOLO]-Lämpchen leuchtet)	Schaltet die Solo-Funktion jedes Kanals ein oder aus (betrifft das Kanalmodul/Softwaresynthesizer-Modul)
[SHIFT] + [ON] (wenn das [SOLO]-Lämpchen leuchtet)	Schaltet die Solo-Funktion jedes Kanals ein oder aus (betrifft das Kanalmodul/Softwaresynthesizer-Modul)
[SOLO]	Ändert die Funktion der [ON]-Taste in die Solo-Funktion.
[SHIFT] + [SOLO]	Legt die Solo-/Mute-Einstellungen der ausgewählten Spuren im Track-View-Fenster fest.
[SHIFT] + [REC RDY]	Schaltet die Spuraufnahme ein oder aus.
[AUDIO]	Startet den Audio Mixer oder bringt das Audio-Mixer-Fenster auf dem Computerbildschirm nach oben. Dieser Tastenbedienvorgang betrifft die Kanalmodul-Software.
[INST]	Startet den Audio Mixer oder bringt das Audio-Mixer-Fenster auf dem Computerbildschirm nach oben. Dieser Tastenbedienvorgang betrifft das Softwaresynthesizer-Modul.

Namen der Tasten/Bedienelemente am 01X	Funktionen
[MIDI]	Startet den MIDI-Editor (z. B. den Multi Part Editor) oder bringt ihn auf dem Computerbildschirm nach oben.
AUX/BUS	Öffnet das AUX/BUS-Fenster oder bringt es auf dem Computerbildschirm nach oben (wenn der Audio Mixer aktiv ist).
[OTHER]	Startet den Audio Mixer oder bringt ihn auf dem Computerbildschirm nach oben. Dieser Bedienvorgang betrifft die Effektmodul-Software. (In den R-Einstellungen ist nur PAN verfügbar.)
[BANK </>]	Blättert in Schritten von acht Kanälen durch die Spuranzeige.
[SHIFT]+[F1]	Bringt das Spurfenster auf dem Computerbildschirm nach oben. (Dieser Vorgang betrifft den aktuellen Song.)
[SHIFT]+[F2]	Startet das Mixer-Fenster (Audio Mixer/Multi Part Editor) oder bringt es auf dem Computerbildschirm nach oben.
[SHIFT]+[F3]	Öffnet das List-Fenster oder bringt es auf dem Computerbildschirm nach oben.
[SHIFT]+[F4]	Schließt das aktuelle Fenster.
[SHIFT]+[F5]	Öffnet das Piano-Roll-Fenster oder bringt es auf dem Computerbildschirm nach oben.
[SHIFT]+[F6]	—
[SHIFT]+[F7]	Startet den TWE (Wave Editor).
[SHIFT]+[F8]	Blendet das Transport-Fenster (Transportleiste/ Positionleiste/Aufnahme) abwechselnd ein und aus.
[RWD]	Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt zurückzugehen. Für den Schnellrücklauf halten Sie sie gedrückt.
[FF]	Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt vorwärts zu gehen. Für den Schnellvorlauf halten Sie sie gedrückt.
[STOP]	Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten. Wenn sie bei angehaltener Wiedergabe gedrückt wird, wird der Song an den Anfang zurückgesetzt.
[PLAY]	Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom aktuellen Punkt aus zu starten.
[REC]	Drücken Sie diese Taste, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren/deaktivieren. Die Lämpchen [▶] (Wiedergabe) und [REC] (Aufnahme) leuchten während der Aufnahme auf.
[SCRUB]	Legt fest, wie die Scrub-Funktion bei Verwendung des Datenrads angewendet wird. Wenn dieser Parameter aktiviert ist, erfolgt die Scrub-Bewegung entsprechend der Rasterposition im Spurfenster. Ist der Parameter deaktiviert, erfolgt die Bewegung in Takten.
[UP] (wenn das [ZOOM]-Lämpchen ausgeschaltet ist)	Verschiebt den Cursor (der die aktuelle Spur anzeigt) nach oben.
[DOWN] (wenn das [ZOOM]-Lämpchen ausgeschaltet ist)	Verschiebt den Cursor (der die aktuelle Spur anzeigt) nach unten.
[LEFT] (wenn das [ZOOM]-Lämpchen ausgeschaltet ist)	Wählt den nächsten Block aus.
[RIGHT] (wenn das [ZOOM]-Lämpchen ausgeschaltet ist)	Wählt den vorherigen Block aus.
[ZOOM]	Schaltet Zoom ein und aus.
[UP]/[DOWN]/[LEFT]/[RIGHT] (wenn das [ZOOM]-Lämpchen eingeschaltet ist)	Zoomt in das aktive Spur- und Piano-Roll-Fenster hinein bzw. aus diesem heraus.
PAN-Modus [PAN]	
Drehregler 1-8 (Drehen)	Bearbeitet die Pan-Position (auf Seite 1).
Drehregler 1-8 (Drehen)	Bearbeitet den Eingangspegel (auf Seite 2).
[SHIFT] + Drehregler 1-8 (Drücken)	Setzt den bearbeiteten Parameter auf den Standardwert (CENTER/0.00) zurück.
AUX-SEND-Modus [SEND] (Nicht verfügbar, wenn das AUX/BUS-Fenster aktiv ist.)	
Drehregler 1-8 (Drehen)	Bearbeitet den AUX-Send-Pegel.
[SHIFT] + Drehregler 1-8 (Drücken)	Setzt den bearbeiteten Parameter auf den Standardwert (∞) zurück.
EFF-SEND-Modus [EFFECT] (Nicht verfügbar, wenn das AUX/BUS-Fenster aktiv ist.)	
Drehregler 1-8 (Drehen)	Bearbeitet den Effect-Send-Pegel.
[SHIFT] + Drehregler 1-8 (Drücken)	Setzt den bearbeiteten Parameter auf den Standardwert (∞) zurück.

Beim Steuern von Logic Pro 7:

Funktionen von Logic Control, die den Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] zugewiesen sind

ASSIGNMENT

PAN/SEND	SEND	PLUG-IN	INSTRUMENT	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	TRACK	PAN/SURND	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT

FADER BANKS

FLIP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
CHANNEL-L	CHANNEL-R	BANK-L	BANK-R	SHIFT

GLOBAL VIEW

AUX	BUSSES	OUTPUTS	USER	KN1-4/5-8	
MIDI TR	INPUTS	AUDIO TR	AUDIO INST	GLOBAL VIEW	SHIFT

UTILITIES

SAVE	UNDO	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CANCEL	ENTER	BANK-L	BANK-R	SHIFT

PAN/SEND

F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
F1	F2	F3	F4	SHIFT

MARKER

NUDGE	DROP	CLICK	DIAL RESET	KN1-4/5-8
MARKER	CYCLE	REPLACE	SOLO	SHIFT

SCRUB

CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT

Namen der Taste/Bedienelemente von Logic Control	Funktionen
In allen Modi:	
[NAME/VALUE]	Ändert die Anzeige des Parameternamens und seines Werts.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Ändert den Pegelanzeige-Modus.
[SEL]	Wählt einen Kanal aus.
[MUTE]	Schaltet den jeweiligen Kanal stumm oder hebt die Stummschaltung auf.
[OPTION] + [MUTE]	Aktiviert alle Kanäle (ON).
[SOLO]	Aktiviert oder deaktiviert die Solo-Funktion für den jeweiligen Kanal.
[OPTION] + [SOLO]	Deaktiviert die Solo-Funktion für alle Kanäle.
[REC RDY]	Aktiviert oder deaktiviert REC RDY (Aufnahmebereitschaft) für den jeweiligen Kanal.
[OPTION] + [REC RDY]	Deaktiviert REC RDY (Aufnahmebereitschaft) für alle Kanäle.
[MIDI TR]	Aktiviert den Global-View-Modus und stellt die MIDI-Spur in der Multi-Channel-Anzeige dar.
[INPUT]	Aktiviert den Global-View-Modus und stellt das AUDIO INPUT-Objekt in der Multi-Channel-Anzeige dar.
[AUDIO TR]	Aktiviert den Global-View-Modus und stellt die Audiospur in der Multi-Channel-Anzeige dar.
[INST]	Aktiviert den Global-View-Modus und stellt die Audioinstrument-Spur in der Multi-Channel-Anzeige dar.
[AUX]	Aktiviert den Global-View-Modus und stellt das AUX-Objekt in der Multi-Channel-Anzeige dar.
[BUSSES]	Aktiviert den Global-View-Modus und stellt das BUS-Objekt in der Multi-Channel-Anzeige dar.
[OUTPUT]	Aktiviert den Global-View-Modus und stellt das AUDIO-OUTPUT-Objekt in der Multi-Channel-Anzeige dar.
[GLOBAL VIEW]	Schaltet zwischen dem Global-View-Modus und dem Track-View-Modus um.
[BANK </>]	Blättert in Schritten von acht Kanälen durch die Spuranzeige.
[CHANNEL </>]	Blättert kanalweise durch die Spuranzeige.
[SHIFT] + [FLIP]	Vertauscht die Funktionen der Kanal-Drehregler und Fader.
[FLIP]	Weist dem Fader die Funktion des Kanal-Drehreglers zu.
[NUDGE]	Schaltet die Nudge-Funktion ein oder aus.
[SHIFT] + [NUDGE]	Ruft den Nudge-Option-Modus auf.
[CYCLE]	Schaltet die Loop-Funktion ein oder aus.
[SHIFT] + [CYCLE]	Ruft den Cycle-Option-Modus auf.
[F1] – [F7]	Ruft die Screen Sets 1–7 auf.
[F8]	Schließt das oben auf dem Computerbildschirm bzw. das Floating-Fenster.
[UNDO]	Führt den Undo-Vorgang aus (Rückgängig machen).
[SHIFT] + [UNDO]	Führt den Redo-Vorgang aus (Wiederherstellen).
[SAVE]	Führt den Speichervorgang aus.
[MARKER]	Schaltet die Markierung ein oder aus.
[SHIFT] + [MARKER]	Ruft den Marker-Option-Modus auf.
[RWD]	Drücken Sie diese Taste für den Rücklauf. Drücken Sie sie erneut für den Schnellrücklauf. Wenn die Markierung eingeschaltet ist, verschiebt dieser Vorgang die Songposition zur vorherigen Markierung. Wenn die Nudge-Funktion aktiviert ist, wird das aktuelle Objekt mit diesem Vorgang verschoben.

Namen der Taste/Bedienelemente von Logic Control	Funktionen
[FF]	Drücken Sie diese Taste für den Vorlauf. Drücken Sie sie erneut für den Schnellvorlauf. Wenn die Markierung eingeschaltet ist, verschiebt dieser Vorgang die Songposition zur nächsten Markierung. Wenn die Nudge-Funktion aktiviert ist, wird das aktuelle Objekt mit diesem Vorgang verschoben.
[STOP]	Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten. Wenn sie bei angehaltener Wiedergabe gedrückt wird, wird der Song an den Anfang zurückgesetzt.
[PLAY]	Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom aktuellen Punkt aus zu starten.
[REC]	Drücken Sie diese Taste, um die Songaufnahme zu starten. Die Lämpchen [] (Wiedergabe) und [REC] (Aufnahme) leuchten während der Aufnahme auf.
[ZOOM]	Schaltet Zoom ein und aus.
[SCRUB]	Schaltet Scrub ein und aus. Wenn Scrub eingeschaltet ist, kann das Datenrad zur Scrub-Wiedergabe verwendet werden. Wenn Scrub ausgeschaltet ist, dient das Datenrad zum Verschieben der Songposition.
PAN-Modus [PAN] (Multi-Channel-Anzeige) [PAN] → [PAN] (Spurparameter-Anzeige von PAN/SURROUND)	
Drehregler 1–8 (Drehen)	Bearbeitet den Parameter.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Setzt den bearbeiteten Parameter auf den Standardwert zurück.
SEND-Modus [SEND] (Multi-Channel-Anzeige) [SEND] → [SEND] (Spurparameter-Anzeige)	
Cursor [UP]/[DOWN] (Multi-Channel-Anzeige)	Ändert die Steckplatznummer.
Cursor [LEFT] (Multi-Channel-Anzeige)	Ändert den zu bearbeitenden Parameter.
Cursor [RIGHT] (Multi-Channel-Anzeige)	Ändert den zu bearbeitenden Parameter.
Cursor [LEFT] (Multi-Channel-Anzeige)	Wechselt zwischen SEND 1/2 und SEND 3/4 hin und her.
Cursor [RIGHT] (Spurparameter-Anzeige)	Wechselt zwischen SEND 1/2 und SEND 3/4 hin und her.
Drehregler 1–8 (Drehen/Drücken)	Zum Bearbeiten von Parametern. Drehen Sie zum Festlegen des Send-Ziels den Drehregler, um es in der Spurparameter-Anzeige auszuwählen (die Anzeige blinkt), und drücken Sie dann den Drehregler, um die ausgewählte Einstellung tatsächlich einzugeben.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Setzt den Parameterwert auf den Standardwert zurück.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Setzt den Parameterwert auf den Standardwert zurück.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Ändert das Setup.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Ändert das Setup.
PLUG-IN-Modus [PLUG-IN] (Multi-Channel-Anzeige) [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Track-Parameter-Anzeige)	
Cursor [UP]/[DOWN] (Multi-Channel-Anzeige)	Ändert die Steckplatznummer.
Drehregler 1–8 (Drehen → Drücken)	Drehen Sie den Drehregler, um das einzufügende Plug-in auszuwählen (die Anzeige blinkt), und drücken Sie dann den Drehregler, um die ausgewählte Einstellung tatsächlich einzugeben.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Ruft die Parameterseite auf und zeigt das Editorfenster in Logic an.
Drehregler 1–8 (Drehen)	Zum Bearbeiten von Parametern.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Setzt den Parameterwert auf den Standardwert zurück. (Einige Parameter können nicht zurückgesetzt werden.)
Cursor [LEFT] (Parameterseite)	Wechselt die Seite.
Cursor [RIGHT] (Parameterseite)	Wechselt die Seite.
[PLUG-IN]	Keht in den PLUG-IN-Modus zurück.
INSTRUMENT-Modus [INSTRUMENT] (Multi-Channel-Anzeige) [INSTRUMENT] → [INSTRUMENT] (Track-Parameter-Anzeige)	
Drehregler 1–8 (Drehen → Drücken)	Drehen Sie den Drehregler, um das einzufügende Instrument auszuwählen (die Anzeige blinkt), und drücken Sie dann den Drehregler, um die ausgewählte Einstellung tatsächlich einzugeben.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Ruft die Parameterseite auf und zeigt das Editorfenster in Logic an.
Drehregler 1–8 (Drehen)	Bearbeitet den Parameter.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Setzt den bearbeiteten Parameter auf den Standardwert zurück. (Bitte beachten Sie, dass einige Parameter nicht zurückgesetzt werden können.)
Cursor [LEFT] (Parameterseite)	Wechselt die Seite.
Cursor [RIGHT] (Parameterseite)	Wechselt die Seite.
[INSTRUMENT]	Keht zum INSTRUMENT-Modus zurück.

Drücken Sie die [DRUM KIT]-Taste, um in den Klammern [] oben im LCD die Spur-/Slot-Nummer anzuzeigen.
Die Tasten [OPTION], [CONTROL] und [ALT] von Logic Control entsprechen jeweils den Tasten [EDIT], [JOB] und [STORE].
Es sind noch weitere also die vorstehend aufgelisteten Vorgänge verfügbar. Einzelheiten hierzu finden Sie in der betreffenden Dokumentation von Logic Control.

Beim Steuern von Cubase SX 3:

Funktionen von Mackie Control, die den Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] zugewiesen sind

ASSIGNMENT

PAN/SEND

PAGE UP	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
PAGE DWN	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R
SHIFT				

FADER BANKS

TONE

FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R
SHIFT				

ARP FX

MASTER	SAVE	REVERT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
SENDS	INSTRUMENTS	UNDO	REDO	
SHIFT				

FaderGroup

EQ

5	6	7	8	KN1-4/5-8
1	2	3	4	
SHIFT				

PAN/SEND

TONE

F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
F1	F2	F3	F4	
SHIFT				

TONE

ARP FX

PROJECT	MIXER	SOLO DEFA	DIAL RESET	KN1-4/5-8
LEFT	RIGHT	CYCLE	PUNCH	
SHIFT				

ARP FX

EQ

CURSOR-L	CURSOR-R	ADD	DIAL RESET	KN1-4/5-8
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	PREV	NEXT	EDIT
SHIFT				

Name der Taste/des Steuerelements am Mackie Control	Funktionen
In allen Modi:	
[PAGE UP] [PAGE DOWN]	Ruft die nächste/vorhergehende Seite auf.
[SHIFT] + [PAGE UP]	Ruft die erste Seite auf.
[SHIFT] + [PAGE DOWN]	Ruft die letzte Seite auf.
[NAME/VALUE]	Ändert die Anzeige des Parameternamens und seines Werts.
[SEL]	Wählt einen Kanal aus.
[MUTE]	Schaltet den jeweiligen Kanal stumm oder hebt die Stummschaltung auf.
[SHIFT] + [SOLO DEFEAT]	Hebt die Stummschaltung aller Kanäle auf.
[SOLO]	Aktiviert oder deaktiviert die Soloschaltung des jeweiligen Kanals.
[SOLO]	Deaktiviert die Soloschaltung für alle Kanäle.
[REC RDY]	Aktiviert oder deaktiviert REC RDY (Aufnahmebereitschaft) für den jeweiligen Kanal.
[BANK </>]	Blättert in Schritten von acht Kanälen durch die Spuranzeige.
[CHANNEL </>]	Blättert kanalweise durch die Spuranzeige.
[FLIP]	Vertauscht die Funktionen der Kanal-Drehregler und Fader.
[CYCLE]	Schaltet die Loop-Funktion ein oder aus.
[F1] – [F8]	[F1] – [F8] wie in Cubase SX definiert.
[PROJECT]	Bringt das Spurfenster auf dem Computerbildschirm nach oben.
[MIXER]	Öffnet das Mixer-Fenster.
[SHIFT] + [EDIT]	Schließt das aktuelle Fenster.
[1] – [8]	Entspricht 1–8 der Kanal-Anzeige im Mixer-Fenster.
[UNDO]	Führt den Undo-Vorgang aus (Rückgängig machen).
[REDO]	Führt den Redo-Vorgang aus (Wiederherstellen).
[SAVE]	Führt den Speichervorgang aus.
[Add]	Fügt an der aktuellen Songposition eine Markierung ein.
[RWD]	Halten Sie diese Taste zum Zurückspulen gedrückt.
[SHIFT] + [RWD]	Verschiebt die Songposition an den Songanfang.
[PREV]	Verschiebt die Songposition zur vorherigen Markierung.
[FF]	Halten Sie diese Taste für den Schnellvorlauf gedrückt.
[SHIFT] + [FF]	Verschiebt die Songposition an das Songende.
[NEXT]	Verschiebt die Songposition zur nächsten Markierung. (Es kann sein, dass dies unter bestimmten Umständen nicht möglich ist.)
[STOP]	Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten. Wenn Sie bei angehaltener Wiedergabe darauf drücken, wird der Song an die Position zurückgesetzt, an der die Songwiedergabe zuletzt gestartet wurde.
[PLAY]	Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom aktuellen Punkt aus zu starten.
[REC]	Drücken Sie diese Taste, um die Songaufnahme zu starten. Die Lämpchen [] (Wiedergabe) und [REC] (Aufnahme) leuchten während der Aufnahme auf.
PAN-Modus [PAN] (nur MULTI CHANNEL)	
Drehregler 1–8	Zum Bearbeiten von Parametern.
EQ-Modus [EQ] (nur SELECTED CHANNEL)	
Drehregler 1–8	Zum Bearbeiten von Parametern.

Name der Taste/des Steuerelements am Mackie Control	Funktionen
SEND-Modus [DYN] (nur SELECTED CHANNEL)	
Drehregler 1-8	Zum Bearbeiten von Parametern.
PLUG-IN-Modus [PLUG-IN] (nur SELECTED CHANNEL)	
Drehregler 1	Ändert die Steckplatznummer (nur auf Seite 1).
Drehregler 2	Schaltet die Effekte ein oder aus (nur auf Seite 1).
Drehregler 3	Wählt einen Effektyp aus (nur auf Seite).
Drehregler 1-8 (Drehen)	Bearbeitet den jeweiligen Parameter (auf Seite 2 und den folgenden Seiten).
SEND-EFFECT-Modus [SENDS]/MASTER-EFFECT-Modus [MASTER] (nur Global-Modus)	
Drehregler 1	Ändert die Steckplatznummer (nur auf Seite 1).
Drehregler 2	Schaltet die Effekte ein oder aus (nur auf Seite 1).
Drehregler 1-8	Bearbeitet den jeweiligen Parameter (auf Seite 2 und den folgenden Seiten).
INSTRUMENT-Modus [INSTRUMENTS] (nur Global-Modus)	
Drehregler 1	Ändert die Steckplatznummer (nur auf Seite 1).
Drehregler 2	Schaltet den Klangerzeuger der Software ein oder aus (nur auf Seite 1).
Drehregler 1-8	Bearbeitet den jeweiligen Parameter (auf Seite 2 und den folgenden Seiten).

Die zu bearbeitenden Parameter variieren je nach zugewiesenen Effekt und Software-Klangerzeuger.

Es sind noch weitere also die vorstehend aufgelisteten Vorgänge verfügbar. Einzelheiten hierzu finden Sie in der betreffenden Dokumentation von Mackie Control.

Beim Steuern von SONAR 4:

Funktionen von Mackie Control, die den Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] zugewiesen sind

ASSIGNMENT

PAN/SEND	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	TRACKS	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R

FADER BANKS

TONE	FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R

TRACKS/DIALOG/WINDOW

ARP FX	OK/ENTER	CANCEL	NEXT WINDOW	CLOSE WINDOW	KN1-4/5-8
	NEW AUDIO	NEW MIDI	FIT TRACK	FIT PROJECT	

EQ

EQ	TRACK	AUX	MAIN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	SAVE	UNDO	REDO	BANK-L	BANK-R

PAN/SEND

TONE	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
	F1	F2	F3	F4	

TONE

ARP FX	JOG PRM	LOOP ON/OFF	HOME	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	MAKER	LOOP	SELECT	PUNCH	

ARP FX

EQ	CURS-OR-L	CURS-OR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	CURS-OR-DWN	CURS-OR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R

Name der Taste/des Steuerelements am Mackie Control	Funktionen
In allen Modi:	
[EDIT]	Weist mithilfe der Tasten [CHANNEL] und [BANK] einem Drehregler einen Parameter zu.
[CHANNEL </>] (Multi-Kanal)	Blättert parameterweise durch die mit einem Drehregler zu bearbeitenden Parameter, wenn [EDIT] eingeschaltet ist.
[BANK </>] (Multi-Kanal)	Blättert in Schritten von acht Parametern durch die mit einem Drehregler zu bearbeitenden Parameter, wenn [EDIT] eingeschaltet ist.
[CHANNEL </>] (Ausgewählter Kanal)	Ändert parameterweise die angezeigten Parameter, wenn [EDIT] eingeschaltet ist.
[BANK </>] (Ausgewählter Kanal)	Ändert in Gruppen von acht Parametern die angezeigten Parameter, wenn [EDIT] eingeschaltet ist.
[NAME/VALUE]	Ändert die Anzeige des Parameternamens und seines Werts.
[SEL]	Wählt einen Kanal aus.
[MUTE]	Schaltet den jeweiligen Kanal stumm oder hebt die Stummschaltung auf.
[M4] + [MUTE]	Hebt die Stummschaltung aller Kanäle auf.
[SOLO]	Aktiviert oder deaktiviert die Soloschaltung des jeweiligen Kanals.
[M4] + [SOLO]	Deaktiviert die Soloschaltung für alle Kanäle.

Name der Taste/des Steuerelements am Mackie Control	Funktionen
[REC RDY]	Aktiviert oder deaktiviert REC RDY (Aufnahmebereitschaft) für den jeweiligen Kanal.
[M4] + [REC RDY]	Deaktiviert REC RDY (Aufnahmebereitschaft) für alle Kanäle.
[TRACK]	Weist einem Fader eine Spur zu.
[AUX]	Weist einem Fader einen AUX BUS zu.
[MAIN]	Weist den Fadern Ausgangspegelkorrekturen des virtuellen Haupt-Busses zu.
[BANK </>]	Blättert in Schritten von acht Kanälen durch die Spuranzeige.
[CHANNEL </>]	Blättert kanalweise durch die Spuranzeige.
[FLIP]	Weist den Fadern die Funktionen der Kanal-Drehregler zu.
[FLIP] → [FLIP]	Vertauscht die Funktionen der Kanal-Drehregler und Fader.
[NEXT]	Holt das nächste Fenster auf dem Computerbildschirm nach oben.
[LOOP SW]	Schaltet die Loop-Funktion ein oder aus.
[F1] – [F8]	[F1]–[F8] wie in SONAR definiert.
[CLOSE WINDOW]	Schließt das aktuelle Fenster.
[UNDO]	Führt den Undo-Vorgang aus (Rückgängig machen).
[REDO]	Führt den Redo-Vorgang aus (Wiederherstellen).
[SAVE]	Führt den Speichervorgang aus.
[M1] + [MARKER]	Öffnet das Fenster zum Eingeben der Markierung an der aktuellen Songposition.
[MARKER]	Schaltet die Markierung ein oder aus.
[RWD]	Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt zurückzugehen. Für den Schnellrücklauf halten Sie sie gedrückt. Wenn die Markierung eingeschaltet ist, verschiebt dieser Vorgang die Songposition zur vorherigen Markierung.
[M1] + [RWD]	Verschiebt die Songposition an den Songanfang. Wenn die Markierung eingeschaltet ist, öffnet dieser Vorgang das Fenster zum Eingeben der Markierung.
[FF]	Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt vorwärts zu gehen. Für den Schnellvorlauf halten Sie sie gedrückt. Wenn die Markierung eingeschaltet ist, verschiebt dieser Vorgang die Songposition zur nächsten Markierung.
[M1] + [FF]	Verschiebt die Songposition an das Songende. Wenn die Markierung eingeschaltet ist, öffnet dieser Vorgang das Fenster zum Eingeben der Markierung.
[STOP]	Hält die Aufnahme oder Wiedergabe an.
[PLAY]	Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom aktuellen Punkt aus zu starten.
[REC]	Drücken Sie diese Taste, um die Songaufnahme zu starten. Die Lämpchen [▶] (Wiedergabe) und [REC] (Aufnahme) leuchten während der Aufnahme auf.
[ZOOM]	Schaltet Zoom ein und aus.
[SCRUB]	Schaltet Scrub ein und aus. Wenn Scrub eingeschaltet ist, kann das Datenrad zur Scrub-Wiedergabe verwendet werden. Wenn Scrub ausgeschaltet ist, dient das Datenrad zum Verschieben der Songposition.
[JOG PRM]	Schaltet Data Entry ein und aus. Wenn diese Taste eingeschaltet ist (das Lämpchen leuchtet), hat das Drehen des Datenrads die Funktion der Dateneingabe.
TRACK-Modus [TRACKS] (Track-Parameter-Modus) [TRACKS] → [TRACKS] (Selected-Channel-Modus)	
Drehregler 1-8 (Drehen)	Zum Bearbeiten von Parametern. (Die LCD-Anzeige wird möglicherweise nicht aktualisiert.)
Drehregler 1-8 (Drücken)	Setzt den Parameterwert auf den Standardwert zurück.
PAN-Modus [PAN] [PAN] → [PAN] (Selected-Channel-Modus von PAN/SURROUND)	
Drehregler 1-8 (Drehen)	Zum Bearbeiten von Parametern.
Drehregler 1-8 (Drücken)	Setzt den Parameterwert auf den Standardwert zurück.
SEND-Modus [SENDS] [SENDS] → [SENDS] (Selected-Channel-Modus)	
Drehregler 1-8 (Drehen)	Zum Bearbeiten von Parametern.
Drehregler 1-8 (Drücken)	Setzt den Parameterwert auf den Standardwert zurück.
PLUG-IN-Modus [PLUG-IN] [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (Selected-Channel-Modus)	
[M1] + [CHANNEL </>]	Ändert die Plug-in-Nummer, wenn [EDIT] eingeschaltet ist.
Drehregler 1-8 (Drehen)	Zum Bearbeiten von Parametern.
Drehregler 1-8 (Drücken)	Setzt den Parameterwert auf den Standardwert zurück.
EQ Edit [EQ] [EQ] → [EQ] (Selected-Channel-Modus) (im Selected-Channel-Modus) [EQ] (Band-Modus)	
[M1] + [CHANNEL </>]	Ändert die EQ-Nummer, wenn [EDIT] eingeschaltet ist.
Drehregler 1-8 (Band-Modus)	Zur Bearbeitung des jeweiligen Frequenzbands.
Fader (Band-Modus)	Zur Bearbeitung der Anhebung/Absenkung (Gain) des jeweiligen Bands.

Während der Scrub-Wiedergabe bewegt sich die Song-Positionsleiste möglicherweise nicht synchron zur tatsächlichen Wiedergabeposition.

Die zu bearbeitenden Parameter können je nach zugewiesenen Effekt und Software-Klangerzeuger variieren.

Je nach ausgewähltem Effektyp kann es sein, dass einige Parameter nicht zur Verfügung stehen.

Drücken Sie die [DRUM KIT]-Taste, um in den Klammern [] oben im LCD die Spur-/Steckplatz-/EQ-/DYN-Nummer anzuzeigen.

Die Tasten [M2] – [M4] am Mackie Control entsprechen jeweils den Tasten [EDIT], [JOB] und [STORE].

Es sind noch weitere also die vorstehend aufgelisteten Vorgänge verfügbar. Einzelheiten hierzu finden Sie in der betreffenden Dokumentation von Mackie Control.

Zum Help-Fenster (Hilfe) gelangen Sie, indem Sie in SONAR aus dem Tool-Menü die Option „Mackie Control“ auswählen und die [F1]-Taste drücken.

Bitte beachten Sie, dass einige Funktionen möglicherweise nicht verfügbar sind.

Beim Steuern von Digital Performer 4.52:

Funktionen von Mackie Control, die den Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] zugewiesen sind

	ASSIGNMENT											
PAN/SEND	<table border="1"> <tr> <td>SENDS</td> <td>PLUG-INS</td> <td>DYN</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>I/O</td> <td>PAN</td> <td>EQ</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8	I/O	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT
SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
I/O	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT							
TO NE	<table border="1"> <tr> <td>FLIP</td> <td>EDIT</td> <td>LEVEL METERS</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>CHANNEL-L</td> <td>CHANNEL-R</td> <td></td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	FLIP	EDIT	LEVEL METERS	DIAL RESET	KN1-4/5-8	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT
FLIP	EDIT	LEVEL METERS	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT							
ARP FX	<table border="1"> <tr> <td>SEQ EDITOR</td> <td>TR OVERVIEW</td> <td>MIXING BOARD</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>GROUP</td> <td>UNGROUP</td> <td>SUSPEND</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	SEQ EDITOR	TR OVERVIEW	MIXING BOARD	DIAL RESET	KN1-4/5-8	GROUP	UNGROUP	SUSPEND	BANK-L	BANK-R	SHIFT
SEQ EDITOR	TR OVERVIEW	MIXING BOARD	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
GROUP	UNGROUP	SUSPEND	BANK-L	BANK-R	SHIFT							
EQ	<table border="1"> <tr> <td>OVERDUB</td> <td>PATCH THRU</td> <td>CLEAR CLIP</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>ENTER</td> <td>ESCAPE</td> <td>CLICK</td> <td>COUNTOFF</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	OVERDUB	PATCH THRU	CLEAR CLIP	DIAL RESET	KN1-4/5-8	ENTER	ESCAPE	CLICK	COUNTOFF	SHIFT	
OVERDUB	PATCH THRU	CLEAR CLIP	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
ENTER	ESCAPE	CLICK	COUNTOFF	SHIFT								
PAN/SEND	<table border="1"> <tr> <td>UNDO</td> <td>REDO</td> <td>SAVE</td> <td>AUDIBLE MODE</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>SLAVE EXT SYNC</td> <td>MEMORY LINK</td> <td>PRE/POST ROLL</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	UNDO	REDO	SAVE	AUDIBLE MODE	KN1-4/5-8	SLAVE EXT SYNC	MEMORY LINK	PRE/POST ROLL	BANK-L	BANK-R	SHIFT
UNDO	REDO	SAVE	AUDIBLE MODE	KN1-4/5-8								
SLAVE EXT SYNC	MEMORY LINK	PRE/POST ROLL	BANK-L	BANK-R	SHIFT							
TO NE	<table border="1"> <tr> <td>PUNCH</td> <td>SELECT</td> <td>SOLO</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>MARKER</td> <td>EDIT GRID</td> <td>CYCLE</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	PUNCH	SELECT	SOLO	DIAL RESET	KN1-4/5-8	MARKER	EDIT GRID	CYCLE	BANK-L	BANK-R	SHIFT
PUNCH	SELECT	SOLO	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
MARKER	EDIT GRID	CYCLE	BANK-L	BANK-R	SHIFT							
ARP FX	<table border="1"> <tr> <td>CURSOR-L</td> <td>CURSOR-R</td> <td>SCRUB</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>CURSOR-DWN</td> <td>CURSOR-UP</td> <td>ZOOM</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT
CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8								
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT							

Name der Taste/des Steuerelements am Mackie Control	Funktionen
In allen Modi:	
[I/O]	Ruft das Modusliste-Display auf.
[LEVEL METERS]	Schaltet die Pegelanzeige ein oder aus.
[SEL]	Wählt einen Kanal aus.
[SHIFT] + [SEL]	Wählt mehrere Kanäle aus.
[MUTE]	Schaltet den jeweiligen Kanal stumm oder hebt die Stummschaltung auf.
[SOLO]	Aktiviert oder deaktiviert die Soloschaltung des jeweiligen Kanals.
[REC RDY]	Aktiviert oder deaktiviert REC RDY (Aufnahmebereitschaft) für den jeweiligen Kanal.
[BANK </>]	Blättert in Schritten von acht Kanälen durch die Spuranzeige.
[CHANNEL </>]	Blättert kanalweise durch die Spuranzeige.
[CONTROL] + [CYCLE]	Schaltet die Loop-Funktion ein oder aus.
[TR OVERVIEW]	Holt das Track-Overview-Fenster am Bildschirm nach oben.
[MIXING BOARD]	Öffnet das Mixer-Fenster.
[SEQ EDITOR]	Startet das Sequencer-Editor-Fenster.
[SHIFT] + [SEQ EDITOR]	Startet das Soundbites-Fenster.
[UNDO]	Führt den Undo-Vorgang aus (Rückgängig machen).
[REDO]	Führt den Redo-Vorgang aus (Wiederherstellen).
[SAVE]	Wenn das Lämpchen leuchtet, drücken Sie hier, um es zum Blinken zu bringen. Drücken Sie zum Ausführen des Speichervorgangs erneut hierauf (das Lämpchen erlischt).
[MARKER]	Schaltet die Markierung ein oder aus.
[SHIFT] + [MARKER]	Öffnet das Marker-Option-Fenster.
[RWD]	Drücken Sie diese Taste für den Rücklauf. Drücken Sie sie erneut für den Schnellrücklauf. Wenn die Markierung eingeschaltet ist, verschiebt dieser Vorgang die Songposition zur vorherigen Markierung.
[FF]	Drücken Sie diese Taste für den Vorlauf. Drücken Sie sie erneut für den Schnellvorlauf. Wenn die Markierung eingeschaltet ist, verschiebt dieser Vorgang die Songposition zur nächsten Markierung.
[STOP]	Hält die Aufnahme oder Wiedergabe an.
[PLAY]	Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom aktuellen Punkt aus zu starten.
[REC]	Drücken Sie diese Taste, um die Songaufnahme zu starten. Die Lämpchen [▶] (Wiedergabe) und [REC] (Aufnahme) leuchten während der Aufnahme auf.
[ZOOM]	Schaltet zwischen Scroll (Lämpchen leuchtet), Zoom (Lämpchen aus) und Nudge (Lämpchen blinkt) um.
[SCRUB]	Schaltet Scrub ein und aus. Wenn Scrub eingeschaltet ist, können Sie mit dem Datenrad die Songposition verschieben. Sonst kann es nämlich zu Funktionsstörungen kommen.

Name der Taste/des Steuerelements am Mackie Control	Funktionen
PAN-Modus [PAN] (oder [I/O] → Drehregler)	
Drehregler 1–8 (Drehen)	Zum Bearbeiten von Parametern.
[DYN] + Drehregler 1–8 (Drücken)	Setzt den bearbeiteten Parameter auf den Standardwert (Mitte) zurück.
[FLIP]	Vertauscht die Funktionen der Kanal-Drehregler und Fader.
[PAN] im PAN-Modus	Schaltet die Pegelanzeige ein oder aus.
SndVal-Modus [SEND] (oder [I/O] → Drehregler)	
Drehregler 1–8 (Drehen)	Zum Bearbeiten von Parametern.
Cursor [UP] [DOWN]	Ändert die Send-Nummer.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Schaltet Mute ein oder aus.
[DYN] + Drehregler 1–8 (Drücken)	Setzt den Parameterwert auf den Standardwert (0 dB) zurück.
[FLIP]	Vertauscht die Funktionen der Kanal-Drehregler und Fader.
[SEND] im SndVal-Modus	Schaltet die Pegelanzeige ein oder aus.
SndOut-Modus [I/O] → Drehregler	
Cursor [UP] [DOWN]	Ändert die Send-Nummer.
Drehregler 1–8 (Drehen)	Wählt den Bus für den jeweiligen Sendekanal der Spur aus.
Drehregler 1–8 (Drehen)	Wechselt zwischen „Send PRE“ und „Send POST“.
Eingangsmodus [I/O] → Drehregler	
Drehregler 1–8 (Drehen)	Wählt einen Eingangs-Bus für eine Spur aus.
Ausgangsmodus [I/O] → Drehregler	
Drehregler 1–8 (Drehen)	Wählt einen Ausgangs-Bus für eine Spur aus.
Effektmodus [PLUG-IN] (oder [I/O] → Drehregler)	
Drehregler 1–8 (Drehen)	Wählt einen Plug-in-Effekt für die jeweilige Spur aus.
Cursor [UP] [DOWN]	Ändert die Effektnummer.
Drehregler 1–8 (Drücken)	Schaltet die Effekturngehung (Bypass) ein oder aus. Wenn der Bus eingeschaltet ist, wird über dem Effektnamen „X“ angezeigt.
[EQ] + Drehregler 1–8 (Drücken)	Weist der entsprechenden Spur den parametrischen EQ zu.
[EDIT] + Drehregler 1–8 (Drücken)	Ruft den Plug-in-Effekt-Edit-Modus auf. (Nur verfügbar, wenn der Plug-in-Effekt ausgewählt ist.) Bitte beachten Sie, dass je nach ausgewähltem Effektyp einige Parameter möglicherweise nicht verfügbar sind. Drücken Sie erneut die [EDIT]-Taste, um den Edit-Modus zu verlassen.
Edit-Modus	
Drehregler 1–8 (Drehen)	Zum Bearbeiten von Parametern.
Cursor [UP] [DOWN]	Ändert die Effektnummer.
[LEFT] [RIGHT]	Ruft den Effekt einer anderen Spur auf.
[CHANNEL </>]	Blättert parameterweise durch die mit den Drehreglern zu bearbeitenden Parameter.
[BANK </>]	Blättert in Schritten von acht Parametern durch die mit den Drehreglern zu bearbeitenden Parameter.
[FLIP]	Vertauscht die Funktionen der Kanal-Drehregler und Fader.

Einige bearbeitete Werte werden im Display des MO nicht angezeigt.

Drücken Sie die [DRUM KIT]-Taste, um in den Klammern [] oben im LCD die Send-/Effekt-Nummer anzuzeigen.

Je nach ausgewähltem Effektyp kann es sein, dass einige Parameter nicht zur Verfügung stehen.

Die Tasten [OPTION], [CONTROL] und [COMMAND] von Mackie Control entsprechen jeweils den Tasten [EDIT], [JOB] und [STORE].

Es sind noch weitere also die vorstehend aufgelisteten Vorgänge verfügbar. Einzelheiten hierzu finden Sie in der betreffenden Dokumentation von Mackie Control.

Bitte beachten Sie, dass einige Funktionen möglicherweise nicht verfügbar sind.

Erstellen eines eigenen Programm-Sets (Master-Modus)

Der Master-Modus ist der höchste Modus in der Hierarchie des MO. Hier können Sie direkt zwischen den Programmen umschalten, die Sie im Voice-, Performance-, Song- und Pattern-Modus erstellt haben. Verwenden Sie den Master-Modus auf eine der folgenden Arten.

Ihre Lieblingsprogramme speichern

Sie können Einstellungen registrieren, die Sie im Voice-, Performance-, Song- oder Pattern-Modus häufig verwenden, und den Modus zusammen mit Ihren gewünschten Einstellungen mit einem einzigen Tastendruck schnell aufrufen, ohne vorher in den jeweiligen Modus umschalten zu müssen. Außerdem können Sie eine Folge benutzerspezifischer Programme einrichten – beispielsweise, wenn Sie unterschiedliche Songs live spielen – und beliebig und reibungslos von einer Einstellung zur nächsten wechseln.

Spielen als Master-Keyboard

Hiermit können Sie die Tastatur in vier separate Bereiche unterteilen – so als ob Sie vier verschiedene MIDI-Keyboards spielten. Außerdem können Sie die Klänge des MO und die Klänge angeschlossener MIDI-Geräte separat spielen – alles auf der Tastatur des MO – indem Sie die einzelnen Zonen unterschiedlichen MIDI-Kanälen zuweisen. Außerdem können Sie mit den Control-Fadern den Klang des jeweiligen Instruments wie gewünscht einstellen.

Wählen Sie ein Master aus.

Der MO enthält 128 speziell programmierte Master. Probieren Sie doch gleich ein paar davon aus.

1 Drücken Sie die [MASTER]-Taste, um in den Master-Play-Modus zu wechseln.

Im aktuellen Master gespeicherter Modus.

Im aktuellen Master gespeicherte Programmnummer (in diesem Beispiel eine Voice-Nummer).

Zeigt das aktuell ausgewählte Master an.

Zeigt Informationen zu den Drehreglern an. Die Einstellungen hängen von der im aktuellen Master gespeicherten Programmnummer ab.

Rufen Sie mit den Tasten [SF1] – [SF5] den der jeweiligen Taste zugewiesenen Arpeggio-Typ auf. Welche Typen den Tasten zugewiesen sind, hängt von der im aktuellen Master gespeicherten Programmnummer ab.

2 Wählen Sie ein Master aus.

Ein Master wird im Grunde genauso ausgewählt wie eine Voice. Da es nur eine Bank für Master gibt, brauchen Sie keine Master-Bank auszuwählen.

3 Spielen Sie das ausgewählte Master.

Spielen Sie auf der Tastatur, wenn Mode auf „Voice“ oder „Performance“ eingestellt ist. Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], wenn Mode auf „Song“ oder „Pattern“ gesetzt ist.



Ihre Lieblingsprogramme speichern

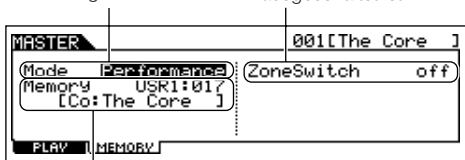
1 Wählen Sie das zu erzeugende Master aus.

2 Drücken Sie die Taste [F2] MEMORY, um das Display für die Moduseinstellung aufzurufen.

3 Wählen Sie zur Registrierung des Masters den gewünschten Modus und die gewünschte Programmnummer aus. Wenn Sie die Tastatur im Master in mehrere Zonen unterteilen möchten, schalten Sie den ZoneSwitch-Parameter (Zonenschalter) auf „on“ (ein).

Legt den Modus fest, der bei der Auswahl der Master-Nummer ausgewählt wird.

Bestimmt, ob der Zone Switch ein- oder ausgeschaltet ist.

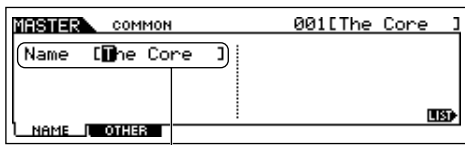


Legt die Programmnummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird.

4 Benennen Sie das bearbeitete Master.

Geben Sie im Display [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME einen Namen ein.

Detailanweisungen zum Benennen von Voices finden Sie auf Seite 38.



Geben Sie einen Namen für das Master ein.

5 Speichern Sie das bearbeitete Master im internen User-Speicher.

5-1 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um den Master-Store-Modus aufzurufen.

5-2 Wählen Sie mit der [INC/YES]-Taste, der [DEC/NO]-Taste oder dem Datenrad einen Ziel-Speicherplatz für den Master aus.

⚠ VORSICHT

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Daher müssen Sie von wichtigen Daten unbedingt eine Sicherungskopie auf einem separaten USB-Speichergerät anlegen (Seite 211).

5-3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die [DEC/NO]-Taste.

5-4 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Store-Vorgang auszuführen.

⚠ VORSICHT

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft...) oder „Please keep power on“ (Gerät eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Wenn das Gerät in diesem Zustand ausgeschaltet wird, kann es sein, dass das System hängenbleibt und beim nächsten Einschalten kein normaler Startvorgang möglich ist. Außerdem können sämtliche Benutzerdaten verloren gehen.

⚠ VORSICHT

Wenn Sie ohne zu speichern ein anderes Master auswählen, geht das aktuell bearbeitete Master verloren. Achten Sie darauf, das bearbeitete Master zu speichern, bevor Sie ein anderes Master auswählen.

Spielen als Master-Keyboard

Im Master-Modus können Sie die Tastatur in (bis zu) vier unabhängige Bereiche unterteilen, die als „Zonen“ bezeichnet werden. Jeder Zone können unterschiedliche MIDI-Kanäle sowie Funktionen für die Fader zugeordnet sein. Dadurch wird es möglich, gleichzeitig mehrere Parts des multitimbralen Klangerzeugers über eine einzige Tastatur zu steuern, oder zusätzlich zu den internen Voices dieses Synthesizers über mehrere verschiedene Kanäle die Voices eines externen MIDI-Instruments zu steuern. Auf diese Weise können Sie den MO praktisch die Arbeit mehrerer Keyboards ausführen lassen.

Sie können die Parameter der vier Zonen im Master-Edit-Modus speichern und die Einstellungen als User-Master sichern.

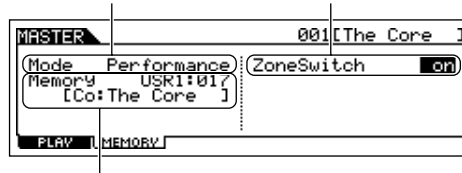
1 Wählen Sie das zu erzeugende Master aus.

2 Drücken Sie die Taste [F2] MEMORY, um das Display für die Moduseinstellung aufzurufen.

3 Nehmen Sie die Einstellungen für Modus und Programmnummer vor, die Sie im Master speichern möchten, und stellen Sie dann ZoneSwitch auf „on“ (ein).

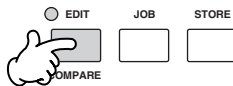
Legt den Modus fest, der bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird.

Setzen Sie ZoneSwitch auf „on“.



Legt die Programmnummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird.

4 Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Master-Edit-Modus aufzurufen.



5 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder das Zone-Edit-Display auf.

Verwenden Sie das Zone-Edit-Display, um die Parameter für die einzelnen Zonen zu bearbeiten. Verwenden Sie das Common-Edit-Display, um die Parameter für alle Zonen gemeinsam zu bearbeiten.

Wenn Sie sich im Master-Edit-Modus befinden, können Sie wie nachstehend gezeigt zwischen dem Common-Edit-Display und dem Zone-Edit-Display wechseln.

Aufrufen des Common-Edit-Displays
Drücken Sie die [COMMON]-Taste, um das Common-Edit-Display aufzurufen. Im Edit-Modus fungiert die [DRUM KITS]-Taste als [COMMON]-Taste.

Zeigt ein Common-Edit-Display an.

The screenshot shows a display with 'MASTER COMMON 001[M25 M.W.]' at the top. Below it, 'Name [M25 M.W.]' is displayed. At the bottom, there are fields for 'NAME' and 'OTHER' with a 'LIST' button.

The diagram shows a control panel with several buttons: DRUM KITS, FAVORITES, COMMON, and ZONE 1 through ZONE 4. There are also buttons for PRE 1-4, A-D, and various instrument types like A. PIANO, KEYBOARD, ORGAN, GUITAR/PLUCKED, SYN LEAD, SYN PAD/CHOIR, SYN COMP, and CHROMATIC PERCUSSION. At the bottom, there are buttons for ELEMENT/PERF. PART/ZONE 9-12.

Aufrufen des Zone-Edit-Displays
Drücken Sie die der gewünschten Zonennummer entsprechende Taste ZONE [1] – [4], um das Zone-Edit-Display aufzurufen.

Zeigt das Edit-Display für Zone 1 an.

The screenshot shows a display with 'MASTER ZONE1 001[M25 M.W.]' at the top. Below it, there are four columns for ZONE 1, ZONE 2, ZONE 3, and ZONE 4. The parameters shown are TransCh, TGSwitch, and MIDISwitch. For ZONE 1, TransCh is '1', TGSwitch is 'on', and MIDISwitch is 'on'. For ZONE 2, 3, and 4, TransCh is '1', TGSwitch is 'off', and MIDISwitch is 'off'. At the bottom, there are buttons for TRANS, NOTE, TX SW, PRESET, and KN/CS.

Zone 1 Edit

Zone 2 Edit

Zone 3 Edit

Zone 4 Edit

6 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF5] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

Einzelheiten und Einstellungsbeispiele finden Sie auf der nächsten Seite.

7 Benennen Sie das bearbeitete Master.

Geben Sie im Display [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME einen Namen ein. Detailanweisungen zum Benennen von Voices finden Sie auf Seite 38.

8 Speichern Sie das bearbeitete Master im internen User-Speicher.

Siehe Schritt 5 auf Seite 123.

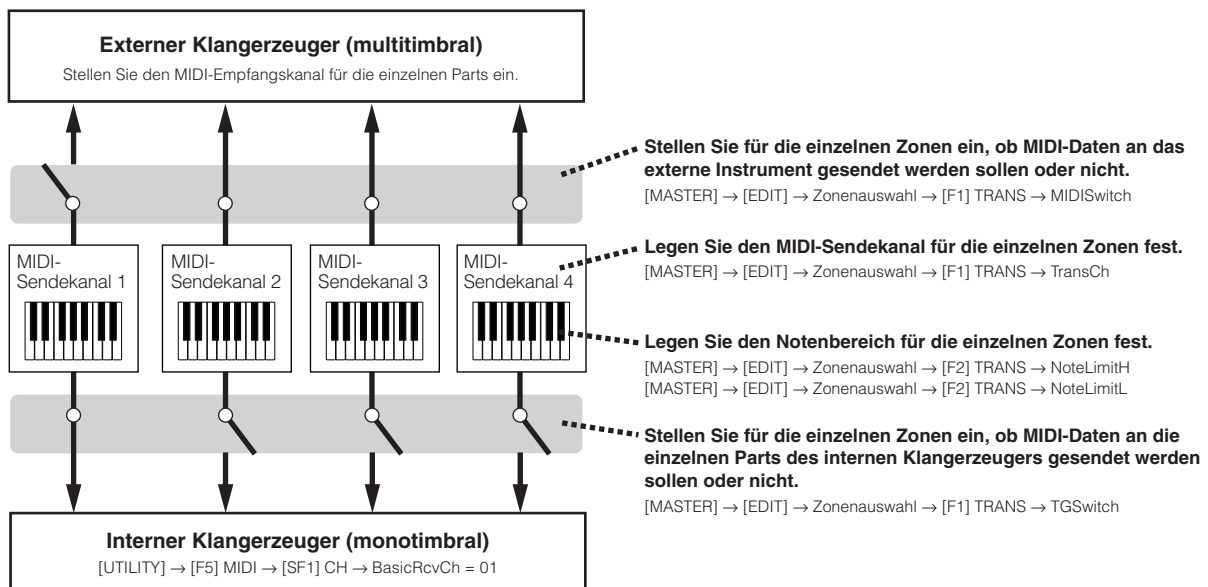
Effektive Verwendung von Zonen mit externen Klangerzeugern

Die zwei nachstehenden Beispiele zeigen, wie die Zonen zusammen mit dem internen Klangerzeuger und einem angeschlossenen externen Klangerzeuger verwendet werden können. Diese Anweisungen entsprechen den Schrittanweisungen auf der vorigen Seite.

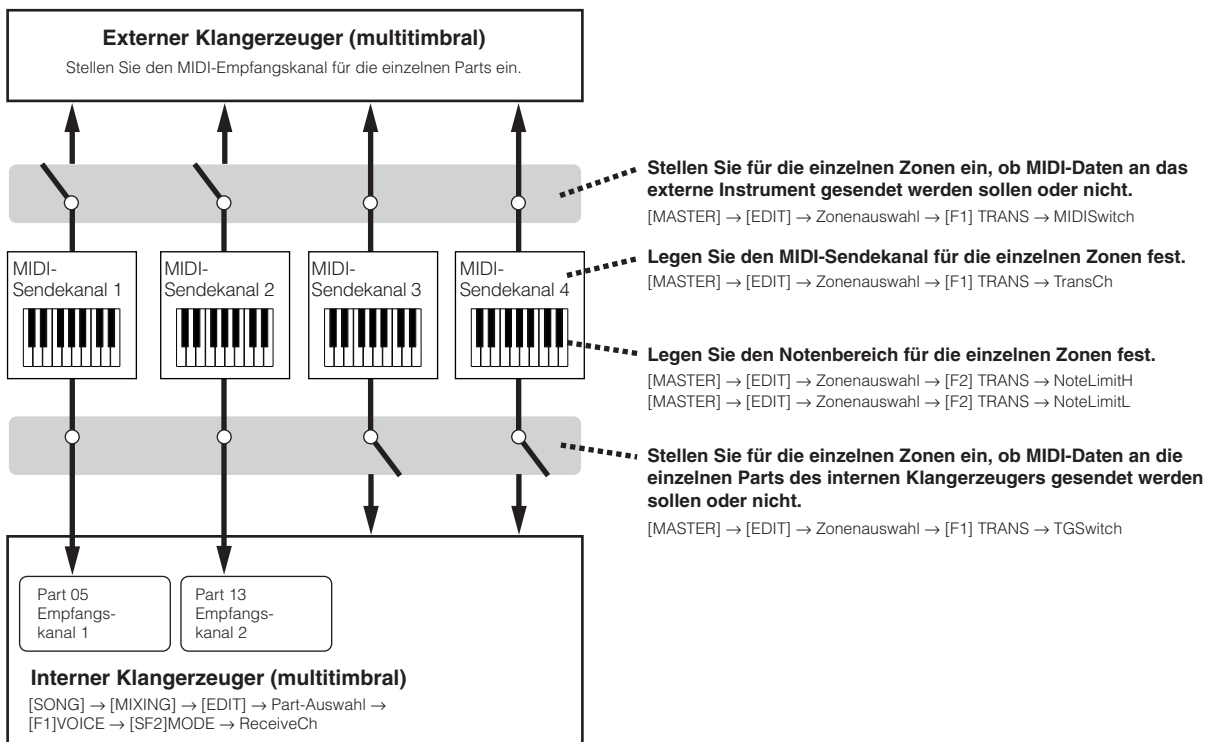
HINWEIS Im nachstehenden Beispiel werden zwar alle vier Zonen verwendet, aber Sie können eine beliebige Anzahl von Zonen verwenden (zwei, drei oder vier). Die Einstellungen werden vorgenommen mit dem MIDISwitch-Parameter ([MASTER] → [EDIT] → Auswahl Zone → [F1] TRANS → MIDISwitch) und dem TGSwitch-Parameter ([MASTER] → [EDIT] → Auswahl Zone → [F1] TRANS → TGSwitch).

HINWEIS In diesen Beispielen sind die Zonen unterschiedlichen Tastaturbereichen zugewiesen. Im Display NOTE ([MASTER] → [EDIT] → Auswahl Zone → [F2] NOTE) können jedoch auch zwei oder mehr Zonen in einer Schicht (englisch: Layer) demselben Bereich zugewiesen werden.

Master-Einstellungen mit dem Voice-Modus/Performance-Modus (Betrieb als monotimbraler Klangerzeuger)

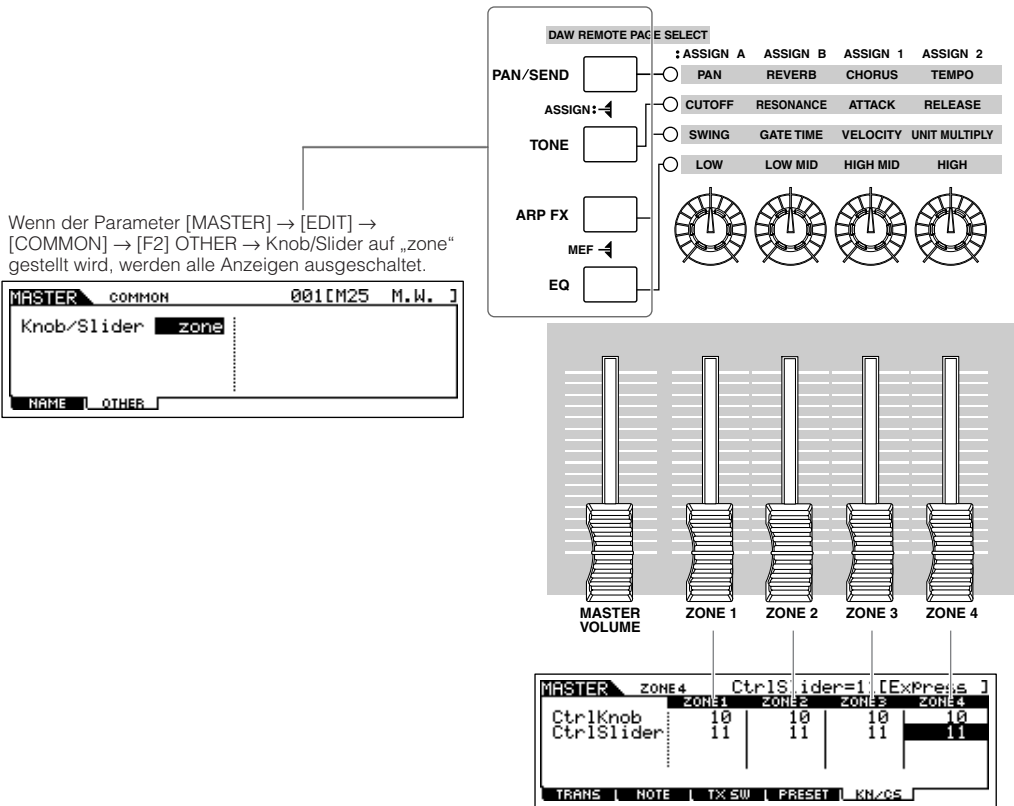


Master-Einstellungen mit dem Song-Modus/Pattern-Modus (Betrieb als multitimbraler Klangerzeuger)



Zuweisen von Controller-Nummern zu den Drehreglern/Fadern für die einzelnen Zonen

Im KN/CS-Display des Master-Edit-Modus' können Sie einstellen, wie die Drehregler (Knobs) und Fader (Control Slider) jede einzelne Zone beeinflussen. Sie können für jeden Drehregler und Fader eine separate MIDI-Controller-Nummer festlegen.



Im Display [MASTER] → [EDIT] → Auswahl Zone → [F5] KN/CS können Sie festlegen, welche Controller-Nummern für die Drehregler und Fader für die einzelnen Zonen verwendet werden sollen.

Im folgenden Beispiel wurden die Drehregler für alle Zonen auf 10 (Pan) und die Fader auf 11 (Expression) gestellt. Auf diese Weise können Sie die Stereo-Panoramaposition jeder Zone mit dem entsprechenden Drehregler steuern und die Fader für die Anpassung der Lautstärkebalance zwischen den Zonen verwenden.

TIPP Festlegen der Master-Zonen auf „Split“ oder „Layer“

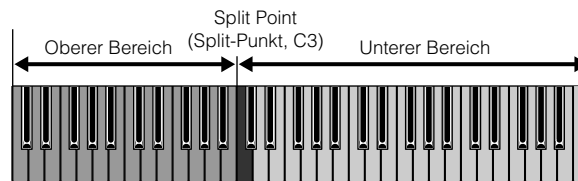
Mit diesem Vorgang können Sie bequem festlegen, ob die Zonen des ausgewählten Masters in einem Split oder einem Layer verwendet werden sollen. Die Einstellung des Notenbereichs für die einzelnen Zonen kann über die Parameter NoteLimitH und NoteLimitL im NOTE-Display ([MASTER] → [EDIT] → Auswahl Zone → [F2] NOTE) vorgenommen werden.

HINWEIS In den Erläuterungen werden an dieser Stelle Zone 1 und 2 verwendet.

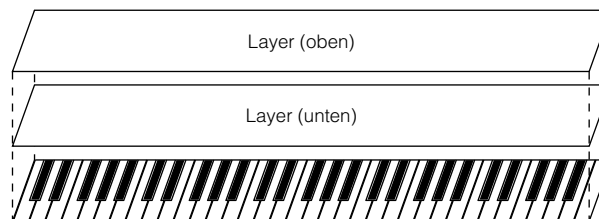
- 1** Drücken Sie im Master-Play-Modus die [JOB]-Taste, um den Master-Job-Modus aufzurufen.
- 2** Drücken Sie die Taste [F1] INIT, um das Initialize-Display aufzurufen.
- 3** Deaktivieren Sie mit der [DEC/NO]-Taste das Kästchen „All“, und aktivieren Sie das Kästchen „Zone“.
- 4** Stellen Sie Type auf „Split“ oder „Layer“.

**Wenn Type auf „Split“ gestellt ist**

Stellen Sie UpperCh (MIDI-Sendekanal des oberen Bereichs), LowerCh (MIDI-Sendekanal des unteren Bereichs) und Split Point (Split-Punkt, der die Tastatur in einen oberen und einen unteren Bereich unterteilt) ein.

**Wenn Type auf „Layer“ gestellt ist**

Stellen Sie UpperCh (MIDI-Sendekanal von Zone 1) und LowerCh (MIDI-Sendekanal von Zone 2) ein.

**5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)**

Sie können den Job abbrechen, indem Sie die [DEC/NO]-Taste drücken.

6 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Job auszuführen.

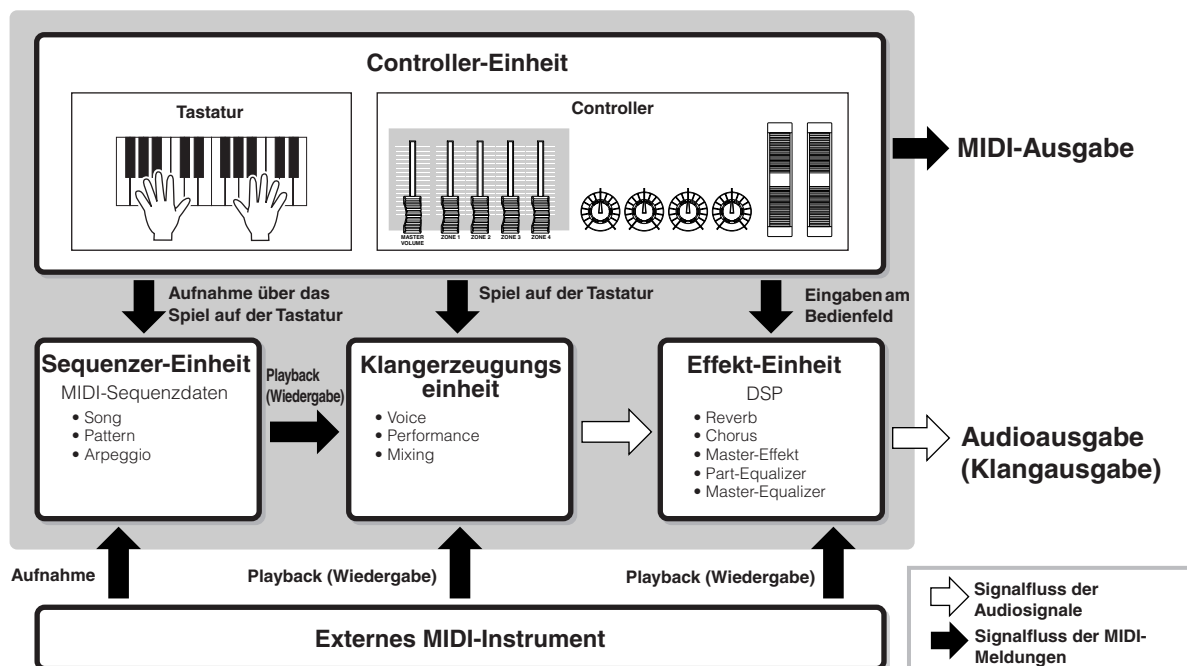
Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

Grundstruktur

In diesem Abschnitt erhalten Sie einen leicht verständlichen Überblick über den MO – sein breites Spektrum hochentwickelter Funktionen, seine Steuerungs- und Wiedergabemöglichkeiten für MIDI-Daten und sein praktisches Dateiverwaltungssystem für eigene Daten, die Sie mit dem Instrument erstellt haben.

Interne Struktur (Systemüberblick)

Dieser Synthesizer besteht aus mehreren Einheiten (siehe Graphik).



Controller-Einheit

Diese Einheit besteht aus der Tastatur, dem Pitch-Bend- und Modulationsrad, den Drehreglern, Schieberegler usw. Von der Tastatur selbst werden keine Klänge erzeugt. Stattdessen erzeugt/sendet sie beim Spielen Informationen wie Note ein/aus, Velocity usw. (MIDI-Meldungen) an die Klangerzeugungseinheit des Synthesizers. Auch die Controller erzeugen/senden MIDI-Meldungen. Die Klangerzeugungseinheit des Synthesizers produziert den Klang entsprechend den von der Tastatur und den Controllern gesendeten MIDI-Meldungen.

Vom MO unterstützte Controller

Mit diesem Synthesizer können Sie die folgenden Controller verwenden. Hinweise zum jeweiligen Controller finden Sie auf den angegebenen Seiten:

● Am MO vorhandene Controller

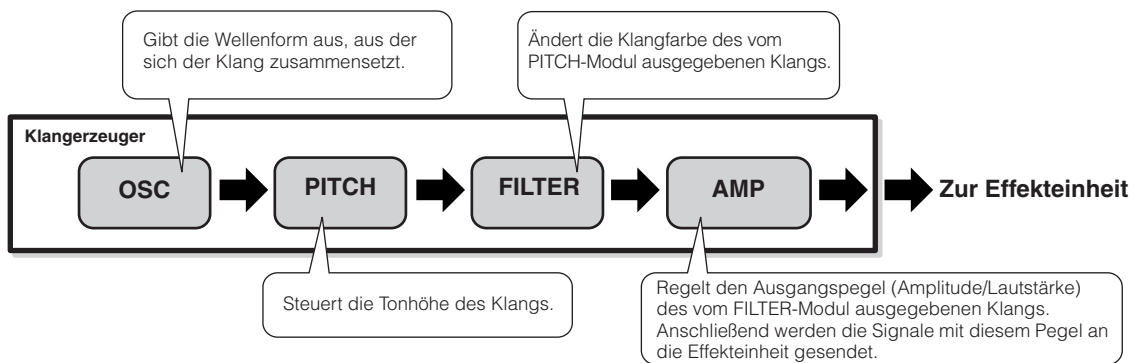
Tastatur (Initial Touch).....	Seite 16
Pitch-Bend-Rad	Seite 50
Modulationsrad	Seite 50
Drehregler.....	Seite 51
Schieberegler	Seite 52

● Controller (separat erhältlich), die an die Rückwand des MO angeschlossen werden können

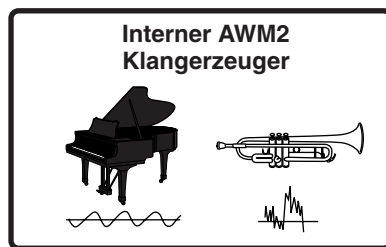
Fußregler.....	Seite 69
Fußschalter	Seite 69

Klangerzeugungseinheit

Die Klangerzeugungseinheit ist derjenige Teil des Synthesizers, der den eigentlichen Klang produziert. Dabei reagiert er auf die beim Spiel auf der Tastatur erzeugten MIDI-Meldungen, die Verwendung der Controller und die Wiedergabe des Sequenzers (Song/Pattern/Arpeggio).



Interne AWM2-Klangerzeugung



● AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) ist ein auf gesampelten Wellenformen (Waves) basierendes Synthesesystem. Er wird in einer Vielzahl von Yamaha-Synthesizern eingesetzt. Um einen besonders realistischen Klang zu erzielen, werden für jede einzelne AWM2-Voice mehrere Samples realer Instrumente genutzt. Darüber hinaus können Sie viele weitere Parameter anwenden, wie Envelope Generator (Hüllkurvengenerator), Filter, Modulation.

Voice, Performance und Mixing

Dieses Instrument besitzt drei verschiedene Arten von „Programmen“, die die Grundlage für die Klangerzeugung und -wiedergabe bilden.

● Voice

Ein Programm, das die akustischen Elemente zum Erzeugen des Klangs eines bestimmten Musikinstruments enthält, bezeichnet man als „Voice“. Jede Voice besteht aus bis zu vier Elementen (Normal-Voice) bzw. bis zu 73 Keys (Drum-Voice). Jede Voice wird im Voice-Modus (Seite 151) oder im Mixing-Voice-Modus (Seite 203) durch die Bearbeitung von Parametern, die für die einzelnen Elemente/Keys gesondert festgelegt werden, und von Parametern, die alle Elemente/Keys gemeinsam haben, erstellt.

● Performance

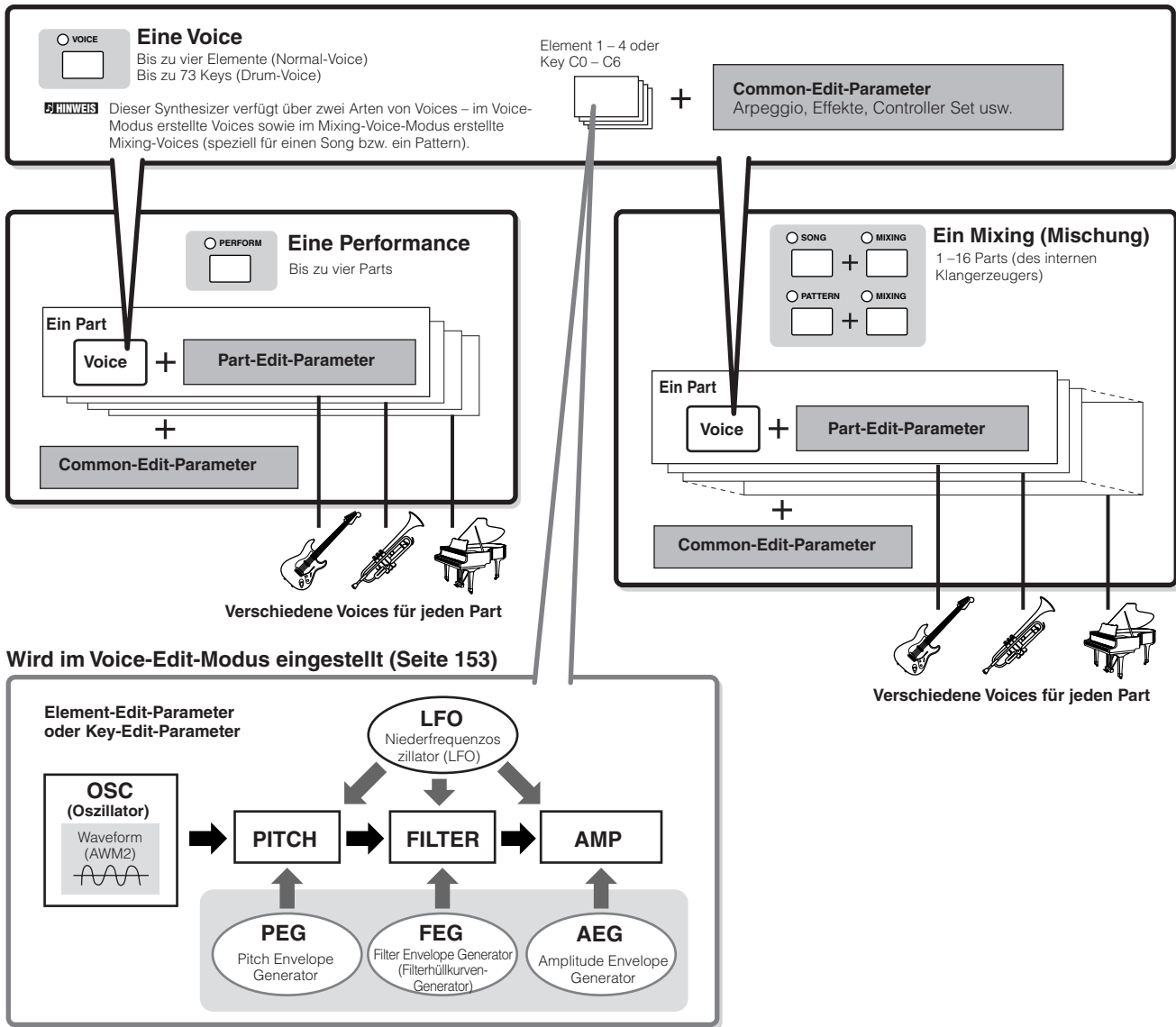
Ein Programm, in dem mehrere Voices (Parts) zu einer Klangschiicht (englisch: Layer) kombiniert werden, bezeichnet man als „Performance“. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts (Voices) bestehen. Jede Performance kann im Performance-Modus (Seite 171) durch die Bearbeitung von Parametern, die für die einzelnen Parts gesondert festgelegt werden, und von Parametern, die alle Parts gemeinsam haben, erstellt werden.

● Abmischen

Ein Programm, in dem den Parts im Song- und Pattern-Modus mehrere Voices zugewiesen werden, um ein multitimbrales Spiel zu erreichen, bezeichnet man als „Mixing“. Jedes Mixing kann bis zu 16 Parts enthalten (Seite 136). Jedes Mixing kann im Song-Mixing-Modus (Seite 189) oder im Pattern-Mixing-Modus (Seite 202) durch die Bearbeitung von Parametern, die für die einzelnen Parts gesondert festgelegt werden, und von Parametern, die alle Parts gemeinsam haben, erstellt werden.

HINWEIS Das Mixing gehört zum jeweiligen Song oder Pattern.

Die nachstehende Abbildung zeigt die Struktur und die Beziehungen der Voices, Performances und Mixings zueinander.



Grundstruktur

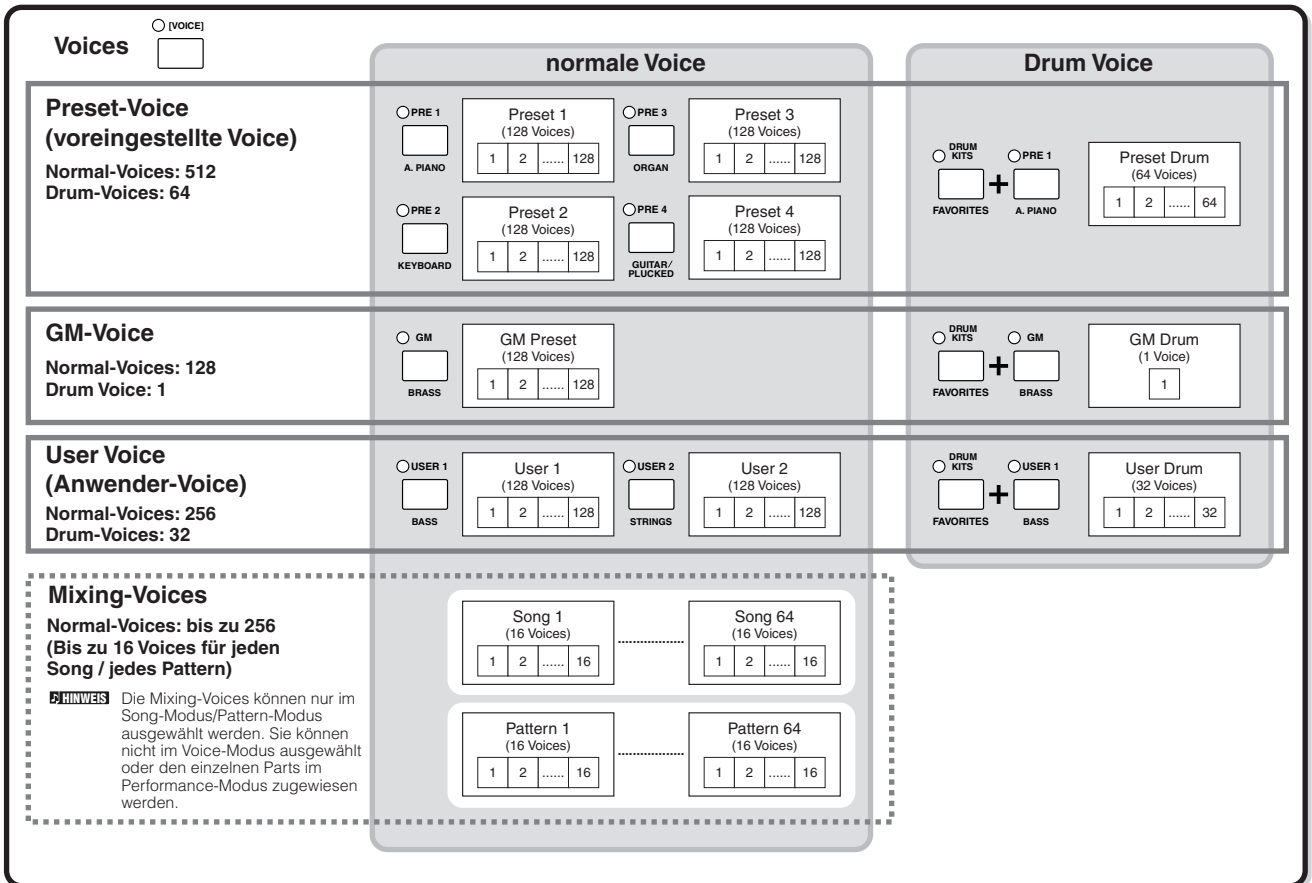
HINWEIS Die Key-Edit-Parameter der Drum-Voices enthalten keine LFO-Einstellungen.

Keyboard-Mega-Voices

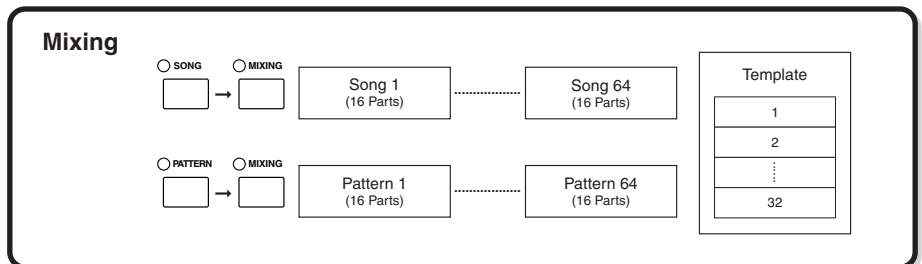
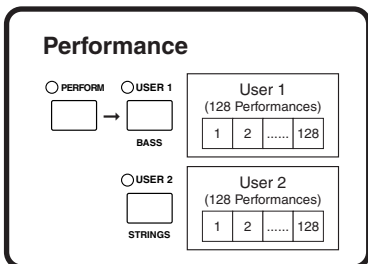
Normal-Voices verwenden „Velocity Switching“, so dass der Klang und/oder die Lautstärke der Voice je nach Anschlagstärke variiert. Dadurch klingen die Voices authentisch und natürlich. Bei den Keyboard-Mega-Voices hingegen erzeugt jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) einen völlig anderen Sound. Eine Gitarren-Voice umfasst zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken. Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und kombiniert gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den Keyboard-Mega-Voices kann hingegen ein überzeugender Gitarren-Part mit nur einer einzigen Voice gespielt werden, indem mit unterschiedlichen Velocity-Werten verschiedene Sounds abgerufen werden.

HINWEIS Die Namen der Keyboard-Mega-Voices werden im Display als „Mega ***“ angezeigt.

Die folgenden Abbildungen sollen das Verständnis der Speicherstruktur der Voices, Performances und Mixings erleichtern.



Grundstruktur



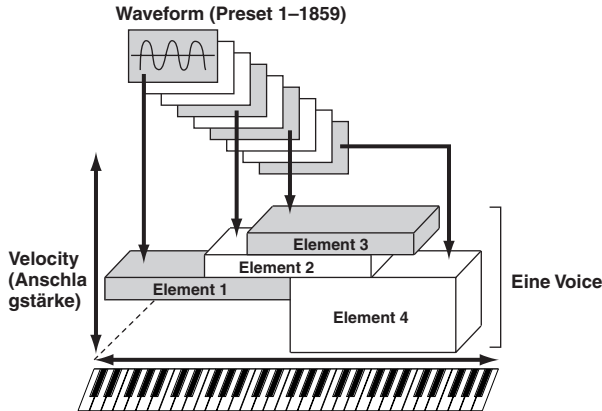
Normal Voice und Drum Voice

Intern gibt es zwei Voice-Typen: Normale Voices und Schlagzeug-Voices.

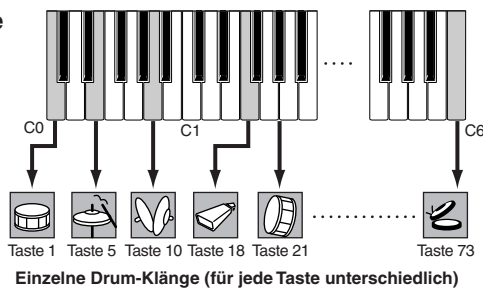
Normal-Voices repräsentieren meist Klänge von Musikinstrumenten, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können.

Drum Voices stellen meist Percussion- oder Schlagzeugsounds dar, die bestimmten einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. Eine Sammlung derart zugewiesener Percussion- bzw. Drum-Waves oder Normal-Voices bezeichnet man als Drum-Kit.

normale Voice



Drum Voice



GM-Voices

GM (General MIDI) ist ein weltweiter Standard zur Voice-Organisation und für MIDI-Funktionen von Synthesizern und Klangerzeugern. Er wurde vorrangig dafür konzipiert, dass alle Songs, die mit einem GM-Gerät erstellt wurden, auf jedem beliebigen anderen GM-Gerät – unabhängig von Hersteller und Modell – nahezu genauso klingen. Die GM-Voice-Bank dieses Synthesizers wurde so konzipiert, dass GM-Songdaten korrekt wiedergegeben werden. Allerdings stimmt der Klang möglicherweise nicht exakt mit dem des ursprünglichen Klangerzeugers überein.

Parameter des Klangerzeugers, die den Voice-Klang produzieren

Neben verschiedenen anderen Parametern, aus denen sich eine Voice zusammensetzt, sind Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, LFO und drei Hüllkurvengeneratoren (PEG, FEG, AEG), die in der Abbildung auf Seite 132 – 134 zu sehen sind, die Grundparameter für die Erstellung des Voice-Klangs. Die Parameter Oscillator, Pitch, Filter und Amplitude bestimmen die drei Grundelemente des Klangs – Pitch (die Tonhöhe), Tone (die Klangfarbe als Hauptcharakteristikum des Klangs) und Volume (der Lautstärkepegel) der Voice. Parameter wie LFO und EG (Envelope Generator – Hüllkurvengenerator) bestimmen die Entwicklung dieser drei Grundelemente von dem Moment an, in dem der Klang einsetzt, bis zu dem Moment, in dem er ausgeklungen ist.

In den folgenden Abschnitten werden die Klangparameter ausführlich erläutert, und Sie erhalten eine Einführung in die Grundlagen der elektronischen Klangsynthese.

Oszillator

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/ Drum-Key-Auswahl → [F1] OSC

Dieses Modul gibt die Wellenform aus, durch die die Grundtonhöhe bestimmt wird. Die Wellenform (bzw. das Grundmaterial für den Klang) können Sie jedem Element der Normal-Voice oder jedem Key der Drum-Voice zuweisen. Bei den Normal-Voices können Sie den Notenbereich jedes Elements (den Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element erklingen soll) und die Anschlagempfindlichkeit (der Bereich der Velocity-Werte, in dem dieses Element erklingen soll) einstellen. Zum Beispiel können Sie einem Element einen oberen Tastaturbereich und einem anderen einen tieferen Bereich zuordnen. So können Sie in ein und derselben Voice zwei verschiedene Klänge für verschiedene Tastaturbereiche einrichten, oder Sie lassen die beiden Elementbereiche überlappen, so dass die Klänge sich in einem bestimmten Bereich überlagern. Darüber hinaus können Sie jedes Element so einstellen, dass es nur auf Velocity-Werte eines bestimmten Wertebereichs reagiert, so dass das eine Element bei weicheren Tastenanschlägen klingt und das andere nur bei härterem Anschlag aktiv wird.

HINWEIS Sie können die Wave mit dem folgenden Bedienvorgang zuweisen: [VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/Drum-Key-Auswahl → [F1] OSC → [SF1] WAVE

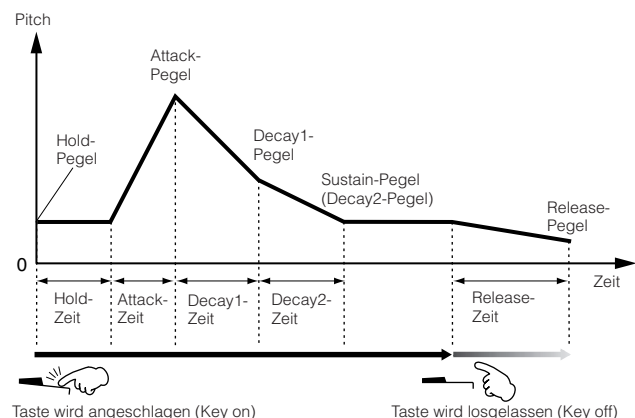
Pitch

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/ Drum-Key-Auswahl → [F2] PITCH

Dieses Modul steuert die Tonhöhe des vom Oszillator ausgegebenen Klangs (der Wave). Bei den Normal-Voices können Sie die Elemente einzeln gegeneinander verstimmen, die Tonhöhenkalibrierung (Pitch Scaling) anwenden usw. Mit Hilfe des PEG (Pitch Envelope Generator – Pitch-Hüllkurvengenerator) können Sie auch einen zeitlichen Verlauf der Tonhöhenänderung steuern.

PEG (Pitch Envelope Generator)

Mit Hilfe des PEG können Sie die Entwicklung der Tonhöhe vom Einsetzen bis zum Verstummen des Klangs steuern. Durch Festlegen der dargestellten Parameter können Sie die PEG-Hüllkurve erstellen. Wenn Sie auf der Tastatur eine Taste anschlagen, ändert sich die Tonhöhe der Voice entsprechend diesen Hüllkurvenereinstellungen. Das ist nützlich zum Erstellen automatischer Tonhöhenänderungen, was beispielsweise bei Synth-Bass-Sounds wirkungsvoll ist. Darüber hinaus können Sie die PEG-Parameter für jedes Element bzw. jeden Key getrennt einstellen.



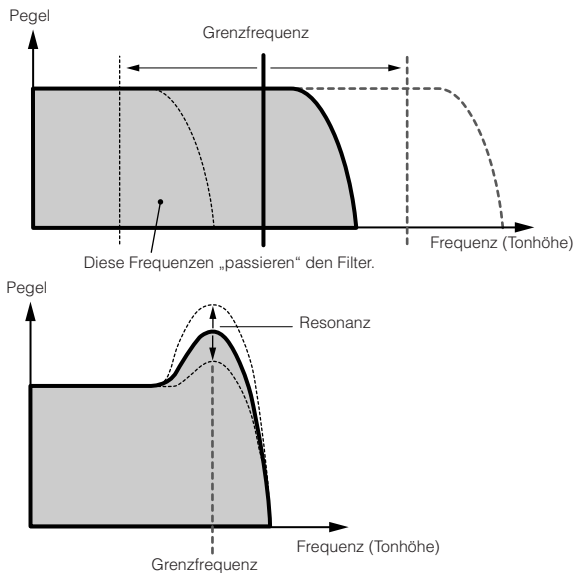
● **Filter**

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/
Drum-Key-Auswahl → [F3] FILTER

Dieses Modul modifiziert den Klang nach der Pitch-Bearbeitung, indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich des Klangs begrenzt wird.

Cutoff-Frequenz und Resonanz

Die Filter funktionieren folgendermaßen: Im nachstehenden Beispiel (einem Tiefpassfilter) wird ein Teil des Signals, der unterhalb einer bestimmten Frequenz liegt, durchgelassen, und Signale oberhalb dieser Frequenz werden ausgefiltert. Diese Frequenz wird als Grenzfrequenz (englisch: Cutoff-Frequenz) bezeichnet. Durch Einstellen der Grenzfrequenz können Sie einen hellen oder dunkleren Klangcharakter erzielen. „Resonance“ (Resonanz) ist ein Parameter, mit dem der Signalpegel im Bereich der Cutoff-Frequenz verstärkt werden kann. Durch Anheben der Obertöne in diesem Bereich kann so ein „spitzer“ Klang erzeugt werden, der den Ton dünner, heller und schärfer klingen lässt.



Informationen zu den wichtigsten Filterarten

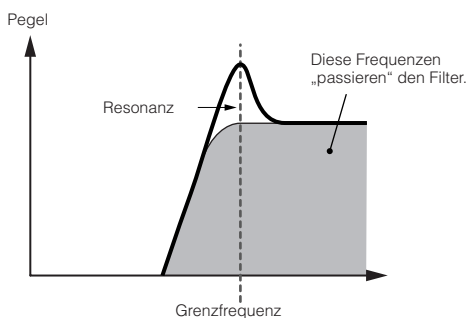
Das Tiefpassfilter wird in der vorstehenden Abbildung gezeigt – dieser Synthesizer enthält jedoch wie nachstehend gezeigt vier verschiedene Filtertypen.

● **Tiefpassfilter (oben)**

Dieses Filter lässt nur Signale unterhalb der Grenzfrequenz durch. Sie können dann den Resonanz-Parameter (Resonance) verwenden, um dem Sound mehr Charakter zu verleihen.

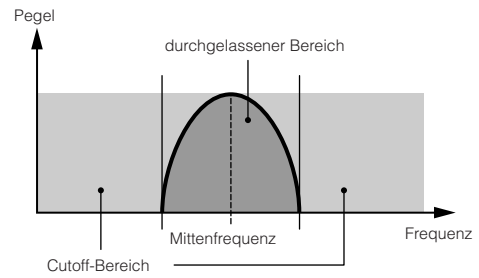
● **Hochpassfilter**

Dieses Filter lässt nur Signale oberhalb der Grenzfrequenz durch. Sie können dann den Resonanz-Parameter (Resonance) verwenden, um dem Sound mehr Charakter zu verleihen.



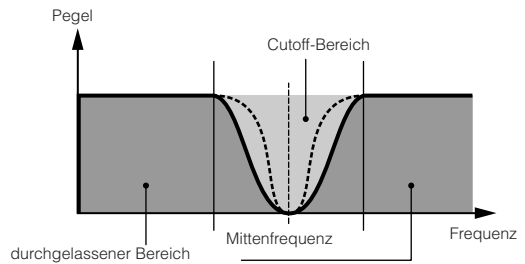
● **Bandpassfilter**

Dieses Filter lässt lediglich ein Signalband im Bereich der Grenzfrequenz durch. Die Breite dieses Bandes kann variiert werden.



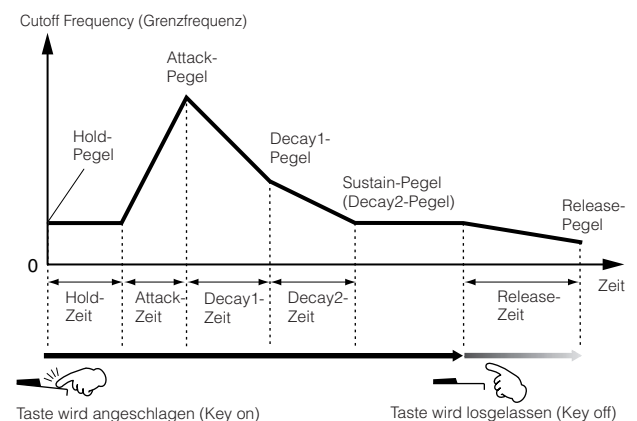
● **Bandsperrfilter (Band Elimination Filter)**

Dieser dämpft ein Signalband im Bereich der Cutoff-Frequenz, lässt aber alle anderen Signale durch.



FEG (Filter Envelope Generator)

Mit Hilfe des FEG können Sie die Entwicklung der Klangfarbe von dem Moment an, in dem der Klang einsetzt, bis zu dem Moment, in dem er ausgeklungen ist, steuern. Durch Festlegen der dargestellten Parameter können Sie die FEG-Hüllkurve erstellen. Wenn Sie auf der Tastatur eine Taste anschlagen, ändert sich die Grenzfrequenz entsprechend dieser Hüllkurven-einstellungen. So können Sie zum Beispiel automatische Wah- oder Filter-Sweep-Effekte erzeugen. Darüber hinaus können Sie die FEG-Parameter für jedes Element und jede Taste (Key) anders einstellen.



Grundstruktur

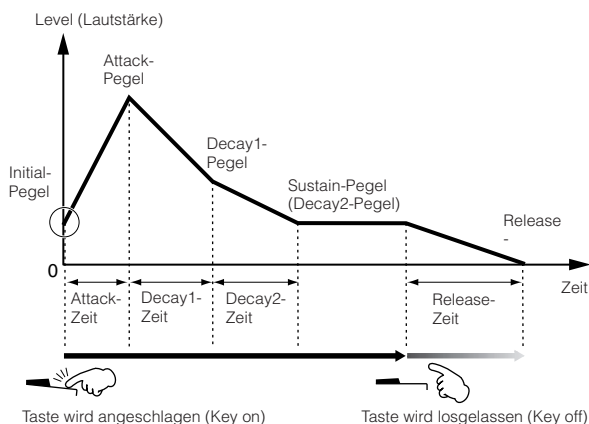
● **Amplitude (Lautstärke)**

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/
Drum-Key-Auswahl → [F4] AMP

Dieses Modul regelt den Ausgangspegel (die Amplitude oder Lautstärke) des vom Filter ausgegebenen Klangs. Anschließend werden die Signale an die Effekteinheit gesendet. Mit Hilfe der Einstellungen des AEG (Amplitude Envelope Generator – Amplituden-Hüllkurvengenerator) können Sie auch den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeänderung einstellen.

AEG (Amplitude Envelope Generator)

Mit Hilfe des AEG können Sie die Entwicklung der Lautstärke von dem Moment an, in dem der Klang einsetzt, bis zu dem Moment, in dem er ausgeklungen ist, steuern. Durch Festlegen der dargestellten Parameter können Sie die AEG-Hüllkurve erstellen. Wenn Sie auf der Tastatur eine Taste anschlagen, ändert sich die Lautstärke entsprechend dieser Hüllkurveneinstellungen. Darüber hinaus können Sie die AEG-Parameter für jedes Element bzw. jeden Key getrennt einstellen.



● **LFO (Low Frequency Oscillator)**

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/
Drum-Key-Auswahl → [F5] LFO

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] →
[F5] LFO

Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz. Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, das Filter oder die Amplitude jedes Elements variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Der LFO kann für jedes Element einzeln oder für alle Elemente global eingestellt werden.

Monotimbrale Klangerzeuger (Voice-/ Performance-Modus) und multitimbrale Klangerzeuger (Song-/Pattern-Modus)

Je nach ausgewähltem Modus arbeitet die interne Klangerzeugungseinheit mit einer von zwei Methoden (mono- oder multitimbral). Sie unterscheiden sich darin, ob sie mehrere MIDI-Kanäle gleichzeitig verarbeiten können oder nicht.

● **Monotimbraler Klangerzeuger (Voice-/ Performance-Modus)**

Ein MIDI-Klangerzeuger, der Daten von einem einzigen MIDI-Kanal empfängt und einen einzigen Instrumenten-Part spielt, wird als „monotimbraler“ Klangerzeuger bezeichnet. Das ist die Betriebsart des internen Klangerzeugers im Voice- und im Performance-Modus.

HINWEIS Um den MIDI-Empfangskanal in den monotimbralen Modus zu versetzen (Voice- und Performance-Modus), nehmen Sie im Utility-Modus folgende Einstellung vor: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

● **Multitimbraler Klangerzeuger (Song-/Pattern-Modus)**

Ein MIDI-Klangerzeuger, der gleichzeitig über mehrere MIDI-Kanäle Daten empfängt und mehrere Instrumenten-Parts spielt, wird als „multitimbraler“ Klangerzeuger bezeichnet. Dadurch wird die Wiedergabe von MIDI-Song-Daten mit mehreren Kanälen ermöglicht – wie z. B. an einem MIDI-Sequencer oder Computer –, wobei jeder interne Part einer anderen Spur bzw. einem anderen Kanal zugewiesen ist und von ihr/ihm wiedergegeben wird. Das ist der Betriebsstatus des internen Klangerzeugers im Song- und Pattern-Modus.

HINWEIS Um den MIDI-Empfangskanal in den multitimbralen Betrieb zu versetzen (Song- und Pattern-Modus), verwenden Sie im Utility-Modus folgenden Bedienvorgang: [SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

HINWEIS Wenn Sie dieses Instrument über einen externen MIDI-Sequencer oder Computer wiedergeben, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.

Maximale Polyphonie

Die maximale Polyphonie ist die Höchstzahl von Noten, die vom internen Klangerzeuger des Instruments gleichzeitig wiedergegeben werden kann. Die maximale Polyphonie dieses Synthesizers beträgt 64. Wenn der interne Klangerzeuger eine höhere Anzahl an Noten empfängt, werden die zuvor wiedergegebenen Noten ausgeschaltet. Denken Sie daran, dass dies bei Voices ohne Decay (Ausklungen) besonders auffallen kann. Weiterhin gilt, dass die maximale Polyphonie sich nicht nach der Anzahl der Voices, sondern nach der Anzahl der Voice-Elemente richtet. Wenn die normalen Voices mit bis zu vier Elementen verwendet werden, kann die Höchstzahl der gleichzeitig spielbaren Noten kleiner sein als 64.

Part-Struktur der Klangerzeugungseinheit

Der MO spielt die Klänge in seiner Klangerzeugungseinheit als Reaktion auf MIDI-Meldungen, die er von externen Controllern oder Sequenzern empfängt. Die MIDI-Meldungen werden 16 unabhängigen Kanälen zugewiesen, und das Instrument kann über die 16 MIDI-Kanäle gleichzeitig 16 verschiedene Parts wiedergeben. Die Einschränkung auf 16 Kanäle kann jedoch durch den Einsatz weiterer MIDI-„Ports“, von denen jeder 16 Kanäle unterstützt, umgangen werden.

HINWEIS Das USB-Kabel unterstützt bis zu acht separate MIDI-Ports. Der Klangerzeuger des MO unterstützt jedoch nur einen Port.

HINWEIS Eine Verbindung über ein einzelnes MIDI-Kabel ist nicht in der Lage, Daten von mehreren MIDI-Ports übertragen.

Part-Struktur der Klangerzeugungseinheit im Voice-Modus

In diesem Modus wird eine Voice mit einem einzelnen Part gespielt. Der Klangerzeuger empfängt MIDI-Daten im Voice-Modus über einen einzigen Kanal. Aus diesem Grund können Songdaten eines externen Sequenzers, die aus mehreren MIDI-Kanälen bestehen, in diesem Modus nicht einwandfrei wiedergegeben werden. Wenn Sie einen externen MIDI-Sequencer oder einen Computer zum Spielen des Instruments verwenden, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.

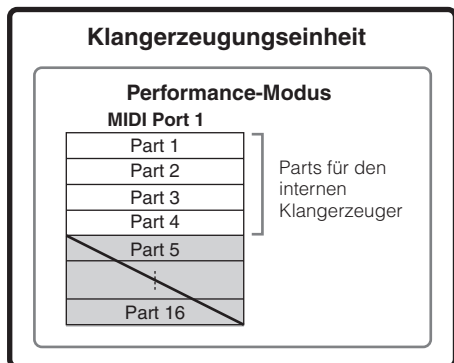


- HINWEIS** • Um den MIDI-Empfangskanal in den monotimbralen Modus zu versetzen (Voice- und Performance-Modus), nehmen Sie im Utility-Modus folgende Einstellung vor: [UTILITY] → MIDI-Display → BasicRcvCh
- Im Voice-Modus erkennt das Instrument nur Daten über MIDI-Port 1.

Part-Struktur der Klangerzeugungseinheit im Performance-Modus

In diesem Modus können Sie eine Performance spielen (in der mehrere Voices oder Parts kombiniert sind – in einem Layer oder in anderen Konfigurationen). Es stehen insgesamt zwar (wie oben gezeigt) sieben Parts zur Verfügung, doch können nur bis zu vier Parts gleichzeitig verwendet werden.

Sie können in diesem Modus zwar mehrere Parts gleichzeitig spielen, doch wie im Voice-Modus sind alle Parts so eingestellt, dass sie über denselben MIDI-Kanal empfangen werden. Aus diesem Grund können Songdaten eines externen Sequenzers, die aus mehreren MIDI-Kanälen bestehen, in diesem Modus nicht einwandfrei wiedergegeben werden. Wenn Sie einen externen MIDI-Sequencer oder einen Computer zum Spielen des Instruments verwenden, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.

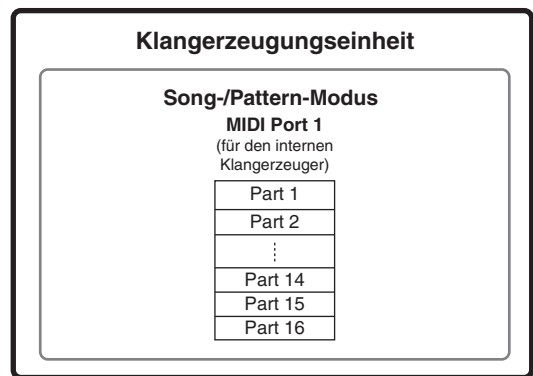


Parts 5–16 sind nicht inaktiv

- HINWEIS** • Um den MIDI-Empfangskanal in den monotimbralen Modus zu versetzen (Voice- und Performance-Modus), nehmen Sie im Utility-Modus folgende Einstellung vor: [UTILITY] → MIDI-Display → BasicRcvCh
- Im Performance-Modus erkennt das Instrument nur Daten über MIDI-Port 1.

Part-Struktur der Klangerzeugung—Einheit im Song-Modus/Pattern-Modus

In diesem Modus können Sie mehrere Parts verwenden und für jeden Part mehrere Voices zur Wiedergabe zuweisen. Da für jeden Part der Klangerzeugung verschiedene MIDI-Kanäle eingestellt werden können, können Sie die Sounds mittels eines externen MIDI-Sequenzers spielen. Wie die unten stehende Graphik zeigt, steuern die Sequenzdaten der einzelnen Spuren die entsprechenden Parts (mit derselben MIDI-Kanalzuweisung) in der Klangerzeugungseinheit.



Der MIDI-Sendekanal/Port des Songs/Patterns kann mit dem folgenden Bedienvorgang eingestellt werden:

Im Song-Modus: [SONG] → Song-Auswahl → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Im Pattern-Modus: [PATTERN] → Pattern-Auswahl → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Wenn die Wiedergabe über die interne Klangerzeugungseinheit erfolgt, weisen Sie die Spuren dem Sendekanal 1 zu und verwenden die Parts 1–16. Denken Sie daran, dass über den Sendekanal 2 und 3 gesendete Daten mit der internen Klangerzeugungseinheit nicht wiedergegeben werden können.

Der MIDI-Empfangskanal des Klangerzeuger-Parts kann mit dem folgenden Bedienvorgang eingestellt werden.

Im Song-Modus: [SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Im Pattern-Modus: [PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

HINWEIS Näheres zu MIDI erfahren Sie auf Seite 223.

HINWEIS Die Voice-Einstellungen und verwandte Einstellungen (Lautstärke, Pan usw.) werden von der Tastatur gemäß der Part-Parameter in den Mixing-Einstellungen des aktuellen Songs/Patterns und Parts wiedergegeben. Weitere Einstellungen wie Controller und Effektkarten entsprechen den Common-Parametern in den Mixing-Einstellungen des aktuellen Songs/Patterns.

Sequencer-Einheit

Hier können Sie Songs und Patterns erstellen, indem Sie Ihre Performances (von der Controller-Einheit) als MIDI-Daten aufzeichnen und bearbeiten und sie dann mit der Klangerzeugungseinheit wiedergeben. Die Sequencer-Einheit kann im Song-Modus, im Pattern-Modus und mit Hilfe der Arpeggio-Funktion betrieben werden. Bei der Wiedergabe eines Songs oder eines Patterns werden die Musikdaten jeder einzelnen Sequenzspur entsprechend den Sendekanaleinstellungen an die Klangerzeugungseinheit gesendet.

- HINWEIS** Songs können nur im Song-Modus wiedergegeben werden. Die Wiedergabe in anderen Modi ist nicht möglich.
- Patterns können nur im Pattern-Modus wiedergegeben werden. Die Wiedergabe in anderen Modi ist nicht möglich.
- Arpeggios können in einem beliebigen Modus wiedergegeben werden.

Song und Pattern

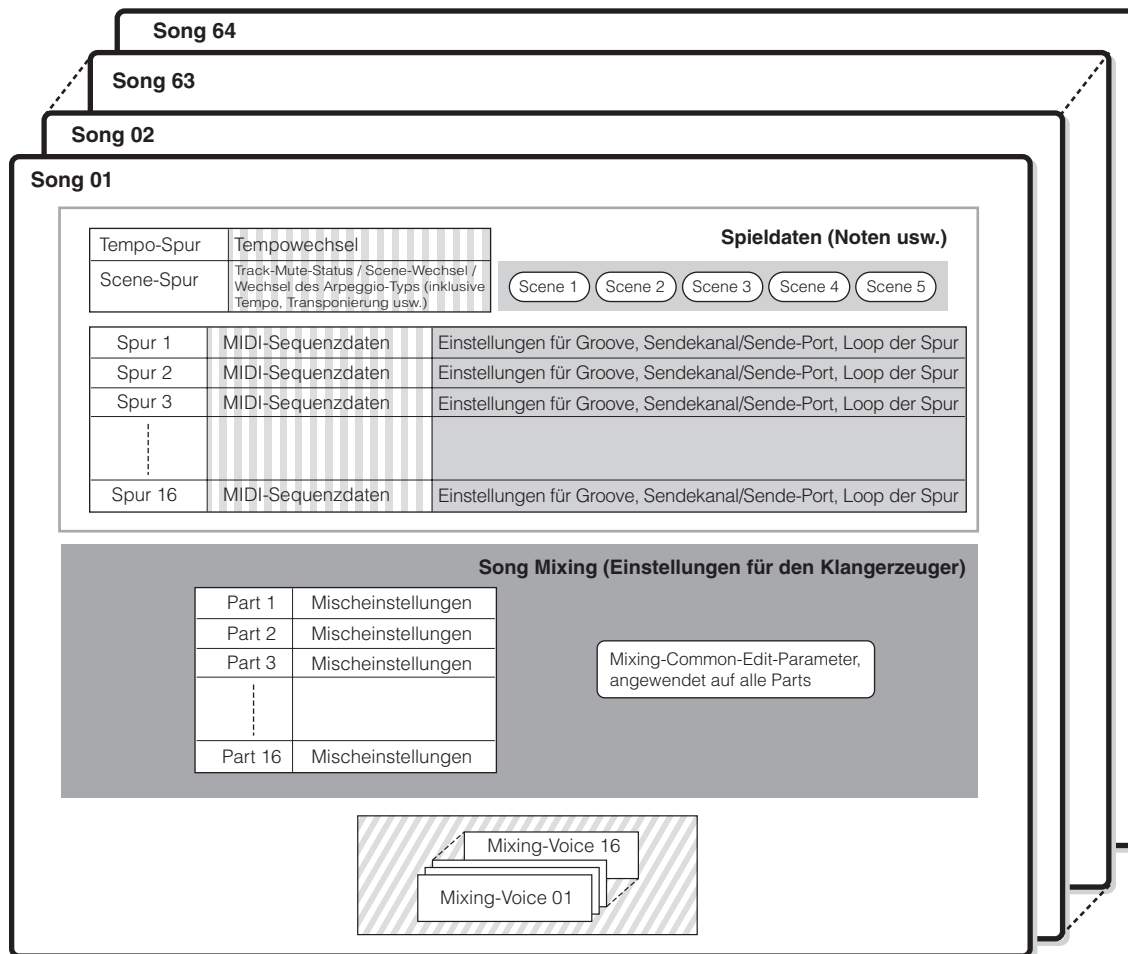
Songs und Patterns sind MIDI-Sequenzdaten, die aus bis zu 16 Spuren bestehen.

Ein Song dieses Synthesizers ist praktisch mit einem Song eines MIDI-Sequenzers identisch, wobei die Wiedergabe am Ende der aufgezeichneten Daten automatisch anhält.

Im MO bezieht sich der Begriff „Pattern“ auf eine relativ kurze Musik- oder Rhythmusphrase – 1 bis 256 Takte –, die für die Loop-Wiedergabe verwendet wird. Wenn Sie die Wiedergabe des Patterns einmal gestartet haben, wird diese fortgesetzt, bis Sie die Taste [■] (Stop) drücken. Dieser Synthesizer bietet eine Vielzahl voreingestellter Phrase-Daten, die als Basismaterial für die Erstellung von Patterns verwendet werden.

Struktur der Song-Daten

Die folgende Abbildung zeigt den Spurenaufbau eines Songs. Songs werden erstellt, indem man MIDI-Sequenzdaten auf einzelne Spuren aufnimmt und dann (im Song-Mixing-Modus) die Einstellungen für die Klangerzeugung vornimmt.



- Wird im Song-Play-Modus eingestellt
- Wird im Song-Record-Modus, im Song-Edit-Modus und im Song-Job-Modus erzeugt
- Wird im Song-Mixing-Modus und im Song-Mixing-Edit-Modus eingestellt
- Wird im Mixing-Voice-Edit-Modus erzeugt

● **Song-Mixing**

Auch wenn Sie Ihr Spiel auf der Tastatur auf eine Song-Spur aufnehmen, werden die Setup-Daten (nicht notenbezogene Parameter wie Voice, Pan, Lautstärke), die zur ordnungsgemäßen Wiedergabe am Song-Anfang aufgezeichnet werden sollten, nicht auf der Spur aufgenommen. Aus diesem Grund sollten Sie die als Song-Mixing-Einstellungen verarbeiteten Setup-Daten im Modus „Song Mixing Store“ speichern.

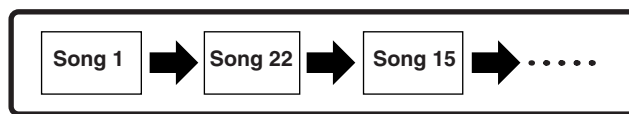
Da das Song Mixing eine Sammlung von Einstellungen für die Klangerzeugung ist, kann es auf die vom externen MIDI-Sequencer gesendeten Sequenzdaten ebenso angewendet werden wie auf die Song-Wiedergabe dieses Synthesizers.

● **Scene (Szene)**

Eine Song-Szene ist eine „Momentaufnahme“ wichtiger Einstellungen und enthält Parametereinstellungen wie z.B. Transpose, Tempo und Track Mute und die Parameter zum Klangerzeuger, die bei eingeschaltetem Lämpchen [PAN/SEND] oder [TONE] mit den Drehreglern sowie mit den Schieberegler gesteuert werden können. Für jeden Song können die Funktionstasten [SF1] – [SF5] mit fünf Einstellungen belegt werden.

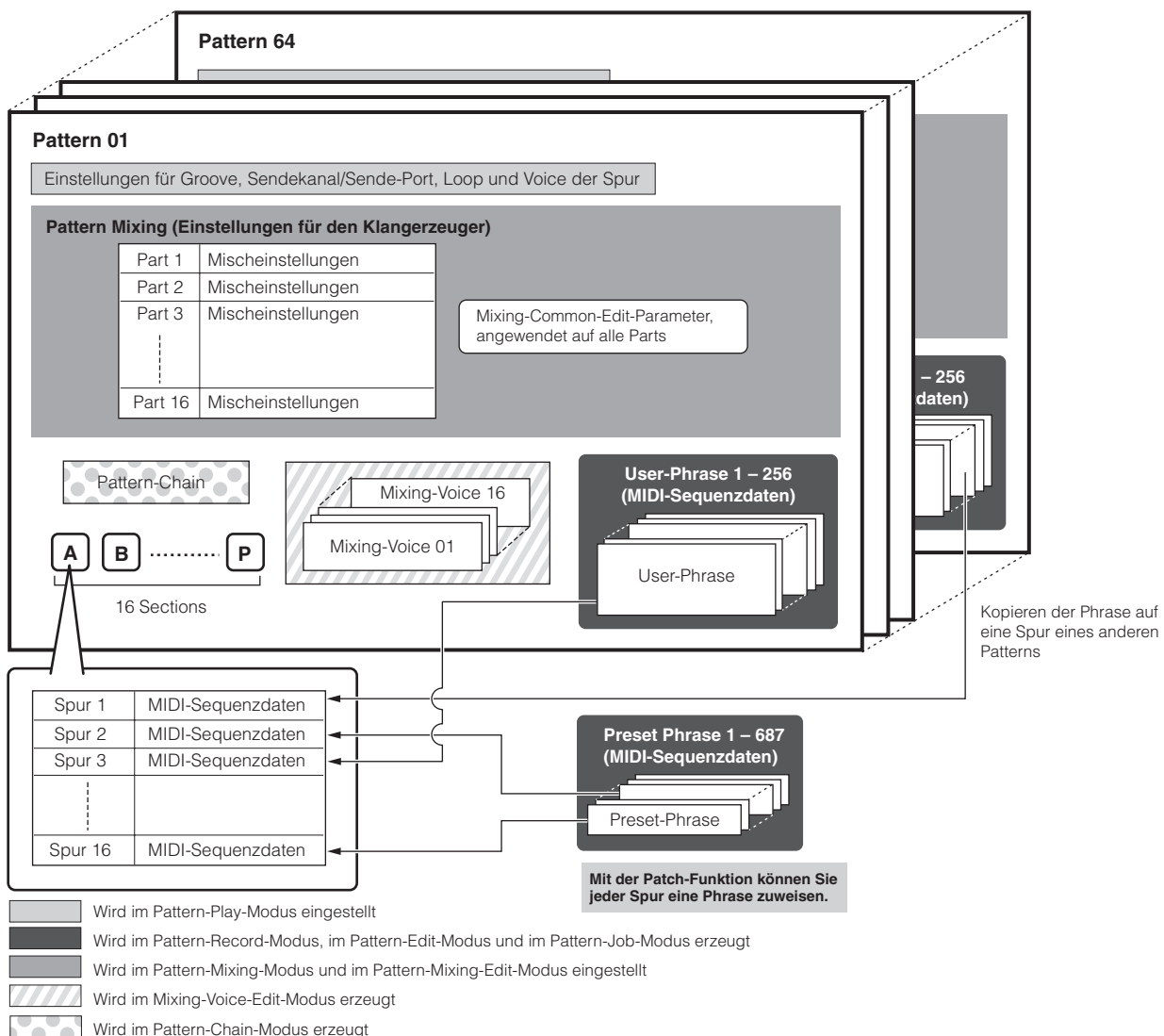
● **Song Chain (Song-Kette)**

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Songs für eine automatische Wiedergabe in einer „Kette“ (englisch: Chain) hintereinander anordnen. Die Song-Chain kann im Display [SONG] → [F6] CHAIN erstellt und wiedergegeben werden. An diesem Instrument können Sie eine Song-Chain erstellen.



■ **Struktur der Pattern-Daten**

Die folgende Abbildung zeigt den Spurenaufbau eines Patterns. Patterns werden durch die Aufnahme von MIDI-Sequenzdaten auf einzelnen Spuren, die Zuweisung von Preset- und User-Phrasen, die aus Material für ein Pattern für einzelne Spuren bestehen, sowie die Einstellung der Klangerzeugungsparameter (in einer Pattern-Abmischung) erstellt.



● Pattern-Mixing

Auch wenn Sie Ihr Spiel auf der Tastatur auf eine Pattern-Spur aufnehmen, werden die Setup-Daten (nicht notenbezogene Parameter wie Voice, Pan, Lautstärke), die zur ordnungsgemäßen Wiedergabe am Pattern-Anfang aufgezeichnet werden sollten, nicht auf der Spur aufgenommen. Aus diesem Grund sollten Sie die als Pattern-Mixing-Einstellungen verarbeiteten Setup-Daten im Pattern-Mixing-Store-Modus speichern. Anders als beim Song wird nur die Voice-Nummer als Track-Voice (Phrase-Voice) auf eine Spur aufgenommen, die normalerweise zur Wiedergabe verwendet wird. Da das Pattern-Mixing eine Sammlung von Einstellungen für die Klangerzeugung ist, kann es auf die vom externen MIDI-Sequencer gesendeten Sequenzdaten ebenso angewendet werden wie auf die Pattern-Wiedergabe dieses Synthesizers.

● Section

Ein Pattern besteht aus einer oder mehreren „Sections“ (Pattern-Variationen). Sie können das Pattern wiedergeben, indem Sie eine Section festlegen, nachdem Sie ein Pattern ausgewählt haben.

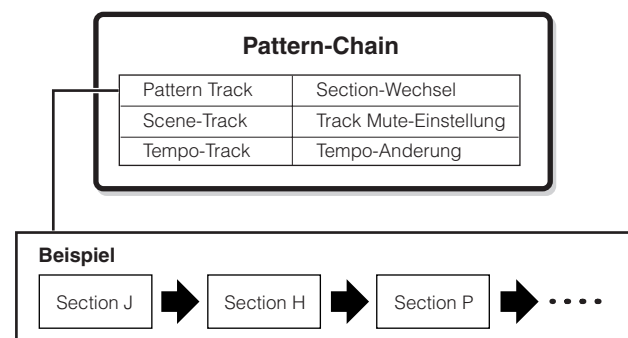
● Phrase

Eine Phrase ist die grundlegende MIDI-Sequenz und die kleinste Einheit, die bei der Erzeugung eines Patterns verwendet wird. Eine „Phrase“ ist eine kurze Musik-/Rhythmuspassage für ein einzelnes Instrument, beispielsweise ein Rhythmus-Pattern für den Rhythmus-Part, eine Basslinie für den Bass-Part oder eine Akkordbegleitung des Gitarren-Parts. Dieser Synthesizer besitzt 687 Preset-Phrasen (voreingestellte Phrasen) und bietet Speicherplatz für bis zu 256 eigene User-Phrasen.

● Pattern-Chain

Mit Hilfe einer Pattern-Chain können Sie verschiedene Sections (innerhalb eines Patterns) zu einer „Kette“ (englisch: Chain) aneinander reihen, um einen Song aufzubauen. Durch die vorherige Erstellung einer Pattern-Chain können Sie den Synthesizer so einrichten, dass sich die Sections automatisch ändern. Sie können die Pattern-Chain erstellen, indem Sie im Display [PATTERN] → [F6] CHAIN eine Pattern-Wiedergabe mit Section-Änderungen aufnehmen oder im Display [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] den zeitlichen Ablauf der Section-Änderungen bearbeiten. Die erstellte Pattern-Chain kann wiedergegeben werden, wenn Sie das Display [PATTERN] → [F6] CHAIN aufrufen.

Ebenfalls möglich ist ihre Verwendung bei der Erstellung von Songs auf der Grundlage eines bestimmten Patterns, da die erstellte Pattern-Chain im Display [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG in einen Song konvertiert werden kann. An diesem Synthesizer können Sie für jedes Pattern eine Pattern-Chain erstellen.



■ MIDI-Spuren

MIDI-Spuren erstellen Sie, indem Sie im Song-Record-Modus oder im Pattern-Record-Modus Ihr Spiel auf der Tastatur aufnehmen.

● Methode für die Aufzeichnung von MIDI-Spuren

[SONG] oder [PATTERN] → [REC] (Aufnahme) → [F1] SETUP → Type

Die folgenden Erklärungen enthalten wichtige Hinweise, die Sie bei der Aufzeichnung von User-Songs bzw. User-Patterns beachten sollten. Die hier beschriebenen Aufnahmemethoden sollten vor der Aufnahme im Song-Record-Modus bzw. im Pattern-Record-Modus im Setup-Display eingerichtet werden.

● Echtzeitaufnahme und Einzelschritt-Aufnahme

Echtzeitaufnahme:

Während der Echtzeitaufnahme funktioniert das Instrument wie ein Tonbandgerät, das die Spieldaten aufnimmt, während sie gespielt werden. Dadurch können Sie alle Nuancen Ihres Spiels mit aufzeichnen. Diese Methode wird für die unten beschriebenen Aufnahmearten eingesetzt, z. B. für Replace, Overdub, Loop, und Punch In/Out.

Einzelschritt-Aufnahme (Typ = Step)

Mit der Einzelschritt-Aufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie ein Event nach dem anderen „aufschreiben“. Hierbei handelt es sich nicht um eine Echtzeit-, sondern um eine schrittweise (englisch: Step) Aufnahmemethode – vergleichbar mit dem Aufschreiben von Noten auf Papier.

● Replace und Overdub (Song/Pattern)

Replace

Mit dieser Methode können Sie bereits aufgenommene Spuren mit neuen Daten überschreiben. Die erste Aufzeichnung geht dabei verloren, sie wird durch die neuen Daten ersetzt.

Overdub (Überlagern)

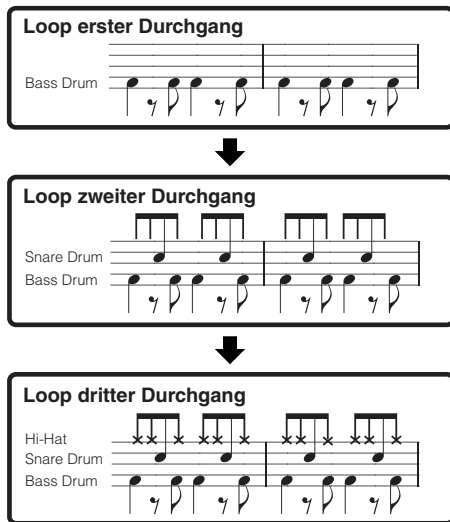
Mit dieser Methode können Sie zu einer Spur, die bereits Daten enthält, weitere Daten hinzufügen. Die erste Aufzeichnung geht dabei nicht verloren, sondern die neuen Daten werden hinzugefügt. Mit dieser Methode können Sie beispielsweise zusammen mit der Loop-Aufnahme eine komplexe Phrase aufbauen (siehe unten).

● **Loop-Aufnahme (Pattern)**

[PATTERN] → [REC] (Aufnahme) → [F1] SETUP → Loop = On

Pattern wiederholt das Rhythmus-Pattern mehrerer Takte (1 bis 256 Takte) in einem Loop (englisch für: Schleife), wobei die Aufnahme eines Patterns auch mit Hilfe von Loops erfolgt. Diese Methode wird für die Aufnahme einer Pattern-Phrase mit Hilfe der Overdub-Methode (siehe oben) verwendet. Wie im folgenden Beispiel gezeigt, werden aufgezeichnete Noten von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben (Loop), so dass Sie gleichzeitig aufzeichnen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

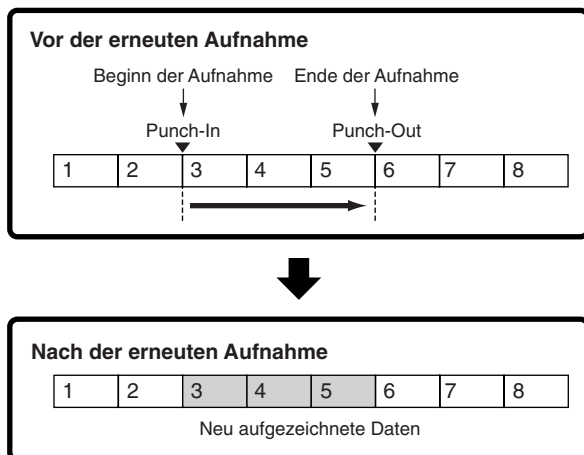
Wenn Sie nacheinander den Rhythmus einer Bass-Drum, einer Snare-Drum und eines Hi-Hat-Beckens aufnehmen:



HINWEIS Die Loop-Aufnahmemethode kann nur bei der Echtzeitaufnahme verwendet werden.

● **Punch In/Out (Song)**

Mit Hilfe dieser Methode können Sie auf einem bestimmten Bereich der Spur erneut aufnehmen. Vor der Neuaufnahme müssen Sie eine Anfangs- und eine Endmarkierung setzen. Im unten abgebildeten Beispiel mit acht Takten werden die Takte drei bis fünf neu aufgezeichnet.



HINWEIS Die Punch In/Out-Aufnahmemethode kann nur bei der Echtzeitaufnahme verwendet werden.

HINWEIS Beachten Sie, dass die Punch-In/Out-Methode die ursprünglichen Daten im festgelegten Bereich immer ersetzt (löscht).

Grundstruktur

Effekteinheit

Diese Einheit des Synthesizers wendet Effekte auf die Ausgabe der Klangerzeugungseinheit an. Der Klang wird dabei mit anspruchsvoller DSP-Technologie (Digital Signal Processing) verarbeitet und verbessert.

Effektstruktur

Die Effektverarbeitung dieses Synthesizers erfolgt mit Hilfe von Systemeffekten, Insert-Effekten, Master-Effekten, Part-EQ (Equalizer) und Master-EQ (Equalizer).

■ Systemeffekte (Reverb, Chorus)

Systemeffekte werden auf den gesamten Klang angewendet, auf eine Voice, auf eine komplette Performance, auf einen Song usw. Der Klang jedes einzelnen Parts wird entsprechend seines eingestellten Sendepiegels (Send Level) an die Systemeffekte geleitet. Der verarbeitete Klang (als „wet“ bezeichnet) wird entsprechend seines „Return Level“ (Rückwegpegel) an den Mixer zurückgesendet und ausgegeben, nachdem er mit dem unbearbeiteten Klang („dry“) zusammengemischt wurde (wet = naß, dry = trocken). Durch diese Anordnung können Sie eine optimale Balance zwischen Effektklang und Originalklang der Parts erreichen.

Reverb (Hall)

Die Reverb-Effekte verleihen dem Klang einen warmen Charakter, indem sie die komplexen Reflexionen einer realen Umgebung wie z.B. eines Konzertsaals oder eines engen Musikclubs simulieren. Es stehen insgesamt 20 Reverb-Typen zur Auswahl.

Chorus

Die Chorus-Effekte verwenden verschiedene Arten der Modulationsverarbeitung, darunter Flanger und Phaser, um den Klang in vielerlei Hinsicht zu erweitern. Insgesamt stehen 49 Arten zur Verfügung, einschließlich Hall- und Verzögerungseffekten.

■ Insert-Effekte A, B

Insert-Effekte können auf jeden Part einzeln angewendet werden. Sie werden hauptsächlich genutzt, um einen einzelnen Part direkt zu bearbeiten. Die Intensität des Effekts wird durch Einstellen der Dry/Wet-Balance abgeglichen. Da ein Insert-Effekt nur auf einen einzelnen, bestimmten Part wirken kann, sollte er verwendet werden, wenn Sie einen Klang drastisch abwandeln oder einen Effekt anwenden möchten, der sich nicht auf andere Sounds auswirken soll. Sie können die Balance auch so einstellen, dass nur der Effektklang zu hören ist, indem Sie „Wet“ auf 100% einstellen. Dieser Synthesizer verfügt über acht Insert-Effekt-Sets (ein Set besteht aus der A- und der B-Einheit). Sie können auf bis zu drei Parts der Performance, des Song oder Patterns angewendet werden.

Es stehen insgesamt 116 Chorus-Typen zur Auswahl.

HINWEIS Im Voice-Modus steht nur ein Insert-Effekt-Set zur Verfügung.

■ Master-Effekte

Diese Einheit wendet Effekte auf das gesamte Stereo-Ausgangssignal aller Sounds an. Es stehen insgesamt 8 verschiedene Master-Effekttypen zur Auswahl.

Umgehen der Effekte (Effect Off)

Sie können den Master-Effekt umgehen, indem Sie die [MASTER EFFECT]-Taste mit einem Tastendruck einschalten. Systemeffekte oder Insert-Effekte können durch Einschalten der [EFFECT BYPASS]-Taste umgangen werden.

HINWEIS Im folgenden Display können Sie die einzelnen Effekte auswählen, die mit der [EFFECT BYPASS]-Taste umgangen werden sollen.
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS

Den Master-Effekte mit Hilfe der Drehregler steuern

Wenn Sie gleichzeitig die Taste [ARP FX] und die Taste [EQ] drücken, können Sie die Drehregler betätigen, um die im Display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF des Utility-Modus festgelegten Parameter für die Master-Effekte anzupassen.

■ Equalizer (EQ)

Normalerweise wird ein Equalizer benutzt, um die Tonausgabe von Verstärker oder Lautsprechern so zu korrigieren, dass sie an die Akustik des Raumes angepasst sind, oder um den Klangcharakter eines Sounds zu verändern. Der Klang wird in mehrere Frequenzbänder eingeteilt und lässt sich einstellen, indem der Pegel für jedes Band angehoben oder abgesenkt wird. Das Anpassen der Klänge an das Genre – Klassische Musik kultivierter, Popmusik frischer und Rockmusik dynamischer – trägt auch dazu bei, die besonderen Merkmale der Musik hervorzuheben, und macht Ihre Darbietung zu einem noch höheren Genuss.

Das Instrument besitzt drei separate Equalizer-Bereiche: Element-EQ, Part-EQ und Master-EQ.

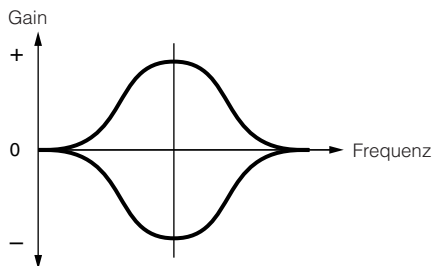
● Element-EQ

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl/Key-Auswahl → [F6] EQ

Der Element-EQ wird auf jedes Element der Normal-Voice und jede Key der Drum-Voice angewendet. Sie können eine der beiden unten beschriebenen Formen auswählen und die zugehörigen Parameter einstellen.

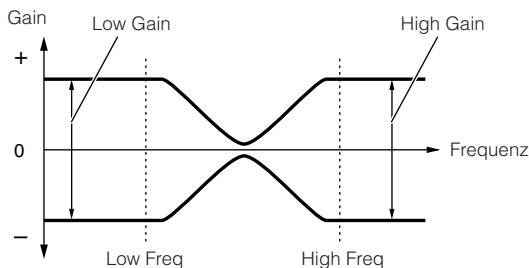
Peaking-Typ (Glockenfilter)

Mit diesem Typ der EQ-Form können Sie das Signal bei der angegebenen Frequenz absenken/anhoben.



Shelving-Typ (Kuhschwanzfilter)

Mit diesem Typ der EQ-Form können Sie das Signal bei Frequenzen ober- oder unterhalb der angegebenen Frequenz absenken/anhoben.



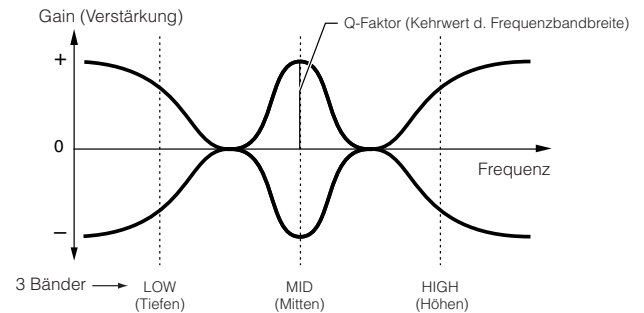
HINWEIS Zusätzlich zu den einzelnen Gain-Parametern gibt es auch einen Parameter für den Gesamtpegel, mit dem das vollständige Frequenzspektrum abgesenkt/anhoben wird.

● Part EQ

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ

[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ

Dieser 3-Band-EQ wird auf die einzelnen Parts der Performance, des Song oder des Patterns angewendet. Das hohe und das niedrige Band gehören zum Shelving-Typ (Kuhschwanz). Das MID-Band hat Peaking-Charakteristik (Glockenfilter).



HINWEIS Der Part-EQ steht im Voice-Modus nicht zur Verfügung.

● Master EQ (Gesamt-EQ)

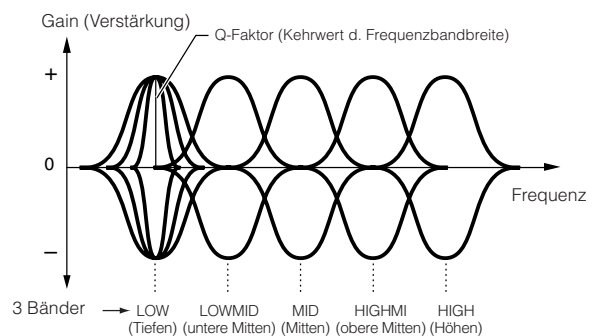
[VOICE] → Voice-Auswahl → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

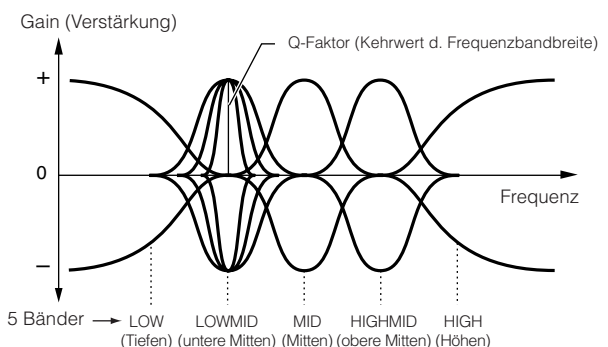
[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ

Der Master-EQ wird (nach den Effekten) auf den Gesamtklang des Instruments angewendet. Bei diesem EQ können entweder alle Bänder auf Peaking eingestellt werden, oder das höchste und das niedrigste Band werden auf Shelving eingestellt (siehe unten).

EQ, bei dem alle Bänder auf Peaking eingestellt sind



EQ, bei dem LOW und HIGH auf Shelving eingestellt sind

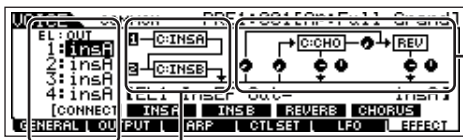


Die Verschaltung der Effekte in den einzelnen Modi

● Im Voice-Modus

Die Effektparameter im Voice-Modus werden für jede Voice einzeln eingestellt, und die Einstellungen werden als User-Voice gespeichert. Die Master-Effekt- und Master-EQ-Parameter werden für alle Voices im Utility-Modus eingestellt. Sobald die Master-Effekt- und Master-EQ-Einstellungen vorgenommen wurden, können sie durch Drücken der [STORE]-Taste als Systemeinstellungen gespeichert werden.

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] →
[F6] EFFECT → [SF1] CONNECT



Klangerzeugungseinheit
Element 1-4 Effektausgang
EL: OUT 1-4

Element oder Key (Taste)
Element-EQ

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Verarbeitung jedes Elements (jeder Key) verwendet wird. Mit der Einstellung „thru“ können Sie die Insert-Effekte für das jeweilige Element (den Key) umgehen.

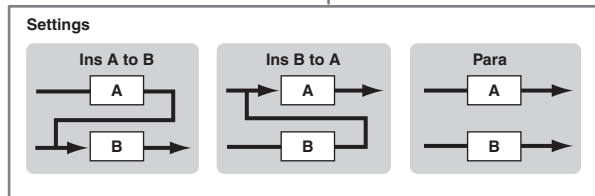
Einstellungen: insA, insB, thru

Insert-Effekte
Ins A Ctgry, Ins B Ctgry (Insert-Effekt-kategorie),
Ins A Type, Ins B Type (Insert-Effekttyp)

Bestimmt den Effekttyp für Insert A oder B.

Ins EF Connect (Insert-Effektverknüpfung)

Bestimmt das Effekt-Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird im Display graphisch dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild der Signalführung.



Systemeffekte (Reverb-Effekt und Chorus-Effekt)

Chorus Ctg, Chorus Typ (Kategorie und Typ des Chorus-Effekts)
Reverb-Typ (Reverb-Effekttyp)
Bestimmt den Effekttyp für Chorus.

Chorus Send, Reverb Send
Bestimmt den Pegel des Signals, das (von Insert A oder B oder vom vorbeigeleiteten Signal) an den Chorus/Reverb-Effekt gesendet wird.
Einstellungen: 0 – 127

Chorus Return, Reverb Return
Chorus Pan, Reverb Pan
Bestimmt den Return-Pegel und die Panoramaposition (Stereo-Position) des Reverb/Chorus-Effekts.
Einstellungen: 0 – 127, L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

Chorus to Reverb
Bestimmt den Pegel (Send Level) des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird.
Einstellungen: 0 – 127

Master-Effekt

[VOICE] → [UTILITY] → [F3]
VOICE → [SF2] MEF (für alle Voices)

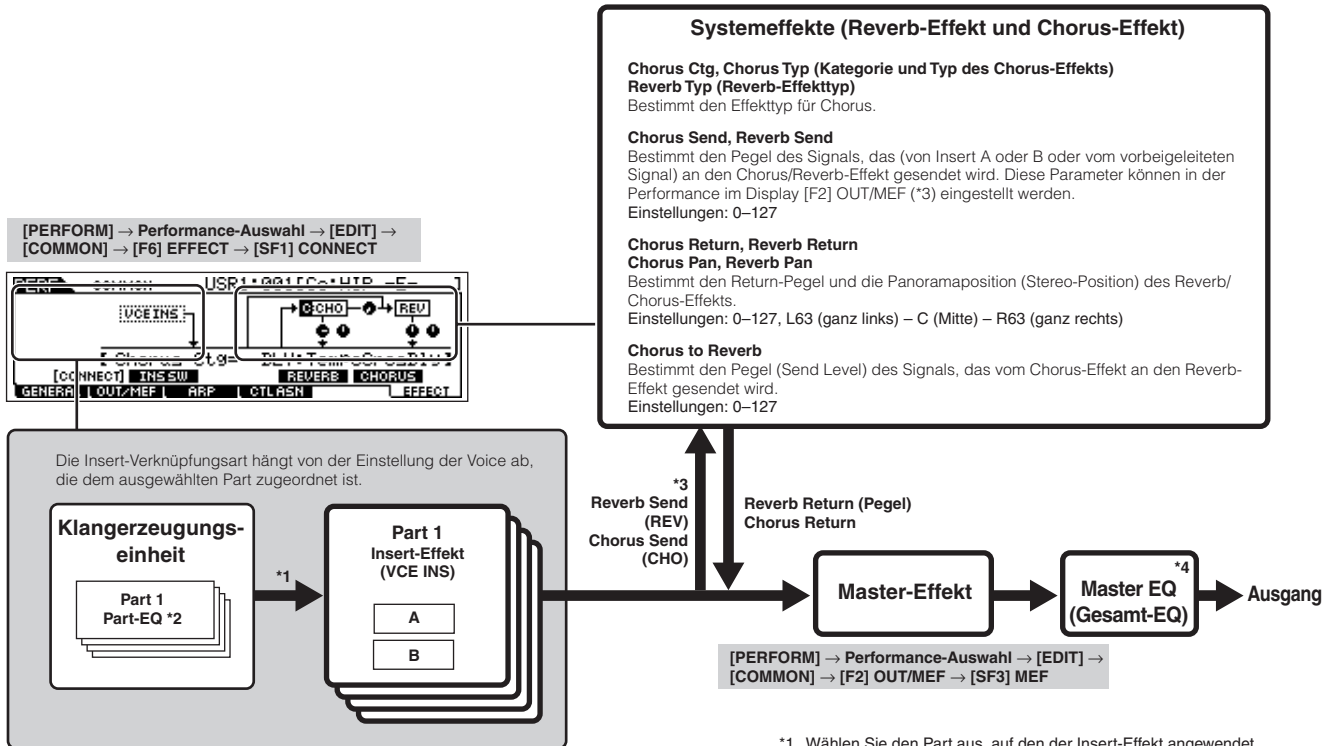
Master EQ (Gesamt-EQ)

[VOICE] → [UTILITY] → [F3]
VOICE → [SF1] MEQ (für alle Voices)

[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F1]
GENERAL → [SF3] MEQ OFS

● Im Performance-Modus

Die Effektparameter werden im Performance-Modus für jede Performance eingestellt.



Die Insert-Verknüpfungsart hängt von der Einstellung der Voice ab, die dem ausgewählten Part zugeordnet ist.

*1 Wählen Sie den Part aus, auf den der Insert-Effekt angewendet werden soll. Der Insert-Effekt hängt von der Einstellung der Voice ab, die dem ausgewählten Part zugeordnet ist.
 [PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

*2 [PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ

*3 [PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT

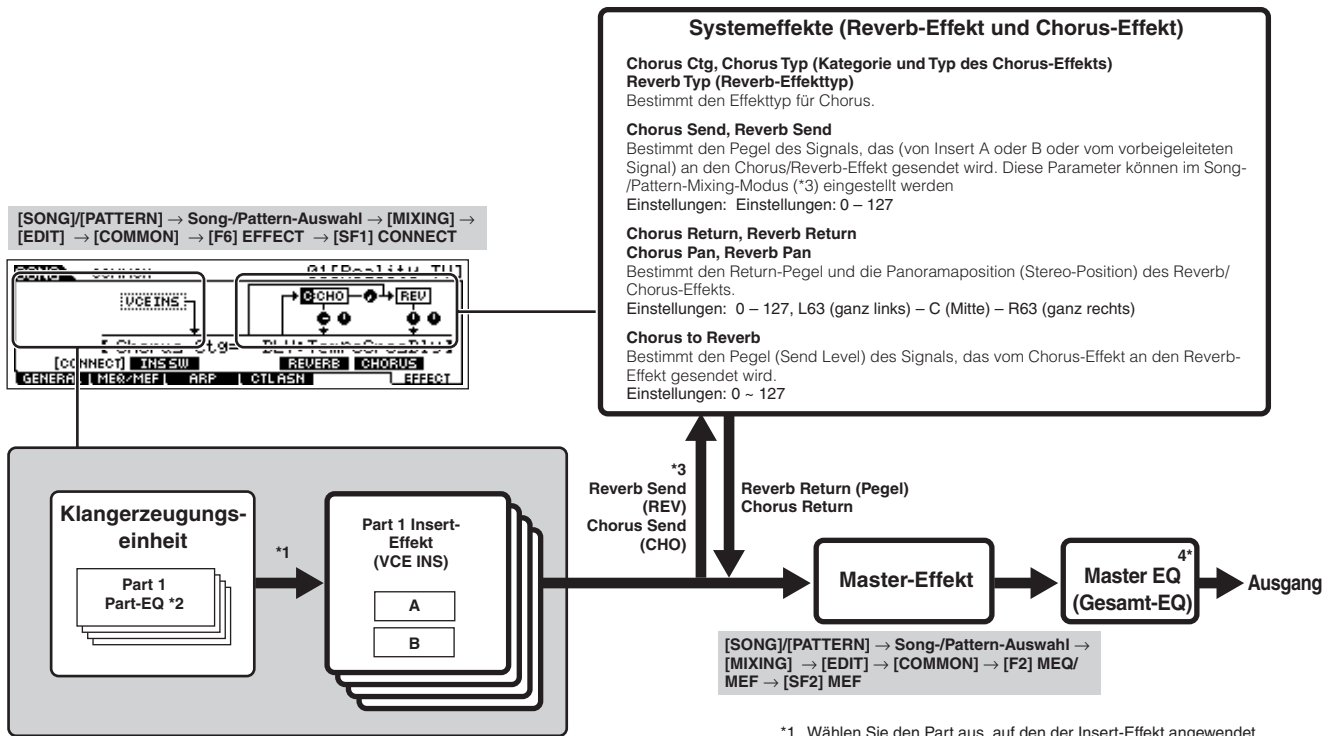
*4 [PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

● Im Song-/Pattern-Modus

Die Effektparameter im Song-/Pattern-Modus werden für jeden Song bzw. jedes Pattern einzeln eingestellt.

Grundstruktur



*1 Wählen Sie den Part aus, auf den der Insert-Effekt angewendet werden soll. Der Insert-Effekt hängt von der Einstellung der Voice ab, die dem ausgewählten Part zugeordnet ist.
 [SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

*2 [SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F3] EQ

*3 [SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [F4] EF SEND

*4 [SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEQ

[SONG]/[PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

Arpeggio

Mit dieser Funktion können Sie automatisch Musik- und Rhythmusphrasen mit der aktuellen Voice auslösen, indem Sie einfach eine oder mehrere Tasten auf der Tastatur anschlagen. Die Arpeggio-Sequenz verändert sich auch entsprechend der von Ihnen gespielten Töne oder Akkorde. Auf diese Weise erhalten Sie eine Vielzahl anregender Musikphrasen und Einfälle – beim Komponieren wie auch beim Spielen.

HINWEIS Ein einziger Arpeggio-Typ kann sogar gleichzeitig im Performance-, Song- und Pattern-Modus wiedergegeben werden, so dass Sie mehrere Parts des Klangerzeugers gleichzeitig wiedergeben können.

■ Kategorie des Arpeggio-Typs

Wie die folgende Tabelle zeigt, sind die Arpeggio-Typen in 18 Kategorien unterteilt.

LC-Display	Kategorienname	Beschreibung
Seq	Synth Sequence	Verschiedene für Synthesizer-Voices geeignete Arpeggio-Phrasen.
ChSq	Synth Chord Sequence	Verschiedene rhythmische Akkordphrasen oder Synthesizer-Voices.
HySq	Synth Hybrid Sequence	Verschiedene Arpeggio-Typen, die so programmiert sind, dass Bassphrasen mit den tieferen Tasten und Akkorde oder Melodien mit den mittleren und höheren Tasten gespielt werden. Diese Arpeggio-Typen sind nützlich für Split-Voice-Kombinationen. Darüber hinaus gibt es auch Hybrid-Velocity-Typen („HybVel...“) mit verschiedenen Phrasen für verschiedene Velocity-Bereiche, so dass Sie die Arpeggio-Phrase verändern können, indem Sie die Tasten auf der Tastatur stärker oder schwächer anschlagen.
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	Verschiedene für Piano- und andere Tastatur-Voices wie E-Piano oder Clavinet geeignete Arpeggio-Typen.
Orgn	Organ	Verschiedene für Orgel-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
GtPl	Guitar & Plucked	Verschiedene für Gitarren- und Harfen-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
GtKM	Guitar – Keyboard Mega Voice	Verschiedene für Keyboard-Mega-Voices (siehe nachstehenden Hinweis) mit Gitarrenklang geeignete Arpeggio-Typen.
Bass (Bass)	Bass (Bass)	Verschiedene für Bass- oder Synth-Bass-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
BaKM	Bass – Keyboard Mega Voice	Verschiedene für Keyboard-Mega-Voices (siehe nachstehenden Hinweis) mit Bassklang geeignete Arpeggio-Typen.
Strn	Strings	Verschiedene für Streicher- und Pizzicato-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
Bras	Brass	Verschiedene für Blechbläser-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
RdPp	Reed & Pipe	Verschiedene für Saxophon- und Flöten-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
Lead	Synth Lead	Verschiedene für Synthesizer-Solo-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Verschiedene für Synth-Pad-Voices oder Voices mit musikalischen Spezialeffekten einschließlich Schlagzeugklängen geeignete Arpeggio-Typen.
CPrc	Chromatic Percussion	Verschiedene für chromatische Percussion-Voices geeignete Arpeggio-Typen.
DrPc	Drum & Percussion	Verschiedene für Schlagzeug- und Percussion-Voices (Drum-Kits) geeignete Arpeggio-Typen.
Comb	Combination	Verschiedene für Performances geeignete Arpeggio-Typen. Das sind Kombinations-Arpeggien mit separaten Phrasen, die sich für Schlagzeug-Voices, Bass-Voices und Akkord-/Melodieinstrumente eignen.
Cntr	Controller-	Verschiedene Arpeggio-Typen, die hauptsächlich mit Controller- und Pitch-Bend-Daten programmiert sind. Diese Arpeggio-Typen spielen keine bestimmten Noten, sondern verändern die Klangfarbe oder die Tonhöhe des Klangs. Manche Typen enthalten gar keine Notendaten. Wenn Sie einen Typ aus dieser Kategorie verwenden, dann stellen Sie den KeyMode-Parameter im jeweiligen Modus auf „direct“.

■ Arten der Arpeggio-Wiedergabe

Der MO verfügt insgesamt über 1787 Arpeggio-Typen, die in 18 Kategorien unterteilt sind. Wie nachstehend beschrieben haben diese jeweils eigene Wiedergabearten und sind für bestimmte Voice-Arten konzipiert.

● Arpeggios für Normal-Voices

Arpeggio-Typen (aus den Kategorien außer DrPC und Cntr), die für Normal-Voices konzipiert sind, weisen die folgenden beiden Wiedergabearten auf:

Wiedergabe nur der gespielten Noten	Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.
Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespieltem Akkord	Diese Arpeggio-Typen verfügen über mehrere Sequenzen, von denen jeweils eine für einen bestimmten Akkordtyp geeignet ist. Auch wenn Sie nur eine Note anschlagen, wird das Arpeggio mit der programmierten Sequenz wiedergegeben. Das heißt, dass möglicherweise andere Noten erklingen als diejenigen, die Sie anschlagen. Wenn Sie zu den bereits gehaltenen Noten noch weitere hinzufügen, ändert sich die Sequenz dementsprechend. Anders ausgedrückt: Das Arpeggio wird entsprechend dem von Ihnen gespielten Akkord wiedergegeben.

HINWEIS Die zwei genannten Wiedergabearten werden nicht nach Kategorienname oder Typname unterschieden. Sie müssen sie einfach ausprobieren und sich den Unterschied anhören.

HINWEIS Da diese Wiedergabearten für Normal-Voices programmiert sind, führt ihre Verwendung mit Drum-Voices möglicherweise zu musikalisch nicht brauchbaren Klängen.

● Arpeggien für Drum-/Percussion-Voices – Kategorie: DrPc

Diese Arpeggio-Typen sind speziell für Drum-Voices konzipiert. Sie haben sofortigen Zugriff auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns. Drei verschiedene Wiedergabearten stehen zur Verfügung:

Wiedergabe eines Drum-Patterns	Durch Anschlagen einer oder mehrerer Noten wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst.
Wiedergabe eines Drum-Patterns plus zusätzlich wiedergegebene Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)	Durch Anschlagen einer beliebigen Note wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst. Wenn zu der gehaltenen Note noch weitere hinzugefügt werden, werden für das Drum-Pattern zusätzliche Klänge (zugewiesene Schlaginstrumente) erzeugt.
Wiedergabe nur der gespielten Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)	Durch Anschlagen einer oder mehrerer Noten wird ein Rhythmus-Pattern ausgelöst, das nur die gespielten Noten verwendet (zugewiesene Schlaginstrumente). Das ausgelöste Rhythmus-Pattern ändert sich je nachdem, in welcher Reihenfolge die Noten gespielt werden, auch wenn Sie dieselben Noten spielen. Dadurch können Sie auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns zugreifen, bei denen dieselben Instrumente verwendet werden, indem Sie einfach die Reihenfolge der von Ihnen gespielten Noten verändern.

HINWEIS Die drei genannten Wiedergabearten werden nicht nach Kategorienname oder Typname unterschieden. Sie müssen sie einfach ausprobieren und sich den Unterschied anhören.

HINWEIS Da diese Wiedergabearten für Drum-Voices programmiert sind, führt ihre Verwendung mit Normal-Voices möglicherweise zu musikalisch nicht brauchbaren Klängen.

● Arpeggien für Performances – Kategorie: Comb

Die Arpeggio-Typen in der Kategorie „Comb“ sind so programmiert, dass je nach der gespielten Note verschiedene Arpeggien ausgelöst werden – ein Arpeggio für eine Normal-Voice und ein anderes Arpeggio für eine Drum-Voice. Diese Typen sind im Performance-Modus nützlich, wo mehrere Voices (Drum-Voices und Normal-Voices) übereinander gelagert werden, da Sie mit diesen Typen die Arpeggien für die Normal-Voice und die Drum-Voice gleichzeitig auslösen können.

● Arpeggien, die hauptsächlich nicht notenbezogene Daten enthalten – Kategorie: Cntr

Diese Arpeggio-Typen sind hauptsächlich mit Controller- und Pitch-Bend-Daten programmiert. Sie werden nicht zum Spielen von bestimmten Noten verwendet, sondern um die Klangfarbe oder die Tonhöhe zu verändern. Manche Typen enthalten gar keine Notendaten. Wenn Sie einen Typ aus dieser Kategorie verwenden, dann stellen Sie den KeyMode-Parameter im jeweiligen Modus auf „direct“.

Voice-Modus	[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Performance	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Song-Modus	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Pattern-Modus	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

■ Parameter für Arpeggien

Die Parameter für Arpeggien können je nach gewähltem Modus in folgenden Displays eingestellt werden:

● Voice-Modus

Die Arpeggio-Typ-Parameter werden bei Auswahl einer Voice aufgerufen	[VOICE] → Voice-Auswahl → [F6] ARP	Seite 152
	[VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Seite 154
Den Funktionstasten [SF1] – [SF5] Arpeggio-Typen für die einzelnen Voices zuweisen	[VOICE] → Voice-Auswahl → [F1] PLAY	Seite 151
MIDI-Ausgangsparameter für die Arpeggio-Wiedergabe für alle Voices	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Seite 206

HINWEIS Die MIDI-Ausgangsparameter für die Arpeggio-Wiedergabe werden für jede Voice im Voice-Modus eingestellt. In den anderen Modi können sie hingegen für einzelne Performances, Songs und Patterns eingestellt werden.

● Performance-Modus

Die Arpeggio-Typ-Parameter (einschließlich der MIDI-Ausgangsparameter für die Arpeggio-Wiedergabe) werden bei Auswahl einer Performance aufgerufen	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F6] ARP	Seite 171
	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Seite 173
Den Funktionstasten [SF1] – [SF5] Arpeggio-Typen für die einzelnen Performances zuweisen	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [F1] PLAY	Seite 171

● Song-Modus

Die Parameter für den Arpeggio-Typ werden bei der Auswahl eines Songs aufgerufen (einschließlich der MIDI-Ausgabeparameter für die Arpeggio-Wiedergabe)	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Seite 190
Den Funktionstasten [SF1] – [SF5] Arpeggio-Typen für die einzelnen Songs zuweisen	[SONG] → Song-Auswahl → [F1] PLAY	Seite 178
	[SONG] → Song-Auswahl → [RED] (Aufnahme) → [F3] ARP	Seite 180
Arpeggio-Typ-Parameter bei der Aufnahme	[SONG] → Song-Auswahl → [REC] (Aufnahme) → [F4] REC ARP	Seite 180

HINWEIS Parameter für die Arpeggien im Song-Modus gehören zum Mixing. Daher können Sie sie, wenn Sie möchten, im Song-Mixing-Store-Modus im internen Speicher (DRAM) zwischenspeichern und sie dann im File-Modus als Song-Daten auf dem USB-Speichergerät sichern.

● Pattern-Modus

Die Parameter für den Arpeggio-Typ werden bei der Auswahl eines Patterns aufgerufen (einschließlich der MIDI-Ausgabeparameter für die Arpeggio-Wiedergabe)	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Seite 202
Den Funktionstasten [SF1] – [SF5] Arpeggio-Typen für die einzelnen Patterns zuweisen	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [F1] Wiedergabe	Seite 196
	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [REC] (Aufnahme) → [F3] ARP	Seite 198
Arpeggio-Typ-Parameter bei der Aufnahme	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [REC] (Aufnahme) → [F4] REC ARP	Seite 198

HINWEIS Parameter für die Arpeggien im Pattern-Modus gehören zum Mixing. Daher können Sie sie, wenn Sie möchten, im Pattern-Mixing-Store-Modus im internen Speicher (DRAM) zwischenspeichern und sie dann im File-Modus als Pattern-Daten auf dem USB-Speichergerät sichern.

Interner Speicher und Dateimanagement

Bei der Verwendung des MO werden Sie unterschiedliche Arten von Daten erstellen, darunter Voices, Performances, Songs und Patterns. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie verschiedene Datentypen pflegen und wie Sie die Speichergeräte bzw. Speichermedien zur Speicherung der Daten einsetzen.

Verwalten von Daten

Die von Ihnen erstellten Daten können Sie mit den folgenden drei Methoden pflegen:

● Speichern

Mit diesem Prozess werden die mit diesem Synthesizer erstellten Daten an einen bestimmten Zielort (User-Speicher) im internen Speicher übertragen bzw. dort gespeichert. Die einzelnen Datenarten können mit den folgenden Bedienvorgängen gespeichert werden:

Voice	[VOICE] → Voice-Auswahl → [STORE]	Seite 169
Performance	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [STORE]	Seite 177
Song Mixing	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [STORE]	Seite 192
Pattern Mixing	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [STORE]	Seite 202
Mixing-Voice	[SONG] oder [PATTERN] → Song-/Pattern-Auswahl → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	Seite 204
Master	[MASTER] → Master-Auswahl → [STORE]	Seite 218
Systemeinstellungen	[UTILITY] → [STORE]*	Seite 205

* Bitte beachten Sie, dass durch Drücken der Taste [STORE] im Utility-Modus sofort der Speichervorgang der Systemeinstellungen ausgelöst wird.

VORSICHT

Da Song-Mixing-, Pattern-Mixing- und Mixing-Voice-Daten im DRAM (Seite 150) gespeichert werden, gehen sämtliche Daten dieser Art beim Ausschalten des Geräts verloren – auch wenn die Daten mit den oben beschriebenen Bedienvorgängen zwischengespeichert wurden. Achten Sie darauf, diese Daten nach dem Zwischenspeichern noch im File-Modus auf dem USB-Speichergerät zu sichern.

VORSICHT

Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten (z.B. Voice-Daten) in den internen Speicher geschrieben werden (während die Meldung „Executing...“ (in Ausführung...) oder „Please keep power on“ (Bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet) angezeigt wird). Wenn das Gerät in diesem Zustand ausgeschaltet wird, kann es sein, dass das System einfriert (aufgrund von Datenfehlern im Flash-ROM) und beim nächsten Einschalten kein normaler Startvorgang möglich ist. Außerdem können sämtliche Benutzerdaten verloren gehen.

● Speichern [FILE] → [F2] SAVE

Dies ist ein Prozess zum Übertragen oder Sichern der an diesem Synthesizer erstellten Daten auf einem externen Speichergerät (USB-Speichergerät). Der Vorgang kann im File-Modus ausgeführt werden. Der Speichervorgang kann auf mehrere Arten erfolgen, etwa durch Speichern sämtlicher Daten in einer Datei oder durch Speichern einer einzigen Datenart (z. B. nur Voices) in einer Datei. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt über die Speicherstruktur (Seite 149) und im Referenzteil (Seite 211). Die als Datei gespeicherten Daten können durch Laden im File-Modus wieder aufgerufen werden.

● Bulk Dump

Mit dieser Funktion können Sie die Daten im Edit-Buffer (DRAM) oder Flash-ROM speichern, indem Sie sie als Blockdaten (SysEx-Meldung) an ein externes MIDI-Instrument oder an ein Sequenzerprogramm eines Computers senden. Das geschieht mit einem der folgenden Bedienvorgänge.

Voice	[VOICE] → Voice-Auswahl → [JOB] → [F4] BULK
Performance	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [JOB] → [F4] BULK
Song Mixing	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Pattern Mixing	[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Master	[MASTER] → Master-Auswahl → [JOB] → [F4] BULK

HINWEIS Mixing-Voice-Daten können nicht mit Hilfe des Bedienfelds als Blockdaten gesendet werden.

HINWEIS User-Arpeggio-Daten und einige Systemeinstellungen werden nicht als Blockdaten verarbeitet.

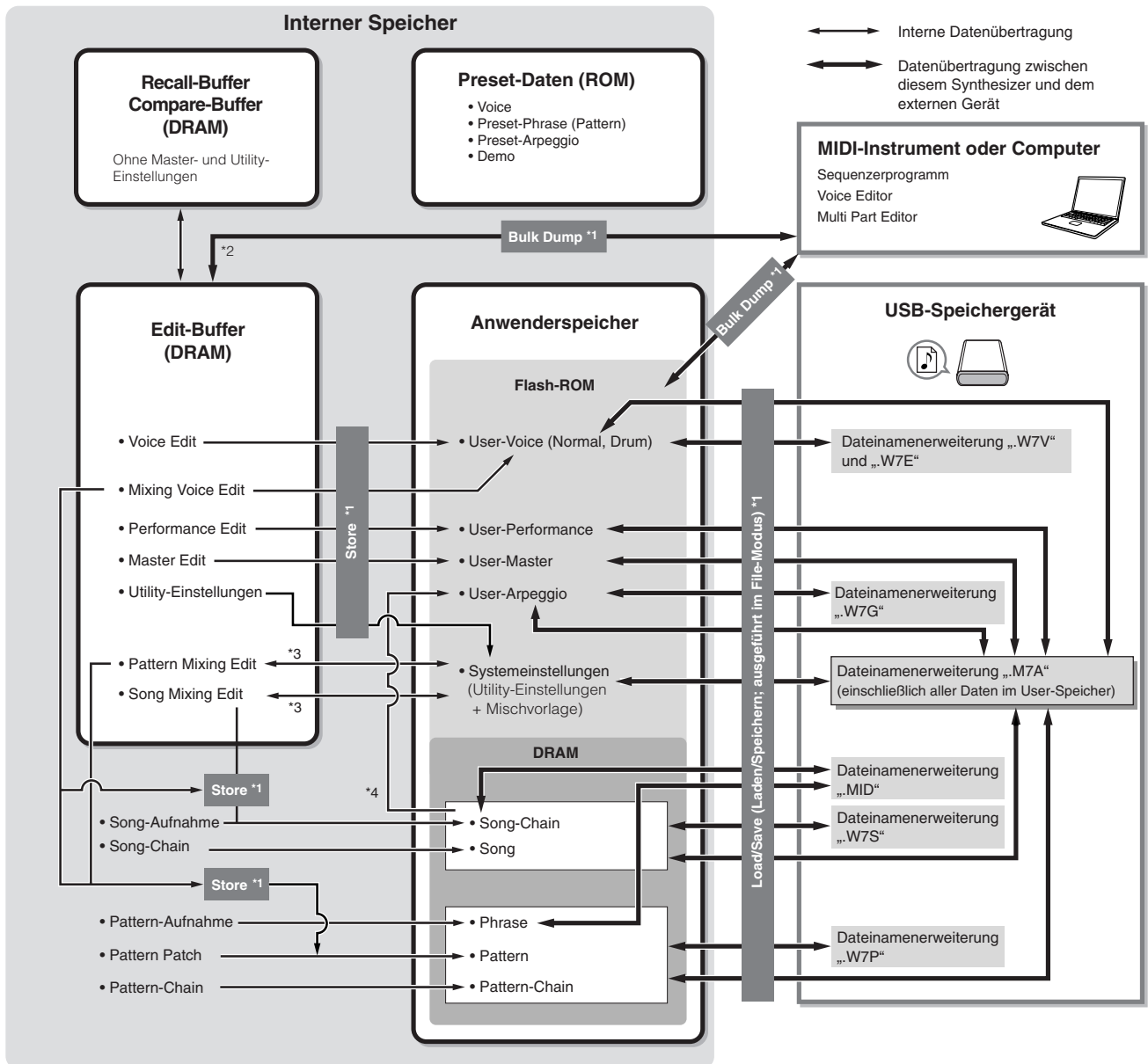
HINWEIS Die Daten im User-Speicher des Flash-ROM können nach Empfang einer „Blockanforderungsmeldung“ (Bulk Dump Request) an ein externes MIDI-Instrument oder einen Computer gesendet werden. Einzelheiten zur Blockanforderungsmeldung und zum Blockdatenformat (Bulk-Dump-Format) finden Sie in der separaten Datenliste.

Verwendung von Voice Editor und Multi Part Editor

Voice-Daten können an einen Computer gesendet werden, um sie mit der Software „Voice Editor“ zu bearbeiten (Seite 112). Die bearbeiteten Voice-Daten können dann wieder in Bänken als Blockdaten an das Instrument zurückgesendet werden. Auf ähnliche Weise können im Voice-Edit-Modus erstellte Voice-Daten in Bänken als Blockdaten an den Computer gesendet werden. Mixing-Daten können ebenfalls an einen Computer gesendet werden, um sie mit der Software „Multi Part Editor“ zu bearbeiten (Seite 112). Die bearbeiteten Mixing-Daten können dann wieder als Blockdaten an das Instrument zurückgesendet werden. Im Mixing-Edit-Modus am Instrument selbst erstellte Mixing-Daten können ebenfalls in Banken als Blockdaten an den Computer gesendet werden.

Speicherstruktur

Dieses Schaubild zeigt die Beziehungen zwischen den Funktionen des MO, dem internen Speicher und dem USB-Speichergerät.



*1 Einzelheiten zu den Bedienvorgängen „Bulk Dump“ (Blockspeicherung), „Save“ (Zwischenspeichern) und „Store“ (Sichern) finden Sie auf Seite 148.
 *2 Nur die aktuell bearbeiteten Daten können als Blockdaten gesendet werden. Beachten Sie, dass die Mixing-Voice-Daten nicht als Blockdaten gesendet werden können.
 *3 Die Mixing-Einstellungen können im Song-Mixing-Job-Modus/Pattern-Mixing-Job-Modus gesichert oder als Vorlage aufgerufen werden.
 *4 Sie können die im Song-Record-Modus/Pattern-Record-Modus aufgenommenen MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten umwandeln. Das geschieht mit dem folgenden Bedienvorgang:

- [SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track to Arp (Spur auf Arpeggio setzen)
- [PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Track to Arp (Spur auf Arpeggio)

Interner Speicher

Nachstehend werden die in der Abbildung der Speicherstruktur auf der vorigen Seite verwendeten Grundbegriffe erläutert.

● Flash-ROM

Der ROM (Read Only Memory) ist ein Speicher für das Auslesen von Daten, dementsprechend können keine Daten in diesen Speicher geschrieben werden.

Im Gegensatz zum herkömmlichen ROM kann das Flash-ROM überschrieben werden und ermöglicht damit das Abspeichern eigener Originaldaten. Die Speicherinhalte des Flash-ROMs bleiben auch nach Ausschalten des Instruments erhalten.

● DRAM

RAM (Random Access Memory) ist ein speziell zum Schreiben und Lesen von Daten konzipierter Speicher. Je nach Speicherbedingungen der Daten gibt es zwei verschiedene RAM-Typen: SRAM (Static RAM) und DRAM (Dynamic RAM). Alle bearbeiteten Daten im DRAM gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Daher sollten Sie vor dem Ausschalten stets alle im DRAM befindlichen Daten auf dem USB-Speichergerät sichern.

● Edit-Buffer und User Memory (User-Speicher)

Der Edit-Buffer ist der Speicherort für bearbeitete Daten folgenden Typs: Voice, Performance, Master, Song Mixing und Pattern Mixing. Die hier bearbeiteten Daten werden im User Memory gespeichert.

Wenn Sie eine andere Voice, eine andere Performance, ein anderes Master, einen anderen Song oder ein anderes Pattern auswählen, dann wird der gesamte Inhalt des Edit-Buffers mit den neu ausgewählten Daten der Voice, der Performance, des Masters, des Song-Mixings oder des Pattern-Mixings überschrieben. Vergewissern Sie sich, dass Sie alle wichtigen Daten vor der Auswahl einer anderen Voice o. ä. gespeichert haben.

● Edit-Buffer und Recall-Buffer

Falls Sie eine andere Voice oder Performance, einen Song oder ein Pattern ausgewählt haben, ohne die bearbeiteten Daten zu speichern, können Sie Ihre Bearbeitungen wieder aufrufen (englisch: Recall), da der Inhalt des Edit-Buffers im Recall-Buffer gesichert wird.

HINWEIS Beachten Sie, dass der Recall Buffer im Master-Edit-Modus nicht zur Verfügung steht.

Referenzteil

Voice-Modus

Voice-Play-Modus [VOICE] → Voice-Auswahl

Im Voice-Play-Modus können Sie eine Vielzahl allgemeiner Bearbeitungsvorgänge an der ausgewählten Voice durchführen. Für detailliertere und umfassendere Bearbeitungsvorgänge nutzen Sie den Voice-Edit-Modus. Mit Ausnahme einiger Parameter werden bearbeitete Parameter im internen Flash-ROM als „User Master“ gespeichert.

HINWEIS Im Voice-Play-Modus und im Voice-Edit-Modus können Sie die Parameter für die einzelnen Voices einstellen. Die Parameter für sämtliche Voices wie Master-EQ und Master-Effekt können im Utility-Modus im Display [UTILITY] → [F3] VOICE eingestellt werden.

HINWEIS Die Parameter mit gleichem Namen im Voice-Play-Modus und im Voice-Edit-Modus haben auch die gleiche Funktion und dieselben Einstellmöglichkeiten.

[F1] PLAY

TCH (Transmit Channel; Sendekanal)	Zeigt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) der Tastatur an. Wenn Sie die Taste [TRACK SELECT] drücken, so dass sie aufleuchtet, und dann eine der Nummerntasten [1] bis [16] drücken, können Sie den MIDI-Sendekanal der Tastatur ändern. Der MIDI-Sendekanal der Tastatur kann auch mit folgendem Bedienvorgang geändert werden: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
OCT (Octave)	Zeigt die Oktavlage der Tastatur an. Diese Einstellung kann mit folgendem Bedienvorgang geändert werden: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Zeigt die Funktionen an, die den entsprechenden Reglern (Knobs) zugewiesen sind (aufgedruckt als „ASSIGN A“ und „ASSIGN B“), wenn die Anzeigelampen der Taste [PAN/SEND] sowie der Taste [TONE] leuchten. Die Funktionen werden mit folgendem Bedienvorgang zugewiesen: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
HINWEIS Die Einstellungen TCH (Sendekanal), OCT (Oktave), ASA (ASSIGN A) und ASB (ASSIGN B) gehören nicht zu den einzelnen Voices. Daher werden sie auch nicht als einzelne Voices im Voice-Store-Modus (Seite 168) gespeichert.	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Zeigt die Funktionen an, die den entsprechenden Reglern (Knobs) zugewiesen sind (aufgedruckt als „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“), wenn die Anzeigelampen der Taste [PAN/SEND] sowie der Taste [TONE] leuchten. Die Funktionen werden durch das Einstellen der Common-Parameter im Voice-Edit-Modus mit folgendem Bedienvorgang zugewiesen: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Sie können diese Tasten mit den gewünschten Arpeggio-Typen belegen und diese dann während Ihres Spiels auf der Tastatur jederzeit aufrufen. Näheres siehe Seite 48.

[F3] EFFECT

Durch Drücken der Taste [F3] EFFECT im Voice-Play-Modus wird dasselbe Display im Voice-Edit-Modus aufgerufen ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). In diesem Display können Sie für die aktuelle Voice die Parameter zu den Effekten einstellen. Näheres siehe Seite 158.

[F4] PORTA (Portamento)

In diesem Display können Sie die monophone oder polyphone Wiedergabe auswählen und die Portamento-Parameter einstellen. Durch den Portamento-Effekt wird ein allmählicher Übergang der Tonhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.

Mono/Poly	Bestimmt, ob die Wiedergabe der Voice monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll. Einstellungen: mono, poly HINWEIS Wenn bei aktiviertem („on“) PortaSw und Mono/Poly die erste Note gedrückt gehalten und eine zweite angeschlagen wird, erklingt die zweite Note im Anschluss an den Übergang der ersten Note. Anders ausgedrückt: Die zweite Note beginnt nicht am EG-Startpunkt (AEG/PEG/FEG), sondern an demjenigen EG-Punkt (AEG/PEG/FEG), den die erste Note erreicht. Dadurch wird ein Legatospiel erreicht. Die Legatostärke kann mit dem folgenden Bedienvorgang eingestellt werden: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (Seite 153).
PortaSw (Portamento-Schalter)	Bestimmt, ob auf die aktuelle Voice der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht. Einstellungen: off, on
PortaTime (Portamento-Zeit)	Bestimmt die Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte bedeuten eine längere Übergangszeit. Einstellungen: 0 – 127
PortaMode (Portamento Mode; Portamento-Modus)	Bestimmt den Portamento-Modus. Das Verhalten des Portamentos hängt davon ab, ob der Parameter Mono/Poly auf „mono“ oder „poly“ eingestellt ist. Einstellungen: fingered, fulltime fingered Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d.h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). fulltime Der Portamento-Effekt wird immer angewendet.

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Voice-Modus
Utility-Modus
File-Modus
Master mode
Referenzteil

[F5] EG (Envelope Generator)

Dieses Display enthält die grundlegenden Einstellungen der EGs (Envelope Generator – Hüllkurvengenerator) für die Lautstärke und für das Filter der Voice sowie die Filtereinstellungen Cutoff-Frequenz und Resonance. Die hier eingestellten Werte werden als Offsets (Versatzwerte) auf die im Voice-Edit-Modus eingestellten Werte des AEGs und FEGs angewendet.

In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Anstiegszeit	Decay Time	Sustain Level	Ausklangzeit	---	---	---
FEG			---		Depth; Anteil	Grenzfrequenz	Resonanz

Einstellungen: -64 – 0 – +63 (außer ---; siehe oben)

[F6] ARP (Arpeggio)

In diesem Display finden Sie die Grundeinstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe einschließlich Typ und Tempo. Zur Verwendung der Tasten [SF1] – [SF5] lesen Sie bitte die Erläuterung des Displays [F1] PLAY.

Bank, Ctgr (Category; Kategorie), Type	Diese drei Parameter bestimmen den Arpeggio-Typ. Die dem Typnamen vorangestellte dreistellige Zahl gibt die Zahl innerhalb der ausgewählten Kategorie an. Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.
Tempo	Bestimmt das Tempo des Arpeggios. Wenn MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) auf „MIDI“ eingestellt ist, wird hier „MIDI“ angezeigt und kann nicht eingestellt werden. Einstellungen: 1 – 300
VelLimit (Velocity Limit; Velocity-Grenze)	Legt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagstärke) fest, mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst werden kann. Das Arpeggio wird wiedergegeben, wenn Sie mit einer Velocity in diesem Bereich Noten spielen. Einstellungen: 1 – 127 HINWEIS Außerhalb dieses Bereichs gespielte Noten werden ohne Arpeggio gespielt.
Switch	Bestimmt, ob das Arpeggio ein- oder ausgeschaltet ist. Mit Hilfe der [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste können Sie das Arpeggio auch vom Bedienfeld aus ein- oder ausschalten. Einstellungen: off, on
Hold	Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten“ wird (englisch: to hold) oder nicht. Ist dieser Parameter aktiviert („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken. Einstellungen: sync-off (siehe unten), off, on sync-offBei der Einstellung „sync-off“ wird die Arpeggio-Wiedergabe unhörbar fortgesetzt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird die Arpeggio-Wiedergabe wieder eingeschaltet. Anders ausgedrückt: Sie können die Taste verwenden, um die Arpeggio-Wiedergabe stummzuschalten oder wieder hörbar zu machen (nicht zu starten oder zu stoppen), indem Sie sie gedrückt halten bzw. loslassen.

Voice-Edit-Modus [VOICE] → Voice-Auswahl → [EDIT]

Es gibt zwei Arten von Voices: Normal-Voices und Drum-Voices. Im folgenden Abschnitt erfahren Sie, wie die unterschiedlichen Arten von Voices bearbeitet werden können. Außerdem werden die verfügbaren Parameter erläutert. Beachten Sie, dass es vom Typ einer Voice (Normal-Voice, Drum-Voice) abhängig ist, welche Parameter bearbeitet werden können.

Normal Voice Edit

Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist, sind die Voice-Edit-Parameter unterteilt in solche des Common Edit (allen vier Elementen gemeinsame Parameter) und solche des Element Edit (Parameter einzelner Elemente).

Common Edit [VOICE] → Normal-Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]

Mit diesen Parametern können Sie globale oder gemeinsame Einstellungen für all vier Elemente der ausgewählten Normal-Voice vornehmen.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	In dieser Anzeige können Sie die (Haupt- und Unter-)Kategorie der Voice bestimmen und einen Namen für die Voice erstellen. Der Voice-Name kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen. Eine Anleitung zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 38.
[SF2] PLY MODE (Play-Modus)	In diesem Display können Sie verschiedene Einstellungen der Klangerzeugung dieses Synthesizers vornehmen und unterschiedliche Micro-Tuning-Einstellungen zuweisen.
Mono/Poly	Bestimmt, ob die Wiedergabe der Voice monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll. Einstellungen: mono, poly
KeyAsgnMode (Key Assign Mode; Tastenzuweisungsmodus)	In der Einstellung „single“ wird die doppelte Wiedergabe der gleichen Note verhindert. Diese Option ist nützlich, wenn zwei oder mehr Instanzen der gleichen Note nahezu simultan empfangen werden, oder wenn ein entsprechendes Note-Off-Event fehlt. Für die Wiedergabe jeder Instanz der gleichen Note stellen Sie den Parameter auf „multi“ ein. Einstellungen: single, multi
M. TuningNo. (Micro Tuning Number; Nummer des Micro Tuning)	Legt das Stimmungssystem der Voice fest. Normalerweise sollte dieser Parameter auf 00 (gleichmäßig temperierte Stimmung) eingestellt sein; für eine Vielzahl von Tuning-Anwendungen und -Effekten stehen jedoch zusätzliche Tuning-Systeme zur Verfügung. Einstellungen: Siehe die Micro-Tuning-Liste auf Seite 169.
M. TuningRoot (Micro Tuning Root; Grundton des Micro Tunings)	Bestimmt den Grundton des oben eingestellten Micro Tunings. Einstellungen: C – B (C – H)
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	In diesem Display können Sie den Master-EQ (global) für die gesamte Voice einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden mit dem folgenden Bedienvorgang als Offsets zu den EQ-Einstellungen (mit Ausnahme „MID“) im Utility-Modus verwendet: [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ. Sie können diese Einstellungen auch direkt mit Hilfe der vier Regler (Knobs) auf dem Bedienfeld anpassen, wenn die [EQ]-Taste eingeschaltet ist. Einstellungen: -64 – 0 – +63
[SF4] PORTA (Portamento)	In diesem Display können Sie die Portamento-Parameter für alle Parts der ausgewählten Performance einstellen. Durch den Portamento-Effekt wird ein allmählicher Übergang der Tonhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.
Switch	Bestimmt, ob auf Ihr Spiel auf der Tastatur mit der aktuellen Voice der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht. Einstellungen: off, on
Time	Bestimmt die Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Einstellungen: 0 – 127
Mode	Bestimmt, wie der Portamento-Effekt auf Ihr Spiel auf der Tastatur angewendet wird. Einstellungen: fingered, fulltime fingeredPortamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). fulltimeDer Portamento-Effekt wird immer angewendet.
TimeMode (Zeit-Modus)	Bestimmt, wie der Parameter Time weiter oben den Portamento-Effekt beeinflusst. Einstellungen: rate1, time1, rate2, time2 rate1.....Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit. time1.....Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit. rate2.....Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit innerhalb einer Oktave. time2.....Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit innerhalb einer Oktave.
LegatoSlope (Legato-Verlauf)	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit von legato gespielten Noten, wenn Switch (siehe oben) auf „on“ und Mono/Poly auf „mono“ eingestellt ist. (Legato gespielte Noten „überlappen“ einander; die nächste Note wird vor dem Loslassen der vorigen gespielt.) Je höher der Wert, desto langsamer ist die Attack-Geschwindigkeit. Einstellungen: 0 – 7

Referenzteil

- Voice-Modus
- Performance-Modus
- Song-Modus
- Pattern-Modus
- Mixing-Voice-Modus
- Utility-Modus
- File-Modus
- Maser mode

[SF5] OTHER	In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen für die Drehregler (Knobs) einstellen und den Wirkungsbereich des Pitch-Bend-Rads (aufwärts/abwärts) festlegen.
KnobAssign (Reglerzuweisung)	Bestimmt die Funktionen der Drehregler 1–4 (Knobs). Durch Drücken der Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] im Bedienfeld wird die gewünschte Funktionszeile ausgewählt. Diese Auswahl wird automatisch mit der momentan ausgewählten Voice im Speicher abgelegt. Einstellungen: pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
PB Upper (Pitch-Bend-Bereich Upper), PB Lower (Pitch-Bend-Bereich Lower)	Hier können Sie in Halbtonschritten den Tonhöhenumfang („Range“) einstellen, um den die Tonhöhe einer Note durch Betätigung des Pitch-Bend-Rads maximal verändert werden kann. Beispiel: Der Wert „–12“ für „Lower“ sorgt dafür, dass bei beim Herunterdrehen des Pitch-Bend-Rads die Tonhöhe um maximal eine Oktave (12 Halbtöne) verringert werden kann. Analog dazu ermöglicht der Parameter „Upper“ mit dem Wert „+12“ die Anhebung der Tonhöhe um maximal eine Oktave beim Aufwärtsdrehen des Rads. Einstellungen: –48 – 0 – +24
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Dieser Parameter stellt einen Versatz für jeden Dest-Parameter (Destination) ein. Bitte beachten Sie, dass bestimmte Assign-Ziele A und B den absoluten Wert ändern.
[F2] OUTPUT	
Volume	Bestimmt den Ausgangspegel der Voice. Einstellungen: 0 – 127
Pan	Reguliert die Stereo-Panoramaposition der Voice. Sie können diese Einstellungen auch direkt mit Hilfe der vier Regler (Knobs) auf dem Bedienfeld anpassen, wenn die Taste [PAN/SEND] eingeschaltet ist. Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts) HINWEIS Wenn eine Stereo-Voice ausgewählt ist, hat dieser Parameter möglicherweise keine Wirkung. Voices, deren Elemente auf entgegengesetzte Panoramapositionen eingestellt sind (Einstellung unter [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan), – d.h. eines auf L63 und ein anderes auf R63 – werden als Stereo-Voices betrachtet.
RevSend (Reverb-Send-Pegel)	Bestimmt den Send Level (Ausspielpegel) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Reverb/Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diese Einstellungen auch direkt mit Hilfe der vier Regler (Knobs) auf dem Bedienfeld anpassen, wenn die [PAN/SEND]-Taste eingeschaltet ist.
ChoSend (Chorus-Send-Pegel)	Einstellungen: 0 – 127
HINWEIS Näheres zu den Effektverbindungen im Voice-Modus finden Sie auf Seite 142.	
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	In diesem Display finden Sie die Grundeinstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe einschließlich Typ und Tempo.
Bank, Ctr (Category; Kategorie), Type	Diese drei Parameter bestimmen den Arpeggio-Typ. Die dem Typnamen vorangestellte dreistellige Zahl gibt die Zahl innerhalb der ausgewählten Kategorie an. Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.
Tempo	Bestimmt das Tempo des Arpeggios. Wenn MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync) auf „MIDI“ eingestellt ist, wird hier „MIDI“ angezeigt, und das Tempo kann nicht eingestellt werden. Einstellungen: 1 – 300
ChgTiming (Change Timing)	Bestimmt den Zeitpunkt, an dem der Arpeggio-Typ umschaltet, wenn Sie während der Arpeggio-Wiedergabe einen anderen Typ auswählen. Einstellungen: realtime, measure realtime..... (Echtzeit) Der Arpeggio-Typ wird bei Auswahl eines anderen Typs sofort gewechselt. measure (Takt) Der Arpeggio-Typ wird bei Auswahl eines anderen Typs am Anfang des nächsten Takts gewechselt.
Switch	Bestimmt, ob das Arpeggio ein- oder ausgeschaltet ist. Mit der [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste können Sie das Arpeggio auch vom Bedienfeld aus ein- oder ausschalten. Einstellungen: off, on
Hold	Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten“ wird (Hold) oder nicht. Ist dieser Parameter aktiviert („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken. Einstellungen: sync-off (siehe unten), off, on sync-off..... Bei der Einstellung „sync-off“ wird die Arpeggio-Wiedergabe unhörbar fortgesetzt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird die Arpeggio-Wiedergabe wieder eingeschaltet. Anders ausgedrückt: Sie können die Taste verwenden, um die Arpeggio-Wiedergabe stummzuschalten oder wieder hörbar zu machen (nicht zu starten oder zu stoppen), indem Sie sie gedrückt halten bzw. loslassen.
KeyMode (Tastaturmodus)	Bestimmt, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen. Einstellungen: sort, thru, direct, sortdirect, thru direct sort Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z. B. die Noten eines Akkords), wird dieselbe Sequenz gespielt, gleichgültig, in welcher Reihenfolge Sie die Noten spielen. thru Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z. B. die Noten eines Akkords), variiert die Sequenz je nach Reihenfolge der Noten. direct Die Noten-Events der Arpeggio-Sequenz werden nicht gespielt; nur die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen, sind zu hören. Diese Einstellung ist zur Verwendung für Arpeggio-Daten ohne Noten wie z. B. Controller- oder Pitch-Bend-Daten vorgesehen. Wenn das Arpeggio wiedergegeben wird, werden diese Events auf den Klang Ihres Spiels auf der Tastatur angewendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn die Arpeggio-Typen Daten ohne Noten enthalten oder wenn der Kategorietyp „Ctrl“ ausgewählt ist. sortdirect Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten „sort“-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagene Note erklingt ebenfalls. thru direct Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten „thru“-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagene Note erklingt ebenfalls. HINWEIS Einige zur Kategorie „Cntr“ gehörende Arpeggio-Typen enthalten möglicherweise keine Noten-Events (Seite 146). Wenn ein solcher Arpeggio-Typ ausgewählt und KeyMode auf „sort“ oder „thru“ gesetzt ist, wird kein Klang erzeugt, auch wenn Sie die Note auf der Tastatur drücken. HINWEIS Bei den Einstellungen „sort“ und „thru“ hängt die Reihenfolge, in der die Noten wiedergegeben werden, von den Arpeggio-Sequenzdaten ab.
VelMode (Velocity Mode; Velocity-Modus)	Dieser Parameter bestimmt die Velocity (Anschlagstärke) des Arpeggios oder wie es die tatsächlich gespielten Velocity-Werte umsetzt. Einstellungen: original, thru original..... Das Arpeggio wird mit den in den Arpeggio-Sequenzdaten enthaltenen voreingestellten Velocity-Werten wiedergegeben. thru Das Arpeggio wird entsprechend Ihrer gespielten Anschlagstärke wiedergegeben. Wenn Sie die Noten z. B. kräftig anschlagen, erhöht sich die Velocity des Arpeggios.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus








Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

[SF2] LIMIT	
NoteLimit	<p>Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Noten mit Anschlagstärken in diesem Bereich lösen das Arpeggio aus.</p> <p>Einstellungen: C-2 – G8</p> <p>HINWEIS Beispiel: Durch Einstellen eines Note Limits von „C5–C4“ können Sie das Arpeggio auslösen, indem Sie Noten in den beiden Bereichen von C-2 bis C4 und C5 bis G8 spielen; die zwischen C4 und C5 gespielten Noten haben keinen Einfluss auf das Arpeggio.</p> <p>HINWEIS Sie können den Bereich auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [INFORMATION]-Taste gedrückt, und drücken Sie die gewünschte tiefste und die gewünschte höchste Taste.</p> <p>HINWEIS Bitte beachten Sie, dass kein Klang erzeugt wird, wenn KeyMode auf „sort“ oder „thru“ gesetzt ist und Töne außerhalb der hier vorgenommenen Einstellung für die Notengrenze gespielt werden.</p>
VelocityLimit	<p>Bestimmt den niedrigsten und höchsten Velocity-Wert des Velocity-Bereichs für das Arpeggio. So können Sie mit der Spielstärke steuern, wann das Arpeggio wiedergegeben werden soll.</p> <p>Einstellungen: 1 – 127</p> <p>HINWEIS Sie können auch getrennte Velocity-Bereiche für die Arpeggio-Auslösung mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie den höchsten Wert zuerst eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen der Velocity-Grenzen auf „93–34“ können Sie das Arpeggio in zwei getrennten Velocity-Bereichen spielen: leise (1–34) und laut (93–127). Noten, die mit mittleren Velocity-Werten zwischen 35 und 92 gespielt werden, lösen das Arpeggio nicht aus.</p>
[SF3] PLAY FX	
UnitMultiply (Unit Multiply)	<p>Reguliert die Wiedergabezeit für das Arpeggio. Stellen Sie beispielsweise einen Wert von 200% ein, so wird die Wiedergabezeit verdoppelt und das Tempo halbiert. Im Gegensatz dazu wird bei einem Wert von 50% die Wiedergabezeit halbiert und das Tempo verdoppelt. Die normale Wiedergabezeit entspricht einem Wert von 100%.</p> <p>Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%</p>
Swing	<p>Verzögert Noten an geradzahligen (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen.</p> <p>Einstellungen: -120 – +120</p>
QuntValue (Quantize Value)	<p>Bestimmt, auf welche Schläge die Notendaten in den Arpeggio-Sequenzdaten ausgerichtet werden, oder bestimmt, auf welche Schläge in den Arpeggio-Sequenzdaten die Swing-Verschiebung angewendet wird.</p> <p>Einstellungen: 32stel-Note  Achtelnote triolisch  Viertel-  16tel-Note triolisch  Achtelnote  16tel-Note  Viertelnoten-Triole </p>
QuntStrength (Quantize Strength)	<p>Dieser Wert bestimmt, mit welcher Stärke (Strength) die Noten-Events zum nächstliegenden Quantize-Beat verschoben werden.</p> <p>Die Einstellung 100% erzeugt ein genaues Timing, so wie es unter „QuntValue“ (siehe oben) eingestellt wurde. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung.</p> <p>Einstellungen: 0% – 100%</p>
VelocityRate; Velocity-Rate	<p>Bestimmt, um wie viel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Beispiel: Ein Wert von 100% bedeutet, dass die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die Anschlagstärke der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% die Anschlagstärke erhöhen.</p> <p>Einstellungen: 0% – 200%</p> <p>HINWEIS Die Velocity kann nicht über ihren normalen Wertebereich von 1 bis 127 hinaus verringert bzw. erhöht werden; alle Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimal- bzw. Maximalwert gestellt. Geht er über 127 hinaus, wird er auf 127 festgelegt.</p>
GateTimeRate	<p>Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Auf diese Weise wird festgelegt, wie stark die ursprüngliche klingende Länge von Noten während der Arpeggio-Wiedergabe verringert oder erhöht wird. Ein Wert von 100% bedeutet, dass die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die klingende Länge der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% sie erhöhen.</p> <p>Einstellungen: 0% – 200%</p> <p>HINWEIS Die Gate Time kann nicht unter ihren Minimalwert von 1 verringert werden; sämtliche Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimalwert gestellt.</p>
[F4] CTL SET (Controller-Set)	
[SF1] SET1/2 – [SF3] SET5/6	
ElementSw	<p>Bestimmt, welche der Elemente durch den ausgewählten Controller beeinflusst werden sollen.</p> <p>Einstellungen: Elemente 1 bis 4 aktiviert (Anzeige „1“ bis „4“) oder deaktiviert (Anzeige „-“)</p> <p>HINWEIS Dieser Parameter ist deaktiviert, wenn „Dest“ (Ziel, siehe unten) auf einen nicht mit den Voice-Elementen zusammenhängenden Parameter eingestellt ist.</p>
Source (Quelle)	<p>Bestimmt, welches Bedienungselement auf dem Bedienfeld für das ausgewählte Set als „Source“ (Quelle) zugeordnet und genutzt werden soll. Mit Hilfe dieses Controllers wird dann der unter „Destination“ (Ziel) festgelegte Parameter gesteuert.</p> <p>Einstellungen: PB (Pitch-Bend-Rad), MW (Modulation Wheel – Modulationsrad), AT (Aftertouch), FC1 (Foot Controller 1 – Fußregler 1), FS (Footswitch – Fußschalter), RB (Ribbon Controller – Gleitband), BC (Breath Controller – Blaswandler), AS1 (ASSIGN 1; Drehregler 3), AS2 (ASSIGN 2; Drehregler 4), FC2 (Foot Controller 2 – Fußregler 2)</p> <p>HINWEIS Beachten Sie, dass die Drehregler ASSIGN A und B im Gegensatz zu anderen Controllern jeweils einer einzigen allgemeinen Funktion für das gesamte System dieses Synthesizers zugeordnet werden können, nicht jedoch verschiedenen Funktionen einzelner Voices. Siehe auch „Utility-Modus“ (Seite 208).</p>
Dest (Destination; Ziel)	<p>Bestimmt, welcher Parameter durch den „Source“-Controller (darüber) gesteuert wird.</p> <p>Einstellungen: Einzelheiten hierzu finden Sie in der Controller-Liste der separaten Datenliste.</p>
Depth; Anteil	<p>Bestimmt die Wirkungstiefe (Depth), mit der der „Source“-Controller den „Destination“-Parameter beeinflusst. Bei negativen Werten wird die Wirkung des Controllers umgekehrt, eine Einstellung des Controllers auf den Maximalwert führt dann zu einer minimalen Änderung des Parameters.</p> <p>Einstellungen: -64 – 0 – +63</p>

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Maser mode
 Referenzteil

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

In diesen Displays können Sie eine Vielzahl von Einstellungen zum LFO vornehmen. Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz (low frequency). Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, das Filter oder die Amplitude variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen.

[SF1] WAVE

Wave

Hier können Sie die LFO-Wellenform für die Modulation des Klangs auswählen.

Einstellungen: tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user

Speed (Geschwindigkeit)

Hier können Sie die Geschwindigkeit (Speed) der LFO-Wellenform einstellen. Je höher der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.

Einstellungen: 0 – 63

TempoSync

Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequenzers (Song oder Pattern) synchronisiert wird.

Einstellungen: off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)

TempoSpeed

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Parameter „Tempo Sync“ (siehe oben) auf „on“ gestellt ist. Mit Hilfe dieses Parameters können Sie in Notenwerten einstellen, wie der LFO in Synchronisation mit dem Arpeggio oder dem Sequenzer schwingen soll.

Einstellungen: 16th (Sechzehntelnoten), 8th/3 (Achteltriolen), 16th. (punktierte Sechzehntel), 8th (Achtelnoten), 4th/3 (Vierteltriolen), 8th. (punktierte Achtel), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbe Triolen), 2nd. (punktierte Viertel), 2nd (Halbe Noten), whole/3 (Ganze Triolen), 2nd. (punktierte Halbe), 4th x 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 4th x 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 4th x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 4th x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 4th x 8 (Vierteloctolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

HINWEIS Die tatsächliche Länge der Note ist von der Einstellung des internen oder externen MIDI-Tempos abhängig.

KeyOnReset; Rücksetzen bei neuem Anschlag

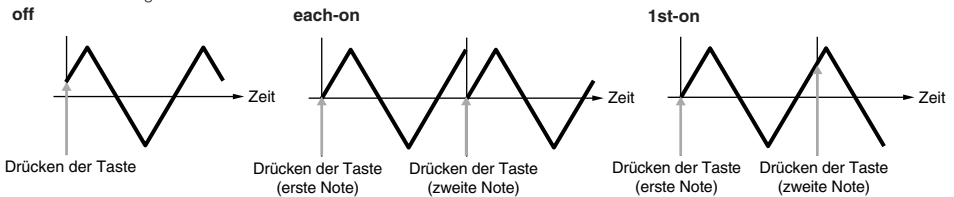
Hier können Sie einstellen, ob die Wellenform des LFOs bei jedem Anschlag einer neuen Note wieder von vorne beginnt. Es stehen die folgenden drei Einstellungen zur Verfügung.

Einstellungen: off, each-on, 1st-on

off Der LFO schwingt ohne Tastensynchronisation. Durch das Drücken einer Taste wird die Wellenform des LFO gestartet, unabhängig von der Phase des LFO zu diesem Zeitpunkt.

each-on Der LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und beginnt seinen Zyklus in der Phase, die durch den Parameter Phase eingestellt ist (siehe unten).

1st-on Der LFO wird bei jeder empfangenen Note zurückgesetzt und beginnt seinen Zyklus in der Phase, die durch den Parameter Phase eingestellt ist (siehe unten). Wenn Sie jedoch zusätzlich zur ersten, noch ausgehaltenen Note eine zweite Note spielen, setzt der LFO seinen Zyklus in der durch die erste Note ausgelösten Phase fort. Mit anderen Worten, der LFO wird nur zurückgesetzt, wenn die erste Note vor dem Anschlagen der zweiten Note losgelassen wird.



RandomSpeed; zufällige Geschwindigkeit

Bestimmt, wie sehr sich die LFO-Geschwindigkeit zufällig ändert. Bei der Einstellung „0“ bleibt die Originalgeschwindigkeit erhalten. Höhere Werte führen zu einer größeren Geschwindigkeitsänderung.

Einstellungen: 0 – 127

[SF2] DELAY

Delay (Verzögerungszeit)

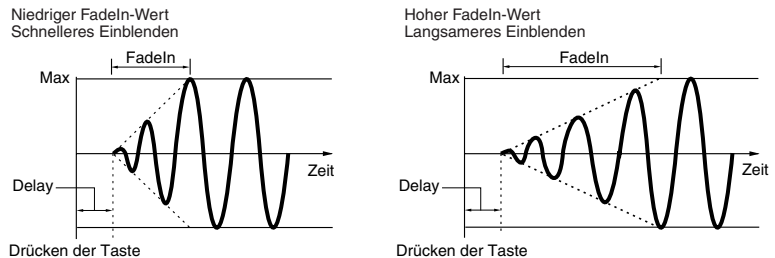
Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Moment, an dem die LFO-Modulation beginnt. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Verzögerungszeit.

Einstellungen: 0 – 127

Fadeln; Fade-In-Zeit

Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet (englisch: Fade-In) werden soll, nachdem die bei „Delay“ eingestellte Zeit verstrichen ist. Je höher der Wert, desto langsamer das Fade-In.

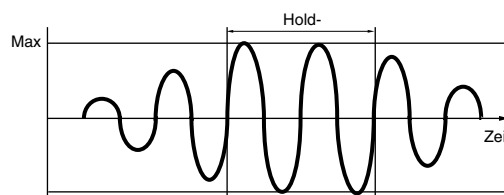
Einstellungen: 0 – 127

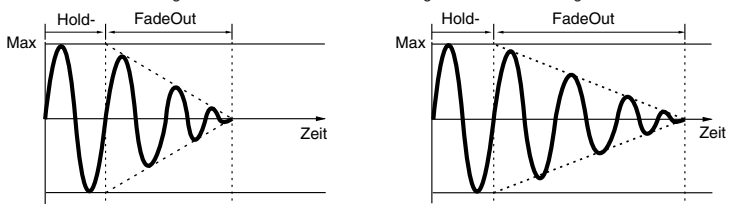
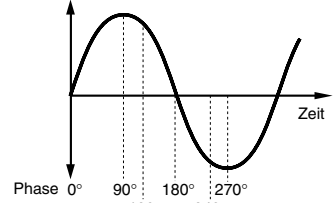


Hold (Hold Time)

Bestimmt die Zeitspanne, für die der LFO auf maximalem Pegel gehalten wird (Hold). Ein höherer Wert führt zu einer längeren Haltezeit.

Einstellungen: 0 – 127



<p>FadeOut</p>	<p>Hier können Sie einstellen, über welchen Zeitraum der LFO ausgeblendet werden soll (Fade-Out), nachdem die Delay Time verstrichen ist.</p> <p>Einstellungen: 0 – 127</p> <p>Niedriger FadeOut-Wert Schnellere Ausblendung</p> <p>Hoher FadeOut-Wert Langsamere Ausblendung</p> 
<p>[SF3] PHASE</p>	
<p>Phase</p>	<p>Bestimmt den Wert des jeweiligen Schritts, der mit dem Step-Parameter (siehe unten) ausgewählt ist.</p> <p>Einstellungen: 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> 
<p>Offset EL1 – EL4</p>	<p>Bestimmt die Versatzwerte des Phase-Parameters (siehe oben) für die jeweiligen Elemente.</p> <p>Einstellungen: +0, +90, +120, +180, +240, +270</p>
<p>[SF4] BOX1 – 3</p>	
<p>ElemSw (Element-Schalter)</p>	<p>Bestimmt, welche Elements vom LFO beeinflusst werden sollen. Wenn der LFO aktiviert ist, wird die Elementnummer (1 – 4) angezeigt; ein Strich (-) bedeutet, dass der LFO für dieses Element deaktiviert ist.</p>
<p>Dest (Destination; Ziel)</p>	<p>Bestimmt die Parameter, die durch die LFO-Wave gesteuert (moduliert) werden sollen.</p> <p>Einstellungen: amd, pmd, fmd, reso (Resonance), pan, ELFOspd (Element LFO Speed)</p>
<p>Depth; Anteil</p>	<p>Bestimmt die Amplitude der LFO-Wellenform (und somit die Stärke der Modulation).</p> <p>Einstellungen: 0 – 127</p>
<p>DptRatio EL1 – EL4 (Depth Offset Element 1 – Element 4)</p>	<p>Bestimmt die Versatzwerte des Depth-Parameters (siehe oben) für die jeweiligen Elemente.</p> <p>Einstellungen: 0 – 127</p>
<p>[SF5] USER</p>	
<p>Template; Vorlage bzw. Schablone</p>	<p>Hier können Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) für die LFO-Wellenform auswählen. Die Wellenform der ausgewählten Vorlage wird im Display grafisch dargestellt, und Sie können die LFO-Wave erstellen, indem Sie sie betrachten. Mit jedem Druck auf die Zufallstaste [SF1] erscheinen im Display zufällig ausgewählte, unterschiedliche LFO-Waves.</p> <p>Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> all0 Die Werte aller Schritte werden auf 0 gestellt. all64 Die Werte aller Schritte werden auf 64 gestellt. all127 Die Werte aller Schritte sind auf 127 gestellt. saw up Erzeugt eine aufsteigende Sägezahnwelle. saw down Erzeugt eine absteigende Sägezahnwelle. even step Die Werte aller geraden Schritte werden auf 0 gestellt, die aller ungeraden Schritte auf 127. odd step Die Werte alle ungeraden Schritte werden auf 0 gestellt, die aller geraden Schritte auf 127.
<p>Slope</p>	<p>Bestimmt den Verlauf der LFO-Wellenform.</p> <p>Einstellungen: off (kein Verlauf), up, down, up&down</p>
<p>Value; Wert</p>	<p>Bestimmt den Wert des jeweiligen Schritts, der mit dem Step-Parameter (siehe unten) ausgewählt ist.</p> <p>Einstellungen: 0 – 127</p>
<p>Step; Schritt</p>	<p>Zähler: Wählt den gewünschten Schritt.</p> <p>Einstellungen: 1 – 16</p> <p>Nenner: Bestimmt die Maximalzahl der Schritte.</p> <p>Einstellungen: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16</p>

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
Referenzteil

[F6] EFFECT

HINWEIS Näheres zu den Effektverbindungen im Voice-Modus finden Sie auf Seite 142. Einzelheiten zu den Effektypen finden Sie in der Effektypliste der separaten Datenliste.

[SF1] CONNECT

Dieses Display enthält umfassende Regelmöglichkeiten für die Effekte. Näheres zu den Parametern siehe Seite 142.

[SF2] INS A (Insert-Effekt A)

Hiermit stellen Sie die verschiedenen Parameter der Effektblöcke ein. Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effektyp ab. Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Effektypen in der separaten Datenliste. Beachten Sie, dass das Menü des entsprechenden Effektblöcke verschwindet, wenn der Typ „thru“ ausgewählt wird.

[SF3] INS B (Insert-Effekt B)

[SF4] REVERB

[SF5] CHORUS

Element Edit

[VOICE] → Normal-Voice-Auswahl → [EDIT] → Element-Auswahl

Mit diesen Parametern werden die einzelnen Elemente bearbeitet, aus denen eine Normal-Voice besteht.

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE

In diesem Display können Sie die gewünschte Wave oder den gewünschten Klang für das Element auswählen.

ElementSw (Element Switch; Element-Schalter)

Bestimmt, ob das ausgewählte Element ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: off (aus), on (ein)

Wave No. (Waveform Number; Nummer der Wellenform), WaveCtgr (Waveform Category; Kategorie der Wellenform)

Bestimmt die Wellenform für das ausgewählte Element. Beachten Sie hierzu die Liste der Wellenformen in der separaten Datenliste.

[SF2] OUTPUT

In diesem Display können Sie bestimmte Ausgabeparameter für das ausgewählte Element festlegen.

KeyOnDelay; Verzögerung nach Anschlag

Hier können Sie die Verzögerung („Delay“) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur („Key On“) und dem tatsächlichen Wiedergabestart des Elements einstellen. Sie können für jedes Element unterschiedliche Verzögerungszeiten einstellen.

Einstellungen: 0 – 127

DelayTempoSync

Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequenzers (Song oder Pattern) synchronisiert wird oder nicht.

Einstellungen: off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)

DelayTempo

Bestimmt das Timing von KeyOnDelay, wenn DelayTempoSync aktiviert ist.

Einstellungen: 16th (Sechzehntelnoten), 8th/3 (Achteltriolen), 16th. (punktierte Sechzehntel), 8th (Achtelnoten), 4th/3 (Vierteltriolen), 8th. (punktierte Achtel), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbe Triolen), 2nd. (punktierte Viertel), 2nd (Halbe Noten), whole/3 (Ganze Triolen), 2nd. (punktierte Halbe), 4th x 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 4th x 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 4th x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 4th x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 4th x 8 (Vierteloctolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

InsEffectOut (Insertion Effect Output; Ausgang des Insert-Effektes)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insert-Effekte für das jeweiligen Element umgehen. (Dieser Parameter entspricht „EL: OUT“ im Display [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT im Normal Common Edit. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.)

Einstellungen: thru, insA (Insert-Effekt A), insB (Insert-Effekt B)

[SF3] LIMIT

NoteLimit

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element. Das ausgewählte Element erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb dieses Bereichs spielen.

Einstellungen: C – 2 – G8

HINWEIS Sie können für das Element auch einen höheren und einen niedrigeren Notenbereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle die höchste Note eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Note Limits auf „C5 – C4“ können Sie das Element in zwei separaten Bereichen spielen: von C–2 bis C4 und von C5 bis G8. Für Noten zwischen C4 und C5 wird das ausgewählte Element nicht gespielt.

HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.

VelocityLimit

Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereiches, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen. Jedes Element kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen. Dadurch können Sie z. B. ein Element erklingen lassen, wenn Sie sanft spielen, und ein anderes, wenn Sie kräftig spielen.

Einstellungen: 1 – 127

HINWEIS Sie können für das Element auch höhere und niedrigere Velocity-Bereiche mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle den höchsten Wert eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Velocity Limit auf „93 – 34“ können Sie das Element in zwei separaten Velocity-Bereichen spielen: leise (1 – 34) und laut (93 – 127). Noten, die mit mittleren Velocity-Werten zwischen 35 und 92 gespielt werden, lassen das ausgewählte Element nicht erklingen.

VelCrossFade (Velocity Cross Fade; Velocity-Überblendung)

Hiermit wird festgelegt, wie schnell die Lautstärke eines Elements außerhalb der Velocity-Grenzen (siehe oben) abnimmt, und zwar im Verhältnis zur Entfernung von dieser Grenze. Die praktische Anwendung dieses Parameters besteht in der Erzeugung natürlich klingender Velocity-Überblendungen, in denen sich je nach Ihrer Anschlagstärke die verschiedenen Elemente allmählich verändern. Je höher der Wert, desto allmählicher ist die Pegeländerung.

Einstellungen: 0 – 127

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

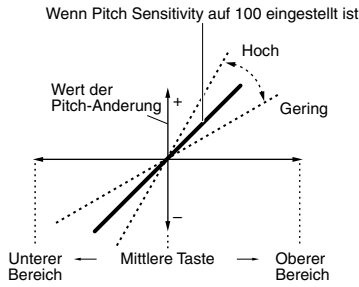
Referenzteil

[F2] PITCH																						
[SF1] TUNE	In diesem Display können Sie verschiedene Parameter zur Tonhöhe (Pitch) für das ausgewählte Element festlegen.																					
Coarse; Grobstimmung	Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements in Halbtonschritten. Einstellungen: -48 – 0 – +48																					
Fine; Feinstimmung	Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für jedes einzelne Element. Einstellungen: -64 – 0 – +63																					
FineScaling	Bestimmt, wie stark die Noten (insbesondere deren Position oder Oktavlage) bei der Feinstimmung die (oben eingestellte) Tonhöhe beeinflussen. Als Grundtonhöhe wird C3 angenommen. Ein positiver Wert führt dazu, dass die Tonhöhe tieferer Noten nach unten und die Tonhöhe höherer Noten nach oben verschoben wird. Negative Werte haben entgegengesetzte Wirkung. Einstellungen: -64 – 0 – +63																					
Random (Zufallsstimmung)	Mit diesem Parameter können Sie die Tonhöhe des Elements für jede gespielte Note zufällig variieren. Auf diese Weise können Sie die natürlichen Tonhöhenvariationen akustischer Instrumente nachgestalten. Dieser Parameter ist auch zur Erzeugung ungewöhnlicher, zufälliger Tonhöhenänderungen verwendbar. Je größer der Wert, desto größer die Variation der Tonhöhe. Bei einem Wert von „0“ wird die Tonhöhe nicht variiert. Einstellungen: 0 – 127																					
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)																						
EGTime, Segment	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity) der Time-Parameter des PEG. Wählen Sie als Erstes ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen Time-Parameter ein. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer im Verhältnis zur gespielten Anschlagstärke schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe. Einstellungen: EGTime: -64 – 0 – +63 Einstellungen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (Attack).....Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time. atk+dcy (Attack + Decay)....Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time. dcy (Decay)Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit. atk+rls (Attack + Release)Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time. allDer EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des PEGs.																					
EGDepth, Curve	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Level-Parameter des PEG. Positive Werte bewirken, dass der Pegel umso höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen des Pegels. Mit dem Curve-Parameter können Sie aus fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display graphisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Pitch EG beeinflusst. Einstellungen: EGDepth: -64 – 0 – +63 Einstellungen: Curve: 0 – 4																					
Pitch	Hier können Sie die Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe einstellen. Extreme Werte erzeugen eine größere Variation der PEG-Tiefe. Bei positiven Werten führt ein härteres Anschlagen der Tasten zu einer größeren Änderung der PEG-Tiefe. Bei negativen Werten führt ein weicheres Anschlagen der Tasten zu einer größeren Änderung der PEG-Tiefe. Einstellungen: -64 – 0 – +63																					
[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)																						
In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Pitch EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe des Klang über die Zeit ändert. So können Sie die Tonhöhenänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klangs steuern. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME (Zeit)</td> <td>Haltezeit</td> <td>Anstiegszeit</td> <td>Decay1-Zeit</td> <td>Decay2-Zeit</td> <td>Ausklingszeit</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL (Pegel)</td> <td>Haltepegel</td> <td>Anstiegspegel</td> <td>Abklingpegel 1</td> <td>Abklingpegel 2</td> <td>Ausklingspegel</td> <td>Anteil</td> </tr> </tbody> </table>			HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME (Zeit)	Haltezeit	Anstiegszeit	Decay1-Zeit	Decay2-Zeit	Ausklingszeit		LEVEL (Pegel)	Haltepegel	Anstiegspegel	Abklingpegel 1	Abklingpegel 2	Ausklingspegel	Anteil
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME (Zeit)	Haltezeit	Anstiegszeit	Decay1-Zeit	Decay2-Zeit	Ausklingszeit																	
LEVEL (Pegel)	Haltepegel	Anstiegspegel	Abklingpegel 1	Abklingpegel 2	Ausklingspegel	Anteil																
Einstellungen: TIME: 0 – 127 LEVEL: -128 – 0 – +127 DEPTH: -64 – 0 – +63																						
HINWEIS Näheres zum PEG finden Sie auf Seite 132.																						
[SF4] KEY FLW (Key Follow)																						
In diesem Display können Sie den Key-Follow-Effekt einstellen – das heißt: wie die Tonhöhe des Elements und sein Pitch EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.																						
PitchSens (Pitch Sensitivity; Pitch-Empfindlichkeit)	Bestimmt den Grad des Key-Follow-Effekts (den Tonhöhenabstand zwischen benachbarten Noten). Als Grundeinstellung wird die Center-Key-Einstellung verwendet. Bei +100 (normale Einstellung) liegen benachbarte Noten genau einen Halbtonschritt (100 Cents) in der Tonhöhe auseinander. Bei 0 besitzen alle Noten dieselbe Tonhöhe. Bei +50 wird eine Oktave über 24 Noten gestreckt (Vierteltonskala). Bei negativen Werten werden die Verhältnisse umgekehrt. Einstellungen: -200 – 0 – +200 HINWEIS Dieser Parameter ist nützlich zum Erstellen anderer Stimmungen oder bei Klängen, die nicht in Halbtönen abgestuft sein müssen wie z.B. Drum-Sounds mit bestimmter Tonhöhe bei einer Normal-Voice.																					
► CenterKey; mittlere Taste	Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt der Tonhöhe. Die hier eingestellte Notennummer hat ungeachtet der Einstellung für die Pitch Sensitivity die normale Tonhöhe. In Abhängigkeit vom oben erwähnten Parameter Pitch Sensitivity ist die Änderung der Tonhöhe um so größer, je weiter die gespielten Tasten von der mittleren Taste entfernt sind. Einstellungen: C – 2 – G8 HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.																					

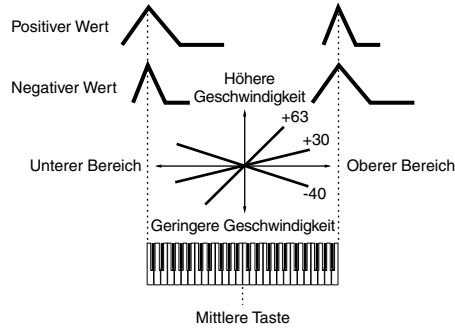
Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Voice-Modus
Utility-Modus
File-Modus
Master mode
Referenzteil

<p>EGTimeSens (EG Time Sensitivity; Empfindlichkeit der EG-Zeiten)</p>	<p>Bestimmt, wie sehr die Noten (insbesondere ihre Position oder ihre Oktavlage) die Time-Parameter des Pitch EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangstonhöhe wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen. Ein positiver Wert führt dazu, dass sich die Amplitude tieferer Noten langsamer und die höherer Noten schneller verändert. Umgekehrt bewirken negative Werte ein Abfallen der Amplitude. Einstellungen: -64 – 0 – +63</p>
<p>► CenterKey; mittlere Taste</p>	<p>Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt des Pitch EGs. Wenn die Center-Key-Note angeschlagen wird, verhält sich der PEG-Generator gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Tonhöhenänderung proportional zu den eingestellten EG-Time-Parametern verändert. Einstellungen: C – 2 – G8 HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.</p>

Pitch Sensivity und Center Key



EG Time Sensivity und Center Key



[F3] FILTER

[SF1] TYPE

	<p>In diesem Display können Sie umfassende Einstellungen für den Filterblock vornehmen. In Abhängigkeit vom hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.</p>
<p>Type</p>	<p>Es gibt grundsätzlich vier unterschiedliche Filtertypen: LPF (Tiefpassfilter), HPF (Hochpassfilter), BPF (Bandpassfilter) und BEF (Bandsperrfilter). Jeder dieser Filtertypen verfügt über einen eigenen Frequenzgang und erzeugt einen eigenen Effekt auf den Klang. Dieser Synthesizer verfügt außerdem über spezielle kombinierte Filtertypen, um ein zusätzliche Klangsteuerung zu ermöglichen. Einstellungen: Siehe hierzu Seite 170.</p>
<p>Gain (Verstärkung)</p>	<p>Bestimmt die Verstärkung (Gain), die das an das Filter gesendete Signal erfährt. Einstellungen: 0 – 255</p>
<p>Cutoff</p>	<p>Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters oder die Center-Frequenz, in deren Bereich das Filter arbeitet. Einstellungen: 0 – 255</p>
<p>Resonance/Width</p>	<p>Die Funktion dieses Parameters ist abhängig vom gewählten Filtertyp. Falls Filter des Typs LPF, HPF, BPF (außer BPFw) oder BEF ausgewählt wurden, wird mit diesem Parameter die Resonance eingestellt. Beim BPFw dient der Parameter zum Einstellen der Bandbreite (width). Mit der Resonance stellen Sie den Resonanzanteil (Betonung der harmonischen Obertöne) des Signals in der Umgebung der Cutoff-Frequenz ein. Dieser Parameter verleiht dem Klang in Kombination mit der Cutoff-Frequenz zusätzlichen Charakter. Beim BPFw wird der Width-Parameter verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen anzupassen, die vom Filter durchgelassen werden. Einstellungen: 0 – 127</p>
<p>Distance</p>	<p>Bestimmt die Entfernung zwischen den Cutoff-Frequenzen für die Dual-Filter-Typen (diese enthalten zwei identische, parallel geschaltete Filter, und den Typ LPF12 + BPF6). Einstellungen: 0 – 255</p>
<p>HPFCutoff</p>	<p>Bestimmt die Basisfrequenz für den Parameter Key Follow (siehe unten) des HPF. Dieser Parameter steht bei Auswahl des Filtertyps LPF12 oder LPF6 zur Verfügung. Einstellungen: 0 – 255</p>
<p>HPFKeyFlw (Key Follow; der Tonhöhe folgen)</p>	<p>Bestimmt die Key-Follow-Einstellung für die HPF-Cutoff-Frequenz. Dieser Parameter verändert die Mittenfrequenz je nach der Position der gespielten Noten auf der Tastatur. Ein negativer Wert erhöht die Mittenfrequenz für höhere Noten und senkt sie für tiefere Noten ab. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt. Dieser Parameter steht bei Auswahl des Filtertyps LPF12 oder LPF6 zur Verfügung. Einstellungen: -200 ~ 0 ~ +200</p>
<p>[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)</p>	<p>In diesem Display können Sie einstellen, wie das Filter und der FEG (Filter-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagieren.</p>
<p>EGTime, Segment</p>	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity) der Time-Parameter des FEG. Wählen Sie als Erstes ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen Time-Parameter ein. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer im Verhältnis zur gespielten Anschlagstärke schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe. Einstellungen: EG Time: -64 – 0 – +63 Einstellungen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (Attack) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time. atk+dcy (Aattack + Decay) ... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time. dcy (Decay) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit. atk+rls (Attack + Release) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time. all Der EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des FEGs.</p>

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

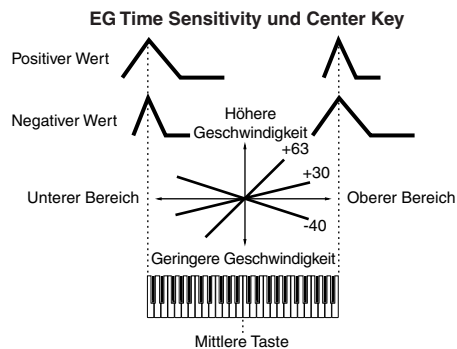
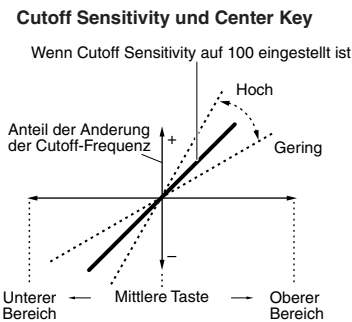
Referenzteil

EGDepth, Curve	Hier können Sie den Einfluss der Velocity auf die FEG-Pegel einstellen. Bei positiven Einstellungen verändert das Filter den Klang um so mehr, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Negative Werte haben den gegenteiligen Effekt; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich der Klang. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display graphisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Filter EG beeinflusst. Einstellungen: EGDepth: -64 – 0 – +63 Einstellungen: Curve: 0 – 4
Cutoff	Bestimmt, wie sehr sich die Anschlagstärke auf die Cutoff-Frequenz des Filter EG auswirkt. Bei positiven Werten ist die Änderung der Cutoff-Frequenz desto größer, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Negative Werte bewirken das Gegenteil; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich der Klang. Einstellungen: -64 – 0 – +63
Resonance	Bestimmt, wie sehr sich die Anschlagstärke auf die Resonance des Filter EG auswirkt. Bei positiven Werten ist die Änderung der Resonance um so größer, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Negative Werte bewirken das Gegenteil; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich der Klang. Einstellungen: -64 – 0 – +63

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)	In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Filter EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Klangfarbe über die Zeit ändert. So können Sie die Änderung der Cutoff-Frequenz vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klangs steuern. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME (Zeit)</td> <td>Haltezeit</td> <td>Anstiegszeit</td> <td>Decay1-Zeit</td> <td>Decay2-Zeit</td> <td>Ausklingszeit</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL (Pegel)</td> <td>Haltepegel</td> <td>Anstiegspegel</td> <td>Abklingpegel 1</td> <td>Abklingpegel 2</td> <td>Ausklingspegel</td> <td>Anteil</td> </tr> </tbody> </table> Einstellungen: TIME: 0–127 LEVEL: -128 – 0 – +127 DEPTH: -64 – 0 – +63 HINWEIS Näheres zum FEG finden Sie auf Seite 133.		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME (Zeit)	Haltezeit	Anstiegszeit	Decay1-Zeit	Decay2-Zeit	Ausklingszeit		LEVEL (Pegel)	Haltepegel	Anstiegspegel	Abklingpegel 1	Abklingpegel 2	Ausklingspegel	Anteil
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME (Zeit)	Haltezeit	Anstiegszeit	Decay1-Zeit	Decay2-Zeit	Ausklingszeit																	
LEVEL (Pegel)	Haltepegel	Anstiegspegel	Abklingpegel 1	Abklingpegel 2	Ausklingspegel	Anteil																

[SF4] KEY FLW (Key Follow)	In diesem Display können Sie den Key Follow-Effekt einstellen – das heißt, wie die Klangfarbe des Elements und sein Filter EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.
-----------------------------------	--

CutoffSens (Cutoff Sensitivity; Empfindlichkeit der Grenzfrequenz)	Bestimmt, wie sehr die Noten (insbesondere ihre Position oder ihre Oktavlage) den Filter des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Grundeinstellung für den CutoffSens-Parameter wird als Center Key (nächster Parameter) der Wert C3 verwendet. Ein positiver Wert senkt die Cutoff-Frequenz für tiefere Noten ab und hebt sie für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt. Einstellungen: -200 – 0 – +200
▶ CenterKey; mittlere Taste	Hier wird angezeigt, dass als Center Key für den oben erwähnten Parameter Cutoff Sensitivity ein C3 eingestellt ist. Bei C3 bleibt die Klangfarbe also unverändert. Für andere gespielte Noten ändert sich die Cutoff-Frequenz entsprechend der jeweiligen Note und der Einstellung für Cutoff Sensitivity. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert selbst kann nicht geändert werden. Einstellungen: C-2 – G8
EGTimeSens (EG Time Sensitivity; Empfindlichkeit der EG-Zeiten)	Bestimmt, wie sehr die gespielten Noten (insbesondere deren Position oder deren Oktavlage) die Time-Parameter des Filter EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Keine Veränderung der FEG-Time-Parameter erfolgt bei der unter Center Key (folgender Parameter) angegebenen Note. Positive Werte führen bei tieferen Noten zu langsameren Veränderungen und bei höheren Noten zu schnelleren Veränderungen. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt. Einstellungen: -64 – 0 – +63
▶ CenterKey	Bestimmt die zentrale Note oder Tonhöhe für den Key-Follow-Effekt auf den Filter EG. Je nach dem Parameter EG Time Sensitivity (siehe oben) weicht die Zeit des Filter EG desto mehr vom Normalwert ab, je weiter die gespielten Tasten vom Center Key entfernt sind. Wenn die Center Key-Taste gespielt wird, verhält sich der FEG gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Filteränderung proportional zu den eingestellten EG-Time-Parametern verändert. Einstellungen: C-2 – G8 HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.



[SF5] SCALE (Filter Scaling)	Mit Filter Scaling wird die Cutoff-Frequenz in Abhängigkeit von den Positionen der auf der Tastatur gespielten Tasten verändert. Sie können die gesamte Tastatur mit vier Übergangspunkten aufteilen und diesen unterschiedliche Offsetwerte für die Cutoff-Frequenz zuordnen. Beachten Sie das Einstellbeispiel auf Seite 169. Einstellungen: BREAK POINT 1 – 4: C – 2 – G8 OFFSET 1 – 4: 128 – 0 – +127 HINWEIS Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.
-------------------------------------	--

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Voice-Modus
Utility-Modus
File-Modus
Master mode
Referenzteil

[F4] AMP (Amplitude)

[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)

In diesem Display können Sie nicht nur Grundeinstellungen für die Lautstärke und die Panoramaposition jedes einzelnen Elements vornehmen, hier finden Sie auch speziellere Parameter zum Beeinflussen der Stereoposition.

Level	Bestimmt den Ausgangspegel für das ausgewählte Element. Einstellungen: 0-127
Pan	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Elements. Diese wird auch als Grundeinstellung für die Parameter Alternate, Random und Scale verwendet. Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)
AlternatePan; abwechselndes Panorama	Legt den Betrag fest, um den der Klang des ausgewählten Elements für jede gespielte Note abwechselnd (alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet. Einstellungen: L64 – 0 – R63
RandomPan; zufälliges Panorama	Legt den Betrag fest, um den der Klang des ausgewählten Elements für jede gespielte Note nach dem Zufallsprinzip (random) nach rechts und links verschoben wird. Als Mitteneinstellung (um die herum die Position geändert wird) wird die Einstellung unter Pan verwendet. Einstellungen: 0-127
ScalingPan	Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Panoramaposition – Links und Rechts – des ausgewählten Elements beeinflussen. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird bei der Note C3 als Grundeinstellung verwendet. Einstellungen: -64 – 0 – +63

[SF2] VEL SENS (Intensität der Anschlagempfindlichkeit)

In diesem Display können Sie einstellen, wie der Amplitude EG (Amplitude-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagiert.

EG Time, Segment	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Time-Parameter des AEG. Wählen Sie als Erstes ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen Time-Parameter ein. Positive Einstellungen für den Time-Parameter führen zu einer im Verhältnis zur gespielten Anschlagstärke schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe. Einstellungen: EG Time: -64 – 0 – +63 Einstellungen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (Attack) Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack Time. atk+dcy (Aattack + Decay) ... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Decay 1 Time. dcy (Decay)..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Decay-Zeit. atk+rls (Attack + Release)..... Der EG-Time-Wert beeinflusst die Attack/Release Time. all Der EG-Time-Wert beeinflusst alle Time-Parameter des AEGs.
Level, Curve	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Level-Parameter des Amplitude EG. Bei positiven Einstellungen ändert sich die Lautstärke um so mehr, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Negative Werte haben den gegenteiligen Effekt; je weicher Sie spielen, desto mehr ändert sich die Lautstärke. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display graphisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Amplitude EG beeinflusst. Einstellungen: Level: 64 – 0 – +63 Curve: 0 – 4

[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)

In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Amplitude EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Lautstärke des Klangs über die Zeit ändert. So können Sie die Lautstärkenänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Ausklingen des Sounds steuern. In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME (Zeit)	---	Anstiegszeit	Decay1-Zeit	Decay2-Zeit	Ausklingzeit	
LVL/SW	Anfangspegel	Anstiegspegel	Abklingpegel 1	Abklingpegel 2	---	---

Einstellungen: TIME: 0-127
LEVEL: 0-127
HINWEIS Näheres zum AEG finden Sie auf Seite 134.

[SF4] KEY FLW (Key Follow)

In diesem Display können Sie den Key Follow-Effekt einstellen – das heißt, wie die Amplitude des Elements und dessen Amplitude EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.

LevelSens (Level Sensitivity; Empfindlichkeit des Pegels)	Bestimmt, wie sehr die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Lautstärke des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Grundeinstellung für den LevelSens-Parameter wird als Center Key der Wert C3 verwendet. Ein positiver Wert senkt die Lautstärke für tiefere Noten ab und hebt ihn für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt. Einstellungen: -200 – 0 – +200
▶ CenterKey; mittlere Taste	Hier wird angezeigt, dass als Center Key für den oben erwähnten Parameter Level Sensitivity das C3 eingestellt ist. Bei C3 bleibt die Amplitude (die Lautstärke) unverändert. Für andere gespielte Noten ändert sich die Lautstärke entsprechend der jeweiligen Note und der Einstellung für Level Sensitivity. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert selbst kann nicht geändert werden.
EGTimeSens (EG Time Sensitivity; Empfindlichkeit der EG-Zeiten)	Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Time-Parameter des Amplitude EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangslautstärke für diesen Parameter wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen. Ein positiver Wert führt dazu, dass sich die Amplitude tieferer Noten langsamer und die höherer Noten schneller verändert. Negative Werte haben eine entgegengesetzte Auswirkung. Einstellungen: -64 – 0 – +63

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

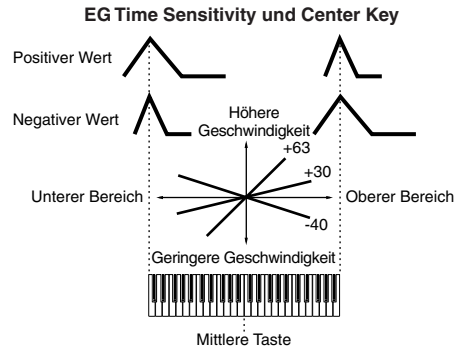
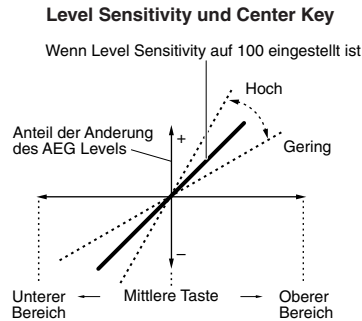
Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

<p>► CenterKey</p>	<p>Bestimmt die zentrale Note oder Tonhöhe für den Key-Follow-Effekt auf den Amplitude EG. Je nach dem Parameter EG Time Sensitivity (siehe oben) weicht die Amplitude des Filter EG desto mehr vom Normalwert ab, je weiter die gespielten Tasten vom Center Key entfernt sind.</p> <p>Wenn die Center-Key-Taste gespielt wird, verhält sich der AEG gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Amplitudenänderung proportional zu den eingestellten EG-Time-Parametern verändert.</p> <p>Einstellungen: C-2 – G8</p> <p>HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.</p>
--------------------	--



<p>[SF5] SCALE (Amplitude Scaling)</p>	<p>Mit Amplitude Scaling wird der Ausgangspegel (im Display [F4] AMP i [SF1] LVL /PAN) entsprechend der Positionen der Noten auf der Tastatur gesteuert. Sie können den gesamten Notenumfang durch vier Übergangspunkte aufteilen und diesen unterschiedliche Offsetwerte für die Amplitude zuordnen. Beachten Sie das Einstellbeispiel auf Seite 169.</p> <p>Einstellungen: BREAK POINT 1 – 4: C-2–G8</p> <p>Einstellungen: OFFSET 1 – 4: -128 – 0 – +127</p> <p>HINWEIS Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.</p>
---	--

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

In dieser Anzeige finden Sie eine größere Gruppe von Parametern für den LFO jedes einzelnen Elements. Mit Hilfe des LFO können Sie Vibrato, Wah, Tremolo und andere Spezialeffekte erzeugen, indem der LFO die Parameter von Pitch, Filter und Amplitude beeinflusst.

<p>Wave</p>	<p>Hier können Sie die LFO-Wellenform für die Modulation des Klangs auswählen.</p> <p>Einstellungen: saw, tri, squ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;"> <p>saw (Sawtooth – Sägezahnwelle)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>tri (Triangle – Dreieckswelle)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>squ (Square – Rechteckswelle)</p> </div> </div>
<p>Speed (Geschwindigkeit)</p>	<p>Hier können Sie die Geschwindigkeit (Speed) der LFO-Wellenform einstellen. Je höher der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.</p> <p>Einstellungen: 0 – 63</p>
<p>KeyOnReset; Rücksetzen bei neuem Anschlag</p>	<p>Hier können Sie einstellen, ob der LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note zurückgesetzt wird oder nicht.</p> <p>Einstellungen: off (aus), on (ein)</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Off</p> <p>Drücken der Taste</p> </div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>On</p> <p>Drücken der Taste</p> </div> </div>
<p>KeyOnDelay; Verzögerung nach Anschlag</p>	<p>Hier können Sie die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Note auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Wirkung beginnt, einstellen. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Verzögerungszeit.</p> <p>Einstellungen: 0–127</p>
<p>PMod (Pitch Modulation Depth)</p>	<p>Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Tonhöhe (englisch: Pitch) des Sounds moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Tonhöhe.</p> <p>Einstellungen: 0–127</p>
<p>FMod (Filter Modulation Depth)</p>	<p>Bestimmt, wie stark die LFO-Wellenform die Cutoff-Frequenz des Filters moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Cutoff-Frequenz.</p> <p>Einstellungen: 0–127</p>
<p>AMod (Amplitude Modulation Depth)</p>	<p>Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Amplitude (Lautstärke) moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Amplitude.</p> <p>Einstellungen: 0–127</p>
<p>FadeInTime; Einblenddauer</p>	<p>Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingependet werden soll (Fade-In), nachdem die bei „KeyOnDelay“ eingestellte Zeit verstrichen ist.</p> <p>Je höher der Wert, desto langsamer das Fade-In.</p> <p>Einstellungen: 0–127</p>

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Referenzteil
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode

[F6] EQ (Equalizer)

Type (Art)

Bestimmt den Equalizer-Typ. Dieser Synthesizer verfügt über eine große Auswahl verschiedener Equalizer-Typen. Diese Equalizer können nicht nur zur Verbesserung des ursprünglichen Klangs genutzt werden, sie können auch den Charakter des Klangs vollständig ändern. Welche Parameter und Einstellungen verfügbar sind, hängt vom ausgewählten Equalizer-Typ ab.

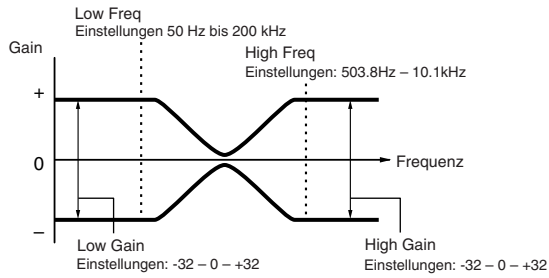
Einstellungen: EQ L/H, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru
 EQ L/H (Low/High) Dies ist ein „Shelving“-Equalizer (Niveaufilter), der aus einem hohen und einem tiefen Frequenzband besteht.

P.EQ (Parametric EQ) Mit Hilfe des Parametric EQ (parametrischer EQ) können die Signale in der Nähe der Einsatzfrequenz (Freq) abgesenkt oder angehoben werden (Gain). Dieser Equalizer verfügt über 32 unterschiedliche Einstellungen für „Q“, womit die Frequenzbandbreite des Equalizers bestimmt wird.

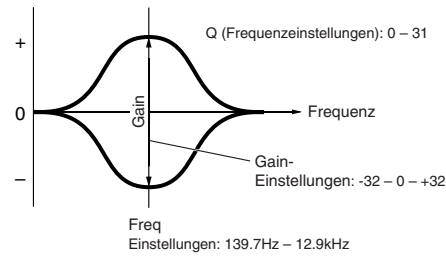
Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/Boost18 (Boost 18dB)
 Diese Einstellungen heben (Englisch: to boost) den Pegel des gesamten Signals um 6 dB, 12 dB bzw. 18 dB an.

thru Wenn Sie diese Einstellung wählen, werden die Equalizer umgangen, und das gesamte Signal bleibt unverändert.

In der Einstellung EQ L/H



In der Einstellung P.EQ



Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

Bearbeiten von Drum-Voices

Bei Auswahl einer Drum-Voice werden die Voice-Edit-Parameter unterteilt in solche des Common Edit (allen Keys gemeinsame Parameter, bis zu 73) und solche des Key Edit (Parameter einzelner Keys).

Common Edit	[VOICE] → Drum-Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Mit diesen Parametern können Sie globale oder gemeinsame (common) Einstellungen für alle „Keys“ (Tasten bzw. Notennummern) der ausgewählten Drum-Voice vornehmen.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 153.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	
[SF5] OTHER	
[F2] OUTPUT	
Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 154. Zusätzlich stehen die folgenden zwei Parameter zur Verfügung.	
InsRevSend (Insertion Reverb Send; Ausspielpegel des Insert-Effekts Reverb)	Bestimmt den Send Level für die gesamte Drum-Voice (alle Tasten) vom Insert-Effekt A bzw. B an die Reverb-Effekteinheit. Einstellungen: 0–127
InsChoSend (Insertion Chorus Send; Ausspielpegel des Insert-Effekts Chorus)	Bestimmt den Send-Pegel für die gesamte Drum-Voice (alle Tasten) vom Insert-Effekt A bzw. B an die Chorus-Effekteinheit. Einstellungen: 0–127
<p>HINWEIS Die Parameter können nicht für jeden Drum Key einzeln eingestellt werden.</p> <p>HINWEIS Bei Normal-Voices sind die Werte auf 127 (Maximum) festgelegt.</p>	

[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 154.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (Controller-Set)	
Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 155. Bitte beachten Sie, dass der Parameter Element Switch im Common Edit der Drum-Voice nicht zur Verfügung steht.	
[F6] EFFECT	
Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 158. Der einzige Unterschied besteht darin, dass im Display [SF1] CONNECT „KEY: OUT“ anstelle von „EL: OUT“ (im Normal Common Effect) erscheint.	

Key Edit	[VOICE] → Drum-Voice-Auswahl → [EDIT] → Key-Auswahl
-----------------	---

Mit diesen Parametern werden die einzelnen Elemente bearbeitet, die eine Drum-Voice bilden.

[F1] OSC (Oscillator)	
[SF1] WAVE	In diesem Display können Sie die gewünschte Wave oder Normal-Voice für die einzelnen Drum-Keys auswählen.
Type (Art)	Bestimmt, ob eine Wave oder eine Normal-Voice für den ausgewählten Key verwendet wird. Mit den Parametern Bank, Number und Category können Sie die gewünschte Wave oder Normal-Voice auswählen. Einstellungen: pre wav (Preset-Wave), voice HINWEIS Wenn „Type“ hier auf „voice“ eingestellt wird, können einige Parameter im Drum-Voice-Edit-Modus nicht verändert werden.
ElementSw (Element Switch)	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn „Type“ (siehe oben) auf „voice“ gestellt ist. Hier wird festgelegt, ob der gegenwärtig ausgewählte Key (bzw. die Wave für den Key) ein- („on“) oder ausgeschaltet („off“) ist. Einstellungen: on, off
Bank	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn „Type“ (siehe oben) auf „voice“ gestellt ist. Alle Banken der Normal-Voices können ausgewählt werden.
Number	Bestimmt die Wave- bzw. Voice-Nummer. Die Nummer hängt vom ausgewählten Type ab. Weitere Informationen über verfügbare Waves und Voices finden Sie in der separaten Datenliste. Einstellungen: Wenn „Type“ auf „pre wave“ gestellt ist: 0001 – 1859 Wenn „Type“ auf „voice“ gestellt ist: 001 – 128
Category	Bestimmt die Category (Kategorie) der Wave bzw. Normal-Voice. Wenn Sie eine andere Category anwählen, wird die erste Wave bzw. Normal Voice dieser Category ausgewählt. HINWEIS Weitere Informationen zu den Kategorien finden Sie in der separaten Datenliste.

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Voice-Modus
Utility-Modus
File-Modus
Master mode

Referenzteil

[SF2] OUTPUT	In diesem Display können Sie bestimmte Ausgabeparameter für den ausgewählten Drum Key einstellen.
InsEFOut (Insertion Effect Output; Ausgang des Insert-Effekts)	Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum Keys verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insert-Effekte für den jeweiligen Key umgehen. Einstellungen: thru, insA (Insert-Effekt A), insB (Insert-Effekt B)
RevSend (Reverb Send)	Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (das vorbeigeleitete Signal), der an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist. Einstellungen: 0-127
ChoSend (Chorus Send)	Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (das vorbeigeleitete Signal), der an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist. Einstellungen: 0-127
[SF5] OTHER	In diesem Display können Sie verschiedene Parameter einstellen, die sich auf die Reaktion der einzelnen Noten der Drum-Voice auf die Tastatur und auf MIDI-Daten beziehen.
AssignMode; Zuweisungsmodus	Wählt für Key Assign (Tastenzuordnung) die Option „sngl“ (single: einzeln) oder „mlti“ (multi: mehrere) aus. Wenn hier „sngl“ eingestellt ist, wird die doppelte Wiedergabe derselben Note verhindert. Für die Wiedergabe jeder Instanz der gleichen Note stellen Sie den Parameter auf „mlti“ ein. Einstellungen: sngl (single), mlti (multi)
RcvNoteOff (Receive Note Off; Note-Off-Event empfangen)	Bestimmt, ob der ausgewählte Drum-Key auf MIDI-Note-Off-Events reagiert. Einstellungen: off, on HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Type-Parameter (im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE) auf „pre wav“ gestellt ist.
AlternateGroup	Bestimmt die Alternate Group (eine Gruppe von alternierend zu spielenden Klängen), welcher der Key zugewiesen wird. Bei einem echten Schlagzeug-Set können einige Instrumente wie z.B. offene und geschlossene Hi-Hat aus physikalischen Gründen nicht gleichzeitig gespielt werden. Sie können die gleichzeitige Wiedergabe bestimmter Keys vermeiden, indem Sie sie derselben Alternate Group zuweisen. Es können bis zu 127 solcher Alternate Groups definiert werden. Sie können hier auch „off“ auswählen, wenn Sie die gleichzeitige Wiedergabe von Klängen zulassen möchten. Einstellungen: off, 1-127 HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Type-Parameter (im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE) auf „pre wav“ gestellt ist.
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	In diesem Display können Sie verschiedene Parameter zur Tonhöhe (Pitch) für den ausgewählten Key festlegen.
Coarse (Grobstimmung)	Bestimmt die Tonhöhe jeder Drum-Key-Wave (oder Normal-Voice) in Halbtonschritten. Einstellungen: -48 - +48 HINWEIS Ist dem Key eine Normal-Voice zugeordnet, wird durch diesen Parameter die Position der Note (nicht die Tonhöhe) relativ zur Note C3 eingestellt.
Fine (Feinstimmung)	Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe jeder Drum-Key-Wave (oder Normal-Voice). Einstellungen: -64 - +63
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Type-Parameter (im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE) auf „pre wav“ gestellt ist.
Pitch (Tonhöhe)	Bestimmt, wie der Pitch (Tonhöhe) des ausgewählten Drum-Keys auf die Velocity reagiert. Bei positiven Werten gilt: Je härter Sie die Taste anschlagen, desto höher wird die Tonhöhe. Bei negativen Werten gilt: Je härter Sie die Taste anschlagen, desto tiefer wird die Tonhöhe. Einstellungen: -64 - +63
[F3] FILTER	
[SF1] CUTOFF	Dieser Synthesizer ermöglicht Ihnen die Anwendung eines Tiefpassfilters und eines Hochpassfilters auf einzelne Drum-Keys. Dadurch wird eine außergewöhnlich detaillierte und umfassende Klangkontrolle der Drum-Voice ermöglicht. Einstellungen: Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Type-Parameter im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE auf „pre wav“ gestellt ist.
LPFCutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters (Low Pass Filter). Einstellungen: 0-255
LPFReso	Hier können Sie die Stärke der Resonance (Betonung der Obertöne) einstellen, die auf die Signale in der Umgebung der Cutoff-Frequenz wirkt. Einstellungen: 0-127
HPFCutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters (High Pass Filter). Einstellungen: 0-255
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Type-Parameter (im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE) auf „pre wav“ gestellt ist.
LPFCutoff	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters. Bei positiven Einstellungen wird die Cutoff-Frequenz um so höher, je stärker Sie die Tasten anschlagen. Bei negativen Werten wird die Cutoff-Frequenz desto niedriger, je stärker Sie spielen. Einstellungen: -64 - 0 - +63

[F4] AMP (Amplitude)	
[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)	In diesem Display können Sie nicht nur die Grundeinstellungen für die Lautstärke und die Panoramaposition für die einzelnen Drum-Keys einstellen, Ihnen werden auch einige detaillierte und ungewöhnliche Parameter zur Beeinflussung der Stereoposition angeboten.
Level	Bestimmt die Lautstärke des ausgewählten Drum-Keys (Wave). Hiermit können Sie die Lautstärken der zahlreichen Klänge der Drum-Voice sehr genau einstellen. Einstellungen: 0-127
Pan	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Drum-Keys (Wave). Diese wird auch als die grundlegende Panoramaposition für die Parameter Alternate und Random verwendet. Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)
AlternatePan	Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Drum-Keys für jede gespielte Note abwechselnd (alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet. Einstellungen: L64 – 0 – R63 HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Type-Parameter im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE auf „pre wav“ gestellt ist.
RandomPan	Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Drum-Keys für jede gespielte Note zufällig (random) nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird als Grundeinstellung verwendet. Einstellungen: 0-127 HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Type-Parameter im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE auf „pre wav“ gestellt ist.
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
Level	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity) für den Ausgangspegel des Amplituden-EGs (Amplituden-Hüllkurvengenerator). Positive Werte bewirken, dass der Ausgangspegel um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen des Pegels. Einstellungen: -64 – 0 – +63
[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)	
AttackTime	Einstellungen: 0-127
Decay1Time	Einstellungen: 0-127
Decay1Lvl (Level)	Einstellungen: 0-127
Decay2Time	Einstellungen: 0 – 126, hold <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time = 0 – 126</p> <p>Drücken der Taste</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2Time = hold</p> <p>Drücken der Taste</p> </div> </div>
[F6] EQ (Equalizer)	
Entspricht dem Display im Element Edit der Normal-Voice. Siehe Seite 164. HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Type-Parameter im Display [F1] OSC → [SF1] WAVE auf „pre wav“ gestellt ist.	

Voice-Modus Performance-Modus Song-Modus Pattern-Modus Mixing-Voice-Modus Utility-Modus File-Modus Maser mode Referenzteil

Voice-Job-Modus**[VOICE] → Voice-Auswahl → [JOB]**

Der Voice-Job-Modus enthält einige grundlegende Bedienungsschritte wie z. B. Initialize (Initialisieren) und Copy (Kopieren). Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die [ENTER]-Taste.

[F1] INIT (Initialize; Initialisieren)

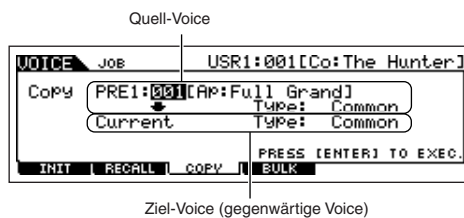
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle Parameter einer Voice auf deren Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Elements bzw. Drum-Keys usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie eine Voice von Grund auf neu erstellen möchten.

Parametertyp, der initialisiert werden soll

All: Alle Daten in den Common- und Element-(Key-) Edit-Modi
 Common: Daten im Common-Edit-Modus
 EL (1-4): Daten des entsprechenden Element-Edit-Parameters
 Wenn „without Wave“ angekreuzt ist, werden die den Elementen (Keys) zugeordneten Waves nicht initialisiert.
HINWEIS Damit „Common“, „EL“ oder „without Wave“ ausgewählt werden kann, darf das Kästchen „ALL“ nicht angekreuzt sein.
HINWEIS Wenn Sie bei ausgewählter Drum-Voice ein Häkchen setzen, können Sie einzelne Drum-Keys auswählen.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Voice eine andere Voice auswählen, ohne die bearbeitete Voice zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Voice mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

[F3] COPY

In diesem Display können Sie Parameterwerte aus den Common- und Element-/Drum-Key-Einstellungen aus einer beliebigen Voice in die Voice kopieren (to copy), die Sie im Augenblick bearbeiten. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine neue Voice anlegen und einige Parametereinstellungen von einer anderen Voice verwenden möchten.

Zu kopierender Datentyp (Type)

Common: Daten im Common-Edit-Modus
 Element (1–4): Daten des entsprechenden Element-Edit-Parameters
 Key C0 – C6: Daten des entsprechenden Key-Edit-Parameters

Kopiervorgang

1. Wählen Sie die Quell-Voice aus.
 Wenn in der Quell-Voice „Current“ ausgewählt ist, ist die Quell-Voice identisch mit der Ziel-Voice. Wenn Sie ein Element in ein anderes Element in derselben Voice kopieren möchten, wählen Sie „Current“.
2. Wählen Sie die Ziel-Voice (gegenwärtige Voice) aus.
 Wenn der Typ der Quell-Voice (Normal/Drum) vom Typ der Voice abweicht, die Sie gerade bearbeiten (Ziel-Voice), können Sie nur die Common-Parameter kopieren.
3. Wenn in der Quell-Voice „Element“ oder „Key“ ausgewählt ist, wählen Sie den in die Ziel-Voice zu kopierenden Part aus.
4. Drücken Sie [ENTER].

[F4] BULK (Bulk Dump)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie zur Datenarchivierung alle bearbeiteten Parametereinstellungen der momentan ausgewählten Voice an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden. Näheres siehe Seite 148.

HINWEIS Um eine Blockdatenübertragung durchzuführen, müssen Sie mit dem folgenden Bedienvorgang die korrekte MIDI-Gerätenummer einstellen: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Voice-Store-Modus**[VOICE] → Voice-Auswahl → [STORE]**

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die bearbeitete Voice im User-Speicher speichern. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Kurzanleitung auf Seite 60.

■ Zusatzinformationen

Micro-Tuning-Liste

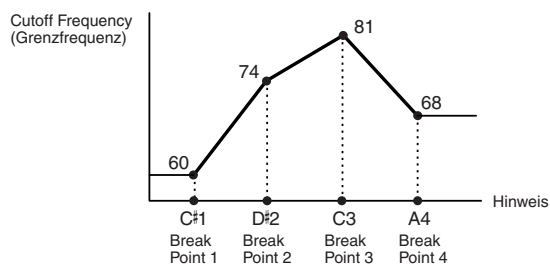
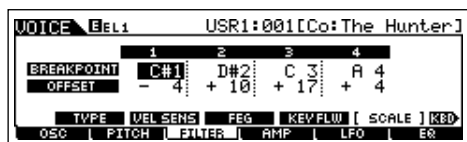
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (Seite 153)

M.TuningNo.	Typ	M.TuningRoot (Grundton)	Kommentare
00	EqualTemp (Equal Temperament: gleichmäßig temperiert)	--	Während der letzten 200 Jahre die Kompromisstimmung, die sich in der westlichen Musik durchgesetzt hat und auch auf den meisten Keyboards zu finden ist. Jeder Halbtonschritt entspricht exakt 1/12 einer Oktave; es gibt keine Unterschiede in der Spielbarkeit der Tonarten. Der Nachteil ist jedoch, dass bis auf die Oktaven keines der Intervalle perfekt gestimmt ist.
01	PureMaj (Pure major: Reines Dur)	C – B (C – H)	Diese Stimmung ist so angelegt, dass die meisten Intervalle (besonders die große Terz und die reine Quinte) in der Durtonleiter reine Intervalle sind. Dies bedeutet, dass die anderen Intervalle entsprechend unrein sind. Sie müssen die Tonart (C – B) angeben, in der Sie spielen möchten.
02	PureMin (Pure minor: Reines Moll)	C – B (C – H)	Genauso wie Reines Dur, jedoch für Molltonarten konzipiert.
03	Werckmeist (Werckmeister)	C – B (C – H)	Andreas Werckmeister, ein Zeitgenosse von Bach, konzipierte diese Stimmung, damit auf Tasteninstrumenten in allen Tonarten gespielt werden konnte. Dabei besitzt jede Tonart einen eigenständigen Charakter.
04	Kirnberger	C – B (C – H)	Johann Philipp Kirnberger, ein Komponist des 18. Jahrhunderts, entwarf diese temperierte Skala, ebenfalls um Darbietungen in allen Tonarten zu ermöglichen.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C – B (C – H)	Francescantonio Vallotti und Thomas Young (beide Mitte des 18. Jahrhunderts) entwarfen diese Anpassung an die pythagoräische Stimmung, in der die ersten sechs Quinten um den gleichen Betrag verkleinert sind.
06	1/4 Shift (1/4 shifted: Vierteltonverschiebung)	--	Normale, gleichmäßig temperierte Tonleiter, die um 50 Cents nach oben verschoben ist.
07	1/4 Tone (vierteltönig)	--	Vierundzwanzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Oktaven sind 24 Tasten auseinander.)
08	1/8 Tone (achteltönig)	--	Achtundvierzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Oktaven sind 48 Tasten auseinander.)
09	Indian (indisch)	--	Für die Verwendung in der indischen Musik (nur weiße Tasten)
10	Arabic 1 (Arabisch 3)	C – B (C – H)	Für die Verwendung in der arabischen Musik.
11	Arabic 2 (Arabisch 3)		
12	Arabic 3 (Arabisch 3)		

Beispieleinstellung für Filter Scaling

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (Seite 161)

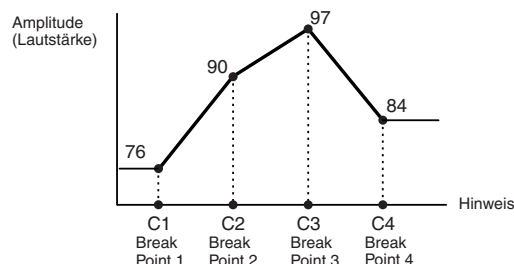
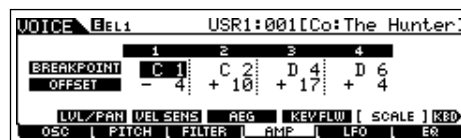
Die Wirkung des Filter Scalings wird am besten anhand eines Beispiels deutlich. Im oben gezeigten Beispiel-Display wurde als Ausgangswert für die Cutoff-Frequenz der Wert 64 festgelegt. Die verschiedenen Offsetwerte der gewählten Übergangspunkte (Break Points) ändern diesen Ausgangswert entsprechend. Diese Änderungen der Cutoff-Frequenz sind in der Grafik unten dargestellt. Wie Sie sehen, wird die Cutoff-Frequenz zwischen benachbarten Break Points linear geändert.



Beispieleinstellung für Amplitudenskalierung

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F4] AMP → [SF5] SCALE (Seite 163)

Die Wirkung des Amplitude Scalings wird am besten anhand eines Beispiels deutlich. Im oben gezeigten Beispiel-Display wurde als Ausgangswert für die Amplitude (Lautstärke) des ausgewählten Elements der Wert 80 eingestellt. Die verschiedenen Offset-Werte für die gewählten Break Points ändern den Ausgangswert entsprechend. Diese Änderungen der Amplitude sind in der Grafik unten dargestellt. Wie Sie sehen, wird die Amplitude zwischen benachbarten Break Points linear geändert.



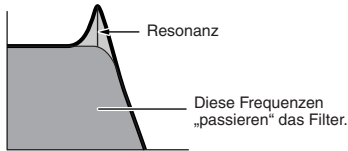
Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Referenzteil
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode

Filtertypenliste

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (Seite 160)

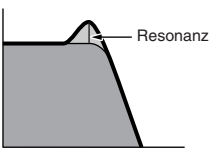
LPF24D (Tiefpassfilter 24 dB/Okt., digital)

Ein dynamisches Tiefpassfilter mit 24 dB/Oktave und einem charakteristischen, digitalen Klang. Verglichen mit dem Typ LPF24A (siehe unten) kann dieses Filter einen ausgeprägteren Resonanzeffekt erzeugen.



LPF24A (Tiefpassfilter 24 dB/Okt., analog),

Ein digitales, dynamisches Tiefpassfilter mit ähnlichen Eigenschaften wie ein analoges Synth-Filter vierter Ordnung.

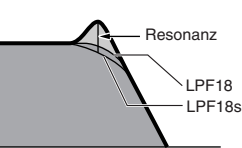


LPF18 (Tiefpassfilter 18 dB/Okt.)

Tiefpassfilter dritter Ordnung mit 18 dB/Okt.

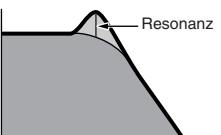
LPF18s (Tiefpassfilter 18 dB/Okt., gestaffelt)

Tiefpassfilter dritter Ordnung mit 18 dB/Okt. Dieses Filter hat einen glatteren Cutoff-Verlauf als der Typ LPF18.



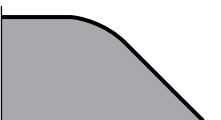
LPF12 (Tiefpassfilter 12 dB/Okt.)

Tiefpassfilter zweiter Ordnung mit 12 dB/Okt. Dieses Filter ist zur Verwendung in Verbindung mit einem Hochpassfilter konzipiert.



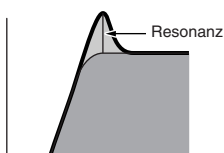
LPF6 (Tiefpassfilter 6 dB/Okt.)

Tiefpassfilter erster Ordnung mit 6 dB/Okt. Keine Resonanz. Dieses Filter ist zur Verwendung in Verbindung mit einem Hochpassfilter konzipiert.



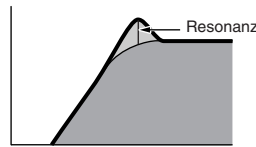
HPF24D (Hochpassfilter 24 dB/Okt. digital)

Ein dynamisches Hochpassfilter mit 24 dB/Oktave und einem charakteristischen, digitalen Klang. Dieses Filter kann einen ausgeprägten Resonanzeffekt erzeugen.

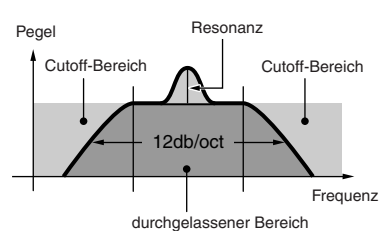


HPF12 (Hochpassfilter 12 dB/Okt.)

Digitales Hochpassfilter mit 12 dB/Okt.

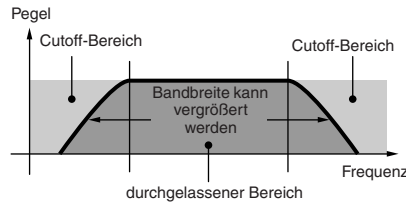


BPF12D (Bandpassfilter 12 dB/Okt. digital)

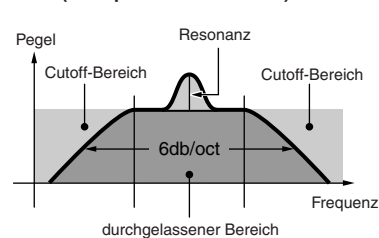


BPFw (Bandpassfilter, breit)

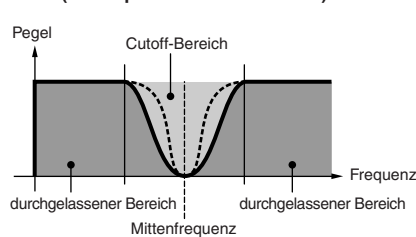
Ein BPF mit 12 dB/Oktave, das HPF- und LPF-Filter kombiniert, um breitere Bandbreiteneinstellungen zu ermöglichen.



BPF6 (Bandpassfilter 6 dB/Okt.)

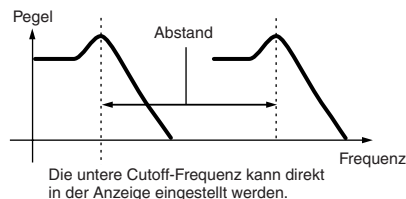


**BEF12 (Bandsperrfilter 12 dB/Okt.)
BEF6 (Bandsperrfilter mit 6 dB/Okt.)**



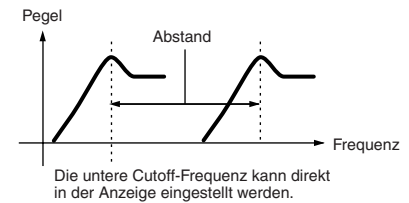
Dual-LPF (Doppeltes Tiefpassfilter)

Zwei parallel angeschlossene Tiefpassfilter mit 12dB/Oktave.



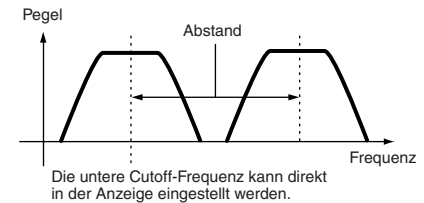
Dual-HPF (Doppelter Hochpassfilter)

Zwei parallel angeschlossene Hochpassfilter mit 12 dB/Oktave.



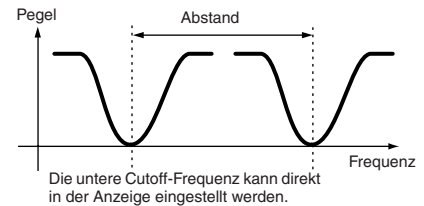
Dual-BPF (Doppeltes Bandpassfilter)

Zwei parallel angeschlossene Bandpassfilter mit 6 dB/Oktave.



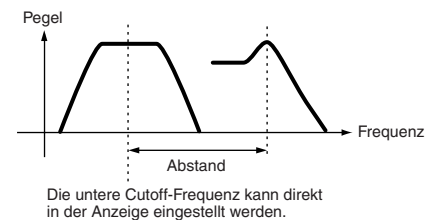
Dual-BEF (Doppeltes Bandsperfilter)

Zwei seriell angeschlossene Bandsperfilter mit 6 dB/Oktave.



**LPF12 + BPF6 (Tiefpassfilter 12dB/Okt. +
Bandpassfilter 6 dB/Okt.)**

Eine Kombination von jeweils einem Tiefpass- und Hochpassfilter.



thru

Die Filter werden umgangen und das Signal wird nicht beeinflusst.

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Voice-Modus
Utility-Modus
File-Modus
Master mode
Referenzteil

Performance-Modus

Performance-Play-Modus

[PERFORM] → Performance-Auswahl

Im Performance-Play-Modus können Sie an der ausgewählten Performance verschiedene allgemeine Bearbeitungsvorgänge durchführen. Für detailliertere und umfassendere Bearbeitungsvorgänge steht Ihnen der Performance-Edit-Modus zur Verfügung. Mit Ausnahme einiger Parameter werden bearbeitete Parameter im internen Flash-ROM als „User Performance“ gespeichert.

HINWEIS Die Parameter, die im Performance-Play-Modus und Performance-Edit-Modus dieselbe Bezeichnung tragen, weisen auch die gleiche Funktion und die gleichen Optionen auf.

[F1] PLAY	
TCH (Transmit Channel; Sendekanal)	Identisch mit den Parametern im Voice-Play-Modus. Diese Parameter sind sowohl im Voice-Modus als auch im Performance-Modus unabhängig von der ausgewählten Voice oder Performance verfügbar.
OCT (Octave)	
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	
HINWEIS Die Einstellungen für TCH (Sendekanal), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) und ASB (ASSIGN B) beziehen sich nicht auf eine einzelne Performance. Daher werden sie auch im Performance-Store-Modus nicht als einzelne Performance gespeichert (Seite 177).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Zeigt die Werte an, die mit den entsprechenden Reglern (aufgedruckt als „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“) eingestellt werden können. Die diesen Drehreglern zugewiesenen Funktionen hängen von der Einstellung der Voice ab, die dem jeweiligen Part der Performance zugewiesen ist.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Sie können diese Tasten mit den gewünschten Arpeggio-Typen belegen und diese dann während Ihres Spiels auf der Tastatur jederzeit aufrufen. Informationen hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite Seite 48.
[F2] VOICE	
In diesem Display können Sie für jeden Part eine Voice auswählen und festlegen, in welchem Notenbereich der Part wiedergegeben wird.	
[SF1] ADD	Drücken Sie diese Taste, um dem ausgewählten Part eine Voice zuzuordnen.
[SF3] DELETE	Durch Drücken dieser Taste wird die Voice-Zuordnung für den ausgewählten Part gelöscht, und der Part bleibt leer.
[SF4] LIMIT L (Note Limit Low; untere Notengrenze)	Hier wird die tiefste Note des Bereichs eingestellt, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingt. Um die Note festzulegen, halten Sie diese Taste gedrückt und schlagen auf der Tastatur die gewünschte Taste an.
[SF5] LIMIT H (Note Limit High; obere Notengrenze)	Hier wird die höchste Note des Bereichs eingestellt, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingt. Um die Note festzulegen, halten Sie diese Taste gedrückt und schlagen auf der Tastatur die gewünschte Taste an.
[F3] EFFECT	
Durch Drücken der Taste [F3] EFFECT im Performance-Play-Modus wird dasselbe EFFECT-Display wie im Performance-Edit-Modus aufgerufen ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). In diesem Display können Sie die Effektparameter für die aktuelle Performance festlegen.	
[F4] PORTA (Portamento)	
In diesem Display können Sie die Portamento-Parameter jedes einzelnen Parts einstellen. Durch den Portamento-Effekt wird ein allmählicher Übergang der Tonhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.	
PortaSw (Portamento Switch; Portamento-Schalter)	Legt für alle Parts fest, ob der Portamento-Effekt aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Einstellungen: off, on
PortaTime (Portamento Time; Portamento-Zeit)	Bestimmt die Zeitdauer (englisch: time) für den Tonhöhenwechsel. Der gleich lautende Parameter im Part-Edit-Modus wird um den Wert dieses Parameters versetzt (Seite 174). Höhere Werte bedeuten eine längere Übergangszeit. Einstellungen: -64 – 0 – +63
PartSwitch (Part-Schalter)	Bestimmt für jeden einzelnen Part, ob Portamento aktiviert oder deaktiviert ist. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn „PortaSw“ (siehe oben) auf „on“ gesetzt ist.
[F5] EG (Envelope Generator; Hüllkurven-Generator)	
Dieses Display enthält die grundlegenden Einstellungen der EGs für die Lautstärke und für den Filter. Die hier eingestellten Werte werden als Offsets auf die im Performance-Edit-Modus eingestellten Werte des AEGs und FEGs angewendet (Seite 176). Die Parameter stimmen mit denjenigen im Voice-Play-Modus überein. Siehe Seite 152.	
[F6] ARP (Arpeggio)	
In diesem Display finden Sie die Grundeinstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe einschließlich Typ und Tempo. Im Performance-Modus können Sie die Arpeggio-Wiedergabe für jeden einzelnen Part ein- oder ausschalten. Bis auf PartSw (siehe unten) stimmen die Parameter mit denjenigen im Voice-Play-Modus überein (Seite 152).	
PartSw (Part Switch; Part-Schalter)	Legt fest, ob die Arpeggio-Wiedergabe für den ausgewählten Part aktiviert oder deaktiviert ist. Für die Parts, deren Kästchen angekreuzt sind, ist die Arpeggio-Wiedergabe aktiviert.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

Referenzteil

Performance-Edit-Modus**[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT]**

Die Voice-Edit-Parameter lassen sich einteilen in Common-Edit-Parameter, die allen vier Parts gemeinsam sind, und Part-Edit-Parameter, die auf einzelne Parts zutreffen.

Common Edit	[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Diese Parameter sind für globale (bzw. gemeinsame) Einstellungen aller vier Parts der ausgewählten Performance vorgesehen.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	In diesem Display können Sie die (Haupt- und Unter-)Kategorie der ausgewählten Performance festlegen und der Performance einen Namen zuweisen. Der Performance-Name darf maximal 10 Zeichen lang sein. Eine Anleitung zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 38.
[SF3] MEQ OFS (Master-EQ-Offset)	Legt die Offset-Werte des Master-EQ im Display [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ fest. Hier kann der Pegel jedes einzelnen der vier Bänder (mit Ausnahme von „MID“) eingestellt werden. Sie können diese Einstellungen auch direkt mit Hilfe der vier Regler (Knobs) auf dem Bedienfeld anpassen, wenn die [EQ]-Taste eingeschaltet ist.
[SF4] PORTA (Portamento)	In diesem Display können Sie die Parameter zum Portamento festlegen. Die Parameter stimmen mit denjenigen im Performance-Play-Modus überein. Siehe Seite 171.
[SF5] OTHER	In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen der Drehregler (Knobs) und der zugehörigen Parameter einstellen. Mit Ausnahme des Pitch-Bend-Rads, dessen Funktionsweise hier nicht eingestellt werden kann, sind diese Parameter identisch mit denjenigen im Voice-Edit-Modus (Seite 154).
[F2] OUT/MEF (Ausgabe/Master-Effekt)	
[SF1] OUT (Ausgabe)	
Volume	Legt den Ausgabepegel der ausgewählten Performance fest. Hiermit regulieren Sie die Gesamtlautstärke, wobei die Balance zwischen allen Parts erhalten bleibt. Einstellungen: 0–127
Pan	Legt die Stereo-Panoramaposition der ausgewählten Performance fest. Der gleich lautende Parameter im Part-Edit-Modus wird um den Wert dieses Parameters versetzt. Wenn die [PAN/SEND]-Taste eingeschaltet ist, können Sie diesen Parameter auch mit dem Regler einstellen. Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts) HINWEIS Bei einer Einstellung von „C“ (Center = Mitte) werden die Panorama-Einstellungen der einzelnen Parts beibehalten.
RevSend (Reverb-Send-Pegel)	Bestimmt den Send-Pegel des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Wenn die [PAN/SEND]-Taste eingeschaltet ist, können Sie diesen Parameter auch mit dem Regler einstellen. Einstellungen: 0–127
ChoSend (Chorus-Send-Pegel)	Bestimmt den Send-Pegel des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Wenn die [PAN/SEND]-Taste eingeschaltet ist, können Sie diesen Parameter auch mit dem Regler einstellen. Einstellungen: 0–127
HINWEIS Näheres zu den Effektverbindungen im Performance-Modus finden Sie auf Seite 143.	
[SF2] MEQ (Master EQ)	
	In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf alle Parts der ausgewählten Performance anwenden. Sie können den Signalpegel an der Frequenz jedes Bands (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH) anheben oder absenken.
SHAPE (Form)	Legt fest, ob der EQ vom Typ Shelving (Kuhschwanz bzw. Niveauregler) oder Peaking ist (Glocken-Charakteristik). Der Peak-EQ hebt das Signal nur im Bereich der gewählten Frequenz an oder senkt es ab, während der Shelving EQ alle Frequenzen oberhalb oder unterhalb der gewählten Frequenz absenkt oder anhebt. Dieser Parameter steht nur für die Frequenzbänder LOW und HIGH zur Verfügung. Einstellungen: shelv (Shelving-Typ), peak (Peaking-Typ)
FREQ (Frequenz)	Legt die zentrale Frequenz fest. Frequenzen in der Umgebung dieses Wertes werden entsprechend der GAIN-Einstellung abgesenkt/angehoben. Einstellungen: LOW: Shelving 32 Hz – 2,0 kHz, Peaking 63 Hz – 2,0 kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100 Hz – 10,0 kHz HIGH: 500 Hz – 16,0 kHz
GAIN (Verstärkung)	Legt den Pegel für die (oben eingestellte) Frequenz fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird. Einstellungen: -12dB – 0dB – +12dB
Q (Frequenzcharakteristik)	Ändert die Güte (Q = Quality) für die eingestellte Frequenz, und bestimmt so die Breite des angehobenen oder abgesenkten Frequenzbandes. Einstellungen: 0,1 – 12,0
HINWEIS Einzelheiten zum Equalizer finden Sie auf Seite 141.	
[SF3] MEF (Master Effect)	
	In diesem Display können Sie die Master-Effekt-Parameter festlegen.
Switch	Legt fest, ob der Master-Effekt auf die ausgewählte Performance angewendet wird oder nicht. Einstellungen: off, on
Type (Art)	Legt die Art des Master-Effekts fest. Einstellungen: Informationen hierzu finden Sie in der Liste der Effektypen in der separaten Datenliste.
HINWEIS Die verfügbaren Parameter hängen bis auf die beiden genannten vom momentan ausgewählten Effektyp ab. Detailinformationen finden Sie im separaten Heft „Datenliste“.	

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

[F3] ARP (Arpeggio)

In diesem Display können Sie die Arpeggio-Parameter festlegen.

[SF1] TYPE	Entspricht dem Common-Edit-Display der Normal-Voice. Siehe Seite 154.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX (Wiedergabeeffekt)	
[SF4] OUT CH (Ausgangskanal)	In diesem Display können Sie einen eigenen MIDI-Ausgangskanal für die Arpeggio-Wiedergabedaten festlegen. Auf diese Weise können Sie den Arpeggio-Sound auf einem externen Klangerzeuger oder Synthesizer erzeugen.
OutputSwitch	Bei Aktivierung dieses Parameters („on“) werden die Arpeggio-Wiedergabedaten über MIDI ausgegeben. Einstellungen: on, off
TransmitCh	Legt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) für die Arpeggio-Wiedergabe fest. Falls „KbdCh“ ausgewählt ist, werden die Arpeggio-Wiedergabedaten über den MIDI-Sendekanal der Tastatur (Keyboard Transmit Channel) ausgegeben ([UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCh). Einstellungen: 1–16, KbdCh (Keyboard Channel)

[F4] CTL ASN (Controller Assign)

Den nachfolgend aufgeführten Controllern können Sie Controller-Nummern zuweisen, wodurch Sie unter Verwendung der Hardware-Controller auf dem Keyboard MIDI-Meldungen erzeugen können, mit denen Sie den Klang von externen MIDI-Geräten steuern. Wenn der MO Controller-Daten empfängt, die diesen Einstellungen entsprechen, reagiert der interne Klangerzeuger so, als ob die Controller des Instruments verwendet würden.

BC (Breath Controller)	Der MO besitzt keine Buchse für den Anschluss eines Breath Controllers (Blaswandler). Wenn er Controller-Meldungen über die in diesem Parameter festgelegte Controller-Nummer empfängt, reagiert der MO jedoch so, als ob ein Blaswandler verwendet würde.
RB (Ribbon Controller; Gleitband)	Der MO besitzt keine Buchse für den Anschluss eines Ribbon Controllers (Gleitband). Wenn er Controller-Meldungen über die in diesem Parameter festgelegte Controller-Nummer empfängt, reagiert der MO jedoch so, als ob ein Gleitband verwendet würde.
AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)	Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie ASSIGN 1 (Drehregler 3) und ASSIGN 2 (Drehregler 4) betätigen, während die Lämpchen [PAN/SEND] und [TONE] beide eingeschaltet sind.
FC1 (Foot Controller 1; Fußregler 1)	Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie den an die Buchse FOOT CONTROLLER angeschlossenen Fußregler (Foot Controller) betätigen.
FC2 (Foot Controller 2; Fußregler 2)	Der MO hat nur eine Buchse für den Anschluss eines Foot Controllers (Fußregler). Wenn er Controller-Meldungen über die in diesem Parameter festgelegte Controller-Nummer empfängt, reagiert der MO jedoch so, als ob ein zweiter Fußregler verwendet würde.

HINWEIS Beachten Sie, dass die Funktionen der hier eingestellten Controller für den internen Klangerzeuger nicht geändert werden. Die Controller-Zuweisungen für den MO selbst hängen von den Einstellungen der jedem Part zugewiesenen Voices ab.

[F6] EFFECT

Dieses Menü enthält umfassende Steuermöglichkeiten für die Effekte. Näheres zu den Effektverbindungen im Performance-Modus finden Sie auf Seite 143.

[SF1] CONNECT (Verknüpfung)	Weitere Informationen zu den Parametern finden Sie auf Seite 143.
[SF2] INS SW (Insert-Schalter)	Die Insert-Effekte können auf bis zu drei Parts angewendet werden. In dieser Anzeige können Sie die Parts festlegen, auf die die Insert-Effekte angewendet werden.
[SF4] REVERB	Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effektyp ab. Siehe separate Datenliste.
[SF5] CHORUS	

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

Referenzteil

Part Edit

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → Part-Auswahl

Diese Parameter dienen der Bearbeitung der einzelnen Parts, aus denen eine Performance besteht.

[F1] VOICE

[SF1] VOICE

Sie können für jeden Part eine Voice auswählen.

PartSw (Part Switch; Part-Schalter)

Schaltet die einzelnen Parts ein oder aus.
Einstellungen: on, off

Bank

Legt die Voice-Bank (Seite 40) für jeden Part fest.

Number

Legt die Voice-Programmnummer für jeden Part fest.

[SF2] MODE

Mono/Poly

Legt die Wiedergabemethode der Voice für jeden Part fest – monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten).

Einstellungen: mono, poly

HINWEIS Dieser Parameter steht nicht für den Part zur Verfügung, dem die Drum-Voice zugeordnet ist.

ArpSwitch (Arpeggio Switch; Arpeggio-Schalter)

Legt fest, ob das Arpeggio für den ausgewählten Part aktiviert oder deaktiviert ist.

Einstellungen: on, off

[SF3] LIMIT

NoteLimitH (Note Limit High; obere Notengrenze)

Legt für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereichs fest. Jeder Part kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Tastaturbereiches liegen.

NoteLimitL (Note Limit Low; untere Notengrenze)

Einstellungen: C-2 – G8

HINWEIS Wenn Sie zunächst die höhere und dann die tiefere Note angeben, z.B. „C5 bis C4“, werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: „C-2 bis C4“ und „C5 bis G8“.

HINWEIS Sie können die Note festlegen, indem Sie sie auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt halten.

VelLimitH (Velocity Limit High; obere Velocity-Grenze)

Legt die obere und untere Grenze des Velocity-Bereichs fest, in dem der jeweilige Part wiedergegeben wird. Jeder Part kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen.

VelLimitL (Velocity Limit Low; untere Velocity-Grenze)

Einstellungen: 1–127

HINWEIS Wenn Sie zunächst die obere und dann die untere Grenze angeben, z.B. „93–34“, dann reagiert der Part in den Velocity-Bereichen „1 bis 34“ und „93 bis 127“.

[SF4] PORTA (Portamento)

Bestimmt die Portamento-Parameter für jeden Part. Durch den Portamento-Effekt wird ein allmählicher Übergang der Tonhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.

Switch

Legt fest, ob der Portamento-Effekt aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist.

Einstellungen: off, on

Time

Bestimmt die Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten.

Einstellungen: 0–127

Mode

Bestimmt den Portamento-Modus.

Einstellungen: fingr (fingered), full (full time)

fingr (fingered)(mit Fingergriff) Der Portamento-Effekt wird nur bei Legato-Spiel angewendet (d. h., die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

full (full time).....(Immer) Portamento wird immer angewendet.

HINWEIS Diese Portamento-Parameter stehen nicht für den Part zur Verfügung, dem die Drum-Voice zugeordnet ist.

[SF5] OTHER

PB (Pitch Bend) Upper, PB (Pitch Bend) Lower

Legt den Umfang und die Richtung des Pitch-Bend-Bereichs fest. Die Details stimmen mit den Common-Edit-Parametern im Normal-Voice-Modus überein (Seite 154).

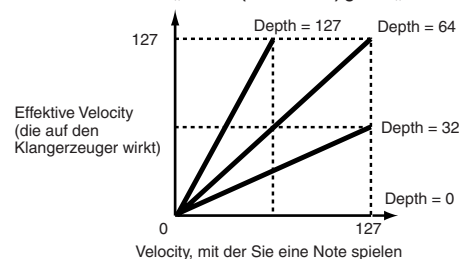
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth) (Intensität der Anschlagempfindlichkeit)

Legt das Ausmaß fest, in dem die resultierende Lautstärke des Klangerzeugers auf die Anschlagstärke reagiert.

Je höher der Wert, desto deutlicher fällt die Lautstärkeänderung in Reaktion auf die Anschlagstärke aus (siehe rechts).

Einstellungen: 0–127

Wenn „Offset“ (siehe unten) gleich „64“ ist:



Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

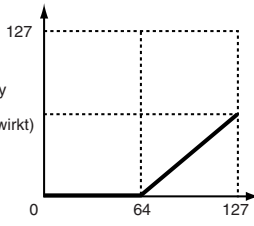
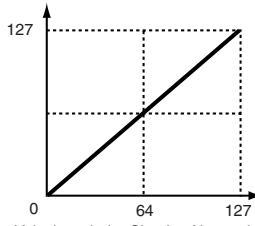
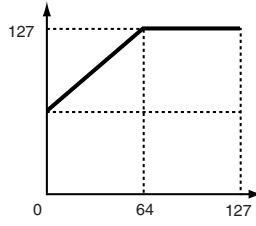
Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

<p>VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset) (Offset-Wert der Anschlagempfindlichkeit)</p>	<p>Legt den Betrag fest, um den die gespielten Velocity-Werte zur Erzeugung des wirksamen Velocity-Effekts versetzt werden. Dadurch können Sie alle Velocity-Werte um den gleichen Betrag nach oben oder unten korrigieren, um beispielsweise ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch auszugleichen.</p> <p>Einstellungen: 0-127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 32</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 64</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 96</p>  </div> </div> <p>Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)</p> <p>Velocity, mit der Sie eine Note spielen</p>
---	---

[F2] OUTPUT

<p>[SF1] VOL/PAN (Lautstärke/Pan)</p>	
<p>Volume</p>	<p>Legt die Lautstärken der einzelnen Parts fest, so dass Sie die Lautstärkeverhältnisse der Parts einstellen können.</p> <p>Einstellungen: 0-127</p>
<p>Pan</p>	<p>Legt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition fest.</p> <p>Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)</p>
<p>VoiceELPan (Voice Element Pan)</p>	<p>Legt fest, ob die individuellen Pan-Einstellungen für jede Voice (ausgewählt über: [VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) angewendet werden oder nicht. Wird dieser Parameter ausgeschaltet („off“), ist als Panoramaposition für den ausgewählten Part die Mitte eingestellt.</p> <p>Einstellungen: on, off</p>
<p>[SF2] EF SEND (Effect Send)</p>	
<p>In diesem Display können Sie für jeden Part den Send-Pegel und den Dry-Pegel festlegen, die an die Systemeffekte gesendet werden. Näheres zu den Effektverbindungen im Performance-Modus finden Sie auf Seite 143.</p>	
<p>RevSend (Reverb Send)</p>	<p>Legt den Sendepiegel für den Reverb-Effekt des ausgewählten Parts fest, was Ihnen eine genaue Steuerung der Reverb-Balance zwischen den Parts ermöglicht.</p> <p>Einstellungen: 0-127</p>
<p>ChoSend (Chorus Send)</p>	<p>Legt den Send-Pegel für den Chorus-Effekt des ausgewählten Parts fest, wodurch Sie das Chorus-Mischverhältnis aller Parts einstellen können.</p> <p>Einstellungen: 0-127</p>
<p>Dry Level (Pegel des Direktsignals)</p>	<p>Legt den Pegel des unverarbeiteten („dry“) Sounds des ausgewählten Parts fest, wodurch Sie das Effekt-Mischverhältnis aller Parts einstellen können.</p> <p>Einstellungen: 0-127</p>
<p>[SF3] SELECT (Ausgangsauswahl)</p>	
<p>InsEF (Insert-Effekt)</p>	<p>Legt fest, ob die Insert-Effekte auf das Ausgangssignal an der Geräterückseite angewendet werden oder nicht.</p> <p>Einstellungen: on, off</p>

[F3] EQ (Equalizer)

In dieser Anzeige können Sie die EQ-Einstellungen für jeden Part bestimmen. Es gibt zwei verschiedene Display-Arten, zwischen denen Sie durch Drücken der Taste [SF5] wechseln können. Beide Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in einem anderen Format; verwenden Sie die Art, die Ihnen am besten liegt.

- Display mit vier Parts
- Display mit sämtlichen Parametern für einen einzelnen Part

Beachten Sie, dass Sie das Vier-Part-Display mit Hilfe der Cursortasten durchsuchen müssen, um weitere Parameter anzeigen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden.

Einzelheiten zur Effektverknüpfung im Performance-Modus einschließlich Equalizer finden Sie auf Seite Seite 143.

<p>LowFreq (Low-Frequenzband)</p>	<p>Legt die Mittenfrequenz des Low-EQ-Bandes fest, bei der abgesenkt/angehoben wird.</p> <p>Einstellungen: 50,1 – 2,00 K</p>
<p>LowGain (Low-Verstärkung)</p>	<p>Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des Low-EQ-Bandes (Tiefen).</p> <p>Einstellungen: -32 – +32</p>
<p>MidFreq (Mid-Frequenzband)</p>	<p>Legt die Mittenfrequenz des Mid-EQ-Bandes fest, bei der abgesenkt/angehoben wird (nicht zu verwechseln: die „Mittenfrequenz“ ist die Frequenz der stärksten Wirkung (Peak); die „mittleren Frequenzen“ oder „Mitten“ sind Frequenzen im mittleren Hörbereich).</p> <p>Einstellungen: 139,7 – 10,1 K</p>
<p>MidGain (Mid-Verstärkung)</p>	<p>Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des Mid-EQ-Bandes (Mitten).</p> <p>Einstellungen: -32 – +32</p>
<p>MidReso (Mid-Resonanz)</p>	<p>Legt die Resonanz fest, die auf die Mittenfrequenz des mittleren EQ-Bands (MID) angewendet wird.</p> <p>Einstellungen: 0-31</p>
<p>HighFreq (High-Frequenzband)</p>	<p>Legt die Mittenfrequenz des High-EQ-Bandes fest, bei der abgesenkt/angehoben wird (Höhen).</p> <p>Einstellungen: 503,8 – 14,0 K</p>
<p>HighGain (High-Verstärkung)</p>	<p>Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des High-EQ-Bandes (Höhen).</p> <p>Einstellungen: -32 – +32</p>

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Maser mode

Referenzteil

[F4] TONE

In dieser Anzeige können Sie für jeden Part Tonhöhen- und Klangparameter festlegen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden als Versatzwerte auf die Voice-Edit-Einstellungen angewendet.

[SF1] TUNE

NoteShift (Transponierung)

Legt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest.
Einstellungen: -24 – 0 – +24

Detune (Verstimmung)

Bestimmt die Feinstimmung jedes Parts.
Einstellungen: -12,8 Hz – +12,7 Hz

[SF2] FILTER

Beachten Sie dabei, dass die hier vorgenommenen Einstellungen als Versatzwerte auf die Filtereinstellungen in den Element-Edit-Parametern für die Voices der einzelnen Parts angewendet werden.

Cutoff

Legt die Grenzfrequenz für jeden Part fest. Wenn das von der Voice verwendete Filter eine Kombination auf Tief- und Hochpassfilter ist, regelt dieser Parameter die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters.
Einstellungen: -64 – 0 – +63

Resonance

Legt für jeden Part die Stärke der Filterresonanz oder Betonung im Bereich der Grenzfrequenz fest.
Einstellungen: -64 – 0 – +63

FEGDepth (FEG-Intensität)

Bestimmt für jeden Part die Wirkungstiefe des FEG (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) auf die Cutoff-Frequenz.
Einstellungen: -64 – 0 – +63
HINWEIS Einzelheiten zu Filtern finden Sie auf Seite 133.

[SF3] FEG

(Filter Envelope Generator)

In diesem Display können Sie für jeden Part die FEG-Parameter (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) einstellen. Beachten Sie dabei, dass die hier vorgenommenen Einstellungen als Versatzwerte auf die Filtereinstellungen in den Element-Edit-Parametern für die Voices der einzelnen Parts angewendet werden.

Attack (Attack Time; Anstiegszeit)

Legt für jeden Part den jeweiligen FEG-Parameter fest. Einzelheiten zum FEG finden Sie auf Seite 133.

Decay (Decay Time; Abklingzeit)

Einstellungen: -64 – 0 – +63
HINWEIS Diese Parameter sind für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.

Sustain (Sustain Level; Haltepegel)

Release (Release Level; Ausklingpegel)

[SF4] AEG

(Amplitude Envelope Generator)

In diesem Display können Sie für jeden Part die AEG-Parameter (Amplitude Envelope Generator – Lautstärke-Hüllkurvengenerator) einstellen. Beachten Sie dabei, dass die hier vorgenommenen Einstellungen als Versatzwerte auf die Filtereinstellungen in den Element-Edit-Parametern für die Voices der einzelnen Parts angewendet werden.

Attack (Attack Time; Anstiegszeit)

Legt für jeden Part den jeweiligen AEG-Parameter fest. Einzelheiten zum AEG finden Sie auf Seite 134.

Decay (Decay Time; Abklingzeit)

Einstellungen: -64 – 0 – +63
HINWEIS Der Sustain- und der Release-Parameter sind für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.

Sustain (Sustain Level; Haltepegel)

Release (Release Level; Ausklingpegel)

[F5] RCV SW (Receive Switch)

In dieser Anzeige können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Meldungen. Wenn der betreffende Parameter aktiviert ist („on“), reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Events. Es gibt zwei verschiedene Display-Arten, zwischen denen Sie durch Drücken der Taste [SF5] wechseln können. Beide Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in einem anderen Format; verwenden Sie die Art, die Ihnen am besten liegt.

- Display mit vier Parts
- Display mit sämtlichen Parametern für einen einzelnen Part

Beachten Sie, dass Sie das Vier-Part-Display mit Hilfe der Cursortasten durchsuchen müssen, um weitere Parameter anzeigen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden.

Einstellungen: Siehe unten.

CtrlChange (Control Change)

Zeigt alle Controller-Meldungen (Steuerbefehle) an.

PB (Pitch Bend)

Durch Drehen am Pitch-Bend-Rad werden MIDI-Meldungen erzeugt.

MW (Modulation Wheel; Modulationsrad)

Durch Drehen am Modulationsrad werden MIDI-Meldungen erzeugt.

RB (Ribbon Controller)

MIDI-Meldungen für den Ribbon Controller (Gleitband).

ChAT (Channel Aftertouch)

MIDI-Meldungen für Channel Aftertouch.

FC1 (Foot Controller 1; Fußregler 1)

Durch Betätigung eines an der Rückseite angeschlossenen Fußreglers (als Zubehör erhältlich) werden MIDI-Meldungen erzeugt.

FC2 (Foot Controller 2; Fußregler 2)

MIDI-Meldungen für Fußregler 2.

Sus (Sustain)

MIDI-Meldungen für Controller-Nummer 64 (Sustain). Dieser Parameter ist für Drum-Voice-Parts nicht verfügbar.

FS (Footswitch; Fußschalter)

Durch Betätigung des an der Buchse FOOT SWITCH auf der Rückseite angeschlossenen, als Zubehör erhältlichen Fußschalters erzeugte MIDI-Meldungen.

AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)

MIDI-Meldungen, die erzeugt werden, wenn Sie bei eingeschaltetem [PAN/SEND]- und [TONE]-Lämpchen die Drehregler ASSIGN 1 und ASSIGN 2 betätigen.

BC (Breath Controller)

MIDI-Meldungen für den Breath Controller (Blaswandler).

Exp (Expression)

Durch Betätigung des an der Rückseite angeschlossenen, als Zubehör erhältlichen Fußreglers erzeugte MIDI-Meldungen (Expression = Ausdruck).

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

Performance-Job-Modus**[PERFORM] → Performance-Auswahl → [JOB]**

Im Performance-Job-Modus stehen verschiedene Grundfunktionen wie „Initialize“ (Initialisieren) und „Copy“ (Kopieren) zur Verfügung. Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die [ENTER]-Taste.

[F1] INIT (Initialize; Initialisieren)

Mit dieser Funktion können Sie alle Performance-Parameter auf die Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Darüber hinaus können Sie auch bestimmte Parameter selektiv initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie eine Performance von Grund auf neu erstellen möchten.

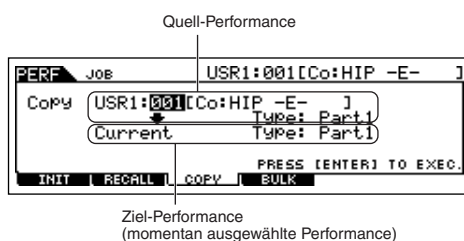
Parametertyp, der initialisiert werden soll

All: Alle Daten in der Performance
Common: Daten im Common-Edit-Modus
Part 1 – 4: Daten der Part-Edit-Parameter des entsprechenden internen Parts

HINWEIS Damit „Common“ oder „Part“ ausgewählt werden kann, darf das Kästchen „ALL“ nicht angekreuzt sein.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Performance eine andere Performance auswählen, ohne dass die bearbeitete Performance gespeichert wurde, werden alle vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Performance mit den zuletzt vorgenommenen Änderungen wieder aufrufen.

[F3] COPY

Sie können Part-Parametereinstellungen aus einer beliebigen Performance in einen bestimmten Part der Performance übernehmen, die Sie bearbeiten. Dies ist nützlich, wenn Sie eine Performance erzeugen und einige Parametereinstellungen von anderen Performances verwenden möchten.

Zu kopierender Datentyp (Type)

Part 1 – 4: Daten der Part-Edit-Parameter des entsprechenden internen Parts

Kopiervorgang

1. Wählen Sie die Quell-Performance aus.
Wenn in der Quell-Performance „Current“ ausgewählt ist, ist die Quell-Performance identisch mit der Ziel-Performance. Wenn Sie einen Part in einen anderen Part in derselben Performance kopieren möchten, wählen Sie „Current“.
2. Wählen Sie den Typ der Quell-Performance aus (die zu kopierenden Daten).
3. Wählen Sie die Parts aus, die durch die kopierten Parts im Parameter „Destination Performance“ ersetzt werden sollen.
Wenn Sie „Arp“ (Arpeggio) oder „Effect“ auswählen, werden die Arpeggio-Daten oder Effekteinstellungen der dem Quell-Part zugeordneten Voice kopiert.
4. Drücken Sie [ENTER].

[F4] BULK (Bulk Dump)

Mit dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen der momentan ausgewählten Performance an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren. Näheres siehe Seite 148.

HINWEIS Um eine Blockdatenübertragung durchzuführen, müssen Sie mit dem folgenden Bedienvorgang die korrekte MIDI-Gerätenummer einstellen: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Performance-Store-Modus**[PERFORM] → Performance-Auswahl → [STORE]**

Mit dieser Funktion können Sie die bearbeitete Performance im User-Speicher ablegen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 66.

Song-Modus

Erstellen von Songs – Allgemeine Vorgehensweise

Songs bestehen aus den folgenden drei Datenarten:

- MIDI-Sequenzdaten (werden im Song-Record-Modus, Song-Edit-Modus und Song-Job-Modus erstellt)
- Setup-Daten (werden im Song-Play-Modus erstellt)
- Mischdaten (werden im Song-Mixing-Modus/Mixing-Edit-Modus erstellt und im Song-Mixing-Store-Modus gespeichert)

Nach der Erstellung der Daten in den drei oben beschriebenen Modi sollten Sie die Mischeinstellungen im Song-Mixing-Store-Modus speichern, um sie zu archivieren, und dann den gesamten Song im File-Modus auf einem USB-Speichergerät sichern.

HINWEIS Nicht notenbezogene MIDI-Events (wie Voice-Nummer, Lautstärke, Pan und Effekt-Send-Pegel), die am Anfang des Songs benötigt werden, werden nicht als MIDI-Sequenzdaten aufgenommen, sondern als Mischdaten gespeichert.

VORSICHT

Da Song-Daten (MIDI-Sequenzdaten, Setup-Daten und Mischdaten) im DRAM aufgenommen werden (Seite 150), gehen sie beim Ausschalten des Geräts verloren. Daher müssen Sie unbedingt alle über die Aufnahme-, Bearbeitungs-, Job- und Mischeinstellungen erstellten Song-Daten im File-Modus auf einem USB-Speichergerät sichern. Einzelheiten zum Sichern von Song-Daten finden Sie auf Seite 211.

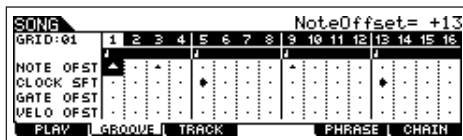
Song-Play-Modus

[SONG] → Song-Auswahl

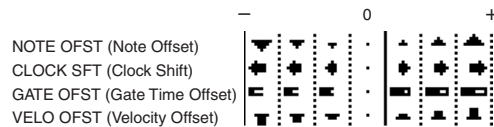
[F1] PLAY

Loc1 (Position 1), Loc2 (Position 2)	Gibt die Taktnummer an, zu der Sie während der Song-Wiedergabe mit der Location-Funktion (Seite 92) springen können.
Trans (Transponierung)	Legt die Transponierung der Tonart für den gesamten Song fest und kann in Halbtönen eingestellt werden. Einstellungen: -36 – +36 HINWEIS Wenn das Pattern eine Spur enthält, die Sie nicht transponieren möchten, legen Sie den NoteShift-Parameter für alle Parts fest ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).
MEAS (Takt)	Zeigt die Position (Taktnummer und Taktschlag) für den aktuellen Song an. Während der Wiedergabe ändert sich diese Anzeige automatisch entsprechend der Song-Wiedergabe. Sie können die gewünschte Taktnummer direkt im Zahleneingabefenster eingeben, das über die [INFORMATION]-Taste aufgerufen wird.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Sie können diese Tasten mit den gewünschten Arpeggio-Typen und Song-Szenen belegen und diese dann während Ihres Spiels auf der Tastatur jederzeit aufrufen. Informationen hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 89.

[F2] GROOVE (Grid Groove)



Mit der Grid-Groove-Funktion können Sie über ein 1-Takt/Sechzehntelnoten-Raster die Tonhöhe, das Timing, die Notenlänge und die Velocity von Noten einer bestimmten Spur korrigieren, um „Grooves“ zu erstellen, die durch eine exakte Sequenzerprogrammierung nicht erzielt werden können. Die Grid-Groove-Funktion wirkt sich auf die Song-Wiedergabe aus, ohne die eigentlichen Sequenzdaten zu ändern.



NOTE OFST (Noten-Offset)	Erhöht oder verringert die Tonhöhe der Note(n) des ausgewählten Rasters in Halbtönen. Einstellungen: -99 – +99
CLOCK SFT (Clock-Verschiebung)	Verschiebt das Timing der Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten nach vorn oder nach hinten. Einstellungen: -120 – +120
GATE OFST (Notenlängen-Offset)	Verlängert oder verkürzt die Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten. Einstellungen: -120 – +120
VELO OFST (Velocity-Offset)	Erhöht oder verringert die Anschlagstärke (Velocity) der Note(n) des ausgewählten Rasters. Einstellungen: -127 – +127

[F3] TRACK

[SF1] CHANNEL	In diesem Display können Sie den MIDI-Sendekanal/-Port für jede der 16 Spuren des entsprechenden internen bzw. externen Klangerzeugers einstellen. Sie können gleichzeitig mehrere Spuren (Spuren 1 – 8 oder Spuren 9 – 16) auf denselben Wert wie die derzeit ausgewählte Spur einstellen, indem Sie den Parameter bearbeiten, während Sie die Taste [SF2] 1 – 8 oder die Taste [SF3] 9 – 16 gedrückt halten.
OUT CH (Ausgangskanal)	Stellt den MIDI-Ausgangskanal für die jede Spur ein. Auf „Off“ eingestellte Spuren erzeugen keine Töne. Einstellungen: off, 01 – 16 HINWEIS Im Song/Pattern-Modus wird die durch Betätigung der Tastatur/Drehregler/Räder erzeugte MIDI-Meldung über den MIDI-Ausgangskanal der aktuell ausgewählten Spur an den Klangerzeuger oder an externe MIDI-Geräte gesendet.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

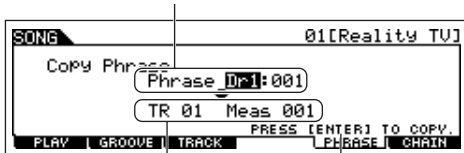
Referenzteil

PORT	Legt den MIDI-Sende-Port für die entsprechende Spur fest. Wiedergabedaten von auf „Off“ gesetzten Spuren werden ohne Port-Signal über MIDI ausgegeben. Die Parts des internen Klangerzeugers dieses Synthesizers können nur über Port 1 wiedergegeben werden. Einstellungen: off, 1 – 3 HINWEIS Port-Daten können nur über die USB-Schnittstelle ausgegeben werden. Über den MIDI-OUT-Anschluss werden keine Port-Daten gesendet, auch wenn für die entsprechende Spur eine Port-Nummer eingestellt wurde.
[SF2] OUT SW (Ausgangsschalter)	Sie können gleichzeitig mehrere Spuren (Spuren 1–8 oder Spuren 9–16) auf dieselbe Einstellung wie die derzeit ausgewählte Spur einstellen, indem Sie den Parameter bearbeiten, während Sie die Taste [SF2] 1–8 oder die Taste [SF3] 9–16 gedrückt halten.
INT SW (Interner Schalter)	Legt fest, ob die Wiedergabedaten an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Einstellungen: on, off
EXT SW (Extern-Schalter)	Legt fest, ob die Wiedergabedaten über MIDI an den externen MIDI-Klangerzeuger ausgegeben werden oder nicht. Einstellungen: on, off
[SF3] TR LOOP (Spurschleife)	In diesem Display können Sie festlegen, ob die Daten der ausgewählten Spur während der Wiedergabe als Loop (Endlosschleife) wiedergegeben werden. Loops sind eine effektive Möglichkeit, kurze Patterns und Phrasen während des gesamten Songs zu wiederholen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 193. Einstellungen: off, on

[F5] PHRASE

Geben Sie eine der Preset-Phrasen (Dr1 – Dr4) oder User-Phrasen im zuvor ausgewählten Pattern als Quellphrase an.

Sie können eine beliebige Preset-Phrase (Dr1 – Dr4) und User-Phrase aus dem zuvor ausgewählten Pattern in die Spur des derzeit ausgewählten Songs kopieren.



Geben Sie hier Zielspur und den Zieltakt des aktuell ausgewählten Songs an.

Drücken Sie nach dem Vornehmen der Einstellungen die [ENTER]-Taste, um die Phrase zu kopieren.

[F6] CHAIN

Mit dieser Funktion können Sie Songs in einer Kette (Chain) hintereinander anordnen, um sie automatisch der Reihe nach abzuspielen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 95.

- skip** Überspringt (ignoriert) die ausgewählte Chain-Nummer und setzt die Wiedergabe mit der folgenden Chain-Nummer fort.
- stop** Hält die Wiedergabe der Song-Chain an dieser Chain-Nummer an. Sie können die Wiedergabe der Song-Chain mit der folgenden Chain-Nummer fortsetzen, indem Sie die Wiedergabetaste [▶] drücken.
- end** Stellt die End-Marke der Song-Chain-Daten dar.

Song-Record-Modus [SONG] → Song-Auswahl → [REC]

Song-Record-Standby-Modus

[F1] SETUP

Type (Aufnahmeart)	Legt das Aufnahmeverfahren fest. Einzelheiten zu den Verfahren finden Sie auf Seite 138 im Abschnitt über die Grundstruktur. Einstellungen: Wenn RecTrack auf eine der Nummern 1 – 16 eingestellt ist: replace, overdub, punch, step Wenn RecTrack auf „tempo“ eingestellt ist: replace, punch, step Wenn RecTrack auf „scene“ eingestellt ist: replace, punch Wenn RecTrack auf „multi“ eingestellt ist: replace, overdub, punch HINWEIS Wenn „punch“ ausgewählt ist, müssen im Display die Schläge für Punch-In und Out („Punch-in measure: beat“ und „Punch-out measure: beat“) festgelegt werden. Falls Sie die Positionen 1 und 2 (Loc1, Loc2, siehe Seite 92) festgelegt haben, können die Punch-In-/Punch-Out-Punkte mit einem einzigen Tastendruck eingestellt werden. Positionieren Sie den Cursor auf dem Punch-In-/Punch-Out-Wert. Daraufhin wird das Menüelement „COPYLOC“ (Position kopieren) angezeigt. Drücken Sie die Taste [SF1] COPYLOC, und die Punch-In-/Punch-Out-Einstellungen werden automatisch den vorhandenen Locate-Punkten zugewiesen. HINWEIS Wenn „step“ ausgewählt ist, müssen Sie den einzugebenden Event-Typ angeben.
Quantize (Quantisieren)	Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn eine andere Aufnahmeart als „step“ eingestellt ist. Mit der Quantize-Funktion wird das Timing der Noten automatisch angeglichen, während Sie aufnehmen. Sie können diesen Parameter auch im Notenart-Auswahlfenster einstellen, das mit der [INFORMATION]-Taste aufgerufen wird. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 35. Einstellungen: off (aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)
Event (Datenergebnis)	Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn „step“ als Aufnahmeart eingestellt ist. Hier können Sie den einzugebenden Event-Typ angeben. Einstellungen: note, p.bend (Pitch Bend), CC#000~#119 (Controller-Nummer)
RecTrack (Aufnahmespur)	Legt die aufzunehmende Spur fest. Durch Drücken der [F6]-Taste können Sie zwischen der Einzelspuraufnahme und der Aufnahme auf allen Spuren (All Track) wechseln. Einstellungen: tempo, scene, 1 – 16, multi

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
 Referenzteil

♩ (Tempo)	Legt das Song-Tempo fest. Einstellungen: 001.0 – 300.0
Meas (Takt)	Legt fest, in welchem Takt die Song-Aufnahme beginnt.

[F2] VOICE

In diesem Display können Sie verschiedene Voice-Parameter für die Aufnahmespur einstellen. Diese Einstellungen gelten für den Part, dessen (im Mixing-Modus eingestellter) Empfangskanal dem Sendekanal (Ausgabekanal) der Aufnahmespur entspricht.

Voice	Legt fest, welche Voice für die Aufnahmespur verwendet wird. Wenn der Cursor sich hier befindet, können Sie zur Auswahl einer Voice die Bank-, Gruppen- und Nummerntasten sowie die Category-Search-Funktion (Seite 42) verwenden.
Volume (Lautstärke)	Legt die Lautstärke der Aufnahmespur fest. Einstellungen: 0 – 127
Pan	Legt die Stereo-Panoramaposition der Aufnahmespur fest. Einstellungen: L63 (Links) – C (Mitte) – R63 (Rechts)
InsEF (Insert-Effekt) (Part-Schalter für Insert-Effekt)	Legt fest, ob die Insert-Effekte auf die Aufnahmespur angewendet werden oder nicht. Einstellungen: on, off
♩ (Tempo)	Legt das Song-Tempo fest. Einstellungen: 001.0 – 300.0
Meas (Takt)	Legt fest, in welchem Takt die Song-Aufnahme beginnt.

[F3] ARP (Arpeggio)

In diesem Display können Sie die Arpeggio-Parameter für die Aufnahmespur einstellen.

Bank, Ctgr (Kategorie), Type	Diese drei Parameter bestimmen den Arpeggio-Typ. Die dem Typnamen vorangestellte dreistellige Zahl gibt die Nummer innerhalb der ausgewählten Kategorie an. Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der separaten Datenliste.
VelLimit (Velocity-Limit)	Legt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagsstärke) fest, mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst werden kann. Das Arpeggio wird wiedergegeben, wenn Sie Noten mit einer innerhalb dieses Bereichs liegenden Stärke anschlagen. Einstellungen: 1 – 127
Hold	Legt fest, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten“ wird oder nicht. Ist dieser Parameter eingeschaltet („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken. Einstellungen: sync-off, off, on WICHTIG: Informationen zu „sync-off“ finden Sie auf Seite 154.
PartSw (Part-Schalter)	Legt fest, ob die Arpeggio-Wiedergabe für den der aufgenommenen Spur entsprechenden Klangerzeuger-Part aktiviert oder deaktiviert ist. Einstellungen: off, on
Meas (Takt)	Legt fest, in welchem Takt die Song-Aufnahme beginnt. Dieser Parameter entspricht dem Meas-Parameter im Display [F1] SETUP.

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)
Sie können diese Tasten mit den gewünschten Arpeggio-Typen und Song-Szenen belegen und diese dann während Ihres Spiels auf der Tastatur jederzeit aufrufen. Informationen hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 89.

[F4] RECARP (Arpeggio-Aufnahme)

RecArp (Arpeggio-Aufnahme)	Legt fest, ob die vom Arpeggio wiedergegebenen Sequenzdaten auf der Song-Spur aufgezeichnet werden sollen. Wenn diese Einstellung aktiviert ist („on“), werden die wiedergegebenen Sequenzdaten aufgenommen. Einstellungen: off, on
OutputSwitch (Ausgangsschalter)	Legt fest, ob die während der Aufnahme vom Arpeggio wiedergegebenen Sequenzdaten über MIDI ausgegeben werden oder nicht. Wenn diese Einstellung aktiviert ist („on“), werden die vom Arpeggio wiedergegebenen Sequenzdaten über MIDI ausgegeben. Einstellungen: off, on
TransmitCh (Sendekanal)	Legt den MIDI-Sendekanal der Arpeggio-Wiedergabe während der Aufnahme fest. Einstellungen: 1 – 16, KbdCh

[F5] CLICK

Durch Drücken der [F5]-Taste können Sie das Metronom für die Aufnahme ein- oder ausschalten.

[F6] ALL TR (Alle Spuren)/1TR (1 Spur)

Durch Drücken der [F6]-Taste können Sie zwischen der Einzelspuraufnahme und der Aufnahme auf allen Spuren (All Track) wechseln.

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Maser mode
 Referenzteil

Während der Song-Aufnahme

[SONG] → Song-Auswahl → [REC] → [▶] (Play)

Echtzeitaufnahme	Informationen hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite Seite 88.
Einzelschrittaufnahme	Auf Seite 193 finden Sie Beispiele für die Einzelschrittaufnahme.

[F1] SETUP

Zeiger, der die aktuelle Notenposition angibt.



Beat-Darstellung (Schlag)	In diesem Display werden die Noten während der Einzelschrittaufnahme eingefügt. Bei einem 4/4-Takt ist das Display in vier Taktschläge (Beats) unterteilt. Jede diamantförmige Marke im Display stellt einen 32tel-Schlag dar (jeder Viertelnoten-Bereich ist in acht 32tel-Schläge unterteilt). Beispiel: Wenn das folgende Rhythmus-Pattern „♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪“ im 4/4-Takt eingegeben wird, wird das Display so wie in der obigen Abbildung dargestellt.
Pointer (Zeiger)	Legt die Eingabeposition der Daten fest. Der dreieckige Zeiger über der Beat-Darstellung zeigt die Position der Dateneingabe an. Sie können den Zeiger mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad nach links und nach rechts verschieben.
Value (Wert)	Wenn das einzugebende Event ([F1] SETUP → Event) auf „Note“ eingestellt ist, gibt dieser Wert die Velocity an, mit der die Note eingegeben wird. Einstellungen: Wenn das Event auf „note“ eingestellt ist: 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4 Wenn das Event auf „p.bend“ eingestellt ist: -8192 – +8191 Wenn das Event auf „CC (Controller-Nummer 001 – 119)“ eingestellt ist: 000 – 127 Wenn das Event auf „tempo“ eingestellt ist und RecTrack = „tempo“ ist: 001 – 300 HINWEIS Wenn das einzugebende Event auf „note“ eingestellt ist, können Sie „kbd“ (keyboard) und „rnd1“–„rnd4“ (random1–4) sowie die Werte 1–127 auswählen. Wenn „kbd“ ausgewählt ist, wird die tatsächliche Spielstärke als Velocity-Wert eingegeben. Wenn eine der rnd-Einstellungen (random, zufällig) ausgewählt ist, wird ein zufälliger Wert für die Velocity eingegeben.
StepTime (Schrittgröße)	Die zeitliche Länge des aktuellen Aufnahmeschritts für die als nächstes einzugebende Note. Legt fest, bis zu welcher Position der Zeiger nach Eingabe einer Note vorrückt. Einstellungen: 0001–0059, 32stel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote, halbe Note, ganze Note
GateTime (Notenlänge)	Stellt die Gate-Time zum Erzeugen von Notenbindungen, Stakkatonoten usw. ein. „GateTime“ bezieht sich auf die Dauer, die die Note tatsächlich erklingt. Für dieselbe Viertelnote ergibt eine lange Gate-Time ein Legato, während eine kurze Gate-Time einen Stakkatoeffekt hervorruft. Die Gate-Time wird als Prozentwert der Step-Time angegeben. Eine Einstellung von 50% ergibt einen Stakkato-Klang, Werte zwischen 80% und 90% ergeben eine normale Notenlänge und ein Wert von 99% erzeugt ein Legato. Einstellungen: 1% – 200%

[F3] REST (Pause)

Drücken Sie [F3], um eine Pause der Länge der angegebenen Step-Time einzugeben. Der Zeiger wird anschließend zur nächsten Dateneingabeposition verschoben. Pausen werden im Display nicht dargestellt.

HINWEIS Pausen werden im MIDI-Sequenzler nicht durch tatsächliche Daten dargestellt. Wenn eine „Pause“ eingegeben wird, wird der Zeiger einfach zur nächsten Dateneingabeposition verschoben, wodurch eine Pause entsteht.

[F4] TIE (Haltebogen)



Wenn die [F4]-Taste gedrückt wird, um einen Haltebogen einzugeben, wird die vorhergehende Note auf die volle Step-Time verlängert.

Beispiel: In der folgenden Phrase wird die Note ① mit einer Step-Time von einer Viertelnote eingegeben. Wenn die Step-Time anschließend auf eine Achtelnote geändert und die [F4]-Taste gedrückt wird, wird Note ② eingegeben.

Mit der TIE-Funktion können auch punktierte Noten eingegeben werden. Um z. B. eine punktierte Viertelnote zu erzeugen, stellen Sie die Step-Time auf eine Achtelnote ein, und drücken Sie anschließend zweimal [F4].

HINWEIS Dieses Display ist nur verfügbar, wenn das Event auf „Note“ gesetzt ist.

[F5] DELETE (Löschen)

Drücken Sie hier, um das Noten-Event an der aktuellen Cursorposition zu löschen.

[F6] BAK DEL (Rückwärts löschen)

Verschiebt den Zeiger um einen Schritt zurück und löscht sämtliche Noten an dieser Position.

HINWEIS Versehentlich eingegebene Noten können direkt nach der Eingabe (vor dem Ändern des Werts für Step-Time) durch Drücken von [F6] wieder entfernt werden.

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
 Referenzteil

Song-Edit-Modus

[SONG] → Song-Auswahl → [EDIT]

In diesem Modus verfügen Sie über umfassende und detaillierte Steuermöglichkeiten für die Bearbeitung der MIDI-Events einzelner Song-Spuren. MIDI-Events sind Meldungen (z. B. Note ein/aus, Notenummer, Programmwechsel usw.), aus denen die Daten eines aufgenommenen Songs bestehen.

[F1] CHANGE (Ändern)

Zeigt die Event-Liste der ausgewählten Song-Spur an. Einzelheiten zur Bearbeitung der Event-Liste finden Sie auf Seite 90.

[F2] VIEW FLT (Darstellungsfilter)

Mit dem Event-Ansichtsfiler können Sie die Event-Typen auswählen, die im Event-List-Display (dem Display [F1] CHANGE) angezeigt werden. Wenn Sie z. B. nur Noten-Events bearbeiten möchten, aktivieren Sie das Kästchen „Note“, so dass in der Event-Liste ausschließlich Noten-Events angezeigt werden.

Einstellungen: Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL (Alle löschen)

Drücken Sie die [F5]-Taste, um alle Kästchen gleichzeitig zu deaktivieren.

[F6] SET ALL

Drücken Sie die [F6]-Taste, um alle Kästchen gleichzeitig zu aktivieren.

[F4] TR SEL (Spurauswahl)

Durch Drücken dieser Taste schalten Sie zwischen dem Display für die Spuren 1 – 16, der SCN-Spur (Szene) und der TMP-Spur (Tempo) um.

[F5] INSERT

Wenn sich der Cursor im Display [F1] CHANGE (Event-Liste) an der gewünschten Position befindet, wird durch Drücken dieser Taste im Song-Modus oder Pattern-Modus das Display zum Einfügen neuer MIDI-Events aufgerufen.

Note	Dies ist der gebräuchlichste und häufigste Datentyp – die einzelnen Noten eines Songs.
▶ NOTE (Notenname)	Legt den Notennamen oder die konkrete Tonhöhe auf der Tastatur fest. Einstellungen: C –2 – G8
▶ GATE (Gate-Time)	Legt die Länge oder die Dauer einer Note in Schlägen und Clock-Impulsen fest. Einstellungen: 00:001 – 999:479 HINWEIS Auf diesem Synthesizer hat die Einheit Clock die Länge einer 1/480-Viertelnote.
▶ VELO (Velocity)	Legt fest, wie laut die ausgewählte Note erklingt. Einstellungen: 1 – 127
PitchBend	Durch derartige Events werden kontinuierliche Änderungen der Tonhöhe bestimmt. Diese Events werden durch Betätigen des Pitch-Bend-Rads erzeugt.
▶ DATA (Daten)	Legt die Pitch-Bend-Daten fest. Einstellungen: -8192 – +8191
ProgramChange	Diese Events bestimmen die Voice für die ausgewählte Spur.
▶ BANK	Legt die Voice-Bank fest. Einstellungen: 000 – 127, *** HINWEIS Bank-Select-MSB und -LSB sind eigentlich Bestandteil der Controller-Events (siehe unten). Da diese Events jedoch speziell zur Auswahl von Voices dienen, werden sie hier aufgeführt und erläutert.
▶ PC NO (Programmwechselnummer)	Legt die Voice fest (aus der durch die oben beschriebenen MSB- und LSB-Events ausgewählten Bank). Einstellungen: 000 – 127 HINWEIS Eine vollständige Liste der verfügbaren Voice-Bänke und -Nummern finden Sie in der Voice-Liste in der separaten Datenliste.
ControlChange (Controller)	Diese Events steuern den Klang und bestimmte Parameter der Voice und werden normalerweise durch das Betätigen eines Controllers (z. B. des Modulationsrads, eines Dreh- oder Schiebereglers oder eines Fußreglers) erzeugt/aufgenommen.
▶ CTRL NO (Controller-Nummer)	Legt die Controller-Nummer fest. Einstellungen: 000 – 127 HINWEIS Einzelheiten zu den konkreten Funktionen, die den einzelnen Nummern zugewiesen sind, finden Sie auf Seite 224.
▶ DATA (Daten)	Siehe Seite 224. Einstellungen: 000 – 127
Ch.AfterTouch (Channel After Touch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. HINWEIS Die Tastatur des MO verfügt nicht über die Aftertouch-Funktion. In diesem Display können Sie jedoch Aftertouch-Events in die Song-Daten einfügen.
▶ DATA (Daten)	Dieser Wert stellt die Stärke des nachträglichen Drucks auf die Taste dar. Einstellungen: 000 – 127
PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Im Gegensatz zum Channel Aftertouch wird dieses Event für jede einzelne Taste separat aufgenommen und angewendet. HINWEIS Die Tastatur des MO verfügt nicht über die Aftertouch-Funktion. In diesem Display können Sie jedoch Aftertouch-Events in die Song-Daten einfügen.
▶ NOTE (Notenname)	Legt fest, auf welche Taste Aftertouch angewendet wird. Einstellungen: C –2 – G8
▶ DATA (Daten)	Dieser Wert stellt die Stärke des nachträglichen Drucks auf die Taste dar. Einstellungen: 000 – 127

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

RPN (Registrierte Parameternummer)	Diese Event ändert Parameterwerte der einzelnen Klangerzeuger-Parts. Mit diesem Event können Part-Einstellungen wie „Pitch Bend Sensitivity“ oder „Tuning“ eingestellt werden.
▶ MSB-LSB	Siehe Seite 225. Einstellungen: 000 – 127
▶ DATA (Dateneingabe-MSB-LSB)	Siehe Seite 225. Einstellungen: 000 – 127, ***
HINWEIS Normalerweise werden drei Typen von Controller-Daten gesendet: RPN MSB (101), RPN LSB (100) und Dateneingabe-MSB (6). Auf diesem Synthesizer wurde Dateneingabe-LSB (38) hinzugefügt. Die sich daraus ergebende Gruppe der Controller-Events wird einheitlich in diesem Display bearbeitet.	
NRPN (Nicht registrierte Parameternummer)	Durch diese Events werden die Parameterwerte der einzelnen Klangerzeuger-Parts geändert. Mit ihrer Hilfe können Voices über MIDI bearbeitet werden. Dadurch können Sie beispielsweise Filter- oder EG-Einstellungen bearbeiten oder die Tonhöhe und die Lautstärke jedes einzelnen Instruments einer Drum-Voice ändern.
▶ MSB-LSB	Siehe Seite 225. Einstellungen: 000 – 127
▶ DATA (Dateneingabe-MSB-LSB)	Siehe Seite 225. Einstellungen: 000 – 127, ***
HINWEIS Normalerweise werden drei Typen von Controller-Daten gesendet: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) und Dateneingabe-MSB (6). Auf diesem Synthesizer wird diese Gruppe der Controller-Events einheitlich in diesem Display bearbeitet. Eine vollständige Liste der verfügbaren RPN- und NRPN-Nummern und der zugehörigen Bedienelemente finden Sie unter „MIDI-Datenformat“ in der separaten Datenliste.	
Exclusive (Systemexklusiv)	Dies ist eine MIDI-Befehlsart, die den Austausch modell- oder typspezifischer Daten ermöglicht. Im Gegensatz zu sonstigen MIDI-Events sind diese Events vom Hersteller/Gerät abhängig und nicht mit anderen Geräten kompatibel.
▶ DATA (HEX)	Siehe Seite 226. Einstellungen: 00 – 7F, F7 (Die Daten müssen im Hexadezimalformat eingegeben werden.)

Song-Job-Modus [SONG] → Song-Auswahl → [JOB]

Der Song-Job-Modus enthält eine Reihe von Bearbeitungswerkzeugen und Datenumwandlungsfunktionen, mit denen Sie den Song ändern können. Außerdem umfasst dieser Modus verschiedene nützliche Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die [ENTER]-Taste.

⚠ VORSICHT

Wenn die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft) angezeigt wird, nimmt die Ausführung des Jobs etwas Zeit in Anspruch. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ angezeigt wird. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Benutzerdaten.

[F1] UNDO/REDO (Rückgängig/Wiederherstellen)

Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session, in der letzten Bearbeitungssitzung oder im letzten Job vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands werden wiederhergestellt. Auf diese Weise können Sie versehentlich verloren gegangene Daten wiederherstellen. Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die mittels Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

⚠ VORSICHT Undo/Redo kann nicht für Vorgänge mit Mixing-Voices verwendet werden.

[F2] NOTE (Notendaten-Jobs)

HINWEIS Achten Sie vor der Ausführung von Jobs für Notendaten darauf, die Spur (01–16, alle) und den Bereich (Takt : Schlag : Clock) anzugeben, auf die bzw. den der Job angewendet wird.

01: Quantize (Quantisieren)	Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events – dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschoben. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z. B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Melodie verbessern.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01 – 16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
Quantize (Auflösung)	Legt fest, an welchen Taktschlägen die Noten in der ausgewählten Spur ausgerichtet werden. Einstellungen: 32stel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote, 16tel-Note + 16tel-Triolen, Achtelnote + Achteltriolen
Strength (Stärke)	Dieser Wert legt fest, wie weit die Noten-Events in Richtung des nächstliegenden Quantisierungsschlags verschoben werden. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung. Einstellungen: 000%–100%

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
Referenzteil

<p>SwingRate (Swing-Faktor)</p>	<p>Verzögert Noten an geradzahligen (unbetonten) Taktschlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Wenn das Taktmaß z. B. 4/4 lautet und als Quantize-Wert Viertelnoten verwendet werden, erfolgt für den zweiten und den vierten Schlag des Takts eine Verzögerung. Wenn als Quantize-Wert eine Triole verwendet wird, wird die jeweils letzte Note der Triole verzögert. Wenn der Quantize-Wert eine gerade Zahl ist, werden die Schläge verzögert.</p> <p>Einstellungen: Siehe unten.</p> <p>Wenn als Quantize-Wert Viertelnote, Achtelnote, 16tel-Note, 32tel-Note verwendet wird: 50% – 75%</p> <p>Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge des angegebenen Quantize-Werts. Eine Einstellung von 50% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51% verstärken den Swing, wobei bei 75% um die Länge einer punktierten Note verzögert wird.</p> <p>Wenn als Quantize-Wert Vierteltriolen, Achteltriolen, 16tel-Triolen, 32tel-Triolen verwendet wird: 66% – 83%</p> <p>Eine Einstellung von 100% entspricht der dreifachen Länge des angegebenen Quantize-Werts. Eine Einstellung von 66% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 67% verstärken den Swing-Anteil, wobei bei 83% um die Länge einer Sextole verzögert wird.</p> <p>Wenn als Quantize-Wert Achtelnote + Achteltriolen, 16tel-Note + 16tel-Triolen verwendet wird: 50% – 66%</p> <p>Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge einer Achtelnote oder 16tel-Note. Eine Einstellung von 50% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51% verstärken den Swing, wobei bei 66% um die Länge einer Triole verzögert wird.</p> <p>HINWEIS Falls ein von 100% verschiedener Swing-Wert dazu führt, dass Noten hinter andere Nicht-Swing-Noten positioniert werden, werden letzteren ebenfalls entsprechend verzögert.</p>
<p>GateTime (Notenlänge)</p>	<p>Legt die Gate-Time (die effektive klingende Notenzeit) der geradzahligen unbetonten Noten fest, um das Swing-Feeling zu verstärken. Wenn als Quantize-Wert eine Triole verwendet wird, wird die Gate-Time der jeweils letzten Note der Triole geändert.</p> <p>Wenn als Quantize-Wert Achtelnote + Achteltriolen, 16tel-Note + 16tel-Triolen verwendet wird, wird die Gate-Time der geradzahligen Achtelnoten- oder 16tel-Noten-Schläge geändert. Bei einer Einstellung von 100% bleibt die ursprüngliche Gate-Time unverändert. Falls ein geänderter Gate-Time-Wert kleiner als 1 ist, wird er auf 1 aufgerundet.</p> <p>Einstellungen: 000%–200%</p>
<p>02: Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern)</p>	<p>Durch diesen Job werden die Velocity-Werte des angegebenen Notenbereichs geändert. Dadurch können Sie die Lautstärke dieser Noten selektiv erhöhen bzw. verringern. Die Änderung der Velocity wird wie folgt berechnet:</p> <p>Geänderte Velocity = (ursprüngliche Velocity x Rate) + Offset</p> <p>Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.</p>
<p>TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479</p>	<p>Legt die Spur (01 – 16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.</p>
<p>SetAll (Alle festlegen)</p>	<p>Stellt die Velocity aller Zielnoten auf denselben festen Wert ein (1 bis 127). Wenn „off“ eingestellt ist, hat der SetAll-Parameter keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „****“ dargestellt.</p> <p>Einstellungen: off (0), 001–127</p>
<p>Rate (Verhältnis)</p>	<p>Legt den Prozentsatz fest, um den die ursprüngliche Velocity der Zielnoten verändert wird. Einstellungen unter 100% verringern die Velocity, Einstellungen über 100% erhöhen sie proportional. Wenn der SetAll-Parameter nicht auf „OFF“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „****“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.</p> <p>Einstellungen: 000% – 200%, ***</p>
<p>Offset (Versatz)</p>	<p>Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Velocity-Werten. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Einstellungen unter 0 verringern die Velocity, Einstellungen über 0 erhöhen sie. Wenn der SetAll-Parameter nicht auf „OFF“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „****“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.</p> <p>Einstellungen: -127 – +127, ***</p>
<p>03: Modify Gate-Time (Notenlänge ändern)</p>	<p>Mit diesem Job können die Gate-Times (klingende Notenlängen) des angegebenen Notenbereichs geändert werden. Die Änderung der Gate-Time wird wie folgt berechnet:</p> <p>Geänderte Gate-Time = (ursprüngliche Gate-Time x Rate) + Offset</p> <p>Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt.</p>
<p>TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479</p>	<p>Legt die Spur (01 – 16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.</p>
<p>SetAll (Alle festlegen)</p>	<p>Stellt die Gate-Time aller Zielnoten auf denselben nicht veränderbaren Wert ein. Wenn „off“ eingestellt ist, hat der SetAll-Parameter keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „****“ dargestellt.</p> <p>Einstellungen: off (0), 0001 – 9999</p>
<p>Rate (Verhältnis)</p>	<p>Legt den Prozentsatz fest, um den die Gate-Time der Zielnoten geändert wird. Einstellungen unter 100% verkürzen die Noten, Einstellungen über 100% verlängern sie proportional. Wenn der SetAll-Parameter (s. o.) nicht auf „OFF“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „****“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.</p> <p>Einstellungen: 000% – 200%, ***</p>
<p>Offset (Versatz)</p>	<p>Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Gate-Time-Werten. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Einstellungen unter 0 verkürzen die Gate-Time, Einstellungen über 0 verlängern sie. Wenn der SetAll-Parameter (s. o.) nicht auf „OFF“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „****“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden.</p> <p>Einstellungen: -9999 – +9999, ***</p>
<p>04: Crescendo</p>	<p>Mit diesem Job können Sie ein Crescendo oder ein Decrescendo über den angegebenen Notenbereich erstellen. (Ein Crescendo ist eine allmähliche Erhöhung der Lautstärke, ein Decrescendo ist eine allmähliche Verringerung der Lautstärke.)</p>
<p>TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479</p>	<p>Legt die Spur (01 – 16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.</p>
<p>VelocityRange (Lautstärkebereich)</p>	<p>Legt die Intensität des Crescendos bzw. des Decrescendos fest. Beginnend mit der ersten Note des angegebenen Bereichs werden die Velocity-Werte der Noten allmählich erhöht bzw. verringert. Die Velocity der letzten Note im Bereich errechnet sich aus der ursprünglichen Velocity plus dem VelocityRange-Wert. Falls die sich ergebende Velocity außerhalb des Bereichs 1–127 liegt, wird der Wert auf 1 bzw. 127 gesetzt. Einstellungen größer als 0 ergeben ein Crescendo, Werte kleiner als 0 ergeben ein Decrescendo. Eine Einstellung von 0 erzeugt keinen Effekt.</p> <p>Einstellungen: -127 – +127</p>

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

05: Transpose (Transponieren)	Mit Transpose können Sie die Tonlage oder Tonhöhe der Noten im angegebenen Bereich ändern.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
Note	Legt den Tonhöhenbereich der Noten fest, auf die der Job angewendet werden soll. Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [INFORMATION]-Taste gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Einstellungen: C–2 – G8
Transpose	Transponiert die Noten im angegebenen Bereich (in Halbtonschritten). Eine Einstellung von +12 transponiert um eine Oktave höher, eine Einstellung von -12 um eine Oktave tiefer. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Einstellungen: -127 – +127
06: Glide (Gleiten)	Durch den Glide-Job werden alle Noten nach der ersten Note im angegebenen Bereich durch Pitch-Bend-Daten ersetzt, wobei ein sanftes Gleiten von Note zu Note entsteht. Diese Funktion ist gut geeignet, um Gitarren-Slides oder „Saitenzieher“ zu erzielen.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
GlideTime (Gleitzeit)	Legt die Länge oder Dauer des Glides fest. Höhere Werte führen zu einem längeren Gleiten zwischen den Noten. Einstellungen: 000 – 100
PBRRange (Pitch-Bend-Bereich)	Legt den maximalen Pitch-Bend-Bereich fest, der im Glide-Job zur Anwendung kommt (in Halbtonschritten). Einstellungen: 01 – 24
07: Create Roll (Wirbel erzeugen)	Mit diesem Job können Sie im angegebenen Bereich eine Folge von sich wiederholenden Noten (wie ein Trommelwirbel) mit den eingestellten kontinuierlichen Änderungen von Clock-Schritten und Velocity erzeugen. Diese Funktion ist sehr gut geeignet, um schnelle Stakkato-Wirbel und spezielle „Stottereffekte“ zu erzielen.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01–16) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
StartStep (Anfangsschritt) EndStep (Endschritt)	Legt die Größe (d. h. die Anzahl der Clock-Impulse) der Schritte zwischen den einzelnen Noten des Wirbels fest. Sie können die Clock-Werte sowohl für den Anfang als auch für das Ende angeben, wodurch Sie Wirbel mit wechselnder Schrittgröße erzeugen können. Einstellungen: StartStep: 001–999, EndStep: 001 – 999
Note	Legt die Note (oder das entsprechende Instrument bei Drum-Voices) für den Roll-Effekt fest. Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [INFORMATION]-Taste gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Einstellungen: C–2 – G8
StartVelo (Anfangs-Velocity) EndVelo (End-Velocity)	Legt die Velocity der Noten im Wirbel fest. Sie können die Velocity-Werte sowohl für den Anfang als auch für das Ende angeben, wodurch Sie Wirbel erzeugen können, bei denen die Lautstärke zu- oder abnimmt. Dadurch können Sie Wirbel erzeugen, die allmählich lauter oder leiser werden (Crescendo/Decrescendo) – eine im Dance-Musikstil häufig verwendete Technik. Einstellungen: StartVelo: 001–127, EndVelo: 001 – 127
08: Sort Chord (Akkord sortieren)	Dieser Job sortiert Akkord-Events (gleichzeitige Noten-Events) nach Tonhöhe. Durch das Sortieren ändert sich die Reihenfolge der Noten im Event-List-Display (Seite 90), das Timing der Noten wird jedoch nicht beeinflusst. Wenn Sie diesen Job zur Vorverarbeitung von Akkorden vor der Anwendung des Separate-Chord-Jobs (siehe unten) verwenden, können Sie den Schlag- oder Zupfklang von Gitarren und ähnlichen Instrumenten simulieren.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01 – 16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
Type	Legt fest, wie die Akkord-Notendaten sortiert werden. Einstellungen: up, down, up&down, down&up up.....Die Noten werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Nach der Ausführung dieses Jobs mit dieser Einstellung können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenartigen Aufwärts-Zupfklang (Upstroke) erzeugen. down.....Die Noten werden in absteigender Reihenfolge sortiert. Nach der Ausführung dieses Jobs mit dieser Einstellung können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenartigen Abwärts-Zupfklang (Downstroke) erzeugen. up&down.....Sortiert anhand der Grid-Einstellung (siehe unten) Akkordnoten an betonten Zählzeiten in aufsteigender Reihenfolge und Akkordnoten an unbetonten Zählzeiten in absteigender Reihenfolge. down&up.....Sortiert anhand der Grid-Einstellung (siehe unten) Akkordnoten an betonten Zählzeiten in absteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in aufsteigender Reihenfolge.
Grid (Raster)	Legt den Notentyp fest, der als Grundlage für den Chord-Sort-Job verwendet wird. Einstellungen: 32tel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriole, Achtelnote, Vierteltriole, Viertelnote
09: Separate Chord (Akkord trennen)	Dieser Job schiebt Noten in Akkorden innerhalb des angegebenen Bereichs ein wenig auseinander, indem eine angegebene Anzahl von Clock-Impulsen zwischen den einzelnen Noten eingefügt wird. Mit Hilfe dieses Jobs können Sie nach Ausführung des Chord-Sort-Jobs (siehe oben) gitarrenartige Aufwärts- und Abwärtsschläge erzeugen.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
Clock	Legt die Anzahl der Clock-Impulse fest, die zwischen den aufeinander folgenden Akkordnoten eingefügt werden. Einstellungen: 000 – 999 HINWEIS Beachten Sie, dass eine Viertelnote aus 480 Clock-Impulsen besteht. HINWEIS Es ist nicht möglich, Akkorde so weit auseinander zu schieben, dass sie über den nächsten Akkord oder den (oben eingestellten) Bereich hinausreichen.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

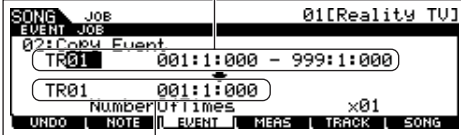
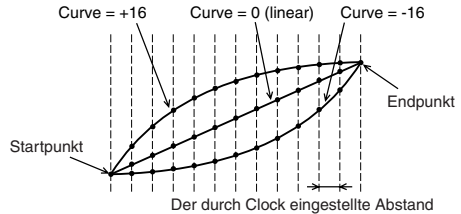
File-Modus

Master mode

Referenzteil

[F3] EVENT (Event-Jobs)

HINWEIS Achten Sie vor der Ausführung der Event-Jobs darauf, die Spur und den Bereich (Takt : Schlag : Clock) anzugeben, auf die bzw. den der Job angewendet wird. Beachten Sie, dass die anzugebende Spur vom Job abhängt.

01: Shift Clock (Clock-Verschiebung)	Dieser Job verschiebt alle Events im angegebenen Bereich um die eingestellte Anzahl an Clock-Impulsen nach vorne oder nach hinten.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01–16, TMP, SCN, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
Clock	Legt den Wert in Takten, Schlägen und Clock-Impulsen fest, um den die Daten vor- oder zurückgeschoben werden sollen. Einstellungen: 000:0:000 – 999:3:479
Direction (Richtung)	Legt die Richtung fest, in die die Daten verschoben werden. ADVANCE verschiebt die Daten Richtung Anfang der Sequenz, DELAY verschiebt die Daten Richtung Ende der Sequenz. Einstellungen: Advance, Delay
02: Copy Event (Ereignis kopieren)	Quellspur und der Quellbereich in Takten, Schlägen und Clock-Impulsen  Mit diesem Job werden sämtliche Daten des angegebenen Quellbereichs in den angegebenen Zielbereich kopiert. Führen Sie diesen Job aus, nachdem Sie folgende Einstellungen vorgenommen haben: <ul style="list-style-type: none"> • Quellspur (01–16, TMP, SCN, all) • Quellbereich (Takt : Schlag : Clock) • Zielspur (01–16, TMP, SCN, all) • Zielbereich (Takt : Schlag : Clock) • Anfangstakt des Ziels • Häufigkeit des Kopiervorgangs der Daten Zielspur und der Anfang (Measure, Beat und Clock) des Zielbereichs
NumberOfTimes (Häufigkeit)	Legt fest, wie viele Male die Daten kopiert werden. Einstellungen: 01 – 99
<p>⚠ VORSICHT Beim Ausführen von „Copy Event“ werden sämtliche an der Zielposition bereits vorhandenen Daten überschrieben.</p>	
03: Erase Event (Ereignis löschen)	Mit diesem Job werden alle angegebenen Events im angegebenen Bereich gelöscht, wodurch auf effektive Weise ein lautloses Segment erzeugt werden kann.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01–16, TMP, SCN, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
Event Type (Ereignistyp)	Legt den zu löschenden Event-Typ fest. Wenn ALL ausgewählt wird, werden sämtliche Events gelöscht. Beim Löschen von Controller-Events können einzelne Controller-Nummern angegeben werden. Einstellungen: Wenn TR auf 01–16 eingestellt ist: Note (Noten-Events), PC (Programmwechsel), PB (Pitch Bend), CC (Controller-Nummer)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (systemexklusiv), All (alle Events) Wenn TR auf „TMP“ (Tempo) eingestellt ist: TMP (Tempo) Wenn TR auf „SCN“ (Szene) eingestellt ist: SceneMemory (Informationen zum Wechsel der Szene), TrackMute (Informationen zum Wechsel der Track-Mute-Einstellung) * Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.
04: Extract Event (Ereignis extrahieren)	Dieser Job verschiebt alle Instanzen der angegebenen Event-Daten vom angegebenen Bereich einer Spur in denselben Bereich einer anderen Spur.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01–16) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
EventType (Ereignistyp)	Wählt den zu extrahierenden Event-Typ aus. Falls erforderlich, können auch spezielle Noten und Controller-Nummern angegeben werden. Einstellungen: Note, PC (Programmwechsel), PB (Pitch Bend), CC (Controller-Nummer), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (systemexklusiv)
→ TR	Legt die Zielspur (01–16) fest.
05: Create Continuous Data (Kontinuierliche Daten erzeugen)	Mit diesem Job können über den angegebenen Bereich kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Events erstellt werden.
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	Legt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.
EventType (Ereignistyp)	Legt den zu erstellenden Event-Typ fest. Einstellungen: PB (Pitch Bend), CC (Controller-Nummer)*, CAT (Channel Aftertouch), EXC (systemexklusiv), TMP (Tempo) * Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.
Data (Datenbereich)	Legt die obere und die untere Grenze des zu erstellenden Datenbereichs fest. Der linke Wert ist die untere Grenze, der rechte Wert ist die obere Grenze. Einstellungen: Wenn Event Type auf PB eingestellt ist: -8192 – +8191 Wenn Event Type auf TMP eingestellt ist: 1.0 – 300.0 Wenn Event Type auf einen anderen Wert eingestellt ist: 0 – 127
Clock	Legt die Anzahl der Clock-Impulse fest, die zwischen den einzelnen erstellten Events eingefügt werden sollen. Einstellungen: 001 – 999
Curve (Kurve)	Legt den Verlauf der kontinuierlichen Daten in einer Kurve fest. Im nebenstehenden Diagramm sind annäherungsweise einige Kurvenverläufe dargestellt. Einstellungen: -16 – +16 

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus


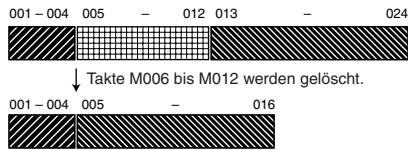
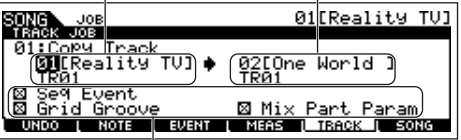
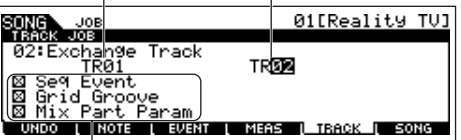
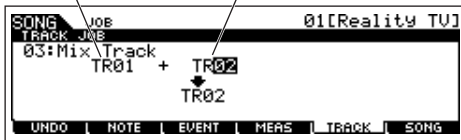
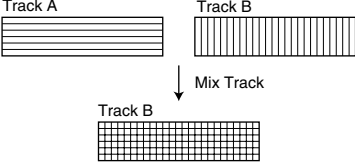
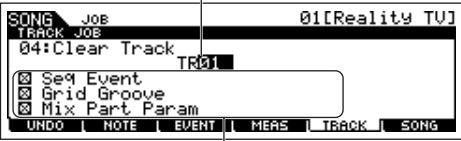
File-Modus

Maser mode



Referenzteil

NumberOfTimes (Häufigkeit)	<p>Legt fest, wie viele Male die Datenerstellung wiederholt wird. Beispiel: Wenn Daten im Bereich M001:1:000 bis M003:1:000 erstellt werden und dieser Parameter auf 03 eingestellt ist, werden dieselben Daten auch in den Bereichen M003:1:000 bis M005:1:000 und M005:1:000 bis M007:1:000 erstellt. Mit diesem Job können Sie fortlaufende Änderungen der Lautstärke oder der Cutoff-Frequenz einfügen, um Tremolo- oder Wah-Effekte zu erzeugen. Einstellungen: 01 – 99</p>
06: Thin Out (Ausdünnen)	<p>Mit diesem Job wird der angegebene Typ der kontinuierlichen Daten im angegebenen Bereich ausgedünnt, wodurch Speicherplatz für andere Daten oder weitere Aufnahmen frei wird.</p>
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Legt die Spur (01 – 16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.</p>
EventType (Ereignistyp)	<p>Legt den auszdünnenden Event-Typ fest. Einstellungen: PB (Pitch Bend), CC (Controller-Nummer)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben. HINWEIS Der Thin-Out-Job funktioniert nicht für kontinuierliche Daten, wenn die Events mehr als 60 Clock-Impulse voneinander entfernt sind.</p>
07: Modify Control Data (Controller-Daten ändern)	<p>Mit diesem Job können Sie die Werte eines angegebenen Typs von Controller-Events – Pitch Bend, Controller-Nummer, Aftertouch usw. – im angegebenen Bereich ändern. Die Änderungen der Werte werden wie folgt berechnet: Geänderter Wert = (ursprünglicher Wert x Rate) + Offset Der geänderte Wert kann die minimale/maximale Grenze des Parameters nicht überschreiten. Alle Ergebnisse, die kleiner als das Minimum sind, werden auf das Minimum eingestellt; alle Werte, die größer als das Maximum sind, werden auf das Maximum eingestellt.</p>
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Legt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.</p>
EventType (Ereignistyp)	<p>Legt den zu ändernden Event-Typ fest. Einstellungen: PB (Pitch Bend), CC (Controller-Nummer)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Sie können auch die CC-Nummer (Controller-Nummer) angeben.</p>
SetAll (Alle festlegen)	<p>Stellt alle Ziel-Events auf denselben festen Wert ein. Wenn „off“ eingestellt ist, hat der SetAll-Parameter keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „****“ dargestellt. Einstellungen: off, 000 – 127 (–8192 – +8191 für Pitch Bend, 0,1 – 300,0 für Tempo)</p>
Rate (Verhältnis)	<p>Legt den Prozentsatz fest, um den die ursprünglichen Werte der Ziel-Events verändert werden. Wenn der SetAll-Parameter (s. o.) nicht auf „OFF“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „****“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden. Einstellungen: 000% – 200%, ***</p>
Offset (Versatz)	<p>Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Event-Werten. Wenn der SetAll-Parameter (s. o.) nicht auf „OFF“ gesetzt ist, wird dieser Parameter mit „****“ dargestellt und kann nicht bearbeitet werden. Einstellungen: -127 – 127 (–8192 – +8191 für Pitch Bend, -275 – +275 für Tempo), ***</p>
08: Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	<p>Dieser Job führt eine Dehnung oder eine Stauchung der Dauer des ausgewählten Bereichs durch. Beachten Sie, dass durch diesen Vorgang das Timing der Events sowie die Schrittgrößen und Notenlängen beeinflusst werden.</p>
TR (Spur) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479	<p>Legt die Spur (01–16, alle) und den Bereich (in Takten/Schlägen/Clock-Impulsen) fest, auf den der Job angewendet werden soll.</p>
Rate (Verhältnis)	<p>Legt die Größe der Zeitdehnung oder -stauchung als Prozentsatz fest. Einstellungen größer als 100% erzeugen eine Dehnung, Einstellungen unter 100% erzeugen eine Stauchung. Einstellungen: 025%–400%</p>
[F4] MEAS (Takt-Job)	
01: Create Measure (Takt erstellen)	<p>Dieser Job erstellt an der angegebenen Position leere Takte in sämtlichen Spuren.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Maß (Taktart) der einzufügenden Takte</p> <p>Einfügestelle (Taktnummer)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Anzahl der einzufügenden Takte</p> <p>Die eingefügten 8 Takte</p> </div> </div>
Maß (Taktart) der einzufügenden Takte	<p>Legt die Taktart der zu erstellenden Takte fest. Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie einen Song erstellen, der Taktartwechsel enthält. Einstellungen: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4</p>
Einfügestelle (Taktnummer)	<p>Legt die Einfügeposition (Taktnummer) fest, an der die neu erzeugten leeren Takte eingefügt werden. Einstellungen: 001 – 999</p>
Anzahl der einzufügenden Takte	<p>Legt die Anzahl der leeren Takte fest, die erstellt und eingefügt werden. Einstellungen: 01 – 99</p>
<p>HINWEIS Wenn leere Takte eingefügt werden, werden die Takt- und Taktartdaten hinter der Einfügestelle entsprechend verschoben. HINWEIS Falls die Einfügestelle hinter dem letzten Takt liegt, der Daten enthält, werden lediglich Taktartdaten für diese Position festgelegt, ohne jedoch die Takte tatsächlich einzufügen.</p>	

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
 Referenzteil

<p>02: Delete Measure (Takt löschen)</p>	<p>Dieser Job löscht die angegebenen Takte. Takt- und Taktartdaten hinter den gelöschten Takten werden entsprechend verschoben.</p>  <p>Zu löschender Bereich</p>	<p>Quelldaten</p>  <p>↓ Takte M006 bis M012 werden gelöscht.</p>
<p>Zu löschender Bereich</p>	<p>Einstellungen: 001 – 999</p>	
<p>[F5] TRACK (Spur-Jobs)</p>		
<p>01: Copy Track (Spur kopieren)</p>	<p>Quell-Song und Quellspur Ziel-Song und Zielspur</p>  <p>Zu kopierende Datentypen</p>	<p>Mit diesem Job werden sämtliche Daten der angegebenen Quellspur in die angegebene Zielspur kopiert.</p> <p>⚠VORSICHT Durch den Kopiervorgang werden alle in der Zielspur bereits vorhandenen Daten überschrieben.</p>
<p>Zu kopierende Datentypen</p>	<p>Legt die zu kopierenden Datentypen fest. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der zu kopierenden Typen. Einstellungen: Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter)</p>	
<p>02: Exchange Track (Spur vertauschen)</p>	<p>Zielspuren für den Exchange-Vorgang (01–16)</p>  <p>Zu vertauschender Datentyp</p>	<p>Dieser Job vertauscht den angegebenen Datentyp zwischen zwei angegebenen Spuren im aktuellen Song.</p>
<p>Zu vertauschender Datentyp</p>	<p>Legt die zu vertauschenden Datentypen fest. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der zu vertauschenden Typen. Einstellungen: Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter)</p>	
<p>03: Mix Track (Spuren mischen)</p>	<p>Dieser Vorgang mischt alle Daten aus zwei ausgewählten Spuren („A“ und „B“) und legt das Ergebnis in Spur B ab. So können Sie beispielsweise Spur A frei machen, um neue Daten aufnehmen zu können.</p> <p>Spur A (01–16) Spur B (01–16)</p>  <p>Zu löschende Daten</p>	
<p>Zielspuren für den Mischvorgang</p>	<p>Einstellungen: 01 – 16</p>	
<p>04: Clear Track (Spur löschen)</p>	<p>Spur, deren Daten gelöscht werden sollen (01–16, TMP, SCN, alle)</p>  <p>Zu löschende Daten</p>	<p>Dieser Job löscht sämtliche Daten des ausgewählten Typs in der ausgewählten Spur bzw. in allen Spuren.</p>
<p>Zu löschender Datentyp</p>	<p>Legt die zu löschenden Datentypen fest. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der zu löschenden Typen. Einstellungen: Seq Event (alle Events in der Spur), Grid Groove (für die ausgewählte Spur), Mix Part Param (alle Mixing-Part-Parameter)</p>	
<p>05: Normalize Play Effect (Wiedergabeeffekt normalisieren)</p>	<p>Mit diesem Job werden die Daten in der ausgewählten Spur so umgeschrieben, dass sie die aktuellen Grid-Groove-Einstellungen reflektieren.</p>	
<p>TR (Spur)</p>	<p>Legt die Song-Spur fest, auf die dieser Job angewendet wird. Einstellungen: 01–16, alle</p>	
<p>06: Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen)</p>	<p>Verteilt die Noten-Events einer Schlagzeugaufnahme auf separate Spuren, so dass als Ergebnis jedes verwendete Drum-Instrument einzeln in einer separaten Spur (Spuren 1 bis 8) zur Verfügung steht.</p>	
<p>TR (Spur)</p>	<p>Legt die Song-Spur fest, auf die dieser Job angewendet wird. Einstellungen: 01 – 16</p>	
<p>07: Put Track To Arp (Spur auf Arpeggio setzen)</p>	<p>Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 97.</p>	

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Referenzteil
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Maser mode

[F6] SONG (Song-Jobs)	
01: Copy Song (Song kopieren)	<p>Quell-Song</p>  <p>Ziel-Song</p> <p>Mit diesem Job werden sämtliche Daten des ausgewählten Quell-Songs in den ausgewählten Ziel-Song kopiert. Die im Quell-Song verwendete Mixing-Voice wird ebenfalls kopiert.</p> <p>⚠ VORSICHT Mit diesem Job werden alle im Ziel-Song bereits vorhandenen Daten überschrieben.</p>
02: Split Song to Pattern (Song in Pattern aufteilen)	<p>Quell-Song-Bereich in Takten</p>  <p>Ziel-Pattern und -Section</p> <p>Mit diesem Job können Sie einen Teil des aktuellen Songs – alle 16 Spuren eines bestimmten Taktbereichs – in das angegebene Pattern kopieren, um aus den Song-Daten ein Pattern zu erstellen.</p> <p>⚠ VORSICHT Mit diesem Job werden alle im Ziel-Pattern und in der Ziel-Section bereits vorhandenen Daten überschrieben.</p>
03: Clear Song (Song löschen)	Dieser Job löscht alle Daten einschließlich der Mixing-Voices aus dem ausgewählten Song bzw. aus allen Songs.
04: Song Name	Mit diesem Job können Sie dem ausgewählten Song einen Namen zuweisen. Informationen hierzu finden Sie unter „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 38.

Song-Mixing-Modus [SONG] → Song-Auswahl → [MIXING]

In diesem Modus können Sie Mischdaten für Ihre Songs einrichten und eine Vielzahl von Parametern für die Klangerzeuger-Parts einstellen – einschließlich der gewünschten Voice sowie Lautstärke, Panoramaposition, EQ-Einstellungen, Effekteinstellungen usw. Song-Mixing-Parameter sind kein echter Bestandteil der Song-Sequenzdaten in den einzelnen Spuren, sondern eher Einstellungen für den Klangerzeuger, da diese Daten durch die Song-Daten wiedergegeben werden. Aus diesem Grund werden die Einstellungen der Song-Mixing-Parameter nicht auf den Song-Spuren aufgenommen.

⚠ VORSICHT

Im Song-Mixing-Modus und Song-Mixing-Edit-Modus vorgenommene Parametereinstellungen müssen im internen Speicher (DRAM) als Teil der Song-Daten gespeichert werden. Sichern Sie zusätzlich unbedingt alle Song-Daten (einschließlich der Mischeinstellungen) auf einem USB-Speichergerät, da die Daten im DRAM nur temporär gespeichert werden (Seite 150).

HINWEIS Parametereinstellungen im Song-Mixing-Modus und Song-Mixing-Edit-Modus können entweder als Vorlage im internen Flash-ROM oder als Teil eines Songs gespeichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 94.

[F1] VOL/PAN

In diesem Display können Sie die Panoramaposition und die Lautstärke für jeden Part (jede Spur) einstellen.

PAN	Legt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition fest. Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)
VOLUME (Lautstärke)	Legt die Lautstärken der einzelnen Parts fest, so dass Sie die Lautstärken sämtlicher Parts optimal aufeinander abstimmen können. Einstellungen: 0 – 127 HINWEIS Sie können die Lautstärke auch mit den Schiebereglern einstellen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 52.

[F2] VOICE

In diesem Display können Sie eine Voice für jeden Part auswählen. Es können auch Mixing-Voices ausgewählt werden.

HINWEIS Zur Auswahl von Voices (mit Ausnahme von Mixing-Voices) können Sie hier auch die Category-Search-Funktion einsetzen.

[F3] EFFECT

Durch Drücken der Taste [F3] (EFFECT) im Song-Mixing-Modus wird das Display [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT im Song-Mixing-Edit-Modus aufgerufen. In diesem Display können Sie die Effektparameter für den aktuellen Song einstellen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 144.

[F4] EF SEND (Effekt-Send-Pegel)

In diesem Display können Sie grundlegende Effekteinstellungen für die einzelnen Parts vornehmen – den Send-Pegel für den Systemeffekt (Reverb, Chorus) sowie den Dry-Pegel für Insert-Effekte.

HINWEIS Informationen zu den Effektsignalwegen im Song-Modus finden Sie auf Seite 144.

[F5] VCE ED (Mixing Voice Edit)

Drücken Sie im Song-Mixing-Modus die Taste [F5] VCE ED, um den Mixing-Voice-Edit-Modus aufzurufen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum ursprünglichen Display im Song-Mixing-Modus zurückzukehren.

Normal-Voices können speziell für die Verwendung im Song-Modus bzw. Pattern-Modus bearbeitet werden, wodurch eine spezielle „Mixing-Voice“ erstellt wird. Einzelheiten hierzu finden Sie unter „Mixing-Voice-Modus“ auf Seite 203.

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
 Referenzteil

[F6] TEMPLATE (Vorlage)	
[SF1] MIX	<p>In diesem Display können Sie die Mischvorlage (Mixing Template) in die Mischeinstellungen des derzeit bearbeiteten Parts kopieren. Nach Auswahl der Vorlage werden die relevanten Mischeinstellungen automatisch geladen.</p> <p>HINWEIS Neben den Mischeinstellungen wird auch die in der Mischvorlage gespeicherte Tempoeinstellung automatisch geladen.</p>
[SF2] PERFORMANCE	<p>In diesem Display können Sie die Part-Einstellungen der Performance in den derzeit bearbeiteten Song kopieren. Nach Auswahl einer Performance werden die relevanten Einstellungen aller Parts automatisch kopiert.</p> <p>Dieses Display ähnelt dem Display [F5] PF COPY im Song-Mixing-Job-Modus (Seite 192). Dieses Display unterscheidet sich jedoch in zwei wichtigen Punkten vom Display [F5] PF COPY:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle Parameter werden gleichzeitig kopiert. • Die Receive-Channel-Einstellungen werden dem Ziel gemäß den folgenden Regeln automatisch zugewiesen. <ol style="list-style-type: none"> 1) Wenn die Note-Limit-Einstellungen aller Parts identisch sind und sowohl der Parameter Part Switch als auch der Parameter ArpSwitch auf ON gesetzt sind, wird den Parts derselbe Empfangskanal zugewiesen. 2) Wenn die Note-Limit-Einstellungen der Parts unterschiedlich sind und der Parameter Part Switch für die Parts auf ON gesetzt ist, erhalten Parts mit auf OFF gesetztem ArpSwitch-Parameter andere Receive-Channel-Werte, während die übrigen Parts auf denselben Kanal eingestellt werden. 3) Bei den Parts mit auf OFF gesetztem Part Switch wird Receive Channel ebenfalls auf OFF gesetzt. <p>HINWEIS Neben den Part-Einstellungen wird auch die in der Performance gespeicherte Arpeggio-Tempoeinstellung kopiert.</p>

Song-Mixing-Edit-Modus

[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT]

Dieser Modus stellt detailliertere Mischparameter als der Song-Mixing-Modus zur Verfügung. Beachten Sie, dass Song-Mixing-Parameter kein echter Bestandteil der Song-Sequenzdaten in den einzelnen Spuren sind, sondern eher Einstellungen für den Klangerzeuger, da diese Daten durch die Song-Daten wiedergegeben werden. Aus diesem Grund werden die Einstellungen der Song-Mixing-Parameter nicht auf den Song-Spuren aufgenommen.

VORSICHT

Im Song-Mixing-Modus und Song-Mixing-Edit-Modus vorgenommene Parametereinstellungen müssen im internen Speicher (DRAM) als Teil der Song-Daten gespeichert werden. Sichern Sie zusätzlich unbedingt alle Song-Daten (einschließlich der Mischeinstellungen) auf einem USB-Speichergerät, da die Daten im DRAM nur temporär gespeichert werden (Seite 150).

HINWEIS Parametereinstellungen im Song-Mixing-Modus und Song-Mixing-Edit-Modus können entweder als Vorlage im internen Flash-ROM oder als Teil eines Songs gespeichert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 94.

Common Edit	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Im Common-Edit-Display können Sie die Einstellungen bearbeiten, die für alle Parts gemeinsam gelten.

[F1] GENERAL	
[SF1] MEQ OFS (Master-EQ-Offset)	<p>Die Song-Mixing-Parameter bieten globale EQ-Einstellungen für alle Parts des ausgewählten Songs (siehe unten, unter „MEQ“). Die in diesem Display vorgenommenen Einstellungen werden auf diese MEQ-Einstellungen als Offsets angewendet.</p> <p>Einstellungen: -64 – +63</p>
[SF5] OTHER (Sonstige)	
KnobAssign (Reglerzuweisung)	<p>Legt die Funktionen der zuweisbaren Drehregler (1–4) fest. Durch Drücken einer der Drehregler-Funktionstasten auf dem Bedienfeld wird die gewünschte Parametergruppe ausgewählt. Diese wird automatisch mit dem aktuell ausgewählten Song im Speicher abgelegt.</p> <p>Einstellungen: pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx</p>
Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2	<p>Hiermit können Sie die Werte für die einzelnen ASSIGN-Regler (A, B, 1 und 2) mit dem Regler selbst festlegen und speichern. Drehen Sie den Regler einfach zur gewünschten Einstellung.</p> <p>Einstellungen: -64 – 0 – +63</p>
[F2] MEQ/MEF (Master-EQ/Master-Effekt)	
[SF1] MEQ (Master-EQ)	<p>In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf alle Parts des ausgewählten Songs anwenden. Die Parameter sind identisch mit denen im Common-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 172.</p>
[SF2] MEF (Master-Effekt)	<p>In dieser Anzeige können Sie die Parameter für den Master-Effekt (Seite 140) einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Common-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 172.</p>
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	<p>In diesem Display stehen die Grundparameter (z. B. Type) des Arpeggios zur Verfügung. Dieses Display entspricht dem Common-Edit-Display für Normal-Voices (Seite 154), nur dass die Tempoeinstellung hier nicht verfügbar ist, da das Arpeggio im Tempo des Songs wiedergegeben wird.</p>
[SF2] LIMIT	Entspricht dem Common-Edit-Display für Normal-Voices. Siehe Seite 155.
[SF3] PLAY FX (Wiedergabeeffekt)	Entspricht dem Common-Edit-Display für Normal-Voices. Siehe Seite 155.
[SF4] OUT CH (Ausgangskanal)	Entspricht dem Common-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 173.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

Referenzteil

[F4] CTL ASN (Controller-Zuweisung)	
In diesem Display können Sie den Hardwarecontrollern des Instruments (wie den Drehreglern) für jeden Song Controller-Nummern zuweisen. Die Parameter sind identisch mit denen im Common-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 173.	
[F6] EFFECT	
HINWEIS Informationen zu den Effektsignalwegen im Song-Modus finden Sie auf Seite Seite 144.	
[SF1] CONNECT (Verbindungen)	Einzelheiten zu den Parametern finden Sie auf Seite 144.
[SF2] INS SW (Insert-Schalter)	Die Insert-Effekte können auf bis zu drei Parts angewendet werden. In diesem Display können Sie einstellen, auf welche Parts die Insert-Effekte angewendet werden sollen.
[SF4] REVERB	Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom aktuell ausgewählten Effektyp ab. Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Effektypen in der separaten Datenliste.
[SF5] CHORUS	

Part Edit	[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl
-----------	--

Diese Parameter dienen der Bearbeitung der einzelnen Parts, aus denen ein Song-Mixing besteht.

[F1] VOICE	
[SF1] VOICE	Legt die Voice für jeden Part fest. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 76. HINWEIS Wenn der Cursor sich auf der Bank befindet, können Sie mit der im Quick Guide auf Seite 40 beschriebenen Vorgehensweise eine Voice auswählen (mit Ausnahme von Mixing-Voices).
[SF2] MODE (Modus)	
Mono/Poly	Legt die Wiedergabemethode der Voice für jeden Part fest – monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten). Einstellungen: mono, poly HINWEIS Für Parts, denen eine Drum-Voice zugewiesen ist, steht dieser Parameter nicht zur Verfügung.
ArpSwitch (Arpeggio-Schalter)	Legt fest, ob das Arpeggio für den ausgewählten Part aktiviert oder deaktiviert ist. Einstellungen: on, off HINWEIS Das Arpeggio kann nur Parts mit dem gleichen Empfangskanal gleichzeitig zugewiesen werden.
ReceiveCh (Empfangskanal)	Legt den MIDI-Empfangskanal für den ausgewählten Part fest. Da MIDI-Daten gleichzeitig auf mehreren Kanälen gesendet werden können, sollten Sie diesen Parameter auf den Kanal einstellen, auf dem die gewünschten MIDI-Daten gesendet werden. Einstellungen: 01–16, off
[SF3] LIMIT	In diesem Display können Sie den Notenbereich und den Velocity-Bereich für die einzelnen Parts einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance-Part-Edit-Display. Siehe Seite 174.
[SF4] PORTA (Portamento)	Legt die Portamento-Parameter für jeden Part fest. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance-Part-Edit-Display. Siehe Seite 174.
[SF5] OTHER (Sonstige)	Entspricht dem Part-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 174.
[F2] OUTPUT (Ausgabe)	
[SF1] VOL/PAN (Lautstärke/Pan)	Entspricht dem Part-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 175.
[SF2] EF SEND (Effekt-Send-Pegel)	Entspricht dem Part-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 175.
[SF3] SELECT (Ausgangsauswahl)	Entspricht dem Part-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 175.
[F3] EQ (Equalizer)	
In dieser Anzeige können Sie die Parameter für den Part-EQ einstellen. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance-Part-Edit-Display. Siehe Seite 175.	
[F4] TONE (Klang)	
[SF1] TUNE (Stimmung)	Entspricht dem Part-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 176.
[SF2] FILTER	Entspricht dem Part-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 176.
[SF3] FEG (Filter-Hüllkurvengenerator)	In diesem Display können Sie für jeden Part die FEG-Parameter (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) einstellen. Die folgenden Parameter versehen die entsprechenden Parameter der im Voice-(Element-)Edit-Modus (Seite 161) eingestellten Voice mit einem Offset (Versatzwert). Die Parameter sind identisch mit denen im Performance-Part-Edit-Display. Siehe Seite 176. HINWEIS Für Parts, denen Drum-Voices zugeordnet sind, steht die FEG-Einstellung nicht zur Verfügung.
[SF4] AEG (Amplituden-Hüllkurvengenerator)	In diesem Display können Sie für jeden Part die AEG-Parameter (Amplitude Envelope Generator – Lautstärke-Hüllkurvengenerator) einstellen. Die folgenden Parameter versehen die entsprechenden Parameter der im Voice-(Element-)Edit-Modus (Seite 162) eingestellten Voice mit einem Offset. Die Parameter sind identisch mit denen im Performance-Part-Edit-Display. Siehe Seite 176. HINWEIS Für Parts, denen Drum-Voices zugeordnet sind, stehen die Parameter Sustain und Release nicht zur Verfügung.

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
 Referenzteil

[F5] RCV SW (Empfangsschalter)

In dieser Anzeige können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Meldungen. Wenn der betreffende Parameter eingeschaltet („on“) ist, reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Daten. Es gibt zwei verschiedene Display-Arten, zwischen denen Sie durch Drücken der [SF5]-Taste wechseln können. Beide Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in einem anderen Format; verwenden Sie die Art, die Ihnen am besten liegt.

• **Display mit vier Parts**

In diesem Display wird der Receive-Switch-Status für vier Parts gleichzeitig angezeigt. Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Empfang des jeweiligen MIDI-Datentyps für die einzelnen Parts. Um eine andere Vierergruppe von Parts anzuzeigen und zu bearbeiten, drücken Sie die entsprechende Nummerntaste [1] bis [16].

Beachten Sie, dass Sie das Display mit den Cursortasten durchscrollen müssen, um die anderen Parameter sehen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

• **Display mit sämtlichen Parametern für einen einzelnen Part**

In diesem Display werden sämtliche Receive-Switch-Einstellungen eines einzelnen Parts angezeigt. Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Empfang des jeweiligen MIDI-Datentyps für den ausgewählten Part. Andere Parts können Sie mit den Nummerntasten [1] – [16] auswählen (achten Sie darauf, dass die [TRACK SELECT]-Taste aktiv ist).

Song-Mixing-Job-Modus

[SONG] → Song-Auswahl → [MIXING] → [JOB]

Der Song-Mixing-Job-Modus bietet mehrere Grundfunktionen wie Initialize und Copy. Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die [ENTER]-Taste.

[F1] INIT (Initialisieren)

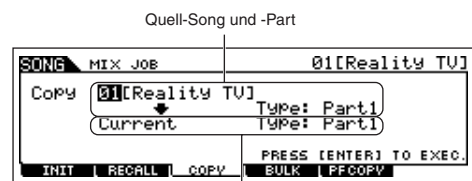
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle Song-Mixing-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, z. B. die Common-Einstellungen, die Einstellungen für einzelne Parts usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie ein ganz neues Song-Mixing-Programm erstellen möchten.

Parametertypen, die initialisiert werden können: GM, All, Common (Einstellungen der Common-Parameter für das ausgewählte Song-Mixing), Part 1–16

[F2] RECALL (Edit-Recall-Funktion)

Wenn Sie während der Bearbeitung eines Song-Mixing-Programms ein anderes Programm auswählen, ohne das bearbeitete Programm zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit der Edit-Recall-Funktion das Song-Mixing mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wieder aufrufen.

[F3] COPY (Kopieren)



In diesem Display können Sie aus einem beliebigen Song-Mixing-Programm (einschließlich des aktuell bearbeiteten, aber noch nicht gespeicherten) Part-Parameter in einen bestimmten Part des aktuell bearbeiteten Song-Mixings kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie einige Einstellungen aus einem anderen Programm verwenden möchten. Die Vorgehensweise entspricht im Grunde derjenigen im Display [F3] COPY im Performance-Job-Modus. Siehe Seite 177.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Mit dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen des aktuell ausgewählten Song-Mixing-Programms an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Instrument senden, um die Daten zu archivieren.

HINWEIS Um Blockdaten übertragen zu können, müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer einstellen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 209.

[F5] PF COPY (Performance kopieren)

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie bestimmte Einstellungen der vier Parts einer Performance in das derzeit bearbeitete Song-Mixing-Programm kopieren.

Das Display ähnelt dem Display [F6] TEMPLATE → [SF2] PERFORM im Song-Mixing-Modus. In den folgenden Punkten unterscheiden sich die beiden Displays jedoch.

- Sie können die gewünschten Parameter auswählen.
- Die Einstellungen für den MIDI-Empfangskanal werden so geändert, dass sie den Grundkanaleinstellungen entsprechen (Seite 209). Wenn der Grundkanal auf „omni“ gestellt ist, wird der Empfangskanal hier auf „1“ eingestellt.

Song-Mixing-Store-Modus

[SONG] → Song-Auswahl → [STORE]

Mit dieser Funktion können Sie das bearbeitete Song-Mixing-Programm im User-Speicher (DRAM) speichern. Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 98.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

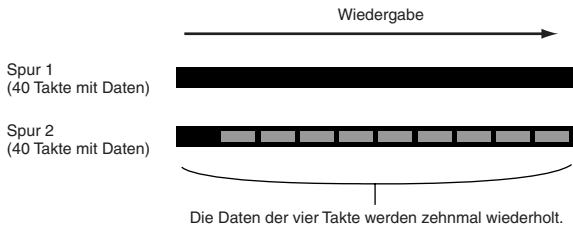
Referenzteil

Zusatzinformationen

Song Track Loop – Einstellungsbeispiel

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (Spurschleife) Seite 179

Im folgenden Beispiel wurde ein Song mit 40 Takten aufgezeichnet. Spur 1 wurde auf eine normale Wiedergabe der 40 Takte eingestellt. Spur 2 wurde auf Loop gesetzt und wird solange wiederholt, bis die Taste [■] (Stopp) gedrückt wird.

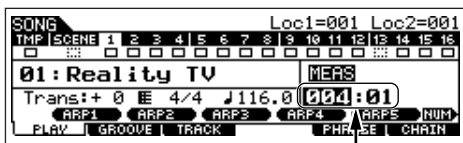


Wenn Sie Track Loop (Spurschleife) auf „on“ stellen, können Sie den zu wiederholenden Bereich bestimmen. (Es kann nur der Endpunkt festgelegt werden, der Startpunkt der wiederholten Wiedergabe ist fest auf den Anfang des Songs eingestellt.)

! VORSICHT

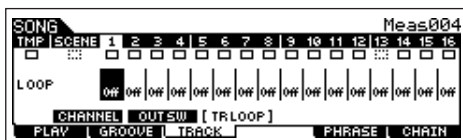
Beachten Sie, dass die Daten des nicht im Loop wiederholten Bereichs gelöscht werden, wenn Sie die Track-Loop-Einstellung von „off“ auf „on“ ändern.

- 1 Drücken Sie [F1], um das Song-Play-Display aufzurufen. Ändern Sie hier den aktuellen Takt – dieser wird dann als letzter Takt der Schleife verwendet.



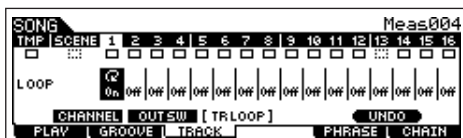
Legen Sie in diesem Beispiel „004“ fest.

- 2 Rufen Sie das Display [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP auf, und bewegen Sie den Cursor zu der Spur, die als Endlosschleife wiederholt werden soll.



- 3 Legen Sie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Datenrad die ausgewählte Spur fest. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

- 4 Drücken Sie die Taste [INC/YES]. Loop wird auf „on“ gestellt, und die Daten hinter dem Loop-Ende werden gelöscht.



Wenn Sie die gelöschten Daten wiederherstellen und die ausgewählte Spur auf „off“ setzen möchten, drücken Sie die Taste [SF5] UNDO (Rückgängig).

! VORSICHT

Die Undo-Funktion kann nur für den letzten Track-Loop-Vorgang verwendet werden. Wenn Sie noch weitere Spuren auf Loop gesetzt haben, können die Daten dieser vorhergehenden Spuren nicht wiederhergestellt werden.

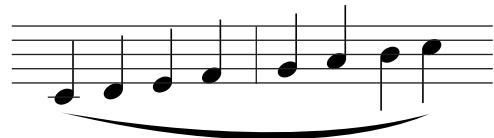
Einzelschrittaufnahme – Beispiele

[SONG] oder [PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → Seite 179
Type = step

In diesem Abschnitt wird anhand von drei konkreten Beispielen erklärt, wie Sie Noten schrittweise aufzeichnen können.

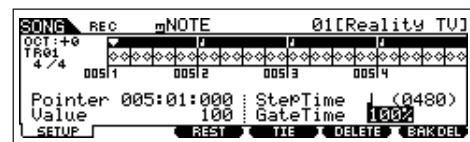
HINWEIS Die hier für den Song-Modus-Display dargestellten Erläuterungen gelten auch für den Pattern-Modus.

• Beispiel 1

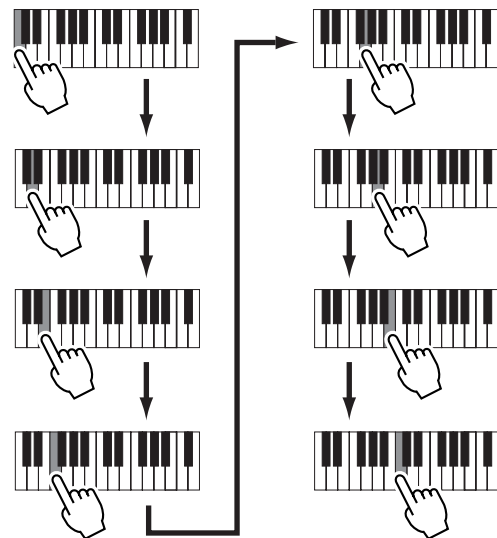


- 1 Stellen Sie die Parameter entsprechend der folgenden Abbildung ein.

Drücken Sie die Aufnahmetaste, um das folgende Display aufzurufen. Setzen Sie die Step-Time auf (480), um Viertelnoten einzugeben, und die Gate-Time auf 100%, damit die Noten legato gespielt werden.

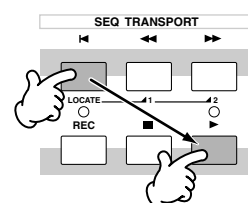


- 2 Spielen Sie die Tasten C, D, E, F, G, A, H und C in dieser Reihenfolge.



Bei jedem Betätigen und Loslassen einer Taste bewegt sich der Zeiger um einen Schritt nach vorn, und die gespielte Note wird aufgezeichnet.

- 3 Verschieben Sie den Zeiger an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die soeben in Schritt 1 und 2 aufgenommenen Noten zu hören.



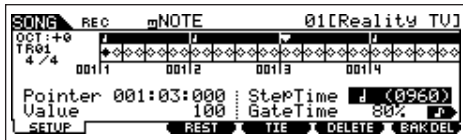
Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Voice-Modus
Utility-Modus
File-Modus
Master mode

• Beispiel 2 (Verwenden der Tie-Funktion)



1 Stellen Sie die Parameter entsprechend der folgenden Abbildung ein.

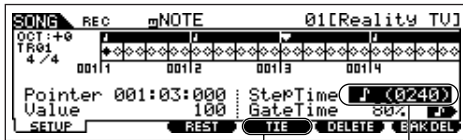
Da die erste Note eine halbe Note ist, setzen Sie die Step-Time auf das Halbnotensymbol (ein Wert von 960) und die Gate-Time auf 80%, da die Noten nicht legato erklingen sollen.



2 Schlagen Sie die erste Note (F) an.



1 Drücken Sie kurz das F.



2 Ändern Sie diese Note in eine Achtelnote (240).

3 Drücken Sie die [F4]-Taste, um die beiden F-Noten (die Halbe und die Achtel) miteinander zu binden.



3 Geben Sie die nachfolgenden Achtelnoten ein.

Lassen Sie die Einstellungen im Display für die verbleibenden Noten in diesem Takt unverändert, und drücken Sie (wie unten dargestellt) die Tasten nacheinander.

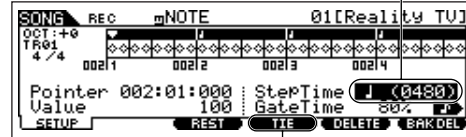


4 Folgen Sie den nachfolgenden Anweisungen, um die punktierte halbe Note einzugeben.



1 Ändern Sie diese Note in eine Viertelnote (480).

2 Schlagen Sie kurz das A an.



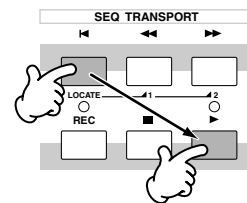
3 Drücken Sie zweimal die [F4]-Taste, um die Viertelnote auf eine punktierte halbe Note auszu dehnen.



5 Geben Sie die letzte Viertelnote ein, indem Sie die Taste F drücken und loslassen.



6 Verschieben Sie den Zeiger an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die soeben in den Schritten 1–5 aufgenommenen Noten zu hören.

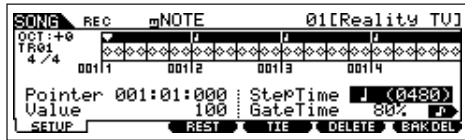


• Beispiel 3 (Verwenden der Rest-Funktion)



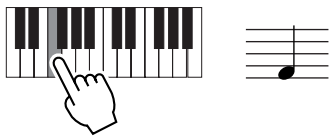
1 Stellen Sie die Parameter entsprechend der folgenden Abbildung ein.

Setzen Sie die Step-Time auf eine Viertelnote (480) und die Gate-Time auf 80%.



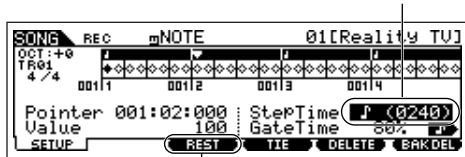
2 Schlagen Sie die erste Note (F) an.

Drücken Sie kurz das F.



3 Geben Sie die nächste Achtelpause ein (siehe unten).

1 Ändern Sie diese Note in eine Achtelpause (240), da Sie eine Achtelpause eingeben möchten.

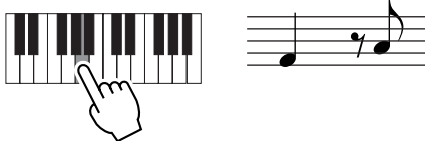


2 Geben Sie den ausgewählten Pausenwert (Achtelpause) ein, indem Sie die Taste [F3] drücken.



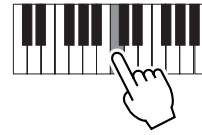
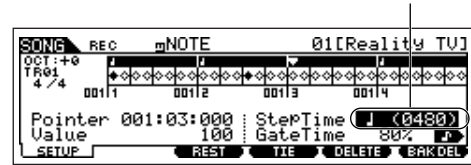
4 Geben Sie die nachfolgende Achtelpause (A) ein.

Drücken Sie kurz das A.



5 Geben Sie die nächste Viertelnote C ein (siehe unten).

1 Ändern Sie diesen Wert in 480, da die Länge der Pause eine Viertelnote ist.



2 Schlagen Sie kurz das C an.



6 Geben Sie wie oben in Schritt 3 die nachfolgende Achtelpause ein.

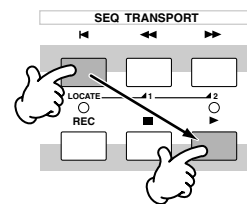


7 Geben Sie die letzte Achtelpause (F) ein.

Drücken Sie kurz das F.



8 Verschieben Sie den Zeiger an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die soeben in den Schritten 1–7 aufgenommenen Noten zu hören.



TIPP Eingeben von Akkorden

Bei der Einzelschrittaufnahme können Sie auch Akkorde eingeben. Um mehrere Noten als Akkord aufzunehmen, schlagen Sie nacheinander die einzelnen Akkordnoten an, und halten Sie sie gedrückt. Lassen Sie dann alle Tasten gleichzeitig los. Denken Sie daran, dass Noten erst dann auf eine Spur aufgenommen werden, wenn Sie die Tasten loslassen.

Pattern-Modus

Erstellen von Patterns – Allgemeine Vorgehensweise

Patterns bestehen aus den folgenden drei Datentypen:

- MIDI-Sequenzdaten (die im Pattern-Record-Modus, Pattern-Edit-Modus und Pattern-Job-Modus erstellt werden)
- Setup-Daten (die im Pattern-Play-Modus erstellt werden)
- Mixing-Daten (die im Pattern-Mixing-Modus/Pattern-Mixing-Edit-Modus erstellt und im Pattern-Mixing-Store-Modus gespeichert werden)

Speichern Sie die Mixing-Einstellungen, nachdem Sie die Daten in den oben genannten Modi erstellt haben, im Pattern-Mixing-Store-Modus, um sie als Pattern-Daten zu archivieren, und speichern Sie das komplette Pattern im File-Modus auf einem USB-Speichergerät.

HINWEIS MIDI-Events, die keine Noten darstellen (wie Voice-Nummer, Lautstärke, Stereoposition und Effektsendepegel) und die notwendig zum Starten eines Patterns sind, werden nicht als MIDI-Sequenzdaten, sondern als Mixing-Daten gespeichert.

VORSICHT

Da Pattern-Daten (MIDI-Sequenzdaten, Setup-Daten und Mixing-Daten) im DRAM (Seite 150) abgelegt werden, gehen sie beim Ausschalten des Geräts verloren. Daher müssen Sie alle im Record-, Edit-, Job- und Mixing-Modus erstellten Pattern-Daten unbedingt auf einem USB-Speichergerät sichern, bevor Sie das Gerät ausschalten. Einzelheiten zum Speichern von Patterns finden Sie auf Seite 98.

Pattern-Play-Modus

[PATTERN] → Pattern-Auswahl

[F1] PLAY

Trans (Transpose)

Legt die Transponierungseinstellung für das Pattern fest und kann in Halbtönen eingestellt werden.

Einstellungen: -36 – +36

HINWEIS Wenn das Pattern eine Spur enthält, die nicht transponiert werden soll, stellen Sie den Note-Shift-Parameter jedes Parts ein ([PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).

MEAS (Measure = Takt)

Zeigt die momentane Position (Taktnummer/Taktschlag) für das aktuelle Pattern an. Während der Wiedergabe ändert sich diese Angabe automatisch entsprechend der Pattern-Wiedergabe. Sie können die gewünschte Taktnummer direkt eingeben, indem Sie das Number-Input-Fenster verwenden, das über die Taste [INFORMATION] aufgerufen wird.

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1)–[SF5] ARP5 (Arpeggio 5)

Sie können diese Tasten mit den gewünschten Arpeggio-Typen belegen und diese dann während Ihres Spiels auf der Tastatur jederzeit aufrufen.

[F2] GROOVE (Grid Groove)

Identisch mit dem Parameter im Song-Play-Modus. Siehe Seite 178.

[F3] TRACK

[SF1] CHANNEL

Identisch mit dem Parameter im Song-Play-Modus. Siehe Seite 178.

[SF2] OUT SW (Output Switch)

Identisch mit dem Parameter im Song-Play-Modus. Siehe Seite 179.

[SF3] TR VCE (Track Voice, Spur-Voice)

Legt fest, ob die in den Phrasendaten enthaltenen Programmwechsel wirksam sind oder nicht. Für die meisten Anwendungen sollte hier „off“ eingestellt sein. Beispiel: Wenn eine Phrase Voice-Wechsel (Programmwechsel) enthält, Sie jedoch nicht möchten, dass die Voice mitten in der Phrase wechselt, stellen Sie hier „off“ ein. Spuren, für die hier „off“ festgelegt ist, werden automatisch mit der Voice-Nummer wiedergegeben, die diesem Part im Mixing-Modus zugewiesen ist.

HINWEIS Die in die Phrase eingebettete Phrasen-Voice kann im Voice-Display des Pattern-Record-Modus angegeben werden (Seite 198).

[F4] PATCH

Informationen hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 78.

Im diesem Display können Sie jeder Spur eine Preset-Phrase oder eine (im Pattern-Record-Modus aufgenommene) User-Phrase zuweisen und ein Pattern mit bis zu 16 Spuren erstellen.

HINWEIS Die Patch-Funktion lässt nur die Verwendung von User-Phrasen zu, die auf einer Spur des aktuell ausgewählten Patterns aufgenommen wurden. Wenn Sie User-Phrasen verwenden möchten, die auf Spuren anderer Patterns aufgezeichnet wurden, führen Sie die Funktion „Phrase Data Copy“ (Phrasendaten kopieren) aus, die über die Taste [SF5] aufgerufen wird.

Section

Zeigt die aktuell bearbeitete Section an. Einzelheiten zur Vorgehensweise beim Ändern von Sections finden Sie auf Seite 75.

Meas

Zeigt Takt: Schlag der aktuellen Wiedergabeposition an.

[SF4] CLEAR (Löschen)

Hiermit wird die Phrasenzuweisung zur aktuell ausgewählten Spur aufgehoben und eine leere Spur produziert.

[SF5] COPY (Kopieren)

Quell-Pattern-Nummer, Phrasennummer



Ziel-Phrase und Spur des aktuell bearbeiteten Patterns

Drücken Sie nach Vornahme der Einstellungen die [ENTER]-Taste, um die Phrase zu kopieren.

Mit der Patch-Funktion können nur User-Phrasen zugewiesen werden, die im aktuell ausgewählten Pattern enthalten sind. Mit dieser Funktion können Sie Phrasen aus einem anderen Pattern in das aktuelle Pattern kopieren. Drücken Sie die Taste [SF5], um das nebenstehende Display aufzurufen. Drücken Sie nach der Festlegung der Parameter die [ENTER]-Taste, um die Phrasendaten zu kopieren.

VORSICHT

Der Kopiervorgang überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Phrase zuvor vorhanden waren.

[F5] REMIX

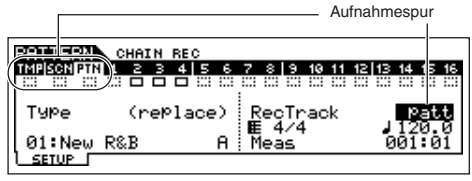
Diese Funktion stellt eine Reihe von mehr oder weniger zufälligen Voreinstellungen bereit, mit deren Hilfe Sie die MIDI-Sequenzdaten zerteilen und die Notenlängen modifizieren können. Auf diese Weise können Sie vollständig neue Variationen eines Patterns erstellen. Legen Sie die nachfolgenden Parameter fest, und drücken Sie die Taste [ENTER], um den Remix-Vorgang auszuführen. Anschließend können Sie die Play-Taste drücken, um sich das Resultat des Remix-Vorgangs anzuhören. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie den Parameter „Type“ und/oder „Variation“, und drücken Sie [ENTER]. Falls Sie die Änderungen beibehalten möchten, drücken Sie [SF5] OK. (Die Undo-Funktion lässt sich nicht auf Remix-Vorgänge anwenden.) Um zum ursprünglichen Display zurückzukehren, ohne die Daten zu ändern, drücken Sie die [SF4]-Taste (CANCEL).

HINWEIS Da die neu arrangierten Daten als neue Phrase gespeichert und der aktuellen Spur zugewiesen werden, bleiben die ursprünglichen Phrasendaten als nicht zugewiesene Phrase erhalten.

Type	Legt fest, wie die Daten in der ausgewählten Spur zerteilt und neu arrangiert werden. Die Regeln für die Teilung und Neuordnung sind für jeden Remix-Typ verschieden. Der Typ wird im Display auch grafisch angezeigt. Einstellungen: 1–16
Variation	Legt fest, wie die ursprünglichen MIDI-Sequenzdaten verändert werden. Einstellungen: Normal 1–16, Roll 1–16, Break 1–16, Fill 1–48 Normal 1–16Die Original-Daten werden nur geteilt und umgeordnet. Es gibt 16 Variationen. Roll 1–16Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden evtl. einige Teile der Daten mit einem Roll-Effekt („Wirbel“) wiedergegeben. Es gibt 16 Variationen. Break 1–16Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten gelöscht, um Breaks (Pausen) zu erzeugen. Es gibt 16 Variationen. Fill 1–16Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten mit einem Roll-Effekt („Wirbel“) wiedergegeben. Es gibt 48 Variationen.
Interval	Bestimmt, auf welche Takte die Remix-Funktion angewendet wird. Einstellungen: 1–8 In der Einstellung „1“ wird Remix beispielsweise auf alle Takte angewendet. In der Einstellung „2“ wird Remix auf Takte 2, 4, 6 usw. (jeden zweiten Takt) angewendet. In der Einstellung „3“ wird Remix auf Takte 3, 9, 6 usw. (jeden dritten Takt) angewendet.

[F6] CHAIN Informationen hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 84.

Pattern-Chain-Edit-Modus	[PATTERN] → [F6] In diesem Modus können Sie die programmierte Section-Chain-Sequenz abspielen, die im Pattern-Record-Modus und Pattern-Edit-Modus erstellt wurde. Die Parameter sind identisch mit denjenigen im Display [F1] PLAY.
---------------------------------	--

Pattern-Chain-Record-Modus	[PATTERN] → [F6] → [REC]
	<p>Aufnahmebereitschaftsmodus</p>  <p>Zum Aufnehmen können Sie eine der folgenden Spuren auswählen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • patt (Pattern): Zeichnet Section-Wechsel während der Wiedergabe auf • tempo: Zeichnet Tempowechselinformationen während der Wiedergabe auf • scene: Zeichnet Spurstummschaltungen während der Wiedergabe auf <p>Während der Aufnahme [PATTERN] → [F6] → [REC] → [▶] (Play) Bei der Aufnahme auf der Tempo-Spur können Sie den Tempowert ändern. Bei der Aufnahme auf der Scene-Spur können Sie die Einstellung für die Spurstummschaltung ändern. Bei der Aufnahme auf der Pattern-Spur können Sie die Section ändern.</p>

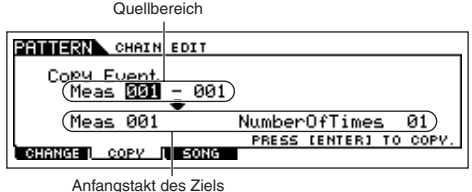
Pattern-Chain-Edit-Modus	[PATTERN] → [F6] → [EDIT]
---------------------------------	---------------------------

[F1] CHANGE	Im Pattern-Chain-Edit-Modus können Sie die Reihenfolge der Patterns in einer Chain ändern sowie Tempo-, Scene- und Stummschaltungs-Events einfügen. Rufen Sie das Display der zu bearbeitenden Spur auf, indem Sie die Taste [F4] TR SEL drücken.
--------------------	---

Pattern Track Edit	In diesem Display können Sie die Section-Wechsel für jeden Takt bearbeiten. Positionieren Sie den Cursor in der Spalte „Section“ des gewünschten Taktes, und geben Sie die gewünschte Section ein. Um das Ende der Chain festzulegen, fügen Sie im entsprechenden Takt eine END-Marke ein. Um das Event an der aktuell ausgewählten Position zu löschen, drücken Sie die Taste [F6] CLEAR.
---------------------------	--

Scene Track Edit	Sie können die Änderung der Spurstummschaltung nach Taktschlägen bearbeiten. Drücken Sie die Taste [F5] INSERT bzw. [F6] DELETE, um das Event einzufügen bzw. zu löschen.
-------------------------	---

Tempo Track Edit	Sie können die Tempowechsel nach Taktschlägen bearbeiten. Drücken Sie die Taste [F5] INSERT bzw. [F6] DELETE, um das Event einzufügen bzw. zu löschen.
-------------------------	--

[F2] COPY	 <p>In diesem Display können Sie alle Pattern-Chain-Events aus einem bestimmten Taktbereich (Quelle) an eine Zielposition kopieren. Drücken Sie nach der Angabe des Quellbereichs in Takten, des Anfangstaktes der Zielposition und der Anzahl der zu erstellenden Kopien („NumberOfTimes“) die [ENTER]-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen.</p> <p>⚠ VORSICHT Dieser Vorgang überschreibt alle Events, die am Ziel zuvor vorhanden waren.</p>
------------------	---

[F3] SONG	Diese Funktion wandelt Pattern-Chain-Daten in Song-Daten (im Standard-MIDI-Format) um und legt die Ergebnisse in den normalen Song-Spuren ab. Drücken Sie nach der Angabe des gewünschten Ziel-Songs und der Nummer des Taktes, in den die konvertierten Daten kopiert werden sollen, die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. ⚠ VORSICHT Dieser Bedienvorgang überschreibt alle Daten, die im Ziel-Bereich vorhanden sind.
------------------	---

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
Referenzteil

Pattern Record-Modus

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [REC]

Pattern-Record-Standby-Modus

[F1] SETUP

Type (Aufnahmeart)	Legt die Aufnahmemethode fest. Informationen zu den einzelnen Methoden finden Sie auf Seite 138 im Abschnitt über die grundsätzliche Struktur. Einstellungen: replace, overdub, step HINWEIS Anders als im Song-Record-Modus steht bei der Pattern-Aufnahme die Aufnahmeoption „Punch“ nicht zur Verfügung.
Loop	Schaltet die Loop-Aufnahme ein („on“) oder aus („off“). Falls „on“ gewählt ist, wird die Phrase während der Echtzeit-Aufnahme als Endlosschleife wiederholt. Das kann nützlich sein, um beispielsweise bei der Aufnahme von Schlagzeug-Parts bei jedem Durchlauf ein neues Instrument hinzuzufügen (Seite 139). Falls „off“ gewählt ist, endet die Aufnahme nach einem Durchlauf der Phrase. Einstellungen: on, off
Quantize	Entspricht dem Parameter im Song-Record-Modus. Siehe Seite 179.
Event (Datenergebnis)	Entspricht dem Parameter im Song-Record-Modus. Siehe Seite 179.
♩ (Tempo)	Legt das Tempo des Patterns fest. Einstellungen: 001,0–300,0 HINWEIS Im Unterschied zu Songs stehen für Patterns die Scene-Spur und die Tempo-Spur nicht zur Verfügung.
Meas (Takt)	Legt den Takt fest, in dem die Pattern-Aufnahme beginnt.

[F2] VOICE

In diesem Display können Sie für die ausgewählte Spur Voice-Parameter festlegen. Die hier vorgenommenen Einstellungen wirken sich auf die Klangerzeuger-Parts aus, deren MIDI-Empfangskanäle dem MIDI-Sendekanal der Song-Spur entsprechen. Die hier festgelegte Voice wird zur Voice der Phrase (Seite 79).

Die Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Record-Modus überein. Siehe Seite 180.

[F3] ARP (Arpeggio)

In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich des Arpeggios der Aufnahmespur einstellen.

Die Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Record-Modus überein. Siehe Seite 180.

[F4] REC ARP (Record Arpeggio, Arpeggio-Aufnahme)

In diesem Display können Sie festlegen, ob die von der Arpeggio-Funktion abgespielten Sequenzdaten auf der Pattern-Spur aufgenommen werden oder nicht.

Die Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Record-Modus überein. Siehe Seite 180.

[F5] CLICK

Durch Drücken der Taste [F5] können Sie den Metronom-Klick für die Aufnahme ein- oder ausschalten.

Während der Pattern-Aufnahme

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [REC] → [▶] (Play)

Echtzeitaufnahme	Informationen hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 82.
Einzelschrittaufnahme	Beispiele für die Einzelschritt-Aufnahme werden auf Seite 193 beschrieben. Die Parameter in den Displays stimmen mit denjenigen im Song-Record-Modus überein. Siehe Seite 181.

Pattern-Edit-Modus

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [EDIT]

Identisch mit dem Display im Song-Edit-Modus. Siehe Seite 182.

Pattern-Job-Modus [PATTERN] → Pattern-Auswahl → [JOB]

Der Pattern-Job-Modus umfasst eine Reihe von Bearbeitungswerkzeugen und Funktionen, mit denen Sie den Klang des Patterns verändern können. Außerdem bietet dieser Modus eine Reihe nützlicher Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die Taste [ENTER].

⚠ VORSICHT

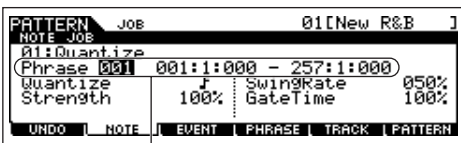
Wenn die Meldung „Executing...“ (Ausführung läuft) angezeigt wird, nimmt die Ausführung des Jobs etwas Zeit in Anspruch. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Executing...“ angezeigt wird.) Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Benutzerdaten.

[F1] UNDO/REDO

Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session, in der letzten Bearbeitungs-Session oder im letzten Job vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands wiederhergestellt. Auf diese Weise können Sie versehentlich verloren gegangene Daten wiederherstellen. Redo steht nur nach einem Undo zur Verfügung. Mit Redo können Sie die mittels Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

⚠ VORSICHT Undo/Redo kann für Vorgänge mit Mixing-Voices nicht verwendet werden.

[F2] NOTE (Notendaten-Job)



Die Notendaten-Jobs im Pattern-Modus sind grundsätzlich identisch mit denjenigen im Song-Job-Modus. Im Unterschied zum Song-Job-Modus werden die Notendaten-Jobs für Patterns jedoch auf die Phrasen (001–256) und einen bestimmten Bereich innerhalb der Phrase angewendet (Takt : Beat : Clock).

Geben Sie die Phrase und den Bereich (in Takten:Schlägen:Clocks) an, auf den der Job angewendet wird.

01: Quantize (Quantisieren)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 183.
02: Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 184.
03: Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 184.
04: Crescendo	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 184.
05: Transpose (Transposition)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 185.
06: Glide (Gleiten)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 185.
07: Create Roll (Wirbel erzeugen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 185.
08: Sort Chord (Akkord sortieren)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 185.
09: Separate Chord (Akkord trennen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 185.

[F3] EVENT (Event-Job)

Die Event-Jobs im Pattern-Modus sind grundsätzlich identisch mit denjenigen im Song-Job-Modus. Im Unterschied zum Song-Job-Modus werden die Event-Jobs für Patterns jedoch auf die Phrasen (001–256) und einen bestimmten Bereich innerhalb der Phrase angewendet (Takt : Beat : Clock).

01: Shift Clock (Clock verschieben)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 186.
02: Copy Event	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 186.
03: Erase Event	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 186. HINWEIS Im Unterschied zum Song-Job-Modus stehen die Event-Typen „Tempo“, „Scene Memory“ und „Track Mute“ hier nicht zur Verfügung.
04: Extract Event	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 186.
05: Create Continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 186. HINWEIS Im Unterschied zum Song-Job-Modus steht der Event-Typ „Tempo“ hier nicht zur Verfügung.
06: Thin Out (Ausdünnen)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 187.
07: Modify Control Data (Controller-Daten ändern)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 187. HINWEIS Im Unterschied zum Song-Job-Modus steht der Event-Typ „Tempo“ hier nicht zur Verfügung.
08: Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	Entspricht dem Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 187.

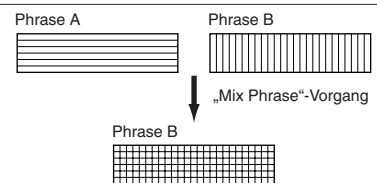
[F4] PHRASE (Phrasen/Job)

01: Copy Phrase (Phrase kopieren)	<p>Legt Pattern und Phrase fest, die kopiert werden sollen. (Es können auch Preset-Phrasen ausgewählt werden.)</p> <p>Geben Sie das Ziel-Pattern und die Ziel-Phrase an.</p> <p>Mit diesem Job wird eine ausgewählte Phrase in die angegebene Ziel-Phrase kopiert. Drücken Sie nach Angabe von Quell-Pattern und Phrase sowie Ziel-Pattern und Phrase die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.</p> <p>⚠ VORSICHT Die Kopierfunktion überschreibt alle Daten in der als Ziel gewählten Phrase.</p>
02: Exchange Phrase (Phrasen vertauschen)	Mit diesem Job vertauschen Sie die Inhalte zweier ausgewählter Phrasen („A“ und „B“).

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
 Referenzteil

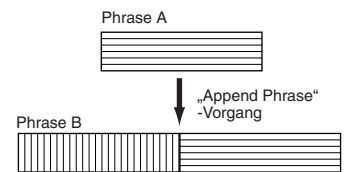
03: Mix Phrase (Phrasen mischen)

Dieser Job mischt alle Phrasen der beiden ausgewählten User-Phrasen („A“ und „B“), und legt das Ergebnis in Phrase B ab.



04: Append Phrase (Phrase anhängen)

Mit diesem Job wird eine Phrase (A) an das Ende einer anderen (B) angefügt, wodurch eine lange Phrase (B) erzeugt wird.

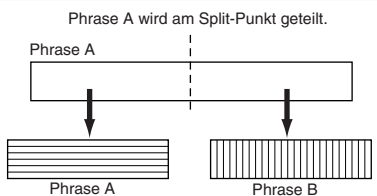


05: Split Phrase (Phrase teilen)

Mit diesem Job wird eine ausgewählte Phrase (A) in zwei getrennte Phrasen (A und B) geteilt. Die Daten vor dem Split-Punkt werden als die ursprüngliche Phrase A gespeichert, und die Daten dahinter werden entfernt und in einer anderen Phrase B gespeichert. Sie können nach dem Split-Phrase-Job auch das Taktmaß von Phrase A und B festlegen.

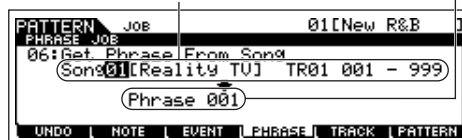
HINWEIS Wenn entweder „Pattern“ oder „Phrase“ auf „off“ gesetzt ist, wird die geteilte Phrase B gelöscht.

VORSICHT Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Phrase B zuvor vorhanden waren.



06: Get Phrase From Song (Phrase aus Song abrufen)

Quell-Song, Quell-Spur und zu kopierender Taktbereich Ziel-Phrase



Mit diesem Job wird ein Segment der Sequenzspurdaten aus einem Song in die angegebene Ziel-Phrase kopiert. Drücken Sie nach der Angabe des Taktbereichs der zu kopierenden Spur des Songs und der Ziel-Phrase die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

VORSICHT Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Phrase zuvor vorhanden waren.

07: Put Phrase To Song (Phrase in Song einfügen)

Quell-Phrase Ziel-Song, -Spur und -Anfangstakt



Dieser Job kopiert eine ausgewählte User-Phrase in den angegebenen Abschnitt eines ausgewählten Songs. Drücken Sie nach der Angabe der Quell-Phrase sowie Ziel-Pattern/Spur/Anfangstakt die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

VORSICHT Der Vorgang überschreibt alle Daten, die im angegebenen Abschnitt der als Ziel gewählten Spur zuvor vorhanden sind.

08: Clear Phrase (Phrase löschen)

Dieser Job löscht alle Daten aus der ausgewählten Phrase.

09: Phrase Name

Mit diesem Job können Sie der ausgewählten Phrase einen (bis zu acht Zeichen langen) Namen zuweisen. Informationen zur Vorgehensweise beim Benennen finden Sie im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite Seite 38.

[F5] TRACK (Track-Job)

01: Copy Track (Spur kopieren)

Quell-Pattern, -Section und -Spur Ziel-Pattern, -Section und -Spur

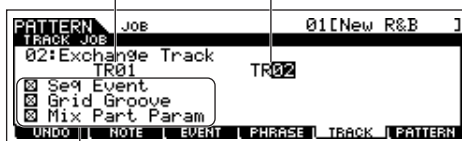


Zu kopierende Datentypen

Mit diesem Job werden sämtliche Daten der angegebenen Quellspur in die angegebene Zielspur kopiert. Die kopierbaren Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe Seite 188.

02: Exchange Track (Spuren vertauschen)

Ziel-Spuren für den Tauschvorgang



Zu tauschende Datentypen

Mit diesem Job vertauschen Sie den angegebenen Datentyp zwischen zwei ausgewählten Spuren im aktuellen Pattern und in der aktuellen Section. Die austauschbaren Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe Seite 188.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

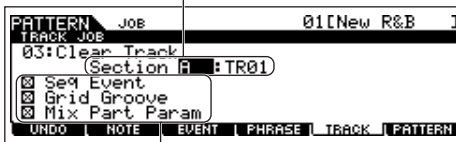

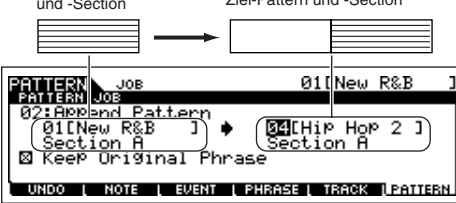
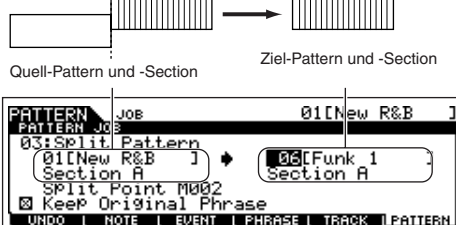
Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

<p>03: Clear Track (Spur löschen)</p>	<p>Section und Spur, aus denen Daten gelöscht werden sollen</p>  <p>Zu löschende Datentypen</p>	<p>Mit diesem Job werden alle Daten des ausgewählten Typs aus der angegebenen Pattern-Spur gelöscht. Die zu löschenden Datentypen stimmen mit denjenigen im Song-Job-Modus überein. Siehe Seite 188.</p>
<p>04: Normalize Play Effect (Wiedergabeeffekt normalisieren)</p>	<p>Durch diesen Job werden die Daten in der ausgewählten Spur erneut geschrieben, um die aktuellen Grid-Groove-Einstellungen einzuarbeiten. Drücken Sie nach der Angabe einer Spur (TR 01–16), auf die dieser Job angewendet wird, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.</p>	
<p>05: Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen)</p>	<p>Trennt die einer bestimmten Spur zugewiesenen Noten-Events in einer Drum-Performance und fügt die verschiedenen Drum-Instrumenten entsprechenden Noten in separate Spuren ein (Spur 1 bis 8). Drücken Sie nach der Angabe einer Spur (TR 01–16), auf die dieser Job angewendet wird, die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.</p> <p>HINWEIS Dieser Job erfordert 8 leere User-Phrasen. Falls nicht genügend leere Spuren vorhanden sind, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Löschen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Clear-Track-Jobs (s. o.) einige User-Phrasen, und führen Sie den Vorgang erneut aus.</p>	
<p>06: Put Track To Arp (Spur auf Arpeggio setzen)</p>	<p>Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Section/Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 97.</p>	
<p>[F6] PATTERN (Pattern-Job)</p>		
<p>01: Copy Pattern (Pattern kopieren)</p>	<p>Quell-Pattern und -Section Ziel-Pattern und -Section</p> 	<p>Dieser Job kopiert alle Daten aus einem ausgewählten Quell-Pattern in ein ausgewähltes Ziel-Pattern. Drücken Sie nach der Angabe von Quell-Pattern/-Section und Ziel-Pattern/-Section sowie der Aktivierung aller gewünschten Kästchen die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.</p>
<p>HINWEIS Wenn Sie für die Quell-Section die Option „all“ (Alle) auswählen, wird die Ziel-Section automatisch ebenfalls auf „all“ gesetzt. Falls Sie den Job in diesem Zustand ausführen, werden die Daten des Quell-Patterns vollständig an das Ziel kopiert.</p>		
<p>Preset Phrase → User</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern vorhandene) Preset-Phrasen in die User-Phrase kopiert, die dem Ziel-Pattern zugewiesen wird.</p>	
<p>Duplicate User Phrase (User-Phrase duplizieren)</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern vorhandene) User-Phrasen in eine andere User-Phrase kopiert, die dem Ziel-Pattern zugewiesen wird. Wenn jedoch die Pattern-Nummer der Source der Nummer des Ziel-Patterns entspricht, wird keine neue User-Phrase erzeugt.</p>	
<p>Chain</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Quell-Pattern enthaltene) Pattern-Chain-Daten in das Ziel-Pattern kopiert.</p>	
<p>02: Append Pattern (Pattern anhängen)</p>	<p>Quell-Pattern und -Section Ziel-Pattern und -Section</p> 	<p>Hängt ein Pattern an das Ende eines anderen an, um ein langes Pattern mit allen 16 Spuren zu erzeugen.</p> <p>HINWEIS Falls das neu erstellte Pattern durch die Ausführung des „Append Pattern“-Jobs länger als 256 Takte wird, erscheint eine Fehlermeldung, und der Vorgang wird abgebrochen.</p>
<p>Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten)</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns zusammen mit den soeben angefügten Pattern-Daten im Speicher aufbewahrt. Ist das Kästchen deaktiviert, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns gelöscht und durch die neu erstellten Daten ersetzt.</p> <p>HINWEIS Falls das Kästchen „KEEP ORIGINAL PHRASE“ aktiviert ist, ist die Anzahl der leeren User-Phrasen, die zum Speichern der angehängten Phrasendaten für diesen Vorgang benötigt werden, doppelt so hoch wie die Anzahl der Spuren, die Daten enthalten. Ist der benötigte Speicherplatz nicht verfügbar, erscheint eine Warnmeldung, und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall können Sie den Clear-Phrase-Job (Seite 200) verwenden, um nicht verwendete Phrasen zu löschen und danach einen neuen Versuch zu unternehmen.</p>	
<p>03: Split Pattern (Pattern teilen)</p>	<p>Quell-Pattern und -Section Ziel-Pattern und -Section</p> 	<p>Mit diesem Job wird ein ausgewähltes Pattern (Daten aller 16 Spuren) in zwei Patterns aufgeteilt. Nach dem „Split Pattern“-Vorgang bleibt der Teil des Patterns vor dem angegebenen Split-Punkt erhalten, während der Teil hinter dem Split-Punkt in das Ziel-Pattern verschoben wird.</p> <p>⚠ VORSICHT Dieser Job überschreibt alle Daten, die im Ziel-Pattern zuvor vorhanden waren.</p>
<p>Splitpunkt (Teilungspunkt)</p>	<p>Legt durch die Angabe einer Taktnummer den Trennpunkt fest.</p>	
<p>Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten)</p>	<p>Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, bleiben die Daten des ursprünglichen Quell-Patterns im Speicher erhalten und die Ergebnisse des Split-Jobs werden in leere Phrasen geschrieben. Ist das Kästchen deaktiviert, werden die ursprünglichen Daten des Quell-Patterns gelöscht und durch die neu erstellten Daten ersetzt.</p>	
<p>HINWEIS Falls das Kästchen „KEEP ORIGINAL PHRASE“ aktiviert ist, ist die Anzahl der leeren User-Phrasen, die zum Speichern der angehängten Phrasendaten für diesen Vorgang benötigt werden, doppelt so hoch wie die Anzahl der Spuren, die Daten enthalten. Ist der benötigte Speicherplatz nicht verfügbar, erscheint eine Warnmeldung, und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall können Sie den Clear-Phrase-Job (Seite 200) verwenden, um nicht verwendete Phrasen zu löschen und danach einen neuen Versuch zu unternehmen.</p>		

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

Referenzteil

04: Clear Pattern (Pattern löschen)	Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Patterns oder aller Patterns. Wenn eine bestimmte Section zum Löschen ausgewählt ist, können Sie das Kreuz vor dem Chain-Kästchen entfernen. Bei nicht angekreuztem Chain-Kästchen bleiben die Daten der Pattern-Chain erhalten, obwohl der Clear-Pattern-Job ausgeführt wird.
05: Pattern Name	Mit diesem Job können Sie dem ausgewählten Pattern einen Namen zuweisen. Informationen zur Namensgebung finden Sie im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 38.

Pattern-Mixing-Modus

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING]

In diesem Modus können Sie Mixing-Daten für Ihre Patterns einrichten und verschiedene Parameter für die Klangerzeuger-Parts festlegen – einschließlich der gewünschten Voice sowie Lautstärke, Stereoposition, EQ, Effekte und sonstige Einstellungen.

Pattern-Mixing-Parameter sind kein echter Bestandteil der Pattern-Sequenzdaten jeder Spur, sondern vielmehr Einstellungen für den mit den Pattern-Daten gesteuerten Klangerzeuger. Aus diesem Grund werden die Einstellungen der Pattern-Mixing-Parameter nicht auf den Pattern-Spuren aufgezeichnet.

Die Mischvorgänge und Parameter stimmen mit denjenigen im Song-Mixing-Modus überein. Siehe Seite 189.

VORSICHT

Die im Pattern-Mixing-Modus und Pattern-Mixing-Edit-Modus vorgenommenen Parametereinstellungen müssen als Teil der Pattern-Daten im internen Speicher (DRAM) gesichert werden. Stellen Sie darüber hinaus sicher, dass die gesamten Pattern-Daten (einschließlich der Mixing-Einstellungen) auf einem USB-Speichergerät archiviert werden, da die Daten im DRAM nur vorübergehend gespeichert werden (Seite 150).

HINWEIS Die Parametereinstellungen des Pattern-Mixing-Modus und des Pattern-Mixing-Edit-Modus können als Vorlage (Template) im internen Flash ROM sowie als Teil eines Patterns gespeichert werden. Siehe Seite 94 für Einzelheiten.

Pattern-Mixing-Edit-Modus

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [EDIT]

Dieser Modus stellt detailliertere Mischparameter als der Pattern-Mixing-Modus bereit.

Beachten Sie, dass Pattern-Mixing-Parameter kein echter Bestandteil der Pattern-Sequenzdaten jeder Spur sind, sondern vielmehr Einstellungen für den mit den Pattern-Daten gesteuerten Klangerzeuger. Aus diesem Grund werden die Einstellungen der Pattern-Mixing-Parameter nicht auf den Pattern-Spuren aufgezeichnet.

Die Mischvorgänge und Parameter sind die gleichen wie im Song-Mixing-Edit-Modus. Siehe Seite 190.

VORSICHT

Die im Pattern-Mixing-Modus und Pattern-Mixing-Edit-Modus vorgenommenen Parametereinstellungen müssen als Teil der Pattern-Daten im internen Speicher (DRAM) gesichert werden. Stellen Sie darüber hinaus sicher, dass die gesamten Pattern-Daten (einschließlich der Mixing-Einstellungen) auf einem USB-Speichergerät archiviert werden, da die Daten im DRAM nur vorübergehend gespeichert werden (Seite 150).

HINWEIS Die Parametereinstellungen des Pattern-Mixing-Modus und des Pattern-Mixing-Edit-Modus können als Vorlage (Template) im internen Flash ROM sowie als Teil eines Patterns gespeichert werden. Siehe Seite 94 für Einzelheiten.

Pattern-Mixing-Job-Modus

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [JOB]

Identisch mit dem Display im Song-Mixing-Job-Modus. Siehe Seite 192.

Pattern-Mixing-Store-Modus

[PATTERN] → Pattern-Auswahl → [MIXING] → [STORE]

Mit dieser Funktion können Sie das bearbeitete Pattern-Mixing im User-Speicher (DRAM) sichern.
Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 98.

Mixing-Voice-Modus

■ Erstellen von Mixing-Voices – Allgemeine Vorgehensweise

Der Mixing-Voice-Modus stellt weitestgehend dieselben Bearbeitungsparameter für Normal-Voices bereit wie der Voice-Modus. Der Hauptunterschied liegt darin, dass diese Voices zur Verwendung mit Songs und Patterns vorgesehen sind und spezifisch als Mixing-Voices gespeichert werden.

Der Mixing-Voice-Job-Modus ermöglicht Ihnen die Verwendung von zusätzlichen Funktionen wie „Copy“ und „Delete“. Wenn Sie mit der Bearbeitung der Mixing-Voice fertig sind, können Sie die bearbeitete Voice im internen Speicher (Flash ROM) in einer User-Bank oder – als Teil der aktuellen Song-/Pattern-Daten – im internen Speicher (DRAM) sichern. Falls Sie die Mixing-Voice als Teil der aktuellen Song-/Pattern-Daten speichern, müssen Sie die Daten im File-Modus auf einem USB-Speichergerät sichern.

Mixing-Voice-Edit-Modus	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Normal-Voice-Auswahl → [F5] VCE ED
--------------------------------	---

Der Mixing-Voice-Edit-Modus lässt sich einteilen in den Common-Edit-Modus zum Festlegen von Parametern, die allen vier Elementen gemeinsam sind, und den Element-Edit-Modus zum Festlegen von Parametern für einzelne Elemente.

Common Edit	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Normal-Voice-Auswahl → [F5] VCE ED → [COMMON]
--------------------	--

Mit diesen Parametern können Sie globale oder gemeinsame (englisch: common) Einstellungen für all vier Elemente der ausgewählten Normal-Voice vornehmen.

HINWEIS Die Mixing-Voice-Edit-Parameter entsprechen im Grunde denjenigen im Voice-Edit-Modus. Im Mixing-Voice-Edit-Modus stehen jedoch einige Parameter desselben Namens wie im Song-Mixing-/Pattern-Mixing-Part-Edit-Modus nicht zur Verfügung.

[F1] GENERAL
Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 153. Beachten Sie, dass das Display „[SF3] MEQ OFS“ (Master EQ Offset, Master-EQ-Versatz) im Mixing-Voice-Edit-Modus nicht verfügbar ist.
[F2] OUTPUT
Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 154.
[F4] CTL SET (Controller-Set)
Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 155.
[F5] LFO
Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 156.
[F6] EFFECT
Identisch mit dem Display im Common-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 158. Beachten Sie, dass die Displays „[SF4] REVERB“ und „[SF5] CHORUS“ im Mixing-Voice-Edit-Modus nicht verfügbar sind. HINWEIS Wenn der Insert-Schalter des ausgewählten Parts ausgeschaltet ist (Seite 191), ist diese Anzeige nicht verfügbar.

Element Edit	[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Normal-Voice-Auswahl → [F5] VCE ED → Element-Auswahl
---------------------	---

Mit diesen Parametern werden die einzelnen Elemente bearbeitet, die eine Normal-Voice bilden.

[F1] OSC (Oscillator, Oszillator)
Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 158.
[F2] PITCH (Tonhöhe)
Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 159.
[F3] FILTER
Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 160.
[F4] AMP (Amplitude)
Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 162.
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)
Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 163.
[F6] EQ (Equalizer)
Identisch mit dem Display im Element-Edit-Modus für Normal-Voices. Siehe Seite 164.

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Voice-Modus
Utility-Modus
File-Modus
Master mode
Referenzteil

Mixing-Voice-Job-Modus

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

Im Mixing-Voice-Job-Modus stehen zwei Grundfunktionen zur Verfügung: „Copy“ (Kopieren) und „Delete“ (Löschen). Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die Taste [ENTER].

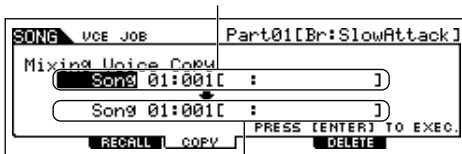
[F2] RECALL

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Mixing-Voice ein anderes Mixing-Programm, einen anderen Song oder ein anderes Pattern, auswählen, ohne die bearbeiteten Daten zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Die Bearbeitungen werden auch gelöscht, wenn der aktuelle Part, dem die bearbeitete Mixing-Voice zugewiesen ist, von einem externen MIDI-Instrument einen Programmwechsel empfängt. In diesem Fall können Sie mit Edit Recall die Mixing-Voice mit den letzten Bearbeitungen unversehrt wiederherstellen, indem Sie im Display [F2] RECALL die Taste [ENTER] drücken.

HINWEIS Da für jeden Part des aktuellen Songs oder Patterns ein Recall Buffer für die Mixing-Voice vorbereitet wird, können Sie vor der Ausführung von Edit Recall angeben, welchem Part die wiederherzustellende Mixing-Voice zugewiesen ist.

[F3] COPY

Quell-Song/Pattern und -Part



Ziel-Song/Pattern und -Part

Mit diesem Job können Sie die in einem bestimmten Part eines Songs/Patterns gespeicherte Mixing-Voice auf einen Part eines anderen Songs/Patterns kopieren.

[F5] DELETE

Mit diesem Job können Sie die einem bestimmten Part eines Songs/Patterns zugewiesene Mixing-Voice löschen.

Mixing-Voice-Store-Modus

[SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Mit dieser Funktion können Sie die von Ihnen bearbeitete Mixing-Voice im User-Speicher (Flash ROM oder DRAM) ablegen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 78.

Utility-Modus

Der Utility-Modus enthält eine Vielzahl wichtiger Einstellungen für den allgemeinen Betrieb des MO. Diese Einstellungen können auch gespeichert werden – drücken Sie in einem beliebigen Modus (mit Ausnahme des Utility-Job-Modus) einfach die [STORE]-Taste, und speichern Sie die Daten als Systemeinstellungen im internen Flash-ROM (Seite 150). Sie können die Einstellungen auch im File-Modus auf einem USB-Speichergerät sichern.

Utility-Modus

[UTILITY]

In diesem Modus können Sie Parameter einstellen, die für das gesamte Instrument gelten.

Dieser Modus ist eigentlich ein Untermodus des Voice-, Performance-, Song- bzw. Pattern-Modus. Drücken Sie in den einzelnen Modi die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen, und drücken Sie nach Beendigung Ihrer Einstellungen diese Taste nochmals, um wieder in den vorherigen Modus zu gelangen.

[F1] GENERAL (Allgemein)	
[SF1] TG (Klangerzeuger)	In diesem Display können Sie umfassende Einstellungen für den internen Klangerzeuger (Tone Generator) vornehmen. Die hier vorgenommenen Einstellungen haben keinen Einfluss auf die an das externe Instrument übertragenen MIDI-Meldungen.
Volume (Lautstärke)	Bestimmt die Gesamtlautstärke des Instruments. Einstellungen: 0 – 127
NoteShift (Transponierung)	Bestimmt den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe sämtlicher Noten verschoben wird. Einstellungen: -24 – 0 – +24
Tune (Stimmung)	Bestimmt die Feinstimmung (das Tuning) des gesamten Sounds des internen Klangerzeugers (in Schritten von 0,1 Cent). Einstellungen: -102.4 – +102.3
BCCurve (Blaswandlerkurve) (Blaswandlerkurve)	Mit diesen vier Kurven bestimmen Sie, wie der Sound des internen Klangerzeugers auf den Einsatz eines Breath-Controllers (Blaswandlers) reagiert. Die hier vorgenommene Einstellung beeinflusst die Zielparameter (Destination), wenn Source auf „BC“ eingestellt ist. Beide Einstellungen können in den CTL-SET-Displays ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET) vorgenommen werden. Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion des Controllers an. (Die horizontale Linie stellt die empfangenen Breath-Control-Werte dar, während die vertikale Linie die tatsächliche Reaktion des internen Klangerzeugers darstellt.) HINWEIS Der MO verfügt nicht über eine Blaswandler-Buchse. Wenn diese MIDI-Controller-Meldungen jedoch als Controller-Set von einem externen Gerät empfangen werden, reagiert der interne Klangerzeuger auf diese Meldungen genauso, als wenn der nicht unterstützte/nicht verfügbare MIDI-Controller am MO selbst bedient worden wäre. Einstellungen: thru, soft, hard, wide
[SF2] KBD (Keyboard)	In diesem Display können Sie die Parameter zur Tastatur (englisch: Keyboard) einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen beeinflussen die durch das Spiel auf der Tastatur erzeugten MIDI-Meldungen.
Octave	Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird. Diese Einstellung können Sie auch ändern, indem Sie eine der [OCTAVE]-Tasten auf dem MO6 drücken. Einstellungen: -3 – 0 – +3
Transpose (Transponieren)	Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird. Einstellungen: -11 – 0 – +11 HINWEIS Wenn Sie hiermit über die Grenzen des Notenbereichs (C-2 und G8) hinaus transponieren, werden Noten der angrenzenden Oktaven verwendet. Eine transponierte Note F9 wird beispielsweise in F8 geändert.
VelCurve (Velocity-Kurve)	Diese fünf Kurven bestimmen, wie (je nach Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur spielen) die tatsächliche Velocity erzeugt und gesendet wird. Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion der Velocity an. (Die horizontale Linie stellt die empfangenen Velocity-Werte (die Anschlagstärke Ihres Spiels) dar, während die vertikale Linie die resultierenden Velocity-Werte darstellt, die an den internen/externen Klangerzeuger gesendet werden.) Einstellungen: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal)..... Diese lineare „Kurve“ erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen der Stärke Ihres Spiels auf der Tastatur (Velocity) und der tatsächlichen Klangänderung. soft (weich)..... Diese Kurve zeigt besonders bei niedrigeren Velocity-Werten eine stärkere Reaktion. Mit anderen Worten: Bei sanfterem Spiel entstehen deutlichere Änderungen in der Dynamik als bei der Kurve „norm“. hard (hart) Diese Kurve zeigt besonders bei höheren Velocity-Werten eine stärkere Reaktion. Mit anderen Worten: Bei härterem Spiel entstehen deutlichere Änderungen in der Dynamik als bei der Kurve „norm“. wide (weit)..... In dieser Einstellung stehen Ihnen umgekehrte Reaktionskurven für niedrige und hohe Velocity-Werte zur Verfügung. Der Dynamikbereich der Tastatur wird erweitert, wodurch eine geringere Klangänderung im sanfteren Bereich und eine größere Änderung im kräftigeren Bereich erzeugt wird. fixed (fest) Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Spielstärke immer der gleiche Betrag der Klangänderung erzeugt (Einstellung mit FixedVelocity, siehe unten).
FixedVelocity	Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie für den vorstehenden Parameter Velocity Curve die Einstellung „fixed“ verwenden. Die Velocity der von Ihnen gespielten Noten beträgt genau den hier eingestellten Wert. Einstellungen: 1 – 127
[SF3] EF BYPS (Effektumgehung)	In diesem Display können Sie die Effekteinheiten auswählen, die umgangen werden sollen, wenn die [EFFECT BYPASS]-Taste aktiviert ist.
Insertion (Insert)	Wenn diese Einstellung aktiviert ist und die Taste [EFFECT BYPASS] aktiviert wird, wird der interne Insert-Effekt umgangen.
System	
▶ Reverb	Wenn diese Einstellung aktiviert ist und die Taste [EFFECT BYPASS] aktiviert wird, wird der Reverb-Effekt umgangen.
▶ Chorus	Wenn diese Einstellung aktiviert ist und die Taste [EFFECT BYPASS] aktiviert wird, wird der Chorus-Effekt umgangen.
HINWEIS	Einzelheiten zu den Effekten finden Sie auf Seite 140.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

Referenzteil

[SF4] OTHER (Sonstige)	
AutoLoad (Automatisch laden)	Bestimmt, ob die Auto-Load-Funktion aktiviert („on“) oder deaktiviert ist („off“). Bei Aktivierung dieser Einstellung lädt das Instrument beim Einschalten automatisch die angegebenen Dateien (vom USB-Speichergerät) in den User-Speicher. Einzelheiten zur Auto-Load-Funktion finden Sie auf Seite 102. Einstellungen: on, off
PowerOnMode (Einschaltmodus)	Hiermit wird der Standardmodus beim Einschalten (und der Speicherbank) festgelegt. So können Sie auswählen, welcher Betriebszustand automatisch aufgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten. Einstellungen: performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master performance Performance-Play-Modus (User-Performance 001) voice (USR1)..... Voice-Play-Modus (User-Voice „USR1: 001“) voice (PRE1)..... Voice-Play-Modus (Preset-Voice „PRE 1: 001“) GM..... Voice-Play-Modus (GM-Voices „GM: 001“) last Der Modus und die Programmnummer, die beim letzten Mal mit dem Verfahren auf Seite 210 registriert wurden. master..... Master-Play-Modus (User-Master 001)
CtrlReset (Controller zurücksetzen)	Bestimmt den Status der Controller (Modulationsrad, Aftertouch, Fußregler, Blaswandler, Drehregler usw.), wenn Sie zwischen Voices umschalten. Wenn dieser Parameter auf „hold“ (Halten) gesetzt ist, behalten die Controller ihre aktuellen Einstellungen bei. Wenn dieser Parameter auf „reset“ (Zurücksetzen) eingestellt ist, werden die Controller in den Standardzustand zurückgesetzt (siehe unten). Einstellungen: reset, hold Wenn Sie „reset“ auswählen, werden die Controller auf die folgenden Zustände/Positionen zurückgesetzt: Pitch-Bend-Rad Mitte Modulationsrad Minimum Aftertouch Minimum Fußregler Maximum Blaswandler Maximum Fußschalter Aus Expression Maximum Foot Volume Maximum Sustain Aus
[F2] OUTPUT (Ausgang)	
L&RGain	Legt den Ausgangspegel der Buchsen L/MONO und R fest. Einstellungen: 0 dB, +6 dB
[F3] VOICE [VOICE] → [UTILITY] → [F3]	
Diese speziellen Einstellungen für die Voices stehen nur zur Verfügung, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird. Sie können dann Parameter für alle Voices einstellen.	
[SF1] MEQ (Master-EQ)	In diesem Display können Sie den Fünf-Band-Equalizer auf alle Voices anwenden und den Pegel der einzelnen Frequenzbänder erhöhen oder absenken (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). Die Parameter sind die gleichen wie im Common-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 172. Einstellungen: Einzelheiten zum EQ finden Sie auf Seite 141.
[SF2] MEF (Master-Effekt)	In diesem Display können Sie die auf alle Voices angewendeten Parameter des Master-Effekts einstellen. Die Parameter sind die gleichen wie im Common-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 172.
[SF3] ARP CH (Arpeggio-Kanal)	In diesem Display können Sie die Parameter einstellen, die die MIDI-Ausgabe der Arpeggio-Daten im Voice-Modus betreffen.
OutputSwitch (Ausgabeschalter)	Hiermit wird die MIDI-Datenausgabe des Arpeggios aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“). Bei Aktivierung („on“) werden die Arpeggio-Daten über MIDI gesendet. Dadurch können Sie die Arpeggio-Daten an einen externen Sequenzer senden oder die Arpeggios mit angeschlossenen MIDI-Klangerzeugern wiedergeben. Einstellungen: on (aktiviert), off (deaktiviert)
TransmitCh (Sendekanal)	Bestimmt den MIDI-Kanal, auf dem die Arpeggio-Daten gesendet werden (wenn der OutputSwitch-Parameter auf „on“ gestellt ist). Einstellungen: 1 – 16
[SF4] CTL ASN (Controller-Zuweisung) (Controller-Zuweisung)	Bestimmt die Parameter zu den Controllern im Voice-Modus. Die Einzelheiten der Parameter sind identisch mit denen im Common-Edit-Display für Performances. Siehe Seite 173.
[F3] SEQ (Sequenzer) [SONG] oder [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]	
Diese speziellen Song- und Pattern-bezogenen Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn der Utility-Modus aus dem Song- oder Pattern-Modus aufgerufen wird.	
[SF1] CLICK	In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich des Klickgeräuschs (Metronom-Klick) einstellen, das im Song- bzw. Pattern-Modus während der Aufnahme oder Wiedergabe verwendet wird.
Mode (Modus)	Bestimmt, ob und wann das Metronom-Klickgeräusch zu hören ist. Einstellungen: off, rec, rec/play, all off Das Klickgeräusch erklingt nicht. rec..... Das Klickgeräusch erklingt nur während der Song- bzw. Pattern-Aufnahme. rec/play Das Klickgeräusch erklingt während der Aufnahme und Wiedergabe von Songs bzw. Patterns.. all Das Klickgeräusch erklingt immer.
Beat (Schlag)	Bestimmt, auf welchen Taktschlägen das Metronom-Klickgeräusch zu hören ist. Einstellungen: 16 (16tel-Note), 08 (Achtelnote), 04 (Viertelnote), 02 (halbe Noten), 01 (ganze Noten)
Volume (Lautstärke)	Bestimmt die Lautstärke des Klickgeräuschs. Einstellungen: 0 – 127
Type	Bestimmt die Typ des Klickgeräuschs. Einstellungen: 1 – 10

RecCount (Vorähler)	<p>Legt die Anzahl der Takte fest, die vor Beginn einer Aufnahme vorgezählt werden, nachdem im Record-Standby-Modus die Wiedergabetaste [▶] gedrückt wurde.</p> <p>Einstellungen: off (Aufzeichnung beginnt, sobald die Taste [▶] gedrückt wird), 1meas – 8meas (1 Takt – 8 Takte)</p>
HINWEIS	Da der Metronom-Klick mit der internen Klangerzeugung erzeugt wird, beeinflusst die Klick-Wiedergabe die gesamte Polyphonie dieses Synthesizers.
[SF2] FILTER (MIDI-Filter)	<p>In diesem Display können Sie einstellen, welche MIDI-Ereignisse über MIDI erkannt/gesendet werden sollen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden nur auf die Wiedergabedaten von Songs bzw. Patterns angewendet. Sie haben keine Auswirkung auf die MIDI-Events, die durch das Spiel auf der Tastatur oder durch Bedienfeldvorgänge im Voice- und Performance-Modus erzeugt werden.</p> <p>MIDI-Ereignisse, auf die das Filter angewendet wird: Note, PgmChange (Programmwechsel), CtrlChange (Controller), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive (systemexklusiv)</p>
[SF3] OTHER (Sonstige)	
PtnQuantize (Pattern-Quantisierung)	<p>Bestimmt den Quantize-Wert für das Umschalten zwischen Patterns während der Wiedergabe. Bei einer Einstellung von „1“ werden die Patterns (Sections) während der Wiedergabe immer auf den ersten Schlag des Takts umgeschaltet. Bei einer Einstellung von „1/16“ können die Patterns (Sections) während der Wiedergabe auf jeder Sechzehntelnote umgeschaltet werden.</p> <p>Einstellungen: 1 (1 Takt), 1/2 (halbe Note), 1/4 (Viertelnote), 1/8 (Achtelnote), 1/16 (Sechzehntelnote)</p>
PtnTempoHold (Pattern-Tempo halten)	<p>Bestimmt, ob bei Auswahl eines neuen Patterns während der Wiedergabe die Tempoeinstellung auf den Tempowert umgeschaltet wird, der mit dem jeweiligen Pattern gespeichert ist. Wenn eingeschaltet („on“), wird der Tempowert bei der Umschaltung der Patterns beibehalten. Wenn ausgeschaltet („off“), wird der Tempowert beim Umschalten von Patterns auf den Wert umgestellt, der mit dem neuen Pattern gespeichert ist.</p> <p>Einstellungen: on, off</p> <p>HINWEIS Die Tempodaten einer Pattern-Chain werden durch diesen Parameter nicht beeinflusst.</p>
SongEventChase (Song-Event verfolgen)	<p>Mit Hilfe der Event-Chase-Funktion können Sie bestimmen, welche nicht notenbezogenen Datentypen während des Vor- oder Zurückspulens eines Songs oder Patterns richtig erkannt werden sollen. Normalerweise werden beim Start mitten im Song oder Pattern und/oder beim Vor- oder Zurückspulen bestimmte Datentypen (z. B. Programmwechsel-, Pitch-Bend- und Controller-Events) nicht wie vorgesehen wiedergegeben. Wenn Sie bei diesem Parameter einen bestimmten Event-Typ wählen, werden diese Events immer abgespielt, auch beim Vor- oder Zurückspulen.</p> <p>Einstellungen: Off, PC (Programmwechsel), PC+PB+Ctrl (Programmwechsel+Pitch Bend+Controller), all (Alle Events)</p> <p>HINWEIS Beachten Sie, dass eine andere Einstellung als „off“ den Betrieb verlangsamen kann – was sich beispielsweise in einer Pause vor Beginn der Wiedergabe oder langsamerer Geschwindigkeit beim Vor- oder Zurückspulen bemerkbar macht.</p> <p>HINWEIS Mit der Einstellung „all“ wird möglicherweise ein übermäßiger Umfang an MIDI-Daten erzeugt, was zu einem MIDI-Fehler an angeschlossenen Geräten führen kann.</p>
DumpExIntrval (Dauer des Bulk-Dump-Intervalls)	<p>Für die Wiedergabe von systemexklusiven Daten (Bulk-Dump-Daten), die in den Sequenzspuren aufgezeichnet sind, wird hiermit das Intervall festgelegt, das pro Kilobyte eingefügt wird.</p> <p>Bei der Übertragung von Bulk-Dump-Daten von diesem Synthesizer an ein angeschlossenes MIDI-Gerät kann ein MIDI-Fehler auftreten, wenn das Gerät keine großen Datenmengen innerhalb kurzer Zeit verarbeiten kann. Mit diesem Parameter können Sie dies kompensieren, indem Sie ein Intervall einstellen, das dem Empfangsgerät ausreichend Zeit zur Verarbeitung der Bulk-Dump-Daten bereitstellt.</p> <p>Einstellungen: 0 – 900 (Millisekunden)</p> <p>HINWEIS Die Wiedergabe kann sich je nach aktuell eingestelltem Intervall geringfügig verlangsamen. Sollte ein MIDI-Fehler auftreten, versuchen Sie, das Intervall etwas länger einzustellen und die Daten erneut zu senden.</p>
LoadMix (Mischdaten laden)	<p>Bestimmt, ob die Mischeinstellungen beim Ändern der Song- bzw. Pattern-Nummer geladen werden sollen („on“) oder nicht („off“).</p> <p>Einstellungen: off, on</p> <p>HINWEIS Diese Einstellung beeinflusst den Song/Pattern-Wechsel während der Wiedergabe einer Song- bzw. Pattern-Chain.</p>

[SF4] QUICK SET

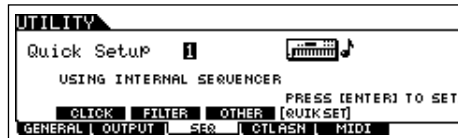
Wenn Sie den MO für mehrere Sequenzer-basierte Anwendungen einsetzen und zwischen diesen Anwendungen wechseln möchten, empfiehlt sich die Verwendung der nützlichen Quick-Setup-Funktion. Damit können Sie sofort die Konfiguration des Instruments für vier verschiedene Anwendungen aufrufen. Die folgenden Parameter werden mit der Quick-Setup-Funktion geändert.

- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → Local Ctrl
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl
- [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF3] OUT SW → INT SW, EXT SW
- [SONG]/[PATTERN] → [REC] → [F4] RECAP → OutputSwitch

HINWEIS Die Parameter INT SW, EXT SW und OutputSwitch werden für jeden Song/jedes Pattern einzeln gesetzt. Daher ändern sich die Parameterwerte, wenn Sie die Song-/Pattern-Nummer ändern. Achten Sie darauf, den Quick-Setup-Vorgang nach dem Ändern eines Songs/Patterns erneut auszuführen.

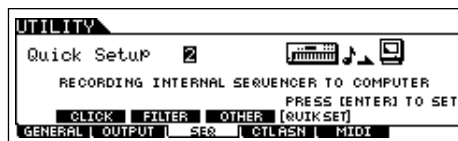
HINWEIS Wenn der MIDI-Sync-Parameter auf „MIDI“ eingestellt ist, können Sie die Arpeggio-Funktion nur verwenden, wenn Timing-Clock-Meldungen (MIDI Clock) vom externen Sequenzer empfangen werden. Beachten Sie, dass einige Sequenzer Timing-Clock-Meldungen nur während der Wiedergabe von Song-Dateien senden.

1. Wenn Sie nur den MO verwenden



- LocalCtrl..... on
- MIDI Sync..... internal
- SeqCtrl..... in/out
- INT SW..... on (alle Spuren)
- EXT SW..... on (alle Spuren)
- OutputSwitch..... off

2. Wenn Sie einen Song des MO auf einem Computer/Sequenzer aufzeichnen



- LocalCtrl..... off
- MIDI Sync..... midi
- SeqCtrl..... in
- INT SW..... off (alle Spuren)
- EXT SW..... on (alle Spuren)
- OutputSwitch..... off

Setzen Sie die MIDI-Thru-Einstellung (MIDI Echo) im Sequenzer auf „on“.

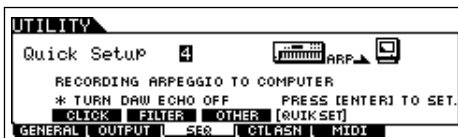
3. Wenn Sie den MO als Klangerzeuger für einen Computer/Sequenzer einsetzen



- LocalCtrl..... off
- MIDI Sync..... internal
- SeqCtrl..... off
- INT SW..... off (alle Spuren)
- EXT SW..... on (alle Spuren)
- OutputSwitch..... off

Setzen Sie die MIDI-Thru-Einstellung (MIDI Echo) im Sequenzer auf „on“. Wenn Sie die Arpeggio-Funktion des MO mit der Tempoeinstellung auf dem Computer/Sequenzer synchronisieren möchten, setzen Sie den MIDI-Sync-Parameter auf „MIDI“.

4. Wenn Sie das Arpeggio auf einem Computer/Sequenzer aufzeichnen



- LocalCtrl..... on
- MIDI Sync..... MIDI
- SeqCtrl..... in
- INT SW..... on (alle Spuren)
- EXT SW..... on (alle Spuren)
- OutputSwitch..... on

Setzen Sie die MIDI-Thru-Einstellung (MIDI Echo) im Sequenzer auf „off“.

HINWEIS Schalten Sie bei der Wiedergabe von Song-Daten einschließlich Arpeggio-MIDI-Daten die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] aus.

[F4] CTL ASN (Controller-Zuweisung)

[SF1] ARP (Arpeggio)

Switch (Schalter)	Bestimmt die Controller-Nummer, die den Ein-/Aus-Status der Arpeggio-Wiedergabe steuert. Einstellungen: 00 – 95
Hold (Halten)	Bestimmt die Controller-Nummer, die den Ein-/Aus-Status des Hold-Parameters für Arpeggios steuert (Seite 152). Einstellungen: 00 – 95

[SF2] ASSIGN (Zuweisen)

ASA (Assign A) Dest (Ziel)	Zwei Parameter stehen hier zur Verfügung. Der erste (ASA) bestimmt, welche Controller-Nummer vom Drehregler ASSIGN A erzeugt wird. Der zweite, Destination (Dest, Ziel), bestimmt, welcher Parameter oder Aspekt des Sounds von dem Regler beeinflusst wird. Beachten Sie, dass der interne Klangerzeuger auch dann auf diese Meldungen reagiert, wenn dieselben MIDI-Controller-Meldungen wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden. Einstellungen: Siehe separate Datenliste.
ASB (Assign B) Dest (Ziel)	Zwei Parameter stehen hier zur Verfügung. Der erste (ASA) bestimmt, welche Controller-Nummer vom Drehregler ASSIGN B erzeugt wird. Der zweite, Destination (Dest, Ziel), bestimmt, welcher Parameter oder Aspekt des Sounds von dem Regler beeinflusst wird. Beachten Sie, dass der interne Klangerzeuger auch dann auf diese Meldungen reagiert, wenn dieselben MIDI-Controller-Meldungen wie die hier eingestellten von einem externen Gerät empfangen werden. Einstellungen: Siehe separate Datenliste.

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
 Referenzteil

[SF3] FT SW (Fußschalter)	
FSAssign (Fußschalterzuweisung)	In diesem Display können Sie festlegen, welche Controller-Nummer erzeugt werden soll, wenn der an die FOOT-SWITCH-Buchse angeschlossene Fußschalter verwendet wird. Wenn die hier festgelegten MIDI-Controller-Meldungen von einem externen Gerät empfangen werden, reagiert der interne Klangerzeuger auf diese Meldungen genauso, als wäre der Fußschalter am Instrument selbst betätigt worden. Einstellungen: 000 – 101 (000, 032: off, 096: Arpeggio Switch, 097: Arpeggio Hold, 098: Wiedergabestart/-stopp im Sequence-Play-Modus, 099/100: Programmwechsel INC/DEC, 101: Octave Rest)
[SF4] REMOTE	
	Hier können zwei verschiedene Steuermodi für die Computersoftware ausgewählt sowie die jeweiligen MIDI-Port-Einstellungen für die Steuerung vorgenommen werden. Drücken Sie, wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, die [ENTER]-Taste, um die voreingestellten Steuerungsvorlagen für die Software tatsächlich aufzurufen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 113.
[SF5] MEF (Master-Effekt)	
	In diesem Display können Sie die Parameter zu den Bedienvorgängen der Master-Effekt-Fader einstellen. (Drücken Sie die [ARP FX]-Taste und die [EQ]-Taste, so dass deren Lämpchen leuchten.)
Knob1 – Knob4	Weist jedem Drehregler (Knob) einen Parameter des Master-Effekts zu. Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Master-Effekttyp ab.
[F5] MIDI	
[SF1] CH (Kanal)	
BasicRcvCh (Basisempfangskanal)	Bestimmt den MIDI-Empfangskanal, wenn dieser Synthesizer auf monotimbralen Klangerzeugung (Voice-/Performance-Modus) eingestellt ist. Einstellungen: 1–16, omni (alle Kanäle), off HINWEIS Bei der multitimbralen Klangerzeugung (Song-/Pattern-Modus) empfangen die einzelnen Parts ihre MIDI-Daten entsprechend den ihnen zugewiesene MIDI-Empfangskanälen ([SONG] oder [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).
KBDTransCh (Tastatursendekanal)	Bestimmt den MIDI-Kanal, über den das Instrument MIDI-Daten (an einen externen Sequenzer, Klangerzeuger oder an ein anderes Gerät) sendet. Dieser Parameter steht bei der monotimbralen Klangerzeugung (Voice-/Performance-Modus) zur Verfügung. Einstellungen: 1–16, off HINWEIS Bei der multitimbralen Klangerzeugung (Song- und Pattern-Modus) werden die durch das Tastaturspiel (und Controller-Bedienung) erzeugten Daten über den MIDI-Ausgangskanal, der der Nummer des ausgewählten Parts entspricht, an den internen Klangerzeuger und die externen Geräte gesendet.
DeviceNo. (Gerätenummer)	Bestimmt die Gerätenummer, die von diesem Synthesizer zum Empfangen und Senden von Daten verwendet wird. Wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere systemexklusive Meldungen übertragen/empfangen werden, muss diese Nummer mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen. Einstellungen: 1–16, all, off
[SF2] SWITCH (Schalter)	
BankSel	Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Bank-Select-Events. Bei Aktivierung reagiert dieser Synthesizer auf eingehende Bank-Select-Events und sendet (bei Betätigung des Bedienfelds) auch entsprechende Bank-Select-Events. Einstellungen: off, on
PgmChange (Programmwechsel)	Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Program-Change-Meldungen (Programmwechseln). Bei Aktivierung reagiert dieser Synthesizer auf eingehende Programmwechsel und sendet (bei Betätigung des Bedienfelds) auch entsprechende Programmwechsel. Einstellungen: off, on
CtrlChange (Controller-Modus)	Bestimmt, wie dieser Synthesizer die AEG-Sustain-MIDI-Meldung empfängt und erkennt. Mit der Einstellung „mod1“ wird sie als Parameteränderung empfangen. Mit der Einstellung „mode2“ wird sie als Controller-Meldung empfangen. Einstellungen: mode1, mode2
LocalCtrl (Lokalsteuerung ein/aus)	Bestimmt, ob die Klangerzeugung des Instruments auf das Spielen auf der Tastatur reagiert oder nicht. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „on“ stehen, da Sie den Sound des MO hören möchten, während Sie spielen. Wenn Sie jedoch einen externen Sequenzer verwenden, müssen Sie gegebenenfalls diesen Parameter auf „off“ stellen, um die Erzeugung „doppelter“ Noten zu vermeiden, bei denen die Klangerzeugung des Instruments zweimal reagiert – einmal durch die Tastatur selbst und einmal durch die über den Sequenzer zurückgeleiteten Tastaturdaten. Auch wenn diese Einstellung auf „off“ gesetzt ist, werden die Daten über MIDI übertragen. Darüber hinaus reagiert der Klangerzeuger auf MIDI-Meldungen, die über MIDI empfangen werden. Einstellungen: off, on
RcvBulk (Blockempfang)	Bestimmt, ob Bulk-Dump-Daten empfangen werden können oder nicht. Einstellungen: protect (kein Empfang), on (Empfang)

[SF3] SYNC (Synchronisation)	In diesem Display können Sie verschiedene Parameter bezüglich der MIDI-Clock und der MIDI-Synchronisation einstellen.
MIDI Sync (MIDI-Synchronisation)	Bestimmt, ob die Song-, Pattern- bzw. Arpeggio-Wiedergabe mit dem internen Taktgeber (Clock) des Instruments oder mit einem externen MIDI-Taktgeber synchronisiert wird. Einstellungen: internal, MIDI, MTC internalSynchronisation mit dem internen Taktgeber. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieser Synthesizer allein oder als Master-Clock-Signalquelle für weitere Geräte verwendet wird. MIDISynchronisation mit einem von einem externen MIDI-Instrument über MIDI empfangenen MIDI-Taktgeber. MTC (MIDI Time Code).....Synchronisation mit einem über MIDI empfangenen MTC-Signal. MMC-Signale werden über MIDI gesendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieser Synthesizer als MIDI-Slave verwendet wird, beispielsweise bei der Synchronisation mit einem MTC-fähigen MTR. Die MTC-Sync-Funktion steht nur im Song-Modus zur Verfügung. HINWEIS Wenn MIDI Sync auf eine andere Einstellung als „internal“ gesetzt ist, wird der Song bzw. das Pattern nicht gestartet, auch wenn Sie die Wiedergabetaste [▶] drücken. HINWEIS Mit MTC (MIDI Time Code) können Sie über MIDI mehrere Audiogeräte gleichzeitig synchronisieren. Er enthält in kodierter Form die Stunden, Minuten, Sekunden und „Frames“ (Anzahl der Bilder/Halb Bilder pro Sekunde). Mit diesem Synthesizer können Sie keinen MTC senden. Zur Verwendung dieses Synthesizers als MTC-Master benötigen Sie ein Zusatzgerät wie beispielsweise den Yamaha AW2400. HINWEIS MMC (MIDI Machine Control) ermöglicht eine Fernbedienung von Mehrspurmaschinen, MIDI-Sequenzern usw. Eine MMC-kompatible Mehrspurmaschine reagiert z. B. automatisch auf die Funktionen Start, Stopp und schneller Vor- und Rücklauf, die im steuernden Sequenzer ausgeführt werden, wodurch die Wiedergabeposition des Sequenzers und der Mehrspurmaschine stets übereinstimmen.
ClockOut (Clock-Ausgabe)	Bestimmt, ob Meldungen des MIDI-Taktgebers (F8) über MIDI gesendet werden. Einstellungen: on (Übertragung), off
SeqCtrl (Sequenzer-Steuerung)	Bestimmt, ob die Sequenzer-Steuersignale – Start, Continue, Stop und Song Position Pointer – über MIDI empfangen und/oder gesendet werden. Einstellungen: off, in, out, in/out offNicht gesendet/erkannt. inErkannt, aber nicht gesendet. outGesendet, aber nicht erkannt. in/outGesendet/erkannt.
MTC StartOffset	Bestimmt den Zeitpunkt im Time Code, an dem bei Empfang des MTC die Sequenzer-Wiedergabe beginnt. Diese Funktion können Sie zur genau abgestimmten Wiedergabe dieses Synthesizers mit einem externen MTC-kompatiblen Gerät verwenden. Einstellungen: Stunde : Minute : Sekunde : Frame Stunde00 – 23 Minute00 – 59 Sekunde00 – 59 Frame00 – 29
[SF4] OTHER (Sonstige)	
MIDI IN/OUT	Bestimmt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für die Übertragung und den Empfang von MIDI-Daten: MIDI IN/OUT oder USB. Einstellungen: MIDI, USB HINWEIS Die beiden oben genannten Schnittstellentypen können nicht gleichzeitig verwendet werden.
ThruPort (Durchgangs-Port)	Viele Software-Sequenzer sind in der Lage, Daten über verschiedene MIDI-Ports zu senden und damit mehr als 16 MIDI-Kanäle zu bedienen. Wenn Sie die USB-Schnittstelle für MIDI-Übertragung und -Empfang verwenden, können Sie diesen Synthesizer so einrichten, dass er auf MIDI-Daten an dem einen Port reagiert und dass die Daten auf einer (hier einstellbaren) anderen Port-Nummer an einen anderen Klangerzeuger (angeschlossen an der MIDI-OUT-Schnittstelle) weitergeleitet werden. Auf diese Weise können 16 Kanäle zur Wiedergabe mit diesem Synthesizer und weitere 16 Kanäle zur Wiedergabe mit dem angeschlossenen Gerät verwendet werden. Einstellungen: 1 – 8
BulkInterval (Blockdatenintervall)	Bestimmt die Dauer des Intervalls zum Senden der Bulk-Daten, wenn die Bulk-Dump-Funktion auf dem MO verwendet wird (Seite 148) oder wenn Bulk-Request-Meldungen (Sendeanforderungen) von einem externen Gerät empfangen werden.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

Referenzteil

Utility-Job-Modus [UTILITY] → [JOB]

In diesem Modus können Sie den User-Speicher des Synthesizers (Seite 149) wieder auf die Werksvorgaben (Factory Set) zurücksetzen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 26.

Ergänzungen

Festlegen des beim Einschalten des Geräts anzuzeigenden Standard-Displays

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode

- 1 Geben Sie den gewünschten Modus und die Programmnummer ein, die aufgerufen werden sollen, wenn Sie das Instrument einschalten.
- 2 Drücken Sie bei gedrückt gehaltener [STORE]-Taste die [ENTER]-Taste, um den Modus und die Programmnummer zu speichern, die Sie in Schritt 1 eingestellt haben.
- 3 Stellen Sie den PowerOnMode-Parameter im Display [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER auf „last“.
- 4 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die in Schritt 3 vorgenommene Utility-Einstellung zu speichern.
- 5 Schalten Sie das Instrument aus und wieder ein, um im Display den Modus / die Programmnummer aufzurufen, die in Schritt 2 eingestellt wurden.

File-Modus

Der File-Modus bietet Werkzeuge zum Senden von Daten zwischen dem Instrument und dem USB-Speichergerät.

HINWEIS Einzelheiten zu USB-Speichergeräten finden Sie auf Seite 31.

HINWEIS Näheres über den Zusammenhang zwischen den auf diesem Synthesizer erzeugten Daten und den gespeicherten Dateien erfahren Sie auf Seite 149.

File-Modus

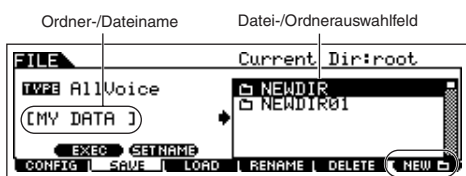
[FILE] (DATEI)

HINWEIS Informationen zur Auswahl einer Datei oder eines Ordners sowie zur Erstellung eines neuen Ordners erhalten Sie auf Seite 213.

[F1] CONFIG

[SF1] CURRENT	In diesem Display können Sie die Parameter des momentan erkannten USB-Speichergeräts einstellen.
USB Device	Wählen Sie die Partition des Geräts aus. Zwischen der Partition in dem nachstehend ausgewählten Slot und diesem Instrument können Sie Dateien übertragen.
▶ Slot	Bei Verwendung eines mit mehreren Medien kompatiblen USB-Speichergeräts wählen Sie bitte die Slot-Nummer aus. Die gewünschte Partition kann in dem rechten Feld ausgewählt werden.
Status	Zeigt den Status des von diesem Synthesizer erkannten Speichergeräts an.
▶ Free	Zeigt die Größe des ungenutzten (freien) Speichers auf dem aktuellen Gerät an.
▶ Total	Zeigt die Größe des insgesamt verfügbaren Speichers auf dem aktuellen Gerät an.
[SF2] FORMAT	Bevor Sie mit diesem Synthesizer ein neues USB-Speichergerät verwenden können, müssen Sie dieses formatieren. Verwenden Sie diesen Vorgang, um das USB-Speichergerät zu formatieren und ihm ein „Volume Label“ (Datenträgerbezeichnung) zuzuordnen. Eine Anleitung zum Formatiervorgang finden Sie auf Seite 213.
Slot	Wählen Sie hier den Slot, auf den zugegriffen werden soll, falls das angeschlossene USB-Speichergerät mehrere Medien unterstützt. Einstellungen: 1 – 8
Type (Art)	Geben Sie die zu formatierende Partition an. Einstellungen: all, partition1 – 4
Volume Label	Benennt das Volume Label (Datenträgerbezeichnung). Informationen zur Vorgehensweise beim Benennen finden Sie im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite Seite 38.

[F2] SAVE

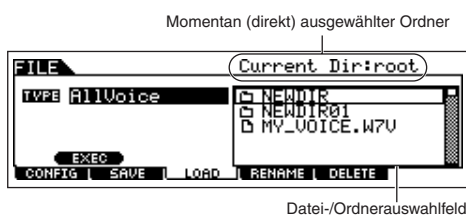


Mit diesem Vorgang können Sie Dateien auf einem USB-Speichergerät speichern. Für Anweisungen zum Speichern von Dateien der verschiedenen Datentypen beachten Sie bitte die folgenden Seiten: Seite 60 (Voices), Seite 67 (Performances), Seite 99 (Songs und Patterns).

Drücken Sie die Taste [F6] NEW, um einen neuen Ordner anzulegen.

TYPE	Von den verschiedenen Datentypen, die mit diesem Synthesizer erzeugt werden können, lassen sich alle oder nur ein bestimmter Datentyp in einer einzigen Datei ablegen. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp in einer einzigen Datei abgelegt wird. Einstellungen: Siehe den Abschnitt „Zusatzinformationen“ auf Seite 214.
[SF1] EXEC	Speichert die Datei im ausgewählten Ordner. HINWEIS Die [ENTER]-Taste am Bedienfeld wird verwendet, um den Inhalt des ausgewählten Ordners aufzurufen.
[SF2] SETNAME	Kopiert den im Datei-/Ordnerauswahlfeld ausgewählten Datei-/Ordnernamen in die Dateinamenspalte.
[F6] NEW	Legt im aktuellen Ordner einen neuen Ordner an.

[F3] LOAD



Mit diesem Vorgang können Sie Dateien von einem USB-Gerät in diesen Synthesizer laden. Während von einer SMF-Datei auf dem USB-Speichergerät Hintergrundparts wiedergegeben werden, können Sie auch auf der Tastatur spielen. Siehe Seite 213.

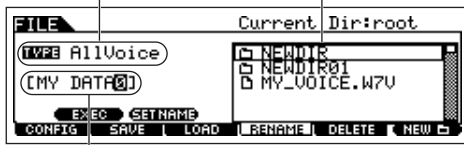
TYPE	Von den verschiedenen Datentypen, die in einer einzigen Datei auf einem USB-Speichergerät abgelegt sind, lassen sich alle oder nur ein bestimmter Datentyp in diesem Synthesizer laden. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp aus einer einzigen Datei geladen wird. Einstellungen: Siehe den Abschnitt „Zusatzinformationen“ auf Seite 214.
[SF1] EXEC	Lädt die Datei. HINWEIS Die [ENTER]-Taste am Bedienfeld wird verwendet, um den Inhalt des ausgewählten Ordners aufzurufen.

[F4] RENAME

Wählen Sie hier den gewünschten Dateityp aus.

Wählen Sie die Datei/den Ordner aus, die/den Sie umbenennen möchten.

In diesem Display können Sie Dateien auf dem gewählten USB-Speichergerät umbenennen; die Namen können aus bis zu acht Buchstaben und/oder Ziffern bestehen. Dateien werden entsprechend der MS-DOS-Namenskonvention benannt. Enthält der Dateiname Leerzeichen oder andere in MS-DOS nicht erlaubte Zeichen, werden diese beim Speichern automatisch durch einen Unterstrich („_“) ersetzt.



Geben Sie hier den Namen der ausgewählten Datei bzw. des Ordners ein.

[SF1] EXEC

Benennt die Datei um.

HINWEIS Die [ENTER]-Taste am Bedienfeld wird verwendet, um den Inhalt des ausgewählten Ordners aufzurufen.

[SF2] SETNAME

Kopiert den im Datei-/Ordnerauswahlfeld ausgewählten Datei-/Ordnernamen in die Dateinamenspalte.

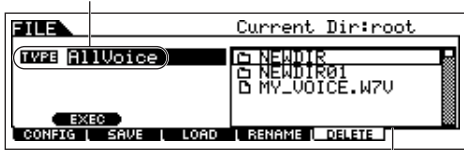
[F6] NEW

Legt im aktuellen Ordner einen neuen Ordner an.

[F5] DELETE

Wählen Sie hier den gewünschten Datei-Typen aus.

In diesem Display können Sie Dateien/Ordner vom gewählten USB-Speichergerät löschen. Markieren Sie wie unten abgebildet die gewünschte Datei bzw. den gewünschten Ordner, und drücken Sie dann die Taste [SF1] EXEC.



HINWEIS Wenn Sie einen Ordner löschen möchten, müssen Sie zunächst alle in ihm enthaltenen Dateien und Ordner löschen. Bitte beachten Sie, dass nur Ordner gelöscht werden können, die keine Dateien oder weitere Ordner enthalten.

Wählt den zu löschenden Ordner oder die zu löschende Datei.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Maser mode

Referenzteil

Zusatzinformationen

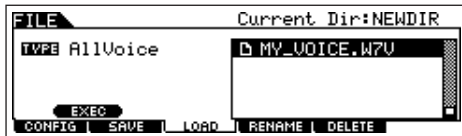
Auswahl von Dateien (☞)/Ordnern (☞)

Die nachstehenden Abbildungen und Anleitungen zeigen Ihnen, wie man im File-Modus Dateien und Verzeichnisse (Ordner) auf USB-Speichergeräten auswählt.

Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad auf die gewünschte Datei bzw. den gewünschten Ordner.



Um auf die nächsthöhere Verzeichnisebene zu gelangen, drücken Sie die [EXIT]-Taste. Um den Inhalt des gewünschten Ordners aufzurufen, markieren Sie den Ordner, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

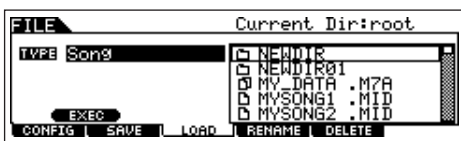


Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad auf die gewünschte Datei bzw. den gewünschten Ordner.

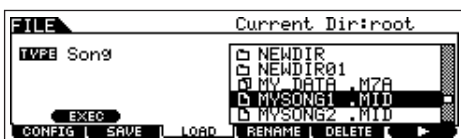
Wiedergabe der SMF-Datei (Standard MIDI File) vom USB-Speichergerät

Im File-Modus können Sie die auf dem USB-Speichergerät gespeicherte SMF-Datei direkt wiedergeben. Dies ist nützlich, wenn Sie mit der SMF-Datei als Begleitung auf der Tastatur spielen.

- 1 Schließen Sie das USB-Speichergerät mit der SMF-Datei an dieses Instrument an.
- 2 Rufen Sie den Song-Modus oder den Pattern-Modus auf, und wählen Sie dann den Song bzw. das Pattern mit den gewünschten Mixing-Einstellungen auf.
- 3 Drücken Sie die Taste [FILE], um in den File-Modus zu wechseln.
- 4 Drücken Sie die Taste [F3] LOAD.
- 5 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE, und wählen Sie dann den Song bzw. das Pattern aus.



- 6 Wählen Sie die SMF-Datei aus.



- 7 Drücken Sie die Taste [F6] ▶ (Wiedergabe), um die SMF-Datei mit den Mixing-Einstellungen des momentan ausgewählten Songs oder Patterns wiederzugeben. Drücken Sie erneut die Taste ■ (Stopp), um die Wiedergabe anzuhalten.
- 8 Probieren Sie einmal, mit der SMF-Datei als Begleitung auf der Tastatur zu spielen.

Um die Spur für das Tastaturspiel auszuwählen, schalten Sie die Taste [TRACK SELECT] ein, und drücken Sie dann eine der Nummerntasten [1]–[16]. Außerdem können Sie den Klang der einzelnen Parts steuern, indem Sie die Drehregler und Fader als Song- und Pattern-Modus verwenden.

Formatieren eines USB-Speichergerätes

Bevor Sie mit diesem Synthesizer ein neues USB-Speichergerät verwenden können, müssen Sie dieses formatieren. Führen Sie die folgenden Anweisungen aus.

⚠ VORSICHT

Falls sich bereits Daten auf dem USB-Speichergerät befinden, sollten Sie darauf achten, dass Sie es nicht versehentlich formatieren. Durch das Formatieren des USB-Speichergerätes werden alle darauf gespeicherten Daten gelöscht.

- 1 Schließen Sie an die Buchse USB TO DEVICE ein USB-Speichergerät an.
Falls erforderlich, legen Sie ein passendes Medium im USB-Speichergerät ein.
- 2 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln.
- 3 Drücken Sie die Taste [F1] CONFIG und danach die Taste [SF2] FORMAT, um das Format-Display aufzurufen.



- 4 Wählen Sie den Slot und die zu formatierende Partition aus.
Bewegen Sie den Cursor auf das Parameterfeld „Format“, und wählen Sie „CARD“ oder „USB“ aus. Geben Sie, falls nötig, oben rechts im Display die Slot-Nummer an und wählen Sie im Parameterfeld „Type“ in der zweiten Displayzeile die Partition aus.
- 5 Geben Sie die Laufwerksbezeichnung (Volume Label) ein.
Bewegen Sie den Cursor auf das Feld „Volume Label“, und geben Sie eine Laufwerksbezeichnung ein. Informationen zur Vorgehensweise beim Benennen finden Sie im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 38.
- 6 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)
Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Formatierungsvorgang abbrechen möchten.
- 7 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Formatierungsvorgang auszuführen.
Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, erscheint die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

⚠ VORSICHT

Achten Sie während der Formatierung auf folgende Dinge:

- Werfen Sie niemals das Medium aus dem Gerät aus (USB-Speichergerät).
- Ziehen Sie niemals Verbindungs- oder Netzkabel der beteiligten Geräte ab.
- Schalten Sie den MO oder andere beteiligte Gerät nicht aus.

HINWEIS Wenn im File-Modus der Formatierungsvorgang ausgeführt wird, wird das USB-Speichergerät im MS-DOS- bzw. Windows-Format formatiert. Das formatierte USB-Speichergerät ist mit anderen Geräten wie z.B. einem Macintosh-Computer oder einer Digitalkamera möglicherweise nicht kompatibel.









Dateitypen, die der MO verarbeiten kann

Dateitypen, die vom Instrument auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden können – [FILE] → [F2] SAVE → TYPE

TYPE	Dateinamen erweiterung*	Beschreibung
All (Alle)	.M7A	Sämtliche Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des MO werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllVoice	.W7V	Sämtliche User-Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des MO werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden. Die Mixing-Voices werden jedoch nicht gespeichert.
UserARP	.W7G	Sämtliche User-Arpeggio-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des MO werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllSong	.W7S	Sämtliche User-Song-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des MO werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllPattern	.W7P	Sämtliche User-Pattern-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des MO werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
SMF	.MID	Sequenzen-Spur- (1–16) und Tempo-Spur-Daten von im Song-/Pattern-Modus erstellten Songs oder Patterns können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
Voice Editor	.W7E	Sämtliche auf User-Banken (Flash-ROM) gespeicherten User-Voice-Daten werden wie eine einzelne Datei behandelt und auf dem USB-Speichergerät gespeichert. Die gespeicherte Datei kann in die Software MO6/MO8 Voice Editor (Seite 112) auf Ihrem Computer geladen werden.

* Der Datei zugewiesen, die gespeichert werden kann.

Dateitypen, die vom USB-Speichergeräten in das Instrument geladen werden können – [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

TYPE	Dateinamen erweiterung*	Beschreibung
All (Alle)	.M7A	Auf dem USB-Speichergerät gespeicherte Dateien vom Typ „All“ können in das Instrument geladen und so wiederhergestellt werden. Wenn das Kästchen links von „without System“ (ohne System) angekreuzt ist, werden nur die Einstellungen des Utility-Modus nicht geladen.
AllVoice	.W7V	Auf dem USB-Speichergerät gespeicherte Dateien vom Typ „All Voice“ können in das Instrument geladen und so wiederhergestellt werden.
Voice	.M7A .W7V	Eine bestimmte Voice in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Voice“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „M7A“ und „W7V“ zu  geändert werden (als virtuelle Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Kurzanleitung auf Seite 62).
Performance	.M7A	Eine bestimmte Performance in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass das Dateisymbol  für „M7A“ zu  geändert wird (als virtueller Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Kurzanleitung auf Seite 68).
UserARP	.W7G	Auf dem USB-Speichergerät gespeicherte Dateien vom Typ „UserARP“ können in das Instrument geladen und so wiederhergestellt werden.
AllSong	.W7S	Auf dem USB-Speichergerät gespeicherte Dateien vom Typ „All Song“ können in das Instrument geladen und so wiederhergestellt werden.
Song	.M7A .W7S .MID	Eine bestimmter Song in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Song“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „M7A“ und „W7S“ zu  geändert werden (als virtuelle Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Kurzanleitung auf Seite 101). Außerdem können Sie durch Auswahl dieses Dateityps eine Datei im Standard-MIDI-File-Format 0 oder 1 in den angegebenen Song laden.
AllPattern	.W7P	Auf dem USB-Speichergerät gespeicherte Dateien vom Typ „All Pattern“ können in das Instrument geladen und so wiederhergestellt werden.
Pattern	.M7A .W7P .MID	Eine bestimmtes Pattern in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Pattern“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „M7A“ und „W7P“ zu  geändert werden (als virtuelle Ordner), wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (siehe Kurzanleitung auf Seite 101). Außerdem können Sie durch Auswahl dieses Dateityps eine Datei im Standard-MIDI-File-Format 0 oder 1 in die angegebene Section eines Pattern laden.
Voice Editor	.W7E	Die mit der Software MO6/MO8 Voice Editor an Ihrem Computer bearbeiteten Voice-Daten können in das Instrument geladen werden.

* Der Datei zugewiesen, die geladen werden kann.

- HINWEIS**
- Die Dateien vom Typ „All Voice“, „UserARP“, „All Song“, „All Pattern“ und „Voice Editor“, die der MOTIF ES verwendet, können in den MO geladen werden. Diese Dateinamenerweiterungen sind identisch mit denjenigen des MO.
 - Die Dateien vom Typ „All“ (.W2A), „All Voice“ (.W2V) und „Voice Editor“ (.W2E), die der MOTIF verwendet, können ebenfalls als die nachstehenden Dateitypen in den MO geladen werden.

Dateityp	Dateinamenerweiterung
All Voice	.W2V
Voice	.W2A, .W2V
Voice Editor	.W2E

- Beachten Sie, dass die Voices möglicherweise nicht genau denselben Klang wie diejenigen am ursprünglichen Instrument erzeugen, da der Inhalt der voreingestellten Wellenformen und die Effektstruktur bei den beiden Instrumentenserien unterschiedlich ist.

Voice-Modus
 Performance-Modus
 Song-Modus
 Pattern-Modus
 Mixing-Voice-Modus
 Utility-Modus
 File-Modus
 Master mode
 Referenzteil

Master-Modus

Master-Play-Modus

[MASTER] → Master-Auswahl

Im Master-Play-Modus können Sie am ausgewählten Master viele allgemeine Bearbeitungsvorgänge ausführen. Für ausführlichere und umfassende Bearbeitungsvorgänge können Sie den Master-Edit-Modus verwenden. Mit Ausnahme einiger Parameter werden bearbeitete Parameter im internen Flash-ROM als „User Master“ gespeichert.

[F1] PLAY

OCT (Octave)	Zeigt die Oktavlage der Tastatur an, die durch die [OCTAVE]-Tasten eingestellt ist. Sie kann auch mit folgendem Bedienvorgang geändert werden: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Zeigt die Funktionen an, die den entsprechenden Reglern (Knobs) zugewiesen sind (aufgedruckt als „ASSIGN A“ und „ASSIGN B“), wenn die Anzeigelampen der Taste [PAN/SEND] sowie der Taste [TONE] leuchten. Die Funktionen werden im Display [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN zugewiesen.
HINWEIS Die Einstellungen OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) und ASB (ASSIGN B) sind nicht für jeden Master unabhängig zuweisbar. Deshalb werden diese Parameter nicht zusammen mit dem Master im Master-Store-Modus (Seite 218) abgelegt.	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Zeigt die Werte an, die mit den entsprechenden Reglern (aufgedruckt als „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“) eingestellt werden können, wenn die Anzeigelampen der Taste [PAN/SEND] sowie der Taste [TONE] leuchten. Die diesen Reglern zugewiesenen Funktionen hängen von der Einstellung der Voice ab, die als Master-Programm ausgewählt ist.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Sie können die Arpeggio-Typen durch Drücken derjenigen Tasten abrufen, denen die jeweiligen Arpeggio-Typen zugewiesen sind. Der jeder Taste zugewiesene Arpeggio-Typ hängt vom Programm (der Voice, der Performance, dem Song und/oder Pattern) ab, das als Master ausgewählt ist.

[F2] MEMORY

In diesem Display können Sie Grundparameter für den Master einstellen, darunter den Modus, der mit dem Master aufgerufen wird, und die Programmnummer.

Mode	Legt den Modus fest, der bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird. Einstellungen: Voice, Performance, Pattern, Song
Memory	Legt die Programmnummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird. Einstellungen: Wenn der Modus auf „Voice“ gestellt ist: Wählen Sie eine Voice-Bank und -Nummer aus. Wenn der Modus auf „Performance“ gestellt ist: Wählen Sie eine Performance-Bank und -Nummer aus. Wenn der Modus auf „Pattern“ gestellt ist: Wählen Sie ein Pattern und eine Section. Wenn der Modus auf „Song“ gestellt ist: Wählen Sie eine Song-Nummer aus.
ZoneSwitch	Dieser Parameter bestimmt, ob die Zone-Funktion verwendet wird (on) oder nicht (off). Einzelheiten zur Zone-Funktion finden Sie auf Seite 123. HINWEIS Wenn der Modus auf „Voice“ oder „Performance“ gestellt ist, und der Zone-Schalter ist eingeschaltet (on), kann in der Voreinstellung nur Zone 1 benutzt werden (das Spielen der Zonen 2–4 erzeugt keinen Ton). Diese Zonen können Sie benutzen, indem Sie die verschiedenen Parameter im Master-Edit-Modus einstellen.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

Referenzteil

Master-Edit-Modus

[MASTER] → Master-Auswahl → [EDIT]

Der Master-Edit-Modus ist unterteilt in den Bereich „Common Edit“ (allgemeine Bearbeitung) zur Einstellung von Parametern für alle vier Zonen und den Bereich „Zone Edit“ (Zonenbearbeitung) zur Einstellung von Parametern für jede einzelne Zone. Wenn im Display [F2] MEMORY im Master-Play-Modus der Zone-Schalter eingeschaltet ist, steht nur „Common Edit“ zur Verfügung.

Common Edit

[MASTER] → Master-Auswahl → [EDIT] → [COMMON]

Diese Parameter sind für globale (bzw. gemeinsame) Einstellungen aller vier Zonen des ausgewählten Masters vorgesehen.

[F1] NAME

In diesem Display können Sie einen Namen für den Master eingeben. Informationen zur Vorgehensweise beim Benennen finden Sie im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite Seite 38.

[F2] OTHER

<p>Knob/Slider (Dreh-/Schieberegler)</p>	<p>In diesem Display können Sie einstellen, welche Parametergruppe der Knob/Slider-Funktionen ausgewählt wird.</p> <p>Einstellungen:</p> <p>pan..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet die Anzeigelampe [PAN/SEND], so dass Sie die Reglerreihe „Pan/Send“ steuern können.</p> <p>tone..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet die Anzeigelampe [TONE], so dass Sie die Reglerreihe „Tone“ (Klang) steuern können.</p> <p>assign..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchten beide Anzeigelampen [PAN/SEND] und [TONE], so dass Sie die Reglerreihe „Assign“ steuern können.</p> <p>MEQofs oder partEQ..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet die Anzeigelampe [EQ], so dass Sie die Reglerreihe „EQ“ (Equalizer) steuern können. Wenn der Modus auf „Voice“ eingestellt ist, steht MEQofs zur Verfügung. Wenn der Modus auf „Performance“, „Song“ oder „Pattern“ eingestellt ist, steht der partEQ zur Verfügung.</p> <p>MEF..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchten die Anzeigelampen [ARP FX] und [EQ], so dass Sie die Reglerreihe der Master-Effekte steuern können.</p> <p>arpFx..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet die Anzeigelampe [ARP FX], so dass Sie die Reglerreihe „Arpeggio FX“ (Arpeggio-Effekte) steuern können.</p> <p>zone..... Wenn Sie den Master auswählen, leuchtet keine Anzeigelampe, und es werden automatisch die Knob/Slider-Funktionen aufgerufen, die für speziell für die einzelnen Zonen eingestellt sind (Seite 126). Die Einstellung „zone“ lässt sich nur auswählen, wenn im Display [F2] MEMORY im Master-Play-Modus der Zone-Schalter eingeschaltet ist.</p>
---	---

Zone Edit

[MASTER] → Master-Auswahl → [EDIT] → Zonenauswahl

Diese Parameter dienen der Bearbeitung der einzelnen Zonen, aus denen ein Master besteht. Die Zonenbearbeitung ist nur möglich, wenn im Display [F2] MEMORY im Master-Play-Modus der Zone-Schalter eingeschaltet ist.

[F1] TRANS (Transmit; Senden)

In diesem Display können Sie einstellen, wie jede einzelne Zone MIDI-Daten sendet, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

<p>TransCh (Transmit Channel; Sendekanal)</p>	<p>Bestimmt den MIDI-Sendekanal (englisch: Transmit Channel) für jede einzelne Zone.</p> <p>Einstellungen: 1 – 16</p>
<p>TGSwitch (Tone Generator Switch; Klangerzeuger-Schalter)</p>	<p>Bestimmt für jede Zone, ob MIDI-Daten an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.</p> <p>Einstellungen: on, off</p>
<p>MIDISwitch (MIDI-Schalter)</p>	<p>Bestimmt für jede Zone, ob MIDI-Daten an externe MIDI-Geräte gesendet werden oder nicht.</p> <p>Einstellungen: on, off</p>

[F2] NOTE

In diesem Display können Sie die Tonhöhen- und Tastatur-Parameter für die einzelnen Zonen einstellen – damit haben Sie die Möglichkeit, Zonen-Splits einzurichten und den Tonhöhenbereich für die einzelnen Zonen einzustellen.

<p>Octave</p>	<p>Bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Zone nach oben oder unten verschoben wird.</p> <p>Einstellungen: -3 – 0 (Default) – +3</p>
<p>Transpose (Transponierung)</p>	<p>Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Zonenbereich nach oben oder unten verschoben wird.</p> <p>Einstellungen: -11 – 0 (Vorgabe) – +11</p>
<p>NoteLimitH, L (High, Low; obere/untere Notengrenze)</p>	<p>Legt für die einzelnen Zonen die tiefste (Low) und die höchste (High) Note ihres Tastaturbereichs fest. Die ausgewählte Zone erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb ihres Bereichs spielen.</p> <p>Einstellungen: C –2 – G8</p> <p>HINWEIS Sie können den Bereich auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [INFORMATION]-Taste gedrückt, und drücken Sie die gewünschte tiefste und die gewünschte höchste Taste.</p>

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

Referenzteil

[F3] TX SW (Transmit Switch; Sendeschalter)

In diesem Display können Sie einstellen, welche MIDI-Event-Arten (wie z.B. Controller- und Programmwechsel-Meldungen) durch das Spielen in den einzelnen Zonen gesendet werden und welche nicht. Wenn der jeweilige Parameter auf „on“ gestellt ist, werden durch das Spielen der ausgewählten Zone die entsprechenden MIDI-Meldungen übertragen.

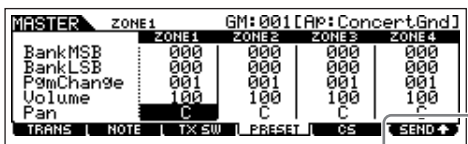
Beachten Sie, dass Sie das Display mit Hilfe der Cursortasten durchscrollen müssen, um in der Vier-Zonen-Darstellung die anderen Parameter sehen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

- Display mit vier Zonen
 - Display mit allen Parametern für eine einzelne Zone
- Beachten Sie, dass Sie das Display mit Hilfe der Cursortasten durchscrollen müssen, um in der Vier-Zonen-Darstellung die anderen Parameter sehen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

Einstellungen:

Bank (TG)	Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
PC (TG)	Bestimmt, ob Programmwechsellmeldungen an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Bank (MIDI)	Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
PC (MIDI)	Bestimmt, ob Programmwechsellmeldungen an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
PB (Pitch Bend)	Bestimmt, ob Pitch-Bend-Meldungen an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
MW (Modulation Wheel; Modulationsrad)	Bestimmt, ob die MIDI-Meldungen, die vom Modulationsrad erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Vol (Volume)	Bestimmt, ob MIDI-Lautstärkemeldungen an den internen und an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Pan (Stereobalance)	Bestimmt, ob MIDI-Pan-Meldungen an den internen und an externe Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Slider	Bestimmt, ob die MIDI-Befehle, die von den Schiebereglern am Gerät erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
FC1 (Foot Controller 1; Fußregler 1)	Bestimmt, ob die MIDI-Meldungen, die vom als Zubehör erhältlichen Foot Controller (Fußregler) erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
FS (Footswitch; Fußschalter)	Bestimmt, ob MIDI-Meldungen, die von dem Fußschalter erzeugt wurden, das an der Buchse FOOT SWITCH angeschlossen ist, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.
Knob (Drehregler)	Bestimmt, ob die MIDI-Befehle, die von den Drehreglern am Gerät erzeugt wurden, an den internen und an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

[F4] PRESET



In diesem Display können Sie für die ausgewählte Master-Programmnummer Voice-Einstellungen für die einzelnen Zonen vornehmen. Auf diese Weise kann durch Umschalten auf einen anderen Master automatisch eine andere Voice-Zusammenstellung mit völlig anderen Einstellungen für die Voices der vier Zonen aufgerufen werden.

HINWEIS Mit der Taste [F6] SEND können Sie auswählen, ob die Einstellungen im PRESET-Display sofort übernommen werden sollen oder nicht. Wenn die Taste [F6] SEND eingeschaltet wird (SEND ON), werden die einzelnen MIDI-Meldungen vom MO ausgegeben, sobald Sie die einzelnen Parameter in diesem Display geändert haben. Wenn die Taste [F6] SEND ausgeschaltet ist (SEND OFF), werden die einzelnen MIDI-Meldungen vom MO ausgegeben, nachdem Sie den bearbeiteten Master gespeichert haben und ihn erneut auswählen. Die im Display [F1] TRANS oder [F3]TX SW deaktivierten Parameter können jedoch nicht ausgegeben werden.

BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change)	Bestimmt die Voice-Zuordnung für jede Zone im ausgewählten Master. Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der Voice-Liste der separaten Datenliste.
Volume	Bestimmt den Ausgangspegel der Voice jeder Zone. Einstellungen: 0-127
Pan (Stereobalance)	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice jeder Zone. Einstellungen: L64 (links) – C (Mitte) – R63 (rechts)

[F5] KN/CS (Knob/Control Slider)

In diesem Display können Sie bestimmen, welche Controller-Nummern für die Knobs (Drehregler) und Slider (Schieberegler) der einzelnen Zonen verwendet werden. Diese Einstellungen sind nur dann verfügbar, wenn der Knob/Slider-Parameter (im Display [F2] OTHER im Common Edit) auf „zone“ gestellt ist.

Einstellungen: off, 1-95

Voice-Modus
Performance-Modus
Song-Modus
Pattern-Modus
Mixing-Voice-Modus
Utility-Modus
File-Modus
Master mode

Referenzteil

Master-Job-Modus

[MASTER] → [JOB]

Der Master-Job-Modus enthält zwei praktische Funktionen (genannt „Jobs“); mit einem der Jobs können Sie die Master-Daten initialisieren (zurücksetzen), mit dem anderen Ihre bearbeiteten Master-Daten an ein externes MIDI-Gerät oder einen Computer übertragen. Nachdem Sie in dem ausgewählten Display die erforderlichen Parametereinstellungen vorgenommen haben, drücken Sie zum Ausführen des Jobs die [ENTER]-Taste.

[F1] INIT (Initialisieren)

Mit dieser Funktion können Sie alle Master-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Außerdem können Sie hier selektiv bestimmte Parameter wie gemeinsame Einstellungen, Einstellungen für die einzelnen Zonen usw. initialisieren – sehr hilfreich, wenn man einen Master von Grund auf neu erstellen möchte.

Zu initialisierender Parametertyp: All, Common, Zone

ALL (Alle)	Alle Einstellungen des ausgewählten Masters werden initialisiert.
Common	Die Einstellungen der gemeinsamen Common-Parameter des ausgewählten Masters werden initialisiert.
Zone	Sie können die Zoneneinstellung für einen der folgenden drei Typen initialisieren.
Split (Teilung)	Teilt den Tastaturbereich in Zone 1 und Zone 2 auf. „UpperCh“ bestimmt den MIDI-Sendekanal des oberen Tastaturbereichs, „LowerCh“ bestimmt den MIDI-Sendekanal des unteren Tastaturbereichs, und „SplitPoint“ legt die Note fest (C2 – G8), bei der die Teilung in oberen und unteren Bereich erfolgt.
4Zone	Initialisiert alle vier Zonen.
Layer	Hiermit können Sie zwei Parts aus Zone 1 und Zone 2 übereinander legen (engl. „Layer“). „UpperCh“ und „LowerCh“ bestimmen jeweils die MIDI-Sendekanäle der beiden Zonen.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Mit dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen des momentan ausgewählten Masters an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren. Näheres hierzu siehe Seite 148.

HINWEIS Um eine Blockdatenübertragung durchzuführen, müssen Sie mit dem folgenden Bedienvorgang die korrekte MIDI-Gerätenummer einstellen: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Master-Store-Modus

[MASTER] → Master-Auswahl → [STORE]

Mit dieser Funktion können Sie Ihren bearbeiteten Master im User-Speicher (Flash ROM) ablegen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Quick Guide auf Seite 123.

Voice-Modus

Performance-Modus

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Voice-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Master mode

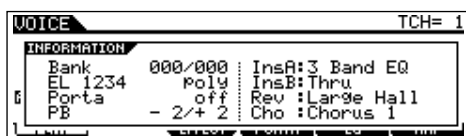
Referenzteil

Anhang

Information-Displays

Mit den praktischen Information-Displays können Sie auf einen Blick einige der für den jeweiligen Modus wichtigsten Einstellungen einsehen. Wählen Sie den gewünschten Modus, und drücken Sie dann die Taste [INFORMATION], um das Informationsdisplay für den Modus aufzurufen. Drücken Sie zum Verlassen des Displays erneut die Taste [INFORMATION] (oder eine beliebige andere Taste des Bedienfelds).

Voice-Modus



Bank

Zeigt das MSB/LSB (Seite 224) der aktuell ausgewählten Voice-Bank an.

EL 1234

Zeigt für die aktuell ausgewählte Voice den Ein/Ausschaltzustand der vier Elemente sowie den Mono/Poly-Status (Seite 151) an.

Porta (Portamento)

Zeigt den Ein/Aus-Status des Portamento-Schalters der aktuell ausgewählten Voice an.

PB (Pitch Bend)

Zeigt die Upper/Lower-Einstellung (oberer/unterer Grenzwert) des Pitch-Bend-Bereichs an.

InsA (Insertion A), InsB (Insertion B), Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effekteinheiten an (Seite 140).

Performance-Modus



Bank

Zeigt das MSB/LSB (Seite 224) der aktuell ausgewählten Performance-Bank an.

Ins (Insert-Effekt)

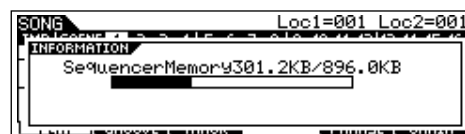
Legt fest, auf welchen Part der Insert-Effekt angewendet wird.

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effekteinheiten an (Seite 140).

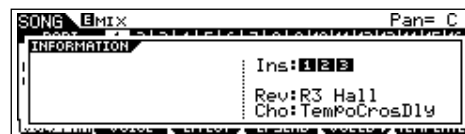
Song-Modus

● Song-Play-Modus



Zeigt die Größe des aktuell freien (verfügbaren) Speichers (DRAM) für die Song-Aufnahme an.

● Song-Mixing-Modus



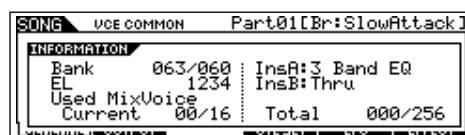
Ins (Insert-Effekt)

Legt fest, auf welchen Part der Insert-Effekt angewendet wird.

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effekteinheiten an (Seite 140).

● Mixing-Voice-Edit-Modus



Bank

Zeigt das MSB/LSB (Seite 224) der aktuell ausgewählten Voice-Bank an.

EL 1234

Zeigt die aktuell ausgewählte Voice sowie den Ein/Ausschaltzustand ihrer vier Elemente an.

InsA (Insert A), InsB (Insert B)

Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effekteinheiten an.

Used Mix Voice (Verwendete Mixing-Voice)

Current (Aktuell)

Zeigt die Anzahl der Parts mit Mixing-Voices im aktuell ausgewählten Song an.

Total (Gesamtzahl)

Zeigt die Gesamtanzahl der Parts mit Mixing-Voices in allen Songs und Patterns an.

Pattern-Modus

● Pattern-Play-Modus



Zeigt die Größe des aktuell freien (verfügbaren) Speichers (DRAM) für die Pattern-Phrase-Aufnahme an.

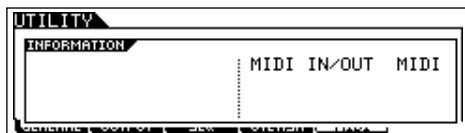
● Pattern-Mixing-Modus

Entspricht dem Song-Mixing-Modus.

● Mixing-Voice-Edit-Modus

Entspricht dem Mixing-Voice-Edit-Modus (Song).

Utility-Modus



MIDI IN/OUT

Zeigt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten an.

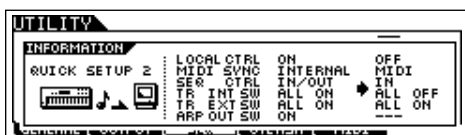
● Auto Load

Dieses Display steht nur zur Verfügung, wenn bei [F1] GENERAL die Anzeige [SF4] OTHER ausgewählt ist.



Zeigt die Slot-Nummer und Datenträgerbezeichnung des in der Auto-Load-Funktion verwendeten Verzeichnisses des USB-Speichergeräts an.

● Quick Setup (Schnelleinrichtung)



Zeigt die Parameterwerte und -einstellungen vor und nach Anwendung der Quick-Setup-Funktion. Einzelheiten siehe Seite 208.

File-Modus



USB Free (USB Frei)

Zeigt die Menge des aktuell verfügbaren (nicht belegten) Speichers auf dem angeschlossenen USB-Speichergerät an.

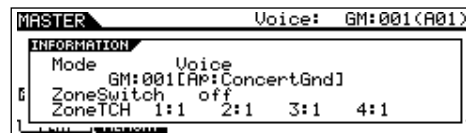
Slot, Volume Label (Steckplatz, Datenträgerbezeichnung)

Zeigt die Slot-Nummer und Datenträgerbezeichnung des im File-Modus verwendeten Verzeichnisses des USB-Speichergeräts an.

Current Dir (Aktuelles Verzeichnis)

Zeigt das aktuell ausgewählte Verzeichnis (engl.: directory) an.

Master-Modus



Mode

Zeigt den Modus des aktuell ausgewählten Masters und die von ihm verwendete Programmnummer an.

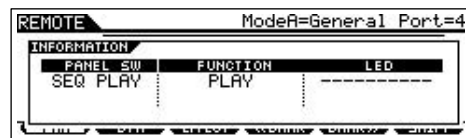
ZoneSwitch

Zeigt den Ein/Aus-Status des Zone-Schalters an.

ZoneTCH (Zone-Sendekanal)

Zeigt den MIDI-Sendekanal der einzelnen Zonen an (wenn der Zone Switch auf „on“ gestellt ist).

Remote-Control-Modus



Einzelheiten siehe Seite 117.

Display-Meldungen

LCD-Anzeige	Erklärung
Are you sure ? (Sind Sie sicher?) [YES]/[NO] (Ja/Nein)	Fragt ab, ob Sie einen bestimmten Vorgang ausführen möchten oder nicht. Drücken Sie je nach Bedarf die Taste [INC/YES] (Ja) oder [DEC/NO] (Nein).
Arp memory full (Arpeggio-Speicher ist voll)	Der interne Speicher für Arpeggio-Daten ist voll, so dass die aufgenommenen Sequenzdaten nicht als Arpeggio gespeichert werden können.
Arpeggio type stored (Arpeggio-Typ wurde gespeichert)	Der aktuelle Arpeggio-Typ wurde auf einer der Tasten [SF1]–[SF5] gespeichert.
Bad USB device (Unbrauchbares USB-Gerät)	Das USB-Speichergerät ist unbrauchbar. Formatieren Sie das USB-Speichergerät, und versuchen Sie es erneut.
Bulk protected. (Blockschutz aktiviert.)	Es wurden Datenblöcke empfangen, während „RcvBulk“ auf „protect“ (geschützt) eingestellt war. (Siehe Seite 209.)
Can't make folder. (Verzeichnis kann nicht angelegt werden.)	Unter der aktuellen Ebene können keine weiteren Verzeichnisse angelegt werden.
Can't Undo OK? (Undo nicht möglich. OK?) [YES]/[NO] (Ja/Nein)	Bei der Ausführung bestimmter Song-/Pattern-Jobs wird der interne Speicher zu stark beansprucht, um den Undo-Vorgang ausführen zu können. Drücken Sie die Taste [INC/YES], wenn das OK ist, bzw. die Taste [DEC/NO], um den Vorgang abubrechen. Versuchen Sie es erneut, nachdem Sie nicht benötigte Songs, Patterns oder User-Phrasen gelöscht haben.
Choose user phrase. (User-Phrase auswählen.)	Sie haben versucht, auf einer Pattern-Spur aufzunehmen, der eine Preset-Phrase zugewiesen ist. Wenn Sie eine Preset-Phrase als Rohmaterial für eine Pattern-Aufnahme verwenden möchten, kopieren Sie sie vor der Aufnahme in eine User-Phrase.
Completed. (Abgeschlossen.)	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungs- oder sonstige Job ist abgeschlossen.
Device number is off. (Die Device Number ist auf „off“ gestellt.)	Es können keine Bulk Dump Daten gesendet/empfangen werden, weil die Device Number auf „off“ gestellt ist.
Device number mismatch. (Keine übereinstimmende Device Number gefunden.)	Es können keine Blockdaten gesendet/empfangen werden, weil die Gerätenummern nicht übereinstimmen.
Executing... (In Ausführung...)	Es wird gerade ein Formatierungsvorgang oder ein Job ausgeführt. Bitte warten Sie.
File already exists. (Datei bereits vorhanden.)	Es ist bereits eine Datei mit demselben Namen vorhanden, unter dem Sie gerade eine andere Datei speichern möchten.
File not found. (Datei nicht gefunden.)	Die Datei des angegebenen Typs wurde auf dem USB-Speichergerät nicht gefunden.
Folder is too deep. (Verzeichnisebene zu tief.)	Auf Verzeichnisse unterhalb dieser Ebene kann nicht zugegriffen werden.
Folder not empty. (Ordner nicht leer.)	Sie haben versucht, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.
Illegal check box. (Ungültiges Kontrollkästchen.)	Bei einem Sequencer-Track-Job, für den eine Kontrollkästchenauswahl erforderlich ist, wurden keine Kontrollkästchen aktiviert. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
Illegal file. (Ungültige Datei.)	Die für den Ladevorgang angegebene Datei ist für den MO unbrauchbar oder kann im aktuellen Modus nicht geladen werden.
Illegal file name. (Ungültiger Dateiname.)	Der angegebene Dateiname ist ungültig. Versuchen Sie, einen anderen Namen einzugeben.
Illegal input. (Ungültige Eingabe.)	Es wurde eine ungültige Eingabe gemacht bzw. ein ungültiger Wert angegeben. Überprüfen Sie die Eingabemethode bzw. den Wert.
Illegal measure. (Ungültiger Takt.)	Im Song-/Pattern-Modus wurde eine ungültige Taktzahl angegeben. Wählen Sie den Takt erneut aus.
Illegal phrase number. (Ungültige Phrasennummer.)	Im Pattern-Modus wurde eine ungültige Phrasennummer angegeben. Wählen Sie die Phrase erneut aus.
Illegal track number. (Ungültige Spurnummer.)	Im Song-/Pattern-Modus wurde eine ungültige Spurnummer angegeben. Wählen Sie die Spur erneut aus.
Incompatible USB device. (Inkompatibles USB-Gerät.)	An die USB-TO-DEVICE-Buchse wurde ein USB-Gerät angeschlossen, das mit dem MO nicht verwendet werden kann.
Meter mismatch. (Ungültige Taktart.)	Im Pattern-Job-Modus weicht die Taktart (das Taktmaß) des Ziel-Patterns von der Taktart des Quell-Patterns ab.
MIDI buffer full. (Der MIDI-Buffer ist voll.)	Die MIDI-Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden.
MIDI checksum error. (MIDI-Prüfsummenfehler.)	Während des Empfangs von Blockdaten ist ein Fehler aufgetreten.
MIDI data error. (MIDI-Datenfehler.)	Während des Empfangs von MIDI-Daten ist ein Fehler aufgetreten.
Mixing stored. (Mixing wurde gespeichert.)	Im Song-/Pattern-Modus wurden die Mixing-Einstellungen aus der Datei geladen.
Mixing Voice full. (Der Mixing-Voice-Speicher ist voll.)	Die Mixing-Voice kann nicht gespeichert werden, da die Anzahl der bereits gespeicherten Voices die Höchstkapazität übersteigt.
No data. (Keine Daten.)	Wenn ein Song-/Pattern-Job ausgeführt werden soll, aber die ausgewählte Spur bzw. der ausgewählte Bereich keine Daten enthält. Wählen Sie eine geeignete Spur bzw. einen geeigneten Bereich. Diese Meldung erscheint außerdem dann, wenn ein Job zu einer Mixing-Voice nicht ausgeführt werden kann, da die angegebene Mixing-Voice nicht zur Verfügung steht.
No F7 (End of Exc.) (Kein EOX-Byte eingegeben.)	Es wurden systemexklusive Daten ohne das erforderliche „End of Exclusive“-Byte (F7) eingegeben oder geändert. Stellen Sie sicher, dass F7H enthalten ist.
No response from USB device. (Keine Reaktion vom USB-Gerät.)	Das an die Buchse USB TO DEVICE angeschlossene USB-Gerät reagiert nicht.
Not Empty Folder. (Ordner ist nicht leer.)	Sie haben versucht, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.
Now loading... (Ladevorgang läuft...) (xxxx)	Zeigt an, dass gerade eine Datei geladen wird.

LCD-Anzeige	Erklärung
Now saving... (Speichervorgang läuft...) (xxxx)	Zeigt an, dass gerade eine Datei gespeichert wird.
Now scanning auto loaded files. (Suche nach den Auto-Load-Dateien.)	Zeigt an, dass gerade nach den automatisch zu ladenden Dateien gesucht wird.
Now working... (Verarbeitung läuft...)	Abbrechen eines Lade-/Speichervorgangs durch Drücken der Taste [EXIT].
Overwrite? (Überschreiben?) [YES]/[NO] (Ja/Nein)	Der angegebene Speichervorgang würde dazu führen, dass Daten auf dem USB-Speichergerät überschrieben werden. Mit dieser Meldung werden Sie gefragt, ob der Vorgang fortgesetzt werden soll. Drücken Sie je nach Bedarf die Taste [INC/YES] (Ja) oder [DEC/NO] (Nein).
Pattern length mismatch. (Ungültige Pattern-Länge.)	Durch einen Pattern-Job würde ein Pattern länger als 256 Takte werden.
Phrase length mismatch. (Ungültige Phrasenlänge.)	Durch einen Pattern-Job würde eine Phrase länger als 256 Takte werden.
Phrase number overflow. (Phrase-Anzahl-Überlauf.)	Beim Aufnehmen, Ausführen oder Bearbeiten eines Pattern-Jobs wurde die maximale Anzahl von Phrasen (256) überschritten.
Please keep power on. (Gerät nicht ausschalten.)	Die Daten werden gerade in den Flash-ROM geschrieben. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM-Speicher geschrieben werden. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen sämtliche User-Daten verloren, und das System kann einfrieren (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). In diesem Fall ist beim nächsten Einschalten möglicherweise kein ordnungsgemäßer Startvorgang des MO möglich.
Please stop sequencer. (Bitte Sequenzer stoppen.)	Der Vorgang, den Sie auszuführen versuchen, kann während der Song-/Pattern-Wiedergabe nicht ausgeführt werden.
Power on mode stored. (Power-On-Modus wurde gespeichert.)	Die Einstellung der Programmnummer, die beim Einschalten automatisch ausgewählt werden soll, wurde gespeichert.
Read only file. (Schreibgeschützte Datei.)	Sie haben versucht, eine schreibgeschützte Datei zu löschen, umzubenennen oder zu überschreiben.
Receiving MIDI bulk... (Es werden gerade MIDI-Blockdaten empfangen)	Der MO empfängt gerade MIDI-Blockdaten.
Recording stopped (Aufnahme gestoppt)	Die Aufnahme wurde gestoppt, da der Speicher voll ist.
Scene & Arpeggio type stored. (Scene und Arpeggio-Typ wurden gespeichert.)	Die Song-Szene und der aktuelle Arpeggio-Typ wurden auf einer der Tasten [SF1]–[SF5] gespeichert.
Seq memory full. (Der Sequencer-Speicher ist voll.)	Der interne Speicher für Sequenzdaten ist voll, wodurch sämtliche weiteren Vorgänge blockiert werden (wie z.B. Aufnahme, Bearbeitung, Job-Ausführung, MIDI-Empfang/-Übertragung oder Laden vom USB-Speichergerät). Versuchen Sie es erneut, nachdem Sie nicht benötigte Song-, Pattern- oder User-Phrase-Daten gelöscht haben.
System memory crashed. (Systemspeicher fehlerhaft.)	Writing data to Flash ROM has failed. (Es konnten keine Daten in den Flash-ROM geschrieben werden.)
This performance uses user voices. (Diese Performance verwendet User-Voices.)	Die von Ihnen geladene Performance enthält User-Voice-Daten. Überprüfen Sie, ob sich die von Ihnen gespeicherte Voice in der entsprechenden User-Voice-Bank befindet.
Too many favorites. (Zu viele Favoriten.)	Sie haben versucht, der Favorite-Kategorie mehr als 257 Voices zuzuweisen.
Too many fixed notes. (Zu viele feste Noten.)	Beim Konvertieren der Song- oder Pattern-Daten in Arpeggio-Daten enthielten die zu konvertierenden Daten mehr als sechzehn verschiedene Noten.
Transmitting MIDI bulk... (Es werden gerade MIDI-Blockdaten gesendet.)	Der MO sendet gerade MIDI-Bulk-Daten.
Unknown file format. (Unbekanntes Dateiformat.)	Das Dateiformat konnte nicht gelesen werden.
USB connection terminated. (Die USB-Verbindung wurde getrennt.) Press [ENTER]. (Drücken Sie die Taste [ENTER].)	Aufgrund einer Stromstärkeschwankung wurde die Verbindung zum USB-Speichergerät unterbrochen. Ziehen Sie das Kabel des USB-Speichergeräts von der Buchse USB TO DEVICE ab, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].
USB device connecting. (Verbindung zum USB-Gerät wird hergestellt.)	Es wird gerade das an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossene USB-Speichergerät erkannt.
USB device full. (USB-Gerät voll.)	Das USB-Speichergerät ist voll, und es können keine weiteren Daten gespeichert werden. Verwenden Sie ein neues USB-Speichergerät, oder schaffen Sie Platz, indem Sie nicht benötigte Daten vom USB-Speichergerät löschen.
USB device not ready. (USB-Gerät nicht bereit.)	Ein USB-Speichergerät ist nicht korrekt am MO angeschlossen.
USB device read/write error. (Lese-/Schreibfehler bei USB-Gerät.)	Beim Lesen oder Beschreiben eines USB-Speichergeräts ist ein Fehler aufgetreten.
USB device unformatted. (USB-Gerät nicht formatiert.)	Das Speichermedium ist nicht formatiert, oder das Format kann vom MO nicht verwendet werden.
USB device write protected. (USB-Gerät schreibgeschützt.)	Das USB-Speichergerät ist schreibgeschützt, oder Sie haben versucht, auf ein schreibgeschütztes Medium wie eine CD-ROM zu schreiben.
USB power consumption exceeded. (Zu hoher Stromverbrauch des USB-Geräts.)	Der Stromverbrauch des an die Buchse USB TO DEVICE angeschlossenen USB-Speichergeräts übersteigt den geregelten Wert.
USB transmission error. (USB-Übertragungsfehler.)	Bei der Kommunikation mit dem USB-Speichergerät ist ein Fehler aufgetreten..
Utility stored. (Utility-Einstellungen wurden gespeichert.)	Die Einstellungen im Utility-Modus wurden gespeichert.

Über MIDI

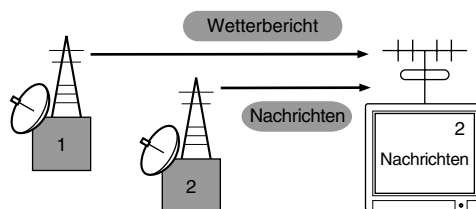
MIDI (Musical Instrument Digital Interface; digitale Schnittstelle für Musikinstrumente) ist ein Standard, über den elektronische Musikinstrumente miteinander kommunizieren können, indem sie kompatible Noten, Controller-Meldungen, Programmwechsel sowie verschiedene andere Arten von MIDI-Daten oder -Meldungen senden und empfangen. Mit diesem Synthesizer können Sie andere MIDI-Geräte durch die Übertragung von Notendaten und verschiedenen Controller-Daten steuern. Umgekehrt kann der Synthesizer auch über eingehende MIDI-Meldungen gesteuert werden, die beispielsweise automatisch den Modus des Klangerzeugers festlegen, MIDI-Kanäle, Voices und Effekte auswählen, Parameterwerte ändern oder die Voices der verschiedenen Parts wiedergeben.

MIDI-Kanäle

Die MIDI-Spieldaten werden einem der 16 MIDI-Kanäle zugewiesen. Mit Hilfe dieser Kanäle, die von 1 bis 16 durchnummeriert sind, können die Spielinformationen für 16 verschiedene Instrumentalparts gleichzeitig über ein einzelnes MIDI-Kabel gesendet werden.

Sie können sich die MIDI-Kanäle ähnlich wie Fernsehkanäle vorstellen. Jeder Fernsehsender strahlt seine Sendungen über einen bestimmten Kanal aus.

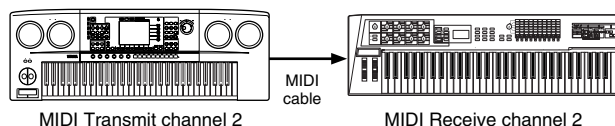
Ihr Fernsehgerät empfängt gleichzeitig viele verschiedene Programme von verschiedenen Fernsehsendern, und Sie wählen mit der Programmtaste den Kanal für das gewünschte Programm aus.



Eine MIDI-Übertragung funktioniert nach dem gleichen Grundprinzip.

Das sendende Instrument sendet MIDI-Daten über einen bestimmten MIDI-Kanal (MIDI Transmit Channel) über ein einfaches MIDI-Kabel an das empfangende Instrument. Wenn der Empfangskanal des MIDI-Geräts (MIDI Receive Channel) mit dem Sendekanal übereinstimmt, gibt das empfangende Gerät die Musikdaten wieder, die von dem sendenden Gerät abgesendet wurden.

Informationen zum Einstellen des MIDI-Sendekanals und MIDI-Empfangskanals finden Sie auf Seite 104.



MIDI-Kanäle und MIDI-Ports

Die MIDI-Daten werden einem von sechzehn Kanälen zugewiesen. Die Einschränkung auf 16 Kanäle kann jedoch umgangen werden, indem weitere MIDI-„Ports“ verwendet werden, von denen jeder jeweils wieder 16 Kanäle bietet. Einzelheiten siehe Seite 107.

Von diesem Synthesizer gesendete/erkannte MIDI-Meldungen

MIDI-Events können in zwei Gruppen eingeteilt werden: Kanalnachrichten und Systemnachrichten. Nachfolgend finden Sie eine Erklärung der verschiedenen Arten von MIDI-Meldungen, die dieser Synthesizer erkennen/senden kann. Die Meldungen, die von diesem Synthesizer gesendet/erkannt werden, sind in den Abschnitten über das MIDI-Datenformat und in der MIDI-Implementierungstabelle in der mitgelieferten Datenliste aufgeführt.

HINWEIS Einige der folgenden Erklärungen sind allgemein gehalten und müssen nicht direkt mit Einstellungen am MO zu tun haben. Einzelheiten zum Verhalten des MO beim Empfang bestimmter MIDI-Meldungen finden Sie in der separaten Datenliste unter „MIDI-Datenformat“ und „MIDI-Implementierungstabelle“.

KANAL-MELDUNGEN

Kanalmeldungen enthalten Daten zum Spiel auf der Tastatur für einen bestimmten Kanal.

■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Befehle, die beim Spielen auf dem Keyboard erzeugt werden. Umfang der empfangenen Noten = C-2(0) bis G8 (127), C3 = 60

Bereich der Anschlagsstärke (Velocity) = 1 bis 127 (Es wird nur die „Note On Velocity“ empfangen.)

Note On: Wird erzeugt, sobald eine Note angeschlagen wird.

Note Off: Wird erzeugt, sobald die Taste losgelassen wird.

Jede Meldung enthält eine bestimmte Notenummer, die zu der gedrückten Taste gehört, sowie einen Wert für die Anschlagsstärke, der von der Stärke abhängt, mit der die Taste angeschlagen wird.

■ Control Change (Controller-Events)

Controller-Events sind eine Gruppe von Events, die sich anhand ihrer Controller-Nummer unterscheiden lassen - Kodierungen, die verschiedenen Parametern zugeordnet sind (die Modulation wird beispielsweise mit Controller Nr. 1 gesteuert, MIDI-Lautstärke mit Controller Nr. 7 usw.). Mit Controller-Events können Sie Parameter wie Voice-Bank, MIDI-Lautstärke, Panorama, Modulation, Portamento, Brightness und viele andere steuern.

Bank-Select-MSB (Controller-Nr. 000)

Bank-Select-LSB (Controller-Nr. 032)

Meldungen, mit denen Sie Banknummern von Variation-Voices auswählen können, indem Sie MSB und LSB von einem externen Gerät zusammenstellen und senden. Die Funktionen der MSB- und LSB-Meldungen unterscheiden sich je nach Modus des Klangerzeugers. Mit MSB-Nummern wählen Sie einen Voice-Typ aus (Normal Voice oder Drum Voice) aus, mit den LSB-Nummern wählen Sie Voice-Bänke aus.

(Weitere Informationen über Banken und Programme finden Sie in der Voice-Liste in der separaten Datenliste.)

Eine neue Bank-Auswahl wird erst wirksam, nachdem die nächste Program Change-Meldung (Programmwechsel) empfangen wurde.

Modulation (Controller-Nr. 001)

Meldungen zum Steuern der Vibrato-Tiefe über das Modulationsrad.

Mit dem Wert 127 wird die maximale Vibrato-Stärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist das Vibrato ausgeschaltet.

Portamento Time (Controller Nr. 005)

Meldungen zum Steuern der Dauer des Portamento-Effekts (gleitender Übergang der Tonhöhe zwischen zwei aufeinander folgenden Noten).

Wenn der Parameter „Portament Switch“ eingeschaltet ist (Control #065), können Sie mit dem hier eingestellten Wert die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung einstellen. Mit dem Wert 127 wird die maximale und mit dem Wert 0 die minimale Portamento-Zeit eingestellt.

Data Entry MSB (Controller Nr. 006)

Data Entry LSB (Controller Nr. 038)

Meldungen zum Einstellen des Wertes des Parameters, der mit RPN MSB/LSB (Seite 225) und NRPN MSB/LSB (Seite 225) festgelegt wird. Der Parameterwert wird durch die Kombination von MSB und LSB festgelegt.

Hauptlautstärke (Controller Nr. 007)

Meldungen zum Steuern der Lautstärke für die einzelnen Parts. Mit dem Wert 127 wird die maximale Lautstärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist Expression nicht aktiv.

Pan (Controller Nr. 010)

Meldungen zum Steuern der Stereoposition (Panorama) der einzelnen Parts (bei Stereo-Ausgabe). Mit dem Wert 127 wird die Tonausgabe auf ganz rechts und mit dem Wert 0 auf ganz links eingestellt.

Expression (Controller Nr. 011)

Meldungen zum Steuern der Ausdruckskraft bzw. Intonation für die einzelnen Parts während des Spiels. Mit dem Wert 127 wird die maximale Lautstärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist Expression nicht aktiv.

Hold1 (Controller Nr. 064)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Haltepedals (Sustain Pedal).

Ein Wert zwischen 64 und 127 schaltet das Haltepedal ein, Werte zwischen 0 und 63 schalten das Haltepedal aus.

Portamento Switch (Controller Nr. 065)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Portamento. Werte zwischen 64 und 127 schalten das Portamento ein, Werte zwischen 0 und 63 schalten das Portamento aus.

Sostenuto (Controller Nr. 066)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie das Sostenuto-Pedal betätigen, während bestimmte Noten gehalten werden, werden diese Noten beim Spielen weiterer Noten solange gehalten, bis Sie das Pedal wieder loslassen.

Werte zwischen 64 und 127 schalten das Sostenuto ein, Werte zwischen 0 und 63 schalten das Sostenuto aus.

Harmonic Content (Controller Nr. 071)

Meldungen, mit denen die Filterresonanz für jeden einzelnen Part eingestellt wird.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten addiert bzw. von diesen subtrahiert wird. Höhere Werte erzeugen einen charakteristischen Klang mit Resonanz. Bei einigen Voices ist der tatsächlich wirksame Bereich schmaler als der zur Verfügung stehende einstellbare Bereich.

Release Time (Controller Nr. 072)

Meldungen, mit denen die AEG-Ausklingszeit der einzelnen Parts angepasst wird.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten addiert bzw. von diesen subtrahiert wird.

Attack Time (Controller Nr. 073)

Meldungen, mit denen die AEG-Anstiegszeit jedes einzelnen Parts eingestellt wird.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten addiert bzw. von diesen subtrahiert wird.

Brightness (Controller Nr. 074)

Meldungen, mit denen die Filter-Cutoff-Frequenz für jeden einzelnen Part eingestellt wird.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten addiert bzw. von diesen subtrahiert wird. Niedrigere Werte erzeugen einen weichereren Klang.

Bei einigen Voices ist der tatsächlich wirksame Bereich schmaler als der zur Verfügung stehende einstellbare Bereich.

Decay Time (Controller Nr. 075)

Meldungen, mit denen die AEG-Abklingzeit jedes einzelnen Parts eingestellt wird. Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten addiert bzw. von diesen subtrahiert wird.

Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Controller Nr. 091)

Meldungen, mit denen der Sendepiegel für den Reverb-Effekt eingestellt wird.

Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Controller Nr. 093)

Meldungen, mit denen der Sendepiegel für den Chorus-Effekt eingestellt wird.

Data Increment (Controller Nr. 096)**Decrement (Controller Nr. 097) für RPN**

Meldungen, die den MSB-Wert der Pitch-Bend-Empfindlichkeit (Tohnhöhenbeugung), Feineinstellung oder Grobeinstellung in Schritten von 1 erhöhen oder vermindern. Sie müssen mit Hilfe des RPN des externen Gerätes einen dieser Parameter vorher einstellen. Das Datenbyte wird ignoriert. Wenn der Maximal- oder Minimalwert erreicht ist, wird der Wert nicht mehr weiter erhöht oder verringert. (Eine Erhöhung der Feineinstellung bewirkt keine Erhöhung der Grobeinstellung.)

NRPN (Non-Registered Parameter Number) LSB (Controller Nr. 098)**NRPN (Nicht registrierte Parameter-Nummer) MSB (Controller Nr. 099)**

Meldungen, mit denen die Einstellungen für Vibrato, Filter, EG, Drum-Setup oder andere Parameter angegeben werden. Senden Sie zuerst das NRPN MSB und NRPN LSB, um den Parameter festzulegen, der verändert werden soll. Verwenden Sie anschließend Data-Entry-Meldungen (Seite 224), um den Wert des angegebenen Parameters einzustellen. Beachten Sie, dass, wenn die NRPN für einen Kanal eingestellt wurde, alle nachfolgenden Dateneingaben als Parameteränderung für die gleiche NRPN behandelt werden. Um weitere Änderungen und unerwartete Auswirkungen zu vermeiden, wird deshalb empfohlen, nach der Verwendung einer NRPN einen Null-Wert (7FH, 7FH) einzustellen.

RPN (Registered Parameter Number) LSB (Controller Nr. 100)**RPN (Registrierte Parameter-Nummer) MSB (Controller Nr. 101)**

Meldungen, die für einen Part die Werte der Pitch-Bend-Empfindlichkeit, der Stimmung oder andere Parametereinstellungen um einen bestimmten Wert verschieben, addieren oder subtrahieren. Zunächst senden Sie das RPN MSB und das RPN LSB, um den zu steuernden Parameter anzugeben. Verwenden Sie anschließend „Data Increment/Decrement“, um den Wert des festgelegten Parameters einzustellen. Beachten Sie, dass, wenn die RPN für einen Kanal eingestellt wurde, alle nachfolgenden Dateneingaben als Parameteränderung für die gleiche RPN behandelt werden. Um unerwartete Auswirkungen zu vermeiden, sollten Sie daher nach der Verwendung einer RPN einen Null-Wert (7FH, 7FH) einstellen. Es können folgende RPNs empfangen werden:

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00	00	Pitch-Bend-Empfindlichkeit
00	01	Feinstimmung
00	02	Grobstimmung
7F	7F	Null

■ Kanalmeldungen

Die folgenden Channel-Mode-Meldungen können empfangen werden:

2. BYTE	3. BYTE	MELDUNG
120	0	All Sounds Off (Alle Klänge ausschalten)
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 – 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Control #120)

Schaltet alle Sounds ab, die gegenwärtig über den angegebenen Kanal ausgegeben werden. Der Status von Kanalmeldungen wie „Note On“ oder „Hold On“ wird jedoch beibehalten.

Reset All Controllers (Control #121)

Die Werte der folgenden Controller werden auf die Standardwerte zurückgesetzt:

CONTROLLER	VALUE (Wert)
Pitch Bend	0 (Mitte)
Aftertouch	0 (Aus)
Polyphonic Aftertouch	0 (Aus)
Modulation	0 (Aus)
Expression	127 (Max.)
Hold1	0 (Aus)
Portamento	0 (Aus)
Sostenuto	0 (Aus)
Soft Pedal (Leisepedal)	0 (Aus)
Portamento Control	Hebt die Portamento-Ausgangsnote auf.
RPN	Nummer nicht festgelegt; interne Daten werden nicht geändert.
NRPN	Nummer nicht festgelegt; interne Daten werden nicht geändert.

All Notes Off (Control #123)

Schaltet alle Noten aus, die gegenwärtig für den angegebenen Kanal eingeschaltet sind. Noten, für die Hold1 oder Sostenuto aktiviert ist, klingen allerdings solange weiter, bis sie ausgeschaltet werden.

Mono (Control #126)

Führt dieselbe Funktion aus, die auch beim Empfang einer All-Sounds-Off-Meldung ausgeführt wird. Falls das 3. Byte (Mono-Nummer) im Bereich von 0 bis 16 liegt, wird der zugehörige Kanal auf den Mono-Modus eingestellt (Modus 4: m = 1).

Poly (Control #127)

Führt dieselbe Funktion aus, die auch beim Empfang einer All-Sounds-Off-Meldung ausgeführt wird, und stellt den zugehörigen Kanal auf den Poly-Modus ein.

■ Program Change (Programmwechsel-Events)

Programmwechsel (Program-Change-Meldungen) bestimmen die für jeden Part zu verwendende Voice. Durch die Kombination mit „Bank Select“ können Sie über die Nummern das Basis-Voices hinaus auch Programmnummern der Variation Voice Bank auswählen. Eine Liste der Voices finden Sie in der separaten Datenliste.

■ Pitch Bend

Der MIDI-Datentyp „Pitch Bend“ könnte eigentlich ein Controller sein, ist aber ein Sonderfall, da hier für höhere Genauigkeit der Tonhöhenregelung statt 128 ca. 64.000 Werte übermittelt werden müssen (MSB/LSB). Deshalb ist dies ein eigener Datentyp. Mit „Pitch Bend“ können Sie die Tonhöhe bestimmter Noten kontinuierlich erhöhen oder verringern (Beugung der Tonhöhe).

■ Channel Aftertouch

Channel Aftertouch ermöglicht die Klangsteuerung durch nachträglichen Druck auf die Tastatur. Bei diesem Synthesizer werden diese Daten nicht von der Tastatur übertragen, und der Synthesizer reagiert auch nicht ordnungsgemäß auf diese Daten, wenn sie von einem externen Gerät gesendet werden.

■ Polyphonic Aftertouch

Polyphonic Aftertouch ermöglicht die Klangsteuerung durch nachträglichen Druck auf einzelne Tasten. Dieser Synthesizer überträgt diese Daten nicht von der Tastatur; die Daten werden jedoch vom internen Sequenzer übertragen.

SYSTEM-MELDUNGEN

System-Meldungen enthalten Daten, die das Gesamtsystem des Instruments beeinflussen.

■ Systemexklusive Meldungen

Systemexklusive Meldungen steuern verschiedene Funktionen dieses Synthesizers, einschließlich Gesamtlautstärke und -stimmung, Betriebsart des Klangerzeugers, Effektyp und verschiedene andere Parameter.

General MIDI (GM) System On (nur Song-Modus/Pattern-Modus)

Wenn die Meldung „General MIDI System On“ empfangen wird, empfängt der MO MIDI-Meldungen, die mit dem GM System Level 1 kompatibel sind, und folglich keine NRPN- und Bank-Select-Meldungen.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadezimal)

HINWEIS Der Abstand zwischen dieser Meldung und den ersten Notendaten des Songs muss mindestens eine Viertelnote betragen.

Master Volume

Wenn diese Meldung empfangen wird, wird das Lautstärke-MSB für den Systemparameter wirksam.

F0 7F 7F 04 01 11 mm F7 (Hexadezimal)

* mm (MSB) = entsprechender Lautstärkewert, 11 (LSB) = ignoriert

■ System-Echtzeitmeldungen

Diese Meldungen steuern den Sequenzer, also Songs und Pattern.

Active Sensing (FEH)

Nach dem ersten Active-Sensing-Befehl, und wenn in einer Zeitspanne von ungefähr 300 ms keine MIDI-Daten eintreffen, führt der MO die gleiche Funktion aus, die ausgeführt würde, wenn die Meldungen „All Sounds Off“, „All Notes Off“ und „Reset All Controllers“ empfangen worden wären. Anschließend kehrt der MO in einen Status zurück, in dem Active Sensing nicht überwacht wird.

Timing Clock (F8H)

Diese Meldung wird in einem festgelegten Intervall (24mal pro Viertelnote) gesendet, um die angeschlossenen MIDI-Instrumente zu synchronisieren.

Durch Einstellen des MIDI-Sync-Parameters können Sie bestimmen, ob die Sequenzer-Einheit die interne Taktzeit oder über MIDI IN empfangene Timing-Clock-Meldungen verwenden soll: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync.

Start (FAH)

Diese Meldung bewirkt, dass die MIDI-Sequenzdaten ab dem Anfang wiedergegeben werden. Diese Meldung wird gesendet, wenn Sie am Anfang des Songs bzw. Patterns die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken.

Continue (FBH)

Diese Meldung bewirkt, dass die MIDI-Sequenzdaten ab der aktuellen Song-Position wiedergegeben werden. Diese Meldung wird gesendet, wenn Sie mitten im Song bzw. Pattern die Taste [▶] (Wiedergabe) drücken.

Stop (FCH)

Durch diese Meldung wird die Wiedergabe der MIDI-Sequenzdaten (des Songs) angehalten. Diese Meldung wird gesendet, wenn Sie während der Wiedergabe die Taste [■] (Stopp) drücken.

HINWEIS Durch Einstellen des SeqCtrl-Parameters können Sie bestimmen, ob dieser Synthesizer Timing-Clock-, Start-, Continue- und Stop-Meldungen senden soll: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

■ Systemübergreifende Meldungen

System-Common-Meldungen steuern ebenfalls den Sequenzer; dazu zählen die Meldungen „Song Select“ (Song-Auswahl) und „Song Position Pointer“ (Song-Positionsanzeige).

Fehlerbehebung

Wenn Sie keinen Ton oder einen merkwürdigen Ton hören, überprüfen Sie zunächst die nachstehend beschriebenen Punkte, und ergreifen Sie geeignete Maßnahmen. Möglicherweise können Sie das Problem lösen, indem Sie das Instrument auf die Werkseinstellungen zurücksetzen (Seite 26). (Zuvor müssen Sie jedoch alle wichtigen Daten auf einem externen Gerät sichern.) Sollte das Problem weiter bestehen, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Vertragshändler.

■ Kein Ton von den Lautsprechern.

- Sind alle vier Control-Schieberegler auf einen geeigneten Pegel eingestellt (nicht in Null- oder Minimalstellung)?
- Ist die Lokalsteuerung (Local Control) ausgeschaltet?
Falls dieser Parameter auf „off“ gestellt ist, erzeugt der interne Klangerzeuger keinen Sound.
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → Local Ctrl (Seite 209)
- Sind das Instrument und alle angeschlossenen externen Geräte eingeschaltet?
- Haben Sie alle Lautstärkepegel korrekt eingestellt – einschließlich der Gesamtlautstärke an diesem Instrument und der Lautstärkeinstellungen an allen angeschlossenen externen Geräten?
- Ist der Fußregler heruntergedrückt (falls dieser an die Buchse FOOT CONTROLLER angeschlossen ist)?
- Verwenden Sie einen externen MIDI-Controller, und sind die MIDI-Lautstärke und/oder MIDI-Expression zu niedrig eingestellt?
- Ist dieses Instrument ordnungsgemäß über Audiokabel an die entsprechenden externen Geräte (z.B. Verstärker oder Lautsprecher) angeschlossen?
- Sind die Effekt- und Filtereinstellungen korrekt?
Ändern Sie bei Verwendung des Filters die Cutoff-Frequenz. Einige Cutoff-Einstellungen können den Klang völlig zum Verstummen bringen.
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (Seite 158)
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (Seite 173)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT (Seiten 189, 202)
[VOICE] → [EDIT] → Element/Key-Auswahl → [F3] FILTER (Seite 160)
[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER (Seite 176)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER (Seiten 191, 202)
[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER (Seite 207)
- Sind die Lautstärke- oder Pegelinstellungen zu niedrig?
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (Seite 205)
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (Seite 154)
[VOICE] → [EDIT] → Element/Key-Auswahl → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level (Seite 162)
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume (Seite 172)
[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (Seite 175)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (Seiten 191, 202)
- Sind der Element-Schalter, Note Limit und Velocity Limit korrekt eingestellt?
[VOICE] → [EDIT] → Element/Key-Auswahl → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw (Seite 158)
[VOICE] → [EDIT] → Element/Key-Auswahl → [F1] OSC → [SF3] LIMIT (Seite 158)
[PERFORM] → [F2] VOICE (Seite 171)
[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw (Seite 174)
[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT (Seite 174)
- Wenn die Performance / der Song / das Pattern keinen Ton erzeugt: Wurde jedem Part eine Voice zugewiesen?
[PERFORM] → [F2] VOICE (Seite 171)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE (Seiten 189, 202)
- Wenn der Song das Pattern keinen Ton erzeugt: Sind die Ausgangs-Ports/Ausgangskanäle aller Spuren im externen Sequenzer sowie die Empfangs-Ports/Empfangskanäle aller Parts im Multi korrekt eingestellt?
[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK (Seiten 178, 196)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (Seiten 191, 202)

- Wenn die Song/Pattern-Wiedergabe keinen Ton produziert: ist der Velocity-Offset-Parameter im Groove-Display richtig eingestellt?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → VELO OFST (Seiten 178, 196)

■ Die Wiedergabe wird nicht angehalten.

- Falls die [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist, drücken Sie sie erneut, so dass das entsprechende Lämpchen erlischt.
- Wenn Sie sich im Song- oder im Pattern-Modus befinden, drücken Sie die Stopptaste [■].
- Wenn der Klick weiterhin ertönt, prüfen Sie folgende Einstellungen. Wenn der Parameter auf „all“ eingestellt ist, stellen Sie diesen auf eine andere Einstellung.

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode (Seite 206)

■ Verzerrter Ton.

- Sind die Effekte korrekt eingestellt? (Einige Effekttypen oder -einstellungen verursachen Verzerrungen.)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (Seite 158)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (Seite 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT (Seiten 189, 202)

- Sind die Filtereinstellungen korrekt? (Zu hohe Einstellungen der Filterresonanz können Verzerrungen verursachen.)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key-Auswahl → [F3] FILTER (Seite 160)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER (Seite 176)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF2] FILTER (Seiten 191, 202)

- Ist der Lautstärkeregler so hoch eingestellt, dass es zum Clipping (Übersteuerung) kommt?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (Seite 205)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (Seite 154)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume (Seite 172)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] VOL/PAN → VOLUME (Seiten 189, 202)

■ Die Tonausgabe ist bruchstückhaft, und es treten Unterbrechungen auf.

- Überschreiten Sie die maximale Polyphonie dieses Instruments? (Seite 134)

■ Es wird jeweils nur eine Note zurzeit ausgegeben.

- Ist der Mono/Poly-Parameter auf „Mono“ eingestellt?
Wenn Sie Akkorde spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „poly“.

[VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly (Seite 153)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (Seite 174)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (Seiten 191, 202)

■ Die Tonhöhe oder die Intervalle stimmen nicht.

- Ist der Master-Tune-Parameter auf einen anderen Wert als „0“ gestellt?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune (Seite 205)

- Ist der Note-Shift-Parameter auf einen anderen Wert als „0“ gestellt?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift (Seite 205)

- Wenn die Voice eine falsche Tonhöhe produziert: Ist im Micro-Tuning-Parameter das korrekte Stimmungssystem ausgewählt?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. (Seite 153)

- Wenn die Voice eine falsche Tonhöhe produziert: Ist die Tiefe der LFO-Tonhöhenmodulation (LFO Pitch Modulation Depth) zu hoch eingestellt?

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key-Auswahl → [F5] LFO → PMod (Seite 163)

- Wenn die Performance / der Song / das Pattern eine falsche Tonhöhe produziert: Ist einer der Parameter Note Shift oder Detune der einzelnen Parts auf einen anderen Wert als „0“ gestellt?

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF1] TUNE (Seite 176)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] TONE → [SF1] TUNE (Seiten 191, 202)

- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe eine falsche Tonhöhe produziert: Ist der Parameter „Note Offset“ im Groove-Display auf einen anderen Wert als „0“ gestellt?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → NOTE OFST (Seiten 178, 196)

■ Es werden keine Effekte angewendet.

- Ist die Schaltfläche [EFFECT BYPASS] ausgeschaltet?
- Sind die Drehregler (für REVERB und CHORUS) auf geeignete Pegel eingestellt (nicht in Null- oder Minimalstellung)?
- Sind im Effekteinstellungs-Display einer oder alle Effektausgangparameter der Elemente auf „thru“ eingestellt?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → EL: OUT 1-4 (Seite 142)

- Sind ein Effektyp oder alle Effektypen auf „thru“ oder „off“ gestellt? (Seiten 142 – 144)
- Wenn dieser Fall im Performance-/Song-/Pattern-Modus eintritt: Prüfen Sie, ob die Insert-Schalter-Parameter (INS SW) korrekt eingestellt sind oder nicht.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW (Seite 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF2] INS SW (Seiten 189, 202)

■ Die Edit-Anzeige erscheint auch dann, wenn keine Parameter bearbeitet werden.

- Beachten Sie, dass durch die einfache Betätigung eines Drehreglers oder Control-Faders Parameter geändert werden, wodurch der Edit-Indikator erscheint.

■ Das Arpeggio kann nicht gestartet werden.

- Überprüfen Sie, ob die Taste [ARPEGGIO] ein- oder ausgeschaltet ist.
- Haben Sie einen User-Arpeggio-Typ gewählt (der keine User-Daten enthält)?
- Sind die Arpeggio-Parameter für die Notengrenzen und Velocity-Grenzen korrekt eingestellt?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (Seite 155)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (Seite 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (Seiten 190, 202)

- Wenn dieser Fall im Performance-/Song-/Pattern-Modus eintritt: Prüfen Sie, ob die Arpeggio-Schalter-Parameter für jeden Part korrekt eingestellt sind.

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (Seite 174)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (Seiten 191, 202)

- Ist der Parameter MIDI SYNC auf „internal“ gestellt (so dass die interne Clock verwendet wird)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal (Seite 210)

■ Das Arpeggio lässt sich nicht stoppen.

- Wenn die Arpeggio-Wiedergabe beim Loslassen der Taste nicht angehalten wird, stellen Sie den Arpeggio-Hold-Parameter auf „off“.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (Seite 152)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (Seite 173)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (Seiten 190, 202)

■ Der Song / das Pattern kann auch durch Drücken der Wiedergabetaste [►] nicht gestartet werden.

- Enthält der ausgewählte Song bzw. das ausgewählte Pattern (die Phrase) auch wirklich Daten?
- Ist die Remote-Control-Funktion eingeschaltet?
- Ist der Parameter MIDI SYNC auf „internal“ gestellt (so dass die interne Clock verwendet wird)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal (Seite 210)

■ Song/Pattern (Phrase) kann nicht aufgenommen werden.

- Gibt es genügend freien Speicherplatz für die Aufnahme? Die gesamte Speicherkapazität bestimmt die Zahl der Songs/Patterns (Phrasen), die aufgezeichnet werden können. Wenn z. B. der Speicher Songs/Patterns (Phrasen) enthält, die eine große Menge Speicherplatz beanspruchen, kann der Speicher voll werden, obwohl die gesamtögliche Anzahl der Patterns oder Songs noch nicht erreicht ist.
- Im Pattern-Record-Modus: enthält die angegebene Spur, der die Phrase zugeordnet ist, Preset-Daten? Es kann nicht auf eine Spur aufgenommen werden, die eine Preset Phrase enthält.

■ Der Pattern-Job-//Pattern-Mixing-Modus kann nicht aufgerufen werden.

- Überprüfen Sie, ob sich dieses Instrument im Pattern-Chain-Modus befindet oder nicht. Verlassen Sie in diesem Fall den Pattern-Chain-Modus, und drücken Sie dann eine der Tasten [JOB] oder [MIXING].

■ Beim Ändern des Transpose-Werts ist der Drum-Sound falsch oder unerwartet.

- Dies ist normal. Durch das Ändern der Transpose-Einstellung, während eine Drum-Voice gespielt wird, werden unterschiedliche Sounds für dieselben gespielten Tasten erzeugt.

■ Die Datenkommunikation zwischen dem Computer und diesem Instrument funktioniert nicht richtig.

- Überprüfen Sie, ob die Port-Einstellung am Computer korrekt ist.
- Ist die Kabeleinstellung (MIDI, USB) im Utility-Modus korrekt?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT (Seite 210)

■ Dieses Instrument gibt auch bei der Wiedergabe von Songdaten auf dem angeschlossenen Computer oder MIDI-Instrument den Sound nicht richtig wieder.

- Beachten Sie, dass sich dieses Instrument hierzu im Song-Modus oder Pattern-Modus befinden muss. Damit mehrere Kanäle gleichzeitig wiedergegeben werden können, muss der Song- oder Pattern-Modus ausgewählt sein.

■ Das Senden und Empfangen von MIDI-Blockdaten funktioniert nicht richtig.

- Ist der Empfangsschutz für Blockdaten aktiviert? Setzen Sie den Receive-Bulk-Parameter auf „on“.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RcvBulk (Seite 209)

- Beim Empfangen von aufgezeichneten Daten mit der internen Bulk-Dump-Funktion muss die Gerätenummer mit der Nummer des zum Senden/Aufzeichnen verwendeten Geräts übereinstimmen.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo. (Seite 209)

- Wenn die Übertragung nicht ordnungsgemäß funktioniert: Stimmt die Gerätenummer des an das Instrument angeschlossenen MIDI-Instruments mit dem DeviceNo-Parameter überein?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo. (Seite 209)

- Haben Sie in Voice Editor oder Multi Part Editor einen ausreichenden Übertragungsabstand gewählt? Der Übertragungsabstand („Dump Interval“) im Setup-Dialog muss auf 20 ms oder höher gesetzt werden. Einzelheiten hierzu finden Sie im PDF-Handbuch des Editors.

■ Auf dem USB-Speichergerät lassen sich keine Daten speichern.

- Ist das angeschlossene USB-Speichergerät schreibgeschützt? (Der Schreibschutz muss zum Speichern von Daten deaktiviert werden.)
- Ist das angeschlossene USB-Speichergerät korrekt formatiert?

[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT (Seite 211)

■ Der Edit-Modus lässt sich nicht aufrufen.

- Ist die Category-Search-Funktion (Kategoriesuche) aktiviert? Drücken Sie nach dem Beenden der Kategoriesuche die Taste [EDIT].
- Befindet sich dieses Instrument im File-Modus? Drücken Sie nach dem Verlassen des File-Modus die Taste [EDIT].

Technische Daten

Tastatur	MO8	88 Tasten, Balanced-Hammer-Effect-Tastatur (anschlagsdynamisch)
	MO6	61 Tasten, LC-Tastatur (anschlagsdynamisch)
Klangerzeugungseinheit	Klangerzeuger	AWM2
	Polyphonie	64 Noten
	Multitimbralität	16 Parts (intern)
	Wave	175 MB (bei Konvertierung in 16-Bit-linear-Format), 1.859 Wellenformen
	Voice	Preset: 512 Normal-Voices +64 Drum-Kit GM: 128 Normal Voices + 1 Drum Kit User: 128 x 2 (Bank 1: Original, Bank 2: Aus den Presets zusammengestellt) Normal Voice + 32 Schlagzeug-Sets
	Performance	User: 256 (bis zu 4 Parts)
	Filter	18 Typen
	Effektsystem	Reverb x 20 Typen, Chorus x 49 Typen, Insertion (A, B) x 116 Typen x 3 Blöcke, Master-Effekte x 8 Typen, Master Equalizer (5 Bänder), Part EQ (3 Bänder, Stereo)
	Sequencer-Einheit	Maximale Notenkapazität
Notenauflösung		480 Clocks pro Viertelnote (ppq)
Maximale Polyphonie		124 Noten
Tempo		1 – 300
Aufnahmeart		Echtzeit (Replace), Echtzeit (Overdub) (mit Ausnahme von Pattern Chain), Echtzeit (Punch-in/out) (nur Songs), schrittweise Aufnahme (mit Ausnahme von Pattern Chain)
Spuren		Pattern-Modus: 16 Phrase-Spuren Pattern-Chain-Modus: Pattern-Spur, Tempospur, Scene-Spur Song-Modus: 16 Sequenzerspuren (Loop on/off kann für jede einzelne Spur eingestellt werden), Tempospur, Scene-Spur
Patterns		64 Patterns (x 16 Sections) Takte: 256 maximal
Phrasen		Preset-Phrasen: 687 Phrasen User-Phrasen: 256 pro Pattern
Songs		64 Songs Mixing-Voices: 16 pro Pattern (256 maximal) Mischvorlagen (Mixing Templates): 32
Arpeggio		1787 Preset-Typen, 256 User-Typen * MIDI Sync, MIDI Sende-/Empfangskanal, Velocity Limit und Note Limit lassen sich einstellen.
Szenenspeicher		5 pro Song
Sequenzformat		Eigenes MO6/MO8-Format (kompatibel mit MOTIF ES) SMF-Format 0, 1 (Format 1: Nur-Lesen)
Sonstige		Master
	Mit der Remote-Control-Funktion kompatible Sequenzer-Software	<ul style="list-style-type: none"> • Für Windows Cubase SX 3, SQ01 V2, SONAR 4, MO6/MO8/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK/S90 ES Multi Part Editor • Für Macintosh Cubase SX 3, Logic Pro 7, Digital Performer 4.52, MO6/MO8/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK/S90 ES Multi Part Editor *Die durch den MO6/MO8 steuerbaren Funktionen unterscheiden sich je nach der von Ihnen eingesetzten Software.
	Controller	Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, zuweisbare Control-Fader (4), Zuweisbare Drehregler (4), Datenrad
	Anzeige	Grafisches Flüssigkristall-Display (LCD) mit Hintergrundbeleuchtung, 240 x 64 Punkte
	Anschlüsse	OUTPUT L/MONO, R (Standard-Klinkenbuchse) PHONES (Standard-Stereo-Klinkenbuchse) DIGITAL OUT (RCA/Cinch) FUSSPEDAL FUSSSCHALTER MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) DC INLET
	Leistungsaufnahme	13,5 W
	Abmessungen, Gewicht	MO6: 1.023 (B) x 382,7 (T) x 101,9 (H) mm, 10,4 kg MO8: 1.357 (B) x 386 (T) x 167 (H) mm, 21kg
	Zubehör	Netzkabel, Bedienungsanleitung (dieses Buch), Datenliste

* Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte und technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Da sich die technischen Daten, das Instrument und das Zubehör von Land zu Land unterscheiden können, wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihrem Yamaha-Händler.

Index

Ziffern

[1] – [16], Tasten	34, 17
1/4 Shift (1/4 shifted)	169
1/4 Tone (vierteltönig)	169
1/8 Tone (achteltönig)	169

A

[A] – [H], Tasten	17, 34
Active Sensing (FEH)	226
ADD	171
AEG (Amplitude Envelope Generator)	134, 162, 176
AEG (Amplituden-Hüllkurvengenerator)	191
Aftertouch (Controller)	72
All Notes Off	225
All Sounds Off (Alle Klänge ausschalten)	225
ALL TR (Alle Spuren)/1TR (1 Spur)	180
AlternatePan	162
AltNateGroup (Alternierende Gruppe)	59
AMod (Amplitude Modulation Depth)	163
AMP (Amplitude)	162, 167
Amplitude	134
Append Pattern (Pattern anhängen)	201
„Append Phrase“-Vorgang	200
Arabic 1 – 3	169
ARP (Arpeggio)	152, 171, 173, 180, 190, 208
ARP CH (Arpeggio-Kanal)	206
[ARP FX], Taste	51
ARP1 – ARP5	40, 74
Arpeggio (Datensatz)	48, 78, 88, 89
[ARPEGGIO ON/OFF], Taste	48
Arpeggio-Typ	145
ArpSwitch (Arpeggio Switch) (Arpeggio-Schalter)	174, 191
AS1 (ASSIGN 1)	151, 171, 173, 215
AS2 (ASSIGN 2)	151, 171, 173, 215
ASA (ASSIGN A)	151, 171, 208, 215
ASB (ASSIGN B)	151, 171, 208, 215
ASSIGN (Zuweisen)	208
ASSIGN A/B	71
Assign1/2	154
AssignA/B	154
AssignMode	166
Attack (Attack Time)	176
Attack Time	224
AutoLoad (Automatisch laden)	206
AWM2 (Klangerzeugung)	129

B

BAK DEL (Rückwärts löschen)	181
Bandpassfilter	133
Bandsperrfilter	133
Bank	17
Bank Select LSB	224
Bank Select MSB	224
BankSel	209
BasicRcvCh (Basisempfangskanal)	209
BC (Breath Controller)	173
BCCurve (Blaswandlerkurve)	205
Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	187
Beat-Darstellung (Schlag)	181
BEF12 (Bandsperrfilter 12 dB/Okt.)	170
BEF6 (Bandsperrfilter mit 6 dB/Okt.)	170
BOX1 – 3	157
BPF12D (Bandpassfilter 12 dB/Okt. digital)	170
BPF6 (Bandpassfilter 6 dB/Okt.)	170

BPFw (Bandpassfilter, breit)	170
Breath Controller (Blaswandler)	72
Brightness (Klanghelligkeit)	224
BULK (Bulk Dump)	168, 177, 192, 218
Bulk Dump (MIDI-Datenübertragung)	148

C

[CATEGORY SEARCH], Taste	42
CenterKey	159, 160, 161, 162
CH (Kanal)	209
Ch.AfterTouch (Channel After Touch)	182
CHAIN	179, 197
CHANGE	197
CHANGE (Ändern)	182
Channel Aftertouch	226
Channel Mode Message	225
ChgTiming (Change Timing)	154
Chorus	142
Chorus (Effekt)	140
Chorus Ctg (Chorus-Kategorie)	142
Chorus Pan	142
Chorus Return (Chorus-Effektrückweg)	142
Chorus Send (Chorus-Ausspielweg)	142
Chorus to Reverb (Parameter)	142
Chorus-Typ	142
ChoSend (Chorus Send)	154, 166, 172, 175
CLEAR (Initialisieren)	196
Clear Pattern (Pattern löschen)	202
Clear Phrase (Phrase löschen)	200
Clear Song (Song löschen)	189
Clear Track	201
Clear Track (Spur löschen)	188
CLICK	80, 180, 206
CLOCK SFT (Clock-Verschiebung)	178
ClockOut (Clock-Ausgabe)	210
Coarse (Grobstimmung)	159
Common Edit	53, 63, 94
Compare (Vergleichen)	36
Computer	107
CONFIG	211
Continue (FBH)	226
Control Change	182
Control Change (Controller-Änderung)	224
Controller (Spielhilfen)	128
Controller Set (Datensatz)	70
Controller-Nummer	72
Control-Schieberegler	52
COPY	168, 177
COPY (Kopieren)	192, 196, 197, 204
Copy Event (Ereignis kopieren)	186
Copy Pattern (Pattern kopieren)	201
Copy Phrase (Phrase kopieren)	199
Copy Song (Song kopieren)	189
Copy Track	200
Copy Track (Spur kopieren)	188
Create Continuous Data (Kontinuierliche Daten erzeugen)	186
Create Measure (Takt erstellen)	187
Create Roll (Wirbel erzeugen)	185
Crescendo	184
CTL ASN (Controller Assign) (Controller-Zuweisung)	173, 191, 206, 208
CTL SET (Controller-Set)	155
CtrlChange (Controller-Modus)	209
CtrlReset (Controller zurücksetzen)	206
CURRENT	211
Cursor-Tasten	35
Curve	159, 161, 162
Cutoff	160, 161, 176

Cutoff-Frequenz	133
CutoffSens (Cutoff Sensitivity)	161

D

Data Decrement (Datenwertverringern)	225
Data Entry LSB (Dateneingabe-LSB)	224
Data Entry MSB (Dateneingabe-MSB)	224
Data Increment (Datenwerterhöhung)	225
Dateitypen	214
Datenrad	35
DAW (Digital Audio Workstation)	110
[DAW REMOTE], Taste	115
DC IN (Gleichspannungseingang)	20
[DEC/NO], Taste	35
Decay (Decay Time)	176
Decay-Zeit	225
DELAY	156
Delay (Delay Time)	156
DelayTempo	158
DelayTempoSync	158
DELETE (Löschen)	171, 181, 204, 212
Delete Measure (Takt löschen)	188
Demo-Songs/Patterns	73
Depth (Stärke, Anteil)	70
Depth; Anteil	155, 157
Dest (Destination)	155, 157
Dest (Ziel)	208
Detune	176
DeviceNo. (Gerätenummer)	209
DIGITAL OUT (Digitalausgang)	19
Display-Meldungen	221
Distance	160
Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen)	188, 201
DptRatio EL1 – EL4 (Depth Offset Element 1 – Element 4)	157
DRAM (Speicherbereich)	150
Dreieckswelle	163
[DRUM KITS], Taste	41
Drum-Voice (Datensatz)	41, 132
Drum-Voice-Edit	57
Dry Level	175
Dual-BEF (Dual-Bandsperrfilter)	170
Dual-BPF (Dual-Bandpassfilter)	170
Dual-HPF (Dual-Hochpassfilter)	170
Dual-LPF (Dual-Tiefpassfilter)	170
DumpExIntrval (Dauer des Bulk-Dump-Intervalls)	207

E

Echo	109
Echtzeitaufnahme	82, 88, 138
Edit Recall	37
[EDIT], Taste	24, 53, 63
Edit-Indikator	36
Edit-Pufferspeicher	150
EF BYPS (Effektumgehung)	205
EF SEND (Effekt-Send-Pegel)	175, 189, 191
EFFECT	151, 158, 171, 173, 189, 191
[EFFECT BYPASS], Taste	16, 140
Effect Off	140
Effect Off (aus)	140
Effect1 Depth	225
Effect3 Depth	225
[EFFECT BYPASS]-Taste	140
Effektverbindung	142
EG (Envelope Generator)	152, 171
EGDepth	159, 161

EGTime	159, 160, 162
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	160, 161, 162
Einzelschrittaufnahme	193
Element	53
Element-Edit	53
Element-EQ	141
Element-Schalter	70
ElementSw (Element Switch)	155, 158
ElemSw (Element Switch)	157
[ENTER], Taste	17
EQ (Equalizer)	164, 167, 175, 191
[EQ], Taste	51
Equal Temp (Equal temperament)	169
Equalizer (EQ)	141
Erase Event (Ereignis löschen)	186
Event (Datereignis)	179, 198
EVENT (Event-Jobs)	186, 199
Exchange Phrase (Phrasen vertauschen)	199
Exchange Track (Spur vertauschen)	188, 200
Exclusive (Systemexklusiv)	183
EXEC	211, 212
[EXIT], Taste	28
Expression	224
EXT SW (Extern-Schalter)	179
Extract Event (Ereignis extrahieren)	186

F

[F1] – [F6], Tasten	33
Fadeln (Fade In Time)	156
FadelnTime	163
FadeOut	157
Favorite-Kategorie	43
FC1 (Foot Controller 1)	173
FC2 (Foot Controller 2)	173
FEQ (Filter Envelope Generator) (Filter-Hüllkurvengenerator)	133, 161, 176, 191
FEQDepth	176
Fehlersuche	227
Fernbedienung	113
[FILE], Taste	24, 148
File-Modus	211
FILTER	133, 160, 166, 176, 191
FILTER (MIDI-Filter)	207
Filtertypenliste	170
Fine (Feinstimmung)	159
FineScaling	159
FixedVelocity	205
Flash-ROM (Speicherbereich)	150
FMod (Filter Modulation Depth)	163
FOOT CONTROLLER (Fußregler)	69
FOOT SWITCH (Fußschalter)	69
FORMAT	211
FREQ (Frequenz)	172
FSAssign (Fußschalterzuweisung)	209
FT SW (Fußschalter)	209

G

Gain	160, 172
GATE OFST (Notenlängen-Offset)	178
GateTime (Notenlänge)	181
GateTimeRate	155
General MIDI (GM) System On	226
Get Phrase From Song (Phrase aus Song abrufen)	200
Glide (Gleiten)	185
GM-Preset-Bank	40
GM-Voice (Datensatz)	132
GROOVE (Grid Groove)	178, 196
Groove-Funktion	83, 88

H

Harmonic Content (Harmonischer Gehalt)	224
Hauptlautstärke	224
HighFreq (High Frequency)	175
HighGain (High Gain)	175
Hochpassfilter	133
Hold	180
Hold-	152, 154
Hold (Halten)	208
Hold (Hold Time)	156
Hold1	224
HPF12 (Hochpassfilter 12 dB/Okt.)	170
HPF24D (Hochpassfilter 24 dB/Okt. digital)	170
HPFCutoff	160, 166
HPFKeyFlw (Key Follow)	160

I

[INC/YES], Taste	35
Indian (indisch)	169
[INFORMATION], Taste	17, 37
Information-Display	219
INIT (Initialisieren)	168, 177, 192, 218
Ins A Ctgr (Ins-A-Kategorie)	142
Ins A Type	142
Ins B Ctgr	142
Ins B Type	142
Ins EF Connect (Insert-Effektverbindung)	142
InsChoSend (Insertion Chorus Send)	165
InsEF (Insert-Effekt)	175
InsEF (Part-Schalter für Insert-Effekt)	180
InsEffectOut (Insertion Effect Output)	158
INSERT	182
Insert-Effekt	140
InsRevSend (Insertion Reverb Send)	165
INT SW (Interner Schalter)	179
Interval	197

J

[JOB], Taste	24
--------------	----

K

Kabel-Clip	18
KANAL	196
KANAL-MELDUNGEN	224
KBD (Keyboard)	205
KBDTransCh (Tastatursendekanal)	209
KEY FLW (Key Follow)	159, 162
KeyAsgnMode (Key Assign Mode)	153
Keyboard Mega Voice (Datensatz)	130
KeyMode	154
KeyOnDelay	158, 163
KeyOnReset	156, 163
Kirnberger	169
Klangerzeuger	129
KN/CS (Knob/Control Slider)	217
Knob (Drehregler)	51, 56, 65, 96
Knob/Slider	216
KnobAssign	154
Kontrastregler	21

L

L&RGain	206
Layer (Ebene)	46, 127
LCD-Anzeige	16
LegatoSlope	153
Level	162
LevelSens (Level Sensitivity)	162

LFO (Low Frequency Oscillator)	156, 163
LFO (Low Frequency Oscillator, Tief Frequenz-Oszillator)	134
LIMIT	155, 158
LIMIT H (Note Limit High)	171
LIMIT L (Note Limit Low)	171
LOAD	211
LoadMix (Mischdaten laden)	207
Loc1 (Location 1)	74
Loc1 (Position 1)	178
Loc2 (Location 2)	74
Loc2 (Position 2)	178
Local Control (MIDI-Prinzip)	109
LocalCtrl (Lokalsteuerung ein/aus)	209
Loop (Schleife)	198
LowFreq (Low Frequency)	175
LowGain (Low Gain)	175
LPF12 (Tiefpassfilter mit 12 dB/Okt.)	170
LPF12 + BPF6 (Tiefpassfilter 12dB/Okt. + Bandpassfilter 6 dB/Okt.)	170
LPF18 (Tiefpassfilter mit 18 dB/Okt.)	170
LPF18s (gestaffeltes Tiefpassfilter mit 18 dB/Okt.)	170
LPF24A (analoges Tiefpassfilter mit 24 dB/Okt.)	170
LPF24D (Tiefpassfilter 24 dB/Okt., digital)	170
LPF6 (Tiefpassfilter mit 6 dB/Okt.)	170
LPFcutoff	166
LPFReso	166

M

M. TuningNo. (Micro Tuning Number)	153
M. TuningRoot (Micro Tuning Root)	153
Master	105
[MASTER EFFECT], Taste	16
Master EQ	141
Master Volume	226
[MASTER VOLUME]-Schiebereglern	16
[MASTER], Taste	24, 122
Master-Edit-Modus	216
Master-Effekt	140
Master-Job-Modus	218
Master-Modus	122, 215
Master-Play-Modus	215
Master-Store-Modus	218
Maximale Polyphonie	134
MEAS (Measure = Takt)	196, 198
MEAS (Measure; Takt)	74
MEAS (Takt)	178, 180
Meas (Takt)	180
MEAS (Takt-Jobs)	187
MEF (Master Effect)	172
MEF (Master-Effekt)	190, 206, 209
MEMORY	215
MEQ (Master EQ)	172
MEQ (Master-EQ)	190, 206
MEQ OFS (Master EQ Offset)	153, 172, 190
Micro-Tuning-Liste	169
MidFreq (Middle Frequency)	175
MidGain (Middle Gain)	175
MIDI	209, 223
MIDI IN/OUT/THRU	18, 104, 210
MIDI Sync (MIDI-Synchronisation)	210
MIDI-Buchse	107, 223
MIDI-Kanal	107, 223
MIDI-Meldung	223
MIDI-Port	223
MIDISwitch	216
MIDI-Verbindungen	104
MidReso (Middle Resonance)	175
MIX	190
„Mix Phrase“-Vorgang	200

- Mix Track (Spuren mischen) 188
 Mixing (Datensatz) 76, 129
 [MIXING], Taste 24
 Mixing-Voice 78
 Mixing-Voice-Edit-Modus 203
 Mixing-Voice-Job-Modus 204
 Mixing-Voice-Modus 203
 Mixing-Voice-Store-Modus 204
 MMC (MIDI Machine Control) 107
 Mode 153, 174, 215
 MODE (Modus) 24
 Modify Control Data
 (Controller-Daten ändern) 187
 Modify Gate Time (Notenlänge ändern) 184
 Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern) 184
 Modulation 224
 Modulationsrad 50
 Modus A 113
 Modus B 113
 Modusstruktur 27
 Modustabelle 28
 Mono 225
 Mono/Poly 151, 153, 174, 191
 Monotimbraler Klangerzeuger 134
 MTC (MIDI Time Code) 106
 MTC StartOffset 210
 MTR (Mehrspurrekorder) 106
 Multi-Part-Editor 112, 148
 Multitimbraler Klangerzeuger 134
 [MUTE], Taste 45, 75
- N**
- NAME 153, 172, 216
 Namensgebung 38
 NEW 211, 212
 Normal Voice Edit 153
 Normalize Play Effect
 (Wiedergabeeffekt normalisieren) 188, 201
 Normal-Voice 40, 132
 Normal-Voice-Edit 53
 NOTE 182, 216
 NOTE (Notendaten-Jobs) 183, 199
 NOTE OFST (Noten-Offset) 178
 Note On/Note Off (Key On/Key Off) 224
 NoteLimit 155, 158
 NoteLimitH (Note Limit High) 174, 216
 NoteLimitL (Note Limit Low) 174, 216
 Noten-(Tasten-)einstellungen 37
 NoteShift (Transponierung) 176, 205
 NRPN (Nicht registrierte Parameternummer) 183
- O**
- OCT (Octave) 151, 171, 215
 OCT (Oktave) 40
 Octave 205, 216
 [OCTAVE UP] und [OCTAVE DOWN], Tasten 29
 Offset EL1 – EL4 157
 OSC (Oszillator) 158, 165
 Oszillator 132
 OUT CH (Ausgangskanal) 178
 OUT SW (Output Switch) 196
 OUTPUT L/MONO und R 19
 OutputSwitch (Ausgangsschalter) 173, 180, 206
 Overdub (Überlagern) 138
- P**
- Pan 162, 172, 175, 180, 189, 224
 Pan (Stereobalance) 154
 [PAN/SEND], Taste 51
 Part-Edit 63, 94
 Part-EQ 141
 Part-Struktur 135
 PartSw (Part-Schalter) 171, 174, 180
 PartSwitch 171
 PATCH 196
 Pattern 23, 73, 136
 PATTERN (Pattern-Job) 201
 Pattern Chain (Pattern-Kette) 84, 138
 Pattern Track Edit 197
 [PATTERN], Taste 24
 Pattern-Chain-Edit-Modus 197
 Pattern-Chain-Play-Modus 197
 Pattern-Chain-Record-Modus 197
 Pattern-Edit-Modus 90, 198
 Pattern-Job-Modus 90, 199
 Pattern-Mixing 138
 Pattern-Mixing-Edit-Modus 93, 202
 Pattern-Mixing-Modus 202
 Pattern-Mixing-Store-Modus 202
 Pattern-Modus 196
 Pattern-Play-Modus 196
 Pattern-Record-Modus 198
 PB (Pitch Bend) Lower 174
 PB (Pitch Bend) Upper 174
 PB Lower (Pitch-Bend-Bereich Lower) 154
 PB Upper (Pitch Bend range Upper) 154
 PEG (Pitch Envelope Generator) 132, 159
 [PERFORM], Taste 24
 PERFORMANCE 190
 Performance (Datensatz) 23, 129
 Performance-Edit-Modus 63, 172
 Performance-Job-Modus 177
 Performance-Modus 171
 Performance-Play-Modus 44, 171
 Performance-Store-Modus 177
 PF COPY (Performance kopieren) 192
 PgmChange (Programmwechsel) 209
 Phase 157
 PHONES (Kopfhörer) 19
 PHRASE 138, 179
 PHRASE (Phrase-Job) 199
 Phrase Name 200
 Phrase-Voice 79
 PITCH 159, 166
 PITCH (Tonhöhe) 132
 Pitch Bend 182, 226
 Pitch-Bend-Rad 50
 PitchSens (Pitch Sensitivity) 159
 PLAY FX 155
 PMod (Pitch Modulation Depth) 163
 Pointer (Zeiger) 181
 Poly 225
 PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch) 182
 Polyphonic Aftertouch 226
 PORT 179
 PORTA
 (Portamento) 151, 153, 171, 172, 174, 191
 Portamento Switch 224
 Portamento Time 224
 PortaMode (Portamento Mode) 151
 PortaSw (Portamento Switch) 151, 171
 PortaTime (Portamento Time) 151, 171
 Power, Schalter 20
 PowerOnMode (Einschaltmodus) 206, 210
 PRESET 217
 Preset-Bank 40
 Preset-Phrase 78
 Program Change (Programmwechsel) 182, 225
 Programm 33
 PtnQuantize (Pattern-Quantisierung) 207
 PtnTempoHold (Pattern-Tempo halten) 207
 Punch In/Out (Aufnahme-Ein-/Ausstieg) 88, 139
- PureMaj (Pure major) 169
 PureMin (Pure minor) 169
 Put Phrase To Song
 (Phrase in Song einfügen) 200
 Put Track To Arp
 (Spur auf Arpeggio setzen) 188, 201
- Q**
- Q (Frequenzcharakteristik) 172
 Quantisierung 80
 Quantize (Quantisieren) 179, 183, 198
 Quelle 70
 QUICK SET 208
 Quick Setup (Schnelleinrichtung) 109
 QuntStrength (Quantize Strength) 155
 QuntValue (Quantize Value) 155
- R**
- Random (Zufallsstimmung) 159
 RandomPan 162
 RandomSpeed 156
 RB (Ribbon Controller) 173
 RCV SW (Empfangsschalter) 192
 RCV SW (Receive Switch) 176
 RcvBulk (Blockempfang) 209
 RcvNoteOff (Receive Note Off) 166
 RcvNoteOff (Receive Note Off;
 Note-Off empfangen) 59
 RECALL
 (Edit-Recall-Funktion) 168, 177, 192, 204
 Recall-Pufferspeicher 150
 RecArp (Arpeggio-Aufnahme) 180
 RecCount (Vorzähler) 207
 Receive Channel (Empfangskanal) 104
 ReceiveCh (Empfangskanal) 191
 Rechteckwelle 163
 RecTrack (Aufnahmespur) 179
 Redo (Wiederholen; Ggs. Undo) 93
 Release (Release Level) 176
 Release Time 224
 REMIX 197
 REMOTE 209
 RENAME (Umbenennen) 212
 Replace (Ersetzen) 138
 Reset All Controllers 225
 Resonance 160, 161, 176
 Resonanz 133
 REST (Pause) 181
 Reverb (Hall) 140
 Reverb Pan (Pan. d. Halls) 142
 Reverb Return (Hallrückweg) 142
 Reverb Send (Hallausspielweg) 142
 Reverb Typ (Halltyp) 142
 RevSend (Reverb Send) 154, 166, 172, 175
 Ribbon Controller (Gleitband) 72
 RPN (Registered Parameter Number) LSB 225
 RPN (Registered Parameter Number) MSB 225
 RPN (Registrierte Parameternummer) 183
- S**
- Sägezahnwelle 163
 SAVE 211
 SAVE (Sichern) 148
 SCALE (Amplitude Scaling) 163
 SCALE (Filter Scaling) 161
 ScalingPan 162
 Scene Track Edit 197
 Schleife 80
 Schleifenaufnahme 139
 Section 138

- [SECTION], Taste 17
Segment 159, 160, 162
SELECT (Ausgangsauswahl) 191
Sendekanal 43, 45, 104
Separate Chord (Akkord trennen) 185
SEQ (Sequencer) 206
SeqCtrl (Sequencer-Steuerung) 210
SEQ-TRANSPORT-Tasten 16
Sequencer 136
SETNAME 211, 212
[SF1] – [SF5], Tasten 33
SHAPE 172
Shelving-Typ 141
Shift Clock (Clock-Verschiebung) 186
Slave (Prinzip; vgl. „Master“) 105
Slope 157
SMF (Standard MIDI File; Datenformat) 100
[SOLO], Taste 45, 55, 75
SONG 197
Song 136
Song (Datensatz) 23, 73, 136
SONG (Song-Jobs) 189
Song Chain (Song-Kette) 95, 137
Song Location (Stelle im Song) 92
Song Name 189
Song Track Loop (Song-Spurschleife) 193
[SONG], Taste 24
Song-Edit-Modus 90, 182
SongEventChase (Song-Events verfolgen) 207
Song-Job-Modus 90, 183
Song-Mixing (Datensatz) 137
Song-Mixing-Edit 93
Song-Mixing-Edit-Modus 190
Song-Mixing-Job-Modus 192
Song-Mixing-Modus 189
Song-Mixing-Store-Modus 192
Song-Modus 178
Song-Play-Modus 178
Song-Record-Modus 179
Song-Szene 89
Sort Chord (Akkord sortieren) 185
Sostenuto 224
Source 155
Speed (LFO-Geschwindigkeit) 156, 163
Speicherstruktur 149
Split (Teilen) 47, 127
Split Pattern (Pattern teilen) 201
Split Phrase (Phrase teilen) 200
Split Song to Pattern
(Song in Pattern aufteilen) 189
[STANDBY/ON], Schalter 20
Start (FAH) 226
Step 157
Step Recording
(Einzelschrittaufnahme) 82, 88, 138
StepTime (Schrittgröße) 181
Stop (FCH) 226
Store (Speichern) 148
[STORE], Taste 24, 148
Studio Connections (Software) 112
Sustain (Sustain Level) 176
Swing 155
Switch 152, 153, 154, 172, 174
SWITCH (Schalter) 209
Switch (Schalter) 208
SYNC (Synchronisation) 210
System Realtime Message 226
System-Common-Meldung 226
System-Effekt 140
Systemexklusive Meldung 226
SYSTEM-MELDUNG 226
Szene 137
- ## T
- Tastatur 16
TCH (Sendekanal) 40
TCH (Transmit Channel) 151, 171
Technische Daten 231
Template 94, 157
TEMPLATE (Vorlage) 190
Template (Vorlage/Schablone) 94
Tempo 152, 154, 180, 198
Tempo Track Edit 197
TempoSpeed 156
TempoSync 156
TG (Klangerzeuger) 205
TGSwitch (Tone Generator Switch) 216
Thin Out (Ausdünnen) 187
Thru Port (Durchgangs-Port) 210
Thru-Buchse 108
TIE (Haltebogen) 181
Tiefpassfilter 133
Time 153, 174
TimeMode 153
Timing Clock (F8H) 226
TONE 176
TONE (Klang) 191
[TONE], Taste 51
TR LOOP (Spurschleife) 179
TR SEL (Spurauswahl) 182
TR VCE (Track Voice) 196
TRACK 196
TRACK (Track Job) (Spur-Jobs) 188, 200
[TRACK SELECT], Taste 17
Trans 74
TRANS (Transmit) 216
Trans (Transpose) (Transponierung) 178, 196
TransCh (Transmit Channel) 216
TransmitCh (Sendekanal) 180, 206
TransmitCh (Transmit Channel) 173
Transponieren 29
Transpose 216
Transpose (Transponieren) 185, 205
TUNE 176
TUNE (Stimmung) 159, 191, 205
TX SW (Transmit Switch) 217
Typ 80
TYPE 160
Type (Aufnahmeart) 179, 198
- ## U
- Undo (Rückgängig; Ggs. Redo) 93
UNDO/REDO
(Rückgängig/Wiederherstellen) 183, 199
UnitMultiply (Unit Multiply) 155
USB 18, 30, 107
USB TO DEVICE, Buchse 31
USB TO HOST, Buchse 31
USB-MIDI-Treiber (Software) 110
User-Bank 40
User-Phrase 81
User-Speicherbereich 150
USR 40
[UTILITY], Taste 24
Utility-Job-Modus 210
Utility-Modus 205
- ## V
- Vallot&Yng (Vallotti & Young) 169
Value 157
Value (Wert) 181
Variation 197
VCE ED (Mixing Voice Edit) 189
VEL SENS (Velocity Sensitivity Depth) 162
VEL SENS (Velocity Sensitivity) 159, 160
VelCrossFade (Velocity Cross Fade) 158
VelCurve (Velocity-Kurve) 205
VelLimit (Velocity Limit) 152, 180
VelLimitH (Velocity Limit High) 174
VelLimitL (Velocity Limit Low) 174
VelMode (Velocity-Modus) 154
VELO OFST (Velocity-Offset) 178
VelocityLimit 155, 158
VelocityRate 155
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth) 174
VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset) 175
VIEW FLT (Darstellungsfiler) 182
Voice 180
Voice (Datensatz) 23, 129
[VOICE], Taste 24
Voice-Edit 53
Voice-Edit-Modus 153
Voice-Editor 112, 148
VoiceELPan (Voice Element Pan) 175
Voice-Job-Modus 168
Voice-Modus 151
Voice-Name 202
Voice-Play-Modus 40, 151
Voice-Store-Modus 168
Volume 154, 172, 175
Volume (Lautstärke) 180, 189, 205
- ## W
- Wave (Wellenform) 156, 163
Wave No. (Waveform Number) 158
WaveCtgr (Waveform Category) 158
Werckmeister (Werckmeister) 169
Werkseinstellungen 26
Width 160
- ## Z
- Ziel 70, 71
Zone 123
Zone Edit 216
ZoneSwitch 215
Zubehör 6

Memo

Memo

Memo



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2005 Yamaha Corporation

WF68530 510MWCP2.3-01A0
Printed in Japan