

EDIT MENÜ

Das Editmenü enthält Funktionen, welche der Anwender ändern und anschliessend als Preset-Information auf eines der Anwender-Presets überspielen kann. Z.B. bearbeitet man die LFO Geschwindigkeit oder andere Parameter und überspielt dann das Preset auf eine der Anwenderpositionen 0-255.

WARNUNG

Änderungen im Editmenü gehen unwiederruflich verloren, ausser man "sichert" vor einem Presetwechsel (Seite 66) das Preset durch die Save-Preset-Funktion.

Aktivierung des Editmenüs

Edit-Taster drücken. Das LED leuchtet auf. Im Display erscheint das zuletzt nach dem Einschalten des Gerätes gewählte Bild. Der Cursor steht unter dem ersten Schriftzeichen der oberen Linie.

Wahl eines neuen Bildes

Mehrmals den Cursortaster drücken (oder den Cursortaster festhalten und den Dateneingabe-Regler drehen, bis der Strich unter dem Parameternamen steht). Zur Bildwahl den Dateneingaberegler drehen.

Änderung der Parameter

Mehrfach den Cursortaster drücken (oder Cursor Taster festhalten und den Dateneingaberegler drehen, bis der Strich unter dem Parameterwert steht). Zur Änderung des Wertes den Dateneingaberegler drehen.

Zurück zum Presetwahl-Modus

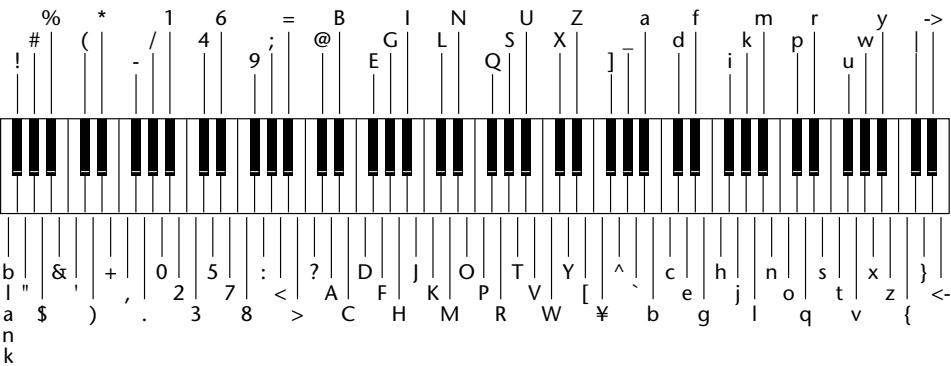
Edit-Taster drücken. Das LED erlischt.

●●● Während der Aktivierung von Editmenü werden ankommende Presetwechsel nicht beachtet. Dies ist eine rasche und einfache Methode, um MIDI Programmwechsel vorübergehend auszuschalten.

EDIT MENU FUNCTIONS

• Preset Name

Mit dieser Funktion kann man alle Anwender-Presets mit bis zu 12 Schriftzeichen kennzeichnen. Den Cursor unter das Schriftzeichen setzen und es mit dem Dateneingabe-Regler ändern. Schriftzeichen lassen sich auch mit dem Keyboard anwählen. Die folgende Tabelle zeigt die Zuordnung von Schriftzeichen.



	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B	Pitch
-2						blank	!	"	#	\$	%	&	
-1	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	
0	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	
1	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
2	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	
3	W	X	Y	Z	[¥]	^	_	`	a	b	
4	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	
5	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
6	{		}	→	←								

Octave No.

• Primär Instrument

Mit dieser Funktion bestimmt man, welche der verfügbaren Instrumentalsounds (oder keiner) auf den primären Layer des aktuellen Anwender-Presets gelegt werden.

INSTRUMENT pri
I002 Piano Pad

• Sekundär Instrument

Mit dieser Funktion bestimmt man, welche der verfügbaren Instrumentalsounds (oder keiner) auf den sekundären Layer des aktuellen Anwender-Presets gelegt werden.

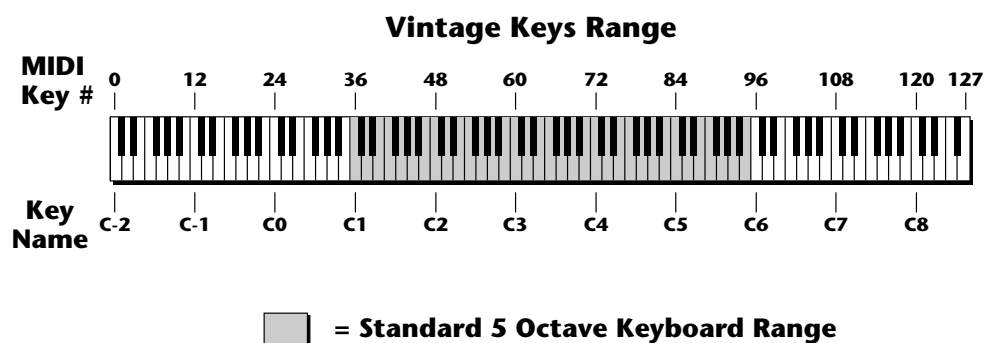
INSTRUMENT sec
I001 Piano

• Key Range (Tastenbereich)

Mit Key Range bestimmt man den Tastenumfang von Primär- und Sekundärintstrumenten. Diese Funktion legt den Tastenumfang des gesamten Presets fest und wird auch den Tastenbereich der Primär- und Sekundär-Instrumente beschränken. Den Tastenbereich kann man beliebig zwischen C2 und G8 einstellen.

KEY RANGE
C-2 -> G8

••• Der einfache Wechsel von Instrumenten führt zu neuen Sounds, während die übrigen Preset-Parameter weiter bestehen.



• **Primäre Key Range**

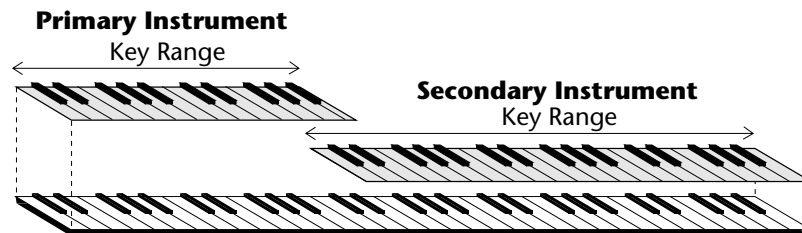
Key range (Tastenumfang) bestimmt den Tastenumfang des Primären Instrumentes. Das ist praktisch bei der Gestaltung von örtlichen Crossfades und Keyboard-Splits zwischen Primär- und Sekundär-Layers. Key Range lässt sich beliebig zwischen C2 und G8 einstellen.

```
KEY RANGE pri
C-2 -> G4
```

• **Sekundäre Key Range**

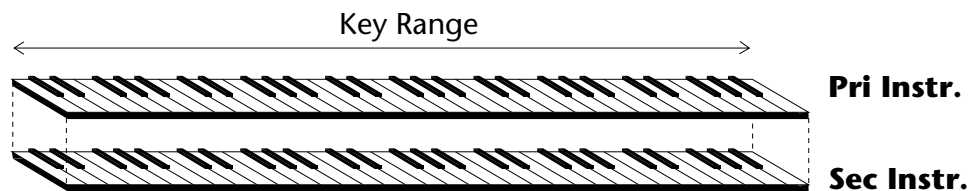
Key Range bestimmt den Tastenumfang des sekundären Instrumentes und lässt sich beliebig zwischen C2 und G8 einstellen.

```
KEY RANGE sec
G#4 -> G8
```



Das Diagramm zeigt die Programmierung einer gesplitteten Tastatur mit Primär- und Sekundärinstrumenten.

••• Man kann auch komplette Presets zur Herstellung gesplitteter oder übereinander liegender Sounds verbinden.



Dieses Diagramm zeigt Layers oder Stapel von Primär- und Sekundärinstrumenten.

• **Grobstimmung**

Mit dieser Funktion stimmt man Primär- und Sekundärintstrumente in Halbtonintervallen. Der Grobstimmungsumfang geht von -36 bis +36 Halbtönen. Die Einstellung "00" entspricht der Konzertstimmung (A = 440Hz).

```
TUNING coarse
pri:+00  sec:+00
```

• **Feinstimmung**

Mit dieser Funktion stimmt man Primär- und Sekundärintstrumente in 1/64 Halbtonintervallen (etwa 1.56 Hundertstel). Der Feinstimmungsbereich umfasst ± 1 Halbton.

```
TUNING fine
pri:+00  sec:+00
```

• **Lautstärke**

Mit der Funktion "Volume" bestimmt man die Lautstärke von Primär- und Sekundärintstrumenten. Damit lassen sich ferner Lautstärkedifferenzen zwischen den Instrumenten ausgleichen.

```
VOLUME
pri:127  sec:64
```

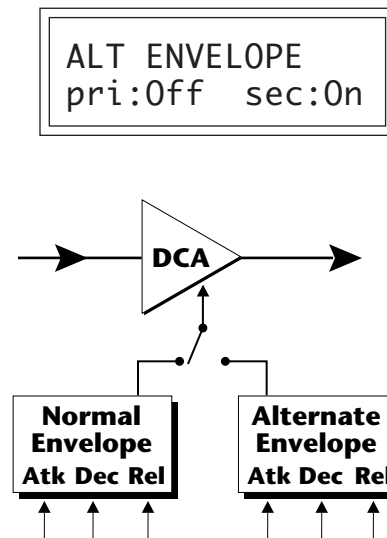
• **Pan**

Mit der Panorama-Funktion kann man Anfangspositionen von Primär- und Sekundärintstrumenten unabhängig voneinander einstellen. Wert -7 verschiebt das Instrument ganz nach links, +7 ganz nach rechts. Die Pan-Einstellung funktioniert nur, wenn "P" (Preset Pan) im Display angewählt wurde.

```
PAN
pri:-7  sec:+7
```

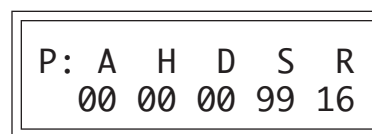
• Alternierende Hüllkurve Ein/Aus

Jeder Instrumentalsound hat in der Regel seine eigene Werkpreset-Volumen-Hüllkurve-AHDSR. Für programmierbare Volumen-Hüllkurven nimmt man die Alternierende Hüllkurve.



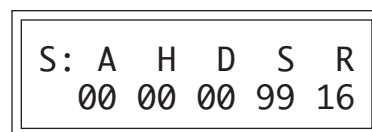
• Alternierende Primär Hüllkurven-Parameter

Mit dieser Funktion kann man alternierende Hüllkurven-Volumenparameter des Primärinstrumentes einstellen. Die Parameter sind: Attack Time, Hold Time, Decay Time, Sustain Pegel, Release Time und sind von 00 bis 99 einstellbar.



• Alternierende Sekundär Hüllkurven-Parameter

Mit dieser Funktion kann man alternierende Hüllkurven-Volumenparameter des Sekundärinstrumentes einstellen. Die Parameter Attack Time, Hold Time, Decay Time, Sustain Pegel, Release Time sind von 00 bis 99 regelbar..



- **Delay**

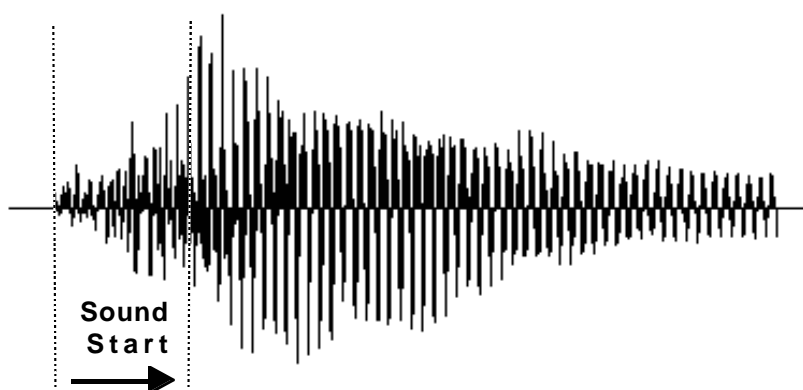
Mit Delay lässt sich die Zeit zwischen dem Empfang einer MIDI Information und dem Einsetzen des Tones einstellen. Die Delay-Zeit ist von 0 bis 13 Sekunden (000-127) regelbar.

DELAY
pri:000 sec:000

- **Sound Start**

In dieser Funktion kann man mit dem Tastenanschlag den Sample-Beginn bestimmen. Bei Einstellung 000 spielt der Sound von Anfang an, bei höheren Werten verschiebt sich der Sample Start gegen das Ende des Sounds.

SOUND START
pri:000 sec:000



Parameter "Sound Start" ermöglicht einen Cutoff des Soundanfanges. Höhere Werte verschieben den Startpunkt gegen das Ende des Sounds.

- **Reverse Sound**

Ist diese Funktion in Betrieb, spielt das Instrument rückwärts. In diesem Fall bleiben Loops im Sound unberücksichtigt, d.h. der Klang wird nicht endlos ausgehalten.

REVERSE SOUND
pri:0ff sec:0n

• **Solo Mode**

Im Solo-Mode kann man nur eine Note aufs Mal spielen. In dieser Betriebsart sind also keine Akkorde möglich. Es gibt im Solo Mode zwei Betriebsarten: Wind Controller-Mode (Blasgeräte) und Synthesizer-Mode. In beiden Betriebsarten haben Einzel-Triggerng und die zuletzt gespielte Note Vorrang. In beiden Betriebsarten werden während dem Aushalten einer Note die Hüllkurven von neuen Noten nicht getriggert. Auf diese Art kann man legato spielen. Wie sein Name besagt, liefert der Wind Controller-Mode besonders realistische Effekte, wenn man mit einem MIDI-Blasgerät arbeitet.

Wind Mode

Der Hüllkurven Attack Generator beginnt immer am Anfang der Attackphase.

Synth Mode

Der Hüllkurven Attack Generator beginnt in der Releasephase bei beliebigen Positionen der Hüllkurve, sobald eine neue Taste gedrückt wird.

SOLO MODE
pri:Off sec:Wind

• **Portamento Rate**

Mit Portamento bezeichnet man das übergangslose Gleiten von einer Note zur andern anstelle eines unmittelbaren Tonhöhenwechsels beim Anschlag einer neuen Taste. Portamentomenge umfasst die Zeit, die man beim Übergang von einer Note zur andern braucht. Je höher der Wert, desto länger die Übergangszeit. Werte können zwischen 1 und 127 eingestellt (oder AUS) geschaltet werden. Portamento kann man separat für Primär- und Sekundär-Layer einstellen. Portamento funktioniert in- und ausserhalb von Solo Mode.

PORTAMENTO RATE
pri:127 sec:Off

• **Chorus**

Chorus bewirkt eine "Verdickung" des Sounds durch dessen Verdoppelung und Verstimmung. Die Chorusmenge kann man von 1 bis 15 einstellen. Mit Chorus beansprucht ein Instrument doppelt soviel Kanäle.

CHORUS
pri:Off sec:07

• **Crossfade Mode**

Diese Funktion bestimmt folgende Crossfade-Betriebsarten: Off, Crossfade oder Cross-Switch.

Off

Bei "Off" bleiben Crossfade-Parameter wirkungslos.

Crossfade

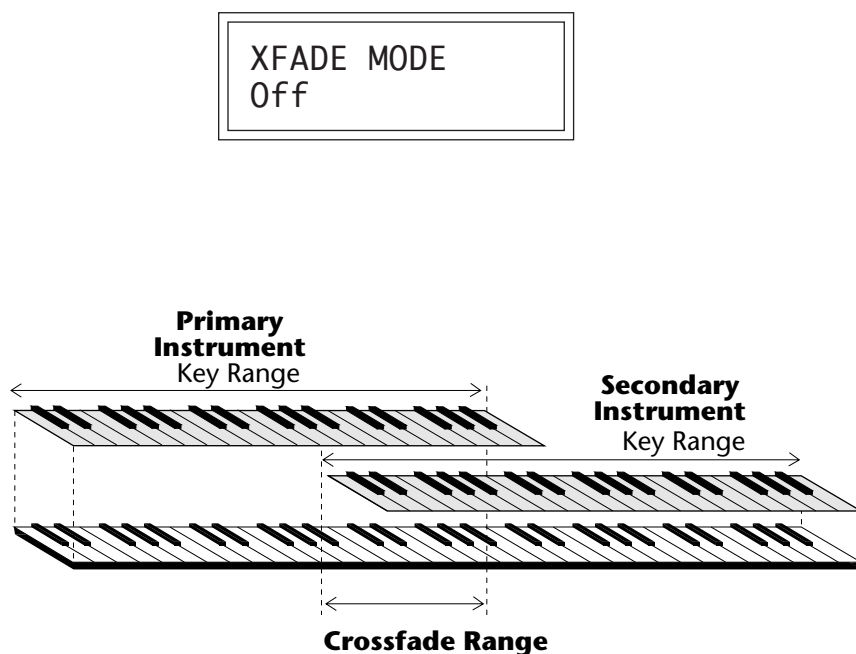
Wenn "Xfade" gewählt ist, dann wird mit einem Input Controller das Überblenden von Primär- und Sekundärintstrumenten gesteuert. Dazu dienen verschiedene Modulationsquellen (Velocity, Modulationsrad, etc.).

Cross-Switch

Bei "Xswitch" werden eingeschaltete Layer angewählt, sofern der Input Controller eine gewisse Schwelle überschreitet oder falls ein Fusspedal zur Kontrolle von Cross-Switch aktiviert ist. Den Switch braucht man nur zum Start der Note. Kein weiteres Schalten ist nötig, solange die Taste gedrückt bleibt.

Sind Tastenposition oder Velocity auf Cross-Switch eingestellt, wird der Threshold zum "Switch-Point". Realtime-Controller bleiben wirkungslos, solange sie auf Cross-Switch eingestellt sind. Für weitere Informationen, siehe Cross-Switch-Punkt, Seite 55.

••• Für weitere Informationen siehe Cross-Switch-Punkt, Seite 55.



••• Um das Keyboard für den Crossfade zu verwenden, stellt man Crossfade-Balance auf 64 und Key Center auf Splitpunkt.

Durch Überlappen von Primär- und Sekundärintstrumenten kann man die Layer überblenden (Crossfade oder Cross-Switch).

••• Einstellung 000 von Crossfade Balance macht man mit dem Modulationsrad oder einem Pedal, wobei beide nur zu positiven Werten führen.

▼ Crossfade muss einer Modulationsquelle im Realtime- oder Velocity Bild zugeordnet werden.

• **Crossfade Richtung**

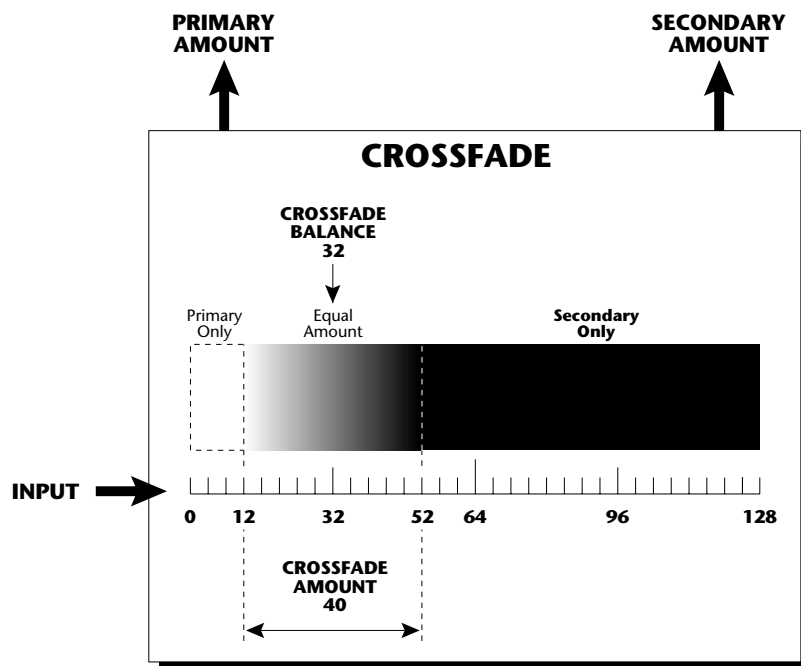
Diese Funktion regelt die Polarität von Crossfade oder Cross-Switch. Die Richtung verläuft entweder Primär → Sekundär, oder Sekundär → Primär.

XFADE DIRECTION
Pri -> Sec

• **Crossfade Balance**

Der Parameter "Crossfade Balance" bestimmt den Anfangsausgleich von Primär- und Sekundär-Layer. Höhere Werte verschieben die Balance zum Sekundär-Instrument. Verläuft Crossfade von Primär nach Sekundär, vermindert die Modulation die Primär-Lautstärke und erhöht die Sekundär-Lautstärke. Bei Einstellung 64 für Crossfade-Modulation wie für Balance sind beide Instrumente gleich laut.

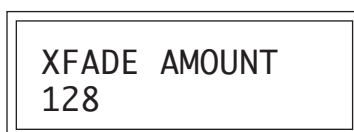
XFADE BALANCE
064



Im obigen Beispiel überblenden Primär- und Sekundärinstrumente bei Einstellungen von 12 bis 52. Oberhalb und unterhalb dieser Werte bleibt der Output ausschliesslich primär oder sekundär.

• **Crossfade Menge**

Der Crossfade Mengenparameter bestimmt den Überblendbereich. Crossfade-Mengen variieren zwischen 000 und 255. Je höher der Wert, desto mehr Modulation braucht es zur vollständigen Überblendung.



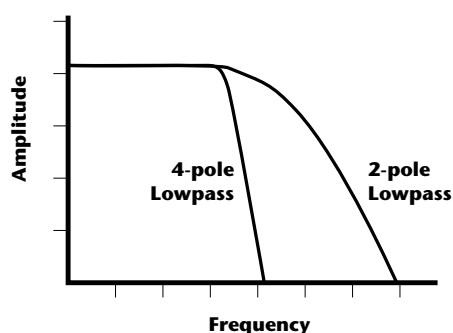
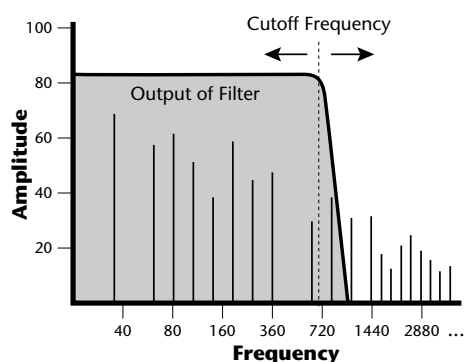
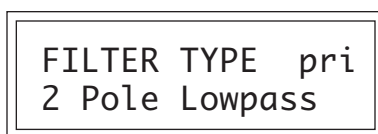
• **Cross-Switch Punkt**

Der Cross-Switch Punkt bestimmt die Einsatzstelle des Cross-Switch, sofern Tastenpositionen oder Velocity den Cross-Switch regeln.

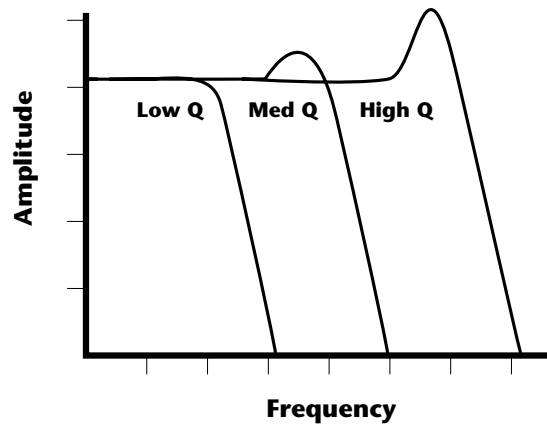


• **Primärer Filtertyp**

Low Pass Filter lassen nur tiefe Töne passieren. Low Pass Filter eignen sich zur Simulation von Naturklängen. Filter für das Primärinstrument können 2-Pol oder 4-Pol-Low Pass Filter sein oder können AUSgeschaltet werden. Der 2-Pol-Filter schwächt Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz bei 12dB pro Oktave ab. Der 4-Pol-Filter schwächt Frequenzen oberhalb von Cutoff bei 24dB pro Oktave ab. (4-Pol Filter haben einen stärkeren Filtereffekt.)



▼ Zur Aktivierung von Cross Switchfunktionen muss Crossfade einer Modulationsquelle im Realtime-oder Velocity Modulationsbild zugeordnet werden.



Q verstärkt Amplituden der Cutoff-Frequenz. Bei erhöhten Q-Werten kann man bestimmte Instrumentalfrequenzen "einstimmen".

• Primärer Filter Cutoff & Q

Mit dieser Funktion kann man die Cutoff-Frequenzen (Frequenz des Filterbeginns) und Q oder Resonanz des Sounds einstellen. Ein Hochdrehen von Q führt zur Verstärkung der Frequenzen in der Nähe des Cutoff.

FILTER	pri
Fc:255	Q:5

• Sekundärer Filtertyp

Der Filter des sekundären Instrumentes kann sowohl ein 2-Pol- oder 4-Pol LowPass Filter oder auch ausgeschaltet sein. Siehe: Primärer Filtertyp.

FILTER TYPE sec
4 Pole Lowpass

• Sekundärer Filter Cutoff & Q

Wie primärer Cutoff & Q, aber für sekundären Filter.

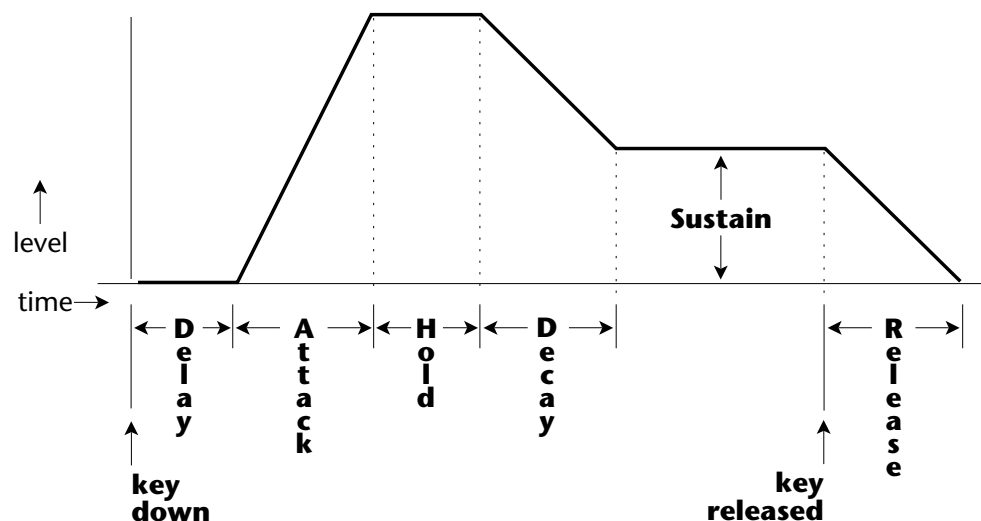
FILTER	sec
Fc:255	Q:5

• **Auxiliary Envelope (Hilfs-Hüllkurve)**

Diese zusätzliche Hüllkurve kann man auf beliebige Realtime-Kontroll-destinationen inkl. Low Pass-Filter einstellen. Hilfs-Hüllkurven-Parameter sind: Hüllkurvenmenge, Delay, Attack-, Hold- und Decay-Zeiten, Sustainpegel und Release-Zeit. Delay-Zeiten sind von 0 bis 13 Sekunden (000-127) regelbar. Hüllkurvenmengen sind von -128 bis +127 variierbar. Negative Werte führen zu umgekehrten Hüllkurven.

AUX	ENV	AMT	DLY
		+127	000

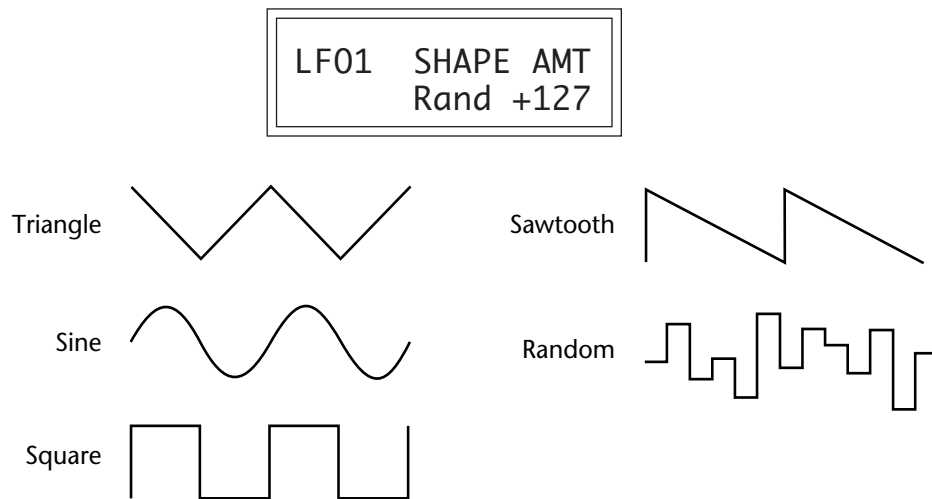
A:	A	H	D	S	R
	00	00	00	99	20



Diese Skizze zeigt die sechs Teilstrecken des Hilfs-Hüllkurven Generators.

• LFO 1 - Shape & Amount (Form & Menge)

In diesem Bild kontrolliert man Wellenform und Menge des Low Frequency Oscillators 1. Man setzt den LFO zur Produktion von Vibrato (LFO beeinflusst die Tonhöhe) oder Tremolo (LFO beeinflusst die Lautstärke) ein. Dies sind die fünf LFO Wellenformen: Dreieck, Sinus, Viereck, Sägezahn und Random (Zufallsform). Die Mengen kann man von -128 bis +127 einstellen. Negative Werte führen zu umgekehrten Wellenformen.



• LFO 1 - Rate, Delay & Variation

Dieses Bild regelt Menge, Delay und Variation von LFO 1.

LFO Rate

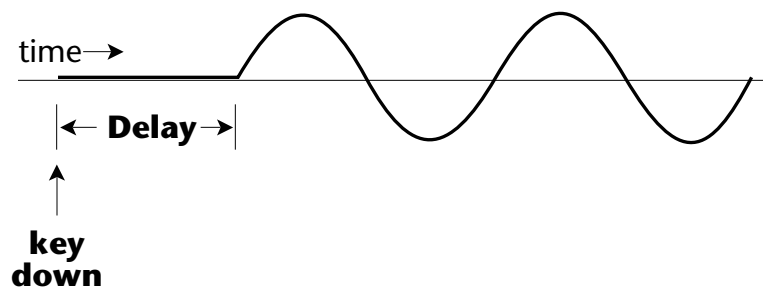
Variiert die LFO Geschwindigkeit von 0.052 Hz bis 25 Hz (000-127).

LFO Delay

Bestimmt die Zeit zwischen Tastenanschlag und Modulationsbeginn. Dies ist oft nützlich bei der Nachahmung von Spieltechniken auf akkustischen Instrumenten, wobei das Vibrato leicht verspätet einsetzt. Der Delaybereich geht von 0 bis 13 Sek. (000-127).

LFO Variation

Bestimmt den Random Variationsumfang eines LFO nach dem Tastenanschlag. Nützlich bei Ensemble-Effekten, wobei die gespielten Töne geringfügig verschieden moduliert werden. Je höher der Wert, desto grösser die Variation der Noten im LFO Bereich. LFO Variationen gehen von 000-127.



Die LFO Welle setzt am Ende der festgelegten Delayzeit ein.

LF01	RT	DLY	VAR
	000	000	000

- **LFO 2 - Shape & Amount**

LFO 2 ist funktionell identisch mit LFO 1.

- **LFO 2 - Rate, Delay & Variation**

LFO 2 ist funktionell identisch mit LFO 1.

Keyboard

Modulationsquellen

Key Number, Key Velocity

Destinationen

Off,
Pitch, Primary Pitch,
Secondary Pitch,
Filter Fc, Primary Filter Fc,
Secondary Filter Fc,
Filter Q, Primary Filter Q,
Secondary Filter Q,
Volume, Primary Volume,
Secondary Volume,
Attack, Primary Attack,
Secondary Attack,
Decay, Primary Decay,
Secondary Decay,
Release, Primary Release,
Secondary Release,
Crossfade,
LFO 1 Amount, LFO 1 Rate,
LFO 2 Amount, LFO 2 Rate,
Auxiliary Envelope Amount,
Auxiliary Envelope Attack,
Auxiliary Envelope Decay,
Auxiliary Envelope Release,
Sample Start,
Primary Sample Start,
Secondary Sample Start,
Pan, Primary Pan,
Secondary Pan,
Tone, Primary Tone,
Secondary Tone,
Portamento Rate,
Primary Portamento Rate,
Secondary Portamento Rate

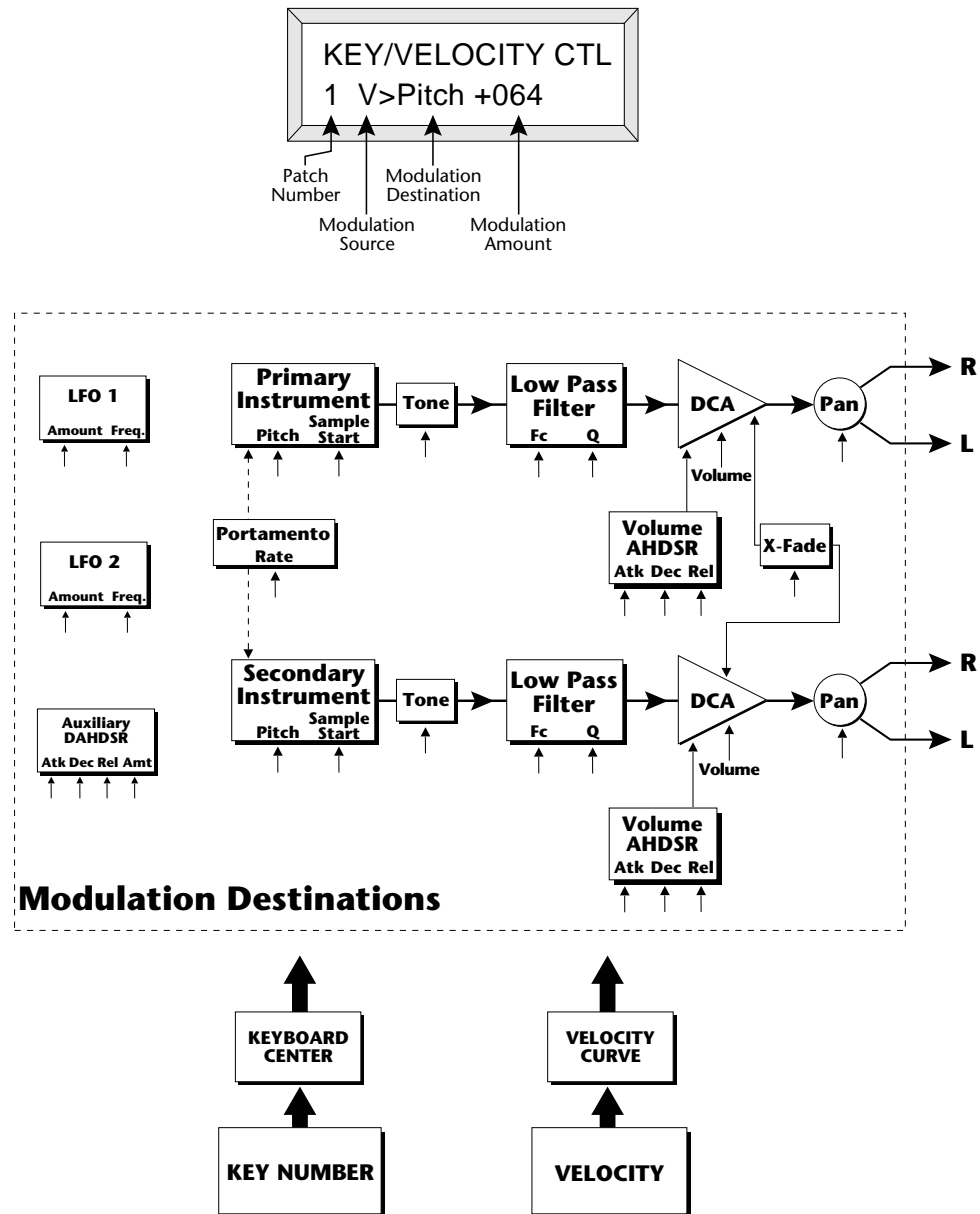
Hüllkurven Modulation von Attack-, Decay- oder Release-Zeit:

Positive Modulation Amounts (Mengen) erhöhen die Zeit.

Negative Modulation Amounts vermindern die Zeit.

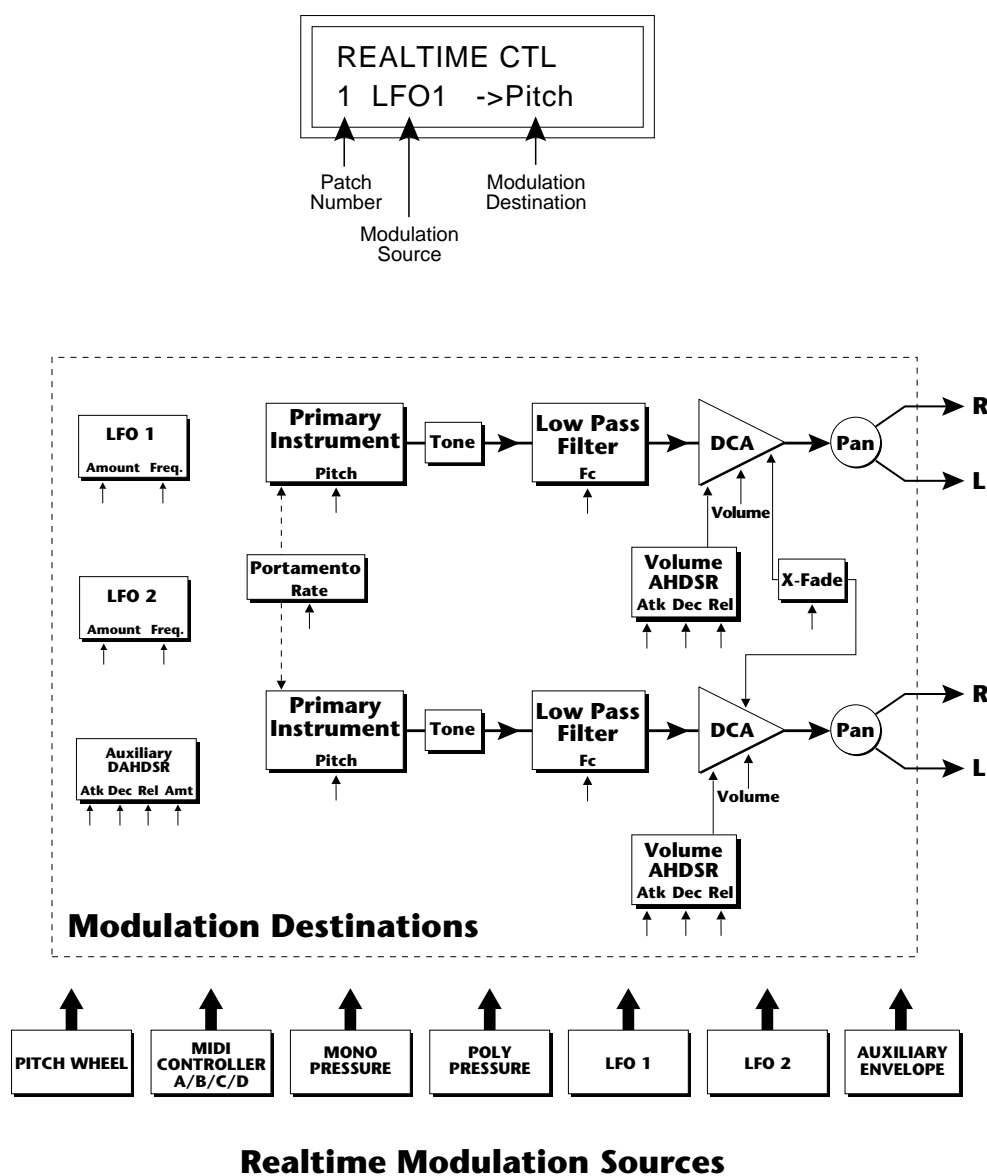
•Kontrolle von Keyboard & Velocity Modulation

In dieser Funktion kann man Keyboard- und Velocity-Informationen auf beliebige Modulations-Destinationen richten. Man kann bis 6 gleichzeitige "Patches" programmieren. Jedes Modulations-Patch hat eine Quelle (Keyboard oder Velocity) und einen entsprechenden, von -128 bis +127 gehenden Mengenparameter. Den Cursor unter den betreffenden Parameter führen, Patchnummer, Modulationsquelle, Modulations-Destination oder die Menge des Dateneingabereglers ändern. Ist ein Parameter weder als primär noch als sekundär bezeichnet, wirkt er auf beide.



• Realtime Modulationskontrolle

Mit dieser Funktion richtet man Realtime-Regler auf beliebige Modulations-Destinationen aus, ausgenommen: Ton, Sample-Start, Q und Pan. Man kann bis 8 Patches gleichzeitig programmieren. Jedes Modulationspatch hat eine Quelle und einen Destinations-Parameter. Den Cursor unter den betreffenden Parameter führen und Patchnummer, Modulationsquelle oder -Destination mit dem Dateneingabe-Regler ändern. Ist ein Parameter weder als primär noch als sekundär bezeichnet, wirkt er auf beide.



Realtime Modulationsquellen

*Pitch Wheel,
MIDI Control A,
MIDI Control B,
MIDI Control C,
MIDI Control D,
Mono Pressure,
Polyphonic Pressure,
LFO 1, LFO 2,
Auxiliary Envelope*

Destinationen

*Off,
Pitch, Primary Pitch,
Secondary Pitch,
Filter Fc, Primary Filter Fc,
Secondary Filter Fc,
Volume, Primary Volume,
Secondary Volume,
Attack, Primary Attack,
Secondary Attack,
Decay, Primary Decay,
Secondary Decay,
Release, Primary Release,
Secondary Release,
Crossfade,
LFO 1 Amount, LFO 1 Rate,
LFO 2 Amount, LFO 2 Rate,
Auxiliary Envelope Amount,
Auxiliary Envelope Attack,
Auxiliary Envelope Decay,
Auxiliary Envelope Release,
Portamento Rate,
Primary Portamento Rate,
Secondary Portamento Rate*

• **Footswitch (Fussschalter)**

In dieser Funktion richtet man die 3 Fussschalter (1, 2 oder 3) auf beliebige Destinationen. Mit Fussschaltern kann man schalten: Sustain (prim/sec/both), Alternierende Volumen-Hüllkurven (prim/sec/both), Alternierendes Volumen-Release (prim/sec/both), oder zwischen Primär- und Sekundärinstrumenten.

FOOTSWITCH CTL
1 -> Sustain

• **Pitch Bend Range (Pitch Bend Bereich)**

Mit dieser Funktion kann man den Bereich des Pitch-Bend-Rades im aktuellen Preset festlegen oder auch global regeln (im Mastermenü einstellen). Pitchbend-Bereich funktioniert nur, sofern das Pitchrad zur Kontrolle der Tonhöhe eingesetzt wird.

PITCH BEND RANGE
+- 12 semitones

• **Pressure Amount (Aftertouch-Menge)**

Mit dieser Funktion "Druck-Menge" bestimmt man den Mengenparameter für Mono- oder Poly-Tastendruckdaten. Druckmengen lassen sich von -128 bis +127 einstellen.

PRESSURE AMOUNT
+127

• **MIDI Controller Amount**

Mit dieser Funktion lassen sich Mengenparameter (-128 bis +127) für jeden MIDI Controller einstellen.

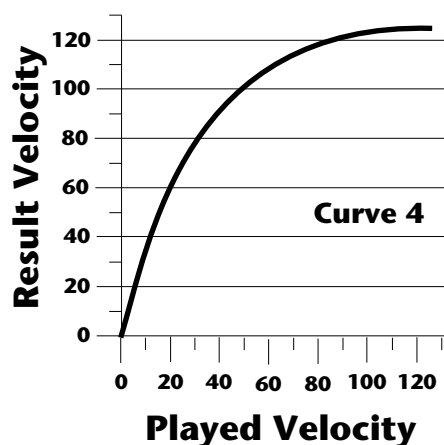
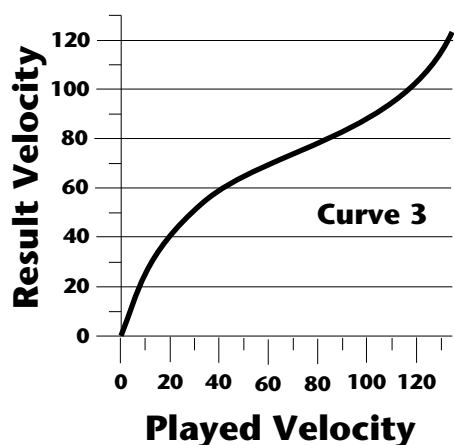
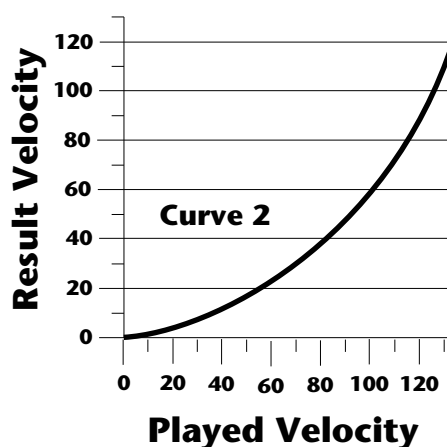
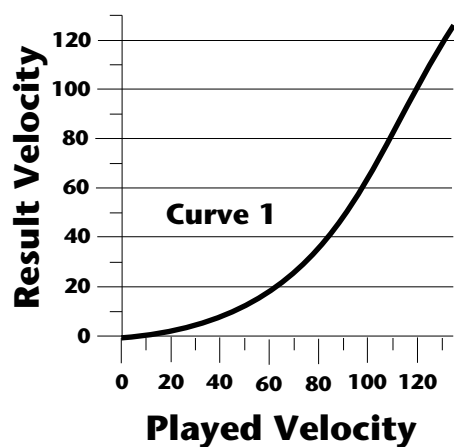
CONTROLLER AMT
A: +127 B: -090

CONTROLLER AMT
C: +030 D: +060

- **Velocity Curve**

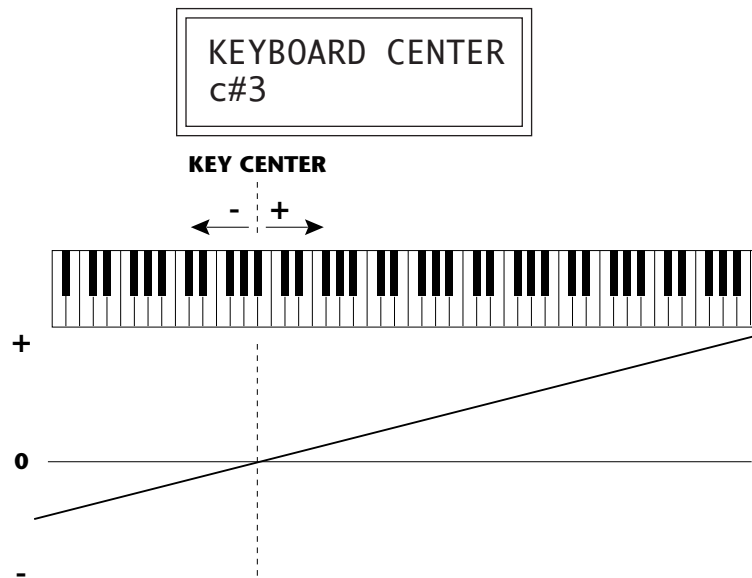
Ankommende Daten kann man mittels dieser Kurve verändern. Dabei entstehen diverse Dynamiktypen, welche zur eigenen Spielweise passen oder diese dem MIDI Kontrollgerät besser anpassen. Mit dieser Funktion bestimmt man die vier Velocity-Kurven oder belässt die Daten unverändert (Off). Ausserdem kann man die Velocity-Kurve auf "Global" einstellen, d.h. die globale Velocity-Kurve (Programmiert im Mastermenü) benutzen.

VELOCITY CURVE
Global



• **Keyboard Center**

Der Keyboard Center-Parameter legt Bezugspunkte für die Keyboard-Modulation fest. Tasten oberhalb haben positive und Tasten unterhalb negative Werte. Innerhalb des Tonumfanges von A1 bis C7 kann man das Keyboard-Center auf jede beliebige Taste setzen.



• **Keyboard Stimmung (Tuning)**

Ausser der normalen, gleichschwebenden Stimmung verfügt Vintage Keys über drei weitere Stimmarten sowie über eine Anwender-definierbare Stimmung. Mit dieser Funktion bestimmt man die Stimmung für das aktuelle Preset.

Folgende Stimmungen stehen zur Wahl:

Equal Tuning (gleichschwebende 12-Ton Normalstimmung)

Normalstimmung

Just C Tuning

Beruhet auf geringen Intervall-Abständen. Weich und rein mit reinen Intervallen.

Vallotti Tuning (ungleiche Temp. nach Vallotti & Young)

Ähnlich der gleichschwebenden 12-Ton Temperatur. Innerhalb einer vorgegebenen Tonleiter hat jede Taste einen anderen Charakter.

19 Tone Tuning (gleichschwebende 19-Ton Temperatur)

19 Töne pro Oktave. Schwierig zu spielen, funktioniert aber gut mit einem Sequenzer.

Gamelan (Java) Tuning (5-Ton Slendro und 7-Ton Pelog)

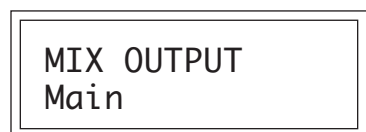
Pelog = weisse Tasten, Slendro = schwarze Tasten. Exotisch, nach Gamelan-Art.

User Tuning

Die Anwender-Stimmung wird im Mastermenü definiert.

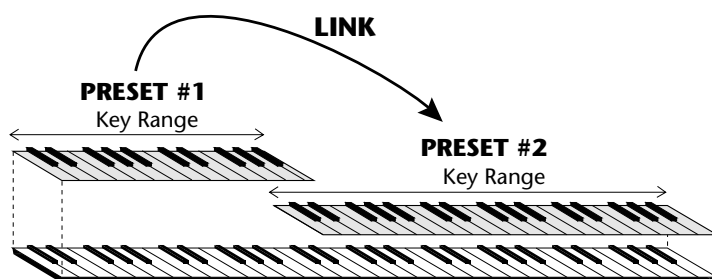
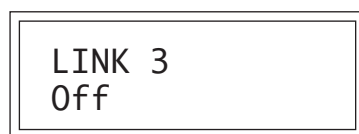
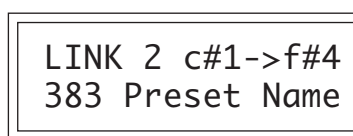
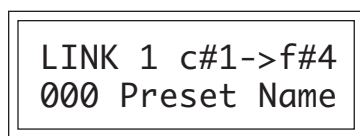
• *Mix Output*

Mit dieser Funktion kann man die von einem bestimmten Preset belegten Kanäle auf einen der drei Stereo-Ausgänge (Main, Sub 1, Sub 2) führen.

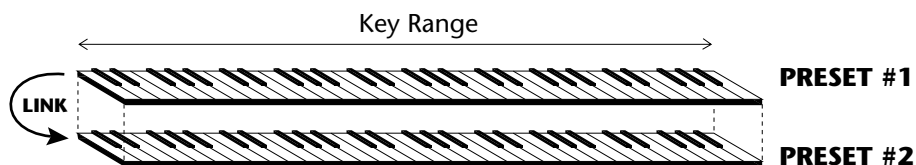


• *Preset Links (Ketten)*

Presets kann man miteinander verbinden und damit Layer oder Keyboard-Splits kreieren. Man kann das aktuelle Preset mit drei weiteren Presets verbinden. Zur Erzeugung von Keyboard-Splits kann man einfach verbundene Presets einem bestimmten Bereich zuweisen. Die in den Presets festgelegten Modulations-Parameter bleiben in allen Presets einer Kette aktiv.



CREATING A SPLIT KEYBOARD



LAYERING TWO PRESETS

- ***Save Preset***

Änderungen an einem Preset im Editmenü sind solange flüchtig, bis man das Preset sichert. Zur Sicherung führt man den Cursor zur unteren Linie und legt mit dem Daten-Eingaberegler den Standort des neuen Presets fest. Das Enter LED blinkt. Mit einem Druck auf Enter bestätigt man den Vorgang. Mit dem Daten-Eingaberegler lässt sich jedes Anwender-Preset (000-255) anwählen. Beim Überschreiben von Anwender-Presets löscht man das an der betreffenden Stelle befindliche Preset. Deshalb sollte man sich vorher vergewissern, ob das Ziel-Preset schützenswerte Informationen enthält.

SAVE PRESET to
064 Preset Name

Sichern von Presets

1. Neue Position wählen.
2. Enter drücken.