

BEDIENUNGSANLEITUNG

***WEGA CD - SPECTRA CD - NOVA CD
GALA CD***

BAND 2

BA 3201
4. Auflage 17/88

VORWORT

1.0 Einführung in das MULTI - Menü	1-1
2.0 Store Preset	2-1
3.0 INSTRUMENT EDITOR	3-1
3.1 Randomize Components	3-6
3.2 Change Components	3-9
3.3 VCF SECTION	3-12
3.4 Default Parameters	3-19
3.5 Octave Position	3-22
3.6 Subvoice Program	3-23
3.7 Gain	3-25
3.8 Pedal Hold	3-27
3.9 Wave Stepping	3-27
3.10 MIDI OUT Number	3-27
3.11 Instrument Name	3-28
3.12 DELETE INSTRUMENT	3-30
3.13 COPY/MOVE INSTRUMENT	3-31
3.14 Save Instr.DrawB	3-32
3.15 Drawbar einfrieren	3-32
4.0 MIDI INTERFACE	4-1
4.1 Theorie	4-1
4.2 Baudrate	4-2
4.3 INITIALIZE	4-2
4.4 MIDI - INPUT SETUP	4-3
4.5 MIDI - OUTPUT SETUP	4-7
4.6 Master - Mode (TACIT)	4-10
4.7 Output Dump	4-10
5.0 SYSTEM PARAMETER	5-1
6.0 MEMORY CARD	6-1
7.0 FOOTSWITCHES	7-1
8.0 PITCH, VOICE DETUNE	8-1
9.0 LOWER RIGHT SPLITSET	9-1
10.0 DIAGNOSTICS	10-1
11.0 DISPLAY CONTRAST	11-1

3.2 CHANGE COMPONENTS

In dieser Ebene können Sie die Voice - Komponenten gezielt nach Ihren Wünschen verändern. Zu diesem Zweck bestimmen Sie zunächst, aus wievielen Subvoices Ihr neuer Klang bestehen soll. Anschließend suchen Sie eine Klangfarbe, die bereits diese Anzahl an Subvoices hat. Eine gute Hilfe bietet Ihnen dazu die im Anhang befindliche Tabelle "Basic-Component-Numbers".

Nachdem Sie einen Klang mit der gewünschten Anzahl Subvoices gefunden haben, wählen Sie diese Klangfarbe an und gehen in die Programmier-Ebene "INSTRUMENT EDITOR - CHANGE COMPONENTS".

Nun wählen Sie an, welche der Komponenten Sie verändern wollen. Anschließend bestimmen Sie, aus welchem Bereich die neue Komponente übertragen werden soll. Dazu stehen Ihnen 4 Möglichkeiten zur Verfügung:

- BASIC
- CUSTOM
- MEM. CARD
- DrawBar

Für die Bereiche BASIC und DrawBar finden Sie die Nummern der entsprechenden Komponenten in dem bereits erwähnten Anhang "Basic-Component-Numbers". Sollten Sie Komponenten aus einer der beiden anderen Ebenen CUSTOM oder MEM. CARD übertragen wollen, beachten Sie folgendes:

Eine so erstellte neue Klangfarbe bleibt nur erhalten, solange die "Quellklangfarbe" noch in der Orgel vorhanden ist. Das bedeutet: MEM. CARD **nicht** herausziehen, CUSTOM **nicht** löschen! Oder die Klangfarbe als CV-Instrument mit dem Copy/Move-Befehl fest abspeichern (siehe hierzu "3.13 Copy/Move Instrument").

Nachdem Sie sich eine Komponente ausgesucht haben, die Sie verändern möchten, geben Sie die entsprechende Nummer über die Tastatur ein. Dazu werden die Obermanual-Tasten E = 0 bis Cis = 9 benutzt. (Bei 5-oktavigen Orgeln das zweite "E" von unten, bei 4-oktavigen Orgeln das tiefste "E").

Beispiel:

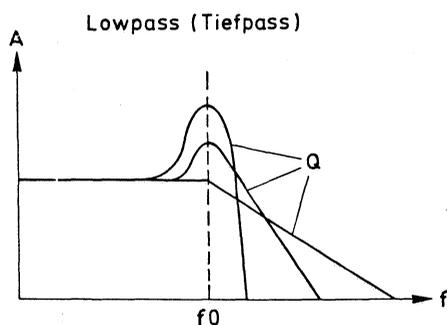
Wir programmieren ein "kräftige" Fanfare. Wählen Sie dazu die Klangfarbe "Musette" im Bereich BASIC aus. (Die neuen Werte für unsere Fanfare ersehen Sie nun aus der bereits erwähnten Tabelle "PV/CV-INSTRUMENTS").

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Menü-Anwahl
>	INSTRUMENT EDITOR	In diese Ebene wollen wir!
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Randomize Components	Die Randomize - Ebene übergehen wir:
>	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components	Die Zielebene ist erreicht
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A	Wir können nun die unterschiedlichen Komponenten mit < und > anwählen. Hinweis: Da der Synthbrass aus nur 2 Subvoices besteht (siehe "2" im Display) bewirken Änderungen in Subvoice 3 "NICHTS"!
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = BASIC #.....	Wir könnten nun die unterschiedlichen Bereiche (BASIC, CUSTOM, MEM. CARD, DrawBar) mit "<" und ">" anwählen. Da wir jedoch im Bereich BASIC bleiben wollen, drücken wir nochmals:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = BASIC # 0120	Es erscheint die Nummer der jetzigen Amplitude, wie sie im BASIC abgespeichert ist. Der blinkende Cursor steht auf der ersten Zahl ("0"). Diesen Wert ändern wir nun über die Obermanual-Tastatur auf 0092.
>	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = BASIC # 0120	Der blinkende Cursor springt auf die "1"
Taste "E"	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = BASIC # 0020	Der Wert "1" ändert sich in "0"
>	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = BASIC # 0020	Der blinkende Cursor springt auf die "4"
Taste "Cis"	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = BASIC # 0090	Der Wert "4" ändert sich in "9"

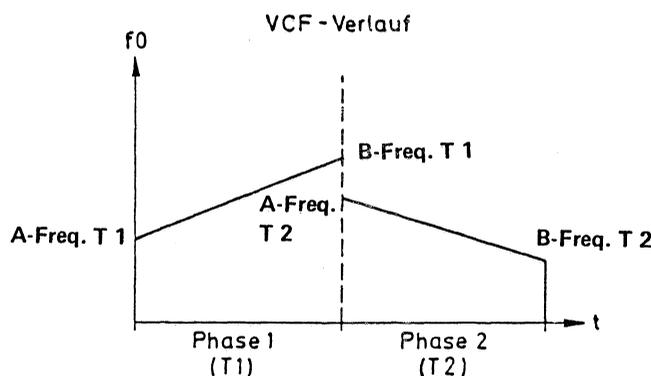
>	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = BASIC # 009 <u>0</u>	Der blinkende Cursor springt auf die "0"
Taste "Fis"	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = BASIC # 009 <u>2</u>	Der Wert "0" ändert sich in "2"
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-B	Der neue Wert "0092" ist jetzt gespeichert, das Display springt auf die nächste Komponente "Ampl-B". Auch diese Komponente wollen wir ändern und betätigen deshalb:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-B = BASIC #.....	Wir könnten nun die unterschiedlichen Bereiche (BASIC, CUSTOM, MEM. CARD, DrawBar) mit "<" und ">" anwählen. Da wir jedoch im Bereich BASIC bleiben wollen, drücken wir nochmals:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-B = BASIC # <u>0121</u>	Es erscheint die Nummer der jetzigen Amplitude-B, wie sie im BASIC abgespeichert ist. Der blinkende Cursor steht auf der ersten Zahl ("0"). Diesen Wert ändern wir nun über die Obermanual-Tastatur auf 0093, wie bereits bei Ampl-A durchgeführt. Das Display führt Sie nun durch die einzelnen Komponenten, die Sie nun gemäß der Eintragungen unserer Tabelle "PV/CV-Instruments" ändern, bis zur Komponente "Subvoice-2 / Wave-B". Nachdem Sie auch den neuen Wert mit "Enter" bestätigt haben, wollen wir diesen Klang abspeichern.
Exit	INSTRUMENT EDITOR 2,VCF SECTION	Diese Ebene übergehen wir und betätigen deshalb nochmals:
Exit	INSTRUMENT EDITOR 2,SAVE INSTR.DRAWB SELECT INSTRUM used: ??.% ???K	Nun suchen Sie sich einen noch freien Speicherplatz in der "CUSTOM"-Ebene aus und betätigen diesen Klangfarben-Taster. Hinter "SELECT INSTRUM" erscheint die Speicherplatznummer.
Enter	INSTRUMENT EDITOR	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert. Da wir den Klang im folgenden Verlauf weiter verändern möchten, bleiben wir in dieser Einstellung stehen. (Theoretisch könnten Sie durch Betätigen des Tasters "Exit" in den Spiel-Mode zurückkehren).

3.3 VCF SECTION

VCF = Voltage Controlled Filter (spannungsgesteuerter Filter). Filter verändern die Klangfarbe eines Klanges, indem sie bestimmte Frequenzbereiche anheben und betonen, andere dagegen unterdrücken. Um diesen Filter zu beeinflussen, stehen uns in der WERSI CD mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, die wir Ihnen nachfolgend erklären. Beachten Sie das alle VCF-Funktionen nur auf "OBERMANUAL - SELEKTOR - 1" wirken können. Bei anderen Einstellungen zeigt das Display die Fehlermeldung 16. Alle VCF-Einstellungen (außer NOISE-Programm) sind nur hörbar, wenn der Klang im Bereich "SOUND CONTROL" auf "VCF I und/oder II" (LED's an).



1. Lowpassfilter



2. VCF-Verlauf

3.3.1 VCF TRACK MODE

Durch diesen Mode läßt sich der VCF-Ablauf, abhängig von der gespielten Taste (Tracking), und in verschiedenen Bereichen und Intensitäten steuern. Diese Funktion läßt sich ON (= ein) oder OFF (=aus) schalten.

3.4 DEFAULT PARAMETERS

In dieser Ebene lassen sich bestimmte Standard-Werte verändern. Dies sind: Velocity, Touch, Wheel 1, Wheel 2. Diese Standard-Werte werden dann aufgerufen, wenn diese Effekte nicht eingeschaltet sind oder nicht eingeschaltet werden können. Wir wollen nun jeden der 4 Parameter kurz erläutern. Für unser Beispiel "Fanfare" brauchen wir diese Einstellungen nicht.

3.4.1 VELOCITY

Velocity ist die Dynamik eines angewählten Instrumentes. Dieser Wert wird nur dann gebraucht, wenn ein gespieltes Manual keine Dynamik oder keinen Brillance-Regler besitzt. In Ihrer WERSI CD betrifft dies nur den Bereich PEDAL. Dieser Wert Velocity wird dann aufgerufen, wenn der "Attack"-Schalter nicht gedrückt ist. Dadurch können Sie beispielsweise die Anschlagsstärke Ihrer Pedalklangfarbe bestimmen. Dazu wollen wir im folgenden Beispiel die Velocity für die Pedal-Klangfarbe "Slap Bass" verändern. Registrieren Sie im Bereich PEDAL den Selektor I mit dieser Klangfarbe und lassen Sie den Pedal-Selektor an. Wählen Sie im Display die Ebene INSTRUMENT EDITOR.

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
	INSTRUMENT EDITOR	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene.
Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
3 x >	INSTRUMENT EDITOR 1, Default Parameters	Wir befinden uns nun in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Default Parameters Velocity =	Da wir die gewünschte Ebene erreicht haben, bestätigen wir mit:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Default Parameters Velocity = 127	Das Display zeigt die im Moment gespeicherte Einstellung. Der Hall-Schieberegler beginnt zu blinken. Nun können Sie den Wert über den Hall-Schieberegler verändern und zur akustischen Kontrolle gleichzeitig auf dem Pedal spielen. Stellen Sie einen Wert zwischen -128 und 127 ein und betätigen Sie:

3 x Exit	INSTRUMENT EDITOR 1, SAVE INSTR.DRAWB. SELECT INSTRUM used: ??.% ???K	In dieser Ihnen bereits bekannter Ebene können Sie den so programmierten Klang auf irgendeinem Speicherplatz im Custom-Bereich abspeichern. Betätigen Sie einen Klangfarben-Taster:
Taster	INSTRUMENT EDITOR 1, SAVE INSTR.DRAWB. SELECT INSTRUM (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer die Sie wiederum bestätigen:
Enter	INSTRUMENT EDITOR	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert.

3.4.2 TOUCH

Die Funktion TOUCH-VIBRATO läßt sich nur im Obermanual für Selektor I aktivieren. Diesen nun einzustellende Wert für TOUCH in der Ebene DEFAULT PARAMETERS wird dann aktiv, wenn der Touch ausgeschaltet ist. Außerdem wirkt der eingestellte Wert auf die Manuale, für die kein TOUCH eingeschaltet werden kann (d.h. alle, außer OM-Selektor I). Im folgenden Beispiel wollen wir das Vibrato der Trompete (bei nicht eingeschaltetem Touch) verändern. Registrieren Sie im Bereich OBERMANUAL den Selektor I mit dieser Klangfarbe. Beachten Sie, daß der Taster TOUCH VIBRATO ausgeschaltet ist. Wir befinden uns noch in der Ebene INSTRUMENT EDITOR.

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
	INSTRUMENT EDITOR	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene.
Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
3 x >	INSTRUMENT EDITOR 1, Default Parameters	Wir befinden uns nun in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Default Parameters Velocity =	Da wir die gewünschte Ebene noch nicht erreicht haben, betätigen wir:
>	INSTRUMENT EDITOR 1, Default Parameters Touch =	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:

Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Default Parameters Touch = -64	Das Display zeigt die im Moment gespeicherte Einstellung. Der Hall-Schieberegler beginnt zu blinken. Nun können Sie den Wert über den Hall-Schieberegler verändern und zur akustischen Kontrolle gleichzeitig auf dem OM spielen. Stellen Sie einen Wert zwischen -128 und 127 ein und betätigen Sie:
3 x Exit	INSTRUMENT EDITOR 1, SAVE INSTR.DRAWB. SELECT INSTRUM used: ??.% ???K	In dieser Ihnen bereits bekannten Ebene können Sie den so programmierten Klang auf irgendeinem Speicherplatz im Custom-Bereich abspeichern. Betätigen Sie einen Klangfarben-Taster:
Taster	INSTRUMENT EDITOR 1, SAVE INSTR.DRAWB. SELECT INSTRUM (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer die Sie wiederum bestätigen:
Enter	INSTRUMENT EDITOR	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert.

3.4.3 WHEEL-1

Dieser Parameter wird in den heutigen Klangfarben noch nicht verwendet. Da WERSI jedoch schon heute die Zukunft eingebaut hat, ist diese Funktion bereits vorgesehen. Bei späteren neuen Klangfarben kann dann dieses Wheel-1 zur Beeinflussung der Klangfarbe eingesetzt werden. Verfahren zur Einstellung wie vor.

3.4.4 WHEEL-2

Mit WHEEL-2 läßt sich die Tonhöhe innerhalb ± 1 Oktave stufenlos verändern. ACHTUNG: dieser so gesetzte Wert wird in allen Manualen aktiv, außer im OM-Selektor I, da hier ein Pitch-Wheel vorhanden ist. Die Veränderung dieses Parameters ist mit größter Vorsicht zu genießen und nur für bestimmte Effekte zu verwenden. Da dieser Parameter genauso eingestellt wird wie vorhergehenden Werte (Velocity, Touch, Wheel-1), wollen wir an dieser Stelle kein Beispiel mehr anführen.

Hinweis: Wollen Sie den Wert verändern und sich das Ergebnis sofort anhören, müssen Sie eine Klangfarbe auf dem Untermanual registrieren, weil im Obermanual der Pitch-Schieberegler den eingestellten Wert überschreibt.

3.5 OCTAVE POSITION

In diesem Parameter lassen sich die Fußlagen für jede Subvoice in einem Bereich zwischen 16' und 1' einstellen. Dadurch lassen sich interessante Klangvarianten erzeugen. Wir wollen nun in unserem Beispiel die Klangfarbe "Musette" durch verändern der Fußlage (in der Subvoice 2) variieren. Wählen sie dazu im OM-Selektor I die Klangfarbe Musette an. Stellen Sie das Display auf INSTRUMENT EDITOR ein.

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
	INSTRUMENT EDITOR	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene.
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
4 x >	INSTRUMENT EDITOR 2, Octave Position	Wir befinden uns nun in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Octave Position SUBVOICE-1	Da wir die gewünschte Ebene erreicht haben, betätigen wir:
>	INSTRUMENT EDITOR 2, Octave Position SUBVOICE-2	Wir befinden uns in der gewünschten Einstellung und bestätigen mit:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Octave Position SUBVOICE-2 8 FOOT	Das Display zeigt die im Moment gespeicherte Einstellung. Mit den beiden Pfeiltastern lassen sich nun die verschiedenen Fußlagen anwählen. Wir stellen "4 FOOT" (= 4 Fuß) ein und betätigen:
3 x Exit	INSTRUMENT EDITOR 2, SAVE INSTR.DRAWB. SELECT INSTRUM used: ??.% ???K	In dieser Ihnen bereits bekannten Ebene können Sie den so programmierten Klang auf irgendeinem Speicherplatz im Custom-Bereich abspeichern. Betätigen Sie einen Klangfarben-Taster:
Taster	INSTRUMENT EDITOR 2, SAVE INSTR.DRAWB. SELECT INSTRUM (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer die Sie wiederum bestätigen:
Enter	INSTRUMENT EDITOR	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert.

3.6 SUBVOICE PROGRAM

Wie Sie wissen, bestehen alle Klangfarben entweder aus einer, zwei oder sogar 3 Subvoices. Die Anzahl der verwendeten Subvoices wird während des Programmierens hinter INSTRUMENT EDITOR angezeigt. Mit der Funktion "SUBVOICE PROGRAM" können Sie nun die Anzahl der verwendeten Subvoices durch an- oder abschalten selbst festlegen. Wird zu einem Klang eine Komponente hinzugefügt (durch Anschalten), wird die erste Komponente nochmals aufgerufen und kann dann mit der Funktion 3.2 CHANGE COMPONENTS verändert werden. Dadurch ist eine Klangänderung erst dann hörbar, wenn die einzelnen Komponenten der hinzugefügten Subvoice in der Ebene CHANGE COMPONENTS verändert werden. Subvoice-1 läßt sich sinnvollerweise natürlich nicht abschalten.

Eine gute Hilfe zur Veränderung der Klangkomponenten bietet Ihnen die im Anhang befindliche Tabelle "BASIC COMPONENT NUMBERS". So lassen sich leicht und schnell interessante Mischklänge erzeugen. Genauso lassen sich die Komponenten auch abschalten.

Wir wollen nun in einem Beispiel der Trompete (1-komponentiger Klang) eine zweite Komponente hinzufügen, um z.B. einen Brass-Sound zu erzeugen. Dazu rufen wir im OM die Trompete auf und gehen in die Funktion INSTRUMENT EDITOR.

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
	INSTRUMENT EDITOR	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene.
Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
5 x >	INSTRUMENT EDITOR 1, Subvoice Program	Wir befinden uns nun in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Subvoice Program SUBVOICE-2	Da wir die gewünschte Ebene erreicht haben, betätigen wir:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 1, Octave Position SUBVOICE-2 OFF	Wir befinden uns in der gewünschten Einstellung verändern mit den Pfeiltastern den Wert OFF (Aus) auf ON (Ein):
< oder >	INSTRUMENT EDITOR 2, Octave Position SUBVOICE-2 ON	Die zweite Subvoice ist nun aktiviert und kann nun in der Ebene CHANGE COMPONENTS mit anderen Werten verändert werden.

3 x Exit	INSTRUMENT EDITOR 2, SAVE INSTR.DRAWB. SELECT INSTRUM used: ??.% ???K	In dieser Ihnen bereits bekannter Ebene können Sie den so programmierten Klang auf irgendeinem Speicherplatz im Custom-Bereich abspeichern. Betätigen Sie einen Klangfarben-Taster:
Taster	INSTRUMENT EDITOR 2, SAVE INSTR.DRAWB. SELECT INSTRUM (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer die Sie wiederum bestätigen:
Enter	INSTRUMENT EDITOR	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert.

3.7 GAIN

In dieser Einstellung haben Sie die Möglichkeit, die Lautstärken für die beiden Waves einer jeden Subvoice zu ändern. Die Werte werden in "dB" angegeben. Die Skala der Werte reicht von 0.000 dB bis -32.000 dB. Mit diesen Einstellungen lassen sich Klänge zum einen intern abstimmen, zum anderen in der Gesamtlautstärke verändern.

Beispiel:

Wir geben nun unserer Klangfarbe FANFARE den "letzten Schliff".

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
	INSTRUMENT EDITOR	In dieser Ebene waren wir stehen geblieben. Beachten Sie, daß der Speicherplatz, auf den Sie den Grundklang gespeichert haben, im Obermanual angewählt ist.
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
6 x >	INSTRUMENT EDITOR 2, GAIN	Wir befinden uns nun in der GAIN-Ebene.
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, GAIN SUBVOICE-1A	Diesen Wert für Wave-A der Subvoice 1 möchten wir ändern und betätigen:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, GAIN SUBVOICE-1A- 7.000dB	In dieser Einstellung blinkt der Digital-Hall-Taster und zeigt damit, daß Sie mit dem Hall-Schieberegler den Wert ("- 7.000dB") im Display verändern können.
Hall-Regler	INSTRUMENT EDITOR 2, VCF-SECTION SUBVOICE-1A- 3.000dB	Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "3.000dB" erscheint.
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, VCF-SECTION SUBVOICE-1B- 7.000dB	Der neuen Wert ist bestätigt und wir befinden uns in der nächsten Ebene. Da wir auch Wave - B der 1. Subvoice verändern:

Hall-Regler INSTRUMENT EDITOR 2, VCF-SECTION
SUBVOICE-1B- 7.250dB

Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "7.250dB" erscheint. So verfahren Sie nun weiter, bis auch die Werte für Wave-A und -B der Subvoice 2 eingestellt sind. (Tabelle "PV INSTRUMENTS" beachten).

Nachdem Sie die Einstellungen durchgeführt haben und Subvoice 3 nicht zu ändern brauchen (da der Klang nur 2 Subvoices hat) betätigen Sie nach der Display-Meldung "Subvoice-3A-7.700dB":

2 x Exit INSTRUMENT EDITOR 2, SAVE INSTR.DRAWB.
SELECT INSTRUM used: ??.% ???K

In dieser Ihnen bereits bekannten Ebene speichern Sie den soweit programmierten Klang, wie vorher schon einmal durchgeführt, auf den selben Speicherplatz ab.

Taster INSTRUMENT EDITOR 2, SAVE INSTR.DRAWB.
SELECT INSTRUM (Taster-Nr.) used: ??.% ???K

Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer die Sie wiederum bestätigen:

Enter INSTRUMENT EDITOR

Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert. Der Klang ist fertig! Durch Betätigen des Tasters "Exit" gelangen Sie nun zurück in den Spiel-Mode.

3.8 PEDAL HOLD

Diese Einstellung, die Sie nun ohne weitere Probleme anwählen können sollten, bietet Ihnen die Möglichkeit, eine für Pedal eingestellte Klangfarbe mit einem "Pedal-Sustain" (Nachklang) zu versehen. Die Einstellung "Pedal Hold ON/OFF" kann für jedes Instrument im Custom-Bereich abgespeichert werden.

Dabei kann es vorkommen, daß einige Klangfarben, aufgrund ihrer Struktur, nicht mehr abklingen. Erst bei Pedal-Umregistrierung und Neuanschlag eines Pedal-Tones, wird der stehende Ton gelöscht.

3.9 WAVE STEPPING

Hier werden bei jedem neuen Tastenanschlag nacheinander sechs verschiedene Waves übernommen, die im jeweiligen ICB der Klangfarbe einprogrammiert sind. Dabei sind bis zu sechs abwechselnde Waves möglich, je nachdem aus wieviel Komponenten der Klang besteht. Zwei Einstellmöglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

Wavestep 1 <====> 6: In dieser Einstellung werden die Waves immer in der Reihenfolge bis (max.) 6 gewechselt.

Wavestep 1 ==>6==>1: In dieser Einstellung werden die Waves immer in der Reihenfolge bis (max.) 6 und dann wieder zurück bis 1 (und so fort) gewechselt.

3.10 MIDI OUT NUMBER

Im Zuge der vielfältigen MIDI-Möglichkeiten, auf die wir in den späteren Kapiteln noch eingehen, können Sie in diesem Mode jedem Instrumenten-Taster eine andere MIDI-OUT-Nummer zuordnen und abspeichern.

Diese abgespeicherte Nummer wird nur dann aktiv, wenn Sie im MIDI-OUT-Modus, unter "MAP INSTRUMENTS" die Funktion "Expander OUT (free)" aufgerufen haben. Ansonsten werden die von uns programmierten MIDI-OUT-Nummern gesendet (siehe Anhang: MIDI-VOICE-NUMBERS). Sollten Sie eine MIDI-OUT-Nummer geändert haben, muß der Klang mit "SAVE INSTR.DRAWB" abgespeichert werden. Die MIDI-OUT-Nummer gilt dann für den Taster (nicht für die Klangfarbe), also auch für den Bereich "Basic" und "Mem. Card".

Diese Funktion ist insbesondere für Expander-Anwendungen interessant, um beispielsweise bestimmte Klangfarben an einem angeschlossenen Instrument aufzurufen.

3.11 INSTRUMENT NAME

Ihre Klangschröpfung, die fast fertig gestellte Fanfare, muß jetzt noch natürlich mit einem entsprechenden Namen versehen werden. Die Namenseingabe erfolgt über die Tasten des Ober- und Untermanuals (siehe Anhang: Tastaturbelegung).

Beispiel:

Wir benennen jetzt unsere Klangschröpfung und speichern diese unter dem Namen "FANFARE" ab.

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
>	INSTRUMENT EDITOR	In dieser Ebene waren wir zuletzt stehen geblieben. Beachten Sie, daß der Speicherplatz, auf den Sie den neuen Klang gespeichert hatten, im Obermanual angewählt ist.
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
4 x <	INSTRUMENT EDITOR 2, INSTRUMENT NAME	Wir befinden uns nun in der richtigen Ebene und betätigen:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, INSTRUMENT NAME <u>MUSETTE</u>	Im Display erscheint zusätzlich der Klangname, den wir als Grundklang gewählt hatten: MUSETTE. Der erste Buchstabe blinkt und ist nun bereit, geändert zu werden. Laut Tabelle "Tastaturbelegung" (im Anhang) geben Sie den Buchstaben "F" ein.

Ton "D"	INSTRUMENT EDITOR 2, INSTRUMENT NAME F <u>U</u> SETTE	Im Display ist nun der erste Buchstabe des neuen Namens eingegeben.
>	INSTRUMENT EDITOR 2, INSTRUMENT NAME F <u>U</u> SETTE	Im Display blinkt nun der zweite Buchstabe und ist bereit geändert zu werden. Geben Sie nun den Buchstaben "A" ein und so fort. Zweckmäßiger Weise notieren Sie sich die entsprechenden Tasten vorher aus der Tabelle "Tastaturbelegung. Dadurch sparen Sie läßtiges hin- und herblättern. Nachdem Sie den letzten Buchstaben eingegeben haben, betätigen den Taster:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2,DELETE INSTRUMENT	Diese Ebene überspringen wir mit:
Exit	INSTRUMENT EDITOR 2, SAVE INSTR.DRAWB SELECT INSTRUM used: ??.% ??? K	Betätigen sie nun den Taster, auf den der Klang abgespeichert werden soll. Hinter SELECT INSTRUM erscheint dann die entsprechende Taster-Nummer.Betätigen Sie nun:
Enter	INSTRUMENT EDITOR2, Randomize Components	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert. Der Klang ist fertig! Durch zweimaliges Betätigen des Tasters "EXIT" gelangen Sie wieder in den Spiel-Mode.

3.12 DELETE INSTRUMENT

Mit diesem Befehl können Sie jede Klangfarbe aus dem Bereich CUSTOM oder MEM CARD löschen.

Hinweis: Bei allen Befehlen, die den freien Speicher verändern, also "DELETE, COPY/MOVE und SAVE" - Befehlen, zeigt das Display den belegten Speicherplatz von Custom oder MEM. CARD an. Der Bereich Custom wird im Display durch ein "*" gekennzeichnet. Der Bereich MEM. CARD ist durch ein "□" gekennzeichnet. Gleichzeitig wird der bereits belegte Speicherplatz in "%" (Prozent), sowie die Größe des Speichers in "K" (Kilobit) angezeigt."

Beispiel:

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
>	INSTRUMENT EDITOR	In dieser Ebene befindet sich der Befehl:DELETE INSTRUMENTS. Wir bestätigen mit :
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
3 x <	INSTRUMENT EDITOR 2, DELETE INSTRUMENT	Wir befinden uns nun in der richtigen Ebene und betätigen:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, DELETE INSTRUMENT ELECT INSTRUM used: ??.% ???K	Wir drücken nun entweder den Taster "CUSTOM" oder "MEM.CARD" im Bereich "MEMORY BANKS", in der wir den Klang löschen möchten, und den Klangfarbentaster wo der Klang gelöscht werden soll. Und bestätigen mit:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, DELETE INSTRUMENT	Der Klang ist nun gelöscht.
2 x Exit		Wir befinden uns wieder im Spiel-Mode.

3.13 COPY/MOVE INSTRUMENT

In diesem Mode haben Sie die Möglichkeit, Klänge zwischen CUSTOM-Bereich und MEMCARD-Bereich hin und her zu kopieren. Bei diesem Befehl wird der gesamte Klang, also ICB, Waves, Amplitudenhüllkurven und Frequenzhüllkurven mitkopiert. Hierbei handelt es sich dann um ein **CV-Instrument**. Der interne Orgelcomputer ist nun so intelligent nur die Komponenten zu kopieren, die nicht schon auf "CUSTOM" oder "MEMCARD" enthalten sind. Dies bedeutet: optimale Speicherausnutzung.

Beispiel:

Wir möchten einen Klang vom "CUSTOM-Bereich" in eine MEMORY CARD kopieren.

Hinweis: Achten Sie darauf, daß die MEMCARD als "INSTRUMENT (CV) + RHYTHM" formatiert wurde. (Siehe Abschnitt "MEMORY CARD")

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
>	INSTRUMENT EDITOR	In dieser Ebene befindet sich der Befehl: COPY/MOVE INSTRUMENTS. Wir rufen nun den Klang, im "CUSTOM-Bereich" auf den wir kopieren wollen. Wir bestätigen mit :
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
2 x <	INSTRUMENT EDITOR 2,COPY/MOVE INSTRUMENT	Wir befinden uns nun in der richtigen Ebene und betätigen:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2,COPY/MOVE INSTRUMENT SELECT INSTRUM used : .?.? % ???K	Nun drücken wir den Taster "MEM.CARD" im Bereich "MEMORY BANKS", und betätigen den Taster auf den wir den Klang speichern wollen. Nun bestätigen mit:
Enter	INSTRUMENT EDITOR 2, COPY/MOVE INSTRUMENT used : .?.? % ???K	Der Klang ist nun kopiert.
2 x Exit		Wir befinden uns wieder im Spiel-Mode.

3.14 SAVE INSTR.DRAWB

In dieser Einstellung haben Sie, wie bereits mehrfach erwähnt, die Möglichkeit, einen veränderten Klang abzuspeichern (siehe Beispiele). Weiterhin bietet "SAVE INSTR.DRAWB" die Funktion, **PV-Instrumente** zwischen Custom- und MEM Card - Bereich hin- und her zu kopieren. Beim Abspeichern von PV-Instrumenten wird nur der ICB des Klanges kopiert, nicht die Amplituden, Waves und Frequenzhüllkurven. Der ICB behält sich nur die Nummern der Quell-Komponenten. Achtung: Quell-Komponenten (Klangfarbe, die die entsprechende Klang-Komponente liefert) nicht löschen. Ggf. den Klang als CV-Instrument abspeichern (COPY/MOVE - Befehl). Da das Abspeichern von Instrumenten bereits mehrmals durchgeführt wurde, brauchen wir nun nicht noch einmal darauf einzugehen.

3.15 Drawbar einfrieren

Im Instrument Editor haben Sie auch die Möglichkeit, die beiden Zugriegel-Sätze I und II wahlweise fest oder veränderbar, im Custom-Bereich abzuspeichern. Beim Abspeichern einer Zugriegel-Einstellung fragt Sie das Display, ob Sie die Zugriegel als VARIABLE (variabel) oder als FREEZE (fest) abspeichern möchten.

MIDI INTERFACE INPUT SETUP CONTROL TOUCH ON (oder OFF)	Kann das angeschlossene Keyboard AFTER TOUCH Informationen senden (MK1), können Sie hier wählen ob die WERSI CD diese Information auswertet oder nicht.
MIDI INTERFACE INPUT SETUP CONTROL MODUL.WHEEL ON (oder OFF)	In dieser Einstellung kann die Information für den VCF-Hand und Vibrato-Hand empfangen werden. Dieser Effekt wirkt nur auf das Obermanual.
MIDI INTERFACE INPUT SETUP CONTROL PITCH WHEEL ON (oder OFF)	Bei On läßt sich die Tonhöhe des Basis-Kanals über das Pitch Wheel des externen Keyboards steuern.
MIDI INTERFACE INPUT SETUP CONTROL TONE EVENTS ON (oder OFF)	Die normal Einstellung ist hier "ON". Es werden alle On/Off-Events empfangen (Tonhöhe, Tonlänge, Dynamic). Ist dieser Parameter auf OFF geschaltet empfängt die WERSI CD zwar alle Controller-Daten (Instrum. Change, Footswiches usw.), aber Sie spielt keine Töne. Durch "EXIT" kommen Sie wieder aus dem MIDI-CONTROL Kreis heraus.
MIDI INTERFACE INPUT SETUP CONTROL DRUM TRIGGER OFF (oder ON)	Die normal Einstellung ist hier "OFF". In Einstellung "ON" werden die Schlagzeugdaten empfangen. Der Empfangskanal wird unter MAP CHANNEL eingestellt.
MIDI INTERFACE INPUT SETUP CONTROL CHANNEL VOLUME OFF (oder ON)	Die normal Einstellung ist hier "OFF". In Einstellung "ON" können die Lautstärke-Informationen pro Kanal empfangen werden.
MIDI INTERFACE INPUT SETUP BASIS CHANNEL 1 (bis 16)	MIDI-Mode-Nachrichten werden nur auf dem Basic-Channel ausgewertet. So können die Controller "System Exklusiv", "Footswitch left/right", "Touch", "Wheels" nur auf dem Basic Channel empfangen werden. Der Basic Channel läßt sich auf alle 16 Kanäle über den Hall-Regler einstellen.
MIDI INTERFACE INPUT SETUP OMNI MODE ON (oder OFF)	In dieser Ebene kann der OMNI-Mode "ON" (= ein) oder "OFF" (= aus) geschaltet werden. Ist der OMNI-Mode auf "OFF" geschaltet, arbeitet die WERSI CD im Multi-Mode. Der Multi-Mode ist die polyphone Version des MONO-Mode. Die WERSI CD spielt mehrere Kanäle gleichzeitig, jeden polyphon und mit einem eigenen Sound.
MIDI INTERFACE INPUT SETUP MAP CHANNEL	Jedem der 16 Empfangskanäle kann ein best. internes Manual zugeordnet werden. In der nachfolgenden Tabelle sind die internen Manuale aufgeführt und erklärt!

Beachten Sie, daß einige MIDI-Funktionen nur auf UPPER DIR empfangen werden können (siehe nachstehende Tabelle).

Tabelle "INTERNE MANUALE MIDI-IN"

OFF	Mit dieser Funktion wird der entsprechende Midi-Kanal abgeschaltet.
Upper dir	Ist diese Funktion eingestellt, stehen Ihnen auf diesem MIDI-Kanal die selben Spielfunktionen zur Verfügung, wie auf dem Obermanual der WERSI CD: CHORUS, VOICE II/III ein, TOUCH VIBRATO, PITCH-WHEEL, MODUL.-WHEEL, Fußschalter.
Lower dir	Ist diese Funktion eingestellt, stehen Ihnen auf diesem MIDI-Kanal die selben Spielfunktionen zur Verfügung, wie auf dem Untermanual der WERSI CD: VOICE-SPLIT, VOICE II ein, Harmoniesteuerung des Begleitautomaten etc.
Pedal dir	Ist diese Funktion eingestellt, stehen Ihnen auf diesem MIDI-Kanal die selben Spielfunktionen zur Verfügung, wie auf dem Pedal WERSI CD: CHORUS, VOICE II ein, TIMPANI.
Upper 3 dir	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 3 des Obermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregeler, hat aber keine Dynamik.
LSplit dir	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des rechten Manualbereichs im gesplitteten Untermanual.
Drums	Ein mit "Drums" eingestellter Kanal wandelt die empfangenen Ton-Events in Schlagzeuginformationen um. Die entsprechenden Schlagzeuginstrumente werden ab MIDI-Ton-Nummer 36 gemäß der Abbildung im Anhang von Band 1 der Bedienungsanleitung, ausgelöst.
Upper 1	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 1 des Obermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregeler.
Lower 1	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 1 des Untermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregeler.
Pedal 1	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 1 des Pedals und auf den entsprechenden Lautstärkeregeler.

- Upper 3** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 3 des Obermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkereger.
- Upper 2** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 2 des Obermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkereger.
- Lower 2** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 2 des Untermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkereger.
- Pedal 2** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 2 des Pedals und auf den entsprechenden Lautstärkereger.
- Bass** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des Selektors "BASS" der Begleitautomatik.
- Accomp. 1** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des Selektors "ACC. I" der Begleitautomatik.
- Accomp. 2** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des Selektors "ACC. II" der Begleitautomatik.
- Accomp. 3** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des Selektors "ACC. III" der Begleitautomatik.
- Sequence 1** Dieses virtuelle Manual wird in erster Linie für den Sequenzer benutzt. Sie sind natürlich in der Lage, diese Manual über MIDI anzusprechen.
- Sequence 2** Dieses virtuelle Manual wird in erster Linie für den Sequenzer benutzt. Sie sind natürlich in der Lage, diese Manual über MIDI anzusprechen.
- Sequence 3** Dieses virtuelle Manual wird in erster Linie für den Sequenzer benutzt. Sie sind natürlich in der Lage, diese Manual über MIDI anzusprechen.

MIDI INTERFACE OUTPUT SETUP CONTROL	MODUL.WHEEL ON (oder OFF)	Ist diese Funktion eingeschaltet, wird die Information des VCF-Schiebereglers als MIDI-WHEEL-2 gesendet.
MIDI INTERFACE OUTPUT SETUP CONTROL	PITCH WHEEL ON (oder OFF)	Bei On läßt sich der Wert des Pitch-Bend-Schiebereglers als MIDI-WHEEL-1 senden.
MIDI INTERFACE OUTPUT SETUP CONTROL	TONE EVENTS ON (oder OFF)	Die Normal-Einstellung ist hier "ON". Es werden alle On/Off-Events gesendet (Tonhöhe, Tonlänge, Dynamic). Ist dieser Parameter auf OFF geschaltet sendet die WERSI CD zwar alle Controller-Daten (Instrum. Change, Footswitches usw.), aber Sie senden keine Töne. Durch "EXIT" kommen Sie wieder aus dem MIDI-CONTROL Kreis heraus.
MIDI INTERFACE OUTPUT SETUP CONTROL	DRUM TRIGGER OFF (oder ON)	Die normal Einstellung ist hier "OFF". In Einstellung "ON" werden die Schlagzeugdaten gesendet. Der Sendekanal wird unter MAP CHANNEL eingestellt.
MIDI INTERFACE OUTPUT SETUP CONTROL	CHANNEL VOLUME OFF (oder ON)	Die normal Einstellung ist hier "OFF". In Einstellung "ON" können die Lautstärke-Informationen pro Kanal gesendet werden.
MIDI INTERFACE OUTPUT SETUP MAP CHANNEL		Jedem der 16 Sendekanäle kann ein best. internes Manual zugeordnet werden, auf der die WERSI CD MIDI-Informationen senden soll. In der Tabelle "INTERNE MANUALE MIDI OUT" sind die Möglichkeiten aufgeführt und erklärt:
MIDI INTERFACE OUTPUT SETUP MAP INSTRUMENTS		In dieser Ebene stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: a) "Standard OUT 1:1" Die Voice-Nummern sind standardmäßig festgelegt. Im Anhang "MIDI-VOICE-NUMBERS" können Sie diese Standard-Konfiguration nachlesen. b) "Expander OUT (free)" Die im Bereich "Custom" frei festgelegten MIDI-OUT-Nummern (siehe auch "3.10 MIDI-OUT-NUMBER") werden gesendet.

Tabelle "INTERNE MANUALE MIDI OUT"

OFF	Mit dieser Funktion wird das entsprechende Manual abgeschaltet.
Upper	Das Obermanual sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Lower	Das Untermanual sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Pedal	Das Pedal sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Upper 3	In der WERSI CD nicht aktiv.
Lo Split	Der rechte Bereich des gesplitteten Untermanuals wird auf dem so eingestellten Midi-Kanal gesendet.
Bass	Der Bass der Begleitautomatik sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Accomp. 1	Der ACC. I der Begleitautomatik sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Accomp. 2	Der ACC. II der Begleitautomatik sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Accomp. 3	Der ACC. III der Begleitautomatik sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Sequence 1	Spielt der Sequenzer auf diesem Kanal, werden die Töne über MIDI gesendet.
Sequence 2	Spielt der Sequenzer auf diesem Kanal, werden die Töne über MIDI gesendet.
Sequence 3	Spielt der Sequenzer auf diesem Kanal, werden die Töne über MIDI gesendet.

Wersichord Bei eingeschaltetem Wersichord werden die Töne auf dem eingestellten MIDI-Kanal gesendet.

Drums Ein mit "Drums" eingestellter Kanal wandelt die gesendeten Ton-Events in Schlagzeuginformationen um. Die entsprechenden Schlagzeuginstrumente werden ab MIDI-Ton-Nummer 36 gemäß der Abbildung im Anhang der Bedienungsanleitung, ausgelöst.

4.6 MASTER MODE (TACIT)

In diesem Mode werden nur die Tastaturen der WERSI CD als MIDI-Informationen gesendet. Sind keine anderen MIDI-Geräte angeschlossen, bleibt die Orgel stumm. Diese Einstellung ist überwiegend für den Betrieb mit MIDI-Controllern gedacht.

4.7 OUTPUT DUMP

Hier besteht die Möglichkeit, den Speicherinhalt Ihrer WERSI CD als System Exclusive Daten auf einem Atari 1040 ST unter Zuhilfenahme des WERSI-Software-Programms MULTITRACK 24 ST zu speichern. Folgende Bereiche lassen sich getrennt senden:

CUSTOM PANEL	Alle Klangfarben und Total Presets des Custom Bereichs.
MEMCARD TOTAL	Der gesamte Speicherinhalt einer eingesteckten Memcard, unabhängig von deren Inhalt.
WERSIMATIC TOTAL	Alle Rhythmen/Sequenzen des Custom-Bereichs im WERSImatic.

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
------------------------	------------------

MIDI INTERFACE OUTPUT DUMP CUSTOM PANEL	Hier können Sie wählen, welcher der drei möglichen Bereiche gesendet werden soll. Wird diese Einstellung mit "Enter" bestätigt, ändert sich das Display wie folgt:
--	--

MIDI INTERFACE OUTPUT DUMP+CHECK CUSTOM PANEL	????? Nibbles TX
--	------------------

Nun wird der angewählte Speicherbereich ausgelesen; die Anzahl der gesendeten Nibbles wird im Display mitgezählt. Das "TX" hinter Nibbles steht für Transmit (= Senden). Hinter "Dump" erscheint die Anzeige "+CHECK". Ist die Übertragung beendet, können die Computer-Daten zum Gegen-Check zurück gesendet werden. Dabei wechselt "TX" in "RX" (R = Receive, engl. Empfangen) und die Anzahl der Nibbles wird nur verglichen, nicht gespeichert. Stimmt die Anzahl bei diesem Check nicht überein, zeigt das Display eine Fehlermeldung, der EXIT-Taster blinkt. Befindet sich die Orgel nicht mehr im CHECK-Mode, wird in jedem Fall empfangen (auch Fehlerhafte Daten), es erfolgt keine Fehlermeldung. Daher nach jedem Auslesen kurz einen CHECK durchführen. Ist ein Ein-/Auslese-Vorgang beendet, erscheint hinter der Anzahl der Nibbles ein "!".

Hinweis: Beim Senden der Daten vom Computer zur Orgel ist darauf zu achten, daß im INPUT SETUP die Funktion SYST EXCLUSIVE auf ON eingestellt ist. Der Orgelcomputer ordnet die empfangenen Daten automatisch dem Richtigen der drei Bereiche zu. Daher brauchen beim INPUT in die Orgel keine weiteren Einstellungen vorgenommen werden.

5.0 SYSTEM PARAMETER

Hier werden verschiedene Standard - Einstellungen der Orgel vorgenommen.

Nachfolgend führen wir alle möglichen Einstellungen mit kurzen Erläuterungen auf. Welche Parameter für Sie interessant sind, entscheiden Sie bitte aufgrund Ihrer eigenen Anwendung. Wie Sie durch die verschiedenen Ebenen steppen, wurde bereits an mehreren Beispielen erläutert (ggf. ein Beispiel wiederholen).

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
SYSTEM PARAMETER PED POLY (=>PRESET!) ON (oder OFF)	Hier entscheiden Sie ob das Pedal polyphon oder monophon gespielt wird. Achtung: Dieser Mode läßt sich in den Presets mit abspeichern.
SYSTEM PARAMETER Footswitch & PRESET ON (oder OFF)	Ist diese Funktion auf ON geschaltet, werden bei Preset-Anwahl die abgespeicherten Fußschalter-Einstellungen aufgerufen.
SYSTEM PARAMETER LM Split from PRESET ON (oder OFF)	Ist diese Funktion auf "ON" geschaltet, wird bei Preset-Anwahl der abgespeicherte Splitpunkt aufgerufen.
SYSTEM PARAMETER WV SPEED SHIFT ON (oder OFF)	Auch das Wersivoice der WERSI CD hat den bekannten Anlauf- bzw. Abbremsseffekt von rotierenden Lautsprechern. Ist dieser Mode "ON"(= ein), hören Sie beim Wechsel "schnell ==> langsam" den Abbremsseffekt, beim Wechsel "langsam ==> schnell" den Anlaufeffekt.
SYSTEM PARAMETER CANCEL bevor RUN ON (oder OFF)	Ist dieser Parameter auf "ON" (= ein) geschaltet, hat er folgenden Effekt: ein noch nicht abgeklungener Ton wird abgeschaltet, sobald ein neuer Ton gleicher Tonhöhe gestartet wird. Steht der Parameter auf "OFF" (= aus), klingt ein Ton vollständig aus, auch wenn ein neuer Ton gleicher Tonhöhe gestartet wurde; die Töne überlappen.
SYSTEM PARAMETER SOLOVOICE Delayed ON (oder OFF)	Ist der Parameter auf "ON" (= ein) geschaltet werden die tieferen Töne eines Akkordes nicht sofort, sondern erst nach einer kurzen Verzögerung in der Lautstärke abgesenkt.

SYSTEM PARAMETER TOUCH Sensitivity
LEVEL = 16 Actual Touch = 0 %

In dieser Ebene wird eingestellt, wie fest man auf die Manualtaste drücken muß, um die Touch-Funktion zu starten (1 = fest drücken...16 = schwach drücken). Der Wert hinter "Actual Touch" zeigt die aktuelle Druckstärke an, wenn Sie eine Obermanualtaste niederdrücken. Dieser Wert wird erst angezeigt, nachdem der Hallregler einmal bewegt wurde. Sie brauchen eine "LEVEL"-Einstellung nicht mit "Enter" zu bestätigen; Sie können diese Ebene sofort mit "Exit" verlassen.

SYSTEM PARAMETER UpperCHORUS AUTOOFF
ON (oder OFF)

Ist dieser Parameter auf "ON" (= ein) geschaltet, löscht eine Umregistrierung im Obermanual die Funktionen: VOICE Chorus, Voice II/III ein.

SYSTEM PARAMETER Reverberation Type
DH 11 oder DH 100

Je nachdem welches der beiden Hall-Systeme Sie in Ihrer WERSI CD einsetzen, müssen Sie der Orgel an dieser Stelle den eingebauten Hall mitteilen, um alle Einstellmöglichkeiten nutzen zu können.

SYSTEM PARAMETER Set Footsw. Detune
Start = \pm 253 Cents Speed = 20-Hold ms

Ist einer der drei Fußschalter auf "Free Tuning" programmiert, so läßt sich hier der Bereich und die Geschwindigkeit einstellen, in der ein Ton nach Fußtaster-Betätigung gezogen wird. Die Eingaben erfolgen über den Digital-Hallregler.

SYSTEM PARAMETER UPPER all SLALOM (P)
ON (oder OFF)

Hier können Sie wählen, ob der Pitch-Schieberegler nur den Selektor I des Obermanuals wirken soll (OFF-Einstellung), oder ob er auf alle drei Selektoren des Obermanuals wirkt (ON-Einstellung). Diese Einstellung kann in den Total Presets mit abgespeichert werden.

SYSTEM PARAMETER SYSTEM INITIALIZE

In dieser Ebene können Sie zwischen zwei Initialisierungsarten wählen:

Standard Parameter:

Standard-Einstellungen gem. Tabelle
(Anhang: Standard-Parameter)

RAM FORMAT, DATA LOST:

Initialisierung des frei programmierbaren Klang-Speichers Ihrer Orgel. Die Klang-Daten gehen dabei verloren.

6.0 MEMORY CARD

Zur Klang/Rhythmuserweiterung und -verwaltung bietet WERSI ROM- und RAM-Memory Cards an, deren Angebot ständig erweitert wird. (Beachten Sie unsere ständigen Informationen).

R O M = Read Only Memory (Nur Lesespeicher, kann nicht überschrieben werden)

R A M = Random Access Memory (Speicher mit beliebigem Zugriff, kann gelöscht werden)

Bevor wir uns mit den einzelnen Kopier-Vorgängen näher beschäftigen, müssen wir uns zunächst noch mit einigen Eigenschaften der Memory Card auseinandersetzen. Beachten Sie auch die bei den Memory Cards beiliegenden Bedienungshinweise.

ROM-Memory Card

Hierbei wird zwischen zwei Arten von Memory Cards unterschieden.

1. Memory Cards mit Sounds + Total Presets.
2. Memory Cards mit Rhythmen und Begleitungen.

RAM-Memory Card

Die frei programmierbaren Memory Cards sind für Sound und Rhythmus zu verwenden. Hier werden verschiedene verschiedenen Speicherkapazitäten (in Kilobit) angeboten. Beachten Sie dazu den jeweiligen Memory Card - Aufdruck.

Bevor Sie mit einer RAM-Memory Card arbeiten können, beachten Sie die beiliegenden Hinweise.

- Batterie-Pufferung

Bekanntlich verliert ein RAM bei Ausfall der Versorgungsspannung seinen Inhalt. Um dies zu verhindern, wird jede RAM-Memory Card mit einer Batterie bestückt, welche das RAM ca. 5 Jahre vor Datenverlust schützt. Damit die bei jedem RAM beiliegende Batterie sich nicht entleert (z.B. durch Lagerung), wird die Batterie erst von Ihnen bei tatsächlichem Bedarf eingesetzt. (Eine ausführliche Anleitung liegt jeder RAM-Card bei).

- "WRITE PROTECT ON/OFF" (Überschreibschutz ein/aus)

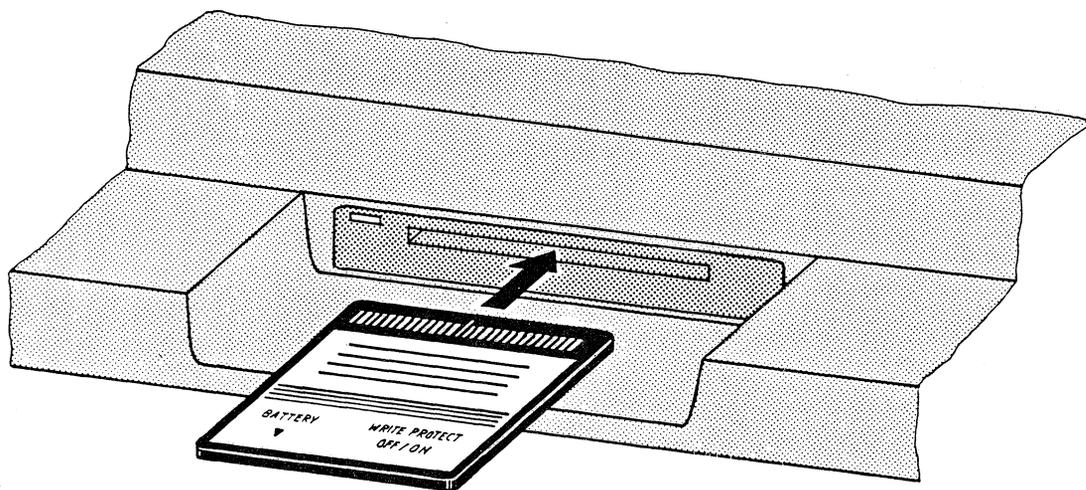
Durch einen Schalter am Memory Card-Gehäuse kann die Memory Card gegen versehentliches Überschreiben und damit gegen den Verlust des Speicherinhaltes geschützt werden (Stellung ON = WRITE PROTECT ein).

Falls der Speicher bewußt überschrieben werden soll, muß der Schiebeschalter in die andere Stellung gebracht werden (OFF = WRITE PROTECT aus).

HINWEIS: Batterie und Überschreibschutz-Schalter gibt es nur bei der RAM-Memory Card, nicht bei einer ROM-Memory Card.

Nachdem Sie dann die Memory Card vorschriftsmäßig vorbereitet haben, muß sie entsprechend ihrer Verwendung eingerichtet, formatiert werden. Zur Zeit haben Sie die Möglichkeit, das Klangfarben-/Preset-RAM (Bereich Custom der Orgel), oder das Rhythmus-RAM (Bereich Custom des WERSIMATIC) komplett zu speichern und wieder komplett in die Orgel zu laden (Dump Type). Oder Sie speichern/laden einzelne Rhythmen oder Klänge.

Hinweis: Ist das RAM (Bereich Custom) Ihrer WERSI CD noch nicht initialisiert (Neuaufbau, Systemabsturz etc.), dieses zunächst durchführen, um Total Presets oder einzelne Klangfarben überhaupt programmieren zu können. Siehe Abschnitt 5.0 "SYSTEM PARAMETER - SYSTEM INITIALIZE.



TIP: Um ein blitzschnelles Einladen einer Memory Card zu ermöglichen (z.B. beim Bühneneinsatz), brauchen Sie sich nicht schrittweise bis zur "MEMORY CARD"-Ebene durchzutoggeln. Wenn Sie sich in einer der 11 Haupt-Programmirebenen befinden, genügt ein Druck auf "Center", und das Display wechselt auf die "MEMORY CARD"-Ebene. Ein nochmaliges Betätigen von "Center", und Sie befinden sich in der Ebene "Voice Panel Copy All"; eine Instr (CV) -Memory Card kann eingelesen werden.

Die MEMORY CARD - Programmierungsebenen

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
MEMORY CARD SET MEMCARD LABEL	Hier können Sie jeder RAM-Memory Card einen eigenen, beliebigen Namen geben, der immer dann erscheint, wenn Sie die Card in den Card-Schacht stecken. Ein solcher Name kann bis zu 40 Zeichen lang sein. Eingabe der Buchstaben und Zeichen erfolgt über die Manuale; weiterschalten zum nächsten Zeichen mit ">", zurückgehen mit "<". Nach Eingabe der kompletten Bezeichnung den Namen mit "Enter" bestätigen. Dieser Name kann jedoch erst <u>nach</u> dem Formatieren der MEMORY CARD eingegeben werden.
MEMORY CARD FORMAT MEMCARD NEW	In dieser Ebene wird die MEMORY CARD entsprechend Ihrer Verwendung formatiert. Dazu werden die entsprechenden Unterebenen ausgewählt:
MEMORY CARD FORMAT MEMCARD NEW DUMP TYPE MEMCARD	Wird die MEMORY CARD als "Dump Type" -Card formatiert, kann der gesamte, frei programmierbare Rhythmus- oder Klang/Preset-Speicher der Orgel (Bereich Custom) auf diese MEMORY CARD gespeichert werden. Nicht jedoch einzelne Rhythmen und Sounds.
MEMORY CARD FORMAT MEMCARD NEW DUMP TYPE MEMCARD SizeK-Bit	Haben Sie sich für diese Art der Formatierung entschieden und bestätigt, müssen Sie nun die Speicherkapazität der MEMORY CARD lt. Aufdruck eingeben. Im Display wählen Sie die möglichen Größen (Size): 128 K-Bit, 256 K-Bit, 512 K-Bit, 1024 K-Bit und 2048 K-Bit.
MEMORY CARD FORMAT MEMCARD NEW INSTR (CV) + RHYTHMS	Eine andere Möglichkeit ist die Formatierung als Instrument (CV) und Rhythmus Card. Hierbei können Sie wahlweise aus dem Klangfarben/Preset-Speicher oder den Rhythmus-Speicher, einzelne Rhythmen, Sounds oder Presets auf diese MEMORY CARD speichern, und natürlich auch in dieser Form wieder in die Orgel einladen (siehe INSTRUMENTEDITOR). Entscheiden Sie sich für diese Formatierung, können bei Sounds alle Komponenten eines Klanges gespeichert werden (CV-INSTRUMENT). Genauso können aber auch PV-Instrumente gespeichert werden. Haben Sie sich für diese Formatierung entschieden (ENTER), müssen Sie die Größe der MEMORY CARD eingeben (siehe Aufdruck).

MEMORY CARD FORMAT MEMCARD NEW
INSTR (PV) + RHYTHMS

Diese Art der Formatierung gibt Ihnen wieder die Gelegenheit Rhythmen, Sounds und Presets einzeln auf eine MEM CARD zu speichern. Einziger Unterschied zur vorherigen Formatierung: hier wird beim Abspeichern von Sounds nicht der gesamte Klang gespeichert, sondern nur der ICB (PV-INSTRUMENTS). Die Waves, Amplituden-, und Frequenzhüllkurven werden nicht mit abgespeichert, sondern stehen nur als Zeiger im ICB (siehe INSTRUMENT EDITOR). Somit können Sie Speicherplatz sparen. Haben Sie sich für diese Formatierung entschieden (ENTER), müssen Sie noch die Größe der MEM.CARD eingeben (siehe Aufdruck).

MEMORY CARD WRITE to MEMCARD

Hier können Sie den gesamten Inhalt der beiden CUSTOM-Bereiche(Sounds/Presets,Rhythmen),und die MIDI-Einstellungen auf eine MEM.CARD speichern. **Achtung:** Dies funktioniert nur, wenn die MEM CARD als DUMP TYPE MEM CARD formatiert wurde (Ausnahme: "VOICE PANEL COPY ALL"). Diese Ebene ist noch einmal in vier Bereiche unterteilt.

MEMORY CARD WRITE to MEMCARD
VOICE PANEL DUMP

Wird diese Einstellung mit Enter bestätigt, speichert Ihre WERSI CD alle Sounds und Presets (CUSTOM BEREICH) auf die MEM.CARD.

MEMORY CARD WRITE to MEMCARD
WERSIMATIC DUMP

Wird diese Einstellung mit Enter bestätigt, speichert Ihre WERSI CD alle Rhythmen und Sequenzen (CUSTOM BEREICH) auf die MEM CARD.

MEMORY CARD WRITE to MEMCARD
VOICE PANEL COPY ALL

Hier bietet sich die Möglichkeit, alle Klangfarben des Custom-Bereiches und die Total Presets! auf eine MEM. CARD zu speichern. Dazu muß die MEM. CARD als "INSTR (CV) + RHYTHMS" formatiert sein. Alle Klangfarben werden solange nacheinander gespeichert bis die MEM.CARD voll ist. Reicht der Speicherplatz nicht, so erscheint die Fehlermeldung: DEVICE FULL, WRITE IMPOSSIBLE. Die MEM. CARD enthält aber trotzdem die bis dahin gespeicherten Klangfarben. Die Sounds können nun über den Taster MEM.CARD im Bereich MEMORY BANKS abgerufen werden.

MEMORY CARD WRITE to MEMCARD
MIDI PARAMETER SETUP

Wird diese Einstellung mit Enter bestätigt, speichert Ihre WERSI CD die gesamten MIDI-Parameter auf die MEM CARD.

MEMORY CARD READ from MEMCARD

Hier lassen sich die MEM CARDS die, mit der Einstellung "WRITE to MEMCARD" gespeichert sind, wieder in die CUSTOM-Bereiche der WERSI CD einladen. Da die Einstellung MIDI PARAMETER SETUP nur im MIDI INITIALIZE (Abschnitt 4.2) abgerufen werden kann, ist diese Ebene nur dreimal unterteilt.

MEMORY CARD READ from MEMCARD
VOICE PANEL DUMP

Hier werden alle Sounds und Presets einer MEM CARD in den CUSTOM-Bereich der WERSI CD geladen.

MEMORY CARD READ from MEMCARD
WERSIMATIC DUMP

Hier werden alle Rhythmen und Sequenzen einer MEM CARD in den CUSTOM-Bereich WERSIMATIC der WERSI CD geladen.

MEMORY CARD READ from MEMCARD
VOICE PANEL COPY ALL

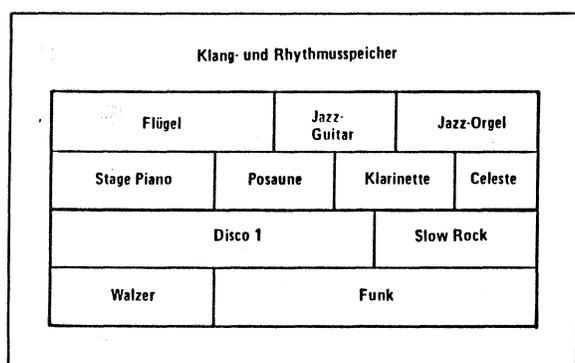
Mit diesem Befehl werden Sounds/Presets in die WERSI CD geladen, die mit dem gleichnamigen Befehl unter "WRITE to MEMCARD" abgespeichert wurden. Während des Einlesens zeigt das Display die Anzahl der geladenen Klangfarben an.

MEMORY CARD WRITE PROTECTED
ON oder OFF

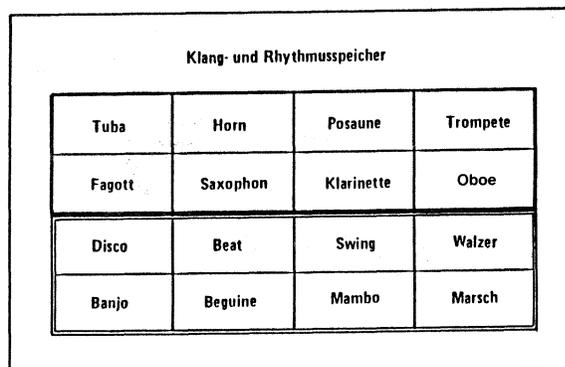
Wie Sie schon wissen kann die MEM CARD mit dem Schalter "WRITE PROTECT" vor dem Überschreiben geschützt werden (Hardware). Hier haben Sie die Möglichkeit Ihre MEM CARD mit Hilfe der Software vor dem Überschreiben zu schützen. ON = ein/OFF = aus:

TUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTU

Wieviel Sounds, Rhythmen oder Sequenzen Sie auf eine MEMCARD speichern können, hängt in starkem Maße davon ab, wieviel Speicherplatz die einzelnen Sounds, Rhythmen oder Sequenzen brauchen. Bei den bisherigen Orgelgenerationen wie Delta, Beta oder Omega verfügte jeder Sounds oder Rhythmus über eine feste Speichergröße. In der WERSI CD sind wir nun einen Schritt weiter gegangen. Wir können jedem Sound oder Rhythmus den Speicherplatz geben, den er tatsächlich benötigt. Es wird also kein Speicherplatz mehr verschenkt. Der Klang FLÜGEL benötigt z.B. wesentlich mehr Speicherplatz, als der Sound JAZZ GUITAR 1. Die dynamische Speicherverwaltung in Ihrer WERSI CD ist jetzt in der Lage, jedem Klang und jedem Rhythmus (Sequenz) nur den Speicherplatz zur Verfügung zu stellen, den er tatsächlich benötigt.



dynamische Speicherverwaltung



starre Speicherverwaltung

Die Speicherverwaltung hat zur Folge, daß nicht immer die gleiche Anzahl an Klängen/Rhythmen gespeichert werden kann. Werden z.B. viele "dicke" Klänge abgespeichert, ist der Speicherplatz schneller belegt. Folge ist, daß nicht mehr alle 51 Klangfarben-Taster (Custom) belegt werden können. Oder es können keine 24 Sequenzen in den Rhythmus-Speicher geladen werden.

Da PV-Klangfarben nur auf die Klangkomponenten anderer Klänge zeigen, und daher nicht speicherintensiv sind, kann bei gemischter Anwendung von PV's und CV's der vorhandene Speicherplatz sinnvoll und optimal ausgenutzt werden.

Der Custom - Bereich für Klangfarben und Total Presets hat einen Speicherplatz von 512 K-Bit. Je nach Ausnutzung des RAM's können Sie die Klangfarben auf eine 256 K-Bit große MEMORY CARD abspeichern, sind mehr als 50 % belegt, benötigen Sie eine 512 K-Bit MEMORY CARD.

Wieviel Speicherplatz im Klangfarben-RAM von CUSTOM oder MEM CARD belegt ist, erfahren sie jedesmal beim Abspeichern eines Klanges. Der Wert wird im Display angezeigt. **Ist der Klangfarben-Speicher über 50 % belegt, versuchen Sie bitte nicht, diesen auf eine 256 K-Bit Memory Card zu speichern. Eine so gespeicherte MEMORY CARD muß neu formatiert werden.**

Der RAM - Speicherplatz von Rhythmen und Sequenzen ist 256 K-Bit groß. Hier kommen Sie immer mit einer 256 K-Bit MEMORY CARD aus. Wie Sie den belegten Speicherplatz kontrollieren können erfahren Sie in Band 3 der Bedienungsanleitung "WERSImatic Programmierung".