

Fusion

Bedienungsanleitung

ALESIS

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5
Willkommen!	5
Auspacken und Überprüfen	6
Über die Verwendung dieser Anleitung	6
Hauptfunktionen	7
Die Klangerzeugung der Fusion	8
Acht Kanal Hard Disk Recorder	10
Sampling.....	10
Kapitel 1: Fusion Hardware	11
Display Sektion	11
Performance Sektion.....	12
Übersicht über die Audioanschlüsse	14
MIDI Anschlüsse	17
Computer/USB Verbindung.....	18
Einschalten der Fusion	19
Re-Initialisierung.....	20
Kapitel 2: Grundlagen der Fusion	21
Fusion 1 x 1: ...was steckt alles dahinter?	21
Was ist ein Program?.....	21
Was ist ein Mix?	21
Was ist ein Song?	21
Was ist ein Sampler?.....	21
Fusion Architektur	22
Fusion Rundgang	23
Die Mode Buttons.....	23
Durch die Fusion-Menüs steuern	26
Nützliche Tastenkombinationen.....	29
Das Speichern	33
Speichern von Programs, Mixen, Songs und Multisamples.....	33
Das Clipboard (Zwischenablage).....	36
USB-Verbindung mit einem Computer	38
Kapitel 3: Betriebsarten der Fusion	39
Program Mode	39
Allgemeine Program Parameter	39
Syntheseart (Synthesis Type): Sample Playback.....	47
Synthesis Type: Drum.....	54
Synthese Art: Analog	65
Synthese Art: FM.....	72
Synthese Art: Reed Model.....	79
Synthese Art: Wind Model.....	83
Program Utility Seite	87
Filter.....	89
Envelopes (Hüllkurven)	91
LFOs.....	97
Mix Mode	101
Allgemeine Mix Parameter einstellen	102
Individuelle Part Parameter bestimmen.....	105
Mix Utility Seite	115
Song Mode	117
Einstellen der allgemeinen Song Parameter	118
Track Parameter setzen	125
Song Tracks editieren.....	137

Inhaltsverzeichnis

Track Edit Filter	147
Synth und Audio Tracks mit dem Process Menü bearbeiten.....	149
Song Utility Seite	171
Sampler Mode	175
Allgemeine Sample Einstellungen.....	176
Individuelle Zonen Einstellungen.....	177
Samples aufnehmen	183
Samples editieren und nachbearbeiten.....	190
Sampler Utility Seite.....	193
Mixer Mode.....	194
Mixer Mode	194
Verwenden des Mixers	194
Global Mode	197
Globale Einstellungen der Workstation.....	197
Globale MIDI Einstellungen.....	200
Globale Controller Einstellungen:	202
Einstellungen des Metronoms.....	204
Einstellungen der Multitrack Audio Eingänge.....	206
Andere Global Einstellungen (USB & User Interface).....	207
Der Item Explorer.....	208
Der Media Explorer	212
Informationen zum Betriebssystem	213
Aktualisierung des Betriebssystems	214
System CPU Verbrauch.....	215
Einstellen des Datums und der Zeit.....	216
Kapitel 4: Spezielle Features	217
Der Arpeggiator	217
Konfiguration Ihrer Arpeggiator-Patterns	219
Arpeggiator-Pattern aufnehmen.....	231
Aufgenommene Pattern bearbeiten.....	234
Editierung Ihrer Arpeggiator-Pattern.....	236
Die Modulationsmatrix.....	240
Modulationsverknüpfungen erzeugen und löschen	241
Modulationsverknüpfungen editieren	243
Effects	253
Master EQ	253
Insert Effects.....	256
Bus Effects	259
Effects Modulation Routes erzeugen und löschen	263
Effects Modulation Routes editieren	264
Ausgangs-Block-Diagramm	266
Anhang A: Effects und Parameter	267
Master EQ Effects Parameter	267
Insert Effects Parameter.....	268
Bus Effects Parameter	277
MIDI Implementationstabelle (Synthesizer).....	287
MIDI Implementationstabelle (Sequencer).....	288
Anhang B: Oft gestellte Fragen.....	289
Anhang C: Fehlerhilfe	291
Index.....	293

Technische Daten.....295
Klangerzeugung295
Sampling Eingänge295
Multitrack Eingänge295
Audio Ausgang.....296
Physikalische Eigenschaften296
Rechtliche Informationen297

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Willkommen!

Vielen Dank für Ihr Vertrauen, das Sie uns mit dem Kauf der Fusion Digital Audio Workstation entgegengebracht haben! Die Fusion gehört zu den leistungsfähigsten Produkten, die wir je gebaut haben. Deshalb sind wir sicher, dass Sie die Arbeit mit der Workstation genießen werden.

Man kann sagen, dass Alesis einiges an Wissen über Klangerzeugungsverfahren besitzt. Wir können inzwischen auf eine 15-jährige Tradition beim Design von Synthesizern blicken, die gerade wegen dem kreativen Potential sehr beliebt sind. Alles, was wir seit dieser Zeit über Synthesizer gelernt haben, setzen wir nun ein, um Ihnen mit der Fusion die beste Workstation, mit der Sie je gearbeitet haben, zu präsentieren. Wir hoffen, dass man beim Namen Alesis Fusion stets an ein großartiges Alesis Keyboard denkt.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Fusion auf unserer Webseite (www.alesis.de) zu registrieren. So können wir Ihnen am Besten Unterstützung zukommen lassen. Da Sie das Betriebssystem der Fusion selbst aktualisieren können, besuchen Sie ab und zu unsere Internetpräsenz, um herauszufinden, was es Neues zur Fusion gibt. Zukünftige OS-Versionen werden auch die Features beinhalten, die Sie uns als Anwender nahe legen. Zudem können Sie im Internet auch neue Program Bänke herunterladen und neue Sounds kostenlos bekommen.

Wir hoffen, dass sich Ihre Investition in die Fusion durch viel kreativen Spaß schnell auszahlt und es Ihnen gelingt, mit der Fusion schnell Ihre musikalischen Wunschträume zu verwirklichen.

Mit musikalischen Grüßen,
Die Mitarbeiter von Alesis

Auspacken und Überprüfen

In der Verpackung Ihrer Fusion sollten Sie die folgenden Dinge finden:

- Eine Fusion 6HD oder 8HD Workstation
- Netzkabel
- Diese Anleitung
- Wichtige Sicherheits- und Garantieinformationen

Registrieren Sie Ihre Fusion bitte online unter www.alesis.de, damit wir Ihnen den bestmöglichen Support gewähren können.

Über die Verwendung dieser Anleitung

Sicherlich werden Sie sofort mit Ihrer Fusion loslegen wollen. Wir helfen Ihnen gern dabei und haben deshalb der Fusion eine Kurzanleitung beigelegt. In dieser separaten Anleitung finden Sie alle Informationen, die Sie zum sofortigen Start benötigen.

Wenn Sie spezielle Informationen wünschen, ist diese Referenzanleitung genau der richtige Anlaufpunkt. Hier finden Sie die Funktionsweisen jedes einzelnen Features und Parameters der Fusion erklärt. Sie sollten in diesem Handbuch Antworten auf all Ihre Fragen zur Fusion finden.

Zusätzlich haben wir am Ende des Handbuchs eine Liste mit oft gestellten Fragen (FAQ) zusammengestellt, welche sich den meisten möglichen Problemen bei der Arbeit mit der Fusion widmet. Bitte überprüfen Sie an Hand dieser Liste, ob Sie das Problem selbst lösen können, bevor Sie unseren Customer Support verständigen.

Hilfreiche Hinweise und Tipps sind in einem abgedunkelten Feld, wie diesem hier, enthalten.

Wenn eine wichtige Information in dieser Anleitung besprochen wird, kennzeichnen wir diese zusätzlich durch ein Ausrufezeichen (wie dieses hier auf der linken Seite).

Hauptfunktionen

Ihre Fusion Workstation ist mit Funktionen voll gepackt, die Sie bei Ihrer Kreativität unterstützen. Lassen Sie uns nun einen kurzen Blick auf diese Features werfen, damit Sie erfahren, warum diese so wichtig sind:

Totale Integration

Die Fusion besitzt mehr Funktionen, als viele andere Workstations, die Sie heute kaufen können. Jedoch kommt es bei der Fusion nicht auf diese Funktionsvielfalt an, sondern darauf, wie diese perfekt untereinander verzahnt, also zusammen integriert sind. Alle verschiedenen Teile des Gerätes (Synthesizer, Hard Disk Recorder, Sampler, Arranger, Mixer usw.) kommunizieren miteinander, so dass Sie sich auf das Komponieren konzentrieren können, anstatt nach einem Fehler zu suchen, wenn eines der Teile nicht funktioniert.

Ein Beispiel: Zum Arrangieren verwenden Sie den Song Mode, in dem Sie Audio und MIDI über dasselbe Display bearbeiten und aufnehmen können. Sie müssen keine Gedanken über einen externen Sequencer verschwenden und zusätzlich einen separaten Hard Disk Recorder konfigurieren, damit alles im Sync läuft. Das haben wir bereits für Sie erledigt. Wenn Sie Ihren Song fertig aufgenommen haben, werden Sie sehen, dass sich jede Spur der Synthesizer und die Audiotracks im Mixer wieder finden. Jetzt können Sie schnell und intuitiv mit dem Mixdown beginnen – genau wie bei einem richtigen Mischpult. Alles funktioniert automatisch und ist so gestaltet, dass sich Musiker schnell zurechtfinden werden. Auch das Laden, Speichern und Verwalten Ihrer Songs und Programs (was oft zu Kopfzerbrechen führt) wurde enorm vereinfacht—Sie können Programs sowohl von der Hard Disk als auch von der Compact Flash Memory Card laden, ohne dass Sie sich Sorgen machen müssen, was unter „der Haube“ der Workstation gerade passiert (gesetzt dem Fall, Ihnen ist das egal).

Intuitive Bedienoberfläche

Wir haben analysiert, wie Musiker normalerweise arbeiten und haben so die möglichen Entstehungsphasen eines Songs kennen gelernt. Wir haben beispielsweise das Drücken auf Buttons auf das Nötigste beschränkt und haben Tastenkombinationen und Buttons für den Schnellzugriff genau dort angeordnet, wo es die meisten Musiker erwarten würden.

Die Bedienoberfläche wurde sowohl für Synthesizerneulinge als auch für Hardcore-Synthesizer-Enthusiasten entwickelt. Erreicht haben wir dies durch zwei Ebenen in der Bedienung: Auf der oberen Stufe finden Keyboarder, die gerade beginnen, alles, auf was sie schnell zugreifen möchten, ohne dass sie sich mit den darunter liegenden, komplexen Dingen befassen müssen. Klangschrauber andererseits können tief in die Menüs der darunter liegende Ebene hinab tauchen, um so den eigenen ultimativen Wunschsound zu programmieren. Egal zu welcher Anwendergruppe Sie sich zählen, werden Sie doch bald unserer Meinung zustimmen, dass die Bedienung schnell und einfach von der Hand geht.

Die Klangerzeugung der Fusion

Ihre Fusion kann vier total unterschiedliche Klangerzeugungsverfahren generieren: Sample Playback, Virtual Analog, FM und Physical Modeling. Unsere nagelneue “Dynamic DSP Synthesis” Soundgenerierung erlaubt es, jede mögliche Kombination dieser Synthesen gleichzeitig bereitzustellen. Künstliche Einschränkungen bei der Auswahl oder der Polyphonie der ausgewählten Synthesen existieren nicht—alles ist frei konfigurierbar. Sie können versuchen, wie lange es dauert, bis der Fusion die Puste ausgeht – vergessen Sie aber dabei nicht, dass gleich acht Hochleistungsprozessoren für die Sounderzeugung verantwortlich sind.

Sample Playback

Mit der Sample Playback Synthese können Sie Klänge eines realen Instruments (oder irgendeinen anderen Klangs) aufnehmen, um daraus ein Program zu erstellen. Das „Grand Piano“ Program der Fusion ist beispielsweise ein sorgfältig aufgenommener Konzertflügel. Man kann sagen, dass sich für die Reproduktion echter, akustischer Instrumente die Sample Playback Synthese generell am besten eignet.

Virtual Analog (VA) Synthese

Mit der analogen Synthese lassen sich aus einer kleinen Anzahl von Wellenformen, ein paar Hüllkurven, Filtern und LFOs wunderbar komplexe Sounds programmieren.

Was bedeuten jedoch all diese Begriffe in Bezug auf Musik? Nun, wir meinen damit, dass Sie tiefe Bässe, weiche Pads, schneidende Leadsounds und viele andere Klänge analoger Synthesizer spielen können, ohne dass in der Fusion ein teurer und komplizierter Analogsynthesizer steckt.

FM Synthese

Ursprünglich stammt die FM Synthese aus den 70er Jahren. Sie wurde über Nacht berühmt, weil mit ihr elektrische Pianos, Glocken und melodische Percussionsounds, wie die Marimba, glaubhaft emuliert werden konnten. Diese Sounds wurden durch die Modulation der Klangfrequenzen einzelner Soundquellen erzeugt.

Das Programmieren von FM-Synthesizern war jedoch eine Wissenschaft für sich. Es war für Laien fast nie vorherzusagen, wie ein Klang letztendlich klingen würde, wenn man einmal den Mut aufgebracht hatte, ein paar Parameter zu verändern. Es ist sehr schwierig sich die Wellenformen vorzustellen, die beim Zusammenspiel untereinander entstehen können. Deshalb haben wir mit großer Sorgfalt einen graphischen FM Signal Router in die Fusion integriert, der Ihnen über die internen Vorgänge Auskunft gibt, ohne dass Sie mit zu vielen Informationen zugeschüttet werden. So wird es Ihnen leicht fallen, den gewünschten Klang zu formen. Alle näheren Details finden Sie auf den Seiten des Handbuches, auf denen wir uns der FM-Synthese widmen.

Physical Modeling

Physical Modeling ist ein Syntheseverfahren neuester Generation, welches mathematisch das Verhalten einer Klangwelle in einem Körper (wie einem realen Instrument) berechnet. Daraus ergeben sich unglaublich lebendige virtuelle Instrumente, die Sie in der Fusion spielen können. Das absolut außergewöhnliche ist, dass Sie virtuelle Instrumente „bauen“ können, die es nicht gibt oder eigentlich nicht geben kann. Sie können so zum Beispiel herausfinden, wie sich der Klang einer 10 Meter langen Flöte, die von einem Tornado geblasen wird, anhört.

Physikalische Modelle besitzen eine Unmenge an mathematischen Parametern, die oft sehr komplex und schwer zu verstehen sind. Wir haben uns große Mühe gegeben, die Bedienung so zu gestalten, dass Musiker etwas damit anfangen können. So können Sie Sounds in Echtzeit verändern und dabei die komplexe Mathematik außer Acht lassen. Im Moment besitzt die Fusion zwei physikalische Modelle, die es Ihnen ermöglichen, realistische (oder wenn Sie möchten unrealistische) Holzblasinstrumente wie noch nie mit einem Synthesizer zu spielen.

Acht Kanal Hard Disk Recorder

Die meisten Keyboarder, die einen Song komponieren, finden sich am Schluss dabei wieder, wie sie Spur für Spur mit anderen Live-Instrumenten (Drums, Gitarren, usw.) auf einem separaten Hard Disk Recorder aufnehmen. Wir haben mit dem ADAT und dem HD24 einige der legendärsten Mehrspurrecorder gebaut und deshalb der Fusion gleich einen 8-Kanal, 24-Bit Hard Disk Recorder verpasst.

Es ergeben sich durch diese Integration viele Vorteile gegenüber einem Keyboard und einem separaten Mehrspuraufnahmegerät. Der erste springt sofort ins Auge – Sie müssen weniger Geräte kaufen, transportieren und pflegen. Mit der Fusion können Sie alle Aufnahmen, das Arrangieren und das Mixen in einem Gerät erledigen, weshalb es auch einfacher ist, mal eben schnell eine Aufnahme zu starten. Der zweite Vorteil liegt ebenso auf der Hand. Da alle Komponenten (Synthesizer, Sequencer und Mehrspurrecorder) in einem Gerät integriert sind und von Haus aus zusammen arbeiten, müssen Sie sich keine Gedanken mehr darum machen, dass alles miteinander funktioniert. Letztendlich bringt das Arrangieren und die Bearbeitung von MIDI- und Audiodaten über eine Displayanzeige eine ungeheure Arbeitserleichterung. Sie werden schnell feststellen, wie einfach und schnell Sie jetzt Songs aufnehmen und komponieren können.

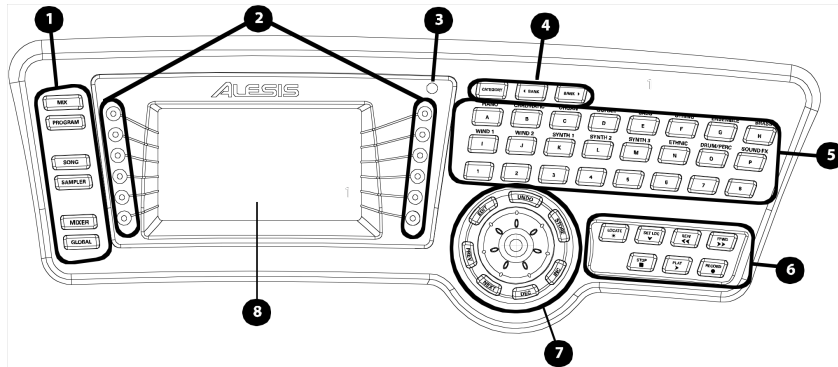
Über die Eingänge nehmen Sie in 24 Bit und 44.1 kHz Auflösung auf. Alle Eingänge können gleichzeitig ein Signal aufnehmen. Sie kommen so auf 8 Spuren, die unabhängig voneinander arbeiten. Alle Eingänge sind symmetrisch ausgelegt. Der Recorder besitzt die allgemein üblichen Laufwerksfunktionen und Locate Punkte.

Sampling

Wenn Sie ein neues Program mit Ihren eigenen Sounds erstellen möchten, können Sie dazu den Sampler der Fusion verwenden. Die Sample-Einheit besitzt einen Stereoeingang und einen Gain-Regler, um die Pegel anzupassen. Sie können Samples in Mono oder Stereo aufnehmen und diese entweder auf der internen Hard Disk der Fusion oder einer Compact Flash Card abspeichern.

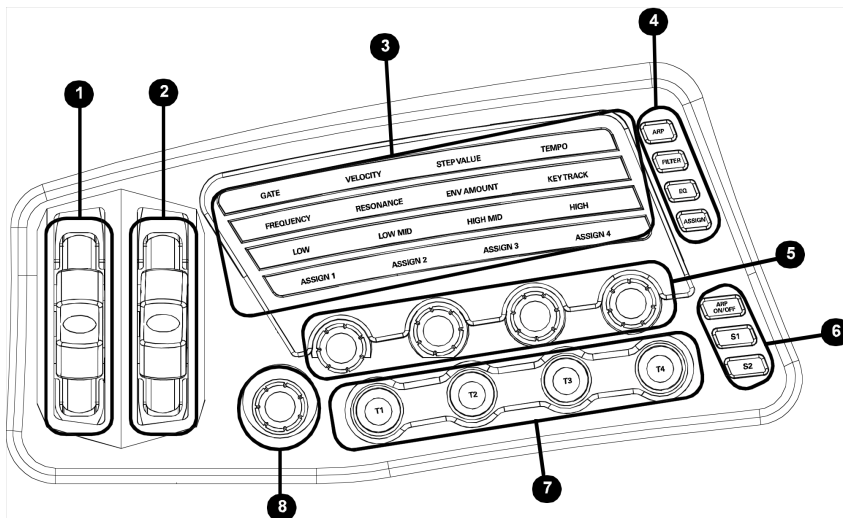
Kapitel 1: Fusion Hardware

Display Sektion



- 1. Mode Auswahl Buttons** (Mix, Program, Song, Sampler, Mixer und Global): Diese Buttons wählen die Hauptbetriebsarten der Fusion.
- 2. Soft Buttons** (Ohne Beschriftung): Diese Buttons können je nach Displayanzeige unterschiedliche Funktionen ausführen und ermöglichen eine einfache Navigation.
- 3. Contrast Regler:** Dieser Regler stellt den Kontrast der LCD Anzeige ein.
- 4. Category und Bank Buttons** (Category, Bank vor und zurück): Der Category Button holt die Soundkategorien auf das LCD Display. Die Bank Buttons ermöglichen ein schnelles Springen zwischen den Bänken.
- 5. Schnellwahl-Buttons** (A-P, 1-8): Mit diesen Buttons können Sie direkt eine Bank und ein bestimmtes Program einer Bank auswählen.
- 6. Transportsteuerung** (Locate, Set Locate, Rewind, Fast Forward, Stop, Play und Record): Diese Buttons werden zur Songaufnahme und -wiedergabe, zum Setzen und Auswählen von Locate Punkten in einem Song, und für andere Steuerfunktionen in anderen Betriebsarten benötigt.
- 7. Control Rad und Edit Buttons** (Edit, Prev, Next, Inc, Dec, Store und Undo): Das Control Rad kann zur schnellen Werteveränderung eines hervorgehobenen Parameters im Display dienen. Mit dem Edit Button können Sie unter die Haube eines geraden gewählten Modes blicken. Der Undo Button gestattet die Rücknahme von Parameterveränderungen für den Fall, dass Sie es sich noch einmal anders überlegt haben. Mit dem Store Button können Sie etwas speichern und benennen. Die Buttons Prev und Next dienen zur Parameternavigation auf den Displayseiten. Die Buttons Inc und Dec lassen Sie schrittweise Werteveränderungen am hervorgehobenen Parameter durchführen.
- 8. LCD Anzeige:** Diese Anzeige veranschaulicht Parameter und Informationen des jeweiligen angewählten Modes.

Performance Sektion



Die Performance Sektion der Fusion besitzt mehrere Echtzeitsteuerungen (Handräder, Regler, Buttons und Schalter) die es Ihnen erleichtern, eine Vielzahl von Prozessen in Echtzeit zu steuern. Diese Controller genannten Bedienelemente ermöglichen Soundveränderungen während der Performance und somit ein ausdrucksstarkes Spielen von Sounds.

Folgende Elemente finden Sie in der Performance Sektion der Fusion:

1. PITCH BEND RAD: Dieses Rad verändert die Tonhöhe Ihres Programs während des Spielens (ähnlich dem Ziehen von Saiten bei der Gitarre). Schieben Sie das Rad nach oben, um den Ton nach oben zu verstimmen und drehen Sie das Rad nach unten, um die Tonhöhe nach unten zu verändern. Das Rad ist mit einer Feder ausgestattet und springt automatisch auf die mittlere Position zurück, wenn es losgelassen wird.

Der Wirkungsbereich des Pitch Band Rades kann für jedes Program separat festgelegt werden. Gehen Sie dazu in die Program/Pitch Seite im Program Menü. Bitte beachten Sie dazu den Parameter „Pitch Bend Bereich,“ den wir auf Seite 44 genauer erklären.

2. MODULATION RAD: Das Mod Rad kann verschiedenen Parametern zur Steuerung zugewiesen werden (Vibrato, Tremolo, FM Wert, usw.) Oft steuern Sie mit diesem Rad das Vibrato, es ist jedoch möglich, es fast überall hin zu routen.

Innerhalb der Modulationsmatrix können Sie dem Mod Rad einen Parameter zuweisen. Beachten Sie bitte dazu die Seite 240, die Ihnen mehr zu diesem Thema verrät.

3. PERFORMANCE GRID: Im Performance Grid können Sie die Funktionen der vier Control Regler auswählen (beachten Sie dazu

den Abschnitt 6, der Details zu den Control Reglern enthält). Sie werden bestimmt die vier „Reihen“ erkennen, die es Ihnen ermöglichen bis zu 16 Parameter zu steuern. Wenn Sie eine der Reihen anwählen, wird Ihnen auffallen, dass sie heller als die anderen leuchtet. Mit den ARP, FILTER, EQ und ASSIGN Buttons (siehe unten) können Sie eine der Reihen aktivieren.

4. ARP, FILTER, EQ, ASSIGN: Diese Buttons selektieren die aktive Reihe im Performance Grid. Die ARP, FILTER and EQ Reihen sind fest mit dem Arpeggiator, dem Filter und den EQ Funktionen verbunden. Die Control Regler der ASSIGN Reihe können jeden gewünschten Parameter steuern, wenn er dem Control Regler zugewiesen wurde. Sie werden bemerken, dass sich die Namen der Regler im unteren Displaybereich, je nachdem welche Reihe im Performance Grid aktiviert wurde, ändern. Ein Beispiel: wählen Sie “EQ” aus. Im Display sehen Sie die Bezeichnungen Low, Low-Mid, High-Mid und High.

Die Assign-Belegungen der Regler werden in der Modulationsmatrix festgelegt. Beachten Sie dazu die Seite 240 dieser Anleitung.

5. CONTROL Regler: Die Regler können zur Veränderung aller Arten von Parametern, wie Filterfrequenz, Resonanz, Modulation oder auch des Tempos verwendet werden. Im Performance Grid (siehe #3) können Sie ablesen, welchen Parametern die Regler aktuell zugewiesen sind. Wenn Sie einen Regler drehen, werden Sie im Hauptmenü des Displays (im Program, Mix und Song Mode) die Veränderungen nachverfolgen können.

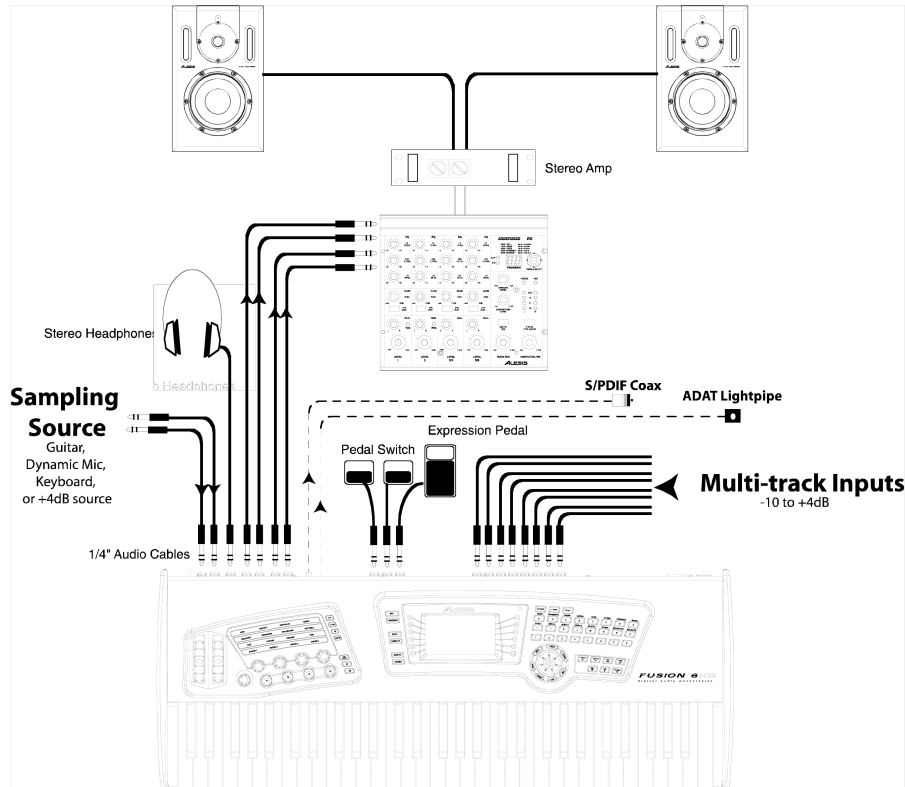
Die Regler arbeiten in Echtzeit, was nichts anderes bedeutet, als dass Sie die Auswirkungen der Reglerbewegungen sofort beim Spielen hören.

6. ARP On/Off, S1, S2: Der ARP On/Off (Arpeggiator) Button aktiviert und deaktiviert den Arpeggiator der Fusion. Die Buttons S1 und S2 sind frei belegbare AN/AUS Schalter. Sie können allen Funktionen innerhalb der Fusion, wie Filter und Effects Sends, über die Modulationsmatrix zugewiesen werden. Beachten Sie hierzu bitte auch die Seite 240. Auf Seite 217 erhalten Sie weitere Details zum Arpeggiator.

7. TRIGGER 1 – 4: Diese vier zuweisbaren Buttons können als Trigger für Envelopes, LFOs und so weiter eingesetzt werden. Im Gegensatz zu den S1 und S2 Schaltern, sind diese Triggerbuttons nur dann aktiv, wenn Sie diese gedrückt halten. Wenn sie losgelassen werden, haben die Buttons keine beeinflussende Wirkung mehr. Über die Modulationsmatrix lassen sich die Buttons zuweisen (siehe Seite 240).

8. MASTER VOLUME: Das ist der Lautstärkereglern der Fusion.

Übersicht über die Audioanschlüsse



Diese Abbildung zeigt Ihnen, wie Sie die Fusion mit den anderen Geräten Ihres Studios verbinden. Lassen Sie uns nun nach und nach alle Ein- und Ausgänge näher betrachten. Wir beginnen dabei auf der Linken Seite der Abbildung und arbeiten uns von dort nach rechts:

Sampling Eingänge: Die „Left/Mono“ und „Right“ beschrifteten Eingänge führen zum internen Sampler der Fusion. Verwenden Sie diese Eingänge, um Sounds zu speichern, die Sie in einem eigenen Program verwenden möchten. Sie können das Sample entweder in Mono oder in Stereo aufzeichnen. Mit dem Gain Regler können Sie den Eingangspiegel anpassen.

Sie können diese Eingänge auch dazu benutzen, ein Mikrofon oder ein anderes externes Gerät durch die Synthese- oder Effektsektion der Fusion zu routen. So verwandeln Sie die Fusion in ein extrem hochleistungsfähigen Effektprozessor.

Kopfhörerausgang: Schließen Sie Ihren Kopfhörer hier an. Der Kopfhörerausgang gibt das gleiche Signal, wie der Main Out wieder. Anders gesagt, wenn Sie einen Sound zu den Aux Ausgängen geroutet haben, können Sie ihn nicht im Kopfhörer hören.

Main Ausgänge: Das sind die Hauptausgänge der Fusion. Grundsätzlich werden erst einmal alle Audiosignale hierhin geführt.

Über die Ein- und Ausgänge:

Alle Audioein- und ausgänge verwenden symmetrische 6,3mm Klinkerbuchsen. Obwohl Sie hier auch unsymmetrisch verschaltete Kabel anschließen können, sollten Sie sich wegen des besseren Signals und wegen der besseren Unterdrückung von Nebengeräuschen für symmetrische Kabel entscheiden. Das ist gerade dann ratsam, wenn Sie lange Kabel verlegen müssen, da unsymmetrische Kabel mit zunehmender Länge ein vergleichsweise schlechteres Audiosignal führen.

Wozu zwei Ausgangspaare?

Nehmen wir einmal an, Sie haben einen Bass/Lead Split programmiert, bei dem Sie jeden Part getrennt mit einem externen EQ bearbeiten wollen. Kein Problem—Routen Sie den Bass zu einen Ausgang (Main oder Aux) und den Lead-Sound zum anderen. Somit erhalten Sie zwei getrennte Instrumente, die getrennt von den Ausgängen abzunehmen sind.

Wenn Sie mit Programs arbeiten, die in Mono programmiert sind, haben Sie sogar vier getrennte Ausgänge (Main Left, Main Right, Aux Left und Aux Right). Dadurch können Sie externes Equipment zur Nachbearbeitung noch flexibler einsetzen.

Diese Ausgänge verbinden Sie normalerweise mit Ihrem Mixer oder Ihrem Verstärker.

Aux Ausgänge: Diese zweite Ausgangspaar können Sie verwenden, um Audiosignale zur externen Bearbeitung getrennt von den Hauptausgängen zu führen.

S/PDIF Ausgang: Über diesen Ausgang können Sie Sounds digital zu anderen Geräten, die S/PDIF unterstützen, übertragen. Dieser Ausgang sendet eine Signalkopie des Main Ausgangs.

Optical Ausgang: Dieser optische Digitalausgang unterstützt das 8-kanalige ADAT Format. Die Ausgangsbelegung ist wie folgt:

ADAT Kanal	Ausgang
1	Main Ausgang links
2	Main Ausgang rechts
3	Aux Ausgang links
4	Aux Ausgang rechts
5	Insert 1 Send links
6	Insert 2 Send links
7	Insert 3 Send links
8	Insert 4 Send links

Hinweise zur S/PDIF Verkabelung

Der S/PDIF Ausgang der Fusion sieht aus wie ein normaler Cinch (RCA) Anschluss, kann jedoch nicht für normale Audiokabel verwendet werden. S/PDIF benötigt ein spezielles 75-Ohm „Digital Audio“ Kabel zur richtigen Funktionsweise. Bei der Verwendung eines falschen Kabels werden Sie ein lautes Rauschsignal hören. Wenn Sie Klicks, Pops oder Rauschen bei der Verwendung von S/PDIF hören, ist der Überläufer wahrscheinlich das falsche Kabel.

Fußpedale: Diese drei Eingänge ermöglichen die Steuerungen verschiedener Funktionen. EXPRESSION ist der Fußschweller (Expression Pedal) Eingang der Fusion und kann Parametern, wie Volume usw., zugewiesen werden.

Der FOOTSWITCH Eingang lässt sich anpassen und kann zum Antriggern von Hüllkurven, LFOs und anderen Funktionen verwendet werden. Er arbeitet wie die Trigger Buttons der Performance Sektion. Im Gegensatz zum EXPRESSION Eingang kann der FOOTSWITCH nur „an“ oder „aus“ Schaltzustände erkennen und reagiert nicht auf Werteveränderungen zwischen den beiden Schaltzuständen.

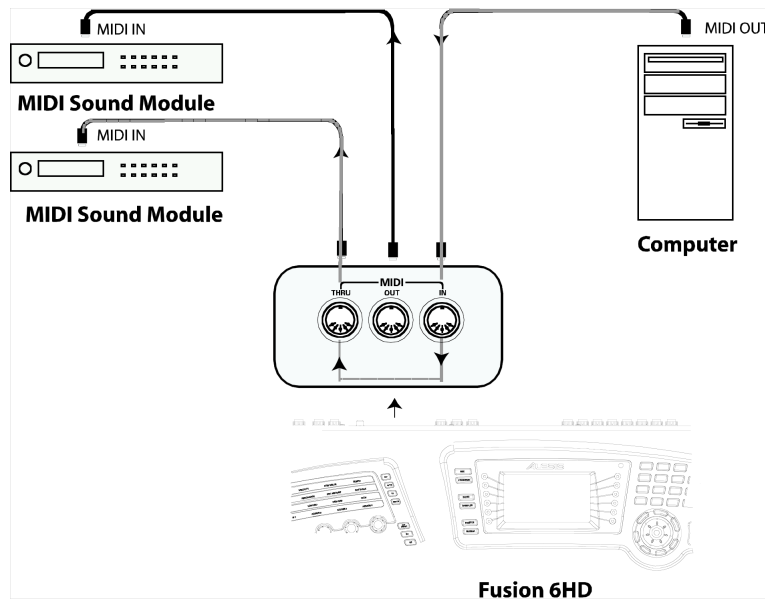
Am SUSTAIN Eingang können Sie ein Sustainpedal anschließen, das normalerweise zum Halten von Noten eingesetzt wird. Wie beim FOOTSWITCH, erkennt der SUSTAIN Pedaleingang nur „an“ oder „aus.“

Multitrack Eingänge: Diese acht Eingänge gehen zurück in den Hard Disk Recorder der Fusion. Sie können über diese Eingänge Live Instrumente (Gitarre, Bass, Drums, usw.) aber auch Mixer, CD-

Player, Turntables, und andere Signalquellen, anschließen. Bitte beachten Sie, dass Sie zum Anschluss an diese Eingänge ein Signal mit Linepegel verwenden müssen und viele Geräte (wie zum Beispiel Kondensatormikrofone, Gitarren, Turntables) vorverstärkt werden müssen, bevor man das Signal in der Fusion aufnehmen kann.

Die Eingänge können zwischen -10 und +4 dB umgeschaltet werden, damit Sie alle Gerätearten, egal ob aus dem semiprofessionellen oder professionellen Bereich, anschließen können (beachten Sie dazu auch die Seite 206). Der interne Recorder nimmt Audiosignale mit einer Sample Rate von 44.1kHz in 24-Bit auf. Dadurch werden extrem hochwertige Audioaufnahmen ohne zusätzliche Geräte ermöglicht.

MIDI Anschlüsse



Diese Abbildung zeigt die normale MIDI-Verkabelung der Fusion innerhalb des Studios.

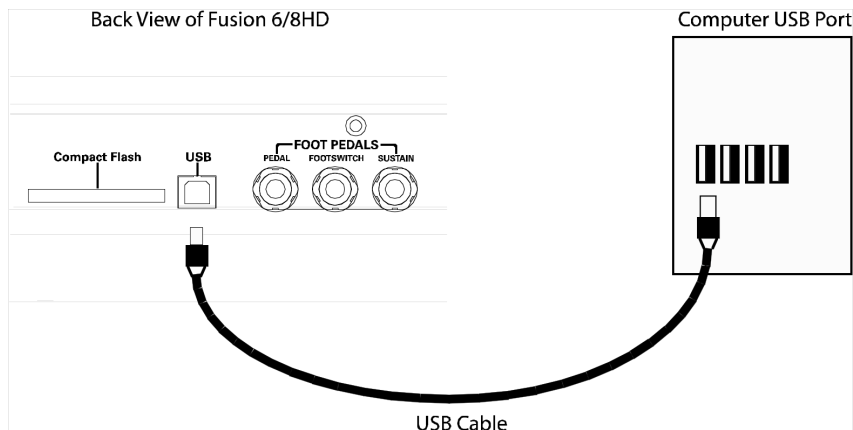
MIDI IN: Verbinden Sie den MIDI-Ausgang des externen Gerätes mit dem „MIDI In“ der Fusion, wenn Sie vorhaben, dass die Fusion Daten von einem externen Gerät empfangen soll. Daraus ergeben sich zwei weit verbreitete Anwendungsmöglichkeiten:

1. Sie können die Fusion von einem anderen Keyboard aus fernsteuern. Diese Möglichkeit nutzen viele Live-Keyboarder, die über ein Masterkeyboard alle anderen Synthesizer kontrollieren.
2. Sie möchten einen Song mit dem Software Sequencer Ihres Computers arrangieren und der Sequencer soll zur Wiedergabe die Sounds der Fusion nutzen.

MIDI OUT: Wenn Sie Ihre Fusion dazu verwenden wollen, Synthesizer zu steuern oder MIDI-Daten zu einem externen MIDI Sequencer zu senden, müssen Sie diesen Ausgang mit dem Eingang Ihres MIDI-Gerätes (Soundmodul, ein anderes Keyboard, ein externer Sequencer, usw.) verbinden.

MIDI THRU: Alle MIDI-Daten, die am „MIDI IN“ Anschluss die Fusion erreichen werden unbearbeitet zur „MIDI THRU“ Buchse weitergeleitet. Dieses Feature wird gern von Keyboardern, die mehrere Keyboards (oder MIDI-Module) in Verbindung mit einem „Master“ MIDI-Controller verwenden, eingesetzt, da so die MIDI-Daten durch alle MIDI-Geräte geleitet werden können.

Computer/USB Verbindung



USB: Verbinden Sie Ihre Fusion mit einem Mac oder einem PC zum einfachen Austausch von Daten. Der Fusion unterstützt USB 2.0 und ist vollständig abwärtskompatibel zum USB 1.1/1.0 Standard. Wir empfehlen USB 2.0, da Audiodateien oft sehr groß sind und über USB 1.1/1.0 Verbindungen nur sehr langsam übertragen werden.


Die Fusion funktioniert mit jedem Computer, der „USB Mass Storage“ Geräte im FAT32 Format unterstützt. Die aktuellen Versionen aller derzeitigen Betriebssysteme können mit diesem Feature arbeiten.

Mehr Details zu den Themen Speicher, Kapazität und Dateiverwaltung finden Sie im Abschnitt „Sichern Ihrer Daten“ ab Seite 33.

Einschalten der Fusion

Bevor Sie das Netzkabel an die Fusion anschließen, vergewissern Sie sich, dass der Netzschalter des Gerätes ausgeschaltet ist. Sie müssen sich keine Gedanken darüber machen, ob Sie die Spannung von 110V oder 220V umstellen müssen, da sich das interne Schaltnetzteil der Fusion automatisch den Gegebenheiten des Stromnetzes anpasst.

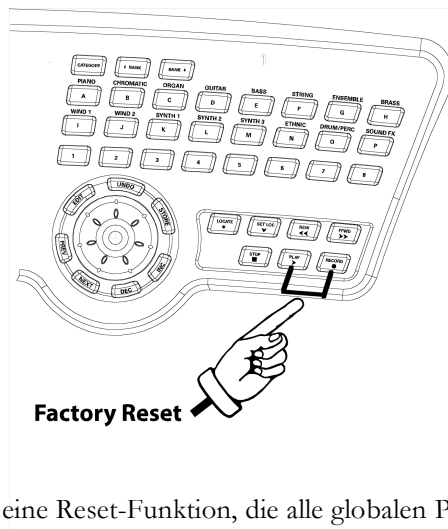
1. Schließen Sie das Netzkabel zuerst am Stromanschluss der Fusion an.
2. Verbinden Sie nun das andere Ende des Netzkabels mit einer geerdeten Steckdose.



Schalten Sie die Fusion nicht wiederholt schnell ein und aus. Dadurch könnten Sie Ihre Workstation beschädigen. Wiederholtes Ein- und Ausschalten beansprucht die internen Bauteile (genauer gesagt: die Festplatte, den Speicher und die Prozessoren) im Übermaß und kann unter Umständen die Lebensdauer dieser Komponenten verkürzen. Bei normaler Verwendung halten diese Komponenten über Jahre und funktionieren einwandfrei.

Behandeln Sie die Fusion wie einen Computer: Wenn ein Neustart nötig wird, warten Sie nach dem Ausschalten etwa 10 Sekunden, bevor Sie das Gerät wieder einschalten. So können sich die Kondensatoren im Gerät entladen und der Speicher wird zuverlässig gelöscht.

Re-Initialisierung



Factory Reset

Die Fusion hat eine Reset-Funktion, die alle globalen Parameter auf die ursprünglichen Werte zurücksetzt. Falls Sie unabsichtlich Veränderungen der globalen Einstellungen vorgenommen haben, können schnell deren Werkseinstellungen wieder aufrufen werden, damit Sie zur normalen Funktionsweise der Workstation zurückkehren können.

Das Zurücksetzen der Fusion geschieht ganz einfach: Halten Sie sowohl den Play- als auch den Record Button gedrückt, wenn Sie die Fusion einschalten und warten Sie, bis das Gerät den Ladevorgang abgeschlossen hat und betriebsbereit ist.

Bitte beachten Sie, dass dadurch keine Veränderungen an Ihren programmierten Sounds, Songs, Samples oder Arpeggios vorgenommen werden. Die Re-Initialisierung hat nur Auswirkungen auf die Parameter des Global Modes.

Kapitel 2: Grundlagen der Fusion

Fusion 1 x 1: ...was steckt alles dahinter?

Falls die Fusion Ihre erste Workstation ist und Sie sich nicht sicher sind, wozu die ganzen Funktionen da sind und wofür sie gut sind, dann sind Sie in diesem Abschnitt genau richtig. Lassen Sie uns nun die wissenswerten Grundbegriffe erklären:

Was ist ein Program?

Die Sounds in Ihrer Fusion nennen wir „Programs.“ Programs bestehen aus all den Samples, Routings, Einstellungen und anderen Programmierungen, die für einen Sound wichtig sind. Zum Beispiel besteht Ihr „Grand Piano“ Sound aus einzelnen Samples, Loop-Punkten, Filtereinstellungen und anderen Einstellungen, die einen Pianoklang ausmachen.

Was ist ein Mix?

Ein „Mix“ ist zunächst einmal eine Ansammlung von Programs. Jeder Mix kann aus bis zu 16 Programs bestehen. Diese können übereinander liegen (Layer), auf der Tastatur verteilt (Split) oder in Split/Layer-Kombinationen angeordnet sein, damit Sie den gewünschten Sound spielen können. Die Möglichkeit, mehrere Programs zu laden und auf verschiedene Weisen zu arrangieren eröffnet Ihnen viele musikalische Optionen—wir erklären diese nun ganz genau.

Was ist ein Song?

Ein „Song“ ist ein komplettes Arrangement (mit Synthesizer- und Audiospuren) der mit dem MIDI-Sequencer und dem Multitrack Digital Audio Recorder erstellt wurde. Ein Song kann aus bis zu 32 Synthesizerspuren und 8 Audiotracks bestehen. In der Fusion können Sie einen gesamten Song in der Fusion komponieren, aufnehmen, editieren, und mixen.

Was ist ein Sampler?

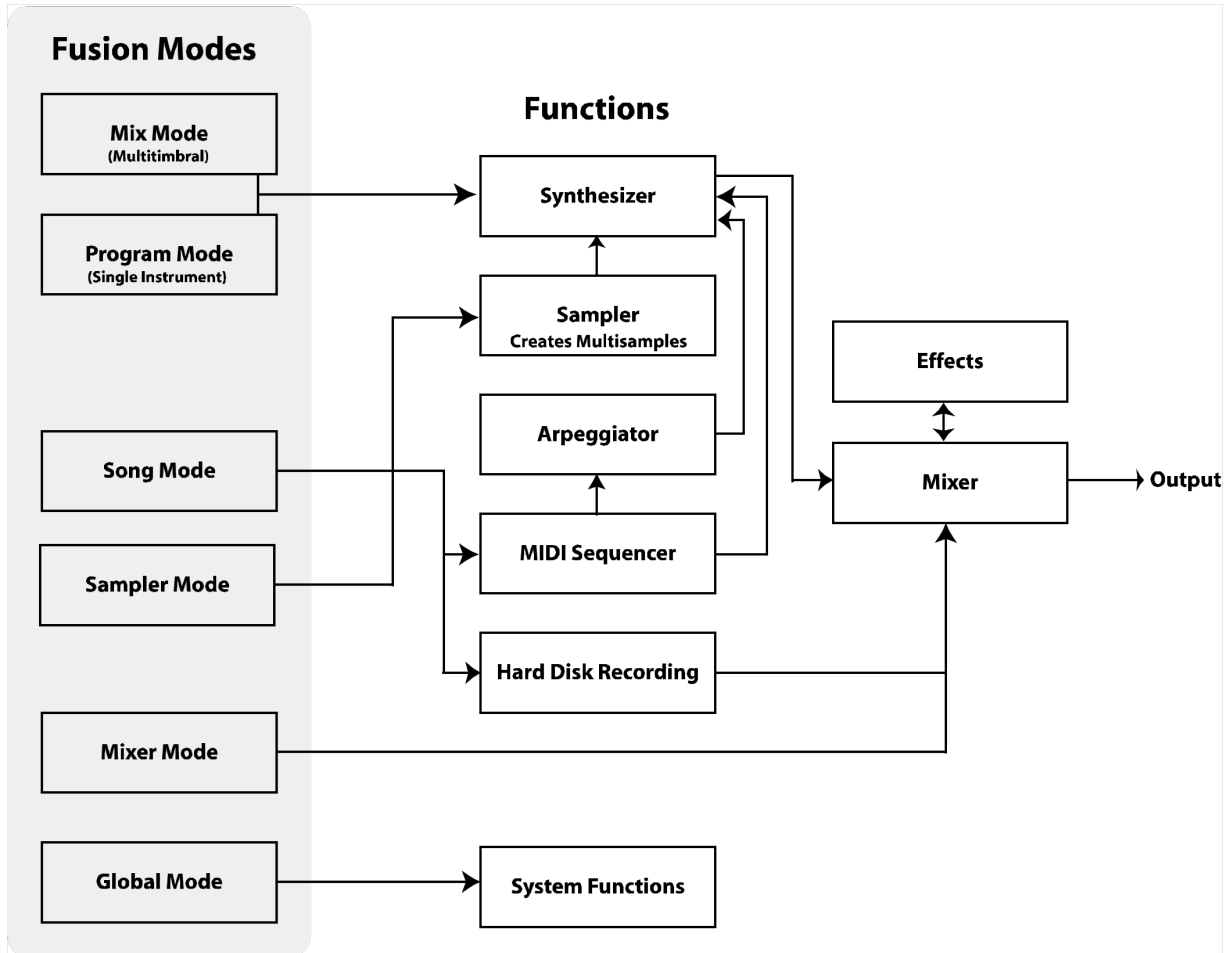
Ein „Sampler“ ist ein Aufnahmegerät, mit dem man einen Sound (das Sample) aufnehmen, manipulieren (das heißt editieren) und auch wieder abspielen kann. Der integrierte Sampler der Fusion ermöglicht die Aufnahme Ihrer eigenen Instrumente, Ihrer Loops und anderen Sounds, aus denen Sie eigene Programs erstellen können. Das bedeutet, dass es keine Einschränkungen in Bezug auf die Wellenformen eines Programs gibt. Auch wenn die Fusion schon

Wieso heißt es nicht einfach „Instrumente?“

Möglicherweise fragen Sie sich, warum wir nicht einfach „Instrumente“ sagen. Wir wollen damit Unklarheiten vermeiden. Das Wort „Instrument“ ist zu mehrdeutig und könnte verwirrend sein mit anderen Dingen (wie zum Beispiel der gesamten Fusion an sich oder der Sample Quelle, die Sie aufnehmen). Andererseits besitzt „Program“ eine klare Definition, die unzweideutig ist.

mit vielen professionellen Sounds ausgeliefert wird, können Sie immer noch Ihre ganz eigenen Programs von Grund auf erstellen.

Fusion Architektur



Die Fusion ist mit unglaublichen Features ausgestattet und es kann leicht passieren, dass man sich dadurch überfordert vorkommt. Lassen Sie uns einen Moment lang auf alle die verschiedenen Komponenten, die miteinander zusammenarbeiten, eingehen.

Betrachten Sie die Übersicht. Die Pfeile zeigen Ihnen, wie Audio-, MIDI- und Steuerdaten von einer Fusion-Sektion zur anderen fließen. Sollten Sie je den Überblick über das Signalarouting verlieren, können Sie zu dieser Übersicht zurückkommen, um sich Klarheit zu verschaffen.

In der linken Spalte, erkennen Sie die verschiedenen Betriebsarten (Modes) der Fusion. Diese Modes erscheinen hier in der gleichen Reihenfolge, wie sie auch links im LCD-Display der Fusion stehen

Fusion Rundgang

Die Mode Buttons

Die Fusion besitzt sechs Betriebsarten: Mix, Program, Song, Sampler, Mixer und Global. Jeder Mode ist darauf spezialisiert, bestimmte Arbeitsschritte durchzuführen, die wir nun beschreiben möchten.

Bitte beachten Sie, dass die Mix-, Program-, Song- und Sampler Modes veränderbare Parameter bereitstellen. Um an diese zu gelangen, müssen Sie einfach nur den EDIT Button, der sich im oberen linken Bereich des Data Rades befindet, drücken. Um wieder ins Hauptmenü zu gelangen, drücken Sie den jeweiligen Mode Button noch einmal.

Program Mode

In diesem Mode werden Sie wohl die meiste Zeit verbringen. Im Program Mode können Sie jeweils ein Program laden und spielen. Sie können hier tausende von Klängen finden. Wenn Sie, beispielsweise, einfach einen Klaviersound spielen möchten, müssen Sie nur in den Program Mode wechseln, das Piano auswählen und schon kann es losgehen.

Mit dem rechts vom Display sitzenden Category Button können Sie eine „Bibliothek“ Ihrer Sounds öffnen, in der Sie schnell nach einem bestimmten Sound suchen können.

Wenn Sie ein eigenes Program erstellen möchten, ist der Program Mode ebenso der richtige Ort dafür.

Mix Mode

Der Mix Mode ist die multitimbrale Betriebsart Ihrer Fusion. Wir meinen damit, dass Sie hier mehrere Programs gleichzeitig aufrufen und spielen können. Hauptsächlich werden Sie den Mix Mode in diesen drei Möglichkeiten verwenden:

1. Sounds übereinander legen (Layer). Wenn Sie zwei Sounds so übereinander legen möchten, dass Sie diese gleichzeitig mit einer Taste spielen können sind Sie hier richtig. Ein gebräuchliches Beispiel ist das Layer aus Piano und einem Streichersound.
2. Splits. Manchmal möchten Sie die Fusion-Tastatur teilen, damit Sie ein Program mit der linken und ein anderes Program mit der rechten Hand spielen können. Keyboarder spielen manchmal einen Bass-Klang links und einen Synthesizersound mit rechts. Im Mix Mode ist es ganz einfach, solch ein Setup zu programmieren.

3. Externes Sequencing. Wenn Sie einen externen Sequencer besitzen und die Fusion als Soundmodul einsetzen wollen, können Sie bis zu 16 Programs aufrufen und jedem Program einen anderen MIDI-Kanal zuweisen, den Sie über einen externen Sequencer ansteuern können.

Song Mode

Der Song Mode ruft den internen Audio- und MIDI-Sequencer der Fusion auf. Hier können Sie komponieren, arrangieren, editieren und aufnehmen. Der Song Mode steuert sowohl den MIDI-Sequencer als auch den Hard Disk Recorder und bietet bis zu MIDI-Spuren und 8 Audiotracks für jeden Song.

Sampler Mode

Wenn Sie Ihr ganz eigenes Sample-Playback Program von Grund auf erstellen möchten, ist der Sampler Mode die richtige Adresse. Das Aufnehmen und Nachbearbeiten der Grundwellenformen findet hier statt. Wenn Sie den Edit Button innerhalb dieses Modes drücken, sehen Sie die gesamten Editier- und Zuweisungsmöglichkeiten der Fusion in den Multi-, Zone-, Sample-, Process- und Utility Untermenüs entlang der linken Displayseite.

Wenn Sie alle benötigten Samples aufgenommen haben, können Sie im Program Mode weiterarbeiten, um das Program fertig zu stellen. Dieses können Sie dann wie jedes andere Program der Fusion anwählen und spielen.

Mixer Mode

Damit Sie bequem Ihre Synthesizer- und Audiospuren abmischen können, haben wir einen Mixer Mode in die Fusion integriert. Der Mixer ermöglicht das Setzen der Lautstärken und Panoramapositionen für jede Synth- und Audiospur. Des Weiteren können Sie Effect Send Pegel einstellen und Spuren stumm oder solo schalten, wie Sie es von einem richtigen Hardware Mixer her auch kennen.

Bitte beachten Sie, dass der Mixer nur im Mix- und Song Mode zur Verfügung steht, da diese beiden Betriebsarten als einzige mehrere Programs oder Audiotracks zum Mixen enthalten können. Im Program- und im Sampler Mode spielen Sie jeweils immer nur ein Instrument und benötigen daher keinen Mixer (da es ja auch nichts zu Mischen gibt).

Global Mode

Im Global Mode können Sie die Parameter verändern, welche die Fusion als gesamtes Instrument betreffen. Hier finden Sie Dinge, wie die Gesamtstimmung des Gerätes, und die Anpassung der Anschlagskurve der Tastatur an Ihre Anforderungen.

Mit dem SETTINGS Tab können Sie die Einstellungen des Keyboards, die MIDI-Voreinstellungen und die steuerungsrelevanten Parameter modifizieren. Unter dem MEDIA Tab können Sie auf Festplatte und die Compact Flash Card zugreifen. Der SYSTEM Tab gibt den Blick auf alle Systeminformationen frei und ermöglicht die Aktualisierung der Betriebssoftware der Fusion.

Durch die Fusion-Menüs steuern

Die gesamte Navigation der Fusion findet mit Hilfe der Display Sektion statt. Gehen wir nun darauf etwas genauer ein:

1. **MODE AUSWAHL BUTTONS:** Mit diesen Buttons können Sie die verschiedenen Modes anwählen (Mix, Program, Song, Sampler, Mixer oder Global).

Wenn Sie durch Drücken des EDIT Buttons tief ins „Innere“ eines Modes vorgestoßen sind, um Parameter anpassen zu können, gelangen Sie durch ein nochmaliges Drücken des jeweiligen Mode Buttons zurück ins Hauptmenü.

2. **CONTROL RAD & BUTTONS:** Mit dem Control Rad der Fusion können Sie sich schnell durch Sounds und Parameter wählen. Wird das Rad in Uhrzeigerrichtung (also nach rechts) gedreht, wählen Sie wie mit dem „Inc“ Button die nächsten Sounds oder Parameter an. Rückwärts bewegen Sie sich, wenn Sie das Control Rad entgegen dem Uhrzeigersinn drehen (also nach links), was einem schnellen Drücken des „Dec“ Buttons gleich kommt.

Sie werden das Rad gerade dann verwenden, wenn Sie große Parameterveränderungen vornehmen wollen (wie zum Beispiel von 0% zu 100%). Zur Feinabstimmung eignen sich die Inc/Dec Buttons besser (zum Beispiel von 10%-12%).

3. Die EDIT, UNDO, STORE, PREV, NEXT, DEC und INC Buttons, die das Control Rad umschließen, haben die folgenden Funktionen:


- **EDIT:** Dieser Button führt Sie ins „Innere“ der Mix-, Program-, Song- und Sampler Modes, damit Sie die zahlreichen Parameter in ihnen anpassen können.
- **UNDO:** Dieser Button ermöglicht die Rücknahme vorangegangener Aktionen, falls Sie sich es doch noch anders überlegt haben. Für die meisten Funktionen sind 100 Undo-Schritte verfügbar.
- **STORE:** Dieser Button lässt Sie Bearbeitungen an einem Program, Mix oder Song speichern.
- **PREV, NEXT:** Die Previous und Next Buttons ermöglichen die Auswahl der verschiedenen veränderbaren Parameter jeder Displayseite.

Aktionen zurücknehmen:

Der UNDO Button leuchtet auf, wenn Sie eine Aktion zurücknehmen können.

Speichern Sie Ihre Editierung:

Vergessen Sie nie, Ihre Editierungen zu speichern, bevor Sie ein Program, einen Song oder einen Mix wechseln, da Sie ansonsten Ihre Veränderungen verlieren.

Das „“ Zeichen in der oberen rechten Ecke des Displays macht Sie auf Veränderungen in einem Program, Mix oder Song aufmerksam. Wenn diese Editierungen wichtig sind, sollten Sie Ihre Arbeit vor dem Wechseln zu einem anderen Program, Mix, oder Song speichern.

Grundeinstellungen aufrufen:

Wenn Sie die beiden Buttons INC und DEC gleichzeitig drücken, wird der gerade angewählte Parameter auf einen Grundwert gebracht. Das ist gerade dann hilfreich, wenn Sie einen veränderten Parameter zurücksetzen möchten.

- DEC, INC: Die Decrement (-) und Increment (+) Buttons ermöglichen die schrittweise Veränderung angewählter Parameter.

4. SOFT BUTTONS: Die 12 unbeschrifteten Buttons neben dem Display ermöglichen den Zugriff auf verschiedene Funktionen bei der Bedienung. Die linken Buttons sind „Menübuttons,“ mit denen Sie auf verschiedene Tabs innerhalb jedes Modes zugreifen können. Die Buttons der rechten Displayseite bringen Sie in verschiedene Untermenüs und Ansichten (z.B. Abfragen, Untermenüs, usw.).

Immer, wenn sich eine Abfrage im Display öffnet, müssen Sie entweder den „OK,“ „Cancel“ oder „Exit“ Soft Button drücken, um diese zu verlassen und mit der Editierung weiterer Parameter fortfahren zu können.

Wenn Sie sich in der Navigation der Fusion verloren haben sollten, genügt ein Drücken des jeweiligen Menü Buttons (auf der linken Displayseite) um zurück zur Anfangsseite dieses Menüs zu gelangen.

5. CATEGORY und BANK: Die CATEGORY Button öffnen die Tür zur Soundbibliothek der Fusion. Hier können Sie all Ihre Programs (der Mixe, wenn Sie sich im MIX Mode befinden), nach Kategorien geordnet, finden. Im PROGRAM Mode, zum Beispiel, finden Sie hier eine Übersicht aller Programs, nach Kategorien geordnet, die es Ihnen erleichtert, ein bestimmtes Program schnell zu finden.

Mit den BANK Buttons können Sie die verschiedene Program- und Mix-Bänke der Fusion umschalten.

6. QUICK ACCESS (SCHNELLWAHL) BUTTONS: Die Fusion besitzt vierundzwanzig QUICK ACCESS Buttons, um zügig auf Sounds, editierbare Parameter und andere Dinge zugreifen zu können. Die oberen sechzehn Buttons sind mit den Buchstaben A bis P beschriftet. Die unteren acht Buttons sind von 1 bis 8 durchnummeriert. Somit erhalten Sie Zugriff auf die ersten 128 Sounds, die in einer Bank gespeichert sind (da $16 \times 8 = 128$ ist). Wenn Sie Ihre Liebingsounds der Fusion gefunden haben, können Sie diese im Program Mode direkt mit diesen Buttons anwählen. Das Grand Piano (Program A-1) rufen Sie mit den Buttons „A“ und „1“ auf.

Die QUICK ACCESS Buttons 1-8 können aber noch für andere Funktionen, wie zum Beispiel der Aktivierung /Deaktivierung von Oszillatoren oder der Zuweisung von

Über die Soft Buttons:

Sie haben bestimmt bemerkt, dass einige der Soft Buttons in der linken unteren Ecke einen kleinen Punkt, andere wiederum ein Dreieck aufweisen.

Der Punkt besagt, dass eine Aktion ausgeführt wird, sobald Sie den Button Drücken. Diese Buttons bezeichnen wir als „Aktionsbuttons.“

Die Buttons mit dem Dreieck nennen wir „Übersichtsbuttons,“ da sie eine neue Menüseite öffnen. Diese Seite heißt Übersichtsseite, da Sie über der vorherigen Seite liegt und Parameter übersichtlich darstellt.

Übersichtsseiten werden durch die Softbuttons „OK,“ „Cancel“ oder „Exit“ geschlossen.

Sounds im Program Mode, sehr nützlich sein. Diese Zusatzfunktionen erklären wir dann, wenn diese relevant werden.

7. TRANSPORT STEUERUNGEN: Diese sieben Buttons steuern den integrierten MIDI-Sequencer/Mehrspurrecorder der Fusion. Mit dem SET LOC Button setzen Sie einen Locate Punkt im Song, den Sie mit dem LOCATE Button anspringen können. Die anderen Buttons kümmern sich um die vielen Aufnahme- und Transportfunktionen der Fusion und sollten Ihnen von vergleichbaren Geräten (wie einer Bandmaschine oder einem Software-Sequencer) her bekannt sein.

Wie schon die 1-8 QUICK ACCESS BUTTONS, kann auch der LOCATE Button, je nachdem, in welchem Menü Sie sich befinden, andere Funktionen unterstützen, damit Sie leichter mit der Fusion zurechtkommen. So lassen sich mit seiner Hilfe unter anderem Tastaturbereiche einstellen oder Key Zonen setzen. Diese zusätzlichen Funktionen werden etwas später genau erklärt.

Nützliche Tastenkombinationen

Die Fusion besitzt viele Tastaturkürzel, welche die Arbeit unwahrscheinlich erleichtern. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich diese Tastaturkürzel einzuprägen. Sie werden sehen, dass Sie bei der Verwendung unwahrscheinlich viel Zeit sparen werden.

Benutzeroberfläche (User-Interface) Locates

Wir kürzen den Begriff Benutzeroberfläche mit UI ab (UI=User Inface)

[Setzen eines UI Locate Punktes: SET LOC + 1—8 Buttons]

[Springen zu einem UI Locate Punkt: LOCATE + 1—8 Buttons]

UI Locate Punkte ermöglichen es Ihnen, schnell zu jeder Seite der Fusion mit einer Tastenkombination zu erreichen. Wir sind uns sicher, dass Sie dieses nützliche Feature mögen werden, da UI Locate Punkte für die am meisten besuchten und benötigten Seiten die Navigation erheblich erleichtern.

Halten Sie SET LOC bei einer gewünschten Displayseite und drücken Sie einen der Buttons 1 bis 8, um einen UI Locate Punkt zu setzen. Um zu dieser Seite zurück zu springen, halten Sie LOCATE und drücken die Nummer der markierten Seite noch einmal.

Locate Punkte

[Setzen eines Locate Punktes: SET LOC + A—P Buttons]

[Zum Locate Punkt springen: LOCATE + A—P Buttons]

Locate Punkte eignen sich im Song Mode dafür, verschiedene Positionen eines Songs zu markieren. Sie können zu diesen markierten Stellen mit nur einer Tastaturkombination zurückkehren. Wenn Sie zum Beispiel den Beginn jeder Strophe und jedes Refrains markieren, können Sie ohne mit den Transportbuttons suchen zu müssen, sofort wieder an die Stelle springen.

Halten Sie SET LOC und drücken Sie einen der A bis P Buttons, um einen Locate Punkt zu setzen. Jeder Button setzt einen anderen Locate Punkt. Sie können pro Song 16 Locate Punkte zu vergeben.

Um zu einem gesetzten Punkt zurückzuspringen, halten Sie den LOCATE Button und drücken Sie einen der Buttons A bis P (also den, der dieser Markierung zugeordnet ist).

Wenn Sie SET LOC drücken und keinen der A—P Button dazu drücken, wird der Locate Punkt, der im „Current Loc“ Parameter der Song/Song/General Seite neu gesetzt. Wenn Sie den LOCATE Button ohne einen der A—P Buttons

drücken, springt der Song zu der Stelle, die durch den „Current Loc“ Parameter bezeichnet ist.

Zum Anfang oder Ende eines Songs springen

[Zum Songanfang springen: LOCATE + REW]

[Zum Songende springen: LOCATE + FFWD]

Es kann oft vorkommen, dass Sie während der Arbeit im Song Mode schnell zum Anfang oder zum Ende eines Songs kommen möchten. Drücken Sie gleichzeitig LOCATE und REW, um zum Anfang, bzw. gleichzeitig LOCATE und FFWD um zum Songende zu kommen.

Zur Grundeinstellung zurückkehren

[INC + DEC Buttons gleichzeitig drücken]

Jeder Parameter besitzt eine vorprogrammierte Grundeinstellung. Wenn Sie einen Parameter verändert haben und zurück zu einer Grundeinstellung wollen, drücken Sie gleichzeitig die INC and DEC Buttons.

Parameter schnell verändern

[LOCATE + Keyboardtaste anschlagen]

Sehr nützlich zur schnellen Parameteränderung ist die LOCATE Taste zu halten und eine Taste auf der Fusion-Tastatur anzuschlagen. Wenn Sie einen Parameter angewählt haben, der sowohl positive als auch negative Werte akzeptiert, stellt das mittlere C die Null dar. Die Werte werden größer (oder kleiner) je weiter Sie sich von dieser C-Taste entfernen. Bei Parametern, die nur positive Werte annehmen können, wählt die tiefste Note den Minimalwert des Parameters aus.

EDIT/COMPARE Modes

[EDIT im Edit Mode drücken]

Wenn Sie Parameter editiert haben und diese Veränderung mit den Originaleinstellungen des gespeicherten Programs, Mixes Songs oder Samples vergleichen möchten, drücken Sie EDIT im Edit Mode, um zum „Compare“ (Vergleich) Mode zu gelangen. Drücken Sie den EDIT Button noch einmal, kommen Sie zu Ihren editierten Einstellungen zurück. Dieser Button lässt Sie also schnell Ihren modifizierten Klang und das Original vergleichen.

Bitte beachten Sie, dass sich der Text im oberen Displaybereich von „Edit“ zu „Comp“ ändert, wenn Sie vom Edit zum Compare Mode wechseln. Wie Sie auch bemerken werden, können Sie keine Parameter im Compare Mode verändern—Sie schalten ihn bloß zur Referenz ein.

Wenn Sie Ihre Veränderungen gerade abgespeichert haben, können Sie nicht mehr in den Compare Mode eines gerade gewählten Programs, Mixes, Songs oder Samples umschalten, schließlich haben Sie gerade die alten Einstellungen mit Ihren neuen überschrieben.

EDIT/Back

[EDIT drücken, wenn Sie nicht im EDIT Mode sind]

Wenn Sie in einer Seite Veränderungen vorgenommen haben und in einen anderen Mode wechseln (wie zum Beispiel in den Mixer oder Global Mode), können Sie sofort wieder zu der zuletzt aufgerufenen Seite zurückspringen, indem Sie den EDIT Button drücken.

Sie werden diese Funktion oft im Song oder Mix Mode verwenden, da Sie so ganz einfach vom Mixer Mode zu Seiten tief im Innern der Mix und Song Modes zurückkehren können. Wenn Sie den Mix mit dem Mixer angepasst haben, drücken Sie einfach EDIT, um zurück zu einer Seite, von der Sie vorher kamen, zu gelangen.

Zum Item Explorer springen

[LOCATE halten und entweder INC oder DEC drücken]

[LOCATE halten und einen der BANK Buttons drücken]

Da Ihre Fusion mit einer großen internen Festplatte ausgestattet ist und deshalb eine unglaubliche Datenmenge speichern kann, werden Sie auf der Suche nach einem bestimmten Program, Mix, Arpeggio oder Song eine ganze Weile brauchen, bis Sie es gefunden haben. Deshalb haben wir uns gedacht, dass wir Ihnen die Suche mit einer direkten Verknüpfung zum „Item Explorer“ der Fusion erleichtern können. Item ist ein englisches Wort und bedeutet Element. Da diese Funktion aber Item Explorer heißt, bleiben wir bei dem englischen Begriff Item.

Wenn Sie das nächste Mal etwas suchen, sehen Sie nach, dass eine Bank oder ein Item (mit Item meinen wir ein Program, Mix, Song, Sample und Arpeggio-Pattern) ausgewählt ist. Halten Sie LOCATE und drücken Sie entweder den INC oder DEC Button. So gelangen Sie ins Global/Item Menü, in dem alle Items der ausgewählten Bank für Sie einsehbar sind. Wenn Sie das Item, nach dem Sie suchten gefunden haben, drücken Sie den „Open“ Button, um dieses Item in das Feld, von welchem Sie kamen geladen wird und Sie vom Item Explorer zurück zu Ihrer Ursprungsseite gelangen.

Alternativ können Sie, wenn Sie sich in einer Bank oder Element befinden, können Sie zum Item Explorer springen, indem Sie den LOCATE Button halten und einen der

beiden BANK Buttons drücken. Bei dieser Aktion gelangen Sie zum Global/Item Menü und alle Bänke werden Ihnen angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Bank aus und drücken Sie „Open.“ Jetzt können Sie nach dem gewünschten Element suchen und es laden.

Schnellwahl Buttons

Sie können im Program-, Mix- oder Sampler Mode Elemente direkt mit den A—P und 1—8 Buttons auswählen. Diese Buttons ermöglichen das Laden jedes Items, welches in dieser Bank gespeichert ist.

Das Speichern

Bevor wir gleich auf die inneren Bestandteile der Fusion Workstation genauer eingehen, wollen wir zunächst erklären, wie Sie Ihre Programs, Mixe, Songs, Multisamples und Arpeggiator-Patterns abspeichern.

Speichern von Programs, Mixen, Songs und Multisamples

Der Speichervorgang der Fusion funktioniert ganz einfach. Wann immer Sie etwas speichern wollen, drücken sie den „STORE“ Button. Schon gelangen Sie in das Menü, welches wir unter in der Abbildung zeigen. Hier können Ihr Program, Mix, Song und Sample benennen und speichern.



[Beachten Sie: Auch wenn das Bild aus dem Program Mode stammt, ist das Aussehen im Mix, Song and Sampler Mode ähnlich und funktioniert auf die gleiche Weise.]

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store
Parameter: Store (Parameter; linke Displayseite)
Werte: (abhängig vom Mode)

In einigen Fällen kann es nötig werden, dass Sie genau angeben müssen, was gespeichert werden soll. Wenn Sie im Sampler Mode beispielsweise an einem einzelnen Sample oder an einer Gruppe von gruppierten oder gelayerten Samples (sogenannten Multisamples) arbeiten, müssen Sie mit diesem Parameter spezifizieren, ob Sie das Sample oder das Multisample speichern möchten.

Genauso verhält es sich, wenn Sie nur ein Arpeggiator-Pattern im Program-, Mix- oder Song Mode bearbeitet haben. Sie können beim Speichern zwischen „Current Program“ (speichert das gesamte Program), oder „Arp 1 Pattern“ bis „Arp 4 Pattern“ (speichert nur das ausgewählte Pattern) wählen. Sie müssen dazu allerdings ein Arpeggiator Pattern im aktuellen Mix oder Song haben. Beachten Sie auch, dass Programs nur ein Pattern besitzen können.

Wenn Sie in einem Multisample ein Sample bearbeiten oder ihm weitere Samples hinzufügen, müssen Sie das einzelne Sample speichern, bevor Sie das Multisample sichern können. Das gleiche gilt auch für Pattern eines Programs, Mixes und Songs.

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store

Parameter: Bank

Werte: (abhängig von der Bank)

Ihr Program, Mix, Song oder Multisample kann in jeder verfügbaren Bank der Fusion gespeichert werden. Mit diesem Parameter können Sie eine Bank auswählen.

Wenn Sie keine der vorhandenen Bänke für Ihre Zwecke eignet, können Sie jederzeit eine neue Bank mit dem „New Bank“ Button anlegen (siehe unten).

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store

Parameter: #

Werte: A-1 (000) bis P-8 (127)

Dieser Parameter bestimmt, auf welchen Speicherplatz innerhalb der Bank Ihr gerade zu speicherndes Element (Program, Mix, Song oder Sample) gesichert wird.

Beachten Sie bitte, dass der Name eines bereits existierenden Program, Mixes, Songs oder Multisamples rechts neben der Bank Nummer angezeigt wird. Wenn diese Bezeichnung leer ist, ist dieser Speicherplatz bislang noch nicht belegt und Sie können Ihr Element speichern, ohne dass ein bestehendes dabei überschrieben wird.

Wenn Sie ein bereits vorhandenes Program überschreiben möchten, erscheint eine Sicherheitsabfrage, die Sie auffordert, Ihre Entscheidung zu bestätigen.

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store

Parameter: Store (Aktionsbutton; rechte Displayseite)

Werte: (keine)

Dieser Button führt den Speichervorgang aus und sichert das Program auf den mit den „Bank“ und „#“ Parametern bezeichneten Speicherplatz.

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store

Parameter: Rename

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet eine Seite zum Benennen eines Programs. Mit dem PREV/NEXT Buttons bewegen Sie den Cursor an verschiedene Positionen des Namens. Mit dem Control Rad können Sie Ihre Buchstaben und Zahlen verändern oder neu eingeben.

Bänke mit mehr als 128 Elementen:

Jede Bank der Fusion kann mehr als 128 Elemente (z.B. Programs, Mixe, Songs, Multisamples, Samples oder Patterns) enthalten. Wir empfehlen jedoch nicht, dies auszunutzen, da Sie diese Programs weder mit den Schnellwahl Buttons noch mit „Program Change“ Kommandos (über MIDI) anwählen können.

Auf diese Elemente können Sie nur mit dem DATA Rad oder den INC/DEC Buttons zugreifen.

Namen mit dem Keyboard eingeben:

Sie können das Fusion-Keyboard, beginnend von der tiefsten Note an, zur Auswahl von Buchstaben und Zahlen verwenden. Sie werden bestimmt damit schneller vorankommen, als mit dem Control Rad. Gerade bei langen Namen werden Sie diese Funktion verwenden wollen.

Wenn Sie eine Taste einmal drücken, generieren Sie einen Kleinbuchstaben. Wird eine taste zweimal gedrückt, entsteht ein Großbuchstabe. Mit den PREV/NEXT Buttons bewegen Sie den Cursor innerhalb des Namens vor und zurück.

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store
Parameter: New Bank
Werte: (keine)

Dieser Button öffnet ein Fenster, in dem Sie einen Namen und einen Speicherort für eine neue Bank angeben können. Details hierzu finden Sie auf Seite 35.



[Beachten Sie: Die verwendete Abbildung stammt aus dem Program Mode, jedoch gleicht die Anzeige denen im Mix, Song und Sampler Mode.]

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store/New Bank
Parameter: Device
Werte: Hard Drive, CF Media

Dieser Parameter lässt Sie den Speicherort der neuen Bank auswählen. Dieser Parameter kann variieren, abhängig davon, ob Sie eine Compact Flash Card in der Fusion eingesteckt haben oder nicht.

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store/New Bank
Parameter: New Bank
Werte: (keine)

Dieser Button erstellt die neue Bank auf Ihrer Fusion.

Menü: (verschiedene Modes)/STORE/Store/New Bank
Parameter: Rename
Werte: (keine)

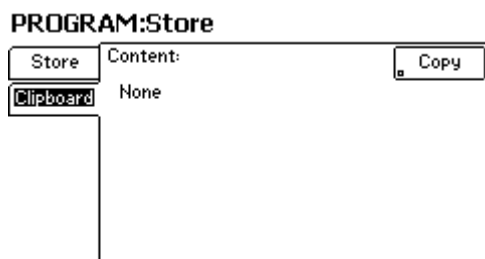
In der Mitte des Displays können Sie den Namen Ihrer Bank erkennen. Sie können mit diesem Button den Namen ändern. Ein separates Fenster erscheint im Display und fordert Sie zur Eingabe eines neuen Namens ein.

Das Clipboard (Zwischenablage)

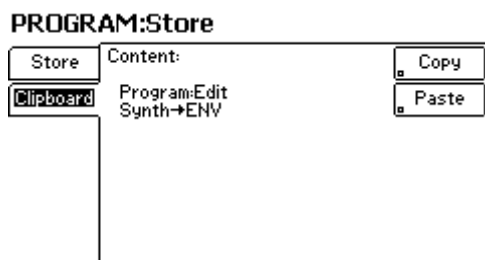
Das Clipboard der Fusion ist ein sehr nützliches Werkzeug zum Kopieren und Einfügen einer gesamten Parameterseite. Wenn Sie beispielsweise alle Hüllkurveinstellungen eines Programs zu einem anderen übertragen wollen, können Sie entweder die Ursprungsdaten auf einem Zettel notieren und dann manuell in das andere Program eingeben.

Einfacher geht es (natürlich) mit unserem Clipboard. Folgende Program Mode Seiten lassen sich kopieren: Envelope, LFO, Filter, Bus Effects, Insert Effects und MasterEQ.

Zur Verwendung des Clipboards gehen Sie einfach auf eine dieser Seiten und drücken den „Store“ Button. Jetzt können Sie auf einen „Clipboard“ Soft Button in der linken oberen Ecke drücken. So sollte das Display aussehen:



Wenn Sie jetzt den „Copy“ Soft Button drücken, wird der Inhalt der Seite, in der Sie vorher waren, zum Clipboard kopiert. Ihre Display Anzeige sieht dann in etwa wie die folgende Abbildung aus (der „Content“ (Inhalt) kann abhängig von der kopierten Seite anders beschaffen sein):



Wie Sie sehen, gibt es nun unter dem „Copy“ Soft Button auch einen „Paste“ Button. Die kopierte Seite ist unter dem Wort „Content“ zu finden.

Nun können Sie weiter durch die Seiten der Fusion navigieren. Der „Paste“ Button erscheint immer dann im Clipboard, wenn Sie eine Seite erreichen, deren Inhalt kopiert werden kann. Ein Beispiel: Sie haben eine Hüllkurve (Envelope) in das Clipboard kopiert. Jedes Mal, wenn Sie nun eine Envelope Seite eines Programs aufsuchen, wird der „Paste“ Button in der Clipboard Anzeige aktiviert.

Sollten Sie keinen „Paste“ Button sehen können, ist nichts im Clipboard, was Sie auf der momentan angewählten Seite einfügen könnten.

Diese Funktion erspart Ihnen sehr viel Zeit und Energie beim Editieren von einer Envelope, einem LFO und anderen Soundparametern.

USB-Verbindung mit einem Computer

Der USB-Port der Fusion ermöglicht den Anschluss der Workstation an einen Computer. Mit diesem Feature können Sie den Transfer von Programs, Mixes, Songs, Samples, Multisamples und Arpeggiator Patterns zu (und von) einem Computer durchführen. Wenn Sie einmal Ihre Dateien zum Computer exportiert haben, ist es möglich, diese dort als Sicherheitskopie speichern und mit anderen Anwendern einer Fusion Workstation über das Internet austauschen.

Jedoch sollten Sie bei den vielen, sich erschließenden Möglichkeiten sorgfältig darauf achten, dass bestehende Dateiverknüpfungen durch das Bewegen (und Löschen) von Files oder Ordnern auf der Festplatte der Fusion nicht zerstört werden. Anders gesagt, bewegen oder löschen Sie Dateien erst, wenn Sie sich wirklich sicher sind, dass dadurch nicht andere Elemente in Mitleidenschaft gezogen werden!

Das klingt vielleicht kompliziert, deshalb lassen Sie uns ein praxisnahes Beispiel geben: Nehmen wir an, Sie bewegen ein Program in einen anderen Ordner (indem Sie entweder den Item Explorer der Fusion oder die USB-Anschlussmöglichkeiten verwenden). Wenn Sie das nächste Mal versuchen, einen Mix oder einen Song, der dieses Program benötigt, zu laden werden Sie eine Fehlermeldung erhalten, die Ihnen mitteilt, dass dieses Program nicht gefunden werden konnte. Sie haben danach die Möglichkeit, dem Mix oder dem Song zu sagen, wo dieses Program nun zu finden ist. Nun, sollten Sie dieses Program gelöscht haben, geht der Ärger erst richtig los, da der Song oder der Mix das Program nicht mehr laden kann.

Lassen Sie es uns auf einen einfachen Punkt bringen: behandeln Sie Ihre Dateien mit Bedacht, damit Sie nicht unter ungewollten Konsequenzen zu leiden haben!

Dateien Bewegen oder Löschen:

Handeln Sie beim Verschieben oder Löschen von Dateien in Ihrer Fusion stets mit Bedacht. Bei zu sorglosem Löschen (oder Verschieben) eines Files können alle sich darauf beziehenden Elemente Schaden nehmen und Ihnen unnötiges Kopfzerbrechen bereiten.

Beim Verschieben von Dateien müssen Sie alle anderen Elemente aktualisieren, damit diese wissen, wo das bewegte File nun liegt. Wenn Sie Dateien löschen, versichern Sie sich, dass andere Elemente sie nicht mehr verwenden.

Die Festplatte formatieren:

*Formatieren Sie **NIE** die interne Festplatte über USB. Dadurch könnte die Performance bei der Wiedergabe von Audiodateien leiden.*

Verwenden Sie stattdessen die „Format“ Funktion des Global Modes (siehe Seite 213) da mit dieser Funktion die Festplatte für optimale Audiowiedergabeeigenschaften vorbereitet wird.

Kapitel 3: Betriebsarten der Fusion

In diesem Kapitel behandeln wir alle Betriebsarten (Modes) der Fusion: Program, Mix, Song, Sampler, Mixer und Global. Da einige Funktionen (einschließlich Envelopes, LFOs, Filter, Arpeggiator und Effects) in allen dieser Modes eine Rolle spielen, haben wir Ihnen ein eigenes Kapitel (Kapitel 4) spendiert.

Program Mode

Dieser Abschnitt beschreibt Parameter, die sich auf den Program Mode beziehen. Dazu gehört alles, was Sie unter den „Program,“ „Synth“ und „Utility“ Tabs auf der linken Displayseite finden. Im Kapitel 4 erhalten Sie detaillierte Informationen zu den „Mod,“ „Arp“ und „Effects“ Tabs.

Allgemeine Program Parameter



Menü: Program/Program/General

Parameter: Tempo

Werte: 50 – 300 BPM

Das Tempo, welches Sie hier einstellen (in Beats Per Minute (BPM)) bestimmt das Tempo des Arpeggiators.

Sie können bei der Performance das Tempo ändern, indem Sie zur „Arp“ Zeile im Performance Panel schalten und den dazugehörigen Regler drehen. Wenn Sie ein neues Program aufrufen, ohne das vorherige zu speichern, wird das Tempo des vorherigen Programs auf den originalen Tempowert zurückgesetzt. Vergessen Sie also das Speichern nicht, wenn Sie das neue Tempo behalten wollen.

Menü: Program/Program/General

Parameter: Category

Werte: Piano, Chromatic, Organ, Guitar, Bass, Strings, Ensemble, Brass, Reed, Pipe, Lead, Pad, Synth FX, Ethnic, Drum/Perc, Sound FX, OTHER

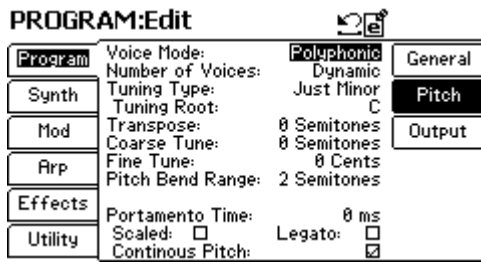
Mit dieser Option ordnen Sie das Program in eine von 17 Kategorien ein. Einmal zugeordnet, wird das Program in dieser Kategorie zu finden sein, wenn Sie durchs Program Menü der Fusion blättern. Beachten Sie, dass nach Ändern des Parameters das Program in der neuen Kategorie erst nach Speichern des Programs auftaucht.

Menü: Program/Program/General

**Parameter: Alternative Category (Piano, Chromatic, Organ,
Guitar, Bass, Strings, Ensemble, Brass, Reed, Pipe, Lead,
Pad, Synth FX, Ethnic, Drum/Perc, Sound FX)**

Werte: On, Off

Manchmal lässt sich ein Sound in mehr als eine Kategorie einordnen. Zum Beispiel kann ein Synthesizersound als Bass- aber auch als Leadsound eingesetzt werden. Deshalb ermöglicht die Fusion die Zuordnung einer alternativen Kategorie zum Sound. Wenn Sie eine dieser Optionen auswählen, erscheint der Sound beim Durchblättern der Fusion-Klänge mehrmals. Wie auch beim „Category“ Parameter gilt, dass eine Parameterveränderung erst Auswirkungen hat, nachdem Sie das Program gespeichert haben.



Menü: Program/Program/Pitch

Parameter: Voice Mode

Werte: Polyphonic, Monophonic

Dieser Parameter legt fest, wie Ihr Program gespielt werden kann. Mehrstimmige („Polyphonic“) Instrumente können gleichzeitig viele Noten spielen. Einstimmige („Monophonic“) Instrumente geben nur eine Note ab, auch wenn mehrere Tasten gleichzeitig gespielt werden. Pianos und Orgeln sind ein gutes Beispiel für mehrstimmige Instrumente. Flöten, und Trompeten sind einstimmige Instrumente. Die Programs der Fusion können entweder polyphon oder monophon gespielt werden.

Menü: Program/Program/Pitch

**Parameter: Number of Voices (nur bei “Voice Mode”:
“Polyphonic“)**

Werte: Dynamic, 1 – 16

Anders als die meisten Synthesizer, die eine limitierte Anzahl von Stimmen besitzen, die gleichzeitig gespielt werden können, optimiert sich die Fusion automatisch darauf, die maximale Stimmenanzahl aus der Klangerzeugung herauszuholen. Vereinfacht gesagt bedeutet dies, dass die Fusion nicht eigenmächtig bestimmt, wie viele Stimmen Sie als User gleichzeitig spielen können. Sie können den Prozessor voll ausreizen.

Grundsätzlich ist es am Besten, den Parameter auf „Dynamic“ zu belassen, wodurch eine automatische Optimierung der Workstation gewährleistet wird. Einzig bei der Erstellung eines Mixes mit mehreren Instrumenten, bei dem die Stimmenanzahl eines Instrumentes verringert werden soll, um die Stimmenanzahl eines anderen zu erhöhen, sollte Sie sich für eine „feste“ Stimmenanzahl entscheiden.

Menü: Program/Program/Pitch

**Parameter: Tuning Type (Nicht vorhanden, wenn “Synthesis
Type” auf “Drum” steht)**

Werte: Equal Tempered, Just Major, Just Minor

Seit der klassischen Musik haben Instrumente in der westlichen Musik, wie Pianos, eine wohltemperierte Stimmung („Equal Temperament“), bei der einzelne Töne in gleichem Abstand voneinander liegen.

Gibt es verschiedene Stimmungen?

Ja! Die wohltemperierte Stimmung ist die heutzutage am meisten anzutreffende Skala. Jeder Halbtonschritt hat den gleichen Frequenzabstand zum nächsten Ganzton, so dass Musikstücke leicht zu transponieren sind. Sie können einen Song komponieren und ihn ganz leicht in eine andere Tonart übertagen.

Reine Durtonstimmungen („Just Major“) und „Reine Molltonskalen („Just Minor“) sind so gestimmt, dass keine Abstufungen zwischen Halb- und Ganztönen existieren. Ein weiterer Punkt dieser Stimmung ist, dass die Intervalle zwischen den einzelnen Tönen der Skala variieren, weshalb ein einfaches Transponieren in eine andere Tonart nicht ohne weiteres möglich ist.

Wenn Ihnen dies alles zu wenig sagt, machen Sie sich keine Sorgen. Wenn eine musikalische Komposition nicht eine bestimmte Stimmung verlangt, können Sie die „normale“ Stimmung verwenden.

Jedoch kann man mit anderen Stimmungen phantastische Resultate erzielen und den Sound bestimmten Musikstilen besser anpassen. Mit dieser Option können Sie mit anderen als der normalen temperierten Stimmung experimentieren.

Menü: Program/Program/Pitch**Parameter: Tuning Root (Nicht verfügbar, wenn "Tuning Type" auf "Equal Tempered" steht)****Werte: C bis B**

Hiermit bestimmen Sie die Grundnote, auf der die anderen Notenstimmungen aufbauen. Wenn Sie zum Beispiel eine reine Moll- oder Dur-Komposition in F spielen, muss für eine korrekte Stimmung dieser Parameter auf F stehen.

Die Temperierte Stimmung besitzt keine Grundnote, da alle Töne gleichmäßig voneinander verteilt sind.



Wenn Sie eine reine Moll- oder Durkomposition spielen und es sich jedoch etwas seltsam anhört, überprüfen Sie bitte den Tuning Root Parameter auf die korrekte Einstellung.

Menü: Program/Program/Pitch**Parameter: Transpose****Werte: -48 bis +48 Semitones (Halbtöne)**

Mit diesem Parameter können von einem Keyboard (oder von einem externen MIDI-Gerät) gespielte Noten umgeordnet werden. Wenn Sie beispielsweise mit einer Transponierung von „2 semitones“ (2 Halbtönen) arbeiten, wird jedes Mal beim Spielen der C-Taste die Note D gespielt.

Sie können die Fusion um bis zu vier Oktaven sowohl im positiven als auch im negativen Bereich transponieren.

Menü: Program/Program/Pitch**Parameter: Coarse Tune****Werte: -48 bis +48 Halbtöne**

Anders als die Transpose-Funktion, die Noten beim Spielen anderen Tonhöhen zuordnet, funktioniert Coarse Tune beim Spielen wie ein Pitch Shifter. Wenn Transpose immer natürlich klingt, erzeugt ein Pitch Shifting eigenartige und oft komische Artefakte, ganz besonders dann, wenn Sie gesampelte Sounds mit viel Pitch Shift versehen (Sie kennen doch bestimmt „Die Schlümpfe“).

Menü: Program/Program/Pitch**Parameter: Fine Tune****Werte: -99 bis +99 Cents**

Der Fine Tune Parameter ermöglicht kleine Veränderungen in der Tonhöhe. Verwenden Sie diesen Parameter für das Programmieren kleinerer Tonhöhenveränderungen.

Menü: Program/Program/Pitch
Parameter: Pitch Bend Range
Werte: 0 – 12 Halbtöne

Hiermit stellen Sie den Pitch Bend Bereich des Pitch Rades ein. Die Werte reichen von 0 (kein Pitch Bend) bis zu 12 Halbtönen.

Menü: Program/Program/Pitch
Parameter: Portamento Time
Werte: 0 – 30 Sec

Als Portamento bezeichnet man das „Gleiten“ zwischen einzelnen Noten (wie beim Cello, zum Beispiel). Bei einem Piano werden die Töne im Gegensatz dazu sofort „angesprungen.“ Dieser Parameter bestimmt die Zeitspanne, die benötigt wird, von einer zur nächsten Note zu gleiten. Der Wert von „0“ schaltet diese Funktion aus.

Menü: Program/Program/Pitch
Parameter: Scaled
Werte: On, Off

Wenn Sie dieses Kästchen ankreuzen, steht Ihre „Portamento Time“ Einstellung (siehe oben) für die Zeit, die zum Gleiten der Noten über eine Oktave benötigt. Wenn Sie das Kästchen nicht aktivieren, steht Ihre „Portamento Time“ für die Zeitdauer des Gleitens zwischen zwei Noten (abhängig, wie weit die Noten auseinander liegen).

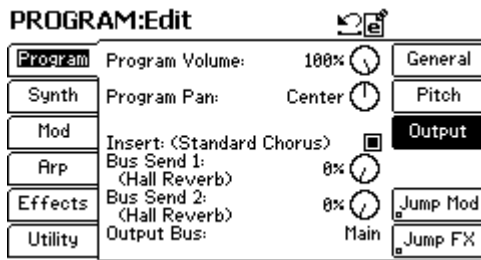
Menü: Program/Program/Pitch
Parameter: Legato
Werte: On, Off

Wenn dieser Parameter gesetzt ist, hören Sie das Portamento nur, wenn Sie legato spielen (das heißt, Sie spielen eine Note, bevor die vorherige Note losgelassen wird).

Menü: Program/Program/Pitch
Parameter: Continuous Pitch
Werte: On, Off

Ist der Parameter auf “On” gestellt, startet das Portamento exakt dort, wo es vorher aufgehört hat. Anders gesagt, wenn das Portamento in der Hälfte des Gleitens gestoppt wurde, wird es beim Anschlagen der neuen Note an diesem Punkt wieder gestartet.

Wird dieser Parameter nicht angestellt, beginnt die Tonhöhe von der zuletzt gespielten Note an zu gleiten.



Menü: Program/Program/Output

Parameter: Program Volume

Werte: 0 – 100%

Hiermit stellen Sie die Gesamtlautstärke für das Program ein.

Menü: Program/Program/Output

Parameter: Program Pan

Werte: L100% bis R100%

Panorama (oder Balance) bestimmt die Positionierung des Programs im Stereobild von ganz links (L100%) bis ganz rechts (R100%).

Dieser Parameter ändert sich, je nach verwendetem Sample-Typ. Bei einem Mono-Sample sehen Sie „Pan“ im Display, bei einem Stereo-Sample „Balance.“ Im Abschnitt mit den oft gestellten Fragen (FAQ) auf Seite 289 haben wir erklärt, warum wir diesen Parameter so unterschiedlich benannt haben.

Menü: Program/Program/Output

Parameter: Insert (Der Effect ist in den Klammern rechts daneben genannt)

Werte: On, Off

Ein Insert Effect ist zwischen dem Program und dem Audioausgang der Fusion „eingefügt.“

Hier können Sie festlegen, ob ein Insert Effect für das Program aktiviert oder deaktiviert sein soll. Je nachdem, welchen Effect Sie auswählen, haben Sie verschiedene Insert Optionen (die Seite 256 verrät Ihnen mehr darüber).

Menü: Program/Program/Output

Parameter: Bus Send 1 & 2 (Der Effect ist jeweils in den Klammern rechts daneben genannt)

Werte: 0 – 100%

Im Gegensatz zu Insert Effects, werden Bus Effects von mehreren Programs, Mixen und Songs der Fusion gleichzeitig verwendet. Es gibt zwei Effect Wege, die mit „Bus Send 1“ und „Bus Send 2“ bezeichnet sind.

Geben Sie hier für jeden Bus den gewünschten Effect Anteil ein. Wenn zum Beispiel Bus Effect 1 ein Reverb führt, bewirkt die Einstellung 0% ein trockenes Signal und 100% ein sehr stark verhalltes Signal mit einem verwaschenen, indirekten Klang. Bei den

Effects auswählen:

Die Auswahl der Effects erfolgt im Effects/Bus/Select Menü (siehe Seite 253).

meisten Bus Sends (inklusive Reverbs), bringen Einstellungen mittlerer Werte die besten Ergebnisse.

Bitte beachten Sie, dass Effects nur über die MAIN Ausgänge ausgegeben werden. Wenn Sie sich entschieden haben, Ihr Program auf die AUX Ausgänge (siehe nächster Parameter), umgeht das Program die Bus Effects Sektion.

Menü: Program/Program/Output

Parameter: Output Bus

Werte: Main, Aux, None

Der Audioausgang des Programs kann entweder über die MAIN oder AUX Ausgänge erfolgen. Er kann auch komplett deaktiviert werden, indem Sie den Parameter auf NONE setzen.

Bitte bedenken Sie, dass vor der Ausgangssektion noch die Bus Sends liegen. Wenn ein Program noch seine Signale zu einem Effect sendet, und als Ausgang MAIN gewählt wurde, hören Sie das Program + den Effect am Main Ausgang, wohingegen der Aux Ausgang kein Signal wiedergibt. Wenn Ihre Ausgangseinstellung AUX heißt, hören Sie das Program am Aux und die Effects Signale des Programs am Main Ausgang. Wenn Sie die Einstellung NONE verwenden, hören Sie das mit Effect versehene Signal am Main Ausgang, während der Aux Ausgang stumm bleibt. Diese Einstellung ist gerade dann, wenn Sie nur den Effect-Sound ohne das ursprüngliche Program verwenden wollen, sinnvoll. Beachten Sie auch, dass die Lautstärke des Effects Bus Returns (auf der Effects Seite) erhöht werden muss, um den Effect richtig hören zu können. Die Abbildung auf Seite 266 liefert weitere Hilfestellungen.

Menü: Program/Program/Output

Parameter: Jump Mod

Werte: (keine)

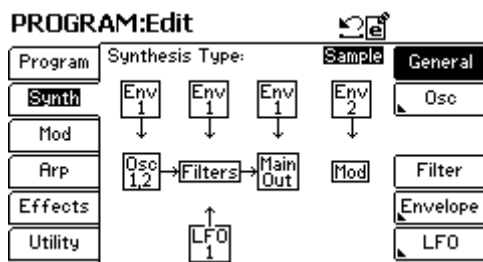
Wenn Sie über die Modulationsmatrix eine Modulationsverknüpfung (Mod Route) zu einem Parameter dieser Seite hergestellt haben, erscheint auf der rechten Seite des Displays ein neuer Button mit der Bezeichnung „Jump Mod.“ Mit ihm können Sie auf die Seite der Matrix gelangen, auf der die Verbindung vorgenommen wurde.

Menü: Program/Program/Output

Parameter: Jump FX

Werte: (keine)

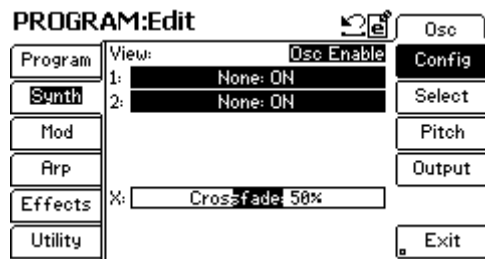
Dieser Button ruft das Effects Menü auf. Hier können Sie einen Effect auswählen oder bearbeiten.



Syntheseart (Synthesis Type): Sample Playback

Sample Synthese verwendet geloopte, gelayerte und gefilterte Samples realistischer akustischer Quellen und den direkten Ausgang anderer elektronischer Instrumente, um ein äußerst natürliches Ergebnis zu erzielen.

- Oszillatoren: Ein oder zwei Multisample Sets.
- Filter: insgesamt 3 Filter. 2 eingeschränkte Filter (einer für jeden Oszillator) + 1 Filter für die Stimme. Jeder „kleine Filter“ ist ein 1-Pole Tiefpassfilter ohne Resonanz. Alle anderen Filter, die wir oben genannt haben, können verschiedene Typen, Flankensteilheiten, Eckfrequenzen und Resonanz besitzen.
- Hüllkurven (Envelopes): Bis zu acht Envelopes zur Steuerung der Lautstärke, Filter, Pitch und anderer Parameter.
- Low-Frequency Oscillators (LFO): Bis zu acht LFOs zur Steuerung von Vibrato, Filterwirkung und anderen Parametern.



Menü: Program/Synth/Osc/Config

Parameter: View

Werte: Osc Enable, Osc Multisample, Osc Transpose, Osc Coarse Tune, Osc Fine Tune, Osc Volume, Osc Pan

Diese Displayanzeige bietet einen komfortablen Überblick über die verwendeten allgemeinen Parameter, die in den Submenüs der Sample Synthese konfiguriert sind.

Die Seite zeigt die Einstellungen beider Oszillatoren in Relation zueinander. Dadurch, dass Sie die gebräuchlichsten Parameter auf einem Bildschirm sehen, müssen Sie nicht zwischen den vielen einzelnen Oszillator-Seiten hin- und her springen. Wenn Sie Oszillatoreinstellungen verändern möchten, (Volume, Pan, Stimmung, usw.) können Sie das durch Editieren der Parameter „1:“ und „2:“ erreichen.

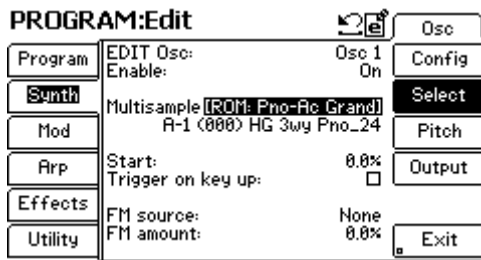
In der Sample Synthese sind zwei Oszillatoren zur Editierung vorhanden.

Menü: Program/Synth/Osc/Config

Parameter: X: (Crossfade)

Werte: 0 – 100%

Stellt die Lautstärkebalance zwischen den beiden Oszillatoren ein. Viele Soundprogrammierer routen die Anschlagstärke des Keyboards zu diesem Parameter und erstellen so einen Velocity Crossfade, bei dem Sie einen Oszillator lauter als den anderen hören, wenn eine Taste härter angeschlagen wird.



Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: EDIT Osc
Werte: Osc 1 / Osc 2

Wählt den Oszillator, den Sie bearbeiten möchten, aus.

Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: Enable
Werte: On, Off

Ermöglicht das Aktivieren oder Deaktivieren jedes Oszillators.

Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: Multisample
Werte: (abhängig vom verwendeten Multisample)

Mit diesem Parameter wählen Sie das Multisample aus, dass in den jeweiligen Oszillator geladen werden soll.

Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: Start
Werte: 0 – 10%

Bei der Vergabe eines Start Punktes legen Sie fest, wie viel vom Anfang des Samples (Attack) gehört werden soll. Bei „0%“ wird das Sample von Beginn an gespielt. Bei „10%“ beginnt die Wiedergabe des Sample bei 10% des Samples. Der natürliche Anfang, wie ein Anzupfen der Saite einer Gitarre (wird Attack genannt), wird dabei nicht abgespielt. Dadurch kommt es zu einem dunkler gefärbten Sound, da die Obertöne am Anfang des Samples weggelassen werden.

Sounddesigner verwenden diesen Parameter manchmal, um die wahrgenommene Härte eines Klages zu steuern. Wenn Sie beispielsweise die Anschlagstärke des Keyboards zur Modulation des Start Punktes eines Gitarrensamples verwenden, wird bei einer härter angeschlagenen Taste das Saitenanschlagsgeräusch mit wiedergegeben, wodurch der Gitarrensound realistischer zu spielen ist. Wenn Sie die Taste hingegen schwächer anschlagen, wird der Attack des Samples nicht abgespielt - der Klang ist dunkler.

Über Loop-Nulldurchgänge:

Wenn sich Ihr Startpunkt auf einem keinem Nulldurchgang befindet (z.B. an der Spitze oder dem unteren Ende der Wellenform) werden Sie Klicks oder Pops beim Triggern des Samples hören. Dieses Klicken hat zwar nichts mit dem Attack des Samples zu tun, kann aber fälschlicherweise als solcher wahrgenommen werden. Wenn Sie dieser Sound stört, müssen Sie entweder den Startpunkt verschieben, bis er auf solch einem Nullpunkt liegt, oder Sie können die Lautstärken- Hüllkurve (Amplitude Envelope) so programmieren, dass die Attack-Zeit etwa 5 oder 10ms beträgt, wodurch jeder Klick am Anfang des Samples ausgeblendet wird.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Trigger on key up

Werte: On, Off

Normalerweise möchten Sie, dass ein Klang gespielt wird, wenn Sie eine Taste drücken. In machen Fällen (wie bei dem Release Sound eines Harpsichords) soll der Klang erst dann zu hören sein, wenn Sie die Finger vom Keyboard der Fusion nehmen. Die Enable Trigger On Key Up-Funktion ermöglicht dies.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: FM source

Werte: None, Osc 1, Osc 2, Filter

Sie können den Filter oder die Wellenform eines Oszillators zur Modulation der Frequenz des ausgewählten Oszillators verwenden. Daraus ergeben komplexe Wellenformen mit vielen Obertönen.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

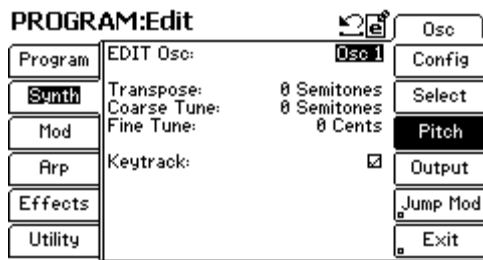
Parameter: FM Amount

Werte: 0 – 100%

Hier können Sie die Signalstärke der FM-Quelle festlegen. Ein höherer Prozentsatz blendet mehr Signal der FM-Quelle ein und sorgt für mehr Obertöne. Geringere Werte geben weniger Signal hinzu, wodurch der reine Oszillatorklang besser zu hören ist.

Übers Key Up Envelope Triggering:

Möglicherweise sollten Sie den Envelope Trigger Mode (siehe Seite 226) auf „Key Up“ setzen, damit die Lautstärken-Hüllkurve nicht in die Release-Phase eintritt und den Sound verstummen lässt, sobald Sie die Taste losgelassen haben. Alternativ könnten Sie den Trigger Mode auf „Normal“ belassen, jedoch die Release-Zeit verlängern, so dass der Oszillator spielen kann, bevor er stumm geschaltet wird.



Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Edit OSC

Werte: Osc 1 to Osc 2

Wählen Sie hier den zu editierenden Oszillator aus.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Transpose

Werte: -48 bis +48 semitones (Halbtöne)

Mit der Transpose-Funktion können Sie Noten, die auf dem Fusion-Keyboard (oder einem externen MIDI-Gerät gespielt werden) andere Tonhöhen zuweisen. Ein Beispiel: Bei einer Transponierung um „2 Semitones“ wird jedes Mal, wenn Sie ein C spielen, ein D wiedergegeben.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Coarse Tune

Werte: -48 bis +48 semitones (Halbtöne)

Mit diesem Parameter nehmen Sie Veränderungen der Tonhöhe (Pitch) des Oszillators in Halbtonschritten vor.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Fine Tune

Werte: -99 bis +99 Cents

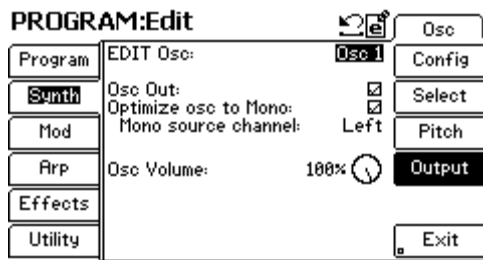
Mit diesem Parameter können Sie die Tonhöhe des Oszillators feinabstimmen.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Keytrack

Werte: On, Off

Im Normalfall soll die Tonhöhe des Oszillators der gespielten Note folgen. In diesem Falle belassen Sie es bei der Einstellung „On.“ Schalten Sie diese Funktion aus, wenn die Tonhöhe des Oszillators gleich bleiben soll, egal, welche Taste Sie spielen.



Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Edit Osc

Werte: Osc 1 bis Osc 2

Wählen Sie hier den zu editierenden Oszillator aus.

Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Osc Out

Werte: On, Off

Wenn Sie den Ausgang eines Oszillators stummschalten wollen, wählen Sie dieses Kästchen ab. Diese Option existiert deshalb, da es so möglich ist, den Oszillator zur Modulation eines anderen zu verwenden, ohne dass man ihn unmittelbar hört (Sie hören nur die Auswirkungen der Modulation des anderen Oszillators).

Im Normalfall sollten Sie das Kästchen angekreuzt lassen.

Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Optimize osc to Mono

Werte: On, Off

Diese Option spart Rechenleistung und maximiert die Anzahl der Stimmen Ihrer Fusion, da das Panorama für einen Oszillator deaktiviert wird.

Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Mono source channel (erscheint nur, wenn „Optimize to Mono“ aktiviert und ein Stereo-Sample verwendet wird)

Werte: Left, Right

Wenn die „Optimize osc to Mono“ Funktion auf ON steht und Sie ein Stereo-Sample für dieses Program verwenden, kann der Oszillator nur einen Kanal des Samples verwenden. Wählen Sie also hier aus, welcher Kanal verwendet werden soll.

Über „Optimize to Mono“

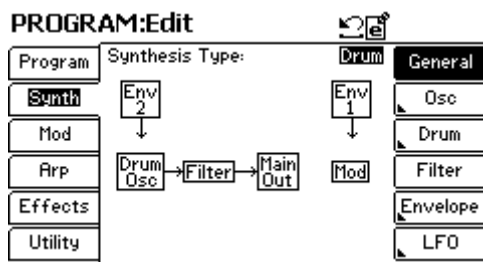
Ist Optimize to Mono auf ON gestellt, können Sie nicht jeden Oszillator getrennt im Stereopanorama verteilen. Sie können jedoch das Program selbst über die Program/Output Seite im Stereobild platzieren.

Menü: Program/Synth/Osc/Output
Parameter: Osc Volume
Werte: 0 – 100%

Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke jedes Oszillators. Der Unterschied zum Volume Parameter des Program/Output Menüs ist, dass jeder Oszillator getrennt in der Lautstärke regelbar ist, während dessen das Volume/Output Menü die Lautstärke des gesamten Programs bestimmt.

Menü: Program/Synth/Osc/Output
Parameter: Osc Pan (nur sichtbar, wenn „Optimize to Mono“ deaktiviert ist)
Werte: L100% bis R100%

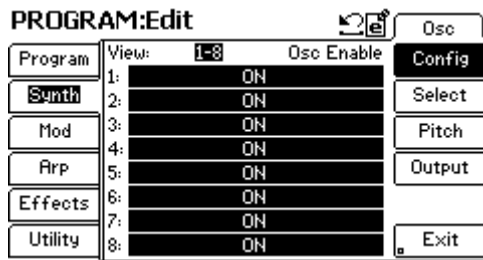
Stellt die Panoramaposition jedes einzelnen Oszillators ein. Der Unterschied zum Panoramaparameter der Program/Output Sektion ist, dass hier jeder einzelne Oszillator eine eigene Platzierung im Stereobild erhalten kann, während die Program/Output Einstellung die Panoramaposition des gesamten Programs einstellt.



Synthesis Type: Drum

Diese Synthesart wurde speziell für Drums und andere Sample Sets, bei denen jede Note einem bestimmten Sound zugeordnet ist, geschaffen und optimiert.

- Oszillatoren: Jeder Oszillator kann bis zu vier überblendbare Samples besitzen. Bis zu 64 Oszillatoren lassen sich mit einer Note spielen. Damit können Sie pro Program bis zu 256 Samples verwenden.
- Filter: 64 Filter insgesamt. Ein Filter pro Oszillator. Sie können Filtertyp, Cutoff, Frequenz und Resonanz einstellen.
- Envelopes (Hüllkurven): Bis zu acht Envelopes zur Steuerung von Volume, Filter, Sustain oder anderen Parametern.
- Low-Frequency Oscillators (LFO): Bis zu acht LFOs zur Steuerung von Vibrato, Filter und anderen Parametern



Die Synth/Osc/Config Seite ermöglicht einen komfortablen Überblick darüber, wie viele der in den Submenüs enthaltenen Parameter schon konfiguriert sind.

Diese Seite zeigt Parametereinstellungen von acht direkt aufeinander folgenden Oszillatoren in Relation zueinander. Dadurch, dass Sie die gebräuchlichsten Parameter auf einem Bildschirm sehen, müssen Sie nicht zwischen den vielen einzelnen Oszillator-Seiten hin- und herspringen. Wenn Sie Oszillatoreinstellungen verändern möchten, (Volume, Pan, Stimmung, usw.) können Sie das durch Editieren der Parameter „1:“ und „2:“ usw. erreichen.

In der Drum Synthese können wir 64 Oszillatoren zur Editierung vorhanden.

Menü: Program/Synth/Osc/Config
Parameter: View (Linke Seite; Oszillator-Bereich)
Werte: 1 bis 64 (angezeigt in Achtergruppen)

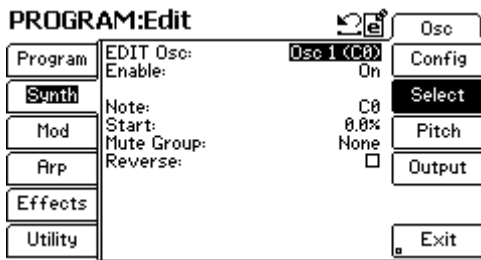
In diesem Menü können Sie durch alle 64 in der Drum Synthese verfügbaren Oszillatoren scrollen.

Menü: Program/Synth/Osc/Config
Parameter: View (rechter Seite; Oszillator Parameter)
Werte: Osc Enable, Osc Note, Osc Coarse Tune, Osc Fine Tune, Osc Volume, Osc Pan

Diese Sektion ermöglicht einen schnellen Zugriff auf die gebräuchlichsten Oszillator-Parameter. Wählen Sie den zu editierenden Parameter für alle angezeigten Drums aus. Beachten Sie bitte, dass die Auswahl für alle Felder von 1: bis 64: angezeigt wird (siehe unten).

Menü: Program/Synth/Osc/Config
Parameter: 1: bis 64:
Werte: abhängig von der View Einstellung (siehe oben)

Hier ändern Sie schnell gebräuchliche Parameter. Der Inhalt der Parameter orientiert sich an der „View“ (rechte Seite) Einstellung. Mit dem Control Rad können Sie die angezeigten Werte ändern.



Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: EDIT Osc:

Werte: Osc 1 bis Osc 64

Wählen Sie den zu bearbeitenden Oszillator aus. Der Wert in den Klammern ändert sich je nachdem, zu welcher Note der Oszillator zugeordnet wurde (verwenden Sie den „Note“ Parameter—siehe unten).

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Enable

Werte: On, Off

Ermöglicht die Aktivierung oder die Deaktivierung jedes Oszillators.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Note

Werte: C-2 bis G8

Dieser Parameter wählt die Note, die den Oszillator triggert aus. Bedenken Sie, dass es möglich ist mehrere Oszillatoren durch eine Note anzusteuern.

Menu: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Start

Werte: 0 % bis 10%

Bei der Vergabe eines Start Punktes legen Sie fest, wie viel vom Anfang des Samples (Attack) gehört werden soll. Bei „0%“ wird das Sample von Beginn an gespielt. Bei „10%“ beginnt die Wiedergabe des Sample bei 10% des Samples. Das natürliche Einschwingverhalten, wie ein Anschlagen eines Toms (wird Attack genannt), wird dabei nicht abgespielt. Dadurch kommt es zu einem dunkler gefärbten Sound, da die Obertöne am Anfang des Samples weggelassen werden.

Sounddesigner verwenden diesen Parameter manchmal, um die wahrgenommene Härte eines Klanges zu steuern. Wenn Sie beispielsweise die Anschlagstärke des Keyboards zur Modulation des Start Punktes eines Tom-Sounds verwenden, wird bei einer härter angeschlagenen Taste das Anschlagsgeräusch mit wiedergegeben, wodurch der Drumsound realistischer zu spielen ist. Wenn Sie die Taste hingegen schwächer anschlagen, wird der Attack des Samples nicht abgespielt - der Klang ist dunkler.

Über Loop-Nulldurchgänge:

Wenn sich Ihr Startpunkt auf keinem Loop-Nulldurchgang befindet (z.B. an der oberen Spitze oder dem unteren Ende der Wellenform) werden Sie Klicks oder Pops beim Triggern des Samples hören. Dieses Klicken hat zwar nichts mit dem Attack des Samples zu tun, kann aber fälschlicherweise als solcher wahrgenommen werden. Wenn Sie dieser Sound stört, müssen Sie entweder den Startpunkt verschieben, bis er auf solch einem Nulldurchgang liegt, oder Sie können die Lautstärken- Hüllkurve (Amplitude Envelope) so programmieren, dass die Attack-Zeit etwa 5 oder 10ms beträgt, wodurch jeder Klick am Anfang des Samples ausgeblendet wird.

Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: Mute Group
Werte: None, Self, A bis P

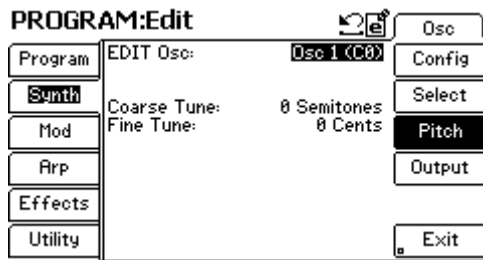
Hiermit schalten Sie einen Oszillator stumm, wenn ein anderer spielt.

Einige Percussion-Sounds lassen beim Zusammenspiel einen anderen Klang verstummen. Wenn Sie zum Beispiel eine offene Hi-Hat spielen und dann zum Sound einer geschlossenen Hi-Hat wechseln, wird die geschlossene Hi-Hat die offene stoppen. Indem Sie individuelle Oszillatoren derselben Mute Group (einer von A bis P) zuordnen, kann das Ausgangssignal eines Oszillators den eines anderen stumm schalten, wenn er gespielt wird.

Sie können ein Instrument auch durch sich selbst stumm schalten lassen, indem Sie diesen Parameter auf die Einstellung „Self“ setzen. Verwenden Sie diese stimmensparende Einstellung bei Drumsounds mit langer Ausklingphase (Decay), wie bei Ride-Becken. Ohne dass durch wiederholtes Spielen verschiedene Stimmen zu benötigen (und dadurch Ihre Polyphonie einzuschränken), können Sie die verwendete Stimme stoppen und neu triggern.

Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: Reverse
Werte: On, Off

Markieren Sie dieses Kästchen, damit das Sample rückwärts abgespielt wird.



Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: EDIT Osc

Werte: Osc 1 bis Osc 64

Wählen Sie den zu editierenden Oszillator aus. Da wir uns immer noch im Drum Synthese Mode befinden, haben Sie die Auswahl aus 64 Oszillatoren.

Der Wert in Klammern ändert sich, je nachdem welche Note zum Oszillator zugewiesen wurde (beachten Sie den „Note“ Parameter der Synth/Osc/Select Seite).

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Coarse Tune

Werte: -48 bis +48

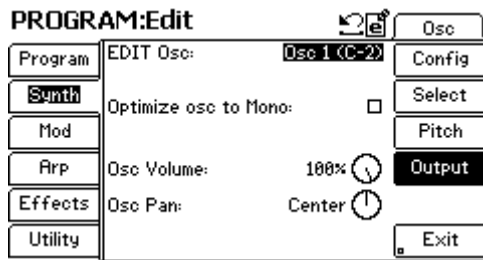
Mit diesem Parameter können Sie das gerade zu editierende Drum-Sample Pitch-Shiften. Kleinere Werte können zum Verändern der Stimmung des Sounds verwendet werden. Große Werte eignen sich hervorragend, um eigenartige und interessante Percussion-Sounds zu programmieren.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Fine Tune

Werte: -99 bis +99

Verwenden Sie diesen Parameter zur Feineinstellung der Oszillator-Stimmung.



Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: EDIT Osc

Werte: Osc 1 bis Osc 64

Wählen Sie den zu editierenden Oszillator aus. Da wir uns immer noch im Drum Synthese Mode befinden, haben Sie die Auswahl aus 64 Oszillatoren.

Der Wert in Klammern ändert sich, je nachdem welche Note zum Oszillator zugewiesen wurde (beachten Sie den „Note“ Parameter der Synth/Osc/Select Seite).

Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Optimize osc to Mono

Werte: On, Off

Diese Option verringert die Rechenlast und spart Stimmen durch das Deaktivieren der Panoramafunktion für einen Oszillator.

Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Osc Volume

Werte: 0 bis 100%

Bestimmt die Lautstärke für jeden Oszillator. Dieser Parameter unterscheidet sich von dem im Synth/Drum/Output Menü, da Sie hier die Lautstärke jedes einzelnen Oszillators im Program bestimmen können, währenddessen Sie im Program/Output Menü die Lautstärke des gesamten Programs einstellen.

Menü: Program/Synth/Osc/Output

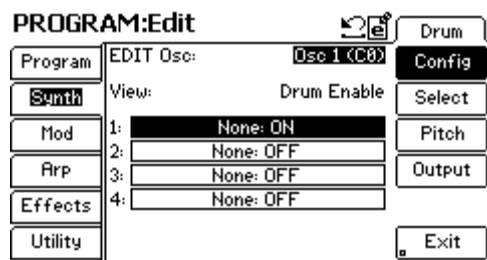
Parameter: Osc Pan (erscheint nur, wenn „Optimize to Mono“ deaktiviert ist)

Werte: L100% bis R100%

Stellt die Panoramaposition jedes einzelnen Oszillators ein. Der Unterschied zum Panoramaparameter der Program/Output Sektion ist, dass hier jeder einzelne Oszillator eine eigene Platzierung im Stereobild erhalten kann, während die Program/Output Einstellung die Panoramaposition des gesamten Programs einstellt.

Über „Optimize to Mono“

Ist Optimize to Mono auf ON gestellt, können Sie nicht jeden Oszillator getrennt im Stereopanorama verteilen. Sie können jedoch das Program selbst über die Program/Output Seite im Stereobild platzieren.



Menü: Program/Synth/Drum/Config

Parameter: View

Werte: Drum Enable, Drum Sample, Drum Vel Max/Split, Drum Coarse Tune, Drum Fine Tune, Drum Volume, Drum Pan

In dieser Anzeige wird übersichtlich dargestellt, wie viele der gebräuchlichsten Parameter in den Drum Synthese Submenüs konfiguriert sind.

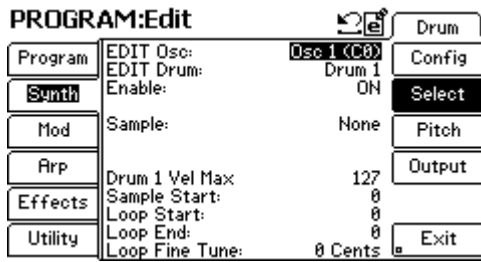
Diese Seite zeigt die Parametereinstellungen der verschiedenen Samples. Da diese gebräuchlichen Parameter in einer Displayseite dargestellt werden, entfällt das vor- und zurückspringen zwischen den verschiedenen Drum-Menü Seiten. Die können Drum Einstellungen (Volume, Pan, Tuning, usw.) ändern, indem Sie „1:“ „2:“ „3:“ und „4:“ Parameter editieren (siehe unten).

Men: Program/Synth/Drum/Config

Parameter: 1: bis 4:

Werte: Je nach View Einstellung (siehe oben)

Hier können Sie schnell oft verwendete Einstellungen ändern. Je nach „View“ Einstellung, werden Ihnen die verschiedenen Parameterwerte angezeigt. Mit dem Control Rad können Sie die angezeigte Einstellung editieren.



Menü: Program/Synth/Drum/Select
Parameter: EDIT Osc
Werte: Osc 1 bis Osc 64

Wählen Sie den zu editierenden Oszillator aus. Da die Klangerzeugungsart auf Drum steht, können wir einen aus 64 Oszillatoren auswählen.

Der eingeklammerte Wert verändert sich, je nachdem, zu welcher Note der Oszillator zugeordnet wurde („Note“ Parameter der Synth/Osc/Select Seite).

Menü: Program/Synth/Drum/Select
Parameter: EDIT Drum
Werte: Drum 1 bis Drum 4

Jeder Oszillator der Drum Synthese kann bis zu vier Drum-Samples verwalten. Den jeweiligen Drumsound, den Sie bearbeiten wollen, wählen Sie hier aus.

Menü: Program/Synth/Drum/Select
Parameter: Enable
Werte: On, Off

Mit diesem Parameter können Sie ein Drum-Sample aktivieren oder deaktivieren.

Menü: Program/Synth/Drum/Select
Parameter: Sample
Werte: [Abhängig von den verfügbaren Samples der Fusion]

Ein Sample lässt sich jeder Drum zuordnen. Weisen Sie dieses Sample hier zu.

Menü: Program/Synth/Drum/Select

Parameter: Drum 1 Vel Max (ändert sich, je nachdem welche Drums aktiviert sind)

Werte: 0 bis 127

Dieser Parameter stellt die maximale Anschlagstärke der Drum (oder, falls Sie mehr als ein Drumsample aktiviert haben, den Velocity-Umschaltpunkt) ein.

Beachten Sie bitte, dass bei nur einem aktivierten Drum-Sample und einer „Drum 1 Vel Max“ Einstellung unter 127 nichts hören, wenn eine Note mit einem maximalen Velocity-Wert triggern. Genauso verhält es sich auch, wenn Sie die „Drum 1 Vel Min“ Einstellung auf einen hohen Wert setzen. Sie werden nichts hören, wenn die Note zu leicht gespielt wird.

Menü: Program/Synth/Drum/Select

Parameter: Sample Start

Werte: [abhängig vom Sample]

Dieser Parameter ist identisch zu dem bereits besprochenen „Start“ Parameter (siehe Synth/Osc/Select).

Menü: Program/Synth/Drum/Select

Parameter: Loop Start

Werte: [abhängig vom Sample]

Dieser Parameter bestimmt, ab welchem Punkt der Loop beginnt. Wenn die Wiedergabe des Samples den „Loop End“ Punkt (siehe unten) erreicht, springt sie zurück zum Loop Start und gibt das Sample nur zwischen diesen beiden Punkten als Schliefe (Loop) wieder. Wenn der Loop Start hinter oder auf dem Loop End liegt, verwendet die Fusion die ursprünglichen Loop Punkte, die im Sample definiert sind.

Menü: Program/Synth/Drum/Select

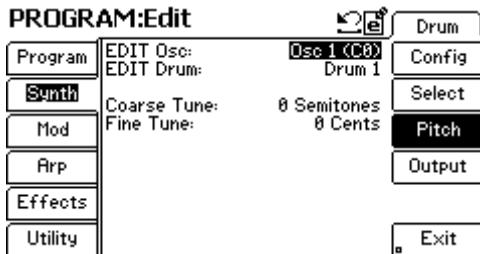
Parameter: Loop End

Werte: [abhängig vom Sample]

Dieser Parameter bestimmt den Punkt, an dem ihr Loop endet. Wenn die Wiedergabe des Samples diesen Punkt erreicht, springt sie zum „Loop Start“ Punkt (siehe oben) zurück und gibt diese Region zwischen den beiden Punkten als Schleife (Loop) wieder. Liegt der Loop End Punkt vor oder auf dem Loop Start, verwendet die Fusion die ursprünglichen Loop Punkte, die im Sample definiert sind.

Menü: Program/Synth/Drum/Select
Parameter: Loop Fine Tune
Werte: [abhängig vom Sample]

Dieser Parameter ermöglicht kleinere Justierungen am Loopbereich Ihres Samples.



Menü: Program/Synth/Drum/Pitch
Parameter: EDIT Osc
Werte: Osc 1 bis Osc 64

Wählen Sie den Oszillator aus, den Sie editieren möchten.

Menü: Program/Synth/Drum/Pitch
Parameter: EDIT Drum
Werte: Drum 1 bis Drum 4

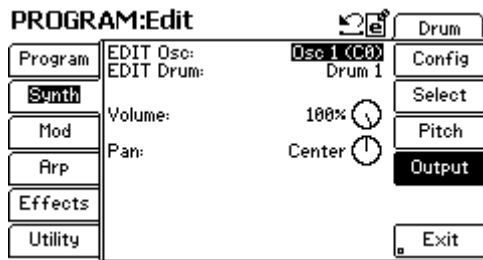
Jeder Oszillator der Drum Synthese kann bis zu vier Drum Parts besitzen. Wählen Sie hier den zu bearbeitenden Drum Sound aus.

Menü: Program/Synth/Drum/Pitch
Parameter: Coarse Tune
Werte: -48 bis +48 Halbtöne (Semitones)

Mit diesem Parameter können Sie große Veränderungen der Tonhöhe des Drum Samples in Halbtonschritten vornehmen.

Menü: Program/Synth/Drum/Pitch
Parameter: Fine Tune
Werte: -99 bis +99 Cents

Hier können Sie die Tonhöhe der Drum feiner abstimmen.



Menü: Program/Synth/Drum/Output
Parameter: EDIT Osc
Werte: Osc 1 bis Osc 64

Wählen Sie hier den Oszillator aus, den Sie editieren möchten.

Menü: Program/Synth/Drum/Output
Parameter: EDIT Drum
Werte: Drum 1 bis Drum 4

Jeder Oszillator der Drum Synthese kann bis zu vier Drum Parts besitzen. Wählen Sie hier den zu bearbeitenden Drum Sound aus.

Menü: Program/Synth/Drum/Output
Parameter: Volume
Werte: 0 bis 100%

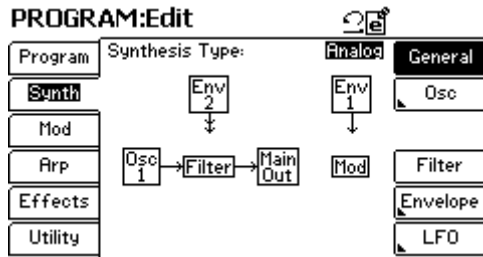
Bestimmt die Lautstärke für jeden einzelnen Drum Sound des Oszillators. Anders als im „Osc Volume“ Parameter des Synth/Osc/Output Menüs, der die Lautstärke der Drum Sounds in Relation zu den anderen bestimmt, stellen Sie mit dem „Osc Volume“ Parameter die Gesamtlautstärke des ganzen Oszillators (also alle Drums eines Oszillators) ein.

Menü: Program/Synth/Drum/Output
Parameter: Pan
Werte: „Optimized to mono“ oder L100% bis R100%

Bestimmen Sie die Position im Stereobild für jede individuelle Drum. Anders als im Pan Parameter der Program/Output Sektion können Sie hier jede Drum einzeln im Panorama verteilen. Das Program/Output Menü platziert das gesamte Program im Panorama.

Optimizing to Mono:

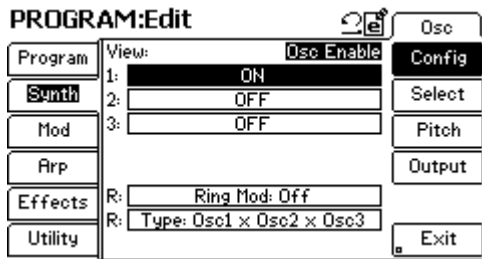
Dieser Parameter wird durch die Worte „(Osc is optimized to mono)“ ersetzt, wenn der „Optimize osc to mono“ Parameter für diese Drum im Synth/Osc/Output Menü angekreuzt ist.



Synthese Art: Analog

Die Analog-Synthese verwendet Oszillatoren, Hüllkurven (Envelopes), LFOs und einen Filter, um alle Arten von Klängen im Bereich von einfachen Bässen über Solo-Sounds bis hin zu komplexen Pads (und alles dazwischen) zu erzeugen.

- Oszillatoren: Bis zu drei Grundwellenformen (Sägezahn, Puls, und Sinus, plus Weißes, Rosa, und Rotes Rauschen, und das Eingangssignal der externen Eingänge (External Inputs).
- Filter: Ein Filter. Sie können die Filterart, die Eckfrequenz (Cutoff) und die Resonanz einstellen.
- Envelopes: Bis zu acht Hüllkurven (Envelopes) zur Steuerung von Volume, Filter, Pitch oder anderen Parametern.
- LFO: Bis zu acht LFOs zur Steuerung von Vibrato, Filter und anderen Parametern.



Menü: Program/Synth/Osc/Config

Parameter: View

Werte: Osc Enable, Osc Type, Osc Coarse Tune, Osc Fine Tune, Osc Random Tune, Osc Volume, Osc Pan

Diese Bildschirmanzeige ermöglicht den komfortablen Überblick darüber, wie viele der typischsten Parameter der Untermenüs bereits konfiguriert sind.

Diese Seite zeigt Parametereinstellungen von acht direkt aufeinander folgenden Oszillatoren in Relation zueinander. Dadurch, dass Sie die gebräuchlichsten Parameter auf einem Bildschirm sehen, müssen Sie nicht zwischen den vielen einzelnen Oszillator-Seiten hin- und her springen. Wenn Sie Oszillatoreinstellungen verändern möchten, (Volume, Pan, Stimmung, usw.) können Sie das durch Editieren der Parameter „1:“, „2:“ und „3:“ erreichen.

Da wir als Klangerzeugung die Analog Synthese gewählt haben, können Sie an drei Oszillatoren Ihre Editierungen vornehmen (da die Analog Synthese drei Oszillatoren besitzt).

Menü: Program/Synth/Osc/Config

Parameter: 1, 2, 3:

Werte: Abhängig von der View Einstellung (siehe oben)

Hier erhalten Sie schnell Zugriff auf die wichtigsten Einstellungen der Oszillatoren. Die Parameterinhalte ändern sich je nach den Einstellungen des „View“ Parameters. Mit dem Control Rad können Sie Veränderungen an den aufgelisteten Einstellungen vornehmen.

Menü: Program/Synth/Osc/Config

Parameter: R: (Ring Mod On/Off)

Werte: On, Off

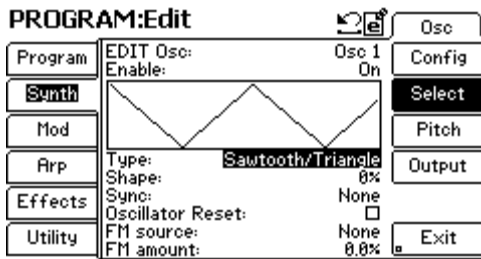
Dieser Parameter aktiviert oder deaktiviert die Ring Modulation.

Menü: Program/Synth/Osc/Config

Parameter: R: (Ring Mod Type)

Werte: None, Osc 1 x Osc 2, Osc 1 x Osc 3, Osc 2 x Osc 3, Osc 1 x Osc 2 x Osc 3

Hiermit wählen Sie, wie die drei Oszillatoren einander modulieren.



Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: EDIT Osc
Werte: Osc 1 bis Osc 3

Wählen Sie den zu editierenden Oszillator aus.

Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: Enable
Werte: On, Off

Schaltet den Oszillator an oder aus.

Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: Type
Werte: Sawtooth, Pulse, Sine, White Noise, Pink Noise, Red Noise, Ext In

Dieser Parameter ermöglicht die Auswahl der Grundwellenform des Oszillators. Bei der „Ext In“ Einstellung erhält Ihr Oszillator das Audiosignal, welches über die mit „Input Left“ und „Input Right“ beschrifteten Anschlüsse auf der Rückseite der Fusion von einer externen Signalquelle zugespielt bekommt.

Menü: Program/Synth/Osc/Select
Parameter: Shape (nur bei den Sawtooth und Pulse Oszillatorarten)
Werte: -100% bis 100%

Der Shape Parameter verändert die Wellenformen Sawtooth oder Pulse. Bei Synthesizern wird dieser Parameter manchmal als „Pulsbreitenmodulation“ bezeichnet, wenn sich auf Rechteckswellenformen bezogen wird.

Wie bekomme ich negative oder positive Sägezahn-Wellenformen?

Sie können einen negativen Sägezahn, eine Dreieckswellenform und einen positiven Sägezahn erhalten, indem Sie „Sawtooth“ auswählen und den „Shape“ Parameter (siehe unten) verändern. Einen negativen Sägezahn erhalten Sie mit einer „Shape“ Einstellung von „-100%.“ Ein positiver Sägezahn entsteht bei einer Einstellung von „+100%.“ Möchten Sie eine Dreieckswellenform, belassen Sie den Parameter auf „0%.“

Eine Rechteckswellenform erstellen Sie, indem Sie die „Pulse“ Wellenform verwenden und den „Shape“ Parameter auf „0%“ setzen (siehe unten).

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Sync

Werte: None, Osc 1, Osc 2, Osc 3, Ring Mod, Filter

Setzt die Phase Ihres Oszillators in Bezug auf die Startphase eines anderen Oszillators, der Ring Modulation oder des Filters zurück. Dadurch werden interessante Obertöne erzeugt und dem ausgewählten Oszillator hinzugefügt.

Die besten Resultate erhalten Sie, wenn der ausgewählte Oszillator zu einem tiefer gestimmten Oszillator synchronisiert wird. Besitzen beide Oszillatoren dieselbe Tonhöhe (oder liegen nah beieinander), werden nur sehr wenige oder keine Obertöne generiert.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Oscillator Reset

Werte: On, Off

Wenn Sie die Einstellung „on“ für diesen Parameter verwenden, startet der Oszillator die Wellenform jedes Mal von Beginn an, wenn eine Stimme ausgelöst wird. Bei der Einstellung „off“ läuft der Oszillator frei und wird beim Triggern einer neuen Stimme nicht zurückgesetzt.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: FM Source

Werte: None, Osc 1, Osc 2, Osc 3, Ring Mod, Filter

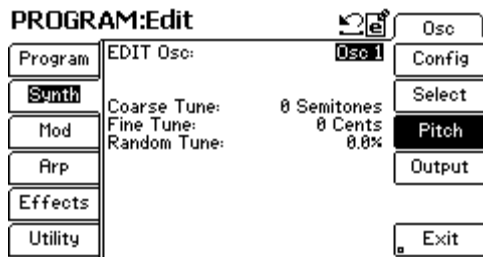
Sie können einen Filter, Ring Mod oder die Wellenformen anderer Oszillatoren verwenden, um die Frequenz des aktuell ausgewählten Oszillators zu modulieren. Daraus ergibt sich eine komplexere Wellenform mit vielen Obertönen.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: FM Amount

Werte: 0-100%

Bestimmen Sie hier die Stärke der Frequenzmodulation durch die FM-Source (siehe oben). Hohe Prozentanteile stehen für eine stärkere Modulation, wodurch mehr Obertöne entstehen. Kleinere Prozentwerte ergeben einen klareren Originalsound des Oszillators.



Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: EDIT Osc

Werte: Osc 1 bis Osc 3

Wählen Sie hier den zu editierenden Oszillator aus. Da wir uns in der Analog Synthese befinden, stehen drei Oszillatoren zur Verfügung.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Coarse Tune

Werte: -48 bis +48 Semitones

Dieser Parameter verändert die Tonhöhe des Oszillators, den Sie spielen.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Fine Tune

Werte: -99 bis +99 Cents

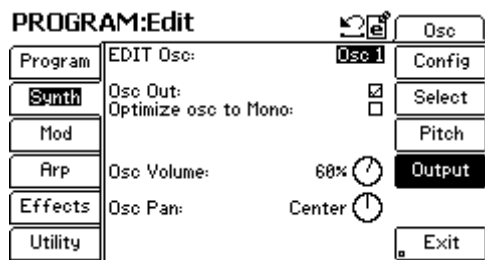
Mit diesem Parameter können Sie die Tonhöhe des Oszillators feinabstimmen (oder verstimmen).

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch

Parameter: Random Tune

Werte: 0-100%

Random Tune erzeugt unvorhersehbare Abweichungen in der Stimmung Ihres Oszillators. Je höher dieser Wert liegt, umso unberechenbarer wird die Stimmung.



Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: EDIT Osc

Werte: Osc 1 bis Osc 3

Wählen Sie hier den zu editierenden Oszillator aus. Da wir uns in der Analog Synthese befinden, stehen drei Oszillatoren zur Verfügung.

Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Osc Out

Werte: On, Off

Bei der Verwendung eines Oszillators als Modulationsquelle für einen anderen Oszillator (was bei FM, Sync oder Ring Modulation häufig passieren kann), möchten Sie möglicherweise das Ausgangssignal dieses Oszillators nicht hören, damit Sie nur den Modulationseffekt wahrnehmen können.

Wenn Sie den Ausgang des Oszillators stumm schalten wollen, wählen Sie dieses Kästchen ab. Für normale Anwendungen sollten Sie dieses Kästchen angewählt lassen.

Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Optimize Osc to Mono

Werte: On, Off

Dieser Parameter reduziert die DSP-Last der Fusion, da der Ausgang des Oszillators auf Mono reduziert wird. Beim Einschalten dieser Option erreichen Sie eine höhere Stimmenanzahl, jedoch kann der Oszillator nicht mehr im Stereobild platziert werden.

Wenn das Oszillatorsignal sowieso aus der Stereomitte kommen soll, lassen Sie Die Option eingeschaltet, da Sie das Panorama nicht verwenden wollen.

Menü: Program/Synth/Osc/Output

Parameter: Osc Volume

Werte: 0 – 100%

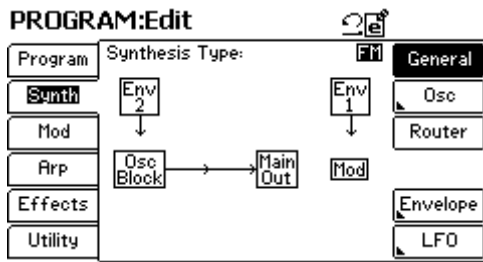
Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke des Oszillators im Vergleich zu den anderen Oszillatorpegeln. Im Gegensatz zum Volume Parameter des Volume/Output Menüs, der die Gesamtlautstärke des Programs definiert, können Sie hier die Lautstärken jedes einzelnen Oszillators bestimmen

Menü: Program/Synth/Osc/Output

**Parameter: Osc Pan (nur sichtbar, wenn "Optimize to Mono"
ausgeschaltet ist)**

Werte: L100% bis R100%

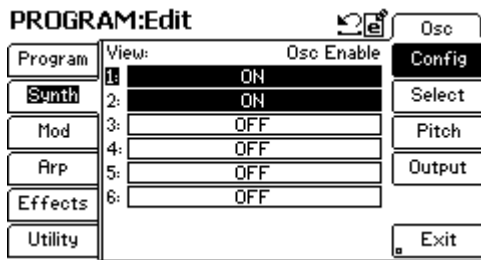
Regelt die Position jedes Oszillators im Stereopanorama. Anders als der Pan Parameter in der Program/Output Sektion, der die Panoramaplatzierung des gesamten Programs bestimmt, stellen Sie hier die jeweilige Panoramaposition jedes Oszillators getrennt ein.



Synthese Art: FM

FM ist eine Syntheseform, die auf der gegenseitigen Modulation von zwei (oder mehr Oszillatoren) zur Sounderzeugung beruht. Seit ihrer Einführung in den 70er Jahren konnte die FM Synthese große Erfolge feiern und wird auch heute noch wegen dem flexiblen Klangreichtum gern verwendet.

- Oszillatoren: Sechs Grundwellenformen (Sinus-Variationen, plus Weißes Rauschen).
- Filter: Ein Filter. Sie können Filtertyp, Cutoff, Frequenz und Resonanz einstellen.
- Envelopes: Bis zu acht Hüllkurven zur Steuerung von Volume, Filter, Pitch oder anderen Parametern.
- LFOs: Bis zu acht LFOs zur Steuerung von Pitch, Volume oder anderen Parametern.



Menü: Program/Synth/Osc/Config

Parameter: View

Werte: Osc Enable, Osc Output, Osc Type, Osc Coarse Tune, Osc Fine Tune, Osc Random Tune, Osc Pan

Die Synth/Osc/Config Seite ermöglicht einen komfortablen Überblick darüber, wie viele der in den Submenüs enthaltenen Parameter der FM Synthese konfiguriert sind.

Diese Seite zeigt Parametereinstellungen der einzelnen Oszillatoren in Relation zueinander. Dadurch, dass Sie die gebräuchlichsten Parameter auf einem Bildschirm sehen, müssen Sie nicht zwischen den vielen einzelnen Oszillator-Seiten hin- und her springen. Wenn Sie Oszillatoreinstellungen verändern möchten, (Volume, Pan, Stimmung, usw.) können Sie das durch Editieren der Parameter „1:“, bis „6:“ erreichen (siehe unten).

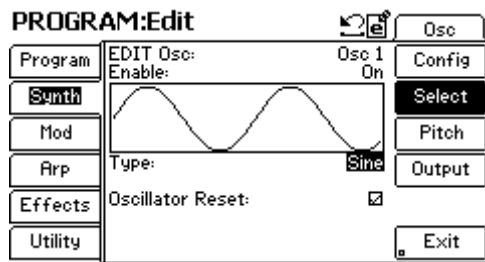
Da wir uns nun in der FM Synthese befinden, haben wir die Auswahl aus sechs Oszillatoren.

Menü: Program/Synth/Osc/Config

Parameter: 1: bis 6:

Werte: Abhängig von der View Einstellung (siehe oben)

Hier können Sie schnell auf gebräuchliche Parametereinstellungen zugreifen. Je nach Ihrer „View“ Parametereinstellung werden verschiedene Parameter angezeigt. Mit dem Control Rad können Sie die aufgelisteten Einstellungen editieren.



Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: EDIT Osc

Werte: Osc 1 bis Osc 6

Wählen Sie den Oszillator, den Sie editieren möchten, aus.

Menu: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Enable

Werte: On, Off

Aktiviert oder deaktiviert den ausgewählten Oszillator.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Type

Werte: Sine, Sine Square Root, Sine Squared, Sine Warp, White Noise

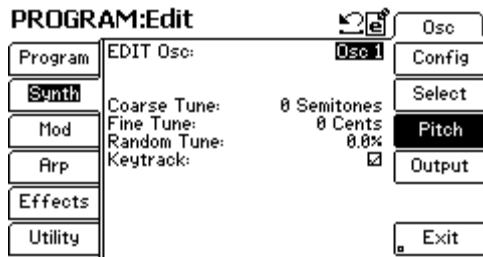
Mit diesem Parameter können Sie die Wellenform des Oszillators bestimmen.

Menü: Program/Synth/Osc/Select

Parameter: Oscillator Reset

Werte: On, Off

Wenn Sie die Einstellung „on“ für diesen Parameter verwenden, startet der Oszillator die Wellenform jedes Mal von Beginn an, wenn eine Stimme ausgelöst wird. Bei der Einstellung „off“ läuft der Oszillator frei und wird beim Triggern einer neuen Stimme nicht auf seinen Anfang zurückgesetzt.



Menü: Program/Synth/Osc/Pitch
Parameter: EDIT Osc
Werte: Osc 1 bis Osc 6

Wählen Sie den Oszillator, den Sie editieren möchten, aus. In der FM Synthese stehen sechs Oszillatoren zur Bearbeitung bereit.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch
Parameter: Coarse Tune
Werte: -48 bis +48 Semitones

Dieser Parameter verschiebt die Tonhöhe des Oszillators, den Sie spielen.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch
Parameter: Fine Tune
Werte: -99 bis +99 Cents

Mit diesem Parameter stimmen Sie Ihren Oszillator fein ab.

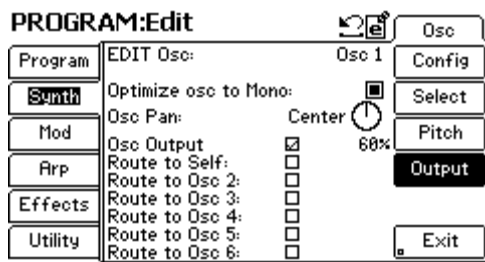
Menü: Program/Synth/Osc/Pitch
Parameter: Random Tune
Werte: 0-100%

Random Tune erzeugt unvorhersehbare Schwankungen in der Stimmung des Oszillators. Bei einem hohen Prozentwert haben sie höhere und unberechenbarere Schwankungen.

Menü: Program/Synth/Osc/Pitch
Parameter: Key Track
Werte: On, Off

Schalten Sie diese Funktion aus, wenn die Tonhöhe des Oszillators nicht der gespielten Note folgen soll. Viele Sounddesigner brauchen konstant bleibende Modulationsquellen, während dessen die Tonhöhe des zu modulierenden Oszillators der jeweils angeschlagenen Note auf dem Keyboard normal folgen soll. In diesem Fall wählen Sie die „OFF“ für diesen Parameter.

Im Normalfall möchten Sie aber erreichen, dass die Tonhöhe des Oszillators der gespielten Note entspricht und Sie wählen die Einstellung „On“ für diesen Parameter.



Menü: Program/Synth/Osc/Output
Parameter: EDIT Osc
Werte: Osc 1 bis Osc 6

Wählen Sie den Oszillator Ihrer Wahl zur Bearbeitung aus. Es stehen sechs Oszillatoren zur Verfügung, da wir uns in der FM Synthese befinden.

Menü: Program/Synth/Osc/Output
Parameter: Osc Out
Werte: On, Off

Aktivieren Sie das Kästchen, um das Signal des Oszillators zum Ausgang zu führen.

Menü: Program/Synth/Osc/Output
Parameter: Osc Volume (nur, wenn „Osc Output“ Kästchen markiert ist)
Werte: 0 – 100%

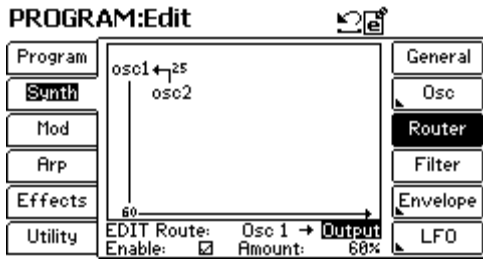
Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Ausgangslautstärke des gerade angewählten Oszillators. Bitte beachten Sie, dass dieser Parameter nur dann zur Verfügung steht, wenn das „Osc Out“ Kästchen aktiviert wurde.

Menü: Program/Synth/Osc/Output
Parameter: Route To (Alle Oszillatoren inklusive sich selbst)
Werte: On, Off

Diese Kästchen ermöglichen das Routen des Ausgangssignals des angewählten Oszillators, um andere Oszillatoren zu modulieren.

Menü: Program/Synth/Osc/Output
Parameter: Modulation Amount (nur wenn das dazugehörige „Route To“ Kästchen angekreuzt wurde)
Werte: 0 – 100%

Dieser Parameter gibt an, wie viel Signal Ihres Quell-Oszillators zur Modulation zum Ziel-Oszillator gesendet wird. Je höher der Wert, desto mehr Modulation findet statt.



Menü: Program/Synth/Router
Parameter: EDIT Route (Source)
Werte: Osc 1 bis Osc 6

Wählen Sie den Oszillator, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Program/Synth/Router
Parameter: EDIT Route (Destination)
Werte: Osc 1 bis Osc 6, Output

Wählen Sie mit diesem Parameter aus, wohin das Oszillatorsignal geroutet werden soll. Die Fusion ermöglicht die Verknüpfung eines Oszillators mit jedem anderen (inklusive sich selbst) oder dem Audioausgang der Workstation. Bedenken Sie, dass es möglich ist, eine Quelle mit mehreren Zielen zu verbinden.

Die Abbildung darüber zeigt unterstützend an, wie jeder Oszillator geroutet ist. Beachten Sie bitte, dass eine Quelle nicht zu einem Ziel geführt werden kann, solange das „Enable“ Kästchen nicht aktiviert wurde. Beachten Sie auch, dass zum Modulieren der FM Verknüpfung selbst, dieses Kästchen auch aktiviert sein muss. Anderenfalls sehen Sie die Verknüpfung nicht als Modulationsziel in Mod Menü.

Menü: Program/Synth/Router
Parameter: Enable
Werte: On, Off

Diese Ankreuzbox teilt Ihnen mit, ob Ihre momentan angewählte Quelle zu einem Ziel geroutet wird oder nicht. Um eine Verbindung herzustellen, wählen Sie Ziel und Quelle aus (siehe oben) und aktivieren die Box. Um andererseits eine Verbindung zu lösen, deaktivieren Sie das „Enable“ Kästchen.

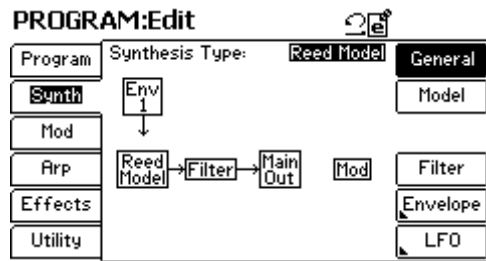
Wie bereits im Abschnitt oben hingewiesen, muss die Auswahlbox angekreuzt werden, damit eine FM Verknüpfung moduliert werden kann. Anderenfalls sehen Sie die Verknüpfung nicht als Modulationsziel in Mod Menü.

Menü: Program/Synth/Router

Parameter: Amount

Werte: 0-100%

Dieser Parameter bestimmt, wie viel Signal der momentan ausgewählten Quelle zur Modulation des Zieles verwendet wird. Beachten Sie, dass das „Enable“ Kästchen aktiviert sein muss, damit eine Modulation zustande kommen kann.



Synthese Art: Reed Model

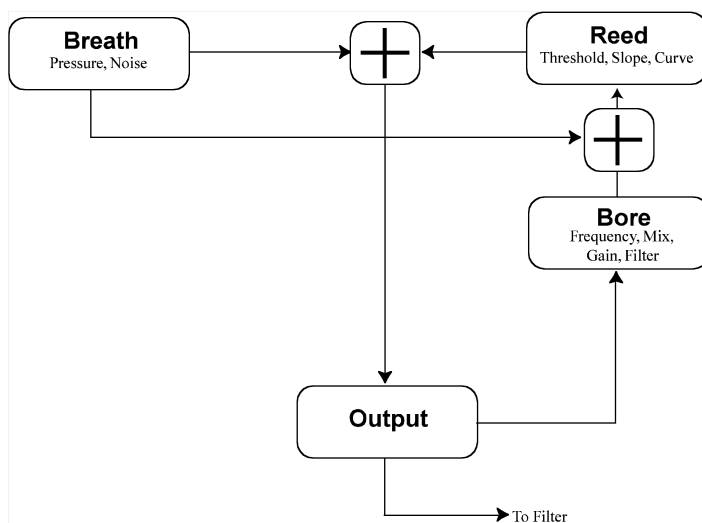
Die Reed Model Synthese verwendet komplexe mathematische Algorithmen, um das Verhalten von Soundwellen in einem Holzblasinstrument zu kalkulieren. Dadurch werden Sie in die Lage versetzt, extrem naturnahe Programs von Instrumenten, die ein Mundstück mit vibrierenden Holzblatt und zylindrische Instrumentenkörper verwenden (wie z.B. eine Klarinette), zu spielen. Mit diesem Modell können Sie auch Instrumente erschaffen, die es in Wirklichkeit nicht gibt oder nicht geben kann.

- Model Parameter: Breath, Noise, Threshold, Slope, Curve, Frequency, Mix, Gain.
- Filter: Ein Filter. Sie können die Filterart, Cutoff, Frequenz und Resonanz bestimmen.
- Envelopes: Bis zu acht Hüllkurven zur Steuerung von Volume, Filter, Pitch oder anderen Parametern.
- LFOs: Bis zu acht LFOs zur Steuerung von Vibrato, Filter oder anderen Parametern.

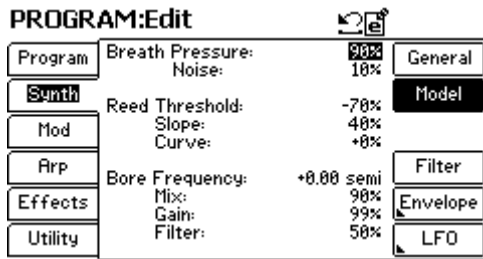
Das Reed Model:

Die folgende Abbildung beschreibt das Reed Model der Fusion. Ihnen werden sofort die drei Parametergruppen „Breath“, „Reed“, und „Bore“ auffallen. Jede Gruppe steht für einen bestimmten Teil des physischen Modells. Die Gruppen interagieren untereinander, um den Sound, den Sie hören, zu erzeugen

Die „Breath“ Parameter modellieren den Spieler, der in das Instrument bläst, während die „Reed“ Parameter das Mundstück des gespielten Instruments verkörpern. Mit den „Bore“ Parametern modellieren Sie den Instrumentenkörper.

**Warum höre ich nichts?**

Da Physical Modeling ein mathematisches Modell eines realen Instruments erzeugt, ist es möglich, dass Ihre Einstellungen im Synth/Model Menü so gesetzt sind, dass kein Klang oder ein Geräusch generiert werden kann. Wenn Sie das echte Instrument falsch spielen würden oder ein Instrument konstruieren würden, welches keinen Ton erzeugen kann, ständen Sie vor dem gleichen Problem. Wenn Sie nach einer Parameterveränderung keinen Klang oder nur eigenartige Töne hören, ist das nicht auf eine fehlerhafte Funktionsweise der Fusion zurückzuführen. Sie haben möglicherweise das physikalische Modell nur in unmusikalische Gefilde geführt. Wenn das passiert, nehmen Sie die Parameteränderung zurück und versuchen Sie es noch einmal.



Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Breath

Werte: 0 – 100%

Das ist der Parameter für die Lautstärke des Modells. Er simuliert die Blasstärke des Spielers, durch die das Modell zum Erzeugen von Sounds angeregt wird und verschiedene tonale Spektren erzeugt werden.

Die Parameter „Breath“ und „Noise“ steuern das Blasverhalten des Spielers in das Instrument.

Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Noise

Werte: 0 – 100%

Dieser Parameter simuliert das Anblasgeräusch durch das Hinzufügen von Weißem Rauschen. Im Allgemeinen gilt, dass ein kleinerer Rauschanteil Ihrem Instrument mehr Realismus verleiht.

Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Threshold

Werte: -100% bis +100%

Dieser Parameter bestimmt den minimal notwendigen Anblasdruck, damit ein Instrument einen Klang erzeugt.

Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Slope

Werte: 0 – 100%

Bestimmt den Wirkungsgrad des Tastenanschlages auf das Anblasen des Instruments. Niedrige Werte erzeugen extrem steile Kurven (z.B. Ihr Sound ist normalerweise sehr leise und wird sehr schnell lauter, je stärker Sie die Note spielen). Hohe Werte stehen für eine flachere Kurve (z.B. Ihr Sound wird gleichmäßig lauter, je stärker Sie die Taste anschlagen).

Die Parameter „Threshold,“ „Slope“ und „Curve“ modellieren das Mundstück des Instruments.

Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Curve

Werte: -100% bis +100%

Dieser Parameter beeinflusst den tonalen Charakter des Mundstücks und wirkt auf das Einschwingen des Sounds.

Menü: Program/Synth/Model
Parameter: Frequency
Werte: -12.00 bis +12.00 Semitones

Dieser Parameter bestimmt die Frequenz der harmonischen Komponente des Tones aus dem Instrumentenkörper.

Menü: Program/Synth/Model
Parameter: Mix
Werte: 0 – 100%

Mit diesem Parameter mixen Sie Klang aus dem Grundton und der harmonischen Komponente. Bei 50% haben Sie einen gleichmäßigen Mix beider Bestandteile. Bei 100% hören Sie die harmonische Komponente nicht. Bei 0% hören Sie keinen Grundton.

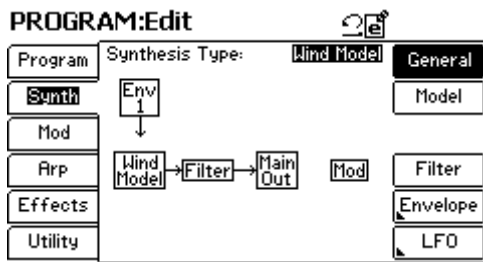
*Die Parameter „Frequency, „Mix,“
„Gain“ und „Bore Filter“
modellieren den Instrumentenkörper.*

Menü: Program/Synth/Model
Parameter: Gain
Werte: 0 – 100%

Dieser Parameter bestimmt die Resonanzstärke im Körper des Instruments, der sich auf den Klang auswirkt.

Menü: Program/Synth/Model
Parameter: Bore Filter
Werte: 0 – 100%

Dieser Parameter ist für den tonalen Charakter des Instrumentenkörpers zuständig. Er wirkt wie ein Tiefpassfilter auf den Instrumentenklang.



Synthese Art: Wind Model

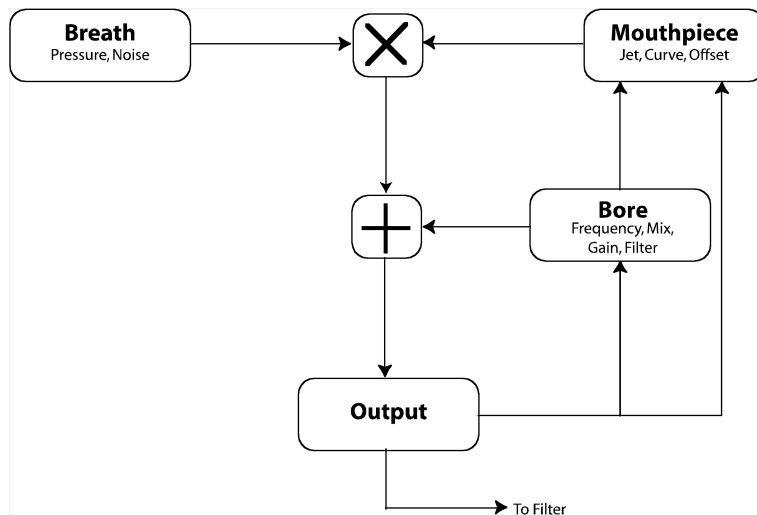
Die Wind Model Synthese verwendet komplexe mathematische Algorithmen, um das Verhalten von Soundwellen in einem Windinstrument zu kalkulieren. Dadurch werden Sie in die Lage versetzt, extrem naturnahe Programs von Instrumenten, die über ein Mundstück, das von einem Spieler mit den Lippen geblasen wird und direkt mit einem Instrumentenkörper verbunden ist (wie einer Flöte), zu spielen. Mit diesem Modell können Sie auch Instrumente erschaffen, die es in Wirklichkeit nicht gibt oder nicht geben kann.

- Model Parameter: Breath, Noise, Jet, Curve, Offset, Frequency, Mix, Gain, Bore Filter.
- Filter: Ein Filter. Sie können die Filterart, Cutoff, Frequenz und Resonanz bestimmen.
- Envelopes: Bis zu acht Hüllkurven zur Steuerung von Volume, Filter, Pitch oder anderen Parametern.
- LFOs: Bis zu acht LFOs zur Steuerung von Vibrato, Filter oder anderen Parametern.

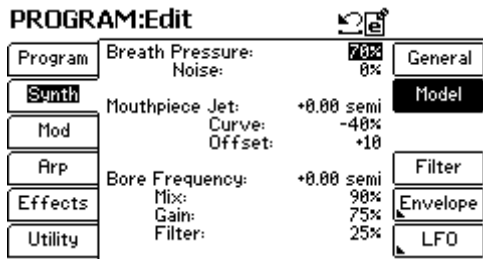
Das Wind Model:

Die folgende Abbildung veranschaulicht das Wind Model der Fusion. Ihnen werden sofort die drei einzelnen Parametergruppierungen „Breath,” „Mouthpiece,” und „Bore” auffallen. Jede Gruppe steht für einen bestimmten Teil des physischen Modells. Die Gruppen interagieren untereinander, um den Sound, den Sie hören, zu erzeugen

Die „Breath” Parameter modellieren den Spieler, der in das Instrument bläst, während die „Mouthpiece” Parameter das Mundstück des gespielten Instruments verkörpern. Mit den „Bore” Parametern modellieren Sie den Instrumentenkörper.

**Warum höre ich nichts?**

Da Physical Modeling ein mathematisches Modell eines realen Instruments erzeugt, ist es möglich, dass Ihre Einstellungen im Synth/Model Menü so gesetzt sind, dass kein Klang oder ein Geräusch generiert werden kann. Wenn Sie das echte Instrument falsch spielen würden oder ein Instrument konstruieren würden, welches keinen Ton erzeugen kann, ständen Sie vor dem gleichen Problem. Wenn Sie nach einer Parameterveränderung keinen Klang oder nur eigenartige Töne hören, ist das nicht auf eine fehlerhafte Funktionsweise der Fusion zurückzuführen. Sie haben möglicherweise das physikalische Modell nur in unmusikalische Gefilde geführt. Wenn das passiert, nehmen Sie die Parameteränderung zurück und versuchen Sie es noch einmal.



Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Breath

Werte: 0 – 100%

Damit bestimmen Sie die Lautstärke des Modells. Der Parameter simuliert die Blasstärke des Spielers, durch die das Model zum Erzeugen von Sounds angeregt wird und verschiedene tonale Spektren erzeugt werden.

Die Parameter „Breath“ und „Noise“ modellieren den Vorgang des Anblasens des Instrumentes.

Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Noise

Werte: 0 – 100%

Dieser Parameter fügt ein Weißes Rauschen zur Simulation des natürlichen Sounds des Atemgeräusches beim Blasen hinzu. Meistens reicht ein kleiner Wert, um realistische Ergebnisse zu erzielen.

Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Jet

Werte: -12 bis +12 Semitones

Der „Jet“ Parameter bestimmt die Frequenz der harmonischen Komponente des Klanges des Mundstücks.

Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Curve

Werte: -100% bis +100%

Dieser Parameter beeinflusst den Klangcharakter und das Einschwingverhalten des Sounds.

Die Parameter „Jet“, „Curve“, und „Offset“ modellieren das Mundstück des Instrumentes.

Menü: Program/Synth/Model

Parameter: Offset

Werte: -100 bis +100

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie sich Mundstück und Instrumentenkörper gegenseitig beeinflussen.

Menu: Program/Synth/Model
Parameter: Frequency
Werte: -12.00 bis +12.00 Semitones

Mit diesem Parameter stellen Sie die Frequenz der harmonischen Komponente des Körpers des Musikinstrumentes ein.

Menü: Program/Synth/Model
Parameter: Mix
Werte: 0 – 100%

Dieser Parameter bestimmt den klanglichen Mix aus dem Grundklang und der harmonischen Komponente des Körpers. Bei 50% sind beide Bestandteile gleich laut. Bei 100% ist die harmonische Komponente nicht hörbar. Bei 0% hören Sie den Grundklang nicht.

Die Parameter „Frequency,” „Mix,” „Gain” und „Bore Filter” modellieren den Instrumentenkörper.

Menü: Program/Synth/Model
Parameter: Gain
Werte: 0 – 100%


Dieser Parameter bestimmt die Resonanz des Körpers des Instruments.

Menü: Program/Synth/Model
Parameter: Bore Filter
Werte: 0 – 100%

Dieser Parameter regelt den Klangcharakter des Instrumentenkörpers. Dieser Parameter verhält sich wie ein Tiefpassfilter im Körper des Instruments.

Program Utility Seite

PROGRAM:Edit

Program	Create a new Program →	New Prog
Synth	Add to Favorites: 	Favorite
Mod	Generate Layer Mix →	To Mix
Arp	Generate Song →	To Song
Effects	Edit Multi-sample →	Multi
Utility	Osc1:(Acoustic Bass 1)	

Menü: Program/Utility

Parameter: Create a new Program

Werte: (keine)

Mit diesem Button erstellen Sie ein neues Program mit Grundeinstellungen. Vergessen Sie nicht, Ihr gegenwärtiges Program zu speichern, bevor Sie diesen Button drücken, da ansonsten Ihre Editierungen verloren gehen.

Menü: Program/Utility

Parameter: Add to Favorites

Werte: 1-8

Dieser Button fügt Ihr Program zu einer der 8 „Favorite“ Program Kategorien der Fusion hinzu, um es schneller aufrufen zu können. Drücken Sie den „Category“ Button und scrollen Sie mit dem Rad nach unten. Hier finden Sie die Kategorien „Fav 1“ bis „Fav 8“ mit Ihren Lieblingsprogramms.

Wenn Sie die „Fav“ Kategorie ausgewählt haben, drücken Sie den „Favorite“ Actionbutton (auf der rechten Seite der Displayanzeige) um das Program dieser Kategorie zuzuordnen. Wenn das Program schon in einer anderen „Fav“ Kategorie abgelegt ist, erscheint im Display die Abfrage „Remove from Favorites.“ Damit können Sie Das Program aus einer anderen „Fav“ Kategorie entfernen.

Menü: Program/Utility

Parameter: To Mix

Werte: Generate Layer Mix, Generate Split Mix, Add to Current Mix

Mit diesem Button fügen Sie das gerade ausgewählte Program einem Mix hinzu. Soll das Program einfach ein neuer Part im gegenwärtig angewählten Mix werden, wählen Sie „Add to Current Mix.“ Wenn Sie ein Layer (zwei oder mehr Programs werden gleichzeitig gespielt) programmieren möchten, nehmen Sie die Option „Generate Layer Mix.“ Wenn Sie einen Split anlegen möchten (um mit jeder Hand ein anderes Instrument spielen zu können), entscheiden Sie sich für „Generate Split Mix.“

Drücken Sie den „To Mix“ Actionbutton, um die Vorgang auszuführen.

Beachten Sie, dass Sie erst ein Program in eine „Fav“-Kategorie aufnehmen können, nachdem Sie es abgespeichert haben (Siehe Seite 31).

Menü: Program/Utility

Parameter: Split point (nur für „Generate Split Mix“ verfügbar)

Werte: C-2 bis G8

Wählen Sie mit diesem Parameter die Note aus, an dem Ihr Mix geteilt wird. Sie werden bemerken, dass dieser Parameter nur dann auftaucht, wenn Sie vorher „Generate Split Mix“ ausgewählt haben. Sie können Auch die LOCATE Taste gedrückt halten und den gewünschten Splitpunkt auf der Tastatur anschlagen, wenn Sie den Cursor vorher auf diesen Parameter gesetzt haben.

Menü: Program/Utility

Parameter: To Song

Werte: Generate Song, Add to Current Song

Dieser Button fügt Ihr gegenwärtiges Program in einen Song ein. Um einen neuen Song mit diesem Program anzulegen, wählen Sie „Generate Song.“ Um Ihr Program zu einem gegenwärtig geladenen Song der Fusion hinzuzufügen, wählen Sie „Add to Current Song.“

Menü: Program/Utility

Parameter: Multi (nur in den Sample- und Drum Programs verfügbar)

Werte: (verschieden)

Dieser Button ermöglicht die Auswahl eines Ihrer Multisamples (aus Sample oder Drum Programs), um es im Sampler Mode zu bearbeiten. Wählen Sie den Oszillator, den Sie editieren wollen und drücken Sie den „Multi“ Actionbutton rechts von der Anzeige.

Beachten Sie, dass dieser Button nur dann erscheint, wenn das gerade geladene Program ein Sample oder Drum Program ist, da die anderen Program Arten keine Samples verwenden.

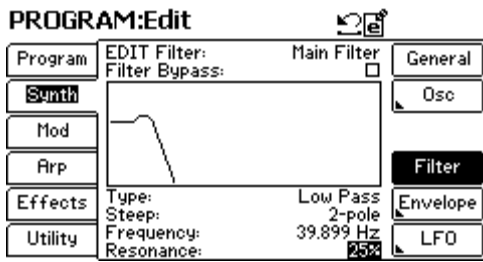
Filter

Filter sind ein wichtiger Bestandteil von Synthesizern und wichtig für den Soundentstehungsprozess. Ihre Fusion besitzt eine Vielzahl von Filtern, die Ihnen bei der Suche nach Ihrem Sound unterstützend unter die Arme greifen. Alle Synthese-Arten der Fusion besitzen mindestens einen Filter pro Stimme. Die folgende Übersicht erklärt die kleineren Unterschiede der Filterimplementation der verschiedenen Klangerzeugungsverfahren.

Sample	- 3 Filter insgesamt. 2 „kleine“ Filter (einen für jeden Oszillator) + 1 Filter pro Stimme.
Drum	- 64 Filter insgesamt. Ein Filter pro Oszillator.
Analog	- 1 Filter pro Stimme
FM	- 1 Filter pro Stimme
Reed Model	- 1 Filter pro Stimme
Wind Model	- 1 Filter pro Stimme

Was ist ein „kleiner“ Filter?

Als einen „kleinen Filter“ bezeichnen wir einen 1-Pole Tiefpassfilter ohne Resonanz. Alle anderen Filter besitzen variable Typen, Flankensteilheiten, Eckfrequenzen und Resonanz.



Menü: Program/Synth/Filter
Parameter: Filter Bypass
Werte: On, Off

Schalten Sie das Kästchen aus, wenn das Signal nicht gefiltert werden soll.

Menü: Program/Synth/Filter
Parameter: Type
Werte: Low Pass, High Pass, Band Pass, Band Stop, Band Boost

Die Fusion besitzt verschiedene Filterarten, die Sie über dieses Menü auswählen können. Die Displayabbildung zeigt die Form des ausgewählten Filters aus.

Menü: Program/Synth/Filter
Parameter: Steep
Werte: 1-pole, 2-pole, 4-pole, 6-pole, 8-pole

Dieser Parameter bestimmt die Flankensteilheit (oder die Pole) des Filters. Filter mit einem oder mit zwei Polen wirken sich geradliniger auf das Audiomaterial aus. Filter mit sechs oder acht Polen sind steiler. Alle Filter der Fusion außer den 1-Pole Varianten besitzen eine einstellbare Resonanz (siehe unten).

Menu: Program/Synth/Filter
Parameter: Frequency
Werte: 20.000 Hz to 20.000 kHz

Mit diesem Parameter bestimmen Sie den Punkt (oder den Bereich), ab dem der Filter mit der Wirkung auf Eingangssignal beginnt. Wenn Sie diesen Wert verändern, sehen als Bestätigung Sie im Display, wie sich der Cutoff-Punkt nach links oder rechts verändert.

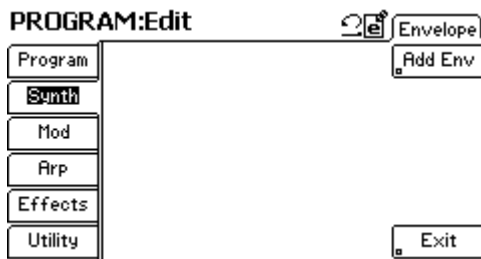
Menü: Program/Synth/Filter
Parameter: Resonance (Nicht bei 1-Pole Filtern verfügbar)
Werte: 0-100%

Filterresonanz verstärkt die Frequenzen um die Cutoff-Frequenz eines Filters. Die Resonanz ist ein wichtiger Bestandteil vieler typischer Analogsynthesizer-Sounds der 70er und 80er Jahre. Mit diesem Parameter können Sie so viel Resonanz, wie Sie möchten, hinzufügen. Die Filterformdarstellung im Display ändert sich, um Ihnen Ihre Veränderungen bildlich darzustellen.

Envelopes (Hüllkurven)

Wenn Sie eine Note auf einem Piano spielen, hören Sie zunächst eine Klangexplosion, während der Hammer auf die Seite trifft, gefolgt von einer geringeren Lautstärke, die immer weiter abnimmt, je länger Sie die Taste gedrückt halten und die Saite ausschwingt. Sobald Sie die Taste loslassen verstummt der Ton sehr schnell, da der Dämpfer auf der Saite aufsetzt. Entwickler von Synthesizern bilden dieses Verhalten mit Hilfe von ADSR-Hüllkurven nach. ADSR steht für „Attack, Decay, Sustain, Release“ und repräsentiert die verschiedenen Verlaufsstufen, die eine Note während des Klingens passiert.

ADSR-Hüllkurven werden normalerweise verwendet, um die Amplitude zu steuern, können aber auch zahlreiche andere Parameter steuern (Tonhöhe, Filterfrequenz, usw.) In der Fusion können Sie eine Hüllkurve zu jedem modulierbaren Parameter zuweisen, indem Sie die Modulationsmatrix (siehe Seite 240) verwenden.

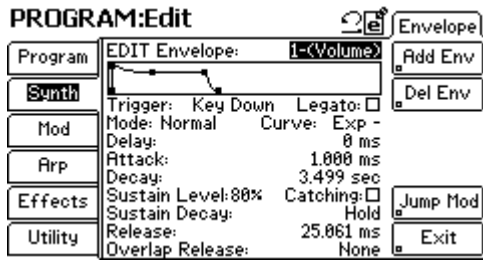


Menü: Program/Synth/Envelope

Parameter: Add Env

Werte: Sie können bis zu 8 Hüllkurven verwenden

Wenn die Envelope Seite wie im oberen Bild noch leer ist, wurde dem Program noch keine Hüllkurve hinzugefügt. Drücken Sie also erst einmal den Add Env Button. Dadurch wird eine Hüllkurve erstellt. Ihr Display sollte dann wie der nächsten Abbildung gleichen.



Menü: Program/Synth/Envelope

Parameter: Edit Envelope

Werte: 1-8 Envelopes (je nachdem, wie viele Hüllkurven Sie angelegt haben)

Alle Programs der Fusion können bis zu acht Hüllkurven zur Modulation von beispielsweise Volume, Filter und anderen Parametern verwenden. Wählen Sie die Hüllkurve, die Sie bearbeiten möchten hier aus.

Das Wort in den Klammern zeigt Ihnen an, wohin die ausgewählte Hüllkurve in der Modulationsmatrix geroutet ist. Wird Ihnen „(Unused)“ angezeigt, wurde der Hüllkurve noch kein Modulationsziel zugewiesen. Wenn Sie in der Modulationsmatrix eine Hüllkurve mit einem Ziel verknüpfen, taucht im Display ein neuer Button mit der Beschriftung „Jump Mod“ auf, mit dem Sie schnell auf die Seite der Matrix gelangen, in der die Modulationsroute erstellt wurde.

Menü: Program/Synth/Envelope

Parameter: Trigger (Trigger Source)

Werte: Key Down, Key Up, FS Down, FS Up, T1 Down, T2 Down, T3 Down, T4 Down, T1 Up, T2 Up, T3 Up, T4 Up

Diese Einstellung wählt den Trigger (Auslöser) für die Hüllkurve aus. Die folgende Übersicht veranschaulicht die unterschiedlichen Funktionsweisen:

Key Down	eine Note wird gespielt
Key Up	eine Note wird losgelassen.
Foot Switch Dn	ein Fußschalter wird gedrückt.
Foot Switch Up	ein Fußschalter wird losgelassen.
Trigger 1-4 Dn	Einer der Buttons T1-T4 (unter den Control Reglern) wird gedrückt
Trigger 1-4 Up	Einer der Buttons T1-T4 (unter den Control Reglern) wird losgelassen

Menü: Program/Synth/Envelope
Parameter: Legato
Werte: On, Off

Der Legato Mode bewahrt die Hüllkurve davor, neu gestartet zu werden, wenn Sie Noten Legato spielen (Sie spielen eine Note, bevor die vorher gespielte losgelassen wird).

Menü: Program/Synth/Envelope
Parameter: Mode (Trigger Type)
Werte: Normal, Freerun

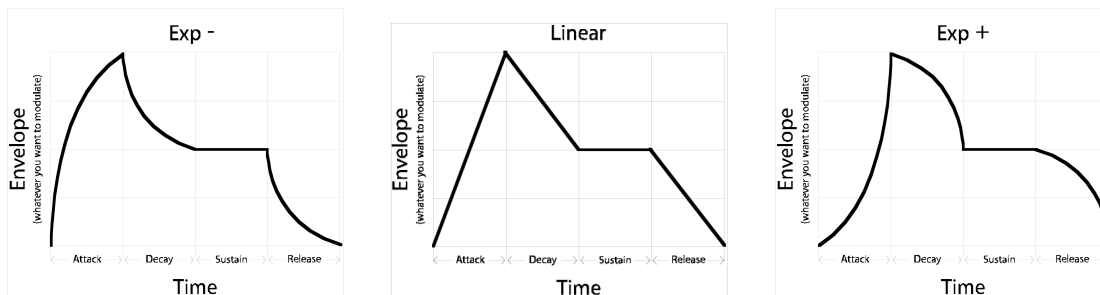
Hiermit bestimmen Sie, wie die Hüllkurve, abhängig davon wie die Tasten gehalten und losgelassen werden, startet und stoppt.

Mit der Einstellung „Normal“ durchläuft die Hüllkurve von der Attack-Phase bis zur Sustain Stufe ihren Zyklus, solange Sie die Taste halten. Wird die Note losgelassen, tritt die Hüllkurve in ihre Release-Phase ein.

Haben Sie sich für die Einstellung „Freerun“ entschieden, durchläuft die Hüllkurve ihren gesamten Zyklus auch dann, wenn die Note losgelassen wird, bevor die Hüllkurve den Zyklus beendet hat.

Menü: Program/Synth/Envelope
Parameter: Curve
Werte: Exp -, Linear, Exp +

Regeln Sie hier, wie Ihre einmal getriggerte Hüllkurve einschwingt. Folgende Aussehen nimmt Ihre Hüllkurve dann an:



Menü: Program/Synth/Envelope
Parameter: Delay
Werte: 0 – 30 Sec

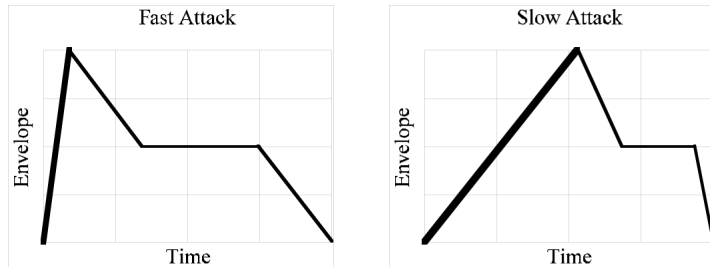
Das ist die Zeitspanne, um die sich der Zyklus Ihrer Hüllkurve verzögern lässt. Steht der Parameter auf Null, startet die Hüllkurve sofort.

Menü: Program/Synth/Envelope

Parameter: Attack

Werte: 0 – 30 Sec

Hiermit bestimmen Sie, wie lange die Hüllkurve benötigt, um den Maximalwert ihrer Amplitude zu erreichen. Je höher der Wert ist, umso langsamer schwingt sie ein.



Menü: Program/Synth/Envelope

Parameter: Decay (nicht verfügbar, wenn Sustain Level auf 100% steht)

Werte: 0 – 29.953 Sec, Hold

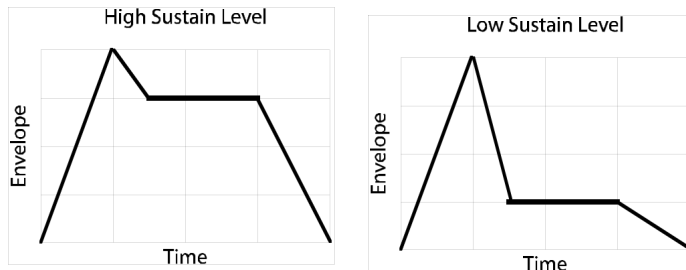
Dieser Parameter bestimmt die Zeitspanne, welche die Hüllkurve benötigt, um von der Attack Phase zum Sustain Level benötigt. Je höher der Werte, desto länger dauert dieser Abschnitt.

Sie können diesen Parameter auf Hold setzen, indem Sie einen Wert höher als 29.953 wählen. Dadurch verbleibt die Hüllkurve am Maximum, bis die Release Stufe erreicht wird. Da die Hüllkurve am Maximallevel innehält, verschwinden die Sustain und Sustain Decay Parameter, damit keine unnötige Verwirrung gestiftet wird.



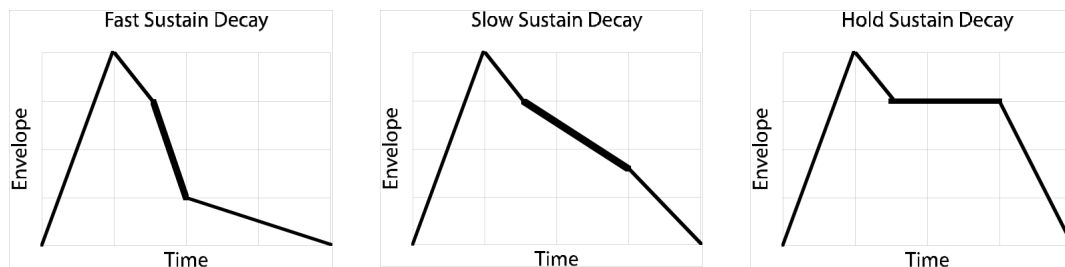
Menü: Program/Synth/Envelope
Parameter: Sustain Level
Werte: 0-100%

Hiermit stellen Sie ein, welchen Level die Hüllkurve am Ende der Decay-Phase erreichen soll.



Menü: Program/Synth/Envelope
Parameter: Sustain Decay (nicht verfügbar, wenn der Sustain Level auf 0% gesetzt wurde)
Werte: 0 – 29.953 Sec, Hold

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie lange die „Sustain Decay“ Stufe benötigt, um auf 0 zu kommen. Haben Sie diesen Parameter auf „Hold“ gestellt, verbleibt die Hüllkurve bei einem konstanten Level im Sustain solange die Note gehalten wird.



Menü: Program/Synth/Envelope
Parameter: Catching (nicht im „Freerun Mode“ verfügbar)
Werte: On, Off

Wenn Sie diese Funktion aktiviert haben, ermöglicht sie das Zurückspringen der Hüllkurve zur Sustain-Stufe, wenn Sie das Sustain Pedal in der Release-Phase treten. Dieser Parameter ermöglicht das Verhalten des Sustain Pedals eines Pianos zu simulieren.

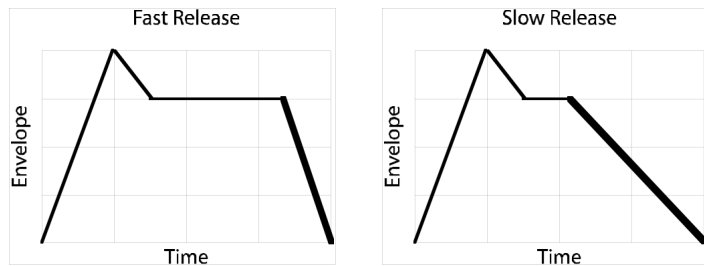
Wenn dieser Parameter auf „Off“ steht, hat das Treten des Sustain Pedals während der Release-Phase keine Auswirkung auf die Hüllkurve.

Menü: Program/Synth/Envelope

Parameter: Release

Werte: 0 – 30 Sec

Hiermit bestimmen Sie, wie viel Zeit vergeht, welche die Hüllkurve vom gegenwärtigen Level auf Null benötigt, nachdem die Note losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto länger dauert dieser Vorgang.



Menü: Program/Synth/Envelope

Parameter: Overlap Release

Werte: None, 1.002 ms – 30 Sec

Wenn Sie eine Note spielen und sie ein zweites Mal anschlagen, geht die erste Note in den „Overlap Release“ Status und klingt mit der in diesem Parameter bestimmten Zeit aus. Mit diesem Parameter Sie effizient Stimmen „stehlen,“ um die DSP-Leistung Ihrer Fusion zu optimieren (was wiederum zu einer höheren Polyphonie führt).

Bei der Einstellung „None“ klingen beide Stimmen (oder die Stimmen, die wiederholt getriggert wurden), normal aus.



Menü: Program/Synth/Envelope

Parameter: Del Env

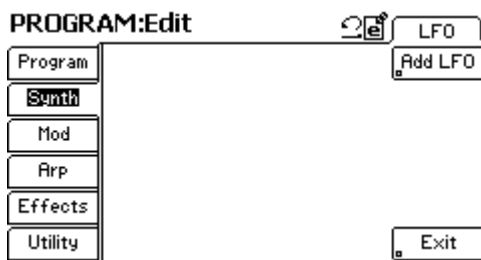
Werte: Yes, No

Mit diesem Button entfernen Sie die momentan ausgewählte Hüllkurve. Ein Abfragedialog (siehe oben) fragt Sie sicherheitshalber noch einmal, ob Sie wirklich die Hüllkurve löschen möchten. Drücken Sie „Yes“ zum Ausführen des Vorgangs.

LFOs

LFO steht für „Low Frequency Oscillator.“ Anders als „normale“ Oszillatoren, sind diese LFOs nicht zur Klanggenerierung gedacht. Stattdessen können Sie mit ihren immer wieder kehrenden Schwingungen Program-Parameter verändern. Wenn Sie Ihrem Instrument beispielsweise etwas Vibrato hinzugeben möchten, müssten Sie das Pitch Wheel schnell hoch und herunter bewegen. Ein LFO kann Ihnen diese Arbeit perfekt abnehmen. Verbinden Sie einen LFO über die Modulationsmatrix mit dem Pitch Parameter eines Oszillators, damit Sie diesen Effekt erhalten.

Die Fusion ermöglicht die Verknüpfung eines LFO zu jedem modulierbaren Parameter über die Modulationsmatrix (siehe Seite 240).

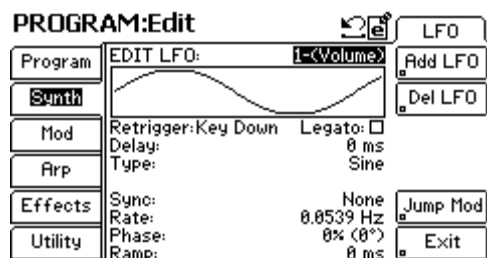


Menü: Program/Synth/LFO

Parameter: Add LFO

Werte: Sie können bis zu 8 LFOs verwenden

Wenn die LFO Seite wie in der oberen Abbildung leer ist, sind in diesem Program noch keine LFOs enthalten. Drücken Sie also einfach den „Add LFO“ Button, um einen neuen LFO zu erzeugen. Das Display sollte dann wie das unten abgebildete aussehen.



Menü: Program/Synth/LFO

Parameter: EDIT LFO

Werte: 1-8 LFOs (Sie können bis zu 8 LFOs erzeugen)

Wählen Sie den LFO aus, den Sie editieren möchten.

In den Klammern sehen Sie das Modulationsziel, zu dem der LFO gegenwärtig geroutet ist. Wenn Sie „(Unused)“ sehen, wurde der LFO mit noch keinem Parameter dieses Programs verknüpft. Nach der Zuweisung des LFO in der Modulationsmatrix erscheint ein neuer, „Jump Mod,“ benannter Button, der es Ihnen ermöglicht, sofort zu der Seite der Matrix zu springen, in der die Verknüpfung vorgenommen wurde.

Menü: Program/Synth/LFO

Parameter: Retrigger

Value Range: None, Key Down, Key Up, FS Down, FS Up, T1 Down, T2 Down, T3 Down, T4 Down, T1 Up, T2 Up, T3 Up, T4 Up

Dieser Parameter ermöglicht Ihnen, einen Trigger zum Neustarten des LFOs auszuwählen. Ein Beispiel: Wenn Sie T1 auswählen, startet der LFO immer dann, wenn Sie den T1 Button drücken. Die nun folgende Übersicht erklärt die verschiedenen Trigger-Einstellungen:

None	Sie haben für alle Stimmen des Programs einen freilaufenden LFO
Key Down	Die LFOs jeder Stimme beginnen mit Ihrer Startphase jedes Mal dann, wenn eine Taste angeschlagen wird.
Key Up	Der LFO startet neu, wenn eine Taste losgelassen wird.
Foot Switch Dn	Der LFO startet neu, wenn der Fußschalter gedrückt wird.
Foot Switch Up	Der LFO startet neu, wenn der Fußschalter losgelassen wird.
Trigger 1-4 Dn	Der LFO startet neu, wenn einer der Buttons T1-T4 gedrückt wird.
Trigger 1-4 Up	Der LFO startet neu, wenn einer der T1-T4 Buttons losgelassen wird.

Menü: Program/Synth/LFO
Parameter: Legato
Werte: On, Off

Der Legato Mode verhindert, dass beim Spielen in legato (eine Note wird angeschlagen ohne dass die vorherige Taste losgelassen wird) der LFO jedes Mal neu getriggert wird.

Menü: Program/Synth/LFO
Parameter: Delay
Werte: 0 – 30 Sec

Dieser Parameter regelt die Verzögerung, bevor der LFO zu schwingen beginnt. Damit der LFO sofort anfängt zu arbeiten, setzen Sie den Delay-Parameter auf 0 Sekunden.

Menü: Program/Synth/LFO
Parameter: Type
Werte: Sawtooth, Pulse, Sine, Random

Hiermit bestimmen Sie die Wellenform des LFOs. In der Displayanzeige sehen Sie die Wellenformdarstellung als Bestätigung.

Menü: Program/Synth/LFO
Parameter: Shape (nur wenn Type auf „Sawtooth“ oder „Pulse“ steht)
Werte: -100% bis +100%

Shape verlängert oder verkürzt die Dauer der Square und Saw Wellen der LFOs. Diese Funktion nennt man auch „Pulse Width“ (Pulsbreite).

Menü: Program/Synth/LFO
Parameter: Sync (Nicht verfügbar bei Type „Random“)
Werte: None, 8 Whole Notes, 6 Whole Notes, 4 Whole Notes, Triple Whole Note, Double Whole Note, Dotted Whole Note, Whole Note, Dotted Half Note, Half Note, Dotted Quarter, Half Note Triplet, Quarter Note, Dotted 8th Note, Quarter Triplet, 8th Note, Dotted 16th Note, 8th Note Triplet, 16th Note, 16th Note Triplet, 32nd Note

Synchronisiert Ihren LFO zum Tempo (beachten Sie Seite 39 für mehr Informationen zur Tempoeinstellung). Diese Einstellung ist wichtig für tempo-basierende Effekte, wie Vibrato oder Wah-Wah.

Wo sind die Saw, Triangle und Square LFO Arten???

Sie können einen negativen Sägezahn, eine Dreieckswellenform und einen positiven Sägezahn erhalten, indem Sie „Sawtooth“ auswählen und den „Shape“ Parameter (siehe unten) verändern. Einen negativen Sägezahn erhalten Sie mit einer „Shape“ Einstellung von „-100%.“ Ein positiver Sägezahn entsteht bei einer Einstellung von „+100%.“ Möchten Sie eine Dreieckswellenform, belassen Sie den Parameter auf „0%.“

Eine Rechteckswellenform erstellen Sie, indem Sie die „Pulse“ Wellenform verwenden und den „Shape“ Parameter auf „0%“ setzen (siehe unten).

Menü: Program/Synth/LFO**Parameter: Rate (nur, wenn Sync auf „None“ steht)****Werte: 0.0200 Hz – 200 Hz**

Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit des LFOs. Je höher der Wert ist, desto schneller oszilliert der LFO jede Sekunde.

Menü: Program/Synth/LFO**Parameter: Phase (nicht verfügbar, wenn Type auf „Random“ steht)****Werte: -100% (-180 Grad) bis +99% (178 Grad), Random**

Verschiebt die Wellenform des LFOs nach links oder rechts, so dass Ihr Oszillator auf einem Versatz startet. Die Einstellung „Random“ bewirkt, dass der LFO an zufälligen Punkten seiner Wellenform zu schwingen beginnt.

Menü: S Program/Synth/LFO**Parameter: Ramp****Werte: 0 – 30 Sec**

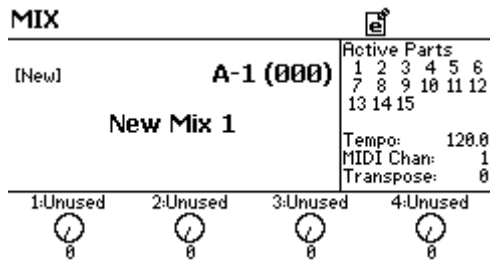
Bestimmt die Zeitdauer, die vergeht, wenn Ihr LFO von Null zur maximalen Amplitude „einschwingt.“ Belassen Sie diesen Parameter auf 0, damit Ihr LFO sofort startet.

Menü: Program/Synth/LFO**Parameter: Del LFO****Werte: Yes, No**

Dieser Button entfernt den gerade ausgewählten LFO. Ein Abfragedialog fordert Sie auf, Ihre Entscheidung zu bestätigen. Drücken Sie „Yes,“ um den Vorgang auszuführen.

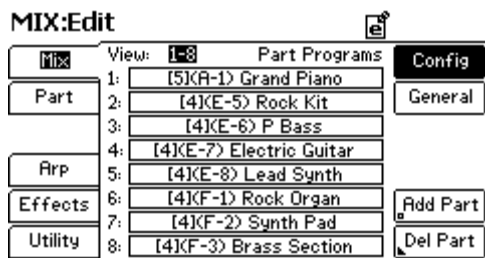
Mix Mode

In diesem Abschnitt besprechen wir die Parameter, die speziell im Mix Mode vorkommen. Hier finden Sie Informationen zu allen Dingen der „Mix,“ „Part,“ und „Utility“ Tabs, die Sie im linken Bereich des Displays finden. Im Kapitel 4 finden Sie detaillierte Beschreibungen zu den „Arp“ und „Effects“ Tabs.



Der Mix Mode ist die multitimbrale Betriebsart der Fusion. Hier können Sie bis zu 16 Programs laden, um Splits und Layer-Sounds zu erstellen, sowie Programs auf verschiedene Kanäle legen, um sie mit einem externen Sequencer zu verwenden. Jedes Program eines Mixes wird unter seinem eigenen „Part“ gespeichert. Aktive Parts werden in der rechten oberen Displayecke angezeigt. Die Nummer aktiver Parts wird hervorgehoben, wenn der Part mit dem Keyboard oder einem externen Sequencer gespielt wird.

Allgemeine Mix Parameter einstellen



Menü: Mix/Mix/Config

Parameter: View

Werte: Part Programs, Part Enables, Part Volumes, Part Pans, Part Inserts, Part 1-2 Send Levels, Part Arpeggiators, Part Key Ranges (Edit lo), Part Key Ranges, (Edit hi), Part Alt Ranges (Edit lo), Part Alt Ranges, (Edit hi)

Diese Anzeige bietet einen komfortablen Überblick über die Konfiguration der gebräuchlichsten Parameter Ihrer Parts im Mix.

Die Seite zeigt Ihnen die Parametereinstellungen verschiedener Parts an. Dadurch, dass diese verschiedenen Parameter auf einer Seite dargestellt werden, müssen Sie nicht immer zwischen den verschiedenen Seiten der Parts wechseln, um Justierungen vornehmen zu können. Sie können Part Einstellungen (Volume, Pan, Tuning, usw.) durch das Editieren der „1:“ bis „16:“ Parameter (siehe unten) ändern.

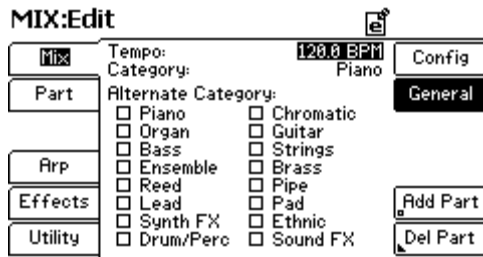
Die Anzahl der Parts richtet sich danach, wie viele Parts in diesem Mix enthalten sind. Mit dem „Add Part“ Button können Sie Parts hinzufügen und „Del Part“ Button lassen sich Parts entfernen.

Menü: Mix/Mix/Config

Parameter: 1 – 16 (abhängig davon, wie viele Parts im Mix enthalten sind)

Werte: (verschiedene)

Hier können Sie die gebräuchlichsten Part-Einstellungen schnell anwählen. Je nach „View“ Einstellung ändert sich die Parameteranzeige. Mit dem Control Rad können Sie die aufgelisteten Einstellungen ändern.



Menü: Mix/Mix/General

Parameter: Tempo

Werte: 50 – 300 BPM

Das Tempo, welches Sie in BPM (Beats per Minute) einstellen bestimmt, in welcher Geschwindigkeit der Arpeggiator spielt.

Wenn Sie während des Spielens in die „Arp“ Zeile des Performance Panels schalten und den jeweiligen Regler drehen, können Sie diesen Wert ändern. Wenn Sie einen anderen Mix anwählen, ohne diese Einstellung vorher gespeichert zu haben, wird das Tempo des Mixes wieder auf die vorher gespeicherte Einstellung zurückgesetzt. Vergessen Sie also nicht, Ihren Mix zu speichern, falls Ihnen das neue Tempo gefallen sollte.

Menü: Mix/Mix/General

Parameter: Category

Werte: Piano, Chromatic, Organ, Guitar, Bass, Strings, Ensemble, Brass, Reed, Pipe, Lead, Pad, Synth FX, Ethnic, Drum/Perc, Sound FX, OTHER

Mit dieser Option ordnen Sie den Mix in eine von 17 Kategorien ein. Einmal zugeordnet, wird der Mix in Kategorie zu finden sein, wenn Sie durchs Mix Menü der Fusion blättern. Beachten Sie, dass nach Ändern des Parameters des Mixes in der neuen Kategorie erst nach Speichern des Mixes auftaucht.

Menü: Mix/Mix/General

Parameter: Alternative Category

Werte: On, Off

Manchmal lässt sich ein Sound in mehr als eine Kategorie einordnen. Zum Beispiel kann ein Synthesizersound als Bass- aber auch als Leadsound eingesetzt werden. Deshalb ermöglicht die Fusion die Zuordnung einer alternativen Kategorie zum Sound. Wenn Sie eine dieser Optionen auswählen, erscheint der Sound beim Durchblättern der Fusion-Klänge mehrmals. Wie auch beim „Category“ Parameter gilt, dass eine Parameterveränderung erst Auswirkungen hat, nachdem Sie den Mix gespeichert haben.

Menü: Mix/Mix

Parameter: Add Part (verschwindet, wenn sich bereits 16 Parts im Mix befinden)

Werte: (keine)

Dieser Button erstellt einen neuen Part und wechselt automatisch auf die Mix/Part/General Seite, in der Sie Programs, Kanalnummern, und andere Parameter für den neuen Part einstellen können.

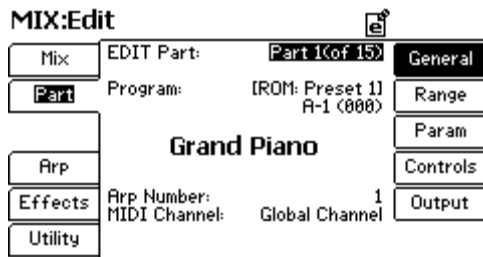
Menü: Mix/Mix

Parameter: Del Part (erscheint nur, wenn als ein Part im Mix angelegt wurde)

Werte: (keine)

Mit diesem Button können Sie einen Part löschen. Nach dem Drücken des Buttons erscheint eine Abfrage, die Sie auffordert, den zu löschenden Part anzugeben. Dieser Button verschwindet, wenn nur ein Part im Mix enthalten ist (da ein Mix mindestens einen Part haben muss).

Individuelle Part Parameter bestimmen



Menü: Mix/Part/General

Parameter: EDIT Part

Werte: (je nachdem, wie viele Parts im Mix enthalten sind)

Wählen Sie mit diesem Parameter den Part, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Mix/Part/General

Parameter: Program

Werte: (je nachdem, welche Programs in der Fusion verfügbar sind)

Wählen Sie in der oberen Zeile die Bank und in der unteren Zeile die Program Nummer, die für diesen Part verwendet werden soll. Der Program Name wird in großen Buchstaben in der Mitte des Displays abgebildet.

Menü: Mix/Part/General

Parameter: Arp Number

Werte: None, 1-4

Jeder Mix kann bis zu vier Arpeggiator Pattern enthalten. Wählen Sie das zu verwendende Pattern für den ausgewählten Part mit diesem Parameter aus. Falls dieser Part kein Arpeggiator Pattern bekommen soll, verwenden Sie die Einstellung „None.“

Menü: Mix/Part/General

Parameter: MIDI Channel

Werte: Global Channel, 1-16

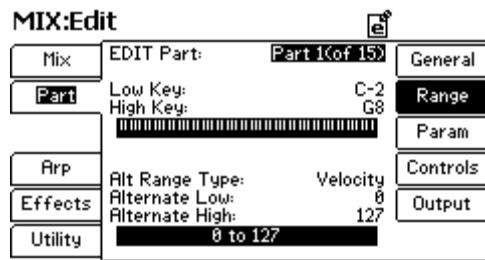
Dieser Parameter wählt den Kanal aus, auf dem Ihr Part MIDI-Daten empfängt und sendet. Nachdem Sie hier den Kanal ausgewählt haben, können Sie entscheiden, ob der Kanal auf MIDI-Daten reagieren und/oder diese senden soll. Diese Einstellung nehmen Sie mit den Parametern der Mix/Part/Controls Seite (siehe Seite 111) vor.

Dieser Parameter wird oft bei der Kombination der Fusion mit einem externen Sequencer verwendet. In diesen Situationen ist es ratsam, jedem Part einen eigenen Kanal zuzuteilen, damit Ihr Sequencer jeden Sound einzeln ansteuern kann.

Was ist der „Global Channel“

Der Global Channel ist ein MIDI Kanal, der im Global Mode definiert wird. Dieser Global Channel ist vor allem dann nützlich, wenn MIDI Kanal Einstellungen vieler Mixe schnell ändern wollen, da Sie einfach den „Global MIDI Channel“ Parameter der Global/Settings/MIDI Seite ändern müssen.

Wenn Sie einmal diese Einstellung geändert haben, verändern sich alle Mix Parts, die auf den „Global Channel“ gesetzt wurden, verändert werden. Es muss dann nicht jeder Mix einzeln verändert werden.



Menü: Mix/Part/Range

Parameter: EDIT Part

Werte: (je nachdem, wie viele Parts im Mix enthalten sind)

Wählen Sie hier den Part, den Sie editieren möchten aus.

Menü: Mix/Part/Range

Parameter: Low Key

Werte: C-2 bis G8

Dieser Parameter bestimmt die tiefste Note des Tastaturbereichs, in dem Sie den Part spielen können. Eine graphische Darstellung verdeutlicht Ihre Einstellung.

Menü: Mix/Part/Range

Parameter: High Key

Werte: C-2 bis G8

Dieser Parameter bestimmt die höchste Note des Tastaturbereichs, in dem Sie den Part spielen können. Eine graphische Darstellung verdeutlicht Ihre Einstellung.

Menu: Mix/Part/Range

Parameter: Alt Range Type

Werte: Velocity, Aftertouch, Mod Wheel, Pitch Wheel, Pedal, Knob 1-4, Random

Jeder Part kann über einen alternativen Tastaturbereich verfügen, auf dem er reagiert. Wenn Sie zum Beispiel die Einstellung „Velocity“ für diesen Parameter wählen, wenn sich Noten innerhalb des Tastaturbereichs (siehe Parameter „Low Key“ und „High Key“ oben) UND innerhalb der „Alternate Range“ (Siehe Parameter „Alternate Low“ und „Alternate High“ unten) befinden.

Menü: Mix/Part/Range

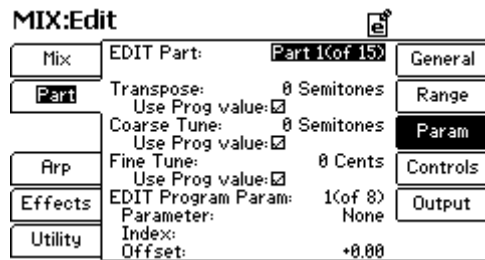
Parameter: Alternate Low

Werte: 0-127

Dieser Parameter setzt die untere Begrenzung des alternativen Bereichs, auf dem Ihr Part anspricht.

Menü: Mix/Part/Range
Parameter: Alternate High
Werte: 0-127

Dieser Parameter setzt die untere Begrenzung des alternativen Bereichs, auf dem Ihr Part anspricht.



Menü: Mix/Part/Param

Parameter: EDIT Part

Werte: (je nachdem, wie viele Parts im Mix enthalten sind)

Wählen Sie mit diesem Parameter den Part, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Mix/Part/Param

Parameter: Transpose

Werte: -48 bis 48 Semitones

Mit diesem Parameter können von einem Keyboard (oder von einem externen MIDI-Gerät) gespielte Noten umgeordnet werden. Wenn Sie beispielsweise mit einer Transponierung von „2 Semitones“ (2 Halbtönen) arbeiten, wird jedes Mal beim Spielen der C-Taste die Note D gespielt.

Sie können die Fusion um bis zu vier Oktaven sowohl im positiven als auch im negativen Bereich transponieren.

Menü: Mix/Part/Param

Parameter: Use Prog Value (für Transpose)

Werte: On, Off

Wenn das Program für Ihren aktuell ausgewählten Part bereits eine Transpose-Einstellung besitzt, können Sie dieses durch die Aktivierung dieses Kästchens übernehmen.

Menü: Mix/Part/Param

Parameter: Coarse Tune

Werte: -48 bis 48 Semitones

Dieser Parameter verstimmt Ihren Part.

Menü: Mix/Part/Param

Parameter: Use Prog Value (für Coarse Tune)

Werte: On, Off

Wenn das Program für Ihren aktuell ausgewählten Part bereits eine Coarse Tune-Einstellung besitzt, können Sie dieses durch die Aktivierung dieses Kästchens übernehmen.

Menü: Mix/Part/Param
Parameter: Fine Tune
Werte: -99 bis 99 Cents

Mit diesem Parameter können Sie den Part feinstimmen.

Menu: Mix/Part/Param
Parameter: Use Prog Value (for Fine Tune)
Value Range: On, Off

Wenn das Program für Ihren aktuell ausgewählten Part bereits eine Coarse Tune-Einstellung besitzt, können Sie dieses durch aktivieren dieses Kästchens übernehmen.

Menü: Mix/Part/Param
Parameter: EDIT Program Param
Werte: 1-8

Dieser Parameter ermöglicht es Ihnen, verschiedene Parameter des im Part verwendeten Programs auszuwählen und zu verändern, ohne dass das gespeicherte Program davon beeinträchtigt wird. Die Funktion bietet sich genau dann an, wenn Sie verschiedene Programs zu einem Mix geformt haben und noch kleinere Veränderungen an Ihren Programs nur für diesen Mix vornehmen wollen. Bis zu acht Parameter lassen sich für jeden Part des Mixes individuell anpassen. Wählen Sie den Parameter hier aus.

Sollte das Ihnen zu kompliziert klingen, nehmen wir einmal ein Beispiel aus dem Leben: Nehmen wir an, Sie haben sich einen Mix mit Piano, Bass und Drums zusammengebaut und das Piano klingt zu hell und aufdringlich. Deshalb möchten Sie ein paar hohe Frequenzen herausfiltern. Wenn Sie jetzt das ursprüngliche Piano Program editieren, wirken sich diese Änderungen auf alle Mixe, die dieses Program verwenden, aus. Jedoch soll nur im gegenwärtig ausgewählten Mix das Piano dunkler klingen. Verwenden Sie deshalb den „EDIT Program Param“ Parameter, um die Filtereinstellung zu justieren und um nur den aktuellen Part im Mix zu verändern.

Menü: Mix/Part/Param
Parameter: Parameter
Werte: None, Pitch, Volume, Pan, Portamento Time, Amount, Curve, S&H Rate, Smoothing, Delay, Attack, Decay, Sustain Level, Sustain Decay, Release, Env Time, Delay, Ramp, Rate, Shape, Osc Start, Osc Frequency, Osc FM Amount, Osc Volume, Osc Pan, Filt Cutoff, Filt Resonance, Crossfade

Wählen Sie hier den Program Parameter, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Mix/Part/Param

Parameter: Index

Werte: (je nach Parameter Auswahl)

Einige Parameter haben verschiedene Unter-Parameter, die genau angeben, was Sie verändern möchten. Der Index lässt Sie diese auswählen.

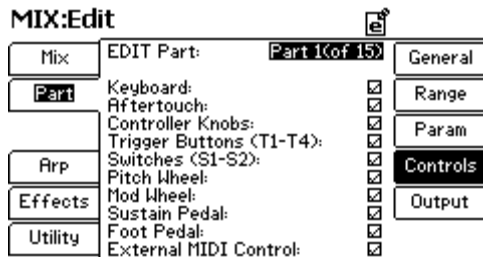
Wenn Sie, zum Beispiel, die Cutoff-Frequenz eines Filters in einem Sample Program editieren möchten, müssen Sie angeben, welchen Filter Sie verändern möchten (wie Sie sich erinnern, besitzen Sample Playback Programs drei Filter: je einen für jeden der beiden Oszillatoren und einen „Hauptfilter“). Mit dem Index können Sie Ihre Auswahl also eingrenzen.

Menü: Mix/Part/Param

Parameter: Offset

Werte: -100 bis 100

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie sehr der ausgewählte Parameter beeinflusst wird.



Menü: Mix/Part/Controls

Parameter: EDIT Part

Werte: (je nachdem, wie viele Parts im Mix angelegt wurden)

Wählen Sie den Part, den Sie editieren möchten mit diesem Parameter aus.

Menü: Mix/Part/Controls

Parameter: Keyboard

Werte: On, Off

Dieser Parameter regelt, ob der ausgewählte Part über das Keyboard gespielt werden kann.

Manchmal, wenn Sie beispielsweise mit einem externen Sequencer arbeiten, müssen Sie das Keyboard der Fusion von der Klangerzeugung entkoppeln, damit die Fusion Noten nicht zweimal ausgehen kann (einmal vom Keyboard und einmal vom Sequencer).

Das erreichen Sie, indem Sie den "Keyboard" Parameter auf "Off" stellen.

Menü: Mix/Part/Controls

Parameter: Aftertouch

Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf Aftertouch reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Aftertouch erwünscht wird, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Mix/Part/Controls

Parameter: Controller Knobs

Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf die Control Regler reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls der Part auf die Regler reagieren soll, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Mix/Part/Controls

Parameter: Trigger Buttons (T1-T4)

Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf die T1-T4 Trigger Buttons reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls der Part auf die T1-T4 Trigger Buttons reagieren soll, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Mix/Part/Controls
Parameter: Switches (S1-S2)
Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf die S1 und S2 Schalter reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls der Part auf die S1 und S2 Schalter reagieren soll, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Mix/Part/Controls
Parameter: Pitch Wheel
Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf das Pitch Wheel reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls der Part auf das Pitch Wheel reagieren soll, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Mix/Part/Controls
Parameter: Mod Wheel
Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf das Modulationsrad reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls der Part auf das Modulationsrad reagieren soll, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Mix/Part/Controls
Parameter: Sustain Pedal
Werte: On, Off

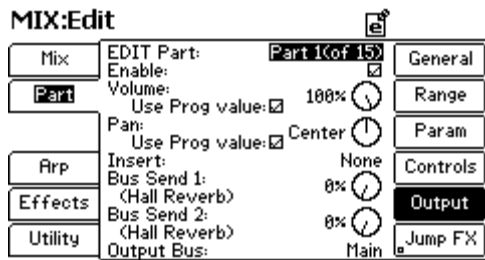
Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf das Sustain Pedal reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls der Part auf das Sustain Pedal reagieren soll, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Mix/Part/Controls
Parameter: Foot Pedal
Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf das Fußpedal reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls der Part auf das Fußpedal reagieren soll, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Mix/Part/Controls
Parameter: External MIDI Control
Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Part nicht auf Control-Befehle externer Geräte reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls der Part auf Control-Befehle externer Geräte reagieren soll, lassen Sie die Box angekreuzt.



Menü: Mix/Part/Output

Parameter: EDIT Part

Werte: (je nachdem, wie viele Parts im Mix angelegt wurden)

Wählen Sie mit diesem Parameter den Part, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Mix/Part/Output

Parameter: Enable

Werte: On, Off

Mit diesem Parameter können Sie den ausgewählten Part aktivieren und deaktivieren. Wenn Sie diesen Part stumm schalten möchten, wählen Sie diese Box ab. Normalerweise sollte das Kästchen aber aktiviert sein.

Menü: Mix/Part/Output

Parameter: Volume

Werte: 0-100%

Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Parts.

Menü: Mix/Part/Output

Parameter: Use Prog Value (für Volume)

Werte: On, Off

Wenn das Program, welches Sie im ausgewählten Part verwenden, die gewünschte Lautstärke hat, können die diese Einstellung durch Aktivierung des Kästchens übernehmen.

Menü: Mix/Part/Output

Parameter: Pan

Werte: L100% bis R100%

Dieser Parameter ermöglicht die Platzierung des Parts im Stereopanorama.

Menu: Mix/Part/Output
Parameter: Use Prog Value
Value Range: On, Off

Wenn das Program, welches Sie im ausgewählten Part verwenden, die gewünschte Panoramaposition hat, können die diese Einstellung durch Aktivierung des Kästchens übernehmen.

Menü: Mix/Part/Output
Parameter: Insert
Werte: None, 1-4

Wenn Sie Ihrem Part einen Insert Effect zuweisen möchten, können Sie den Effect auswählen. Der Name des Effects wird in den Klammern neben dem Wort „Insert“ im Display eingeblendet. Wenn Sie keinen Insert Effect verwenden wollen, setzen Sie den Parameter auf „None.“

In den meisten Fällen werden Sie pro Insert nur einen Part verwenden wollen. Die Fusion kann allerdings mehrere Parts zu einem Insert routen. Sie haben dadurch sehr kreative Routingoptionen. Vergessen Sie jedoch nicht, dass zwei Parts, die denselben Insert Effect verwenden, summiert werden und sich hinterher nicht mehr trennen lassen, wenn der Ausgang des Insert Effects zurück zu den Parts gesendet wird.

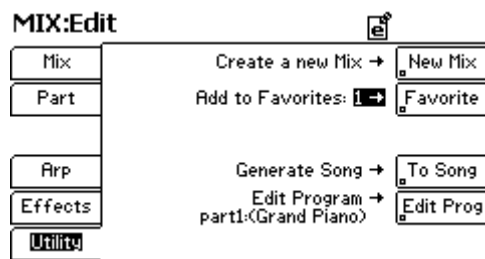
Menü: Mix/Part/Output
Parameter: Bus Send 1, Bus Send 2
Werte: 0-100%

Dieser Parameter bestimmt, wie viel Ihres Program-Ausgangssignals zu den Effects Bussen 1 und 2 gesendet wird. Eine Einstellung von 0% bedeutet, dass kein Signal zum Effects Bus geroutet wird. Eine Einstellung von 100% meint, dass gleich hohe Signalanteile vom Originalsignal und vom Effektsignal zum Ausgang geführt werden.

Menü: Mix/Part/Output
Parameter: Output Bus
Werte: Main, Aux, None

Wählen Sie hier den Ausgang Ihres Parts aus. Normalerweise wählen Sie die Einstellung „Main.“ Wollen Sie stattdessen die Aux-Ausgänge verwenden, nehmen Sie die Einstellung „Aux.“ Die Einstellung „None“ sorgt dafür, dass das Ausgangssignal die Fusion nicht verlässt.

Mix Utility Seite



Menü: Mix/Utility

Parameter: New Mix

Werte: (keine)

Mit diesem Button legen Sie einen neuen Mix an. Vergessen sie nicht, Ihren derzeitig ausgewählten Mix zu speichern, bevor Sie den Button drücken, da ansonsten Ihre veränderten Einstellungen verloren gehen.

Menü: Mix/Utility

Parameter: Favorite

Werte: 1-8

Dieser Button fügt Ihren Mix zu einer der 8 „Favorite“ Mix Kategorien der Fusion hinzu, um es schneller aufrufen zu können. Drücken Sie den „Category“ Button und scrollen Sie mit dem Rad nach unten. Hier finden Sie die Kategorien „Fav 1“ bis „Fav 8“ mit Ihren bevorzugten Mixen.

Wenn Sie die „Fav“ Kategorie ausgewählt haben, drücken Sie den „Favorite“ Actionbutton (auf der rechten Seite der Displayanzeige) um den Mix dieser Kategorie zuzuordnen. Wenn der Mix schon in einer anderen „Fav“ Kategorie abgelegt ist, erscheint im Display die Abfrage „Remove from Favorites.“ Damit können Sie den Mix aus einer anderen „Fav“ Kategorie entfernen.

Menü: Mix/Utility

Parameter: To Song

Werte: Generate Song, Add to Current Song

Mit diesem Button übertragen Sie Ihren gegenwärtigen Mix direkt in den Song Mode. Diese Funktion ist vor allem dann hilfreich, wenn sie einen Mix erstellt haben und diesen zum Komponieren eines Songs mit dem internen Sequencer der Fusion verwenden wollen. Mit der Einstellung „Generate Song“ erstellen Sie einen neuen Song. Bei der Einstellung „Add to Current Song“ werden Ihre Mix Parts an den Song, der gerade im Song Mode geladen ist, angehängen.

Bitte bedenken Sie beim Einsatz der „Add to Current Song“ Funktion, dass ein Song bis zu 32 Synth Tracks haben kann und darüber hinaus zusätzliche Tracks nicht hinzugefügt werden. Wenn Sie zum Beispiel zwei Mixe mit jeweils 16 Parts in einen Song übernehmen wollen, geht das ohne Probleme. Wollen Sie einem



Beachten Sie, dass Sie einen Mix erst in eine „Fav“-Kategorie aufnehmen können, nachdem Sie ihn abgespeichert haben (Siehe Seite 31.)

Song, der bereits 22 Synth Tracks besitzt, einen mit 16 Parts hinzufügen, werden nur die ersten 10 Parts in den Song übernommen

Menü: Mix/Utility

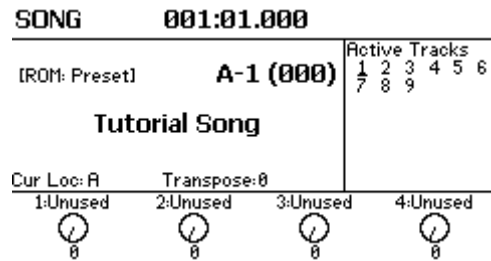
Parameter: Edit Prog

Werte: (je nach geladenem Program)

Mit diesem Button springen Sie direkt zu dem Program im Program Mode. Verwenden Sie diesen Button, um am betreffenden Program Veränderungen vorzunehmen.

Song Mode

In diesem Abschnitt besprechen wir die Parameter, die speziell im Song Mode vorkommen. Hier finden Sie Informationen zu allen Dingen der „Song,“ „Track,“ „Editor“ und „Utility“ Tabs, die Sie im linken Bereich des Displays finden. Im Kapitel 4 finden Sie detaillierte Beschreibungen zu den „Arp“ und „Effects.“



Der Song Mode vereint alle verschiedenen Bestandteile der Fusion, damit Sie einen kompletten Song in der Workstation komponieren können. In diesem Mode können Sie Ihre Programs laden, Synthesizer Tracks arrangieren, Live-Instrumente aufnehmen und Ihre Komposition bis zum fertigen Song abmischen.

Einstellen der allgemeinen Song Parameter

SONG:Edit 001:01.000

Song	View: [E-8]	Programs	Config
Track	1:	[4]K-E-5) Rock Kit	General
Editor	2:	[4]K-E-6) P Bass	Record
Arp	3:	[5]K-A-1) Grand Piano	Clr Track
Effects	4:	[4]K-E-7) Electric Guitar	Add Track
Utility	5:	[4]K-E-8) Lead Synth	Del Track
	6:	[4]K-F-1) Rock Organ	
	7:	[4]K-F-2) Synth Pad	
	8:	[4]K-F-3) Brass Section	

Menü: Song/Song/Config

Parameter: View

Werte: Programs, Enables, Record Armed, Volumes, Pans, Inserts, Send 1-2 levels, Arpeggiators, Key Ranges (low), Key Ranges (high), Alt Ranges (low), Alt Ranges (high)

Diese Anzeige bietet einen komfortablen Überblick über die Konfiguration der gebräuchlichsten Parameter Ihrer Tracks (Spuren) im Song.

Die Seite zeigt Ihnen die Parametereinstellungen verschiedener Tracks an. Dadurch, dass diese verschiedenen Parameter auf einer Seite dargestellt werden, müssen Sie nicht immer zwischen den verschiedenen Seiten der Tracks wechseln, um Justierungen vornehmen zu können. Sie können Track Einstellungen (Volume, Pan, Tuning, usw.) durch das Editieren der „1:“ bis „40:“ Parameter (siehe unten) ändern.

Die Anzahl der angezeigten Tracks richtet sich danach, wie viele Tracks in diesem Song enthalten sind. Mit dem „Add Track“ Button können Sie Tracks hinzufügen und „Del Track“ Button lassen sich Tracks entfernen.

Menü: Song/Song/Config

Parameter: 1 – 40 (je nachdem, wie viele Tracks Sie mit dem „Add Part“ Button angelegt)

Werte: (verschieden)

Hier können Sie die gebräuchlichsten Track-Einstellungen schnell anwählen. Je nach „View“ Einstellung ändert sich die Parameteranzeige. Mit dem Control Rad können Sie die aufgelisteten Einstellungen ändern.

Menü: Song/Song/Config

Parameter: Clr Track

Werte: (keine)

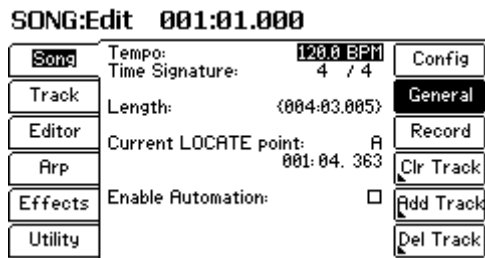
Mit diesem Button können Sie die MIDI-Events innerhalb eines Tracks löschen.

Menü: Song/Song/Config
Parameter: Add Track
Werte: (keine)

Dieser Button erstellt einen neuen Track. Der Button verschwindet, wenn im Song bereits 32 Synth-Tracks und 8 Audio-Tracks enthalten sind (das ist die maximale Spurenanzahl, die in einem Song verfügbar sein kann).

Menü: Song/Song/Config
Parameter: Del Track
Werte: (verschiedene)

Dieser Button ermöglicht das Löschen von Tracks aus dem Song. Nachdem Sie den Button gedrückt haben, erscheint eine Abfrage, in der Sie bestimmen können, welcher Track gelöscht werden soll. Dieser Button verschwindet, wenn nur noch ein Track im Song vorhanden ist, da ein Song mindestens einen Track besitzen muss.



Menü: Song/Song/General

Parameter: Tempo

Werte: 50 – 300 BPM

Das Tempo, welches Sie in BPM (Beats per Minute) einstellen bestimmt, in welcher Geschwindigkeit Ihr Song und der Arpeggiator spielt.

Wenn Sie während des Spielens in die „Arp“ Zeile des Performance Panels schalten und den jeweiligen Regler drehen, können Sie diesen Wert ändern. Wenn Sie einen anderen Song anwählen, ohne diese Einstellung vorher gespeichert zu haben, wird das Tempo des Songs wieder auf die vorher gespeicherte Einstellung zurückgesetzt. Vergessen Sie also nicht, Ihren Song zu speichern, falls Ihnen das neue Tempo gefallen sollte.

Menü: Song/Song/General

Parameter: Time Signature

Werte: (variabel. BPM Bereich von 1 – 99; Beat Werte können auf 1, 2, 4, 8, 16, 32 gesetzt werden)

Hiermit bestimmen Sie die Taktart des Songs. Die Beats pro Takt werden vor dem Schrägstrich und der Beat Wert hinter demselben angegeben.

Menu: Song/Song/General

Parameter: Length

Werte: (nicht durch den Anwender editierbar)

Dieser Parameter zeigt Ihnen die Länge des Songs in Takten, Beats, und Ticks. Die Länge des Songs hängt von der ausgewählten „Time Signature“ Einstellung (siehe oben) ab. Beachten Sie bitte, dass dieser Parameter nicht veränderbar ist und Ihnen nur zur Information dient.

Menü: Song/Song/General

Parameter: Current LOCATE point (Buchstabe)

Werte: A-P

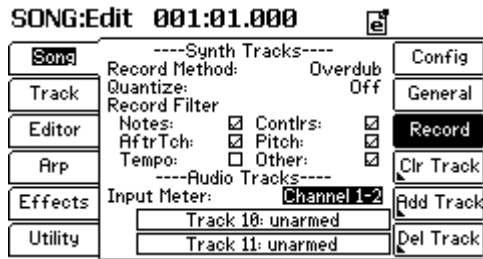
Mit diesem Parameter können Sie einen Locate Punkt auswählen. Jeder Song der Fusion kann bis zu 16 Locate Punkte besitzen.

Menü: Song/Song/General

Parameter: Current LOCATE point (Zeit)

Werte: (verschieden)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Zeitposition des vorher gewählten Locate Punktes. Dieser Parameter hat das Format Takt, Beats und Ticks (im Display von links nach rechts als „Takte:Beats.Ticks“ dargestellt).



Menü: Song/Song/Record

Parameter: Record Method

Werte: Overdub, Replace, Spot Erase

Die Fusion verwendet drei Aufnahmemethoden für die Synth Tracks (Audioaufnahmen erfolgen immer im „Replace“-Prinzip):

1. Overdub – Overdub-Aufnahmen lassen die bereits aufgenommenen Daten unberührt und ermöglichen das Aufnehmen zusätzlichen Materials über die vorhandene Originalaufnahme.
2. Replace – Mit dem Replace-Prinzip löschen Sie während der Aufnahme alles, was vorher auf diesem Track aufgenommen wurde.
3. Spot Erase – Spot Erase ermöglicht das gezielt Löschen von Noten. Halten Sie die Noten während des Aufnahmevorgangs gedrückt. Der Sequencer löscht diese Noten automatisch, sobald sie im Track auftauchen. Wenn Sie die Tasten loslassen, werden die verbleibenden Noten, die diesen Tasten zugeordnet sind, nicht berührt.

Menü: Song/Song/Record

Parameter: Quantize

Werte: Off, 32-note Triplet, Dotted 64-note, 32-note, 16-note triplet, Dotted 32-note, 16-note, 8-note triplet, Dotted 16-note, 8-note, Quarter-note Triplet, Dotted 8-note, Quarter Note

Die Quantize-Funktion ermöglicht es, automatisch ein sauberes Timing Ihres Spiels aufzuzeichnen, da jede Note, die Sie spielen, zum am nächsten logischen Punkt des Beats zugeordnet wird. Mit der Einstellung „Off“ nimmt der Sequencer Ihre Performance genau so auf, wie Sie sie spielen. Sie können diesen Parameter auf die Einstellung setzen, die Ihnen für Ihren Song am geeignetsten erscheint. Kleinere Timing- Ungenauigkeiten werden dann schon bei der Aufnahme automatisch „glatt gebügelt.“

Es ist jedoch auch noch nachträglich möglich, bereits aufgenommene MIDI Tracks zu quantisieren. Beachten Sie dazu die Seite 166.

Menü: Song/Song/Record
Parameter: Record Filter (Notes)
Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine Noten aufnehmen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: Song/Song/Record
Parameter: Record Filter (Contrlrs)
Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine MIDI Controller Daten aufnehmen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: Song/Song/Record
Parameter: Record Filter (AftrTch)
Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine Aftertouch Daten aufzeichnen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: Song/Song/Record
Parameter: Record Filter (Pitch)
Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine Pitch Bend Daten aufzeichnen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: Song/Song/Record
Parameter: Record Filter (Tempo)
Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine Tempoveränderungen aufzeichnen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: Song/Song/Record
Parameter: Record Filter (Other)
Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine MIDI Daten (MIDI Daten, die in den oberen Parametern nicht explizit genannt sind) aufzeichnen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: Song/Song/Record

Parameter: Input Meter

Werte: Channel 1-2, 3-4, 5-6, 7-8

Die beiden Aussteuerungsanzeigen am Fuße des Displays bilden die Pegel eingehender Audiosignale ab. Verwenden Sie diesen Parameter, um die Pegel der Multitrack Eingänge 1 bis 8 auszusteuern.

Track Parameter setzen

SONG:Edit 001:01.000

Song	EDIT Track: Track 1(of 9) Program: [ROM: Manual examples] E-5 (036)	General
Track	Rock Kit	Range
Editor	Record Arm: Auto	Param
Arp	Link: None	Controls
Effects	Arp Number: 1 MIDI Channel: 1	Output
Utility	Enable Loop: <input type="checkbox"/> Loop Start: 001: 01. 000 Loop End: 001: 01. 000	

Menü: Song/Track/General

Parameter: EDIT Track

Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song enthalten sind)

Wählen Sie mit diesem Parameter den Track, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Song/Track/General

Parameter: Program (nicht für Audio Tracks)

Werte: (je nachdem, welches Program ausgewählt wurde)

Wählen Sie die Bank (obere Zeile) und die Program Nummer (untere Zeile) zur Verwendung in diesem Track aus. Der Name des Programs wird darunter in großen Buchstaben abgebildet.

Menü: Song/Track/General

Parameter: Record Arm

Werte: Auto, Off, On

Dieser Parameter bestimmt, ob auf dem momentan ausgewählten Track aufgenommen wird, wenn Sie die Aufnahme aktivieren. Stellen Sie diesen Parameter auf „On“, wenn auf dem momentan ausgewählten Track aufgenommen werden soll und wählen Sie „Off“, wenn Sie möchten, dass der Track lediglich abgespielt aber nicht aufgenommen werden soll. Beachten Sie, dass auf „Auto“ gesetzte Audio Tracks nur den Aufnahmestatus verändern, wenn der Song gestoppt ist.

Die „Auto“ Einstellung schaltet den Track zur Aufnahme scharf, wenn er als aktueller „EDIT Track“ definiert ist. Wird ein anderer Track ausgewählt, verliert der vorherige Track seine automatische Scharfschaltung.

Menü: Song/Track/General

Parameter: Link

Werte: None, A-T

Link ermöglicht die Emulation von Mixen im Song Mode.

Wenn Sie mehrere Tracks unter dem gleichen „Link“ Buchstaben zusammenfassen, können die Tracks wie im Mix Mode zusammengespielt und dabei aufgenommen werden.

Menü: Song/Track/General**Parameter: Arp Number (nicht für Audio Tracks)****Werte: None, 1-4**

Jeder Song kann bis zu vier Arpeggiator-Pattern beherbergen. Wählen Sie das Pattern, welches Sie für den Track verwenden möchten, mit diesem Parameter aus. Wenn Sie kein Arpeggiator Pattern für diesen Track gebrauchen können, setzen Sie den Parameter auf „None.“

Menü: Song/Track/General**Parameter: MIDI Channel (nicht für Audio Tracks)****Werte: Global Channel, 1-16**

Dieser Parameter definiert den MIDI-Kanal, auf dem der Track MIDI-Daten sendet und empfängt.

Menü: Song/Track/General**Parameter: Enable Loop****Werte: On, Off**

Mit diesem Parameter können Sie das Loopen eines bestimmten Songteils aktivieren oder deaktivieren. Der zu loopende Teil wird mit den „Loop Start“ und „Loop End“ Parametern (siehe unten) festgelegt. Kreuzen Sie diese Box an, wenn die Loopwiedergabe stattfinden soll. Lassen Sie das Kästchen unberührt, wenn Sie den Song ohne Loop durchlaufen lassen wollen. Die Tracks werden im Loop abgespielt, bis das Songende erreicht ist.

Menü: Song/Track/General**Parameter: Loop Start****Werte: (Variiert abhängig von der Länge des Loops)**

Dieser Parameter bestimmt, an welcher Position im Song der Loop beginnt.

Menü: Song/Track/General**Parameter: Loop End****Werte: (Variiert abhängig von der Länge des Loops)**

Dieser Parameter bestimmt, an welcher Position im Song der Loop endet. Wenn Sie einen Loop abspielen und der Endpunkt erreicht wird, springt der Song zurück zum „Loop Start“ Punkt (siehe oben) und loopt die Region zwischen den beiden Punkten, bis Sie den „Stop“ Button drücken oder das Songende erreicht wird.

SONG:Edit 001:01.000

Song	EDIT Track: Track 1 (of 9)	General
Track	Low Key: C-2 High Key: G8	Range
Editor	██	Param
Arp	Alt Range Type: Velocity	Controls
Effects	Alternate Low: 0 Alternate High: 127	Output
Utility	0 to 127	

Menü: Song/Track/Range**Parameter: EDIT Track****Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)**

Wählen Sie hier den Track, den Sie editieren möchten aus.

Menü: Song/Track/Range**Parameter: Low Key (nicht für Audio Tracks)****Werte: C-2 bis G8**

Dieser Parameter bestimmt die tiefste Note des Bereiches, auf den Ihr Track reagiert.

Menü: Song/Track/Range**Parameter: High Key (nicht für Audio Tracks)****Werte: C-2 bis G8**

Dieser Parameter bestimmt die höchste Note des Bereiches, auf den Ihr Track reagiert

Menü: Song/Track/Range**Parameter: Alt Range Type (nicht für Audio Tracks)****Werte: Velocity, Aftertouch, Mod Wheel, Pitch Wheel, Pedal, Knob 1-4, Random**

Ein jeder Track kann einen zweiten Bereich besitzen, der wechselseitig mit dem Tastaturbereich arbeitet. Wenn zum Beispiel dieser Parameter auf „Velocity“ steht, reagiert Ihr Track nur, wenn Noten aus dem oben definierten Tastaturbereich eintreffen, die gleichzeitig auch die Eigenschaften der „Alternate Range“ (siehe „Alternate Low“ und „Alternate High“ Parameters weiter unten) erfüllen.

Menü: Song/Track/Range**Parameter: Alternate Low (nicht für Audio Tracks)****Werte: 0-127**

Dieser Parameter bestimmt den unteren Punkt der „Alternate Range,“ auf die Ihr Track reagiert.

Menü: Song/Track/Range

Parameter: Alternate High (nicht für Audio Tracks)

Werte: 0-127

Dieser Parameter bestimmt den oberen Punkt der „Alternate Range,“ auf die Ihr Track reagiert.

SONG>Edit 001:01.000

Song	EDIT Track: Track 1(of 9)	General
Track	Transpose: 0 Semitones	Range
Editor	Use Prog value: <input checked="" type="checkbox"/>	Param
Arp	Coarse Tune: 0 Semitones	Controls
Effects	Use Prog value: <input checked="" type="checkbox"/>	Output
Utility	Fine Tune: 0 Cents	
	EDIT Program Param: 1(of 8)	
	Parameter: None	
	Index:	
	Offset: +0.00	

Menü: Song/Track/Param**Parameter: EDIT Track****Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)**

Wählen Sie den Track, den Sie editieren möchten, hier aus.

Menü: Song/Track/Param**Parameter: Transpose (nicht für Audio Tracks)****Werte: -48 bis 48 Semitones**

Mit diesem Parameter können von einem Keyboard (oder von einem externen MIDI-Gerät) gespielte Noten umgeordnet werden. Wenn Sie beispielsweise mit einer Transponierung von „2 semitones“ (2 Halbtönen) arbeiten, wird jedes Mal beim Spielen der C-Taste die Note D gespielt.

Sie können die Fusion um bis zu vier Oktaven sowohl im positiven als auch im negativen Bereich transponieren.

Menü: Song/Track/Param**Parameter: Use Prog Value (nicht für Audio Tracks)****Werte: On, Off**

Wenn das Program für Ihren aktuell ausgewählten Track bereits eine Transpose-Einstellung besitzt, können Sie dieses durch die Markierung dieses Kästchens übernehmen.

Menü: Song/Track/Param**Parameter: Coarse Tune (nicht für Audio Tracks)****Werte: -48 bis 48 Semitones**

Dieser Parameter verstimmt Ihren angewählten Track.

Menü: Song/Track/Param**Parameter: Use Prog Value (nicht für Audio Tracks)****Werte: On, Off**

Wenn das Program für Ihren aktuell ausgewählten Track bereits eine Coarse Tune-Einstellung besitzt, können Sie dieses durch die Markierung dieses Kästchens übernehmen.

Menü: Song/Track/Param

Parameter: Fine Tune (nicht für Audio Tracks)

Werte: -99 bis 99 Cents

Verwenden Sie diesen Parameter um Feinstimmungen am Track vorzunehmen.

Menü: Song/Track/Param

Parameter: Use Prog Value (nicht für Audio Tracks)

Werte: On, Off

Wenn das Program für Ihren aktuell ausgewählten Track bereits eine Fine Tune-Einstellung besitzt, können Sie dieses durch aktivieren dieses Kästchens übernehmen.

Menu: Song/Track/Param

Parameter: EDIT Program Param (nicht für Audio Tracks)

Werte: 1-8

Dieser Parameter ermöglicht es Ihnen, verschiedene Parameter des im Track verwendeten Programs auszuwählen und zu verändern, ohne dass das gespeicherte Program davon beeinträchtigt wird. Die Funktion bietet sich genau dann an, wenn Sie verschiedene Programs in einem Song verwenden und noch kleinere Veränderungen an Ihren Programs nur für diesen Song vornehmen wollen. Bis zu acht Parameter lassen sich für jeden Track des Songs individuell anpassen. Wählen Sie den Parameter hier aus.

Sollte das Ihnen zu kompliziert klingen, nehmen wir einmal ein Beispiel aus dem Leben: Nehmen wir an, Sie haben einen Song mit Piano, Bass und Drums komponiert und das Piano klingt zu hell und aufdringlich. Deshalb möchten Sie ein paar hohe Frequenzen herausfiltern. Wenn Sie jetzt das ursprüngliche Piano Program editieren, wirken sich diese Änderungen auf alle Songs, die dieses Program verwenden, aus. Jedoch soll nur im gegenwärtig ausgewählten Song das Piano dunkler klingen. Verwenden Sie deshalb den „EDIT Program Param“ Parameter, um die Filtereinstellung zu justieren und um nur den aktuellen Track im Song zu verändern.

Menü: Song/Track/Param

Parameter: Parameter (nicht für Audio Tracks)

Werte: None, Pitch, Volume, Pan, Portamento Time, Amount, Curve, S&H Rate, Smoothing, Delay, Attack, Decay, Sustain Level, Sustain Decay, Release, Env Time, Delay, Ramp, Rate, Shape, Osc Start, Osc Frequency, Osc FM Amount, Osc Volume, Osc Pan, Filt Cutoff, Filt Resonance, Crossfade

Mit diesem Parameter wählen Sie den Teil des Programs aus, den Sie editieren möchten.

Menü: Song/Track/Param

Parameter: Index (nicht für Audio Tracks)

Value Range: (abhängig vom ausgewählten Parameter)

Einige Parameter haben verschiedene Unter-Parameter, die genau angeben, was Sie verändern möchten. Der Index lässt Sie diese auswählen.

Wenn Sie, zum Beispiel, die Cutoff-Frequenz eines Filters in einem Sample Program editieren möchten, müssen Sie angeben, welchen Filter Sie verändern möchten (wie Sie sich erinnern, besitzen Sample Playback Programs drei Filter: je einen für jeden der beiden Oszillatoren und einen „Hauptfilter“). Mit dem Index können Sie Ihre Auswahl also eingrenzen.

Menu: Song/Track/Param

Parameter: Offset (nicht für Audio Tracks)

Werte: -100 bis 100

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie sehr der ausgewählte Parameter beeinflusst wird.

SONG:Edit 001:01.000

Song	EDIT Track: Track 1(of 9)	General
Track	Keyboard: <input checked="" type="checkbox"/>	Range
Editor	Aftertouch: <input checked="" type="checkbox"/>	Param
Arp	Controller Knobs: <input checked="" type="checkbox"/>	Controls
Effects	Trigger Buttons (T1-T4): <input type="checkbox"/>	Output
Utility	Switches (S1-S2): <input checked="" type="checkbox"/>	
	Pitch Wheel: <input checked="" type="checkbox"/>	
	Mod Wheel: <input checked="" type="checkbox"/>	
	Sustain Pedal: <input checked="" type="checkbox"/>	
	Foot Pedal: <input checked="" type="checkbox"/>	
	External MIDI Control: <input checked="" type="checkbox"/>	

[Bitte beachten Sie: In bestimmten Fällen möchten Sie, dass bestimmte Tracks spezifische eingehende MIDI Daten ignorieren. Ein Beispiel: Sie komponieren einen Song mit einem externen Sequencer und Sie möchten das Keyboard ausschalten, damit der Track nicht doppelt getriggert wird.]

Menü: Song/Track/Controls

Parameter: EDIT Track (nicht für Audio Tracks)

Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)

Wählen Sie hier den Track aus, den Sie editieren möchten.

Menü: Song/Track/Controls

Parameter: Keyboard (nicht für Audio Tracks)

Werte: On, Off

Dieser Parameter bestimmt, ob der ausgewählte Track vom Keyboard aus gespielt werden kann oder nicht.

Menü: Song/Track/Controls

Parameter: Aftertouch (nicht für Audio Tracks)

Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht auf Aftertouch reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Aftertouch erwünscht wird, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Song/Track/Controls

Parameter: Controller Knobs (nicht für Audio Tracks)

Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht auf die Control Regler reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Sie die Control Regler verwenden wollen, lassen Sie die Box angekreuzt.

Eine Bemerkung zu Local Control:

Wenn Sie einen externen Controller verwenden, müssen Sie nicht für jeden Track den Keyboard Parameter ändern. Einfacher geht es, wenn Sie die „Local Control“ Einstellung der Global/Settings/MIDI Seite deaktivieren (siehe Seite 185). Dadurch werden auch die Keyboard Parameter für alle Tracks des Song Modes ausgeschaltet.

Menü: Song/Track/Controls**Parameter: Trigger Buttons (T1-T4) [nicht für Audio Tracks]****Werte: On, Off**

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht auf die T1-T4 Trigger Buttons reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Sie die T-1-T4 Trigger zur Steuerung verwenden wollen, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Song/Track/Controls**Parameter: Switches (S1-S2) [nicht für Audio Tracks]****Werte: On, Off**

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht auf die S1 und S2 Schalter reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Sie die S1 und S2 Schalter verwenden wollen, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Song/Track/Controls**Parameter: Pitch Wheel (nicht für Audio Tracks)****Werte: On, Off**

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht auf das Pitch Wheel reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Sie die das Pitch Wheel verwenden wollen, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Song/Track/Controls**Parameter: Mod Wheel (nicht für Audio Tracks)****Werte: On, Off**

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht auf das Modulationsrad reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Sie das Modulationsrad Control Regler verwenden wollen, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Song/Track/Controls**Parameter: Sustain Pedal (nicht für Audio Tracks)****Werte: On, Off**

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht auf das Sustain Pedal reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Sie das Sustain Pedal verwenden wollen, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Song/Track/Controls

Parameter: Foot Pedal (nicht für Audio Tracks)

Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht auf den Fußcontroller reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Sie den Fußcontroller verwenden wollen, lassen Sie die Box angekreuzt.

Menü: Song/Track/Controls

Parameter: External MIDI Control (nicht für Audio Tracks)

Werte: On, Off

Wenn Sie möchten, dass der gegenwärtige Track nicht externe MIDI-Befehle reagiert, wählen Sie dieses Kästchen aus. Falls Sie externe MIDI-Befehle verwenden wollen, lassen Sie die Box angekreuzt.

SONG:Edit 001:01.000

Song	EDIT Track: Track 1 (of 9)	General
Track	Enable: <input checked="" type="checkbox"/>	Range
Editor	Volume: 100% <input type="checkbox"/> Use Prog value: <input type="checkbox"/>	Param
Arp	Pan: Center <input type="checkbox"/> Use Prog value: <input type="checkbox"/>	Controls
Effects	Insert: None	Output
Utility	Bus Send 1: 0% (Hall Reverb)	Jump FX
	Bus Send 2: 0% (Hall Reverb)	
	Output Bus: Main	

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Edit Track****Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)**

Wählen Sie den Track aus, den Sie editieren möchten.

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Enable****Werte: On, Off**

Dieser Parameter ermöglicht es Ihnen den momentan ausgewählten Track zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn Sie einen Track stumm schalten möchten, entfernen Sie die Markierung des Kästchens, jedoch sollte es für den normalen Betrieb angewählt bleiben.

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Volume****Werte: 0-100%**

Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Tracks.

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Use Prog value (nicht für Audio Tracks)****Werte: On, Off**

Wenn das Program, welches Sie im ausgewählten Track verwenden, die gewünschte Lautstärke hat, können die diese Einstellung durch Aktivierung des Kästchens übernehmen.

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Pan****Werte: L100% bis R100%**

Dieser Parameter ermöglicht die Platzierung des Tracks im Stereopanorama.

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Use Prog value (nicht für Audio Tracks)****Werte: On, Off**

Wenn das Program, welches Sie im ausgewählten Track verwenden, die gewünschte Panoramaposition hat, können die diese Einstellung durch Aktivierung des Kästchens übernehmen.

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Insert****Werte: None, 1-4**

Wenn Sie Ihrem Track einen Insert Effect zuweisen möchten, können Sie auswählen, welchen Effect Sie verwenden wollen. Der Name des Effects wird in den Klammern neben dem Wort „Insert“ im Display eingeblendet. Wenn Sie keinen Insert Effect verwenden wollen, setzen Sie den Parameter auf „None.“

In den meisten Fällen werden Sie pro Insert nur einen Track verwenden wollen. Die Fusion kann allerdings mehrere Tracks zu einem Insert routen. Sie haben dadurch sehr kreative Routingoptionen. Vergessen Sie jedoch nicht, dass zwei Tracks, die denselben Insert Effect verwenden, summiert werden und sich hinterher nicht mehr trennen lassen, wenn der Ausgang des Insert Effects zurück zu den Tracks gesendet wird.

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Bus Send 1 & 2****Werte: 0-100%**

Dieser Parameter bestimmt, wie viel Ihres Program Ausgangssignals zu den Effects Bussen 1 und 2 gesendet wird. Eine Einstellung von 0% bedeutet, dass kein Signal zum Effects Bus geroutet wird. Eine Einstellung von 100% meint, dass gleich hohe Signalanteile vom Originalsignal und vom Effektsignal zum Ausgang geführt werden.

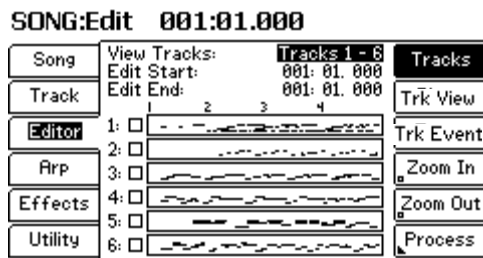
Menü: Song/Track/Output**Parameter: Output Bus****Werte: Main, Aux, None**

Wählen Sie hier den Ausgang Ihres Parts aus. Normalerweise wählen Sie die Einstellung „Main.“ Wollen Sie stattdessen die Aux-Ausgänge verwenden, nehmen Sie die Einstellung „Aux.“ Die Einstellung „None“ sorgt dafür, dass das Ausgangssignal die Fusion nicht verlässt.

Menü: Song/Track/Output**Parameter: Jump FX****Werte: (none)**

Mit diesem Button gelangen Sie zum Song/Effects Menü, in dem Sie Effects auswählen und editieren können.

Song Tracks editieren



Menü: Song/Editor/Tracks

Parameter: Edit Track

Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)

Wählen Sie hier den Track, den Sie editieren möchten. Das Display kann bis zu 6 Tracks gleichzeitig anzeigen.

Menü: Song/Editor/Tracks

Parameter: Edit Start

Werte: (abhängig von der Songlänge)

Wählen Sie hier den Startpunkt der Region, die mit den Funktionen des Process Menüs bearbeitet werden soll.

Menü: Song/Editor/Tracks

Parameter: Edit End

Werte: (abhängig von der Songlänge)

Wählen Sie hier den Startpunkt der Region, die mit den Funktionen des Process Menüs bearbeitet werden soll.

Menü: Song/Editor/Tracks

Parameter: Track Check-Box (links neben der Trackdarstellung)

Werte: On, Off

Mit diesen Kästchen können die einen Tracks (oder mehrere Tracks) markieren, die mit den Funktionen des Process Menüs bearbeitet werden.

Menü: Song/Editor/Tracks

Parameter: Zoom In

Werte: (none)

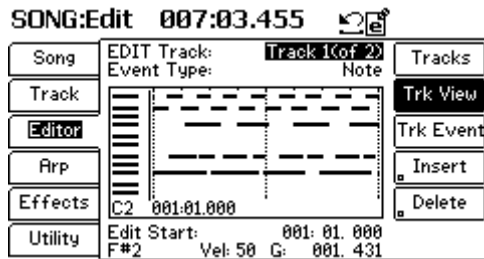
Mit diesem Button vergrößern Sie die Track-Ansicht und können so Ihre Tracks detaillierter betrachten.

Menü: Song/Editor/Tracks
Parameter: Zoom Out
Werte: (none)

Mit diesem Button können Sie sich mehr Daten im Display anzeigen lassen, indem Sie die Track-Ansicht schrumpfen lassen.

Menü: Song/Editor/Tracks
Parameter: Process
Value Range: (none)

Dieser Button ruft die Process Seite auf, in der Sie an den ausgewählten Tracks Editierungen und andere Bearbeitungen vornehmen können. Die Seite 149 enthält dazu weitere Informationen.



[Bitte beachten Sie: Sie müssen einen Synth Track auswählen, damit Ihre Displayanzeige wie die obere aussieht. Wenn die Parameter im Display anders aussehen, haben Sie einen Audio Track ausgewählt.]

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Edit Track

Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)

Wählen Sie mit diesem Parameter den Track, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Event Type

Werte: Note, Controller, Mono Aftertouch, Pitch

Wählen Sie aus, welche Art von Events Sie editieren möchten. Die restlichen Parameter der Seite ändern sich entsprechend dem, was Sie hier auswählen. Die folgende Übersicht zeigt Ihnen die Auswahlmöglichkeiten an. Beachten Sie, dass der Piano Roll Editor leer ist, so lange Sie noch keine MIDI-Daten erzeugt haben (entweder nach einer Aufnahme oder durch drücken des „Insert“ Actionbuttons).

Event Art	Unterkategorien	Wertebereich
Note	Time	Verschieden
	Note Value	C-2 bis G8
	Velocity	1-127
	Gate	Je nach Länge der gespielten Note
Controller	Time	Verschieden
	MIDI CC Controller	0-119
	CC Value	0-127
Aftertouch	Time	Verschieden
	Aftertouch	0-127
Pitch	Time	Verschieden
	Pitch	-8192 bis +8191

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Insert

Werte: (None)

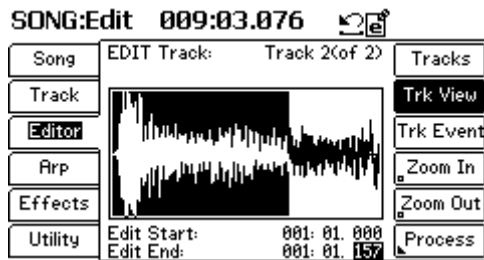
Dieser Button erzeugt einen Event im Event Editor Fenster.

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Delete

Werte: (None)

Dieser Button löscht den gerade ausgewählten Event innerhalb des Event Editor Fensters.



[Bitte beachten Sie: Sie müssen einen Audio Track auswählen, damit Ihr Display eine Anzeige wie die obere wiedergibt. Wenn die Parameteranzeige anders aussieht, haben einen Synth Track ausgewählt.]

Menu: Song/Editor/Trk View

Parameter: Edit Track

Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)

Wählen Sie mit diesem Parameter den Track, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Edit Start

Werte: (Abhängig von der Länge des Songs)

Wählen Sie hier den Startpunkt der Region, die Sie mit den Funktionen des Process Menüs bearbeiten wollen.

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Edit End

Werte: (Abhängig von der Länge des Songs)

Wählt den Endpunkt der zu bearbeitenden Region.

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Zoom In

Werte: (keine)

Dieser Button lässt Sie in die Wellenform bis auf einzelne Samples „hineinsehen.“ Dadurch können Sie ganz präzise Vorgänge, wie das setzen von Loop Punkten, ausführen. Die Zahl in der rechten unteren Ecke der graphischen Darstellung zeigt den „Zoom Faktor“ an.

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Zoom Out

Werte: (keine)

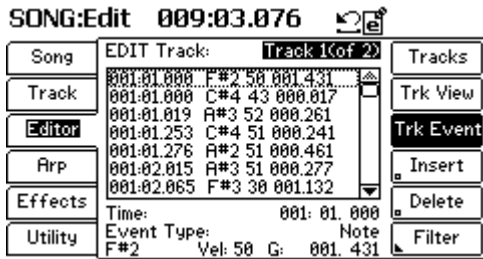
Mit diesem Button sehen Sie mehr Inhalt des Samples mit weniger Details. Verwenden Sie diese Ansicht, um grobe Bearbeitungen (beispielsweise das Wegschneiden unnötiger Segmente des Samples) am Sample vorzunehmen.

Menü: Song/Editor/Trk View

Parameter: Process

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet die Process Seite, in der Sie Editierungen und andere Veränderungen an den ausgewählten Tracks vornehmen können. Die Seite 149 enthüllt weitere Details über diese Werkzeuge.



[Bitte beachten Sie: Sie müssen einen Synth Track auswählen, damit Ihre Displayanzeige wie die obere aussieht. Wenn die Parameter im Display anders aussehen, haben Sie einen Audio Track ausgewählt.]

Menü: Song/Editor/Trk Event

Parameter: Edit Track

Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)

Wählen Sie mit diesem Parameter den Track, den Sie editieren möchten, aus.

Menü: Song/Editor/Trk Event

Parameter: Time

Werte: (je nach Songlänge)

Zeigt, zu welcher Zeit das Event auftaucht.

Menü: Song/Editor/Trk Event

Parameter: Event Type

Werte: Note, Controller, Mono Aftertouch, Pitch, Patch, Poly Aftertouch, RPN, NRPN

Dieser Parameter wählt den Event Typ, den Sie platzieren möchten, aus. Die verbleibenden Parameter dieser Seite ändern sich Ihrer Auswahl folgend. Die folgende Übersicht zeigt Ihnen die einzelnen Auswahlmöglichkeiten an:

Event Typ	Unterkategorien	Wertebereich
Note	Note Value	C-2 bis G8
	Velocity	0-127
	Gate	Variiert, abhängig von der Länge der gespielten Note
Mono Aftertouch	Aftertouch Value	0-127
Poly Aftertouch	Note	C-2 bis G8
	Velocity	0 - 127
Pitch	Pitch Value	-8192 bis +8191

Etwas zum Master Track:

Jeden Song, den Sie erzeugen, besitzt einen „Master Track,“ der vor dem ersten Track liegt. Dieser Track ermöglicht die Eingabe von zwei Event-Typen: Tempo und Meter Veränderungen.

Patch	Bank	0-127
	Number	0-127
Controller	MIDI CC Controller	0-119
	CC Value	0-127
RPN	Pitch Range	0 - 16383
	Fine Tune	0 - 16383
	Coarse Tune	0 - 16383
	RPN 3 – RPN1683	0 - 16383
NRPN	NRPN 0 – NRPN 1683	0 - 16383

Menü: Song/Editor/Trk Event

Parameter: Insert

Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt ein Event im Event Editor Fenster.

Menü: Song/Editor/Trk Event

Parameter: Delete

Werte: (keine)

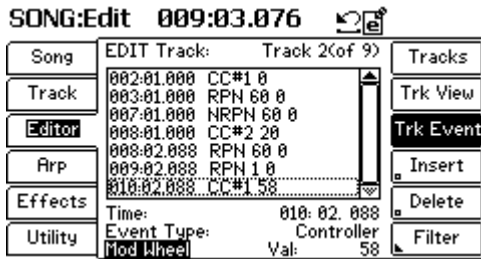
Dieser Button löscht das gerade ausgewählte Event innerhalb des Event Editor Fensters.

Menü: Song/Editor/Trk Event

Parameter: Filter

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet eine zusätzliche Seite, mit deren Hilfe Sie bestimmte Event Typen aus dem Event Editor ausblenden können. Dadurch werden Ihnen Bearbeitungen der gewünschten Daten wesentlich erleichtert. Sehen Sie auf Seite 147 nach, um mehr Details zu den Filtern zu finden.



[Bitte beachten Sie: Sie müssen einen Audio Track auswählen, damit Ihr Display eine Anzeige wie die obere wiedergibt. Wenn die Parameteranzeige anders aussieht, haben einen Synth Track ausgewählt.]

Menü: Song/Editor/Trk Event
Parameter: Edit Track
Werte: (je nachdem, wie viele Tracks im Song angelegt wurden)

Wählen Sie den Track, den Sie editieren möchten, mit diesem Parameter aus.

Menü: Song/Editor/Trk Event
Parameter: Time
Werte: (hängt von der Songlänge ab)

Zeigt, zu welcher Zeit das Event auftaucht.

Menü: Song/Editor/Trk Event
Parameter: Event Type
Werte: Controller, RPN, NRPN

Dieser Parameter wählt den Event Typ, den Sie platzieren möchten, aus. Die verbleibenden Parameter dieser Seite ändern sich Ihrer Auswahl folgend. Die folgende Übersicht zeigt Ihnen die einzelnen Auswahlmöglichkeiten an:

Event Typ	Unterkategorien	Wertebereich
Controller	MIDI CC Controller	0-119
	CC Value	0-127
RPN	Pitch Range	0 - 16383
	Fine Tune	0 - 16383
	Coarse Tune	0 - 16383
	RPN 3 – RPN1683	0 - 16383
NRPN	NRPN 0 – NRPN 1683	0 - 16383

Event Editor für Audio Tracks?

Event Editoren werden normalerweise mit der MIDI-Editierung in Verbindung gebracht. Sie fragen sich jetzt, warum wir einen Event Editor für Audio Tracks haben. Der Audio Event Editor dient zur Automation von Parametern, wie Volume und Panoramapositionen der digitalen Audiospuren.

Menü: Song/Editor/Trk Event
Parameter: Insert
Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt ein Event im Event Editor Fenster.

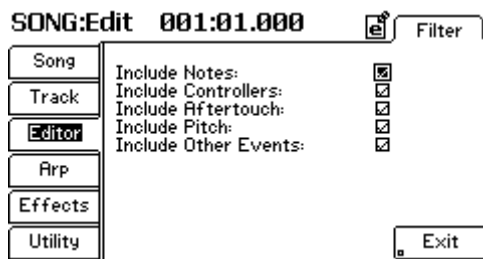
Menü: Song/Editor/Trk Event
Parameter: Delete
Werte: (keine)

Dieser Button löscht das gerade ausgewählte Event innerhalb des Event Editor Fensters.

Menü: Song/Editor/Trk Event
Parameter: Filter
Werte: (keine)

Dieser Button öffnet eine zusätzliche Seite, mit deren Hilfe Sie bestimmte Event Typen aus dem Event Editor ausblenden können. Dadurch werden Ihnen Bearbeitungen der gewünschten Daten wesentlich erleichtert. Sehen Sie auf Seite 147 nach, um mehr Details zu den Filtern zu finden.

Track Edit Filter



[Über diese Filter: Wenn Sie Pitch Veränderungen, Continuous Controller Veränderungen oder Aftertouch im MIDI Sequencer aufnehmen, enthält das Event Fenster ein Durcheinander verschiedener Daten, deren Anzeige Sie oft nicht gebrauchen können. Das Problem ist, dass gesuchte Events, die editiert werden sollen, nicht so leicht auffindbar sind. Deshalb haben wir diesen Event Editor Filter—er verhindert, dass Daten angezeigt werden, die Sie beim Editieren stören könnten. Dieser Filter entfernt keine wirklichen Daten aus dem Track, er zeigt sie einfach nicht im Event Editor an.]

Menü: Song/Editor/Event/Filter

Parameter: Include Notes

Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn im Event Editor keine Notendaten zu sehen sein sollen. Für den Normalbetrieb lassen Sie das Kästchen aktiviert.

Menü: Song/Editor/Event/Filter

Parameter: Include Controllers

Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn im Event Editor keine Continuous Controller Daten zu sehen sein sollen. Für den Normalbetrieb lassen Sie das Kästchen aktiviert.

Menü: Song/Editor/Event/Filter

Parameter: Include Aftertouch

Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn im Event Editor keine Aftertouch-Daten zu sehen sein sollen. Für den Normalbetrieb lassen Sie das Kästchen aktiviert.

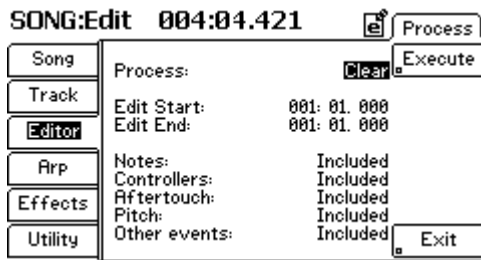
Menü: Song/Editor/Event/Filter
Parameter: Include Pitch
Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn im Event Editor keine Pitch-Daten zu sehen sein sollen. Für den Normalbetrieb lassen Sie das Kästchen aktiviert.

Menü: Song/Editor/Event/Filter
Parameter: Include Other Events
Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn im Event Editor keine Daten, die wir oben noch nicht erwähnt haben, zu sehen sein sollen. Für den Normalbetrieb lassen Sie das Kästchen aktiviert.

Synth und Audio Tracks mit dem Process Menü bearbeiten



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Clear“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Clear.“)

Die „Clear“ Einstellung ermöglicht das Löschen von verschiedenen Teilen des ausgewählten Tracks.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschieden)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschieden)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Notes

Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Noten ohne Ausnahme gelöscht werden sollen. Wenn Sie nur die Noten zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Controllers
Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Continuous Controller Daten ohne Ausnahme gelöscht werden sollen. Wenn Sie nur die Continuous Controller Aufzeichnungen zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Aftertouch
Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Aftertouch Daten ohne Ausnahme gelöscht werden sollen. Wenn Sie nur die Aftertouch Aufzeichnungen zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Pitch
Werte: Included, Not Included

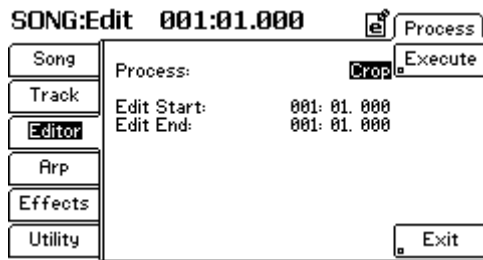
Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Pitch Bend-Veränderungen ohne Ausnahme gelöscht werden sollen. Wenn Sie nur die Pitch Bend-Aufzeichnungen zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Other events
Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn alle anderen Datentypen, die wir nicht oben explizit aufgezählt haben, ohne Ausnahme gelöscht werden sollen. Wenn Sie nur diese Daten zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Execute
Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Crop“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Crop.“)

Mit der „Crop“ Funktion löschen Sie alles, was sich NICHT zwischen „Edit Start“ und „Edit End“ befindet.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschieden)

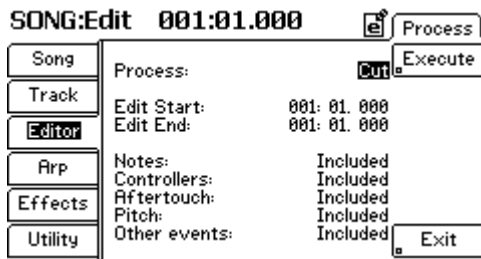
Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Region unbearbeitet gelassen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschieden)

Dieser Parameter bestimmt den Endpunkt Ihrer Region.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Cut“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Cut.“)

Mit der „Cut“ Einstellung könne Sie eine ausgewählte Region Ihres Tracks auszuschneiden. Sie können diese Region dann mit dem „Paste“ Prozess an der Position Ihrer Wahl im Song einfügen.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Notes

Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Noten ohne Ausnahme ausgeschnitten werden sollen. Wenn Sie nur die Noten zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Controllers
Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Continuous Controller Daten ohne Ausnahme ausgeschnitten werden sollen. Wenn Sie nur die Continuous Controller Aufzeichnungen zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Aftertouch
Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Aftertouch Daten ohne Ausnahme ausgeschnitten werden sollen. Wenn Sie nur die Aftertouch Aufzeichnungen zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Pitch
Werte: Included, Not Included

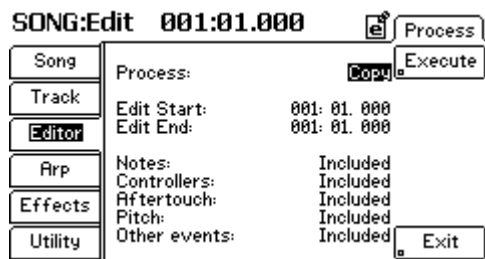
Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Pitch Bend-Veränderungen ohne Ausnahme ausgeschnitten werden sollen. Wenn Sie nur die Pitch Bend-Aufzeichnungen zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menu: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Other events
Value Range: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn alle anderen Datentypen, die wir nicht oben explizit aufgezählt haben, ohne Ausnahme ausgeschnitten werden sollen. Wenn Sie nur diese Daten zurückbehalten möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Execute
Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Copy“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Copy.“)

Die „Copy“ Funktion ermöglicht das Kopieren einer Region Ihres Tracks in den Speicher. Mit den „Paste Over“ und „Paste Mix“ Prozessen können Sie die Region des Tracks an einer anderen Stelle im Song einfügen.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem das Kopieren beginnt.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Notes

Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Noten ohne Ausnahme kopiert werden sollen. Wenn Sie die Noten nicht kopieren möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Controllers
Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Continuous Controller Daten ohne Ausnahme kopiert werden sollen. Wenn Sie die Continuous Controller Aufzeichnungen nicht kopieren möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Aftertouch
Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Aftertouch Daten ohne Ausnahme kopiert werden sollen. Wenn Sie die Aftertouch Aufzeichnungen nicht kopieren möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Pitch
Werte: Included, Not Included

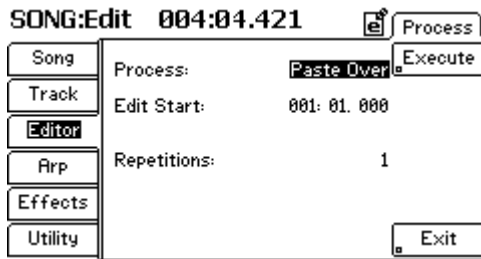
Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn Ihre Pitch Bend-Veränderungen ohne Ausnahme kopiert werden sollen. Wenn Sie die Pitch Bend-Aufzeichnungen nicht kopieren möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Other events
Werte: Included, Not Included

Setzen Sie diesen Parameter auf „Included“ wenn alle anderen Datentypen, die wir nicht oben explizit aufgezählt haben, ohne Ausnahme kopiert werden sollen. Wenn Sie diese Daten nicht kopieren möchten, wählen Sie „Not Included.“

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Execute
Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Paste Over“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Paste Over.“)

Mit der „Paste Over“ Funktion können Sie eine Region aus einem Ihrer Tracks (die Sie mit den „Cut“ oder „Copy“ in den Speicher geladen haben) über einen existierenden Teil Ihres Tracks einfügen. Beachten sie, dass bei dieser Methode alles, was sich vorher in dem Teil des Tracks befunden hat, gelöscht wird, bevor die neue Region eingefügt wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Mit diesem Parameter definieren Sie den Punkt, ab dem Ihre ausgeschnittene oder kopierte Region eingefügt wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Repetitions

Werte: 1 – 100

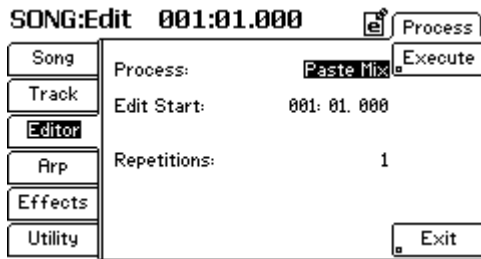
Wenn die kopiert oder ausgeschnittene Region nur einmal eingefügt werden soll, belassen Sie den Parameter auf „1.“ Wenn Sie mehrere Kopien der Region wiederholt einfügen möchten, ändern Sie den Parameter dem entsprechend. Wenn Sie den „Execute“ Actionbutton betätigen, werden so viele Kopien der Regions hintereinander eingefügt, wie Sie es definiert haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Execute

Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Paste Mix“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Paste Mix.“)

Die „Paste Mix“ Einstellung ermöglicht es, eine kopierte oder ausgeschnittene Region aus einem Track einzufügen und diese Daten mit den bereits vorhandenen Aufnahmen dieses Tracks zu mischen. Diese Methode löscht also nicht das Material auf dem Track, sondern fügt die kopierte Region den bestehenden Trackdaten hinzu.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (varies)

Mit diesem Parameter definieren Sie den Punkt, ab dem Ihre ausgeschnittene oder kopierte Region eingefügt wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Repetitions

Werte: 1 – 100

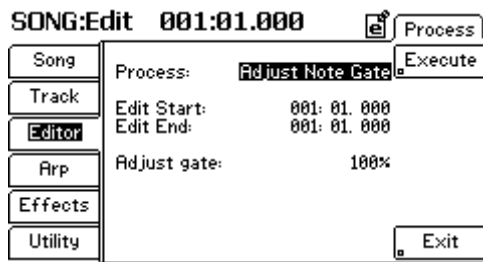
Wenn die kopiert oder ausgeschnittene Region nur einmal eingefügt werden soll, belassen Sie den Parameter auf „1.“ Wenn Sie mehrere Kopien der Region wiederholt einfügen möchten, ändern Sie den Parameter dem entsprechend. Wenn Sie den „Execute“ Actionbutton betätigen, werden so viele Kopien der Regions hintereinander eingefügt, wie Sie es definiert haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Execute

Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Adjust Note Gate“ für die korrekten Parameter im Abfragefenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Adjust Note Gate.“)

Die „Adjust Note Gate“ Funktion ermöglicht die Änderung der Länge der Noten des eingespielten Tracks.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Adjust Gate

Werte: 1-200%

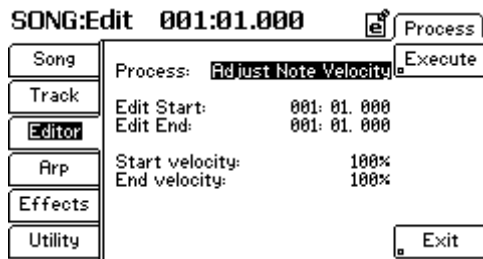
Dieser Parameter lässt Sie die Länge der Noten im Track justieren. Eine Einstellung von 5% bewirkt, dass alle Noten zwischen den „Edit Start“ und „Edit End“ Punkten auf 5% der ursprünglichen Länge gekürzt werden. Eine Einstellung von 100% resultiert in keinen Veränderungen. Bei 200% wird die Länge jeder Note verdoppelt.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Execute

Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menu: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Adjust Note Velocity“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Adjust Note Velocity.“)

Der „Adjust Note Velocity“ Prozess lässt Sie die Anschlagstärke der Noten Ihres Tracks ändern.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Start velocity
Werte: 1-200%

Dieser Parameter ermöglicht die Justierung der Anschlagstärke der Noten, die sich nahe des „Edit Start“ Punktes Ihres Tracks befinden. Eine Einstellung von 5% reduziert die Anschlagstärke der Noten in der Nähe des „Edit Start“ Punktes auf etwa 5% Ihrer Originalstärke. Die Einstellung 100% bewirkt keine Veränderungen. Mit 200% verdoppeln Sie die Anschlagstärke jeder Note.

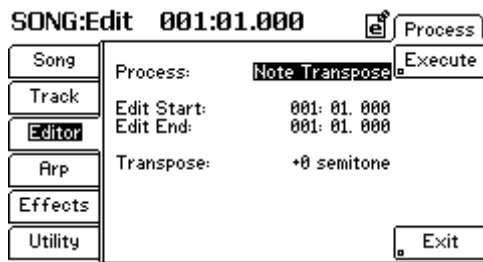
Beachten Sie, dass Sie für diesen Prozess verschiedene Start- und Endwerte haben. Anders ausgedrückt werden Ihre Noten innerhalb der Region leise begonnen und immer lauter, wenn Sie eine „Start“ Einstellung von 1% und eine „End“-Anschlagstärke von 200% verwenden. Dadurch können Sie musikalische Akzente, wie Crescendos, Decrescendos und andere Effekte ohne großen Aufwand erzeugen.

Menu: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: End velocity
Werte: 1-200%

Mit diesem Parameter können sie die Anschlagstärke der Noten in der Nähe des „Edit End“ Punktes Ihres Tracks ändern.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Execute
Werte: (keine)

Dieser Button führt den ausgewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Note Transpose“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Note Transpose.“)

Mit dem „Note Transpose“ Prozess verschieben Sie die Noten nach oben oder unten.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Transpose

Werte: -48 bis +48 Semitones

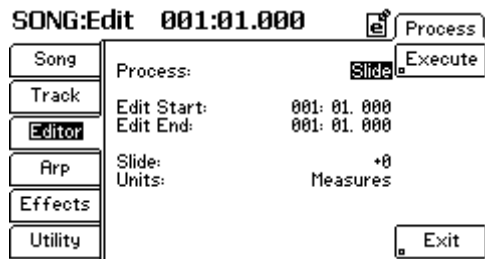
Dieser Parameter definiert, um wie viele Halbtöne die Noten Ihrer ausgewählten Region transponiert werden.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Execute

Werte: (none)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite will nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Slide“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Slide.“)

Mit der „Slide“ Funktion können Sie eine Region oder einen gesamten Track im Vergleich zu dem restlichen Song vorwärts oder rückwärts verschieben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Slide

Werte: -999 bis 999

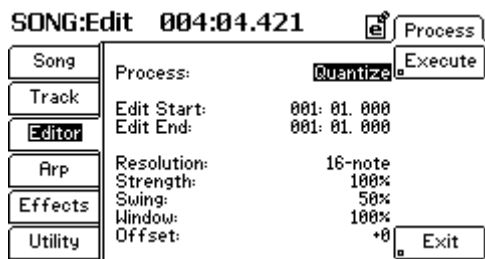
Dieser Parameter bestimmt, wie weit Ihre ausgewählte Region relativ zum Rest des Songs vorwärts oder rückwärts geschoben wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Units
Werte: Measures, Beats, Pulses

Dieser Parameter bestimmt, wie Ihre Region verschoben wird. „Measures“ bewegen Ihre Region um volle Takte. „Beats“ verschieben Ihre Region um einzelne Beats. „Pulses“ bewegen ihre Region mit der größten Präzision, da jeder Beat in 480 Pulse unterteilt ist.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Execute
Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Note Quantize“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Note Quantize.“)

Die „Note Quantize“ Funktion ermöglicht das nachträgliche Quantisieren des Tracks, damit Ungenauigkeiten beim Einspielen behoben werden können.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Resolution

Werte: Dotted 2x whole-note, 3x whole-note triplet, Double whole-note, Dotted whole-note, 2x whole-note triplet, whole-note, Dotted half-note, Whole-note triplet, Half-note, Dotted quarter-note, Half-note triplet, Quarter-note, Dotted 8-note, Quarter-note triplet, 8-note, Dotted 16-note, 8-note triplet, 16-note, Dotted 32-note, 16-note triplet, 32-note, Dotted 64-note, 32-note triplet

Dieser Parameter bestimmt die Auflösung Ihrer Quantisierung. Jede dieser Einstellungen bewirkt, dass die quantisierten Noten zu verschiedenen Teilen des Beats gezogen werden. Bestimmen Sie selbst, welche Einstellung am besten zu Ihrem Song passt.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Strength
Werte: 0-100%

Dieser Parameter bestimmt, wie starr die Quantisierung Ihres Tracks erfolgt. Bei einer Einstellung von 0% wird Ihr Track überhaupt nicht quantisiert. Mit der Einstellung von 100% wird jede Note auf eine (je nach Auflösung) „perfekte Position“ im Beat gesetzt. Kleinere Prozentwerte ermöglichen ein „relaxes“ Timing, die Originalperformance wird nur geringfügig quantisiert. Wenn Sie hohe Prozentwerte verwenden, werden die Noten genauer quantisiert.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Swing
Werte: 0-100%

Dieser Parameter definiert, wie die Lage jedes zweiten Beats (oder der Swing) behandelt wird. Einstellungen von 0-49% ziehen den zweiten Beat näher zum ersten, während dessen Einstellungen von 51-100% die zweite Quantisierung näher zur dritten schieben. Bei der Einstellung 50% werden keine Veränderungen vorgenommen und alle Quantisierungen haben den gleichen Abstand zueinander.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Window
Werte: 0-100%

Dieser Parameter bestimmt die Stärke des „Ziehens,“ die für jede ideale Notenposition angewandt wird. Bei 100% bewegen sich alle Noten zum nächsten Quantisierungspunkt hin. Bei niedrigeren Prozentwerten werden weiter entfernt stehende Noten nicht von der Quantisierung erfasst.

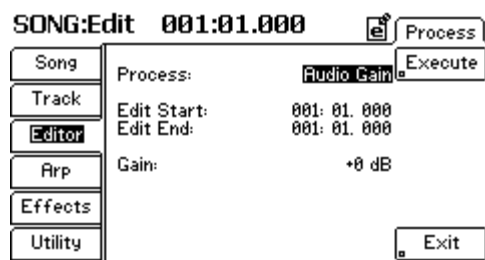
Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, wie weit eine Note von der idealen Quantisierung abweichen muss, bevor sie der Quantize-Prozess ignoriert.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Offset
Werte: -1000 bis +1000 pulses

Mit diesem Wert können Sie die Quantisierung zeitlich nach vorn oder hinten verschieben (1000 Pulses = 2 Beats, 40 Pulses).

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Execute
Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Audio Gain“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Audio Gain.“)

Das „Audio Gain“ Feature ermöglicht die Lautstärkenanpassung der oder des ausgewählten Audio Tracks.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

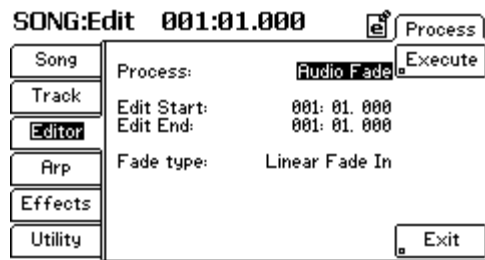
Parameter: Gain

Werte: -18 bis +18 dB

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, um wie viel Dezibel Lautstärke der ausgewählte Audio Track verändert werden soll. Positive Einstellungen erhöhen die Lautstärke, negative Einstellung verringern sie.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process
Parameter: Execute
Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.



Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Process

Werte: Clear, Crop, Cut, Copy, Paste Over, Paste Mix, Slide, Adjust Note Gate, Adjust Note Velocity, Note Transpose, Note Quantize, Audio Gain, Audio Fade

(Beachten Sie: Dieser Parameter muss auf „Audio Fade“ für die korrekten Parameter im Fenster der Seite stehen. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, steht der Parameter nicht auf „Audio Fade.“)

Mit dem „Audio Fade“ Prozess können Sie Audiotracks einblenden oder ausblenden lassen.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt, ab dem ihre Bearbeitung begonnen wird.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter definiert den Endpunkt, hinter dem Ihre Bearbeitung keine Auswirkungen mehr hat

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Fade Type

Werte: Linear Fade In, Linear Fade Out, Logarithmic Fade In, Logarithmic Fade Out, Exponential Fade In, Exponential Fade Out

Dieser Parameter bestimmt die Form der ein- oder Ausblendung der ausgewählten Region.

Menü: Song/Editor/Tracks/Process

Parameter: Execute

Werte: (keine)

Mit diesem Button führen Sie den aktuell gewählten Arbeitsschritt aus.

Song Utility Seite



Menü: Song/Utility

Parameter: Create a new Song

Werte: (keine)

Mit Hilfe dieses Buttons erzeugen Sie einen neuen Song mit leeren Tracks und den Grundeinstellungen. Vergessen Sie nicht, Ihren aktuellen Song zu speichern, da Sie nicht gesicherte Änderungen an ihm durch Anlegen eines neuen Songs verlieren.

Menü: Song/Utility

Parameter: Song Utilities

Werte: (keine)

Dieser Button bringt Sie auf eine andere Seite, auf der Sie weitere Song Utility Funktionen finden (die Seite 172 enthält dazu mehr Informationen).

Menü: Song/Utility

Parameter: Track Utilities

Werte: (keine)

Dieser Button führt zu einer anderen Seite, auf der Sie zusätzliche Funktionen zu einzelnen Tracks finden (siehe Seite 173 für weitere Details).

Menü: Song/Utility

Parameter: Clean audio directory

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet ein Popup Fenster, indem Sie gefragt werden, ob Sie nicht verwendete Audio Parts löschen möchten, um den dafür benötigten Platz auf der Festplatte wieder freizugeben. Je nach der Bearbeitung der Tracks können Sie eine ganze Menge HD-Kapazität zurück gewinnen. Drücken Sie „Yes,“ um nicht benötigte Audiodaten zu löschen oder „No“ um die Audiospuren nicht anzutasten.

Nach dem Sie Ihr Audioverzeichnis aufgeräumt haben, sind die unbenutzten Audiosegmente auf der Festplatte gelöscht worden und können nicht wieder hergestellt werden. Verwenden Sie diese Funktion vorsichtig!



Menü: Song/Utility/SongUtil

Parameter: Flatten

Werte: (keine)

Bei jeder Audioaufnahme (egal ob einen neuen Audiotrack aufzeichnen oder einen Overdub aufnehmen) erzeugt die Fusion eine neue Datei. Die meisten Anwender müssen sich darüber aber keine Gedanken machen.

Sogenannte „Power-User“ (also diejenigen, die beispielsweise alle acht Audiospuren aufgenommen haben und viele komplizierte Audibearbeitungen bei jedem Track durchgeführt haben) könnten bei der Wiedergabe Probleme bekommen, da die Festplatte der Fusion nicht hinter den Anfragen des Sequencers nach all den Audiofragmenten nachkommt.

Die „Flatten“ Funktion fasst alle Audiosegmente in einer Datei zusammen, die für die Fusion viel einfacher wiederzugeben ist. Dadurch erhöhen Sie die Audioperformance erheblich (speziell, wenn Sie einen Track stark nachbearbeitet haben).



Menü: Song/Utility/TrackUtil

Parameter: Choose track

Werte: (keine)

Wählen Sie den Track, den Sie editieren möchten hier aus.

Menü: Song/Utility/TrackUtil

Parameter: Flatten this track (nur für „Audio“ Tracks)

Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt ein durchgehendes Audiofile aus den kleineren Dateistücken, die im Track erzeugt wurden. Dadurch erhöhen Sie die Leistungsfähigkeit der Fusion sowohl bei der Audioaufnahme als auch bei der Wiedergabe.

Menü: Song/Utility/TrackUtil

Parameter: Import to this track (nur für Audio Tracks)

Werte: (keine)

Dieser Button ermöglicht es Ihnen, ein 24-bit WAV File auszuwählen und dieses in den Audiotrack zu importieren. Das vorher auf diesem Audio Track aufgenommene Material wird ersetzt.

Menü: Song/Utility/TrackUtil

Parameter: Export from this track (nur für Audio Tracks)

Werte: (keine)

Dieser Button ermöglicht den Export eines Audio Tracks in einen auswählbaren Ordner.

Menu: Song/Utility/TrackUtil

Parameter: Edit Program (nur für Synth Tracks)

Werte: (je nachdem, welches Program ausgewählt wurde)

Sie können auswählen, welches Program Sie im Program Mode editieren möchten. Wenn Sie das Program gefunden haben, drücken Sie den „Edit Prog“ Actionbutton (siehe unten), um mit der Editierung zu beginnen.

Über „Flatten this track:“

Bei jeder Audioaufnahme (egal ob einen neuen Audiotrack aufzeichnen oder einen Overdub aufnehmen) erzeugt die Fusion eine neue Datei. Die meisten Anwender müssen sich darüber aber keine Gedanken machen.

Sogenannte „Power-User“ (also diejenigen, die beispielsweise alle acht Audiospuren aufgenommen haben und viele komplizierte Audiobearbeitungen bei jedem Track durchgeführt haben) könnten bei der Wiedergabe Probleme bekommen, da die Festplatte der Fusion nicht hinter den Anfragen des Sequencers nach all den Audiofragmenten nachkommt.

Die „Flatten“ Funktion fasst alle Audiosegmente in einer Datei zusammen, die für die Fusion viel einfacher wiederzugeben ist. Dadurch erhöhen Sie die Audioperformance erheblich (speziell, wenn Sie einen Track stark nachbearbeitet haben).

Menü: Song/Utility/TrackUtil


Parameter: Edit Prog (nur für „Synth“ Tracks)

Werte: (keine)

Dieser Button lädt das Program des ausgewählten Synth Tracks in den Program Mode, in dem Sie das Program bearbeiten können.

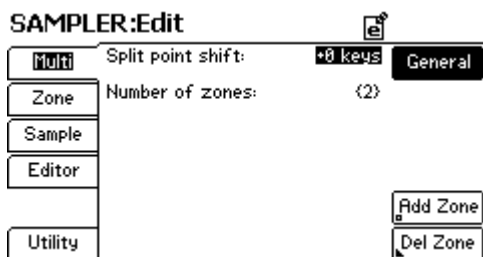
Sampler Mode

Dieser Abschnitt behandelt die Parameter des Sampler Modes.

SAMPLER		
[New]	A-1 (000)	Num Zones: 2
	New Multisample 1	MIDI Chan: 1
		Transpose: 0

Der Sampler Mode öffnet die Tür zum internen Sampler der Fusion. Hier können Sie Klänge aufnehmen und editieren, die Sie in Ihren eigenen Sample-Playback Programs weiter verwenden können.

Allgemeine Sample Einstellungen



Menü: Sampler/Multi/General

Parameter: Split point shift

Werte: -127 bis +127 Keys

Dieser Parameter bewegt Ihre Split Punkte, behält aber den Wert der Root Note jeder Zone bei. So können Sie Keygroup Splits verschieben, aber das Tuning konstant halten.

Menü: Sampler/Multi/General

Parameter: Number of zones

Werte: (nicht veränderbar)

Dieser Parameter teilt Ihnen mit, wie viele Zonen Sie im aktuellen Multisample erzeugt haben.

Menü: Sampler/Multi/General

Parameter: Add Zone

Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt eine neue Zone und wechselt danach automatisch auf die Sampler/Zone/General Seite für weitere Bearbeitungen. Ein Multisample kann bis zu 512 Zonen besitzen.

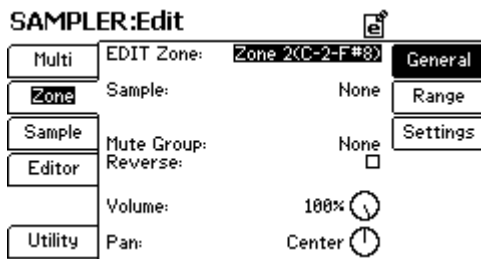
Menü: Sampler/Multi/General

Parameter: Del Zone

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet eine Seite, die es ermöglicht, erzeugte Zonen zu löschen. Dieser Button wird nur angezeigt, wenn sich im Multisample mehr als eine Zone befinden, da ein Multisample mindestens eine Zone besitzen muss.

Individuelle Zonen Einstellungen



Menü: Sampler/Zone/General

Parameter: EDIT Zone

Werte: (abhängig von der Anzahl der erzeugten Zonen)

Wählen Sie mit diesem Parameter die Zone, die Sie editieren möchten.

Menü: Sampler/Zone/General

Parameter: Sample

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter ermöglicht die Auswahl eines Samples für die ausgewählte Zone. Die obere Zeile zeigt die Bank und die untere Zeile das einzelne Sample an.

Menü: Sampler/Zone/General

Parameter: Mute Group

Werte: None, Self, A – P

Hier können Sie eine Zone oder mehrere Zonen stumm schalten, wenn eine andere Zone gespielt wird. Bei einer HiHat, zum Beispiel wird der Sound einer offen gespielten HiHat durch den Klang einer geschlossenen HiHat abgeschnitten. Durch die Zuweisung von Zonen zu ein und derselben Mute Gruppe (von A bis P) kann ein Sample ein anderes stumm schalten, so bald es gespielt wird.

Menü: Sampler/Zone/General

Parameter: Reverse

Werte: On, Off

Markieren Sie dieses Kästchen, um das Sample der Zone rückwärts abspielen zu lassen.

Menü: Sampler/Zone/General

Parameter: Volume

Werte: 0 – 100%

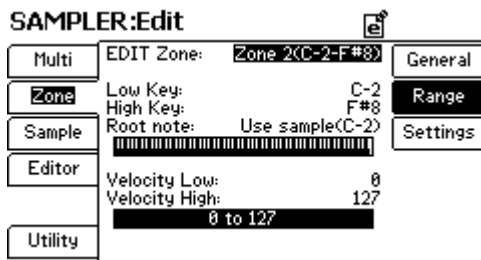
Hiermit bestimmen sie die Lautstärke der ausgewählten Zone. Beachten Sie bitte, dass die Lautstärke jeder Zone individuell angepasst werden kann.

Menü: Sampler/Zone/General

Parameter: Pan (oder „Balance“ abhängig vom Sample Typ)

Werte: L100% bis R100%

Bestimmt die Panoramaposition jeder individuellen Zone. Jede Zone kann eine eigene Position im Stereobild einnehmen.



Menü: Sampler/Zone/Range

Parameter: EDIT Zone

Werte: (abhängig von der Anzahl der erzeugten Zonen)

Wählen Sie mit diesem Parameter die Zone, die Sie editieren möchten.

Menü: Sampler/Zone/Range

Parameter: Low Key

Werte: C-2 bis G8

Dieser Parameter bestimmt die tiefste Note des Tastaturbereiches, auf die das Sample der Zone reagiert.

Menü: Sampler/Zone/Range

Parameter: High Key

Werte: C-2 bis G8

Dieser Parameter bestimmt die höchste Note des Tastaturbereiches, auf die das Sample der Zone reagiert.

Menü: Sampler/Zone/Range

Parameter: Root Note

Werte: C-2 bis G8, Use sample

Mit diesem Parameter definieren Sie, welche Taste des Keyboards das Sample in seiner Originaltonhöhe spielt. Wenn Sie die Root Note auf „C3“ einstellen, hören Sie das Sample in der Tonhöhe beim Spielen der C3-Note, wie es aufgenommen wurde. Wenn Sie Tasten höher als C3 spielen, wird das Sample nach oben gepitcht. Im entgegengesetzten Fall wird das Sample nach unten verstimmt, wenn Sie Tasten unter dem C3 spielen.

Die Einstellung „Use Sample“ verwendet die Root Note-Information, die im Sample gespeichert wurde. (siehe „Root Note“ Parameter des Samples auf Seite 186 für weitere Informationen).

Menü: Sampler/Zone/Range

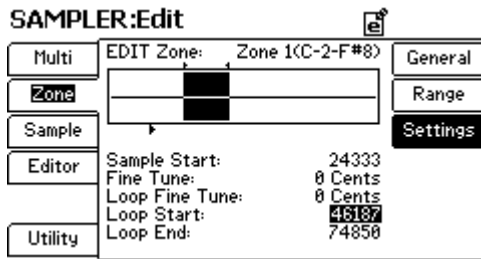
Parameter: Velocity Low

Werte: 0 – 127

Dieser Parameter bestimmt den niedrigsten Anschlagwert des Bereiches, in dem das Sample der Zone reagiert.

Menu: Sampler/Zone/Range
Parameter: Velocity High
Werte: 0 – 127

Dieser Parameter bestimmt den höchsten Anschlagwert des Bereiches, in dem das Sample der Zone reagiert.



Menü: Sampler/Zone/Settings

Parameter: EDIT Zone

Werte: (abhängig von der Anzahl der erzeugten Zonen)

Wählen Sie mit diesem Parameter die Zone, die Sie editieren möchten.

Menü: Sampler/Zone/Settings

Parameter: Sample Start

Werte: (je nach Länge des aufgenommenen Samples)

Dieser Parameter definiert den Start Punkt des Sample, welches in der Zone enthalten ist. Der Start Punkt des Samples wird durch einen kleinen Pfeil in der Wellenformdarstellung gekennzeichnet, damit Sie schnell eine visuelle Kontrolle des Sample Start Punktes erhalten.

Menü: Sampler/Zone/Settings

Parameter: Fine Tune

Werte: -99 bis +99 Cents

Mit diesem Parameter können Sie genaue Justierungen an der Tonhöhe Ihres Samples vornehmen.

Menü: Sampler/Zone/Settings

Parameter: Loop Fine Tune

Werte: -99 bis +99 Cents

Mit diesem Parameter können Sie präzise Pitch-Justierungen am Loop –Bereich des Samples vornehmen. Dieser Parameter unterscheidet sich vom „Fine Tune“ Parameter darin, dass Sie hier nur die Tonhöhe des Loop-Bereiches des Samples bearbeiten.

Menü: Sampler/Zone/Settings

Parameter: Loop Start

Werte: (je nach Länge des aufgenommenen Samples)

Bestimmen Sie hier den Start Punkt Ihres Loopabschnittes. Die Loop Start Position wird durch einen nach rechts zeigenden Pfeil über dem Wellenformdisplay angezeigt.

Die Grundeinstellung:

Wenn Ihre „Sample Start,“ „Loop Start“ und „Loop End“ Punkte auf „0“ gesetzt wurden, werden die Loop Punkte, die im Sample definiert wurden (siehe Sampler/Sample/Edit Seite), verwendet und die Worte „Using Sample Loop Points“ im unteren Bereich des Displays angezeigt.


Menü: Sampler/Zone/Settings

Parameter: Loop End

Werte: (je nach Länge des aufgenommenen Samples)

Definiert den Endpunkt des Loopabschnittes. Wenn die Wiedergabe des Samples diesen Punkt zum ersten Mal erreicht, beginnt der Loop des Samples am Loop Start Punkt. Ein nach links zeigender Pfeil über dem Wellenformdisplay visualisiert die Position des Loop End Punktes.

Samples aufnehmen

SAMPLER>Edit 

Multi	EDIT Zone: Zone 2(C-2-F#0)	Select
Zone	Sample: None	Info
Sample		Edit
Editor		Record
Utility		

Menü: Sampler/Sample/Select

Parameter: EDIT Zone

Werte: (abhängig von der Anzahl der erzeugten Zonen)

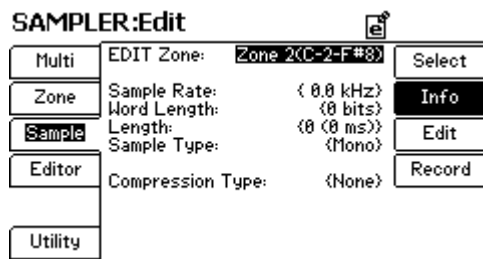
Wählen Sie mit diesem Parameter die Zone, die Sie editieren möchten.

Menü: Sampler/Sample/Select

Parameter: Sample

Werte: (verschieden)

Mit diesem Parameter wählen Sie ein Sample für die gegenwärtige Zone aus. Die obere Zeile dient zur Anwahl der Bank, die untere Zeile gestattet die Auswahl eines einzelnen Samples.



Menü: Sampler/Sample/Info

Parameter: EDIT Zone

Werte: (abhängig von der Anzahl der erzeugten Zonen)

Wählen Sie mit diesem Parameter die Zone, die Sie editieren möchten. Beachten Sie bitte, dass keiner der Parameter dieser Seite editierbar ist—sie dienen lediglich zur Information.

Menü: Sampler/Sample/Info

Parameter: Sample Rate

Werte: (nicht editierbar)

Dieser Parameter gibt Auskunft über die Sampling Rate des gegenwärtig ausgewählten Samples.

Menü: Sampler/Sample/Info

Parameter: Word Length

Werte: (nicht editierbar)

Dieser Parameter zeigt die Bit-Auflösung des gegenwärtig ausgewählten Samples an.

Menü: Sampler/Sample/Info

Parameter: Length

Werte: (nicht editierbar)

Dieser Parameter gibt die Länge des Samples in Anzahl der einzelnen Samples (linke Seite) und als Zeitdauer (innerhalb der Klammern) an.

Menü: Sampler/Sample/Info

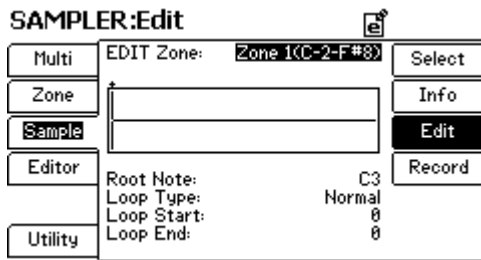
Parameter: Sample Type

Werte: (nicht editierbar)

Bei diesem Parameter können Sie erkennen, ob es sich bei der Auswahl um ein Mono- oder Stereo-Sample handelt.

Menu: Sampler/Sample/Info
Parameter: Compression Type
Werte: (nicht editierbar)

Dieser Parameter gibt Auskunft über die Art der Dateikomprimierung, die dieses Sample verwendet (falls eine Komprimierung verwendet wurde).



Menü: Sampler/Sample/Edit

Parameter: EDIT Zone

Werte: (abhängig von der Anzahl der erzeugten Zonen)

Wählen Sie mit diesem Parameter die Zone, die Sie editieren möchten.

Menü: Sampler/Sample/Edit

Parameter: Root Note

Werte: C-2 bis G8

Mit diesem Parameter definieren Sie, welche Taste des Keyboards das Sample in seiner Originaltonhöhe spielt. Wenn Sie die Root Note auf „C3“ einstellen, hören Sie das Sample beim Spielen der C3-Note in der Tonhöhe, wie es aufgenommen wurde. Wenn Sie Tasten höher als C3 spielen, wird das Sample nach oben gepitcht. Im entgegengesetzten Fall wird das Sample nach unten verstimmt, wenn Sie Tasten unter dem C3 spielen.

Menü: Sampler/Sample/Edit

Parameter: Loop Type

Werte: Normal, Forward-Reverse

Dieser Parameter definiert das Loopverhalten:

Normal: Bei der „Normal“ Einstellung spielt das Sample von Anfang bis zum „Loop End“ Punkt und springt dann zur „Loop Start“ Position zurück, um den Loop-Bereich in einer Schleife wiederzugeben.

Forward-Reverse: Bei der „Forward-Reverse“ Einstellung startet Ihr Loop am Beginn des „Loop End“ Punktes und spielt von dort das Sample bis zum „Loop Start“ Punkt rückwärts ab. An der „Loop Start“ Position schaltet die Sample Wiedergabe um und spielt das Sample wieder normal ab.

Wieso kann ich meine Veränderungen nicht hören?

Bitte beachten sie, dass die Parameter der Zone Seiten die Parameter, die Sie auf diesen Seiten finden, überschreiben können. Wenn Sie beim Editieren dieser Parameter keine Auswirkungen hören können, sehen Sie auf den Sampler/Zone Seiten nach. Sollten die Parameter dort andere, als die Grundeinstellungen aufweisen, hören sie die Veränderungen, die Sie auf dieser Seite vornehmen nicht

Menü: Sampler/Sample/Edit

Parameter: Loop Start

Werte: (je nach Länge des aufgenommenen Samples)

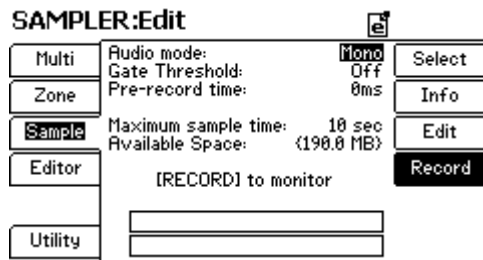
Bestimmen Sie hier den Start Punkt Ihres Loopabschnittes. Die Loop Start Position wird durch einen nach rechts zeigenden Pfeil über dem Wellenformdisplay angezeigt.

Menü: Sampler/Sample/Edit

Parameter: Loop End

Werte: (je nach Länge des aufgenommenen Samples)

Definiert den Endpunkt des Loopabschnittes. Wenn die Wiedergabe des Samples diesen Punkt zum ersten Mal erreicht, beginnt der Loop des Samples am Loop Start Punkt. Ein nach links zeigender Pfeil über dem Wellenformdisplay visualisiert die Position des Loop End Punktes.



Menü: Sampler/Sample/Record

Parameter: Audio mode

Werte: Mono, Stereo

Wählen Sie mit diesem Parameter aus, ob Sie ein Stereo- oder ein Mono-Sample aufnehmen möchten.

Menü: Sampler/Sample/Record

Parameter: Gate Threshold

Werte: Off, -60dB bis 0 dB

Die Aufnahme findet nicht statt, so lange der Eingangspegel des Samplers den Schwellwert, den Sie hier einstellen, nicht überschreitet. Wenn Sie die Einstellung „Off“ wählen, beginnt der Sample-Vorgang erst mit Drücken der RECORD und PLAY Buttons der Transport-Sektion.

Menü: Sampler/Sample/Record

Parameter: Pre-record time

Werte: 0 ms – 999 ms

Wenn Sie den „Gate Threshold“ Parameter zur automatischen Auslösung des Sampling-Vorgangs verwenden, kann es sein, dass die anfänglichen Klangbestandteile verloren gehen, in denen sich der Klang „aufbaut,“ bevor er den Schwellwert erreicht. Indem Sie diesen Parameter auf einen Wert zwischen 1 und 999 Millisekunden setzen, speichert die Fusion den Audioeingang in einem Buffer, damit Ihnen diese wichtigen Klangbestandteile nicht verloren gehen.

Wenn Sie diese Soundabschnitte nicht benötigen, belassen Sie den Parameter auf „0.“

Menü: Sampler/Sample/Record
Parameter: Maximum sample time
Werte: 1 – 60 Sec.

Dieser Parameter bestimmt das maximale Zeitlimit beim Sampling-Vorgang. Wenn Sie diesen Parameter zum Beispiel auf „12 sec“ setzen und die Aufnahme starten, schaltet sich der Sampler nach 12 Sekunden automatisch ab.

Menü: Sampler/Sample/Record
Parameter: Available space
Werte: (nicht editierbar)

Hier können Sie ablesen, wie viele Megabytes Sample-Speicher in Ihrer Fusion noch zur Verfügung stehen

Menü: Sampler/Sample/Record
Parameter: VU Meters (am unteren Rand des LCDs)
Werte: (nicht editierbar)

Diese Aussteuerungsanzeigen repräsentieren die eingehenden Pegel für den Sampler. Mit dem rückseitigen, in der Nähe der Sampler-Eingänge befindlichen, Gain Regler können Sie die Pegel abstimmen. Beim Sampeln sollten die Pegelspitzen idealerweise um die -6 dB liegen, damit Sie ein sauberes Signal mit ausreichend „Headroom“ möglicherweise laut auftretende Transienten haben.

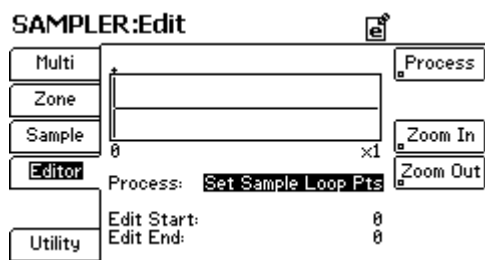
Ein Hinweis zur maximalen Sampling Zeit

Dieser Parameter bestimmt, wie viel Zeit im RAM Speicher für die Sample-Aufnahme bereitgestellt wird. Wenn Sie diesen Parameter zu hoch einstellen, werden andere Samples möglicherweise aus dem RAM „geschmissen.“ Das bedeutet, dass vorher geladenen Samples noch einmal eingeladen werden, wenn Sie deren Programs aufrufen. Um dies zu vermeiden, wählen Sie einen Wert für Ihr Sample aus, der minimal reichen sollte.

Der Record Button

Die Fusion besitzt einen „Monitor Mode,“ der bei der Aufnahme das Abhören des Signals, welches durch den Sampler geleitet wird, ermöglicht. Wenn Sie sich im Sampler Mode aufhalten und den „Record“ Button der Center Sektion drücken, springen Sie automatisch auf die Sampler/Sample/Record Seite, so dass Sie die Pegel am unteren Ende des LCDs sehen können.

Samples editieren und nachbearbeiten



[Bitte beachten Sie: Diese Seite nimmt unterschiedliche Aussehen an, je nachdem, was Sie für den „Process“ Parameter (siehe unten) ausgewählt haben. Wenn Ihre Seite im Display nicht wie die obige Abbildung aussieht, haben Sie den falschen „Process“-Typ ausgewählt.]

Menü: Sampler/Editor

Parameter: Process (Parameter der Seiten)

Werte: Set Sample Loop Pts, Set Zone Loop Pts, Crop Region, Adjust Region Gain, Normalize, Silence Region, Insert Silence, Cut Region, Copy Region, Paste Over Region, Mix Paste Region, Insert Paste, Region Fade In, Region Fade Out

Dieser Parameter bestimmt, wie Sie Ihr gegenwärtiges Sample editieren werden. Die restlichen Parameter auf dieser Seite verändern sich, je nachdem, welchen Arbeitsschritt Sie hier ausgewählt haben. Folgende Prozesse stehen zu Ihrer Verfügung:

Process	Beschreibung (und Parameter)
Set Sample Loop Pts	Dieser Parameter wählt eine Region zum Loopen des Samples aus
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region
Set Zone Loop Pts	Dieser Parameter wählt eine Region für das Looping in der Zone aus.
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region
Crop Region	Dieser Parameter löscht alles außerhalb der ausgewählten Region
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region

Adjust Region Gain	Dieser Arbeitsschritt justiert die Lautstärke der ausgewählten Region des Samples
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region
Gain	Bestimmt, um wie viele dB das Signal angehoben oder abgesenkt wird
Normalize	Dieser Prozess analysiert Ihr Sample und justiert die Lautstärke so, dass der lauteste Teil der Wellenform genau auf 0dB (als dem lautmöglichen Wert) liegt
Silence Region	Dieser Parameter senkt den Pegel der ausgewählten Region bis zur absoluten Stille ab.
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region
Insert Silence	Dieser Parameter fügt Stille in die ausgewählte Region ein
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Length	Wählen Sie aus, wie lange die Ruhe dauern soll
Cut Region	Dieser Parameter löscht die ausgewählte Region und kopiert sie in das Clipboard. Beim Ausschneiden eines Audiosegmentes wird der entstehende Abstand automatisch geschlossen, die Daten werden aneinander gerückt.
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region
Copy Region	Dieser Parameter kopiert die ausgewählte Region zum Clipboard
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region
Paste Over Region	dieser Parameter fügt ein kopiertes Audiosegment an den Edit Start Punkt ein
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Mix Paste Region	Mit diesem Parameter mixen Sie ein kopiertes Audiosegment mit den Daten, die sich bereits in der Region befinden. Der Edit Start Parameter definiert, an welche Position das Segment eingefügt wird.
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Insert Paste	Fügen Sie an diesem Edit Start Punkt Audio aus dem Clipboard ein. Das andere Audiomaterial wird verschoben, um Platz für die Einfügung zu erhalten.
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Region Fade In	Dieser Parameter erzeugt eine Lautstärkeneinblendung über die ausgewählte Region
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region
Fade Type	Bestimmt die Kennlinie der Einblendung.

Region Fade Out	Dieser Parameter erzeugt eine Lautstärkeausblendung über die ausgewählte Region
Edit Start	Wählen Sie hier den Start Punkt Ihrer Region
Edit End	Wählen Sie hier den End Punkt Ihrer Region
Fade Type	Bestimmt die Kennlinie der Ausblendung

Menü: Sampler/Editor
Parameter: Process (Actionbutton)
Werte: (keine)

Dieser Button führt den ausgewählten Arbeitsschritt aus.

Menü: Sampler/Editor
Parameter: Zoom In
Werte: (keine)

Dieser Button ermöglicht die Vergrößerung der Wellenformdarstellung des einzelnen Samples, um präzise Vorgänge, wie das Setzen von Loop Punkten, ausführen. Die Zahl in der rechten unteren Ecke der graphischen Darstellung zeigt den „Zoom Faktor“ an.

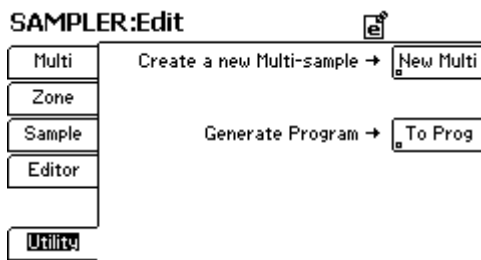
Menü: Sampler/Editor
Parameter: Zoom Out
Werte: (keine)

Mit diesem Button sehen Sie mehr Inhalt des Samples mit weniger Details. Verwenden Sie diese Ansicht, um grobe Bearbeitungen (beispielsweise das Wegschneiden unbenötigter Segmente des Samples) am Sample vorzunehmen.

Zoom In/Zoom Out:

Ein Zoom-Faktor „x1“ bedeutet, dass Sie das gesamte Sample im Bildschirm sehen. Höhere Werte bedeuten, dass Sie immer kleinere Bestandteile Ihres Samples sehen können. Die Einstellung „x512“ sagt zum Beispiel aus, dass Sie nur ein 512tel Ihres Samples sehen.

Sampler Utility Seite



Menü: Sampler/Editor

Parameter: New Multi

Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt ein neues Multisample. Bitte bedenken Sie, dass jedes Sample, welches Sie für das gegenwärtig aktive Multisample aufgenommen haben, gelöscht wird. Wenn Sie Samples, die Sie weiter verwenden möchten, bereits aufgenommen haben, speichern Sie diese, bevor Sie diesen Button drücken.

Menü: Sampler/Editor

Parameter: Generate Program

Werte: (keine)

Dieser Button legt, basierend auf dem Multisample, welches im Sampler Mode geladen ist, ein neues Program an.

Mixer Mode

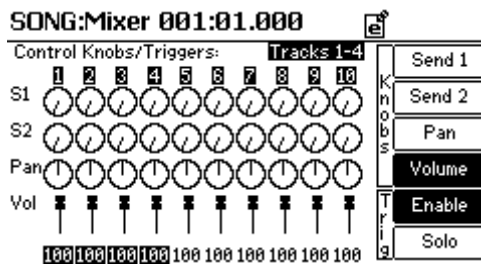
Mixer Mode

Damit Sie bequem Ihre Synthesizer- und Audiospuren abmischen können, haben wir einen Mixer Mode in die Fusion integriert. Der Mixer ermöglicht das Setzen der Lautstärken- und Panoramapositionen für jede Synth- und Audiospur. Des Weiteren können Sie Effect Send Pegel einstellen und Spuren stumm oder solo schalten, wie Sie es von einem richtigen Hardware Mixer her auch kennen.

Bitte beachten Sie, dass der Mixer nur im Mix- und Song Mode zur Verfügung steht, da diese beiden Betriebsarten als einzige mehrere Programs oder Audiotracks zum Mixen enthalten können. Im Program- und im Sampler Mode spielen Sie jeweils immer nur ein Instrument und benötigen daher keinen Mixer (da es ja auch nichts zu Mischen gibt).

Verwenden des Mixers

Der Mixer Mode ist auf einfache Bedienung ausgelegt. Die vier Control Regler ermöglichen das Bewegen der virtuellen Regler und Fader im Display. Die T1-T4 Buttons ermöglichen das Aktivieren und das Solo-Schalten verschiedener Tracks. Das Control Rad ermöglicht die Anwahl „virtuellen Kanäle“ zur Bearbeitung.



Menü: Mixer Mode

Parameter: Control Knobs/Triggers

Werte: (je nachdem, wie viele Tracks erzeugt wurden)

Dieser Parameter bestimmt, welcher Kanal gegenwärtig zur Bearbeitung ausgewählt ist. Beachten Sie bitte, dass aktive Kanäle im unteren Displaybereich hervorgehoben sind.

Menü: Mixer Mode

Parameter: Send 1

Werte: (keine)

Dieser Button ermöglicht, dass die Control Regler die Send-Pegel zum Bus Effect 1 einstellen.

Menü: Mixer Mode

Parameter: Send 2

Werte: (keine)

Dieser Button ermöglicht, dass die Control Regler die Send-Pegel zum Bus Effect 2 einstellen.

Menü: Mixer Mode

Parameter: Pan

Werte: (keine)

Dieser Button weist die Control Regler den virtuellen Panoramareglern im Display zu, damit Sie die Panoramaposition des ausgewählten Kanals einstellen können.

Menü: Mixer Mode

Parameter: Volume

Werte: (keine)

Dieser Button ermöglicht es den Control Reglern die Lautstärke des ausgewählten Mixer-Kanals einzustellen.

Menü: Mixer Mode
Parameter: Enable
Werte: (keine)

Mit diesem Button ermöglichen Sie den T1-T4 Trigger Buttons, einen gerade ausgewählten Mixerkanal zu aktivieren oder zu deaktivieren.

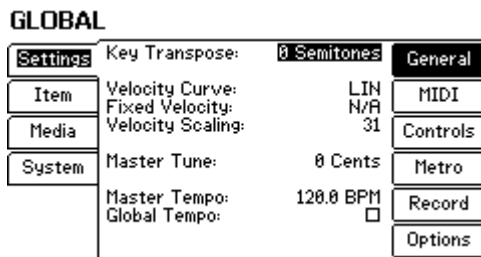
Menü: Mixer Mode
Parameter: Solo
Werte: (keine)

Dieser Button ermöglicht es den T1-T4 Trigger Buttons Ihren gegenwärtig ausgewählten Mixerkanal auf „Solo“ zu schalten. Sie können die Solo-Funktion bei mehreren Tracks gleichzeitig aktivieren.

Global Mode

Dieser Abschnitt beschreibt alle Bestandteile der Seiten des Global Modes. Der Global Mode enthält Parameter, die sich auf alle anderen Modes der Fusion auswirken.

Globale Einstellungen der Workstation



Menü: Global/Settings/General

Parameter: Key Transpose

Werte: -12 bis +12 Semitones

Mit der Key Transpose-Funktion können Sie Noten, die über das Keyboard gespielt werden oder von einem externen MIDI-Controller gesendet werden, neu zugeordnet werden. Wenn Sie eine Transponierung von „2 Semitones“ verwenden, wird beispielsweise jede gespielte C-Note als D wiedergegeben.

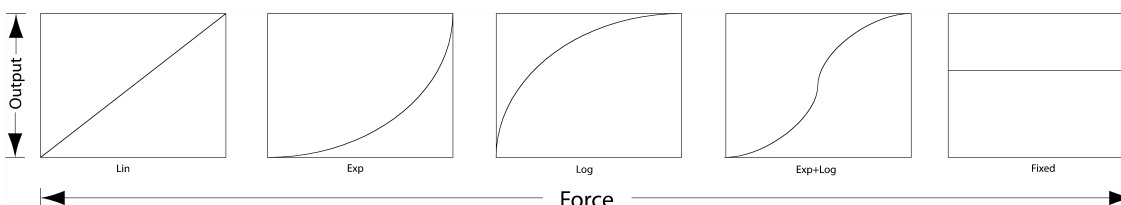
Sie können die Fusion um bis zu 12 Halbtöne (1 Oktave) nach oben oder unten transponieren.

Menü: Global/Settings/General

Parameter: Velocity Curve

Werte: LIN, EXP, LOG, EXP+LOG, Fixed

Die Velocity Curve ermöglicht die Anpassung der Anschlagdynamik des Keyboard. Viele Keyboarder probieren verschiedene Einstellungen aus, damit sie die für sich beste Kurve finden. Diese Einstellung beeinflusst die Anschlagdynamik für die Fusion als auch für die MIDI-Daten des MIDI Out Ports. Die folgenden Abbildungen zeigen jede Kurve:



Menü: Global/Settings/General**Parameter: Fixed Velocity** [nur wenn Velocity Curve auf Fixed steht]**Werte: 1 - 127**

Wenn Ihre Velocity Curve Einstellung „Fixed“ ist, bestimmt dieser Wert die Anschlagswert jeder Note.

Wenn die Anschlagkurve auf einen anderen Wert eingestellt ist wird dieser Parameter mit „N/A“ (nicht verfügbar) angezeigt und ist nicht editierbar.

Menü: Global/Settings/General**Parameter: Velocity Scaling****Werte: 7 - 255**

Velocity Scaling ermöglicht die Feinabstimmung der Anschlagdynamik des Keyboards. Niedrige Werte bewirken, dass das Keyboard empfindlicher bei einer geringen Anschlagstärke reagiert, es jedoch schwer ist, die höchsten Velocity-Stufen zu erreichen (120-127 zum Beispiel). Bei hohen Werten können Sie hohe Anschlagswerte besser abstimmen, es ist jedoch schwieriger, leise Noten in einem Velocity-Bereich von 0-10 zu spielen.

Viele Keyboarder verändern diese Werte oft, bis sie letztendlich die ideale Einstellung für Ihr Spiel finden.

Menü: Global/Settings/General**Parameter: Master Tune****Werte: - 99 bis +99 Cents**

Master Tune ermöglicht kleinere Tonhöhenanpassungen, die sich global auf alle Sounds auswirken. Diese Funktion lässt sich dann sinnvoll einsetzen, wenn Sie das Keyboard zu anderen Instrumenten stimmen möchten. Dieser Parameter verstimmt alle Sounds der Fusion—um zu erfahren, wie nur einzelne Programs verstimmt werden, lesen Sie den Abschnitt über Program.

Menü: Global/Settings/General**Parameter: Master Tempo****Werte: 50.0 - 300.0 BPM**

Das Tempo, welches Sie hier in BPM (Beats per Minute) einstellen, regelt das Tempo, in dem verschiedene Bestandteile der Fusion (z.B. Arpeggiator, synchronisierte LFOs, usw.) arbeiten, wenn der Parameter „Global Tempo,“ markiert ist.

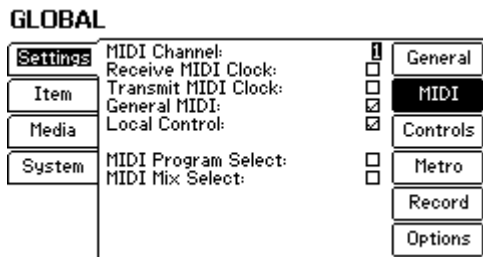
Der Parameter lässt sich unkompliziert ändern, indem Sie den Arpeggiator Tempo Regler des Performance Panels drehen, wenn Global Tempo aktiviert wurde.

Menü: Global/Settings/General
Parameter: Global Tempo
Werte: On, Off

In der Fusion ist es möglich, dass jedes Program und jeder Mix ein eigenes Tempo besitzt. Wenn Sie möchten, dass jedes Program und jeder Mix eine eigene Tempo-Einstellung besitzt, markieren Sie dieses Kästchen nicht.

In manchen Anwendungen kann es aber durchaus wünschenswert sein, wenn sich alle Klänge nach einem Tempo richten (zum Beispiel bleiben alle Arpeggios im gleichen Tempo, auch wenn man Programs umschalten muss.) Wenn diese Box angewählt ist, richtet sich das gesamte System nach dem Master Tempo.

Globale MIDI Einstellungen



Menü: Global/Settings/MIDI

Parameter: MIDI Channel

Werte: 1 bis 16

Dieser Parameter wählt den MIDI-Ein- und –Ausgangskanal für die Fusion, der im Program Mode oder für einen Part im Mix Mode (oder einen Track im Song Mode) als globaler MIDI-Kanal verwendet wird.

Menü: Global/Settings/MIDI

Parameter: Receive MIDI Clock

Werte: On, Off

Markieren Sie dieses Kästchen, damit eine MIDI Clock eines externen Sequencers oder einer Drum Machine empfangen werden kann. Mit dieser MIDI Clock können Sie alle tempo-relevanten Funktionen der Fusion (Arpeggiator, synchronisierte LFOs, usw.) mit Ihrem anderen MIDI-Gerät synchronisieren. Lassen sie die Box unmarkiert, wenn Sie keine externen Geräte verwenden, das externe Gerät keine MIDI Clock sendet oder wenn Sie die MIDI Clock des externen Gerätes nicht verwenden möchten.

Menü: Global/Settings/MIDI

Parameter: Transmit MIDI Clock

Werte: On, Off

Markieren Sie dieses Kästchen, wenn die Fusion eine MIDI Clock zu einem externen Gerät, wie einem Sequencer oder einem Drumcomputer übertragen soll. Auf diese Weise können Sie die Fusion mit externen Geräten perfekt synchronisieren, auch über Tempowechsel hinweg. Das externe Gerät, welches die Clock empfängt, muss allerdings den Empfang von MIDI Clock unterstützen, da sonst die Synchronisation nicht zustande kommen kann.

Wenn Sie keine externen Geräte besitzen, lassen Sie die Box unmarkiert, um die MIDI-Datenübertragung nicht mit unnötigen Clock-Informationen zu belasten.

Menü: Global/Settings/MIDI
Parameter: General MIDI
Werte: On, Off

Dieser Parameter veranlasst die Fusion, sich wie ein General MIDI-Modul zu verhalten. Wenn Sie zum Beispiel einen Song mit 10 Tracks laden, ruft die Fusion für den Kanal 10 automatisch ein Drumkit auf, da der Kanal 10 laut General MIDI Protokoll für Drums reserviert ist.

Menü: Global/Settings/MIDI
Parameter: Local Control
Werte: On, Off

Deaktivieren Sie die Box, wenn Sie die Tastatur der Fusion von der Klangerzeugung „entkoppeln“ möchten. Dadurch verwandeln Sie die Fusion in ein „Controller“ Keyboard und ein Klangmodul. Eine weit verbreitete Anwendung für diese Konfiguration ist das Zusammenspiel der Fusion mit einem externen Sequencer, da Ihre Noten doppelt getriggert werden, wenn Sie spielen (einmal durch das Keyboard und einmal durch den Sequencer). Durch das Deaktivieren der Local Control vermeiden Sie das doppelte Spielen einer Note.

Wenn Sie keinen externen Sequencer verwenden, lassen sie das Kästchen markiert.

Menü: Global/Settings/MIDI
Parameter: MIDI Program Select
Werte: On, Off

Markieren Sie diese Box wenn Sie verschieden Programs über MIDI auswählen und laden wollen (zum Beispiel, wenn Sie die Fusion über einen anderen MIDI Controller steuern). Lassen Sie dieses Kästchen unmarkiert, damit MIDI Program-Wechsel nicht durchgeführt werden können.

Menü: Global/Settings/MIDI
Parameter: MIDI Mix Select
Werte: On, Off

Markieren Sie dieses Kästchen, wenn Sie über MIDI verschiedene Mixe anwählen wollen (bei der Steuerung der Fusion durch einen externen Sequencer). Wenn diese Box gekennzeichnet ist, wird jeder von der Fusion auf dem Global Channel empfangene MIDI-Programmwechselbefehl als Mix-Wechsel-Kommando interpretiert.

Lassen Sie diese Box unmarkiert, wenn Sie Mixe nicht über MIDI umschalten möchten.

Weshalb sind diese Parameter wichtig?

Sie werden sich vielleicht fragen, warum wir die Parameter MIDI Program Select und MIDI Mix Select in die Fusion integriert haben. In komplexem MIDI-Setups werden MIDI-Daten manchmal seriell durch verschiedene Geräte geroutet, was dazu führen kann, dass Program (oder Mix) Programmwechsel, die ursprünglich für ein anderes Gerät gedacht waren, fälschlicherweise die Fusion erreichen. In diesem Falle ist es hilfreich, diese Parameter auszuschalten („off.“)

Globale Controller Einstellungen:

GLOBAL		
Settings	Foot Switch CC#: 88	General
	Function: Mod Source	MIDI
Item	Foot Pedal CC#: 11	Controls
	Function: Mod + Volume	Metro
Media	Controller Knob 1 CC#: 16	Record
System	Controller Knob 2 CC#: 17	Options
	Controller Knob 3 CC#: 18	
	Controller Knob 4 CC#: 19	
	Reset Knobs: <input checked="" type="checkbox"/>	
	Switch S1 CC#: 84	
	Switch S2 CC#: 85	

Menü: Global/Settings/Controls

Parameter: Foot Switch CC#

Werte: 1 – 119

Dieser Parameter bestimmt, welche Continuous Controller (CC) Nummer für den Fußschalter verwendet wird.

Menü: Global/Settings/Controls

Parameter: Foot Switch Function

Werte: Mod Source, Increment, Decrement, Song Punch in/out, Song Play/Stop

Dieser Parameter bestimmt die alternative Funktion des Fußschalters. Im Normalfall arbeitet der Fußschalter einfach als Mod Source (Modulationsquelle.) Wenn Sie diesen Parameter auf „Increment“ oder „Decrement“ setzen, können Sie den Fußschalter zur Parameterveränderung verwenden (anstatt als Mod Source). Auf diese Weise lassen sich auch Programs mit dem Fußschalter wechseln. Mit den Parametereinstellungen „Song Punch in/out“ oder „Song Play/Stop“ können die Transportsteuerungen Song Mode über den Fußschalter bedient werden. Außerhalb des Song Modes funktioniert der Fußschalter wieder als Mod Source.

Menü: Global/Settings/Controls

Parameter: Foot Pedal CC#

Werte: 1 – 119

Dieser Parameter bestimmt die Continuous Controller (CC) Nummer für das Fußpedal (Foot Pedal).

Menü: Global/Settings/Controls

Parameter: Foot Pedal Function

Werte: Mod Source, Mod + Volume, Mod + Expression, Mod + Pan

Dieser Parameter bestimmt die Alternativfunktion für das Fußpedal. Zusätzlich zur Mod Source-Funktionsweise, kann das Fußpedal zur Steuerung von Volume, Expression oder für das Panorama von Synth Programs eingesetzt werden.

Menü: Global/Settings/Controls
Parameter: Controller Knob 1 CC#
Werte: 1 – 119

Dieser Parameter bestimmt die Continuous Controller (CC) Nummer für den Controller Regler 1.

Menü: Global/Settings/Controls
Parameter: Controller Knob 2 CC#
Werte: 1 – 119

Dieser Parameter bestimmt die Continuous Controller (CC) Nummer für den Controller Regler 2.

Menü: Global/Settings/Controls
Parameter: Controller Knob 3 CC#
Werte: 1 – 119

Dieser Parameter bestimmt die Continuous Controller (CC) Nummer für den Controller Regler 3.

Menü: Global/Settings/Controls
Parameter: Controller Knob 4 CC#
Werte: 1 – 119

Dieser Parameter bestimmt die Continuous Controller (CC) Nummer für den Controller Regler 4.

Menü: Global/Settings/Controls
Parameter: Reset Knobs
Werte: On, Off

Dieser Parameter setzt Ihre Regler auf „0“ zurück, wenn Sie Programs, Mixes oder Songs wechseln. Wenn Sie Ihre existierenden Regler-Einstellungen beim Wechseln von Programs, Mixes oder Songs übernehmen möchten, deaktivieren Sie dieses Kästchen.

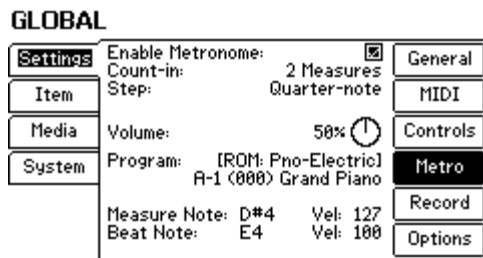
Menü: Global/Settings/Controls
Parameter: Switch S1 CC#
Werte: 1 – 119

Dieser Parameter bestimmt die Continuous Controller (CC) Nummer für den S1 Schalter.

Menü: Global/Settings/Controls
Parameter: Switch S2 CC#
Werte: 1 – 119

Dieser Parameter bestimmt die Continuous Controller (CC) Nummer für den S2 Schalter.

Einstellungen des Metronoms



Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Enable Metronome
Werte: On, Off

Markieren Sie diese Box, um das Metronom während der Aufnahme zu aktivieren.

Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Count-in
Werte: Off, 1-2 Measures

Viele Musiker wollen vor der Aufnahme mit dem Sequencer einen Einzähler über ein oder zwei Takte. Stellen Sie hier ein, wie lang der Einzähler sein soll. Wenn die Aufnahme sofort ohne Einzähler starten soll, setzen Sie diesen Parameter auf „Off.“

Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Step
Werte: Whole-note, Dotted half-note, Whole-note triplet, Half-note, Dotted quarter-note, Half-note triplet, Quarter-note, Dotted 8-note, Quarter-note triplet, 8-note

Dieser Parameter bestimmt, wie viele Schläge Sie hören.

Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Volume
Werte: 0-100%

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Lautstärke des Metronomsignals.

Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Program
Werte: (verschiedene)

Sie können als Metronom-Klang jedes Program der Fusion verwenden. Die obere Zeile wählt die Program Bank und die untere Zeile das einzelne Program aus.

Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Measure Note (Wert)
Werte: C-2 bis G8

Das Metronom ist in der Lage, eine verschiedene Note am Anfang des Taktes zu spielen, damit Sie im Beat bleiben. Mit diesem Parameter wählen Sie diese Note aus.

Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Measure Note Velocity
Werte: 0-127

Wählen Sie hier die Anschlagsstärke der „Measure Note“ (siehe oben) aus.

Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Beat Note (Wert)
Werte: C-2 bis G8

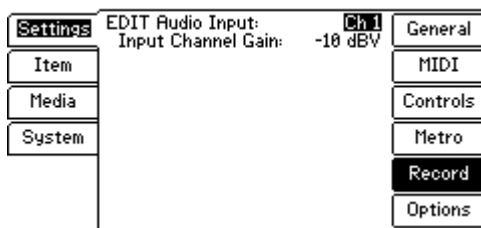
Das ist die Note, die das Metronom für alle Schläge außer der „Measure Note“ spielt.

Menü: Global/Settings/Metro
Parameter: Beat Note Velocity
Werte: 0-127

Wählen Sie hier die Anschlagsstärke der „Beat Note“ (siehe oben) aus.

Einstellungen der Multitrack Audio Eingänge

GLOBAL



Menü: Global/Settings/Record

Parameter: EDIT Audio Input

Werte: Ch 1 bis Ch 8

Wählen Sie den Audioeingang, den Sie bearbeiten möchten, hier aus.

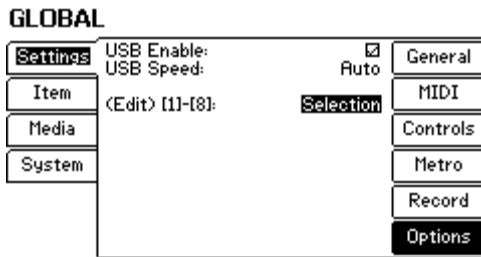
Menü: Global/Settings/Record

Parameter: Input Channel Gain

Werte: -10 dBV, +4 dBu

Dieser Parameter definiert die Eingangsempfindlichkeit des gegenwärtig ausgewählten Audioeingangskanals. Ihre Signalquelle gibt einen Ausgangspegel von entweder „-10 dBV“ oder „+4 dBu“ ab. Diesen Parameter können Sie dementsprechend einstellen.

Andere Global Einstellungen (USB & User Interface)



Menü: Global/Settings/Options

Parameter: USB Enable

Werte: On, Off

In dem Sie dieses Kästchen nicht markieren, deaktivieren Sie die USB-Funktionalität der Fusion. Im Normalfall sollte diese Box markiert bleiben.

Menü: Global/Settings/Options

Parameter: USB Speed

Werte: Auto, Full-Speed

Die Fusion Workstation unterstützt das USB 2.0 Protokoll und ist vollständig mit USB 1.0 und 1.1 Geräten abwärtskompatibel. Wenn Sie diesen Parameter auf „Auto“ belassen, wählt die Fusion automatisch die beste USB-Übertragungsrate.

Manchmal kann es jedoch dazu kommen, dass (gerade bei einem älteren Computer) Probleme auftauchen, wenn dieser Parameter auf „Auto“ steht. Deshalb haben wir eine „Full-Speed“ Einstellung integriert, die es ermöglicht die USB-Verbindung der Fusion von USB 2.0 „High-Speed“ (480 Mbps) auf USB 1.1 „Full-Speed“ (12 Mbps), zu setzen, um eine bessere Verbindung zu erreichen.

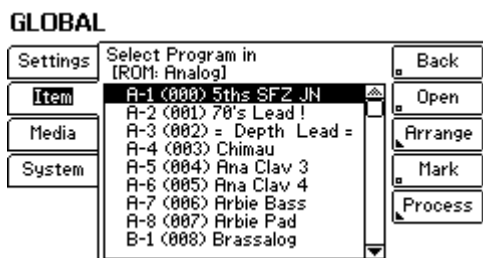
Menü: Global/Settings/Options

Parameter: (Edit) [1]-[8]

Werte: Selection, Enable/Disable

Setzen Sie diesen Parameter auf „Enable/Disable“, wenn Sie mit den Buttons „1“ bis „8“ Oszillatoren (im Program Edit Mode) oder Tracks (im Song Edit Mode) aktivieren bzw. deaktivieren möchten. Wenn Sie durch Programs innerhalb eine Bank schalten möchten, setzen Sie diesen Parameter auf „Selection.“

Der Item Explorer



Menü: Global/Item

Parameter: Back (nicht verfügbar, wenn Sie im Root Verzeichnis sind)

Werte: (keine)

Dieser Button wechselt in die nächst höhere Ebene der Verzeichnisstruktur.

Menü: Global/Item

Parameter: Open

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet das Element, welches Sie im Item Explorer Fenster angewählt haben.

Menü: Global/Item

Parameter: Arrange (nicht verfügbar im Root Verzeichnis oder bei ROM Bänken)

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet ein Fenster, indem Sie die Reihenfolge Ihrer ausgewählten Bank oder des Elementes zu ändern. Wenn Sie das ausgewählte Element zur gewünschten Position bewegt haben, drücken Sie den „Store“ Button, damit die neue Reihenfolge gespeichert wird. Mit dem „Exit“ Button kehren Sie zur vorherigen Anzeige zurück, ohne Editierungen übernommen zu haben.

Nach Änderung der Reihenfolge von Bänken oder Elementen mit dem Item Explorer erscheinen diese Bänke und Elemente in dieser Reihenfolge, wann immer Sie diese in den anderen Modes durchblättern.

Menu: Global/Item

Parameter: Mark (nicht verfügbar im Root Verzeichnis oder bei ROM Bänken)

Werte: (keine)

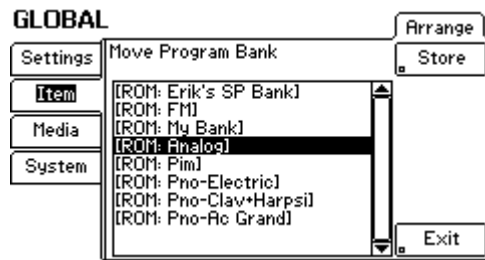
Dieser Button ermöglicht es Ihnen, mehrere Elemente zur Bearbeitung mit den „Process“ Funktionen (siehe unten) auszuwählen. Wenn Sie den Mark Button gedrückt haben, erscheint links neben dem ausgewählten Element eine Markierung. Drücken Sie den Mark Button ein zweites Mal, um die Auswahl zurück zu nehmen.

Menü: Global/Item

Parameter: Process (nicht verfügbar im Root Verzeichnis oder bei ROM
Bänken)

Werte: (keine)

Dieser Button wechselt zu einem Fenster, in dem Sie Ihr
ausgewähltes Element in vielfältiger Weise bearbeiten können.



Menü: Global/Item/Arrange

Parameter: Store

Werte: (keine)

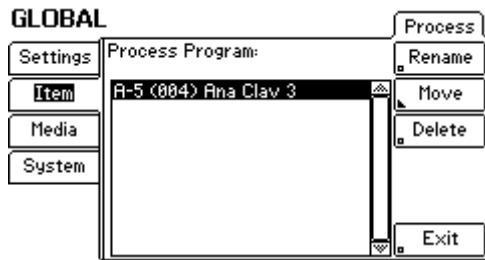
Mit dem Control Rad oder den INC/DEC Buttons können Sie eine Bank oder ein Element umsortieren. Wenn Sie das ausgewählte Element auf die gewünschte Position gesetzt haben, drücken Sie den „Store“ Button, um die neu geordnete Liste zu speichern und zur vorherigen Ansicht zurück zu kehren.

Menü: Global/Item/Arrange

Parameter: Exit

Werte: (keine)

Drücken Sie „Exit,“ um zur vorherigen Anzeige ohne Änderung zurück zu kehren.



Menü: Global/Item/Process

Parameter: Rename (Nur verfügbar für Bank- und Elementauswahl, nicht für Ordner)

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet eine Anzeige, um eine Bank oder ein Element umzubenennen.

Menü: Global/Item/Process

Parameter: Move (nur für Elemente, nicht für Ordner oder Bänke)

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet eine Anzeige, die das Verschieben des ausgewählten Elements ermöglicht.

Menü: Global/Item/Process

Parameter: Delete (Nur verfügbar für Bank- und Elementauswahl, nicht für Ordner)

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet eine Anzeige, über die ausgewählte Bänke oder Elemente gelöscht werden können. Verwenden Sie diese Funktion mit Bedacht, da sie sich nicht rückgängig machen lässt.

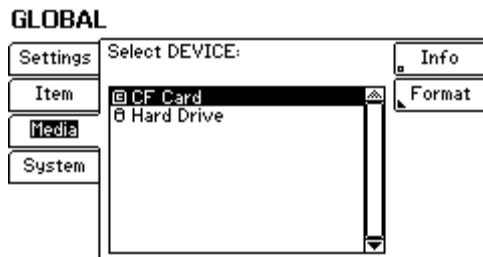
Menü: Global/Item/Process

Parameter: Verify (Nur für Ordner und Bänke, nicht für Elemente)

Werte: (keine)

Dieser Button überprüft, ob alle Elemente der ausgewählten Bank vorhanden sind und entfernt alle nicht existierenden Elemente. Zudem werden die Elemente hinzugefügt, die zwar im Ordner vorhanden aber noch nicht in der Bank Liste aufgeführt sind. Normalerweise müssen Sie sich über diese Funktion keine weiteren Gedanken machen. Erst, wenn Sie Daten über die USB-Verbindung hinzufügen, löschen oder verschieben, benötigen Sie dieses Feature. Da durch diese Datenmanipulationen die Bank Liste der Fusion durcheinander kommen kann, müssen Sie diese wieder mit den tatsächlich existierenden Elementen abgleichen. Dazu verwenden Sie die Verify Funktion. Nachdem sie über USB ein Program einem Bankverzeichnis hinzugefügt haben, können Sie mit diesem Befehl auch dieses Program sehen.

Der Media Explorer



Menü: Global/Media

Parameter: Info

Werte: (keine)

Dieser Button blendet ein Fenster mit den wichtigsten Informationen zum gegenwärtig ausgewählten Speichermedium ein. Hier finden Sie den Namen des Mediums, die Größe des noch verfügbaren Speichers und die Gesamtspeicherkapazität des Gerätes.

Menü: Global/Media

Parameter: Format

Werte: (keine)

Dieser Button ruft ein Fenster auf, indem das Löschen des gesamten Inhalts des Speichermediums und das Umbenennen des Gerätes möglich werden.



Das Formatieren löscht alle vorhandenen Daten des Speichermediums. Es gibt keine Möglichkeit, diese Aktion rückgängig zu machen, um die Daten wiederherzustellen. Verwenden Sie diese Aktion also mit Bedacht.

Informationen zum Betriebssystem

GLOBAL

Settings	Serial #:	A10503090800053	Info
Item	Boot Version:	1.00	Upgrade
	Creation Date:	08/05/05	
Media	OS Version:	1.00	CPU %
System	Creation Date:	08/05/05	Date/Time
	Sound ROM Version:	1.00	

Menü: Global/System/Info

Parameter: Serial #

Werte: (nicht editierbar)

Die Seriennummer Ihrer Fusion Workstation finden Sie hier.

Menü: Global/System/Info

Parameter: Boot Version

Werte: (nicht editierbar)

Hier finden Sie die Version des Boot Codes und das Datum seiner Erstellung. Wenn Sie meinen, Ihr System wäre zu alt, überprüfen Sie mit Hilfe dieses Menüs und der Alesis Webseite, ob inzwischen eine aktuellere Version vorliegt. Zur Software-Aktualisierung verwenden Sie bitte das Global/System/Upgrade Menü (siehe unten).

Menü: Global/System/Info

Parameter: OS Version

Werte: (nicht editierbar)

Hier finden Sie die Version des Betriebssystems und das Datum ihrer Erstellung. Wenn Sie meinen, Ihr Betriebssystem wäre nicht mehr aktuell, überprüfen Sie mit Hilfe dieses Menüs und der Alesis Webseite, ob inzwischen eine neuere Version vorliegt. Zur Software-Aktualisierung verwenden Sie bitte das Global/System/Upgrade Menü (siehe unten).

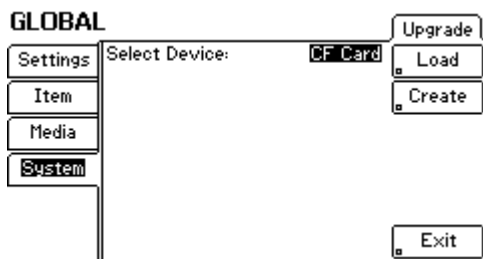
Menü: Global/System/Info

Parameter: Sound ROM Version

Werte: (nicht editierbar)

Hier finden Sie die Version des Sound ROMs Ihrer Fusion. Das Sound ROM enthält alle Werkssounds Ihrer Fusion.

Aktualisierung des Betriebssystems



Menü: Global/System/Upgrade

Parameter: Select Device

Werte: CF Card, Hard Drive

Wählen Sie, auf welches Speichermedium (entweder die Compact Flash Card oder die Festplatte) Sie zugreifen möchten.

Menü: Global/System/Upgrade

Parameter: Load

Werte: (keine)

Dieser Button lädt das Betriebssystem vom gegenwärtig ausgewählten Speichermedium.

Menü: Global/System/Upgrade

Parameter: Create

Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt eine Kopie des gegenwärtig installierten Betriebssystems auf dem ausgewählten Speichermedium. So können Sie sich eine Sicherheitskopie des installierten Systems erstellen.

System CPU Verbrauch

GLOBAL

Settings	VEngine1: Num Voices: (0) Sound Memory: (0%)	Info
Item	CPU = 2%	Upgrade
Media	VEngine2: Num Voices: (0) Sound Memory: (0%)	CPU %
System	CPU = 2%	Date/Time
	Select: Optimize for load time	
	Audio Engine: CPU Usage	
	CPU = 26%	

Diese Seite ist zur Information über den Ressourcenverbrauch Ihrer Fusion integriert worden. Sie finden hier drei Balkendarstellungen—die „VEngine1“ und „VEngine2“ sind Ihre „Voice Engines,“ die für alle Klangerzeugungen in der Fusion stehen. Die „Audio Engine“ Anzeige stellt den Prozessor, der für die Aufnahme und die Wiedergabe des Mehrspurrekorders der Fusion verantwortlich ist, dar.

Menü: Global/System/CPU%

Parameter: Select

Werte: Load Time, Polyphony

Mit diesem Parameter können Sie die Klangerzeugungen der Fusion auf verschiedene Anwendungsgebiete hin optimieren. Mit der Einstellung „Load Time“ minimieren Sie, zu Lasten der Polyphonie, die Ladezeit Ihrer Programs. Samples werden schneller geladen. Stellen Sie den Parameter auf „Polyphony,“ um die Anzahl der gleichzeitig zu spielenden Stimmen Ihrer Klangerzeugungen zu maximieren. Dadurch erhöhen Sie die Polyphonie der Fusion und haben eine weiterhin schnelle Ladezeit für Samples.

Einstellen des Datums und der Zeit

GLOBAL

Settings	Date: Apr - 15 - 2000	Info
Item	Time: 02 : 27 : 29	Upgrade
Media	Calibration: +288.63 Sec/Month	CPU %
System	Clock Enable: <input checked="" type="checkbox"/>	Date/Time
	<small>{Only disable clock for prolonged storage}</small>	

Menü: Global/System/Date/Time

Parameter: Date

Werte: (verschiedene; Format: Monat – Tag - Jahr)

Dieser Parameter stellt das Datum für die interne Uhr der Fusion ein.

Menü: Global/System/Date/Time

Parameter: Time

Werte: (verschiedene; Stunden : Minuten : Sekunden)

Mit diesem Parameter können Sie die Uhr der Fusion stellen.

Beachten Sie, dass die Zeitanzeige im 24-Stunden-Format erfolgt.

Menü: Global/System/Date/Time

Parameter: Calibration

Werte: -165.85 Sec/Month bis 331.39 Sec/Month, N/A

Sollten Sie der Meinung sein, dass die interne Uhr der Fusion über einen längeren Zeitraum ungenau wird, können Sie mit diesem Parameter den entstandenen Versatz kompensieren. Wenn Ihre Uhr genau geht, lassen Sie den Parameter auf „N/A.“

Menü: Global/System/Date/Time

Parameter: Clock Enable

Werte: On, Off

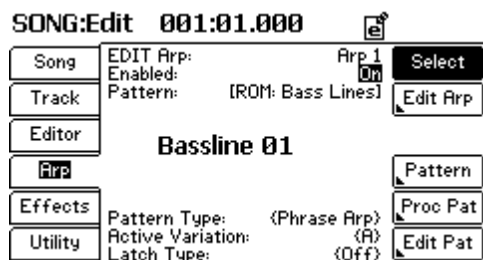
Wenn die Fusion ausgeschaltet ist muss die interne Uhr immer aktiv bleiben, damit die grundlegenden Zeitfunktionen erhalten bleiben. Deshalb entleert sich die interne Batterie der Fusion, die die interne Uhr mit Strom versorgt, über einen langen Zeitraum. Mit dem „Clock Enable“ Parameter können Sie die Uhr ausschalten, wenn Sie planen, die Fusion für einen längeren Zeitraum nicht zu benutzen. Lassen Sie das Kästchen bei normalem Gebrauch markiert.

Wenn Sie die Uhr ausschalten, sehen Sie bei jeder Inbetriebnahme der Fusion einen Hinweis, dass Ihre Uhr nicht richtig gestellt ist. Sie gelangen dann automatisch zur Global/System/Date/Time Seite, auf der Sie die richtige Uhrzeit einstellen können und die Uhr wieder aktivieren können.

Kapitel 4: Spezielle Funktionen

Der Arpeggiator

Der Arpeggiator der Fusion ist ein leistungsfähiger Bestandteil der Workstation, das vorprogrammierte Pattern abspielt, indem einfach eine oder mehrere Tasten gedrückt gehalten werden. Mit dieser nützlichen Funktion können Sie sehr komplexe oder schwierige Phrasen einfach spielen (lassen).



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Select

Parameter: EDIT Arp (nicht im Song und Mix Mode verfügbar)

Werte: Arp 1 bis Arp 4

Wählen Sie hier das Arpeggiator-Pattern, welches Sie editieren möchten, aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Select

Parameter: Enabled

Werte: On, Off

Mit dem Parameter können Sie Arpeggiator-Pattern aktivieren oder deaktivieren.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Select

Parameter: Pattern

Werte: Default, ROM Phrases, ROM Arpeggiators, ROM Drum
(Beachten Sie: Zusätzliche Patterns könnten sich auf der Compact Flash Card, die im CF-Slot der Fusion steckt, befinden.)

Mit diesem Parameter wählen Sie das Pattern, welches Sie verwenden möchten, aus. Die obere Zeile ermöglicht das Umschalten zwischen den einzelnen Pattern-Bänken, die untere Zeile wählt das individuelle Pattern aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Select

Parameter: Pattern Type

Werte: (nicht editierbar)

Die Fusion besitzt drei verschiedene Arten für Arpeggiator-Pattern. Diese nennen sich „Standard“, „Phrase“ und „Drum Machine.“ Dieser Parameter informiert Sie über die Art des geladenen Patterns. Dieser Parameter ist nur von informeller Natur und kann nicht verändert werden.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Select

Parameter: Active Variation

Werte: (nicht editierbar)

Jedes Arpeggiator-Pattern besteht aus bis zu 4 Variationen. Diese sind mit „A,“ „A Fill,“ „B,“ und „B Fill“ bezeichnet. Nur eine Variation kann jeweils abgespielt werden und wird so zur so genannten „aktiven Variation.“ Dieser Parameter informiert Sie, welche die gegenwärtige aktive Variation ist.

Die vier Variationen sind komplett unabhängig voneinander und können aufgenommen und abgespielt werden, wie Sie es wollen. Die Variationen „A Fill“ und „B Fill“ sind für Fill-Ins, oder Übergänge zwischen zwei Variationen vorgesehen.

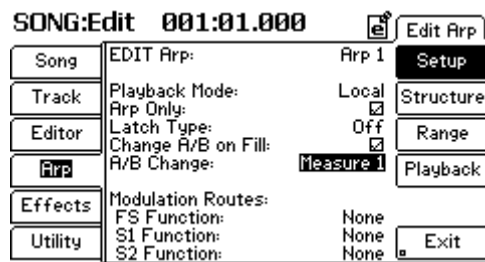
Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Select

Parameter: Latch Type

Werte: (nicht editierbar)

„Latching“ bezeichnet den Vorgang, dass ein Pattern selbstständig spielt, ohne dass eine Taste (oder eine andere Triggerquelle) spielt. Dieser Parameter informiert über den Latch-Status des gegenwärtig ausgewählten Patterns (siehe „Latch Type“ für weitere Informationen).

Konfiguration Ihrer Arpeggiator-Patterns



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Setup

Parameter: EDIT Arp (nur im Song und Mix Mode verfügbar)

Werte: Arp 1 bis Arp 4

Wählen Sie hier das Arpeggiator-Pattern, welches Sie editieren wollen, aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Setup

Parameter: Playback Mode

Werte: Local, MIDI, Local+MIDI

Dieser Parameter bestimmt, ob Ihr Pattern nur die Fusion Klangerzeugung anspricht oder nur/auch als MIDI Daten ausgesendet wird. Die folgende Übersicht erklärt die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten jeder Option.

Einstellung	Definition
Local	Das Arpeggiator-Pattern wird nur innerhalb der Fusion gespielt und nicht über MIDI zu externen Geräten gesendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn beispielsweise die Fusion ein Arpeggio spielt, während ein externes Sound-Modul die Töne, die Sie auf der Fusion anschlagen, wiedergibt.
MIDI	Das Pattern wird nur über MIDI zu externen Geräten übertragen, aber nicht in der Fusion selbst abgespielt. Dadurch können Sie Ihr Arpeggiator Pattern über ein externes MIDI-Gerät spielen, während Sie über die Fusion einen anderen Sound abrufen können.
Local+MIDI	Das Arpeggiator-Pattern wird sowohl lokal abgespielt und auch zu externen Geräten über MIDI gesendet. So können Sie das Pattern in der Fusion als auch im externen MIDI-Gerät abspielen lassen.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Setup**Parameter: Arp Only****Werte: On, Off**

Wenn nur Ihr Arpeggiator-Pattern beim Drücken einer Taste oder eines Akkords erklingen soll, markieren Sie dieses Kästchen. Wenn Sie die Box nicht aktivieren, hören Sie sowohl das Pattern als auch die Note oder den Akkord, der darunter liegend gespielt wird. Dieses Verhalten ist unabhängig von der Einstellung des „Playback Mode“ Parameters.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Setup**Parameter: Latch Type****Werte: Off, Latch, Mask**

„Latching“ bietet die Möglichkeit das Pattern spielen zu lassen, ohne das Sie Tasten gedrückt halten oder eine andere Triggerquelle Noten hält. So haben Sie die Hände frei, um während der Performance andere Dinge zu tun (Regler drehen oder andere Keyboards oder Instrumente spielen, und anders). Die Fusion besitzt zwei verschiedene Latch Modes, die wir unten genauer beschreiben. Beachten Sie bitte dass diese Funktion erst aktiv wird, nachdem die Modulationsverknüpfung eingeschaltet wurde (siehe unten).

Latch: Dieser Mode spielt einfach, basierend auf den Tasten, die Sie spielen, Ihr Pattern ab und wiederholt es, bis Sie die Latch-Funktion ausschalten.

Mask: Dieser Mode spielt Ihr Pattern lautlos im Hintergrund ab und triggert einen Sound nur dann, wenn Sie eine Taste (oder einen Akkord) drücken. Dadurch können Sie verschiedene Parts des Patterns besonders akzentuieren, während andere Teile nicht zu hören sind.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Setup**Parameter: Change A/B on Fill****Werte: On, Off**

Dieser Parameter schaltet automatisch Ihre Arpeggiator-Variation von „A Fill“ nach „B“ und von „B Fill“ nach „A“ um, sobald das Ende des Fills erreicht ist.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Setup**Parameter: A/B Change****Werte: Now, Measure 1, Measure 2, Measure 3 und Measure 4**

Dieser Parameter bestimmt, wie schnell die Umschaltung zwischen „A“ und „B“ stattfindet. Setzen Sie diesen Parameter auf „Now“, wenn Sie einen sofortigen Wechsel ohne Fill wünschen. Wenn Sie

wollen, dass die Umschaltung nach der ersten zweiten, dritten oder vierten Zählzeit (Measure) erfolgen soll, setzen Sie den Parameter dementsprechend.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Setup

Parameter: Modulation Routes (Source – Quelle)

Werte: FS Function, S1 Function, S2 Function, FS(m) Function, T1 Function, T2 Function, T3 Function, T4 Function

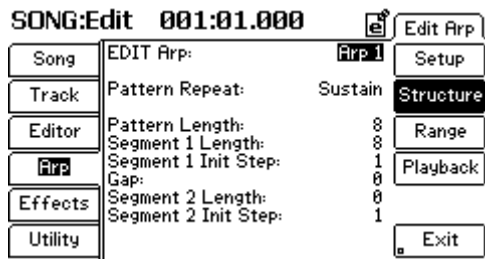
Jedes Arpeggiator-Pattern kann auf bis zu drei Modulationsquellen reagieren. Als Optionen stehen die T1-T4 Trigger Buttons, die S1-S2 Buttons und Ihr Fußschalter (angezeigt als „FS Function“) zur Verfügung. Beachten Sie bitte dass die „FS(m) Function“ einfach den „Momentary“ Mode (dieser Mode moduliert, wenn ihr Fuß auf dem Schalter steht und kehrt zurück zum Originalzustand, wenn der Fuß den Schalter loslässt) meint. Wählen Sie die Quelle (Source) hier aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Setup

Parameter: Modulation Routes (Destination – Ziel)

Ziele: None, Latch, Latch(Mask), A/B Change, Fill

Jedes Arpeggiator-Pattern besitzt verschiedene Parameter, die Sie während der Performance ändern wollen (zum Beispiel der Latch Typ oder die aktive Variation). Nachdem Sie mit dem oberen Parameter Ihre Modulation Source gewählt haben, können Sie das Ziel mit diesem Parameter bestimmen.



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Structure

Parameter: EDIT Arp (nur im Song und Mix Mode verfügbar)

Werte: Arp 1 bis Arp 4

Wählen Sie hier das Arpeggiator-Pattern, welches Sie editieren wollen, aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Structure

Parameter: Pattern Repeat

Werte: Sustain, 1 bis 126

Dieser Parameter definiert, wie oft das gegenwärtige Arpeggio wiederholt wird. Bei der Einstellung „Sustain“ wird das Arpeggio fortwährend wiederholt (bis Sie sich entscheiden, es zu stoppen). Setzen Sie anderenfalls diesen Parameter auf einen Wert, der der gewünschten Anzahl von Wiederholungen entspricht.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Structure

Parameter: Pattern Length

Werte: 1-8

Dieser Parameter bestimmt, wie viele „Schritte“ im gegenwärtigen Arpeggiator-Pattern enthalten sein sollen. Die Länge eines Schrittes wird auf der Arp/Edit Arp/Playback Seite bestimmt.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Structure

Parameter: Segment 1 Length

Werte: (abhängig von den „Pattern Length“ Einstellungen)

Jedes Arpeggiator-Pattern kann in bis zu zwei, „Segmente“ genannte Parts, geteilt werden. Dieser Parameter bestimmt die Länge des ersten Segments.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Structure

Parameter: Segment 1 Init Step

Werte: 1-8

Dieser Parameter bestimmt, mit welchem Schritt Ihr erstes Segment beginnt. Sie können diesen Parameter, um Versätze zum Start Punkt zu generieren, wodurch sich interessante Pattern-Varianten ergeben.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Structure
Parameter: Gap
Werte: Verschiedene

Dieser Parameter bestimmt, wie viele Schritte Stille zwischen dem ersten und zweiten Segment liegen sollen. Die Anzahl der verfügbaren Schritte hängen von der Länge von „Segment 1“ und „Segment 2“ ab, da Segment 1 + Segment 2 + Gap nicht länger sein kann als Ihre „Pattern Length“ Einstellung. Wählen Sie die Einstellung „0,“ wenn Sie keine Lücke zwischen den Segmenten benötigen.

Wenn Segment 2 eine Länge 0 aufweist, wird Ihr Gap-Wert von der Länge des Segments 1 subtrahiert (obgleich die Länge des Patterns konstant bleibt). Wenn, zum Beispiel, die Länge des Segments 1 auf „8“ steht und die Länge des Segments 2 „0“ beträgt, wird der letzte Schritt des Segments 1 durch Stille ersetzt, wenn Sie einen Gap-Wert von „1“ verwenden. Wird dieser Wert auf „2“ eingestellt, werden die letzten beiden Schritte des Segments 1 durch Stille ersetzt.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Structure
Parameter: Segment 2 Length
Werte: verschiedene

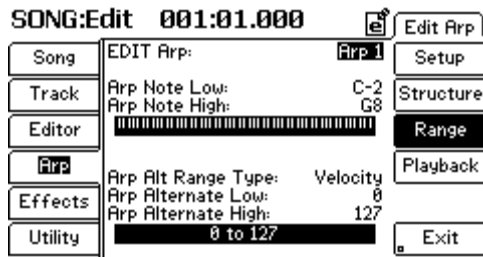
Dieser Parameter definiert die Länge des zweiten Segments. Beachten Sie bitte, dass die Summe der Längen von Segment 1, Segment 2 und dem Gap-Wert nicht größer als der „Pattern Length“ Parameter sein kann.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Structure
Parameter: Segment 2 Init Step
Werte: 1-8

Dieser Parameter bestimmt, auf welchem Schritt Ihr zweites Segment startet. Sie können diesen Parameter verwenden, um Versätze zum Start Punkt zu generieren, wodurch sich interessante Pattern-Varianten ergeben.

Auf geht's—spielen Sie mit den Parametern!

Der Gap Parameter klingt vielleicht wie eine komplizierte Funktion, jedoch können Sie durch einfaches Justieren der Segment- und Gap Werte, sehr interessante Variationen existierender Patterns erzielen. Zeigen Sie also keine Scheu und verändern Sie diese Parameter und hören Sie, was passiert.



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Range

Parameter: EDIT Arp (nur im Song und Mix Mode verfügbar)

Werte: Arp 1 bis Arp 4

Wählen Sie hier das Arpeggiator-Pattern, welches Sie editieren wollen, aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Range

Parameter: Arp Note Low

Werte: C-2 bis G8

Dieser Parameter definiert die tiefste Note des Tastaturbereiches, in dem Ihr Arpeggiator-Pattern getriggert werden kann. Noten außerhalb dieses Bereiches werden normal abgespielt.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Range

Parameter: Arp Note High

Werte: C-2 bis G8

Dieser Parameter definiert die tiefste Note des Tastaturbereiches, in dem Ihr Arpeggiator-Pattern getriggert werden kann. Noten außerhalb dieses Bereiches werden normal abgespielt.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Range

Parameter: Arp Alt Range Type

Werte: Velocity, Aftertouch, Mod Wheel, Pitch Wheel, Pedal, Knob 1-4, Random

Jedes Pattern kann über einen alternativen Tastaturbereich verfügen, auf dem es reagiert. Wenn Sie zum Beispiel die Einstellung „Velocity“ für diesen Parameter wählen, wenn sich Noten innerhalb des Tastaturbereichs (siehe Parameter „Low Key“ und „High Key“ oben) UND innerhalb der „Alternate Range“ (Siehe Parameter „Alternate Low“ und „Alternate High“ unten) befinden.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Range

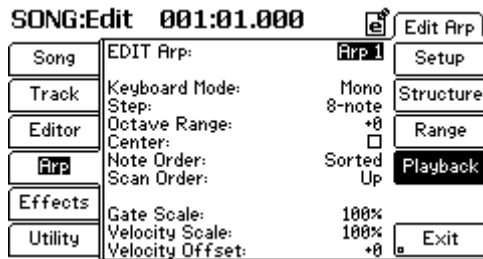
Parameter: Arp Alternate Low

Werte: 0-127

Dieser Parameter setzt die untere Begrenzung des alternativen Bereichs, auf dem Ihr Pattern anspricht.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Range
Parameter: Arp Alternate High
Werte: 0-127

Dieser Parameter setzt die untere Begrenzung des alternativen Bereichs, auf dem Ihr Pattern anspricht.



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback

Parameter: EDIT Arp (nur im Song und Mix mode verfügbar)

Werte: Arp 1 bis Arp 4

Wählen Sie hier das Arpeggiator-Pattern, welches Sie editieren wollen, aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback

Parameter: Keyboard Mode

Werte: (je nach Arpeggiator-Typ)

Dieser Parameter variiert je nach der im Arp/Pattern/Setup Menü ausgewählten Arpeggiator-Art. Nachfolgend erklären wir die verschiedenen Typen. Bitte beachten Sie, dass, obwohl diese Arpeggiator-Patterns „Standard,“ „Phrase Arp“ und „Drum Machine“ heißen, Sie diese Typen mit jedem Program einsetzen können.

Standard	Mono	Ihr Arpeggiator-Pattern nur eine Note im Rhythmus des Arpeggiators ab.
	Chord	Alle von Ihnen gehaltenen Noten werden gleichzeitig im Rhythmus des Patterns abgespielt.
	Hybrid	Ihr Arpeggiator-Pattern spielt, je nach Pattern, einzelne Noten oder Notengruppen ab
Phrase Arp	Mono	Ihre erste Note startet das Arpeggiator-Pattern und bestimmt die Tonart des Patterns. Alle weiteren Noten starten das Pattern neu und transponieren es gegebenenfalls, wenn Sie eine andere Taste anschlagen.
	Mono Legato	Ihre erste Note startet das Arpeggiator-Pattern und bestimmt die Tonart des Patterns. Wenn die erste Note gehalten wird, während Sie eine zweite spielen, wird das Pattern auf die Tonhöhe der zweiten Note transponiert, ohne dass das Pattern neu gestartet wird.
	Quantity Assign	Ihre erste Note startet das Arpeggiator-Pattern und bestimmt die Tonart des Patterns. Alle weiteren gespielten Noten triggern in der Reihenfolge, in der sie gedrückt werden, das Pattern neu.

Drum Machine Mono	Ihre erste Note startet das Drum Pattern. Alle folgenden Noten werden ignoriert.
Octave Assign	Jede Note, die Sie spielen, startet das Pattern. Die ersten 12 Noten, die Sie beim Einspielen des Patterns gespielt werden, sind chromatisch, beginnend von der C-Taste, dem Keyboard zugeordnet. Das bedeutet, dass jedes „C“ der Tastatur die erste Note des Pattern triggert, während das C# die zweite Note spielt, usw. Bedenken Sie, dass beim Spielen einer Taste, die eine Note erst am Ende des Patterns triggert, Sie so lange nichts hören werden, bis Sie am Ende des Patterns auftaucht
Key Assign	Die erste Note startet das Arpeggiator-Pattern und übernimmt auch die erste Note, die bei der Aufnahme des Patterns aufgenommen wurde, und ersetzt den Sound der ausgewählten Note, die im Pattern verwendet wurde. Die nächste Taste spielt die zweite Note und ersetzt dann ihren Sound usw. Damit können Sie Sounds mixen und vergleichen, wenn Sie den Groove eines Patterns programmieren.
Quantity Assign	Ihre erste Note startet das Arpeggiator-Pattern und bestimmt die Tonart des Patterns. Alle weiteren gespielten Noten triggern in der Reihenfolge, in der sie gedrückt werden, das Pattern neu.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback

Parameter: Step

Werte: 32-note triplet, Dotted 64-note, 32-note, 16-note triplet, Dotted 32-note, 16-note, 8-note triplet, Dotted 16-note, 8-note, Quarter-note triplet, Dotted 8-note, Quarter-note, Half-note triplet, Dotted quarter-note, Half-note, Whole-note triplet, Dotted half-note, Whole-note, 2x whole-note triplet, Dotted whole-note, and Double whole-note

Dieser Parameter bestimmt die Länge der Zeit für jeden Schritt.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback

Parameter: Octave Range

Werte: -4 bis +4

Dieser Parameter verlagert die Noten Ihres Patterns um +/- 4 Oktaven. Dadurch können Sie Patterns über einen größeren Bereich spielen lassen, obwohl ursprünglich dafür keine Noten generiert wurden.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback

Parameter: Center

Werte: On, Off

Dieser Parameter ermöglicht, dass Ihr Pattern nach beiden Seiten oktavenweise verschoben wird, wenn Sie es spielen. Markieren Sie dieses Kästchen, wenn während des Spielens Noten generiert werden sollen, die eine Oktave oberhalb und unterhalb der gespielten Taste liegen. Beachten Sie, dass dieser Parameter sich nur dann auf Ihr Pattern auswirkt, wenn der „Octave Range“ Parameter nicht auf „0“ steht.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback

Parameter: Note Order

Werte: Sorted, Played, RevPlayed

Die Fusion kann Ihre arpeggierten Akkorde in bestimmten Weisen behandeln. Hier erklären wir diese Möglichkeiten:

Sorted	Diese Einstellung sortiert alle Noten, die Sie spielen von der tiefsten zur höchsten Note.
Played	Diese Einstellung spielt Ihr Pattern genau so ab, wie Sie es auf dem Keyboard spielen
RevPlayed	Diese Einstellung sortiert alle Noten so um, dass sie in der umgedrehten Reihenfolge Ihres Spiels erklingen. Anders gesagt, wird die zuletzt gespielte Note die erste Note des Arpeggiator-Patterns.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback

Parameter: Scan Order

Werte: Up, Down, Up/DnInc, Up/DnEx, Dn/Up Inc, Dn/Up Ex

Dieser Parameter bestimmt, wie Ihre Noten sortiert und abgespielt werden. Hier finden Sie die Details:

Up	Spielt die Noten in der Reihenfolge ihres Anschlags ab.
Down	Spielt die Noten in umgekehrter Reihenfolge ihres Anschlags ab.
Up/DownInc	Spielt die Noten erst in der Reihenfolge ihres Anschlags und dann in genau umgekehrter Reihenfolge ab. Das „Inc“ im Namen des Parameters steht für „inklusive“ und meint, dass die erste und letzte Note der Reihenfolge doppelt gespielt werden.
Up/DnEx	Spielt die Noten erst in der Reihenfolge ihres Anschlags und dann in genau umgekehrter Reihenfolge ab. Das „Ex“ im Namen des Parameters steht für „exklusive“ und meint, die erste und die letzte Note der Reihenfolge nur einmal abgespielt werden.
Dn/Up Inc	Spielt die Noten erst in der umgekehrten Reihenfolge ihres Anschlags und dann in genau Reihenfolge ab, wie sie angeschlagen wurden. Das „Inc“ im Namen des Parameters steht für „inklusive“ und meint, dass die erste und letzte Note der Reihenfolge doppelt gespielt werden.
Dn/Up Ex	Spielt die Noten erst in der umgekehrten Reihenfolge ihres Anschlags und dann in genau Reihenfolge ab, wie sie angeschlagen wurden. Das „Ex“ im Namen des Parameters steht für „exklusive“ und meint, die erste und die letzte Note der Reihenfolge nur einmal abgespielt werden.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback
Parameter: Gate Scale
Werte: 1 bis 200%

Dieser Parameter ermöglicht die Anpassung der Länge der Pattern-Noten. Die Einstellung „1%“ bewirkt, dass Noten nur ein Prozent ihrer ursprünglichen Länge aufweisen. Bei „200%“ werden Noten doppelt so lang abgespielt. Eine Einstellung von 100% belässt die Noten auf ihrer Originallänge.

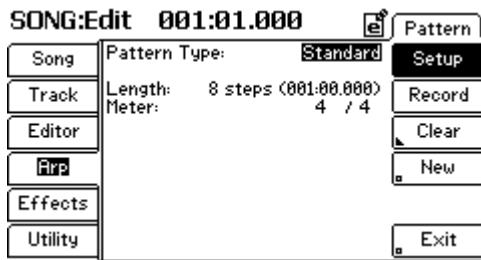
Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback
Parameter: Velocity Scale
Werte: 1 bis 200%

Dieser Parameter ermöglicht eine Justierung der Anschlagstärke der Noten des Patterns. Bei einem Wert von „1%“ wird die Anschlagstärke auf ein Prozent des Originalwertes verringert. Zweihundert Prozent bedeuten, dass Noten mit der doppelten Velocity als im Original klingen. Die Einstellung von „100%“ hat keine Auswirkungen.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Arp/Playback
Parameter: Velocity Offset
Werte: -63 bis + 63

Velocity Offset ermöglicht die Verringerung oder die Anhebung der Anschlagstärke aller Noten um einen festen Wert. Der Unterschied zum „Velocity Scaling“ Parameter besteht darin, dass einfach ein fester Wert zu den Velocity-Werten hinzugefügt wird, anstatt dass der bestehende Wert mit einem Prozentsatz multipliziert wird.

Arpeggiator-Pattern aufnehmen



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Setup

Parameter: Pattern Type

Werte: Standard, Phrase Arp and Drum Machine

Dieser Parameter ermöglicht es Ihnen, die Art Ihres Patterns zu definieren. Die Fusion besitzt drei unterschiedliche Arpeggiator-Typen, die wir nun näher beschreiben:

- | | |
|--------------|--|
| Standard | Der „Standard“ Arpeggiator-Mode steht für die am weitesten verbreitete Anwendung von Arpeggiatoren. Sie halten eine oder mehrere Noten und der Arpeggiator spielt ein Pattern, das auf den gehaltenen Noten basiert. Verwenden Sie diesen Mode, wenn Sie eine „automatische Begleitung“ in einer bestimmten Tonart benötigen (die Sie einfach durch die gehaltenen Noten bestimmen). |
| Phrase | Der „Phrase“ Arpeggiator spielt komplexere Pattern in der Tonhöhe der gedrückten Taste ab. |
| Drum Machine | Die „Drum Machine“ Einstellung ähnelt der „Phrase“ Funktion, besitzt aber zusätzliche Eigenschaften, die für die Wiedergabe von Drum Pattern optimiert sind. |

Wo ist der Unterschied?

Detailliertere Information über die Standard, Phrase und Drum Machine Arpeggiator finden Sie auf Seite 226.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Setup

Parameter: Length

Werte: 1 Step bis 512 Steps

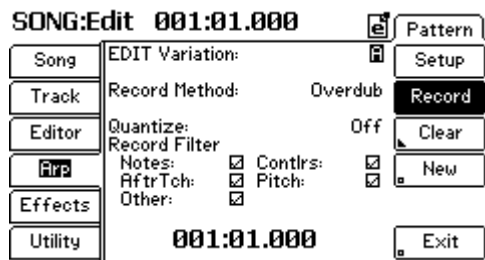
Dieser Parameter bestimmt, wie viele „Steps“ Ihr Pattern hat.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Setup

Parameter: Meter

Value Range: 1-99 / 1,2,4,8,16,32

Hiermit bestimmen Sie die Taktart des Arpeggiator Patterns.



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Record
Parameter: EDIT Variation
Werte: A, Fill A, B, Fill B

Ein Arpeggiator-Pattern kann bis zu vier Variationen besitzen.
 Bestimmen Sie hier, welche Variation Sie aufnehmen möchten.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Record
Parameter: Record Method
Werte: Overdub, Replace, Spot Erase

Ihre Arpeggiator-Variationen können wie folgt aufgenommen werden:

1. Overdub – Overdub-Aufnahmen lassen die bereits aufgenommenen Daten unberührt und ermöglichen das Aufnehmen zusätzlichen Materials über die vorhandene Originalaufnahme.
2. Replace – Mit dem Replace-Prinzip löschen Sie während der Aufnahme alles, was vorher auf diesem Track aufgenommen wurde.
3. Spot Erase – Spot Erase ermöglicht das gezielt Löschen von Noten. Halten Sie die Noten während des Aufnahmevorgangs gedrückt. Der Sequencer löscht diese Noten automatisch, sobald sie im Pattern auftauchen. Wenn Sie die Tasten loslassen, werden die verbleibenden Noten, die diesen Tasten zugeordnet sind, nicht berührt.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Record
Parameter: Quantize
Werte: Off, 32-note triplet, Dotted 64-note, 32-note, 16-note triplet, Dotted 32-note, 16-note, 8-note triplet, Dotted 16-note, 8-note, Quarter-note Triplet, Dotted 8-note, Quarter-note

Die Quantize-Funktion ermöglicht es, automatisch ein sauberes Timing Ihres Spiels aufzuzeichnen, da jede Note, die Sie spielen, zum am nächsten logischen Punkt des Beats zugeordnet wird. Mit der Einstellung „Off“ nimmt der Sequencer Ihre Performance genau so auf, wie Sie sie spielen. Sie können diesen Parameter auf die Einstellung setzen, die Ihnen für Ihr Pattern am geeignetsten

erscheint. Kleinere Timing-Ungenauigkeiten werden dann schon bei der Aufnahme automatisch „glatt gebügelt.“

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Record

Parameter: Record Filter (Notes)

Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine Noten aufnehmen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Record

Parameter: Record Filter (Contrlrs)

Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine MIDI Controller Daten aufnehmen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Record

Parameter: Record Filter (AT)

Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine Aftertouch Daten aufzeichnen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Record

Parameter: Record Filter (Pitch)

Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine Pitch Bend Daten aufzeichnen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Pattern/Record

Parameter: Record Filter (Other)

Werte: On, Off

Schalten Sie diesen Parameter auf „Off,“ wenn Sie keine MIDI Daten (MIDI Daten, die in den oberen Parametern nicht explizit genannt sind) aufzeichnen möchten. Für die normale Funktionsweise lassen Sie diesen Parameter auf „On“ stehen.

Aufgenommene Pattern bearbeiten

SONG:Edit 001:01.000		Proc Pat
Song	Edit Start: 001: 01. 000	Process
Track	Edit End: 001: 01. 000	Zoom In
Editor	1 2 3 4	Zoom Out
Arp	A: <input type="checkbox"/>	Exit
Effects	B: <input type="checkbox"/>	
Utility	bf <input type="checkbox"/>	

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Proc Pat

Parameter: Edit Start

Werte: (verschiedene)

Wählen Sie hier den Startpunkt im Arpeggiator-Pattern, von wo aus Sie es mit den Funktionen des Process Menüs bearbeiten möchten.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Proc Pat

Parameter: Edit End

Werte: (verschiedene)

Dieser Parameter bestimmt den Endpunkt des Bearbeitungsbereiches Ihres Patterns.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Proc Pat

Parameter: A, A Fill, B, B Fill (Markierungskästchen links neben jeder Variation)

Werte: On, Off

Dieses Markierungskästchen ermöglicht die Auswahl einer oder mehrerer Variationen, die mit dem Process Menü editiert werden können.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Proc Pat

Parameter: Zoom In

Werte: (keine)

Mit diesem Button vergrößern Sie die Pattern-Ansicht, damit Sie Ihr Pattern detaillierter betrachten können.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Proc Pat

Parameter: Zoom Out

Werte: (keine)

Mit diesem Button können Sie sich mehr Daten im Display anzeigen lassen.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Proc Pat

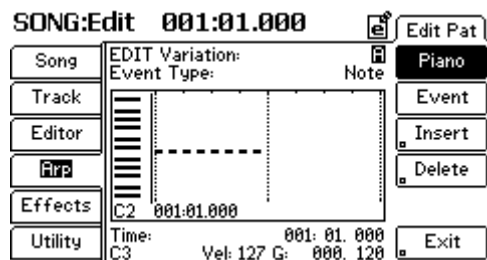
Parameter: Process

Werte: (keine)

Dieser Button ruft die Process Seite auf, in der Sie an den ausgewählten Tracks Editierungen und andere Bearbeitungen vornehmen können. Die Seite 149 enthält dazu weitere Informationen.

Bitte beachten Sie, dass die Beschreibungen ab Seite 149 die Bearbeitungsoptionen des Song Modes beschreiben. Alle diese Prozesse lassen sich jedoch auch auf die Arpeggiator-Variationen anwenden. Das bedeutet, dass der „Clear“ Parameter, den Sie auf Seite 149 vorfinden Ihre Arpeggiator-Variation in der gleichen Weise verändern, wie er das bei einem Song Track tun würde.

Editierung Ihrer Arpeggiator-Pattern



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Piano

Parameter: EDIT Variation

Werte: A, Fill A, B und Fill B

Wählen Sie hier die Arpeggiator-Variation, die Sie editieren möchten, aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Piano

Parameter: Event Type

Werte: Note, Controller, Mono Aftertouch, Pitch

Wählen Sie aus, welche Art von Events Sie editieren möchten. Die restlichen Parameter der Seite ändern sich entsprechend dem, was Sie hier auswählen. Die folgende Übersicht zeigt Ihnen die Auswahlmöglichkeiten an. Beachten Sie, dass der Piano Roll Editor leer ist, so lange Sie noch keine MIDI-Daten erzeugt haben (entweder nach einer Aufnahme oder durch drücken des „Insert“ Actionbuttons).

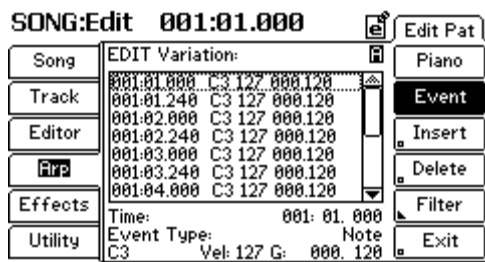
Event Art	Unterkategorien	Wertebereich
Note	Time	Verschieden
	Note Value	C-2 bis G8
	Velocity	1-127
	Gate	Je nach Länge der gespielten Note
Controller	Time	Verschieden
	MIDI CC Controller	0-119
	CC Value	0-127
Aftertouch	Time	Verschieden
	Aftertouch	0-127
Pitch	Time	Verschieden
	Pitch	-8192 bis +8191

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Piano
Parameter: Insert
Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt einen Event im Event Editor Fenster. Die Art des zu erzeugenden Events wird durch den ausgewählten Event Type Parameter festgelegt.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Piano
Parameter: Delete
Werte: (keine)

Dieser Button löscht den gerade ausgewählten Event innerhalb des Event Editor Fensters.



Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Event
Parameter: Edit Variation
Werte: A, Fill A, B, Fill B

Wählen Sie hier die Variation, die Sie editieren möchten, aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Event
Parameter: Time
Werte: (abhängig von der Länge des Arpeggiator-Patterns)

Zeigt, zu welcher Zeit das Event auftaucht.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Event
Parameter: Event Type
Werte: Note, Controller, Mono Aftertouch, Pitch, Patch, Poly Aftertouch, RPN, NRPN

Dieser Parameter wählt den Event Typ, den Sie platzieren möchten, aus. Die verbleibenden Parameter dieser Seite ändern sich Ihrer Auswahl folgend. Die folgende Übersicht zeigt Ihnen die einzelnen Auswahlmöglichkeiten an:

Event Typ	Unterkategorien	Wertebereich
Note	Note Value	C-2 bis G8
	Velocity	0-127
	Gate	Variiert, abhängig von der Länge der gespielten Note
Mono Aftertouch	Aftertouch Value	0-127
Poly Aftertouch	Note	C-2 bis G8
	Velocity	0 - 127
Pitch	Pitch Value	-8192 bis +8191
Patch	Bank	0-127
	Number	0-127

Controller	MIDI CC Controller	0-119
	CC Value	0-127
RPN	Pitch Range	0 - 16383
	Fine Tune	0 - 16383
	Coarse Tune	0 - 16383
	RPN 3 – RPN1683	0 - 16383
NRPN	NRPN 0 – NRPN 1683	0 - 16383

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Event

Parameter: Insert

Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt ein Event im Event Editor Fenster.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Event

Parameter: Delete

Werte: (keine)

Dieser Button löscht das gerade ausgewählte Event innerhalb des Event Editor Fensters.

Menü: (verschiedene Modes)/Arp/Edit Pat/Event

Parameter: Filter

Werte: (keine)

Dieser Button öffnet eine zusätzliche Seite, mit deren Hilfe Sie bestimmte Event Typen aus dem Event Editor ausblenden können. Dadurch werden Ihnen Bearbeitungen der gewünschten Daten wesentlich erleichtert. Sehen Sie auf Seite 147 nach, um mehr Details zu den Filtern zu finden.

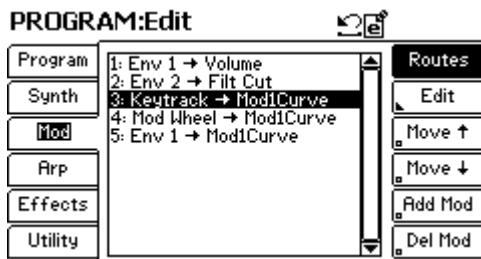
Die Modulationsmatrix

Es kann sein, dass Sie meinen, eine „Modulationsmatrix“ ist vielleicht der Teil eines Synthesizers, dem Sie nicht gewachsen sind - lassen Sie sich aber nicht einschüchtern. Stellen Sie sich die Modulationsmatrix als riesiges Steckfeld vor, mit dem Sie bestimmte Teile des Keyboards mit anderen verbinden können. Ein Beispiel: Sie möchten die Stärke der Frequenzmodulation (FM) mit einem der Regler des Performance Panels steuern. Erzeugen Sie einfach eine Verknüpfung (Route) in der Modulationsmatrix (kurz „Mod Route“), die den Regler mit dem gewünschten Parameter verbindet. Nun können Sie mit diesem Regler die FM-Stärke regeln.

Die Fusion besitzt einige Vorteile gegenüber anderen Workstations, wenn es um die Modulationsmatrix geht. Viele andere Instrumente weisen weniger flexible Verknüpfungen auf, während dessen die Fusion es ermöglicht, fast alles modulieren zu lassen. Sie erhalten somit mehr kreative Optionen als bei anderen Keyboards.

Schauen wir uns das mal genauer an.

Modulationsverknüpfungen erzeugen und löschen



Menü: Program/Mod/Routes

Parameter: Abhängig von der Anzahl und der Art der erstellten Mod Routes

Werte: (keine)

Sie können für jedes Program der Fusion bis zu 32 Modulationsverknüpfungen erstellen. Diese Seite zeigt Ihnen übersichtlich alle Quellen (Source) und Ziele (Destination) der Verknüpfung an. Die Quelle steht links vom Pfeil und das Ziel rechts davon.

Im oberen Beispiel sehen wir, dass für die Mod Route #1, „Envelope 1“ mit „Volume“ verknüpft ist.

Menü: Program/Mod/Routes

Parameter: Move Up

Werte: (keine)

Dieser Button bewegt Ihre gegenwärtig ausgewählte Mod Route in der Liste nach oben. Bei der Arbeit mit sehr vielen Verknüpfungen finden es viele User hilfreich, ähnliche Routes zu gruppieren (zum Beispiel alle Routes mit einer Hüllkurve [Envelope] als Quelle).

Menu: Program/Mod/Routes

Parameter: Move Down

Werte: (keine)

Dieser Button bewegt die ausgewählte Route in der Liste abwärts. Wie schon gesagt, finden es viele User hilfreich, ähnliche Routes zu gruppieren (zum Beispiel alle Routes mit einer Hüllkurve [Envelope] als Quelle).

Menü: Program/Mod/Routes**Parameter: Add Mod****Werte: (keine)**

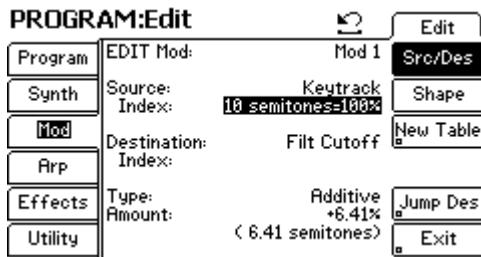
Dieser Button erzeugt eine neue Modulationsverknüpfung und öffnet automatisch die „Edit“ Anzeige für diese Route, damit Sie Quellen (Sources) und Ziele (Destinations), sowie die anderen Parameter (abhängig von der Verknüpfungsart) einstellen können. Sie können bis zu 32 Routes für jedes Program anlegen.

Menü: Program/Mod/Routes**Parameter: Del Mod****Werte: (keine)**

Mit diesem Button können Sie eine ausgewählte Mod Route löschen. Eine Sicherheitsabfrage im Display fragt Sie, ob der Vorgang wirklich ausgeführt werden soll.

Wenn Sie in das „Edit“ Menü gehen, können Sie Ziel und Quelle, sowie weitere Parameter der Verknüpfung bearbeiten. Dieses Menü ist etwas schwierig zu erklären, da sich die „Index“ Parameter automatisch je nach zugewiesener Quelle oder zugewiesenem Ziel ändert. Wenn Ihr Bildschirm vom oben gezeigten Bild etwas abweicht, müssen Sie sich keine Sorgen machen—möglicherweise haben Sie andere Quellen und Ziele in Gebrauch.

Modulationsverknüpfungen editieren



Menü: Program/Mod/Edit/Src/Des

Parameter: EDIT Mod

Werte: Mod 1 bis Mod 32 (je nachdem, wie viele Mod Routes Sie im Program/Mod/Routes Menü erzeugt haben)

Wählen Sie hier die Modulation Route, die Sie editieren möchten, aus.

Menü: Program/Mod/Edit/Src/Des

Parameter: Source

Werte: None, Keytrack, Velocity, Rel Velocity, Mono Aftertouch, MIDI Poly Aftertouch, Controller, Envelope, LFO (Envelope und LFO sind nur dann verfügbar, wenn Sie diese im Program aktiviert haben)

Wählen Sie hier die Quelle (Source) für Ihre gegenwärtig ausgewählte Mod Route aus. Dadurch ändert sich der „Source Index“ Parameter (siehe unten).

Menü: Program/Mod/Edit/Src/Des

Parameter: Source Index

Werte: abhängig von der ausgewählten Quelle (siehe oben)

Einige der Quellen, die Sie verwenden können besitzen zahlreiche Optionen, durch die Quelle genauer spezifiziert werden kann.

Keytrack – Der Bereich kann von 1 Semitone = 100% bis 8 Octaves+4 Semitones = 100% reichen. Keytrack ist ein bipolarer Parameter um das mittlere C und Sie können den Keytracking Bereich in Schritten von 1 Halbton anpassen. Wenn Sie z.B. diesen Parameter auf „1 Octave = 100%“ setzen, erreicht die Modulationsstärke innerhalb einer Oktave über oder unter dem mittleren C den Effekt von 100%.

Controller – Die Fusion besitzt verschiedene physikalische Steuerquellen (z.B. Buttons, Regler, usw.), die sich als Modulationsquelle einsetzen lassen. Wählen Sie einen spezifischen Hardware-Controller aus den folgenden Möglichkeiten aus: Mod Wheel, Foot Pedal, Schalter S1, Schalter S2, Regler 1-4, Trigger T1-T4, Footswitch, Sustain Pedal, Pitch Wheel, Aftertouch.

Envelope – Sie können bis zu acht Hüllkurven (Envelopes) für jedes Program der Fusion festlegen. Jede dieser Hüllkurven kann als Quelle für eine Modulationsverknüpfung eingesetzt werden. Wählen Sie hier aus, welche Hüllkurve Sie verwenden möchten. Beachten Sie, dass nur die verfügbaren Hüllkurven eines Programs als Quelle dienen können (das heißt, dass Sie die Hüllkurven 5 bis 8 nicht verwenden können, wenn im Program nur 4 Hüllkurven aktiviert wurden).

LFO – Sie können bis zu acht LFOs für jedes Program der Fusion festlegen. Jeder dieser LFOs kann als Quelle für eine Modulationsverknüpfung eingesetzt werden. Wählen Sie hier aus, welchen LFO Sie verwenden möchten. Beachten Sie, dass nur die verfügbaren LFOs eines Programs als Quelle dienen können (das heißt, dass Sie die LFOs 5 bis 8 nicht verwenden können, wenn im Program nur 4 LFOs aktiviert wurden).

Menü: Program/Mod/Edit/Src/Des

Parameter: Destination

Werte: None, Pitch, Volume, Balance, Portamento Time, Amount, Curve, S&H Rate, Smoothing, Delay, Attack, Decay, Sust Level, Sust Decay, Release, Env Time, Delay, Ramp, Rate, Shape

Nur in der Sample Synthese verfügbar: Osc Start, Osc Frequency, Osc FM Amount, Osc Volume, Osc Pan, Filter Cutoff, Filt Resonance

Nur in der Drum Synthese verfügbar: Osc Start, Osc Frequency, Osc Volume, Osc Pan, Filt Cutoff, Filt Resonance

Nur in der Analog Synthese verfügbar: Osc Frequency, Osc FM Amount, Osc Random Tune, Osc Shape, Osc Volume, Osc Pan, Filt Cutoff, Filt Resonance

Nur in der FM Synthese verfügbar: Osc Frequency, Osc Random Tune, Osc Amount, Osc Volume, Osc Pan, Filt Cutoff, Filt Resonance

Nur in der Reed Synthese verfügbar: Breath Pressure, Breath Noise, Reed Threshold, Reed Slope, Reed Curve, Bore Frequency, Bore Mix, Bore Gain, Bore Filter, Filt Cutoff, Filt Resonance

Nur in der Wind Synthese verfügbar: Breath Pressure, Breath Noise, Mouth Jet, Mouth Curve, Mouth Offset, Bore Frequency, Bore Mix, Bore Gain, Bore Filter, Filt Cutoff, Filt Resonance

Wählen Sie hier das Ziel für die gegenwärtig ausgewählte Mod Route aus. Dadurch verändert sich automatisch der Parameter „Destination Index“ (siehe unten).

Menü: Program/Mod/Edit/Src/Des

Parameter: Destination Index

Werte: je nach zugewiesenem Modulationsziel (siehe oben)

Einige der zur Auswahl stehenden Ziele (siehe oben) besitzen zusätzliche Optionen, durch die sich der Zielparameter genauer eingrenzen lässt. Jeden der hier auftauchenden Parameter erklären wir in den dazugehörigen Kapiteln dieser Anleitung.

Die folgenden Modulationsziele sind für alle Synthesearten verfügbar:

Amount- Mod 1-32

Curve- Mod 1-32

S&H Rate- Mod 1-32

Smoothing- Mod 1-32

Delay- Env 1-8

Attack- Env 1-8

Decay- Env 1-8

Sust Level, Release- Env 1-8

Env Time- Env 1-8

Delay- LFO 1-8

Ramp- LFO 1-8

Rate- LFO 1-8

Shape- LFO 1-8

Die folgenden Modulationsziele gibt es nur für die Sample Synthese:

Osc Start- Osc 1-2

Osc Frequency- Osc 1-2

Osc FM Amount- Osc 1-2

Osc Volume- Osc 1-2

Osc Pan- Osc 1-2

Filt Cutoff- Main Filter, Osc 1-2

Filt Resonance

Crossfade

Die folgenden Modulationsziele gibt es nur für die Drum Synthese:

Osc Start- Osc 1-64

Osc Frequency- Osc 1-64

Osc Volume- Osc 1-64

Osc Pan- Osc 1-64

Filt Cutoff- Osc 1-64

Filt Resonance- Osc 1-64

Die folgenden Modulationsziele gibt es nur für die Analog
Synthese:

Osc Frequency- Osc 1-3
Osc FM Amount- Osc 1-3
Osc Random Tune- Osc 1-3
Osc Shape- Osc 1-3
Osc Volume- Osc 1-3
Osc Pan- Osc 1-3
Filt Cutoff
Filt Resonance

Die folgenden Modulationsziele gibt es nur für die FM
Synthese:

Osc Frequency- Osc 1-6
Osc Random Tune- Osc 1-6
Osc Amount- abhängig von den aktivierten Osc Routes
Osc Volume- Osc 1-6
Osc Pan- Osc 1-6
Filt Cutoff
Filt Resonance

Die folgenden Modulationsziele gibt es nur für die Reed
Synthese:

Breath Pressure
Breath Noise
Reed Threshold
Reed Slope
Reed Curve
Bore Frequency
Bore Mix
Bore Gain
Bore Filter
Filt Cutoff
Filt Resonance

Die folgenden Modulationsziele gibt es nur für die Wind
Synthese:

Breath Pressure
Breath Noise
Mouth Jet
Mouth Curve
Mouth Offset
Bore Frequency
Bore Mix
Bore Gain
Bore Filter
Filt Cutoff
Filt Resonance

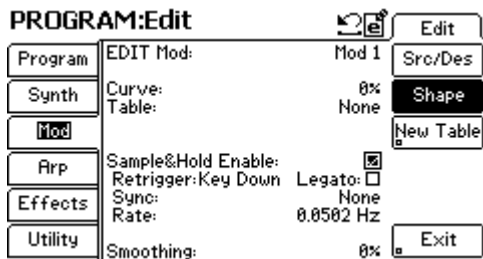
Menü: Program/Mod/Edit/Src/Des
Parameter: Type
Werte: Additive, Multiplicative

Dieser Parameter bestimmt, wie Ihre Modulationsquelle mit dem Ziel interagiert. Die additive Einstellung nimmt Ihre Modulationsquelle und addiert sie Ihrem Ziel hinzu. Die multiplikative Einstellung skaliert Ihre Modulationsquelle und das Ziel.

Menü: Program/Mod/Edit/Src/Des
Parameter: Amount
Werte: -100% bis +100%

Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Modulation, in der sich die Modulationsquelle auf das Ziel auswirkt. Wenn Ihre Quelle eine Hüllkurve und das Ziel die Tonhöhe ist, werden die Tonhöhenänderungen besser hörbar, wenn dieser Parameter große Werte (100% oder -100%) annimmt.

Der Modulationseffekt wird in Klammern unter dem gerade editierten (Amount Parameter) dargestellt.



Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: EDIT Mod

Werte: Mod 1 bis Mod 32 (je nachdem, wie viele Mod Routes Sie im Program/Mod/Routes Menü erzeugt haben)

Wählen Sie hier die Modulation Route, die Sie editieren möchten, aus.

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: Curve

Werte: -100% bis 100%

Dieser Parameter verändert den Wirkungsgrad der Modulation, in dem eine logarithmische oder eine exponentielle Kurve auf die Quelle angewandt wird. Die Einstellung „0%“ wirkt sich nicht aus, da dieser Wert linear wirkt.

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: Sample&Hold Enable

Werte: On, Off

Sample & Hold ist ein besonderes Modulationsfeature, da die Quelle der Verknüpfung „gesampelt“ wird. Nehmen wir einmal an, die Quelle Ihrer Mod Route ist ein LFO. Dieser LFO wird gesampelt (z.B. wird die Amplitude des LFOs in regelmäßigen Abständen ausgelesen), das Sample wird für eine gewisse Zeit gehalten und als Resultat erhalten Sie eine modifizierte Mod Source, die dann die Quelle der Verknüpfung moduliert. Der Ausgang der S & H Funktion gleicht dann eher einer Reihe von „Stufen“ als dem weichen zyklischen LFO-Signal. Die Amplitude dieser Schritte hängen immer vom Verhältnis zwischen Sampling Rate (siehe „Rate“ Parameter unten) und der Veränderungsgeschwindigkeit der Quelle, die gesampelt wird, ab.

Dieser Parameter ermöglicht die Aktivierung und die Deaktivierung der Sample & Hold Funktion für die gegenwärtige Mod Route.

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: Retrigger [nur wenn „Sample&Hold Enable“ aktiviert wurde]

Werte: None, Key Down, Key Up, FS Down, FS Up, T1 Down, T2 Down, T3 Down, T4 Down, T1 Up, T2 Up, T3 Up, T4 Up

Hiermit können Sie einen Trigger definieren, der die Sample & Hold Clock neu startet. Ein Beispiel: Wenn Sie T1 auswählen wird Sample & Hold immer dann neu gestartet, wenn Sie den T1 Button drücken. Die folgende Übersicht erklärt die einzelnen Trigger-Einstellungen:

None	Bei dieser Einstellung haben Sie eine freilaufende Sample & Hold Funktion über alle Stimmen hinweg
Key Down	Jede Sample & Hold Clock der Stimmen wird bei jedem Tastenanschlag neu getriggert
Key Up	Sample & Hold startet beim Loslassen einer Note neu
Foot Switch Dn	Sample & Hold startet neu, wenn der Fußschalter gedrückt wird
Foot Switch Up	Sample & Hold startet neu, wenn der Fußschalter losgelassen wird
Trigger 1-4 Dn	Sample & Hold startet neu, wenn einer der T1-T4 Buttons gedrückt wird
Trigger 1-4 Up	Sample & Hold startet neu, wenn einer der T1-T4 Buttons losgelassen wird

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: Legato

Werte: On, Off

Der Legato Mode verhindert, dass die S & H Clock von einem Trigger neu gestartet wird, wenn Sie Legato spielen (wenn Sie also eine Note spielen, bevor eine andere losgelassen wird).

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: Sync

Werte: None, 8 Whole Notes, 6 Whole Notes, 4 Whole Notes, Triple Whole Notes, Double Whole Notes, Dotted Whole Note, Whole Note, Dotted Half Note, Half Note, Dotted Quarter, Half Note Triplet, Quarter Note, Dotted 8th Note, Quarter Triplet, 8th Note, Dotted 16th Note, 8th Note Triplet, 16th Note, 16th Note Triplet, 32nd Note

Hiermit synchronisieren Sie die Sample & Hold Funktion zum Tempo (siehe Seite 39 für weitere Informationen zur Tempo-Einstellung). Dieser Parameter ist wichtig, wenn Ihre Sample & Hold Modulation zum Tempo synchronisiert werden soll.

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: Rate [nur, wenn „Sync“ Parameter auf „None“ steht]

Werte: 0.0200 Hz bis 200 Hz

Bestimmt die Geschwindigkeit der Sample & Hold Clock.

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: Smoothing

Werte: 0 bis 100%

Smoothing arbeitet entsprechend dem „Portamento,“ das für Noten zuständig ist. Der Parameter glättet die Übergänge zwischen den Stufen, damit die Sprünge weniger abrupt erfolgen. Niedrige Werte erzeugen stufige Übergänge. Hohe Werte erzeugen weiche Übergänge zwischen den Stufen.

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: New Table

Werte: (keine)

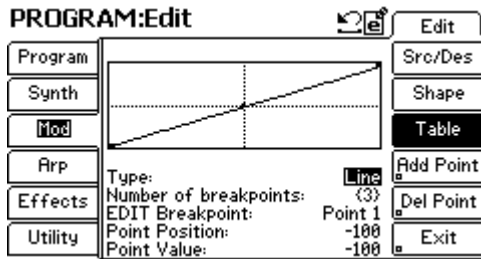
Dieser Button erzeugt eine neue „Custom Table,“ in der Sie eine eigene Kurve für die gegenwärtige Mod Route entwerfen können. Pro Program können Sie jeweils nur eine Table verwenden—wenn Sie einmal mit dem „New Table“ Button eine neue Table erzeugt haben, wird dieser Button durch einen „Del Table“ Button, der die Table löscht, ersetzt.

Menü: Program/Mod/Edit/Shape

Parameter: Del Table (nur, wenn eine Table erzeugt wurde)

Werte: (keine)

Dieser Button löscht eine Table, die für das gegenwärtig ausgewählte Program erstellt wurde.



Menü: Program/Mod/Edit/Table

Parameter: Type

Werte: Line, Curve und Step

Dieser Parameter bestimmt, wie die Table zwischen den Punkten interpoliert. Die „Line“ Einstellung erzeugt eine gerade Linie zwischen den Punkten, während die „Curve“ Einstellung allmähliche Veränderungen zwischen den Punkten bewirkt. Mit „Step“ erzeugen Sie abrupte Änderungen zwischen den Punktwerten.

Menü: Program/Mod/Edit/Table

Parameter: Number of Breakpoints

Werte: 1 bis 16

Jeder Table der Fusion kann bis zu 16 Breakpoints (Schnittpunkte) besitzen. Dieser Parameter kann nicht editiert werden—er zeigt nur, wie viele Breakpoints Sie erzeugt haben.

Menü: Program/Mod/Edit/Table

Parameter: EDIT Breakpoint

Werte: 1 bis 16 [je nachdem, wie viele Breakpoints erzeugt wurden]

Dieser Parameter ermöglicht die Auswahl eines Breakpoints zum Editieren.

Menü: Program/Mod/Edit/Table

Parameter: Point Position

Werte: -100 bis +100

Dieser Parameter ermöglicht Ihnen das Positionieren eines Punktes auf der X-Achse Ihrer Table. Eine Einstellung von -100 bringt den Punkt auf die äußerst linke Position der Achse. Die Einstellung von +100 setzt den Punkt ganz nach rechts. Mit der Einstellung „0“ platzieren Sie den Punkt genau in der Mitte der Table.

Menü: Program/Mod/Edit/Table

Parameter: Point Value

Werte: -100 bis +100

Dieser Parameter bestimmt die Y-Achsen-Position Ihres Table Punktes. Positive Werte positionieren den Punkt in der oberen Hälfte der Table. Negative Werte platzieren den Punkt im unteren Table-Bereich.

Über Breakpoints:

Beim Editieren von Breakpoints in der Fusion, wird der Punkt mit dem kleinsten „Point Position“ Wert automatisch zur #1.

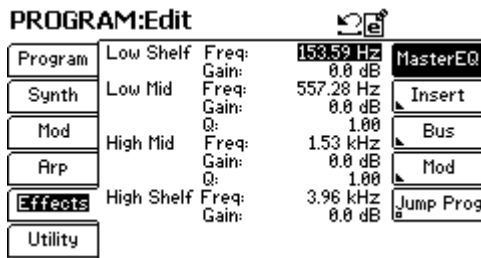
Wenn Sie einen Breakpoint #1 mit der Point Position von „-25“ und einen Breakpoint #2 auf „-10“ eingestellt haben, und den zweiten Punkt um einen Wert von „-35“ absenken, wird dieser Breakpoint automatisch zum Punkt #2, während der vormals erste Breakpoint (der immer noch „-25 steht“) zum Breakpoint #2 wird.

Das klingt in der Erklärung vielleicht etwas verwirrend. In der Praxis wird das Editieren von Tables enorm einfach, da Sie immer wissen, dass Ihre Breakpoints immer vom kleinsten zum großen (von links nach rechts) angeordnet sind.

Effects

Master EQ

Der MasterEQ ist ein global wirkender Equalizer, der den Gesamtsound der Fusion bearbeitet, bevor er die „Main Outs“ der Workstation verlässt. Werfen Sie einen Blick auf das Block Diagramm der Seite 266, um zu sehen, wo sich der MasterEQ im Signalweg befindet.



Menü: (verschiedene Modes)/Effects/MasterEQ

Parameter: Low Shelf Freq

Werte: 20.00Hz bis 1000.00 Hz

Toningenieure bezeichnen die äußeren Bänder eines EQs (am Ende des Frequenzspektrums) oft als „Kuhschwanz“ oder „Shelf.“ Das kommt daher, weil die Anzeige der EQ-Kurve wie ein Kuhschwanz an den Enden aussieht.

Dieser Parameter bestimmt den Eckfrequenzpunkt des Tiefpassfilters. Alle Frequenzen unter dieser Einstellung werden, je nach „Low Shelf Gain“ Einstellung (siehe unten) verstärkt oder abgesenkt.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/MasterEQ

Parameter: Low Shelf Gain

Werte: -18.0 bis 18.0 dB

Dieser Parameter bestimmt, wie stark der Tiefpass angehoben oder abgesenkt wird.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/MasterEQ

Parameter: Low Mid Freq

Werte: 300.00 Hz bis 10.00 kHz

Dieser Parameter bestimmt die Center-Eckfrequenz des Low-Mid Filters (tiefe Mitten).

Beachten Sie, dass es keine Restriktionen bei der Centerfrequenz-Auswahl für die „Low Mid“ und „High Mid“ Bänder gibt, so dass es möglich ist, die „Low Mid“ Frequenz höher als die des „High Mid“ einzustellen (oder umgekehrt).

Extreme EQ-Einstellungen:

Bei extremen EQ-Einstellungen kann der Ausgang der Fusion übersteuert werden, was sich in unschönen Verzerrungen äußert. Wenn Sie nach dem Anpassen des EQs solche Verzerrungen hören, korrigieren Sie die Einstellungen.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/MasterEQ
Parameter: Low Mid Gain
Werte: 18.0 bis 18.0 dB

Dieser Parameter bestimmt, wie stark der Low-Mid Filter angehoben oder abgesenkt wird.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/MasterEQ
Parameter: Low Mid Q
Werte: 0.50 bis 4.00

Der „Q“-Faktor eines Filters beschreibt, wie „weit“ oder „nah“ ein Filter wirkt. Ein Q-Faktor nahe 0.50 bestimmt, dass ein Filter weit wirkt, allmählich nachlässt und einen weiten Frequenzbereich um die Center-Frequenz abdeckt. Im entgegengesetzten Fall ist ein Filter mit hohem Q-Wert (etwa 4.00 z.B.) ein extrem „enger“ Filter mit scharfen Cutoff, der nur Frequenzen, die sehr nah an der Center-Frequenz liegen, beeinflusst und den Rest des Signals unberührt lässt.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/MasterEQ
Parameter: High Mid Freq
Werte: 300.00 bis 10.00 kHz

Dieser Parameter bestimmt die Center-Frequenz des High-Mid Filters (hohe Mitten).

Beachten Sie, dass es keine Restriktionen bei der Centerfrequenz-Auswahl für die „Low Mid“ und „High Mid“ Bänder gibt, so dass es möglich ist, die „Low Mid“ Frequenz höher als die des „High Mid“ einzustellen (oder umgekehrt).

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Masterei
Parameter: High Mild Gabin
Werte: 18.0 bis 18.0 dB

Dieser Parameter bestimmt, wie stark der High-Mid Filter angehoben oder abgesenkt wird.

Menü: (various modes)/Effects/MasterEQ
Parameter: High Mid Q
Werte: 0.50 bis 4.00

Die Wirkungsweise dieses Parameters ist identisch mit der des „Low Mid Q“ Parameters. Sehen Sie sich also die „Low Mid Q“ Beschreibung weiter oben an.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/MasterEQ

Parameter: High Shelf Freq

Werte: 500.00 Hz bis 10.00k Hz

Dieser Parameter bestimmt die Eckfrequenz Ihres Hochpassfilters. Alle Frequenzen über dieser Einstellung werden, je nach „High Shelf Gain“ Einstellung (siehe unten) angehoben oder abgesenkt.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/MasterEQ

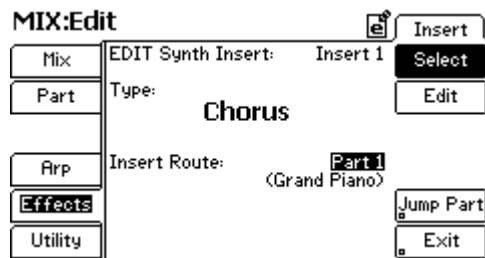
Parameter: High Shelf Gain

Werte: 18.0 bis 18.0 dB

Dieser Parameter bestimmt, wie stark der Hochpassfilter angehoben oder abgesenkt wird.

Insert Effects

Als „Insert“ bezeichnen wir jeden Effekt, der sich in den Signalweg zwischen dem Ausgang des Programs und dem Fusion Mixer integrieren lässt. Dieses Menü ermöglicht die Auswahl des gewünschten Effect-Typs und das Editieren der Parameter dieses Effects. Im Block Diagramm der Seite 266 sehen Sie, wie Insert Effects geroutet werden.



[Bitte beachten Sie: Die obere Abbildung wurde dem Mix Mode entnommen, während die meisten anderen Bilder dieses Kapitels aus dem Program Mode stammen. Der Mix und Song Mode besitzt einige zusätzliche Parameter, die Sie nicht im Program Mode finden.]

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Insert/Select

Parameter: EDIT Synth Insert (nur im Mix und Song Modes. Program Mode besitzt einen Insert.)

Werte: Insert 1 – 4

Im Song und Mix Mode sind jeweils vier Inserts verfügbar. Wählen Sie den Insert, den Sie editieren möchten, hier aus.

Beachten Sie, dass dieser Parameter nicht im Program Mode enthalten ist, da dieser Mode nur einen Insert aufweist.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Insert/Select

Parameter: Type

Werte: (verschieden; siehe Seite 268 für vollständige Auflistung)

Wählen Sie hier die Art des Effects, die Sie verwenden möchten. Der Text zeigt den Effect-Namen an.

Die Seite 268 enthält eine vollständige Liste mit Details zu jedem Insert Effect.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Insert/Select

Parameter: Insert Route

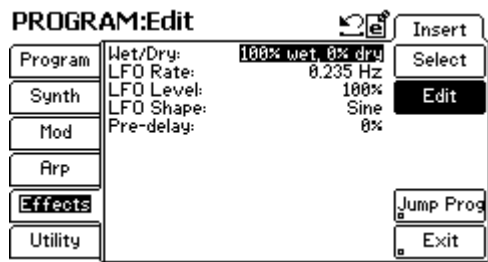
Werte: (je nach ausgewähltem Mode)

Die Einstellungen dieses Parameters variieren, je nach Mode, indem Sie sich befinden. Wir erklären nun, wie die Inserts in jedem Mode funktionieren:

Program Mode: Die Insert Route bestimmt, ob ein Effect in den Signalweg eingefügt wird oder nicht. Wenn der Parameter auf „On“ steht, wird der Effect in den Signalweg integriert. Die Einstellung „Off“ bewirkt, dass der Effect komplett umgangen wird.

Mix & Song Modes: In den Mix und Song Modes, können Sie vier Inserts für die Parts Ihres Mixes (oder die Tracks Ihres Songs) verwenden. Dieser Parameter bestimmt, in welchen Part (oder Track) ihr gegenwärtiger Insert Effect eingefügt wird.

Beachten Sie bitte, dass nachdem ein Insert in den Signalweg eines Parts (oder Tracks) integriert wurde, der Insert nicht länger für die Verwendung in anderen Parts (oder Tracks) zur Verfügung steht. Beachten Sie auch, dass Insert Effects nicht für einen Audio Track verwendet werden können.



Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Insert/Edit

Parameter: Verschiedene

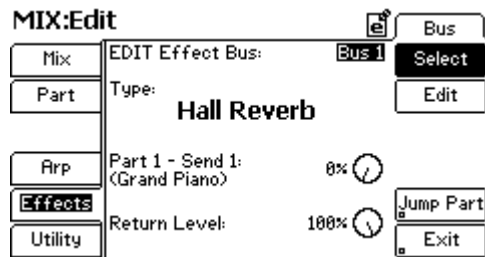
Werte: je nach ausgewähltem Insert „Type“ (siehe oben)

In diesem Menü können Sie die Insert Effect Einstellungen anpassen und abstimmen. Die Parameters dieses Menüs ändern sich je nach ausgewähltem Insert Effect („Type“ Parameter des Program/Effects/Insert/Select Menüs).

Ab Seite 268 finden Sie detaillierte Beschreibungen jedes Insert Effect Parameters.

Bus Effects

Jedes Program der Fusion besitzt zwei Effects Sends. In diesem Menü können Sie den Effect-Typ zuweisen und die Send- und Return Pegel abstimmen. Im Block Diagramm der Seite 266 sehen Sie, wie die Bus Sends geroutet sind.



[Bitte beachten Sie: Die obere Abbildung wurde dem Mix Mode entnommen, während die meisten anderen Bilder dieses Kapitels aus dem Program Mode stammen. Der Mix und Song Mode besitzt einige zusätzliche Parameter, die Sie nicht im Program Mode finden.]

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Bus/Select

Parameter: EDIT Effect Bus

Werte: Bus 1, Bus 2

Jedes Program, jeder Mix und jeder Song besitzt zwei Send Busse zum Ansteuern von Effects. Wählen Sie hier aus, welchen Buss Sie editieren möchten.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Bus/Select

Parameter: Type

Werte: (verschieden; siehe Seite 277 für vollständige Auflistung)

Wählen Sie hier die Art des Effects, die Sie verwenden möchten. Der Text zeigt den Effect-Namen an.

Die Seite 277 enthält eine Liste mit allen Details zu jedem Send Effect.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Bus/Select

Parameter: (nur im Mix oder Song Mode verfügbar, da es im Program Mode nicht benötigt wird.)

Werte: je nachdem, ob Sie im Program, Mix oder Song Mode sind

Die Einstellungen dieses Parameters variieren, je nach Mode, indem Sie sich befinden. Wir erklären nun, wie die Send Busse in jedem Mode funktionieren:

Mix & Song Modes:	In den Mix und Song Modes können Sie bis zu 16 verschiedene Tracks oder Parts verwenden, wovon jeder einen eigenen Send Level Parameter hat. Mit diesem Parameter wählen Sie den Send Level eines einzelnen Track oder Part zum bearbeiten aus.
Program Mode:	Da es im Program Mode nur möglich ist, ein Program zu spielen, benötigen Sie die Option zur Auswahl anderer Programs in diesem Menü nicht.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Bus/Select

Parameter: Send Level

Werte: 0 – 100 %

Dieser Parameter bestimmt, welcher Anteil des Program Ausgangssignals zum Effects Bus gesendet wird. Die Einstellung 0% bedeutet, dass kein Signalanteil zum Bus Effect geleitet wird. Bei der Einstellung 100% wird ein gleich großer Teil von Originalsignal und Effektsignal zum Ausgang geführt.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Bus/Select

Parameter: Return Level

Werte: 0 – 100%

Dieser Parameter bestimmt, wie stark der Bus Effect zum Main Ausgang hinzugemischt wird. Ein hoher Prozentsatz mischt alle oder fast alle Signale des Effects zum Main Bus hinzu. Niedrige Prozentsätze geben nur einen kleinen oder gar keinen Effect-Anteil in den Ausgangssignalweg.

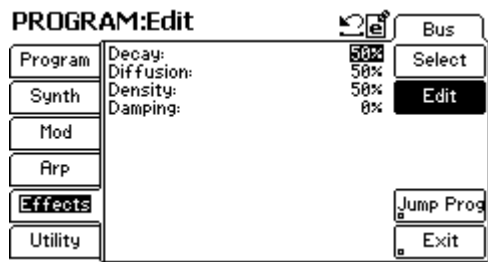
Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Bus/Select

Parameter: Jump Prog (oder „Jump Part“ im Mix Mode oder „Jump Trk“ im Song Mode)

Action: je nachdem, ob Sie sich im Program, Mix oder Song Mode befinden

Dieser Button wurde zur komfortablen Navigation zwischen den Program und Effects Select Seiten integriert. Die Buttons verhalten sich, je nach Mode, unterschiedlich. Hier erklären wir die Wirkungsweise in den unterschiedlichen Modes:

- | | |
|--------------|--|
| Program Mode | Im Program Mode, heißt der Button „Jump Prog“ und geleitet Sie auf die Program/Output Seite, in der Sie die Send Levels einstellen können. |
| Mix Mode | Im Mix Mode heißt dieser Button „Jump Part“ und führt zur Part/Output Seite des ausgewählten Parts. |
| Song Mode | Im Mix Mode heißt dieser Button „Jump Trk“ und ruft die Trk/Output Seite des ausgewählten Tracks auf. |



Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Bus/Edit

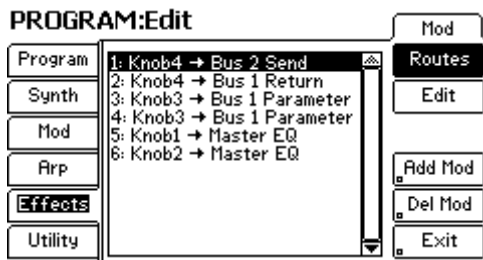
Parameter: Verschiedene

Werte: je nach Auswahl im Bus Send „Type“ Parameter (siehe oben)

In diesem Menü können Sie die Bus Effect Einstellungen anpassen und abstimmen. Die Parameters dieses Menüs ändern sich je nach ausgewähltem Insert Effect („Type“ Parameter des Program/Effects/Bus/Select Menüs).

Ab Seite 268 finden Sie detaillierte Beschreibungen jedes Effects und seiner Parameter.

Effects Modulation Routes erzeugen und löschen



Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Mod/Routes

Parameter: Add Mod

Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt eine neue Modulationsverknüpfung und öffnet automatisch die „Edit“ Anzeige für diese Route, damit Sie Quellen (Sources) und Ziele (Destinations), sowie die anderen Parameter (abhängig von der Verknüpfungsart) einstellen können. Sie können bis zu 16 Routes für jeden Effect anlegen.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Mod/Routes

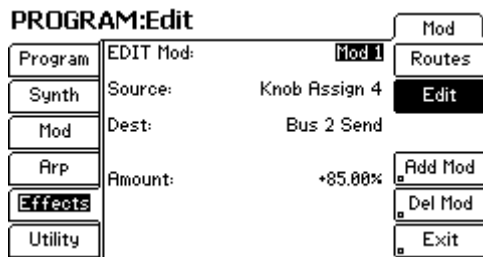
Parameter: Del Mod

Werte: (keine)

Mit diesem Button können Sie eine ausgewählte Mod Route löschen. Eine Sicherheitsabfrage im Display fragt Sie, ob der Vorgang wirklich ausgeführt werden soll.

Effects Modulation Routes editieren

Wenn Sie in das „Edit“ Menü gehen, können Sie Ziel und Quelle, sowie weitere Parameter der Verknüpfung bearbeiten. Dieses Menü ist etwas schwierig zu erklären, da sich die „Index“ Parameter automatisch je nach zugewiesener Quelle oder zugewiesenem Ziel ändert. Wenn Ihr Bildschirm vom unten gezeigten Bild etwas abweicht, müssen Sie sich keine Sorgen machen—möglicherweise haben Sie andere Quellen und Ziele in Gebrauch.



Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Mod/Edit

Parameter: EDIT Mod

Werte: Mod 1 bis Mod 16 (je nachdem, wie viele Mod Routes im Effects/Mod/Routes Menü erzeugt wurden)

Wählen Sie hier die Modulationsverknüpfung, die Sie editieren möchten, aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Mod/Edit

Parameter: Source

Werte: Mod Wheel, Foot Pedal, Switch S1-S2, Knob Assign 1-4, Trigger T1-T4, Foot Switch, Sustain Pedal, Pitch Wheel, Aftertouch

Wählen Sie hier die Modulationsquelle für die gegenwärtig ausgewählte Modulationsverknüpfung aus.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Mod/Edit

Parameter: Dest

Werte: None, Master EQ, Bus 1 Send, Bus 1 Return, (B1), Bus 2 Send, Bus 2 Return, (B2),(I1)

Wählen Sie hier das Ziel (Destination) für Ihre gegenwärtig ausgewählte Mod Route aus. Einige Einstellungen benötigen eine genaue Eingrenzung. In diesen Fällen taucht ein „Unter-Parameter“ und dem „Dest“ Parameter auf. Wenn Sie zum Beispiel „Master EQ“ auswählen, können Sie genau definieren, zu welchem Band des Master EQs (Low Freq, Low-Mid, Mid-High, High) die Mod Route führen soll. Diese Optionen werden angezeigt, wenn sie benötigt werden.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Mod/Edit
Parameter: Amount
Werte: -100% bis +100%

Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Modulation, in der sich die Modulationsquelle auf das Ziel auswirkt. Wenn Ihre Quelle eine Hüllkurve und das Ziel die Tonhöhe ist, werden die Tonhöhenänderungen besser hörbar, wenn dieser Parameter große Werte (100% oder -100%) annimmt.

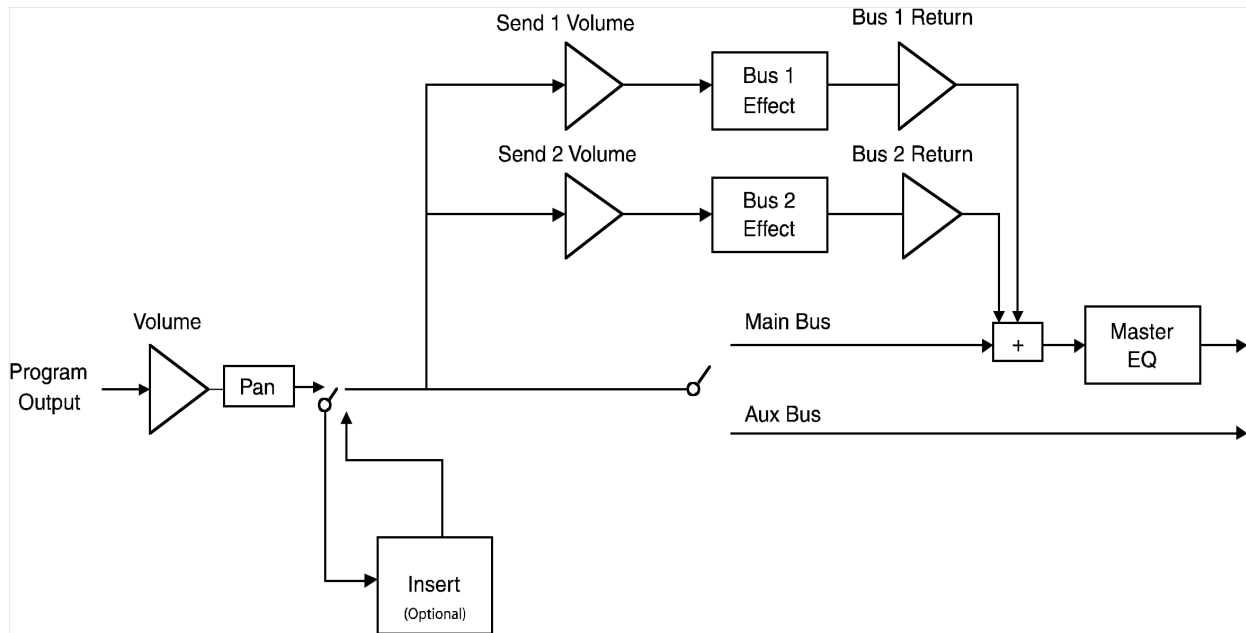
Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Mod/Edit
Parameter: Add Mod
Werte: (keine)

Dieser Button erzeugt eine neue Modulationsverknüpfung. Sie können. Für jeden Effect lassen sich bis zu 16 Modulationsverknüpfungen erstellen.

Menü: (verschiedene Modes)/Effects/Mod/Edit
Parameter: Del Mod
Werte: (keine)

Mit diesem Button können Sie eine ausgewählte Mod Route löschen. Eine Sicherheitsabfrage im Display fragt Sie, ob der Vorgang wirklich ausgeführt werden soll.

Ausgangs-Block-Diagramm



Dieses Block-Diagramm beschreibt den Signalfluss hinter dem Program-Ausgang. Die Dreiecke zeigen Ihnen die Punkte, an denen Sie Lautstärken einstellen können (Techniker verwenden Dreiecke oft in Schaltbildern zur Darstellung von Verstärkern).

Beachten Sie, dass Effect Sends nur über den Main Bus zurückgeführt werden. Das heißt, dass Sie keinen Effect hören, wenn Sie Ihr Signal zum Aux Bus routen. Wenn Sie ein Signal zum Aux Bus führen und die Bus Effects (wie beispielsweise Reverb oder Delays) verwenden, hören Sie das Effects Signal am Main Ausgang, während das trockene Originalsignal aus dem Aux Ausgang kommt.

Beachten Sie auch, dass die MasterEQ Sektion nur für den Main Bus zur Verfügung steht und dass EQ Einstellungen umgangen werden, wenn Sie Ihr Signal zum Aux Bus führen.

Master EQ Effects Parameter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low Freq:	153.59 kHz	20 Hz	1000.00 Hz
Low Gain:	0.0 dB	18.0	18.0
Low Mid Freq	557.28 Hz	300 Hz	10.00 kHz
Low Mid Gain	0.0 dB	18.0	18.0
Low Mid Q	1.00	.50	4.00
High Mid Freq	1.53 kHz	300 Hz	10.00 kHz
High Mid Gain	0.0 dB	18.0	18.0
High Mid Q	1.00	.50	4.00
High Freq	3.96 kHz	500 Hz	10.00 kHz
High Gain	0.0 dB	18.0	18.0

Insert Effects Parameter

Chorus

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
PreDelay	0	0	100

HP Chorus

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
LFO Phase	Unison	Contrary, Unison	Quadrature
PreDelay	0%	0%	100%
HP Cutoff	153.59%	20.00 Hz	1000.00 kHz

Overdrive Chorus

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
LFO Phase	Unison	Contrary, Unison	Quadrature
PreDelay	30%	0%	100%
Drive	40%	0%	100%

Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%

Contrary Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%

Quadrature Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%

Inverse Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%

Envelope Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Attack Speed	10%	0%	100%
Release Speed	50%	0.100 Hz	4.800 kHz
Sensitivity	100%	Sine	Triangle
Notch	10%	0%	100%
Feedback	-50%	-100%	100%
Mod Depth	75%	0%	100%

S&H Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Notch	50%	0%	100%
Feedback	-50%	-100%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

S&H Cont Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Notch	50%	0%	100%
Feedback	-50%	-100%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

S&H Quad Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Notch	50%	0%	100%
Feedback	-50%	-100%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Num Stages	12	4	12
Notch	75%	0%	100%
LFO Rate	0.473 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	100%	-100%	100%

Contrary Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Num Stages	12	4	12
Notch	75%	0%	100%
LFO Rate	0.473 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	100%	-100%	100%

Quadrature Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Num Stages	12	4	12
Notch	75%	0%	100%
LFO Rate	0.473 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	100%	-100%	100%

Vintage Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Num Stages	12	4	12
Notch	75%	0%	100%
LFO Rate	0.473 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	100%	-100%	100%

S&H Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Num Stages	12	4	12
Notch	75%	0%	100%
LFO Rate	0.473 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
Feedback	100%	-100%	100%

S&H Cont Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Num Stages	12	4	12
Notch	75%	0%	100%
LFO Rate	0.473 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
Feedback	100%	-100%	100%

S&H Quad Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Num Stages	12	4	12
Notch	75%	0%	100%
LFO Rate	0.473 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
Feedback	100%	-100%	100%

Rotary

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Motor Power	On	Off	On
Low Motor Rate	1.462 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Low Rotor Depth	100%	0%	100%
High Rotor Rate	2.859 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
High Rotor Depth	100%	0%	100%

Overdrive Rotary

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Motor Speed	Fast	Slow	Fast
Motor Power	On	Off	On
Drive	25%	0%	100%
Low Rotor Depth	100%	0%	100%
High Rotor Depth	100%	0%	100%

Organ Rotary

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Motor Speed	Fast	Slow	Fast
Drive	25%	0%	100%

Stack Drive Distortion

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Range High
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Drive	25%	0%	100%
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid-Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid-High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB

Tube Overdrive

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Drive	50%	0%	100%
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid-Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid-High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB

Chubby Cab

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Drive	50%	0%	100%
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry

Fat Cab

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Drive	50%	0%	100%
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry

Small Combo

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Drive	50%	0%	100%

Small Combo Off Axis

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Drive	50%	0%	100%

Blues Amp

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Drive	50%	0%	100%

Blues Amp Off Axis

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Mid EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Drive	50%	0%	100%

Stack Amp

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
High EQ	0.0 dB	-18.0 dB	18 dB
Drive	50%	0%	100%

2 Band, 2 Shelf PEQ

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Low Shelf Freq:	101.88 Hz	20 Hz	1000 kHz
Low Gain:	0.0 dB	18.0	18.0
High Shelf Freq	6.86 kHz	500 Hz	10.00 kHz
High Gain	0.0 dB	18.0	18.0
Band1 Freq	397.70 Hz	300 Hz	10.00 kHz
Band1 Gain	0.0 dB	18.0	18.0
Band1Q	1.00	0.50	4.00
Band2 Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
Band2 Gain	0.0 dB	18.0	18.0
Band2 Q	1.00	0.50	4.00

4 Band PEQ

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Band1 Freq	397.70 Hz	300 Hz	10.00 kHz
Band1 Gain	0.0 dB	18.0	18.0
Band1Q	1.00	0.50	4.00
Band2 Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
Band2 Gain	0.0 dB	18.0	18.0
Band2 Q	1.00	0.50	4.00
Band3 Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
Band3 Gain	0.0 dB	18.0	18.0
Band3Q	1.00	0.50	4.00
Band4 Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
Band4 Gain	0.0 dB	18.0	18.0
Band4 Q	1.00	0.50	4.00

Classic Compressor

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Attack	50%	0%	100%
Release	50%	0%	100%
Output Level	50%	0%	100%

Compressor

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Attack	50%	0%	100%
Release	50%	0%	100%
Threshold	50%	0%	100%
Output Level	50%	0%	100%

Classic Limiter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Attack	50%	0%	100%
Release	50%	0%	100%
Output Level	50%	0%	100%

Expander/Gate

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Attack	50%	0%	100%
Release	50%	0%	100%
Threshold	50%	0%	100%
Ratio	50%	0%	100%

Slicer

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	21.891 Hz	0%	100%
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Phase	Quadrature	Contrary, Unison	Quadrature

Tremolo

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	4.800 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle

Autopan

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	2.108 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
MOD Depth	50%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle

Ring Modulator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	21.891 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Quadrature	Contrary, Unison	Quadrature

Envelope LP Filter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Range High
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Attack speed	50%	0%	100%
Release speed	50%	0%	100%
Sensitivity	50%	0%	100%
Filter Q	2.50	1.00	4.00

LFO LP Filter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Center	1%	1%	100%
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%

S&H LP Filter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Frequency	73%	1%	100%
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H Contrary LP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Frequency	73%	1%	100%
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H Quadrature LP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Frequency	73%	1%	100%
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

Envelope HP Filter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Attack speed	10%	0%	100%
Release speed	50%	0%	100%
Sensitivity	50%	0%	100%
Resonance	66%	0%	100%

LFO HP Filter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Center	1%	1%	100%
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H HP Filter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H Contrary HP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H Quadrature HP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle

Contrary Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle

Quadrature Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Triangle	Sine	Triangle

Envelope Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Attack speed	50%	0%	100%
Release speed	50%	0%	100%
Sensitivity	100%	0%	100%
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Decimation	16.0	1.0	32.0
MOD Depth	20%	0%	100%

S&H Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%

S&H Cont Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%

S&H Quad Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Wet/Dry	100% wet, 0% dry	0% wet, 100% dry	100% wet, 0% dry
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%

Bus Effects Parameter

Hall Reverb

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decay	28%	0%	100%
Diffusion	80%	0%	100%
Density	60%	0%	100%
Damping	34%	0%	100%

Plate Reverb

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decay	60%	0%	100%
Diffusion	80%	0%	100%
Density	35%	0%	100%
Damping	30%	0%	100%

Room Reverb

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decay	30%	0%	100%
Diffusion	70%	0%	100%
Density	100%	0%	100%
Damping	48%	0%	100%

Reverse Reverb

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Rate	50%	0%	100%
Time	50%	0%	100%
Damping	0%	0%	100%

Gated Hall Reverb

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decay	50%	0%	100%
Diffusion	50%	0%	100%
Density	50%	0%	100%
Color	50%	0%	100%
Damping	0%	0%	100%
Attack	50%	0%	100%
Release	50%	0%	100%
Threshold	50%	0%	100%
Ratio	50%	0%	100%

Gated Reverse Reverb

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decay	50%	0%	100%
Diffusion	50%	0%	100%
Damping	0%	0%	100%
Attack	50%	0%	100%
Release	50%	0%	100%
Threshold	50%	0%	100%
Ratio	50%	0%	100%

Input Gate Reverse

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decay	50%	0%	100%
Diffusion	50%	0%	100%
Damping	0%	0%	100%
Attack	50%	0%	100%
Release	50%	0%	100%
Threshold	50%	0%	100%
Ratio	50%	0%	100%

Input Gate Hall

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decay	50%	0%	100%
Diffusion	50%	0%	100%
Density	50%	0%	100%
Color	50%	0%	100%
Damping	0%	0%	100%
Attack	50%	0%	100%
Release	50%	0%	100%
Threshold	50%	0%	100%
Ratio	50%	0%	100%

Mono Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Brightness	100%	0%	100%

Split Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Left Time	250.0 ms	0.1 ms	340.0 ms
Left Fb	50%	0%	100%
Right Time	250.0 ms	0.1 ms	340.0 ms
Right Fb	50%	0%	100%
Brightness	100%	0%	100%

Slapback Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	10.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Brightness	100%	0%	100%

Doubling Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	60.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Brightness	100%	0%	100%

Tape Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%

Overdrive Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Drive	100%	0%	100%

Wah+Dist+ Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Attack speed	10%	0%	100%
Release speed	50%	0%	100%
Sensitivity	50%	0%	100%
Resonance	66%	0%	100%
Drive	50%	0%	100%

Wah+OvDrv+ Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Attack speed	10%	0%	100%
Release speed	50%	0%	100%
Sensitivity	50%	0%	100%
Resonance	66%	0%	100%
Drive	50%	0%	100%

Lowpass Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Frequency	100%	0%	100%
Resonance	50%	0%	100%

Highpass Delay

Parameter	Default	Range Low	Höchster Wert
Time	500 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Frequency	100%	0%	100%
Resonance	50%	0%	100%

Growling Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Attack Speed	10%	0%	100%
Release Speed	50%	0%	100%
Sensitivity	50%	0%	100%
Resonance	66%	0%	100%

Screaming Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Attack Speed	10%	0%	100%
Release Speed	50%	0%	100%
Sensitivity	50%	0%	100%
Resonance	66%	0%	100%

Flanger+Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
MOD Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%

Chorus+Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Pre-delay	0%	0%	100%
LFO Phase	Quadrature	Contrary, Unison	Quadrature

Decimator Delay 1

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%

Decimator Delay 2

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Time	500.0 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%

Chorus

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
PreDelay	0	0	100

Multi Chorus 1

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Level	50%	0%	100%

Multi Chorus 2

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Level	50%	0%	100%

Multi Chorus HP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Level	50%	0%	100%
HP Cutoff	153.59	20.00 Hz	1000.00 Hz

Analog Multi Chorus

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
LFO Rate	0.235 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Level	50%	0%	100%
Pre Delay	50.0 ms	0.1 ms	200.00 ms

Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%

HP Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%
HP Cutoff	153.59 Hz	20.00 Hz	1000.00 Hz

Contrary Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Range High
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%

Quadrature Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	0%	100%

Inverse Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	0%	0%	100%

Envelope Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Attack Speed	10%	0%	100%
Release Speed	50%	0.100 Hz	4.800 kHz
Sensitivity	100%	Sine	Triangle
Notch	10%	0%	100%
Feedback	-50%	-100%	100%
Mod Depth	75%	0%	100%

S&H Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Notch	50%	0%	100%
Feedback	-50%	-100%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

S&H Cont Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Notch	50%	0%	100%
Feedback	-50%	-100%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

S&H Quad Flanger

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Notch	50%	0%	100%
Feedback	-50%	-100%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 khz
Mod Depth	50%	0%	100%

Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Num Stages	12	4	12
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	0%	-100%	100%

Contrary Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Num Stages	12	4	12
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	0%	-100%	100%

Quadrature Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Num Stages	12	4	12
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	0%	-100%	100%

S&H Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Num Stages	12	4	12
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	0%	-100%	100%

S&H Cont Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Num Stages	12	4	12
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	-100%	100%

S&H Quad Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Num Stages	12	4	12
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
Feedback	0%	-100%	100%

Vintage Phaser

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Num Stages	12	4	12
Notch	50%	0%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Shape	Sine	Sine	Triangle
Feedback	0%	-100%	100%

Rotary

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Motor Power	On	Off	On
Low Motor Rate	1.462 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
Low Rotor Depth	100%	0%	100%
High Rotor Rate	2.859 Hz	0.100 Hz	4.800 kHz
High Rotor Depth	100%	0%	100%

Overdrive Rotary

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Motor Speed	Fast	Slow	Fast
Motor Power	On	Off	On
Drive	25%	0%	100%
Low Rotor Depth	100%	0%	100%
High Rotor Depth	100%	0%	100%

Organ Rotary

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Motor Speed	Fast	Slow	Fast
Drive	25%	0%	100%

Rotary Delay

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Motor Speed	Fast	Slow	Fast
Motor Power	Fast	Slow	Fast
Drive	25%	0%	100%
Low Rotor Depth	100%	0%	100%
High Rotor Depth	100%	0%	100%
Time	500.00 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%

Delay Rotary

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Motor Speed	Fast	Slow	Fast
Motor Power	Fast	Slow	Fast
Drive	25%	0%	100%
Low Rotor Depth	100%	0%	100%
High Rotor Depth	100%	0%	100%
Time	500.00 ms	0.1 ms	680.0 ms
Feedback	50%	0%	100%

Rotary Room

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Motor Speed	Fast	Slow	Fast
Motor Power	Fast	Slow	Fast
Drive	25%	0%	100%
Low Rotor Depth	100%	0%	100%
High Rotor Depth	50%	0%	100%
Reverb Mix	50%	0.1 ms	680.0 ms
Decay	50%	0%	100%
Diffusion	50%	0%	100%
Density	50%	0%	100%
Damping	0%	0%	100%

Rotary Hall

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Motor Speed	Fast	Slow	Fast
Motor Power	Fast	Slow	Fast
Drive	25%	0%	100%
Low Rotor Depth	100%	0%	100%
High Rotor Depth	50%	0%	100%
Reverb Mix	50%	0.1 ms	680.0 ms
Decay	50%	0%	100%
Diffusion	50%	0%	100%
Density	50%	0%	100%
Damping	0%	0%	100%

S&H LP Filter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Frequency	73%	1%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H Contrary LP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Frequency	73%	1%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H Quadrature LP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Frequency	73%	1%	100%
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H HP Filter

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H Contrary HP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

S&H Quadrature HP

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Freq	1.83 kHz	300 Hz	10.00 kHz
LFO Rate	1.014 Hz	0.100 Hz	4.800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonance	30%	0%	100%

Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Triangle	Sine	Triangle

Contrary Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Triangle	Sine	Triangle

Quadrature Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Triangle	Sine	Triangle

S&H Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%

S&H Cont Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%

S&H Quad Decimator

Parameter	Default	Niedrigster Wert	Höchster Wert
Decimation	16.0	1.0	32.0
LFO Rate	0.184 Hz	0.100 Hz	5000.000 Hz
MOD Depth	20%	0%	100%

MIDI Implementationstabelle (Synthesizer)

Fusion Synthesizer Section (Fusion 6HD/8HD)

7/15/05 Version 1.00

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 — 16 1 — 16 each	1 — 16 1 — 16 each	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X * * * * * *	Mode 3 X	
Note Number	True Voice	0 — 127 * * * * * *	0 — 127 0 — 127	
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Keys Ch's	X O ¹	O O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change		O	O	
Program Change	True #	O 0 — 127 * * * * * *	O 0 — 127 0 — 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	X X X	X X X	
System Realtime	Clock Commands	X X	X X	
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset GM On	X O ³ X X X	O O X O ² X	
Notes : ¹ O,X selectable ² Recognized as All Notes Off ³ On pressing [STOP]				
Mode 1: OMNI ON, POLY		Mode 3: OMNI OFF,POLY	O	: Yes
Mode 2: OMNI ON, MONO		Mode 4: OMNI OFF, MONO	X	: No

MIDI Implementationstabelle (Sequencer)

Fusion Sequencer Section (Fusion 6HD/8HD)

7/15/05 Version 1.00

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 — 16 1 — 16 each	1 — 16 1 — 16 each	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X * * * * * *	Mode 3 X	
Note Number	True Voice	0 — 127 * * * * * *	0 — 127 0 — 127	
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Keys Ch's	X O ¹	O O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change		O	O	
Program Change	True #	O 0 — 127 * * * * * *	O 0 — 127 0 — 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	O O X	O O X	
System Realtime	Clock Commands	O X	O X	
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset GM On	X O ³ X X X	O O X O ² X	
<p>Notes : ¹ O,X selectable ² Recognized as All Notes Off ³ On pressing [STOP]</p> <p>Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 3: OMNI OFF,POLY O : Yes Mode 2: OMNI ON, MONO Mode 4: OMNI OFF, MONO X : No</p>				

1. Wieso werden die 12 unbeschrifteten Taster um das LCD „Soft-Buttons“ genannt?

Die meisten Buttons der Fusion sind mit Funktionen „fest“ verknüpft. Der „Program“ Button, zum Beispiel ruft immer die Program Anzeige auf und die „Inc“ und „Dec“ Buttons ändern immer Werte eines gegenwärtig ausgewählten Parameters. Die Soft-Buttons haben keine feste Zuweisung und können verschiedene Funktionen ausführen, je nachdem, was im Display angezeigt wird.

2. Warum steht in einigen Menüs „Pan“ und in anderen „Balance?“ Ist das nicht dasselbe?

Die Fusion Menüs zeigen „Pan“ an, wenn Sie mit einem Monosample arbeiten. Verwenden Sie ein Stereosample, dann zeigen die Menüs „Balance.“ Viele Leute denken, diese Parameter würden dieselbe Funktion justieren, jedoch gibt es da einen kleinen Unterschied: Wenn Sie das Panorama eines Mono-Sounds bestimmen, bewegen Sie den gesamten Klang zu einer Seite des Stereobildes. Wenn Sie bei einem Stereo-Sound den Balance-Regler drehen, hören Sie, wie sich die Lautstärke im Stereobild zu einer Seite hin verschiebt (z.B. wird die linke Seite lauter als die rechte)—Sie verschieben also nicht den Gesamtsound im Stereobild.

Da das vielleicht kompliziert klingt, möchten wir ein praktisches Anwendungsbeispiel bemühen: Nehmen wir einmal an, Sie verwenden ein Monosample mit vielen tiefen und hohen Noten. Wenn Sie den Sound nach links verschieben („Pan“) bewegen sich auch die tiefen und hohen Noten nach links. Stellen Sie sich nun vor, Sie verwenden den gleichen Sound als Stereosample, die tiefen Noten kommen von links und die hohen Noten von rechts. Wenn Sie den Balance Regler nach links drehen, werden Sie die tiefen Töne lauter und die hohen Töne leiser hören. Die Auswirkungen gleichen dem Panorama-Effekt, unterscheiden sich jedoch von der technischen Seite her.

Wir haben die Parameter ganz absichtlich unterschiedlich bezeichnet. Die zwei Gründe dafür sind:

1. Die technische Beschreibung ist genauer (und wir nehmen das sehr genau).
2. Sie werden bei der Programmierung von Fusion-Sounds niemals ein Stereosample für ein Monosample halten.

3. Kann ich den internen Speicher meiner Fusion erweitern?

Ja! Der interne Speicher der Fusion kann von 64MB auf 192MB erweitert werden, um so mehr Programs, Mixes und Samples laden zu können.

4. Wie kann ich den internen Speicher meiner Fusion erweitern?

Zum Erweitern des Fusion-Speichers muss das Gerät geöffnet werden und ein spezielles Expansion Board installiert werden. Dieser Vorgang ist nicht einfach mal so nebenbei auszuführen und sollte nur durch ein autorisiertes Alesis Service Center geschehen.

5. Wieso nennt Alesis die Sounds der Fusion „Programs?“ Man könnte sie doch auch einfach „Instruments“ nennen

Wir haben uns für diese Bezeichnungen entschieden, um Verwechslungen zu vermeiden. Das Wort „Instrument“ ist sehr vieldeutig und könnte Sie möglicherweise verwirren (meint „Instrument“ nun die Fusion als Ganzes oder ist die Quelle eines Samples gemeint, oder gar alle Samples, die ein Program ausmachen.) Der Begriff „Program“ hingegen ist genau definiert und verwirrt deshalb nicht.

6. Kann ich über den USB Port der Fusion MIDI Daten senden und empfangen?

Diese Eigenschaften werden in der gegenwärtigen Version des Betriebssystems der Fusion nicht unterstützt.

7. Plant Alesis Sound Expansion Compact Flash Cards anzubieten?

Momentan gibt es dafür keine Pläne. Sie können aber Ihre eigenen Programs, Mixes, Songs, Samples und Arpeggiator-Patterns auf Compact Flash Cards oder Ihrem Computer (über den USB Port) speichern. So können Sie ganz einfach Sounds mit anderen Usern tauschen.

8. Kann ich Patches meines Alesis Ion oder Micron in die Fusion laden?

Das ist leider nicht möglich. Die Fusion verwendet eine grundlegend andere Synthese-Engine, die nicht mit der Ion/Micron-Synthesizer Familie kompatibel ist. Es gibt keine Möglichkeit, die Sounds zwischen beiden Synthesizern zu übersetzen.

9. Kann ich die Fusion zur Steuerung von Soft-Synths meines Computers verwenden?

Ja. Sie können über die vier Control Regler, die T1-T4 Trigger Buttons, die S1-S2 Schalter, den Fußschalter und das Expression Pedal MIDI CC-Daten ausgeben, die zur Steuerung von Software verwendet werden können. Darüber hinaus senden die Transport-Tasten der Fusion MMC Befehle, die ein MMC-kompatibles Sequencer Program auf dem Computer steuern können.

10. Werden bei sample-basierten Programs die Samples direkt von der Festplatte abgespielt?

Nein. Program-Samples werden zuerst in den Speicher der Fusion geladen und dann aus diesem abgespielt.

11. Verwenden Sample-Playback Programs komprimierte Samples?

Jain! Wir verwenden Compression, um Platz zu sparen, jedoch ist es eine „verlustfreie“ Komprimierung. Wenn die Dateien während der Wiedergabe dekomprimiert werden, gleichen sie Bit-für-Bit dem originalen, unkomprimierten Sample–Sozusagen das Beste aus beiden Welten!

Wenn Sie bei der Arbeit mit Ihrer Fusion auf Probleme stoßen, verwenden Sie erst diese Fehlersuchtablette, um mögliche Ursachen zu suchen und die Behebung des Problems selbst in die Hand zu nehmen, bevor Sie den Alesis Customer Support um Hilfe bitten.

Symptome	Ursache	Lösung
Das Display geht nicht an, wenn der ON/OFF Schalter eingeschaltet wird.	Kein Strom.	Überprüfen Sie, dass das Stromkabel richtig angeschlossen ist.
Der LCD Bildschirm ist leer.	Der Contrast Control Regler ist nicht richtig eingestellt.	Drehen Sie den Contrast Control Regler, bis im Display die Darstellung klar erscheint.
Der LCD Bildschirmkontrast verändert sich nach einigen Minuten Betrieb.	Temperatur innerhalb der Fusion (oder Ihrem Zimmer) verursacht kleinere LCD-Veränderungen.	Drehen Sie den Contrast Control Regler, bis im Display die Darstellung klar erscheint. Wenn sich die Fusion nach ein paar Minuten akklimatisiert hat, müssen Sie den Kontrast nicht mehr justieren.
Kein Sound.	Defekte Audiokabel oder falscher Anschluss.	Überprüfen Sie Ihre Audiokabel und tauschen Sie sie ggf. aus.
	Master Volume Regler ist zuge dreht.	Drehen Sie den Master Volume Regler im Performance Panel auf.
	Lokales Keyboard ist deaktiviert.	Sehen Sie nach, dass „Local Control“ im Global/Settings/MIDI Menü (Seite 201) aktiviert ist
Noten klingen unaufhörlich.	Sustain Pedal wurde nach dem Einschalten angesteckt.	Schalten Sie das Gerät aus, warten Sie einen Moment und schalten Sie es wieder ein.
Schlechte Audioperformance	Notenhänger auf Grund unvollständiger MIDI-Daten.	Drücken Sie den STOP Button im Transport Panel.
	Interne Festplatte wurde über USB formatiert.	Wenn Sie die interne Festplatte der Fusion formatieren müssen, verwenden Sie ausschließlich die „Format“ Funktion im Global Mode (siehe Seite 212).
Noten, die von der Fusion gespielt werden haben einen gedoppelten Sound oder weisen einen Flanger-Effekt auf	MIDI Echo/Thru beim externen MIDI Gerät oder Computer eingeschaltet	Schalten Sie MIDI Echo/Thru bei externen MIDI Gerät aus Schalten Sie „Local Control“ im Global/Settings/MIDI Menü (siehe Seite 201) aus.



Index

- A**
- Abbildungen
 - Ausgangs-Block-Diagramm 266
 - Das Reed Model 80
 - Wind Model 84
 - ADAT Routing 15
 - Alternative Tuning Typen 41
 - Anschlussübersichten
 - Audioanschluss-Übersicht 14
 - Computer/USB Verbindung 18
 - MIDI 17
 - Arpeggiator 217
 - Arpeggiator-Pattern aufnehmen 231
 - Aufgenommene Pattern bearbeiten 234
 - Editierung Ihrer Arpeggiator-Pattern 236
 - Konfiguration Ihrer Arpeggiator-Patterns 219
 - Ausgangs-Block-Diagramm 266
- B**
- Bus Effects
 - Bus Effects editieren 262
 - Bus Effects
 - Auswahl eines Bus Effect 259
- C**
- Clipboard 36
 - CPU Verbrauch 215
- E**
- Effects 253
 - Bus Effects 259
 - Bus Effects Parameter 277
 - Insert Effects 256
 - Insert Effects Parameter 268
 - Master EQ 253
 - Master EQ Effects Parameter 267
 - Einschalten der Fusion 19
 - Envelopes
 - Adding an Envelope 96
- F**
- Fehlerhilfe 291
 - Fusion Architektur 22
 - Fusion medien formatieren 212
- G**
- Gerätebeschreibung
 - Rückseite (Audio) 14
 - Rückseite (MIDI) 17
 - Rückseite (USB) 18
 - Global Mode 197
 - Aktualisierung des Betriebssystems 214
 - Andere Global Einstellungen (USB & User Interface) 207
 - Der Item Explorer 208
 - Der Media Explorer 212
 - Einstellen des Datums und der Zeit 216
 - Einstellungen der Multitrack Audio Eingänge 206
 - Einstellungen des Metronoms 204
 - Globale Controller Einstellungen 202
 - Globale Einstellungen der Workstation 197
 - Globale MIDI Einstellungen 200
 - Informationen zum Betriebssystem 213
 - Local Control 201
 - System CPU Verbrauch 215
- H**
- Hardware Beschreibung
 - Display Sektion 11
 - Performance Sektion 12
 - Hüllkurve
 - Eine Hüllkurve hinzufügen 91
- I**
- Insert Effects
 - Effect auswählen 256
 - Effects bearbeiten 258
 - Item Explorer 208
- L**
- LFO
 - Einen LFO hinzufügen 97
 - LFOs
 - Einen LFO entfernen 100
 - Loop-Nulldurchgänge 56
- M**
- Media Explorer 212
 - MIDI Implementation
 - Sequencer 288
 - Synthesizer 287
 - Mix Mode 101
 - Allgemeine Mix Parameter einstellen 102
 - Ein Arpeggiator Pattern zuweisen 105
 - Individuelle Part Parameter bestimmen 105
 - Local Control 111
 - Utility Seite 115
 - Was ist ein Mix? 21
 - Mixer Mode 194
 - Mixer Mode 194
 - Verwenden des Mixers 194
 - Mode Buttons, Beschreibung 23
 - Modes
 - Global Mode 197
 - Mix Mode 101
 - Mixer Mode 194
 - Program Mode 39
 - Sampler Mode 175
 - Song Mode 117
 - Modulation Matrix
 - Effects Modulation Routes editieren 264
 - Modulationsmatrix 240
 - Anzeigen der Mod Routes 241
 - Ein Ziel (Destination) auswählen 245
 - eine Quelle (Source) festlegen 243
 - Löschen von Mod Routes 242
 - Mod Routes hinzufügen 242
 - Modulationsverknüpfungen editieren 243
- N**
- Navigation
 - Fusion Menüs 26
 - Mode Buttons 23

Index

Tastaturkombinationen	29
O	
Optimize to Mono	52
P	
Process Menü	
Adjust Gate – Notenlänge ändern	159
Adjust Velocity – Anschlagstärke ändern	161
Audio Fade – Audio ein- und ausblenden	170
Audio Gain	168
Clear - Löschen	149
Copy - Kopieren	154
Crop - Wegschneiden	151
Cut - Ausschneiden	152
Note Quantize – Noten quantisieren	166
Paste Mix – Einfügen und kombinieren	157
Paste Over – Einfügen und überschreiben	156
Slide - Verschieben	164
Transpose	163
Program Mode	39
Analog Synthese	65
Drum Synthese	54
FM Synthese	72
Reed Model	79
Sample Playback	47
Utility Seite	87
Was ist ein Program?	21
Wind Model	83
R	
Re-Initialisierung	20
S	
Sampler Mode	175
Allgemeine Sample Einstellungen	176
Individuelle Zonen Einstellungen	177
Samples aufnehmen	183
Samples editieren und nachbearbeiten	190
Utility Seite	193
Was ist ein Sampler?	21
Sichern	33
Song Mode	117
Einstellen der allgemeinen Song Parameter	118
Einstellung der Taktart des Songs	120
Einstellung der Time Signature des Songs	120
Local Control	132
Process Menü	149
Song Tracks editieren	137
Track Edit Filter	147
Track Parameter setzen	125
Utility Seite	171
Was ist ein Song?	21
Speichern	33
Das Clipboard	36
Programs, Mixe, Songs und Samples	33
USB-Verbindung mit einem Computer	38
T	
Tastaturkürzel	29
Technische Daten	295
Tempo	
Das Song Tempo bestimmen	120
Ein Mix Tempo bestimmen	103
Global Tempo aktivieren	199
Globales Tempo einstellen	198
Tempo eines Programs	39
Transpose	
Einzelne Programs	43
Global	197
Tuning Typen	41
Ü	
Übersichten	
Fusion Architektur	22
USB-Anschluss	38
Z	
Zonen hinzufügen	176
Zonen löschen	176

Technische Daten

Klangerzeugung

Klangerzeugung:	Dual TI Prozessoren
Polyphonische Stimmen:	Variiert je nach Typ des verwendeten Programs. Einfache Programs mit minimaler Anzahl an Oszillatoren, Filtern und Hüllkurven spielen die folgenden Stimmen pro Voice Engine ab (die Fusion besitzt zwei Voice Engines): Sample Playback: 136 Voices (272 total) FM: 120 Voices (240 total) Virtual Analog: 70 Voices (140 total) Physical Model (Reed): 30 Voices (60 total) Physical Model (Wind): 24 Voices (48 total)
Programm-Speicher:	Programme können im internen Speicher, auf der Festplatte oder auf Compact Flash Cards abgespeichert werden, deshalb ist der Speicherplatz unlimitiert. Die Workstation wird mit den folgenden Werksklängen ausgeliefert: 384 Preset Programs 24 Drum Kits 128 General MIDI Programs (mit 8 Drum Kits) 128 Mixes
Effekte:	57 Insert Effects 64 Bus Effects 4 Band Master EQ (Low Shelf, Low Mid, High Mid, Hi Shelve)

Sampling Eingänge

(bei minimaler Gain-Einstellung)

Anschlüsse:	2 symmetrische 6,3mm Stereoklinkenbuchsen
Eingangsimpedanz:	100 k Ω
Gain Trim bereich:	0dB bis 21dB
Rauschabstand:	102dB Typ A-bewertet
Klirrfaktor:	0.005% Typ @ -1dBFS/1KHz
Frequenzgang:	+/-0.05 dB, 20-20KHz
Maximaler Eingangspegel:	3dBV

Multitrack Eingänge

Anschlüsse:	8 symmetrische 6,3mm Stereoklinkenbuchsen
Eingangsimpedanz:	16 k Ω
	(+4dBu Einstellungen)
Rauschabstand:	107dB Typ A-bewertet
Klirrfaktor:	0.005% Typ @ -1dBFS/1KHz
Frequenzgang:	+/-0.15 dB, 20-20KHz
Maximaler Eingangspegel:	19dBu
	(-10dBV Einstellungen)
Rauschabstand:	104dB Typ A-bewertet
Klirrfaktor:	0.005% typ @ -1dBFS/1KHz
Frequenzgang:	+/-0.15 dB, 20-20KHz
Maximaler Eingangspegel:	6dBV

Über die Messmethoden:

Alle Messungen wurden über einen Frequenzbereich von 20Hz – 20kHz mit einem 1kHz Sinuston bei -1dBFS durchgeführt.

Die Messprotokolle wurden unter der Verwendung realer Produktionsumstände mit einem Serienmodell der Fusion erstellt. Die Performance Ihres Gerätes sollte den hier gelisteten Werten entsprechen.

Audio Ausgang

Ausgangsanschlüsse:	4 Impedanz-symmetrische 6,3mm Stereoklinkenbuchsen, 6,3mm Stereokopfhörerbuchse
Rauschabstand:	105dB Typ A-bewertet
Klirrfaktor:	0.005% Typ A-bewertet
Frequenzgang:	+/-0.15dB, 20-20KHz
Maximaler Ausgangspegel:	+18dBV Main L/R, +15.8 dBV Aux 3-4
Ausgangsimpedanz:	1k Ω

Physikalische Eigenschaften

Keyboard:	Fusion 6HD: 61 Tasten (halb-gewichtet mit Aftertouch) Fusion 8HD: 88 Tasten (voll-gewichtet mit Aftertouch)
Echtzeit-Controller:	Vier 360-Grad Control Regler mit vier Parameterebenen (dadurch insgesamt 16 Regler), zuweisbares Modulation Wheel, Pitch Wheel
Pedalanschlüsse:	Sustain Pedal, zuweisbarer Fußschalter, zuweisbares Expression Pedal
MIDI Anschlüsse:	MIDI In, MIDI Out, MIDI Thru
Audio Ausgänge:	Main L/R, Aux L/R, Kopfhörer S/PDIF (Cinch-RCA), ADAT (Optisch)
Abmessungen (BxHxT):	Fusion 6HD: 90.2x35.6x10.2 cm Fusion 8HD: 130.8x35.6x12.7cm
Gewicht:	Fusion 6HD: 13.8 kg Fusion 8HD: 25.6 kg
Stromverbrauch:	50 Watt max. (100-240VAC/50-60Hz)

Rechtliche Informationen

Die Software (außer TTA Lossless Compression Codec) unterliegen dem Copyright 2005 Alesis Studio Electronics. Alle Rechte vorbehalten.

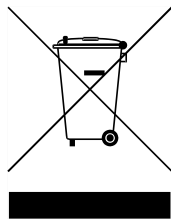
Die Dokumentationen (außer TTA Lossless Compression Codec) unterliegen dem Copyright 2005 Alesis Studiosound GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

TTA lossless audio compression codec copyright notice and disclaimer: Copyright 2004 Alexander Djourik. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the True Audio Software nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.



7-51-0174-C