



Referenzhandbuch

Inhalt

So arbeiten Sie mit den MONTAGE-Handbüchern ...2

Grundstruktur 3

Die Funktionsblöcke.....3

Klangerzeuger-Block (Tone Generator).....4

 Klangerzeugungseinheit 4

A/D-Eingangs-Block 10

Sequencer-Block.....10

Arpeggio-Block 11

 Arpeggio-Kategorien 11

 Unterkategorien 11

 Name des Arpeggio-Typs 12

 Arpeggio-Einstellungen..... 13

 Arten der Arpeggio-Wiedergabe 15

Motion-Sequencer-Block 16

Effektblock 18

 Effektstruktur..... 18

 Effekt-Verschaltungen 19

 Der Vocoder-Effekt 19

Envelope-Follower-Block.....20

Controller-Block.....21

 Tastatur..... 21

 Pitch-Bend-Rad 21

 Modulationsrad 21

 Ribbon Controller (Gleitband) 21

 Assignable (Zuweisbare Schalter) 21

 Dreh-/Schieberegler..... 22

 Super Knob 22

Interner Speicher 22

Referenz 24

Konfiguration des Displays (Touchscreen)..... 24

Performance Play (Home) 26

Motion Control 28

Mixing 44

Scene (Szene) 49

Play / Rec 54

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2) 58

 Element Common Edit (Common) 58

 Element Edit (Element bearbeiten) 94

 Element All (Alle Elements)..... 117

Drum Part Edit (Drum-Part-Bearbeitung)..... 119

 Key Common Edit (Common) 119

 Key Edit (Key-Bearbeitung)..... 126

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)..... 131

 Operator Common Edit (Common) 131

 Operator Edit (Operator-Bearbeitung)..... 141

Common/Audio Edit (Common/Audio) 145

Category Search (Kategoriesuche)..... 161

 Kategoriesuche für Performances..... 161

 Arpeggio-Kategoriesuche (Arp Category Search)..... 163

 Waveform Category Search (Waveform-Suche)..... 164

Utility 165

Live Set 183

 Live Set 183

 Live Set Edit (Live-Set-Bearbeitung) 184

 Live Set Register (Register) 186

Anschließen eines iPhone oder iPad 187

So arbeiten Sie mit den MONTAGE-Handbüchern

Ihr MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8-Synthesizer wird mit vier verschiedenen Referenzdokumenten ausgeliefert – der Bedienungsanleitung, dem Referenzhandbuch (dieses Dokument), dem Synthesizerparameter-Handbuch und der Datenliste. Während die Bedienungsanleitung dem Synthesizer in gedruckter Form beiliegt, stehen dieses Referenzhandbuch, das Synthesizerparameter-Handbuch und die Datenliste als PDF-Dokumente auf unserer Web-Seite zur Verfügung.

Bedienungsanleitung (gedruckte Broschüre)

Beschreibt, wie Sie Ihren MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 aufstellen und grundlegende Bedienvorgänge ausführen. Dieses Handbuch erläutert die folgenden Bedienvorgänge.

- Quick Guide – Auswählen und Spielen von Performances
- Quick Guide – Spielen auf der Tastatur
- Quick Guide – Erstellen eigener Live Sets
- Quick Guide – Bearbeiten von Einstellungen
- Aufnahme und Wiedergabe
- Einsatz als Masterkeyboard
- Anschließen eines Mikrofons oder anderer Audiogeräte
- Globale Systemeinstellungen
- Anschließen externer MIDI-Instrumente
- Einsatz eines angeschlossenen Computers
- Speichern und Laden von Daten

Referenzhandbuch (dieses PDF Dokument)

Beschreibt die innere Struktur Ihres MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 und die verschiedenen Parameter, die angepasst und eingestellt werden können.

Synthesizer-Parameter-Handbuch (PDF-Dokument)

Erläutert die Part-Parameter, Effektypen, Effektparameter und MIDI-Meldungen, die für Synthesizer mit AWM2- und FM-X-Klangerzeugern von Yamaha verwendet werden. Lesen Sie zuerst die Bedienungsanleitung und das Referenzhandbuch, und verwenden Sie dann bei Bedarf dieses Handbuch, um mehr über Parameter und Begriffe im Zusammenhang mit Yamaha-Synthesizern zu erfahren.

Datenliste (PDF-Dokument)

Enthält Listen wie die Liste der Waveforms, die Liste der Performances, die Liste der Effektypen, die Liste der Arpeggio-Typen sowie Referenzmaterialien wie die MIDI-Implementierungstabelle.

Verwenden des Referenzhandbuchs

- Mit Hilfe der Display-Namen-Registerkarten am oberen Rand jeder Seite des Referenzteils können Sie zur Seite mit den Erläuterungen für die Parameter des entsprechenden Displays springen.
- Sie können auch auf Seitennummern im Inhaltsverzeichnis oder im Beschreibungstext klicken, um zu der entsprechenden Seite zu springen.
- Sie können auch im Index „Lesezeichen“ links vom Hauptfenster auf die gewünschten Elemente und Themen klicken, um sofort zu der entsprechenden Seite zu springen. (Klicken Sie auf das Register „Lesezeichen“, um den Index zu öffnen, falls dieser nicht angezeigt wird.)
- Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Thema oder einer bestimmten Funktion suchen, klicken Sie im Menü [Edit] (Bearbeiten) von Adobe Reader auf [Find] (Suchen) oder [Search] (Erweiterte Suche), und geben Sie ein Schlagwort ein, um im gesamten Dokument nach Textstellen mit diesem Wort zu suchen.

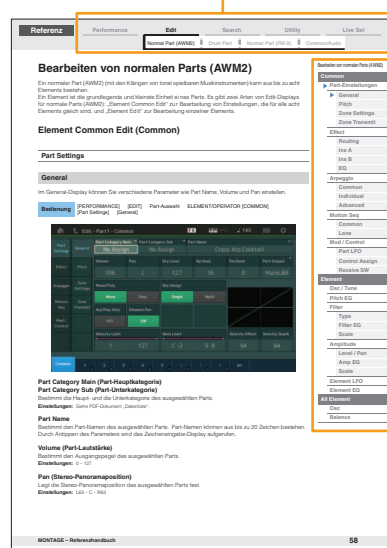
HINWEIS Die aktuellste Version von Adobe® Reader® kann von der folgenden Internetseite heruntergeladen werden.
<http://www.adobe.com/products/reader/>

HINWEIS Die Namen und Positionen von Menüelementen können sich je nach Version von Adobe Reader unterscheiden.

Informationen

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
- iPhone, iPad, iPod touch und Lightning sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple, Inc. eingetragen.
- iOS ist in den USA und anderen Ländern ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Cisco und wird unter Lizenz verwendet.

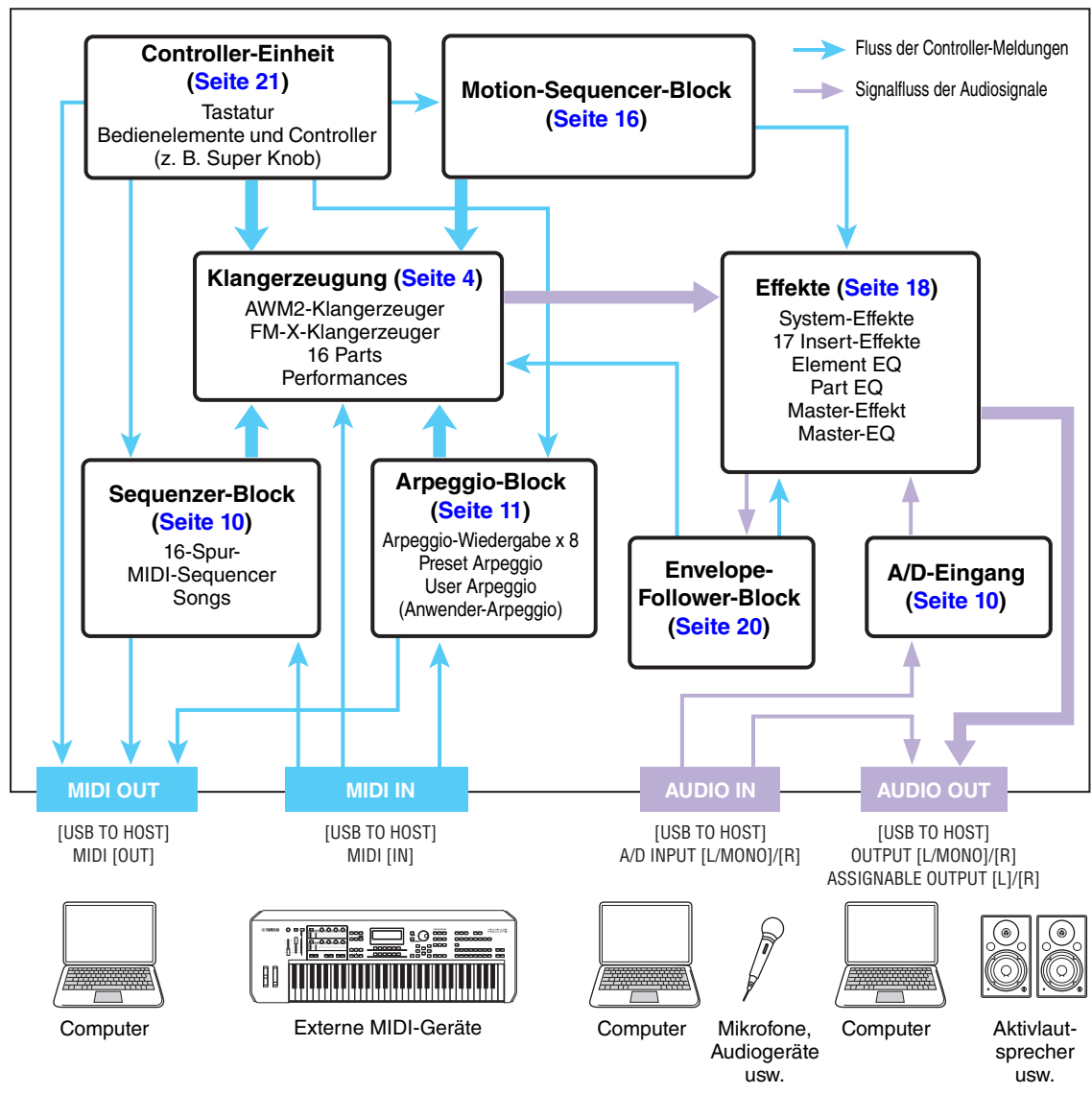
Registerkarte mit dem Display-Namen auswählen Funktion auswählen



Grundstruktur

Die Funktionsblöcke

Das MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8-System besteht aus acht Hauptfunktionsblöcken: Klangerzeuger, A/D-Eingang, Sequenzer, Motion Sequencer, Arpeggio, Controller, Effekt und Envelope Follower.



Grundstruktur

▶ Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequenzer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Dieses Instrument ist mit einer AWM2-Klangerzeugungseinheit ausgestattet. AWM2 (Advanced Wave Memory 2) ist ein auf gesampelten Wellenformen (Waves) basierendes Synthesystem, das in vielen Yamaha-Synthesizern eingesetzt wird. Für einen besonders realistischen Klang benutzt jede AWM2-Voice mehrere Samples der Wellenform eines echten Instruments. Darüber hinaus können Sie viele weitere Parameter anwenden, wie Envelope Generator (Hüllkurvengenerator), Filter, Modulation.

FM-X

Dieser Synthesizer bietet zusätzlich zur AWM2-Klangerzeugung eine FM-X-Klangerzeugung. Der Teil „FM“ der Abkürzung „FM-X“ steht für Frequenzmodulation. Bei dieser Klangerzeugung wird die Frequenz des Grundtons eines Sounds durch die Frequenz einer weiteren Wellenform moduliert, so dass eine völlig neue Wellenform entsteht. Dieser Synthesizer besitzt acht FM-Operatoren und einen kompletten Satz von 88 verschiedenen Algorithmen. Durch Änderung der Kombination der Operatoren, durch Steuerung der Modulation durch andere Parameter wie Pegel und Hüllkurven und durch Verwendung hochwertiger Filter, Effekte und EQs gemeinsam mit AWM2 können Sie füllige und detailreiche Sounds erzeugen, die sich in höchst komplexer Weise verändern.

Klangerzeuger-Block (Tone Generator)

Die Klangerzeugungs-Einheit ist der Teil des Instruments, der entsprechend der MIDI-Events, die er vom Sequencer-Block, vom Controller-Block, dem Arpeggio-Block oder externen MIDI-Instrumenten empfängt, die eigentlichen Sounds erzeugt. 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“ umgangen werden, von denen jeder 16 Kanäle unterstützt. Der Klangerzeugungs-Block dieses Instruments kann MIDI-Meldungen über Port 1 verarbeiten.

Klangerzeugungseinheit

Performances

Eine Performance besteht aus mehreren Parts und ist eine Zusammenstellung von Sounds. Durch Auswählen einer Performance können Sie die Sounds beliebig umschalten. Jede Performance hat zwei Arten von Parametern: Parameter für die einzelnen Parts sowie solche, die für alle Parts gemeinsam gelten. Sie können die gesamte Performance im Common/Audio-Edit-Display bearbeiten ([Seite 145](#)).

Part-Struktur einer Performance

Eine Performance besteht aus 16 Parts. Sie können die Performances am Instrument erstellen – es können mehrere Voices oder Parts überlagert oder anderweitig kombiniert werden.

Parts

Intern stehen drei Part-Typen zur Verfügung: Normal Parts (AWM2), Normal Parts (FM-X) und Drum Parts. Normal Parts (AWM2) stellen in der Regel Instrumentalklänge mit Tonhöhen dar, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Normal Parts (FM-X) sind ebenfalls meist tonal spielbare Musikinstrumentenklänge, die aber mittels FM-Synthese erzeugt wurden. Drum Parts (Schlagzeug-Parts) sind meist Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten („Keys“) auf der Tastatur zugewiesen sind. Ein Normal Part (AWM2) kann aus bis zu acht Elements bestehen, ein Normal Part (FM-X) kann aus bis zu acht Operatoren bestehen, und ein Drum Part aus bis zu 73 Drum Keys (Schlagzeugtasten).

Ein Element, Operator oder Drum Key ist die grundlegende und kleinste Einheit eines Parts. Durch Kombination mehrerer Elements/Operatoren/Keys können Parts erstellt werden, die einen noch realistischeren Klang oder verschiedene Arten von Klängen produzieren. Jeder Part wird durch die Bearbeitung der spezifischen Parameter des jeweiligen Elements/Operators/Keys (Element-Edit-/Operator-Edit-/Key-Edit-Parameter) sowie von Parametern erstellt, die allen Elements/Operatoren/Keys gemein sind (Element-Common-Edit-/Operator-Common-Edit-/Key-Common-Edit-Parameter).

HINWEIS Anweisungen zur Bearbeitung von Normal Parts (AWM2) finden Sie auf [Seite 58](#). Anweisungen zur Bearbeitung von Normal Parts (FM-X) finden Sie auf [Seite 131](#). Anweisungen zur Bearbeitung eines Drum Parts finden Sie auf [Seite 119](#).

Grundstruktur

▶ Die Funktionsblöcke
▶ Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

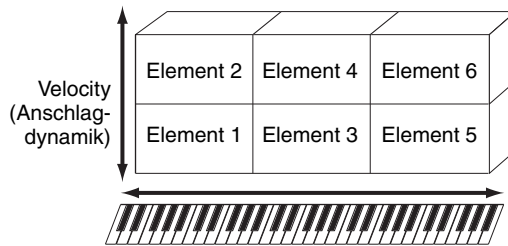
Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Normal Parts (AWM2), Normal Parts (FM-X) und Drum Parts

Normal Parts (AWM2)

Dies ist ein Part mit AWM2-Klangerzeugung, der normal auf der Tastatur gespielt wird und der die üblichen Standardtonhöhen für jede Taste aufweist. Ein Normal Part besteht aus bis zu acht Elementen. Je nach den Einstellungen im Part-Edit-Modus erklingen diese Elemente gleichzeitig, oder sie erklingen je nach Notenbereich, Velocity-Bereich und den XA- (Expanded Articulation) Einstellungen (Seite 6).

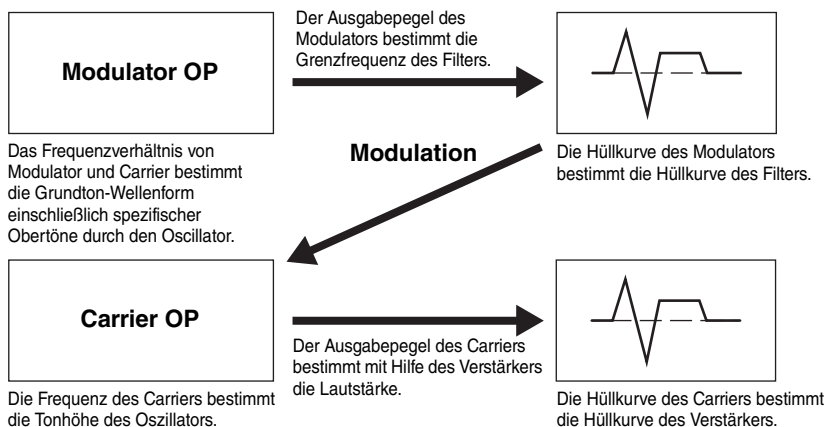


Die Abbildung zeigt ein Beispiel für einen Normal Part (AWM2). Da die sechs Elemente hier über Tastaturbereiche und auch Velocity-Bereiche verteilt sind, erklingen verschiedene Elemente, je nachdem, welche Taste in welchem Bereich Sie anschlagen, und wie hart Ihr Anschlag erfolgt. Bezüglich der Velocity-Verteilung erklingen die Elemente 1, 3 und 5 bei sanfterem Anschlag auf der Tastatur, während die Elemente 2, 4 und 6 bei härterem Anschlag erklingen. Bezüglich der Notenverteilung erklingen die Elemente 1 und 2 im unteren Tastaturbereich, Elemente 3 und 4 im mittleren und Elemente 5 und 6 im oberen Tastaturbereich. Bezüglich der Velocity-Verteilung erklingen die Elemente 1, 3 und 5 bei sanfterem Anschlag auf der Tastatur, während die Elemente 2, 4 und 6 bei härterem Anschlag erklingen. In einem praktisch angewandten Beispiel könnte ein Klavier-Part („Piano“) aus sechs verschiedenen Samples bestehen. Die Elemente 1, 3 und 5 wären Aufnahmen (Samples) sanft angeschlagener Klaviertasten (in den jeweiligen Tastaturbereichen), während Elemente 2, 4 und 6 Aufnahmen hart angeschlagener Klaviertasten (in den jeweiligen Tastaturbereichen) wären. Dieses Instrument ist sogar noch vielseitiger, da es bis zu acht unabhängige Elemente erlaubt.

Normal Parts (FM-X)

Diese Parts werden ebenfalls ganz normal auf der Tastatur gespielt und weisen die üblichen Standardtonhöhen für jede Taste auf. Die Klangerzeugung ist allerdings die FM-Synthese. Der Klang für einen Normal Part (FM-X) wird erzeugt, indem eine Frequenz einer Grundton-Wellenform durch eine andere Wellenform moduliert wird. Ein Operator, der den Grundton erzeugt, wird „Carrier“ (Träger) genannt, ein Operator, der diese Wellenform moduliert, wird als „Modulator“ bezeichnet. Die Kombination einer Anzahl von Operatoren wird „Algorithmus“ genannt.

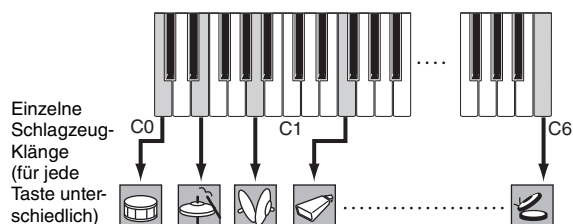
Wenn die vom Operator ausgegebene Wellenform eine einfache Sinuswelle ist, enthält sie keine Obertöne, sondern nur den Grundton. Sie können jedoch Obertöne erzeugen, indem Sie die Wellenform durch andere Operatoren modulieren. Wie die Obertöne erzeugt werden können, richtet sich nach den Ausgabepegeln und Frequenzen der Carrier und Modulatoren. Andererseits wird die Grundtonhöhe durch die Frequenz des Carriers festgelegt und der Ausgabepegel durch den Ausgabepegel des Carriers. Die nachstehende Abbildung zeigt eine einfache Methode, mit einem Analog-Synthesizer FM-Klänge zu erzeugen.



Die oben beschriebene Abbildung beschreibt Waveforms, die aus zwei Operatoren erzeugt werden, der MONTAGE besitzt jedoch acht Operatoren. Die Kombination einer Anzahl von Operatoren wird „Algorithmus“ genannt. Dieser Synthesizer besitzt Parameter zum Einstellen der Algorithmen.

Drum Parts

Drum Parts sind in der Regel Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind (C0 bis C6). Anders als bei den Elements entspricht ein Drum Key (eine Schlagzeugtaste) einer einzelnen zugewiesenen Note, was bedeutet, dass Sie seinen Notenbereich nicht ändern können. Jedem Drum Key sind Schlagzeug- oder Percussion-Sounds zugeordnet. Sie können mehrere Arten von Drum Parts erstellen, indem Sie die den einzelnen Tasten zugeordneten Schlagzeug- und Percussion-Klänge ändern und Parameter wie Tonhöhe und Hüllkurve bearbeiten.



Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
▶ Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (Erweiterte Artikulation; XA) ist ein Klangerzeugungssystem, das höhere Flexibilität und akustische Realistik beim Spiel ermöglicht. Mit dieser Funktion können Sie auf effektive Weise realistische Klänge und natürliche Spieltechniken – wie legato und staccato – nachempfinden, und es bietet weitere, einzigartige Modi für zufällige und abwechselnde Klangänderungen während des Spiels.

Realistisches Legatospiel

Dieses Instrument reproduziert den legato-Effekt genauer, indem bestimmte Elemente beim Legatospiel erklingen und andere Elemente normal gespielt werden (mittels der XA-Control-Parametereinstellungen „Normal“ und „Legato“).

Authentische Ausklingvorgänge

Der MONTAGE erzeugt diese speziellen charakteristischen Klänge losgelassener Noten bzw. Tasten, indem er den XA-Control-Parameter bestimmter Elemente auf „Key Off“ (Loslassklang) setzt.

Subtile Klangvariationen bei jeder gespielten Note

Der MONTAGE reproduziert diese subtilen Klangvariationen durch die XA-Control-Parametereinstellungen „Cycle“ und „Random“.

Umschalten zwischen verschiedenen Sounds zur Nachahmung des natürlichen Spiels auf einem akustischen Instrument

Akustische Instrumente haben ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter – und erzeugen auch bestimmte Klänge, die nur wenige Male während eines Vortrags ertönen. Dies sind zum Beispiel das Zungenflattern bei einer Flöte oder das Spielen bestimmter, sehr hoher Obertöne bei einer akustischen Gitarre. Der MONTAGE erzeugt diese Klänge durch Umschalten zwischen den Sounds während des Spiels – mit Hilfe der Tasten [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (zuweisbaren Funktionstasten) und der XA-Control-Parametereinstellungen „A.SW1 On“, „A.SW2 On“ und „A.SW Off“.

HINWEIS Sie können die [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]-Tasten auch ein- oder ausschalten, indem Sie die im Common/Audio-Edit-Display festgelegte Controller-Nummer ([Control] → [Control Number]) ([Seite 153](#)) von einem externen Gerät aus senden.

Neue Sounds und neue Spielstile

Die oben beschriebenen, äußerst vielseitigen Funktionen können nicht nur bei akustischen Klängen, sondern auch bei Synthesizer-Sounds und elektronischen Parts wirksam eingesetzt werden. Die XA-Funktionen eröffnen ein enormes Potential zur Realisierung authentischen Klangs, ausdrucksvollen Spiels und Entwicklung neuer Stile und Spielweisen.

Motion Control System

Das Motion Control System ist ein völlig neues Leistungsmerkmal für die variable Steuerung von „Motions“ (rhythmische, mehrdimensionale Klangänderungen) in Echtzeit. Dieses erstaunlich leistungsstarke System verändert die Klänge der Instrumente dramatisch und dynamisch auf neue, bisher nicht gekannte Weise – es ändern sich Klangstrukturen und rhythmische Strukturen für coole, farbenreiche Effekte einschließlich der Leuchtanzeigen am Instrument, die ausdrucksstark auf Ihre kreativen Eingebungen reagieren. Das Motion Control System hat drei Hauptfunktionen:

Super Knob:

Dieser „Superregler“ erzeugt mehrdimensionale Klangänderungen und betont diese Änderungen durch farbenreiche, kontinuierlich veränderliche Änderung der Lichtsituation am Instrument. Es können gleichzeitig mehrere Parameter gesteuert werden.

Motion Sequencer:

Für kontinuierlich variable Klangänderungen. Mit der leistungsfähigen Funktion „Motion Sequencer“ können Sie den Sound durch Parameteränderungen dynamisch beeinflussen, so wie es in vorher erstellten Sequenzen festgelegt haben. Die Funktion bietet eine Echtzeitsteuerung für Klangänderungen auf Grundlage verschiedener Sequenzen wie Tempo, Arpeggio oder dem Rhythmus angeschlossener externer Geräte.

Envelope Follower:

Envelope Follower (Hüllkurve folgen) ist eine Funktion zur Erkennung der Lautstärkehüllkurve der Wellenform des Eingangssignals und zur dynamischen Veränderung des Sounds.

HINWEIS Der Envelope Follower lässt sich nicht nur vom Audiosignal eines externen Geräts steuern, sondern auch von der Ausgabe aller Parts.

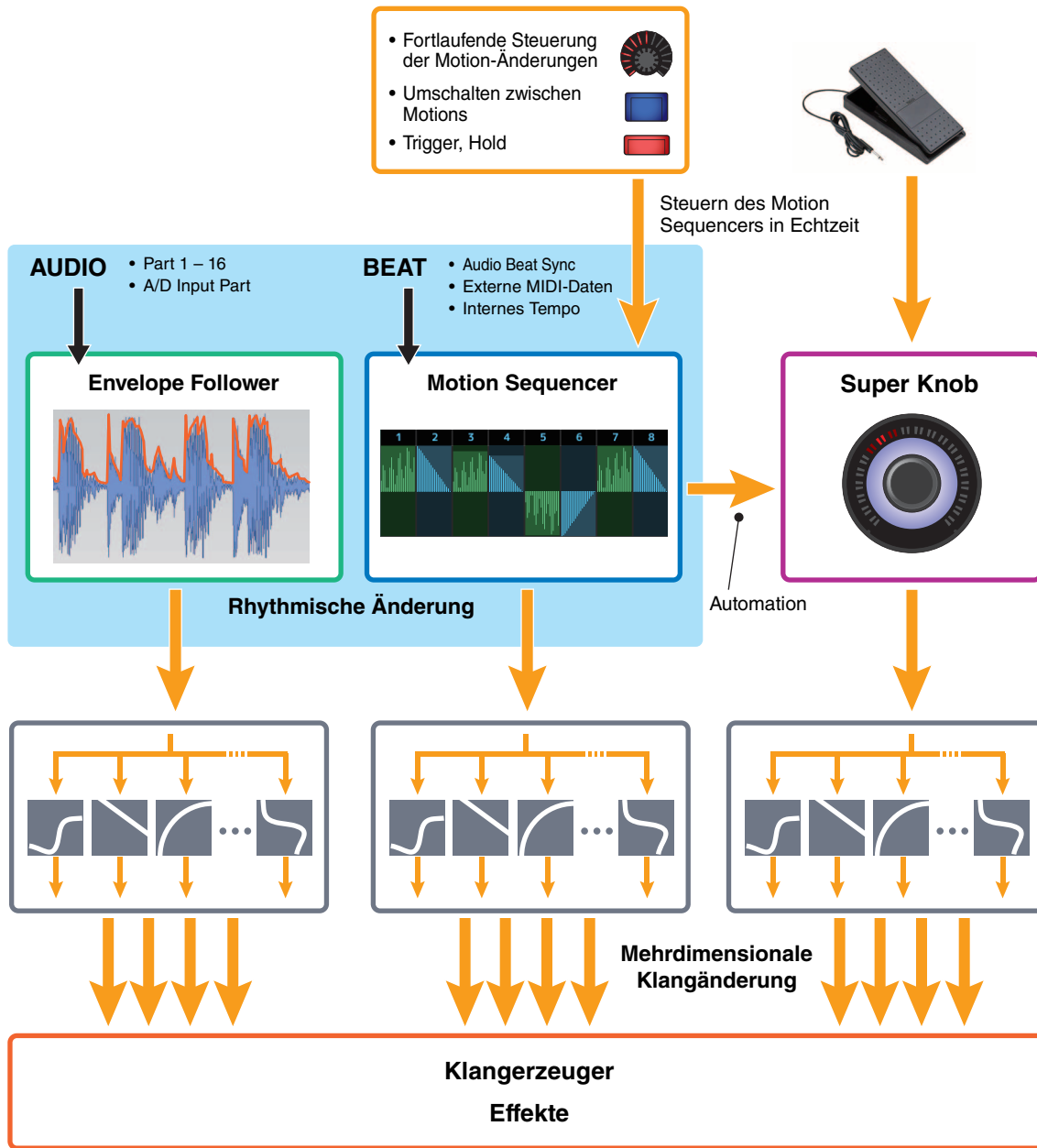
Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
▶ Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Struktur des Motion Control Systems



Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
▶ Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

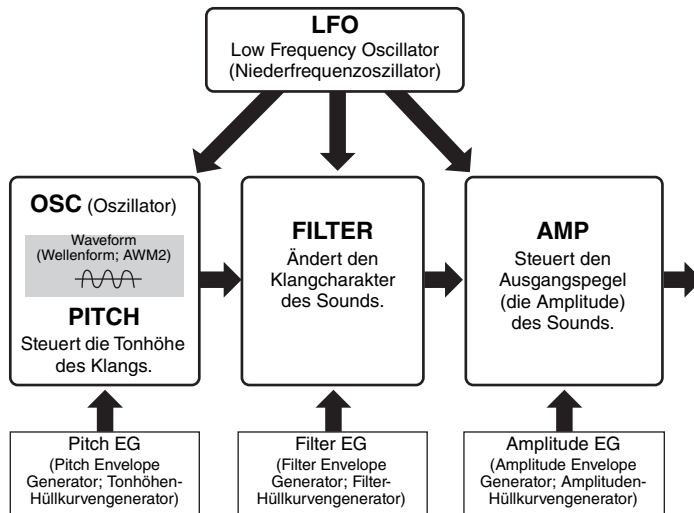
Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Einzelheiten zu Motion Control finden Sie auf der folgend angegebenen Website:

<http://www.yamaha.com/montage/>

Elements, Drum Keys und Operators

Elements/Drum Keys/Operators sind die kleinsten „Bausteine“ des MONTAGE, aus denen ein Part besteht. Diese kleinen Klangeinheiten können mit einer Vielzahl traditioneller Synthesizer-Parameter erstellt, verfeinert und bearbeitet werden, z. B. Pitch EG, Filter EG, Amplitude EG und LFO (wie unten abgebildet).



Oscillator (Oszillator)

Mit dieser Einheit können Sie die Wellenform (bzw. das Grundmaterial für den Klang) jedem Element/Operator/Key zuweisen. Die Oscillator-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
[EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Osc/Tune] (Seite 94, Seite 126)
- Für normale Parts (FM-X)
[EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Form/Freq] (Seite 141)

Pitch (Tonhöhe)

Mit dieser Einheit können Sie den zeitlichen Verlauf der Tonhöhenänderung steuern. Die Pitch-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
[EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Osc/Tune] (Seite 94, Seite 126)
- Für normale Parts (FM-X)
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (Seite 134)

Die Pitch-EG-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für normale Parts (AWM2)
[EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Pitch EG] (Seite 98)
- Für normale Parts (FM-X)
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (Seite 134)

Filter

Diese Einheit beeinflusst den Klang des Sounds, indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich begrenzt wird. Durch Einstellen des FEG (Filter-Hüllkurvengenerator) können Sie zusätzlich festlegen, wie sich die Grenzfrequenz (Cutoff) des Filters im Zeitverlauf ändert. Die Filter- und Filter-EG-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
[EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Filter] (Seite 100, Seite 128)
- Für normale Parts (FM-X)
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (Seite 134)

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
▶ Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Amplitude

Diese Einheit regelt den Ausgangspegel (die Amplitude oder Lautstärke) für jedes Element, jeden Drum Key oder Operator.

Die Amplitude- und Amplitude-EG-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für normale Parts (AWM2)
[EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Amplitude] (Seite 108)
- Für Drum Parts
[EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Level/Pan] (Seite 129)
- Für normale Parts (FM-X)
[EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level] (Seite 143)

LFO (Low Frequency Oscillator; Niederfrequenzoszillator)

Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz.

Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, den Filter oder die Amplitude jedes Elements/Operators variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Es gibt zwei LFO-Typen: Den Part LFO, der auf alle Elements/Operators wirkt, und den Element LFO, der auf einzelne Elements wirkt.

Die Part-LFO-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

- Für normale Parts (AWM2)
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] (Seite 85)
- Für normale Parts (FM-X)
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] oder [2nd LFO] (Seite 138)

Die Element-LFO-Parameter lassen sich wie folgt einstellen.

[EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Element LFO] (Seite 113)

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
▶ Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

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 ist 128 jeweils für AWM2 und für FM-X. Wenn die interne Klangerzeugung mehr Noten empfängt, als gespielt werden könnten, werden die vorher gespielten Noten ausgeschaltet. Denken Sie daran, dass dies bei Parts ohne Decay (Abklingzeit) besonders auffallen kann.

Weiterhin gilt, dass die maximale Polyphonie sich nach der Anzahl der Elements/Drum Keys richtet, nicht nach der Anzahl der verwendeten Parts. Wenn Normal Parts (AWM2) mit bis zu acht Elementen verwendet werden, kann die Höchstzahl der Noten, die gleichzeitig wiedergegeben werden können, kleiner als 128 sein.

A/D-Eingangsblock

Diese Einheit verarbeitet die über die A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] eingespeisten Signale. Für das Audiosignal können verschiedene Parameter wie Lautstärke, Pan und Effekt eingestellt werden, und der Klang wird zusammen mit den anderen Parts ausgegeben. Ein Insert-Effekt, die Systemeffekte, die Master-Effekte sowie der Master EQ können auf das über die A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] eingespeiste Audiosignal angewendet werden.

Die Parameter des A/D-Eingangsblocks lassen sich wie folgt einstellen.

[PERFORMANCE] → [Mixing] (Seite 44)

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] (Seite 147)

Der Effekt, der auf das über die A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] eingespeiste Audiosignal angewendet wird, lässt sich wie folgt einstellen.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] (Seite 148)

Der Pegel des Audiosignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] kann mit dem Drehregler A/D INPUT [GAIN] am Bedienfeld eingestellt werden. Darüber hinaus kann die Ein/Aus-Einstellung des Audiosignals von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] mit der A/D-INPUT-Taste [ON/OFF] eingestellt werden.

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → „A/D Input“ (Seite 168)

Sequencer-Block

Hier können Sie Songs und Patterns erstellen, indem Sie Ihr Spiel als MIDI-Daten (von der Controller-Einheit oder einem externen Gerät) aufzeichnen und bearbeiten, die dann mit der Klangerzeugungseinheit wiedergegeben werden können.

Songs

Ein Song wird erzeugt, indem Sie Ihr Spiel auf der Tastatur als MIDI-Sequenzdaten auf einzelnen Spuren aufzeichnen. Der MONTAGE kann bis zu 64 Songs speichern.

Spuren

Dies ist ein Speicherort im Sequencer, an dem Ihre Spieldaten aufgezeichnet werden. Jeweils ein Part kann auf einer Spur aufgenommen werden. Da der MONTAGE 16 Spuren pro Song besitzt, können Sie eine Performance mit 16-Parts aufzeichnen.

MIDI-Aufnahme

Sie können Ihr Spiel auf der Tastatur als Song aufnehmen. Sie können Drehregler- und Controller-Bewegungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufnehmen. Ihr Tastaturspiel sowie Controller- und Drehreglerbewegungen werden auf der Spur aufgenommen, wenn der entsprechende Keyboard Control Switch des Parts eingeschaltet ist.

HINWEIS Die Control-Change-Meldungen und Parameter-Change-Meldungen werden durch Betätigung der Drehregler aufgezeichnet. Einzelheiten zu Control-Change-Meldungen finden Sie in dem PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

HINWEIS Ausführliche Anweisungen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
▶ A/D-Eingangsblock
▶ Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Arpeggio-Block

Mit den Funktionen dieses Blocks können Sie automatisch Musik- und Rhythmusphrasen starten, indem Sie einfach eine oder mehrere Tasten anschlagen. Die Arpeggio-Sequenz verändert sich auch entsprechend den Tönen oder Akkorden, die Sie spielen, so dass Sie eine Vielzahl anregender Phrasen und Ideen erhalten – beim Komponieren wie auch beim Spielen.

Arpeggio-Kategorien

Wie im Folgenden aufgelistet sind die Arpeggio-Typen (einschließlich „No Assign“ und „Control/Hybrid Seq“) in 18 Kategorien unterteilt. Die Kategorien basieren auf der Art des Instruments.

Kategorieliste der Arpeggio-Typen

Piano	Piano	Pad	Pad/Choir
Keys	Keyboard	SynCp	Syn Comp
Organ	Organ	CPerc	Chromatic Perc
Gtr	Guitar	Dr/Pc	Drum/Perc
Bass	Bass	S.FX	Sound FX
Str	String	M.FX	Musical FX
Brass	Brass	Ethnc	Ethnic
WW	Woodwind	---	No Assign
SynLd	Syn Lead	Ct/Hb	Control / Hybrid Seq

Unterkategorien

Die Arpeggio-Typen sind in die nachstehend aufgelisteten Unterkategorien eingeteilt. Da die folgenden Unterkategorien nach Musikrichtung aufgeführt sind, lässt sich die passende Unterkategorie für den gewünschten Musikstil leicht auffinden.

Unterkategorieliste der Arpeggio-Typen

Rock	Rock	World	Weltmusik
Pop Rock	Poprock	General	Allgemein
Ballad	Ballad	No Assign	No Assign
Chill	Chillout / Ambient	Filter	Filter *
Hip Hop	Hip Hop	Exprs	Expression *
Funk	Funk	Pan	Pan *
Modern R&B	Modern R&B	Mod	Modulation *
Classic R&B	Classic R&B	PBend	Pitch Bend *
House	House / Dance Pop	Assign	Assign 1/2 *
Techno	Techno / Trance	Comb	Comb *
Jazz	Jazz / Swing	Zone	Zone Velocity *
D&B	D&B / Breakbeats	Z.Pad	Zone Vel for Pad *
Latin	Latin		

HINWEIS Im Category-Search-Display werden die mit einem Sternchen (*) markierten Unterkategorien nur angezeigt, wenn „Control/Hybrid Seq“ als Kategorietyt gewählt ist.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
▶ Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Name des Arpeggio-Typs

Die Arpeggio-Typen sind entsprechend gewisser Regeln und Abkürzungen benannt. Sobald Sie diese Regeln verstanden haben, wird es Ihnen leicht fallen, die Arpeggio-Typen zu durchsuchen und den gewünschten Typ zu finden.

Arpeggio-Typen mit „_N“ am Ende des Namens (Beispiel: HipHop1_N)

Diese Arpeggien werden mit Normal Parts verwendet; es können mit einer einzigen auslösenden Note komplexe Notenfolgen erzeugt werden (Seite 15).

Arpeggio-Typen mit „_C“ am Ende des Namens (Beispiel: Rock1_C)

Diese Arpeggien werden mit Normal Parts verwendet; es können Arpeggien passend zu den gespielten Akkorden erzeugt werden (Seite 15).

Arpeggio-Typen mit normalem Namen (Beispiel: UpOct1)

Zusätzlich zu den obigen Typen gibt es weitere drei Wiedergabearten: die Arpeggien, die für Normal Parts vorgesehen sind und nur mit den gespielten Noten und deren Oktavnoten gespielt werden (Seite 15), die Arpeggien, die für Drum Parts vorgesehen sind (Seite 15), und Arpeggien, die hauptsächlich Nicht-Noten-Events enthalten (Seite 16).

Arpeggio-Typen mit „AF1“, „AF2“ oder „AF1&2“ am Ende des Namens (Beispiel: Electro Pop AF1)

Wenn diese Arpeggien gespielt werden, sind die beiden Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] automatisch eingeschaltet, und die Phrasenwiedergabe wird gestartet.

Arpeggio-Typen mit „[Mg]“ am Anfang des Namens (Beispiel: [Mg]HardRock1)

Diese Arpeggien werden in Verbindung mit einer Mega Voice verwendet.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
▶ Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Mega Voices und Mega-Voice-Arpeggien

Normale Sounds verwenden Velocity Switching (Umschaltung per Anschlagsstärke), um zu erreichen, dass sich Klangeigenschaften und/oder die Lautstärke einer Voice je nach Anschlagsstärke verändern; dies verleiht den Parts größere Authentizität und einen natürlichen Anschlag. MegaVoices besitzen eine sehr komplexe Struktur mit vielen verschiedenen Ebenen und eignen sich daher nicht für manuelles Spiel. Mega Voices wurden speziell für die Wiedergabe mit Mega-Voice-Arpeggien konzipiert, wodurch unglaublich realistische Ergebnisse erzielt werden. Sie sollten für Mega Voices ausschließlich Mega-Voice-Arpeggien verwenden.

Die Liste der Arpeggio-Typen im PDF-Dokument „Datenliste“ enthält die folgenden Spalten.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	SoundType
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

HINWEIS Bedenken Sie, dass diese Liste nur Illustrationszwecken dient. Eine vollständige Auflistung der verfügbaren Arpeggio-Typen finden Sie im PDF-Dokument „Datenliste“.

1 Main Category (Hauptkategorie)

Zeigt eine Arpeggio-Hauptkategorie an.

2 Sub Category (Unterkategorie)

Zeigt eine Arpeggio-Unterkategorie an.

3 ARP No (Arpeggio-Nummer)

Zeigt die Nummer des Arpeggio-Typs an.

4 ARP Name (Arpeggio-Name)

Zeigt den Namen des Arpeggios an.

5 Time Signature (Taktmaß)

Zeigt das Taktmaß des Arpeggios an.

6 Length (Länge)

Zeigt die Länge (Taktanzahl) des Arpeggio-Typs an. Wenn der Loop-Parameter*¹ auf „off“ gestellt ist, läuft das Arpeggio entsprechend dieser Länge und stoppt.

7 Original Tempo (Originaltempo)

Zeigt den zugehörigen Tempowert des Arpeggio-Typs an. Beachten Sie, dass dieses Tempo nicht automatisch bei Auswahl eines Arpeggio-Typs eingestellt wird.

8 Accent (Akzent)

Der Kreis zeigt an, dass das Arpeggio die Accent-Phrase-Funktion (Seite 14) verwendet.

9 Random SFX (zufällige Effektklänge)

Der Kreis zeigt an, dass das Arpeggio die SFX-Funktion (Seite 14) verwendet.

10 Sound Type (Sound-Typ)

Zeigt den für den Arpeggio-Typ empfohlenen Sound-Typ an.

*1 Der Loop-Parameter wird wie folgt eingestellt.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (Seite 73)

Arpeggio-Einstellungen

Es gibt verschiedene Methoden zur Triggerung (Auslösung) und zum Stoppen der Arpeggio-Wiedergabe. Zusätzlich können Sie einstellen, ob SFX-Sounds und spezielle Accent-Phrasen zusammen mit den normalen Sequenzdaten gestartet werden sollen.

Ein- und Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe

Folgende drei Einstellungen zum Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe sind verfügbar.

Zur Arpeggio-Wiedergabe nur bei gehaltener Taste:	Stellen Sie den „Hold“-Parameter auf „Off“ und den „Trigger Mode“-Parameter auf „Gate“.
Zur Fortsetzung der Arpeggio-Wiedergabe auch bei losgelassener Taste:	Stellen Sie den „Hold“-Parameter auf „On“ und den „Trigger Mode“-Parameter auf „Gate“.
Zum Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe bei jedem Tastenanschlag:	Stellen Sie den „Trigger Mode“-Parameter auf „Toggle“ ein. Der „Hold“-Parameter kann auf „On“ oder „Off“ gestellt sein.

HINWEIS „Hold“ wird wie folgt eingestellt.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (Seite 73)

HINWEIS Wenn eine MIDI-Sustain-Meldung (Control-Change-Nr. 64) empfangen wird, während „Arp Master“ und „Arp Part“ auf „On“ gestellt sind, können Sie das gleiche Ergebnis erzielen, indem Sie „Hold“ auf „On“ stellen.

HINWEIS „Trigger Mode“ wird wie folgt eingestellt.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (Seite 77)

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
▶ Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

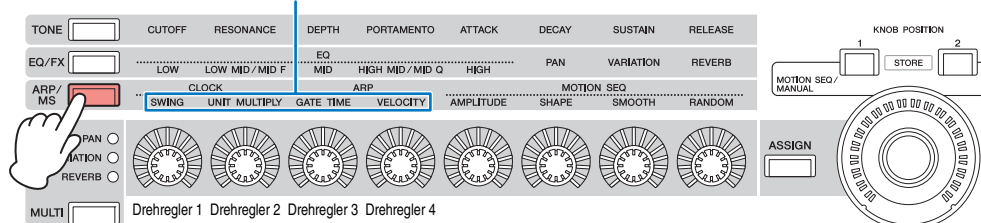
Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Steuern der Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern

Wenn Sie die Drehregler-Funktionstaste [ARP/MS] drücken, können Sie die Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern 1–4 auf dem Bedienfeld steuern. Probieren Sie es aus und hören Sie auf die Änderungen im Klang. Einzelheiten zur Wirkung der Drehregler 1–8 finden Sie im Quick Edit ([Seite 31](#)).

Arpeggio-Funktionen, die über die Drehregler gesteuert werden können



Accent Phrasen (Betonungsphrasen)

Accent-Phrasen bestehen aus Sequenzdaten, die in einige Arpeggio-Typen integriert sind, und nur erklingen, wenn Sie Noten mit einer höheren Velocity spielen als dem Wert, der im Parameter Accent Velocity Threshold angegeben ist.

Wenn es Ihnen schwerfällt, mit der für die Auslösung der Accent-Phrase nötigen Velocity zu spielen, stellen Sie den Parameter „Vel Threshold“ (Accent Velocity Threshold) auf einen niedrigeren Wert.

HINWEIS Der Parameter „Vel Threshold“ (Accent Velocity Threshold) wird wie folgt eingestellt.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] ([Seite 77](#))

HINWEIS Näheres zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion nutzen, finden Sie in der „Liste der Arpeggio-Typen“ im PDF-Dokument „Datenliste“.

Random SFX (zufällige Effektklänge)

Einige Arpeggio-Typen besitzen eine Random-SFX-Funktion, die spezielle Sounds auslöst (z. B. Bundgeräusche einer Gitarre), wenn die Taste losgelassen wird. Die folgenden Parameter sind verfügbar, um die Random-SFX-Funktion zu beeinflussen.

Zum Ein-/Ausschalten von Random SFX:	Parameter Random SFX
Zum Einstellen der Lautstärke des SFX-Klanges:	Parameter „Velocity Offset“ (Velocity-Versatz für zufällige SFX)
Um festzulegen, ob die Lautstärke des SFX-Sounds durch die Velocity gesteuert wird:	Parameter „Key On Ctrl“ (Velocity-Steuerung des Zufallseffekts)

HINWEIS „Random SFX“, „Velocity Offset“ und „Key On Ctrl“ werden wie folgt eingestellt.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] ([Seite 77](#))

HINWEIS Die SFX-Zufallsfunktion steht nicht für ein Arpeggio zur Verfügung, das beim Loslassen der Note stoppt.

HINWEIS Näheres zu den Arpeggio-Typen, welche die Random-SFX-Funktion nutzen, finden Sie in der „Liste der Arpeggio-Typen“ im PDF-Dokument „Datenliste“.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
▶ Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Arten der Arpeggio-Wiedergabe

Es gibt drei Arten der Arpeggio-Wiedergabe, wie nachstehend beschrieben.

Arpeggios für Normal Parts

Arpeggio-Typen, die für Normal Parts vorgesehen sind (und allen Kategorien außer Drum/Perc und einigen Control/HybridSeq angehören), bieten folgende drei Wiedergabearten.

Wiedergabe nur der gespielten Noten

Das Arpeggio wird nur mit der/den gespielten Note(n) und ihren Oktavierungen wiedergegeben.

Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespielten Noten

Diese Arpeggio-Typen verfügen über mehrere Sequenzen, von denen jeweils eine für einen bestimmten Akkordtyp geeignet ist. Auch dann, wenn Sie nur eine Taste anschlagen, wird das Arpeggio mit der programmierten Sequenz wiedergegeben – es erklingen daher möglicherweise andere Tasten als diejenigen, die Sie anschlagen. Anschlagen einer weiteren Taste triggert eine transponierte Sequenz, wobei die angeschlagene Note als neuer Grundton verwendet wird. Anschlagen weiterer Tasten zusätzlich zu den gehaltenen ändert die Sequenz entsprechend. Arpeggien mit einem solchen Wiedergabetyp tragen „_N“ am Ende des Namens.

Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespieltem Akkord

Diese Arpeggio-Typen, die für den Gebrauch mit Normal Parts vorgesehen sind, werden entsprechend dem erkannten Akkordtyp der angeschlagenen Tasten wiedergegeben. Arpeggien mit einem solchen Wiedergabetyp tragen „_C“ am Ende des Namens.

HINWEIS Wenn der „Key Mode“-Parameter auf „Sort“ oder „Sort+Drct“ gestellt ist, wird die gleiche Sequenz abgespielt, gleichgültig, in welcher Reihenfolge Sie die Tasten anschlagen. Wenn der „Key Mode“-Parameter auf „Thru“ oder „Thru+Drct“ gestellt ist, wird eine andere Sequenz abgespielt, je nachdem, in welcher Reihenfolge Sie die Tasten anschlagen.

HINWEIS Da diese Wiedergabearten für Normal Parts programmiert sind, führt ihre Verwendung zusammen mit Drum Parts möglicherweise zu unbrauchbaren Klängen.

Arpeggios für Drum Parts

Arpeggio-Typen der Kategorie Drum/Perc sind speziell für Drum Parts konzipiert. Sie haben sofortigen Zugriff auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns. Drei verschiedene Wiedergabearten stehen zur Verfügung:

Wiedergabe eines Drum-Patterns

Durch Anschlagen von beliebigen Tasten wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst.

Wiedergabe eines Drum-Patterns plus zusätzlich gespielter 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. So können Sie, wenn der Parameter „Key Mode“ auf „Thru“ oder „Thru+Drct“ steht, unterschiedliche Rhythmus-Patterns mit denselben Instrumenten erzeugen, indem Sie einfach die Reihenfolge der von Ihnen gespielten Tasten verändern.

HINWEIS Die drei vorstehenden Wiedergabearten werden nicht nach Kategorienname oder Typname unterschieden. Sie müssen sie einfach ausprobieren und sich den Unterschied anhören.

HINWEIS Da diese Wiedergabearten für Drum Parts programmiert sind, führt ihre Verwendung zusammen mit Normal Parts möglicherweise zu unbrauchbaren Klängen.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
▶ Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Arpeggien, die hauptsächlich nicht notenbezogene Daten enthalten

Arpeggio-Typen (der Hauptkategorie Control/HybridSeq und in den Unterkategorien Filter, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend und Assign 1/2) sind in erster Linie mit Control-Change- 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, stellen Sie den „Key Mode“-Parameter im jeweiligen Modus auf „Direct“, „Sort+Drct“ oder „Thru+Drct“.

HINWEIS Die Einstellungen für den Key Mode sind die folgenden.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (Seite 73)

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
▶ Arpeggio-Block
▶ Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Tipps für die Arpeggio-Wiedergabe

Arpeggios bieten nicht nur Inspiration und vollständige Rhythmuspassagen, zu denen Sie spielen können, sondern geben Ihnen auch hochwertige MIDI-Daten, die Sie zum Erstellen von Songs verwenden können, oder voll ausgeformte Hintergrundparts für Ihre Live-Darbietungen. Anweisungen zur Verwendung des Arpeggios finden Sie im „Quick Guide“ in der Bedienungsanleitung.

Motion-Sequencer-Block

Mit der leistungsfähigen Funktion „Motion Sequencer“ können Sie den Sound durch Parameteränderungen dynamisch beeinflussen, so wie Sie es in vorher erstellten Sequenzen festgelegt haben.

Die Funktion bietet eine Echtzeitsteuerung für Klangänderungen auf Grundlage verschiedener Sequenzen wie Tempo, Arpeggio oder dem Rhythmus angeschlossener externer Geräte.

Sie können bis zu acht beliebige Sequenzen für eine Spur zuweisen.

Außerdem können Sie bis zu vier Lanes für die Motion-Sequencer-Funktion für jeweils einen Part einrichten.

Bis zu acht Lanes können für die gesamte Performance gleichzeitig verwendet werden.

Der Einstellzustand der Lanes (Ein oder Aus) der gesamten Performance wird wie folgt angezeigt.

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] (Seite 38)

Die Parameter der einzelnen Lanes werden außerdem wie folgt angezeigt.

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (Seite 81)

The screenshot shows the Motion Sequencer interface with several key areas highlighted by orange boxes and labels:

- Lane-Einstellung:** Points to the top row of controls for Lane 1, including LaneSW (ON), MS FX (OFF), Trigger (OFF), and Sequence Select (1).
- Sequence Patterns der Lane:** Points to the grid of sequence select buttons (1-8) for all four lanes.
- Einstellung der aktuellen Sequence:** Points to the bottom section showing Sync (Off), Speed (63), Key On Reset (Off), Loop (ON), and Velocity Limit (1 to 127).
- Lane-Einstellung:** Points to the bottom row of controls for Lane 4, including Cycle (16) and the sequence pattern display.

Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers

Die folgenden Einstellungen stehen zum Ein-/Ausschalten des Motion Sequencers zur Verfügung.

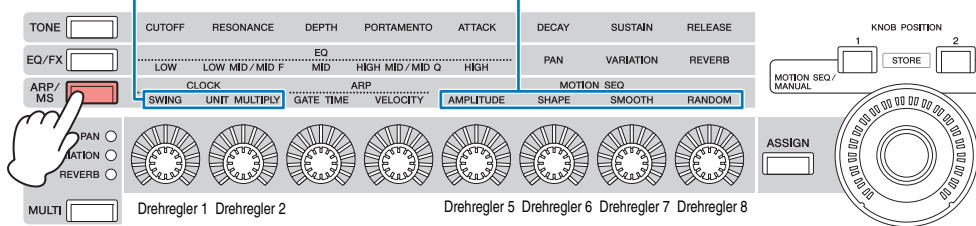
Wiedergabe der Motion Sequence bei gehaltener Note:	Stellen Sie den „LaneSW“-Parameter auf „On“, den „Trigger“-Parameter auf „Off“ und den „Sync“-Parameter auf „Off“.
Wiedergabe der Motion Sequence bei gedrückter [MOTION SEQ TRIGGER]-Taste:	Stellen Sie den „LaneSW“-Parameter auf „On“, den „Trigger“-Parameter auf „On“ und den „Sync“-Parameter auf „Off“.

HINWEIS „LaneSW“ und „Trigger“ werden wie folgt eingestellt.
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [MOTION Seq] → [Lane] (Seite 81)

Steuern des Motion Sequencers mit den Drehreglern

Wenn Sie die Drehregler-Funktionstaste [ARP/MS] drücken, können Sie die Motion-Sequencer-Wiedergabe mit den Drehreglern 1–2 und 5–8 auf dem Bedienfeld steuern. Probieren Sie es aus und hören Sie auf die Änderungen im Klang. Einzelheiten zur Wirkung der Drehregler finden Sie im Quick Edit (Seite 31).

Motion-Sequencer-Funktionen, die über die Drehregler gesteuert werden können



Bearbeiten von Motion Sequences

Sie können eine benutzerdefinierte Motion Sequence erstellen, die aus bis zu sechzehn Schritten bestehen kann. Näheres zur Bearbeitung siehe Seite 83.

Einstellen von Motion-Sequencer-Parametern

Bei diesem Instrument wird der Motion Sequencer als virtueller Controller behandelt und lässt sich mit dem „Source“-Parameter auswählen. Der mit dem Motion Sequencer zu steuernde Zielparameter wird unter „Destination“ eingestellt. Näheres siehe Seite 89.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
▶ Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Effektblock

Dieser Block wendet Effekte auf die Ausgabe des Klangerzeuger-Blocks sowie des Audio-Eingangs-Blocks an und bearbeitet und verbessert den Klang. Effekte werden in der letzten Phase der Bearbeitung angewendet, in der Sie den Klang beliebig verändern können.

Effektstruktur

Systemeffekte – Variation und Reverb

Systemeffekte werden auf den Gesamtklang angewendet. Bei den Systemeffekten wird der Klang jedes Parts entsprechend des eingestellten „Effect Send Level“ (Ausspielpegel) an den Effekt gesendet. Der bearbeitete Sound (als „wet“ – nass – bezeichnet) wird entsprechend der Einstellung des „Return Level“ (Effektrückweg-Pegel) an die Mischstufe zurückgesendet und ausgegeben, nachdem er mit dem unbearbeiteten („dry“ – trockenen) Sound zusammengemischt wurde. Dieses Instrument ist mit Variation und Reverb als Systemeffekten ausgestattet. Zusätzlich können Sie den Ausspielpegel vom Variation- an den Reverb-Effekt einstellen. Dieser Parameter wird verwendet, um den Reverb-Effekt auf die vom Variation-Effekt ausgegebenen Signale anzuwenden. Eine natürliche Wirkung erhalten Sie, wenn der Variation-to-Reverb-Anteil genau so groß ist wie der Variation-Anteil des unbearbeiteten Sounds.

Insert-Effekte

Insert-Effekte können einzeln auf gewünschte Parts angewendet werden, bevor die Signale sämtlicher Parts zusammengeführt werden. Sie sollten für Sounds verwendet werden, deren Charakter Sie drastisch ändern möchten. Für die Insert-Effekte A und B jedes Parts können Sie verschiedene Effekttypen einstellen. Diese Einstellungen lassen sich im Part Edit → [Effect] (Seite 67, Seite 122, Seite 136) einstellen. Dieser Synthesizer besitzt 17 Sätze von Insert-Effekten. Sie können auf 1–16 Parts (Maximum) angewendet werden, sowie auf den A/D-Eingangs-Part.

Master Effect (Master-Effekt)

Diese Einheit wendet Effekte auf das gesamte Stereo-Ausgangssignal aller Sounds an. Es stehen mehrere Effekttypen zur Verfügung.

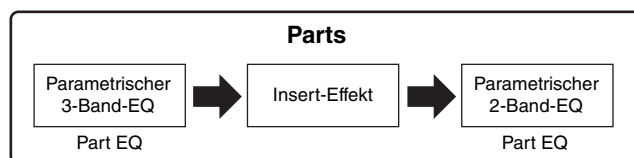
Element EQ

Der Element EQ wird auf die einzelnen Elements des Normal Parts (AWM2) und die einzelnen Tasten (Keys) des Drum Parts angewendet. Sie können eine von drei verschiedenen EQ-Verläufen festlegen, darunter Shelving (Niveauregelung) und Peaking (Glockenform).

HINWEIS Der Element EQ wirkt nicht auf die Eingangssignale von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

Part EQ

Dieser EQ wird vor und nach dem Insert-Effekt auf den Part angewendet.



Master EQ

Der Master EQ wird (nach den Effekten) auf den Gesamtklang des Instruments angewendet. Bei diesem EQ können alle fünf Bänder auf Peaking eingestellt werden; für das unterste und das oberste Band steht auch Shelving zur Verfügung.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
▶ Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Effekt-Verschaltungen

1 Jeder EQ und jeder Insert-Effekt werden auf jeden Part angewendet

2 Parameter für Variation und Reverb

Setting: Part Edit → [Effect] → [Routing] (Seite 67, Seite 122, Seite 136)
Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (Seite 154)

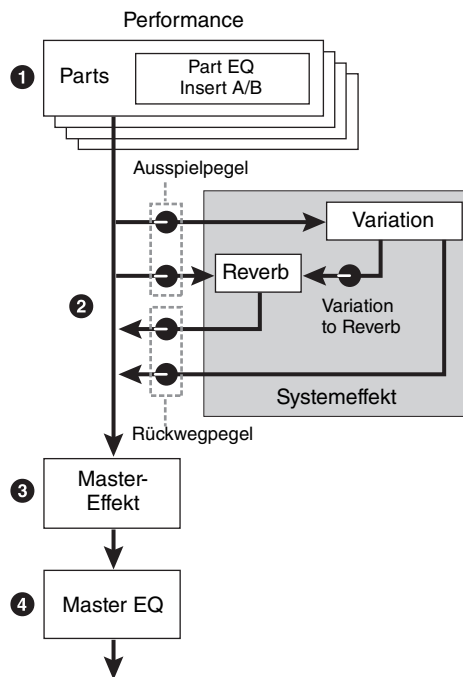
3 Parameter für den Master-Effekt

Setting: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (Seite 158)

4 Parameter für den Master EQ

Setting: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (Seite 159)

HINWEIS Der Effekt für das Audioeingangssignal von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] wird im Common/Audio Edit → [Audio In] eingestellt.



Grundstruktur

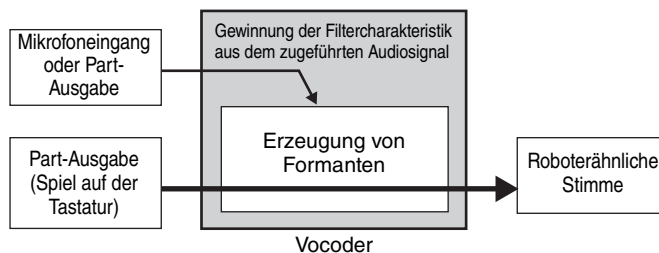
Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
▶ Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Der Vocoder-Effekt

Der MONTAGE besitzt einen Vocoder-Effekt. Ein Vocoder ist ein typischer „Roboterstimmen“-Effekt, der die Klangeigenschaften eines per Mikrophon zugeführten Signals herausfiltert und auf den Kang der Voice anwendet, die Sie auf der Tastatur spielen. Die menschliche Stimme besteht aus Klängen, die von den Stimmbändern erzeugt und durch Rachen, Nase und Mund gefiltert werden. Diese resonanten Bereich haben bestimmte Frequenzcharakteristiken und arbeiten letztlich als Filter, die viele Formanten (Verstärkungen von Obertönen) erzeugen. Der Vocoder-Effekt gewinnt die Filtercharakteristiken der Stimme aus dem Mikrofonsignal und bildet die Formanten mit mehreren Bandpassfiltern nach. Die maschinenartige „Roboterstimme“ wird dadurch erzeugt, dass tonale Klänge von Musikinstrumenten (z. B. ein Synthesizer-Sound) durch die Filter geleitet werden.



Über Effektkategorien, Effekttypen und Effektparameter

Informationen über die Effektkategorien dieses Instruments und die in den Kategorien enthaltenen Effekttypen finden Sie in der „Liste der Effekttypen“ im PDF-Dokument „Datenliste“. Informationen über die Effektparameter, die bei den einzelnen Effekttypen eingestellt werden können, finden Sie in der „Liste der Effektparameter“ im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibende Informationen zu den einzelnen Effektkategorien, Effekttypen und Effektparameter finden Sie in der PDF-Dokumentation „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

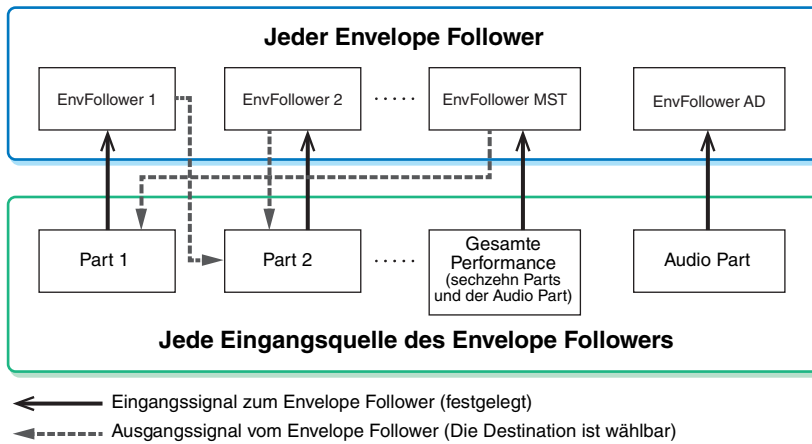
Die Preset-Einstellungen

Für die Parameter jedes Effekttyps gibt es Presets als Vorlage, die im Effect-Type-Auswahldisplay ausgewählt werden können. Um den gewünschten Effektklang zu erhalten, probieren Sie zunächst eines der Presets aus, das Ihren Vorstellungen nahe kommt, und ändern Sie dann die Parameter wie gewünscht. Preset-Einstellungen können durch Einstellen von „Preset“ in den einzelnen Effektparameter-Displays festgelegt werden. Informationen zu den einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Datenliste“.

Envelope-Follower-Block

Der „Envelope Follower“ (Hüllkurve folgen) ist eine Funktion zur Erkennung der Lautstärkehüllkurve der Wellenform des Eingangssignals und zur dynamischen Veränderung des Sounds. Mit dieser Funktion können Sie nicht nur die Part-Ausgabe, sondern auch Eingangssignale von externen Geräten steuern, die an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] angeschlossen sind.

Die Eingangsquelle jedes Envelope Followers ist festgelegt, z. B. Part 1 für EnvFollower 1, Part 2 für EnvFollower 2 und der Audio Part für EnvFollower AD. Das von jedem Envelope Follower ausgegebene Signal kann jedoch wiederum eine „Eingangsquelle“ für jedes beliebige Ziel sein, z. B. ein beliebiger Part oder sogar die gesamte Performance. Sie können z. B. den Sound von Part 2 verändern, indem Sie den Envelope Follower von Part 1 (EnvFollower 1) als „Source“ verwenden. Der Envelope Follower als „Source“ und der durch den Envelope Follower zu steuernde Zielparameter (der „Destination“ genannt wird) werden im Control-Assign-Display eingestellt (Seite 89).



Gewählter Envelope Follower



Signalfluss des Envelope Followers

Eingangsquellen des Envelope Followers

- [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] → „Envelope Follower“ (EnvFollower AD)
- [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → „Envelope Follower“ (EnvFollower MST)
- [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → „Envelope Follower“ (EnvFollower 1 – 16)

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
▶ Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Controller-Block

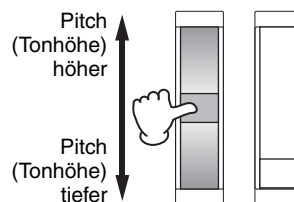
Dieser Block besteht aus der Tastatur, dem Pitch-Bend- und Modulationsrad, dem Gleitband (Ribbon Controller), den Dreh- und Schiebereglern usw. Von der Tastatur selbst werden keine Klänge erzeugt. Stattdessen erzeugt/sendet sie beim Spielen Informationen wie Note ein/aus, Velocity usw. (MIDI-Meldungen) 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.

Tastatur

Die Tastatur sendet Note-On/Off-Meldungen an den Klangerzeuger-Block (zur Erzeugung des Klangs) und an den Sequenzer-Block (für die Aufnahme). Sie können die Oktavlage der Tastatur mit den OCTAVE-Tasten [+] / [-] ändern, die Töne bei gehaltener [SHIFT]-Taste mit den TRANSPOSE-Tasten [+] / [-] transponieren und einstellen, wie die tatsächlichen Velocity-Werte in Relation zu Ihrer Anschlagstärke erzeugt werden.

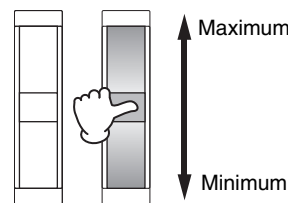
Pitch-Bend-Rad

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. Rollen Sie das Rad nach oben bzw. nach unten, um die Tonhöhe zu heben bzw. zu senken. Das Rad ist selbstzentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück. Die Pitch-Bend-Range-Einstellung lässt sich unter Part Edit → [Part Settings] → [Pitch] (Seite 60) einstellen. Andere Funktionen als Pitch Bend lassen sich unter Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (Seite 89, Seite 139) dem Pitch-Bend-Rad zuweisen.



Modulationsrad

Normalerweise wird das Modulationsrad dazu verwendet, um einem Klang einen Vibrato-Effekt hinzuzufügen, dennoch ist das Modulationsrad für viele Preset-Performances oft mit anderen Funktionen und Effekten belegt. Je weiter Sie dieses Rad nach oben drehen, desto größer ist der auf den Klang angewendete Effekt. Um eine versehentliche Anwendung der Effekte auf die gegenwärtige Performance zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, dass sich das Modulationsrad in Minimalstellung befindet. Dem Modulationsrad können Sie im Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (Seite 89, Seite 139) auch verschiedene andere Funktionen zuweisen.



Ribbon Controller (Gleitband)

Das Gleitband ist druckempfindlich und wird durch eine seitliche Gleitbewegung Ihres Fingers auf der Oberfläche gesteuert. Jedem Part der Preset-Performance sind verschiedene Funktionen zugewiesen. Sie können dem Gleitband im Control-Assign-Display (Seite 89) im Part Edit verschiedene Funktionen zuweisen. Im General-Display (Seite 146) des Common/Audio Edit können Sie auch festlegen, ob der Ribbon-Controller-Wert in die Mitte zurückkehrt oder an dem Punkt stehenbleibt, an dem Sie das Gleitband loslassen.

Assignable (Zuweisbare Schalter)

Entsprechend den Einstellungen bei XA Control (Expanded Articulation) im OSC-Display (Seite 6) in Element Edit → [Osc/Tune] (Seite 94) können Sie bestimmte Elements des aktuellen Parts abrufen, indem Sie eine dieser Tasten während des Tastaturspiels drücken. Sie können im Common/Audio Edit → [General] (Seite 145) wählen, wie diese Tasten zwischen den Zuständen Ein und Aus umgeschaltet werden. Weiterhin können Sie diesen Tasten unter Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (Seite 89, Seite 139) verschiedene andere Funktionen zuweisen (außer dem Aufrufen von Elements).

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenzer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequenzer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
▶ Controller-Einheit
Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Dreh-/Schieberegler

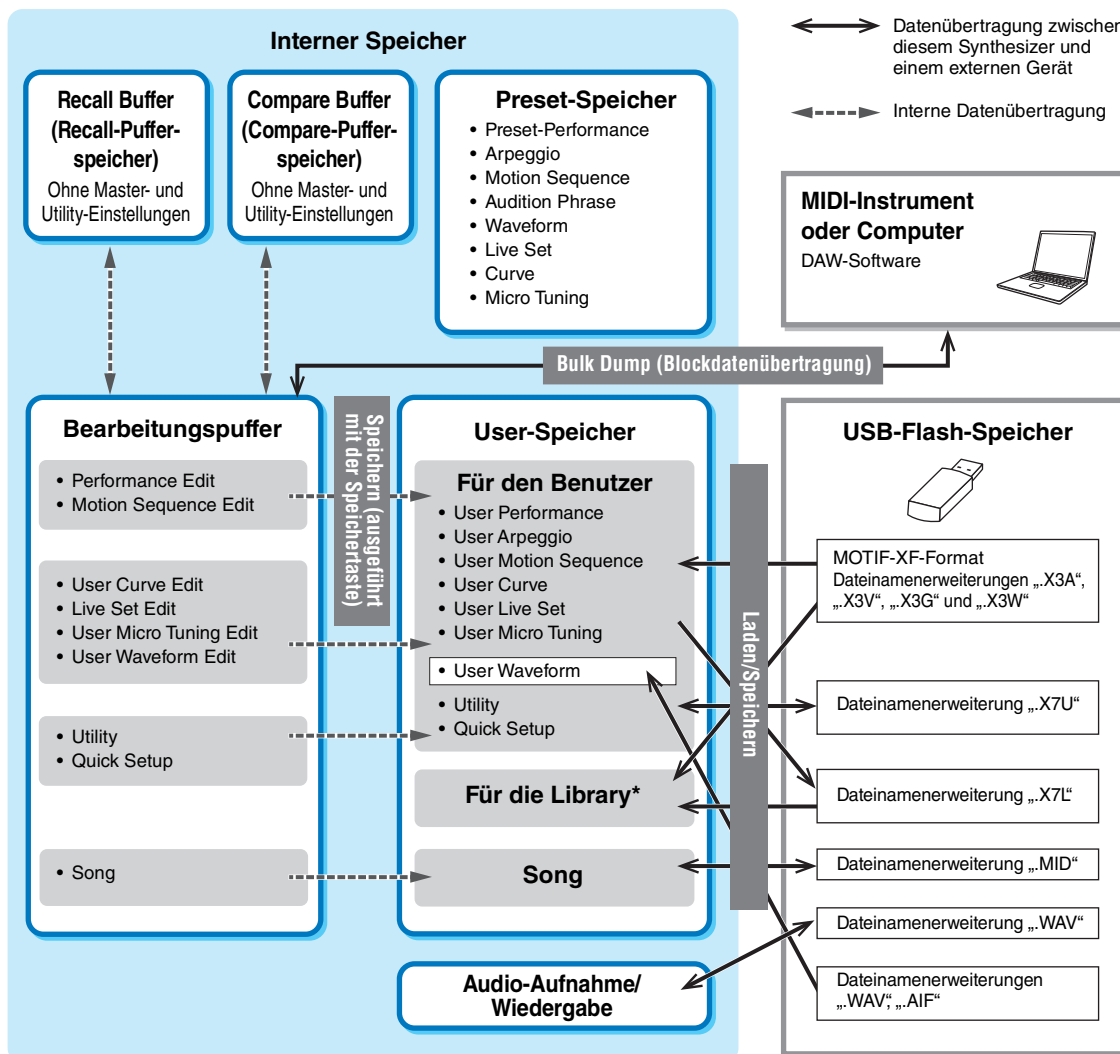
Mit Hilfe dieser Dreh- und Schieberegler können Sie verschiedene Klangaspekte des Parts in Echtzeit ändern, d.h. während Ihres Spiels. Anweisungen zur Verwendung der Dreh- und Schieberegler finden Sie in der „Bedienungsanleitung“. Anweisungen zur Verwendung der Drehregler 1–8 finden Sie im „Quick Edit“ (Seite 29).

Super Knob

Mit diesem „Superregler“ steuern Sie gleichzeitig die gemeinsamen Parameter der Parts (Assign 1–8), die den acht Reglern zugewiesen sind. Anweisungen zur Verwendung des Super Knob finden Sie in der Bedienungsanleitung. Die einstellbaren Werte des Super Knob finden Sie im Super-Knob-Display (Seite 39). Für Anweisungen zum Einstellen der Assign-Regler 1–8 können Sie außerdem das Control-Assign-Display (Seite 152) im Common/Audio Edit aufrufen.

Interner Speicher

Der MONTAGE erzeugt eine Vielzahl an verschiedenen Daten, darunter die Performances, Live Sets und die Songs. In diesem Abschnitt wird der Umgang mit den verschiedenen Datentypen erläutert, und wie Sie die Speichergeräte bzw. Speichermedien zur Speicherung der Daten einsetzen.



* Entspricht dem „Für den Benutzer“-Bereich, mit Ausnahme der folgenden: Die Utility- oder Quick-Setup-Einstellungen sind hier nicht enthalten. Außerdem enthält das mitgelieferte Live Set nur eine Bank pro importierter Datei.

Preset-Speicher

Der Preset-Speicher ist ein Speicher für das Auslesen von Daten, z. B. für Preset-Performances, Arpeggien und Audition Phrases. Sie können keine Daten im Preset-Speicher speichern.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequencer-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
▶ Controller-Einheit
▶ Interner Speicher

Referenz

Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Edit-Puffer

Der Edit-Puffer ist der Speicherort für bearbeitete Daten folgenden Typs: Performance, Live Set und Song. Obwohl der Edit-Puffer speziell zum Schreiben und Lesen von Daten vorgesehen ist, gehen die darin enthaltenen Daten verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird. Sie sollten vor dem Bearbeiten einer Performance oder vor dem Ausschalten des Instruments stets alle bearbeiteten Daten im User-Speicherbereich sichern. Daten außer Performance- und Motion-Sequence-Daten werden automatisch gespeichert.

User-Speicher

Bearbeitete User-Daten im Edit-Puffer sowie Utility-Einstellungen für das gesamte System werden im dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher abgelegt. Bis zu acht Library-Dateien (.X7L), die vom USB-Flash-Laufwerk geladen wurden, werden in den dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher geladen.

Dies ist ein wiederbeschreibbarer Speicherbereich, der auch beim Ausschalten des Instruments erhalten bleibt.

Recall-Pufferspeicher und Compare-Pufferspeicher

Falls Sie eine andere Performance ausgewählt haben, ohne vorher die bearbeiteten Daten zu speichern, können Sie Ihre Bearbeitungen wieder aufrufen, da der Inhalt des Edit-Buffers im Recall-Buffer gesichert wird. Zusätzlich besitzt das Instrument einen Compare-Pufferspeicher, in dem zu Vergleichszwecken die Sound-Einstellungen gespeichert werden, die jeweils vor der Bearbeitung vorhanden waren. Sie können zwischen dem soeben bearbeiteten Sound und dessen unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat. Beide Speicherbereiche sind wiederbeschreibbaren Typs. Achten Sie jedoch darauf, die Sequenzdaten vor dem Ausschalten zu speichern, da sonst alle neu erstellten Sequenzdaten beim Ausschalten verlorengehen. Für nähere Anweisungen zum Einsatz der Compare-Funktion lesen Sie die Bedienungsanleitung.

Grundstruktur

Die Funktionsblöcke
Klangerzeugungseinheit
A/D-Eingangs-Block
Sequenz-Block
Arpeggio-Block
Motion-Sequencer-Block
Effektblock
Envelope-Follower-Block
Controller-Einheit
▶ Interner Speicher

Referenz

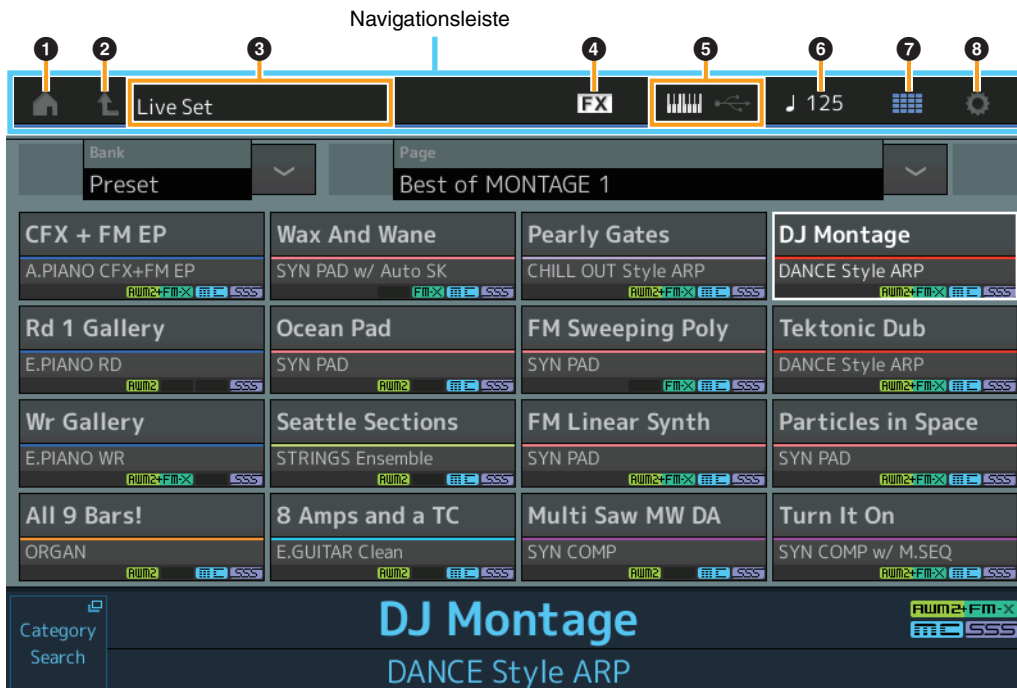
Display (Touchscreen) konfigur.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play / Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Verbindung mit einem iPhone/iPad

Referenz

Display (Touch Screen)

Konfiguration des Displays (Touchscreen)

Dieser Abschnitt beschreibt die Navigationsleiste, die in allen Displays vorhanden ist.



1 HOME-Symbol

Springt zum Performance-Play-Display ([Seite 26](#)).

2 EXIT-Symbol

Identisch mit der [EXIT-Taste auf dem Bedienfeld. Tippen Sie auf dieses Symbol, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.

3 [INFORMATION]-Bereich

Zeigt nützliche Informationen an, einschließlich des Namens des aktuell ausgewählten Displays.

4 EFFECT-Symbol

Berühren Sie das Symbol, um das Effect-Switch-Display aufzurufen ([Seite 182](#)). Das Symbol ist ausgeschaltet, wenn einer der Effektblöcke (Insert, System oder Master) ausgeschaltet ist.

5 QUICK-SETUP-Symbol

Zeigt die Einstellungen für Local Control ON/OFF und MIDI IN/OUT.

Das Tastatursymbol leuchtet, wenn Local Control eingeschaltet ist (ON) und leuchtet nicht, wenn Local Control ausgeschaltet ist (OFF).

Wenn bei der Einstellung MIDI IN/OUT „MIDI“ eingestellt ist, erscheint ein MIDI-Steckersymbol. Wenn bei der Einstellung USB IN/OUT „USB“ eingestellt ist, erscheint ein USB-Steckersymbol. Tippen Sie auf das gewünschte Symbol, um das entsprechende Quick-Setup-Display aufzurufen ([Seite 166](#)).

6 TEMPO-SETTINGS-Symbol

Hier wird das Tempo der aktuell ausgewählten Performance angezeigt. Tippen Sie auf das Symbol, um das Tempo-Setting-Display aufzurufen ([Seite 180](#)).

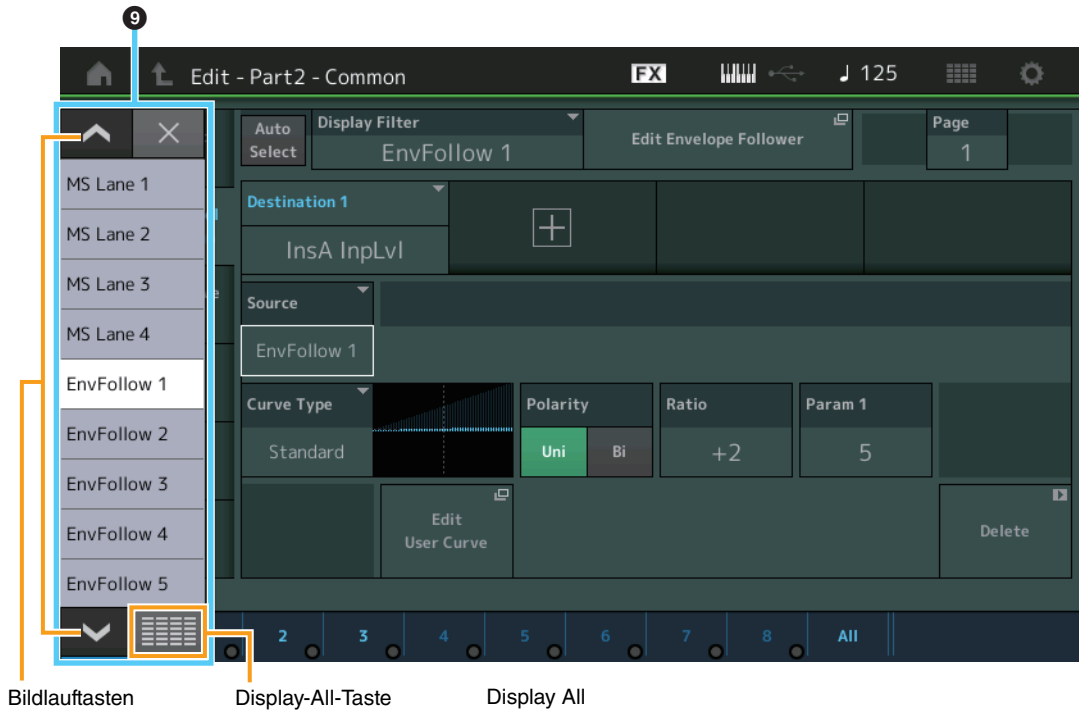
7 LIVE-SET-Symbol

Tippen Sie auf das Symbol, um das Live-Set-Display aufzurufen ([Seite 183](#)).

8 UTILITY-Symbol

Tippen Sie auf das Symbol, um das zuletzt aufgerufene Display der Utility-Displays aufzurufen.

Display (Touch Screen)



9 Einblendliste

Zeigt die einstellbaren Werte der Parameter an. Wenn die einstellbaren Werte auf mehrere Seiten verteilt sind, müssen Sie die Scroll-Tasten verwenden, um durch die Seiten zu scrollen, oder Sie betätigen die Display-All-Taste, so dass alle Einstellwerte angezeigt werden.

Performance Play (Home)

Im Performance-Play-Display können Sie die ausgewählte Performance spielen und einige Einstellungen dieser Performance bearbeiten.

Home

Bedienung

Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste, oder Tippen Sie auf das [HOME]-Symbol



1 Performance-Name

Zeigt den Namen der aktuell ausgewählten Performance an. Durch Tippen auf diesen Parameter erscheint das Menü für Category Search (Kategoriesuche), Edit (Bearbeitung) und Recall (Abruf).

HINWEIS Sobald Sie einen der Parameter der ausgewählten Performance bearbeiten, erscheint ein blaues Flaggensymbol rechts im Performance-Namen.

2 Part-Anzeige

Wenn der Cursor sich auf dem Performance-Namen oder auf den Parts 1–8 befindet, wird hier angezeigt, ob die Parts 9–16 verwendet werden oder nicht.

Wenn der Cursor sich auf den Parts 9–16 befindet, wird hier angezeigt, ob die Parts 1–8 verwendet werden oder nicht. Wenn die Parts 9–16 nicht in Verwendung sind, erscheint diese Anzeige nicht.

3 Flag

Zeigt die Attribute der Klangerzeugung der aktuell ausgewählten Performance an. (Siehe folgende Tabelle.)

Flag	Definition
AWM2	Performance, bestehend nur aus AWM2-Parts
FM-X	Performance, bestehend nur aus FM-X-Parts
FM-X+AWM2	Performance, bestehend aus AWM2- und FM-X-Parts
MC	Performance mit aktiver Motion Control
SSS	Performance mit Seamless Sound Switching

4 Funktionen der Drehregler

Zeigt die Funktionen an, die den Drehreglern (Knobs) 1–8 momentan zugewiesen sind.

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

5 Part-Namen

Zeigt die Namen der Parts an. Durch Tippen auf diesen Parameter erscheint das Menü für Category Search (Kategoriesuche), Edit (Bearbeitung) und Copy (Kopieren). Um einen weiteren Part hinzuzufügen, tippen Sie auf das „+“-Symbol.

6 Schalter „Common Motion Sequencer“

Bestimmt, ob der Motion Sequencer für die Common/AD-Parts aktiv ist oder nicht. Wenn alle Lane-Schalter der Common/AD-Parts ausgeschaltet sind, wird dieser Schalter nicht angezeigt.

Einstellungen: Off, On

7 Schalter „Part Arpeggio On/Off“

Legt fest, ob das Arpeggio des jeweiligen Parts ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

8 Schalter „Part Motion Sequencer“

Legt fest, ob der Motion Sequencer des jeweiligen Parts ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn alle Lane-Schalter des Parts ausgeschaltet sind, wird dieser Schalter nicht angezeigt.

Einstellungen: Off, On

9 Notengrenzen

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für den Part. Beispiel: Durch Einstellen eines Note Limits von „C5 – C4“ können Sie den Part hören, indem Sie Tasten in den beiden Bereichen von C–2 bis C4 und C5 bis G8 anschlagen; die zwischen C4 und C5 angeschlagenen Tasten erklingen nicht. Genaue Informationen zur Note-Limit-Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Einstellungen: C –2 – G8

10 Schalter „Keyboard Control“

Legt fest, ob Keyboard Control (Tastatursteuerung) für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn dieser Schalter ausgeschaltet ist, erklingt der Part nicht, wenn Sie auf der Tastatur spielen (es sei denn, der Part ist ausgewählt).

Einstellungen: Off, On

11 Ein- und Ausschalten der Stummschaltung für die Parts

Legt fest, ob die Stummschaltung für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

12 Ein- und Ausschalten der Solo-Schaltung für die Parts

Legt fest, ob Solo für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

13 Lautstärke der Parts

Bestimmt die Lautstärke des Parts.

Einstellungen: 0 – 127

14 Pegelanzeige

Zeigt den Audio-Ausgabepegel des Parts an.

Performance

▶ Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing**Scene****Play / Rec**

MIDI

Audio

Motion Control

Im Motion-Control-Display können Sie alle Motion-Control-Einstellungen bearbeiten, z. B. allgemeine Sound-Einstellungen, das Arpeggio und den Motion Sequencer der aktuell ausgewählten Performance. Der Motion-Control-Bereich enthält die folgenden verschiedenen Displays.

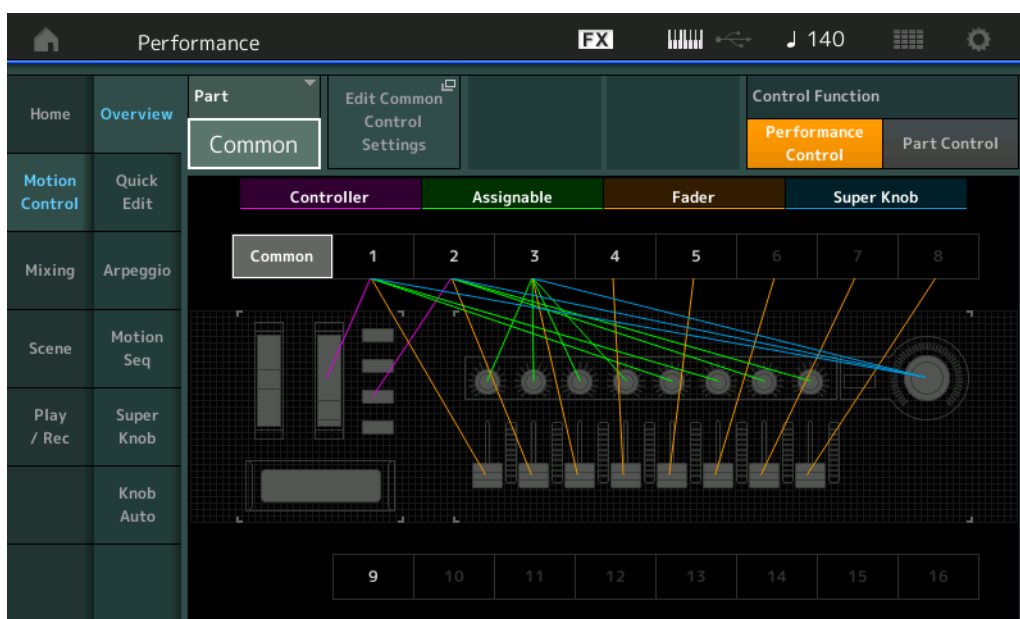
- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Sequencer
- Super Knob
- Knob Auto

Motion Control

Overview

Das Overview-Display ist eine Abbildung der Verbindungen zwischen Controllern und Parts. Hier können Sie die folgenden Einstellungen ablesen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] oder [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Part

Zeigt den aktuell ausgewählten Part an. Um die Verbindungen eines Parts abzulesen, wählen Sie den Part hier aus.

Einstellungen: Common, Part 1 – 16

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings

Ruft das Control-Assign-Display für den ausgewählten Part auf. Für „Common“ siehe [Seite 152](#). Für Part 1–16 siehe [Seite 89](#).

Control Function (Controller Function)

Schaltet um zwischen Performance-Steuerung und Part-Steuerung.

Einstellungen: Performance Control, Part Control

Performance

Pos 1

▶ Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Controller

Bestimmt, ob die Abbildung der Verbindungen zwischen „Controller“ und Parts angezeigt wird oder nicht. Mit „Controllern“ sind hier gemeint:

- Pitch-Bend-Rad
- Modulationsrad
- Gleitband
- Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] (Zuweisbare Schalter 1 und 2)
- Taste [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold)
- Taste [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger)

Einstellungen: Off, On

Assignable

Bestimmt, ob die Abbildung der Verbindungen zwischen „Assignable“ und Parts angezeigt wird oder nicht. Mit „Assignable“ sind hier gemeint:

- Zuweisbare Drehregler 1–8

Einstellungen: Off, On

Fader

Bestimmt, ob die Abbildung der Verbindungen zwischen „Fader“ und Parts angezeigt wird oder nicht. Mit „Fadern“ sind hier gemeint:

- Controller-Schieberegler 1–8

Einstellungen: Off, On

Super Knob

Bestimmt, ob die Abbildung der Verbindungen zwischen „Super Knob“ und Parts angezeigt wird oder nicht. Mit „Super Knob“ ist hier gemeint:

- Super Knob

Einstellungen: Off, On

Performance

Pos 1

Motion Control

▶ Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Quick Edit

Im Quick-Edit-Display können Sie allgemeine Sound-Einstellungen vornehmen. Sie können festlegen, ob die Einstellungen gemeinsam auf alle Parts oder nur auf den gewählten Part angewendet werden. Die Parameter mit Anzeigen lassen sich durch die Drehregler 1–8 steuern. Dazu sollten Sie die Drehreglerfunktionstasten [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] verwenden, um die Reglerfunktionen umzuschalten.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Quick Edit]



Part

Zeigt den aktuell ausgewählten Part an. Hier wählen Sie den Part aus, den Sie für Quick Edit verwenden möchten.

Einstellungen: Common, Part 1 – 16

■ Wenn „Part“ auf „Common“ gestellt ist

Sie können die Parameter bearbeiten, die auf alle Parts angewendet werden.

Performance Name

Hier wird der gewünschte Name für die Performance eingegeben. Der Performance-Name kann bis zu 20 Zeichen enthalten. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

FEG Atk (FEG-Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit der Filteränderung vom Spielzeitpunkt der Note bis zum maximalen Anfangspegel der Grenzfrequenz. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des FEG ([Seite 105](#)) für Element/Operator Common.

Einstellungen: -64 – +63

FEG Decay (FEG-Abklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Grenzfrequenz vom maximalen Anfangswert auf den Sustain-Pegel abfällt. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des FEG-Parameters ([Seite 105](#)) für Element/Operator Common.

Einstellungen: -64 – +63

FEG Rel (FEG-Ausklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Grenzfrequenz vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert für den FEG-Parameter ([Seite 105](#)) des Element/Operator Common.

Einstellungen: -64 – +63

Edit Master EQ (Master EQ bearbeiten)

Ruft das Master-EQ-Display ([Seite 159](#)) im Common/Audio Edit auf.

Edit All Arp (Alle Arpeggien bearbeiten)

Ruft das Arpeggio-Display auf ([Seite 35](#)) für Motion Control.

Edit Common MS (Gemeinsame Bearbeitung des Motion Sequencers)

Ruft das Motion-Sequence-Lane-Display ([Seite 151](#)) im Common/Audio Edit auf.

Cutoff (Grenzfrequenz)

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters, wenn der Low Pass Filter ausgewählt ist. Beispiel: Je höher der Wert, desto heller ist der Abklingvorgang. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert für die Filter-Grenzfrequenz ([Seite 102](#)) für das Element/Drum Key/Operator Common.

Einstellungen: -64 – +63

Resonance (Resonanz)

Bewirkt einen erhöhten Pegel im Bereich der Grenzfrequenz. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert für die Filter-Resonanz ([Seite 103](#)) für das Element/Drum Key/Operator Common.

Einstellungen: -64 – +63

FEG Depth (FEG-Anteil)

Bestimmt die Stärke bzw. den Anteil, mit dem die Filter-Hüllkurve die Grenzfrequenz beeinflussen soll. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des FEG Depth ([Seite 105](#)) für Element/Operator Common.

Einstellungen: -64 – +63

Portamento (Portamento-Zeit)

Bestimmt die Dauer des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Der gleich lautende Parameter in der Common/Audio-Edit-Einstellung ist mit diesem Parameter synchronisiert.

Einstellungen: -64 – +63

Attack (AEG-Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Lautstärke nach Anschlagen einer Taste bis zum maximalen Anfangspegel der AEG-Hüllkurve ansteigt. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des AEG ([Seite 110](#), [Seite 129](#), [Seite 143](#)) für Element/Drum Key/Operator.

Einstellungen: -64 – +63

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Decay (AEG-Abklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Lautstärke vom maximalen Anfangspegel auf den Sustain-Pegel abfällt. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des AEG (Seite 110, Seite 129, Seite 143) für Element/Drum Key/Operator.

Einstellungen: -64 – +63

Sustain (AEG-Haltepegel)

Bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel), bei dem die Lautstärke so lange verweilt, wie die Note gehalten wird (nach der Attack- und der Decay-Phase). Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des AEG (Seite 110, Seite 129, Seite 143) für Element/Drum Key/Operator.

Einstellungen: -64 – +63

Release (AEG-Loslasszeit)

Bestimmt, wie schnell die Lautstärke vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird. Dieser Parameter bestimmt den Versatzwert des AEG (Seite 110, Seite 129, Seite 143) für Element/Drum Key/Operator.

Einstellungen: -64 – +63

Low Gain (Anhebung/Absenkung der Tiefen des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Tiefen (Master EQ Low).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Lo Mid Gain (Anhebung/Absenkung der unteren Mitten des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der tiefen Mitten (Master EQ Low Mid).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Mid Gain (Anhebung/Absenkung der Mitten des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Mitten (Master EQ Mid).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Hi Mid Gain (Anhebung/Absenkung der oberen Mitten des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der oberen Mitten (Master EQ High Mid).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

High Gain (Anhebung/Absenkung der Höhen des Master EQ)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Höhen (Master EQ High).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Pan (Pan-Position der Performance)

Legt die Stereo-Panoramaposition der ausgewählten Performance fest. Der gleich lautende Parameter in der Part-Edit-Einstellung wird um den Wert dieses Parameters versetzt.

Einstellungen: L63 – C (Mitte) – R63

Var Return (Variation-Rückwegpegel)

Bestimmt den Return-Pegel des Variation-Effekts.

Einstellungen: 0 – 127

Rev Return (Reverb-Rückwegpegel)

Bestimmt den Rückwegpegel des Reverb-Effekts.

Einstellungen: 0 – 127

Common Clock Swing (Gemeinsamer Swing-Faktor)

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für den Swing-Faktor des Arpeggios / des Motion Sequencers für jeden Part.

Einstellungen: -120 – +120

Performance**Pos 1****Motion Control**

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing**Scene****Play / Rec**

MIDI

Audio

Common Clock Unit (Common Unit Multiply)

Bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dieser Parameter wird auf den Part angewendet, wenn der Unit-Multiply-Parameter für Arpeggio/ Motion Sequencer des Parts auf „Common“ eingestellt ist.

Mit diesem Parameter können Sie einen anderen Arpeggio-/Motion-Sequencer-Typ aus einer Vorlage erzeugen.

Einstellungen: 50% – 400%

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Common Arp Gate Time (Gemeinsame Arpeggio-Gate-Zeit)

Bestimmt die „Gate Time Rate“ (Dauer) des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: –100 – +100

Common Arp Velocity (Gemeinsame Arpeggio-Velocity-Rate)

Bestimmt die Velocity Rate des Arpeggios für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Velocity Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: –100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (Gemeinsame Motion-Sequencer-Amplitude)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Amplitude“ beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Amplitude“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Amplitude“.

Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Amplitudes als Offset für die Amplitudeneinstellung für die Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: –64 – +63

Common Motion Seq Shape (Gemeinsame Motion-Sequencer-Impulsform)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ändert die Step-Kurvenform der Sequenz.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Pulse Shape“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Pulse Shape“. Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Pulse Shapes als Offset für die Pulse Shape-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist und „Control“ für den Parameter eingeschaltet ist).

Einstellungen: –100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Gemeinsame Motion-Sequencer-Sanftheit)

Bestimmt die Smoothness des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Smoothness“ ist der Anteil, mit dem die Zeit der Motion Sequence allmählich geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Smoothness“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Smoothness“. Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Smoothness als Offset für die Smoothness-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: –64 – +63

Common Motion Seq Random (Gemeinsame Motion-Sequencer-Zufallsfunktion)

Bestimmt die Random-Funktion des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Random“ ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für „Motion Seq Random“ des Parts, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: –64 – +63

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Wenn „Part“ auf Part 1–16 gestellt ist

Sie können die Parameter des ausgewählten Parts bearbeiten.



Part Category Main (Part-Hauptkategorie)

Part Category Sub (Part-Unterkategorie)

Bestimmt die Haupt- und Unterkategorie des Parts.

Die Kategorien sind Schlüsselbegriffe, welche den allgemeinen Charakter der verschiedenen Parts repräsentieren. Bei richtiger Angabe der Kategorie wird die Suche nach dem gewünschten Part erleichtert. Es gibt 17 Hauptkategorien, welche die Instrumentengattungen darstellen. Für jede Hauptkategorie gibt es bis zu neun Unterkategorien, die den Instrumententyp noch genauer angeben.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Part Name

Hier wird der gewünschte Name für den Part eingegeben. Part-Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Die folgend angegebenen Parameter stimmen mit denjenigen überein, die bearbeitet werden können, wenn „Part“ auf „Common“ gestellt ist ([Seite 30](#)).

- FEG Atk (FEG-Anstiegszeit)
- FEG Decay (FEG-Abklingzeit)
- FEG Rel (FEG-Ausklingzeit)
- Cutoff
- Resonance
- FEG Depth (FEG-Anteil)
- Portamento (Portamento-Zeit)

Die eingestellten Werte weichen von denen ab, bei denen „Part“ auf „Common“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

- Attack (AEG-Anstiegszeit)
- Decay (AEG-Abklingzeit)
- Sustain (AEG-Haltepegel)
- Release (AEG-Loslasszeit)

FEG Sus (FEG-Haltepegel)

Bestimmt den FEG-Haltepegel des Parts. Dies ist ein Versatzwert für den FEG Decay2 Level für Element/Operator Common ([Seite 105](#)).

Einstellungen: -64 – +63

Edit Part EQ (Part-EQ bearbeiten)

Ruft das Part-EQ-Display ([Seite 70](#)) im Part Edit auf.

Edit Part Arp (Part-Arpeggio bearbeiten)

Ruft das Arpeggio-Display ([Seite 73](#)) im Part Edit auf.

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Edit Part MS (Bearbeitung des Motion Sequencers des Parts)

Ruft das Motion-Sequence-Lane-Display ([Seite 81](#)) im Part Edit auf.

EQ Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung des Bandes „Low“.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ Mid Freq (Mitten-Arbeitsfrequenz des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes „Mid“.

Einstellungen: 139,7 Hz – 10,1 kHz

EQ Mid Gain (Mittelanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung des Bandes „Mid“.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ Mid Q (Mitten-Bandbreite des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Bandbreite des EQ-Bandes „Mid“.

Einstellungen: 0,7 – 10,3

EQ High Gain (Höhenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes „High“.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: L63 – C (Mitte) – R63

Var Send (Variation-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel des zur Variation-Effekteinheit gesendeten Signals.

Einstellungen: 0 – 127

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Bestimmt den Send-Pegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals.

Einstellungen: 0 – 127

Part Clock Swing (Clock-Swing-Faktor des Parts)

Verzögert Noten an geradzahligen (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen.

- +1 und höher: Die Arpeggio-Noten werden verzögert.
- -1 und tiefer: Die Arpeggio-Noten werden vorgezogen.
- 0: Die Noten-Events werden exakt auf die Rasterpunkte des unter „Arpeggio/Motion Sequencer Grid“ eingestellten Quantisierungswerts verschoben, so dass kein Swing entsteht.

Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce.

Einstellungen: -120 – +120

Part Clock Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für die Part-Clock)

Bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios / des Motion Sequencers für den ausgewählten Part.

Einstellungen: 50% – 400%, Common

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Part Arp Gate Time (Klingende Notenlänge für das Arpeggio des Parts)

Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht.

Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate ([Seite 76](#)) jeder Arpeggio-Select-Einstellung.

Einstellungen: 0% – 200%

Part Arp Velocity (Velocity-Verhältnis für das Arpeggio des Parts)

Bestimmt, um wie viel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht.

Dies ist ein Versatzwert für die Velocity Rate ([Seite 76](#)) jeder Arpeggio-Select-Einstellung.

Einstellungen: 0% – 200%

Performance**Pos 1****Motion Control**

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing**Scene****Play / Rec**

MIDI

Audio

Part Motion Seq Amplitude (Amplitude für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt die Amplitude (Seite 83) des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Dies ist ein Versatzwert für die „Lane Motion Seq Amplitude“ des Parts, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (Impulsform für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Dies ist ein Versatzwert für den „Step Curve Parameter“ (Seite 84) des Lane-Motion-Sequencers, wenn „MS FX“ für die Lane und „Control“ für den Parameter eingeschaltet sind.

Einstellungen: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (Sanftheit für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt die „Smoothness“ (Sanftheit) des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Dies ist ein Versatzwert für die „Lane Motion Seq Smoothness“ des Parts (Seite 83), wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -64 – +63

Part Motion Seq Random (Zufallswert für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt den Random-Anteil des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. „Random“ ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Einstellungen: 0 – 127

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Arpeggio

Im Arpeggio-Display können Sie Arpeggio-Parameter für mehrere Parts einstellen. Durch Antippen des Arpeggio-Typ-Namens in diesem Display (oder durch Drücken der [CATEGORY]-Taste auf dem Bedienfeld) wird ein Menü aufgerufen. Tippen Sie im angezeigten Menü auf [Search] (Suche), um das Kategoriesuche-Display für Arpeggios aufzurufen und tippen Sie auf [Number] (Nummer), um den Arpeggio Type durch Eingabe der Arpeggio-Nummer anzugeben.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio]



Part 9–16 / Part 1–8

Schaltet zwischen den Displays von Parts 9–16 oder den Parts 1–8 um. Bei der obigen Abbildung tippen Sie auf „Part 9–16“, um die Arpeggio-Typen der Parts 9–16 anzuzeigen.

Einstellungen: Part 9–16 / Part 1–8

Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master)

Bestimmt für die gesamte Performance, ob das Arpeggio aktiviert ist oder nicht. Diese Einstellung wird auf die Taste [ARP ON/OFF] am Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: Off, On

Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt, an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe mehrerer Parts auslösen. In der Einstellung „off“ startet das nächste Arpeggio, sobald Sie es auslösen. Die Zahl zeigt die Clock an.

Einstellungen: Off (Aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Arp (Arpeggio-Schalter für den Part)

Legt fest, ob das Arpeggio für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung wird bei der Part-Bearbeitung auf die Nummerntasten C [1] – [8] auf dem Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: Off, On

Arp Select (Arpeggio-Auswahl)

Bestimmt die Arpeggio-Typen. Diese Einstellung wird bei der Performance-Bearbeitung auf die Nummerntasten C [1] – [8] auf dem Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: 1 – 8

View (Ansicht)

Legt fest, welche Informationen über den Arpeggio-Typ angezeigt werden.

Einstellungen: Category (Kategorie), Number (Nummer), Range (Oktavumfang)

■ Wenn „View“ auf „Category“ steht

Category (Arpeggio-Kategorie)

Einstellungen: Beachten Sie die Liste der Arpeggio-Kategorien ([Seite 11](#)).

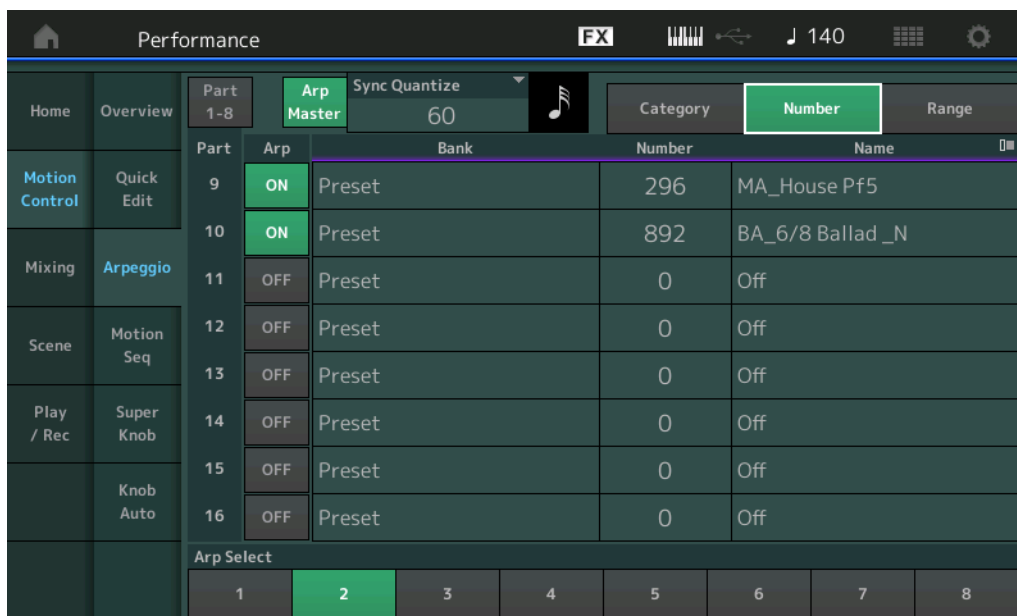
Sub (Arpeggio-Unterkategorie)

Einstellungen: Beachten Sie die Liste der Arpeggio-Unterkategorien ([Seite 11](#)).

Name (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

■ Wenn „View“ auf „Number“ steht



Bank (Arpeggio Bank)

Einstellungen: Preset, User, Library 1 – 8

Number (Arpeggio-Nummer)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Name (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Wenn „View“ auf „Range“ steht

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
9	ON	MA_House Pf5	1 - 127	C -2 - G 8
10	ON	BA_6/8 Ballad_N	1 - 127	C -2 - G 8
11	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
12	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
13	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
14	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
15	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
16	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Name (Arpeggio-Name)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Velocity Limit (Arpeggio-Anschlagstärkegrenzen)

Legt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagstärke) fest, mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst werden kann. Genaue Informationen zur Velocity-Limit-Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Einstellungen: 1 – 127

Note Limit (Arpeggio-Notengrenze)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Genaue Informationen zur Note-Limit-Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Einstellungen: C -2 – G8

Motion Seq (Motion Sequencer)

Im Motion-Sequencer-Display können Sie die Parameter des Motion Sequencers für mehrere Parts festlegen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq]



Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

▶ Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

MS Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Bestimmt, ob der Motion Sequencer für die gesamte Performance ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung wird auf die [MOTION SEQ ON/OFF]-Taste am Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: Off, On

Active (Aktiver Motion Sequencer)

Zeigt die Nummer der aktiven Lane an. Die Zahl nach dem Schrägstrich zeigt die maximale Anzahl von Lanes an, die gleichzeitig aktiviert werden können.

PartSW (Part-Schalter für den Motion Sequencer)

Legt fest, ob der Motion Sequencer eines/aller Parts ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung wird bei der Part-Bearbeitung auf die entsprechenden Nummerntasten B [1] – [8] auf dem Bedienfeld angewendet. Sie können auch den Motion Sequencer für den Common/AD-Part mit den ELEMENT/OPERATOR-Tasten [COMMON] am Bedienfeld ein- und ausschalten. Bitte beachten Sie, dass Sie die Bedienfeldtasten nicht verwenden können, wenn alle Lane-Schalter des Parts ausgeschaltet sind.

Einstellungen: Off, On

Lane Switch (Lane-Schalter)

Legt fest, ob die jeweilige Lane ein- oder ausgeschaltet ist. Sie können pro Part bis zu vier Lanes für die Motion-Sequencer-Funktion einrichten. Bis zu acht Lanes können für die gesamte Performance gleichzeitig verwendet werden.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Select (Auswahl der Motion Sequence)

Bestimmt die Art der Motion Sequence. Diese Einstellung wird bei der Performance-Bearbeitung auf die Nummerntasten B [1] – [8] auf dem Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: 1 – 8

Super Knob

Im Super-Knob-Display können Sie Parameter festlegen, die mit dem Super Knob eingestellt werden.

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



Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 1 (Zielwert 1 für zuweisbare Regler 1–8)

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 2 (Zielwert 2 für zuweisbare Regler 1–8)

Bestimmt den niedrigsten (Assignable-Wert 1) und den höchsten Wert (Assignable-Wert 2) für den entsprechenden Knob.

Wenn Sie den Super Knob bedienen, ändert sich der zugewiesene Wert innerhalb des angegebenen Bereichs.

Einstellungen: 0 – 127

Assignable Knob 1 – 8 Value (Wert der zuweisbaren Regler 1–8)

Legt den Wert für die zuweisbaren Drehregler 1–8 fest.

Einstellungen: 0 – 127

Super Knob (Super-Knob-Wert)

Legt den Wert für den Super Knob fest.

Einstellungen: 0 – 127

LED Pattern (LED-Muster für den Super Knob)

Legt das Leuchtmuster für den Super Knob fest.

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

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

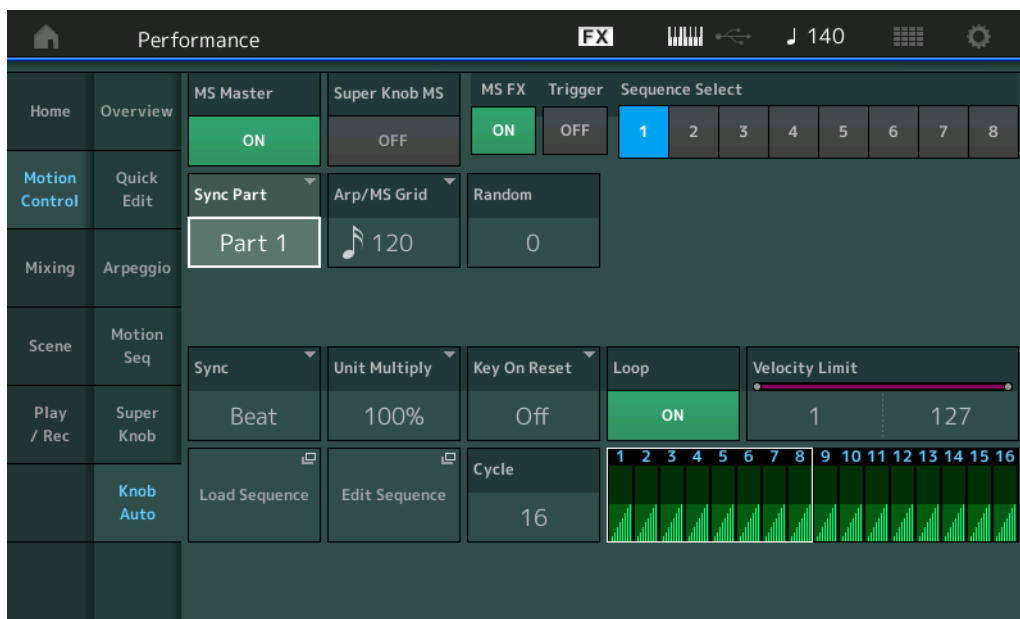
Knob Auto (Super-Knob-Automatik)

Im Knob-Auto-Display können Sie die Parameter des Motion Sequencers festlegen, die auf den Super Knob angewendet werden (Super Knob Motion Sequencer). Der Parameterwert des Super Knob kann automatisch durch den Motion Sequencer gesteuert werden.

Sie können nur eine Lane für den Super Knob Motion Sequencer einstellen.

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

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



MS Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein/aus. Diese Einstellung wird auf die [MOTION SEQ ON/OFF]-Taste am Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: Off, On

Super Knob MS (Master-Schalter für den Super Knob Motion Sequencer)

Schaltet den auf den Super Knob angewendeten Motion Sequencer ein und aus.

Einstellungen: Off, On

MS FX (FX-Empfang für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt, ob der Motion Sequencer durch Reglerbetätigungen betroffen ist, wenn die entsprechende Knob-Funktionstaste [ARP/MS FX] eingeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Trigger (Trigger-Empfang für den Super Knob Motion Sequencer)

Legt fest, ob das durch die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] erzeugte Signal empfangen wird oder nicht. Wenn eingeschaltet, beginnt die Motion Sequence, sobald Sie die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Auswahl des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt die Art der Motion Sequence. Diese Einstellung wird bei der Performance-Bearbeitung auf die Nummerntasten B [1] – [8] auf dem Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: 1 – 8

Sync Part (Synchronisierter Part des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt den Part für die Synchronisierung zum Super Knob Motion Sequencer. Die Einstellung wird auf die Note-On-Einstellung und die „Arp/Motion Seq Grid“-Einstellung des ausgewählten Parts angewendet.

Einstellungen: Part 1 – Part 16

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Arp/MS Grid (Raster für Arpeggio/Motion Sequencer)

Bestimmt den Notentyp, der als Grundlage für die Parameter „Quantize“ oder „Swing“ verwendet wird. Der Parameterwert wird in Clock-Einheiten angezeigt.

Für den Motion Sequencer wird dieser Parameterwert als eine Step-Länge eingestellt. Diese Einstellung wird auf den Part angewendet, der als Sync Part ausgewählt ist (siehe oben).

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Random (Zufallsänderungen für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt den Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Einstellungen: 0 – 127

Sync Part (Synchronisation des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt, ob die auf den Super Knob angewendete Wiedergabe der Motion Sequence mit dem Tempo, Rhythmus oder Arpeggio der Performance synchronisiert wird oder nicht.

Einstellungen: Off, Tempo, Beat, Arp

Off: Der Super Knob Motion Sequencer läuft gemäß seiner eigenen Clock und wird nicht zu einer externen Clock synchronisiert.

Tempo: Der Super Knob Motion Sequencer wird zum Tempo der Performance synchronisiert.

Beat: Der Super Knob Motion Sequencer wird zum Rhythmus der Performance synchronisiert.

Arp: Der Super Knob Motion Sequencer wird mit dem 1. Schlag des Taktes des aktuell wiedergegebenen Arpeggios synchronisiert.

Speed (Geschwindigkeit des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt die Geschwindigkeit der Wiedergabe der Motion Sequence.

Dieser Parameter ist aktiv, wenn „Super Knob Motion Sequencer Sync“ ausgeschaltet ist (Off).

Einstellungen: 0 – 127

Unit Multiply (Zählzeiten-Vervielfachung für den Super Knob Motion Sequencer)

Reguliert die Wiedergabedauer des Super Knob Motion Sequencers.

Dieser Parameter ist aktiv, wenn „Super Knob Motion Sequencer Sync“ ausgeschaltet ist (Off).

Einstellungen: 50% – 6400%, Common

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Key On Reset (Reset bei Tastenanschlag für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt, ob die Wiedergabe der Motion-Sequence gestoppt wird oder nicht, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

Dieser Parameter ist aktiv, wenn der Parameter „Super Knob Motion Sequencer Sync“ auf etwas anderes als „Arp“ eingestellt ist.

Dieser Parameter ist außerdem nicht verfügbar, wenn „Trigger“ auf „On“ eingestellt ist.

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

Each-On: Die Sequenz wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet erneut von Anfang an.

1st-On: Die Sequenz wird bei der ersten angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet erneut von Anfang an. Wenn Sie zusätzlich zur ersten, gehaltenen Taste eine weitere Taste spielen, setzt die Sequenz ihren Zyklus in der durch die erste Note ausgelösten Phase fort – d. h. die Sequenz wird erst dann zurückgesetzt, wenn nach dem Anschlagen der zweiten die erste Taste losgelassen wird.

Loop (Schleifenwiedergabe des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt, ob die Motion Sequence nur einmal oder wiederholt gespielt wird.

Einstellungen: Off, On

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt die minimalen und maximalen Velocity-Werte, innerhalb derer die Motion Sequence reagiert.

Einstellungen: 1 – 127

Cycle (Schrittlänge des Super Knob Motion Sequencers)

Wählt die gewünschte Schrittlänge für die Motion Sequence aus.

Einstellungen: 1 – 16

Load Sequence (Sequenz laden)

Lädt Motion-Sequence-Daten in den User-Speicherbereich. Weitere Informationen zum Laden finden Sie unter „Load“ ([Seite 174](#)).

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Bearbeitungsreihenfolge

Ruft das Display für die Motion-Sequence-Einstellungen auf. Sie können eine benutzerdefinierte Sequenz erstellen, die aus bis zu sechzehn Schritten bestehen kann.

Motion Seq Step Value

Motion Seq Step Type

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Cycle (Schrittlänge des Super Knob Motion Sequencers)

Wählt die gewünschte Schrittlänge für die Motion Sequence aus.

Einstellungen: 1 – 16

Amplitude (Amplitude für den Super Knob Motion Sequencer)

Beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Einstellungen: 0 – 127

Smooth (Sanftheit für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt, wie langsam die Zeitänderung der Motion Sequence erfolgt.

Einstellungen: 0 – 127

Sequence Select (Auswahl des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt die Art der Motion Sequence. Diese Einstellung wird bei der Performance-Bearbeitung auf die Nummerntasten B [1] – [8] auf dem Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: 1 – 8

Polarity (Polarität des Super Knob Motion Sequencers)

Bestimmt die Polarität der Motion Sequence.

Einstellungen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert der Sequenz nur in positiver Richtung.

Bipolar: Bipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert sowohl in positiver Richtung als auch in negativer Richtung.

Motion Seq Step Value (Schrittweite für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt die Schrittweite der Motion Sequence. Je nach der Cursor-Position im Display können Sie die Schrittweite 1–8 oder 9–16 mit den Schieberegler 1–8 einstellen.

Einstellungen: 0 – 127

Motion Seq Step Type (Schritt-Typ für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt den Step Type der einzelnen Motion Sequences. Je nach der Cursor-Position im Display können Sie mit den SCENE-Tasten [1] – [8] zwischen den Step Types A und B für Step 1–8 oder 9–16 einstellen.

Einstellungen: A, B

Pulse A / Pulse B (Art der Step-Kurve für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt den Curve Type des Parameters für „Pulse A“ und „Pulse B“. Der oben beschriebene „Motion Seq Step Type“ legt fest, welche der hier eingestellten Kurven für jeden Step verwendet wird. Die vertikale Achse repräsentiert den Step Value, die horizontale Achse die Zeit. Einzelheiten zu den Kurvenformen finden Sie auf Seite [Seite 90](#).

Einstellungen: Für die Preset Bank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Für die User Bank: User 1 – 32

Wenn eine Library-Datei gelesen wird: Kurven der Library 1 – 8

Direction (Richtung der Step-Kurve für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt die Richtung der Step Curve der Motion Sequence.

Einstellungen: Forward, Reverse

Prm1 / Prm2 (Parameter der Step-Kurvenform für den Super Knob Motion Sequencer)

Verändert die Step-Kurvenform der Motion Sequence.

Dieser Parameter ist für einige Curve Types nicht verfügbar. Auch der Umfang der verfügbaren Parameterwerte ist vom ausgewählten Kurventyp abhängig.

Control (Schalter für die Form der Step-Kurve für den Super Knob Motion Sequencer)

Bestimmt, ob die Form der Step Curve für die Motion Sequence durch Reglerbewegungen gesteuert werden soll oder nicht. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn „MS FX“ eingeschaltet ist. Auch dieser Parameter ist für einige Curve Types nicht verfügbar.

Einstellungen: „Aus“, „Ein“

Store Sequence

Speichert die bearbeiteten Motion-Sequence-Daten. Weitere Informationen zum Speichern von Daten siehe „Store/Save“ ([Seite 176](#)).

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Mixing

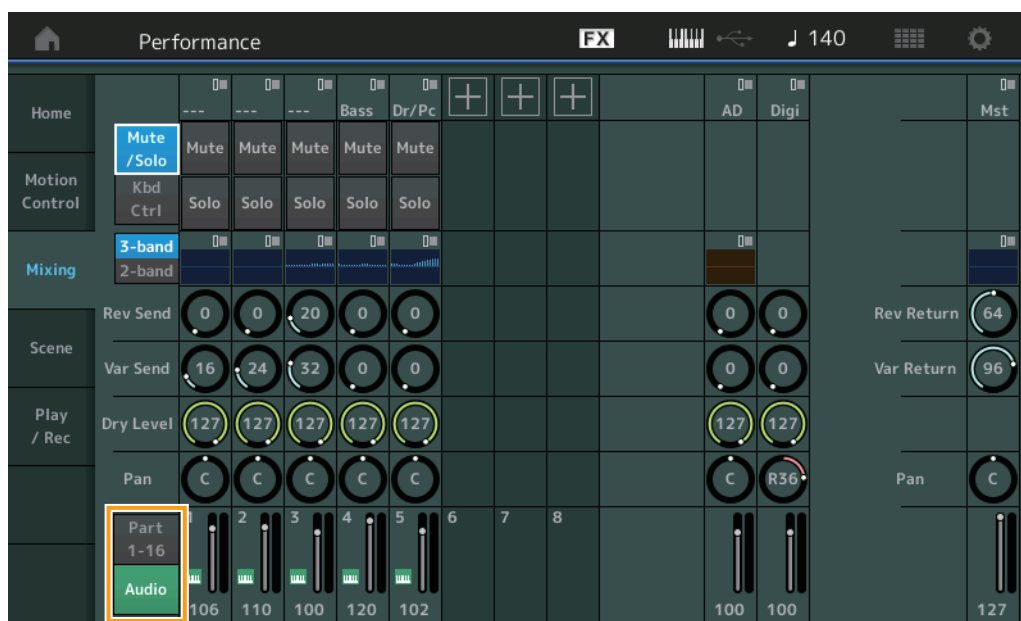
Im Mixing-Display können Sie die Lautstärke und die Effekte für jeden Part einstellen.

ACHTUNG

Die Einstellungen im Mixing-Display werden als Teil der Performance-Daten gespeichert.

Mixing (Mischfunktionen)

Bedienung [PERFORMANCE] → [Mixing]



Part 1–16 / Audio Switch

Part 1–16 / Audio Switch (Umschalter Part 1–16/Audio)

Schaltet zwischen den Displays der Mischeinstellungen für Parts 1–16 und den Mischeinstellungen für Parts 1–8, den Audio Part, den Digital Part und den Master um.

Einstellungen: Part 1–16, Audio

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

► Mixing

Scene

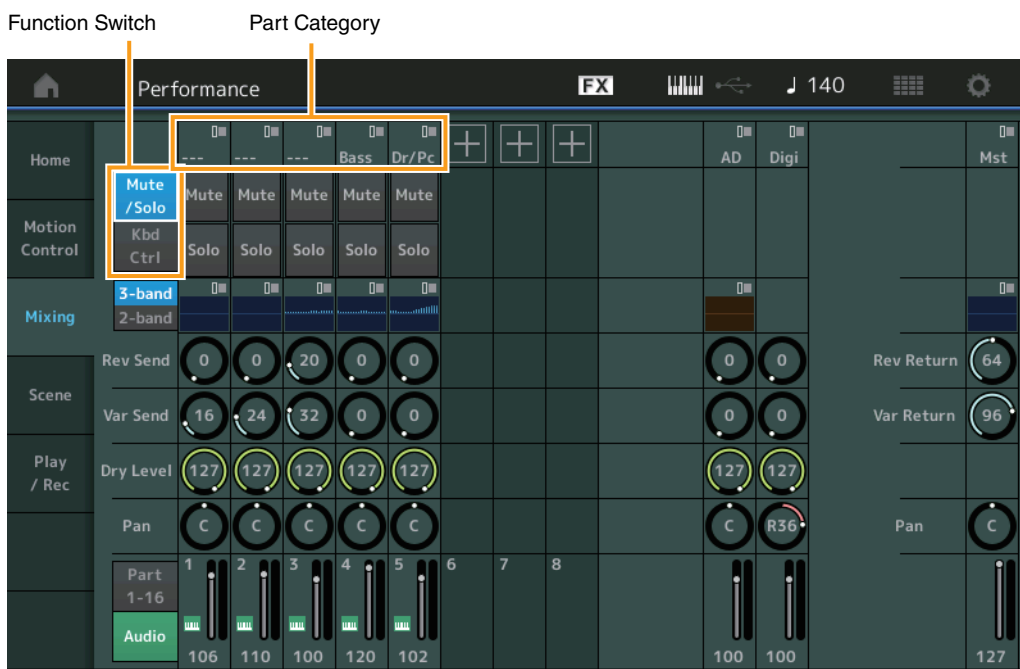
Play / Rec

MIDI

Audio

■ Wenn einer der Parts 1–16 ausgewählt ist

Bestimmt die Mischeinstellungen der Parts 1–16.



Part Category (Part-Kategorie)

Zeigt die Hauptkategorie des Parts an.

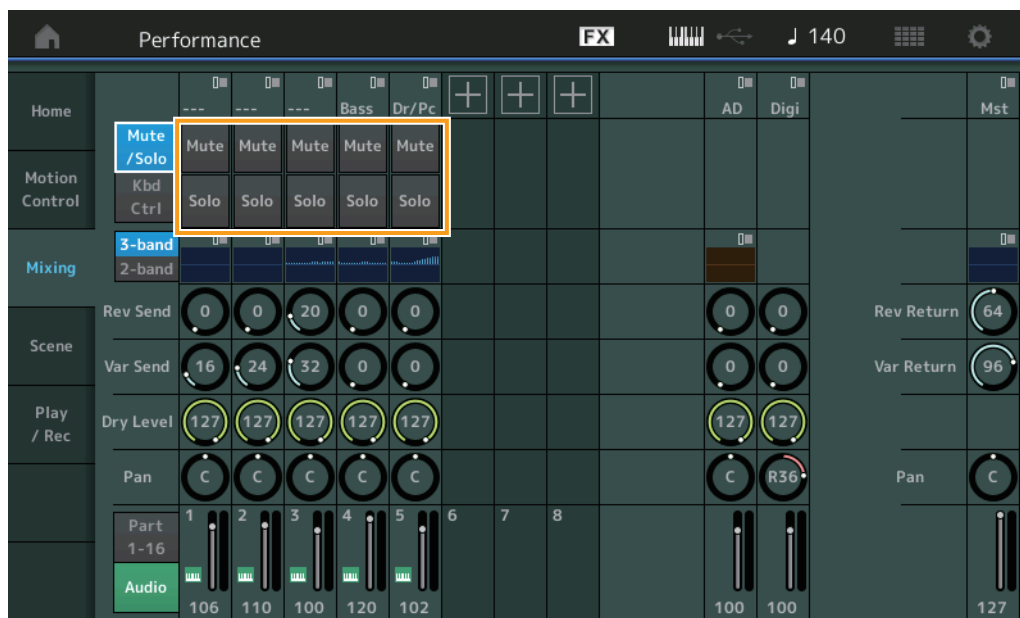
Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Function Switch (Funktionsschalter)

Legt die Mute-/Solo-Einstellungen und die Tastatursteuerung für den ausgewählten Part 1–16 fest.

Einstellungen: Mute/Solo, Kbd Ctrl

• Wenn „Mute/Solo“ ausgewählt ist



Mute/Solo (Stumm-/Solo-Schaltung für den Part)

Schaltet die Mute/Solo-Funktion des ausgewählten Parts 1–16 ein und aus. Wenn eingeschaltet, leuchtet diese Taste.

Einstellungen: Off, On

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

- Wenn „Kbd Ctrl“ ausgewählt ist



Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

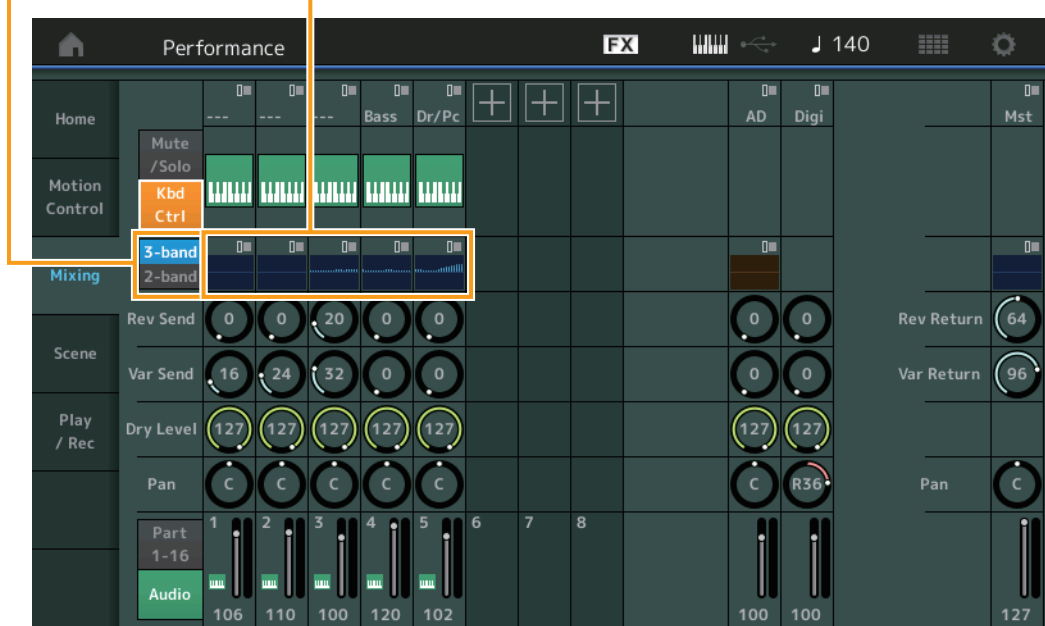
Kbd Ctrl (Tastatursteuerung)

Schaltet die Keyboard-Control-Funktion des ausgewählten Parts 1–8 ein und aus. Wenn eingeschaltet, leuchtet diese Taste.

Einstellungen: Off, On

3-band/2-band Switch

EQ

**3-band/2-band Switch (Umschalter 3-Band-EQ/2-Band-EQ)**

Schaltet zwischen den Displays für den 3-Band-EQ / 2-Band-EQ der Parts 1–16 um.

Einstellungen: 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)

Zeigt je nach Einstellung bei „3-band/2-band“ den 3-Band-EQ / 2-Band-EQ an. Durch Antippen dieser Taste erscheint das Part-EQ-Edit-Menü.

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Stellt für den ausgewählten Part 1–16 den Reverb-Ausspielpegel ein.

Einstellungen: 0 – 127

Var Send (Variation-Ausspielpegel)

Stellt für den ausgewählten Part 1–16 den Variation-Ausspielpegel ein.

Einstellungen: 0 – 127

Dry Level (Pegel des Direktsignals)

Bestimmt den Pegel des Direktklanges (des unverarbeiteten Klanges) des ausgewählten Parts 1–16.

Einstellungen: 0 – 127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Parts 1–16 fest.

Einstellungen: L63 – C – R63

Volume (Part-Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel des ausgewählten Parts 1–16.

Einstellungen: 0 – 127

■ **Wenn der Audio Part („AD“) oder der Digital Part („Digi“) ausgewählt ist**

Bestimmt die Mischeinstellungen für den Audio/Digital Part.

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

**A/D Part EQ (Klangregelung des A/D Parts)**

Zeigt den parametrischen 2-Band-EQ an.

Durch Antippen dieser Taste erscheint das Common/Audio-Part-EQ-Edit-Menü.

A/D Part Rev Send (Reverb-Ausspielpegel des Audio Parts)**Digital Part Rev Send (Reverb-Ausspielpegel des Digital Parts)**

Stellt für den Audio Part / Digital Part den Reverb-Ausspielpegel ein.

Einstellungen: 0 – 127

A/D Part Var Send (Variation-Ausspielpegel des Audio Parts)**Digital Part Var Send (Variation-Ausspielpegel des Digital Parts)**

Stellt für den Audio Part / Digital Part den Variation-Ausspielpegel ein.

Einstellungen: 0 – 127

A/D Part Dry Level**(Direktsignalanteil des Audio Parts)**

Bestimmt den Pegel des Direktklanges (des unverarbeiteten Klanges) des Audio Parts / Digital Parts.

Einstellungen: 0 – 127

A/D Part Pan (Panoramaposition des Audio Parts)**Digital Part Pan (Panoramaposition des Digital Parts)**

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Audio Parts/Digital Parts.

Einstellungen: L63 – C – R63

A/D Volume (Lautstärke des Audio Parts)**Digital Part Volume (Lautstärke des Digital Parts)**

Bestimmt den Ausgangspegel des Audio Parts/Digital Parts.

Einstellungen: 0 – 127

■ **Wenn „Mst“ (Master Part) ausgewählt wurde**

Bestimmt die Master-Mixing-Einstellungen.



Master EQ

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Master EQ (Master-Klangregelung)

Zeigt den parametrischen 5-Band-EQ an.

Durch Antippen dieser Taste erscheint das Master-EQ-Edit-Menü.

Rev Return (Reverb-Rückwegpegel)**Var Return (Variation-Rückwegpegel)**

Bestimmt den Effektrückwegpegel (Return Level) des Reverb/Variation-Effekts.

Einstellungen: 0 – 127

Pan (Pan-Position der Performance)

Legt die Stereo-Panoramaposition der gesamten Performance fest. Der gleich lautende Parameter in der Part-Edit-Einstellung wird um den Wert dieses Parameters versetzt.

Einstellungen: L63 – C – R63

Performance Volume (Lautstärke der Performance)

Legt den Ausgangspegel der gesamten Performance fest.

Einstellungen: 0 – 127

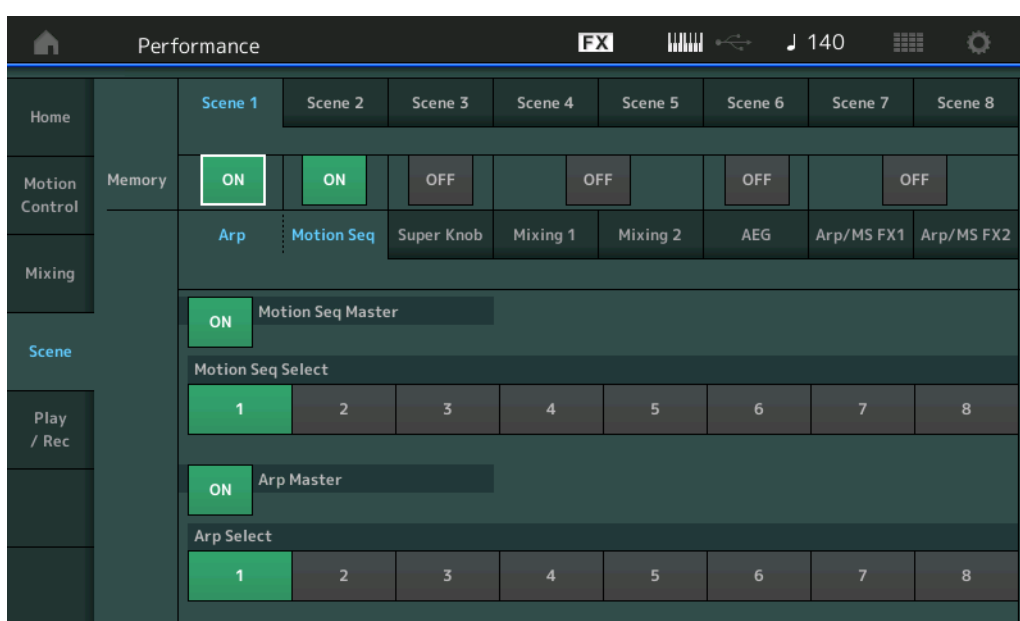
Scene (Szene)

Sie können alle Parametereinstellungen wie Arpeggiotyp, Motion-Sequencer-Typ und die Part-Parameterwerte gemeinsam als eine „Scene“ (Szene) speichern. Es sind acht Scenes vorhanden, und Sie können diese mit der [SCENE]-Taste auswählen. Im Scene-Display können Sie Parameter der Scene-Funktion einstellen. Wenn [Memory] für die Funktion, den Motion-Sequencer-Typ oder Arpeggiotyp eingeschaltet wird, werden die Informationen für die Funktion automatisch unter der aktuell ausgewählten [SCENE]-Taste gespeichert. Für die genauen Einstellungen der Scene-Funktion lesen Sie die Bedienungsanleitung.

HINWEIS Sie können Scene-Einstellungen auch aus allen anderen Displays heraus umschalten. Hierzu stellen Sie den in der Scene verfügbaren Parameterwert mit dem entsprechenden Drehregler/Schieberegler ein, und drücken Sie dann bei gehaltener [SHIFT]-Taste die SCENE-Tasten [1] – [8]. Die Scenes 1 bis 8 werden jeder Taste zugewiesen.

Scene (Szene)

Bedienung [PERFORMANCE] → [Scene]



Scene Select (Szenenauswahl)

Schaltet Scenes mittels Registerkarten um. Diese Einstellung wird auf die SCENE-Tasten [1]–[8] am Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: 1 – 8

Memory (Speicherschalter)

Bestimmt für jeden Parameter (z. B. Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Mixing, Amplitude EG, und Arp/MS FX) innerhalb einer Scene gespeichert werden soll oder nicht. Wenn ausgeschaltet, wird der Parameter auch dann nicht angezeigt, wenn die entsprechende Registerkarte ausgewählt wird.

Einstellungen: Off, On

- **Wenn die „Arp/Motion Seq“-Registerkarte gewählt ist und beide Speicherschalter für „Arp“ und „Motion Seq“ eingeschaltet sind**

Motion Seq Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Bestimmt, ob in der ausgewählten Scene der Motion Sequencer für die gesamte Performance ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Select (Auswahl der Motion Sequence)

Bestimmt den Motion-Sequencer-Typ für die ausgewählte Scene.

Einstellungen: 1 – 8

Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master)

Bestimmt, ob in der ausgewählten Scene das Arpeggio für die gesamte Performance ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

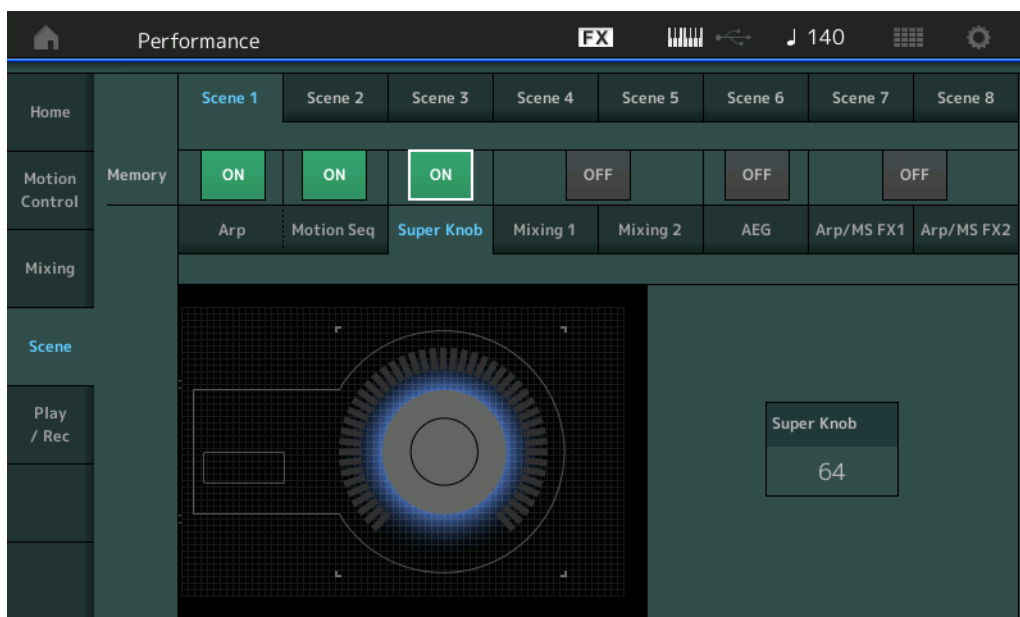
Audio

Arp Select (Arpeggio-Auswahl)

Bestimmt den Arpeggio-Typ für die ausgewählte Scene.

Einstellungen: 1 – 8

- Wenn die „Super Knob“-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist



Super Knob (Super-Knob-Wert)

Bestimmt den Super-Knob-Wert für die ausgewählte Scene.

Einstellungen: 0 – 127

- Wenn die „Mixing 1“-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist



Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Stellt für die ausgewählte Scene den Reverb-Ausspielpegel für jeden Part ein.

Einstellungen: 0 – 127

Var Send (Variation-Ausspielpegel)

Stellt für die ausgewählte Scene den Variation-Ausspielpegel für jeden Part ein.

Einstellungen: 0 – 127

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Dry Level (Pegel des Direktsignals)

Bestimmt den Pegel des Direktklanges (des unverarbeiteten Klanges) für die ausgewählte Scene.

Einstellungen: 0 – 127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition für jeden Part der ausgewählten Scene.

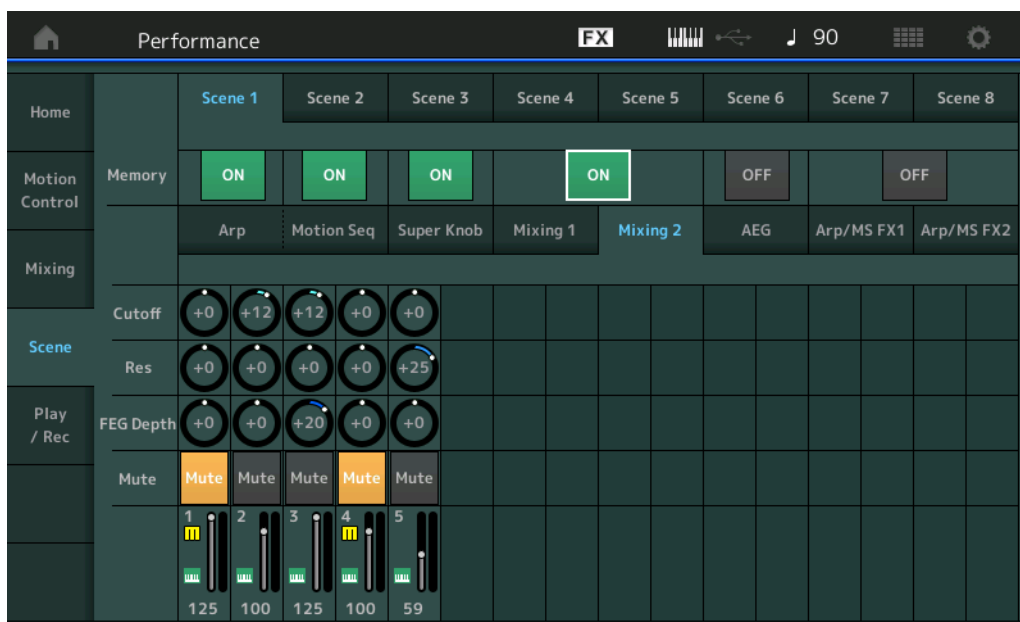
Einstellungen: L63 – C – R63

Volume (Part-Lautstärke)

Bestimmt die Lautstärken der einzelnen Parts für die ausgewählte Scene.

Einstellungen: 0 – 127

- Wenn die „Mixing 2“-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist



Cutoff (Grenzfrequenz)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die Grenzfrequenz des Filters.

Einstellungen: –64 – +63

Res (Resonanz)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die Resonanz.

Einstellungen: –64 – +63

FEG Depth (FEG-Anteil)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die Wirkungstiefe des FEG (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) auf die Grenzfrequenz.

Einstellungen: –64 – +63

Mute (Part-Stummschaltung)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die Stummschaltungseinstellung.

Einstellungen: Off, On

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

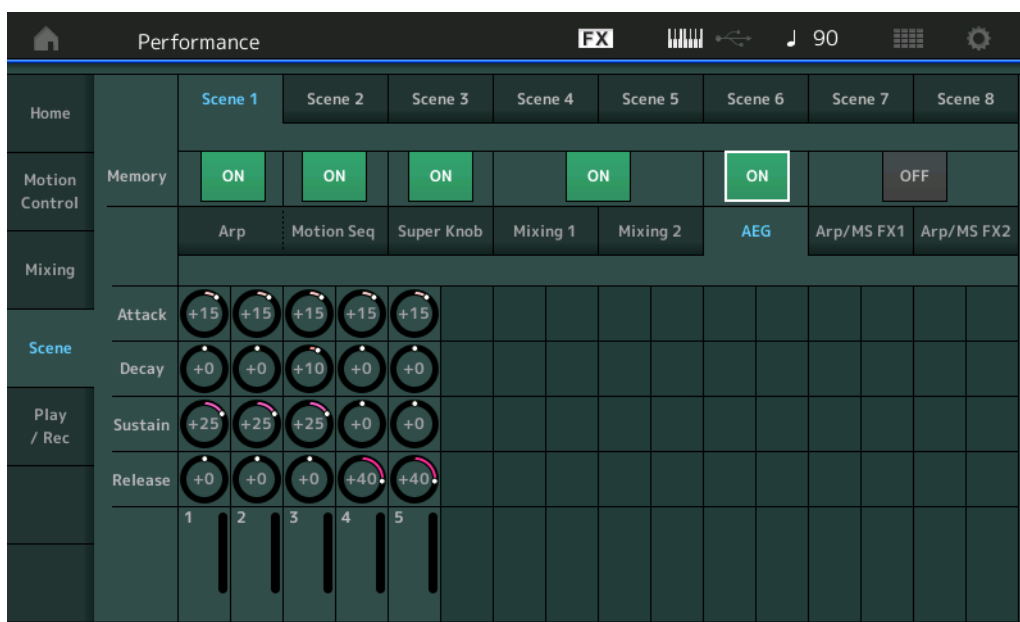
► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

- Wenn die „AEG“-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist



Attack (AEG-Anstiegszeit)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die AEG-Anstiegszeit.

Einstellungen: -64 – +63

Decay (AEG-Abklingzeit)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die AEG-Abklingzeit.

Einstellungen: -64 – +63

Sustain (AEG-Haltepegel)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene den AEG-Haltepegel.

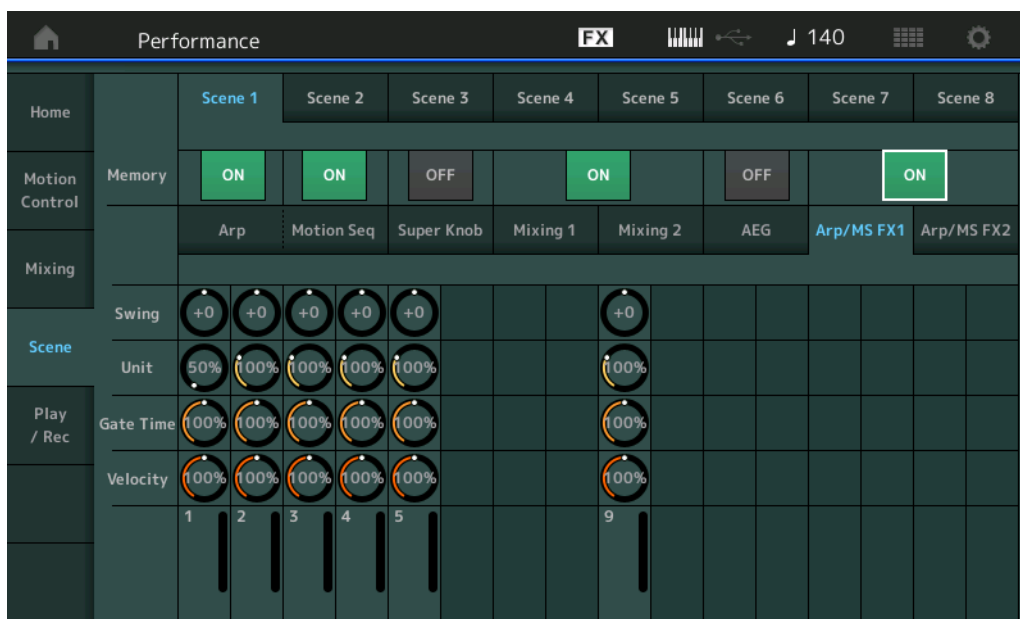
Einstellungen: -64 – +63

Release (AEG-Loslasszeit)

Bestimmt für jeden Part der ausgewählten Scene die AEG-Loslasszeit.

Einstellungen: -64 – +63

- Wenn die „Arp/MS FX 1“-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist



Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Swing

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios und des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zum Swing-Faktor finden Sie unter „Quick Edit“ ([Seite 34](#)).

Einstellungen: -120 – +120

Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für den Part)

Bestimmt die Unit-Multiply-Einstellung des Arpeggios und des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene.

Einstellungen: 50% – 400%, Common

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Gate Time (Rate der klingenden Notenlänge)

Bestimmt die Gate Time Rate des Arpeggios für jeden Part in der ausgewählten Scene.

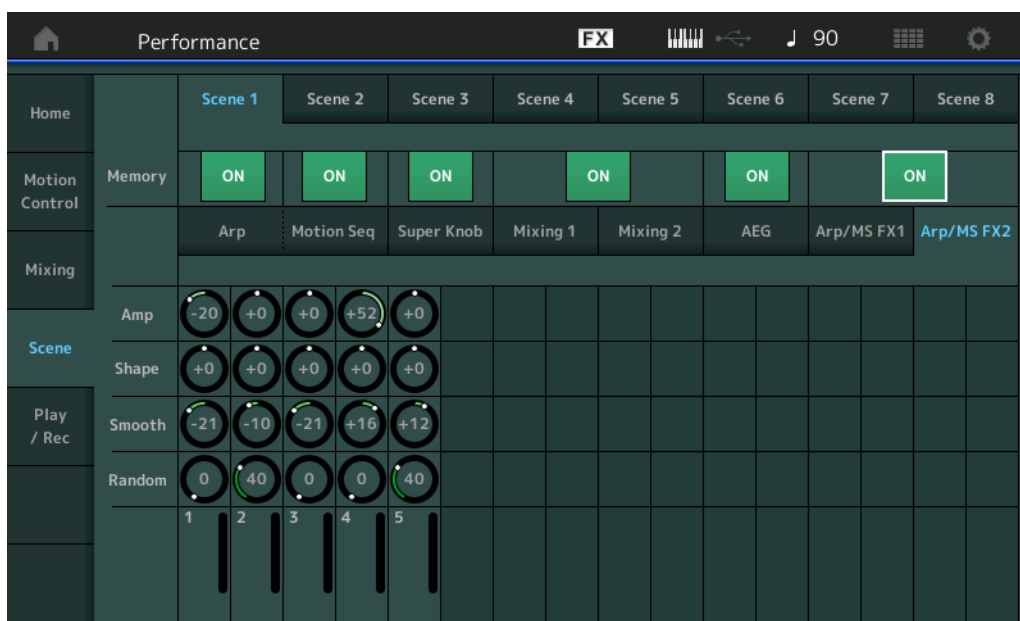
Einstellungen: 0% – 200%

Velocity (Velocity-Rate)

Bestimmt die Velocity Rate des Arpeggios für jeden Part in der ausgewählten Scene.

Einstellungen: 0% – 200%

- Wenn die „Arp/MS FX 2“-Registerkarte gewählt ist und der entsprechende Speicherschalter eingeschaltet ist



Amp (Amplitude des Motion Sequencers)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zur „Amplitude“-Funktion siehe „Quick Edit“ ([Seite 32](#)).

Einstellungen: -64 – +63

Shape (Impulsform des Motion Sequencers)

Bestimmt die Impulsform des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zu „Pulse Shape“ siehe „Quick Edit“ ([Seite 32](#)).

Einstellungen: -100 – +100

Smooth (Sanftheit des Motion Sequencers)

Bestimmt die Sanftheit des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zu „Smoothness“ siehe „Quick Edit“ ([Seite 32](#)).

Einstellungen: -64 – +63

Random (Zufallsfunktion des Motion Sequencers)

Bestimmt die Zufallsfunktion des Motion Sequencers für jeden Part in der ausgewählten Scene. Näheres zur „Random“-Funktion siehe „Quick Edit“ ([Seite 32](#)).

Einstellungen: 0 – 127

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Play / Rec

Sie können MIDI-Daten als Songs auf diesem Instrument wiedergeben/aufnehmen oder Ihr Spiel als Audiodaten auf einem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen/wiedergeben.

Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)

MIDI

Im MIDI-Display können Sie Ihr Tastaturspiel mit der ausgewählten Performance als Song aufzeichnen/wiedergeben. Sie können Drehregler- und Controller-Bewegungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufnehmen und wiedergeben.

■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung

Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], oder wählen Sie [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

▶ Play / Rec

▶ MIDI

Audio

The screenshot shows the Performance screen with the following details:

- Song Name:** NewSong
- Performance Name:** CFX + FM EP
- Time Signature:** 4/4
- Position:** 001 :01:000
- Tempo:** 120
- Song Length:** 00:22 (highlighted with an orange box and labeled "Song Length")
- Track Play Switch:** A row of 16 green "ON" buttons (highlighted with an orange box and labeled "Track Play Switch")

Song Name

Zeigt den Namen des gewählten Songs an. Durch Tippen auf diesen Parameter erscheint das Menü für Load (Laden) und Rename (Umbenennen).

Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.

Time Signature (Taktmaß)

Zeigt das Taktmaß des Songs an.

Position (Song-Position)

Bestimmt die Startposition für Aufnahme/Wiedergabe. Die Markierung zeigt während der Wiedergabe auch die aktuelle Position an.

Die Zahl im linken Feld ist die Taktnummer, im rechten Feld werden die Nummer des Schlags und die Anzahl der Clock-Impulse angezeigt.

Tempo

Bestimmt das Song-Tempo.

Einstellungen: 5 – 300

HINWEIS Das Tempo kann wie folgt eingestellt werden.

[PERFORMANCE] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (Seite 180)

Store Tempo (Tempo speichern)

Ändert das Song-Tempo auf das momentan eingestellte Tempo.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar bei:

- Neuaufnahme (keine zuvor aufgezeichneten Song-Daten)
- Wiedergabe
- Aufnahmebereitschaft
- Aufnahme

Save As .mid File (Als .mid-Datei speichern)

Ruft das Store/Save-Display auf, in dem der Song als Datei gespeichert werden kann.

Diese Taste ist nicht verfügbar bei:

- Neuaufnahme (keine zuvor aufgezeichneten Song-Daten)
- Wiedergabe
- Aufnahmebereitschaft
- Aufnahme
- Nicht angeschlossenem externen Speicher wie z. B. einem USB-Flash-Laufwerk.

Song Length (Länge des Songs)

Zeigt die Länge der gesamten Sequenz an.

Track Play Switch (Spur-Wiedergabeschalter)

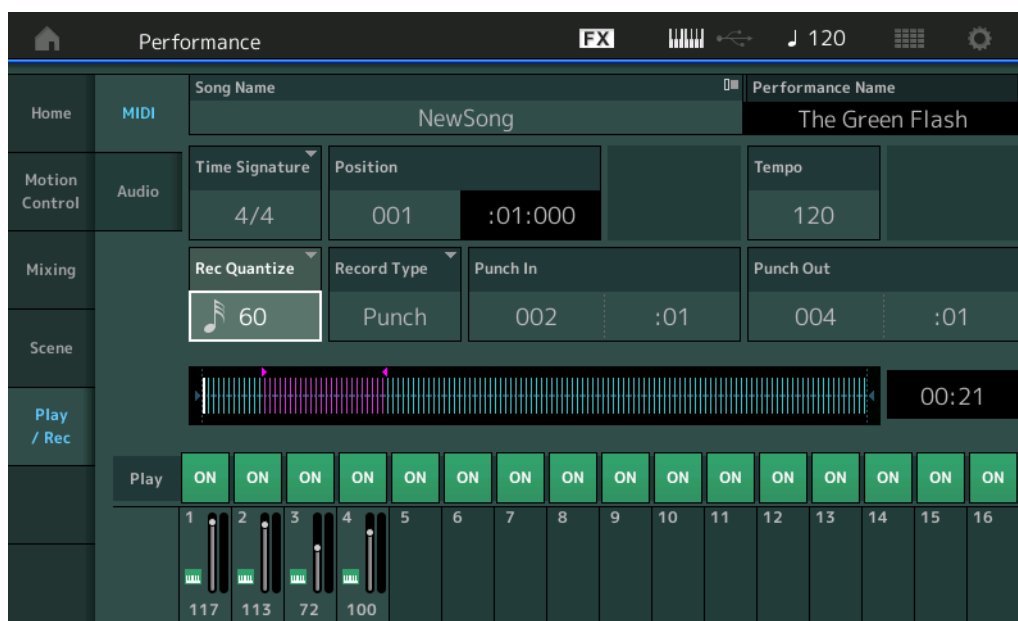
Schaltet die Wiedergabe für die jeweilige Spur ein und aus.

Einstellungen: Off, On

■ Record und Record Standby (Aufnahme und Aufnahme/Pause)

Bedienung

Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], oder wählen Sie [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → Taste [●] (Aufnahme)



Time Signature (Taktmaß)

Bestimmt das Taktmaß des Songs.

Einstellungen: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize (Aufnahmequantisierung)

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. Mit der Quantize-Funktion wird das Timing der Noten automatisch angeglichen, während Sie aufnehmen.

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote), Off

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Record Type (Aufnahmeart)

Bestimmt die Aufnahmeart. Dieser Parameter steht bei der ersten Aufnahme nicht zur Verfügung.

Einstellungen: Replace, Overdub, Punch (Ersetzen, Überschreiben, Ein-/Aussteigen)

Replace: Mit dieser Methode können Sie bereits aufgenommene Spuren in Echtzeit mit neuen Daten überschreiben. Die bestehenden Daten werden gelöscht.

Overdub: Mit dieser Methode können Sie zu einer Spur, die bereits Daten enthält, in Echtzeit weitere Daten hinzufügen. Bereits aufgenommene Daten bleiben erhalten.

Punch: Mit dieser Methode können Sie in einem angegebenen Bereich einer Spur, die bereits Daten enthält, in Echtzeit „einsteigen“ und die Daten ab diesem Zeitpunkt ersetzen. Dadurch werden die bestehenden Daten vom Startpunkt bis zu Endpunkt (Takt/Schlag) überschrieben, so wie es vor der Aufnahme angegeben wurde.

Punch In (Aufnahmeeinstieg)

Legt den Startzeitpunkt (Takt/Schlag) für die Aufnahme fest. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn „Punch“ ausgewählt ist bei „Record Type“.

Punch Out (Aufnahmeausstieg)

Legt den Endzeitpunkt (Takt/Schlag) für die Aufnahme fest. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn „Punch“ ausgewählt ist bei „Record Type“.

HINWEIS Genaue Informationen zur Einstellung für Punch In/Out finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Undo (Rückgängig)

Mit Undo werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands werden wiederhergestellt.

Redo (Wiederherstellen)

Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die durch Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

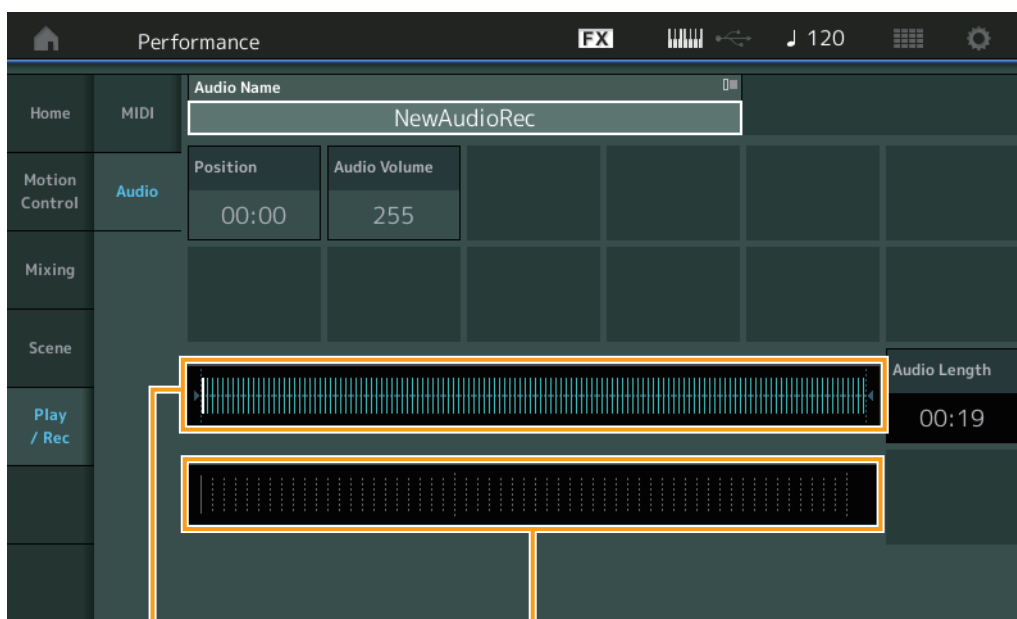
▶ Audio

Audio

Im Audio-Display können Sie Ihr Spiel auf dem Instrument als Audio-Dateien im WAV-Format (44,1 kHz, 24-Bit, stereo) auf einem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen. Sie können bis zu 74 Minuten Audio aufnehmen (vorausgesetzt das USB-Speichergerät hat genügend freien Speicherplatz).

■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio]



Aktuelle Wiedergabeposition in Bezug auf die gesamten Audiodaten

Level Meter

Audio Name

Zeigt den Namen der gewählten Audio-Datei an.

Position (Audio-Position)

Bestimmt die Startposition für die Wiedergabe. Die Markierung zeigt während der Wiedergabe auch die aktuelle Position an.

Audio Volume (Audiolautstärke)

Bestimmt die Lautstärke der Audio-Wiedergabe. Dieser Parameter lässt sich während der Aufnahme nicht ändern.

Einstellungen: 0 – 255

Audio Length (Audio-Länge)

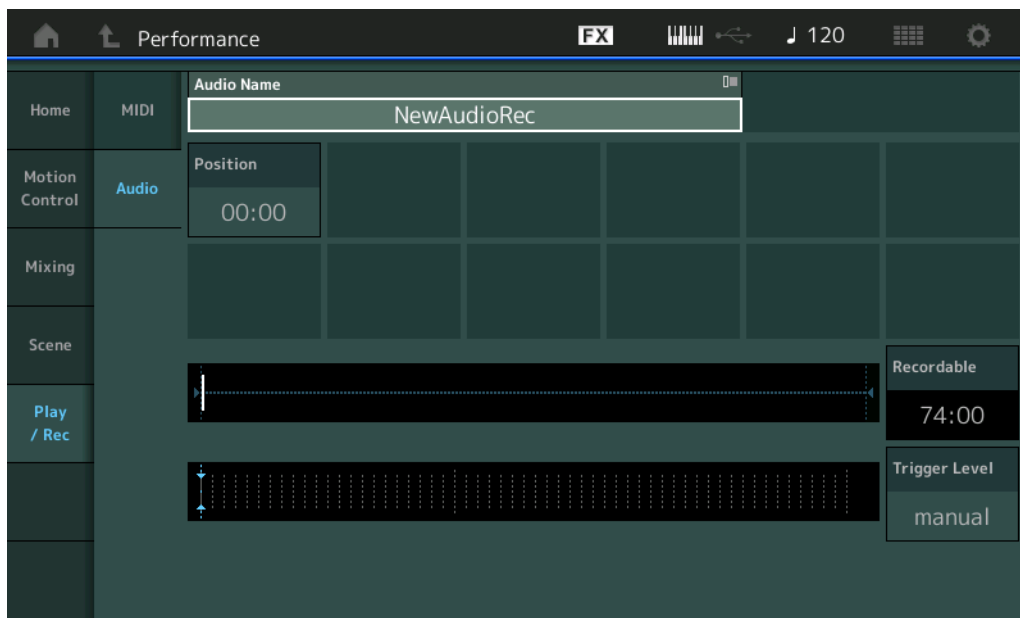
Zeigt die Länge der gesamten Audio-Daten an.

Level Meter (Pegelanzeige)

Zeigt den aktuellen Wert des Audio-Ein-/Ausgangspegels an.

■ Record und Record Standby (Aufnahme und Aufnahmebereitschaft)

Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio] → Taste [●] (Aufnahme)



Recordable (Audio-Aufnahmedauer)

Zeigt die verfügbare Aufnahmedauer an. Dieser Parameter wird nur während der Aufnahmebereitschaft angezeigt.

Trigger Level (Trigger-Pegel)

Bestimmt die Methode des Aufnahmestarts. Dieser Parameter wird nur während der Aufnahmebereitschaft angezeigt.

Wenn Sie den Trigger-Pegel auf „manual“ eingestellt haben, beginnt die Aufnahme, sobald Sie die [▶]-Taste drücken. Wenn Sie stattdessen einen Wert zwischen 1 und 127 angeben, beginnt die Aufnahme automatisch, wenn die Taste [▶] (Wiedergabe) gedrückt wird und der Pegel diesen eingestellten Wert überschreitet.

Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige in Form von blauen Dreiecken dargestellt. Stellen Sie diesen Parameter niedrig genug ein, dass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass die Aufnahme durch Rauschsignale gestartet wird.

Einstellungen: manual, 1 – 127

Performance

Pos 1

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

▶ Audio

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Ein normaler Part (AWM2) (mit den Klängen von tonal spielbaren Musikinstrumenten) kann aus bis zu acht Elements bestehen.

Ein Element ist die grundlegende und kleinste Einheit eines Parts. Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für normale Parts (AWM2): „Element Common Edit“ zur Bearbeitung von Einstellungen, die für alle acht Elements gleich sind, und „Element Edit“ zur Bearbeitung einzelner Elements.

Element Common Edit (Common)

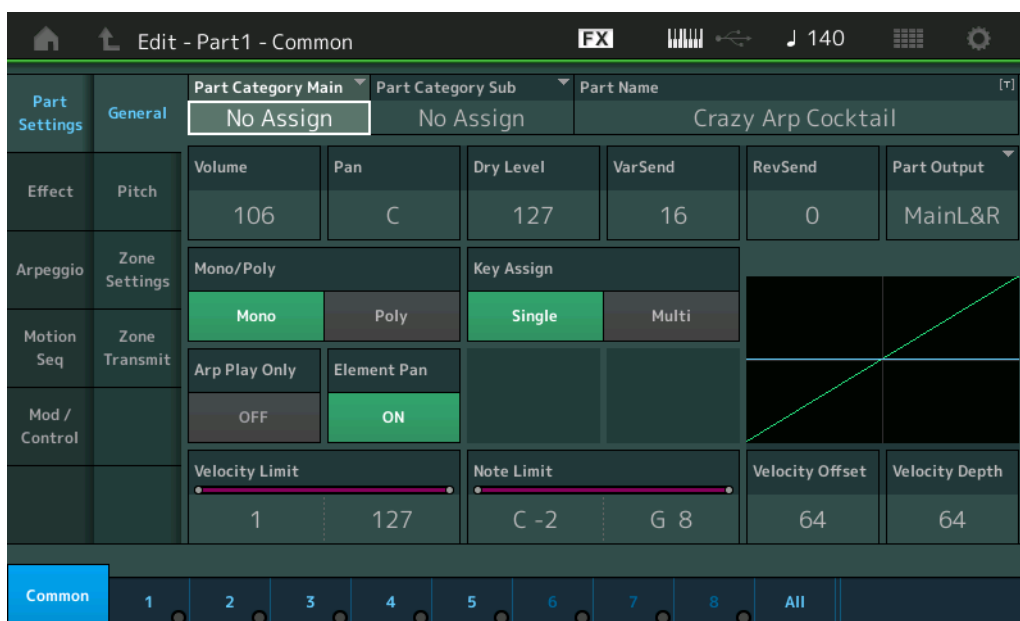
Part Settings

General

Im General-Display können Sie verschiedene Parameter wie Part Name, Volume und Pan einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (Part-Hauptkategorie)

Part Category Sub (Part-Unterkategorie)

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie des ausgewählten Parts.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Part Name

Bestimmt den Part-Namen des ausgewählten Parts. Part-Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Volume (Part-Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel des ausgewählten Parts.

Einstellungen: 0 – 127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: L63 – C – R63

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Dry Level (Pegel des Direktsignals)

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (Signalanteil ohne Effektbearbeitung) des ausgewählten Parts. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Var Send (Variation-Ausspielpegel)

Bestimmt den Pegel des Signals des ausgewählten Parts, der zum Variation-Effekt gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Bestimmt den Pegel des Signals des ausgewählten Parts, der zum Reverb-Effekt gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Part Output (Auswahl des Part-Ausgangs)

Legt fest, welcher Audioausgang für den ausgewählten Part verwendet wird.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Aus: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Mono/Poly (Modus)

Hier legen Sie für den ausgewählten Part den Wiedergabe-Modus fest (monophon oder polyphon). Bei monophonem Spiel wird nur eine Stimme gespielt, bei polyphon können mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden.

Einstellungen: Mono, Poly

Key Assign (Key-Zuweisungsmodus)

Legt die Wiedergabemethode fest, wenn kontinuierlich dieselben Noten ohne dazugehörige Note-Off-Meldungen empfangen werden. Näheres finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Einstellungen: Single, Multi

Single: Die doppelte Wiedergabe derselben Note ist nicht möglich. Die erste Note wird gestoppt, dann erklingt die nächste Note.

Multi: Alle Noten erklingen gleichzeitig. Dies erlaubt die Wiedergabe derselben Note, wenn sie mehrfach nacheinander gespielt wird (besonders für Instrumente wie Tamburin und Becken, die am besten vollständig ausklingen sollten, auch wenn sie mehrfach hintereinander gespielt werden).

Arp Play Only (Nur Arpeggio-Wiedergabe)

Legt fest, ob der aktuelle Part nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe spielen soll. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe an den Klangerzeuger-Block geleitet.

Einstellungen: Off, On

Element Pan (Element-Pan-Schalter)

Legt fest, ob die individuellen Pan-Einstellungen für jedes Element (vorgenommen über [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Amplitude] → [Level/Pan] → „Pan“) angewendet werden oder nicht. Wenn ausgeschaltet, („off“), ist die Stereoposition jedes Elements des Parts auf Mitte eingestellt.

Einstellungen: Off, On

Velocity Limit (Anschlagstärkengrenzen)

Legt die obere und untere Grenze des Velocity-Bereichs fest, in dem der jeweilige Part wiedergegeben wird. Jeder Part erklingt nur für Noten, die innerhalb des festgelegten Velocity-Bereichs liegen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. „93 bis 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt. Für Anweisungen zum Einstellen des Velocity Limits lesen Sie nach in der Bedienungsanleitung.

Einstellungen: 1 – 127

Note Limit (Notengrenzen)

Legt für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereichs fest. Jeder Part wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb seines eingestellten Tastaturbereiches liegen. 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“.

Einstellungen: C – 2 – G8

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

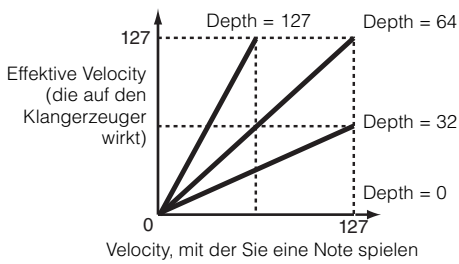
Balance

Velocity Depth (Anschlagsempfindlichkeit)

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 unten).

Einstellungen: 0 – 127

Wenn „Offset“ (siehe unten) auf 64 steht:

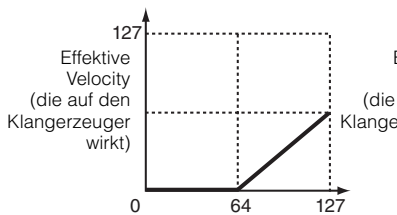


Velocity Offset (Versatz der Anschlagsempfindlichkeit)

Legt den Betrag fest, um den die gespielten Velocity-Werte zur Erzeugung des wirksamen Velocity-Effekts versetzt werden. Dadurch können Sie alle Velocity-Werte entsprechend diesem Wert nach oben oder unten korrigieren, um beispielsweise ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch auszugleichen.

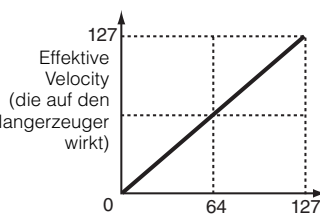
Einstellungen: 0 – 127

Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 32



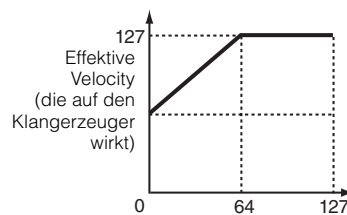
Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 64



Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 96



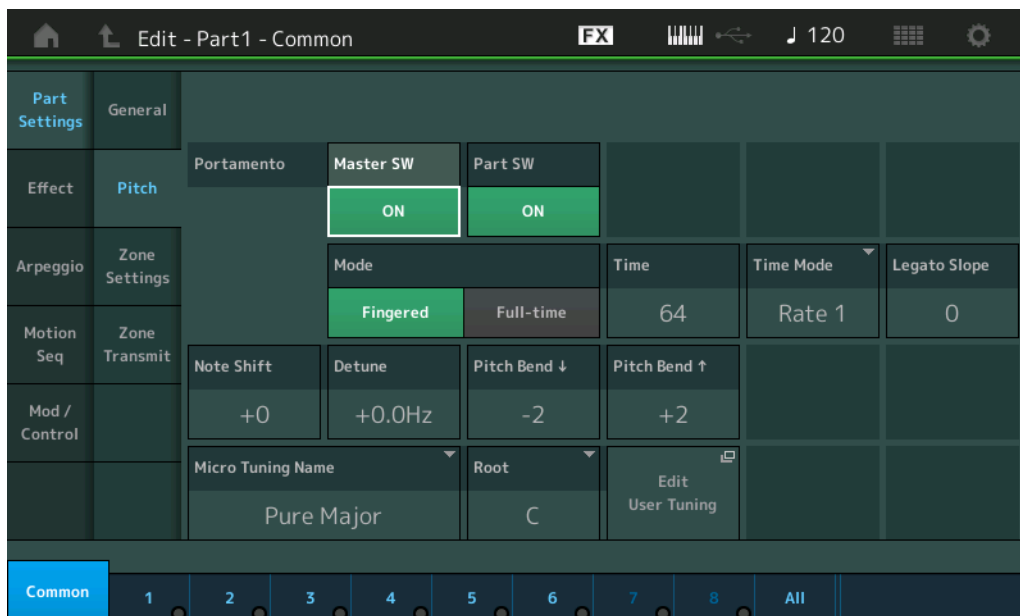
Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Pitch (Tonhöhe)

Im Pitch-Display können Sie verschiedene Parameter zur Tonhöhe (Pitch) für den ausgewählten Part festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]



Portamento Master SW (Portamento-Master-Schalter)

Durch den Portamento-Effekt wird ein allmählicher Übergang der Tonhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt. Der „Portamento Master Switch“ bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf die gesamte Performance angewendet wird oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

▶ General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Portamento Part SW (Portamento-Part-Schalter)

Bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf den ausgewählten Part angewendet wird oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Portamento Mode (Portamento-Modus)

Bestimmt den Portamento-Modus.

Einstellungen: Fingered, Full-time

Fingered: Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

Full-time: Portamento wird auf alle Noten angewendet.

Portamento Time (Portamento-Zeit)

Bestimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird.

Einstellungen: 0 – 127

Portamento Time Mode (Portamento-Zeit-Modus)

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe im Zeitverlauf ändert.

Einstellungen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit.

Time 1: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit.

Rate 2: Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave.

Time 2: Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave.

Portamento Legato Slope (Portamento-Legato-Verlauf)

Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit von Legato-Noten, wenn „Mono/Poly“ auf „Mono“ eingestellt ist. (Legato-Noten „überlappen“ einander, so dass die nachfolgende Note gespielt wird, bevor die vorhergehende losgelassen wird.)

Einstellungen: 0 – 7

Note Shift (Transponierung)

Legt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest.

Einstellungen: -24 – +0 – +24

Detune (Verstimmung)

Legt die TonhöhenEinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest.

Einstellungen: -12,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 Hz

Pitch Bend ↑/↓ (Pitch Bend Range Upper/Lower)

Bestimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen.

Einstellungen: -48 – +0 – +24

Micro Tuning Name (Name der Tonskala)

Legt das Stimmungssystem (die Tonskala) für den ausgewählten Part fest. Informationen zu den verschiedenen Stimmsystemen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Einstellungen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1 – 8 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1-1 – 8-8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Micro Tuning Root (Grundton der Tonskala)

Bestimmt den Grundton für die Micro-Tuning-Funktion. Diese Grundtoneinstellung ist je nach „Micro Tuning Name“ evtl. nicht erforderlich.

Einstellungen: C – B

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

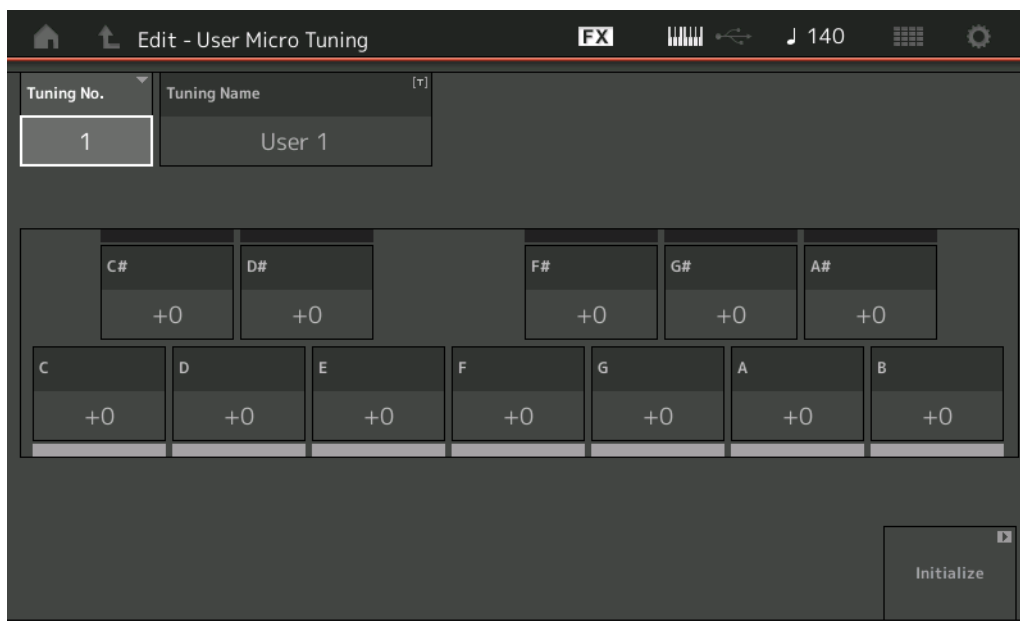
All Element

Osc

Balance

Edit User Tuning (Tonskala bearbeiten)

Ruft das User-Micro-Tuning-Setting-Display auf.



Tuning No. (Nummer der Tonskala)

Zeigt die Nummer des ausgewählten User Micro Tunings (der selbstdefinierten Tonskala) an.

Einstellungen: 1 – 8

Tuning Name (Name der Tonskala)

Bestimmt den Namen des ausgewählten User Micro Tunings. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Legt die Tonhöhe jeder Note in 1-Cent-Schritten fest. Die Werte für alle 12 Noten bilden die Tonskala.

Einstellungen: -99 – +99

Initialize

Initialisiert die ausgewählte User-Tonskala.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Zone Settings

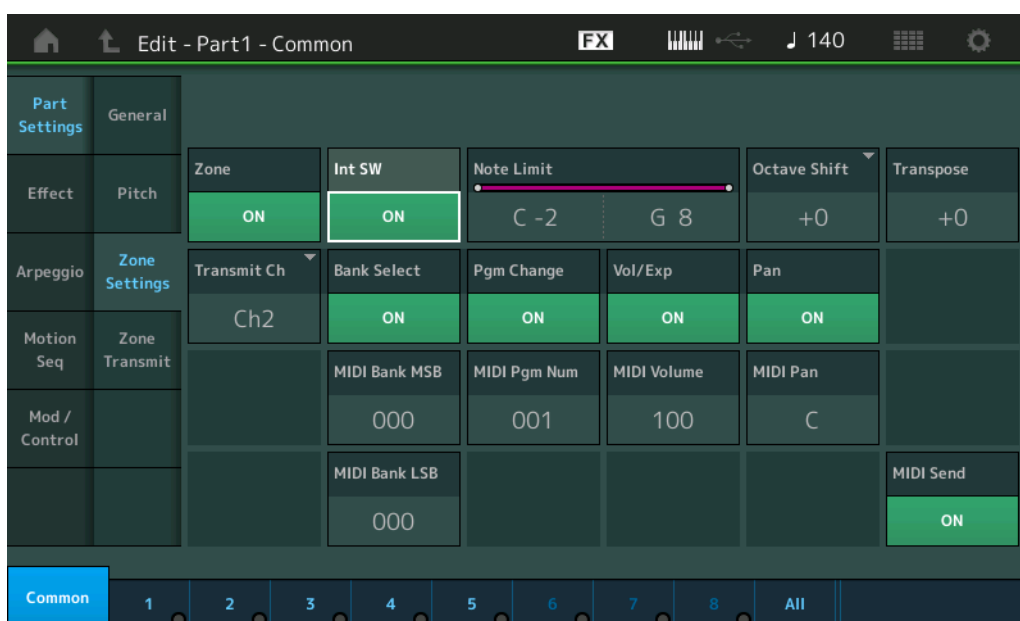
Im Zone-Settings-Display können Sie Parameter für die „Zones“ festlegen. Sie können die Tastatur in bis zu acht unabhängige Bereiche unterteilen, die als „Zones“ bezeichnet werden. Jeder Zone kann ein anderer MIDI-Kanal zugewiesen werden. Dadurch wird es möglich, gleichzeitig mehrere Parts des multitimbralen Klangerzeugers über eine einzige Tastatur zu steuern, oder zusätzlich zu den internen Parts dieses Synthesizers über mehrere verschiedene Kanäle die Parts eines externen MIDI-Instruments zu steuern. Auf diese Weise können Sie den MONTAGE praktisch die Arbeit mehrerer Keyboards ausführen lassen.

Um dieses Display aufzurufen, wählen Sie [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] und stellen Sie dann „Zone Master“ auf „ON“.

Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Settings]



Zone (Zonenschalter)

Dieser Parameter bestimmt, ob die Zone-Funktion verwendet wird (on) oder nicht (off). Wenn ausgeschaltet, stehen die folgenden Parameter nicht zur Verfügung.

Einstellungen: Off, On

Int SW (Internal-Schalter)

Bestimmt, ob MIDI-Meldungen, die auf der Tastatur im gewählten Zone-Bereich erzeugt wurden, an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Transmit Ch (Sendekanal)

Bestimmt den MIDI-Sendekanal für die ausgewählte Zone.

Einstellungen: Ch1 – Ch16, Off

Note Limit (Notengrenzen)

Legt die tiefste (Low) und die höchste Note (High) für die ausgewählte Zone fest. Die ausgewählte Zone erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb ihres Bereichs spielen. 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“.

Einstellungen: C –2 – G8

Octave Shift (Oktavverschiebung)

Bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Zone nach oben oder unten verschoben wird. Sie können den Versatz über einen Bereich von bis zu drei Oktaven auf- oder abwärts einstellen.

Einstellungen: –3 – +0 (Vorgabe) – +3

Transpose (Transponierung)

Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Zonenbereich nach oben oder unten verschoben wird.

Einstellungen: –11 – +0 (Vorgabe) – +11

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Bank Select (Bank-Select-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Channel“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Pgm Change (Programmwechselfeldungen senden)

Bestimmt, ob Programmwechselfeldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Channel“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Vol/Exp (Volume-/Expression-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Lautstärkemeldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Channel“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Pan (Pan-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Panoramameldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Channel“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MIDI Bank MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB)

Bestimmt die Bank-Nummern, die an den externen Klangerzeuger gesendet werden, wenn Sie eine Performance auswählen. Die Bank besteht aus MSB- und LSB-Werten. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Bank Select“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: 000 – 127

MIDI Pgm Num (Programmwechselnummer)

Bestimmt die Programmwechsel-Nummern, die an den externen Klangerzeuger gesendet werden, wenn Sie eine Performance auswählen. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Program Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: 001 – 128

MIDI Volume (MIDI-Lautstärke)

Bestimmt die an den externen Klangerzeuger gesendete Lautstärke, wenn Sie eine Performance auswählen.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Volume/Expression“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: 0 – 127

MIDI Pan (MIDI-Panorama)

Bestimmt die Panoramaposition, die an den externen Klangerzeuger gesendet wird, wenn Sie eine Performance auswählen.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Pan“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: L64 – C – R63

MIDI Send (MIDI-Daten senden)

Wenn Sie diesen Parameter einschalten, werden MIDI-Bank, MIDI-Programmwechsel, MIDI-Lautstärke oder MIDI-Panorama an den externen Klangerzeuger gesendet, entsprechend der Einstellung bei „Transmit Switch“.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Channel“ ausgeschaltet ist oder wenn alle vier „Transmit Switches“ ausgeschaltet sind.

Einstellungen: Off, On

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common**Part-Einstellungen**

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Zone Transmit

Im Zone-Transmit-Display können Sie einstellen, wie die einzelnen Zonen das Senden von MIDI-Event-Arten (wie z. B. Control-Change- und Program-Change-Events) beeinflussen. Wenn der jeweilige Parameter auf „on“ gestellt ist, werden durch das Spielen der ausgewählten Zone die entsprechenden MIDI-Daten übertragen.

Alle in diesem Display vorgenommenen Einstellungen sind nicht verfügbar, wenn im Zone-Setting-Display „Transmit Ch“ auf „Off“ gestellt ist.

Um dieses Display aufzurufen, wählen Sie [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] und stellen Sie dann „Zone Master“ auf „ON“.

Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



Pgm Change (Programmwechselfmeldungen senden)

Bestimmt, ob Programmwechselfmeldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Bank Select (Bank-Select-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Pitch Bend (Pitch-Bend-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Pitch-Bend-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

After Touch (After-Touch-Meldungen senden)

Bestimmt, ob After-Touch-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

CC (Control-Change-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Control-Change-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Vol/Exp (Volume-/Expression-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Lautstärkemeldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pan (Pan-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Panoramameldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MW (Modulationsrad-Meldungen senden)

Bestimmt, ob die MIDI-Meldungen, die vom Modulationsrad erzeugt wurden, an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Sustain (Sustain-Meldungen senden)

Bestimmt, ob Sustain-Meldungen an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

FC1/FC2 (Foot-Controller-Meldungen senden)

Bestimmt, ob die MIDI-Meldungen, die von einem optionalen Fußregler erzeugt wurden, an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

FS (Foot-Switch-Meldungen senden)

Bestimmt, ob die MIDI-Meldungen, die von einem optionalen Fußschalter erzeugt wurden, an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

A. SW1/A. SW2 (Assignable-Schalter-Meldungen senden)

Bestimmt, ob die MIDI-Meldungen, die durch Drücken der Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] erzeugt wurden, an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MS Hold (Motion-Sequencer-Hold-Meldungen senden)

Bestimmt, ob die MIDI-Meldungen, die von der [MOTION SEQ HOLD]-Taste erzeugt wurden, an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MS Trigger (Motion-Sequencer-Trigger-Meldungen senden)

Bestimmt, ob die MIDI-Meldungen, die von der [MOTION SEQ TRIGGER]-Taste erzeugt wurden, an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

RB (Gleitband-Meldungen senden)

Bestimmt, ob die MIDI-Befehle, die vom Ribbon Controller (Gleitband) erzeugt wurden, an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

BC (Blaswandler-Meldungen senden)

Bestimmt, ob MIDI-Meldungen für den Breath Controller an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

A.Knob1 – 8 (Assignable-Drehregler-Meldungen senden)

Bestimmt, ob die MIDI-Befehle, die von den Assignable-Drehreglern 1–8 erzeugt wurden, an den externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Transmit Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common**Part-Einstellungen**

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

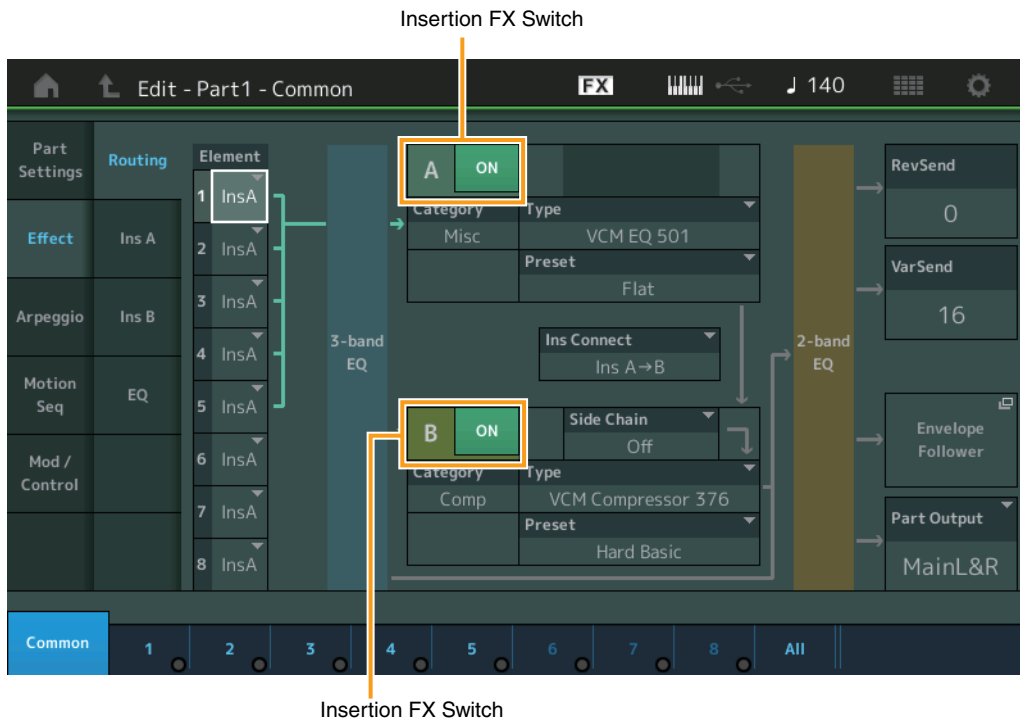
Effect

Routing

Im Routing-Display können Sie die Effektverbindungen für die Parts einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Element 1 – 8 (Element-Verbindungsschalter)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit der Einstellung „Thru“ können Sie die Insert-Effekte für das angegebene Element umgehen.

Einstellungen: Thru, InsA (Insert-Effekt A), InsB (Insert-Effekt B)

Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob die Insert-Effekte A/B aktiv sind oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Category (Effektkategorie)

Type (Effekttyp)

Legt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt fest.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden. Mit der Auswahl vorprogrammierter Einstellungen können Sie ändern, wie der Klang beeinflusst wird.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekte finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Side Chain/Modulator verwenden den Ausgang einer Spur zur Steuerung eines Effekts auf einer anderen Spur. Sie können den Effekttyp angeben zur Aktivierung der Funktion, so dass Eingangssignale für andere als den ausgewählten Part oder das Audio-Eingangssignal den angegebenen Effekt steuert. Abhängig vom jeweiligen Effekttyp kann es sein, dass diese Funktion nicht zur Verfügung steht.

Hier legen Sie den Part fest, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll.

Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den „Master“ als Modulator-Part gewählt haben.

Einstellungen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Verbindungsart des Insert-Effekts)

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Näheres hierzu siehe Abschnitt „Effektverschaltungen“ (Seite 19) im Kapitel „Grundstruktur“.

Einstellungen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Reverb Send)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Var Send (Variation Send)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Variation-Effekteinheit gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Part Output (Auswahl des Part-Ausgangs)

Bestimmt den bzw. die Audio-Ausgänge.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Aus: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Envelope Follower (Hüllkurve folgen)

Ruft das Envelope-Follower-Setting-Display auf. Näheres zum Envelope Follower siehe „Envelope Follower Block“ (Seite 20) unter „Grundstruktur“.



Part (Eingangsquelle)

Zeigt den Part als „Input Source“ für den ausgewählten Envelope Follower an.

Einstellungen: Master, AD, Part 1 – Part 16

Gain (Verstärkung des Envelope Followers)

Stellt die Eingangsverstärkung der unter „Part“ eingestellten „Input Source“ (Eingangsquelle) ein.

Einstellungen: -24dB – 0dB – +24dB

Attack (Anstiegszeit des Envelope Followers)

Legt die Anstiegszeit (Attack Time) des Envelope Followers fest.

Einstellungen: 1ms – 40ms

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Release (Loslasszeit des Envelope Followers)

Legt die Loslasszeit des Envelope Followers fest.

Einstellungen: 10ms – 680ms

Input Level (Eingangsspiegel)

Zeigt den Eingangsspiegel des Signals der unter „Part“ eingestellten „Input Source“ an.

Envelope Follower Output (Ausgangsspiegel des Envelope Followers)

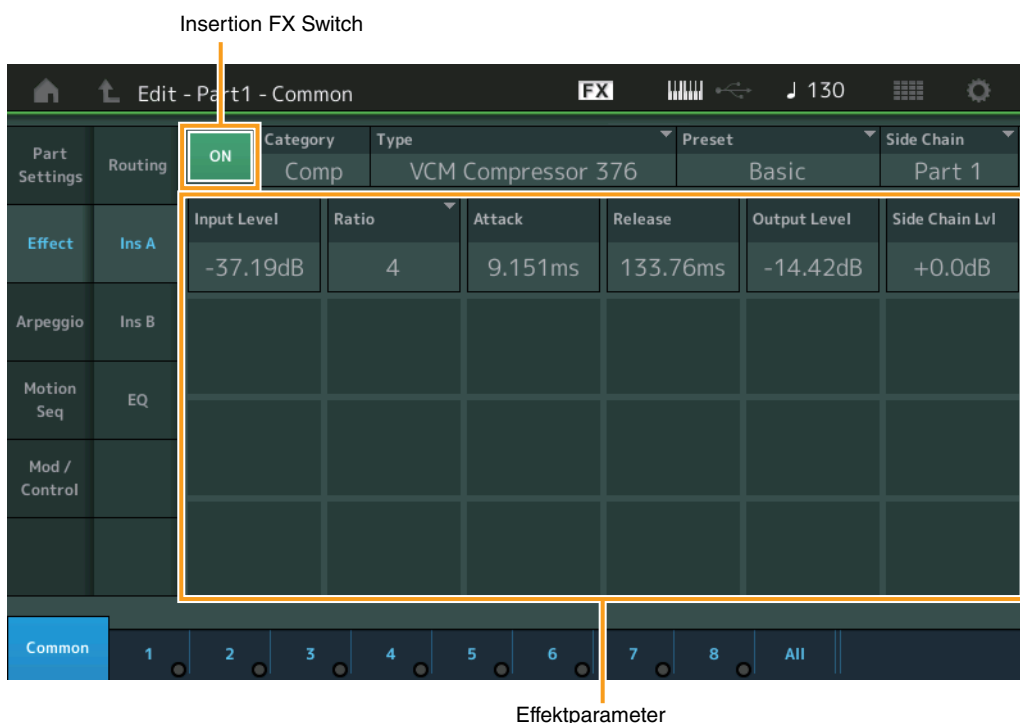
Zeigt den Ausgangsspiegel des Envelope Followers an.

Ins A (Insert-Effekt A) Ins B (Insert-Effekt B)

Im Display Insertion Effect A/Insertion Effect B können Sie die Parameter der Insert-Effekte einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A] / [Ins B]



Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der ausgewählte Insert-Effekt aktiv ist oder nicht.

Category (Effektkategorie)

Type (Effekttyp)

Bestimmt Kategorie und Typ des ausgewählten Insert-Effekts.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Preset

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden. Mit der Auswahl vorprogrammierter Einstellungen können Sie ändern, wie der Klang beeinflusst wird.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Side Chain/Modulator verwenden den Ausgang einer Spur zur Steuerung eines Effekts auf einer anderen Spur. Sie können den Effekttyp angeben zur Aktivierung der Funktion, so dass Eingangssignale für andere als den ausgewählten Part oder das Audio-Eingangssignal den angegebenen Effekt steuert. Abhängig vom jeweiligen Effekttyp kann es sein, dass diese Funktion nicht zur Verfügung steht.

Hier legen Sie den Part fest, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll.

Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den „Master“ als Modulator-Part gewählt haben.

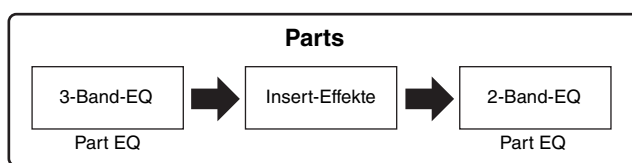
Einstellungen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effektparameter

Die aktiven Effektparameter hängen von den ausgewählten Effekttypen ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

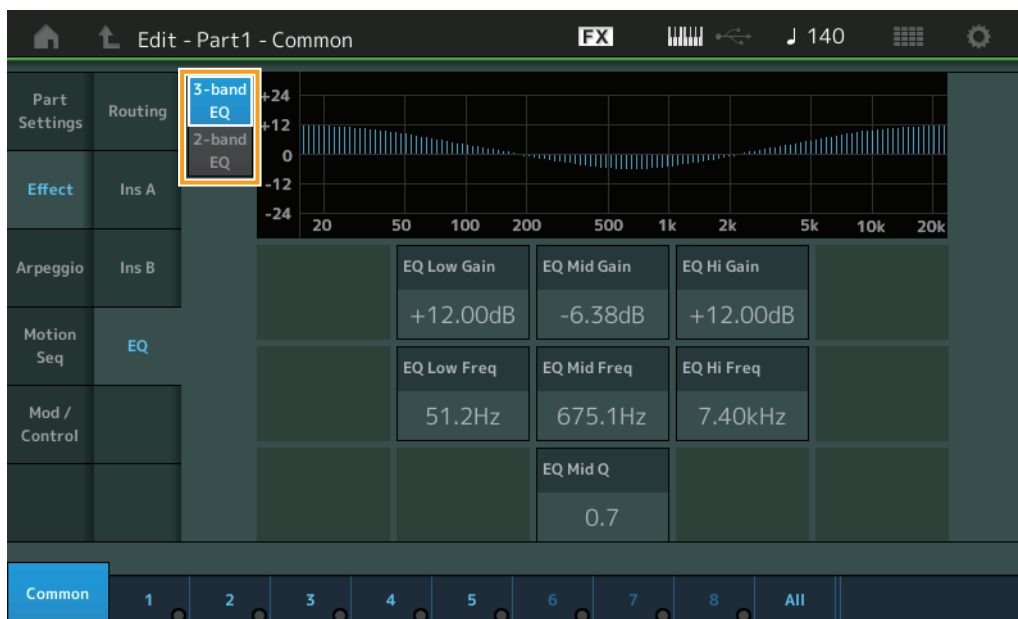
EQ (Part-Klangregelung)

Im Part-Equalizer-Display können Sie die Parameter für den Part EQ einstellen.



Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [EQ]



3-band EQ / 2-band EQ (Umschalter 3-Band-EQ/2-Band-EQ)

Schaltet zwischen den Displays für den 3-Band-EQ / 2-Band-EQ um.

Einstellungen: 3-band EQ, 2-band EQ

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

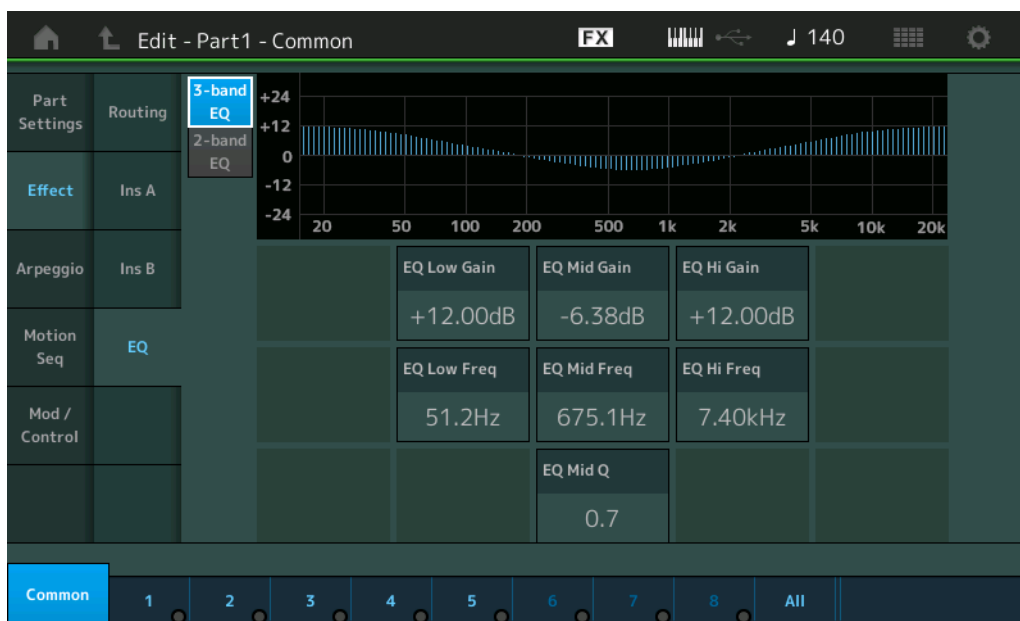
All Element

Osc

Balance

■ Wenn „3-band EQ“ ausgewählt ist

In diesem Display können Sie Einstellungen für den 3-Band-EQ vornehmen.



EQ Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes „Low“.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ Mid Gain (Mittelanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes „Mid“.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ Hi Gain (Höhenanhebung/-absenkung des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes „High“.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ Low Freq (Tiefen-Arbeitsfrequenz des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes „Low“.

Einstellungen: 50,1 Hz – 2,00 kHz

EQ Mid Freq (Mitten-Arbeitsfrequenz des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes „Mid“.

Einstellungen: 139,7 Hz – 10,1 kHz

EQ Hi Freq (Höhen-Arbeitsfrequenz des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes „High“.

Einstellungen: 503,8 Hz – 14,0 kHz

EQ Mid Q (Mitten-Bandbreite des 3-Band-EQs)

Bestimmt die Bandbreite des EQ-Bandes „Mid“.

Einstellungen: 0.7 – 10.3

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

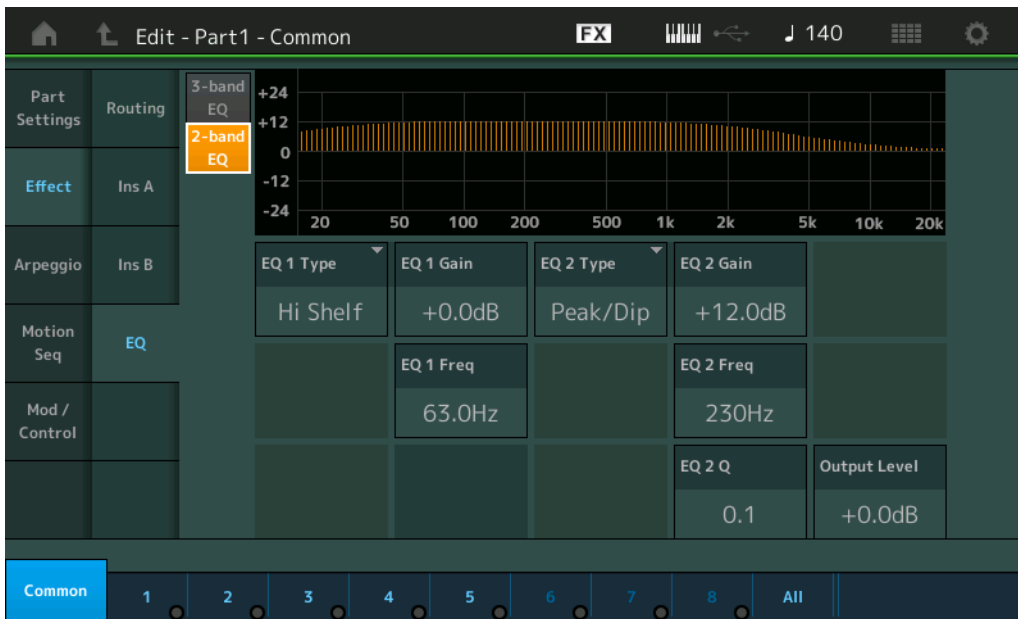
All Element

Osc

Balance

■ Wenn „2-band EQ“ ausgewählt ist

In diesem Display können Sie Einstellungen für den 2-Band-EQ vornehmen.



EQ1 Type (2-Band-EQ Typ 1)/EQ2 Type (2-Band-EQ Typ 2)

Bestimmt den Equalizer-Typ.

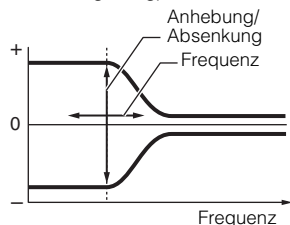
Einstellungen: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: Diese Einstellung umgeht die Klangregelung, so dass das gesamte Signal unverändert bleibt.

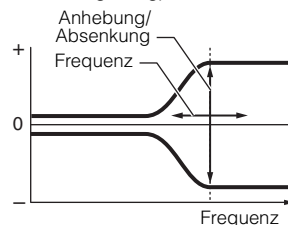
LPF/HPF: Diese Einstellung lässt nur Signale unterhalb oder oberhalb der Arbeitsfrequenz durch.

Low Shelf/Hi Shelf: Mit dieser Einstellung können Sie das Signal bei Frequenzen ober- oder unterhalb der angegebenen Frequenz absenken/anheben.

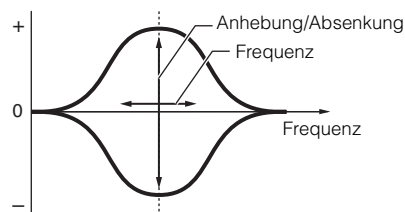
Low Shelf (Tiefen-Niveauregelung)



High Shelf (Höhen-Niveauregelung)



Peak/Dip: Mit dieser Einstellung können Sie das Signal bei der angegebenen Frequenz absenken/anheben.



EQ 1 Gain (2-Band-EQ-Anhebung/Absenkung 1)/EQ 2 Gain (2-Band-EQ-Anhebung/Absenkung 2)

Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung bei der unter „EQ1 Freq“ oder „EQ2 Freq“ eingestellten Arbeitsfrequenz.

Dies ist nicht aktiv, wenn „EQ Type“ auf „Thru“, „LPF“ oder „HPF“ eingestellt ist.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ 1 Freq (2-Band-EQ-Arbeitsfrequenz 1)/EQ 2 Freq (2-Band-EQ-Arbeitsfrequenz 2)

Legt die Arbeitsfrequenz fest, bei der abgesenkt/angehoben wird.

Dies ist nicht aktiv, wenn „EQ Type“ auf „Thru“ eingestellt ist.

Einstellungen: 63Hz – 18.0Hz

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

EQ 1 Q (2-Band-EQ-Bandbreite 1)/EQ 2 Q (2-Band-EQ-Bandbreite 2)

Legt die EQ-Bandbreite bei der unter „EQ 1 Freq/EQ2 Freq“ eingestellten Arbeitsfrequenz fest. Dies ist nur verfügbar, wenn „EQ Type“ auf „Peak/Dip“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0.1 – 12.0

HINWEIS Näheres zur EQ-Struktur finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Output Level (Ausgangspegel des 2-Band-EQs)

Bestimmt den Ausgangspegel des 2-Band-EQs.

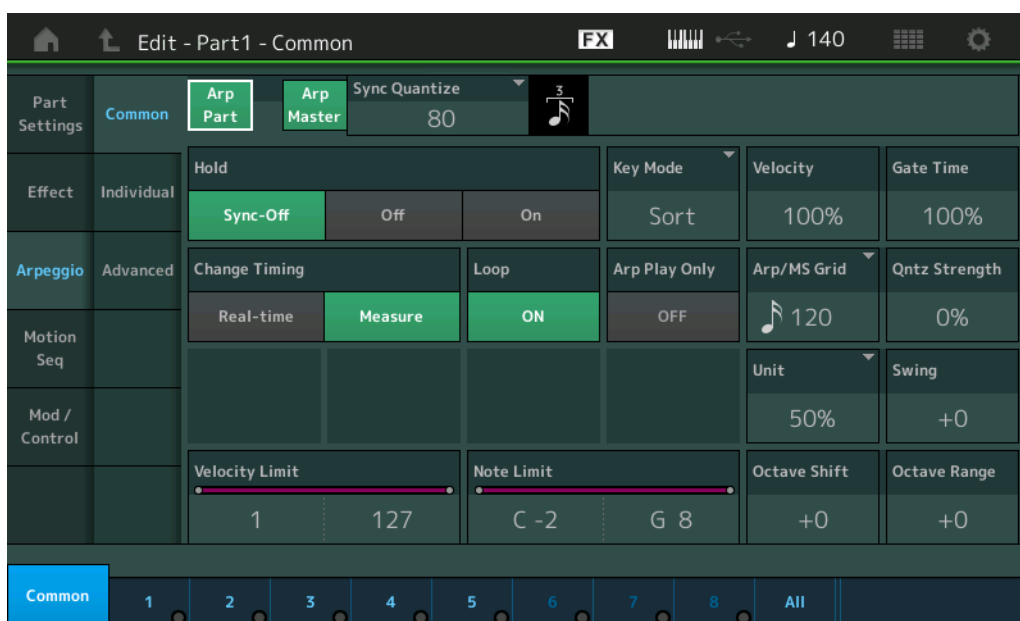
Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Arpeggio**Common**

Im Common-Display können Sie die Arpeggio-Parameter für den Part festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]

**Arp Part (Arpeggio-Schalter für den Part)**

Legt fest, ob das Arpeggio für den ausgewählten Part aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master)

Legt fest, ob das Arpeggio für die gesamte Performance aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe von Parts auslösen. In der Einstellung „off“ startet das nächste Arpeggio, so bald Sie es auslösen. Die Zahl rechts neben jedem Wert zeigt die Auflösung in Clock-Impulsen an.

Einstellungen: Off (Aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common**Part-Einstellungen**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

▶ **EQ**▶ **Arpeggio**

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Hold

Legt fest, ob das Arpeggio auch dann weiterläuft, wenn die Tasten losgelassen werden.

Einstellungen: Sync-off, Off, On

Sync-off: Die Arpeggio-Wiedergabe wird unhörbar fortgesetzt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Durch Drücken einer beliebigen Klaviertaste wird das Arpeggio wieder eingeschaltet, und das Arpeggio ist von diesem Punkt an zu hören.

Off: Das Arpeggio wird nur solange abgespielt, wie Sie die Tasten gedrückt halten.

On: Das Arpeggio wird automatisch im Kreis abgespielt, auch dann, wenn Sie die Klaviertasten loslassen.

Key Mode

Bestimmt, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

Einstellungen: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z. B. die Noten eines Akkords), wird immer 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. Wenn das Arpeggio wiedergegeben wird, werden Events wie Pan und Brightness auf den Klang Ihres Tastaturspiels angewendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn die Arpeggio-Typen Daten ohne Noten enthalten oder wenn der Kategoriety Control ausgewählt ist.

Sort+Drct: Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten Sort-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagenen Noten erklingen ebenfalls.

Thru+Drct: Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten Thru-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagenen Noten erklingen ebenfalls.

Velocity (Velocity-Rate)

Bestimmt, um wie viel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert 0 ist, wird er auf 1 gesetzt; wenn er höher als 128 ist, wird er auf 127 gesetzt.

Einstellungen: 0% – 200%

Gate Time (Rate der klingenden Notenlänge)

Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Wenn der sich ergebende Gate-Time-Wert 0 ist, wird er auf 1 gesetzt.

Einstellungen: 0% – 200%

Change Timing (Umschaltzeitpunkt)

Bestimmt den Zeitpunkt, an dem der Arpeggio-Typ umschaltet, wenn Sie während der Arpeggio-Wiedergabe einen anderen Typ auswählen. In der Einstellung „Real-time“ wird der Arpeggio-Typ sofort umgeschaltet. In der Einstellung „Measure“ wird der Arpeggio-Typ am Anfang des nächsten Taktes umgeschaltet.

Einstellungen: Real-time, Measure

Loop (Schleife)

Legt fest, ob das Arpeggio einmal oder fortwährend durchläuft, während Noten ausgehalten werden.

Einstellungen: Off, On

Arp Play Only (Nur Arpeggio-Wiedergabe)

Legt fest, ob der aktuelle Part nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe spielen soll. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe an den Klangerzeuger-Block geleitet.

Einstellungen: Off, On

Arp/MS Grid (Raster für Arpeggio/Motion Sequencer)

Bestimmt den Notentyp, der als Grundlage für die Parameter „Quantize“ oder „Swing“ verwendet wird. Der Parameterwert wird in Clock-Einheiten angezeigt.

Für den Motion Sequencer wird dieser Parameterwert als eine Step-Länge eingestellt.

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Qntz Strength (Quantisierungsstärke)

Dieser Parameter stellt die Stärke („strength“) ein, mit der Noten-Events in Richtung der bei „Arp/MS Grid“ eingestellten Quantisierungszählzeiten gezogen werden. Eine Einstellung von 100% erzeugt ein exaktes Timing gemäß der Einstellung bei „Arp/MS Grid“. Eine Einstellung von 0% bewirkt keine Quantisierung.

Einstellungen: 0% – 100%

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für den Part)

Reguliert die Wiedergabezeit für das Arpeggio. Mit diesem Parameter können Sie ein anderes Arpeggio aus einer Vorlage erzeugen.

Einstellungen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Swing

Verzögert Noten an geradzahligen (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen.

- +1 und höher: Die Arpeggio-Noten werden verzögert.
- -1 und tiefer: Die Arpeggio-Noten werden vorgezogen.
- 0: Die Noten-Events werden exakt auf die Rasterpunkte des unter „Arpeggio/Motion Sequencer Grid“ eingestellten Quantisierungswerts verschoben, so dass kein Swing entsteht.

Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce.

Einstellungen: -120 – +120

Velocity Limit (Arpeggio-Anschlagstärkegrenzen)

Bestimmt die minimalen und maximalen Velocity-Werte, bei denen ein Arpeggio reagiert. Jedes Arpeggio kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. „93 bis 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt.

Einstellungen: 1 – 127

Note Limit (Arpeggio-Notengrenze)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Jedes Arpeggio wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb des angegebenen Tastaturbereichs liegen. 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“.

Einstellungen: C-2 – G8

Octave Shift (Oktavverschiebung für Arpeggio-Ausgabe)

Transponiert die Tonhöhe des Arpeggios in Oktavschritten nach oben oder unten.

Einstellungen: -10 – +0 – +10

Octave Range (Oktavenumfang des Arpeggios)

Legt den maximalen Arpeggio-Bereich in Oktaven fest.

Einstellungen: -3 – +0 – +3

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Individual

Im Individual-Display können Sie Parameter für die Arpeggio-Auswahl 1–8 einstellen. Durch Antippen von Arpeggio Type Setting wird ein Menü aufgerufen. Tippen Sie im angezeigten Menü auf [Search], um das Kategoriesuche-Display für Arpeggios aufzurufen ([Seite 163](#)) und tippen Sie auf [Number], um den Arpeggio Type durch Eingabe der Arpeggio-Nummer anzugeben.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Individual]

Einstellen des Arpeggio-Typs



Arp Part (Arpeggio-Schalter für den Part)

Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master)

Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Entspricht dem Common-Display.

Arp (Arpeggio-Auswahl)

Wählt das gewünschte Arpeggio aus, das als Arpeggio Select gespeichert wurde.

Einstellungen: 1 – 8

Category (Arpeggio-Kategorie)

Zeigt die ausgewählte Arpeggio-Kategorie an.

Einstellungen: Siehe die „Liste der Arpeggio-Kategorien“ auf [Seite 11](#).

Sub (Arpeggio-Unterkategorie)

Zeigt die ausgewählte Arpeggio-Unterkategorie an.

Einstellungen: Siehe die „Liste der Arpeggio-Unterkategorien“ auf [Seite 11](#).

Name (Arpeggio-Name)

Zeigt den Namen des ausgewählten Arpeggios an.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Velocity (Anschlagstärkeverhältnis)

Bestimmt, um wie viel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht.

Wenn der sich ergebende Velocity-Wert 0 ist, wird er auf 1 gesetzt; wenn er höher als 128 ist, wird er auf 127 gesetzt.

Einstellungen: –100% – +100%

Gate Time (Verhältnis der klingenden Notenlänge)

Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Wenn der sich ergebende Gate-Time-Wert 0 ist, wird er auf 1 gesetzt.

Einstellungen: –100% – +100%

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

▶ Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Advanced

Im Advanced-Display können Sie erweiterte Parameter für die Arpeggio-Funktion einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced]



Arp Part (Arpeggio-Schalter für den Part)

Arp Master (Arpeggio-Schalter für den Master)

Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Entspricht dem Common-Display.

Accent Vel Threshold (Velocity-Schwellenwert für die Accent Phrase)

Dieser Parameter bestimmt die minimale Velocity, welche die Accent Phrase auslöst.

Accent-Phrasen bestehen aus Sequenzdaten, die in einige Arpeggio-Typen integriert sind, und nur erklingen, wenn Sie Noten mit einer höheren Velocity spielen als dem Wert, der im Parameter Accent Velocity Threshold angegeben ist. Wenn es Ihnen schwerfällt, mit der für die Auslösung der Accent-Phrase nötigen Anschlagstärke zu spielen, stellen Sie den Parameter „Accent Vel Threshold“ (Accent Velocity Threshold) auf einen niedrigeren Wert.

HINWEIS Näheres zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion nutzen, finden Sie im PDF-Dokument „Datenliste“.

Einstellungen: off, 1 – 127

Accent Start Quantize (Startquantisierung für die Accent Phrase)

Bestimmt das Start-Timing der Accent Phrase, wenn die unter Accent Velocity Threshold (s. o.) angegebene Velocity erreicht wurde. Wenn ausgeschaltet, beginnt die Accent Phrase, sobald eine Note mit dieser Velocity empfangen wird. Wenn eingeschaltet, beginnt die Accent Phrase auf dem bei jedem Arpeggio-Typ festgelegten, nächsten Schlag, nachdem eine Note mit dieser Velocity empfangen wurde.

Einstellungen: off, on

Random SFX (Zufallseffekte)

Legt fest, ob Random SFX eingeschaltet ist oder nicht.

Einige Arpeggio-Typen besitzen eine Random-SFX-Funktion, die spezielle Sounds auslöst (z. B. Bundgeräusche einer Gitarre), wenn die Taste losgelassen wird.

HINWEIS Näheres zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion nutzen, finden Sie in der „Liste der Arpeggio-Typen“ im PDF-Dokument „Datenliste“.

Einstellungen: off, on

Random SFX Velocity Offset (zufälliger SFX-Velocity-Versatz)

Legt einen Versatzwert fest, um den die ursprüngliche Velocity der Random-SFX-Noten verändert wird.

Einstellungen: -64 – +0 – +63

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Random SFX Key On Ctrl (Anschlagstärke für Random-SFX-Effekt)

Wenn hier „on“ eingestellt ist, wird der Random-SFX-Klang mit der Velocity gespielt, die der Anschlagstärke entspricht. Wenn hier „off“ eingestellt ist, wird ein spezieller Random-SFX-Klang mit vorprogrammierter Velocity gespielt.

Einstellungen: off, on

Velocity Mode (Velocity-Modus)

Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.

Einstellungen: Original, Thru

Original: Das Arpeggio wird mit der im Arpeggio-Typ eingestellten Velocity wiedergegeben.

Thru: Das Arpeggio entspricht den Velocity-Werten Ihres Spiels auf der Tastatur.

Trigger Mode (Trigger-Modus)

Wenn hier „Gate“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Taste die Arpeggio-Wiedergabe gestartet und durch Loslassen gestoppt. Wenn hier „Toggle“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Note die Arpeggio-Wiedergabe abwechselnd gestartet und gestoppt; beim Loslassen passiert nichts.

Einstellungen: Gate, Toggle

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Im Common-Display können Sie die Parameter des Motion Sequencers („Bewegungs-Sequencer“) für den Part festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing (Gemeinsamer Swing-Faktor)

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für den Swing-Faktor des Arpeggios / des Motion Sequencers für jeden Part.

Einstellungen: -120 – +120

Common Clock Unit (Common Unit Multiply)

Bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dieser Parameter wird auf den Part angewendet, wenn der Unit-Multiply-Parameter für Arpeggio/Motion Sequencer des Parts auf „Common“ eingestellt ist.

Mit diesem Parameter können Sie einen anderen Arpeggio-/Motion-Sequencer-Typ aus einer Vorlage erzeugen.

Einstellungen: 50% – 400%

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Common Arp Gate Time (Gemeinsames Arpeggio-Notenlängenverhältnis)

Bestimmt die „Gate Time Rate“ (Dauer) des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: -100% – +100%

Common Arp Velocity (Gemeinsames Arpeggio-Anschlagstärkeverhältnis)

Bestimmt die Velocity Rate des Arpeggios für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Velocity Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: -100% – +100%

Common Motion Seq Amplitude (Gemeinsame Amplitude für den Motion Sequencer)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Amplitude“ beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Amplitude“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Amplitude“. Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Amplitudes als Offset für die Amplitudeneinstellung für die Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Gemeinsame Motion-Sequencer-Impulsform)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ändert die Step-Kurvenform der Sequenz.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Pulse Shape“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Pulse Shape“. Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Pulse Shapes als Offset für die Pulse Shape-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist und „Control“ für den Parameter eingeschaltet ist).

Einstellungen: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Gemeinsame Motion-Sequencer-Sanftheit)

Bestimmt die Smoothness des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Smoothness“ ist der Anteil, mit dem die Zeit der Motion Sequence allmählich geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Smoothness“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Smoothness“. Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Smoothness als Offset für die Smoothness-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: -64 – +63

Common Motion Seq Random (Gemeinsame Motion-Sequencer-Zufallsfunktion)

Bestimmt die Random-Funktion des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Random“ ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für „Motion Seq Random“ des Parts, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -64 – +63

Part Clock Swing (Clock-Swing-Faktor des Parts)

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios / Motion Sequencers für den ausgewählten Part. Dieser Parameter verzögert Noten an geradzahligen Beats (Backbeats), um ein Swing-Feeling zu erzeugen.

- +1 und höher: Die Arpeggio-Noten werden verzögert.
- -1 und tiefer: Die Arpeggio-Noten werden vorgezogen.
- 0: Die Noten-Events werden exakt auf die Rasterpunkte des unter „Arpeggio/Motion Sequencer Grid“ eingestellten Quantisierungswerts verschoben, so dass kein Swing entsteht.

Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce.

Einstellungen: -120 – +120

Part Clock Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für die Part-Clock)

Dies bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios / des Motion Sequencers für den ausgewählten Part.

Einstellungen: 50% – 400%, Common

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Part Arp Gate Time (Klingende Notenlänge für das Arpeggio des Parts)

Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate ([Seite 76](#)) jeder Arpeggio-Select-Einstellung.

Einstellungen: 0% – 200%

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Part Arp Velocity (Velocity-Verhältnis für das Arpeggio des Parts)

Bestimmt, um wie viel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Dies ist ein Versatzwert für die Velocity Rate (Seite 76) jeder Arpeggio-Select-Einstellung.

Einstellungen: 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude (Amplitude für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für den ausgewählten Part.

Dies ist ein Versatzwert für die „Lane Motion Seq Amplitude“ des Parts (Seite 83), wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: –64 – +63

Part Motion Seq Shape (Impulsform für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für den ausgewählten Part.

Dies ist ein Versatzwert für den „Step Curve Parameter“ (Seite 84) des Lane-Motion-Sequencers, wenn „MS FX“ für die Lane und „Control“ für den Parameter eingeschaltet sind.

Einstellungen: –100 – +100

Part Motion Seq Smooth (Sanftheit für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt die „Smoothness“ (Sanftheit) des Motion Sequencers für den ausgewählten Part.

Dies ist ein Versatzwert für die „Lane Motion Seq Smoothness“ des Parts (Seite 83), wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: –64 – +63

Part Motion Seq Random (Zufallsänderungen für den Motion Sequencer des Parts)

Bestimmt den Random-Anteil des Motion Sequencers für den ausgewählten Part. „Random“ ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Einstellungen: 0 – 127

Arp/MS Grid (Raster für Arpeggio/Motion Sequencer)

Bestimmt den Notentyp, der als Grundlage für die Parameter „Quantize“ oder „Swing“ verwendet wird. Der Parameterwert wird in Clock-Einheiten angezeigt.

Für den Motion Sequencer wird dieser Parameterwert als eine Step-Länge eingestellt.

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriole), 480 (Viertelnote)

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

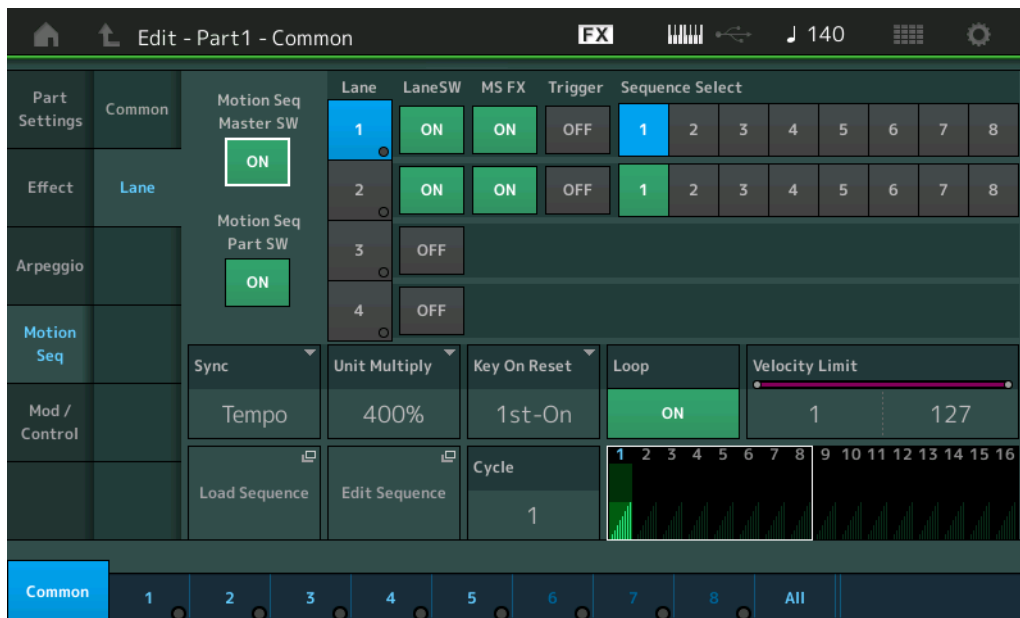
Balance

Lane

Im Lane-Display können Sie Parameter für jede Lane des Motion Sequencers einstellen.

Bedienung

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



Motion Seq Master SW (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Bestimmt, ob der Motion Sequencer für die gesamte Performance aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq Part SW (Part-Schalter für den Motion Sequencer)

Bestimmt, ob der Motion Sequencer für den ausgewählten Part aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Lane SW (Lane-Schalter)

Legt fest, ob die jeweilige Lane eingeschaltet ist oder nicht. Bis zu vier Lanes des Motion Sequencers können für einen Part verwendet werden, bis zu acht Lanes gleichzeitig für die gesamte Performance. Wenn dies ausgeschaltet ist, werden die Parameter der entsprechenden Lane nicht angezeigt.

Einstellungen: Off, On

MS FX (FX-Empfang für die Lane des Motion Sequencers)

Bestimmt, ob die ausgewählte Lane durch Reglerbetätigungen betroffen ist, wenn die entsprechende Knob-Funktionstaste [ARP/MS FX] eingeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Trigger (Trigger-Empfang für die Lane des Motion Sequencers)

Legt fest, ob die ausgewählte Lane das durch die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] erzeugte Signal empfängt oder nicht. Wenn eingeschaltet, beginnt die Motion Sequence, sobald Sie die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] drücken.

Einstellungen: Off, On

Sequence Select (Auswahl der Motion Sequence der Lane)

Wählt die gewünschte Motion Sequence aus.

Einstellungen: 1 – 8

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

► Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Sync (Synchronisation des Motion Sequencers der Lane)

Bestimmt, ob die auf „Destination“ angewendete Wiedergabe der Motion Sequence (eingestellt im Control-Assign-Display (Seite 89)) mit dem Tempo, Rhythmus oder Arpeggio der Performance synchronisiert wird oder nicht.

Einstellungen: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (wenn Lane 2–4 ausgewählt ist)

Off: Der Lane Motion Sequencer läuft gemäß seiner eigenen Clock und wird nicht zu einer externen Clock synchronisiert.

Tempo: Der Lane Motion Sequencer wird zum Tempo der Performance synchronisiert.

Beat: Der Lane Motion Sequencer wird zum Rhythmus der Performance synchronisiert.

Arp: Der Lane Motion Sequencer wird mit dem 1. Schlag des Taktes des aktuell wiedergegebenen Arpeggios synchronisiert.

Lane 1: Der Lane Motion Sequencer wird zur Lane 1 synchronisiert.

Speed (Geschwindigkeit des Motion Sequencers der Lane)

Bestimmt die Wiedergabegeschwindigkeit der Motion Sequence.

Dies steht nur zur Verfügung, wenn der „Lane Motion Sequencer Sync“ auf „Off“ steht.

Einstellungen: 0 – 127

Unit Multiply (Zählzeiten-Vervielfachung für den Motion Sequencer der Lane)

Stellt die Wiedergabedauer des Motion Sequencers für die ausgewählten Lane ein.

Dies steht zur Verfügung, wenn der Parameter „Lane Motion Sequencer Sync“ auf etwas anderes als „Off“ oder „Lane 1“ eingestellt ist.

Einstellungen: 50% – 6400%, Common, Arp

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Common: Der im Unit Multiply eingestellte für alle Parts gemeinsame Wert wird angewendet.

Arp: Der im Arpeggio Unit Multiply eingestellte Wert für den ausgewählten Part wird angewendet.

Key On Reset (Reset bei Tastenanschlag für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt, ob die Wiedergabe der Motion-Sequenz gestoppt wird oder nicht, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

Dieser Parameter ist aktiv, wenn der Parameter „Lane Motion Sequencer Sync“ auf etwas anderes als „Arp“ oder „Lane 1“ eingestellt ist.

Dieser Parameter ist außerdem nicht verfügbar, wenn „Trigger“ auf „On“ eingestellt ist.

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

Each-On: Die Sequenz wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet erneut von Anfang an.

1st-On: Die Sequenz wird bei der ersten angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet erneut von Anfang an. Wenn Sie zusätzlich zur ersten, gehaltenen Taste eine weitere Taste spielen, setzt die Sequenz ihren Zyklus in der durch die erste Note ausgelösten Phase fort – d. h. die Sequenz wird erst dann zurückgesetzt, wenn nach dem Anschlagen der zweiten die erste Taste losgelassen wird.

Loop (Schleifenwiedergabe für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt, ob die Motion Sequence nur einmal oder wiederholt gespielt wird.

Dies steht zur Verfügung, wenn der Parameter „Lane Motion Sequencer Sync“ auf etwas anderes als „Lane 1“ eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt die minimalen und maximalen Velocity-Werte, bei denen die Motion Sequence reagiert.

Dies steht zur Verfügung, wenn der Parameter „Lane Motion Sequencer Sync“ auf etwas anderes als „Lane 1“ eingestellt ist.

Einstellungen: 1 – 127

Cycle (Schrittlänge für den Motion Sequencer der Lane)

Wählt die gewünschte Schrittlänge für die Motion Sequence aus.

Einstellungen: 1 – 16

Load Sequence (Sequenz laden)

Lädt Motion-Sequence-Daten in den User-Speicherbereich. Weitere Informationen zum Laden finden Sie unter „Load“ (Seite 174).

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

► Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Edit Sequence (Sequenz bearbeiten)

Ruft das Display für die Motion Sequence auf. Sie können eine benutzerdefinierte Sequenz erstellen, die aus bis zu sechzehn Schritten bestehen kann.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Lane (Aktuell ausgewählte Lane)

Zeigt die gegenwärtig ausgewählte Lane an. Wenn der entsprechende Lane Switch ausgeschaltet ist, wird dieser Parameter nicht angezeigt.

Einstellungen: 1 – 4

Cycle (Schrittlänge für den Motion Sequencer der Lane)

Wählt die gewünschte Schrittlänge für die Motion Sequence aus.

Einstellungen: 1 – 16

Amplitude (Amplitude für den Motion Sequencer der Lane)

Beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Einstellungen: 0 – 127

Smooth (Sanftheit für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt, wie langsam die Zeitänderung der Motion Sequence erfolgt.

Einstellungen: 0 – 127

Sequence Select (Auswahl der Motion Sequence der Lane)

Bestimmt die Auswahl der Motion Sequence.

Einstellungen: 1 – 8

Polarity (Polarität für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt die Polarität der Motion Sequence.

Einstellungen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert der Sequenz nur in positiver Richtung.

Bipolar: Bipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert sowohl in positiver Richtung als auch in negativer Richtung.

Motion Seq Step Value (Schrittweite für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt die Schrittweite der Motion Sequence. Je nach der Cursor-Position im Display können Sie die Schrittweite 1–8 oder 9–16 mit den Schieberegler 1–8 einstellen.

Einstellungen: 0 – 127

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Motion Seq Step Type (Schritt-Typ für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt den Step Type der einzelnen Motion Sequences. Je nach der Cursor-Position im Display können Sie mit den SCENE-Tasten [1] – [8] zwischen den Step Types A und B für Step 1–8 oder 9–16 einstellen.

Einstellungen: A, B

Pulse A / Pulse B (Art der Step-Kurve für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt den Curve Type des Parameters für „Pulse A“ und „Pulse B“. Der oben beschriebene „Motion Seq Step Type“ legt fest, welche der hier eingestellten Kurven für jeden Step verwendet wird.

Einstellungen: Für die Preset Bank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Näheres finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Für die User Bank: User 1 – 32

Wenn eine Library-Datei gelesen wird: Kurven der Library 1 – 8

Direction (Richtung der Step-Kurve für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt die Richtung der Step Curve der Motion Sequence.

Einstellungen: Forward, Reverse

Prm1/Prm2 (Parameter der Step-Kurvenform für den Motion Sequencer)

Verändert die Step-Kurvenform der Motion Sequence.

Dieser Parameter ist für einige Curve Types nicht verfügbar. Auch der Umfang der verfügbaren Parameterwerte ist vom ausgewählten Kurventyp abhängig.

Control (Schalter für die Form der Step-Kurve für den Motion Sequencer der Lane)

Bestimmt, ob die Form der Step Curve für die Motion Sequence durch Reglerbewegungen gesteuert werden soll oder nicht. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn „MS FX“ eingeschaltet ist. Auch dieser Parameter ist für einige Curve Types nicht verfügbar.

Einstellungen: Off, On

Store Sequence (Sequenz speichern)

Speichert die bearbeiteten Sequence-Daten. Weitere Informationen zum Speichern von Daten siehe „Store/Save“ ([Seite 176](#)).

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Mod/Control (Modulation/Control)

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

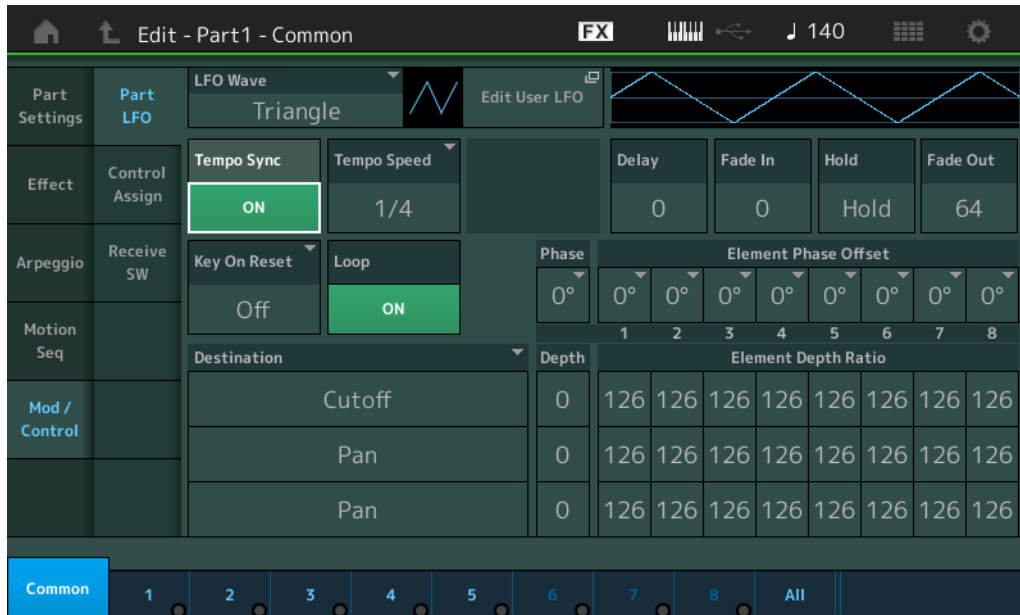
Balance

Part LFO

Im Part-LFO-Display können Sie die Parameter für den LFO für ausgewählten Part festlegen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]



LFO Wave (LFO-Wellenform)

Wählt die LFO-Waveform aus.

Einstellungen: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Tempo Sync (LFO-Temposynchronisation)

Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Songs synchronisiert wird.

Einstellungen: Off (nicht synchronisiert), On (synchronisiert)

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Wenn „Tempo Sync“ ausgeschaltet ist („OFF“)

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Common' screen for the LFO settings. The 'Tempo Sync' parameter is set to 'OFF'. The 'Speed' parameter is set to 32. The 'Tempo Sync' button is highlighted in grey. The 'LFO Wave' is set to 'Triangle'. The 'LFO' section is active, and the 'Tempo Sync' parameter is set to 'OFF'. The 'Speed' parameter is set to 32. The 'Tempo Sync' button is highlighted in grey. The 'LFO' section is active, and the 'Tempo Sync' parameter is set to 'OFF'. The 'Speed' parameter is set to 32. The 'Tempo Sync' button is highlighted in grey.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Speed (LFO-Geschwindigkeit)

Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Schwingung fest. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Parameter „Tempo Sync“ eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0 – 63

Random Speed (Stärke der Zufallsänderung der LFO-Geschwindigkeit)

Bestimmt, in welchem Umfang sich die LFO-Geschwindigkeit zufällig ändert.

Einstellungen: 0 – 127

■ Wenn „Tempo Sync“ eingeschaltet ist („ON“)

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Common' screen for the LFO settings. The 'Tempo Sync' parameter is set to 'ON'. The 'Tempo Speed' parameter is set to 1/4. The 'Tempo Sync' button is highlighted in green. The 'LFO Wave' is set to 'Triangle'. The 'LFO' section is active, and the 'Tempo Sync' parameter is set to 'ON'. The 'Tempo Speed' parameter is set to 1/4. The 'Tempo Sync' button is highlighted in green.

Tempo Speed (LFO-Tempogeschwindigkeit)

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn „Tempo Sync“ (siehe oben) auf „ON“ eingestellt wurde. Hier können Sie genaue Einstellungen der Notenwerte vornehmen, die bestimmen, wie der LFO synchron zum Arpeggio oder zum Sequenzer läuft.

Einstellungen: 1/16, 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntel), 1/8, 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtel), 1/4, 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertel), 1/2, Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte halbe Noten), 1/4 x 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 16 (sechzehn Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 32 (32 Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 64 (64 Viertelnoten pro Schlag)

Delay (LFO-Verzögerungszeit)

Bestimmt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Modulation beginnt.

Einstellungen: 0 – 127

Fade In (LFO-Einblenddauer)

Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet werden soll, nachdem die bei „Delay“ eingestellte Zeit verstrichen ist.

Einstellungen: 0 – 127

Hold (LFO-Haltdauer)

Bestimmt die Zeitspanne, für die der LFO auf maximalem Pegel gehalten wird.

Einstellungen: 0 – 126, Hold

Hold: Kein Ausblenden

Fade Out (LFO-Ausblenddauer)

Hier können Sie die Ausblendzeit für den LFO-Effekt einstellen (nachdem die „Hold“-Zeit verstrichen ist).

Einstellungen: 0 – 127

Key On Reset (LFO-Reset bei Tastenanschlag)

Bestimmt, ob die Wellenform des LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note wieder von vorne beginnt.

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

Each-On: Der LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet seine Wellenform in der Phase, die bei dem Parameter Phase eingestellt ist.

1st-On: Der LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet seine Wellenform in der Phase, die bei dem Parameter Phase eingestellt ist. Wenn Sie zusätzlich zur ersten, gehaltenen Taste eine weitere Taste spielen, setzt der LFO seinen Zyklus in der durch die erste Note ausgelösten Phase fort – d. h. der LFO wird erst dann zurückgesetzt, wenn nach dem Anschlagen der zweiten die erste Taste losgelassen wird.

Loop (LFO-Schleifenwiedergabe)

Legt fest, ob die LFO-Wellenform einmal (off) oder fortwährend durchläuft (on), während Noten ausgehalten werden.

Einstellungen: Off, On

Phase (LFO-Phase)

Bestimmt die Phase, mit der die LFO-Wellenform beim Zurücksetzen startet.

Einstellungen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element Phase Offset (LFO-Phasenversatz für das Element)

Bestimmt die Versatzwerte des Parameters „Phase“ (siehe oben) für die jeweiligen Elements.

Einstellungen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Destination (LFO-Ziel)

Hier können Sie die Funktionen einstellen, die durch die LFO-Wellenform gesteuert werden.

Einstellungen: Insertion Effect A Parameter 1 – 24, Insertion Effect B Parameter 1 – 24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (LFO-Anteil)

Stellt die LFO Wave Depth (Amplitude) für den „Destination“-Parameter ein (siehe oben).

Einstellungen: 0 – 127

Element Depth Ratio (LFO-Anteil für das Element)

Bestimmt die Versatzwerte des Parameters „Depth“ (siehe oben) für die jeweiligen Elements.

In der Einstellung „Off“ ist der LFO-Effekt nicht verfügbar. Dies steht nur zur Verfügung, wenn bei „Destination“ ein Element-relevanter Parameter eingestellt ist.

Einstellungen: Off, 0–127

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

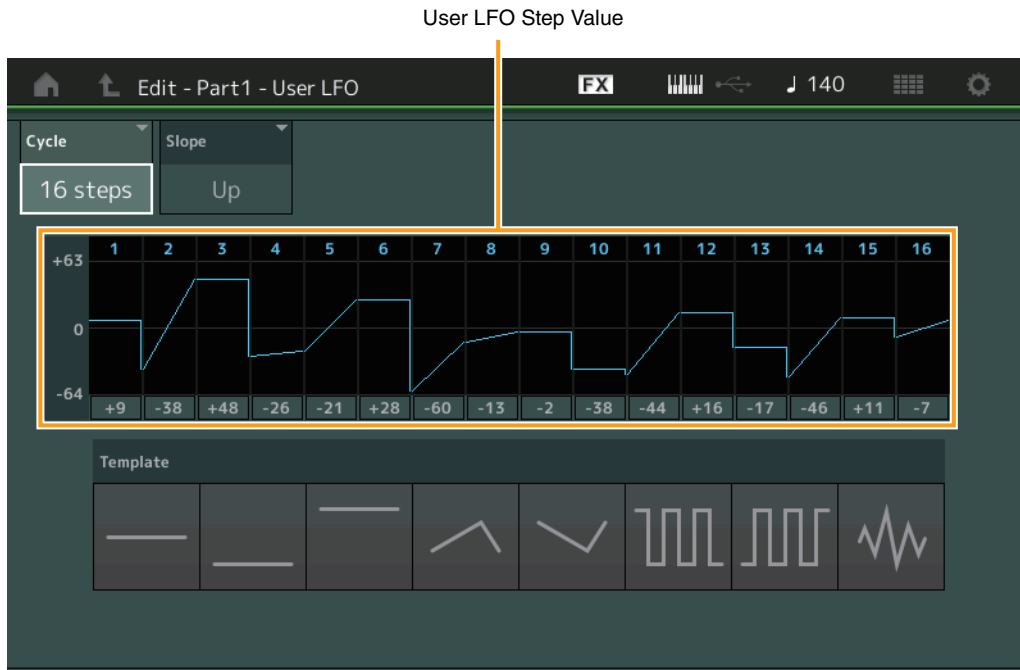
All Element

Osc

Balance

Edit User LFO (User-LFO bearbeiten)

Ruft das User-LFO-Setting-Display auf. Sie können eine benutzerdefinierte LFO-Wellenform erstellen, die aus bis zu 16 Schritten bestehen kann.



Cycle (Schrittlänge)

Wählt die gewünschte Schrittlänge für den LFO aus.

Einstellungen: 2 Schritte, 3 Schritte, 4 Schritte, 6 Schritte, 8 Schritte, 12 Schritte, 16 Schritte

Slope (Verlauf)

Bestimmt den Verlauf der LFO-Wellenform.

Einstellungen: Off (kein Verlauf), Up, Down, Up&Down

User LFO Step Value (Schrittweite des User-LFOs)

Bestimmt den Pegel für jeden Schritt.

Einstellungen: -64 – +63

Template (Vorlage)

Diese Vorlage enthält vorprogrammierte Einstellungen für die Erstellung eines eigenen LFO.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Control Assign (Reglerzuweisungen)

Im Control-Assign-Display können Sie Controller-Zuweisungen für den Part vornehmen. Sie können den Sound beliebig verändern, indem Sie den gewünschten Controller als „Source“ und den gewünschten Parameter als „Destination“ angeben. Es können nicht nur physische Controller wie Pitch-Bend-Rad angegeben werden, sondern auch virtuelle Controller wie Motion Sequencer oder Envelope Follower lassen sich als „Source“ angeben.

Jedem Part können bis zu 16 Controller-Sets zugewiesen werden.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Auto Select (Auto-Select-Schalter)

Legt fest, ob die automatische Auswahlfunktion des Display Filter (siehe unten) aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird der betätigte Controller automatisch bei „Display Filter“ ausgewählt. Dasselbe Ergebnis können Sie auch durch Betätigen der [CONTROL ASSIGN]-Taste erzielen.

Einstellungen: Off, On

Display Filter (DarstellungsfILTER)

Legt fest, welcher Controller angezeigt wird.

Einstellungen: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Display Name (Angezeigter Name)

Legt den Namen jedes Assignable-Reglers 1–8 fest, der im Performance-Play-Display angezeigt wird (Seite 26). Dies ist nur verfügbar, wenn „AsgnKnob 1 – 8“ als „Source“ gewählt ist.

Destination (Ziel)

Legt den zu steuernden Zielparameter fest. Um bei „Destination“ ein weiteres Ziel hinzuzufügen, tippen Sie auf das „+“-Symbol. Informationen zu Einstellungsbeispielen für „Destination“ finden Sie weiter unten.

Einstellungen: Siehe Abschnitt „Controller-Liste“ im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Einstellungsbeispiele für „Destination“

Hier finden Sie einige nützliche Beispiele dafür, wie Sie die „Destination“-Zuordnungen (Modulationsziele) vornehmen können.

Steuerung der Lautstärke:	Part Param → Volume
Ändern der Tonhöhe:	Part Param → Pitch
Ändern der Geschwindigkeit des Rotor-Lautsprechers:	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl *1
Zur Anwendung eines Wah-Pedaleffekts:	Ins A/B → InsA/B PdlCtrl *2

Für *1 und *2 sind zusätzlich zu den obigen die folgenden Einstellungen notwendig.

*1 „Ins A/B Type“ = „Rotary Speaker“ im Effect-Display des Part Edit

*2 „Ins A/B Type“ = „VCM Pedal Wah“ im Effect-Display des Part Edit

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Source (Quelle)

Hier können Sie den gewünschten Controller einstellen, mit dem der unter „Destination“ eingestellte Parameter gesteuert werden kann.

Einstellungen: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element SW (Element-Schalter)

Hier können Sie angeben, ob der Controller jedes einzelne Element steuern soll (On) oder nicht (Off). Dies steht nur zur Verfügung, wenn bei „Destination“ ein Element-relevanter Parameter eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Curve Type (Kurventyp)

Bestimmt den Curve Type des unter „Destination“ angegebenen Parameters. In den folgenden Abbildungen zeigt die vertikale Achse den eingestellten Wert des bei „Destination“ angegebenen Controllers an, die horizontale Achse zeigt den Wert des bei „Source“ eingestellten Parameters an.

Einstellungen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1 – 32 (wenn die User-Bank ausgewählt ist), Library 1 – 8 (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Standard



Smooth Saw



Sigmoid



Triangle



Threshold



Square



Bell



Trapezoid



Dogleg



Tilt Sine



FM



Bounce



AM



Resonance



M



Sequence



Discrete Saw



Hold



Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Polarity (Polarität der Kurve)

Bestimmt die Kurvenpolarität des bei „Curve Type“ eingestellten Kurventyps.

Einstellungen: Uni, Bi

Uni: Unipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert anhand der Kurvenform nur in eine positive Richtung oder eine negative Richtung.

Bi: Bipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert sowohl in positiver Richtung als auch in negativer Richtung.

Ratio (Kurvenverhältnis)

Bestimmt das Kurvenverhältnis.

Einstellungen: -64 – +63

Param 1/Param 2 (Kurvenparameter)

Stellt die Form der Kurve ein.

Dies ist für einige Kurventypen nicht verfügbar.

Destination to Name (Ziel als Namen wählen)

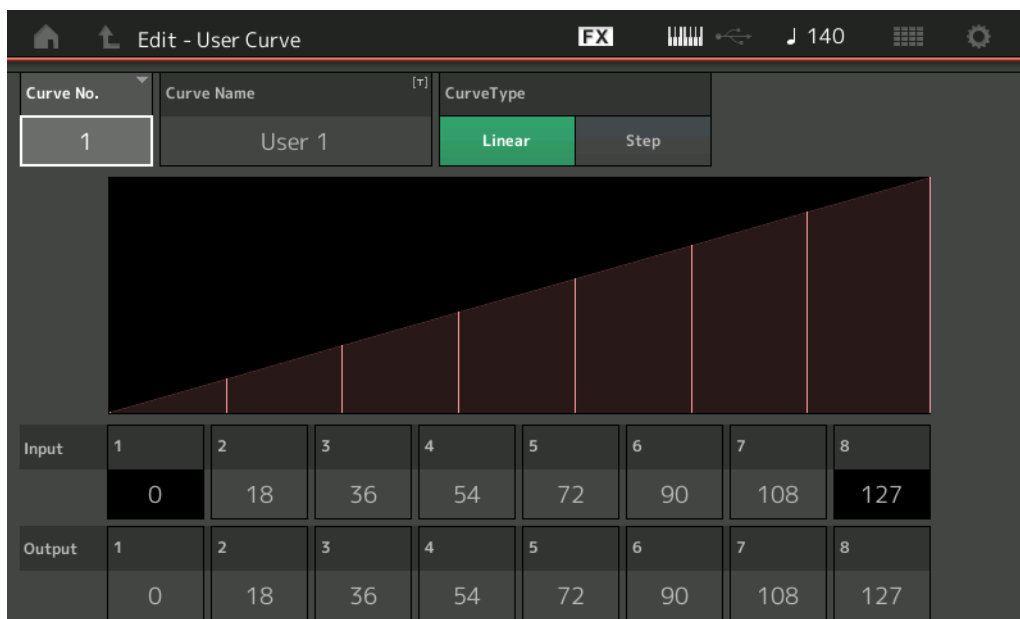
Kopiert den Parameternamen von „Destination“ in den „Display Name“. Dies ist nur verfügbar, wenn „Source“ auf „AsgnKnob 1 – 8“ eingestellt ist.

Delete (Löschen)

Löscht das ausgewählte Ziel („Destination“).

Edit User Curve (User-Kurve bearbeiten)

Ruft das User-Curve-Setting-Display auf. Sie können „Linear“ wählen (Kurve durch lineare Interpolation von acht Koeffizienten) oder „Step“.



Curve No. (Kurvnummer)

Zeigt die Nummer der ausgewählten Kurve an.

Einstellungen: 1 – 32

Curve Name (Name der Kurve)

Benennt die ausgewählte Kurve. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Curve Type (Kurventyp)

Legt den Kurventyp fest.

Einstellungen: Linear, Step

Input (Eingang)

Legt den Eingangspegel der Kurve fest. „Input 1“ wird auf „0“ festgelegt. „Input 8“ wird auf 127 festgelegt, wenn der Curve Type „Linear“ ist.

Einstellungen: 0 – 127

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Output (Ausgang)

Legt den Ausgangspegel der Kurve fest.

Einstellungen: 0 – 127

Receive SW (Empfangs-Schalter)

Im Receive-Switch-Display können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Meldungen. Wenn der betreffende Parameter eingeschaltet ist („ON“), reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Daten.

HINWEIS Wenn hier CC (Receive Control Change) ausgeschaltet ist („OFF“), sind keine Controller-Parameter verfügbar.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Receive SW]



Pgm Change (Programmwechselfmeldungen empfangen)

Legt fest, ob Programmwechsel-Meldungen empfangen werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Bank Select (Bank-Select-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen empfangen werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Pitch Bend (Pitch-Bend-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob vom Pitch-Bend-Rad erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

After Touch (After-Touch-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob MIDI-Meldungen des Typs After Touch empfangen werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

CC (Controller-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob Controller-Meldungen empfangen werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Vol/Exp (Volume/Expression-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob Volume-Meldungen (Lautstärke) empfangen werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pan (Pan-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob Pan-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MW (Modulationsrad-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob vom Modulationsrad erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Sustain (Sustain-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob Sustain-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

FC1/FC2 (Foot-Controller-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob vom Fußregler erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

FS (Foot-Switch-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob vom Fußschalter erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

A. SW1/A. SW2 (Assignable-Tasten-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob von den Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MS Hold (Motion Sequencer Hold empfangen)

Bestimmt, ob von der Taste [MOTION SEQ HOLD] erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger empfangen)

Bestimmt, ob von der Taste [MOTION SEQ TRIGGER] erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.

Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

RB (Gleitband-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob vom Gleitband erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

BC (Blaswandler-Meldungen empfangen)

Legt fest, ob MIDI-Meldungen für den Breath Controller (Blaswandler) empfangen werden oder nicht.
Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

A.Knob 1 – 8 (Assignable-Regler-Meldungen empfangen)

Bestimmt, ob von den Assignable-Reglern 1–8 erzeugte MIDI-Meldungen empfangen werden oder nicht.
Dies ist nicht verfügbar, wenn „Receive Control Change“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common**Part-Einstellungen**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Element Edit (Element bearbeiten)

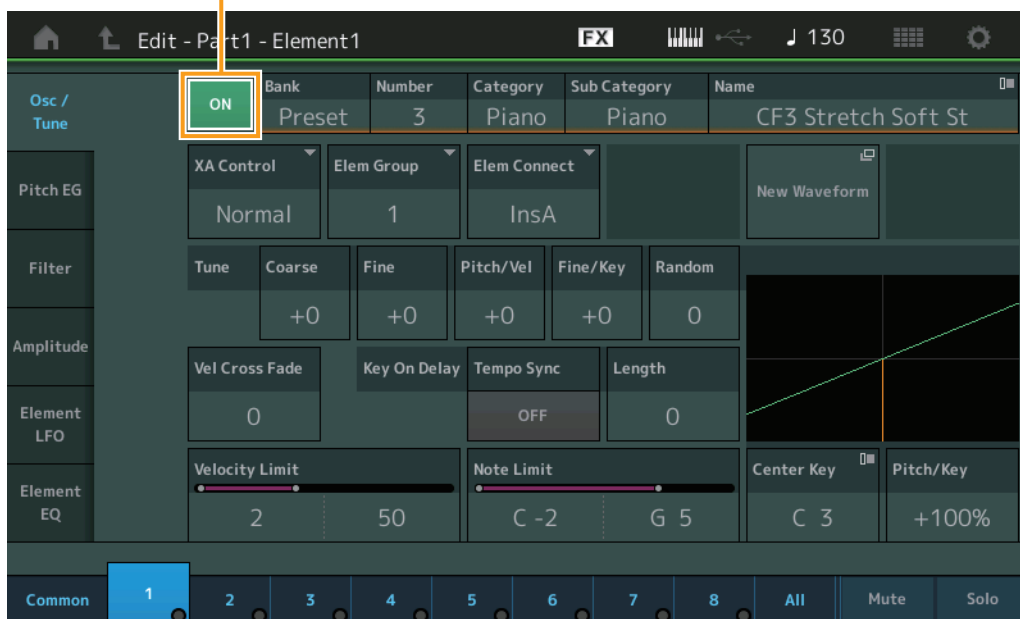
Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Osc/Tune (Oszillator/Stimmung)

Im Oscillator/Tune-Display können Sie die Wellenform (bzw. das Grundmaterial für den Klang) jedem Element zuweisen. Hier können Sie den Notenbereich des Elements (den Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element klingen soll) und die Anschlagsempfindlichkeit (Velocity Response, der Bereich der Velocity-Werte, für den dieses Element klingen soll) einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Osc/Tune]

Element Switch (Element-Schalter)



Bank (Waveform-Bank)

Number (Waveform-Nummer)

Category (Waveform-Kategorie)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Name (Waveform Name)

Zeigt die Informationen der Waveform an, die im ausgewählten Element verwendet wird. „Bank“ zeigt an, welcher Waveform-Speicherbereich (Preset, User und Library) dem Element zugewiesen ist.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Element Switch (Element-Schalter)

Bestimmt, ob das ausgewählte Element ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

XA Control (XA-Steuerung)

Bestimmt die Funktionsweise der Funktion Expanded Articulation (XA) eines Elements.

Die XA-Funktion ist ein ausgeklügeltes Klangerzeugersystem, mit dem realistischere Klänge und natürliche Spieltechniken nachgebildet werden können. XA bietet auch andere einzigartige Modi für zufällige und sich abwechselnde Klänge während des Spiels. Näheres zur XA-Funktion siehe „Tone Generator Block“ unter „Grundstruktur“ auf [Seite 6](#).

Einstellungen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Sie können jedes Element einstellen auf:

Normal: Das Element erklingt normal bei jedem Notenanschlag.

Legato: Wenn der Mono/Poly-Parameter auf Mono gestellt ist, wird beim Legatospiel auf der Tastatur anstelle des Elements, bei dem der XA-Control-Parameter auf „Normal“ eingestellt ist, dieses Element gespielt. („Legatospiel“ bedeutet, dass Sie die nächste Note einer einstimmigen Notenlinie oder Melodie spielen, bevor Sie die vorherige loslassen.)

Key Off: Das Element erklingt bei jedem Loslassen der Note.

Cycle (für mehrere Elements): Jedes Element erklingt alternativ entsprechend seiner numerischen Ordnungszahl. Beim Anschlagen der ersten Note erklingt also Element 1, bei der zweiten Note Element 2, usw.

Random (für mehrere Elements): Jedes Element erklingt zufällig bei jedem Notenanschlag.

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

A.SW1 On: Wenn die Taste [ASSIGN 1] eingeschaltet ist (On), erklingt das Element.

A.SW2 On: Wenn die Taste [ASSIGN 2] eingeschaltet ist (On), erklingt das Element.

A.SW Off: Wenn beide Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] ausgeschaltet sind (Off), erklingt das Element.

Elem Group (Element-Gruppe)

Bestimmt die Gruppe für die XA-Steuerung. Alle Elements mit derselben Art von XA-Features müssen dieselbe Gruppennummer haben. Diese Einstellung gilt nicht, wenn die XA-Control-Parameter aller Elements auf Normal eingestellt sind.

Einstellungen: 1 – 8

Element Connect (Element-Verbindungsschalter)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit der Einstellung „Thru“ können Sie die Insert-Effekte für das angegebene Element umgehen.

Einstellungen: Thru, InsA, InsB

New Waveform (Neue Waveform)

Lädt im USB-Flash-Speicher als „Waveform“ abgelegte Audiodaten. Näheres zum Laden siehe unter „Load“ (Seite 174).

Nachdem die Waveform geladen wurde, ist der Edit-Waveform-Parameter verfügbar (siehe unten).

Coarse (Grobstimmung)

Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements in Halbtonschritten.

Einstellungen: -48 – +48

Fine (Feinstimmung)

Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für jedes einzelne Element.

Einstellungen: -64 – 63

Pitch/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe)

Bestimmt, wie sehr die Tonhöhenhüllkurve des ausgewählten Elements auf Velocity reagiert.

Einstellungen: -64 – 63

Positive Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto höher ist die Tonhöhe.

Negative Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto niedriger ist die Tonhöhe.

0: Keine Tonhöhenänderung.

Fine/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Feinstimmung)

Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die bei der Feinstimmung die Tonhöhe beeinflussen.

Einstellungen: -64 – 63

Positive Werte: Die Tonhöhe tieferer Noten fällt, und die höherer Noten steigt an.

Negative Werte: Die Tonhöhe tieferer Noten steigt an, und die höherer Noten fällt.

Random (Anteil zufälliger Tonhöhenänderungen)

Hiermit können Sie für jede gespielte Note die Tonhöhe des Elements nach dem Zufallsprinzip variieren. Je größer der Wert, desto größer die Variation der Tonhöhe.

Einstellungen: 0 – 127

Vel Cross Fade (Velocity-Überblendung)

Hiermit wird festgelegt, wie schnell die Lautstärke eines Oszillators außerhalb der Velocity-Grenzen abnimmt, und zwar im Verhältnis zur Entfernung von dieser Grenze.

Einstellungen: 0 – 127

Je höher der Wert, desto langsamer nimmt der Pegel ab.

0: Kein Ton

Tempo Sync (Tempo-Synchronisationsschalter für Tastenanschlagsverzögerung)

Bestimmt, ob der Parameter „Key On Delay“ (siehe unten) zum Tempo synchronisiert wird.

Einstellungen: Off, On

Length (Dauer der Tastenanschlagsverzögerung)

Legt die Verzögerung („Delay“) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem tatsächlichen Wiedergabestart des Elements fest. Sie können für jedes Element unterschiedliche Verzögerungszeiten einstellen. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Parameter „Key On Delay Tempo Sync“ eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0 – 127

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Length (Notenwert der Tastenanschlagsverzögerung)

Bestimmt das Timing von „Key On Delay“, wenn „Delay Tempo Sync“ eingeschaltet ist.

Einstellungen: 1/16, 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntel), 1/8, 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtel), 1/4, 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertel), 1/2, Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte Halbe), 1/4 x 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen)

Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereichs, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen. Jedes Element kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereichs liegen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. „93 bis 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt.

Einstellungen: 1 – 127

Note Limit (Notengrenzen)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element. Jedes Element wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb des angegebenen Tastaturbereichs liegen. 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“.

Einstellungen: C –2 – G8

Pitch/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Tonhöhen)

Bestimmt die Empfindlichkeit des Key-Follow-Effekts (den Tonabstand zwischen benachbarten Noten), wobei die Tonhöhe der mittleren Taste (Center Key; siehe unten) als Standard angenommen wird.

Einstellungen: –200% – +0% – +200%

+100% (Normaleinstellung): Benachbarte Noten sind in der Tonhöhe einen Halbtonschritt voneinander entfernt.

0%: Alle Noten haben die gleiche Tonhöhe wie die mittlere Taste.

Negative Werte: Die Einstellungen sind vertauscht.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt der Tonhöhe.

Einstellungen: C –2 – G8

Edit Waveform (Waveform bearbeiten)

Ruft das Waveform-Edit-Display auf.

In diesem Display können Sie Parameter für die Key Banks einstellen, welche die Waveform verwenden.

• Key Bank

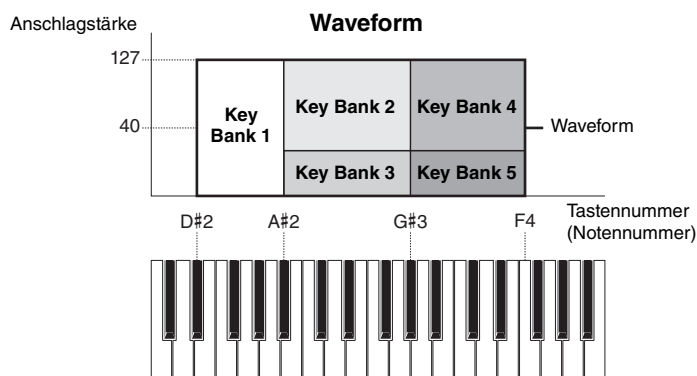
Eine Key Bank besteht aus digitalen Audiodaten, die durch direkte Aufnahme eines elektrischen Signals im Instrument entstanden sind, z. B. Gesang oder E-Gitarre.

In dieser Anleitung werden die Begriffe „Key Bank“ und „Wave“ abwechselnd verwendet; es sollte jedoch deutlich unterschieden werden zwischen der „Key Bank“ (den reinen Audiodaten) und der „Waveform“ (die gesammelten Audio-Daten, aus denen ein Part besteht).

• Key Bank und Waveform

Key Banks werden im MONTAGE als „Waveforms“ gespeichert.

Jede Waveform kann mehrere Key Banks enthalten. Um diese Key Banks bestimmten Orten oder Containern zuzuordnen, können Sie den Tastaturbereich (Note Limit) und den Anschlagstärkebereich (Velocity Limit) jeder Key Bank einstellen. Durch diese Einstellung werden unterschiedliche Key Banks abgespielt, je nach gespielter Note und deren Velocity-Wert.



Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

• Part und Waveform

Sie können die Waveform spielen, indem Sie diese einem Part zuweisen und dann den Part auf der Tastatur spielen. Sie können die Waveform einem Element des Parts zuweisen: im „Element Edit“ für Normal Parts (AWM2) (Seite 94) und im „Key Edit“ für Drum Parts (Seite 126).

Notengrenzen und Anschlagstärkengrenzen für jede Key Bank

Waveform (Wellenform)

Zeigt die ausgewählte Waveform an.

Category (Waveform-Hauptkategorie)

Sub Category (Waveform-Unterkategorie)

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie der ausgewählten Waveform.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Name (Name der Waveform)

Bestimmt die ausgewählte Waveform. Waveform-Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Number of Keybank (Anzahl der Key Banks)

Zeigt die Anzahl von Key Banks in der ausgewählten Waveform an.

Gesamtspeichergöße der Waveform

Zeigt die gesamte Datengröße der ausgewählten Waveform an.

Keybank (Key Bank)

Zeigt die ausgewählte Key Bank an.

Size (Speichergöße der Key Bank)

Zeigt die Größe der gespeicherten Daten der ausgewählten Key Bank an.

Channel (Key-Bank-Kanal)

Zeigt den Kanal (Stereo oder Mono) der ausgewählten Key Bank an.

Velocity Limit (Anschlagstärkengrenzen)

Bestimmt die Grenzen des Velocity-Bereichs, innerhalb dessen die einzelnen Key Banks reagieren sollen.

Einstellungen: 1 – 127

Note Limit (Notengrenzen)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs der ausgewählten Key Bank.

Einstellungen: 1 – 127

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Volume (Lautstärke)

Bestimmt die Ausgangslautstärke der ausgewählten Key Bank.

Einstellungen: 0 – 255

Pan (Panorama)

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der ausgewählten Key Bank.

Einstellungen: L63 – C – R63

Tune Coarse (Grobstimmung)

Bestimmt die Tonhöhe der ausgewählten Key Bank in Halbtonschritten.

Einstellungen: -64 – +63

Tune Fine (Feinstimmung)

Dient der Feinstimmung der Tonhöhe der ausgewählten Key Bank.

Einstellungen: -64 – +63

Delete Keybank (Key Bank löschen)

Löscht die ausgewählte Key Bank.

Add Keybank (Key Bank hinzufügen)

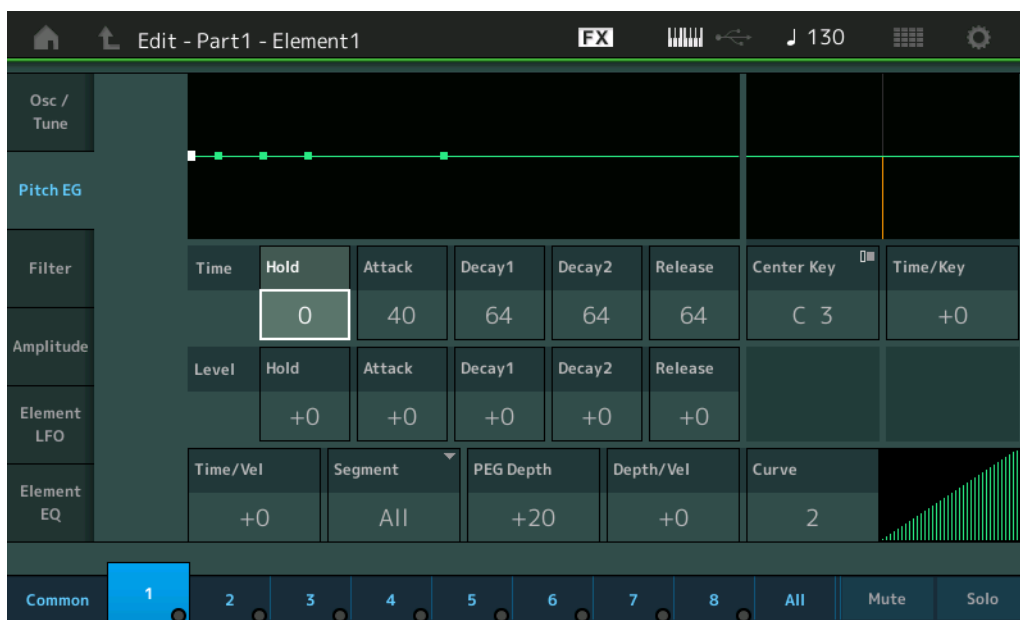
Fügt der ausgewählten Wavform eine neue Key Bank hinzu.

Pitch EG (Tonhöhen-Hüllkurvengenerator)

Im Pitch-EG-Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Pitch EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe der Oszillatoren im Zeitverlauf ändert. So können Sie die Tonhöhenänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klangs steuern.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Pitch EG]



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der Parameter aufgeführt, wie sie im Display erscheinen.

	Hold	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Pegel	Hold Level (Haltepegel)	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level

Einstellungen: Time: 0 – 127

Level: -128 – +127

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common**Part-Einstellungen**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO**Element EQ****All Element**

Osc

Balance

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der PEG-Zeiten)

Bestimmt den Grad, mit dem die Tastaturposition bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Pitch EGs beeinflusst. Als Ausgangstonhöhe wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen.

Einstellungen: -64 – +63

Positive Werte: Hohe Tasten führen zu einer hohen PEG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Tasten zu einer langsamen Geschwindigkeit.

Negative Werte: Hohe Tasten führen zu einer langsamen PEG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Tasten zu einer hohen Geschwindigkeit.

0: Die PEG-Übergangszeiten ändern sich nicht und sind unabhängig von der gespielten Note.

Center Key (Mittlere Taste der Empfindlichkeit der Skalierung der PEG-Zeiten)

Bestimmt, wie die Übergangszeiten (Time-Parameter) des PEG auf die Anschlagsstärke (Velocity) reagieren. Wenn die als Center Key eingestellte Note gespielt wird, verhält sich der PEG genau entsprechend den eingestellten Werten.

Einstellungen: C –2 – G8

Time/Vel (Anschlagsempfindlichkeit der PEG-Zeiten)

Segment (Anschlagsempfindlichkeit der PEG-Zeiten des Segments)

Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (Velocity Sensitivity) der Time-Parameter des PEG. Wählen Sie ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen „Time/Vel“-Parameter ein.

Einstellungen: Time/Vel: -64 – +63

Positive Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer schnelleren Amplitude-EG-Übergangsgeschwindigkeit, niedrige Velocity-Werte zu einer langsamen Geschwindigkeit.

Negative Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer langsameren PEG-Übergangsgeschwindigkeit, niedrige Velocity-Werte zu einer hohen Geschwindigkeit.

0: Die PEG-Übergangszeiten ändern sich nicht und sind unabhängig von der Velocity.

Einstellungen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Anstiegszeit.

Atk+Dcy: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time.

Decay: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Decay-Zeit.

Atk+Rls: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.

All: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst alle Time-Parameter des PEG.

PEG Depth (PEG-Anteil)

Bestimmt den Tonhöhenbereich für den Pitch EG.

Einstellungen: -64 – +63

Depth/Vel (Anschlagsempfindlichkeit des PEG-Anteils)

Curve (Anschlagsempfindlichkeitskurve des PEG)

Bestimmt, in welchem Verlauf sich der Hüllkurvenanteil der Tonhöhe mit der Velocity (Anschlagsstärke) ändert. Mit dem Curve-Parameter können Sie aus fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagsstärkekurven (im Display graphisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity die Pitch EG Depth beeinflusst. In den folgenden Abbildungen stellt die vertikale Achse den PEG-Hüllkurvenanteil dar, und horizontale Achse die Anschlagsstärke.

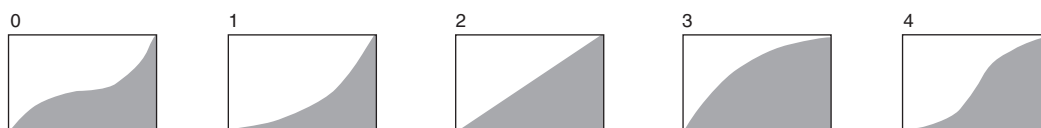
Einstellungen: Depth/Vel: -64 – +63

Positive Werte: Hohe Velocity-Werte bewirken eine Erweiterung des EG-Hüllkurvenanteils und niedrige Velocity-Werte eine Verringerung.

Negative Werte: Hohe Velocity-Werte bewirken eine Verringerung des EG-Hüllkurvenanteils und niedrige Velocity-Werte eine Erweiterung.

0: Die Tonhöhen-Hüllkurve ändert sich nicht und ist unabhängig von der Anschlagsstärke.

Einstellungen: Curve: 0 – 4



HINWEIS Näheres zum PEG finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

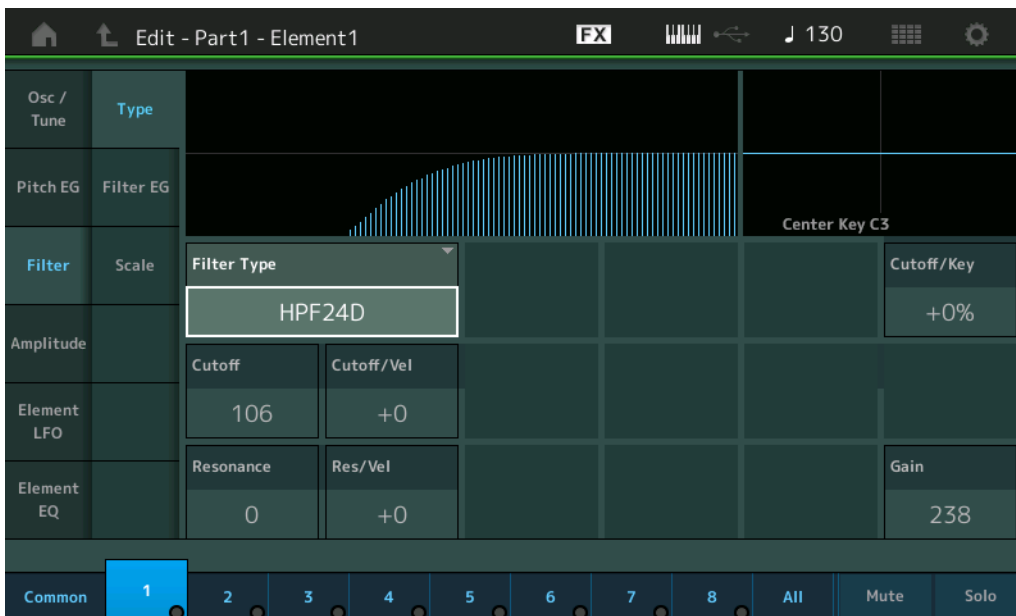
Balance

Filter

Type

Im Type-Display können Sie umfassende Einstellungen für den Filterblock vornehmen. Je nach dem hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Filter] → [Type]

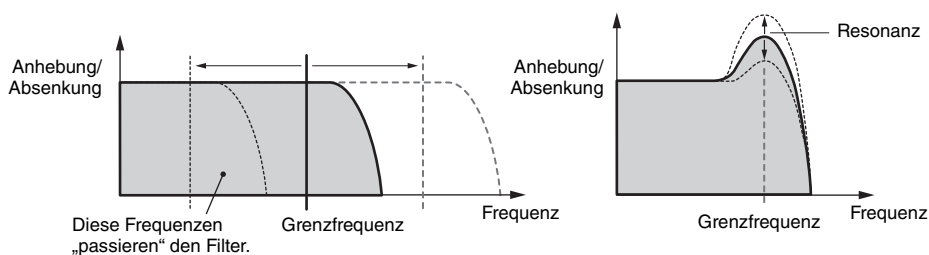


Filter Type

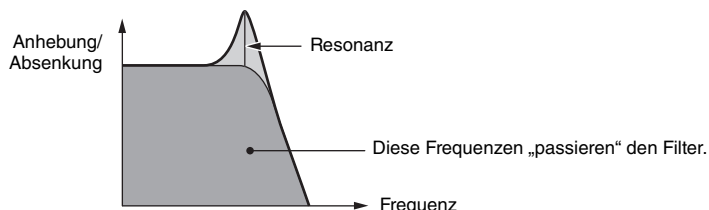
Bestimmt den Filtertyp des aktuellen Elements. Es gibt grundsätzlich vier unterschiedliche Filter: LPF (Tiefpassfilter), HPF (Hochpassfilter), BPF (Bandpassfilter) und BEF (Bandsperrfilter). Näheres zu den Einstellungen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Einstellungen: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

LPF



LPF24D: Ein dynamischer Tiefpassfilter mit -24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalsound. Verglichen mit dem Typ LPF24A kann dieser Filter einen ausgeprägteren Resonanzeffekt erzeugen.



LPF24A: Ein digitaler, dynamischer Tiefpassfilter mit ähnlichen Eigenschaften wie ein analoger Synthesizer-Filter vierter Ordnung.

LPF18: Tiefpassfilter dritter Ordnung mit -18 dB/Okt.

LPF18s: Tiefpassfilter dritter Ordnung mit -18 dB/Okt. Dieser Filter hat einen glatteren Cutoff-Verlauf als der Typ LPF18.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

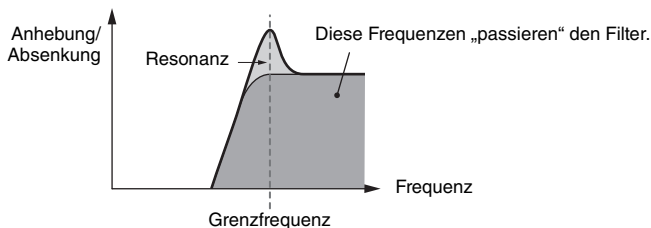
Element EQ

All Element

Osc

Balance

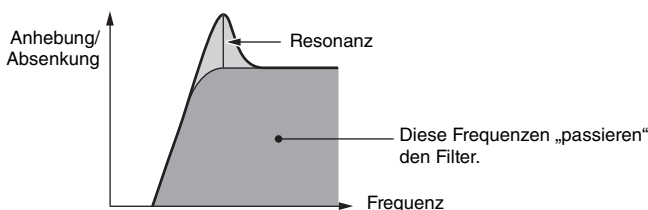
HPF



LPF12+HPF12: Eine serielle Kombination aus einem Tiefpassfilter und einem Hochpassfilter mit jeweils -12 dB/Oktave. Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können HPF Cutoff und HPF Key Follow Sensitivity eingestellt werden.

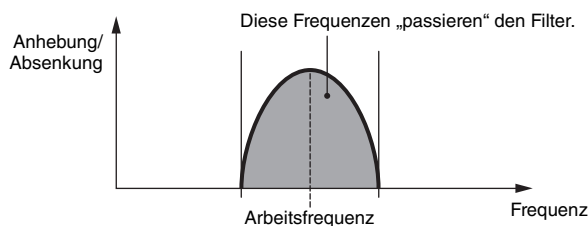
LPF6+HPF12: Eine serielle Kombination aus einem Tiefpassfilter mit -6 dB/Oktave und einem Hochpassfilter mit -12 dB/Oktave. Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können HPF Cutoff und HPF Key Follow Sensitivity eingestellt werden.

HPF24D: Ein dynamischer Hochpassfilter mit -24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalsound. Dieser Filter kann einen ausgeprägten Resonanzeffekt erzeugen.

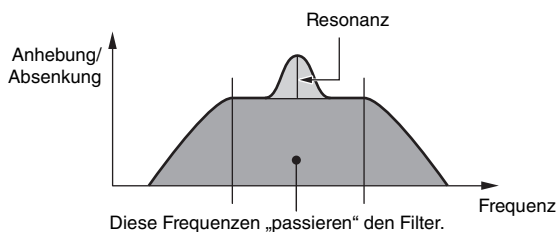


HPF12: Digitaler Hochpassfilter mit -12 dB/Okt.

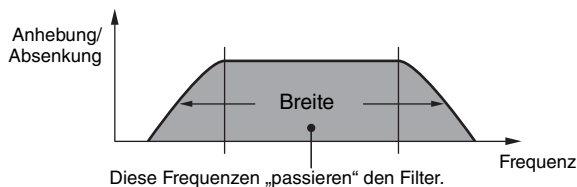
BPF



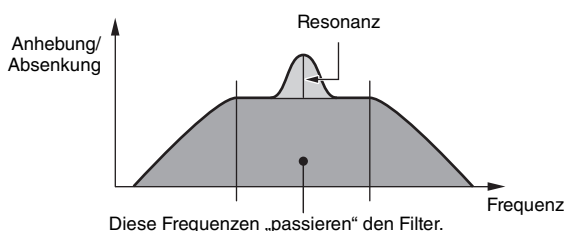
BPF12D: Kombination eines HPF und eines LPF mit -12 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalsound.



BPFw: Ein BPF mit -12 dB/Oktave, das HPF- und LPF-Filter so kombiniert, dass breitere Bandbreiteneinstellungen möglich sind.



BPF6: Eine Kombination aus einem HPF und einem LPF mit -6 dB/Okt.



Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

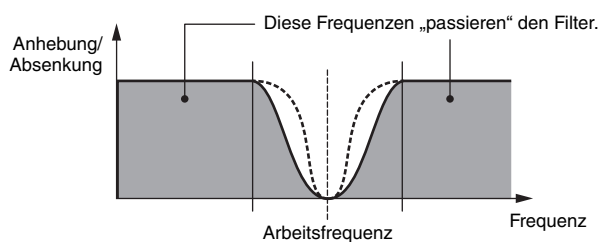
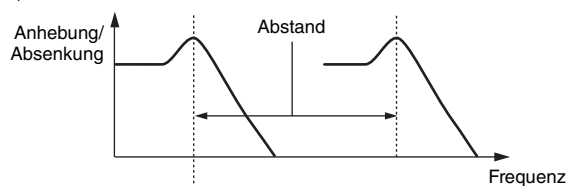
Element EQ

All Element

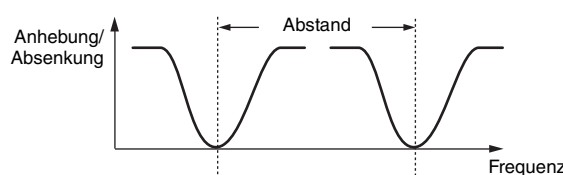
Osc

Balance

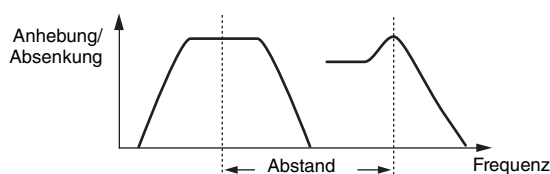
Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

BEF**BEF12:** Bandsperrfilter mit -12 dB/Okt.**BEF6:** Bandsperrfilter mit -6 dB/Okt.**DualLPF:** Zwei parallel geschaltete Tiefpassfilter mit -12 dB/Oktave. Sie können den Abstand zwischen den beiden Grenzfrequenzen einstellen.

Die niedrigere Cutoff-Frequenz wird direkt im Display eingestellt (die höhere Cutoff-Frequenz wird automatisch eingestellt).

DualHPF: Zwei parallel geschaltete Hochpassfilter mit -12 dB/Oktave.**DualBPF:** Zwei parallel geschaltete Bandpassfilter mit -6 dB/Oktave.**DualBEF:** Zwei in Reihe geschaltete Bandsperrfilter mit -6 dB/Oktave.

Die niedrigere Cutoff-Frequenz wird direkt im Display eingestellt (die höhere Cutoff-Frequenz wird automatisch eingestellt).

LPF12+BPF6: Eine parallele Kombination aus einem Tiefpassfilter mit -12 dB/Oktave und einem Bandpassfilter mit -6 dB/Oktave. Sie können den Abstand zwischen den beiden Grenzfrequenzen einstellen.

Die niedrigere Cutoff-Frequenz wird direkt im Display eingestellt (die höhere Cutoff-Frequenz wird automatisch eingestellt).

Cutoff (Cutoff Frequency)

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters. Diese wird als Grundfrequenz für den gewählten Filtertyp verwendet.

Einstellungen: 0 – 255**Cutoff/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Filter-Grenzfrequenz)**

Bestimmt, wie die Cutoff-Frequenz auf die Anschlagstärke bzw. Velocity reagiert.

Einstellungen: -64 – $+63$ **Positive Werte:** Je härter Sie die Tasten anschlagen, desto höher ist die Grenzfrequenz.**Negative Werte:** Je sanfter Sie die Tasten anschlagen, desto höher ist die Grenzfrequenz.**0:** Die Grenzfrequenz ändert sich nicht und ist unabhängig von der Anschlagstärke.**Common****Part-Einstellungen**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Resonance (Resonanz)

Width (Breite)

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 Resonanz eingestellt. Beim Filtertyp BPFw wird hiermit die Frequenzbandbreite angegeben. Mit Hilfe dieses Parameters stellen Sie den Resonanzanteil (Betonung der harmonischen Obertöne) in der Umgebung der Cutoff-Frequenz ein. Dieser verleiht dem Klang in Kombination mit dem „Cutoff“-Parameter einen speziellen Charakter. Beim BPFw wird dieser Parameter verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen anzupassen, die vom Filter durchgelassen werden.

Dieser Parameter wird je nach dem gewählten Filtertyp evtl. nicht angezeigt.

Einstellungen: 0 – 127

Cutoff/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Filter-Grenzfrequenz)

Bestimmt den Anteil, mit dem die Tastatur- bzw. Oktavlage der Noten die Grenzfrequenz beeinflusst (siehe oben). Als Ausgangsnote für die Grenzfrequenz wird dabei der Wert von „Center Key“ (der folgende Parameter) angenommen.

Einstellungen: -200% – +200%

Positive Werte: Die Grenzfrequenz tieferer Noten fällt, und die höherer Noten steigt an.

Negative Werte: Die Grenzfrequenz tieferer Noten steigt an, und die höherer Noten fällt.

Center Key (Mittlere Note für die Skalierungsempfindlichkeit der Grenzfrequenz)

Hier wird angezeigt, dass als Center Key für „Cutoff/Key“ die Note C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert lässt sich nicht ändern.

Gain (Anhebung/Absenkung)

Hier können Sie den „Gain“ (die Verstärkung, die das an die Filter-Einheit gesendete Signal erfährt) einstellen.

■ Bei einem Filtertyp mit den Parametern „Distance“ und „Res/Vel“



Distance (Abstand)

Bestimmt den Abstand zwischen den Grenzfrequenzen der Filtertypen Dual und LPF12+BPF6. Dieser Parameter wird je nach dem gewählten Filtertyp evtl. nicht angezeigt.

Einstellungen: -128 – +127

Res/Vel (Anschlagsempfindlichkeit der Filterresonanz)

Bestimmt, in welchem Grad die Resonanz auf die Anschlagstärke bzw. Velocity reagiert. Dieser Parameter wird je nach dem gewählten Filtertyp evtl. nicht angezeigt.

Einstellungen: -64 – +63

Positive Werte: Je größer die Velocity, desto stärker die Resonanz.

Negative Werte: Je kleiner die Velocity, desto größer die Resonanz.

0: Der Resonance-Wert ändert sich nicht.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

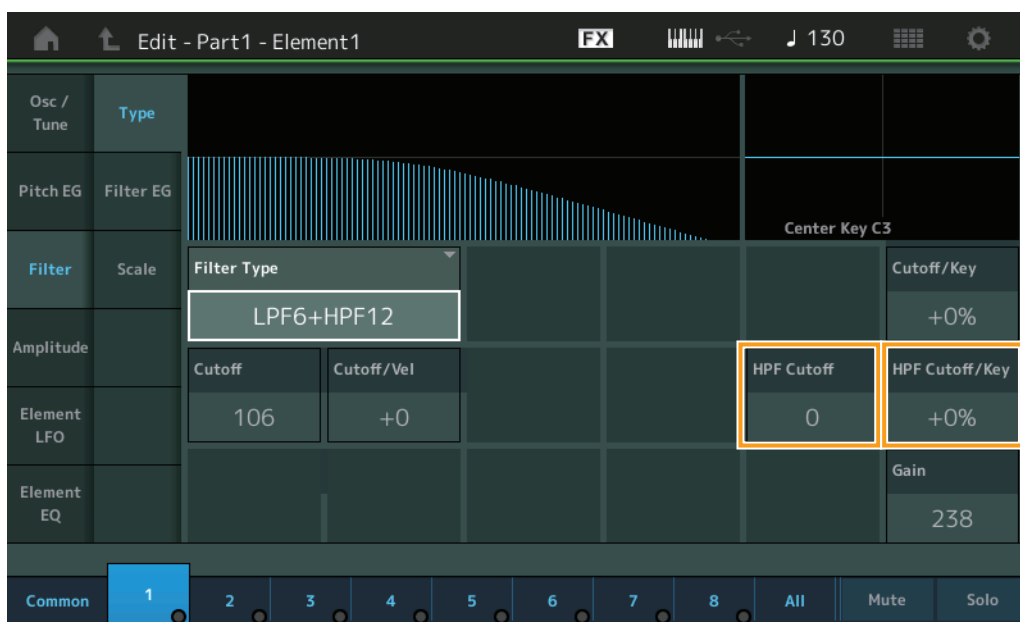
Element EQ

All Element

Osc

Balance

■ Bei einem Filtertyp mit den Parametern „HPF Cutoff“ und „HPF Cutoff/Key“



Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

HPF Cutoff (Grenzfrequenz des Hochpassfilters)

Bestimmt die Arbeitsfrequenz für den Parameter Key Follow (siehe unten) des HPF. Dieser Parameter ist nur verfügbar bei Auswahl eines der Filtertypen „LPF12+HPF12“ oder „LPF6+HPF12“.

Einstellungen: 0 – 255

HPF Cutoff/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der HPF-Filter-Grenzfrequenz)

Bestimmt, zu welchem Anteil die Tastatur- bzw. Oktavlage der Noten die Grenzfrequenz des HPF beeinflusst. Dieser Parameter ist nur verfügbar bei Auswahl eines der Filtertypen „LPF12+HPF12“ oder „LPF6+HPF12“.

Einstellungen: –200% – +200%

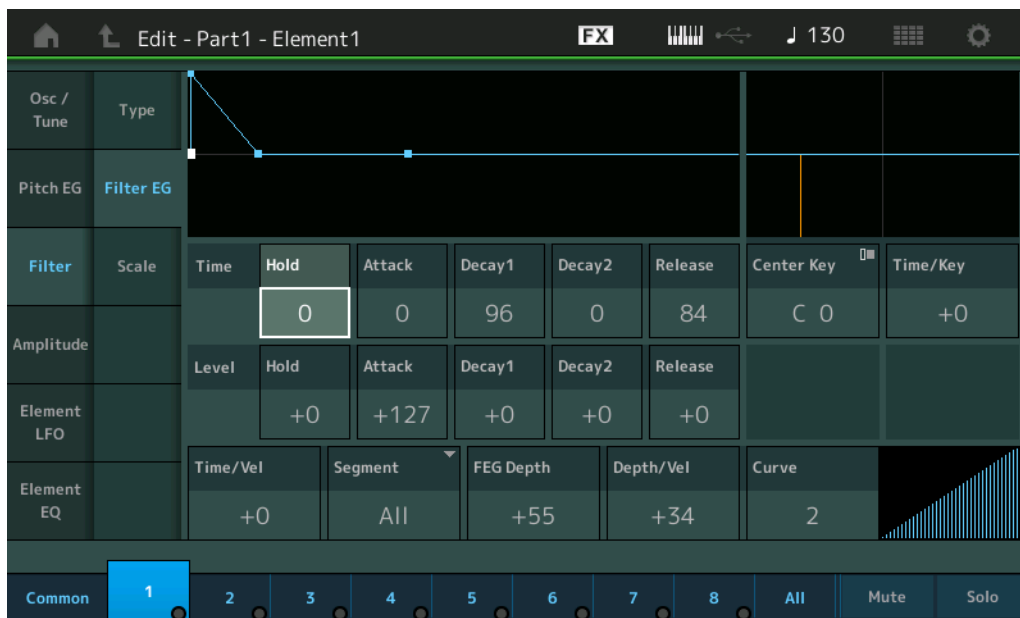
Positive Werte: Die Grenzfrequenz tieferer Noten fällt, und die höherer Noten steigt an.

Negative Werte: Die Grenzfrequenz tieferer Noten steigt an, und die höherer Noten fällt.

Filter EG (Filterhüllkurve)

Im Filter-EG-Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Filter EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Klangfarbe der Elements im Zeitverlauf ändert. So können Sie die Klangänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Ausklingen des Sounds steuern.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Filter] → [Filter EG]



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der Parameter aufgeführt, wie sie im Display erscheinen.

	Hold	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Zeiten	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Pegel	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level

Einstellungen: Time: 0 – 127
Level: –128 – +127

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der FEG-Zeiten)

Bestimmt den Grad, mit dem die Tastaturposition bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Filter EGs beeinflusst. Die Basis-Änderungsgeschwindigkeit für den FEG liegt bei der im Center Key-Parameter angegebenen Note (s. u.).

Einstellungen: –64 – +63
Positive Werte: Hohe Tasten führen zu einer hohen FEG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Tasten zu einer langsamen Geschwindigkeit.
Negative Werte: Hohe Tasten führen zu einer langsamen FEG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Tasten zu einer hohen Geschwindigkeit.
0: Die FEG-Übergangzeiten ändern sich nicht und sind unabhängig von der gespielten Note.

Center Key (Mittlere Taste der Empfindlichkeit der Skalierung der FEG-Zeiten)

Bestimmt die mittlere Note für den oben beschriebenen Parameter „Time/Key“.

Einstellungen: C –2 – G8

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Time/Vel (Anschlagempfindlichkeit der FEG-Zeiten)

Segment (Anschlagempfindlichkeit der FEG-Zeiten des Segments)

Bestimmt, wie die Übergangzeiten (Time-Parameter) des FEG auf die Anschlagstärke (Velocity) reagieren. Wählen Sie ein „Segment“ aus, und stellen Sie dann dessen „Time/Vel“-Parameter ein.

Einstellungen: Time/Vel: -64 – +63

Positive Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer schnelleren Amplitude-EG-Übergangsgeschwindigkeit, niedrige Velocity-Werte zu einer langsamen Geschwindigkeit.

Negative Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer langsameren FEG-Übergangsgeschwindigkeit, niedrige Velocity-Werte zu einer hohen Geschwindigkeit.

0: Die Übergangzeiten des Filter EG ändern sich nicht und sind unabhängig von der Velocity.

Einstellungen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Anstiegszeit.

Atk+Dcy: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time.

Decay: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Decay-Zeit.

Atk+Rls: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.

All: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst alle Time-Parameter des FEG.

FEG Depth (Grenzfrequenzbereich der Filterhüllkurve)

Bestimmt den Grenzfrequenzbereich des Filter EGs.

Einstellungen: -64 – +63

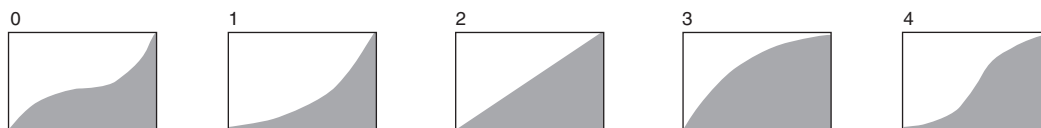
Depth/Vel (Anschlagempfindlichkeit des FEG-Anteils)

Curve (Anschlagempfindlichkeitskurve des FEG)

Bestimmt, wie der Grenzfrequenzbereich auf die Anschlagstärke bzw. Velocity der auf der Tastatur angeschlagenen Tasten reagiert. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagstärkekurven (im Display graphisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity die Filter EG Depth beeinflusst. In den folgenden Abbildungen stellt die vertikale Achse die Änderung der Grenzfrequenz dar, und horizontale Achse die Anschlagstärke.

Einstellungen: Depth/Vel: -64 – +63

Einstellungen: Curve: 0 – 4



HINWEIS Näheres zum FEG finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

▶ Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

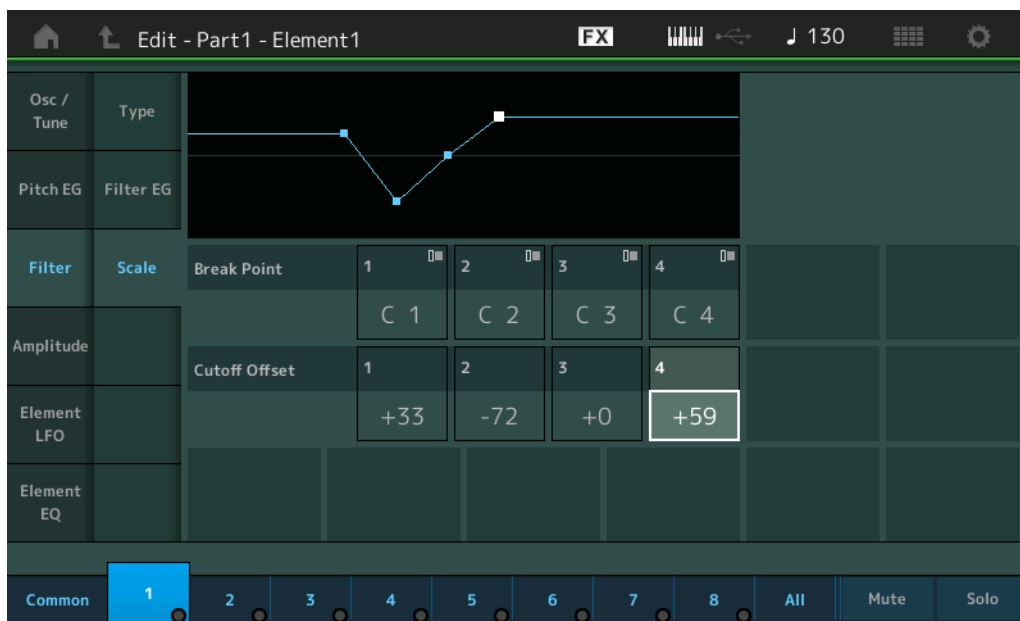
Osc

Balance

Scale (Filterskalierung)

Im Filter-Scale-Display können Sie Parameter für die Filterskalierung von Elements einstellen. Bei der Filterskalierung wird die Filter-Grenzfrequenz je nach Lage der auf der Tastatur gespielten Tasten verändert.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Filter] → [Filter]



Break Point 1–4 (Übergangspunkte 1–4)

Bestimmt die vier Break Points (Übergangspunkte) anhand der Notennummern.

Einstellungen: C –2 – G8

HINWEIS Die Übergangspunkte 1 bis 4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Cutoff Offset 1–4 (Versatz der Grenzfrequenzen 1–4)

Bestimmt den Versatzwert für die Grenzfrequenz an jedem Übergangspunkt.

Einstellungen: –128 – +127

HINWEIS Unabhängig von den eingestellten Versatzwerten können die minimalen und maximalen Amplitude-Werte (0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.

HINWEIS Jede Note, die unterhalb des Übergangspunktes Nr. 1 gespielt wird, hat die Einstellung auf genau diesen Punkt zur Folge. Ebenso hat jede Note, die oberhalb des Übergangspunktes Nr. 4 gespielt wird, die Einstellung auf genau diesen Punkt zur Folge.

HINWEIS Informationen zu Einstellbeispielen der Filterskalierung finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

▶ Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

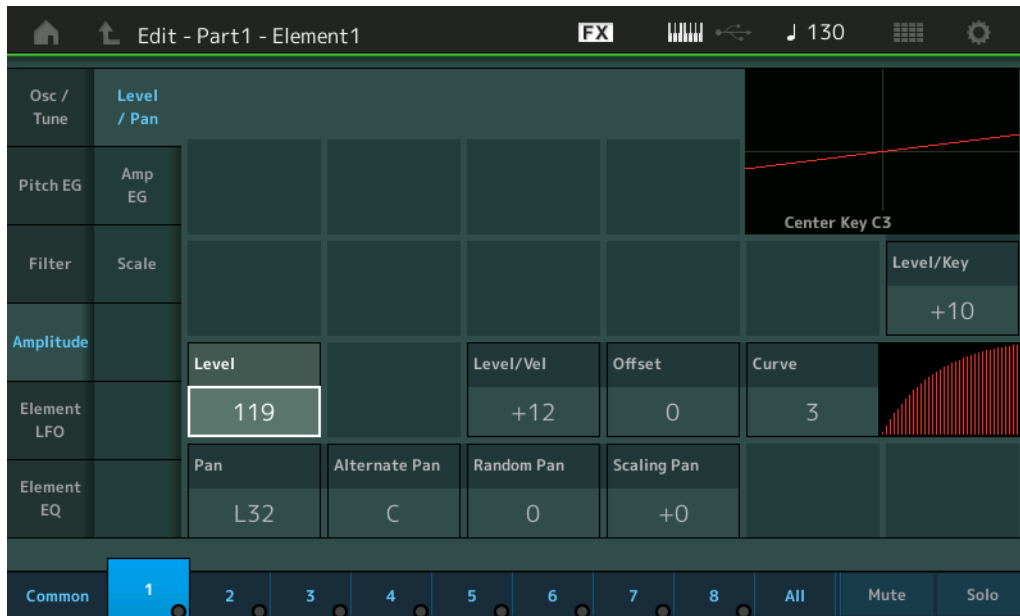
Balance

Amplitude

Level/Pan (Pegel/Panorama)

Im Level/Pan-Display können Sie Pegel- und Panorama-Einstellungen für jedes einzelne Element einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Amplitude] → [Level/Pan]



Level (Pegel)

Bestimmt den Ausgangspegel des Elements.

Einstellungen: 0 – 127

Level/Vel (Anschlagempfindlichkeit des Pegels)

Offset (Versatz der Anschlagempfindlichkeit des Pegels)

Curve (Kurve der Anschlagempfindlichkeit des Pegels)

Bestimmt, welcher Velocity-Wert entsprechend der tatsächlichen Anschlagstärke der Tasten auf der Tastatur erzeugt wird. Der Parameter „Offset“ hebt oder senkt den bei „Level/Vel“ angegebene Pegel. Wenn das Ergebnis höher ist als 127, wird die Velocity auf 127 eingestellt. 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. In den folgenden Abbildungen stellt die vertikale Achse die resultierende Velocity dar, und horizontale Achse die Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur spielen.

Einstellungen: Level/Vel: -64 – +63

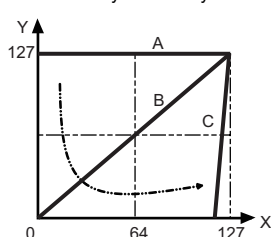
Positive Werte: Je stärker Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.

Negative Werte: Je sanfter Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.

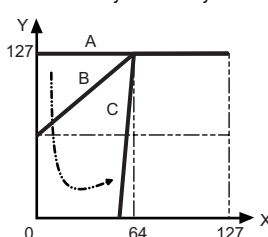
0: Der Ausgangspegel ändert sich nicht.

Einstellungen: Offset: 0 – 127

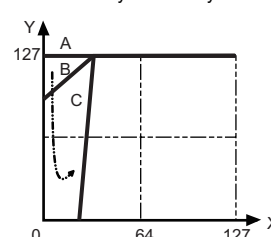
Level Velocity Sensitivity Offset = 0



Level Velocity Sensitivity Offset = 64



Level Velocity Sensitivity Offset = 96



A: Level Velocity Sensitivity = 0

B: Level Velocity Sensitivity = 32

C: Level Velocity Sensitivity = 64

X: Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Y: Effektive Velocity (die auf den Klangerzeuger wirkt)

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Einstellungen: Curve (Kurve): 0 – 4



Pan (Element-Panorama)

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Elements.

Einstellungen: L63 – C (Mitte) – R63

Alternate Pan (Abwechselnde Pan-Position)

Bestimmt den Betrag, um den das Tonsignal bei jedem neuen Tastenanschlag abwechselnd rechts und links positioniert wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet.

Einstellungen: L64 – C – R63

Random Pan (Zufällige Pan-Position)

Legt den Betrag fest, um den der Klang des ausgewählten Elements für jede gespielte Note nach dem Zufallsprinzip (Englisch: random) nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird als Grundeinstellung verwendet.

Einstellungen: 0 – 127

Scaling Pan (Panorama-Skalierung)

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

Positive Werte: Die Pan-Position wird für niedrigere Noten nach links und für höhere Noten nach rechts verschoben.

Negative Werte: Die Pan-Position wird für niedrigere Noten nach rechts und für höhere Noten nach links verschoben.

Level/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Pegel)

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.

Einstellungen: –64 – +0 – +63

Positive Werte: Niedrigerer Ausgangspegel bei tieferen Noten und höherer Ausgangspegel bei höheren Noten.

Negative Werte: Höherer Ausgangspegel bei tieferen Noten und niedrigerer Ausgangspegel bei höheren Noten.

Center Key (Mittlere Note für die Pegelskalierungsempfindlichkeit)

Hier wird angezeigt, dass als Center Key für „Level/Key“ die Note C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert lässt sich nicht ändern.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

▶ Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

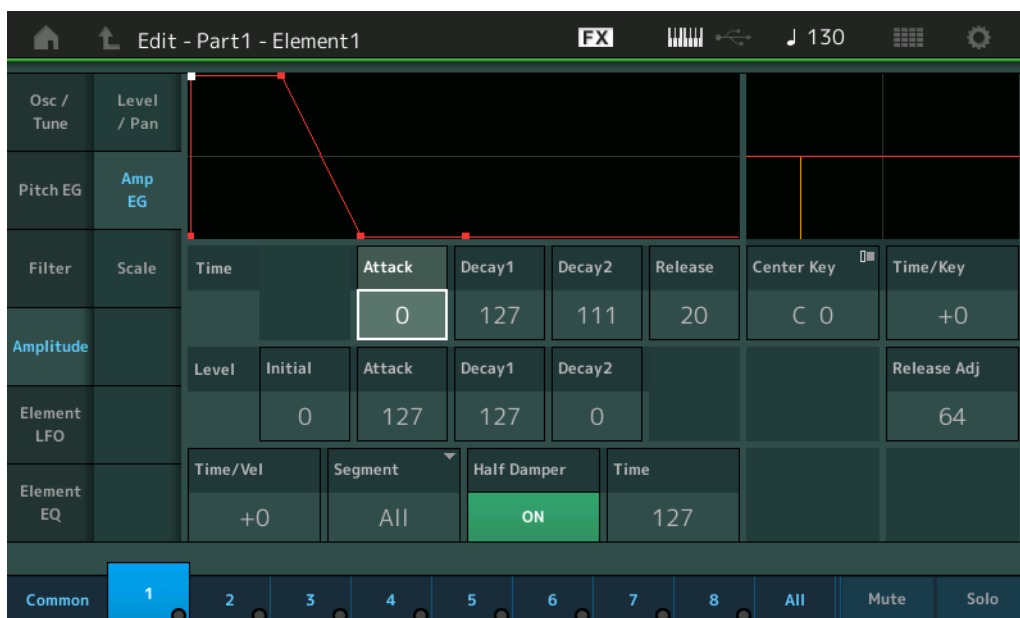
Osc

Balance

Amp EG (Amplituden-Hüllkurvengenerator)

Im Amplitude-EG-Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Amplitude EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Lautstärke des Klangs über die Zeit ändert. 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.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Amplitude] → [Amp EG]



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	Initial	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Zeiten	–	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Pegel	Initial Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	–

Einstellungen: Time: 0 – 127
Level: 0 – 127

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Bestimmt den Anteil, mit dem die Tastatur- bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Amplitude EGs beeinflusst. Als Ausgangslautstärke für diesen Parameter wird dabei der Parameter Center Key (siehe unten) angenommen.

Einstellungen: –64 – +63

Positive Werte: Hohe Noten bewirken eine hohe Amplituden-EG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Noten eine langsame Geschwindigkeit.

Negative Werte: Hohe Noten bewirken eine langsame Amplituden-EG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Noten eine hohe Geschwindigkeit.

0: Die Übergangzeiten des Amplitude EG ändern sich nicht und sind unabhängig von der gespielten Note.

Center Key (Mittlere Taste der Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Bestimmt die mittlere Note für den oben beschriebenen Parameter „Time/Key“. Wenn die als Center Key eingestellte Note gespielt wird, verhält sich der AEG genau entsprechend den eingestellten Werten.

Einstellungen: C –2 – G8

Release Adj (Release-Anpassung für die Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Bestimmt die Empfindlichkeit von „AEG Time Key Follow Sensitivity“ auf die AEG-Loslasszeit. Je niedriger der Wert, desto geringer ist die Empfindlichkeit.

Einstellungen: 0 – 127

127: Stellt die EG Time Key Follow Sensitivity auf den Wert von Decay1 oder Decay2 ein.

0: Erzeugt keine Wirkung auf AEG Time Key Follow Sensitivity.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Time/Vel (Anschlagempfindlichkeit der AEG-Zeiten)

Segment (Anschlagempfindlichkeit der AEG-Zeiten des Segments)

Bestimmt, wie die Übergangsgeschwindigkeiten (Geschwindigkeit) der Amplitude EG auf die Anschlagstärke der Tasten (Velocity) reagieren. Wählen Sie ein „Segment“ aus, und stellen Sie dann dessen „Time/Vel“-Parameter ein.

Einstellungen: Time/Vel: -64 – +63

Positive Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer hohen Amplitude-EG-Übergangsgeschwindigkeit, niedrige Velocity-Werte zu einer langsamen Geschwindigkeit.

Negative Werte: Hohe Velocity-Werte führen zu einer langsameren Amplitude-EG-Übergangsgeschwindigkeit, niedrige Velocity-Werte zu einer hohen Geschwindigkeit.

0: Die Übergangsgeschwindigkeiten der Amplitude EG ändern sich nicht und sind unabhängig von der Velocity.

Einstellungen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Anstiegszeit.

Atk+Dcy: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Decay1 Time.

Decay: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst die Decay-Zeit.

Atk+Rls: Der Time/Vel-Wert beeinflusst die Attack/Release Time.

All: Der Time/Vel-Parameter beeinflusst alle Time-Parameter des AEG.

Half Damper (Halbdämpfer-Schalter)

Wenn „Half Damper Switch“ (Halbdämpferschalter) eingeschaltet ist, können Sie in Verbindung mit dem Pedal FC3 von Yamaha, das an der FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen ist, einen Halbpedal-Effekt wie bei einem akustischen Klavier/Flügel erzeugen.

Einstellungen: off, on

Time (Halbdämpfer-Zeit)

Bestimmt, wie schnell nach dem Loslassen einer Tastaturtaste der Klang bis auf Null ausklingt, während das Pedal FC3 bei eingeschaltetem Half-Damper-Switch-Parameter gehalten wird. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Half Damper Switch“ ausgeschaltet ist.

Einstellungen: 0 – 127

HINWEIS Näheres zum AEG finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

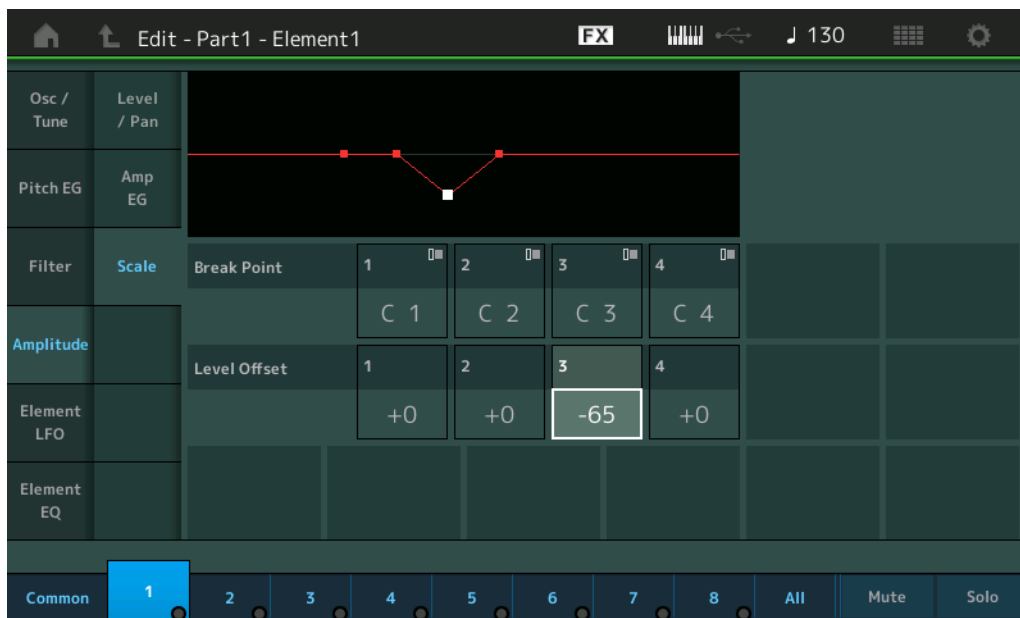
Osc

Balance

Scale (Amplitudenskalierung)

Im Amplitude-Scale-Display können Sie Einstellungen der Amplitudenskalierung für jedes Element einstellen. Mit der Amplitudenskalierung wird die Ausgangslautstärke (Amplitude) je nach Tastaturlage der gespielten Tasten verändert.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Amplitude] → [Scale]



Break Point 1–4 (Übergangspunkte 1–4)

Bestimmt die vier Übergangspunkte für die Amplitudenskalierung anhand der jeweiligen Notenummern.

Einstellungen: C-2 – G8

HINWEIS Die Übergangspunkte 1 bis 4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

Level Offset 1 – 4 (Pegelversatz 1–4)

Bestimmen die Versatzwerte für die Amplitudenskalierung an jedem Übergangspunkt der Amplitudenskalierung.

Einstellungen: -128 – +127

HINWEIS Näheres zu Einstellbeispielen der Amplitudenskalierung finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

▶ Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

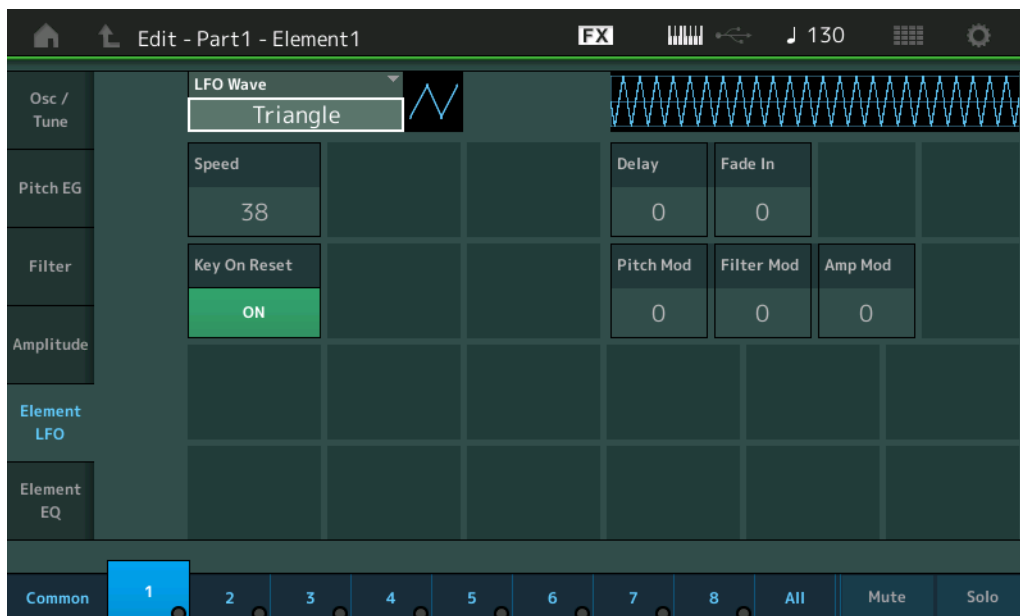
Balance

Element LFO

Im Element-LFO-Display können Sie LFO-Parameter für jedes Element einstellen.

Die LFO-Einheit (Low Frequency Oscillator; Niederfrequenzoszillator) des Elements erzeugt ein tieffrequentes Signal. Das Signal des LFO wird benutzt, um die Tonhöhe, die Filterfrequenz oder die Amplitude (Lautstärke) eines Klanges zu modulieren.

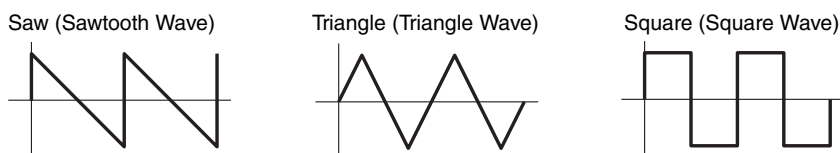
Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Element LFO]



LFO Wave

Hier können Sie die LFO-Wellenform auswählen, mit welcher der Klang moduliert wird.

Einstellungen: Saw, Triangle, Square



Speed (LFO-Geschwindigkeit)

Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Variation fest. Je größer der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.

Einstellungen: 0 – 63

Key On Reset (LFO-Reset bei Tastenanschlag)

Hier können Sie einstellen, ob der LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note zurückgesetzt wird oder nicht.

Einstellungen: Off, On



Delay (LFO-Verzögerungszeit)

Hier können Sie die Verzögerung (Delay) zwischen dem Empfang einer Note-On-Meldung und dem Zeitpunkt, an dem die LFO-Wirkung beginnt, einstellen.

Einstellungen: 0 – 127

Fade In (LFO-Einblenddauer)

Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet werden soll, nachdem die bei „Delay“ eingestellte Zeit verstrichen ist.

Einstellungen: 0 – 127

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Pitch Mod (LFO-Pitch-Modulationstiefe)

Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Tonhöhe des Klanges moduliert.

Einstellungen: 0 – 127

Filter Mod (LFO-Filter-Modulationstiefe)

Bestimmt, wie stark die LFO-Wellenform die Grenzfrequenz des Filters moduliert.

Einstellungen: 0 – 127

Amp Mod (LFO-Amplituden-Modulationstiefe)

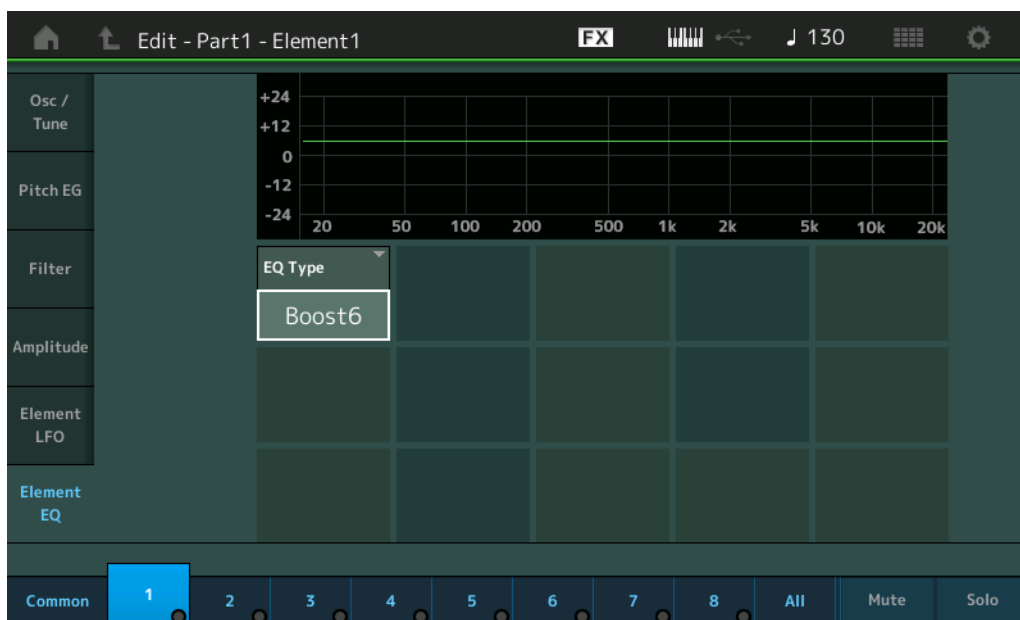
Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Amplitude (Lautstärke) des Klanges moduliert.

Einstellungen: 0 – 127

Element EQ (Element-Klangregelung)

Im Element-EQ-Display können Sie EQ-Parameter für jedes Element einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Element EQ]



EQ Type (EQ-Typ des Elements)

Bestimmt den Equalizer-Typ.

Einstellungen: 2-band, P.EQ (Parametrischer EQ), Boost6 (6-dB-Anhebung), Boost12 (12-dB-Anhebung), Boost18 (18-dB-Anhebung), thru

2-band: Dies ist ein „Shelving“-Equalizer (Niveauregelung), der ein hohes und ein tiefes Frequenzband einstellt.

P.EQ: Mit Hilfe des Parametric EQ (parametrischer EQ) können die Signale in der Nähe der Arbeitsfrequenz (Freq) abgesenkt oder angehoben werden (Gain).

Boost6, Boost12, Boost18: Diese Einstellungen heben den Pegel des gesamten Signals um 6 dB, 12 dB bzw. 18 dB an.

Thru: Diese Einstellung umgeht die Klangregelung, so dass das gesamte Signal unverändert bleibt.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

Balance

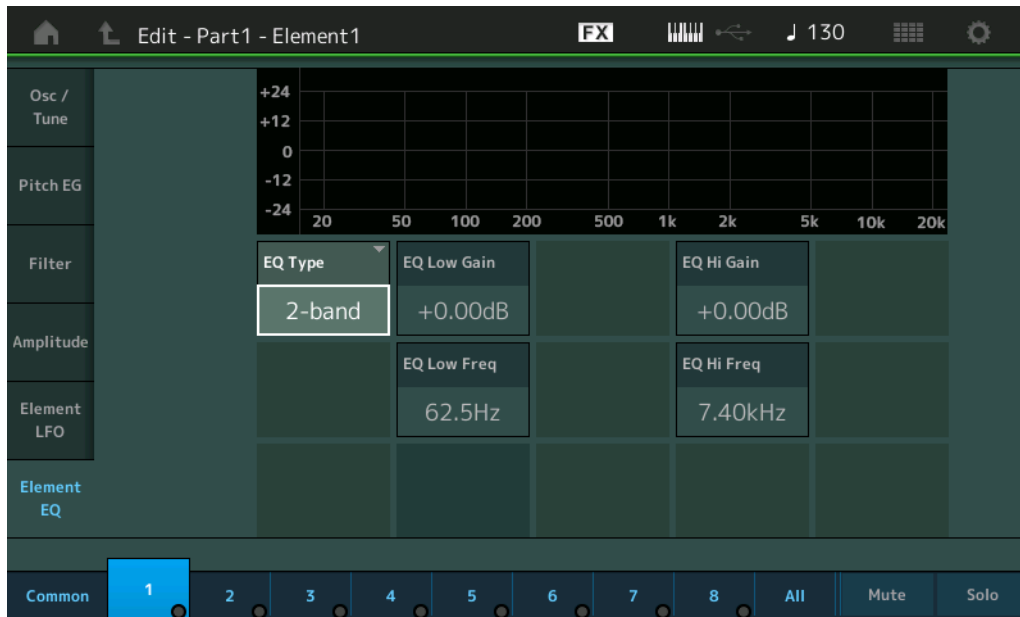
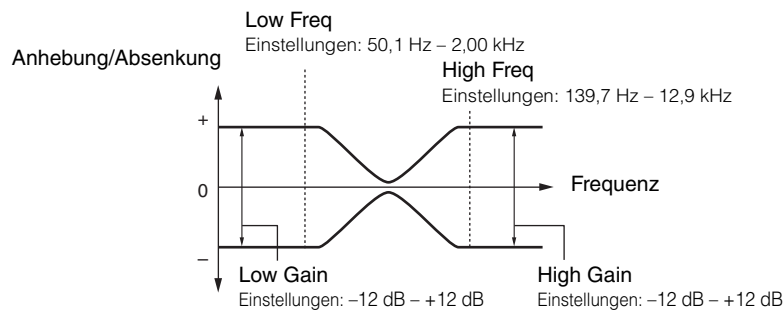
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Wenn „EQ Type“ auf „2-band“ eingestellt ist



EQ Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung des Element-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes „Low“.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ Hi Gain (Höhenanhebung/-absenkung des Element-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung des Bandes „High“.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ Low Freq (Tiefen-Arbeitsfrequenz des Element-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes „Low“.

Einstellungen: 50,1 Hz – 2,00 kHz

EQ Hi Freq (Höhen-Arbeitsfrequenz des Element-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Bandes „High“.

Einstellungen: 139,7 Hz – 12,9 kHz

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

Balance

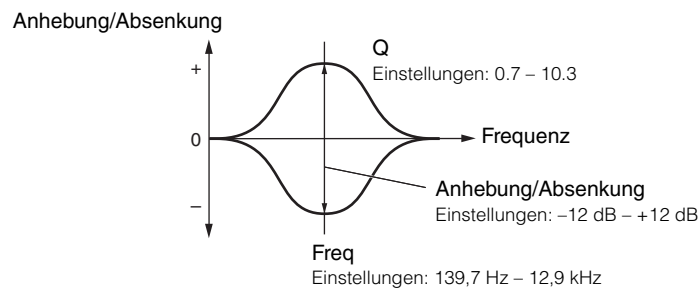
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Wenn „EQ Type“ auf „P.EQ“ eingestellt ist



Edit - Part1 - Element1

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Amplitude

Element LFO

Element EQ

EQ Type: P.EQ

EQ Gain: +0.00dB

EQ Freq: 1.02kHz

EQ Q: 0.7

Common 1 2 3 4 5 6 7 8 All Mute Solo

EQ Gain (Anhebung/Absenkung des Element-EQs)

Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung bei der unter „EQ Freq“ eingestellten Arbeitsfrequenz.

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Legt die Arbeitsfrequenz fest, bei der abgesenkt/angehoben wird.

Einstellungen: 139,7 Hz – 12,9 kHz

EQ Q (Bandbreite des Element-EQs)

Variiert den Signalpegel an der festgelegten Frequenz, um verschiedene Frequenzkurvenmerkmale zu erzeugen.

Einstellungen: 0.7 – 10.3

HINWEIS Näheres zur EQ-Struktur finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

Balance

Element All (Alle Elements)

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Osc (Oszillator)

Im Oscillator-Display können Sie für die acht Elements diejenigen Parameter einstellen, die den Oszillator betreffen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → [All] → [Osc]



Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

▶ Osc

Balance

SW (Element-Schalter)

Legt fest, ob das jeweilige Element aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

XA Control (XA-Steuerung)

Bestimmt die Funktionsweise der Funktion Expanded Articulation (XA) eines Elements.

Die XA-Funktion ist ein ausgeklügeltes Klangerzeugersystem, mit dem realistischere Klänge und natürliche Spieltechniken nachgebildet werden können. XA bietet auch andere einzigartige Modi für zufällige und sich abwechselnde Klänge während des Spiels. Näheres zur XA-Funktion siehe „Tone Generator Block“ unter „Grundstruktur“ auf [Seite 6](#).

Einstellungen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (Assignable Switch 1 ON), A.SW2 On (Assignable Switch 2 ON), A.SW Off (Assignable Switch 1 OFF)

Normal: Das Element erklingt normal bei jedem Notenanschlag.

Legato: Wenn der Mono/Poly-Parameter auf Mono gestellt ist, wird beim Legatospiel auf der Tastatur anstelle des Elements, bei dem der XA-Control-Parameter auf „Normal“ eingestellt ist, dieses Element gespielt. („Legatospiel“ bedeutet, dass Sie die nächste Note einer einstimmigen Notenlinie oder Melodie spielen, bevor Sie die vorherige loslassen.)

Key Off: Das Element erklingt bei jedem Loslassen der Note.

Cycle: Jedes Element erklingt alternativ entsprechend seiner numerischen Ordnungszahl. Beim Anschlagen der ersten Note erklingt also Element 1, bei der zweiten Note Element 2, usw.

Random: Jedes Element erklingt zufällig bei jedem Notenanschlag.

A.SW1 On: Wenn die Taste [ASSIGN 1] eingeschaltet ist (On), erklingt das Element.

A.SW2 On: Wenn die Taste [ASSIGN 2] eingeschaltet ist (On), erklingt das Element.

A.SW Off: Wenn beide Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] ausgeschaltet sind (Off), erklingt das Element.

Group (Element-Gruppe)

Bestimmt die Gruppe für die XA-Steuerung. Alle Elements mit derselben Art von XA-Features müssen dieselbe Gruppennummer haben. Diese Einstellung gilt nicht, wenn die XA-Control-Parameter aller Elements auf Normal eingestellt sind.

Einstellungen: 1 – 8

Waveform (Name der Waveform)

Zeigt den Namen der Waveform für jedes Element an.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenzen)

Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereichs, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen. Jedes Element kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. „93 bis 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt.

Einstellungen: 1 – 127

Note Limit (Notengrenzen)

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element. Jedes Element wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb des angegebenen Tastaturbereichs liegen. 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“.

Einstellungen: C –2 – G8

Balance

Im Balance-Display können Sie für die acht Elements diejenigen Parameter einstellen, die Lautstärke, Tonhöhe und Panorama betreffen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → [All] → [Balance]

	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	C	98
	4	+0	+0	106	C	63
	5	+0	+0	106	C	127
	6	+0	+0	106	C	110
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113

SW (Element-Schalter)

Legt fest, ob das jeweilige Element aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Coarse (Grobstimmung)

Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements in Halbtonschritten.

Einstellungen: –48 – +48

Fine (Feinstimmung)

Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für jedes einzelne Element.

Einstellungen: –64 – 63

Cutoff (Grenzfrequenz)

Legt die Grenzfrequenz für jedes Element fest.

Einstellungen: 0 – 255

Pan (Element-Panorama)

Legt für jedes Element die Stereo-Panoramaposition fest.

Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

Level (Pegel)

Bestimmt den Pegel für jedes Element.

Einstellungen: 0 – 127

Bearbeiten von normalen Parts (AWM2)

Common

Part-Einstellungen

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

▶ Osc

▶ Balance

Drum Part Edit (Drum-Part-Bearbeitung)

Jeder Drum Part kann bis zu 73 Tasten (Keys) mit verschiedenen Schlaginstrumenten enthalten, die über die Tastatur verteilt sind (C0 bis C6). Es gibt zwei Arten von Displays zur Drum-Part-Bearbeitung: das Key-Common-Edit-Display zur Bearbeitung der Einstellungen, die für alle Drum Keys des Parts gelten, und das Key-Edit-Display zur Bearbeitung einzelner Drum Keys. Dieser Abschnitt beschreibt die Parameter für Key Common Edit und Key Edit.

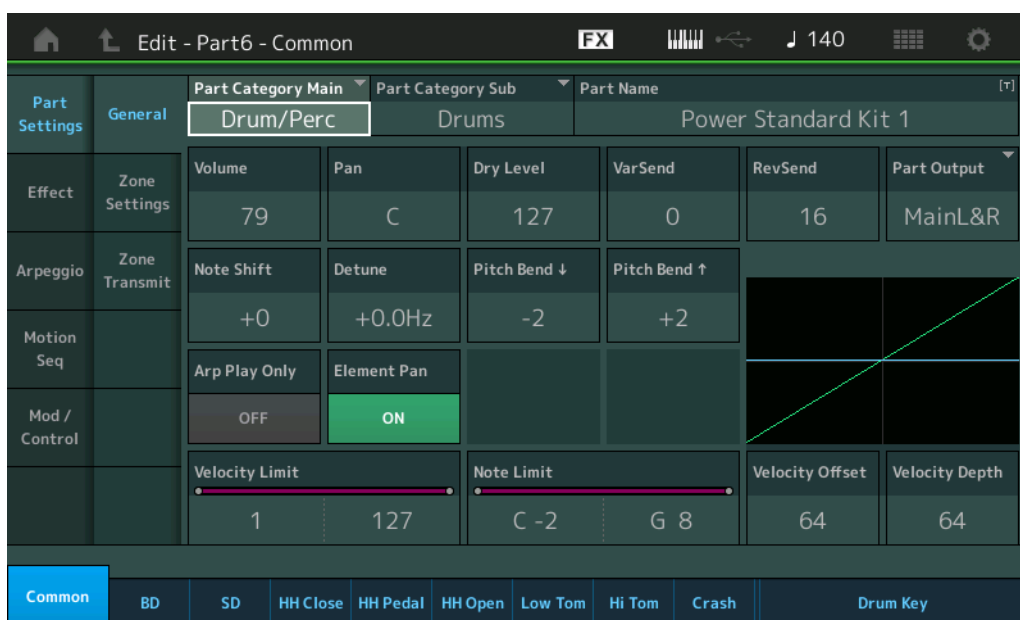
Key Common Edit (Common)

Part Settings

General

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (Part-Hauptkategorie)

Part Category Sub (Part-Unterkategorie)

Bestimmt die Haupt- und die Unterkategorie des ausgewählten Parts.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Part Name

Bestimmt den Part-Namen des ausgewählten Parts. Part-Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Volume (Part-Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel des ausgewählten Parts.

Einstellungen: 0 – 127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Parts fest.

Einstellungen: L63 – C – R63

Dry Level (Pegel des Direktsignals)

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (Signalanteil ohne Effekt) des ausgewählten Parts. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ oder „Drum“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Var Send (Variation-Ausspielweg)

Bestimmt den Pegel des Signals des ausgewählten Parts, der zum Variation-Effekt gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ oder „Drum“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Rev Send (Reverb-Ausspielweg)

Bestimmt den Pegel des Signals des ausgewählten Parts, der zum Reverb-Effekt gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ oder „Drum“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Part Output (Auswahl des Part-Ausgangs)

Legt fest, welcher Audioausgang für den ausgewählten Part verwendet wird.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Off: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Drum: „Drum Key Out“ wird angezeigt, wenn die einzelnen Drum Keys jeweils eigene Audioausgänge erhalten.

Note Shift (Transponierung)

Legt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen fest.

Einstellungen: -24 – +0 – +24

Detune (Verstimmung)

Legt die TonhöhenEinstellung des ausgewählten Parts in 0,1-Cent-Schritten fest.

Einstellungen: -12,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 Hz

Pitch Bend ↑/↓ (Pitch-Bend-Bereich auf-/abwärts)

Bestimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen.

Einstellungen: -48 – +0 – +24

Arp Play Only (Nur Arpeggio-Wiedergabe)

Legt fest, ob der aktuelle Part nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe spielen soll. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden nur die Noten-Events der Arpeggio-Wiedergabe an den Klangerzeuger-Block geleitet.

Einstellungen: Off, On

Element Pan (Element-Pan-Schalter)

Legt fest, ob die individuellen Pan-Einstellungen für jeden Key Part (vorgenommen über: [EDIT] → Part-Auswahl → Drum-Key-Auswahl → [Level/Pan] → „Pan“) angewendet werden oder nicht. Wenn ausgeschaltet („off“), ist die Panoramaposition jedes Keys des Parts in der Mitte.

Einstellungen: Off, On

Velocity Limit (Anschlagstärkegrenze)

Legt die obere und untere Grenze des Velocity-Bereichs fest, in dem der jeweilige Part wiedergegeben wird.

Einstellungen: 1 – 127

Note Limit (Notengrenzen)

Legt für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereichs fest.

Einstellungen: C –2 – G8

Drum Part Edit

Common

Part Settings

▶ General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

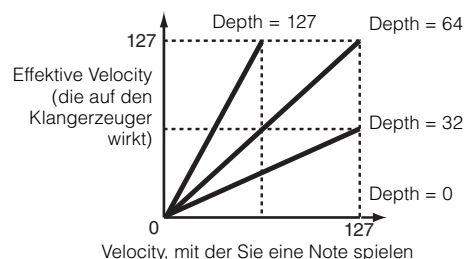
Element EQ

Velocity Depth (Maß 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 unten).

Einstellungen: 0 – 127

Wenn „Offset“ (siehe unten) auf 64 steht:

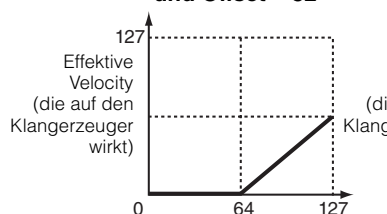


Velocity Offset (Versatz der Anschlagempfindlichkeit)

Legt den Betrag fest, um den die gespielten Velocity-Werte zur Erzeugung des wirksamen Velocity-Effekts versetzt werden. Dadurch können Sie alle Velocity-Werte entsprechend diesem Wert nach oben oder unten korrigieren, um beispielsweise ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch auszugleichen.

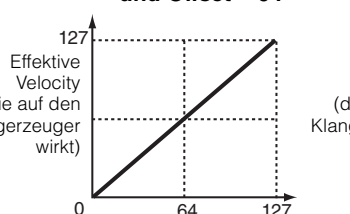
Einstellungen: 0 – 127

Wenn Depth (siehe oben) = 64
und Offset = 32



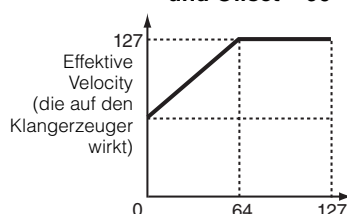
Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Wenn Depth (siehe oben) = 64
und Offset = 64



Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Wenn Depth (siehe oben) = 64
und Offset = 96



Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Zone Settings

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 63](#)).

Zone Transmit

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 65](#)).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Zone Settings
- ▶ Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Control Assign
- Receive SW

Key

- Osc / Tune
- Filter
- Level / Pan
- Element EQ

Effect

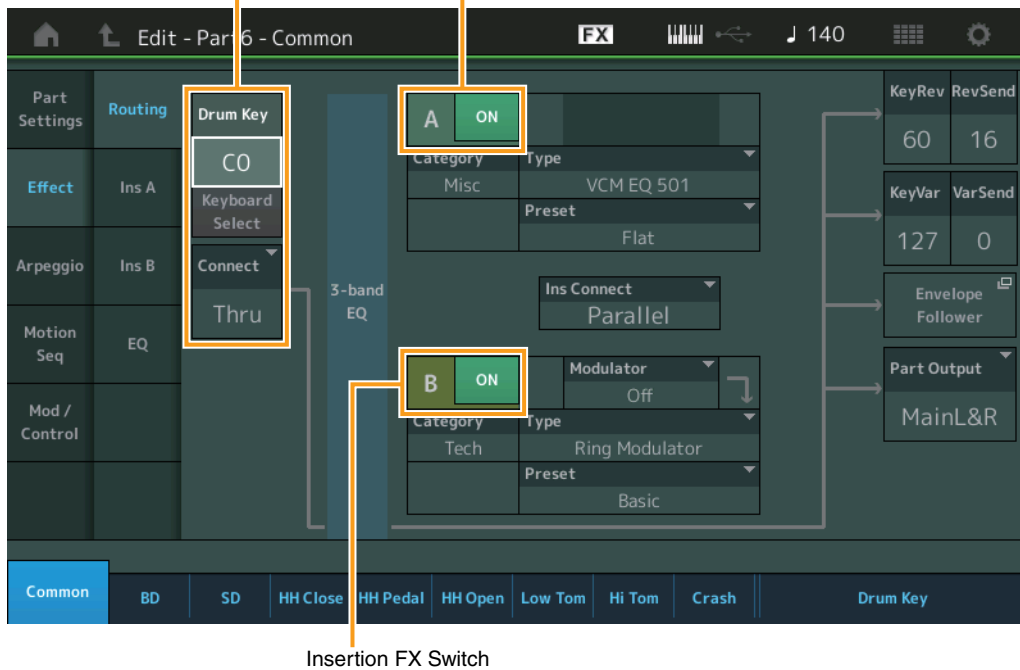
Routing

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

Drum Key Connection Switch

Insertion FX Switch



Insertion FX Switch

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Drum Key Connection Switch (Drum-Key-Verbindungsschalter)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum Key verwendet und welcher umgangen wird (Thru).

Wenn „Keyboard Select“ eingeschaltet ist, können Sie Keys durch Anschlagen von Tasten auf der Tastatur auswählen.

Einstellungen: Thru, InsA (Insert-Effekt A), InsB (Insert-Effekt B)

Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Bestimmt, ob Insert-Effekt A /Insert-Effekt B aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Category (Effekt-Kategorie)**Type (Effekttyp)**

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizerparameter-Handbuch“.

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Performances finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll. Dies steht bei einigen Effekt-Typen nicht zur Verfügung. Näheres zu Side Chain/Modulator erfahren Sie im Routing-Display (Seite 67) für den Normal Part (AWM2).

Einstellungen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Insert-Verbindungsart)

Legt das Effekt-Routing für die Insert-Effekte A und B fest.

Einstellungen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

RevSend (Reverb-Ausspielweg)

VarSend (Variation-Ausspielweg)

Bestimmt den Send Level (Ausspielpegel) des Signals, das vom Insertion Effect A/B (oder daran vorbei) an die Reverb/Variation-Effekteinheit gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output/Drum Key Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Part Output (Auswahl des Part-Ausgangs)

Bestimmt den Ausgang bzw. die Ausgänge für das Audiosignal.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

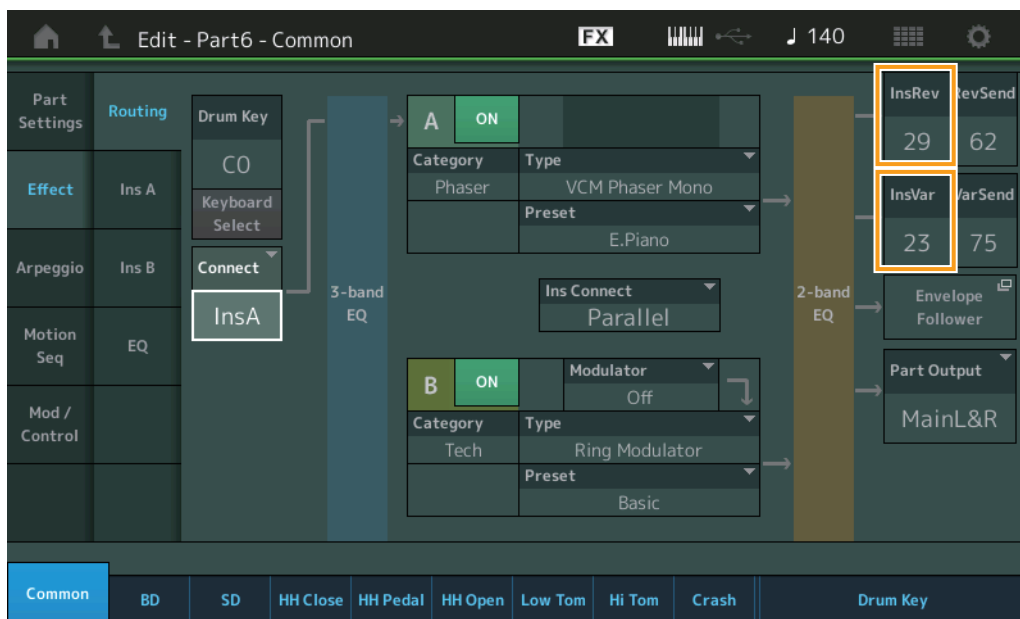
Off: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Drum: „Drum Key Out“ wird angezeigt, wenn die einzelnen Drum Keys jeweils eigene Audioausgänge erhalten.

Envelope Follower (Hüllkurve folgen)

Ruft das Envelope-Follower-Setting-Display auf.

Lesen Sie den Abschnitt über das Routing-Display ([Seite 68](#)) für Normal Parts (AWM2).



InsRev (Reverb-Insert-Effekt-Ausspielpegel)

InsVar (Variation-Insert-Effekt-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel für den gesamten Drum Part (alle Keys) vom Insert-Effekt A/B an die Reverb/Variation-Effekteinheit.

Dies ist nur aktiv, wenn der Drum Key Connection Switch auf „InsA“ oder „InsB“ steht und „Part Output/Drum Key Output“ auf „MainL&R“.

Einstellungen: 0 – 127

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

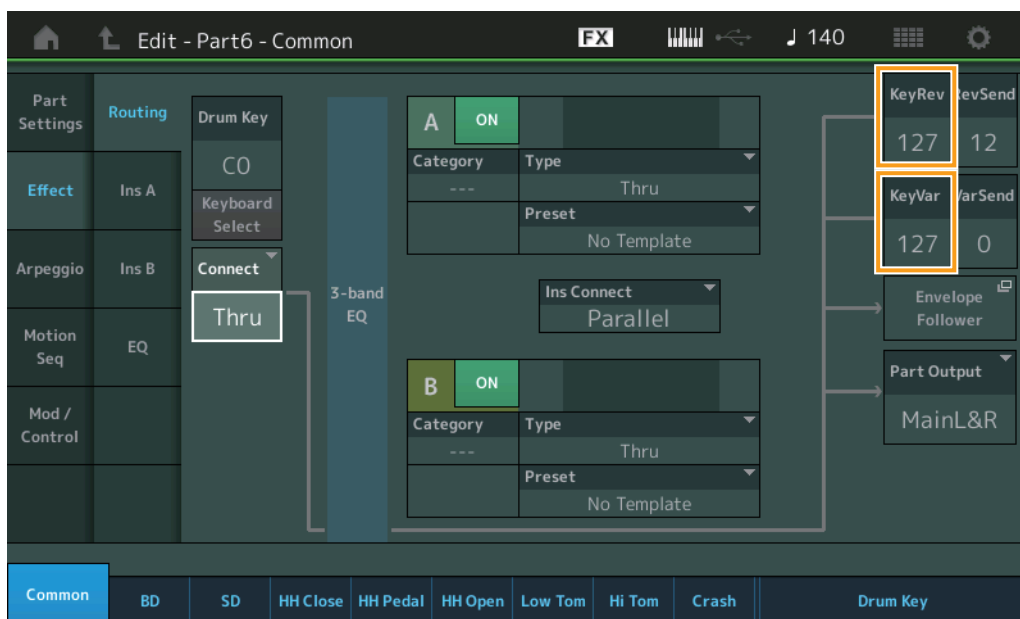
Element EQ

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio



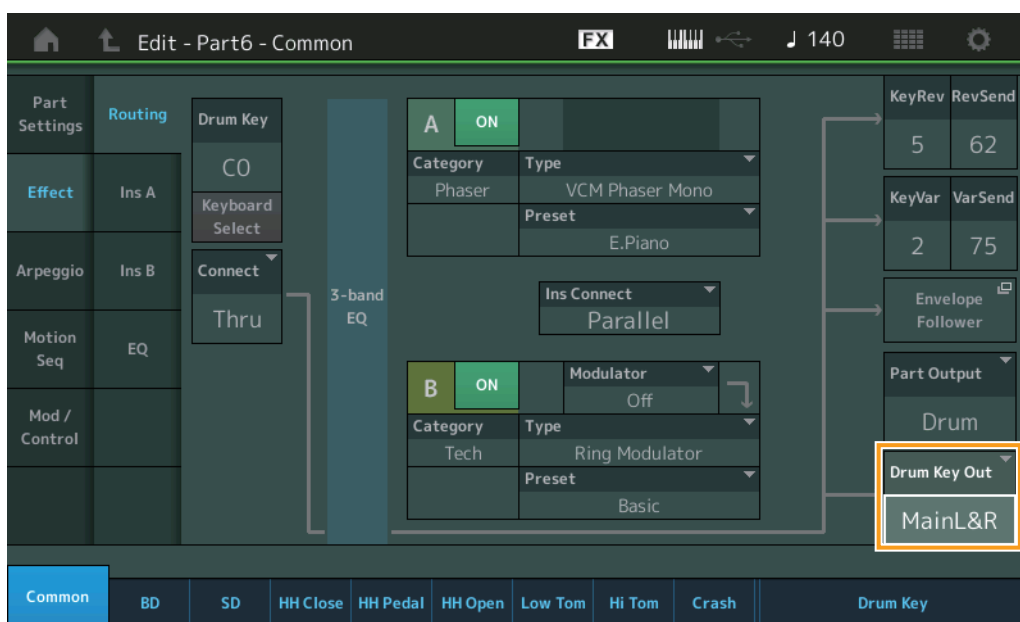
KeyRev (Reverb-Ausspielpegel für Drum Key)

KeyVar (Variation-Ausspielpegel für Drum Key)

Bestimmt den Ausspielpegel für die einzelnen Drum Keys vom Insert-Effekt A/B an die Reverb/Variation-Effekteinheit.

Dies ist nur aktiv, wenn der Drum Key Connection Switch auf „Thru“ steht und „Part Output/Drum Key Output“ auf „MainL&R“.

Einstellungen: 0 – 127



Drum Key Out (Ausgangsauswahl für Drum Key)

Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für die einzelnen Drum Keys.

Dies wird nur angezeigt, wenn „Part Output“ auf „Drum“ eingestellt ist.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

HINWEIS Wenn der Drum Key Connection Switch auf „InsA“ oder „InsB“ steht, ist dieser Parameter auf „MainL&R“ festgelegt.

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Ins A (Insert-Effekt A) Ins B (Insert-Effekt B)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 69](#)).

EQ

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 70](#)).

Arpeggio

Common

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 73](#)).

Individual

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 76](#)).

Advanced

Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) ([Seite 77](#)), mit Ausnahme des zusätzlichen Parameters unten.

Fixed SD/BD (Fixierte BD/SD)

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird bei der Arpeggio-Wiedergabe C1 als Note für die Bass Drum und D1 als Note für die Snare Drum verwendet.

Einstellungen: Off, On

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 78](#)).

Lane

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 81](#)).

Mod/Control (Modulation/Control)

Control Assign

Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) ([Seite 89](#)), mit Ausnahme der abweichenden Einstellwerte im Destination-Parameter. Für den Einstellwert für „Destination“ beachten Sie die „Control List“ im PDF-Dokument „Datenliste“.

Receive SW

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 92](#)).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

- ▶ Ins A
- ▶ Ins B
- ▶ EQ

▶ Arpeggio

- ▶ Common
- ▶ Individual
- ▶ Advanced

▶ Motion Seq

- ▶ Common
- ▶ Lane

▶ Mod / Control

- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

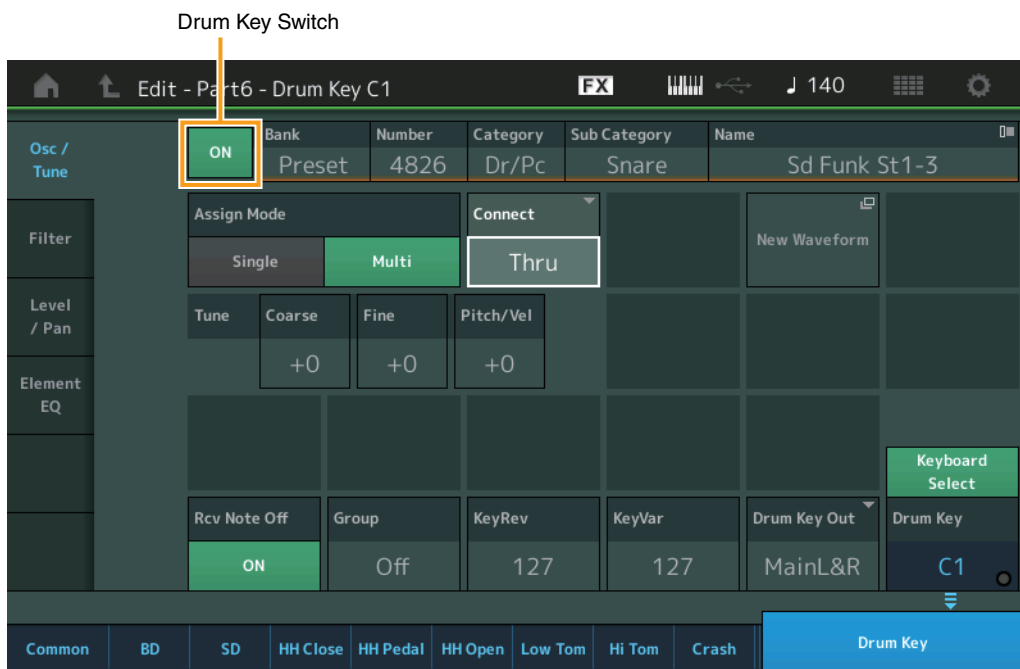
Element EQ

Key Edit (Key-Bearbeitung)

Osc/Tune (Oszillator/Stimmung)

Im Oscillator/Tune-Display können Sie für die einzelnen Keys der Drum Parts diejenigen Parameter einstellen, die den Oszillator betreffen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Key-Auswahl → [Osc/Tune]



Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Bank (Waveform-Bank)

Number (Waveform-Nummer)

Category (Waveform-Kategorie)

Sub Category (Waveform Sub Category)

Name (Waveform-Name)

Zeigt die Informationen der Waveform an, die im ausgewählten Drum Key verwendet wird. „Bank“ zeigt an, welcher Waveform-Speicherbereich (Preset, User und Library) dem Key zugewiesen ist.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie im PDF-Dokument „Datenliste“.

Drum Key Switch (Drum-Key-Schalter)

Bestimmt, ob der ausgewählte Drum Key aktiv oder inaktiv ist.

Einstellungen: Off, On

Assign Mode (Key-Zuweisungsmodus)

Legt die Wiedergabemethode fest, wenn kontinuierlich dieselben Noten ohne dazugehörige Note-Off-Meldungen empfangen werden.

Einstellungen: Single, Multi

Single: Die doppelte Wiedergabe derselben Note ist nicht möglich. Die erste Note wird gestoppt, dann erklingt die nächste Note.

Multi: Alle Noten erklingen gleichzeitig. Dies erlaubt die Wiedergabe derselben Note, wenn sie mehrfach nacheinander gespielt wird (besonders für Instrumente wie Tamburin und Becken, die am besten vollständig ausklingen sollten, auch wenn sie mehrfach hintereinander gespielt werden).

Connect (Drum Key-Verbindungsschalter)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum-Keys verwendet wird. In der Einstellung „Thru“ wird der Insert-Effekt umgangen. Dieser Parameter entspricht dem Parameter „Connect“ im Routing-Display der Effekteinstellungen im Key-Common-Edit-Modus. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.

Einstellungen: Thru, InsA (Insert-Effekt A), InsB (Insert-Effekt B)

New Waveform (Neue Waveform)

Lädt im USB-Flash-Speicher als „Waveform“ abgelegte Audiodaten. Näheres zum Laden siehe unter „Load“ (Seite 174).

Nachdem die Waveform geladen wurde, ist der Edit-Waveform-Parameter verfügbar. Einzelheiten zu „Edit Waveform“ finden Sie auf Seite 96.

Coarse (Grobstimmung)

Bestimmt die Tonhöhe jeder Drum-Key-Wave grob in Halbtonschritten.

Einstellungen: -48 – +48

Fine (Feinstimmung)

Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe jeder Drum Key Wave.

Einstellungen: -64 – 63

Pitch/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe)

Bestimmt, wie die Tonhöhe (Pitch) des ausgewählten Drum Key auf die Velocity reagiert.

Einstellungen: -64 – 63

Positive Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto höher ist die Tonhöhe.

Negative Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto niedriger ist die Tonhöhe.

0: Keine Tonhöhenänderung.

Rcv Note Off (Note-Off empfangen)

Hier können Sie einstellen, ob der Drum Key MIDI Note Off-Events empfangen und verarbeiten soll oder nicht.

Einstellungen: off, on

Group (Alternierende Gruppe)

Bestimmt die Alternate Group, welcher der Key zugewiesen wird. Parts, denen hier dieselbe Nummer zugewiesen ist, können nicht gleichzeitig erklingen. Diese Einstellung hilft bei der Reproduktion der Klänge eines echten Schlagzeug-Sets, bei dem manche Schlaginstrumente rein physikalisch nicht gleichzeitig gespielt werden können, z. B. eine offene und geschlossene Hi-Hat.

Einstellungen: off, 1 – 127

KeyRev (Reverb-Ausspielpegel für Drum Key)

KeyVar (Variation-Ausspielpegel für Drum Key)

Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Sounds (oder des Bypass-Signals), der an die Reverb-/Variation-Effekteinheit gesendet wird.

Diese Funktion steht je nach Einstellung bei „Drum Key Connection Switch“ evtl. nicht zur Verfügung.

Einstellungen: 0 – 127

Drum Key Out (Ausgangsauswahl für Drum Key)

Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für die einzelnen Drum Keys.

Diese Funktion steht je nach den Einstellungen bei „Drum Key Connection Switch“ bzw. „Part Output“ evtl. nicht zur Verfügung.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Keyboard Select (Tastaturauswahl-Schalter)

Legt fest, ob die Keyboard-Select-Einstellung aktiv ist oder nicht. Wenn eingeschaltet, können Sie Drum Keys durch Anschlagen von Tasten auf der Tastatur auswählen.

Einstellungen: Off, On

Drum Key

Zeigt den ausgewählten Drum Key an.

Einstellungen: C0 – C6

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

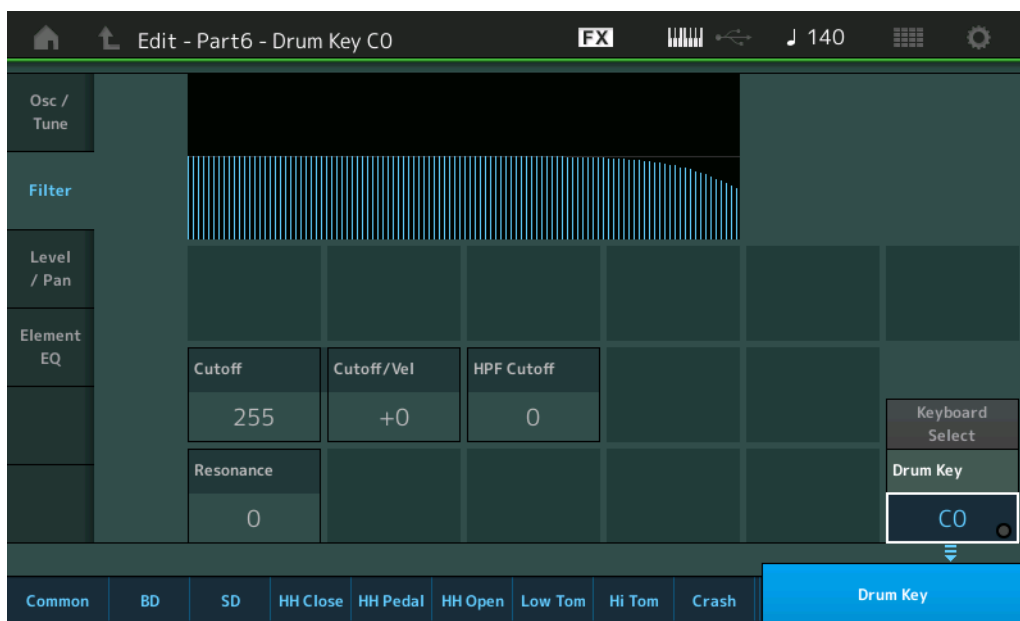
Level / Pan

Element EQ

Filter

Im Filter-Display können Sie Filtereinstellungen auf den Drum Part anwenden. Somit können Sie einen Tiefpassfilter und einen Hochpassfilter auf jeden einzelnen Drum Key legen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Key-Auswahl → [Filter]



Cutoff (Grenzfrequenz des Tiefpassfilters)

Mit diesem Parameter können Sie die Grenzfrequenz für den Tiefpassfilter einstellen.

Einstellungen: 0 – 255

Cutoff/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Grenzfrequenz des Tiefpassfilters)

Hier können Sie die Anschlagempfindlichkeit der Grenzfrequenz des Tiefpassfilters einstellen. Positive Einstellungen bewirken einen Anstieg der Cutoff-Frequenz bei härterem Anschlag. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

Einstellungen: -64 – +63

Resonance (Resonanz des Tiefpassfilters)

Hier können Sie die Stärke der Resonanz (Betonung der Obertöne) einstellen, die auf die Signale in der Umgebung der Cutoff-Frequenz wirkt.

Einstellungen: 0 – 127

HPF Cutoff (Grenzfrequenz des Hochpassfilters)

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.

Einstellungen: 0 – 255

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

▶ Filter

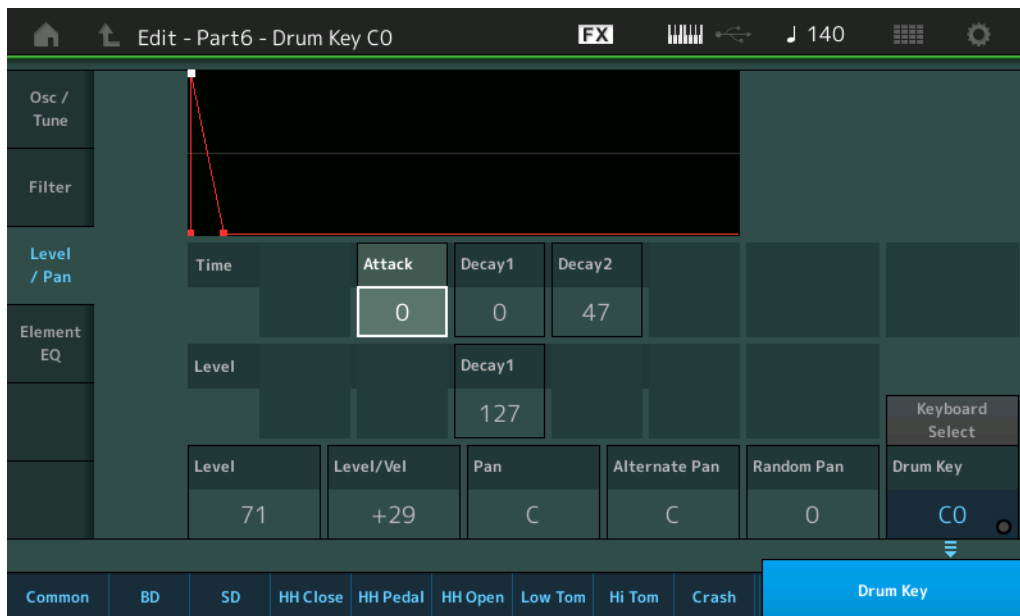
Level / Pan

Element EQ

Level/Pan (Pegel/Panorama)

Im Level/Pan-Display können Sie Pegel- und Panorama-Einstellungen für jeden Drum Key einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Key-Auswahl → [Level/Pan]

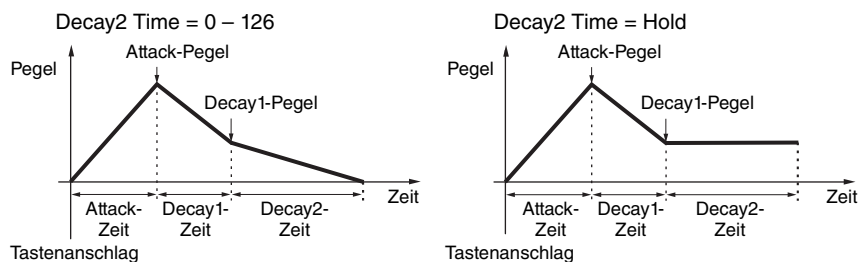


In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der Parameter aufgeführt, wie sie im Display erscheinen.

	Attack	Decay 1	Decay2
Zeiten	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time
Pegel	-	Decay 1 Level	-

Einstellungen: Time: 0 – 127, Hold (nur bei Decay2)

Level: 0 – 127



Level (Pegel)

Bestimmt den Ausgangspegel des Drum-Keys. Dadurch können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den verschiedenen Sounds des Drum Keys einstellen.

Einstellungen: 0 – 127

Level/Vel (Anschlagempfindlichkeit des Pegels)

Bestimmt, wie die Lautstärke des ausgewählten Drum Keys auf Velocity reagiert.

Einstellungen: -64 – +63

Positive Werte: Je stärker Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.

Negative Werte: Je leichter Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.

0: Der Ausgangspegel ändert sich nicht.

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Stellt für jeden Drum Key die Pan-Position (Stereoposition) ein. Diese wird auch als die Basis-Pan-Position für die Parameter Alternate und Random verwendet.

Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

Element EQ

Alternate Pan (Alternierende Pan-Einstellung)

Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Drum Keys für jede gespielte Note abwechselnd (Englisch: alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet.

Einstellungen: L64 – C – R63

Random Pan (Zufällige Pan-Einstellung)

Bestimmt den Betrag, um den der Sound des ausgewählten Drum-Keys für jede gespielte Note zufällig (Englisch: Random) nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird als Grundeinstellung verwendet.

Einstellungen: 0 – 127

Element EQ (Element-Klangregelung)

Entspricht den Element-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 114](#)).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Ein Normal Part (FM-X) kann aus bis zu acht Operatoren bestehen. Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für normale Parts (FM-X): „Operator Common Edit“ zur Bearbeitung von Einstellungen, die für alle acht Operators gleich sind, und „Operator Edit“ zur Bearbeitung einzelner Operators.

Operator Common Edit (Common)

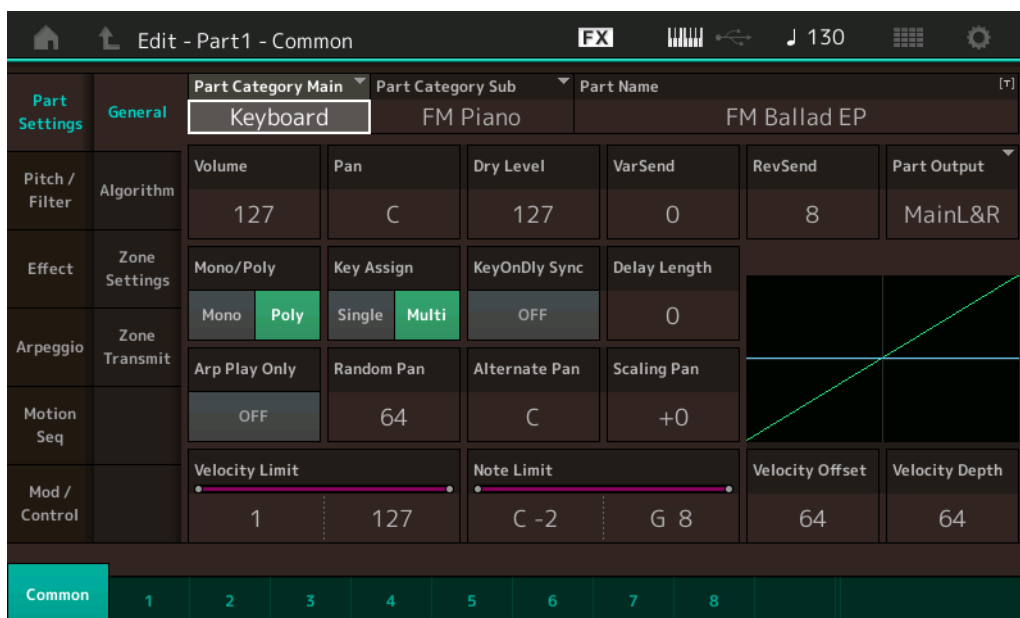
Part Settings

General

Im General-Display können Sie verschiedene Parameter wie Part-Name, Lautstärke und Panorama einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Die meisten Parameter entsprechen den Parametern im Element-Common-Edit-Display für Normal Parts (AWM2) (Seite 58), mit Ausnahme der folgenden zusätzlichen Parameter unten.

Random Pan (Zufällige Pan-Position)

Bestimmt den Betrag, um den der Sound des ausgewählten Operators für jede gespielte Note zufällig nach rechts und links verschoben wird. Als Mitteneinstellung (des Bereichs, in dem die Position geändert wird) wird die Einstellung unter Pan verwendet.

Einstellungen: 0 – 127

Alternate Pan (Abwechselnde Pan-Position)

Bestimmt den Betrag, um den der Klang des ausgewählten Operators für jede gespielte Note abwechselnd nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung wird als Grundeinstellung verwendet.

Einstellungen: L64 – C – R63

Scaling Pan (Panorama-Skalierung)

Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Panoramaposition – links und rechts – des ausgewählten Operators beeinflussen. Für die Note C3 wird als Grundeinstellung der Panoramaposition die Einstellung unter Pan verwendet. Positive Einstellungen bewirken, dass die Panoramaposition nach links verschoben wird, wenn Sie im unteren Tastaturbereich spielen und nach rechts, wenn Sie im oberen Tastaturbereich spielen. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

Einstellungen: -64 – +0 – +63

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

KeyOnDly Sync (Tempo-Synchronisationsschalter für Tastenanschlagsverzögerung)

Bestimmt, ob der Parameter „Key On Delay Time Length“ zum Tempo synchronisiert wird.

Einstellungen: Off, On

Delay Length (Dauer der Tastenanschlagsverzögerung)

Legt die Verzögerung („Delay“) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem tatsächlichen Wiedergabestart des Elements fest. Sie können für jeden Operator unterschiedliche Verzögerungszeiten einstellen. Dies ist nicht verfügbar, wenn „KeyOnDly Sync“ eingeschaltet ist.

Einstellungen: 0 – 127

Delay Length (Notenwert der Tastenanschlagsverzögerung)

Bestimmt das Timing von „KeyOnDelay“, wenn „KeyOnDly Sync“ eingeschaltet ist.

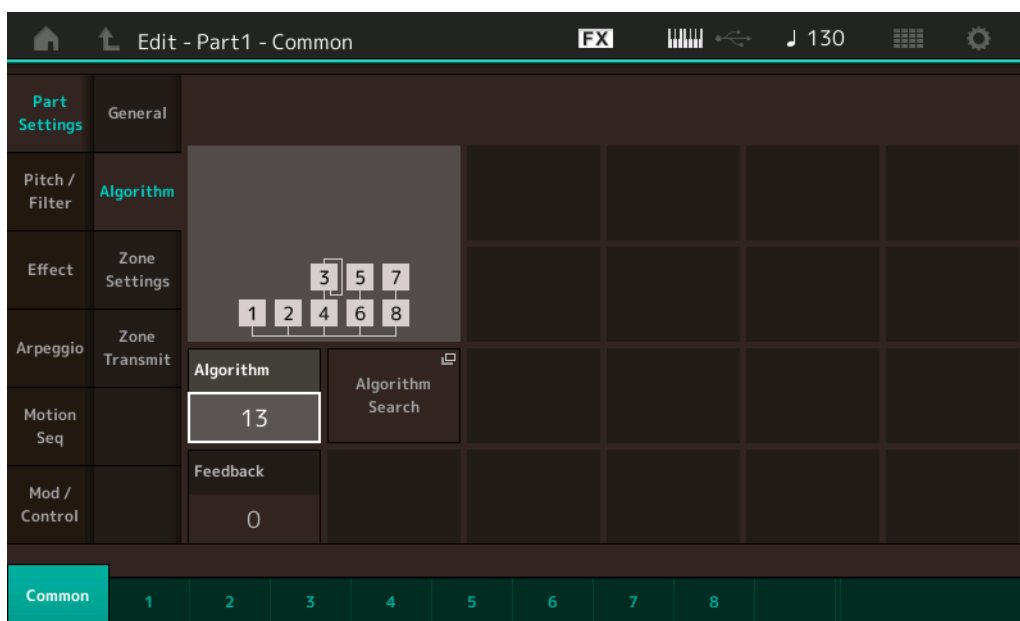
Einstellungen: 1/16, 1/8 Tri. (Achteltriolen), 1/16 Dot. (punktierte Sechzehntel), 1/8, 1/4 Tri. (Vierteltriolen), 1/8 Dot. (punktierte Achtel), 1/4, 1/2 Tri. (halbe Triolen), 1/4 Dot. (punktierte Viertel), 1/2, Whole Tri. (ganze Triolen), 1/2 Dot. (punktierte Halbe), 1/4 x 4 (Viertelquartolen; vier Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 5 (Viertelquintolen; fünf Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 6 (Viertelsextolen; sechs Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 7 (Viertelseptolen; sieben Viertelnoten pro Schlag), 1/4 x 8 (Vierteloktolen; acht Viertelnoten pro Schlag)

Algorithm (Algorithmus)

Im Algorithm-Display können Sie den Algorithmus einstellen, der die Anordnung der Operators festlegt und so bestimmt, wie der FM-Sound generiert wird.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Algorithm]



Algorithm (Algorithmus-Nummer)

Schaltet zwischen Algorithmen um.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Feedback (Rückkopplungsanteil)

Waveforms lassen sich ändern, indem ein Teil des von einem Operator erzeugten Signals zurück an den Eingang dieses Operators geführt wird. Hier können Sie den Feedback-Anteil einstellen.

Einstellungen: 0 – 7

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

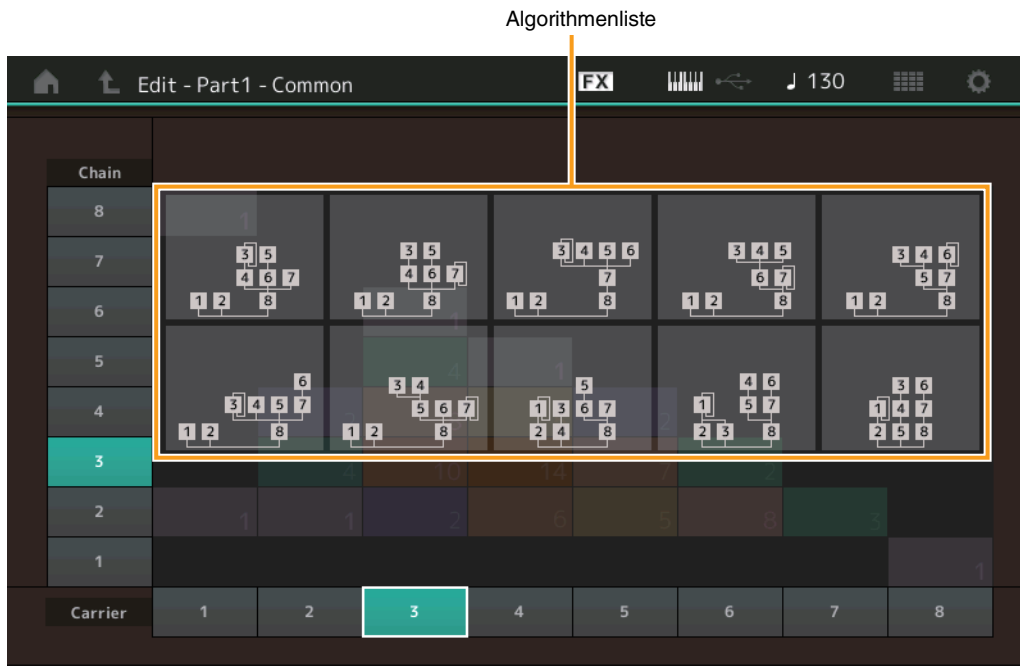
- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

Algorithm Search (Algorithmen-Suche)

Ruft das Algorithm-Search-Display auf. In diesem Display können Sie nach dem gewünschten Algorithmus suchen, indem Sie die Anzahl von Carriern oder die maximale Anzahl hintereinander geschalteter Operators angeben.



Chain (Kette)

Filtert die Algorithmen anhand der maximalen Anzahl hintereinander geschalteter Operators.

Einstellungen: 1 – 8

Carrier (Träger)

Filtert die Algorithmen anhand der Anzahl der Carrier.

Einstellungen: 1 – 8

Zone Settings

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 63](#)).

Zone Transmit

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 65](#)).

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

General

▶ Algorithm

▶ Zone Settings

▶ Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Pitch/Filter

Pitch

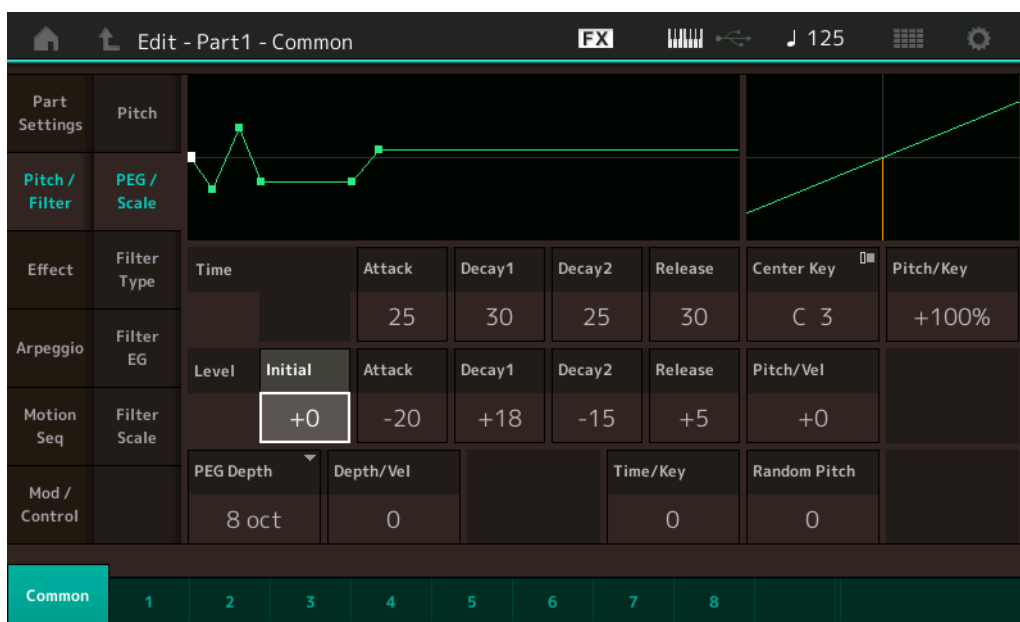
Entspricht den Parametern im Element-Common-Edit-Display für Normal Parts (AWM2) (Seite 60), nur dass der Parameter „Legato Slope“ nicht verfügbar ist.

PEG/Scale (Tonhöhen-Hüllkurvengenerator/Skalierung)

Im Pitch-EG/Scale-Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Pitch EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe des Klang über die Zeit ändert, sowie die Tonskala der Parts.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der Parameter aufgeführt, wie sie im Display erscheinen.

	Initial	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Zeiten	–	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Pegel	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level

Einstellungen: Time: 0 – 99
Level: –50 – +50

PEG Depth (PEG-Anteil)

Bestimmt den Tonhöhenbereich für den Pitch EG.

Einstellungen: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Depth/Vel (Anschlagsempfindlichkeit des PEG-Anteils)

Bestimmt, in welchem Verlauf sich der Hüllkurvenanteil der Tonhöhe mit der Velocity (Anschlagsstärke) ändert.

Einstellungen: 0 – 7

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der PEG-Zeiten)

Bestimmt den Grad, mit dem die Tastaturposition bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Pitch EGs beeinflusst. Die Tonhöhe der mittleren Taste (Center Key; C3) wird dabei als Ausgangstonhöhe für diesen Parameter angenommen.

Einstellungen: 0 – 7

Positive Werte: Hohe Tasten führen zu einer hohen PEG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Tasten zu einer langsamen Geschwindigkeit.

0: Die PEG-Übergangzeiten ändern sich nicht und sind unabhängig von der gespielten Note.

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

▶ Pitch / Filter

- ▶ Pitch
- ▶ PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

Pitch/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Tonhöhen)

Bestimmt die Empfindlichkeit des Key-Follow-Effekts (den Tonabstand zwischen benachbarten Noten), wobei die Tonhöhe der mittleren Taste (Center Key; siehe unten) als Standard angenommen wird.

Einstellungen: -200% – +0% – +200%

+100% (Normaleinstellung): Benachbarte Noten sind in der Tonhöhe einen Halbtonschritt voneinander entfernt.

0%: Alle Noten haben die gleiche Tonhöhe wie die mittlere Taste.

Negative Werte: Die Einstellungen sind vertauscht.

Center Key (Mittlere Note für Tonhöhenkalierungsempfindlichkeit)

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt der Tonhöhe.

Einstellungen: C – 2 – G8

Pitch/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe)

Legt fest, wie die Tonhöhe auf die Anschlagsstärke reagiert.

Einstellungen: -64 – 63

Positive Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto höher ist die Tonhöhe.

Negative Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto niedriger ist die Tonhöhe.

0: Keine Tonhöhenänderung.

Random Pitch (Anteil zufälliger Tonhöhenänderungen)

Hiermit wird die Tonhöhe jeder gespielten Note zufällig geändert.

Einstellungen: 0 – 127

HINWEIS Näheres zum PEG finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Filter Type

Entspricht den Element-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 100](#)).

Filter EG

Entspricht den Element-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 105](#)).

Filter Scale

Entspricht den Element-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 107](#)).

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

▶ PEG/Scale

▶ Filter Type

▶ Filter EG

▶ Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Effect

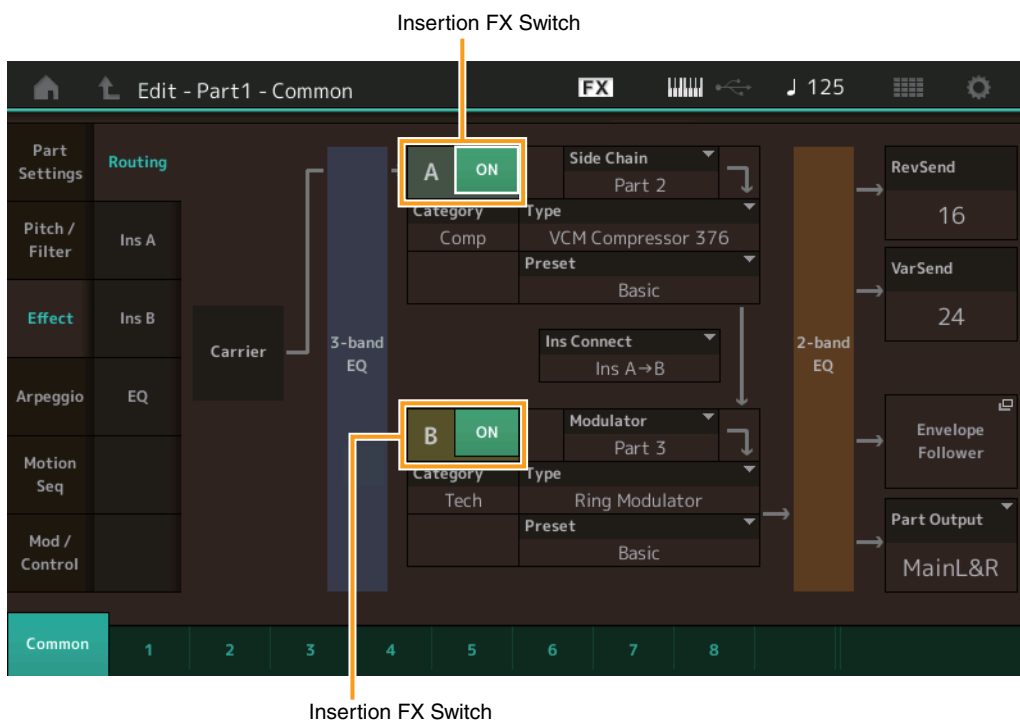
Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Routing

Im Routing-Display können Sie die Effektverbindungen für die Parts einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob die Insert-Effekte A/B aktiv sind oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Category (Effektkategorie)

Type (Effekttyp)

Legt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt fest.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekte finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll. Dies steht bei einigen Effekttypen nicht zur Verfügung.

Näheres zu Side Chain/Modulator erfahren Sie im Routing-Display (Seite 67) für den Normal Part (AWM2).

Einstellungen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Verbindungsart des Insert-Effekts)

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Näheres hierzu siehe Abschnitt „Effektverschaltungen“ (Seite 19) im Kapitel „Grundstruktur“.

Einstellungen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B zum Reverb-Effekt gesendet wird.

Einstellungen: 0 – 127

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Var Send (Variation-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B zum Variation-Effekt gesendet wird.

Einstellungen: 0 – 127

Part Output (Auswahl des Part-Ausgangs)

Bestimmt den bzw. die Audio-Ausgänge.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB Stereo, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Aus: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Ins A (Insert-Effekt A)

Ins B (Insert-Effekt B)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 69](#)).

EQ (Part-Klangregelung)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 70](#)).

Arpeggio

Common

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 73](#)).

Individual

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 76](#)).

Advanced

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 77](#)).

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 78](#)).

Lane

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 81](#)).

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Mod/Control (Modulation/Control)

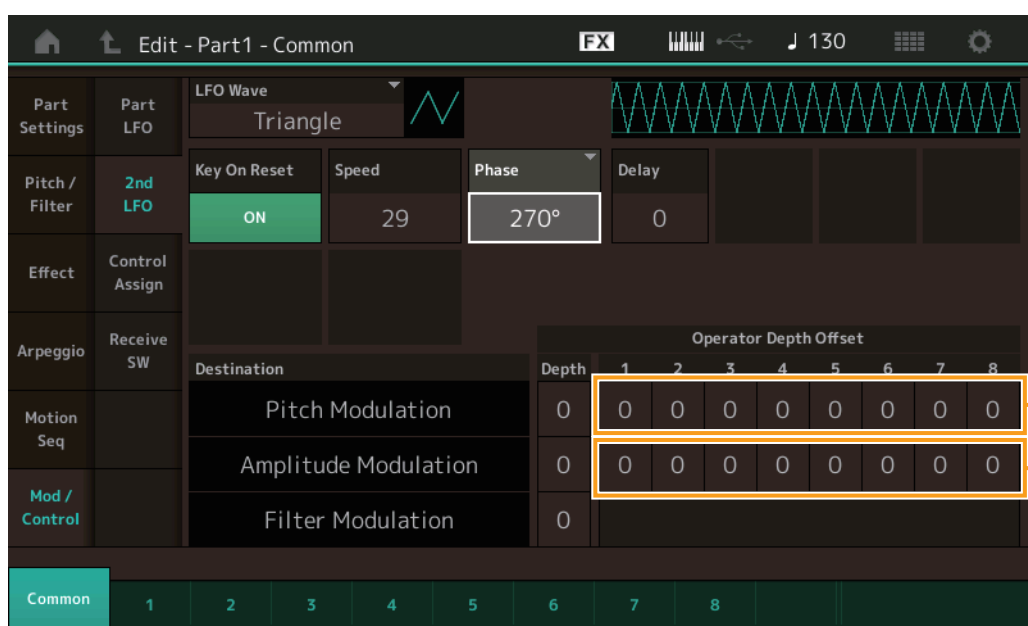
Part LFO

Entspricht den Parametern im Element-Common-Edit-Display für Normal Parts (AWM2) (Seite 85), nur dass die Einstellungswerte des Destination-Parameters abweichen und dass „Element Phase Offset“ (Phasenversatz für den LFO des Elements) nicht verfügbar ist. Näheres zu den Einstellungswerten erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“.

2nd LFO (2. LFO)

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Pitch Modulation Operator Depth Ratio

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio

LFO Wave (Wellenform des 2. LFOs)

Wählt die LFO-Waveform des zweiten LFOs aus.

Einstellungen: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

HINWEIS Wenn „Sine“ (Sinuswelle) ausgewählt ist, werden im Display aufgrund der Phasenverschiebung der Amplitude-Modulation-Waveform zwei Wellenformen dargestellt.

Key On Reset (Reset des 2. LFOs durch Tastenanschlag)

Bestimmt, ob die Wellenform des zweiten LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note wieder von vorne beginnt.

Einstellungen: Off, On

Speed (Geschwindigkeit des 2. LFOs)

Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der Schwingung des zweiten LFO fest.

Einstellungen: 0 – 99

Phase (Phasenlage des 2. LFOs)

Bestimmt die Phase, mit der die Wellenform des zweiten LFO beim Zurücksetzen startet.

Einstellungen: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (Verzögerungszeit des 2. LFOs)

Bestimmt die Verzögerung (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Zeitpunkt, an dem die Modulation des zweiten LFO beginnt.

Einstellungen: 0 – 99

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

▶ Mod / Control

- ▶ Part LFO
- ▶ 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

Pitch Modulation (Anteil der Tonhöhenmodulation des 2. LFOs)

Hier können Sie einstellen, wie stark die Wellenform des zweiten LFO die Tonhöhe des Klanges moduliert.

Einstellungen: 0 – 99

Amplitude Modulation (Anteil der Amplitudenmodulation des 2. LFOs)

Hier können Sie einstellen, wie stark die Wellenform des zweiten LFO die Amplitude (Lautstärke) des Klanges moduliert.

Einstellungen: 0 – 99

Filter Modulation (Anteil der Filtermodulation des 2. LFOs)

Bestimmt, wie stark die Wellenform des zweiten LFO die Cutoff-Frequenz des Filters moduliert.

Einstellungen: 0 – 99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio

(Anteil der Tonhöhenmodulation des Operators durch den 2. LFO)

Hier können Sie für jeden Operator festlegen, wie stark der bei „2nd LFO Pitch Modulation Depth“ eingestellte Anteil die Tonhöhe des Klanges moduliert.

Einstellungen: 0 – 7

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio

(Anteil der Amplitudenmodulation des Operators durch den 2. LFO)

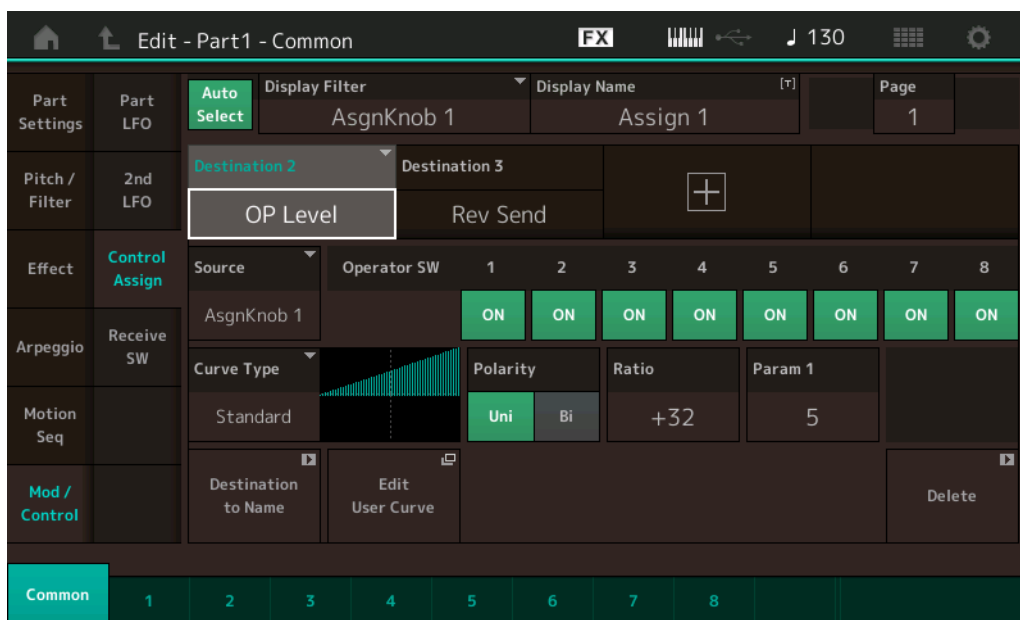
Hier können Sie für jeden Operator festlegen, wie stark der bei „2nd LFO Amplitude Modulation Depth“ eingestellte Anteil die Lautstärke des Klanges moduliert.

Einstellungen: 0 – 7

Control Assign

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) (Seite 89), mit Ausnahme der abweichenden Einstellwerten im Destination-Parameter. Näheres zum Einstellungswert erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“.

Außerdem wird im Display der folgende Parameter angezeigt.

Operator SW (Operator-Schalter)

Legt fest, ob der Controller jeden einzelnen Operator beeinflussen soll (On) oder nicht (Off). Dies steht nur zur Verfügung, wenn bei „Destination“ ein Operator-relevanter Parameter eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ 2nd LFO

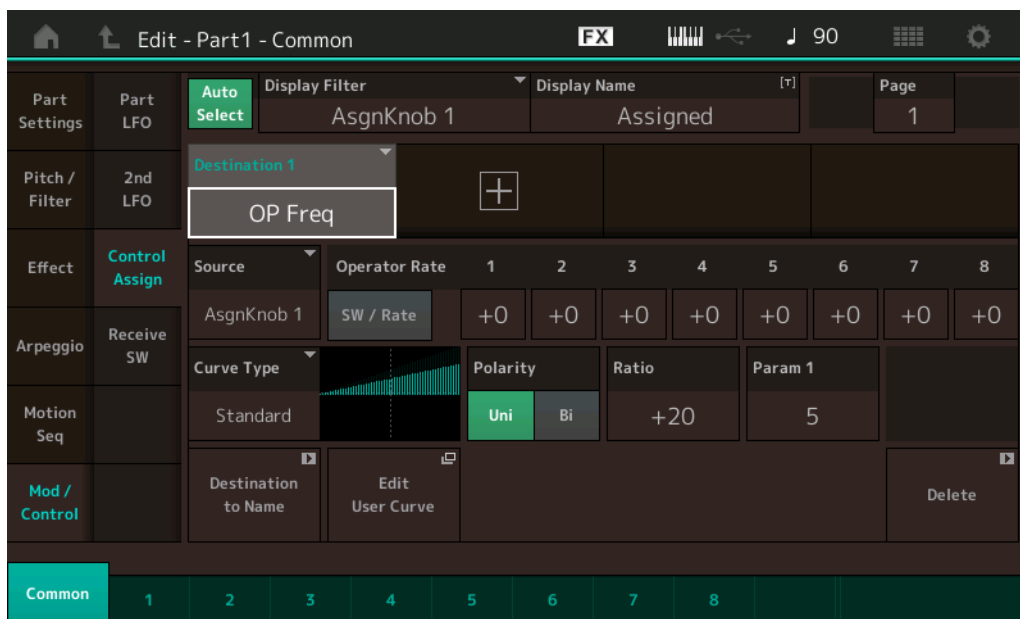
▶ Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level



Operator Rate

Legt für jeden Operator die Empfindlichkeit des Controllers für Änderungen des Parameters fest, der bei „Destination“ eingestellt ist.

Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Destination“ auf „OP Freq“ oder „OP AEG Offset“ eingestellt wurde.

Einstellungen: Off, On

SW/Rate (Operator-Switch/Operator-Rate-Schalter)

Schaltet um zwischen den Anzeigen „Operator Switch“ und „Operator Rate“.

Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Destination“ auf „OP Freq“ oder „OP AEG Offset“ eingestellt wurde.

Einstellungen: Off, On

Receive SW (Receive-Schalter)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 92](#)).

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

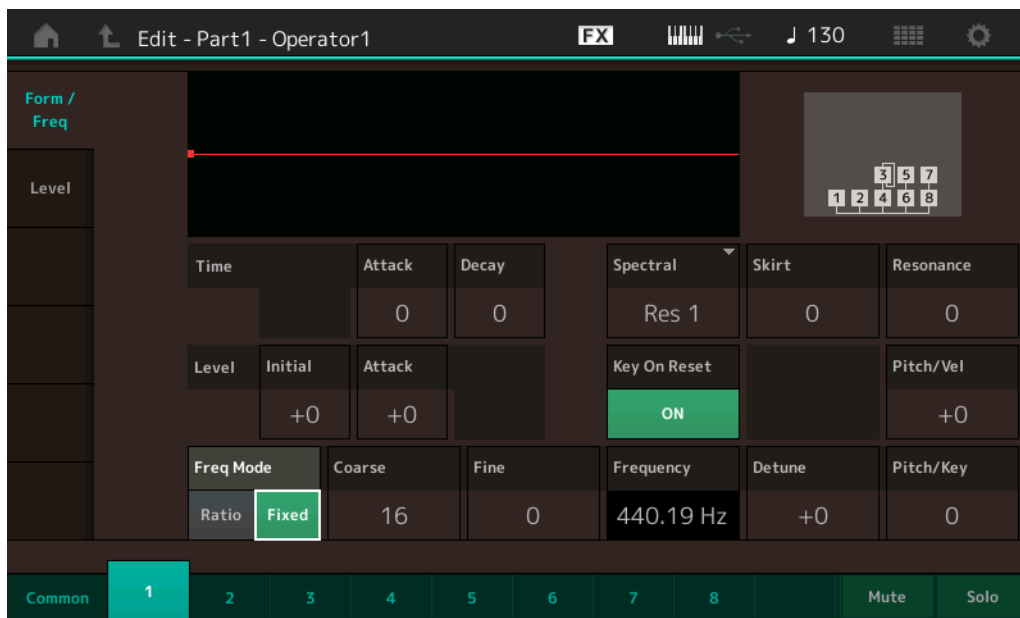
Operator Edit (Operator-Bearbeitung)

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Form/Freq (Form/Frequenz)

Im Form/Frequency-Display können Sie alle Waveform- und Frequenz-Einstellungen für Operators vornehmen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Form/Freq]



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der Parameter aufgeführt, wie sie im Display erscheinen.

	Initial	Attack	Decay
Time	–	Attack Time	Decay Time
Pegel	Initial Level	Attack Level	–

Einstellungen: Time: 0 – 99
Level: –50 – +50

Spectral (Spektralform)

Legt die „Spektralform“ des ausgewählten Operators fest.

Einstellungen: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt (Spektraler „Rock“)

Stellt die Breite des „Rocks“ im unteren Bereich der Obertonkurve ein. Höhere Werte erzeugen einen breiteren und kleinere Werte einen schmaleren Rock. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn „Spectral“ auf „Sine“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 7

Resonance (Spektralresonanz)

Bestimmt die Intensität, mit der die Velocity die Resonanz der Spektralform beeinflusst. Die Arbeitsfrequenz verschiebt sich zu höheren Frequenzen, so dass Sie eine spezielle Resonanz im Sound erzeugen können. Dies ist nur aktiv, wenn „Spectral“ auf „Res 1“ oder „Res 2“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 99

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

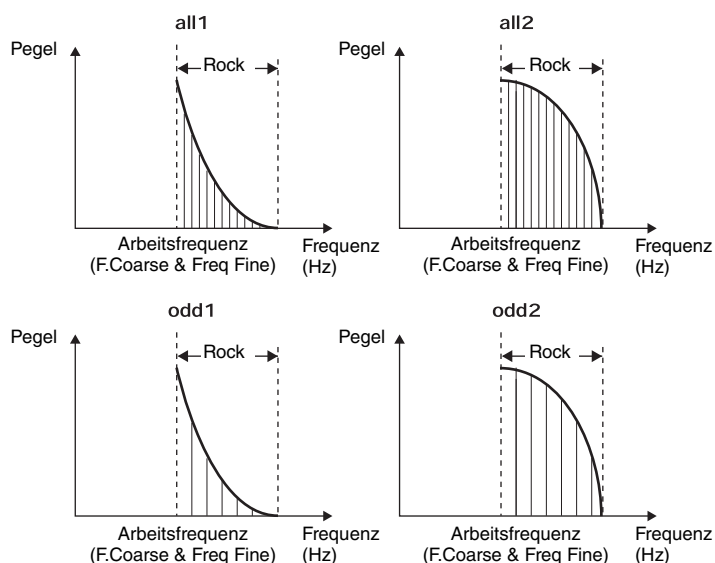
Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

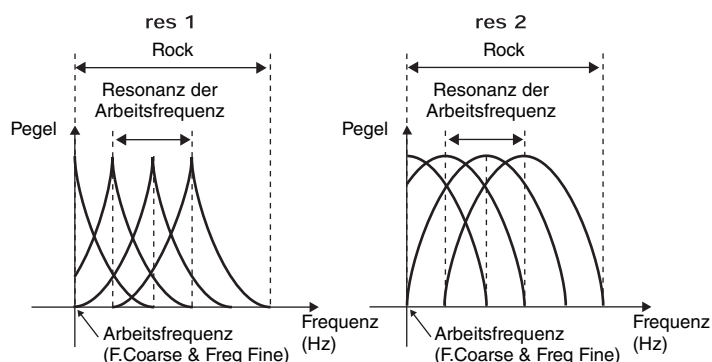
Operator

- ▶ Form / Freq
- Level

Einfache Wellenformen, die als Operators verwendet werden, enthalten Obertöne, mit Ausnahme der Wellenform „Sine“. Eine Sinuswelle enthält die Schwingung der Grundfrequenz ohne zusätzliche Obertöne. Wenn also „Form“ auf eine andere Wellenform als „Sine“ eingestellt ist, können Sie je nach dem Wellenform-Typ durch Einstellen der relevanten Parameter einzelne Obertöne und Spitzenpegel der Formanten einstellen. Im Folgenden sind die Grundwellenformen und die typischen Parameter angegeben.



Je höher der „Rock“-Wert, desto mehr Obertöne enthält die Wellenform.



Je höher der „Resonance“-Wert, um so höher im Frequenzbereich liegt die Arbeitsfrequenz.

- Resonance = 0: Die Arbeitsfrequenz ist der Grundton
- Resonance = 99: Die Arbeitsfrequenz ist der 100. Oberton

Key On Reset (Reset des Oszillators durch Tastenanschlag)

Bestimmt, ob die Schwingung des Operators bei jedem Anschlagen einer neuen Note wieder von vorne beginnt.

Einstellungen: Off, On

Pitch/Vel (Anschlagempfindlichkeit der Tonhöhe)

Bestimmt, wie die Tonhöhe (Pitch) des ausgewählten Operators auf die Velocity reagiert. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn „Freq Mode“ auf „Fixed“ gestellt ist.

Einstellungen: -7 – +7

Positive Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto höher ist die Tonhöhe.

Negative Werte: Je stärker Sie anschlagen, desto niedriger ist die Tonhöhe.

0: Keine Tonhöhenänderung.

Freq Mode (Frequenzmodus des Oszillators)

Bestimmt die Einstellungen für die Ausgangstonhöhe des Operators.

Einstellungen: Ratio, Fixed

Ratio: Bestimmt die Ausgangstonhöhe durch Erkennung der auf der Tastatur gespielten Note.

Fixed: Gibt durch Einstellung von „Coarse“ und „Fine“ eine feste Tonhöhe an.

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

Level

Coarse (Grobstimmung)

Bestimmt die Tonhöhe jedes Operators.

Einstellungen: Wenn der „Freq Mode“ auf „Ratio“ eingestellt ist: 0 – 31
Wenn der „Freq Mode“ auf „Fixed“ eingestellt ist: 0 – 21

Fine (Feinstimmung)

Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für jeden einzelnen Operator.

Einstellungen: Wenn der „Freq Mode“ auf „Ratio“ eingestellt ist: 0 – 99
Wenn der „Freq Mode“ auf „Fixed“ eingestellt ist: 0 – 127

Detune (Verstimmung)

Erhöht oder verringert die Ausgabetonhöhe des Operators geringfügig.

Auch wenn für „Coarse Tune“ und „Fine Tune“ derselbe Parameterwert eingestellt wurde, können Sie mit Detune die Tonhöhe jedes Operators geringfügig erhöhen oder verringern und auf diese Weise dem Klang eine zusätzliche Dimension verleihen und die Räumlichkeit verbessern.

Einstellungen: -15 – +15

Pitch/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der Tonhöhen)

Bestimmt die Empfindlichkeit des Key-Follow-Effekts (die Stärke des Effekts in Abhängigkeit von der Tastaturposition/Oktavlage). Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn „Freq Mode“ auf „Fixed“ gestellt ist.

Einstellungen: 0 – 99

0: Alle Noten erhalten die gleiche Tonhöhe, angegeben durch „Coarse“ und „Fine“.

99: Benachbarte Noten sind in der Tonhöhe einen Halbtonschritt voneinander entfernt.

Level (Pegel)

Im Level-Display können Sie alle Lautstärkeinstellungen für den Operator vornehmen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level]

Time	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release	Break Point
	0	0	68	80	42	A 4
Level	Attack	Decay1	Decay2	Rel(Hold)	Lvl/Key Lo	Lvl/Key Hi
	99	75	0	0	0	0
Level	Level/Vel	Time/Key	Curve Lo	Curve Hi		
0	+3	4	+Linear	-Linear		

In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	Hold	Attack	Decay 1	Decay2	Release
Zeiten	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time
Pegel	-	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release (Hold) Level

Einstellungen: Time: 0 – 99
Level: 0 – 99

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

▶ Level

Level (Operator-Pegel)

Bestimmt den Ausgangspegel des Operators.

Einstellungen: 0 – 99

Level/Vel (Anschlagsempfindlichkeit des Pegels)

Bestimmt, wie der Ausgangspegel des Operators auf Velocity reagiert.

Einstellungen: -7 – +7

Positive Werte: Je stärker Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.

Negative Werte: Je sanfter Sie die Tasten anschlagen, desto lauter die Ausgabe.

0: Der Ausgangspegel ändert sich nicht.

Time/Key (Empfindlichkeit der Skalierung der AEG-Zeiten)

Bestimmt den Anteil, mit dem die Tastatur- bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Amplitude EGs beeinflusst.

Einstellungen: 0 – 7

Positive Werte: Hohe Noten bewirken eine hohe Amplituden-EG-Übergangsgeschwindigkeit, tiefe Noten eine langsame Geschwindigkeit.

0: Die Übergangzeiten des Amplitude EG ändern sich nicht und sind unabhängig von der gespielten Note.

Break Point

Bestimmt die Übergangspunkte für die Amplitudenskalierung anhand der jeweiligen Notennummern.

Einstellungen: A-1 bis C8

Curve Lo (Kurve im unteren Bereich)

Curve Hi (Kurve im oberen Bereich)

Bestimmt die Kurve für die Amplitudenskalierung.

Einstellungen: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Lvl/Key Lo (Anteil im unteren Bereich)

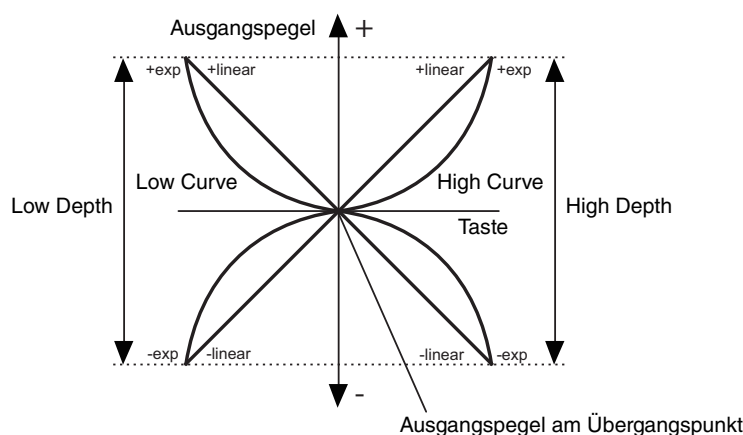
Lvl/Key Hi (Anteil im oberen Bereich)

Legt die Krümmung der Kurve fest (siehe oben).

Einstellungen: 0 – 99

Die Tastatur wird am Übergangspunkt in zwei Abschnitte unterteilt.

Die Seite mit den höheren Noten wird mit den Parametern R Depth (Anteil) und R Curve (Kursenverlauf) eingestellt; die Seite mit den tieferen Noten links wird mit L Depth und L Curve eingestellt (siehe unten).



Der Ausgabepegel der als Übergangspunkt der Pegelskalierung eingestellten Taste richtet sich nach dem eingestellten Operator-Pegel. Für die Tasten links vom Übergangspunkt der Pegelskalierung wird der Ausgabepegel anhand der von Low Curve und Low Depth festgelegten Kurve eingestellt. Für die Tasten rechts vom Übergangspunkt der Pegelskalierung wird der Ausgabepegel anhand der von High Curve und High Depth festgelegten Kurve eingestellt. Bei der Exp-Kurve verändert sich der Ausgangspegel exponentiell vom Übergangspunkt, bei der Linear-Kurve verändert er sich linear. In beiden Fällen sind die Veränderungen des Ausgabepegels der Tasten um so stärker, je weiter die Taste vom Übergangspunkt entfernt ist.

Bearbeiten von normalen Parts (FM-X)

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

▶ Level

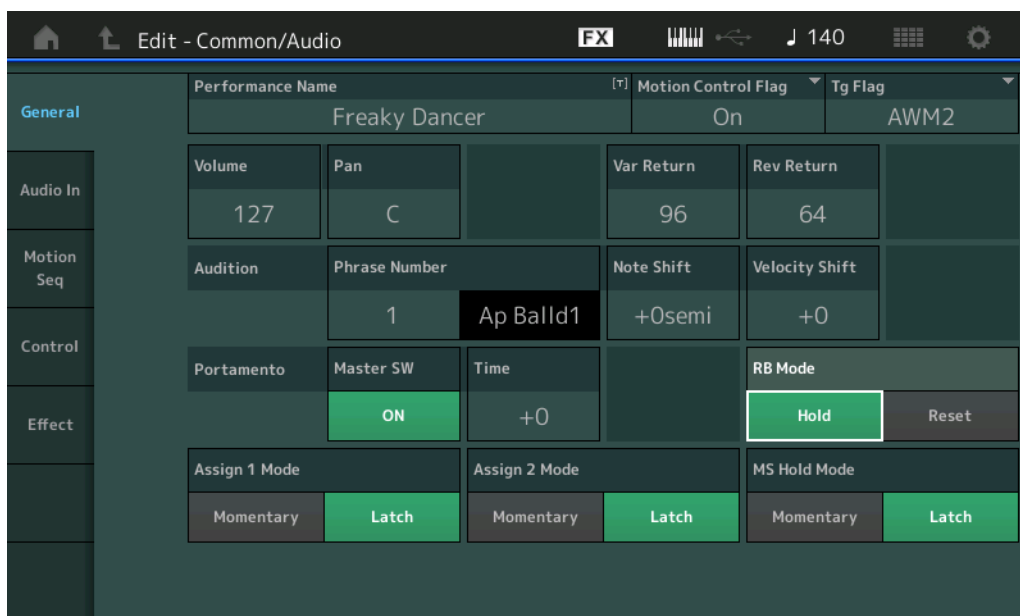
Common/Audio Edit (Common/Audio)

Eine Performance besteht aus bis zu 16 Parts. Sie können die Parameter für die gesamte Performance und für die Audio Parts im Common/Audio-Edit-Display vornehmen.

General

Im General-Display können Sie verschiedene Parameter der Performance einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Performance Name (Name der Performance)

Bestimmt den Namen der gewählten Performance. Der Performance-Name kann bis zu 20 Zeichen enthalten. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Motion Control Flag (MC-Flagge)

Legt fest, ob das Motion-Control-Attribut der ausgewählten Performance hinzugefügt wird oder nicht. Wenn eingeschaltet, wird das „MC“-Symbol im Performance-Play-Display angezeigt (Seite 26). Im Performance-Category-Search-Display (Seite 161) können die Performances nach „MC“ gefiltert werden.

Einstellungen: Off, On

Tg Flag (Klangerzeuger-Flagge)

Legt das Attribut des Tongenerators der ausgewählten Performance fest. Das Namenssymbol des ausgewählten Tongenerators wird im Performance-Play-Display angezeigt (Seite 26). Die Performance kann im Performance-Category-Search-Display (Seite 161) nach „AWM2/FM/FM-X+AWM2“ gefiltert werden.

Einstellungen: AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume (Lautstärke der Performance)

Bestimmt die Ausgangslautstärke der ausgewählten Performance.

Einstellungen: 0 – 127

Pan (Stereo-Panoramaposition)

Legt die Stereo-Panoramaposition der ausgewählten Performance fest.

Einstellungen: L63 – C – R63

Var Return (Variation-Effektrückwegpegel)

Bestimmt den Rückwegpegel (Return Level) des Variation-Effekts.

Einstellungen: 0 – 127

Rev Return (Reverb-Effektrückwegpegel)

Bestimmt den Rückwegpegel (Return Level) des Reverb-Effekts.

Einstellungen: 0 – 127

Audition Phrase Number (Nummer der Audition-Phrase)

Bestimmt die Phrasennummer der Audition-Phrase. Sie können in Form einer „Audition-Phrase“ eine Probe der ausgewählten Performance hören. Die am besten geeignete Audition-Phrase wird jeder Preset-Performance im voraus zugewiesen.

Einstellungen: 1 – 850

Note Shift (Notenverschiebung der Audition-Phrase)

Legt die Tonhöhe (Transponierung) der Audition-Phrase in Halbtönen fest.

Einstellungen: –24semi – +24semi

Velocity Shift (Velocity-Verschiebung der Audition-Phrase)

Bestimmt die Velocity der Audition-Phrase.

Einstellungen: –63 – +63

Portamento Master SW (Portamento-Master-Schalter)

Bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf den Part angewendet wird oder nicht, wenn der „Portamento Part SW“ für den Part eingeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Portamento Time (Portamento-Zeit)

Bestimmt die Dauer bzw. das Verhältnis des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird.

Einstellungen: –64 – +63

RB Mode (Gleitband-Controller-Modus)

Bestimmt, wie das Gleitband (Ribbon Controller) beim Loslassen reagiert.

Einstellungen: Hold, Reset

Hold: In der Einstellung „Hold“ bleibt beim Loslassen des Gleitbandes der letzte Wert eingestellt.

Reset: In der Einstellung „Reset“ bewirkt das Loslassen des Gleitbandes eine automatische Rückkehr zum Mittelwert.

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (Assignable Switch 1 Mode/Assignable Switch 2 Mode)

Bestimmt, ob die Tasten [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] als einrastende oder als Momentschalter funktionieren.

Einstellungen: Latch, Momentary

Latch: In der Einstellung „Latch“ wird durch Drücken der Taste der Status zwischen Ein und Aus umgeschaltet.

Momentary: In der Einstellung „Momentary“ wird durch Drücken/Halten der Taste der Status eingeschaltet und beim Loslassen ausgeschaltet.

MS Hold Mode (Hold-Modus für den Motion Sequencer)

Legt fest, wie die [MOTION SEQ HOLD]-Taste reagiert, wenn sie gedrückt wird.

Einstellungen: Latch, Momentary

Latch: In der Einstellung „Latch“ wird durch Drücken der Taste der Status zwischen Ein und Aus umgeschaltet.

Momentary: In der Einstellung „Momentary“ wird durch Drücken/Halten der Taste der Status eingeschaltet und beim Loslassen ausgeschaltet.

Common/Audio Edit

Common/Audio

▶ General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Audio In (Audio-Eingang)

Mixing

Im Mixing-Display können Sie die Lautstärkeinstellungen des Audio Parts (das Eingangssignal von den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R]) und des Digital Parts (das Eingangssignal vom [USB TO HOST]-Anschluss*) vornehmen.

* Nur das Signal des Ports, der von allen Geräte-Ports auf „Digital L/R“ eingestellt ist.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing]



A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (A/D-Part-Eingangs-Modus/Digital-Part-Eingangs-Modus)

Bestimmt die Signalkonfiguration des A/D-Parts / Digital Parts, bzw. wie das Signal oder die Signale geroutet werden (Stereo oder Mono).

Einstellungen: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: Es wird nur der linke Kanal verwendet.

R Mono: Es wird nur der rechte Kanal verwendet.

L+R Mono: Der linke und rechte Kanal werden gemischt und als Monosignal verarbeitet.

Stereo: Beide Kanäle (L und R) werden verwendet.

HINWEIS Das Audiosignal von [L/MONO]-Kanal wird als Monosignal verarbeitet.

Volume (A/D-Part-Lautstärke/Digital-Part-Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel des A/D Input/Digital Parts.

Einstellungen: 0 – 127

Pan (A/D-Part-/Digital-Part-Panoramaposition)

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des A/D Input/Digital Parts.

Einstellungen: L63 – C – R63

Dry Level (Direktsignalanteil des A/D Parts/Digital Parts)

Legt den Pegel des Signals des A/D Input/Digital Parts fest, das noch nicht durch die Systemeffekte bearbeitet wurde. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Var Send (Variation-Ausspielpegel des A/D Parts/Digital Parts)

Legt den Send-Pegel des an den Variation-Effekt gesendeten Signals des A/D Input/Digital Parts fest. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

▶ Audio In

▶ Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Rev Send (Reverb-Ausspielpiegel des A/D Parts/Digital Parts)

Legt den Ausspielpiegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals des A/D Input/Digital Parts fest. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Output Select (Ausgangswahl des A/D Parts/Digital Parts)

Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für das Signal des jeweiligen A/D Input/Digital Parts.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Aus: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

▶ Mixing

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

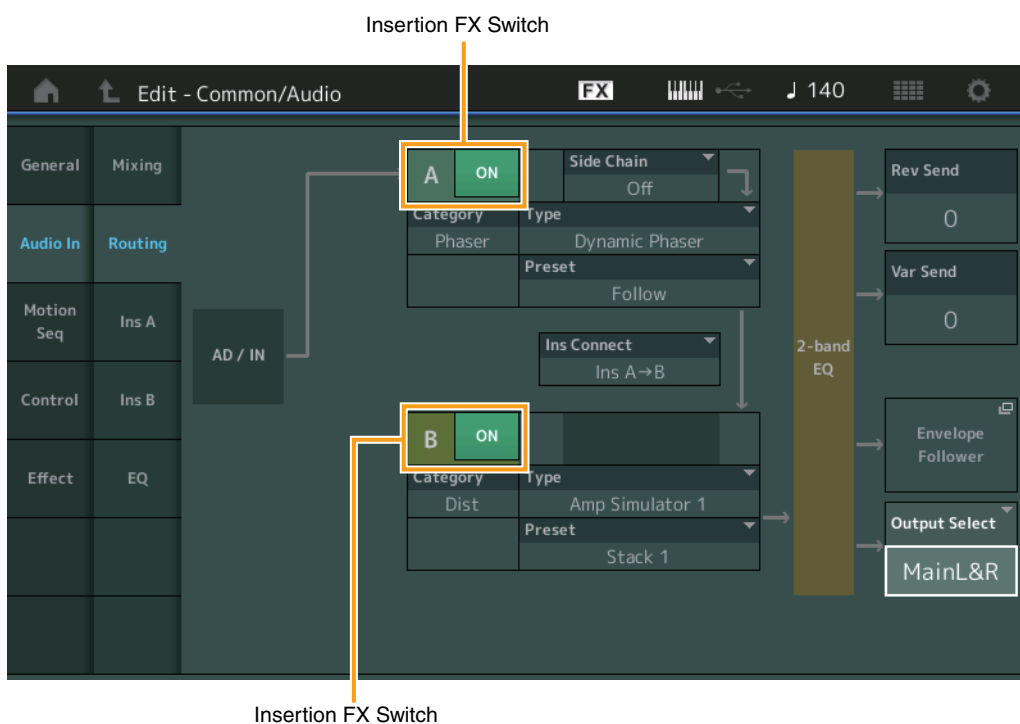
Master EQ

Routing (Signalführung)

Im Routing-Display können Sie die Effektverbindungen für den A/D Part einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob die Insert-Effekte A/B aktiv sind oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Category (Effektkategorie)

Type (Effekttyp)

Legt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt fest.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Preset (Voreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden. Mit der Auswahl vorprogrammierter Einstellungen können Sie ändern, wie der Klang beeinflusst wird.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekte finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Side Chain/Modulator (Side-Chain/Modulator-Part)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator verwendet werden soll.

Dies steht bei einigen Effekt-Typen nicht zur Verfügung.

Näheres zu Side Chain/Modulator erfahren Sie im Routing-Display für den Normal Part (AWM2) (Seite 67).

Einstellungen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Verbindungsart des Insert-Effekts)

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Näheres hierzu siehe Abschnitt „Effektverschaltungen“ (Seite 19) im Kapitel „Grundstruktur“.

Einstellungen: Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (Reverb-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Var Send (Variation-Ausspielpegel)

Bestimmt den Ausspielpegel (Send Level) des Signals, das vom Insert-Effekt A/B (oder daran vorbei) an die Variation-Effekteinheit gesendet wird. Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Einstellungen: 0 – 127

Envelope Follower (Hüllkurve folgen)

Ruft das Envelope-Follower-Setting-Display auf. Einzelheiten siehe Routing-Display (Seite 68) des Normal Part Edit (AWM2). Dies steht nur zur Verfügung, wenn „Part Output“ auf „MainL&R“ eingestellt ist.

Output Select (Auswahl des Part-Ausgangs)

Bestimmt den bzw. die Audio-Ausgänge.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Off: Das Audiosignal des Parts wird nicht ausgegeben.

Ins A (Insert-Effekt A)

Ins B (Insert-Effekt B)

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) (Seite 69).

EQ

Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) (Seite 70), nur dass der „3-band EQ“ nicht aktiv ist.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Motion Seq (Motion Sequencer)

Common

Im Common-Display können Sie die Parameter für den Motion Sequencer einstellen, die im Common/Audio Part für alle Parts gemeinsam verwendet werden.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Common Clock Swing (Gemeinsamer Swing-Faktor)

Bestimmt den Swing-Faktor des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für den Swing-Faktor des Arpeggios / des Motion Sequencers für jeden Part.

Einstellungen: -120 – +120

Common Clock Unit (Zählzeiten-Vervielfachung für die gemeinsame Clock)

Bestimmt die Wiedergabedauer des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dieser Parameter wird auf den Part angewendet, wenn der Unit-Multiply-Parameter des Parts auf „Common“ eingestellt ist.

Mit diesem Parameter können Sie einen anderen Arpeggio-/Motion-Sequencer-Typ aus einer Vorlage erzeugen.

Einstellungen: 50% – 400%

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

100%: Normale Wiedergabedauer.

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

Common Arp Gate Time (Klingende Notenlänge für alle Arpeggios)

Bestimmt die „Gate Time Rate“ (Dauer) des Arpeggios / des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Gate Time Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: -100 – +100

Common Arp Velocity (Gemeinsames Arpeggio-Anschlagstärkeverhältnis)

Bestimmt die Velocity Rate des Arpeggios für die gesamte Performance. Dies ist ein Offset-Wert für die Velocity Rate des Arpeggios für jeden Part.

Einstellungen: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude

(Gemeinsame Amplitude für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Amplitude des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Amplitude“ beeinflusst die Änderung der gesamten Motion Sequence.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Amplitude“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Amplitude“. Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Amplitudes als Offset für die Amplitudeneinstellung für die Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (Impulsform für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Pulse Shape des Motion Sequencers für die gesamte Performance. Dies ändert die Step-Kurvenform der Sequenz.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Pulse Shape“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Pulse Shape“. Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Pulse Shapes als Offset für die Pulse Shape-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist und „Control“ für den Parameter eingeschaltet ist).

Einstellungen: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Sanftheit für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Smoothness des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Smoothness“ ist der Anteil, mit dem die Zeit der Motion Sequence allmählich geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für die „Motion Seq Smoothness“ des Parts, und gleichzeitig für die „Lane Smoothness“. Dies führt dazu, dass sowohl die Common als auch die Part MS Smoothness als Offset für die Smoothness-Einstellung für den Parameter in der Lane gelten (nur dann, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist).

Einstellungen: -64 – +63

Common Motion Seq Random (Zufallsfunktion für den Motion Sequencer der Performance)

Bestimmt die Random-Funktion des Motion Sequencers für die gesamte Performance. „Random“ ist der Anteil, mit dem der Step-Wert der Motion Sequence zufällig geändert wird.

Dies ist der Offset-Wert für „Motion Seq Random“ des Parts, wenn „MS FX“ für die Lane eingeschaltet ist.

Einstellungen: -64 – +63

Random (Zufallsänderungen für den Motion Sequencer des A/D Parts)

Bestimmt den Anteil der zufälligen Änderung des Step-Wertes der Motion Sequence für den A/D Part. Näheres zur „Random“-Funktion siehe „Quick Edit“ auf [Seite 32](#).

Einstellungen: 0 – 127

Sync Part (Synchronisation des Motion Sequencers des Parts)

Bestimmt den Part für die Synchronisierung zum Motion Sequencer. Der Motion Sequencer wird zur Note-On-Einstellung synchronisiert und zur „Arp/Motion Seq Grid“-Einstellung des angegebenen Parts.

Einstellungen: Part 1 – Part 16

Arp/MS Grid (Raster für Arpeggio/Motion Sequencer)

Bestimmt den Notentyp, der als Grundlage für die Parameter „Quantize“ oder „Swing“ verwendet wird. Der Parameterwert wird in Clock-Einheiten angezeigt. Für den Motion Sequencer wird dieser Parameterwert als eine Step-Länge eingestellt. Diese Einstellung wird auf den Part angewendet, der als Sync Part ausgewählt ist (siehe oben).

Einstellungen: 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

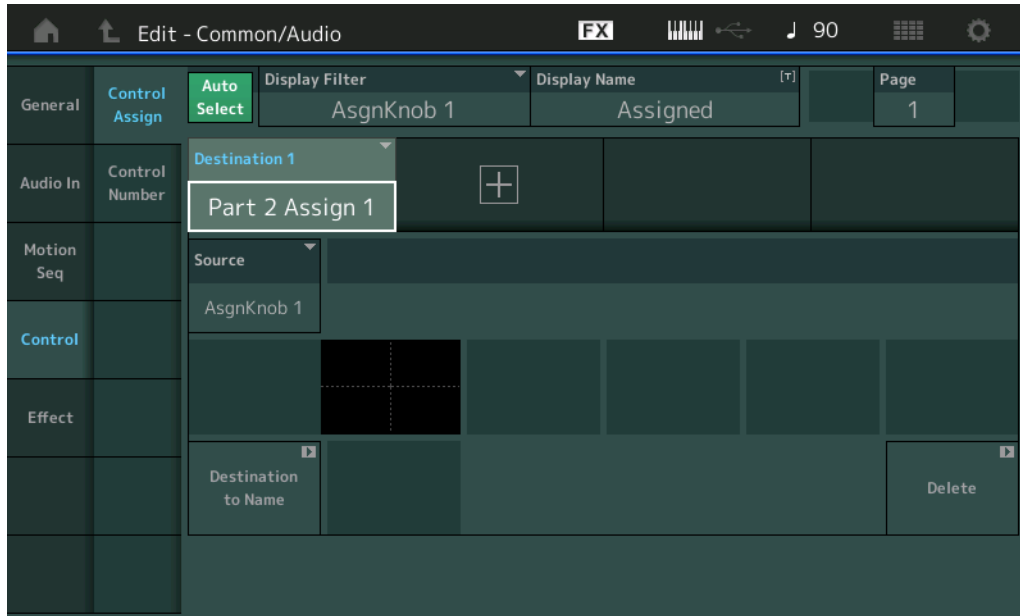
Lane

Entspricht den Element-Common-Edit-Parametern für Normal Parts (AWM2) ([Seite 81](#)).

Control (Steuerung)

Control Assign (Controller-Zuordnung)

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]



Dies entspricht den Parametern im Element Common Edit für Normal Parts (AWM2) (Seite 89), mit Ausnahme der folgenden Parameter unten.

Destination (Ziel)

Wenn „Source“ auf „AsgnKnob 1 – 8“ gestellt ist, werden „Part 1 – 16 Assign 1 – 8“ als Werte für diesen Parameter eingestellt. In diesem Fall können „Curve Type“ und „Curve Ratio“ nicht ausgewählt werden.

Einstellungen: Siehe Abschnitt „Controller-Liste“ im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Source (Quelle)

Wenn „Destination“ auf „Part 1 – 16 Assign 1 – 8“ gestellt ist, kann nur „AsgnKnob 1 – 8“ für diesen Parameter eingestellt werden.

Einstellungen: AsgnKnob 1 – 8, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Control Number (Control-Change-Nummer)

Legt fest, welche MIDI-Controller-Event-Nummern für das gesamte System gelten sollen. Sie können Drehregler auf dem Bedienfeld und externe Controller verwenden, indem Sie diesen die entsprechenden MIDI-Control-Change-Nummern zuweisen.

HINWEIS Externe Controller sind z. B. externe Sequencer und externe MIDI-Steueroberflächen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Ribbon Ctrl (Control-Change-Nummer des Gleitbandes)

Bestimmt, welche Control-Change-Nummer vom Gleitband erzeugt wird.

Auch dann, wenn das Instrument von externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob das Gleitband am Instrument betätigt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95

Breath Ctrl (Control-Change-Nummer des Blaswandlers)

Legt die Control-Change-Nummer fest, die von externen Controllern wie z. B. einem Blaswandler empfangen wird.

Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob ein Breath-Controller betätigt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

(Control-Change-Nummer von Foot Controller 1/Foot Controller 2)

Legt die Control-Change-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn Sie einen an der FOOT-CONTROLLER-Buchse [1] / [2] angeschlossenen Fußregler betätigen.

Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob ein Fußregler betätigt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2

(Control-Change-Nummer von Assignable Switch 1/Assignable Switch 2)

Bestimmt die Control-Change-Nummer, die durch Betätigung der Tasten [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Assignable Switch 1/2) erzeugt wird.

Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob eine der Tasten [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Assignable Switch 1/2) betätigt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95

MS Hold (Control-Change-Nummer für Motion Sequencer Hold)

Bestimmt, welche Control-Change-Nummer von der Taste [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold) erzeugt wird.

Auch dann, wenn das Instrument von externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob die Taste [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold) betätigt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95

MS Trigger (Control-Change-Nummer für Motion Sequencer Trigger)

Bestimmt, welche Control-Change-Nummer von der Taste [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger) erzeugt wird.

Auch dann, wenn das Instrument von externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob die Taste [MOTION SEQ TRIGGER] betätigt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95

Assign Knob 1 – 8 (Control-Change-Nummer von Assignable Knob 1 – 8)

Legt die Control-Change-Nummer fest, die erzeugt wird, wenn Sie die Assignable-Drehregler 1–8 verwenden. Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob einer der Assignable-Drehregler 1–8 betätigt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

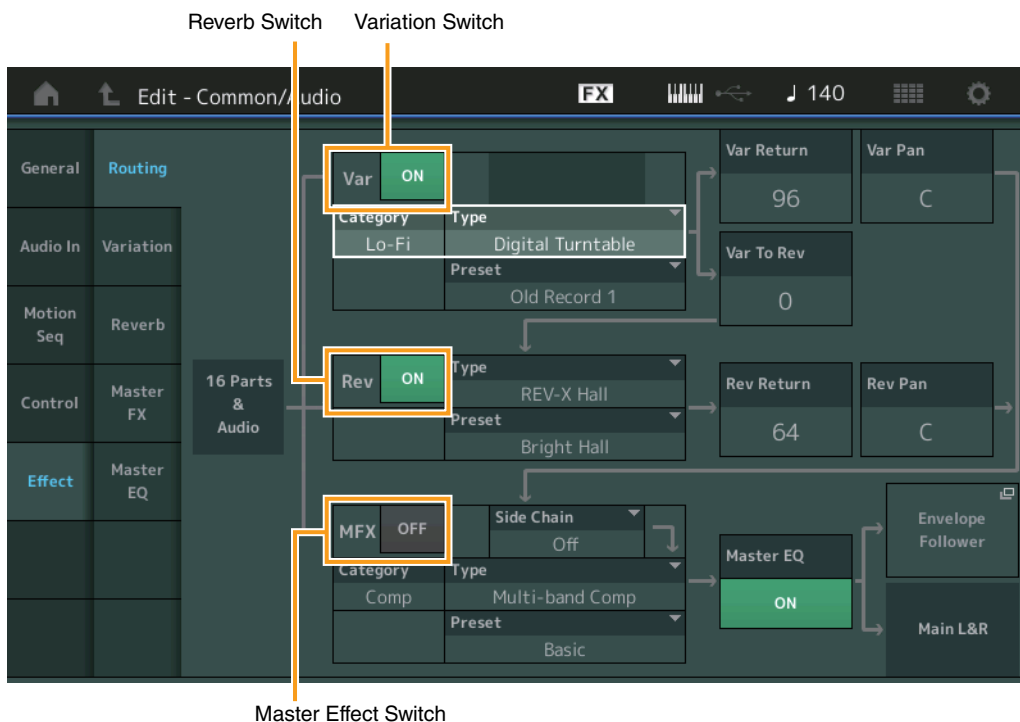
Master EQ

Effect (Effekte)

Routing (Signalführung)

In diesem Display können Sie die Effektverbindungen von Systemeffekten und Master-Effekten einstellen, die allen Parts gemeinsam sind.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Variation/Reverb/Master-Effektschalter

Legt fest, ob die Effekte Variation/Reverb/Master aktiv sind oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Category (Variation/Reverb/Master-Effektkategorie)**Type (Variation/Reverb/Master-Effekttyp)**

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Preset (Variation/Reverb/Master-Effektvoreinstellungen)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Variation-/Reverb-/Master-Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Side Chain/Modulator (Side-Chain-/Modulator-Part des Variation/Master-Effekts)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator für den Variation-/Master-Effekt verwendet werden soll.

Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den „Master“ als Modulator-Part gewählt haben.

Einstellungen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Var Return (Variation-Effektrückwegpegel)**Rev Return (Reverb-Effektrückwegpegel)**

Bestimmt den Return-Pegel des Variation/Reverb-Effekts.

Einstellungen: 0 – 127

Var Pan (Variation-Panoramaposition)**Rev Pan (Reverb-Panoramaposition)**

Bestimmt die Stereoposition des Variation-/Reverb-Effekts.

Einstellungen: L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

Var to Rev (Variation zum Reverb)

Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Variation-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird.

Einstellungen: 0 – 127

Master EQ (Master-Equalizer-Schalter)

Legt fest, ob der Master EQ aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Envelope Follower (Hüllkurve folgen)

Ruft das Envelope-Follower-Setting-Display auf. Lesen Sie über das Routing-Display ([Seite 67](#)) für den Normal Part (AWM2).

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

Master FX

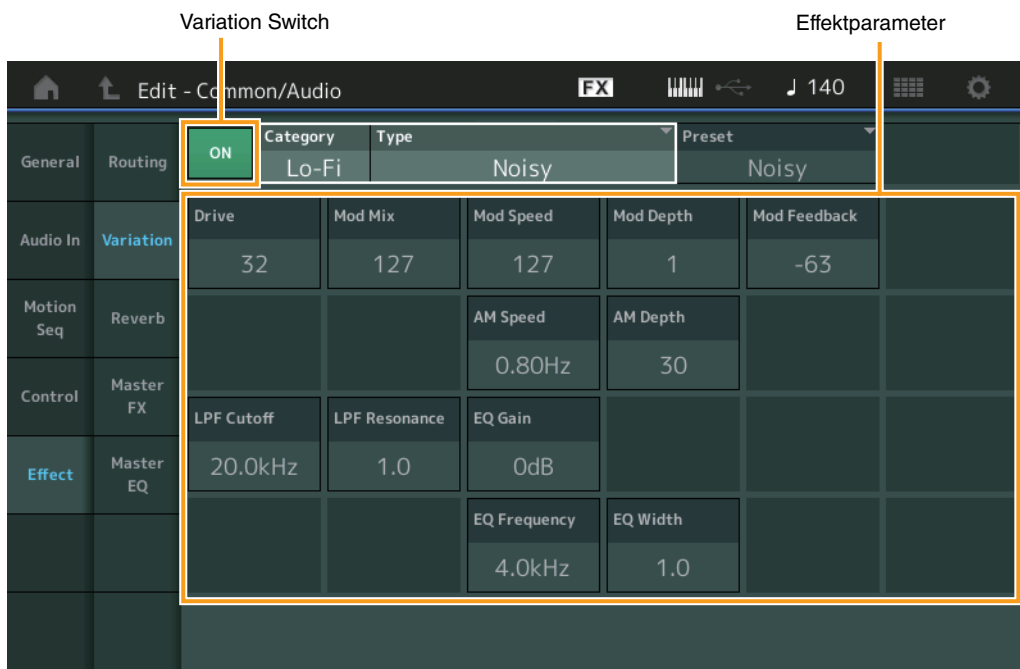
Master EQ

Variation

In diesem Display können Sie detaillierte Einstellungen für den Variation-Effekt vornehmen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Variation]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

▶ Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Variation Switch (Variation-Schalter)

Legt fest, ob der Variation-Effekt aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Category (Variation-Kategorie)

Type (Variation-Typ)

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Preset (Variation-Preset)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen gedacht sind.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Side Chain/Modulator (Side-Chain-/Modulator-Part des Variation-Effekts)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator für den Variation-Effekt verwendet werden soll. Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den „Master“ als Modulator-Part gewählt haben.

Einstellungen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

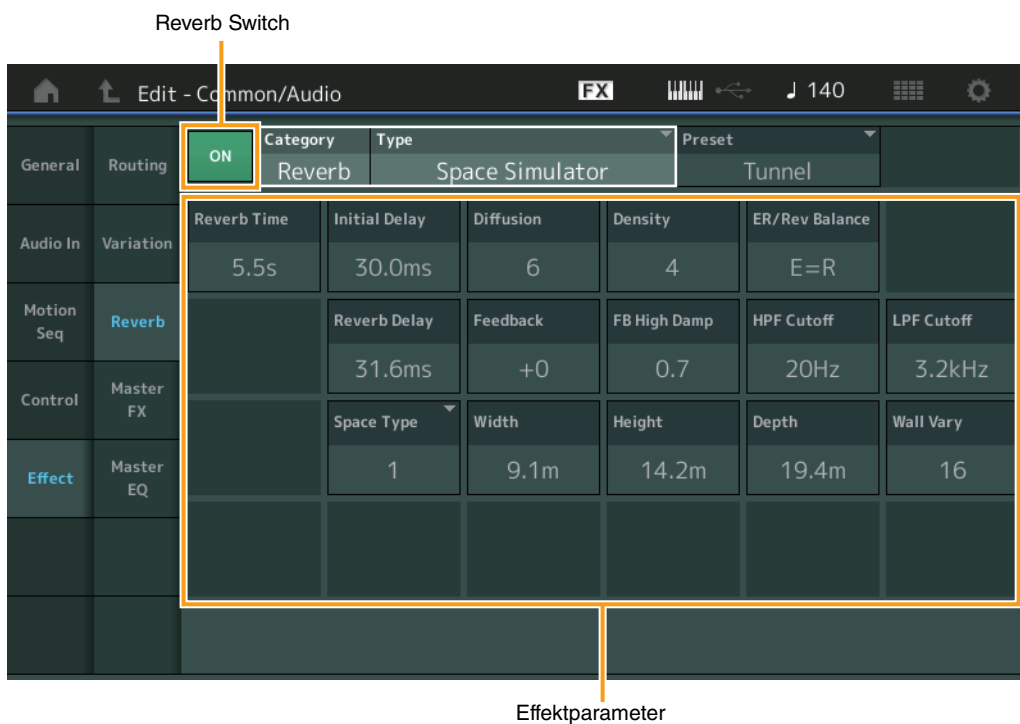
Effektparameter

Welche Parameter bearbeitet werden können, hängt vom ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern für jeden Effekttyp siehe PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Reverb (Hall)

In diesem Display können Sie detaillierte Einstellungen für den Reverb-Effekt vornehmen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Reverb]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

▶ Reverb

Master FX

Master EQ

Reverb Switch (Reverb-Schalter)

Legt fest, ob der Reverb-Effekt aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Category (Reverb-Kategorie)

Type (Reverb-Typ)

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Preset (Reverb-Preset)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen gedacht sind.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

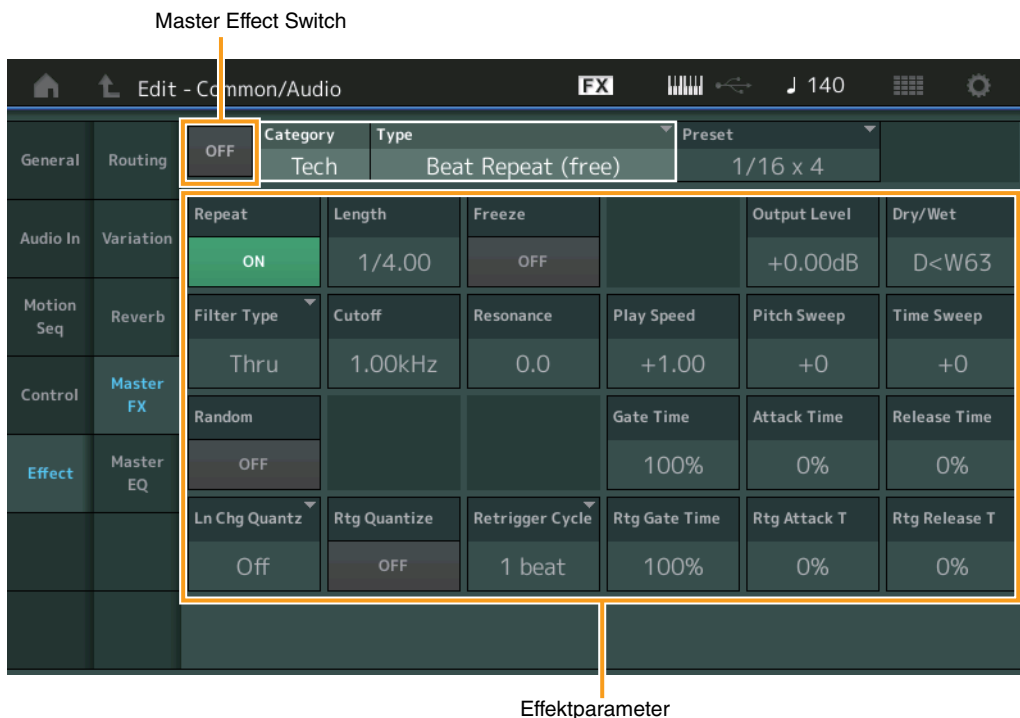
Effektparameter

Welche Parameter bearbeitet werden können, hängt vom ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern für jeden Effekttyp siehe PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Master FX (Master-Effekt)

In diesem Display können Sie detaillierte Einstellungen für den Master-Effekt vornehmen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master FX]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

▶ Master FX

Master EQ

Master Effect Switch (Master-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der Master-Effekt aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Category (Master-Effektkategorie)

Type (Master-Effekttyp)

Bestimmt Kategorie und Effekttyp für den ausgewählten Effekt.

Einstellungen: Näheres zu den bearbeitbaren Effektkategorien und -typen erfahren Sie im PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effekttypen finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Preset (Master-Effekt-Preset)

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen gedacht sind.

Einstellungen: Eine Liste aller Preset-Effekttypen finden Sie im separaten PDF-Dokument „Datenliste“.

Side Chain/Modulator (Side-Chain-/Modulator-Part des Master-Effekts)

Bestimmt den Part, der als Side Chain bzw. als Modulator für den Master-Effekt verwendet werden soll. Dieser ist nicht verfügbar, wenn Sie denselben Part oder den „Master“ als Modulator-Part gewählt haben.

Einstellungen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

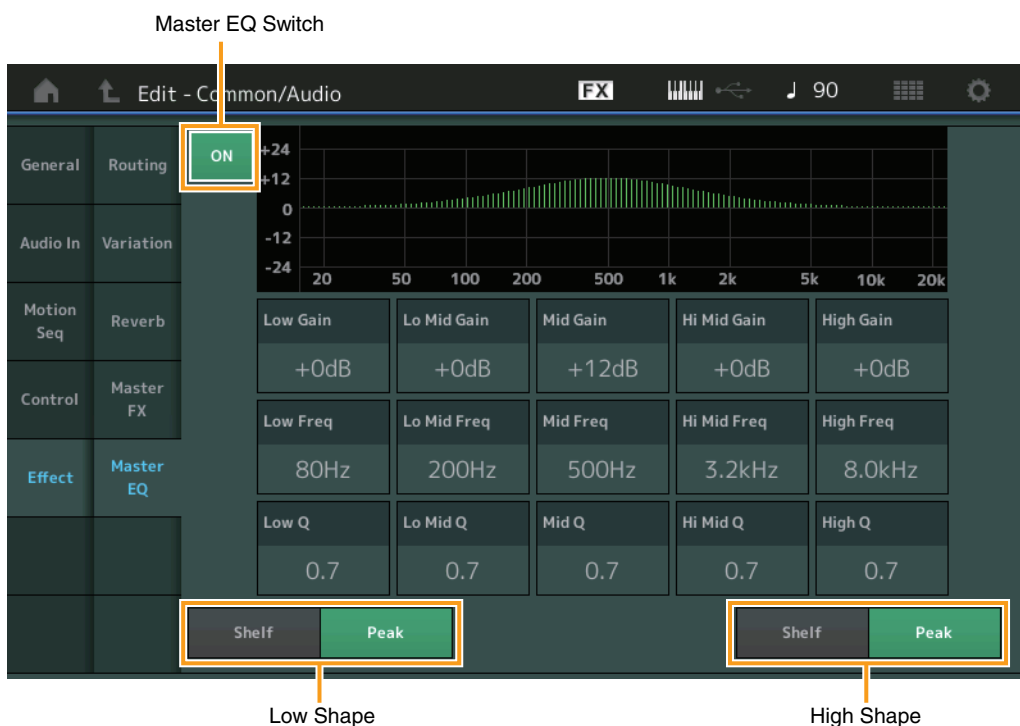
Effektparameter

Welche Parameter bearbeitet werden können, hängt vom ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den bearbeitbaren Effektparametern für jeden Effekttyp siehe PDF-Dokument „Datenliste“. Beschreibungen der einzelnen Effektparameter finden Sie im PDF-Dokument „Synthesizer-Parameter-Handbuch“.

Master EQ (Master-Klangregelung)

In dieser Anzeige können Sie die Parameter für den Master EQ einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master EQ]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

Master EQ Switch (Master-EQ-Schalter)

Legt fest, ob der Master EQ aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

EQ Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung des Master-EQs)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Tiefen (Master EQ Low).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Lo Mid Gain (Untere Mittenanhebung/-absenkung des Master-EQs)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der tiefen Mitten (Master EQ Low Mid).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Mid Gain (Mittenanhebung/-absenkung des Master-EQs)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Mitten (Master EQ Mid).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Hi Mid Gain (Obere Mittenanhebung/-absenkung des Master-EQs)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der oberen Mitten (Master EQ High Mid).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

High Gain (Höhenanhebung/-absenkung des Master-EQs)

Bestimmt die Verstärkung (Gain) der Höhen (Master EQ High).

Einstellungen: -12 dB – +12 dB

Low Freq (Tiefen-Arbeitsfrequenz des Master-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Master-Low-Bandes.

Einstellungen: 32 Hz – 2,0 kHz

Low Mid Freq (Untere-Mitten-Arbeitsfrequenz des Master-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Master-Low-Mid-Bandes.

Einstellungen: 100 Hz – 10 kHz

Mid Freq (Mitten-Arbeitsfrequenz des Master-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Master-Mid-Bandes.

Einstellungen: 100 Hz – 10 kHz

Hi Mid Freq (Obere-Mitten-Arbeitsfrequenz des Master-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Master-High-Mid-Bandes.

Einstellungen: 100 Hz – 10 kHz

High Freq (Höhen-Arbeitsfrequenz des Master-EQs)

Bestimmt die Frequenz des Master-High-Bandes.

Einstellungen: 500 Hz – 16 kHz

Low Q (Tiefen-Bandbreite des Master-EQs)

Bestimmt die EQ-Bandbreite der Tiefen (Master Low). Steht nur zur Verfügung, wenn „Master EQ Low Shape“ (siehe unten) auf „Peak“ steht.

Einstellungen: 0.1 – 12.0

Low Mid Q (Untere-Mitten-Bandbreite des Master-EQs)

Bestimmt die EQ-Bandbreite der unteren Mitten (Master Low Mid).

Einstellungen: 0.1 – 12.0

Mid Q (Mitten-Bandbreite des Master-EQs)

Bestimmt die EQ-Bandbreite der Mitten (Master Mid).

Einstellungen: 0.1 – 12.0

Hi Mid Q (Obere-Mitten-Bandbreite des Master-EQs)

Bestimmt die EQ-Bandbreite der oberen Mitten (Master High Mid).

Einstellungen: 0.1 – 12.0

High Q (Höhen-Bandbreite des Master-EQs)

Bestimmt die EQ-Bandbreite der Höhen (Master High). Steht nur zur Verfügung, wenn „Master EQ High Shape“ (siehe unten) auf „Peak“ steht.

Einstellungen: 0.1 – 12.0

Low Shape (Form der Tiefenregelung des Master EQs)**High Shape (Form der Höhenregelung des Master EQs)**

Legt fest, ob eine Shelving- (Kuhschwanz) oder Peaking-EQ-Charakteristik (Glocke) verwendet wird. Der Peaking-Typ hebt das Signal an der angegebenen Frequenzeinstellung an oder senkt es ab, während der Shelving-Typ das Signal an Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Frequenzeinstellung absenkt oder anhebt. Dieser Parameter steht nur für die Frequenzbänder LOW und HIGH zur Verfügung.

Einstellungen: Shelf (Shelving-Typ), Peak (Peaking-Typ)

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

Category Search (Kategoriesuche)

Zur Erleichterung von Suchvorgängen sind die Performances, Arpeggios und Waveforms in bestimmte Kategorien eingeteilt. Die Kategorien sind nach dem allgemeinen Instrumententyp oder dem Klangcharakter unterteilt. Mit der Category-Search-Funktion (Kategoriesuche) können Sie schnell zu den gewünschten Sounds gelangen.

Suche

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform

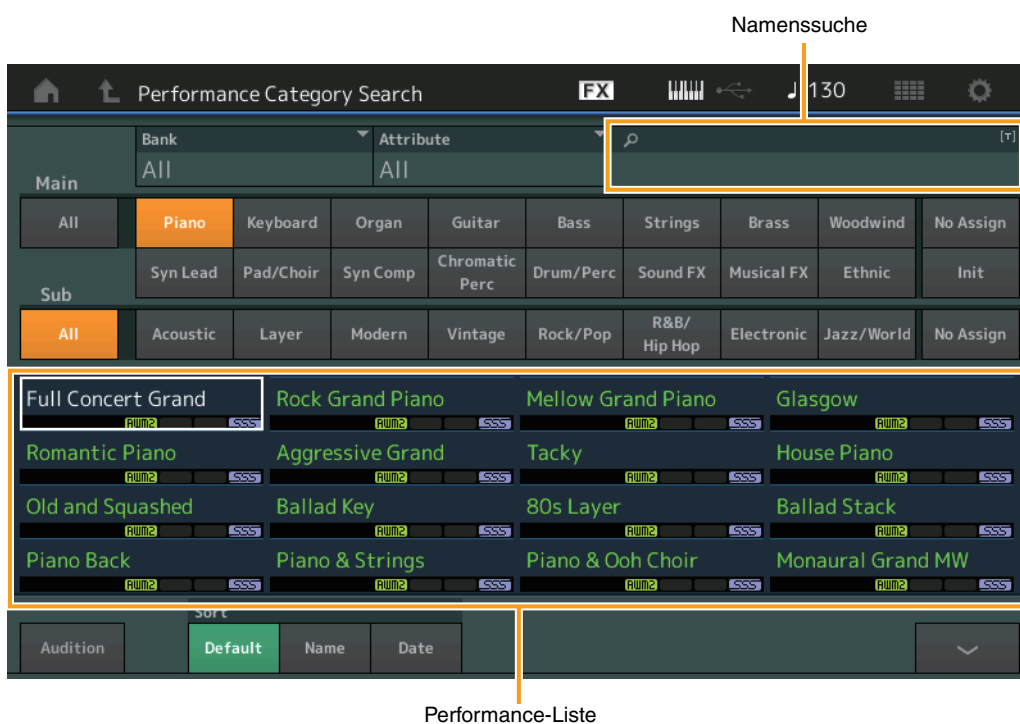
Kategoriesuche für Performances

Im Performance-Category-Search-Display können Sie eine Performance suchen und auswählen.

■ Für eine Performance-Kategoriesuche

Bedienung

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance-Kategoriesuche)
oder
Tippen Sie im angezeigten Menü auf den Performance-Namen → Wählen Sie [Search]
im erscheinenden Menü



Bank (Auswahl der Performance-Bank)

Filtert die Performance-Liste nach Banks.

Einstellungen: All, Preset, User, Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Attribute (Performance-Attribute)

Filtert die Performance-Liste nach Attributen ([Seite 145](#)). Dies ist bei der Part-Kategoriesuche nicht verfügbar.

Einstellungen: All, AWM2, FM, FM-X+AWM2, MC, SSS, Single, Multi

Name Search (Suche nach Performance-Namen)

Durchsucht die Performance-Namen nach dem eingegebenen Text.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Main (Hauptkategorie der Performance)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Sub (Unterkategorie der Performance)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Audition (Audition-Schalter)

Bestimmt, ob die Audition-Phrase wiedergegeben wird oder nicht. Dies ist nicht verfügbar, wenn „Audition Lock“ ([Seite 171](#)) im Utility-Display eingeschaltet wurde.

Einstellungen: Off, On

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Performance-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Suche

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

■ Für eine Part-Kategoriesuche

Bedienung

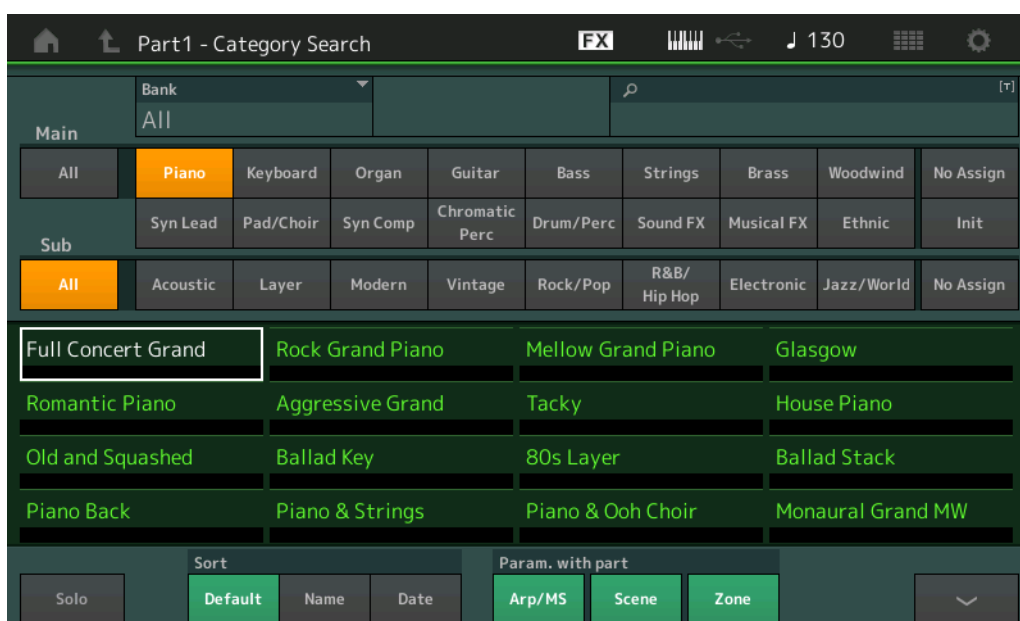
[PERFORMANCE] → Part-Auswahl → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part-Kategoriesuche)

(Wenn ein Part ausgewählt ist, dem Sounds zugewiesen sind) Tippen Sie auf den Part-Namen →

Wählen Sie [Search] im erscheinenden Menü

oder

(Wenn ein Part ausgewählt ist, dem keine Sounds zugewiesen sind) Tippen Sie auf das „+“-Symbol



Solo (Solo-Schalter)

Bestimmt, ob die Solo-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn dies eingeschaltet und dem Part irgend ein Sound zugewiesen ist, erklingt nur dieser Part.

Einstellungen: Off, On

Param. with Part (Parameter mit Part)

Bestimmt, ob für die nächste Performance die Parameterwerte gelesen und verwendet werden sollen oder nicht. Wenn der Parametersatz ausgeschaltet ist, werden die aktuell eingestellten Werte auch dann weiter verwendet, wenn eine andere Performance ausgewählt wird.

Der Parameter „Zone“ lässt sich nur auswählen, wenn im Utility-Display „Zone Master“ (Seite 171) eingeschaltet ist.

Einstellungen: Arp/MS, Scene, Zone

Arpeggio-Kategoriesuche (Arp Category Search)

Im Arpeggio-Category-Search-Display können Sie Arpeggio-Typen suchen und auswählen.

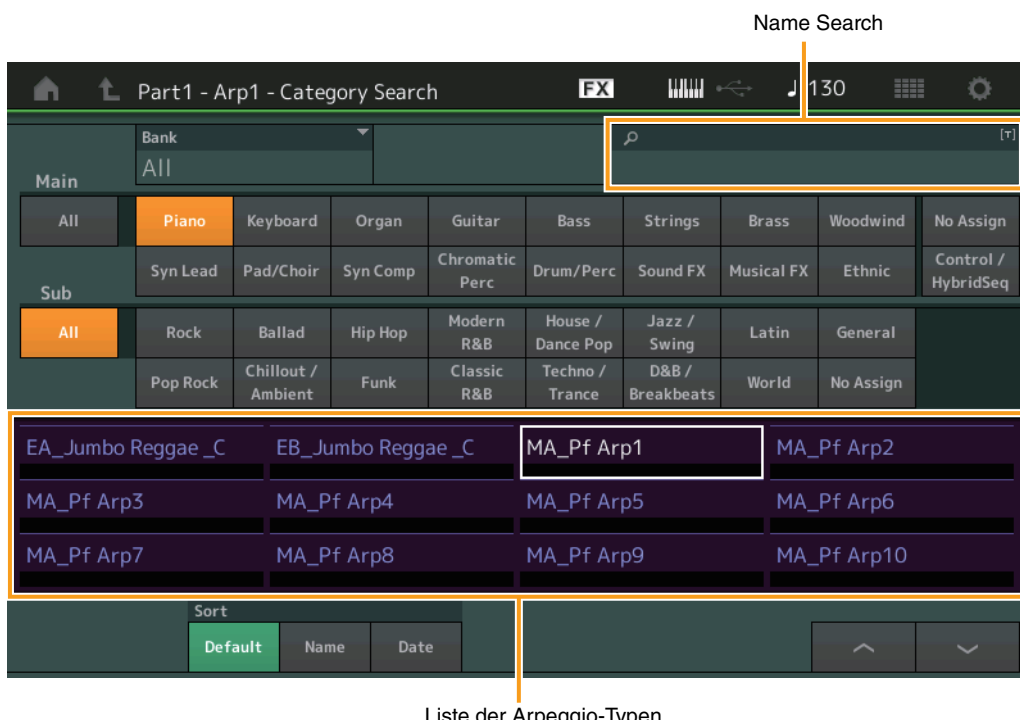
Bedienung Arpeggio-Display → Part-Auswahl → [CATEGORY]

Suche

Performance Category

▶ Arp Category

Waveform



Bank (Arpeggio-Bank-Auswahl)

Filtert die Arpeggio-Liste nach Banks.

Einstellungen: All, Preset, User, Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Name Search (Suche nach Arpeggio-Namen)

Durchsucht die Arpeggio-Namen nach dem eingegebenen Text.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Main (Arpeggio-Kategorie)

Einstellungen: Siehe die „Liste der Arpeggio-Kategorien“ (Seite 11).

Sub (Arpeggio-Unterkategorie)

Einstellungen: Siehe die „Liste der Arpeggio-Unterkategorien“ (Seite 11).

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Arpeggio-Typen-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt des Ladens sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Waveform Category Search (Waveform-Suche)

Im Waveform-Category-Search-Display können Sie eine Waveform suchen und auswählen.

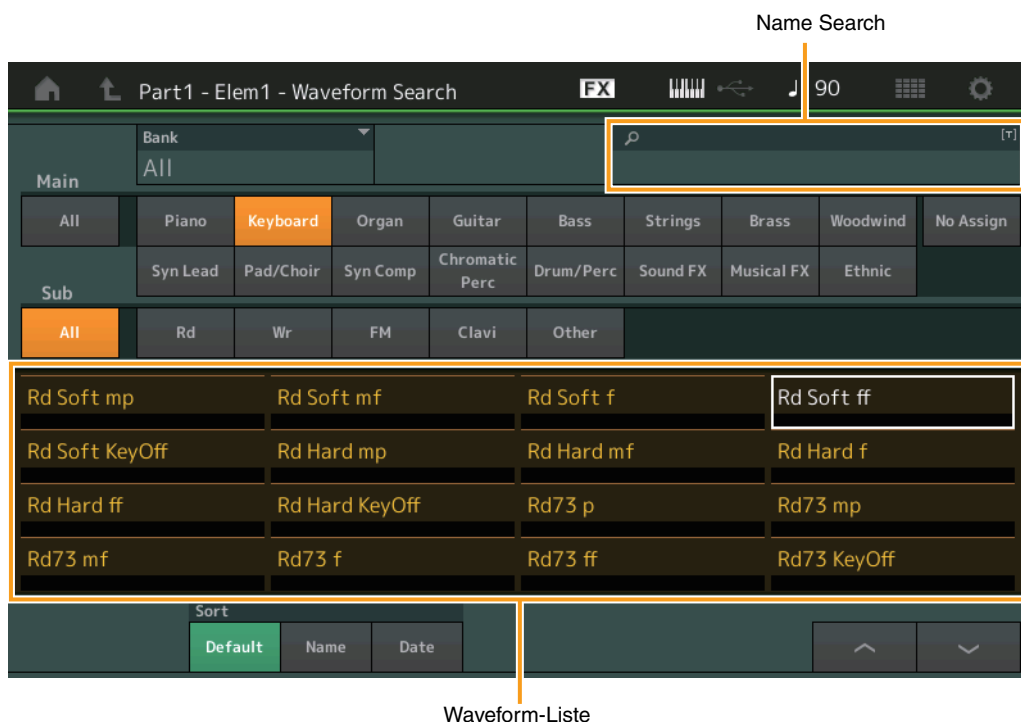
Bedienung Waveform-Display → Part-Auswahl → Waveform-Auswahl → [CATEGORY]

Suche

Performance Category

Arp Category

▶ Waveform



Bank (Waveform-Bank-Auswahl)

Filtert die Waveform-Liste nach Banks.

Einstellungen: All, Preset, User, Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Name Search (Suche nach Waveform-Namen)

Durchsucht die Waveform-Namen nach dem eingegebenen Text.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Main (Waveform-Kategorie)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Sub (Waveform-Unterkategorie)

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Waveform-Liste fest.

Einstellungen: Default, Name, Date

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet.

Utility

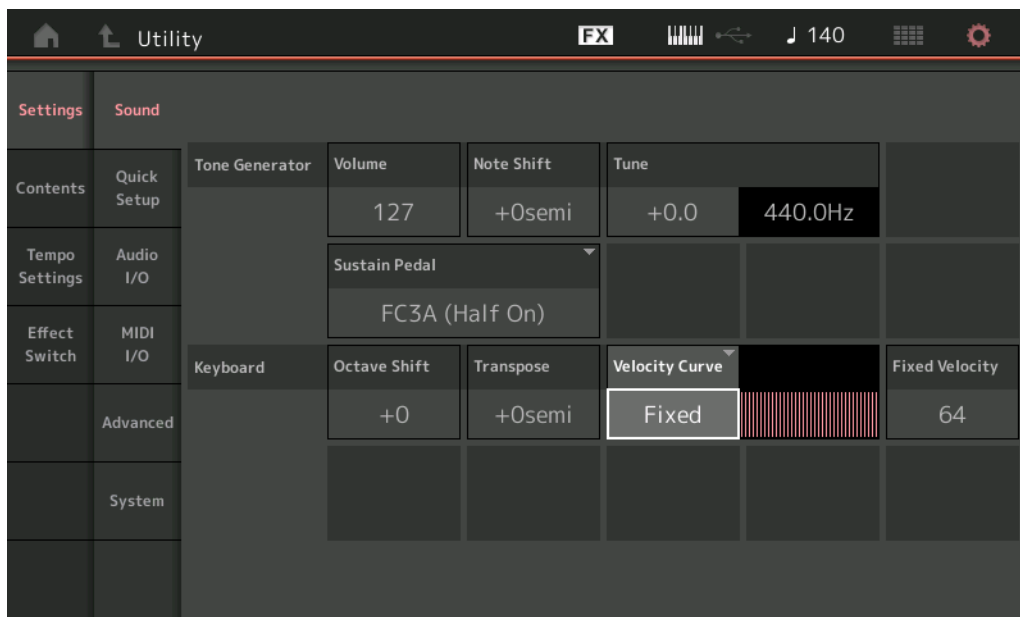
Das Utility-Display hat vier Registerkarten: Setting, Contents, Tempo Settings und Effect Switch. Hier können Sie verschiedene Einstellungen für das gesamte System vornehmen.

Settings (Einstellungen)

Sound

Im Sound-Display können Sie allgemeine Einstellungen für die Tonausgabe vom Instrument vornehmen.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Tone Generator Volume (Lautstärke des Klangerzeugers)

Bestimmt die Gesamtlautstärke des Instruments.

Einstellungen: 0 – 127

Tone Generator Note Shift (Transposition des Klangerzeugers)

Bestimmt den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe sämtlicher Noten verschoben wird.

Einstellungen: –24semi – +24semi

Tone Generator Tune (Stimmung des Klangerzeugers)

Bestimmt die Feinstimmung des gesamten Sounds des Instruments (in Schritten von 0,1 Cent).

Einstellungen: –102.4 – +102.3

Sustain Pedal (Auswahl des Footswitch-Pedal-Typs)

Wählt die Art des Fußschalters aus, der an der rückseitigen FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen ist.

- **Wenn ein FC3 oder FC3A verwendet wird:**

Wenn Sie einen als Zubehör erhältlichen Fußschalter FC3 oder FC3A (mit Halbdämpfer-Funktion) anschließen, um einen „Halbdämpfer-Effekt“ (wie bei einem echten akustischen Klavier) zu erzeugen, stellen Sie diesen Parameter auf „FC3A (Half on)“. Wenn Sie den Halbdämpfereffekt nicht benötigen oder ausschalten möchten, während Sie ein FC3 oder FC3A verwenden, stellen Sie diesen Parameter auf „FC3 (Half off)“.

- **Wenn ein FC4, FC4A oder FC5 verwendet wird:**

Wählen Sie „FC4A/FC5“. FC4, FC4A und FC5 haben keine Halbdämpfer-Funktion.

Einstellungen: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

HINWEIS Wenn Sie jedoch die Halbdämpfer-Funktion durch Controller-Meldungen von einem externen MIDI-Gerät steuern, ist diese Einstellung nicht notwendig.

Utility

Settings

- ▶ Sound
 - Quick Setup
 - Audio I/O
 - MIDI I/O
 - Advanced
 - System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Keyboard Octave Shift (Oktavlage der Tastatur)

Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird. Dieser Parameter ist mit den OCTAVE-Tasten [-]/[+] am Bedienfeld verknüpft.

Einstellungen: -3 – +3

Keyboard Transpose (Transponierung der Tastatur)

Dieser Parameter wird verwendet, um die aktuelle Zone in Halbtonschritten zu transponieren.

Einstellungen: -11semi – +11semi

HINWEIS Wenn Sie hiermit über die Grenzen des Notenbereichs (C -2 bis G8) hinaus transponieren, werden Noten der angrenzenden Oktaven verwendet.

Keyboard Velocity Curve (Velocity-Kurve der Tastatur)

Diese fünf Kurven bestimmen, wie anhand der Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur Noten 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: Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed

Normal: Diese lineare Kurve erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen Ihrer Anschlagstärke auf der Tastatur (Velocity) und der tatsächlichen Änderung des Klangs.

Soft: Diese Kurve bewirkt bereits bei niedrigen Velocity-Werten ein empfindliches Ansprechen.

Hard: Diese Kurve zeigt besonders bei höheren Velocity-Werten ein stärkeres Ansprechen.

Wide: Diese Kurve betont die Unterschiede Ihrer Anschlagstärke, indem niedrigere Velocity-Werte bei leiserem Spiel und höhere Velocity-Werte bei lauterem Spiel erzeugt werden. Mit dieser Einstellung können Sie Ihren Dynamikumfang vergrößern.

Fixed: Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Spielstärke immer der gleiche Betrag der Klangänderung erzeugt (Einstellung mit Keyboard Fixed Velocity). Die Velocity der gespielten Noten wird auf den hier eingestellten Wert festgelegt.

Keyboard Fixed Velocity (Konstanter Keyboard-Anschlag)

Die Fixed-Kurve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, egal wie hart oder weich Sie die Tasten anschlagen. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie für den Parameter Keyboard Velocity Curve (siehe oben) die Einstellung „Fixed“ verwenden.

Einstellungen: 1 – 127

Utility

Settings

- ▶ Sound
- ▶ Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

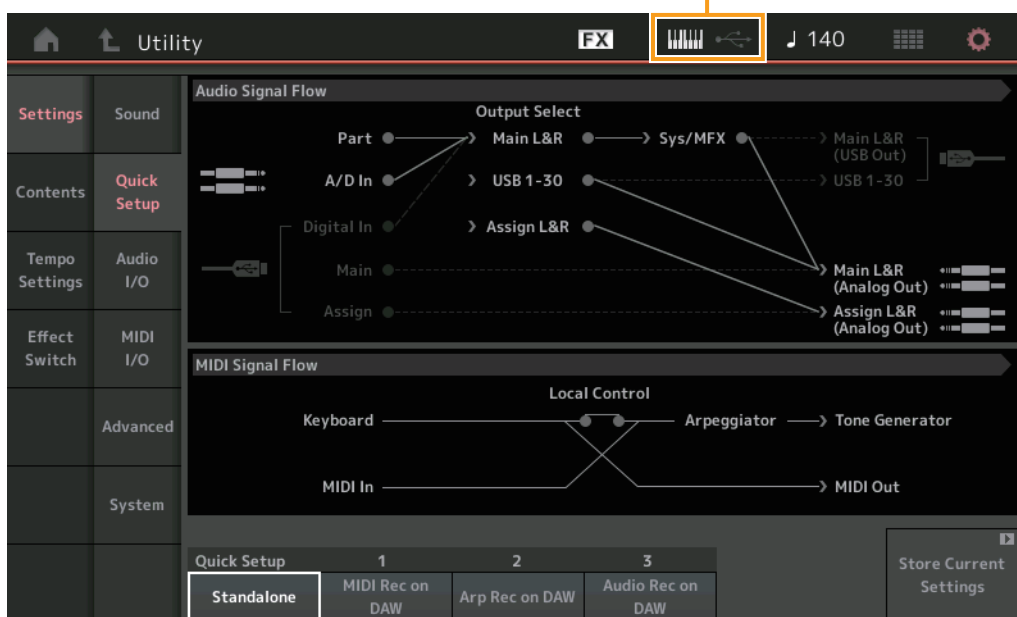
Quick Setup (Schnelleinrichtung)

Im Quick Setup können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienelementeinstellungen abrufen, indem Sie praktische Presets auswählen. Dadurch können Sie sofort gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger Sequenzer-Parameter einstellen.

Bedienung

[UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], [SHIFT] + [UTILITY], oder
Berühren Sie das QUICK-SETUP-Symbol

QUICK-SETUP-Symbol



Signalfluss der Audiosignale

Zeigt die Verbindungskonfiguration der Audiosignale an. Die Verbindungen ändern sich je nach dem Status der Buchse [USB TO HOST] und den allgemeinen Einstellungen des Instruments.

MIDI-Signalfluss

Zeigt die Verbindungskonfiguration der MIDI-Signale an. Die Verbindungen ändern sich je nach den allgemeinen Einstellungen des Instruments.

Quick Setup (Schnelleinrichtung)

Legt die Quick-Setup-Einstellungen fest.

Einstellungen: Standalone, 1 – 3

Es gibt folgende Parameter für die Quick Setups.

Audio-Einstellungen	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor Switch
MIDI-Einstellungen	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
Part-Ausgabe-einstellungen	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Näheres zu den Parametern für die Audio-Einstellungen finden Sie unter „Audio I/O“ ([Seite 168](#)).

Näheres zu den Parametern für die MIDI-Einstellungen finden Sie unter „MIDI I/O“ ([Seite 169](#)).

Die Standardeinstellungen der Quick Setups lauten wie folgt.

■ Standalone (Eigenständig)

Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieses Instrument allein oder als Master-Clock-Signalquelle für weitere Geräte verwendet wird.

Local Control (Lokalsteuerung)	Direct Monitor (Direktes Mithören)	Output Select (Ausgangsauswahl)	Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe des Arpeggios)
On	On	Main L&R	Off

■ MIDI Rec on DAW (MIDI-Aufnahme in DAW)

Verwenden Sie diese Einstellung, um das Spiel auf diesem Instrument (ohne Arpeggio-Daten) in der DAW-Software aufzunehmen.

Local Control (Lokalsteuerung)	Direct Monitor (Direktes Mithören)	Output Select (Ausgangsauswahl)	Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe des Arpeggios)
Off	On	Main L&R	Off

■ Arp Rec on DAW (Arpeggio-Aufnahme in DAW)

Verwenden Sie diese Einstellung, um das Spiel auf diesem Instrument einschließlich der Arpeggio-Daten in der DAW-Software aufzunehmen.

Local Control (Lokalsteuerung)	Direct Monitor (Direktes Mithören)	Output Select (Ausgangsauswahl)	Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe des Arpeggios)
Off	On	Main L&R	On

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

■ Audio Rec on DAW (Audio-Aufnahme in DAW)

Verwenden Sie diese Einstellung, um die Signale vom Klangerzeuger und den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] getrennt in der DAW-Software aufzunehmen, und um die Signale von den OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] direkt abzuspielen.

Local Control (Lokalsteuerung)	Direct Monitor (Direktes Mithören)	Output Select (Ausgangsauswahl)	Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe des Arpeggios)
On	Off	Abhängig vom Part	Off

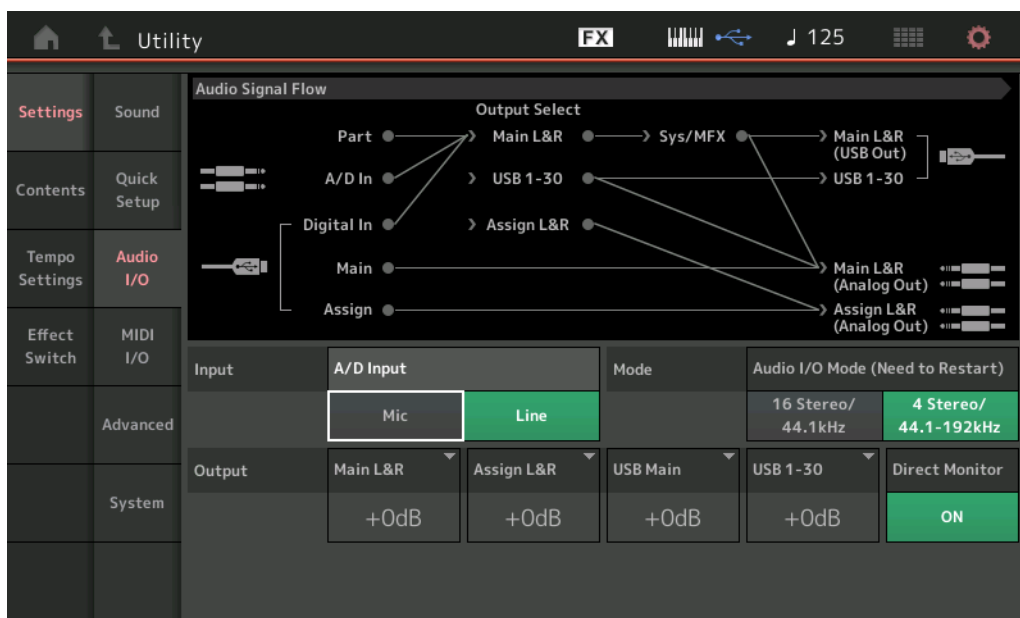
Aktuelle Einstellungen speichern

Speichert die bearbeiteten Einstellungen als 1–3 im „QuickSetup“.

Audio I/O

Im Audio-I/O-Display können Sie die Parameter für die Audio-Eingabe und die Audio-Ausgabe einstellen.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → „Output“



A/D Input (A/D-Eingangsverstärkung)

Bei Verwendung der A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] wird hier das Eingangssignal bestimmt: Mikrofon (Mic) oder Line-Pegel (Line).

Einstellungen: Mic, Line

Mic: Für Geräte mit niedrigem Ausgangspegel wie z. B. Mikrofone ausgelegt.

Line: Für Geräte mit hohem Ausgangspegel wie z. B. Keyboard, Synthesizer oder CD-Spieler ausgelegt.

HINWEIS Es kann direkt eine Gitarre oder ein Bass mit aktiven Tonabnehmern angeschlossen werden. Bei Verwendung passiver Tonabnehmer sollten Sie dieses Instrument über ein Effektgerät anschließen.

Audio I/O Mode (Audio-Ein/Ausgangsmodus)

Bestimmt den Ausgabemodus des am Anschluss [USB TO HOST] zugeführten Audiosignals. Um diese Einstellung zu aktivieren, muss das Instrument neu gestartet werden.

Einstellungen: 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1-192kHz

16 Stereo/44.1kHz: Die maximal mögliche Ausgabe von Audiodaten vom Instrument beträgt 32 Kanäle (16 Stereokanäle) bei einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz.

4 Stereo/44.1-192kHz: Die maximal mögliche Ausgabe von Audiodaten vom Instrument beträgt 8 Kanäle (4 Stereokanäle) bei einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz bis 192 kHz.

HINWEIS Wenn „4 Stereo/44.1-192kHz“ ausgewählt ist, sind die verfügbaren Frequenzen 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz und 192 kHz.

Main L&R (Ausgangspegel für Main L&R)

Bestimmt den Ausgangspegel der Buchsen OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

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

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Assign L&R (Ausgangspegel für Assign L&R)

Bestimmt den Ausgangspegel der Buchsen ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

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

USB Main (Ausgangspegel für USB Main)

Bestimmt den Ausgangspegel der Kanäle Main L&R des [USB TO HOST]-Anschlusses.

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

USB 1-30 (Ausgangspegel USB 1–30)

Bestimmt den Ausgangspegel der Kanäle 1–30 des [USB TO HOST]-Anschlusses.

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

Direct Monitor (Direct-Monitor-Schalter)

Bestimmt, ob das über die Kanäle „Main L&R (USB Out)“ oder „USB 1/30“ an ein externes Gerät ausgegebene Audiosignal auch von diesem Instrument ausgegeben werden soll (Direct Monitoring). Wenn eingeschaltet („on“), wird das auf den Kanälen „Main L&R (USB Out)“ oder „USB 1–30“ ausgegebene Audiosignal auch an den Buchsen OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] und der Buchse [PHONES] ausgegeben. Wenn kein externes Gerät über USB-Kabel angeschlossen ist, wird „Direct Monitor Switch“ automatisch eingeschaltet.

Einstellungen: Off, On

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

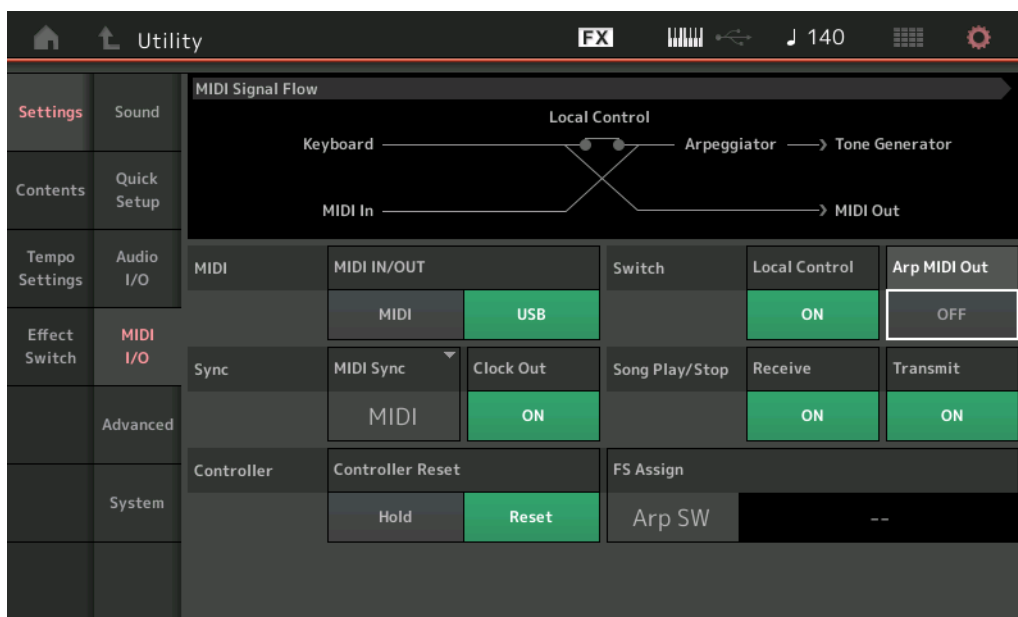
Effect Switch

MIDI I/O

Im MIDI-I/O-Display können Sie die Parameter für die MIDI-Eingabe und die MIDI-Ausgabe einstellen.

Bedienung

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



MIDI IN/OUT

Bestimmt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten.

Einstellungen: MIDI, USB

HINWEIS Die beiden oben aufgeführten Schnittstellentypen können nicht gleichzeitig verwendet werden. Sie können nur eine von ihnen für das Senden bzw. den Empfang der MIDI-Daten verwenden.

Local Control (Lokalsteuerung)

Bestimmt, ob der Klangerzeuger des Instruments auf das Spielen auf der Tastatur reagiert oder nicht. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „on“ stehen, da Sie sicher den Sound des Instruments hören möchten, während Sie spielen. Auch in der Einstellung „off“ werden die Daten über MIDI gesendet. Darüber hinaus reagiert der Klangerzeuger auf MIDI-Meldungen, die über MIDI empfangen werden.

Einstellungen: Off, On

Arp MIDI Out (MIDI-Ausgabe der Arpeggio-Daten)

Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabedaten über MIDI ausgegeben werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

MIDI Sync (MIDI-Synchronisation)

Hier können Sie verschiedene Parameter bezüglich der MIDI-Clock und der MIDI-Synchronisation einstellen.

Legt fest, ob die Wiedergabe von Arpeggien/Motion Sequences/Songs zum internen Taktgeber des Instruments synchronisiert werden, zu einer externen MIDI-Clock oder zum Audiosignal, das an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] zugeführt wird.

Einstellungen: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronisation zur internen Clock. Sie können diese Einstellung verwenden, wenn dieser Klangerzeuger eigenständig oder als Master Clock Source für weitere Geräte verwendet wird.

MIDI: Synchronisation mit einer von einem externen MIDI-Instrument über MIDI empfangenen MIDI-Clock. Benutzen Sie diese Einstellung, wenn der externe Sequenzer als Master benutzt werden soll.

A/D In: Synchronisation zum Tempo des Audiosignals, das an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] empfangen wird.

Clock Out (Clock-Ausgabe)

Bestimmt, ob Meldungen der MIDI-Clock über MIDI gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Receive (Sequenzer-Steuersignale empfangen)

Bestimmt, ob die Sequenzer-Steuersignale – Start und Stop für die Song-Wiedergabe – über MIDI empfangen werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Transmit (Sequenzer-Steuersignale senden)

Bestimmt, ob die Sequenzer-Steuersignale – Start und Stop für die Song-Wiedergabe – über MIDI gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Controller Reset (Controller zurücksetzen)

Bestimmt den Status der Controller (Modulationsrad, Aftertouch, Fußregler, Blaswandler, Drehregler usw.), wenn Sie zwischen Performances umschalten. Wenn hier „Hold“ (Halten) eingestellt ist, behalten die Controller ihre aktuellen Einstellungen bei. Wenn „Reset“ (Zurücksetzen) eingestellt ist, werden die Controller in den Standardzustand zurückgesetzt (siehe unten).

Einstellungen: Hold, Reset

Wenn Sie „Reset“ wählen, werden die Controller auf die folgenden Zustände/Positionen zurückgesetzt:

Pitch Bend	Mitte
Modulationsrad	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller (Fußregler)	Maximum
Footswitch (Fußschalter)	Aus
Gleitband	Mitte
Blaswandler	Maximum
Expression	Maximum
Assignable-Schalter 1 und 2	Off
Motion Sequencer Hold	Off
Einzelne Lanes des Motion Sequencers	0 (Minimum) wenn Lane Motion Sequencer Polarity auf „Unipolar“ steht 64 (Mitte) wenn Lane Motion Sequencer Polarity auf „Bipolar“ steht

FS Assign (Zugewiesene Controller-Nummer für den Fußschalter)

Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie den an die FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossenen Fußschalter betätigen. Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Control-Change-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob ein Fußschalter betätigt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

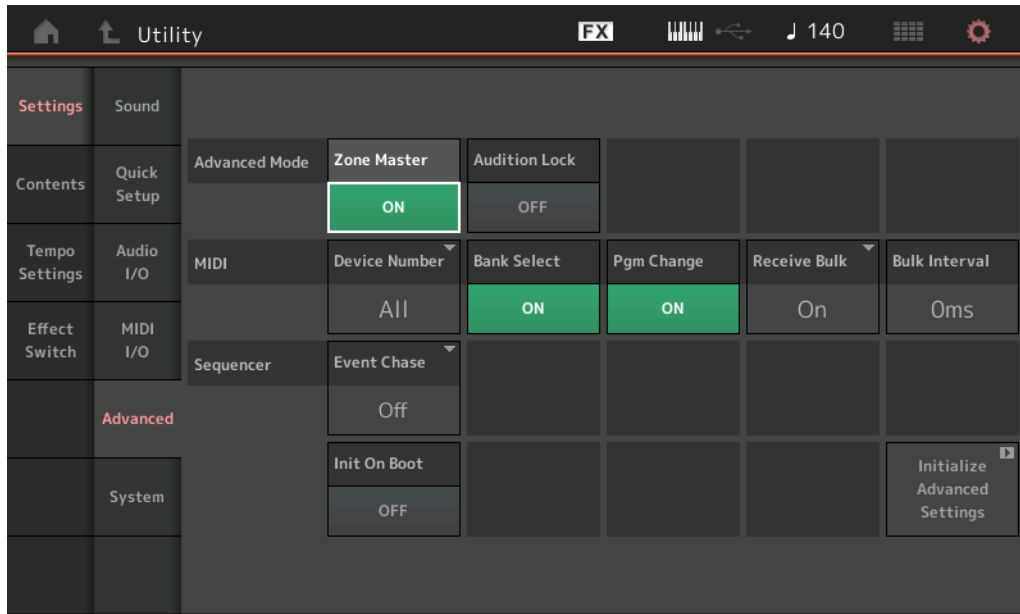
Tempo Settings

Effect Switch

Advanced

Im Advanced-Display können Sie erweiterte Parameter festlegen.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- ▶ Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Zone Master (Zone-Master-Schalter)

Dieser Parameter bestimmt, ob die Zone-Funktion verwendet wird (on) oder nicht (off).

Einstellungen: Off, On

Audition Lock (Audition-Sperre)

Legt fest, ob Audition Lock aktiv ist oder nicht. Die Audition-Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn hier „On“ eingestellt ist.

Einstellungen: Off, On

Device Number (Gerätenummer)

Legt die MIDI-Gerätenummer fest. Diese Nummer muss mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen, wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere systemexklusive Meldungen übertragen/empfangen werden.

Einstellungen: 1 – 16, All, Off

Bank Select (Bank-Auswahl)

Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Bank-Select-Meldungen. Wenn eingeschaltet, reagiert dieser Synthesizer auf Bank-Select-Meldungen.

Einstellungen: Off, On

Pgm Change (Programmwechsellmeldung)

Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Program-Change-Meldungen (Programmwechseln). Wenn eingeschaltet, reagiert dieser Synthesizer auf Program-Change-Meldungen.

Einstellungen: Off, On

Receive Bulk (Bulk-Daten empfangen)

Bestimmt, ob Bulk-Dump-Daten empfangen werden können oder nicht.

Einstellungen: Protect (kein Empfang), On (Empfang)

Bulk Interval (Bulk-Daten-Intervall)

Bestimmt den Abstand zwischen den Datenpaketen während der Bulk-Dump-Übertragung, wenn ein Bulk Dump Request empfangen wird.

Einstellungen: 0 ms – 900 ms

Event Chase (Song-Events verfolgen)

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. Wenn Sie bei diesem Parameter einen bestimmten Event-Typ wählen, werden diese Events immer abgespielt, auch beim Vor- oder Zurückspulen.

Einstellungen: Off, PC (Programmwechsel), PC+PB+Ctrl (Programmwechsel+Pitch Bend+Controller)

Init On Boot (User-Daten beim Starten initialisieren)

Bestimmt, ob die User-Daten initialisiert werden („On“) oder nicht („Off“), wenn das Instrument eingeschaltet wird.

Einstellungen: Off, On

Initialize Advanced Settings (Erweiterte Einstellungen initialisieren)

Initialisiert die Systemeinstellungen, die im Advanced-Display bearbeitet wurden.

ACHTUNG

Wenn der Initialisierungsvorgang ausgeführt wird, werden die Zieldaten und Systemeinstellungen gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass Sie keine wichtigen Daten überschreiben! Sie sollten vor der Ausführung dieses Vorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Speichergerät sichern.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

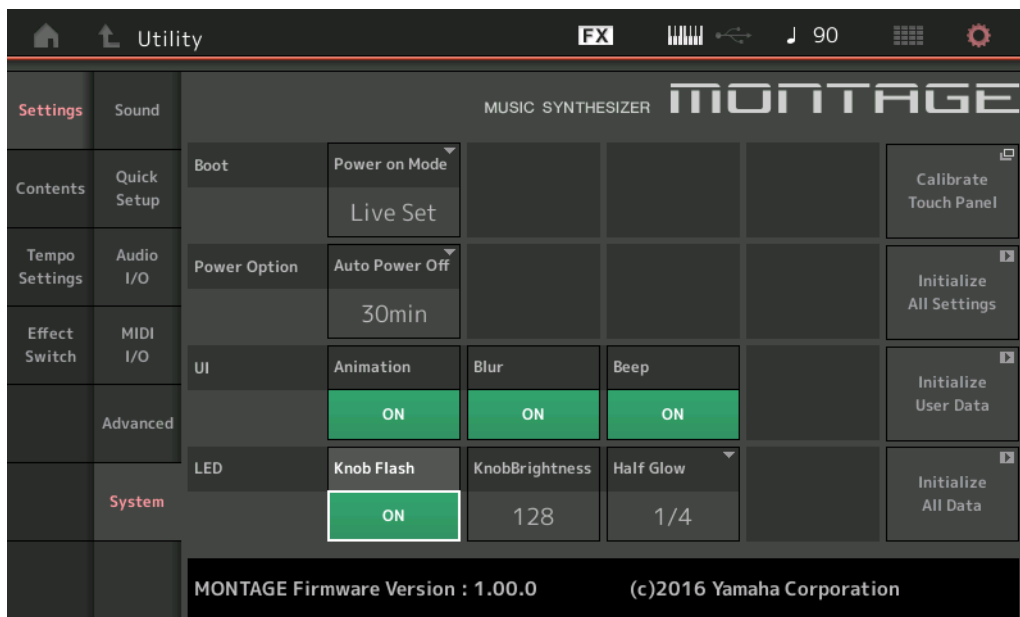
Tempo Settings

Effect Switch

System

Im System-Display können Sie globale Systemeinstellungen für das Instrument vornehmen.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [System]



Power on Mode (Einschaltmodus)

Legt das Start-Display fest (das nach dem Einschalten automatisch aufgerufen wird).

Einstellungen: Perform, Live Set

Auto Power Off (Automatische Abschaltung)

Um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, besitzt dieses Instrument eine automatische Abschaltfunktion, die das Instrument automatisch ausschaltet, wenn es für eine gewisse Zeit nicht benutzt wird. Dieser Parameter legt die Zeit fest, die bis zum automatischen Ausschalten vergehen soll.

Einstellungen: Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Animation (Animation-Schalter)

Bestimmt, ob die Animation von Bildschirmübergängen ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Blur (Blur-Schalter)

Bevor auf ein neues Display umgeschaltet wird, wird das vorher gewählte Display mit einem Blur-Effekt unscharf gemacht. Dieser Parameter bestimmt, ob die Blur-Funktion ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Beep (Beep-Schalter)

Legt fest, ob der Piepton (der Bedienvorgänge, Menü-/Parameterauswahl usw. bestätigt) ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Knob Flash (LED-Schalter für den Super Knob)

Bestimmt, ob die Blinkfunktion des Super Knobs ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

KnobBrightness (Drehregler-Helligkeit)

Steuert die Helligkeit der Beleuchtung des Super Knobs.

Einstellungen: 0 – 128

Half Glow (Halbe LED-Leuchtstärke)

Steuert die Helligkeit der Tastenbeleuchtung.

Einstellungen: Off, 1/4, 1/2

Calibrate Touch Panel (Touchscreen-Kalibrierung)

Ruft das Calibration-Setting-Display für den Touchscreen auf. Eine Kalibrierung des Touchscreens kann erforderlich werden, wenn der Touchscreen nicht korrekt reagiert.

Initialize All Settings (Alle Einstellungen initialisieren)

Initialisiert alle Systemeinstellungen, die Sie im Utility-Display vorgenommen haben.

Initialize User Data (User-Daten initialisieren)

Initialisiert die User-Daten (Performances, Motion Sequences und Live Sets) im entsprechenden Bereich des User-Speichers sowie die im Utility-Display vorgenommenen Systemeinstellungen.

Initialize All Data (Alle Daten initialisieren)

Initialisiert alle User-Daten im User-Speicher und alle Systemeinstellungen, die Sie im Utility-Display vorgenommen haben.

ACHTUNG

Wenn der Initialisierungsvorgang ausgeführt wird, werden alle von Ihnen erstellten Zieldaten und Systemeinstellungen gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass Sie keine wichtigen Daten überschreiben! Sie sollten vor der Ausführung dieses Vorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk sichern.

Utility**Settings**

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

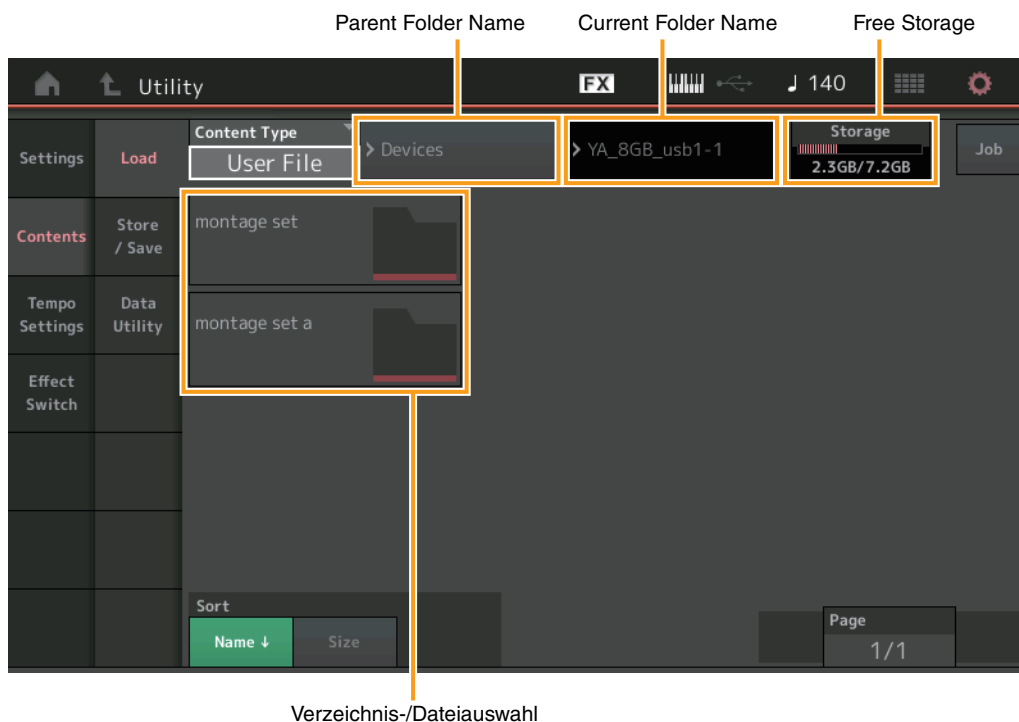
Effect Switch

Contents (Inhalt)

Load (Laden)

Im Load-Display können Sie Dateien und Daten laden.

Bedienung [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Art des Inhalts

Von den verschiedenen Datentypen, die in einer einzigen Datei auf einem USB-Flash-Speicher oder im Instrument abgelegt sind, lassen sich alle auf einmal oder nur ein bestimmter Datentyp in diesem Synthesizer laden. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp aus einer einzigen Datei geladen wird. Welche Parameter bearbeitet werden können, hängt davon ab, wie Sie in dieses Display gelangt sind.

Einstellungen: Folgende Dateitypen können geladen werden.

Dateitypen	Gerätetyp	Dateinamenerweiterung	Beschreibung
User File	Datei	.X7U	Dateien des Typs „User File“, die auf dem USB-Flash-Speicher gespeichert sind, können in den dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher des Instruments geladen werden (Seite 22). Folgende Daten gehören zum User-Dateityp. <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (alle User Banks; User 1–8) • Micro Tuning • Waveform • „Utility“-Einstellungen • Quick Setup
Library File	Datei	.X7L	Dateien des Typs „Library File“, die auf dem USB-Flash-Speicher gespeichert sind, können in den dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher des Instruments geladen werden (Seite 22). Folgende Daten gehören zum Library-Dateityp. <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (nur eine Bank; Inhalt der Bank „User 1“ beim Speichern) • Micro Tuning • Waveform

Dateitypen	Gerätetyp	Dateinamenerweiterung	Beschreibung
Song&Perf	Interne Daten		Ein bestimmter Song in einer Datei, die im dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher als Typ „All“ oder „All Song“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen (wiedergegeben) werden. Sowohl MIDI-Sequenzen als auch Performance-Daten lassen sich laden.
Song	Interne Daten		Ein bestimmter Song in einer Datei, die im dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher als Typ „All“ oder „All Song“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen (wiedergegeben) werden. Nur MIDI-Sequenzdaten können geladen werden.
.mid File	Datei	.MID	Standard-MIDI-File-Daten (SMF im Format 0, 1), die im USB-Flash-Speicher gespeichert wurden, können geladen und wiedergegeben werden.
.wav File	Datei	.WAV	Audio-Daten (Wave-Dateien), die im USB-Flash-Speicher gespeichert wurden, können geladen und wiedergegeben werden.
Audio File*	Datei	.WAV .AIF	Audio-Daten (Wave-Dateien und AIF-Dateien), die im USB-Flash-Speicher gespeichert wurden, können geladen und als „Waveform“ wiedergegeben werden. Beispiel: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Osc/Tune] → „New Waveform“
Motion Seq*	Interne Daten		Die angegebenen Sequence-Daten aus einer Datei, die im dafür vorgesehenen Speicherbereich im User-Speicher als Typ „Motion Seq“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Beispiel: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → „Load Sequence“

HINWEIS Dateien mit Sternchen (*) werden nicht angezeigt, wenn Sie dieses Display vom Utility-Display aus aufrufen.

Parent Folder Name (Name des übergeordneten Ordners)

Current Folder Name (Name des aktuellen Ordners)

Zeigt den Namen des übergeordneten Ordners und den des aktuellen Ordners an. Sobald Sie den Namen des übergeordneten Ordners antippen, wird dieser zum aktuellen Ordner.

Free Storage (Freier Speicherplatz)

Zeigt die Größe des freien Speicherplatzes an sowie den gesamten Speicherplatz des Speicherbereichs. Dieser Parameter hängt vom „Content Type“ ab.

Verzeichnis-/Dateiauswahl

Zeigt die im Ordner enthaltenen Ordner/Dateien an.

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Dateien bei „File Select“ fest.

Einstellungen: Name, Size, Date, Number (Name, Größe, Datum, Nummer)

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Size: Die Liste wird nach Datengröße sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (klein bis groß). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in entgegengesetzter Reihenfolge angeordnet. Dies ist nicht verfügbar für Dateien der Typen „Motion Seq“, „Song“ und „Song&Perf“.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet. Dies ist nur verfügbar für Dateien der Typen „Motion Seq“, „Song“ und „Song&Perf“.

Number: Sortierung nach Content-Nummer. Dies ist nur verfügbar für Dateien der Typen „Song“ und „Song&Perf“.

Page (Seitenauswahl)

Wenn in der Dateiauswahl Dateien auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste, um durch die Seiten zu scrollen.

Job (Job-Schalter)

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, erscheint beim Berühren von File/Folder/Content unter „File Select“ das Menü zum Auswählen von „Rename“ (Umbenennen) oder „Delete“ (Löschen).

Durch Antippen des aktuell angeschlossenen USB-Geräts wird das Menü mit der Möglichkeit zum Formatieren („Format“) aufgerufen.

Einstellungen: Off, On

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Kompatibel mit Daten der Modelle MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

Aus allen Daten eines MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8 können die folgenden in einen MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Daten als „User File“ oder als „Library File“ geladen werden.

Sie können den „Content Type“ auch zwischen User- und Library-Datei umschalten.

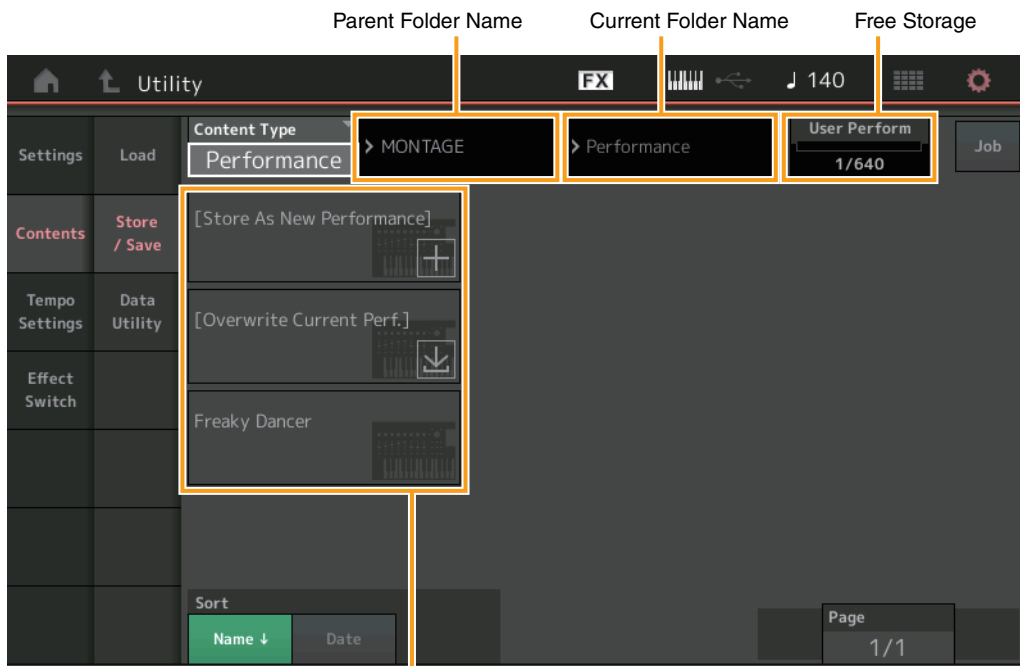
Dateitypen des MOTIF XF	Erweiterung am MOTIF XF	Contents (Inhalt)
All	.X3A	User Voices, User-Arpeggien und User Waveforms
AllVoice (Alle Voice-Daten)	.X3V	User Voices, User Waveforms
AllArp (Alle Arpeggio-Daten)	.X3G	User Arpeggio (Anwender-Arpeggio)
AllWaveform (Alle Waveform-Daten)	.X3W	User Waveform (User-Waveform-Daten)

Store/Save (Speichern/Sichern)

Im Store/Save-Display können Sie Dateien und Daten speichern.

Bedienung

[UTILITY] → [Contents] → [Store / Save] oder
Tippen Sie auf die [STORE]-Taste.



Content Type (Art des Inhalts)

Sie können alle Daten oder nur die angegebenen Daten im Instrument oder auf einem USB-Flash-Speichergerät sichern. Dieser Parameter bestimmt, welche Art von Daten gespeichert werden.

Der einstellbare Wert hängt davon ab, wie Sie in dieses Display gelangt sind.

Einstellungen: Folgende Content Types können gespeichert/gesichert werden.

Dateitypen	Gerätetyp	Dateinamenerweiterung	Beschreibung
Performance	Interne Daten		Daten können im dafür vorgesehenen Bereich im User-Speicher als „Performance“ gespeichert werden (Seite 22).

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- ▶ Load
- ▶ Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Dateitypen	Gerätetyp	Dateinamenerweiterung	Beschreibung
User File	Datei	.X7U	Daten, die im dafür vorgesehenen Bereich im User-Speicher gespeichert sind, können auf einem USB-Flash-Speichergerät gesichert werden. Folgende Daten werden als „User File“ gespeichert. <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (alle User Banks; User 1–8) • Micro Tuning • Waveform • Utility-Einstellungen • Quick Setup
Library File	Datei	.X7L	Daten, die im dafür vorgesehenen Bereich im User-Speicher gespeichert sind, können auf einem USB-Flash-Speichergerät gesichert werden. Folgende Daten werden als „Library File“ gespeichert. <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (nur Bank „User 1“) • Micro Tuning • Waveform
.mid File	Datei	.MID	MIDI-Daten, die im dafür vorgesehenen Bereich im User-Speicher (Seite 22) gespeichert sind, können als „Standard MIDI File“ (SMF; nur im Format 0) auf dem USB-Flash-Speicher gespeichert werden.
Motion Seq*	Interne Daten		Daten können im dafür vorgesehenen Bereich im User-Speicher als „Motion Seq“ gespeichert werden. Beispiel: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/ OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → „Edit Sequence“ zum Aufrufen von „Motion Sequence Edit“ → „Store Sequence“

HINWEIS Dateien mit Sternchen (*) werden nicht angezeigt, wenn Sie dieses Display vom Utility-Display aus aufrufen.

Parent Folder Name (Name des übergeordneten Ordners)

Current Folder Name (Name des aktuellen Ordners)

Zeigt den Namen des übergeordneten Ordners und den des aktuellen Ordners an. Sobald Sie den Namen des übergeordneten Ordners antippen, wird dieser zum aktuellen Ordner.

Free Storage (Freier Speicherplatz)

Zeigt die Größe des freien Speicherplatzes an sowie den gesamten Speicherplatz des Speicherbereichs. Dieser Parameter hängt vom „Content Type“ ab.

Verzeichnis-/Dateiauswahl

Zeigt die im Ordner enthaltenen Ordner/Dateien an.

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Dateien bei „File Select“ fest.

Einstellungen: Name, Size, Date (Name, Größe, Datum)

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Size: Die Liste wird nach Datengröße sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (Klein bis groß). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in entgegengesetzter Reihenfolge angeordnet. Dies ist nicht verfügbar für Dateien der Typen „Performance“ und „Motion Seq“.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspfeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet. Dies ist nur verfügbar für Dateien der Typen „Performance“ und „Motion Seq“.

Page (Seitenauswahl)

Wenn in der Dateiauswahl Dateien auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste, um durch die Seiten zu scrollen.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

▶ Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Job (Job-Schalter)

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, erscheint beim Berühren von File/Folder/Content in der Dateiauswahl das Menü zum Auswählen von „Rename“ (Umbenennen) oder „Delete“ (Löschen).

Durch Antippen des aktuell angeschlossenen USB-Geräts wird das Menü mit der Möglichkeit zum Formatieren („Format“) aufgerufen.

Sie können beim Speichern auch einen neuen Ordner anlegen.

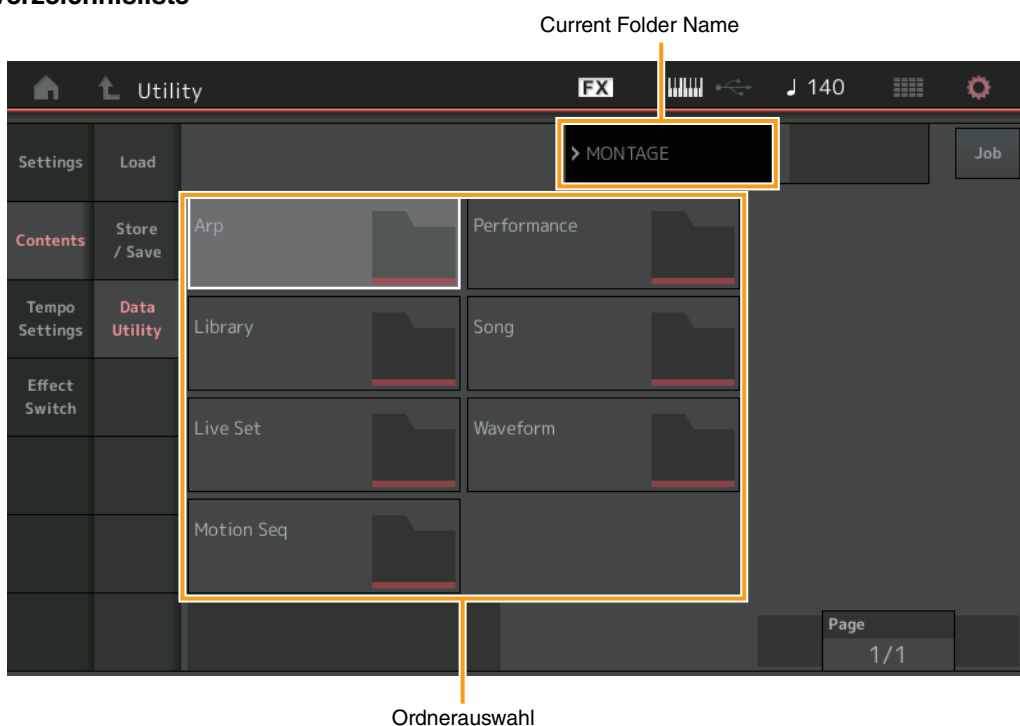
Einstellungen: Off, On

Data Utility

Im Data-Utility-Display können Sie Dateien und Daten im User-Speicher verwalten.

Bedienung [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

Verzeichnisliste



Current Folder Name (Name des aktuellen Ordners)

Zeigt den Namen des aktuellen Ordners an.

Job (Job-Schalter)

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Dieser Parameter steht nur für den „Waveform“-Ordner in diesem Display zur Verfügung. Wenn der Parameter eingeschaltet ist, erscheint beim Berühren des „Waveform“-Ordners das Menü zum Auswählen von „Optimize“ (Optimieren).

Einstellungen: Off, On

Folder Select (Ordnerauswahl)

Zeigt die „Content Types“ im User-Speicher als Ordner an. Durch Antippen wird der Ordner geöffnet.

- Arp (Arpeggio)
- Library
- Live Set
- Motion Seq
- Performance
- Song
- Waveform

Page (Seitenauswahl)

Wenn bei „Folder Select“ Ordner auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste, um durch die Seiten zu scrollen.

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

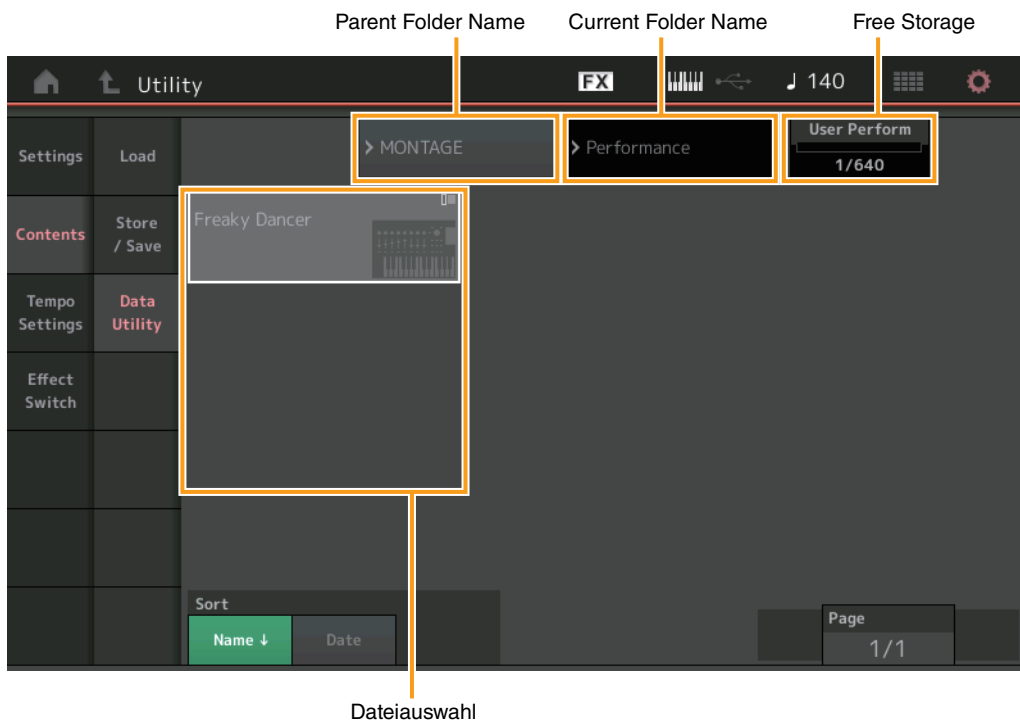
Contents

- Load
- ▶ Store / Save
- ▶ Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

■ Wenn der ausgewählte Ordner geöffnet wird



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Tempo Settings
- Effect Switch

Parent Folder Name (Name des übergeordneten Ordners)

Current Folder Name (Name des aktuellen Ordners)

Zeigt den Namen des übergeordneten Ordners und den des aktuellen Ordners an. Durch Antippen des Namens des übergeordneten Ordners erscheint die Ordner-Listenansicht.

Free Storage (Freier Speicherplatz)

Zeigt die Größe des freien Speicherplatzes an sowie den gesamten Speicherplatz des Speicherbereichs. Dieser Parameter hängt vom „Content Type“ ab.

Dateiauswahl

Zeigt die im Ordner enthaltenen Dateien an. Die Job-Funktion ist in diesem Display immer verfügbar. Wenn Sie bei „File Select“ auf File/Content tippen, öffnet sich das Menü mit den Punkten „Rename“ oder „Delete“ („Rename“ ist nicht verfügbar für Dateien in einem Ordner des „Library“-Typs.)

Sort (Sortierreihenfolge)

Legt die Sortierreihenfolge der Dateien bei „File Select“ fest.

Einstellungen: Name, Size, Date, Number (Name, Größe, Datum, Nummer)

Name: Die Liste wird nach Namen sortiert. Wenn der Abwärtspeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (A bis Z). Wenn der Aufwärtspeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Size: Die Liste wird nach Datengröße sortiert. Wenn der Abwärtspeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet (klein bis groß). Wenn der Aufwärtspeil angezeigt wird, wird die Liste in entgegengesetzter Reihenfolge angeordnet. Dies ist nur für Inhalte des Typs „Library“ verfügbar.

Date: Die Liste wird nach dem Zeitpunkt der Speicherung sortiert. Wenn der Abwärtspeil angezeigt wird, wird die Liste in absteigender Reihenfolge angeordnet (neuer bis älter). Wenn der Aufwärtspeil angezeigt wird, wird die Liste in aufsteigender Reihenfolge angeordnet. Dies ist für Inhalte der Typen „Arp“ und „Library“ nicht verfügbar.

Number: Sortierung nach Content-Nummer. Dies ist nur verfügbar für Dateien der Typen „Arp“, „Song“ und „Waveform“.

Page (Seitenauswahl)

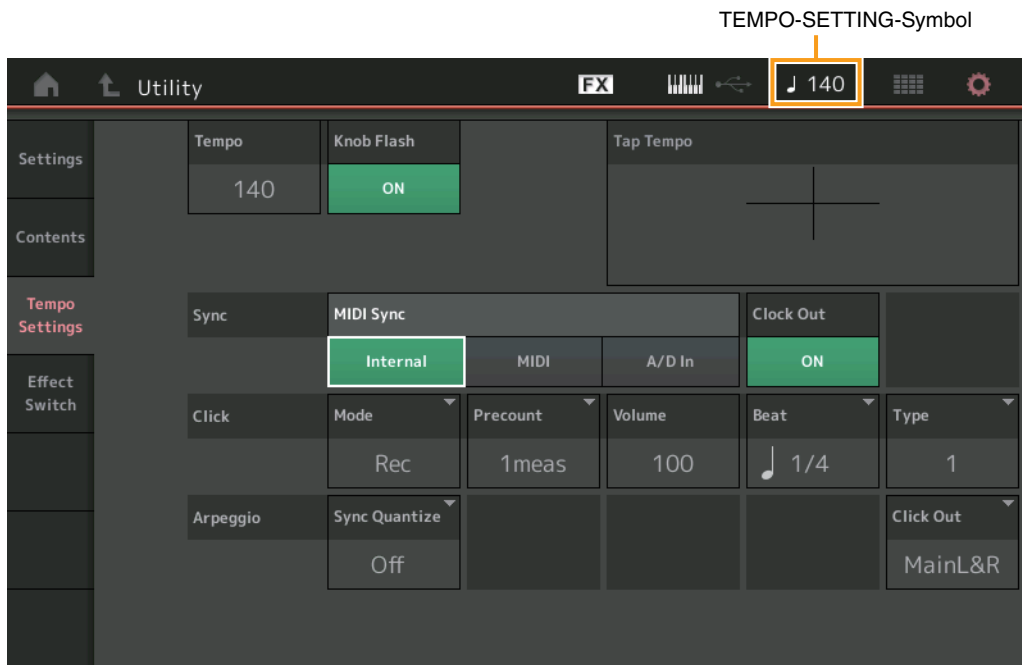
Wenn bei „File Select“ Dateien auf mehreren Seiten angezeigt werden, benötigen Sie diese Taste, um durch die Seiten zu scrollen.

Tempo Settings (Tempo-Einstellungen)

Im Tempo-Settings-Display können Sie Parameter für Tempo und Synchronisation einstellen.

Bedienung

[UTILITY] → [Tempo Settings], [SHIFT] + [ENTER], oder
Tippen Sie auf das TEMPO-SETTING-Symbol



Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

▶ Tempo Settings

Effect Switch

Tempo

Bestimmt das Tempo der Performance. Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn „MIDI Sync“ auf „MIDI“ oder „A/D In“ eingestellt ist und das Instrument zu einem externen Gerät synchronisiert ist (statt des Einstellwerts wird „EX. Tempo“ angezeigt.)

Einstellungen: 5 – 300

Knob Flash (Schalter für Super-Knob-LED)

Bestimmt, ob die Blinkfunktion des Super Knobs ein- oder ausgeschaltet ist.

Einstellungen: Off, On

Tap Tempo (Tempo vorgeben)

Hiermit können Sie das gewünschte Tempo eintippen, indem Sie diesen Parameter berühren, oder, indem Sie den Cursor auf diesen Parameter bewegen und auf die [ENTER]-Taste auf dem Bedienfeld tippen. Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn „MIDI Sync“ auf „MIDI“ oder „A/D In“ eingestellt ist und das Instrument zu einem externen Gerät synchronisiert ist.

HINWEIS Wenn „MIDI Sync“ auf „A/D In“ eingestellt ist, beginnt durch Tippen auf diesen Parameter die Temposuche.

MIDI Sync (MIDI-Synchronisation)

Bestimmt Parameter für die MIDI-Clock und die MIDI-Synchronisation.

Legt fest, ob die Wiedergabe von Arpeggien/Motion Sequences/Songs zum internen Taktgeber des Instruments synchronisiert werden, zu einer externen MIDI-Clock oder zum Audiosignal, das an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] zugeführt wird.

Einstellungen: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronisation zur internen Clock. Sie können diese Einstellung verwenden, wenn dieser Klangerzeuger eigenständig oder als Master Clock Source für weitere Geräte verwendet wird.

MIDI: Synchronisation mit einer von einem externen MIDI-Instrument über MIDI empfangenen MIDI-Clock. Benutzen Sie diese Einstellung, wenn der externe Sequenzer als Master benutzt werden soll.

A/D In: Synchronisation zum Tempo des Audiosignals, das an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] empfangen wird.

Clock Out (Clock-Ausgabe)

Bestimmt, ob Meldungen der MIDI-Clock gesendet werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Mode (Click-Modus)

Bestimmt das Klickgeräusch des Metronoms, das während der Aufnahme oder Wiedergabe verwendet wird.

Einstellungen: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: Das Metronom erklingt nicht.

Rec: Das Metronom erklingt nur während der Song-Aufnahme.

Rec/Play: Das Metronom erklingt während der Song-Aufnahme und der Wiedergabe.

Always: Das Metronom erklingt immer.

Precount (Metronom-Vorzähler)

Bestimmt die Anzahl der Takte, die vor Beginn einer Aufnahme vorgezählt werden, nachdem bei der Song-Aufnahme die Wiedergabetaste [▶] gedrückt wurde.

Einstellungen: Off (Die Aufzeichnung beginnt, sobald die Taste [▶] (Wiedergabe) gedrückt wird), 1meas – 8meas

HINWEIS Da der Metronom-Klick mit der internen Klangerzeugung erzeugt wird, beeinflusst die Klick-Wiedergabe die gesamte Polyphonie des Instruments.

Volume (Metronomlautstärke)

Bestimmt die Lautstärke des Metronoms.

Einstellungen: 0 – 127

Beat (Metronomschlag)

Bestimmt, auf welchen Schlägen der Metronom-Klick zu hören sein soll.

Einstellungen: 1/16 (16tel-Noten), 1/8 (Achtelnoten), 1/4 (Viertelnoten), 1/2 (halbe Noten), Whole (ganze Noten)

Type (Klick-Typ)

Bestimmt die Art des Klickgeräuschs.

Einstellungen: 1 – 10

Sync Quantize (Sync-Quantisierungswert)

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe mehrerer Parts auslösen. In der Einstellung „Off“ startet das nächste Arpeggio, sobald Sie es auslösen. Die angezeigte Zahl gibt die Auflösung in Clock-Impulsen an.

Einstellungen: Off (Aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Click Out (Ausgangswahl für das Klick-Geräusch)

Legt den angegebenen Ausgang für das Klickgeräusch fest.

Einstellungen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1...USB30

MainL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

AsgnL&R: Ausgabe in stereo (zwei Kanäle) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

USB1&2...USB29&30: Ausgabe in stereo (Kanäle 1&2 – 29&30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

AsgnL: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [L].

AsgnR: Ausgabe in mono (ein Kanal) an die ASSIGNABLE-OUTPUT-Buchse [R].

USB1 – 30: Ausgabe in mono (Kanäle 1 – 30) am [USB TO HOST]-Anschluss.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

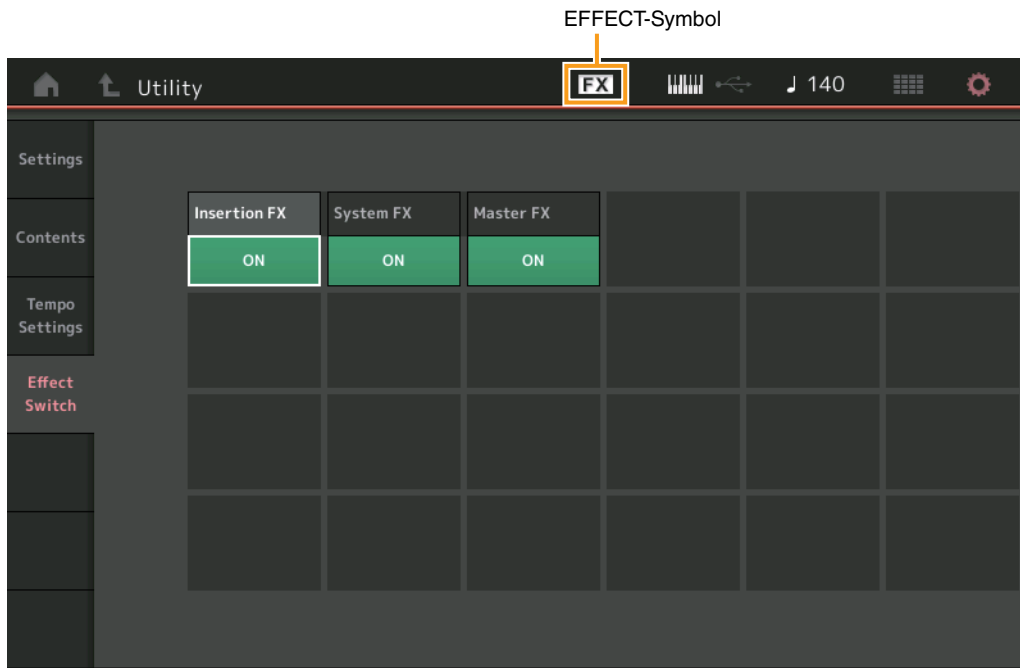
▶ Tempo Settings

Effect Switch

Effect Switch

Im Effect-Switch-Display können Sie Einstellungen für die Effektmumgebung (Bypass) vornehmen. Keine der Einstellungen in diesem Display wird gespeichert. Wenn das Instrument neu gestartet wird, werden auch die Parameterwerte initialisiert.

Bedienung [UTILITY] → [Effect Switch] oder
Berühren Sie das EFFECT-Symbol.



Insertion FX (Insert-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der Insert-Effekt aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

System FX (System-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der Systemeffekt aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Master FX (Master-Effekt-Schalter)

Legt fest, ob der Master-Effekt aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

- ▶ Effect Switch

Live Set

Ein „Live Set“ ist eine Liste, in der Performances beliebig angeordnet werden können. Bis zu 16 Performances können aus den Preset Live Sets ausgewählt und auf einer einzigen Seite angeordnet werden, so dass Sie Ihre bevorzugten Performances einfach aufrufen und spielen können. Für grundsätzliche Anweisungen zu Live Set lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung.

Live Set

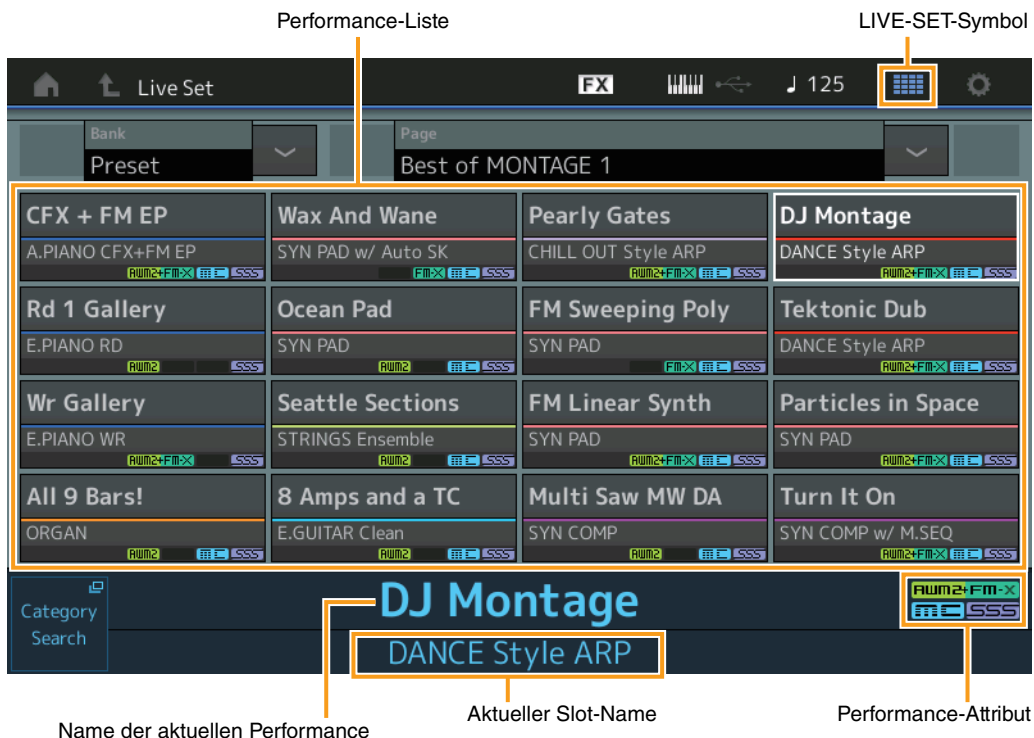
- ▶ Live Set
- Edit
- Register

Live Set

Vom Live-Set-Display aus können Sie die gespeicherten Performances abrufen.

Bedienung

Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste, oder Tippen Sie auf das LIVE-SET-Symbol



Bank (Auswahl der Live-Set-Bank)

Bestimmt die Live-Set-Bank.

Einstellungen: Preset, User 1–8 (Standardeinstellung), Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

Page (Auswahl der Live-Set-Seite)

Bestimmt die Live-Set-Seite.

Einstellungen: Live-Set-Seite 1–16 (Standard)

Performance-Liste

Hier werden die Performances angezeigt, die im gewählten Live-Set gespeichert sind.

Category Search (Kategoriesuche)

Ruft das Category-Search-Display für Performances auf ([Seite 161](#)).

Name der aktuellen Performance

Zeigt den Namen der Performance an, die im gewählten Slot gespeichert ist.

Aktueller Slot-Name

Zeigt den Namen des gewählten Slots an.

Performance-Attribut

Zeigt das Attribut der Performance an, die im gewählten Slot gespeichert ist.

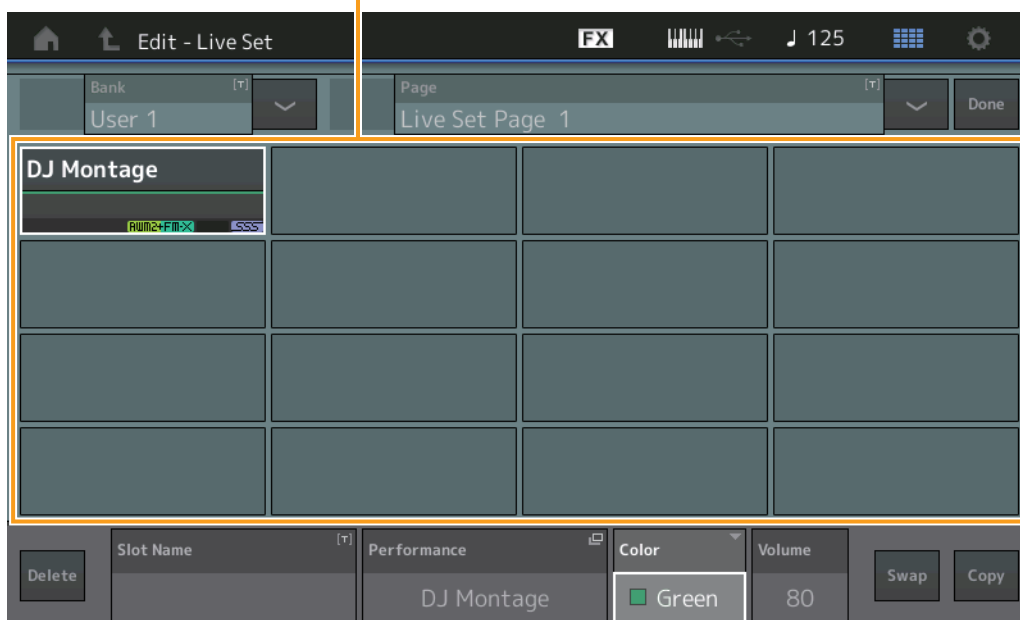
Live Set Edit (Live-Set-Bearbeitung)

Im Live-Set-Edit-Display können Sie die Live Sets (nur die der User-Bank) bearbeiten.

Bedienung [LIVE SET] → User-Bank-Auswahl → [EDIT]

■ Wenn ein Slot ausgewählt ist, in dem eine Performance gespeichert ist

Performance-Liste



Bank (Name der Live-Set-Bank)

Hier wird der gewünschte Name für die gewählte Live-Set-Bank eingegeben. Die Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Page (Name der Live-Set-Seite)

Hier wird der gewünschte Name der gewählten Live-Set-Seite eingegeben. Die Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Done (Fertig)

Durch Antippen dieses Parameters wird die Live-Set-Bearbeitung abgeschlossen, und es erscheint das Live-Set-Display.

Performance-Liste

Hier werden die Performances angezeigt, die im gewählten Live-Set gespeichert sind.

Delete (Löschen)

Löscht die Performance aus dem gewählten Slot.

Slot Name

Hier wird der gewünschte Name des gewählten Slots eingegeben. Die Namen können aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

Performance (Name der Performance)

Zeigt den Namen der Performance im gewählten Slot an.

Color (Farbe)

Legt die Farbe des ausgewählten Slots fest.

Einstellungen: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume (Lautstärke)

Legt die Lautstärke der Performance im gewählten Slot fest.

Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

Swap (Vertauschen-Schalter)

Legt fest, ob die Swap-Funktion ein- oder ausgeschaltet ist. Sie können die Einstellungen von Slots miteinander vertauschen. Anweisungen zur Swap-Funktion finden Sie in der Bedienungsanleitung.

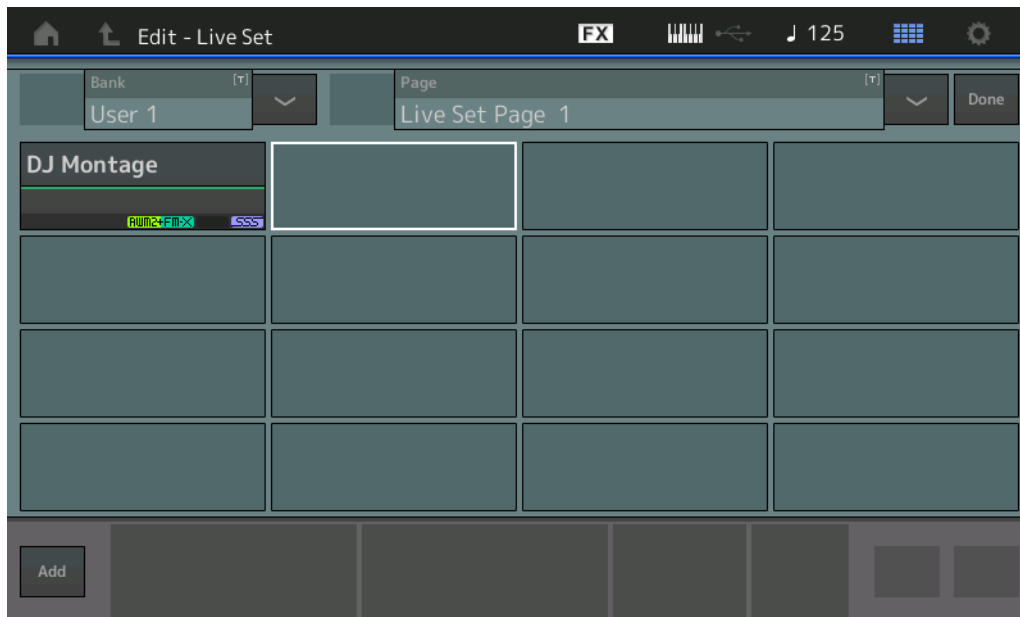
Einstellungen: Off, On

Copy (Kopieren-Schalter)

Legt fest, ob die Copy-Funktion ein- oder ausgeschaltet ist. Sie können die Einstellungen von Slots auf andere Slots kopieren.

Einstellungen: Off, On

■ Wenn ein leerer Slot ausgewählt ist



Add (Hinzufügen)

Durch Antippen dieser Taste können Sie die ausgewählte Performance im Slot speichern.

Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

Live Set Register (Register)

Im Live-Set-Register-Display können Sie Performances im Live Set speichern. Für grundsätzliche Anweisungen zum Speichern in Live Sets lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung.

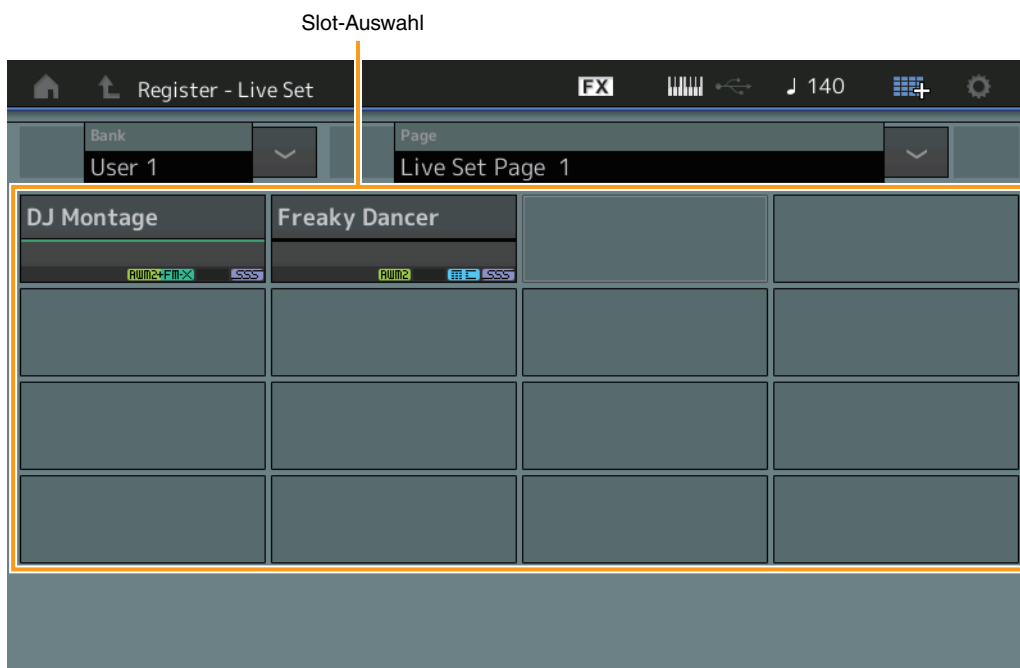
Bedienung [SHIFT] + [LIVE SET] (von allen Displays aus, außer „Live Set“)

Live Set

Live Set

Edit

▶ Register



Bank (Auswahl der Live-Set-Bank)

Legt die Live-Set-Bank zum Speichern von Performances fest. Preset-Bank und Library-Bank lassen sich für diesen Parameter nicht auswählen.

Einstellungen: User 1–8 (Standard)

Page (Auswahl der Live-Set-Seite)

Legt die Live-Set-Seite zum Speichern von Performances fest.

Einstellungen: Live Set Page 1–16 (Standard)

Slot-Auswahl

Legt den Slot zum Speichern von Performances fest. Wenn ein Slot mit gespeicherter Performance ausgewählt ist und Sie die [ENTER]-Taste drücken (oder wenn Sie im Display erneut auf den Slot tippen), wird die Performance im Slot durch die aktuell ausgewählte Performance ersetzt.

Einstellungen: Slot 1–16

Anschließen eines iPhone oder iPad

Verbindung mit einem iPhone/iPad

HINWEIS Um das Risiko von Geräuschen zu vermeiden, die durch Funksignale induziert werden, wenn Sie dieses Instrument zusammen mit einer App für iPad oder iPhone verwenden, empfehlen wir, den „Flugzeugmodus“ einzuschalten und WLAN zu aktivieren.

ACHTUNG

Legen Sie Ihr iPad oder iPhone auf eine stabile Unterlage, um zu vermeiden, dass es herunterfällt und beschädigt wird.

Die mit dem MONTAGE kompatiblen Apps bieten viele zusätzliche praktische und sinnvolle Arten, dieses Musikinstrument zu nutzen.

Näheres zum Anschließen dieser Geräte finden Sie im „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“, das Sie von der Yamaha-Website herunterladen können.

HINWEIS Für die Audiosignalübertragung beachten Sie die Verbindungsmethode über den Lightning-to-USB-Camera-Adapter.

Informationen über die kompatiblen Smart-Geräte und Apps finden Sie auf der folgenden Seite der Yamaha-Website.

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>