

SPX2000 Editor

Bedienungsanleitung

□ Besondere Hinweise

- Im Sinne des Urheberrechts sind dieses Programm und diese Bedienungsanleitung alleiniges, geschütztes Eigentum der Yamaha Corporation.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Das Kopieren kommerziell vertriebener Sequenzerdaten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung der Bedienungsanleitung und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Die Bildschirmdarstellungen in dieser Bedienungsanleitung dienen nur zur Veranschaulichung und können von den Bildschirmanzeigen auf Ihrem Computer abweichen.
- Zukünftige Aktualisierungen von Anwendungs- und Systemsoftware sowie jede Änderung der technischen Daten und Funktionen werden separat bekanntgegeben.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Handelsmarken bzw. eingetragene Handelsmarken der jeweiligen Firmen.

YAMAHA PRO AUDIO GLOBAL SITE

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

Inhalt

Erste Schritte	2	Bedienung der Fenster des SPX2000 Editors	5
Konfigurieren des Editors	2	Library-Fenster	5
SPX2000 Editor synchronisieren	3	Effect-Editor-Fenster	7
Offline-Bearbeitungsfunktion	4	REV-X-Fenster	9
Arbeit mit Sessions	4	Anhang	11
Undo/Redo-Funktion (Widerrufen/ Wiederherstellen)	4	Tastenkombinationen	11
		Kompatibilität von „.D2E“-Library-Dateien	11

* 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.

Erste Schritte

Beschreibung der Menüs und Schaltflächen

Falls die Bezeichnungen der Menüs und Schaltflächen in Windows-Systemen sich von denen in Macintosh-Systemen unterscheiden, verwendet diese Anleitung die Windows-Bezeichnungen, gefolgt von den Macintosh-Bezeichnungen in Klammern.

Mit dem SPX2000 Editor können Sie das Gerät SPX2000 fernbedienen und die Effektprogramme auf Ihrem Computer verwalten.

Um den SPX2000 Editor benutzen zu können, müssen Sie folgende Schritte ausführen:

- > Studio Manager starten.
- > SPX2000 Editor konfigurieren.
- > SPX2000 Editor mit Ihrem SPX2000 synchronisieren.

Für weitere Informationen zum Einsatz des Studio Managers lesen Sie dessen Bedienungsanleitung.

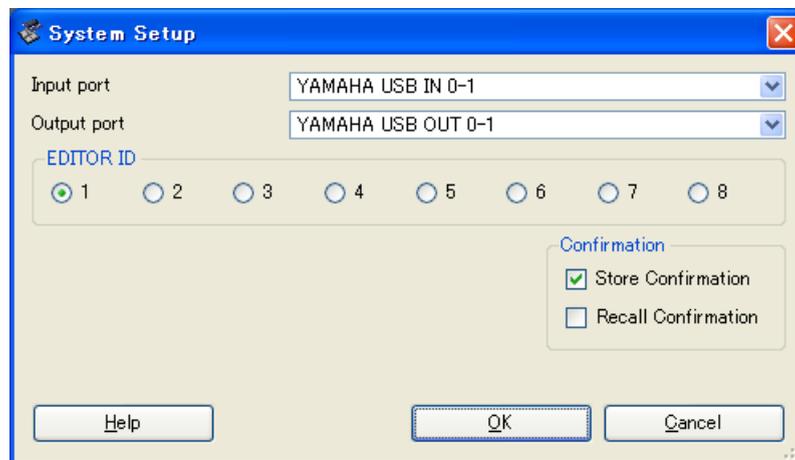
Konfigurieren des Editors

Sie müssen die folgenden Einstellungen für jeden geöffneten Editor konfigurieren.

System Setup

Um das Setup-Fenster zu öffnen, wählen Sie [System Setup] aus dem [File]-Menü.

Geben Sie in jedem Fall die Eingangs- und Ausgangs-Ports (Input, Output) an.



Ein-/Ausgangs-Port : Diese Pop-up-Menüs werden zur Auswahl der Ports benutzt, über die der SPX2000 Editor mit Ihrem SPX2000 kommuniziert.

HINWEIS Geben Sie einen MIDI-Port im Studio Manager an, bevor Sie den Ein-/Ausgangs-Port auswählen.

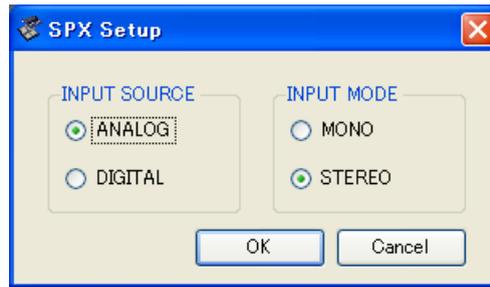
EDITOR ID : SPX2000 Editor kann einen beliebigen von acht angeschlossenen professionellen Multieffektgeräten SPX2000 steuern, jeden mit dessen eigener, eindeutiger ID (Identifikationsnummer). Wählen Sie die ID desjenigen SPX2000 aus, das Sie bedienen möchten.

HINWEIS Sie müssen die Editor ID auf die gleiche ID-Nummer einstellen, die Sie in Ihrem SPX2000 eingestellt haben.

Confirmation (Bestätigung) : Diese Optionen legen fest, ob beim Speichern oder Abrufen ein Bestätigungsdialog erscheint oder nicht.

□ Input Signal Setup (Einstellung des Eingangssignals)

Um das Input-Signal-Setup-Fenster zu öffnen, wählen Sie [SPX Setup] aus dem [File]-Menü.



Input Source (Eingangssignalquelle) : Wählen Sie eine Eingangssignalquelle: Analog oder Digital

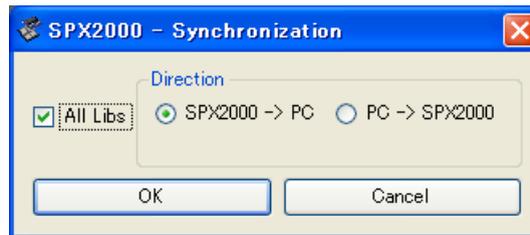
Input Mode : Wählen Sie einen Eingangsmodus: Monaural (Mono) oder Stereo

SPX2000 Editor synchronisieren

Wenn der SPX2000 Editor zum ersten mal startet, können die Einstellungen der Parameter am SPX2000 und die im SPX2000 Editor verschieden sein. Daher müssen Sie zunächst die Parametereinstellungen am SPX2000 mit denen im SPX2000 Editor in Übereinstimmung bringen. Dieser Vorgang wird „Synchronisation“ genannt. Befolgen Sie zur Synchronisierung des SPX2000 Editors die nachfolgenden Schritte.

1 Wählen Sie [Re-synchronize] aus dem [Synchronization]-Menü.

Das folgende Fenster öffnet sich.



2 Wählen Sie, ob Sie Ihre Einstellungen an den SPX2000 Editor übertragen möchten, oder umgekehrt.

Hierbei bestimmt die Option [All Libs], ob Library-Daten ebenfalls synchronisiert werden sollen oder nicht.

[PC -> SPX2000] : Überträgt die Einstellungen der aktuellen Session (Arbeitszustand) des SPX2000 Editors an Ihr SPX2000.

[SPX2000 -> PC] : Überträgt die Einstellungen Ihres SPX2000 in die aktuelle Session des SPX2000 Editors.

3 Klicken Sie auf [OK].



Bedienen Sie das SPX2000 nicht, während die Synchronisation durchgeführt wird.

HINWEIS

- Wenn Sie im Studio Manager die Funktion „Total Recall“ ausgeführt haben, werden alle im Studio Manager ausgewählten Editoren mit den entsprechenden Geräten synchronisiert.
- Wenn am SPX2000 die Bedienungssperre aktiviert ist, ändern sich gesperrte Parameter am SPX2000 nicht, wenn Sie den SPX2000 Editor bedienen; was zur Folge hat, dass die Parametereinstellungen im SPX2000 Editor und im SPX2000-Gerät nicht übereinstimmen. Einzelheiten zu gesperrten Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des SPX2000.

Offline-Bearbeitungsfunktion

Wenn Sie Ihr SPX2000 nicht mit dem SPX2000 Editor synchronisieren möchten, wählen Sie [Offline Edit] im [Synchronisation]-Menü. Die Offline-Edit-Funktion wird ebenfalls aktiviert, wenn Sie auf die Schaltfläche [ONLINE]/[OFFLINE] im Effect-Editor-Fenster klicken.

Um Ihre Offline-Änderungen an Ihr SPX2000-Gerät zu übertragen, synchronisieren Sie das SPX2000 mit dem SPX2000 Editor.

HINWEIS Einige Parameter im SPX2000 ändern deren angezeigte Werte je nach der Sampling-Frequenz. Wenn Sie den SPX2000 Editor von OFFLINE zu ONLINE schalten, können sich die angezeigten Parameterwerte ändern, da der SPX2000 Editor die Sampling-Frequenz vom SPX2000-Gerät lädt und das Display aktualisiert.

Arbeit mit Sessions

Die Gesamtheit aller Einstellungen im SPX2000 Editor einschließlich der Library -Daten wird „Session“ (Arbeitssitzung) genannt. Die folgende Tabelle beschreibt den Umgang mit Sessions.

Erzeugen einer neuen Session	Wählen Sie aus dem Menü [File] (Datei) [New Session] (Neue Arbeitssitzung) aus.
Öffnen einer vorher gespeicherten Session	Wählen Sie aus dem Menü [File] (Datei) [Open Session] (Arbeitssitzung öffnen) aus.
Speichern der aktuellen Session	Wählen Sie aus dem Menü [File] (Datei) [Save Session] (Arbeitssitzung speichern) aus.
Speichern der aktuellen Session unter einem neuen Namen	Wählen Sie aus dem Menü [File] (Datei) [Save Session As...] (Arbeitssitzung speichern als...) aus.

Wenn Sie eine Session von einem SPX2000-Editorfenster aus speichern, werden nur die Einstellungen dieses Editors in einer Datei mit der Namenserweiterung „.SPX“ gespeichert.

Wenn Sie eine Session vom Studio Manager aus speichern, werden alle ausgewählten Editor-Einstellungen in einer Datei mit der Namenserweiterung „.YSM“ gespeichert.

Undo/Redo-Funktion (Widerrufen/Wiederherstellen)

Im SPX2000 Editor können Sie die jeweils letzte Aktion widerrufen (Undo) sowie diesen Widerruf wieder aufheben (Redo). Wenn Sie die Undo-Funktion zweimal nacheinander ausführen, werden die letzten beiden Aktionen widerrufen. Wenn Sie die Undo-Funktion dreimal nacheinander ausführen, werden die letzten drei Aktionen widerrufen. Auf diese Weise können Sie eine ganze Reihe bereits ausgeführter Funktionen ungeschehen machen. Die folgende Tabelle beschreibt die Verwendung der Undo/Redo-Funktion.

HINWEIS Zum Rückgängigmachen (Undo) der zuletzt im Library-Fenster ausgeführten Aktion klicken Sie auf die [Undo]-Schaltfläche im Library-Fenster. [Undo]/[Redo]-Befehle lassen sich nicht aus dem [Edit]-Menü heraus ausführen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 5.

Undo (Rückgängig)	Wählen Sie [Undo] aus dem [Edit]-Menü.
Redo (Wiederherstellen)	Wählen Sie [Redo] aus dem [Edit]-Menü.

Bitte beachten Sie jedoch, dass nach der Ausführung folgender Vorgänge kein Widerruf bzw. keine Wiederherstellung von Aktionen mehr möglich ist:

- Beenden von Studio Manager
- Synchronisieren Ihres Pults oder Gerätes mit Studio Manager
- Erzeugen einer neuen Session
- Öffnen und Schließen einer Session
- Speichern einer Session
- Abruf eines Effektprogramms

HINWEIS Die folgenden Aktionen können weder widerrufen noch wiederhergestellt werden:

- Einstellungen im Setup-Fenster
- Synchronisation
- Öffnen und Schließen von Fenstern
- Größenänderung von Fenstern

Bedienung der Fenster des SPX2000 Editors

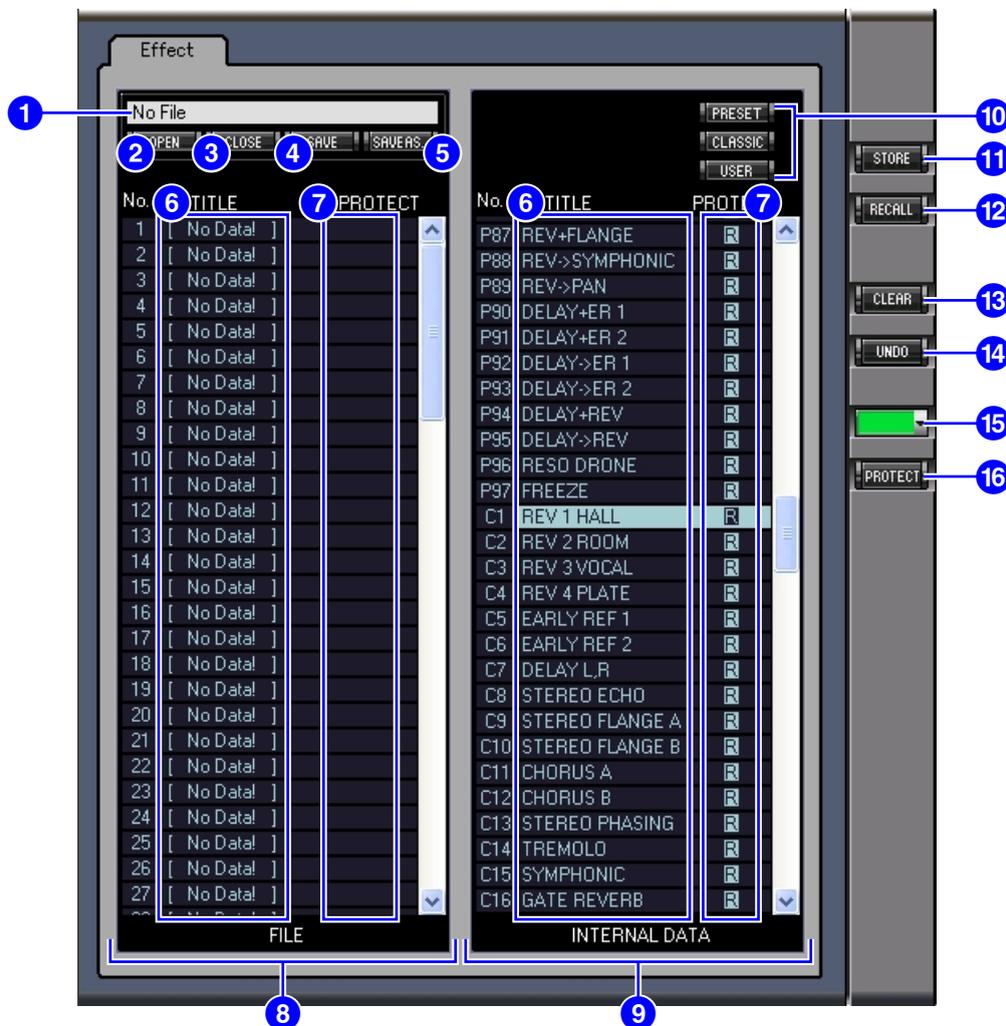
Library-Fenster

Im Library-Fenster können Sie Libraries (Parametereinstellungen für jeden Effekt) verwalten. Zusätzlich können Libraries dauerhaft als Library-Dateien auf dem Computer gespeichert werden.

Wählen Sie [Library] (Bibliothek) aus dem [Windows]-Menü (Fenster-Menü), um das Library-Fenster zu öffnen.

Das Library-Fenster besteht aus zwei Bedienungsfeldern. Das Bedienungsfeld links, namentlich der [FILE]-Bereich, zeigt den Inhalt der Library-Datei des SPX2000 Editors an. Das Bedienungsfeld rechts, namentlich der [INTERNAL DATA]-Bereich, zeigt die Liste aller Effekte des SPX2000 Editors an.

Sie können die Einträge (Effekte) in der Liste kopieren und sortieren, indem Sie sie zwischen den Bedienungsfeldern hin- und herziehen. Innerhalb eines Bedienungsfelds können Sie einen Effekt kopieren, indem Sie ihn direkt auf einem anderen Effekteintrag ablegen, und Sie können Effekte sortieren, indem Sie diese zwischen zwei Effekteinträgen ablegen. Durch Halten der <Umschalttaste> beim Verschieben können Effekteinträge vertauscht werden. In allen Fällen wird der Inhalt des Zielspeicherplatzes überschrieben. Wenn Sie den Namen eines Effektes ändern möchten, klicken Sie darauf und geben dann einen Namen ein. Zur Auswahl mehrerer Effekte klicken Sie bei gehaltener <Umschalttaste> oder <Strg>-Taste (<⌘>) auf die gewünschten Effekte.



1 Dateiname

Dies ist der Dateiname der momentan geöffneten Library-Datei.

2 [OPEN]-Schaltfläche

Mit dieser Taste werden Library-Dateien geöffnet.

HINWEIS Es lassen sich auch Library-Dateien der Geräte DM2000/02R96/DM1000/01V96 mit der Erweiterung „.D2E“ öffnen, einige Dateien könnten jedoch zum SPX2000 Editor inkompatibel sein. (siehe Seite 11)

3 [CLOSE]-Schaltfläche

Mit dieser Taste wird die momentan geöffnete Library-Datei geschlossen.

4 [SAVE]-Schaltfläche

Mit dieser Taste wird die momentan geöffnete Library-Datei geschlossen.

HINWEIS Normalerweise sollten Sie Dateien mit der Erweiterung „.SPE“ speichern. Wenn Sie Dateien in einer Form speichern möchten, die vom DM2000/02R96/DM1000/01V96 gelesen werden kann, sollten Sie diese mit der Erweiterung „.D2E“ speichern.

5 [SAVE AS]-Schaltfläche

Mit dieser Taste wird die momentan geöffnete Library-Datei unter anderem Namen gespeichert.

HINWEIS Normalerweise sollten Sie Dateien mit der Erweiterung „.SPE“ speichern. Wenn Sie Dateien in einer Form speichern möchten, die vom DM2000/02R96/DM1000/01V96 gelesen werden kann, sollten Sie diese mit der Erweiterung „.D2E“ speichern.

6 TITLE

Diese Spalte zeigt die Namen der Effekte an.

7 PROTECT

Diese Spalte zeigt Schlosssymbole  für geschützte Effekte an. Außerdem werden bei Preset-Daten -Symbole (nur-Lesen) angezeigt.

8 [FILE]-Bereich

Dieser Bereich zeigt den Inhalt einer Library-Datei des SPX2000 Editors an.

9 [INTERNAL DATA]-Bereich

Dieser Bereich zeigt die Liste der Effekte des SPX2000-Gerätes an.

HINWEIS Wenn mit der Schaltfläche [ONLINE]/[OFFLINE] im Effect-Editor-Fenster die OFFLINE-Anzeige ausgewählt wurde, synchronisiert der SPX2000 Editor nicht mit dem SPX2000-Gerät. Daher zeigt dieser Bereich nicht die korrekten Einstellungen des SPX2000-Gerätes an.

10 Bank-Auswahlschaltflächen

Klicken Sie auf eine der Schaltflächen [PRESET/CLASSIC/USER], um die Effekte zu sehen, die in der entsprechenden Bank gespeichert wurden.

11 [STORE]-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche speichern Sie die aktuellen Einstellungen im gewählten Effekt (Speicherort).

12 [RECALL]-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche wird der gewählte Effekt abgerufen.

HINWEIS Wenn Sie einen Effekt aus dem FILE-Bereich des Library-Fensters abrufen, kann sich die Hintergrundfarbe des echten SPX2000-Displays von derjenigen der Darstellung im SPX2000 Editor unterscheiden. Kopieren Sie in diesem Fall den Effekt in den Bereich INTERNAL DATA und rufen Sie ihn erneut ab.

13 [CLEAR]-Schaltfläche

Mit dieser Taste löschen Sie den ausgewählten Effekt von der Liste.

14 [UNDO]-Schaltfläche

Diese Taste widerruft den letzten Befehl zum Abrufen, Speichern, Kopieren, Löschen, Sortieren, Umbenennen, Schützen oder zur Farbauswahl.

Hinweis: Im Library-Fenster, können Sie nur die jeweils letzte Aktion widerrufen. Jegliche Aktionen vor dem letzten Bedienungsschritt lassen sich nicht widerrufen.

15 LCD-Farbauswahl

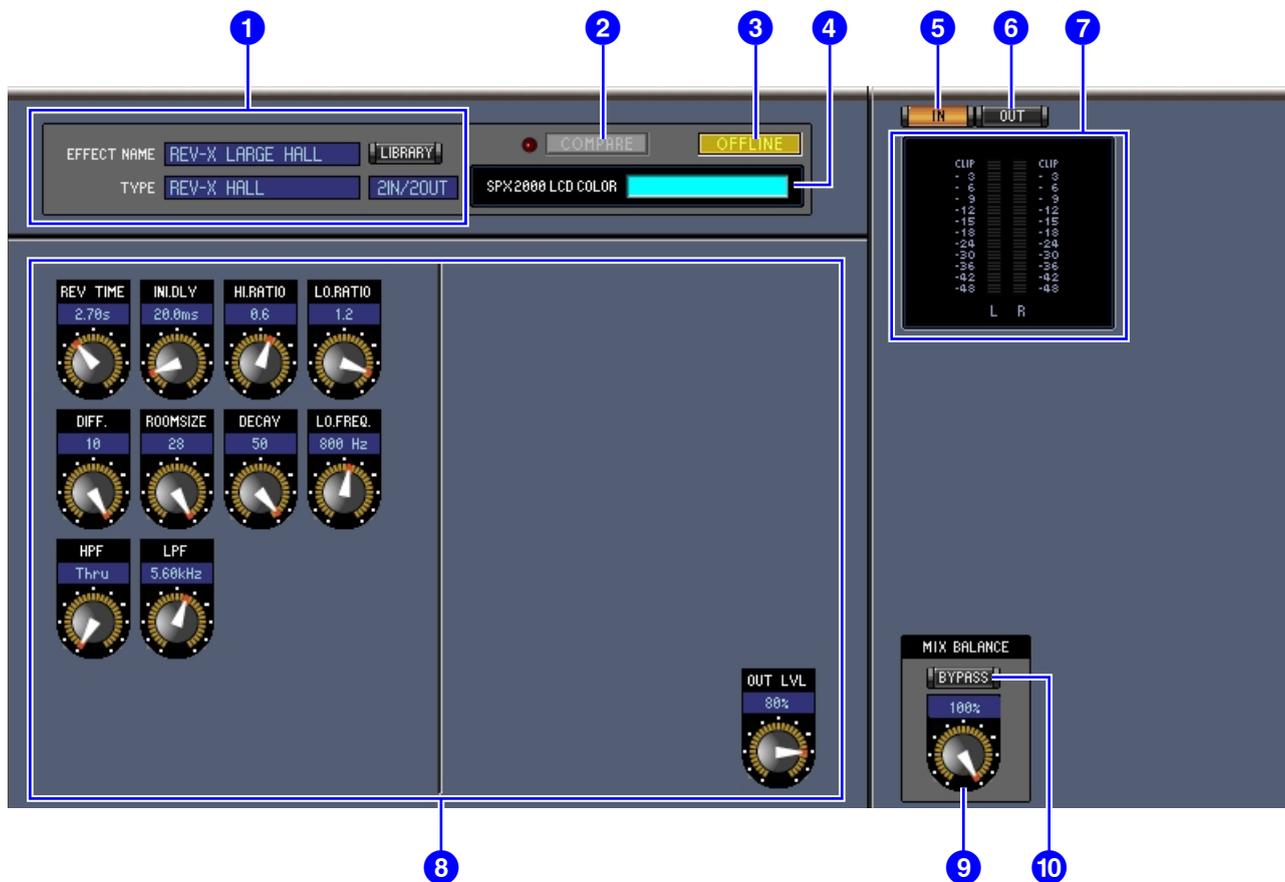
Hiermit können Sie die Hintergrundfarbe des Displays des SPX2000-Gerätes für jeden abgerufenen Effekt ändern. Sie können die Hintergrundfarbe nur für Effekte der USER-Bank ändern. Sie können aus fünf Farben auswählen.

16 [PROTECT]-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche wird der Schutz für den gewählten Effekt ein- oder ausgeschaltet.

Effect-Editor-Fenster

Im Effect-Editor-Fenster können Sie Effektparameter bearbeiten. Zum Öffnen des Effect-Editor-Fensters wählen Sie [Effect Editor] aus dem [Windows]-Menü.



1 Bereich der Effektauswahl

EFFECT NAME, TYPE und IN/OUT sind Name, Art und Ein-/Ausgangsconfiguration des aktuell aufgerufenen Effekts des ausgewählten Effektprozessors. Zur Bearbeitung des Effektnamens klicken Sie darauf und geben Sie einen Namen ein. Die [LIBRARY]-Schaltfläche öffnet das Library-Fenster.

2 [COMPARE]-Schaltfläche/Anzeige

Die [COMPARE]-Schaltfläche leuchtet, wenn Sie nach Abrufen eines Effekts einen Parameter bearbeiten. Um das Ergebnis Ihrer Bearbeitung mit den unbearbeiteten Effekteinstellungen zu vergleichen, klicken Sie auf die leuchtende [COMPARE]-Schaltfläche. (Die Anzeige links leuchtet auf.) Die [COMPARE]-Schaltfläche und deren Anzeige erlöschen, wenn Sie einen Effekt speichern oder abrufen.

- HINWEIS**
- Wenn Sie im FILE-Bereich des Library-Fensters einen Effekt abrufen, wird durch Drücken der [COMPARE]-Schaltfläche dieser Effekt mit dem vor dem Abruf eingestellten Effekt verglichen.
 - Während Sie das Ergebnis Ihrer Bearbeitungen mit den unbearbeiteten Effekteinstellungen vergleichen, können keine anderen Funktionen im SPX2000 Editor ausgeführt werden.

3 [ONLINE]/[OFF LINE]-Schaltfläche

Durch wiederholtes Anklicken dieser Schaltfläche schalten Sie zwischen Online- und Offline-Status um.

- HINWEIS** Wenn der SPX2000 Editor nicht verbunden ist oder nicht mit dem SPX2000-Gerät kommuniziert, kann mit dieser Schaltfläche das SPX2000-Gerät nicht von Offline auf Online geschaltet werden.

ONLINE : Diese Anzeige erscheint, wenn der SPX2000 Editor korrekt mit dem SPX2000-Gerät verbunden ist. Bei richtiger Verbindung arbeiten die Parameter des SPX2000 Editors gleichlaufend mit den Parametern des SPX2000-Gerätes.

OFFLINE : Diese Anzeige erscheint, wenn der SPX2000 Editor korrekt mit dem SPX2000-Gerät verbunden ist oder nicht mit diesem kommuniziert, oder wenn Sie „Offline“-Bearbeitung gewählt haben. Bei keiner oder fehlerhafter Verbindung sind die Parameter des SPX2000 Editors nicht mit den Parametern des SPX2000-Gerätes verbunden.

4 LCD-Farbe

Diese Anzeige zeigt für jeden abgerufenen Effekt die Hintergrundfarbe des LC-Displays der SPX2000-Gerätes an. Bei Effekten der USER-Bank können Sie mit [LCD color select] im Library-Fenster die Hintergrundfarbe ändern.

5 [IN]-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche können Sie den Messpunkt der Eingänge des Effektprozessors einstellen.

6 [OUT]-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche können Sie den Messpunkt der Ausgänge des Effektprozessors einstellen.

7 Pegelanzeigen

Der SPX2000 Editor zeigt entweder den Eingangs- oder den Ausgangspegel des Effekts an.

8 Bereich der Effektparameter

Dieser Bereich enthält die verschiedenen Regler, Schaltflächen und Anzeigen der Effekte. Die Aufteilung hängt jeweils vom gewählten Effekttyp ab.

9 [MIX BALANCE]-Drehregler

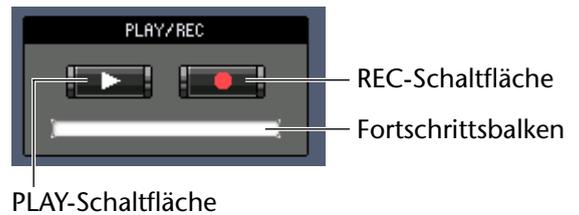
Dieser Regler wird benutzt, um das Verhältnis zwischen dem trockenen und dem Effektsignal einzustellen. In der Einstellung 0 ist nur das trockene Signal (ohne Effekt) zu hören. In der Einstellung 100 ist nur das Effektsignal zu hören.

10 [BYPASS]-Schaltfläche

Mit dieser Taste kann der momentan ausgewählte Effektprozessor umgangen werden (Bypass).

11 PLAY/REC-Bereich

Dieses Fenster wird nur angezeigt, wenn einer der Effekttypen FREEZE/FREEZE A/FREEZE B ausgewählt ist. Um die Aufnahme (das Sampling) zu beginnen, klicken Sie auf die REC-Schaltfläche und dann auf die PLAY-Schaltfläche. Am Fortschrittsbalken können Sie die aktuelle Aufnahmeposition ablesen. Zur Wiedergabe des aufgenommenen Samples klicken Sie auf die Schaltfläche PLAY.



12 TEMPO-Bereich

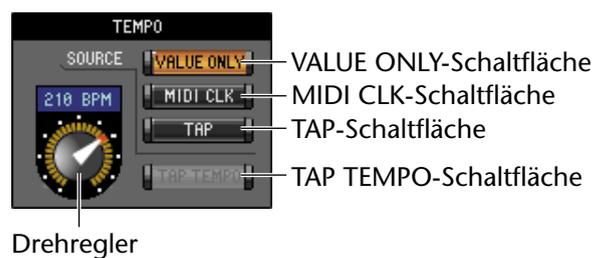
Der TEMPO-Parameter wird nur dann angezeigt, wenn ein Effekttyp ausgewählt wurde, der einen TEMPO-Parameter enthält. Wählen Sie eine der folgenden drei Schaltflächen, um festzulegen, wie der TEMPO-Parameter eingestellt wird.

[VALUE ONLY] : Sie können den TEMPO-Parameter mithilfe des Drehreglers bearbeiten.

[MIDI CLK] : Sie können den TEMPO-Parameter mithilfe des Drehreglers sowie über MIDI-Clock-Meldungen von einem externen Gerät einstellen.

[TAP] : Sie können den TEMPO-Parameter mithilfe des Drehreglers oder über die Schaltfläche [TAP TEMPO] einstellen.

[TAP TEMPO] : Klicken Sie mehrmals auf die [TAP TEMPO]-Schaltfläche, um den TEMPO-Parameter entsprechend der Abstände Ihrer Klicks einzustellen.



13 SOLO-Bereich

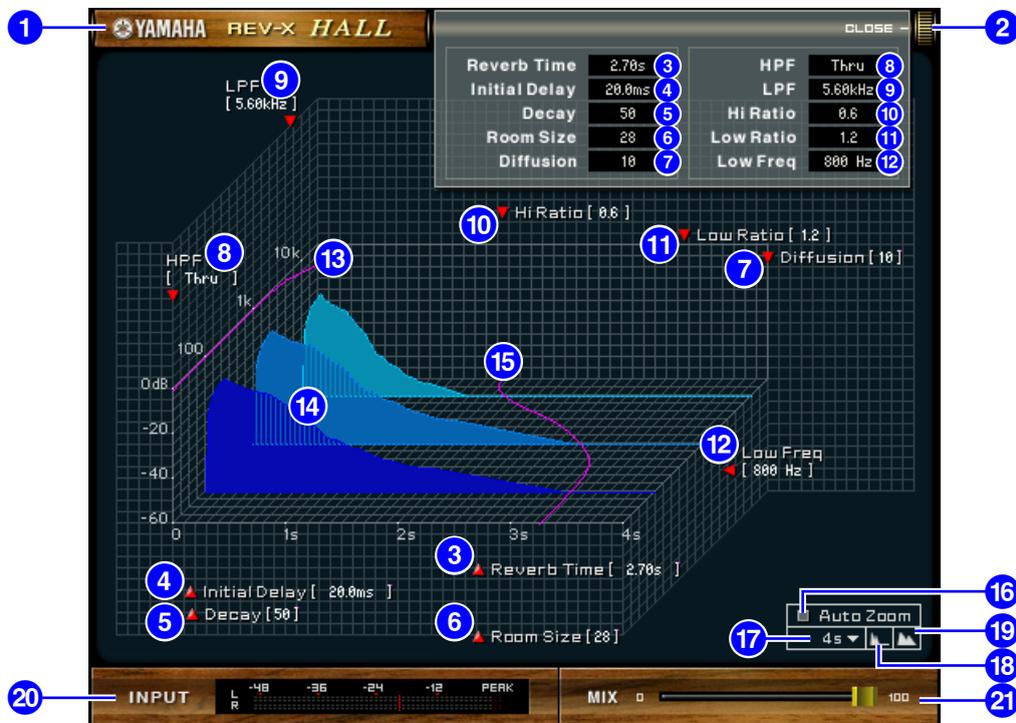
Dieses Fenster wird nur angezeigt, wenn der Effekttyp M.BAND DYNA ausgewählt ist. Das SPX2000-Gerät gibt nur Bänder aus, die eingeschaltet sind (ON). Wenn Sie alle drei Bänder auf ON schalten, werden alle Bänder ausgegeben.



REV-X-Fenster

Wenn ein REV-X-Effekt abgerufen wird, wird eines der drei Fenster REV-X HALL, REV-X ROOM oder REV-X PLATE angezeigt. Wenn ein REV-X-Effekt abgerufen wird, können Sie das REV-X-Fenster auch durch Auswahl von [REV-X] im [Window]-Menü öffnen.

- HINWEIS**
- Die REV-X-Fenster sind nur für REV-X-Effekte vorgesehen. Wenn der abgerufene Effekt kein REV-X-Effekt ist, werden diese Fenster nicht angezeigt.
 - Wenn Sie eine Parametereinstellung im REV-X-Fenster ändern, ändert sich die Einstellung im Effect-Editor-Fenster entsprechend.



1 EFFECT TYPE

Hier erscheinen die Effekttypen.

2 [OPEN/CLOSE]

Klicken Sie hier, um das Parameterfenster zu öffnen oder zu schließen.

3 [Reverb Time]

Die Halldauer, d. h. die Zeit, die vergeht, bis der Nachhall vollständig ausgeklungen ist. Höhere Werte ergeben eine längere Hallzeit. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

4 [Initial Delay]

(Anfangsverzögerung) Dies ist die Zeit zwischen dem Erklingen des Originalsignals und dem Beginn des Hallklanges. Höhere Werte verzögern den Beginn des Hallklanges. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

5 [Decay]

(Abklingen) Form der Hall-Hüllkurve. Die Hallcharakteristik wird durch diesen Wert bestimmt. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

6 [Room Size]

(Raumgröße) Größe des Hallraumes. Höhere Werte simulieren größere Räume. Dieser Wert ist mit dem der Hallzeit (Reverb Time) verbunden. Wenn Sie diesen Wert ändern, ändert sich die Hallzeit ebenfalls. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

7 [Diffusion]

(Ausbreitung) Dichte und Breite des Halleffektes. Höhere Werte erhöhen die Halldichte und betonen die Ausbreitung. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

8 [HPF]

(Hochpassfilter) Dieses Filter filtert den unteren Frequenzbereich des Halleffekts. Der Frequenzbereich unterhalb des eingestellten Wertes wird abgeschnitten. Dieses Filter beeinflusst nicht den Originalklang. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

9 [LPF]

(Tiefpassfilter) Dieses Filter filtert den oberen Frequenzbereich des Halleffekts. Der Frequenzbereich oberhalb des eingestellten Wertes wird abgeschnitten. Dieses Filter beeinflusst nicht den Originalklang. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

10 [Hi Ratio]

(Höhenverhältnis) Dauer des Nachhalls im oberen Frequenzbereich. Die Halldauer des oberen Frequenzbereichs wird als Verhältnis relativ zur Hallzeit (Reverb Time) angegeben. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

11 [Lo Ratio]

(Bassverhältnis) Dauer des Nachhalls im unteren Frequenzbereich. Die Halldauer des unteren Frequenzbereichs wird als Verhältnis relativ zur Hallzeit (Reverb Time) angegeben. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

12 [Low Freq]

(Untere Grenzfrequenz) Frequenzwert, der als Basis für den Lo-Ratio-Wert dient. Das Frequenzband unterhalb dieses Wertes wird von der Einstellung des Parameters Lo Ratio beeinflusst. Ziehen Sie am Symbol , um den Wert zu ändern.

13 Filter-Frequenzgangkurve

Die Kurve ändert sich je nach den bei HPF und LPF eingestellten Werten.

14 Hallbilder

Diese Bilder repräsentieren den Nachhall in den Höhen (10 kHz), Mitten (1 kHz) und Tiefen (100 Hz). Diese Bilder ändern ihre Form je nach den eingestellten Parameterwerten. Die vertikale Achse repräsentiert den Pegel; die horizontale Achse repräsentiert die Hallzeit; die Form repräsentiert die Hüllkurve.

15 Hallzeitkurve

Diese Kurve repräsentiert die Hallzeit in den Höhen (10 kHz), Mitten (1 kHz) und Tiefen (100 Hz). Die Kurve ändert sich je nach den bei Reverb Time, Hi Ratio und Lo Ratio eingestellten Parameterwerten.

16 [Auto Zoom]-Schaltfläche

Klicken Sie auf die Schaltfläche , um die (horizontale) Zeitachse automatisch einstellen zu lassen.

17 Schaltfläche zur Einstellung der Zeitachse

Benutzen Sie diese Taste, um (in Sekunden) die Zeitdauer einzustellen, die durch die Zeitachse (die horizontale Achse) dargestellt wird.

18 [] (Zoom Out)-Schaltfläche

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um (in Sekunden) die durch die (horizontale) Zeitachse dargestellte Zeit zu erhöhen. Im Ergebnis zoomt die Darstellung der horizontalen Achse weiter weg.

19 [] (Zoom In)-Schaltfläche

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um (in Sekunden) die durch die (horizontale) Zeitachse dargestellte Zeit zu verringern.

Im Ergebnis zoomt die Darstellung der horizontalen Achse näher heran.

20 [INPUT]/[OUTPUT]-Pegelanzeige

Der SPX2000 Editor zeigt entweder den Eingangs- oder den Ausgangspegel des Effekts an. Benutzen Sie die Schaltflächen [IN]/[OUT] im Effect-Editor-Fenster zur Umschaltung zwischen der Anzeige des Eingangs- oder des Ausgangspegels.

21 [MIX]-Schieberegler

Mit diesem Regler können Sie das Mischverhältnis zwischen Original- und Effektsignal einstellen. In der Balance-Einstellung 0% wird nur das Originalsignal ausgegeben. In der Balance-Einstellung 100% wird nur das Effektsignal ausgegeben.

Tastenkombinationen

	Aktion	Fenster	Macintosh
[File]-Menü (Datei)	Erzeugt eine neue Session	Strg+N	⌘ +N
	Öffnet eine vorher gespeicherte Session	Strg+O	⌘ +O
	Speichert die aktuelle Session	Strg+S	⌘ +S
[Edit]-Menü (Bearbeiten)	Undo (Rückgängig)	Strg+Z	⌘ +Z
	Redo (Wiederherstellen)	Strg+Y	⌘ +Y
[Windows]- Menü (Fenster)	Schließt das aktive Fenster.	Strg+W	⌘ +W
	Schließt alle Fenster	Strg+Alt+W	⌘ +Option+W
	Öffnet das Library-Fenster.	Strg+4	⌘ +4
	Öffnet das Effect-Editor-Fenster.	Strg+8	⌘ +8
Library-Fenster	Wählt mehrere aufeinanderfolgende Einträge (Effekte)	Umschalt-Klick	Umschalt-Klick
	Wählt mehrere nicht aufeinanderfolgende Einträge (Effekte)	Strg-Klick	⌘ -Klick
	Wählt alle Effekte in einem Bereich aus	Strg+A	⌘ +A
Sonstige	Zurücksetzen eines Wertes auf den Standardwert	Bewegen Sie den Cursor auf ein Bedienungselement oder einen Parameterwert und klicken Sie bei gehaltener Strg-Taste.	Bewegen Sie den Cursor auf ein Bedienungselement oder einen Parameterwert und klicken Sie bei gehaltener ⌘ -Taste.

Kompatibilität von „.D2E“-Library-Dateien

Wenn Sie eine Library-Datei des SPX2000 Editor in einem anderen Editor oder in einem anderen Gerät laden, werden die Library-Eintragsnummern um den Wert 52 versetzt. (Der erste Effekt wird auf Nr. 53 geladen.) Zudem lassen sich Effekte, die den Bereich der User-Speicherplätze (Effekte) im Zielgerät überschreiten, nicht laden.

HINWEIS Die Library-Eintragsnummer erhält auf die gleiche Weise einen Versatz, wenn eine Library-Datei von einem anderen Editor oder einem anderen Gerät in den SPX2000 Editor geladen wird. (Effekt Nr. 53 wird auf den Effektspeicherplatz 1 geladen.)

Mit folgendem Vorgehen laden Sie eine Library-Datei in einem anderen Editor.

- 1** Überprüfen Sie die Nummer, bei der die User-Speicherplätze des anderen Editors beginnen.
- 2** Speichern Sie im SPX2000 Editor die Effekte auf den Platznummern, die um den Wert 52 niedriger nummeriert sind als die in Schritt 1 festgestellte Startnummer.
Wenn die User-Speicherplätze zum Beispiel auf Nrn. 62 bis 128 liegen, speichern Sie die Effekte im SPX2000 Editor unter Nrn. 10 bis 76.
- 3** Speichern Sie die Daten im SPX2000 Editor als eine Datei mit der Erweiterung „.D2E“ und laden Sie sie dann in den anderen Editor.