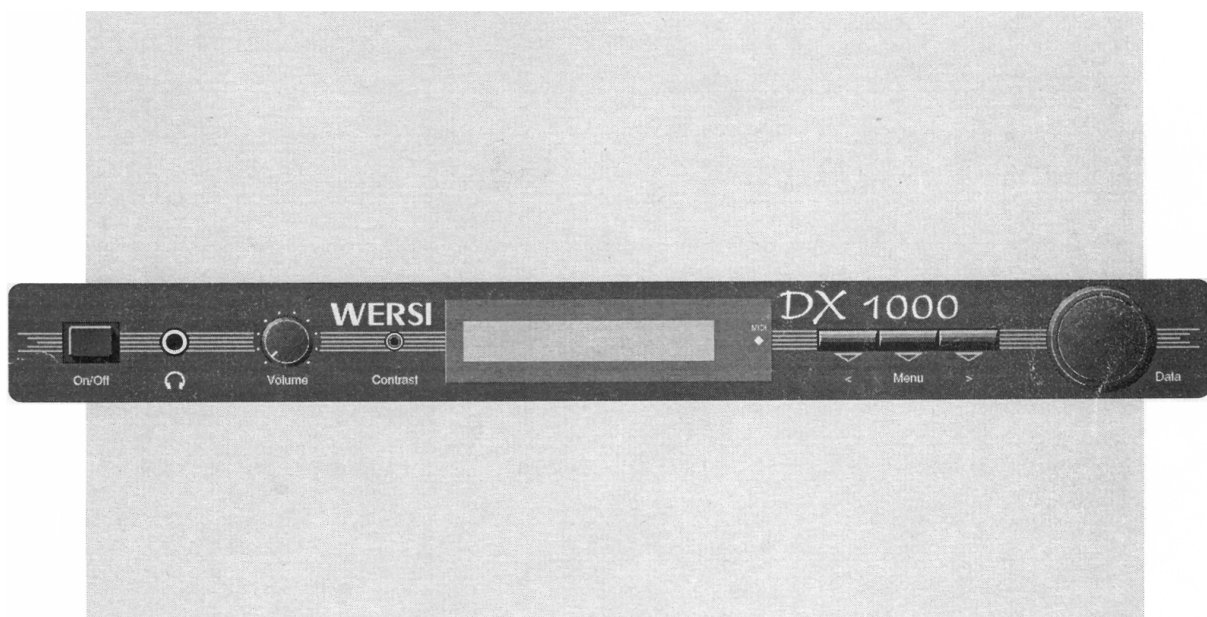


DX 1000

BEDIENUNGSANLEITUNG

- Anschließen
- Spielen
- Programmieren

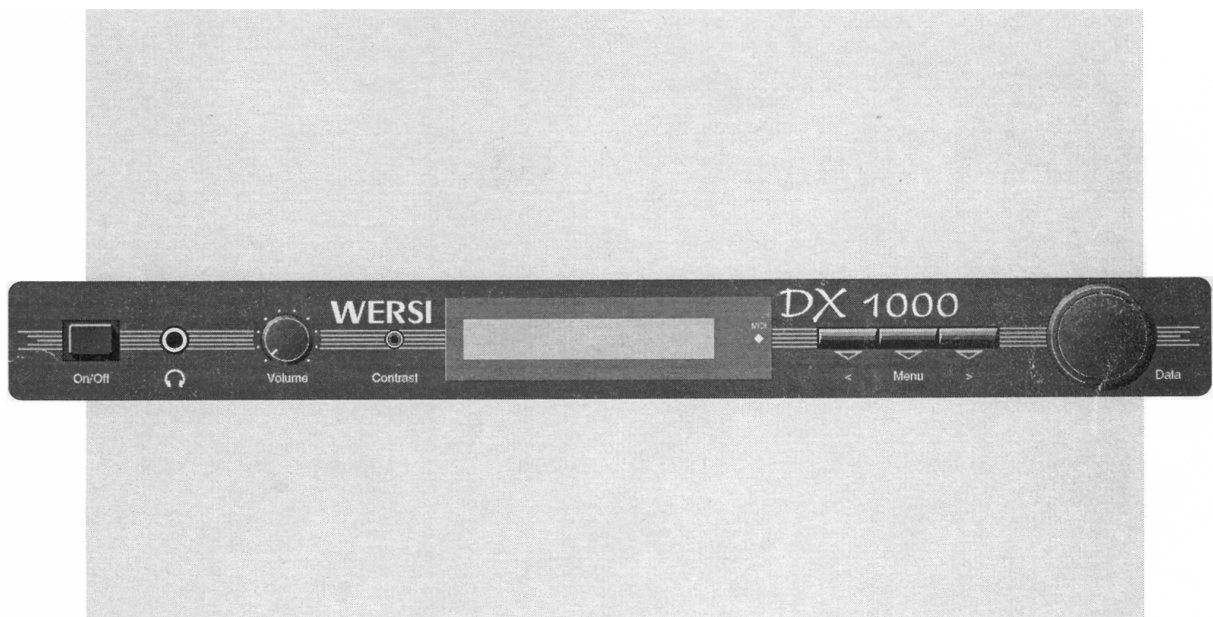


BA C 881231
3. Auflage
01/95 – V 1.5

DX 1000

BEDIENUNGSANLEITUNG

- Anschließen
- Spielen
- Programmieren



ALLGEMEINE SICHERHEITSHINWEISE

ACHTUNG:

- * Instrument vor Feuchtigkeit schützen!
- * Bei Störungen Netzstecker ziehen!

Lesen Sie die ganze Bedienungsanleitung, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen.

Überprüfen Sie, ob Netzspannung und vorgeschriebene Geräte-Betriebsspannung übereinstimmen. Die Geräte-Betriebsspannung finden Sie auf dem Typenschild Ihres Instrumentes.

(Stimmt die Betriebsspannung des Instrumentes nicht mit der örtlichen Netzspannung überein, ist diese gemäß den Anweisungen auf der letzten Seite dieser Anleitung umzuschalten).

Wärme- und Feuchtigkeitseinwirkungen sind schädlich für Ihr Instrument.

Das Gerät muß so aufgestellt/eingebaut werden, daß eine ausreichende Belüftung gewährleistet ist.

Es sollte nicht auf einer weichen Unterlage (z. B. Teppich) oder im eingebauten Zustand über einer Wärmequelle (z. B. Verstärker) betrieben werden.

Nehmen Sie Ihr Instrument nicht sofort in Betrieb, wenn Sie es aus einem unbeheizten in einen warmen Raum bringen. Dies könnte zur Kondensatbildung und zu vermeidbaren Schäden führen. Warten Sie, bis das Instrument Raumtemperatur erreicht hat.

BETRIEBSSICHERHEIT

Wegen der Gefahr eines Stromschlages dürfen Reparaturen nur von einem qualifizierten Kundendiensttechniker durchgeführt werden.

Sollten Gegenstände oder Flüssigkeiten in das Innere des Instrumentes gelangen, sofort den Netzstecker ziehen. Lassen Sie das Gerät von einem qualifizierten Kundendiensttechniker überprüfen, bevor Sie es wieder in Betrieb nehmen.

Um das Netzkabel von der Netzdose abzutrennen, immer an dem Netzkabelstecker und niemals am Kabel ziehen.

Das Gerät nicht an eine Steckdose anschließen, von der bereits andere Geräte gespeist werden, die Störungen erzeugen (wie z.B. Elektromotore, Beleuchtungsregler usw).

Beim Betrieb des Gerätes in der Nähe von Leuchtstoffröhren, Fernsehgeräten oder Monitoren können Störungen auftreten. In diesem Fall sollte das Gerät an einem anderen Platz aufgestellt werden.

Die betriebsfertig gelieferten Instrumente sind in Übereinstimmung mit der Postverfügung Nr. 1046 funkentstört. Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Instrumentes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Sicherheitshinweise	2
Vorwort	4
1. Anschlüsse	5
2. Anschluß des DX 1000 an Ihre Orgel	7
2.1 Anschluß an die PRISMA DX 5	7
2.2 Anschluß an die OMEGA DX 10	8
3. Das Bedienfeld	11
4. Grundlagen	12
4.1 Grundlagen MIDI	12
4.2 Lautstärken	13
4.3 Das mitgelieferte Cartridge	13
4.4 Das Setup-Konzept	14
5. Die Standard Anzeige	19
6. Programmierübersicht	21
6.1 Combi Programmierung	22
6.2 Die Drumsets	38
6.3 Global Functions	45
6.4 Programmieren von Setups	51
Anhang	55
Index	61

— DX 1000 —

V o r w o r t

Sehr geehrter WERSI Kunde,

wir bedanken uns bei Ihnen, daß Sie sich für den WERSI DX1000 EXPANDER entschieden haben. Der DX1000 ist das Ergebnis einer aufwendigen und langwierigen Entwicklung, die zum Ziel hatte, eine sinnvolle Erweiterung für die bestehenden Orgeln der DX-Serie zu schaffen. Wir haben diesen Expander deshalb genau auf Ihr Instrument abgestimmt, so daß Sie neben der bereits bestehenden DX-Orgel auch die Klangfarben der aktuellen WERSI Produkte verwenden können. Die nachfolgende Anleitung soll Ihnen nun behilflich sein, die Funktionen und Möglichkeiten Ihres DX1000 in vollem Umfang nutzen zu können

Im ersten Teil erfahren Sie alles, um den DX1000 an Ihre DX-Orgel anschließen zu können. Der Hauptteil beschäftigt sich mit den verschiedenen Möglichkeiten, wie Sie den DX1000 im Musizieren einsetzen können, und im letzten Teil werden Sie mit der Programmierung des DX1000 vertraut gemacht. Schließlich sind im Anhang noch einmal die wichtigsten Daten des DX1000 zusammengefaßt, sowie eine Zusammenstellung der benutzten Fachausdrücke und ein Index.

Für den DX1000 gilt der gleiche Grundsatz wie für jedes andere Musikinstrument: Je mehr Sie sich damit beschäftigen, desto größeren Nutzen werden Sie aus diesem Instrument ziehen. Wenn Sie die grundlegende Funktionsweise erst einmal beherrschen, stehen Ihnen viele leistungsfähige Funktionen zur Verfügung. Lassen Sie sich am Anfang nicht durch die vielfältigen Möglichkeiten irritieren, sondern gehen Sie Schritt für Schritt anhand der Bedienungsanleitung vor.

Haben Sie also viel Freude beim Kennenlernen Ihres DX1000,

Ihr WERSI-Team

Hinweis:

**Bei eventuellen Fragen stehen wir Ihnen natürlich jederzeit telefonisch zur Verfügung.
Von montags bis freitags in der Zeit von 9.00 bis 12.00 Uhr und 14.00 bis 16.30 Uhr erreichen
Sie unsere Produktspezialisten unter der Telefonnummer 06747 / 123149**

1. Anschlüsse

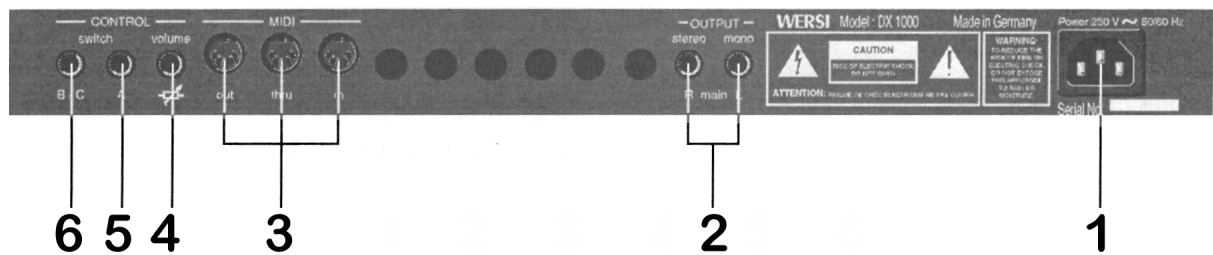


Abb. Die DX1000 – Rückwand

Betrachten wir zunächst die Rückseite des DX1000. Hier befinden sich alle Anschlüsse (mit Ausnahme des Kopfhöreranschlusses). Hier eine Beschreibung der Anschlüsse von rechts nach links:

1. POWER

An diese Buchse wird das Netzkabel angeschlossen. Stellen Sie sicher, daß die auf dem Gerät angegebene Netzspannung (siehe Aufdruck oberhalb der POWER-Buchse) mit der örtlichen Spannung übereinstimmt. Ist dies nicht der Fall, muß die Netzspannung gemäß den Anweisungen am Ende der Anleitung, Kapitel "Spannungsumschaltung", umgeschaltet werden. Bei Betrieb an einem 115 Volt-Netz ist die Spannungsangabe "230 V" auf dem Typenschild mit dem beiliegenden Aufkleber "115 V" zu überkleben.

2. Main Output R (stereo) / L (mono)

Die bei den Ausgänge "Main rechts/links" sind die Hauptausgänge. Sie können sowohl mit zwei Mono-Steckern als auch einem Stereo-Stecker (dieser wird dann an die Buchse "R" = rechts angeschlossen) abgenommen werden. Wird nur ein Mono-Stecker an die Buchse "L/mono" angeschlossen, werden beide Kanäle zu einem Mono-Signal zusammengemischt.

3. MIDI In/Thru/Out

3a. MIDI In: "MIDI" - Informationen kontrollieren den DX 1000 über diesen Anschluß. Dazu wird die "MIDI In" - Buchse des DX1000 mit der "MIDI Out" - Buchse der Orgel verbunden.

3b. MIDI Thru: Diese Buchse verwendet man zum Anschluß weiterer MIDI-Geräte in einer "MIDI-Kette". "MIDI Thru" übermittelt eine exakte Kopie der an "MIDI In" ankommenden MIDI-Signale. Die Daten, die über MIDI am DX1000 ankommen, werden also über "MIDI Thru" an das nächste angeschlossene MIDI-Gerät weitergegeben.

3c. MIDI out: Über diese Buchse sendet der DX1000 MIDI-Daten an weitere angeschlossene MIDI-Geräte oder an einen Computer.

4. Volume Control

An diese Buchse kann ein Pedal angeschlossen werden.

5. Switch A

An diese Buchse kann ein Einzelfußtaster angeschlossen werden, der mit verschiedenen Funktionen programmiert werden kann:

- Sustain
- Transpose Up/Down
- Setup Up/Down

6. Switch B/C

Hier kann wahlweise ein Einzel- oder ein Doppelfußtaster angeschlossen werden, der mit den gleichen Funktionen wie "Switch A" programmiert werden kann. Der Doppelfußtaster kann dabei auch mit zwei unterschiedlichen Funktionen programmiert werden.

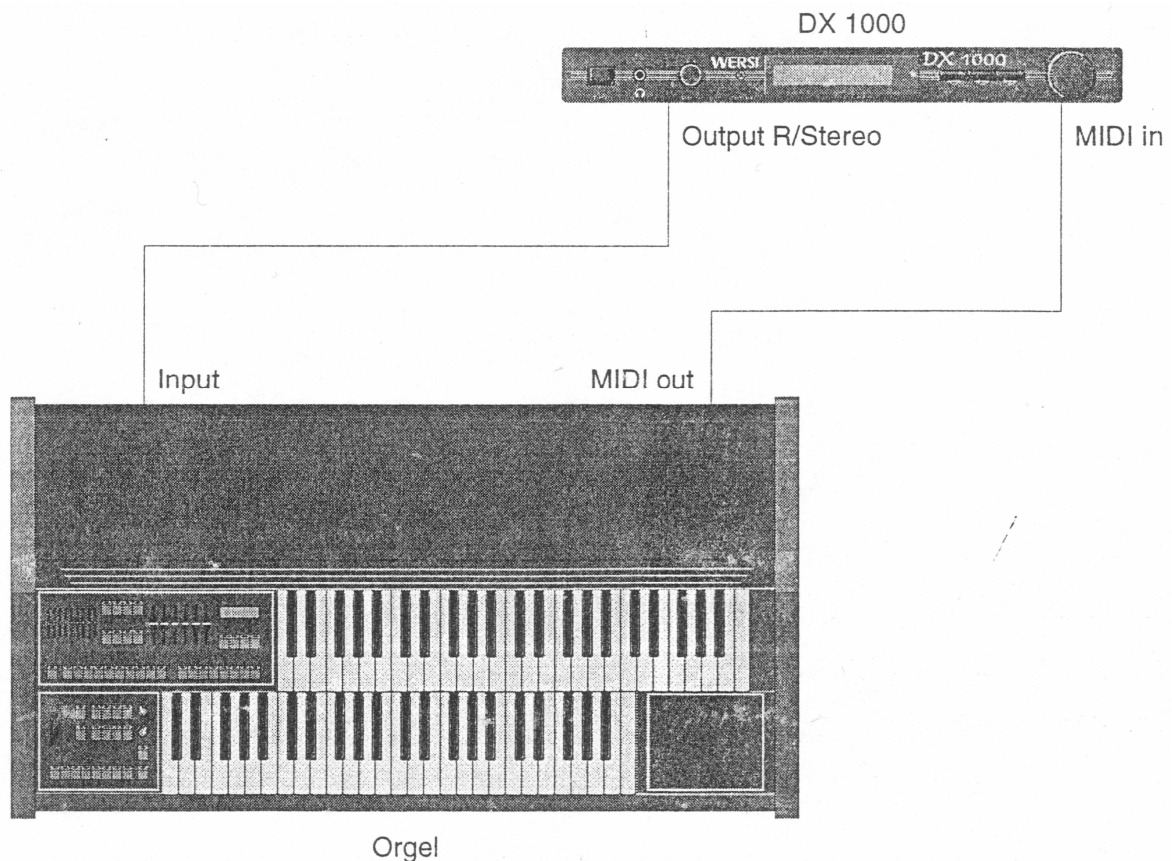
2. Anschluß des DX 1000 an Ihre Orgel

Um alle Funktionen des DX1 000 auszuschöpfen und einen optimalen Klang zu erzielen, müssen Sie zusätzlich zum Anschluß des Expanders einige Veränderungen an Ihrer Orgel vornehmen. Alle hierzu benötigten Teile liegen dem Expander bei.

2.1 Anschluß und Anpassung an die PRISMA DXS

In Ihrer PRISMA DX 5 muß eine Software 1.30 oder höher eingebaut sein. Um dies im Zweifelsfall zu überprüfen, drücken Sie während des Einschaltens der Orgel den Bedienfeldtaster "PROGRAM". Alle LED's beginnen zu blinken und das Display zeigt Ihnen die eingebaute Softwareversion an. Durch Drücken einer Bedienfeldtaste wird dieser Vorgang beendet. Besitzen Sie nicht die richtige Version, tauschen Sie bitte auf der Platine MM50 das IC6 (Systemsoftware) gegen das beigelegte IC 27256 DX5 V 1.30 aus. Dabei die Polung des IC beachten, keine Anschlüsse verbiegen oder neben die Fassung stecken!

Damit der DX1000 mit genügender Lautstärke zu hören ist, sind auf der Platine AF50 die Widerstände R140 und R142 (beide 100kOhm, braun-schwarz-gelb) gegen jeweils 10kOhm (braun-schwarz-orange) auszutauschen. Sie liegen in der Nähe der Stiftleiste PL 3.



DX 1000

Das NF-Kabel (mit Klinkensteckern an beiden Enden) hinten am DX1000 in die Klinkenbuchse "Line Out Stereo" und an der PRISMA in die Stereoklinkenbuchse "Line In" einstecken.

Das MIDI Kabel (mit DIN-Steckern an beiden Enden) ist in die DIN Buchse "MIDI In" des DX1000 und in die DIN-Buchse "MIDI Out" der PRISMA einzustecken.

Nachdem alle Verbindungen hergestellt worden sind, müssen Sie Ihre PRISMA noch in die richtigen MIDI Einstellungen bringen. Bitte gehen Sie wie folgt vor:

- Taste "Programm" so oft drücken, bis in der Anzeige "MIDO.____" erscheint.
- Mit einem der Pfeiltaster den Mode "MIDO.NORM" einstellen.
- Taste "Programm" 2 mal drücken, in der Anzeige erscheint "MIDC.+_"
- Mit einem der Pfeiltaster den Mode "MIDC.+ 7" einstellen.
- Taste "Programm" 3 mal drücken, in der Anzeige erscheint "DRUM.____"
- Mit einem der Pfeiltaster den Mode "DRUM.OUT" einstellen.
- Taste "Transpose" drücken.

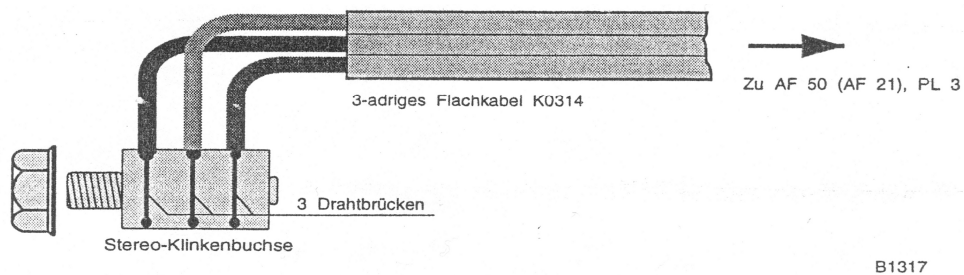
Die Einstellungen sind nun abgeschlossen, und Sie können mit dem Musizieren beginnen.

2.2 Anschluss und Anpassung an die OMEGA DX10

In Ihrer OMEGA DX10 muß eine Software 1.53 oder höher eingebaut sein. Um dies im Zweifelsfalle zu überprüfen, drücken Sie während des Einschaltens der Orgel den Bedienfeldtaster "PROGRAMM". Alle LED's beginnen zu blinken und das Display zeigt Ihnen die eingebaute Software-Version an. Durch Drücken einer Bedienfeldtaste wird dieser Vorgang beendet. Besitzen Sie nicht die richtige Version, so tauschen Sie bitte auf der Platine MM 1 das IC3 (Systemsoftware) mit dem beigelegten IC 27256 DX10 V1.60. Dabei die Polung des IC beachten, keine Anschlüsse verbiegen oder neben die Fassung stecken!

Achtung: Beim Softwaretausch kann der interne Speicher gelöscht werden! Sichern Sie deshalb Ihre Totalpresets bzw. Ihre DMS Sounds vor dem Wechseln der Software auf eine RAM Cartridge. Nach dem Softwaretausch sollten Sie die OMEGA entweder mit Ihrer RAM Cartridge oder mit der Standard Cartridge neu initialisieren.

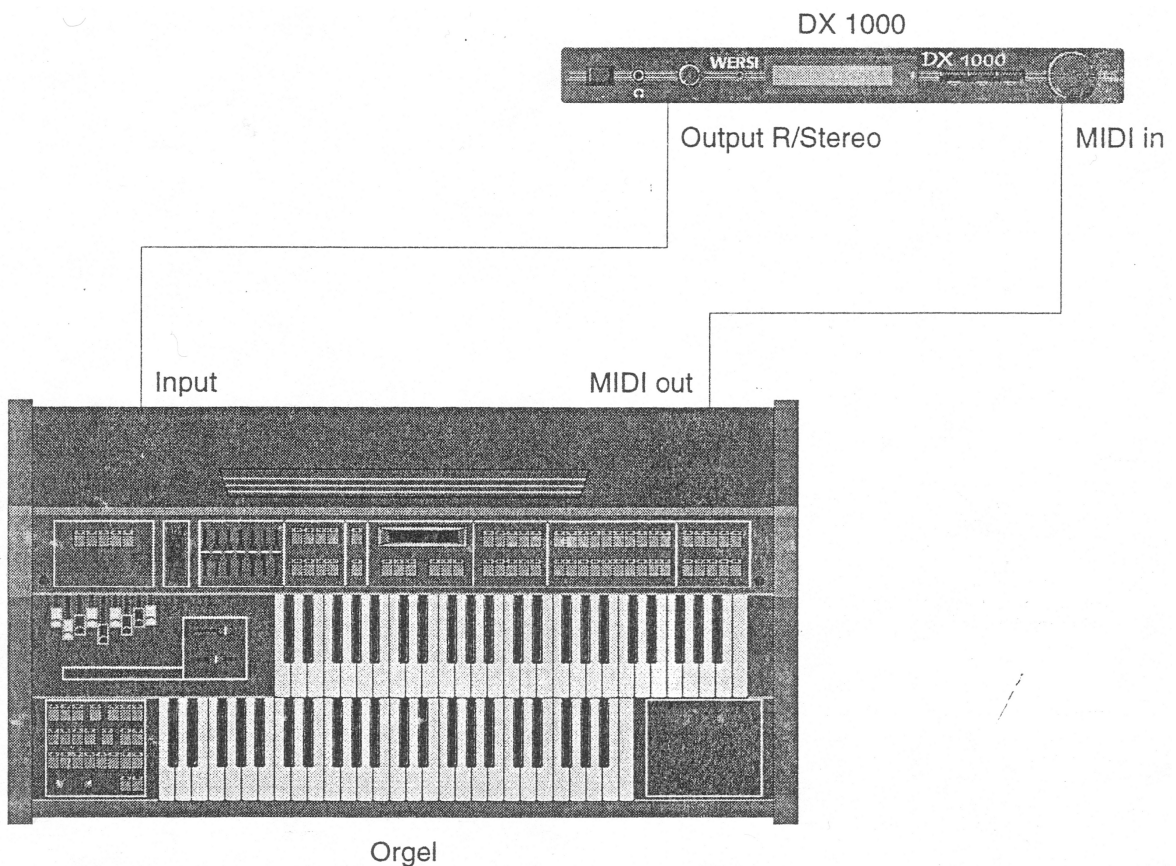
Damit der DX1000 mit genügender Lautstärke zu hören ist, sind auf der NF Platine zwei Widerstände zu tauschen. Je nach Baujahr ist die OMEGA entweder mit einer Platine AF21 oder AF50 als NF Platine ausgestattet. Tauschen Sie dort die Widerstände R140 und R142 (beide 100kOhm, braun-schwarz-gelb) gegen jeweils 10kOhm (braun-schwarz-orange) aus. Die Widerstände liegen in der Nähe der Stiftleiste PL 3.



Das mitgelieferte 3-adrige Flachkabel gemäß obiger Abbildung an die ebenfalls mitgelieferte Klinkenbuchse anlöten. Die drei Drahtbrücken (Abfalldrähte) beachten!

An der Rückseite des Orgeloberteils in der Nähe der Anschlussplatine CBM32 ein Loch von 10mm Durchmesser in das Blech bohren, die Klinkenbuchse einbauen und das Flachkabel auf PL3 der Platine AF50 (bzw. AF21) aufstecken.

Das NF-Kabel (mit Klinkensteckern an beiden Enden) hinten am DX1000 in die Klinkenbuchse "Line Out Stereo" und an der OMEGA in die neu eingebaute Klinkenbuchse einstecken.



Das MIDI Kabel (mit DIN-Steckern an bei den Enden) ist in die DIN Buchse "MIDI In" des DX1000 und in die DIN-Buchse "MIDI Out" der OMEGA einzustecken.

--- DX 1000 ---

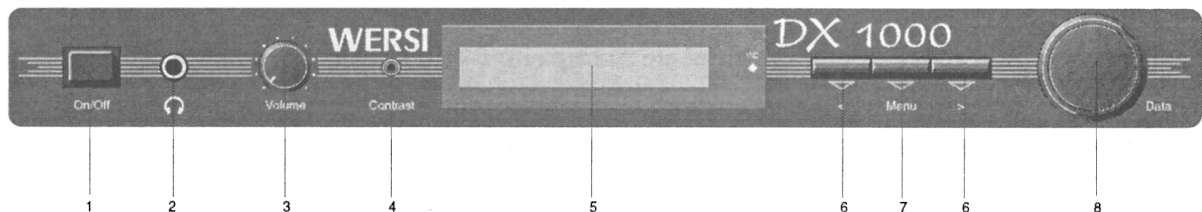
Nachdem alle Verbindungen hergestellt worden sind, müssen Sie Ihre OMEGA noch in die richtigen MIDI Einstellungen bringen. Bitte gehen Sie wie folgt vor:

- Taste "Programm" so oft drücken, bis in der Anzeige "MIDO.____" erscheint.
- Mit einem der Pfeiltaster den Mode "MIDO.NORM" einstellen.
- Taste "Programm" 2 mal drücken, in der Anzeige erscheint "MIDC.+_".
- Mit einem der Pfeiltaster den Mode "MIDC.+ 7" einstellen.
- Taste "Programm" 3 mal drücken, in der Anzeige erscheint "DRUM.____"
- Mit einem der Pfeiltaster den Mode "DRUM.OUT" einstellen.
- Taste "Transpose" drücken.

Die Einstellungen sind nun abgeschlossen, und Sie können mit dem Musizieren beginnen.

3. Das Bedienfeld

Der DX1000 zeichnet sich durch eine einfache, klare Funktionalität und durch sein übersichtliches Bedienfeld aus. Programmierfunktionen werden lediglich über drei Taster und ein sog. Alpha-Wheel vorgenommen.



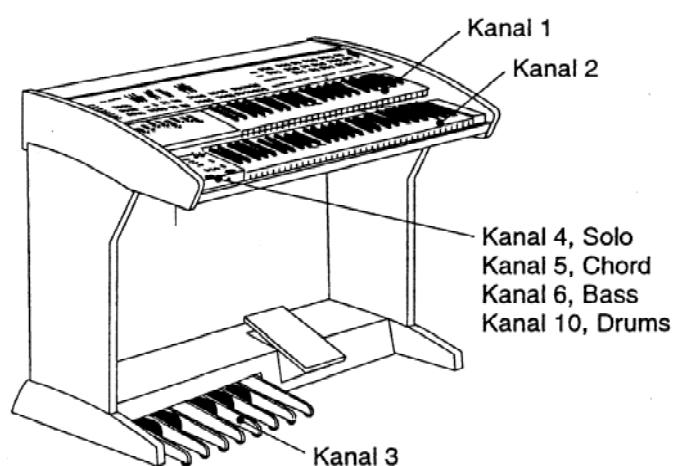
Das DX1000 Bedienfeld

1. **On/Off:** Mit diesem Taster wird der DX1000 ein- und ausgeschaltet.
2. **Kopfhörer:** An dieser Buchse können hoch- bis niederohmige Kopfhörer angeschlossen werden. Wird ein Kopfhörer verwendet, sollte die Gesamtlautstärke des DX1000 zunächst heruntergedreht werden, dann der Kopfhörer aufgesetzt und die Lautstärke auf einen angenehmen Wert eingestellt werden.
3. **Volume:** Mit diesem Drehregler wird die Gesamtlautstärke des DX1000 eingestellt. Beachten Sie, daß dieser Regler auch die Lautstärke für den Kopfhörer regelt.
4. **Display Contrast:** Hier kann die Intensität des beleuchteten LC-Displays individuell eingestellt werden. Je nach Blickwinkel kann es erforderlich sein, die Intensität des Displays mit diesem Drehpoti zu korrigieren.
5. **Display/MIDI-Anzeige:** Das 2x24-Zeichen-Display dient zur Bedienerführung durch alle Funktionen des DX1000. Die kleine LED-Anzeige rechts neben dem Display leuchtet immer, wenn der DX1000 MIDI-Daten empfängt. So kann leicht überprüft werden, ob überhaupt MIDI-Daten am Instrument ankommen.
6. **Pfeil-Taster "<" und ">":** Mit diesen beiden sog. Cursor-Tastern können die einzelnen Positionen im Display nach links "<" oder nach rechts ">" angefahren werden. Durch gleichzeitiges Drücken beider Pfeiltaster können Sie zwischen dem Spiel- und dem Programmiermodus umschalten.
7. **Taster "Menu":** Dieser Taster hat zwei Funktionen: Im Spielmodus können Sie damit die Setups wechseln; im Programmiermodus wird mit ihm zwischen den einzelnen Programmiererebenen umgeschaltet.
8. **Alpha-Wheel:** Das Wheel wird zur Dateneingabe benutzt, um vorhandene Werte zu verändern.

4. Grundlagen

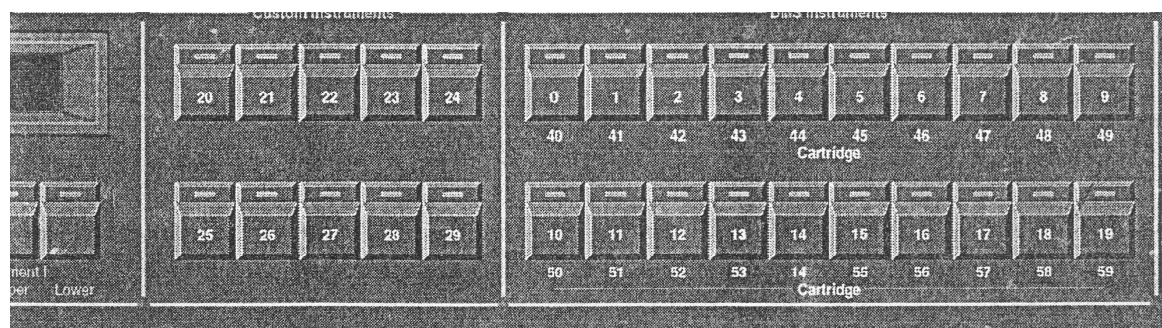
4.1 Grundlagen MIDI

Um zu verstehen, wie sich Ihre Orgel mit dem Expander "unterhält", zunächst ein paar Erklärungen zu MIDI. Wie Sie der Anschlußzeichnung entnehmen können, gibt es zwischen dem DX1000 und der Orgel nur zwei Leitungen. Über eine gehen die "Töne", die der DX1000 erzeugt, zur Orgel, wo sie verstärkt, mit Hall versehen und über die Lautsprecher wiedergegeben werden. Über die andere (die MIDI Leitung) gehen sämtliche anderen Informationen. Dies funktioniert nach einem "Kanalsystem": Jedem Manual und auch jeder Soundgruppe der Begleitung, d.h. überall wo Tasten gedrückt werden, ist ein eigener Kanal zugeordnet. Dies könnte z.B. folgendermaßen aussehen:



Manuale mit Kanalzuordnung

Der DX1000 kann für jeden Kanal ein anderes Instrument erzeugen, und alle Töne, die auf diesem Kanal gespielt werden, ertönen mit diesem Klang. Damit Sie unterschiedliche Instrumente auf einem Manual (Kanal) spielen können, gibt es sogenannte "Program Changes". Jedesmal, wenn auf der Orgel ein anderes Instrumentes angewählt wird, schickt die Orgel an den DX1000 einen Programchange auf dem betreffenden Kanal. Jede Taste auf dem Bedienfeld der Orgel hat eine eigene Nummer, die dem DX1000 mitteilt, daß sie gedrückt wurde, siehe nachstehende Abbildung.



Programchange Nummern der DX10

Die Beschriftung auf dem Bedienfeld - also die Soundnamen - sind dabei nicht unbedingt von Bedeutung. Alle anderen Taster wie Sustain, Chorus, Oktave u.s.w. auf dem Bedienfeld haben für den DX1000 keine Funktion.

4.2 Die Lautstärken

Als besonderes Bonbon läßt sich sogar die Lautstärke des DX1000 von der Orgel aus kontrollieren. Allerdings gilt dies nur eingeschränkt, da Sie die Schlagzeuglautstärke des DX1000 überhaupt nicht von der Orgel aus regeln können. Sie können entweder nur Ihre Orgel, nur den DX1000 oder aber . die Orgel mit dem DX1000 zusammen spielen. Wenn Sie den Regler "Volume Upper" der Orgel auf Mitte einstellen, wird zum einen die Lautstärke des DX-Orgelsounds auf 50% eingestellt, zum anderen wird aber auch die Lautstärke des DX1000 Sounds auf 50% eingestellt, so daß beide Instrumente erklingen. Dies kann bei bestimmten Klangfarben, z.B. Strings, von Vorteil sein, bei anderen Klangfarben, wie Oboe oder Violine, jedoch von Nachteil. Es gibt deshalb beim DX1000 die Möglichkeit, eine Lautstärke für jedes Manual vorzugeben und unabhängig von der Einstellung der Volumenregler der DX-Orgel zu machen. Sie können dann an der DX-Orgel die Volumenregler auf null schieben und hören nur noch den DX1000, allerdings ohne Lautstärkenregelung von der Orgel aus. Darüber hinaus können Sie ganze Manuale der DX-Orgel vom DX1000 abkoppeln, so daß Sie nur den Klang der DX-Orgel (dann aber natürlich mit Lautstärkeregelung) haben.

Noch einmal zusammengefaßt:

- Nur DX-Orgel (mit Lautstärkeregelung von der Orgel aus)
- Nur DX1000 (ohne Lautstärkenregelung von der Orgel aus)
- Beides zusammen (mit Lautstärkenregelung von der Orgel aus)
- DX-Orgel Schlagzeug (mit Regelung an der Orgel)
- DX1000 Schlagzeug (ohne Regelung an der Orgel)

Hinweis: Alle Lautstärken können Sie natürlich nocheinmal am DX1000 direkt einstellen, die Gesamtlautstärke beider Instrumente wird über den Schweller der Orgel kontrolliert.

4.3 Das mitgelieferte Cartridge

Bei Ihrem DX1000 wird ein Cartridge für die DX-Orgel mitgeliefert, mit dem Sie zusätzlich 20 Klangfarben des DX1000 über DMS-Instrumente der Orgel abrufen können. Das Cartridge enthält allerdings nur die Namen der Instrumente, so daß die DX-Orgel zwar den Namen des Instrumentes anzeigt, nicht aber den Klang erzeugt; dieser kommt dann ausschließlich vom DX1000. Wir haben für das Cartridge Klangfarben ausgewählt, die nicht in der Orgel enthalten sind; dies sind:

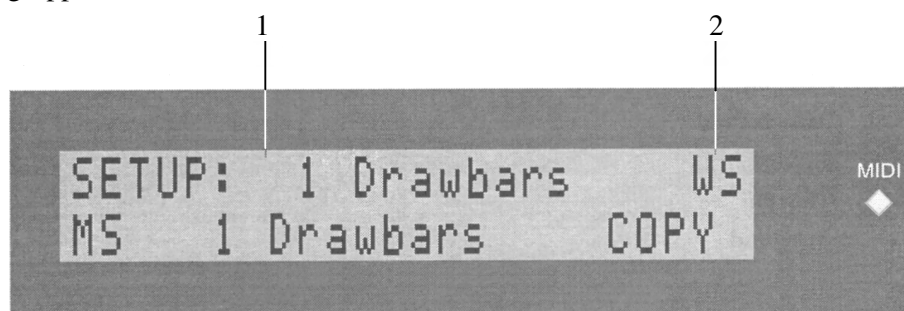
At_Str	Pizzic	Pauken	Orcstr	Rondo	Gedact	SynVoc	Harfe	Pan_Fl	Glockn
TenSax	Mt Trp	BigBnd	Bbrass	JzGuit	Mueset	Harmon	SteelB	D Guit	AcBass

4.4 Das Setup Konzept

Der DX1000 bietet viele Möglichkeiten, mit einer DX-Orgel zusammenzuspielen. Da diese sich teilweise sehr unterscheiden, haben wir sogenannte "Setups" eingerichtet. Jedes Setup ist quasi ein eigener Expander, der andere Klangfarben, MIDI-Parameter, Kanaleinstellungen, Lautstärken - also einfach alles, was der Benutzer einstellen kann - enthält. Der DX1000 verfügt über acht Werkssetups, in denen bereits verschiedene Anwendungen gespeichert wurden. Weitere 32 Setups lassen sich selbst programmieren, so das Sie Ihren DX1000 an Ihre Wünsche anpassen können.

Die Werkssetups

Um Ihnen einen Überblick über die Möglichkeiten des DX1000 zu verschaffen, haben wir acht Setups vorprogrammiert, die Ihnen als Beispiel zum Programmieren eigener Setups dienen sollen. Diese acht Setups sind nochmals in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Setups eins bis vier enthalten Beispiele für verschiedene Spielweisen der DX-Orgel in Verbindung mit dem DX1000, die Setups fünf bis acht enthalten ausschließlich verschiedene Klangfarben aus dem DX1000, sortiert nach Instrumentengruppen.



Setup Ebenen

Um die verschiedenen Setups anzuwählen, gehen Sie folgendenaßen vor: Drücken Sie zuerst die Taste "Menu" auf dem DX1000, danach können Sie die acht Werks - Setups und die 32 User Setups anwählen. Nach dem Einschalten wird automatisch das zuletzt aktive Setup wieder ausgewählt.

Setups anwählen (Abbildung *Setup Ebenen*, Punkt 1)

Mit dem Wheel können auf der ersten Cursor Position die insgesamt 40 Setups (8 Werks-, und 32 User Setups) auf den zwei Bänken (Werk/Memory) eingestellt werden.

Bank umschalten (Abbildung *Setup Ebenen*, Punkt 2)

Bewegen Sie den Cursor mit der Pfeil-rechts-Taste eine Position nach rechts. Hier können mit dem Wheel die beiden Setup Bänke WS und MS eingestellt werden. Die zweite Zeile dient zum Abspeichern und Kopieren von Setups.

Hinweis für die Werkssetups 1-4: Da der DX1000 nach einem Setupwechsel nicht wissen kann, welches Register gerade an der DX-Orgel eingeschaltet ist, sind in diesen Setups für das obere und untere Manual ein Orgelklang und im Pedal eine Baßgitarre eingestellt. Sollten Sie an der Orgel andere Instrumente registriert haben, müssen Sie nach einem Setupwechsel am DX1000 zur Synchronisation mit der DX-Orgel diese Registration an der DX-Orgel wiederholen.

Werks Setup 1 "SETUP: 1 Nur Ob.Man WS"

In dieser Einstellung erklingt nur der DX1000 auf dem oberen Manual. Die Klangfarben stimmen mit den aufgedruckten Namen des Bedienfeldes überein. Zusätzlich können über das mitgelieferte Cartridge weitere Klangfarben abgerufen werden. Die Lautstärkenregelung über die DX-Orgel ist nicht aktiv; schieben Sie für dieses Setup die Lautstärkeregler Upper 1 oder Upper 1/2 auf null zurück. In diesem Setup verhält sich der DX1000 wie ein 'neues' oberes Manual der DX-Orgel; Sie können Ihre Stücke spielen, wie bisher, nur mit dem Unterschied, daß die Klangfarben weitaus realistischer klingen, als mit der 'normalen' DX-Orgel.

Vorteil dieses Setups: Die Lautstärkenabstimmung wird mit den Volumenreglern der DX-Orgel an die Lautstärke des DX1000 angepaßt, d.h., die Regelungen wie Baßpedal lauter oder UM leiser bleibt wie bisher erhalten. Darüber hinaus können alle Klangfarben des oberen Manuales (auch die solistischen Instrumente) aus dem DX1000 genommen werden.

Hinweis: Das Spiel mit Anschlagsdynamik ist in diesem Setup nicht möglich.

Registrier- Tip 1:

Stellen Sie als Instrument für das obere Manual einmal Streicher ein und schieben sie 'trotzdem' den Volumenregler Upper bzw. Upper 1 hoch. Nun erklingen beide Tonerzeugungen zusammen, und der Gesamtklang wird voller. Dieser Effekt tritt bei allen orchestralen Klangfarben wie Streicher oder Orgel auf. Bei solistischen Klangfarben wie Oboe oder Violine erreicht man mit dem Verdoppeln des Instrumentes genau das Gegenteil, der Klang fängt an zu schweben und klingt synthetisch.

Registrier- Tip 2: (nicht für Prisma DX 5)

Versuchen Sie doch auch einmal, über die Gruppe 'Upper 2' einen zweiten Sound der DX-Orgel zuzumischen. So können Sie z.B. ein Piano aus dem DX1000 mit Streichern aus der DX-Orgel kombinieren und die Lautstärke der Streicher über den Volumenregler 'Upper 2' der DX-Orgel anpassen.

Die Klangfarben beider Manuale und des Pedals erklingen nun von Ihrer DX-Orgel und zusätzlich vom DX1000. Die Lautstärke kann für beide Geräte über die Schieberegler Upper, Lower und Pedal eingestellt werden. Die zwanzig zusätzlichen Sounds aus dem Cartridge können Sie natürlich auch auf allen Manualen der DX-Orgel benutzen.

DX 1000

Werks Setup 2 "SETUP: 2 OM,UM,Ped WS"

In diesem Setup haben wir versucht, die Klänge des DX1000 sinnvoll mit den Klängen der DX-Orgel zu kombinieren und dabei zum einen alle Manuale zu belegen und zum anderen die Bedienfunktionen der DX-Orgel weitestgehend zu erhalten. Alle Lautstärkenregler sind in Funktion, und auch die Anschlagsdynamik (nicht für Prisma DX 5) kann verwendet werden. Dieses Setup eignet sich besonders zum orchestralen Orgelspiel ohne Begleitautomatik.

Hinweis: Die Klangfarben Trombone, Trumpet, Clarinet, Violin, Oboe und Cello sind rein solistische Instrumente und werden (um Tonreibungen zu vermeiden) in diesem Setup ausschliesslich von der 'alten' Tonerzeugung der DX-Orgel produziert - der DX1000 ist bei diesen Registern abgeschaltet.

Registrier-Tip: 3

Die 'normalen' Register vom Bedienfeld der DX-Orgel erklingen entweder mit dem DX1000 zusammen oder nur aus der DX-Orgel. Um trotzdem klar modulierte Solostimmen zu erhalten, können Sie die Klangfarben des beigelegten Cartridges nehmen - dann hören Sie nur den DX1000.

Werks Setup 3 "SETUP: 3 OM+Begl. WS"

Dieses Setup ist im großen und ganzen mit dem Werks Setup 1 'Nur Ob.Man' identisch, mit dem Unterschied, daß nun auch die Instrumente der Begleitautomatik, d.h., Solo, Chord und Bass, übertragen werden. Wie bereits auf Seite 13 erwähnt, ist die Lautstärkeregelung des Schlagzeuges ein besonderes Problem, da sie nicht von MIDI übertragen wird. Da Sie aber an der Orgel selbst das Schlagzeug der DX-Orgel in der Lautstärke regeln können, haben wir in diesem Setup darauf verzichtet, das Schlagzeug vom DX1000 spielen zu lassen. Auch das untere Manual und das Baßpedal wird in diesem Setup nicht vom DX1000 gespielt, um die Lautstärkeregelung optimal zu halten.

Wir haben Setup 3 erstellt, um Ihnen zum Einstieg erst einmal die gewohnte Begleitung zu erhalten. In diesem Setup können Sie nun auch in der Begleitautomatik die Klangfarben des DX1000 einsetzen.

Werks Setup 4 "SETUP: 4 OM+Beg+Drm WS"

In diesem Setup werden alle Töne, die die DX-Orgel spielt, auch vom DX1000 erzeugt, d.h., oberes Manual, unteres Manual, Baßpedal, Solo-Begleitung, Chord-Begleitung, Baß-Begleitung und Schlagzeug. Sie können bis auf das Schlagzeug alle Lautstärken vom Bedienfeld der DX-Orgel aus steuern, auch die Anschlagsdynamik funktioniert. Die Schlagzeug-Lautstärke an der DX-Orgel ist unbedingt auf null zu stellen, da nun das Schlagzeug vom DX1000 gespielt wird und die beiden Schlagzeuge nicht synchron sind. Die Lautstärke des Schlagzeuges ist im DX1000 (zunächst) auf einen festen Wert eingestellt. Dieser Wert ist natürlich ein Kompromiß und paßt nicht zu jedem

Stück bzw. jedem Anlaß. Um das Schlagzeug in der Lautstärke zu verändern, müssen Sie am DX1000 den Schlagzeugkanal anwählen, indem Sie am Wheel so lange nach rechts drehen, bis in der Anzeige 'DRUMS' erscheint. Danach drücken Sie zweimal auf die Pfeil rechts Taste, nun stehen Sie auf dem Feld, in dem die Lautstärke des Schlagzeugs angezeigt wird. Wenn Sie jetzt am Wheel drehen, verändert sich die Lautstärke des Schlagzeuges. Achtung: Sobald Sie einen Registerwechsel durchführen, wechselt der DX1000 wieder zur Standardanzeige 'UPPER I'.

Registrier-Tip 4:

Sie können mit diesem Setup auch nur allein den DX1000 spielen, von der DX-Orgel würden also praktisch nur die Tastatur und das Bedienfeld verwendet. Dazu müssen Sie den DX1000 nicht direkt an die Orgel, sondern an einen separaten Verstärker und Lautsprecher anschließen. Vorteil dieser Methode: Sie erhalten keine unerwünschten Töne mehr aus der Tonerzeugung der DX-Orgel. Nachteil: Schweller und Hall funktionieren nicht mehr.

Die Soundgruppen Setups:

Die Werkssetups fünf bis acht enthalten ausschließlich Klangfarben, die Ihnen einen schnellen Überblick über die gesamten klanglichen Möglichkeiten des DX1000 zu verschaffen. Die Klangfarben sind in Zehnergruppen zusammengefaßt und nach Instrumentengruppen aufgeteilt. Zunächst sind diese Instrumente nur im oberen Manual zu hören, Sie können sie aber auch auf das untere Manual oder das Baßpedal legen, indem Sie sie entsprechend selektieren, z.B. die Klänge der Baßgruppe durch das Drücken des Selektors 'Pedal' und das Anwählen des Sounds auf das Baßpedal legen.

Folgende Gruppen gibt es:

Werks Setup 5: "SETUP: 5 SoundGrp.1 WS"

Orgel Standard	DX1000 - Pianos -	Orgel Standard	DX1000 - Gitarren -	Orgel Standard	DX1000 - Glocken -
Drawbars	Piano 1	Piano	Ac.Guitar	Drawb.1	Vibes 1
Strings	Pop Piano	Stage P.	W.Guitar	Drawb.2	Vibes 3
Brass	HonkyTonk	Vibes	12str Guit.	Whistle	Marimba
Trombone	Clavinet	Guitar	Stereo Guit	Synthi	Xylophon
Trumpet	E.Piano 1	Wah.Guit	E-Guitar 2	SynBrass	Bells 1
Clarinet	E.Piano 3	Banjo	Mt.Guitar 2	Marimba	MusicBox
Flute	Stage 2	Harpsic.	Jazz Guitar	Oboe	Tub.Bells
Choir	Fs.Stage	Violin	Dist.Guitar	Horn	Voc.Bells
Accordeon	DX-Stage	Ped.Bass	Soft Guitar	Cello	Bell Piano
Church	StageDream	BassGuit	Banjo	Tuba	Steelband

— DX 1000 —

Werks Setup 6: "SETUP: 6 SoundGrp.2 WS"

Orgel Standard	DX1000 - Orgeln -	Orgel Standard	DX1000 - Streicher -	Orgel Standard	DX1000 - Orchester -
Drawbars	LS 16-5-8-4	Piano	Str.Soft2	Drawb.1	Orchestra 1
Strings	LS 16-5-1	Stage P.	Str.Attac	Drawb.2	Orchestra 2
Brass	LS Full	Vibes	Str.Sec. 1	Whistle	Rondo
Trombone	LS Mix	Guitar	Str.Sec. 2	Synthi	Oboe
Trumpet	LS+P 2 2/3	Wah.Guit	Tremolo Str	SynBrass	Timpani
Clarinet	LS+P 4	Banjo	Harp Str.	Marimba	Cembalo 1
Flute	DB 16-5-8-4	Harpsic.	Pizzicato	Oboe	Prinzipal
Choir	DB+P sl	Violin	Violin	Horn	Gedackt
Accordeon	Organ	Ped.Bass	Cello	Cello	Plenum
Church	LS+P Mix	BassGuit	ContraBass	Tuba	SynVocal 2

Werks Setup 7: "SETUP: 7 SoundGrp.3 WS"

Orgel Standard	DX1000 - Tradit. -	Orgel Standard	DX1000 - SoloBläs.-	Orgel Standard	DX1000 - Bl.Grupp.-
Drawbars	Accordeon 1	Piano	Trumpet	Drawb.1	Big Band
Strings	Accordeon 2	Stage P.	MutedTrump.	Drawb.2	BigB. Brass
Brass	Accordeon 3	Vibes	Trombone	Whistle	Horn Sect.
Trombone	Musette 1	Guitar	Horn 1	Synthi	Trump.Sect.
Trumpet	Musette 2	Wah.Guit	Clarinet	SynBrass	Brass Sect.
Clarinet	Fr.Accord.	Banjo	Jazzflute	Marimba	Br.Sect. low
Flute	Harmonika	Harpsic.	Panflute 1	Oboe	City Brass
Choir	Bag Pipe	Violin	Recorder	Horn	Pop Brass
Accordeon	Fiddle	Ped.Bass	Tenor	Cello	Big Brass
Church	Dulcimer	BassGuit	Alt Sax	Tuba	5th Brass

Werks Setup 8: "SETUP: 8 SoundGrp.4 WS"

Orgel Standard	DX1000 - Bässe -	Orgel Standard	DX1000 - Synthie -	Orgel Standard	DX1000 - Effekte -
Drawbars	Ac.Bass 1	Piano	Sunrise	Drawb.1	Duh Vocal 1
Strings	Ac.Bass 2	Stage P.	Illusion	Drawb.2	Duh Bap
Brass	Bassguit 1	Vibes	Lightning	Whistle	Bap Vocal
Trombone	Rock Bass	Guitar	Atmos	Synthi	Uuh Vocal
Trumpet	Vocal Bass	Wah.Guit	Lead	SynBrass	Pitch Vocal
Clarinet	AnalogBass	Banjo	Movie	Marimba	Effect 1
Flute	Slap Bass	Harpsic.	Big Pad	Oboe	Effect 2
Choir	Pedalbass 1	Violin	Hommage	Horn	Drum Effect
Accordeon	Pedalbass 2	Ped.Bass	Lunar	Cello	Air Fight
Church	Tuba	BassGuit	Bell Malet	Tuba	Hit

5. Die Standard Anzeige

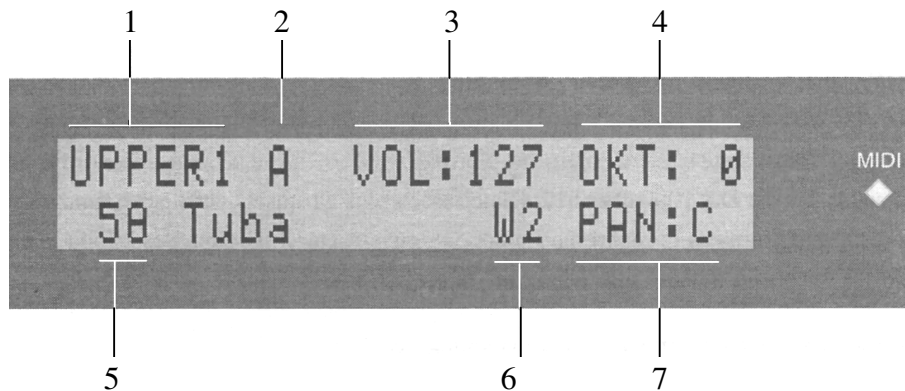


Abb. Standardanzeige

Im normalen Spielbetrieb erhalten Sie über das Display alle zum Spielen notwendigen Informationen wie Klangfarbe, Lautstärke, Oktavlage u.ä.

Manual einstellen (Punkt 1 in Abb. *Standardanzeige*)

Standardmäßig ist UPPER 1 eingestellt (der Cursor blinkt auf dem 'U'). Wenn Sie für ein anderes Manual, z.B. das untere Manual, einen Klang anwählen, wechselt die Anzeige auf LOWER und zeigt Ihnen den gerade angewählten Sound einschließlich Lautstärke, Oktavlage usw. Nach ca. zwei Sekunden kehrt die Anzeige dann wieder zur Anzeige UPPER 1 zurück.

Mit dem Alpha-Wheel können jetzt je nach Orgelmodell die verschiedenen Manuale angewählt werden. MIDI-Kanäle, die nicht von Ihrer Orgel benutzt werden, erscheinen im Display mit der aktuellen MIDI-Kanalbelegung (z.B: CO7 = MIDI-Kanal 7).

Klangfarbe A&B (Punkt 2 in Abb. *Standardanzeige*)

Auf der nächsten Cursor-Position kann zwischen Einstellung "A" und "B" gewählt werden. Pro Manual können so zwei verschiedene Klänge, eben Klang A und B eingestellt und gemischt werden. Hinter den Buchstaben "A" oder "B" erscheint ein Punkt, wenn das gerade nicht angezeigte Combi "A" oder "B" eingeschaltet ist. Ein- oder ausgeschaltet werden die Kanäle mit Hilfe der "Volume" Einstellung, die auf "OFF" beziehungsweise "0 bis 127" eingestellt werden kann.

DX 1000

Lautstärke (Punkt 3 in Abb. *Standardanzeige*)

Auf der Cursor-Position "VOL" wird die Lautstärke (zwischen 0 und 127) des eingestellten Combis geregelt. Außerdem kann hier der Kanal ganz abgeschaltet werden (OFF). Für Combi A und B können natürlich jeweils andere Lautstärken (oder OFF) eingestellt werden. Dieser Wert kann per Alpha-Wheel geändert werden. Erscheint hinter VOL ein Doppelpunkt (:), wird mit den Werten zwischen 0 und 127 die Lautstärke geändert und die Dynamik über MIDI ausgewertet. Erscheint hinter VOL ein Ausrufezeichen (!), wird mit den Werten zwischen 1 und 127 die Lautstärke geändert, ohne daß die Dynamik über MIDI ausgewertet wird. Der Regelbereich sieht also folgendermaßen aus:

VOL: 0 bis 127	=>	Lautstärke inclusive Dynamik
VOL: OFF	=>	Klang aus
VOL! 1 bis 127	=>	Lautstärke fest eingestellt ohne Dynamik

Oktavlage (Punkt 4 in Abb. *Standardanzeige*)

Auf der Cursor-Position "OKT" kann die Oktavlage des Manuals im Bereich von +2 oder -2 eingestellt werden.

Klangfarben (Punkt 5 in Abb. *Standardanzeige*)

Bewegen Sie den Cursor zur nächsten Position. Im Normalfall werden die Klangfarben über die Orgel angewählt, hier können alle Klangfarben noch einmal direkt angewählt werden. Da der DX 1000 über 512 Klangfarben plus Drumsets verfügt, wurden alle Klangfarben und Drumsets in mehreren Bänken organisiert. Durch Drehen des Alpha-Wheels auf dieser Position gelangt man an alle Klangfarben einer Bank.

Klangfarben/Drumset Bänke (Punkt 6 in Abb. *Standardanzeige*)

Auf der nächsten Cursor-Position können die 6 Bänke mit dem Wheel direkt angewählt werden.

ROM-Bank	W1:	1-128	Werks-Combis im ROM, nicht veränderbar
ROM-Bank	W2:	1-128	Werks-Combis im ROM, nicht veränderbar
USER-Bank	M1:	1-128	User-Combis im RAM, frei programmierbar
USER-Bank	M2:	1-128	User-Combis im RAM, frei programmierbar
ROM-Drumsets	WD:	1	Drum-Sets im ROM, je nach Orgeltyp
USER-Drumsets:	MD5:	1-6	Drum-Sets im RAM, frei programmierbar

Combi/Panorama (Punkt 7 in Abb. *Standardanzeige*)

Auf der Cursor-Position "PAN" wird ein Panorama-Wert (die Position im Stereo-Klangbild) angezeigt. Die Standardeinstellung ist hier "C" und bedeutet, daß der Klang in der Mitte steht. Mit dem Alpha-Wheel kann der Wert im Bereich von "L4" (ganz links) über "C" bis R4 (ganz rechts) angewählt werden.

6. Programmierübersicht

Nachdem Sie in den vorausgegangenen Teilen dieser Bedienungsanleitung die Grundeinstellungen des DX 1000 kennengelernt haben, möchten wir Sie im folgenden Teil mit seinen Programmiermöglichkeiten bekannt machen.

- 1. Ebene C: Combi Programmierung
- 2. Ebene D: Drum Programmierung
- 3. Ebene G: Global Functions

Durch gleichzeitiges Drücken der bei den Pfeiltaster am DX 1000 erreichen Sie die Programmier-Ebenen.

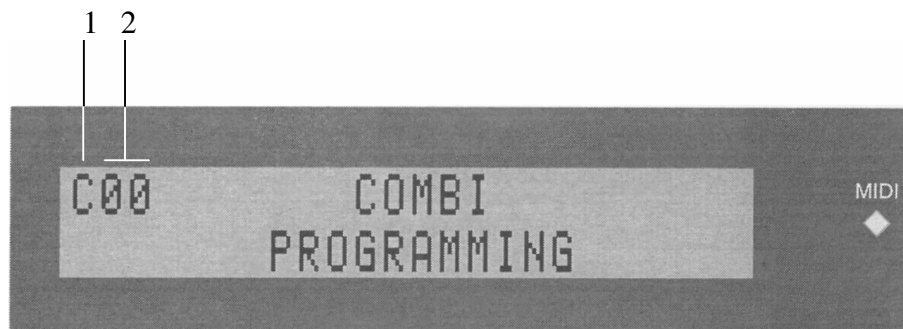


Abb. C00: Combi Programmierung

Auf der ersten Cursor-Position kann über den Taster Menu zwischen den einzelnen Ebenen 1 - 3 durchgeschaltet werden.

Auf der zweiten Cursor-Position werden die einzelnen Seiten der jeweiligen Menüs geöffnet, wie in den folgenden Kapiteln eingehend erläutert wird.

6.1 Combi-Programmierung

6.1.1 Combi - was ist das?

Der DX1000 verfügt über 93 Multi-Sample-Presets (MSP). Ein MSP ist der Grundklang, der von WERSI in aufgenommen und im Gerät gespeichert wurde. Es können bis zu 5 solcher MSPs zu einem sog. Combi zusammengefügt werden; dort können dann zu jedem MSP verschiedene Werte wie Lautstärke, Amplitudenhüllkurve, Frequenz- und Amplitudenvibrato, usw. gespeichert werden.

256 dieser "Klangfarben" (eben die Combis) sind bereits von WERSI vorprogrammiert und fest in den ROM-Banks W1 und W2 eingespeichert. Weitere 256 Combis können selbst programmiert und im internen RAM-Speicher auf den Banks USER 1 (M1) und USER 2 (M2) des DX1000 gespeichert werden.

Zusätzlich zu den 93 MSPs können die 110 Schlagzeuginstrumente mit in einem Combi gespeichert werden. Die Originalstimmung der Schlagzeugklangfarben finden Sie auf der MIDI-Note 60 (drittes C einer 5 Oktaventastatur).

Hinweis: Der Bereich, in dem die Schlagzeugklangfarben gespielt werden können, variiert von Klang zu Klang. Nach unten lassen sich diese Klangfarben unbegrenzt spielen. Nach oben hin ist der Bereich je nach Klang auf + 1 bis + 12 Halbtöne begrenzt.

6.1.2 Anwählen der Combi-Programmierung



Abb. C00: Combi Programmierung

Weil das komplette Neuerstellen eines Combis sehr schwierig und selten von Erfolg gekrönt ist, wählt man besser zuerst eines der 256 werksseitig programmierten Combis oder ein vorhandenes USER-Combi an, das den Zielvorstellungen des neuen Klanges am nächsten kommt.

1. Combi am Instrument auswählen.
2. Die beiden Pfeiltaster am DX 1000 gleichzeitig betätigen, im Display erscheint "COMBI PROGRAMMING".
3. ">"-Taster einmal betätigen und Alpha-Wheel um eine Rastung nach rechts drehen.

Achtung: Wurde anstatt eines Combis ein Drumset auf dem Kanal 1 programmiert, lassen sich die Funktionen der Combi-Programmierung nicht erreichen. Das Display zeigt: "NO COMBI-EDIT IN DRUMSET".

Sie befinden sich nun in der ersten von 13 Seiten.

Verlassen des COMBI PROGRAMMING

Durch gleichzeitiges Drücken der beiden Pfeiltaster gelangen Sie wieder in den normalen Spielmodus.

ACHTUNG: Bitte vergessen Sie nicht, Ihre Klangfarbe (Combi) vorher abzuspeichern, siehe dazu Seite 37, Copy/Save Combi.

6.1.3 Combis (Klangfarben) programmieren

Nachdem Sie die COMBI PROGRAMMIERUNG angewählt haben, befinden Sie sich auf einer von 13 Programmier-Seiten, ein Beispiel zeigt *Abb. C01*.

Diese erste Zeile bleibt in jeder der folgenden 12 Seiten gleich. So wird zu allen Werten, die in der zweiten Zeile angezeigt werden, immer der zugehörige MSP-Platz A bis E und der angewählte MSP-Klang angezeigt.

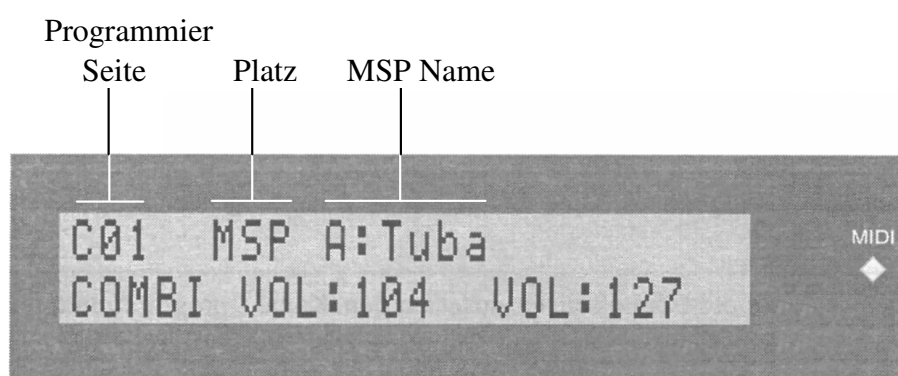


Abb. C00: Combi Programmierung

Gehen Sie mit dem Cursor eine Stelle nach rechts, und drehen Sie am Alpha-Wheel. Das Display wechselt nun nacheinander zwischen den einzelnen MSPs A bis E und zeigt gleichzeitig an, welches Multi-Sample (MSP) eingestellt wurde.

Soll nun auf einem Platz (A, B, C, D, E) ein anderes MSP eingestellt werden, gehen Sie mit dem Cursor eine Position nach rechts und drehen am Alpha-Wheel. Nacheinander können alle 93 MSPs und 110 Schlagzeugklangfarben eingestellt und direkt gehört werden. Am Ende der MSPs und am Ende der Schlagzeugklangfarben befindet sich die Einstellung "NO SOUND" (kein Klang). Eine genaue Liste finden Sie im Anhang.

WICHTIG: Um die Programmierung zu erleichtern und zu beschleunigen, kann innerhalb der Combi-Programmierung mit dem Menu-Taster zwischen den einzelnen MSPs A bis E weitergeschaltet werden.

C01 Gesamtlautstärke - MSP Lautstärke

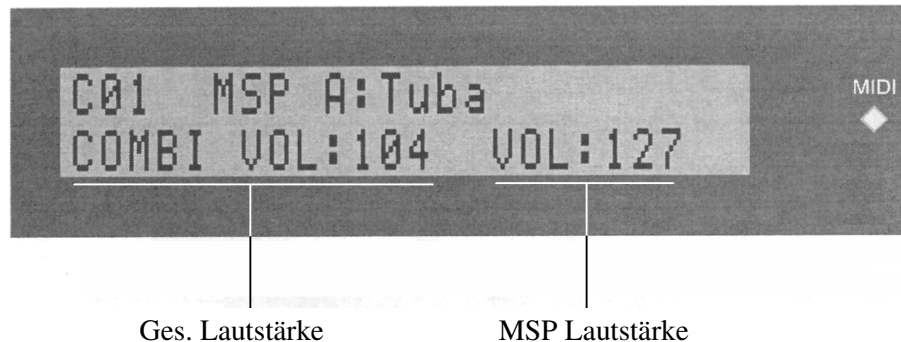


Abb. C01: Lautstärken

In der unteren Zeile können die Gesamtlautstärke des Combis und die Lautstärke von jedem einzelnen MSP A bis E eingestellt werden.

Gesamtlautstärke

Mit einem der Pfeiltaster die Position "COMBI VOL" anwählen. Mit dem Alpha-Wheel kann die Lautstärke des gesamten Combis im Bereich von 1 bis 127 eingestellt werden.

MSP-Lautstärke

Um die Lautstärke eines einzelnen MSPs zu verändern, wählen Sie mit einem der Pfeiltaster die Position "VOL" an und stellen mit dem Alpha-Wheel die Lautstärke ein. Achten Sie immer auf die obere Zeile, die Ihnen zeigt, welchen MSP-Platz A bis E Sie gerade angewählt haben.

Gehen Sie mit dem Cursor auf die Position "C01" und drehen Sie das Alpha-Wheel um eine Rasterstellung nach rechts.

Sie befinden sich nun auf der Seite 2. Die erste Zeile hat sich nicht verändert und zeigt immer noch den gerade eingestellten MSP-Platz und den darauf eingestellten MSP-Klang.

Mit diesem Verfahren können Sie jede der Seiten im Combi Edit erreichen.

— DX 1000 —

C02 Stereopanorama - Schwebungen

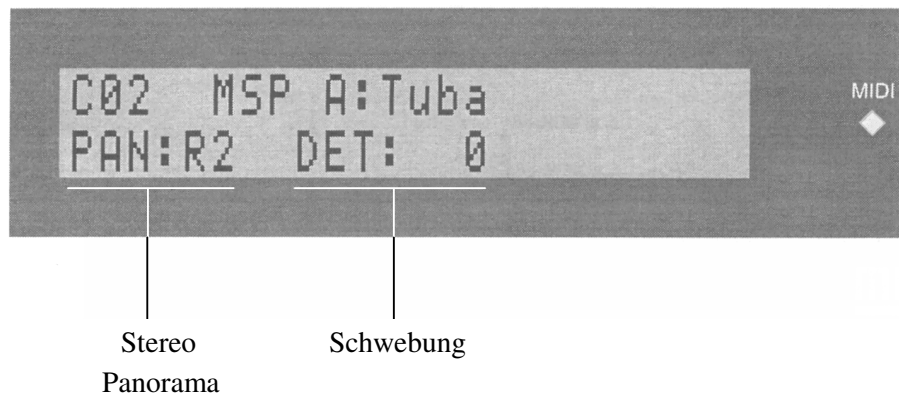


Abb. C02: Combi Programmierung

Stereopanorama

Gehen Sie mit dem Cursor zur Position "PAN" und verändern den gerade eingestellten Wert mit dem Alpha-Wheel. Der Klang wandert nun von rechts (R20) nach links (L20). In der Stellung "C" (Center) wird der Klang in der Mitte des Stereobildes wiedergegeben.

Schwebung

Gehen Sie mit dem Cursor zur Position "DET" (Detune = Verstimmung). Die Standardeinstellung ist "0" und der Wert kann mit dem Wheel im Bereich von ± 50 Cent eingestellt werden. So können Schwebungen zwischen einzelnen MSPs eingestellt werden, wie Sie z.B. bei Streicherklängen oder Stage Pianos verwendet werden.

C03 Transpose – Range

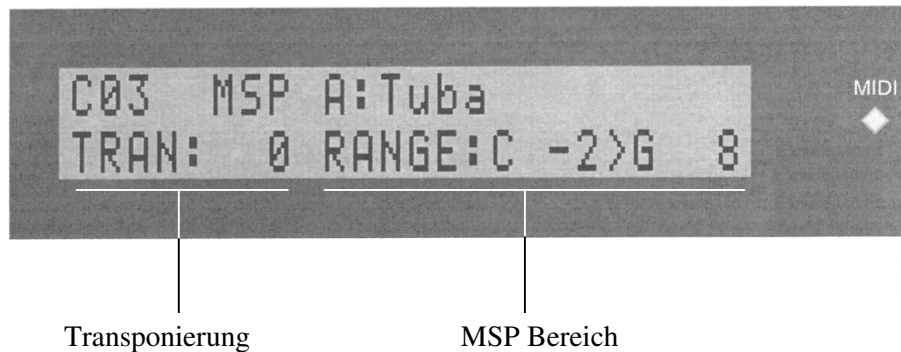


Abb. C03: Combi Programmierung

Transpose

Bewegen Sie den Cursor zur Position "TRAN" (Transponierung). Mit dem Wheel kann die Tonhöhe in ± 36 Halbtonschritten (± 3 Oktaven) verändert werden.

Range

Bewegen Sie den Cursor zur ersten Position "RANGE" (Bereich). Hier kann mit dem Wheel die tiefste Note eingestellt werden, ab der der MSP (Klang) erklingen soll. Der Einstellbereich liegt zwischen C-2 (tiefste MIDI Note) und G8 (höchste Note). Auf der zweiten Position wird die höchste Note eingestellt.

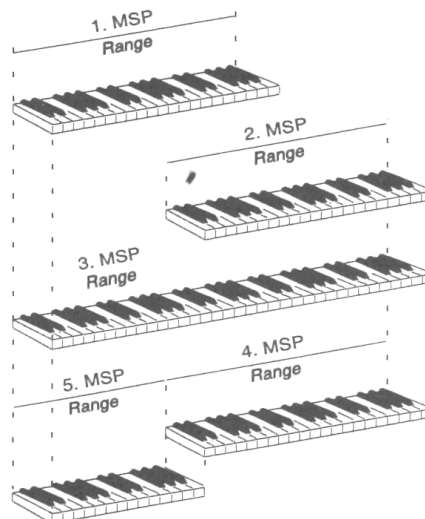


Abb. Range

Hinweis: Der Umfang einer 5 Oktaventastatur liegt zwischen C1 (MIDI Note 36) und C6 (MIDI Note 96).

DX 1000

C04 Sample Delay - Sample Start

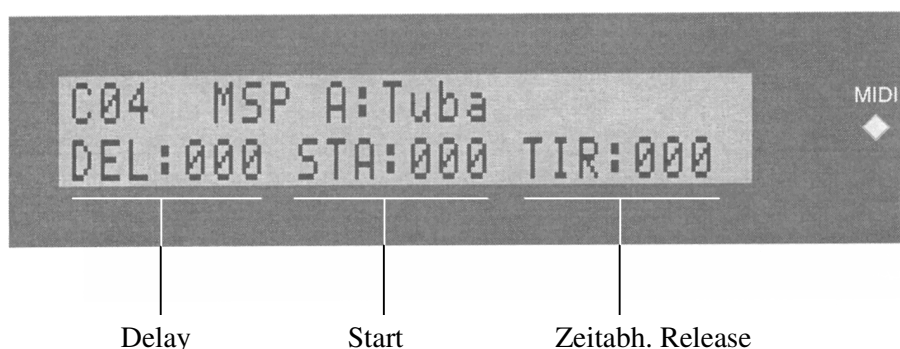


Abb. C04: Combi Programmierung

Delay

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "DEL" (Verzögerung). Mit dem Wheel kann ein Bereich von 0 bis 127 = 24 s eingestellt werden. Wird eine Keyboardtaste gedrückt, erklingt der Ton erst nach der eingestellten Verzögerungszeit.

Dieser Wert kann auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity oder Wheel verändert werden. Siehe dazu Page "C10".

Start (Sample Start)

Auf der Cursor-Position "STA" (Sample-Start) kann der Tonstart innerhalb des Samples variiert werden. Mit dem Wheel kann ein Bereich zwischen 0 und 127 eingestellt werden.

Mit dieser Funktion kann z. B. bei einer Gitarre das Anzupfen der Saiten ausgeblendet werden, das sich ganz am Anfang des Samples befindet.

Dieser Wert kann auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity oder Wheel verändert werden. Siehe dazu Page "C10".

Zeitabhängiges Release

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "TIR". Hier kann mit dem Wheel ein Release eingestellt werden, das von der Zeit der gedrückten Taste abhängig ist. So können Streicher bei kurz gehaltenen Tasten ein kurzes Release, und bei lang gedrückten Tasten ein langes Release erhalten. Stellen Sie vorher auf der Page C05 unter "R" den kleinsten Release ein, den Sie für den Klang benötigen und probieren Sie dann mit der Einstellung "TIR", bis Sie einen für Ihre Spielweise geeigneten Wert gefunden haben.

C05 ATTACK - HOLD - DECAY - SUSTAIN - RELEASE

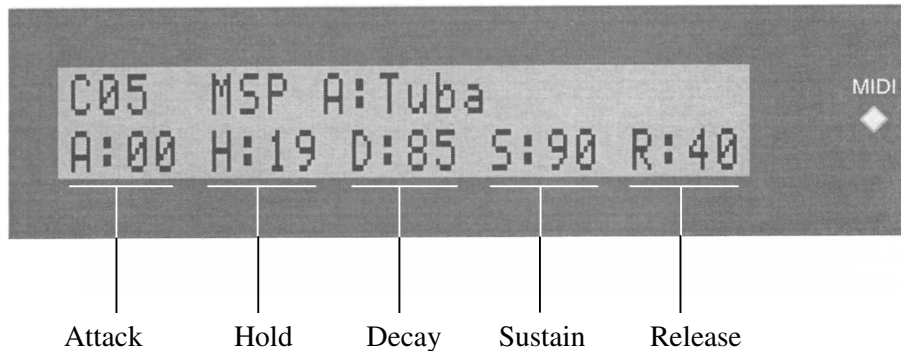


Abb. C05: Combi Programming

Mit dem Cursor können die fünf Positionen der Amplitudenhüllkurve angewählt werden. Mit dem Wheel kann jeder Bereich von 0 bis 99 verändert werden.

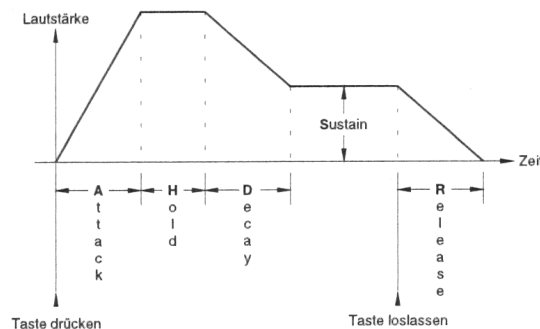


Abb. Amplitudenhüllkurve

Attack: Einschwingen des Tones. In der Einstellung 0 wird der Klang direkt mit der vollen Lautstärke gestartet. Soll der Ton weich einschwingen, wählen Sie einen größeren Wert.

Hold: Mit dem Hold-Wert kann die Hüllkurve für eine bestimmte Zeit angehalten werden.

Decay: Der Decay-Wert bestimmt die Geschwindigkeit, in der die Hüllkurve auf die Lautstärke unter Sustain abfällt. **Hinweis:** Wird bei einem Combi das Sustainpedal gedrückt, bestimmt dieser Wert die Länge des Sustains.

Sustain: Der Sustain-Wert ist die Lautstärke bei gedrückter Taste, nachdem der Klang Attack, Hold und Decay durchlaufen hat.

Release (Ausklingen): Nach dem Loslassen der Taste kann der Ton noch mit einem Release versehen werden. Kleine Werte - kurzes Release, große Werte - langes Release.

Hinweis: Die Werte "Attack", "Hold", "Decay" und "Release" lassen sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity oder Wheel verändern. Die dann auf dieser Page eingestellten Werte haben keine Bedeutung mehr. Siehe dazu Page "C10".

— DX 1000 —

C06 Frequenzvibrato Wellenform – Geschwindigkeit

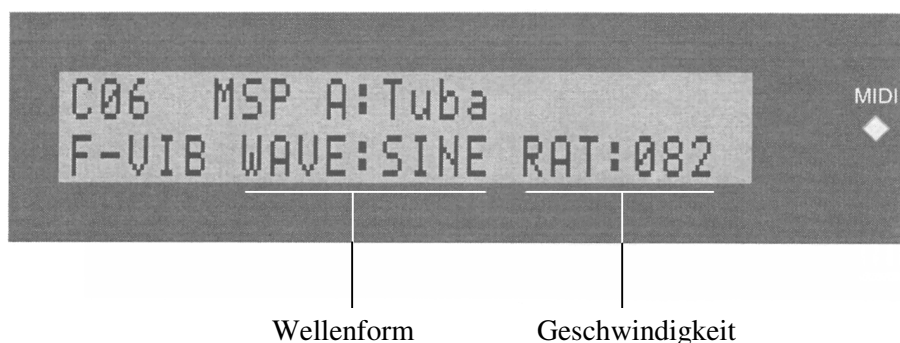


Abb. C06: Combi Programmierung

Wave (Wellenform)

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "WAVE" und verändern Sie mit dem Wheel den gerade eingestellten Wert. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung: Sinus (SIN), Dreieck (TRIA), Sägezahn abwärts (SA WD), Sägezahn aufwärts (SA WU), Rechteck (SQUA). und drei spezial Waves 1 - 3 (SPE1, SPE2, SPE3). Weiterhin kann jede dieser Waves mit einer Phasenlage von 90 Grad eingestellt werden. Diese Waves sind mit einem "+" gekennzeichnet.

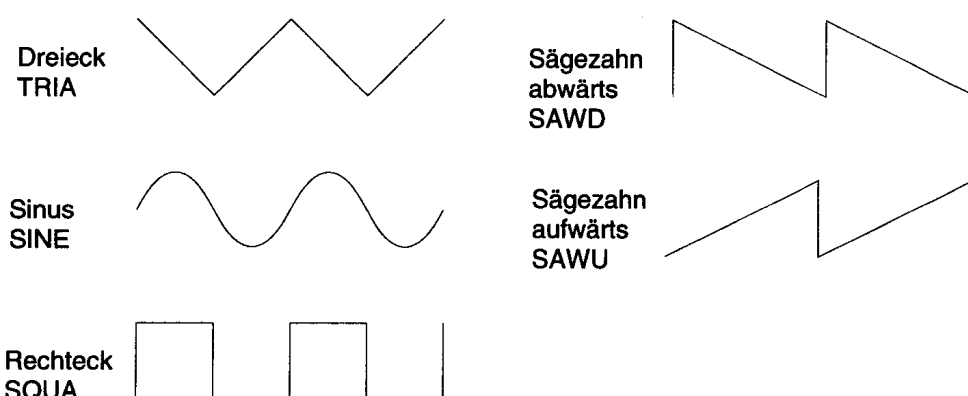


Abb. Wellenformen

Rate (Geschwindigkeit)

Um die Geschwindigkeit des Frequenzvibratos einzustellen, bewegen Sie den Cursor auf die Position "RAT" und stellen mit dem Wheel den Bereich von 0 bis 127 = 11 Hz ein.

Hinweis: Die beiden Einstellungen "WAVE" und "RATE" haben nur dann Einfluß, wenn für den "Intensity" auf der folgenden Seite ein Wert größer als null eingestellt wurde.

Die Geschwindigkeit (Rate) läßt sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity oder Wheel verändern. Siehe dazu Page "C10".

C07 Frequenzvibrato Intensity - Delay - Fade In

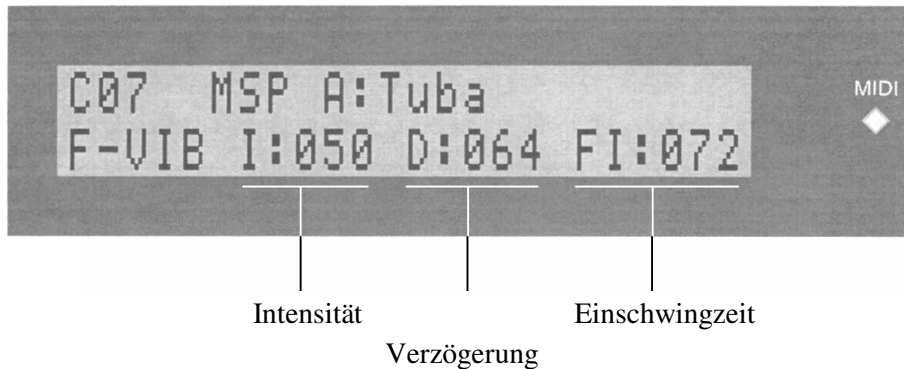


Abb. C07: Combi Programming

Intensity (Intensität)

Gehen Sie mit dem Cursor zur Position "I", um die Intensität des Vibratos mit dem Wheel einzustellen. Der Einstellbereich liegt zwischen 0 und 127 = 400 Cent.

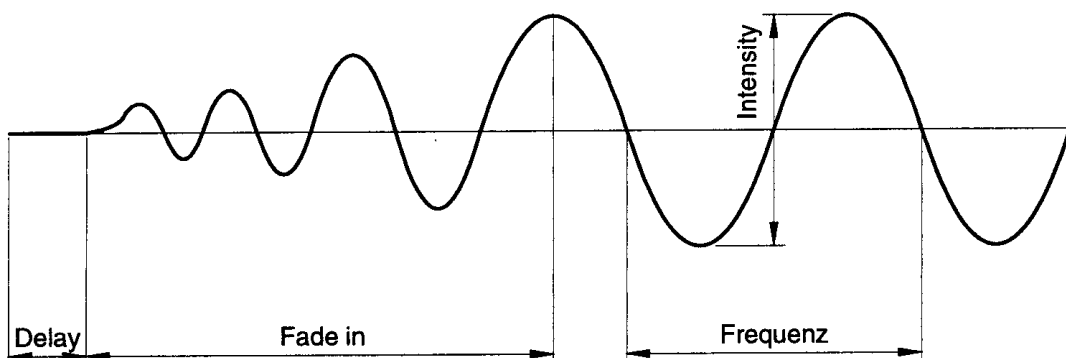
Die Intensität (Intensity) läßt sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity oder Wheel verändern. Siehe dazu Page "C10".

Delay (Verzögerung)

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "D". Mit dem Wheel wird nun eine Verzögerung eingestellt, mit der das Vibrato beginnen soll. Einstellbereich 0 bis 127.

Fade In (Einschwingen)

In der Position "FI" kann mit dem Wheel eine Einschwingzeit festgelegt werden, in der das Vibrato die volle Intensität erreicht.



— DX 1000 —

C08 Amplitudenvibrato Wellenform – Geschwindigkeit

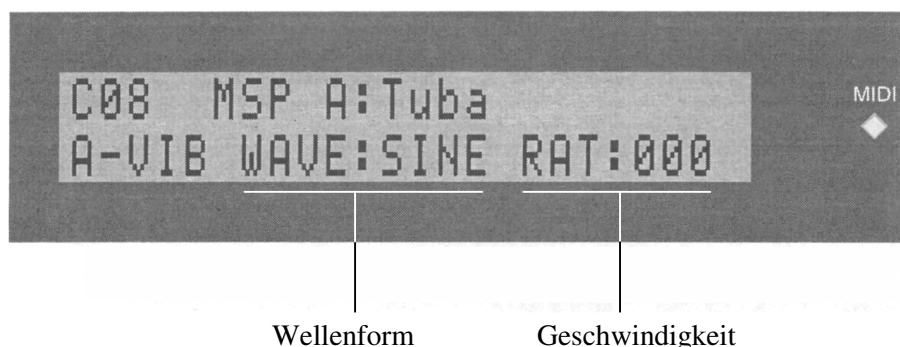


Abb. C08: Combi Programmierung

Wave (Wellenform)

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "WAVE" und verändern Sie mit dem Wheel den gerade eingestellten Wert. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung: Sinus (SIN), Dreieck (TRIA), Sägezahn abwärts (SA WD), Sägezahn aufwärts (SA WU), Rechteck (SQUA). und drei Spezial Waves 1 - 3 (SPE1, SPE2, SPE3). Weiterhin kann jede dieser Waves mit einer Phasenlage von 90 Grad eingestellt werden. Diese Waves sind mit einem "+" gekennzeichnet.

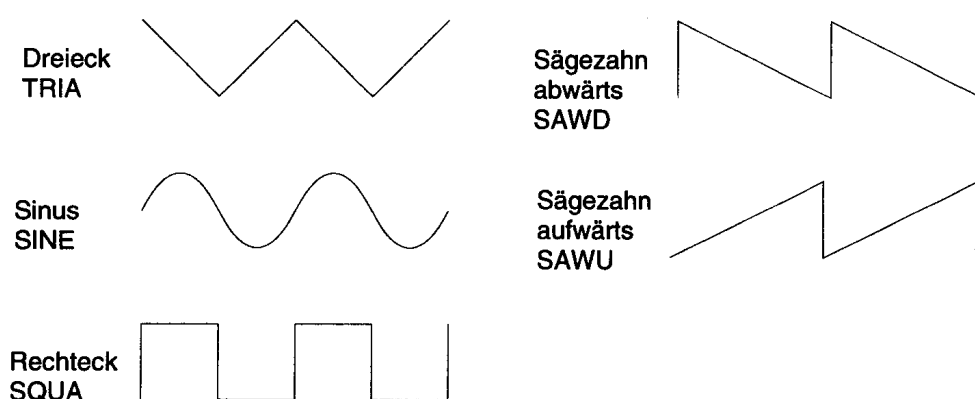


Abb. Wellenformen

Rate (Geschwindigkeit)

Um die Geschwindigkeit des Frequenzvibratos einzustellen, bewegen Sie den Cursor auf die Position "RAT" und stellen mit dem Wheel den Bereich von 0 bis 127 = 11 Hz ein.

Hinweis: Die beiden Einstellungen "WAVE" und "RATE" haben nur dann Einfluß, wenn für den "Intensity" auf der folgenden Seite ein Wert größer als null eingestellt wurde.

Die Geschwindigkeit (Rate) läßt sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity oder Wheel verändern. Siehe dazu Page "C10".

C09 Amplitudenvibrato Intensity - Delay - Fade In

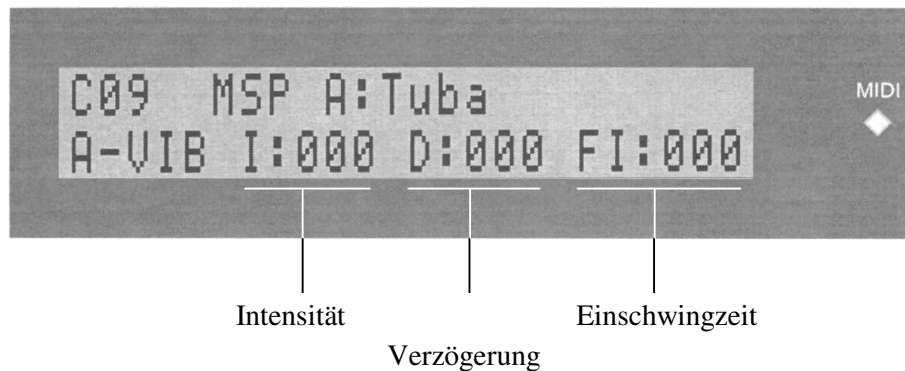


Abb. C09: Combi Programming

Intensity (Intensität)

Gehen Sie mit dem Cursor zur Position "I", um die Intensität des Vibratos mit dem Wheel einzustellen. Der Einstellbereich liegt zwischen 0 und 127 = 400 Cent.

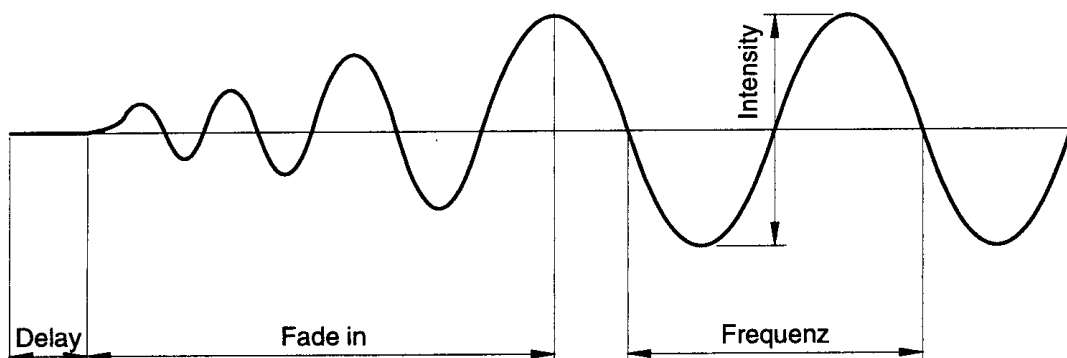
Die Intensität (Intensity) läßt sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity oder Wheel verändern. Siehe dazu Page "C10".

Delay (Verzögerung)

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "D". Mit dem Wheel wird nun eine Verzögerung eingestellt, mit der das Vibrato beginnen soll. Einstellbereich 0 bis 127.

Fade In (Einschwingen)

In der Position "FI" kann mit dem Wheel eine Einschwingzeit festgelegt werden, in der das Vibrato die volle Intensität erreicht.



— DX 1000 —

C10 Controller-Mapping

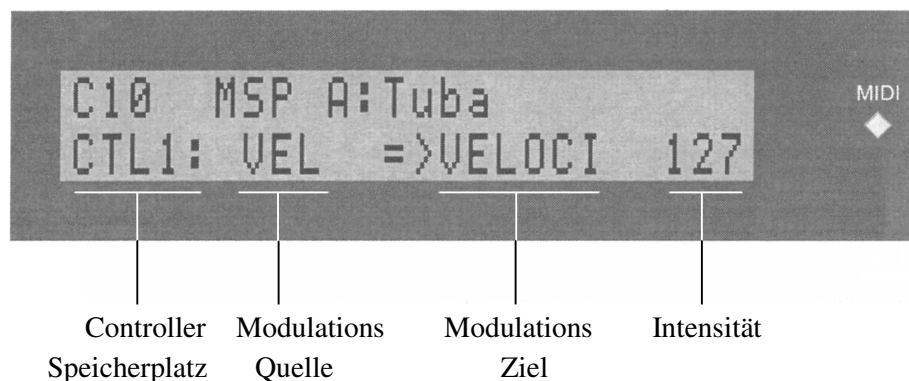


Abb. C10: Combi Programmierung

Mit dieser Funktion können Modulationsquellen wie z.B. Keyboard-Velocity, Pitch Wheel, Modulation Wheel, Werte wie z.B. Attack, Lautstärke, Vibratogeschwindigkeit beeinflussen.

Für das Controller-Mapping stehen 6 Speicherplätze "CTL 1 bis 6" pro MSP bereit. Als Standardwerte sind bei den meisten Combis Velocity und Pitch Bend gesetzt.

ACHTUNG: Alle Controller-Einstellungen können (und müssen) für jeden MSP separat eingestellt werden.

CTL 1 bis 6 (Auswahl eines Speicherplatzes)

Bewegen Sie den Cursor zur Position "CTL" und stellen Sie mit dem Wheel einen der 6 Speicherplätze "CTL 1" bis "CTL 6" ein.

Auswahl der Modulationsquelle

Gehen Sie mit dem Cursor eine Position nach rechts. Hier können folgende Modulationsquellen eingestellt werden.

- VOLUME = MIDI Controller 7 Main Volume
- PWHEEL = Pitch Wheel
- MWHEEL = Modulation Wheel
- PAN = MIDI Controller 10 Panorama
- EXPRES = MIDI Controller 11 Expression Pedal
- VEL = Keyboard Velocity
- MAX = Maximal Wert 127

Auswahl des Modulationsziels

Bewegen Sie den Cursor noch eine Position weiter nach rechts. Zu der gerade eingestellten Modulationsquelle kann nun das Modulationsziel mit dem Wheel eingestellt werden. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung.

- NO = Keine Funktion
- VOLUME = Lautstärke
- PITCH = Tonhöhe (z. B. Pitch Bend)
- F RATE = Geschwindigkeit des Frequenzvibratos
- F INT = Intensität des Frequenzvibratos (z. B. Modulations Wheel)
- A RAT = Geschwindigkeit des Amplitudenvibratos
- A INT = Intensität des Amplitudenvibratos
- VELOCI = Velocity - Dynamik
- PAN = Stereopanorama
- SSTART = variabler Samplestart
- WINDOW = Überblenden von MSPs
- DELAY = Verzögerung des Samplestarts
- ATTACK = Attack aus der Amplitudenhüllkurve
- HOLD = Hold aus der Amplitudenhüllkurve
- DECAY = Decay aus der Amplitudenhüllkurve
- RELEAS = Release aus der Amplitudenhüllkurve
- TUNE = Feinstimmung im Bereich $\pm 1/4$ Ton

Die Werte sind Ihnen ja bereits aus den vorhergehenden Beschreibungen bekannt. Wird ein Wert von einer Modulationsquelle gesteuert, hat der in den vorherigen Pages eingestellte Wert keine Bedeutung mehr. Wird z.B. der Attack mit der Velocity gesteuert, so hat der in der Page 5 eingestellte Attackwert keine Bedeutung mehr.

Nacheinander können nun für jeden MSP 6 verschiedene Controller eingestellt werden.

Hinweis: Die ersten 6 Modulationsziele der oben aufgeführten Liste sind Realtime-Controller. Das heißt, während der Ton gestartet ist, können diese Werte verändert werden.

C11 WINDOW (Überblenden)

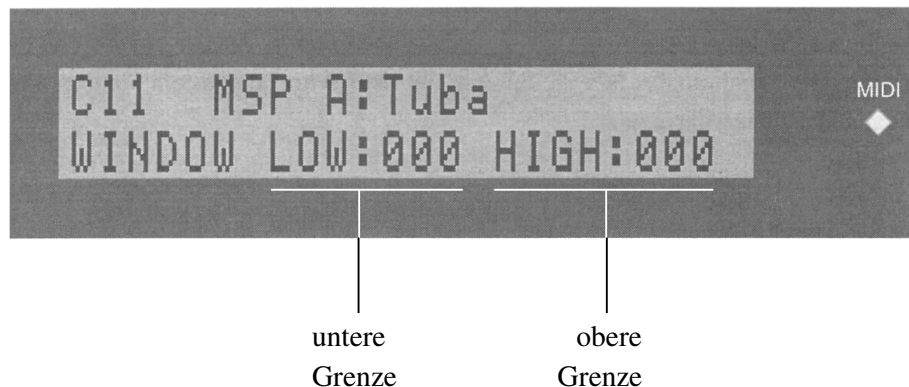


Abb. C11: Combi Programmierung

Mit einem Window können verschiedene MSPs übergeblendet werden (Crossfade). Für jeden MSP wird ein LOW Wert und ein HIGH Wert eingestellt, in diesem Bereich erklingt das MSP. Die Window-Einstellung kann im Controller-Mapping von der Velocity (Dynamik) oder auch von anderen Modulations-Quellen wie z. B. Modulations Wheel gesteuert werden.

Window Low (Untere Grenze)

Bewegen Sie den Cursor zur Position "LOW". Mit dem Wheel kann ein Wert von 0 bis 127 eingestellt werden.

Window High (Obere Grenze)

Bewegen Sie den Cursor zur Position "HIGH". Mit dem Wheel kann ein Wert von 0 bis 127 eingestellt werden.

Beispiel: Window Steuerung über Velocity (Dynamik).

Im Bereich Controller- Mapping (C10) wird für das MSP A und B die Modulationsquelle "Velocity" auf die Einstellung "Window 127" programmiert.

Stellen Sie nun für MSP A den LOW-Wert auf 0 und den HIGH-Wert auf 100.

Für den MSP B stellen Sie den LOW-Wert auf 101 und den HIGH-Wert auf 127.

Wenn Sie nun den Klang mit Dynamik spielen, erklingt bei kleiner Dynamik das MSP A und bei hoher Dynamik das MSP B.

C12 COPY/SAVE Combi

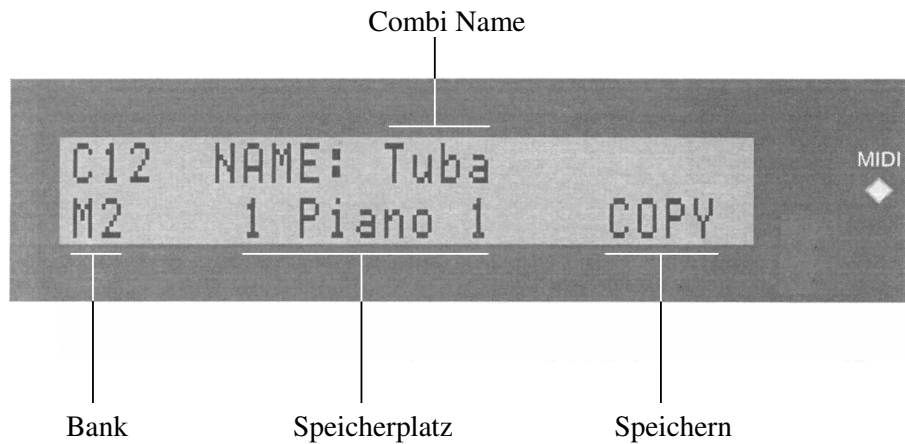


Abb. C12: Combi Programming

Auf dieser Displayseite können Combis abgespeichert oder kopiert werden. Die erste Displayzeile zeigt Ihnen den Namen des gerade eingestellten Combis.

Namen eingeben

Bewegen Sie den Cursor auf den ersten Buchstaben des Combinamens in der zweiten Zeile. Mit dem Wheel können nun Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen eingestellt werden. Um den zweiten Buchstaben einzugeben, bewegen Sie den Cursor noch eine Position nach rechts und wählen mit dem Wheel wieder einen Buchstaben. Wiederholen Sie den Vorgang, bis alle 10 Stellen eingegeben wurden.

Bank anwählen

Bewegen Sie den Cursor zur ersten Position in der zweiten Zeile und wählen Sie mit dem Wheel eine der zwei USER-COMBI-Banks "M1" und "M2".

Speicherplatz anwählen

Gehen Sie eine Position nach rechts, um den Speicherplatz 1 bis 128 einzustellen.

Speichern

Bewegen Sie den Cursor zur letzten Position. Wenn Sie nun am Wheel drehen, wird das Combi gespeichert.

Verlassen des COMBI PROGRAMMING

Durch gleichzeitiges Drücken der beiden Pfeiltaster gelangen Sie wieder in den normalen Spielmodus.

6.2. Die Drumsets

Im Drum-Programming können 6 verschiedene User-Drum sets programmiert werden. So können Sie zu Ihrer Orgel bis zu 6 eigene Drumsets programmieren. Zu jeder der 128 MIDI-Noten C -2 bis G 8 kann ein Schlagzeugklang eingestellt werden. Zusätzlich kann zu jedem Klang eine Anzahl von Parametern eingestellt werden.

- Volume (Lautstärke)
- Panorama (Stereo-Panorama)
- Sample Start (Startverschiebung)
- Detune (Fein stimmung)
- Transpose (Tonhöhe in Halbtonschritten)
- Attack/Hold/Decay Amplitudenhüllkurve
- Controller Mapping

6.2.1 Anwählen der Drum-Programmierung



Abb. D00: Drum Programming

Um ein eigenes Drumset zu erstellen, wählt man zuerst das Werks-Drumset für die aktuell eingestellte Orgel oder ein vorhandenes USER-Drumset an, das den Zielvorstellungen des neuen Sets am nächsten kommt.

1. Im Setup den Kanal 16 für Drums anwählen.
2. Beide Pfeiltaster "Menu" gleichzeitig betätigen, im Display erscheint "COMBI PROGRAMMING".
3. Den Menü- Taster einmal betätigen, im Display erscheint "DRUM PROGRAMMING".
4. ">" - Taster einmal betätigen und Alpha-Wheel um eine Rastung nach rechts drehen.

Verlassen des DRUM PROGRAMMING

Durch gleichzeitiges Drücken der beiden Pfeiltaster gelangen Sie wieder in den normalen Spielmodus. **ACHTUNG:** Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Drumset vorher abzuspeichern, siehe dazu Abschnitt Copy/Save Drumsets auf Seite 44.

6.2.2 Drumsets programmieren

Nachdem Sie die Drum Programmierung angewählt haben, befinden Sie sich in der ersten von 5 Seiten (PAGES). Die erste Zeile bleibt in den ersten 4 Seiten gleich und umfaßt drei Positionen.

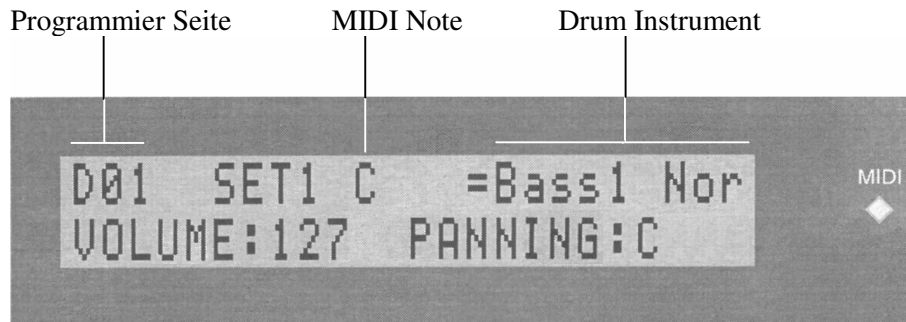


Abb. D01: Drum Programming

1. Drumset auswählen
2. MIDI Note anwählen
3. Schlagzeugklang auswählen

MIDI-Note anwählen

Sollen nun in einem angewählten Set Änderungen vorgenommen werden, gehen Sie mit dem Cursor eine Position nach rechts und drehen am Alpha-Wheel. Nacheinander können alle 128 MIDI Noten von C -2 bis G 8 eingestellt werden.

Schlagzeugklangfarben auswählen

Bewegen Sie den Cursor noch eine Position nach rechts, um eine der 110 Schlagzeugklangfarben auf die gerade eingestellte MIDI-Note einzustellen. Eine genaue Liste finden Sie im Anhang.

Hinweis: Um die Programmierung zu erleichtern und zu beschleunigen, kann innerhalb der Drum-Programmierung mit dem Menu-Taster zwischen den einzelnen MIDI-Noten C-2 bis G 8 weitergeschaltet werden.

Die obere Zeile des Displays bleibt, wie schon von der Combi-Programmierung her bekannt, in den ersten 4 der 5 Seiten gleich.

— DX 1000 —

D01 VOLUME - PANORAMA

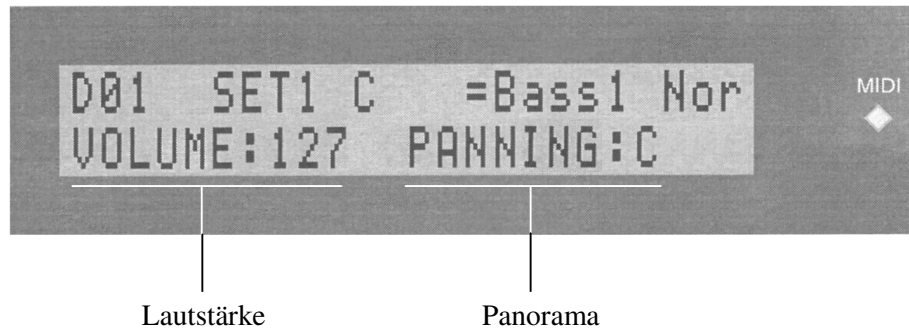


Abb. D01: Drum Programming

Volume

Cursorposition auf "VOL", und mit dem Wheel kann die Lautstärke der gerade eingestellten MIDI-Note plus Schlagzeugklang variiert werden. Einstellbereich 0 bis 127.

Panorama

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "PAN" und stellen Sie mit dem Wheel einen Wert zwischen L20 - Center - R20 ein. Die Schlagzeugklangfarbe wandert von Links nach Rechts im Stereobild.

D02 TRANSPOSE – DETUNE – SAMPLE START

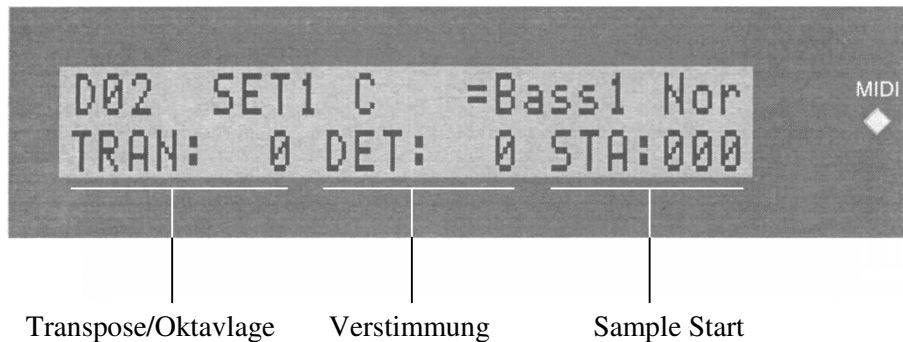


Abb. D02: Drum Programming

Transpose

Bewegen Sie den Cursor zur Position "TRAN". Mit dem Wheel kann der Schlagzeugklang in Halbtonschritten verändert werden (Einstellbereich ± 36 Halbtöne). Die Transponierung nach oben ist bei den Klangfarben auf Werte zwischen + 1 und + 12 begrenzt.

Detune

Gehen Sie mit dem Cursor zur Position "DET" (Detune = Verstimmung). Die Standardeinstellung ist "0" und der Wert kann mit dem Wheel im Bereich von $\pm 1/4$ Ton eingestellt werden.

Start

Auf der Cursor-Position "START" (Sample-Start) kann der Tonstart innerhalb des Samples variiert werden. Mit dem Wheel kann ein Bereich zwischen 0 und 127 eingestellt werden. Dieser Wert kann auch von der Velocity dynamisch verändert werden (siehe D04).

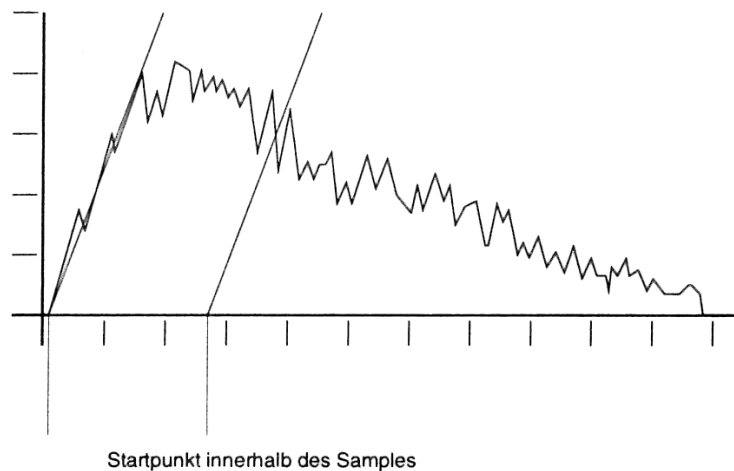


Abb. Sample Start

— DX 1000 —

D03 AMPLITUDENHÜLLKURVE

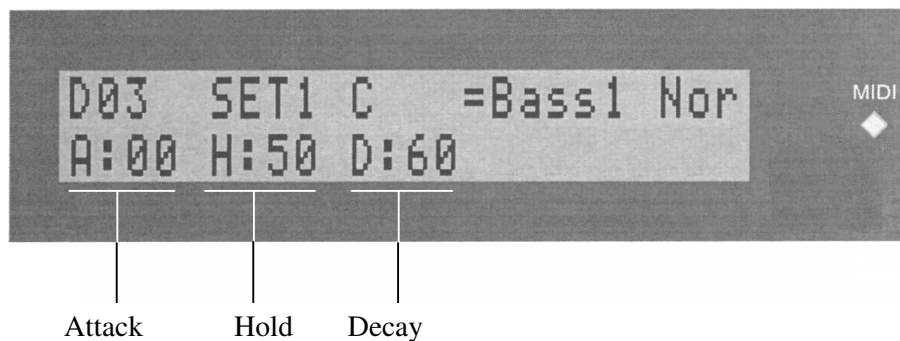


Abb. D03: Drum Programming

Mit dem Cursor können Sie die 3 Positionen der Amplitudenhüllkurve anwählen, mit dem Wheel kann dort jeder Wert von 0 bis 99 verändert werden.

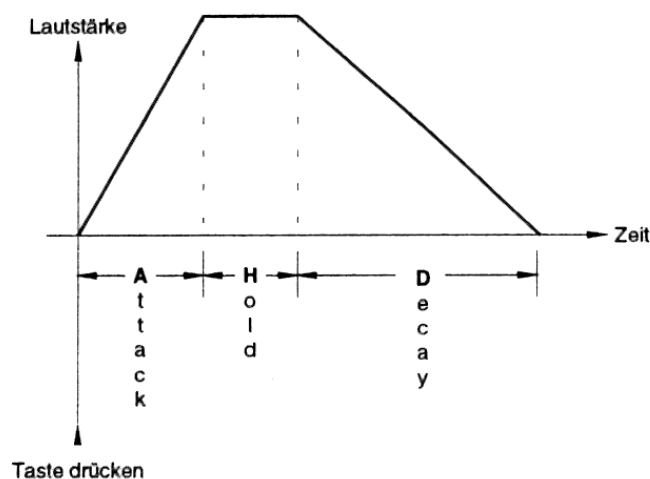


Abb. Amplitudenhüllkurve Schlagzeugklangfarben

Attack: Einschwingen des Tones. In der Einstellung 0 wird der Klang direkt mit der vollen Lautstärke gestartet. Soll der Ton weich einschwingen, wählen Sie einen größeren Wert.

Hold: Mit dem Wert kann die Hüllkurve für eine bestimmte Zeit angehalten werden.

Decay: Der Wert bestimmt die Geschwindigkeit in der die Hüllkurve auf Lautstärken null abfällt.

Hinweis: Die Werte "Attack", "Hold", "Decay" lassen sich im Controller-Mapping auch durch einen MIDI-Controller wie Velocity oder Wheels verändern. Siehe dazu Page "D04".

D04 Controller-Mapping

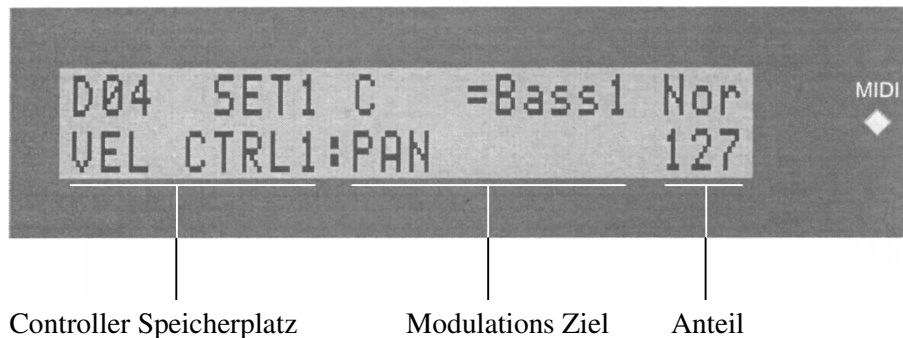


Abb. D04: Drum Programming

Mit dieser Funktion können mit der Anschlagstärke Werte wie z.B. Panorama oder Lautstärke beeinflusst werden.

Für das Controller-Mapping stehen 3 Speicherplätze "CTL 1 bis 3" pro Schlagzeugklang bereit. Als Standardwert ist bei den meisten Drumsounds Velocity eingestellt.

ACHTUNG: Alle Controller-Einstellungen können (und müssen) für jeden Schlagzeugklang separat eingestellt werden.

CTL 1 bis 3 (Auswahl eines Speicherplatzes)

Bewegen Sie den Cursor zur Position "CTL" und stellen Sie mit dem Wheel einen der 3 Speicherplätze "CTL 1" bis "CTL 3" ein.

Auswahl des Modulationsziels

Bewegen Sie den Cursor noch eine Position weiter nach rechts. Hier kann nun das Modulationsziel mit dem Wheel eingestellt werden. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

- NO = Keine Funktion
- VOLUME = Lautstärke
- PITCH = Tonhöhe (z. B. Pitch Bend)
- VELOCI = Velocity - Dynamik
- PAN = Stereopanorama
- SSTART = variabler Samplestart
- ATTACK = Attack aus der Amplitudenhüllkurve
- HOLD = Hold aus der Amplitudenhüllkurve
- DECAY = Decay aus der Amplitudenhüllkurve
- TUNE = Feinstimmung

DX 1000

Die Werte sind Ihnen ja bereits aus den vorhergehenden Beschreibungen bekannt. Wird ein Wert von einer Modulationsquelle gesteuert, hat der vorher eingestellte Wert keine Bedeutung mehr. Wird z. B. der Attack mit der Velocity gesteuert, so hat der in der Page 3 eingestellte Attackwert keine Bedeutung mehr.

Nacheinander können nun für jeden Schlagzeugklang 3 verschiedene Controller eingestellt werden.

D05 COPY/SAVE DRUMSETS

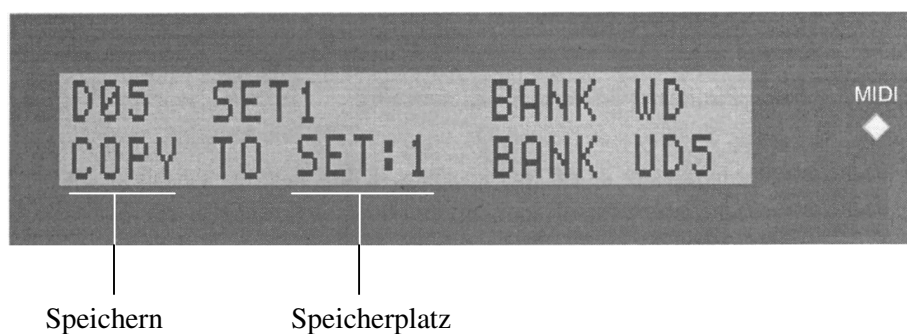


Abb. D05: Drum Programming

Das gerade angewählte Drumset kann hier gespeichert oder auf einen anderen Speicherplatz kopiert werden. Die erste Displayzeile zeigt Ihnen das im Moment angewählte ROM Drumset mit der zugehörigen Bank "WD".

Bewegen Sie den Cursor zur zweiten Position in der zweiten Displayzeile. Hier kann mit dem Wheel einer der 6 Speicherplätze in der USER Bank "UD5" angewählt werden.

Gehen Sie dann auf die erste Position "COPY" und drehen Sie einmal am Wheel. Das Drumset wurde gespeichert.

Verlassen des DRUM PROGRAMMING.

Durch gleichzeitiges Drücken der beiden Pfeiltaster gelangen Sie wieder in den normalen Spielmodus.

ACHTUNG: Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Drumset vorher abzuspeichern.

6.3 Global Functions (Globale Funktionen)

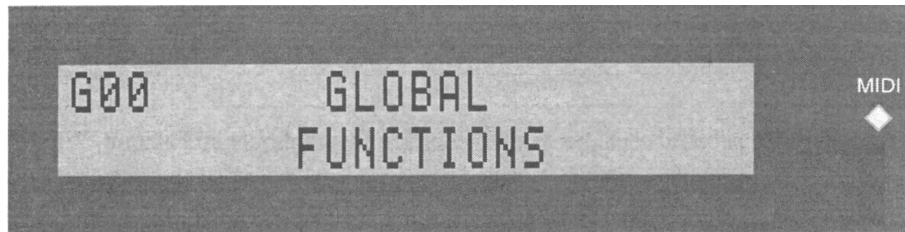


Abb. G00: Global Functions

Unter GLOBAL FUNCTIONS versteht man "generelle, allgemeine Funktionen und Einstellmöglichkeiten" wie Transponierung, Gesamtstimmung, MIDI-Einstellungen u.s.w...

Hinweis: Viele Einstellungen unter GLOBAL FUNCTIONS werden beim Speichern eines SETUPS mitgespeichert.

Anwählen der GLOBAL FUNCTIONS

- Drücken Sie beide Pfeiltaster "<" und ">" gleichzeitig.
- Betätigen Sie den Menütaster so oft, bis im Display die Meldung GLOBAL FUNCTIONS erscheint. Der Cursor blinkt jetzt auf der ersten Stelle des 24-Zeichen Displays.
- Um zur ersten Seite (Page) zu gelangen, betätigen Sie einmal den ">." - Taster, der Cursor steht auf "00" (für Global Page 00). Drehen Sie nun das Wheel einen Raster nach rechts. Sie befinden sich nun auf der ersten Seite der Globalen Einstellungen.

Verlassen der GLOBAL FUNCTIONS

Durch gleichzeitiges Drücken der beiden Pfeiltaster gelangen Sie wieder in den normalen Spielmodus.

DX 1000

G01 Master Tune & Master Transpose

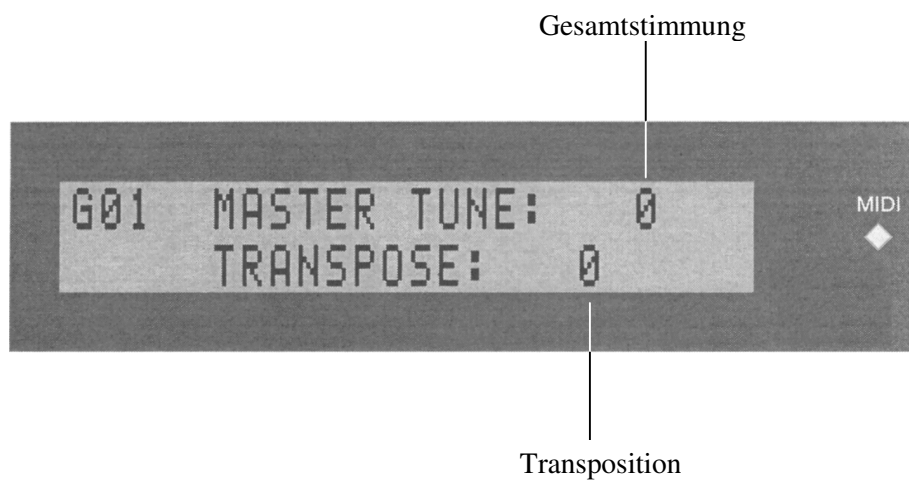


Abb. G01: Global Functions

Master Tune

Bewegen Sie den Cursor auf die Master Tune Einstellung. Die Funktion MASTER TUNE dient zur Einstellung der Gesamtstimmung des DX1000. Mit dem Wheel kann ein Bereich zwischen +/- 50 Cent (= +/- ein Viertelton) eingestellt werden. Die MASTER TUNE - Position "0" entspricht der Grundstimmung auf Kammerton "A" = 440 Hz.

Master Transpose

Bewegen Sie den Cursor in die zweite Zeile auf Transpose. Die Funktion TRANSPOSE ermöglicht eine Tonhöhenverschiebung in Halbtönen. Mit dem Wheel kann ein Bereich von +/- 12 Halbtönen eingestellt werden. Diese Einstellung betrifft den gesamten Expander.

G02 Dynamikkurve

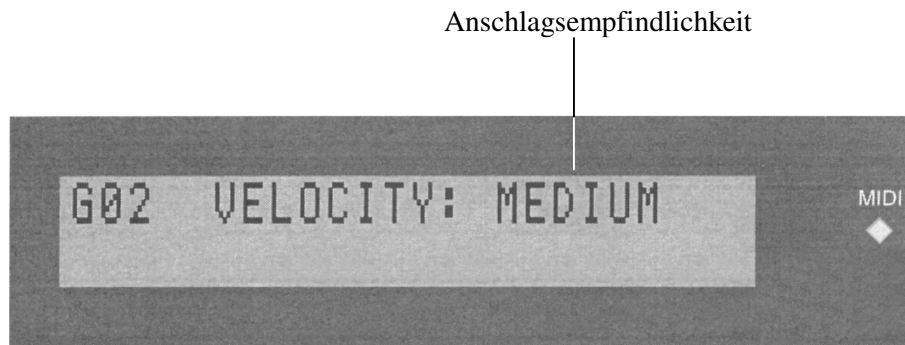


Abb. G02: Global Functions

Velocity Curve

Ankommende MIDI-Velocity-Daten können mit verschiedenen Kurven verändert werden, um die Dynamik des DX1000 an die verschiedenen Orgeln anzupassen. Hierfür stehen 4 verschiedene Dynamik-Kurven zur Verfügung. In der Einstellung "LINEAR" werden die ankommenden MIDI-Daten nicht beeinflusst.

Bewegen Sie den Cursor auf die Velocity Einstellung und verändern Sie mit dem Wheel die Kurven zwischen SOFT, MEDIUM, HARD und LINEAR. Spielen Sie dazu auf der angeschlossenen MIDI-Orgel, um die Veränderungen direkt zu hören.

G03 Footswitch Assign (Fußschalter Einstellungen)

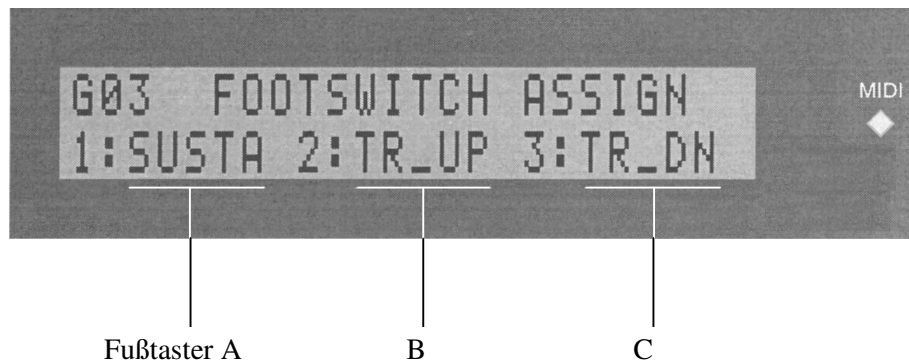


Abb. G03: Global Functions

Fußschalter

Der DX1000 hat zwei Fußtaster-Anschlüsse A und B/C. Die Fußtaster A und B können auch über MIDI angesteuert werden und entsprechen den MIDI-Controllern 64 und 65. Jeder Fußtaster kann mit verschiedenen Funktionen belegt werden:

- Sustain
- Transpose Up/Down
- Setup Up/Down
- OFF

Bewegen Sie den Cursor zur Position Fußschalter 1 und wählen Sie mit dem Wheel eine der oben genannten Einstellungen. Um die beiden weiteren Fußschalter einzustellen, bewegen Sie den Cursor auf den entsprechenden Fußschalter und wählen mit dem Wheel eine andere Funktion.

G04 PRG-CHANGE MAPPING

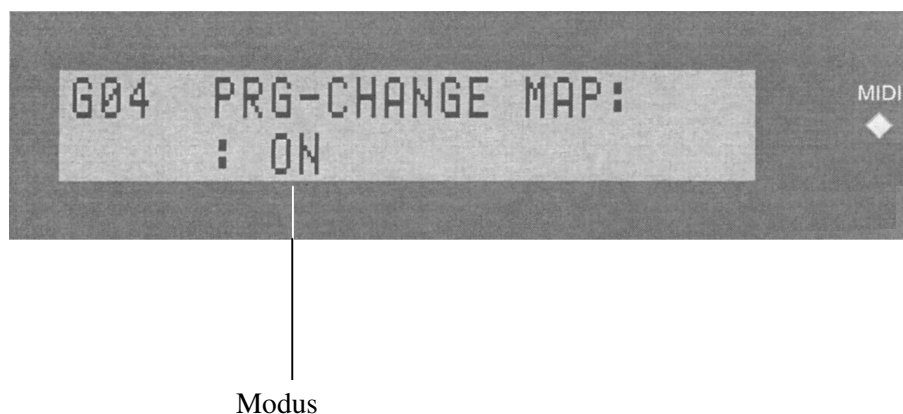


Abb. G04: Global Functions

Um den Klangfarbentastern auf der Orgel andere Instrumente zuzuordnen, können die ersten 128 Program Change - Befehle frei programmiert werden. In jedem der 32 USER-SETUPS kann eine eigene Tabelle gespeichert werden.

Bewegen Sie den Cursor zur ersten Cursor-Position in der zweiten Zeile. Hier kann mit dem Wheel zwischen den Betriebsarten "OFF", "FIX" oder "ON" gewählt werden.

- OFF = Prg. Changes nach der General Prg.Change Map (für Accomp.)
- FIX = Keine Prg. Changes
- ON = Prg. Changes nach Setup Prg. Change Map

— DX 1000 —

G05 Setup Program Change Map

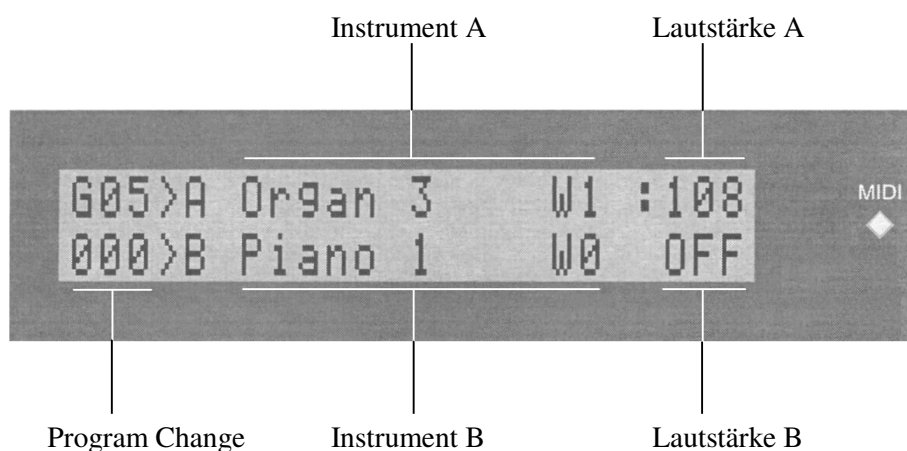


Abb. G05: Setup Program Change Map

Bewegen Sie den Cursor zur ersten Position in der zweiten Zeile, und wählen Sie mit dem Wheel eine Programm-Change-Nummer.

In der ersten Zeile bestimmen Sie das Combi "A", indem Sie den Cursor auf den ersten Buchstaben des Namens stellen und mit dem Alpha-Wheel diesen auswählen. Auf der nächsten Cursor-Position wählen Sie die Sound-Bank aus (W1, W2 bzw. M1, M2). Nun kann noch die Lautstärke dieses Klanges eingestellt werden. Das Gleiche kann in der zweiten Zeile für Combi "B" gemacht werden. So kann den PRG-Change-Nummern, die Ihre Orgel sendet, ein Combi zugeordnet werden.

Verlassen der GLOBAL FUNCTIONS

Durch gleichzeitiges Drücken der beiden Pfeiltaster gelangen Sie wieder in den normalen Spielmodus.

6.4 Das Programmieren von Setups

Ein Setup enthält folgendes:

- Festlegung der Manualeigenschaften des DX1000 (Standard Anzeige)
 - Welche Instrumente sind bei Anwahl des Setup eingestellt
 - Festlegung der aktiven Manuale (VOL)
 - Oktavlage (OKT:)
 - Panorama (PAN:)
- Gesamtstimmung (G01:Master Tune)
- Gesamt Transponierung (G01 :Master Transpose)
- Dynamikkurve (G02:Velocity)
- Fußtasterbelegung (G03:Footswitch assign)
- Zuweisung von Instrument auf Programchanges (G05:Prg-Chang Map)
- Lautstärken der Instrumente (G05:Prg-Chang Map)
- Angabe, ob Lautstärkenregelung durch die DX-Orgel erfolgt (G05:Prg-Chang Map)

Wie sie sehen, wird ein Setup hauptsächlich in der Standard Anzeige und in Global Functions programmiert. Die genaue Funktion dieser Programmierseiten ist ja bereits erklärt worden. Ähnlich wie bei den Combis und den Drumsets ist es sehr schwer, ein Setup 'aus dem Nichts' heraus zu programmieren, leichter geht es, wenn Sie sich an einem der Werkssetups 1 bis 4 orientieren. In der Regel werden Sie die Instrumentenzuweisung auf die Taster des DX-Orgel-Bedienfeldes oder die Lautstärke von Instrumenten aus dem DX1000 verändern wollen; beides geschieht in der Seite G05 der Global Functions. Um aus der Standard Anzeige dorthin zu gelangen gehen Sie wie folgt vor:

- Drücken Sie die beiden Pfeiltaster (<>) auf dem Bedienfeld des DX1000
- Drücken Sie zweimal den Tasten 'Menu'
- auf der Anzeige erscheint 'GLOBAL FUNCTIONS'
- Drücken Sie auf den Pfeil rechts (>) Taster auf dem Bedienfeld des DX1000
- Drehen Sie am Alpha Wheel bis die Seite G05 erscheint

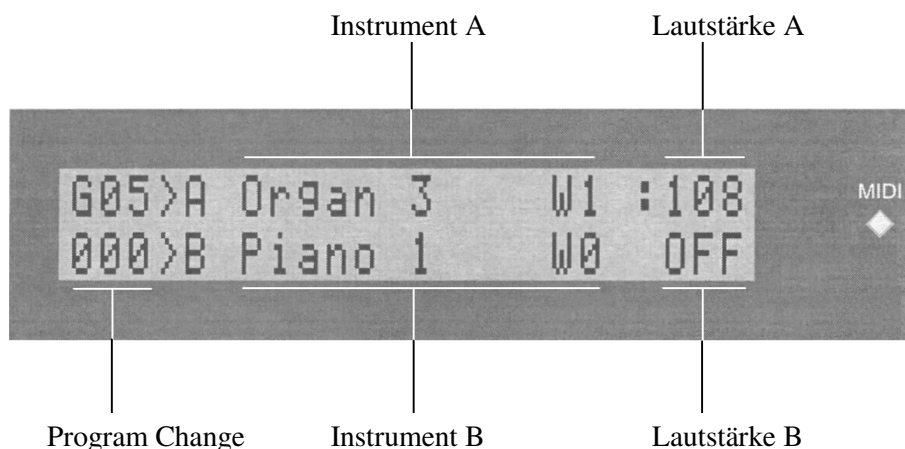


Abb. G05: Setup Program Change Map

— DX 1000 —

Wenn Sie jetzt an der DX-Orgel einen Instrumenten-Taster drücken, erscheint das entsprechende Instrument auf dem Display. Wir erinnern uns: (Abb. S. 13). Jedem Klangwahltaster auf dem Bedienfeld der DX-Orgel ist eine Nummer zugeordnet, die an den DX1000 geschickt und auch im Display an Position 3 angezeigt wird. An Position 1 können Sie nun die Klangfarbe einstellen, die auf diesen 'Knopfdruck' aus dem DX1000 erklingen soll und an Position 2 deren Lautstärke. Bei der Lautstärke sind folgende Einstellungen möglich:

- | | |
|-----------|--|
| :0 | Manual ist aktiv, aber Lautstärke dieses Instrumentes bzw. dieses Klangtasters ist null -> nur die DX-Orgel ist zu hören |
| :1 - :127 | Je nach Stellung des Lautstärkereglers an der DX-Orgel kommt die Klangfarbe des DX1000 mit der Klangfarbe der DX-Orgel zusammen. Das Verhältniss der beiden Klangfarben zueinander wird durch die eingestellte Zahl bestimmt. 1: DX1000 leise; 127: DX1000 laut. |
| OFF | Das Manual ist ausgeschaltet. Diese Einstellung sollten Sie hier nicht verwenden damit der DX1000 nicht 'festsitzt' wenn Sie diesen Klangtaster an der DX-Orgel drücken. |
| !1 - !127 | Unabhängig von der Stellung des Lautstärkereglers an der DX-Orgel kommt die Klangfarbe mit dieser eingestellten Lautstärke -> wenn Sie an der DX-Orgel den Lautstärkereglern auf null schieben, hören Sie nur den DX1000. |

In den Positionen 4 und 5 ist die Einstellung eines zweiten Instrumentes möglich, das parallel zum ersten erklingt. So können Sie Kombinationen wie Piano + Streicher erstellen, indem Sie als Instrument A ein Piano und als Instrument B Streicher programmieren. Diese beiden Instrumente erklingen dann, wenn Sie an der DX-Orgel einen Klangwahltaster drücken. So können Sie also den Klangwahltastern nach Belieben eine oder zwei der 512 Klangfarben des DX1000 zuordnen.

Die verschiedenen Betriebsarten, wie auch in den Werkssetups 1-4 beschrieben, werden hauptsächlich durch Einstellungen in der Standard Anzeige programmiert.

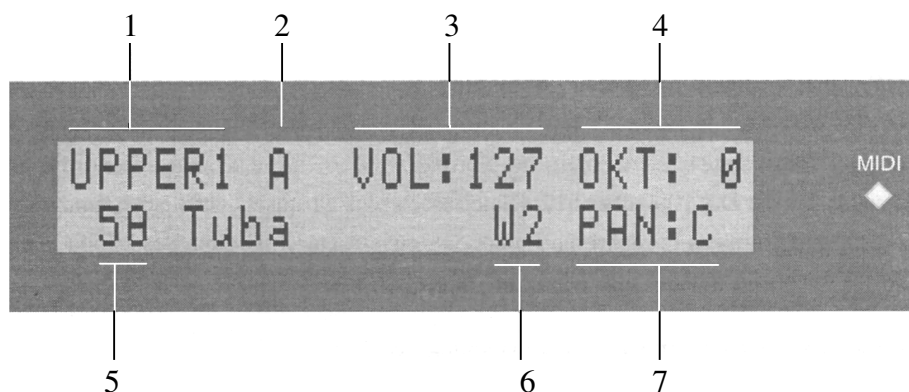


Abb. Standardanzeige

Um ein Manual des DX 1000 ständig außer Funktion zu setzen, bewegen Sie den Cursor auf Position 3 und stellen dort "OFF" ein. Auf diesem Manual werden dann keine Töne mehr erzeugt. Wenn Sie auf Position 3 ":0" einstellen, ist dieses Manual so lange abgeschaltet, bis dafür ein neues Instrument angewählt wird (vergleiche Werkssetups unteres Manual und Baßpedal). Darüber hinaus lassen sich noch das Stereopanorama und die Oktavlage des Manuals einstellen; es ist empfehlenswert, das untere Manual (Lower Manual) auf + 1 Oktave einzustellen. Ansonsten kann man hier festlegen, welche Instrumente in den verschiedenen Manuals angewählt sein sollen, sobald dieses Setup aufgerufen wird. Im unteren Manual ist es ratsam, Strings oder eine leise Orgel einzustellen, damit man nach dem Aufrufen dieses Setups keine (lauten) Überraschungen erlebt. Ob in einem Setup die Lautstärkenregelung von der DX-Orgel aus möglich sein soll, müssen Sie in den Global Functions einstellen (siehe oben).

Noch einmal der grundlegende Hinweis:

Schauen Sie sich die Werkssetups genau an und versuchen Sie zu verstehen, welche Auswirkungen und welchen Sinn die verschiedenen Einstellungen im Setup haben. Daraus können Sie dann eigene Ideen entwickeln, um ein für Sie noch besser passendes Setup zu programmieren.

Speichern eines Setups

Zum Speichern eines Setups drücken Sie, wenn Sie sich im Spielmodus befinden, den Taster 'Menu' auf dem Bedienfeld des DX1000.

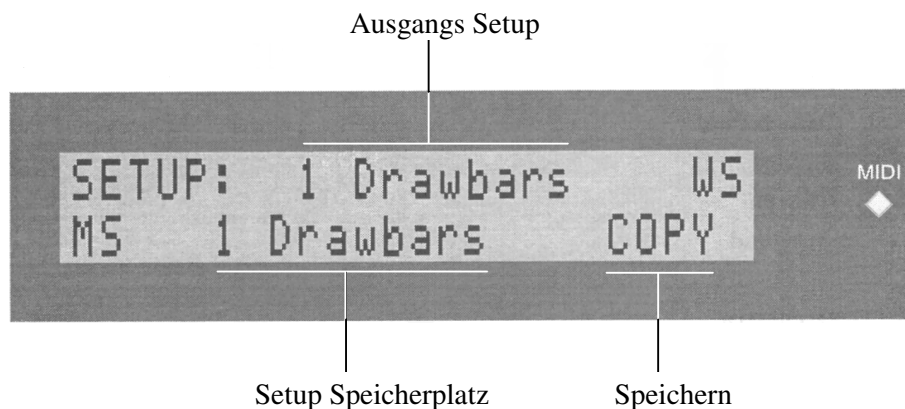


Abb. Setup Speichern (S.15)

Speichern heißt beim DX1000: Das in der ersten Zeile angewählte und veränderte Setup wird auf einen der 32 in der zweiten Zeile angezeigten Setup Speicherplätze kopiert.

--- DX 1000 ---

Speicherplatz anwählen (Abbildung Punkt 3)

Nachdem Sie Ihren DX1000 nach Ihren Wünschen eingestellt haben, bewegen Sie den Cursor mit den Tastern "<" oder ">" auf die erste Cursorposition in der zweiten Zeile, um den Speicherplatz einzustellen, auf den das Setup gespeichert werden soll.

Stellen Sie durch Drehen des Wheels einen Speicherplatz 1 bis 32 MS ein.

Setup-Namen eingeben (Abbildung Punkt 4)

Bewegen Sie den Cursor eine Position nach rechts, um den ersten Buchstaben des Setup-Namens durch Drehen des Alpha-Wheels einzugeben: Nacheinander kann nun ein 10-stelliger Name eingegeben werden. Mit den Pfeiltastern wählen Sie den nächsten Buchstaben an, der dann mit dem Wheel verändert werden kann.

Setup speichern (Abbildung Punkt 5)

Um das Setup zu speichern, bewegen Sie den Cursor auf die Position "COPY" und drehen einmal am Wheel. Das Setup wurde gespeichert.

Anhang

MSP Grundklangfarben

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| 1. Piano 1 (weich) | 48. Analog Brass |
| 2. Piano 2 (hart) | 49. Brass 1 |
| 3. Stage Piano 1 (weich) | 50. Brass 2 |
| 4. Stage Piano 2 (hart) | 51. Brass 3 |
| 5. Cembalo 1 (mit abreißen) | 52. Warm Pad |
| 6. Cembalo 2 (ohne abreißen) | 53. Bells |
| 7. Vibes | 54. Hit |
| 8. Celesta | 55. Lead |
| 9. Marimba | 56. Sinus Wave |
| 10. Steel Drum | 57. Synth Wave 1 |
| 11. Acoustic Guitar | 58. Synth Wave 2 |
| 12. Western Guitar | 59. Bass Guitar |
| 13. Electro Guitar | 60. Finger Bass Guitar |
| 14. Muted Guitar | 61. Acoustic Bass 1 |
| 15. Rock Guitar | 62. Acoustic Bass 2 |
| 16. Banjo | 63. Slapbass |
| 17. Harp | 64. Moog Bass |
| 18. Strings 1 (hart) | 65. Vocal Bass |
| 19. Strings 2 (weich) | 66. Pop Organ |
| 20. Strings 3 (Attack) | 67. Organ 16" |
| 21. Pizzikato | 68. Organ 5 1/3" |
| 22. Violin | 69. Organ 8" |
| 23. Cello | 70. Organ 4" |
| 24. Tenorsax | 71. Organ 2 2/3" |
| 25. Altsax | 72. Organ 2" |
| 26. Clarinet | 73. Organ 8-4-2-1 |
| 27. Trumpet | 74. Organ 16-5 1/3-8-4 |
| 28. Muted Trumpet | 75. Leslie 16-5 1/3-8-4 |
| 29. Cornet | 76. Leslie 16-5 1/3-1 |
| 30. Trombone Cool | 77. Leslie Full |
| 31. Trombone Hard | 78. Organ Click |
| 32. Horn | 79. Perc 5 1/3" |
| 33. Tuba | 80. Perc 8" |
| 34. Oboe | 81. Perc 4" |
| 35. Panflute | 82. Perc 2 2/3" |
| 36. Jazzflute | 83. Perc 2" |
| 37. Duh-Vocal | 84. Perc 8-4-2-1 |
| 38. Bap-Vocal | 85. Perc 4-2-1, |
| 39. Gedackt | 86. Drum Effekt. |
| 40. Prinzipal | 87. Bap Echo |
| 41. Mixture | 88. Perc Echo |
| 42. Harmonika | 89. Steel Echo |
| 43. Accordeon | 90. Clave |
| 44. Musette | 91. Metal |
| 45. Frz. Accordeon | 92. Alarm |
| 46. Synthe Vocal | 93. Timbal (Kesselpauke) |
| 47. Synthe Brass | |

DX 1000

Schlagzeugklangfarben

- | | | | |
|-----|---------------------------|------|------------------|
| 1. | Bassdrum 1 Normal | 56. | Tom Elektro 5 |
| 2. | Bassdrum 2 Disco | 57. | Tom Elektro 6 |
| 3. | Bassdrum 3 Power | 58. | Tom Analog 1 |
| 4. | Bassdrum 4 Pop | 59. | Tom Analog 2 |
| 5. | Bassdrum 5 Analog | 60. | Tom Analog 3 |
| 6. | Bassdrum 6 Elektro | 61. | Tom Analog 4 |
| 7. | Bassdrum 7 Effekt | 62. | Tom Analog 5 |
| 8. | Bassdrum 8 Vocal | 63. | Tom Analog 6 |
| 9. | Bassdrum 9 Marsch | 64. | Claps 1 |
| 10. | Snare 1 March | 65. | Claps 2 |
| 11. | Snare 2 Normal | 66. | Tambo |
| 12. | Snare 3 Disco | 67. | Cowbell1 High |
| 13. | Snare 4 High | 68. | Cowbell 2 Low |
| 14. | Snare 5 Pop | 69. | Cowbell 3 Analog |
| 15. | Snare 6 Elektro | 70. | Vibraslap |
| 16. | Snare 7 Analog | 71. | Bongo High |
| 17. | Snare 8 Effekt | 72. | Bongo Low |
| 18. | Snare 9 Vocal | 73. | Conga Normal |
| 19. | Brush 1 Hit | 74. | Conga Muted |
| 20. | Brush 2 Besenkantenschlag | 75. | Conga Slap |
| 21. | Brush 3 gerührter Besen | 76. | Timbales High |
| 22. | Rimshot 1 Normal | 77. | Timbales Low |
| 23. | Rimshot 2 Analog | 78. | Agogo Bell High |
| 24. | Hihat I closed | 79. | Agogo Bell Low |
| 25. | Hihat I open | 80. | Shaker I |
| 26. | Hihat 2 closed Analog | 81. | Shaker 2 |
| 27. | Hihat 2 open Analog | 82. | Maracas |
| 28. | Ride Cymbal 1 | 83. | Samba Whistle I |
| 29. | Ride Cymbal 2 | 84. | Smaba Whistle 2 |
| 30. | Ride Cymbal 3 Cup | 85. | Guiro Short |
| 31. | Crash Cymbal 1 Normal | 86. | Guiro Long |
| 32. | Crash Cymbal 2 Splash | 87. | Clave |
| 33. | Crash Cymbal 3 China | 88. | Wood 1 |
| 34. | Tom Normal I | 89. | Wood 2 |
| 35. | Tom Normal 2 | 90. | Guica High |
| 36. | Tom Normal 3 | 91. | Guica Low |
| 37. | Tom Normal 4 | 92. | Triangle |
| 38. | Tom Normal 5 | 93. | Castagnets |
| 39. | Tom Normal 6 | 94. | Stick |
| 40. | Tom Power 1 | 95. | Scratch I |
| 41. | Tom Power 2 | 96. | Scratch 2 |
| 42. | Tom Power 3 | 97. | Snap |
| 43. | Tom Power 4 | 98. | Bells |
| 44. | Tom Power 5 | 99. | Drumeffekt 1 |
| 45. | Tom Power 6 | 100. | Drumeffekt 2 |
| 46. | Tom Disco 1 | 101. | Dog |
| 47. | Tom Disco 2 | 102. | Uuh |
| 48. | Tom Disco 3 | 103. | Yeah |
| 49. | Tom Disco 4 | 104. | Hey |
| 50. | Tom Disco 5 | 105. | Ole |
| 51. | Tom Disco 6 | 106. | Whistle |
| 52. | Tom Elektro 1 | 107. | Horn |
| 53. | Tom Elektro 2 | 108. | Wind Chimes |
| 54. | Tom Elektro 3 | 109. | Timpani |
| 55. | Tom Elektro 4 | 110. | Echo 1 |

Die 256 Werks-Klangfarben

In Ihrem DX1000 wurden 256 Combis von erfahrenen Musikern programmiert. Diese Combis wurden in zwei ROM-Banks W1 und W2 mit jeweils 128 Klangfarben aufgeteilt. Innerhalb der Banks sind die Klangfarben in Gruppen aufgeteilt. So finden Sie nacheinander alle perkussiven Naturinstrumente, alle Synthe-Klangfarben oder alle Bassklangfarben. Weitere 256 Combis können Sie nach Ihren Wünschen frei programmieren.

ROM-BANK W1

1. Piano 1	44. Banjo	87. Perc.Bass2
2. Piano 2	45. Ac. Guitar	88. Dx-Bass
3. Pop Piano	46. W. Guitar 1	89. Pedalbass 1
4. Honky Tonk	47. W. Guitar2	90. Pedalbass 2
5. Cembalo 1	48. CountryGui	91. Vollenweid
6. Cembalo 2	49. Stererogit	92. Chimeflute
7. Clavinet	50. E. Guitar 1	93. Synflute
8. Dulcimer	51. E. Guitar 2	94. Nippon 1
9. E. Piano 1	52. EchoGuitar	95. Paradise
10. E. Piano 2	53. Mt.Guitar 1	96. Syn Vocal
11. E. Piano 3	54. Mt.Guitar 2	97. Synstring 1
12. Stage 1	55. JazzGuitar	98. Synstring 2
13. Stage 2	56. Overd.Guitar	99. China
14. Stage 3	57. Dist. Guitar	100. Lunar
15. FS-Stage 1	58. FusionGuit	101. Solo Pad
16. FS-Stage 2	59. Guit.Harm.	102. Fusion
17. FS-Stage 3	60. Softguitar	103. Warm Pad
18. DX-Stage	61. Funguitar	104. Syn.yocal
19. Nailpiano	62. Bigguitar	105. Sunnset
20. Sweetpiano	63. Frenchguitar	106. Lead
21. Stagedream	64. Sitar	107. Space
22. Stranger	65. Ac. Bass 1	108. Air Mallet
23. Dream 1	66. Ac. Bass 2	109. MetalPad
24. Dream 2	67. Fretl.Bass	110. Atmos
25. Dream 3	68. Bassguit 1	111. Day Dawn
26. Jazzsplit	69. Bassguit 2	112. Breeze
27. Popsplit	70. The Bass	113. 5th-Lead
28. Vibes 1	71. RockBass	114. Bellpiano
29. Vibes 2	72. Slap Bass	115. Guitpad
30. Vibes 3	73. SlapBassC	116. Fantasy
31. Celesta	74. Switchbass	117. Vocal Bell
32. Marimba	75. Vocal Bass	118. BellMallet
33. Bells 1	76. SyntheBass 1	119. BigPad
34. Bells 2	77. Synthe Bass 2	120. Banjopad
35. Glockenspi	78. Synthe Bass 3	121. Centerfold
36. Music Box	79. Synthe Bass 4	122. Deep
37. Xylophon	80. Analobass	123. Movie
38. Tub. Bells	81. Digi Bass 1	124. Hommage
39. Steel Band	82. Digi Bass 2	125. Misery
40. Karibic	83. Digi Bass 3	126. Stringpad
41. EchoSteel	84. Digi Bass 4	127. Illusion
42. Reggae	85. The Winner	128. Lightning
43. Plucked	86. Perc.Bass 1	

DX 1000

ROM-BANK W2

1. Feelings	44. DB 16-5-8 sl	87. Panflute 2
2. Bassoon	45. DB 16-5-8 P	88. Shakuhachi
3. Oboe	46. DB 16-5-8-4	89. Blown Bottle
4. Harp 1	47. DB + P sl	90. Whistle
5. Harp 2	48. DB Full	91. Recorder
6. Contrabass	49. DB 8 sl	92. Ocarina
7. Cello	50. Jazz 1	93. Jazzflute
8. Cello Grp	51. Jazz 2	94. Chinaflute
9. Viola	52. Pop Organ	95. Harpflute
10. Violin	53. Principal	96. Indian Flt
11. Violin Grp	54. Gedackt	97. Attck.Flt
12. Fiddle	55. Plenum	98. Short Flt
13. Pizzicato	56. Church 1	99. Bright Pan
14. Str. Soft 1	57. Church 2	100. SpaceFlute
15. Str. Soft 2	58. Tuba	101. Galaxy
16. Str. Attack 1	59. Horn	102. Accordion 1
17. Str.Attack 2	60. Horn Sec.	103. Accordion 2
18. Tremolo	61. Trombone 1	104. Accordion 3
19. String Sect. 1	62. Trombone 2	105. Musette 1
20. String Sect. 2	63. Trb. Sect.	106. Musette 2
21. Harpstring	64. Cornet	107. Frz. Accor.
22. Orchestra 1	65. Trumpet	108. Harmonika
23. Orchestra 2	66. Trp. Sect.	109. Bagpipe
24. Rondo	67. Muted Trp.	110. Duh-Vocal 1
25. Heaven	68. Clarinet	111. Duh-Vocal 2
26. Stageheave	69. Sopran Sax	112. Bap-Vocal
27. Softstage	70. Tenor Sax	113. Uuh-Vocal
28. Ballad 1	71. Alto Sax	114. Duh-Bap
29. Ballad 2	72. Bariton Sax	115. Pitchvocal
30. Timpani	73. Brass Sec.	116. Bap Echo
31. Hit	74. Brass 2	117. Effect 1
32. LS 16-5-8-4	75. BrassSecLo	118. Effect 2
33. LS 16-5-1	76. Citybrass	119. Drum Effe.
34. LS Full	77. Bigbrass	120. Sonar
35. LS + P2 2/3	78. Tinny	121. Deep Night
36. LS + P 4	79. 5th Brass	122. Orbit
37. LS Full Db 1.	80. Pop Brass	123. Taurus
38. LS + P Full	81. Big Band	124. Cave
39. LS Mix	82. BigB Brass	125. Air Fight
40. LS + P Mix 1	83. Syn Brass	126. Icerain
41. LS + P Mix 2	84. Ana Brass	127. Jungle
42. LS + P Mix 3	85. Piccolo	128. Bacillus
43. DB 16-8-4-2	86. Panflute 1	

MIDI Implementation Chart

Model: **Expander DX1000**

Version: **1.50**

FUNCTION		TRANSMITTED	RECOGNIZED	REMARKS
Basic Channel		X	1 - 16	Memorized
Default Channel		X	1 - 16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	X	
	Altered	X	X	
Note Number		X	1-128	
True Voice			1-128	
Velocity	Note ON	X	O	
	Note OFF	X	O	
After Touch	Keys	X	X	
	Channels	X	O	
Pitch Bender		X	O	
Control Change		X	32 1 7 64 65 66 121	Bank Select 0 - 5 Mod. Wheel 2 Channel Volume Footswitch A Footswitch B Footswitch C Reset All Cntrls
Program Change		X	0 - 69	
	True#		0 - 69	
System Exclusive		X	X	
System Common	Song Pos.	X	X	
	Song Sel.	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	X	X	Start, Stop
	Commands	X	X	
AUX Mes-sages	Local on/off	X	X	
	All Notes off	X	O	
	Active Sens.	X	O	
	Reset	X	X	
Notes				O : Yes X : NO

Mode 1: OMNI ON, POLY
 Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
 Mode 4: OMNI OFF, MONO

Spannungsumschaltung



ACHTUNG: Die wie folgt beschriebene Spannungsumschaltung ist ein Eingriff in den Bereich der lebensgefährlichen Netzspannung. Lassen Sie das Gerät von einem qualifizierten Kundendiensttechniker umstellen.

Werkseitig gelieferte Instrumente sind auf 230 Volt eingestellt und mit den passenden Sicherungen (lt. Chassis - Aufdruck) ausgestattet. Zum Auswechseln der Sicherung bzw. zur Spannungsumschaltung gehen Sie wie folgt vor:

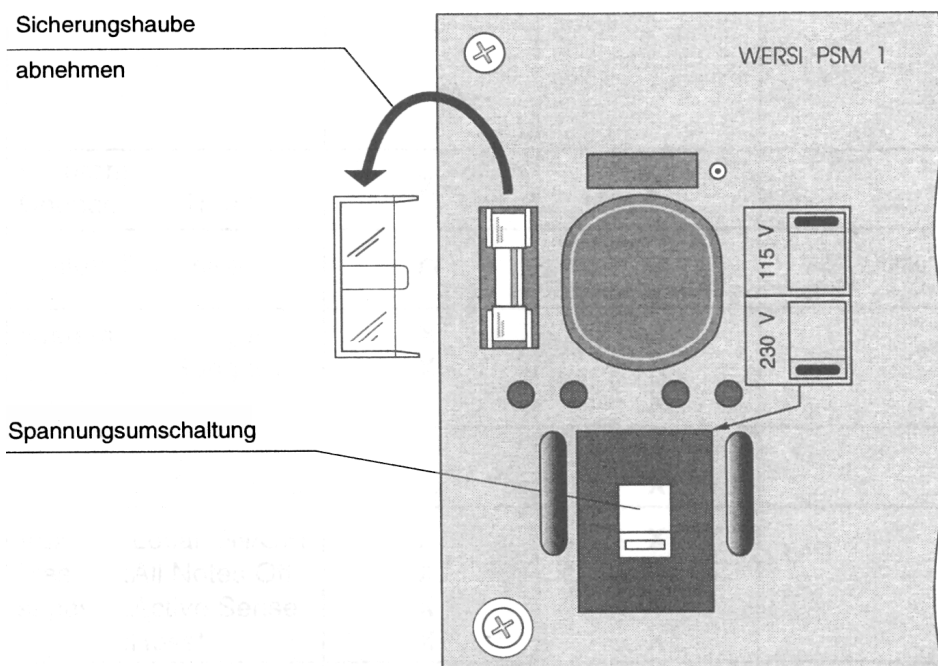
Vor dem Öffnen des WERSI DX1000 darauf achten, daß das Netzkabel gezogen ist. Gehäusedeckel lösen und abnehmen.

Auf der Platine PSM 1 die durchsichtige Sicherungshaube abnehmen und die Sicherung vorsichtig herausnehmen.

Für den Betrieb an 230 Volt ist eine Sicherung von 0,315 A einzusetzen;
für den Betrieb an 115 Volt ist eine Sicherung von 0,5 A einzusetzen.

Siehe hierzu auch Platinenaufdruck. Entsprechende Sicherung einsetzen und durchsichtige Sicherungshaube wieder aufsetzen. Den Spannungsschalter auf der Platine PSM 1 auf den Wert der örtlichen Netzspannung einstellen (siehe auch Platinenaufdruck). Aktualisieren Sie das Typenschild durch den entsprechenden Aufkleber.

Expandergehäuse schließen und Netzverbindung herstellen.



*Die Spannungs-
Umschaltung auf
der Platine PSM 1*

Index

A

Alpha-Wheel 12
Anschluss an DX10 9
Anschluss an DX5 8
Anschlüsse 6
Anwählen der GLOBAL FUNCTIONS 46
Anwählen des COMBI
PROGRAMMING 24
Anwählen des DRUMSET
PROGRAMMING 39
Attack 30, 43

C

Combi Panorama 21
Combi Volume 21
Controller-Mapping 35, 44
Copy/Save Combi 38
Copy/Save Drumsets 45

D

Das DX1000 Cartridge 14
Decay 30, 43
Delay 29, 32, 34
Detune 42
Display 12
Display Contrast 12
Doppelfußtaster 7
Drumsets 39

E

Einzelfußtaster 7

F

Fade In 32, 34
Fußschalter 49
Fußschweller 7

G

Gesamtlautstärke 26

H

Hold 30, 43

I

Instrument A 53
Instrument B 53
Intensity 32, 34

K

Klangfarbe A&B 20
Klangfarben & Drumset Bänke 21
Klangfarben direkt anwählen 21
Kopfhörer 12

L

Lautstärkeregelung 14

M

Manual einstellen 20
Mapping Tabelle programmieren 51
Master Transpose 47
Master Tune 47
Menuetaster 12
MIDI-Anzeige 12
MIDI In/Thru/Out 6
Modulationsquellen 35
Modulationsziele 36, 44
MSP Grundklangfarben 56
MSP Lautstärke 26

O

Oktavlage 21
On/Off 12
Outputs R / L 6

DX 1000

P

Panorama 27, 41
Pfeil-Taster 12
Power 6
Programchanges DX10 13
Prg-Change Mapping 50
Programmier Ebene 22

R

Range 28
Rate 31, 33
Release 30
Rom-Bank R_0 58
Rom-Bank R_1 59

S

Sample Start 29, 42
Schlagzeugklangfarben 57
Schlagzeugklangfarben auswählen 40
Schlagzeuglautstärke 14
Schwebung 27
Setup-Namen eingeben 55
Soundgruppen Setups 18
Spannungsumschaltung 61
Speichern eines Setups 54
Sustain 30
Sustainpedal 30
Switch A 7
Switch B/C 7

T

Transpose 28, 42

V

Velocity Curve 48
Verlassen der GLOBAL FUNCTIONS 46
Verlassen des COMBI PROGRAMMING 24
Verlassen des DRUM PROGRAMMING 39
Volume 12, 41
Volume Control 7

W

Wave 31, 33
Werks-Combis 58
Werkssetups 15
Window High 37
Window Low 37

Z

Zeitabhängiges Release 29

Änderungen, die dem technischen Fortschritt dienen, behalten wir uns vor.

Nachdruck - auch auszugsweise - behalten wir uns vor.

WERSI GmbH, Am Eichelgärtchen, 56283 Halsenbach, Tel.:06747/123-0, Fax 123-193

