SYNTHWORKS
D10/20/110/MT32
Version 1.0

Synthworks

Synthworks

INHALT

EINLEITUNG **11**
- A. HALLO ! 13
- B. HELP MODE 15
- C. EINFÜHRUNG IN DAS PROGRAMM 16
  - 1. TONE EDIT PAGE 16
  - 2. CONFIGURATION PAGE 17
  - 3. LIBRARIAN PAGE 17
- D. BEVOR ES WEITER GEHT... 19
- E. BEMERKUNGEN 20
  - 1. TASTENBELEGUNGEN 20
  - 2. FENSTER 20
  - 3. VERSCHIEDENES 21

SYNTHESIZER EINFÜHRUNG **23**
- A. TONES 25
- B. TIMBRES 26
- C. PATCHES 27
- D. PARTIAL RESERVATION 28
- E. SYNTH TYP 29

TONE EDIT PAGE **31**
A. EINLEITUNG 33
B. TONE BUFFER (SPEICHER) 35
C. PARAMETER BESCHREIBUNG 38
1. PITCH 38
2. WAVE 39
3. FILTER(TVF) 40
4. VOLUME(TVA) 42
5. STRUCTURES 43
6. NAME 45
7. PARTIAL MUTING 45
D. ENVELOPES 47
1. ARBEITSWEISE 47
2. MÖGLICHKEITEN 48
E. VERSCHIEDENES 53
1. PARTIAL COPY 53
2. TONE INIT 53
3. LADEN EINES SYNTH TONES 54
4. AUSDRUCKEN EINES TONES 54

LIBRARIAN PAGE **55**
A. EINLEITUNG 57
1. DARSTELLUNGSWEISE 57
2. SEITENBESCHREIBUNG 57
B. BANK, EINLEITUNG 59
C. BANK MENÜ OPTIONEN 60
1. LOAD 60
2. UPDATE 60
3. SAVE AS... 60
4. SEND TO SYNTH 61
5. RECEIVE FROM SYNTH 62
6. COPY 62
7. INSERT/ROTATE 63
8. SWAP 65
9. LOCK 65
10. ALPHABETIZE 66
11. SWAP BANKS 66
12. CLEAR 66
13. WRITE COMMENTS 66
14. PRINT 66
15. MT32 ↔ D10/20/110 67
16. TONES → LIBRARY 68
D. BANK VERSCHIEDENES 69
1. TONE AUSWAHL 69
2. TONE BUFFER ABSPEICHERN 69
3. UMBENENNEN EINES SPEICHERS 70
4. PATCH AUSWAHL 70
5. TIMBRE AUSWAHL 70
6. MIDI ÜBERTRAGUNGS-FEHLER 70
E. LIBRARY EINLEITUNG 72

F. LIBRARY BENUTZUNG
(SUCHEN NACH SOUNDS) 74
1. SEMANTISCHE SUCHE 74
2. SUCHE AUFGRUND
DES NAMENS 77
3. ERSTER BUCHSTABE 78
4. PARTIAL AUSWAHL 78
5. UNDEFINIERTE TONES 78
6. GENERAL EXTRACTION
(GESAMTAUSWAHL) 79
7. AUSWAHL PRESET 79
G. TONE IDENTIFIKATION 81
1. IDENTIFIZIERUNG
EINES TONES 81
2. IDENTIFIZIERUNG
MEHRERER TONES 83
H. LIBRARY FÜLLUNG 84
1. KOPIEREN EINES TONES 84
2. KOPIEREN MEHRERER
TONES 85
I. LIBRARY OBERES MENÜ 86
1. LOAD 86
2. UPDATE 86
3. SAVE AS... 86
4. CREATE 86
5. DEFINE AUTO LIBRARY 87
6. SAVE/IMPORT SELECTION 87
7. FREE UPDATING 87
8. PARALLEL UPDATING 87
9. CLOCK UPDATING 88
10. AUTO TWIN CLEARING 88
11. ALPHABETIZE 89
12. INFOS 89
13. PRINT 89
14. BANK A <- TONES 89
15. BANK B <- TONES 89
J. LIBRARY VERSCHIEDENES 90

K. ICON BENUTZUNG 91
1. ZIEHEN EINES TIMBRE ODER PATCH NAMEN AUF... 91
2. ZIEHEN EINES TONE NAMEN AUF... 91
3. ZIEHEN EINES BANK NAMEN AUF... 91
4. ZIEHEN EINES LIBRARY NAMEN AUF... 92
5. ZIEHEN DES SYNTH ICONS AUF... 92
6. ZIEHEN DES LAUFWERK ICONS AUF... 93

CONFIGURATION PAGE **95**
A. EINLEITUNG 97
B. EDITIEREN 98
C. VERSCHIEDENES 103
1. LOAD/SAVE CONFIGURATION 103
2. SYSTEM EXCLUSIVE PATTERNS 103
3. SYSTEM EXCLUSIVE FILES 104
4. CONFIGURATION INIT 105
5. STORE TIMBRES 106
6. STORE D110 PATCH 106

DRUM KIT EDITOR **107**
A. EINLEITUNG 109
B. EDITIEREN 110
C. MENÜ 112

AUTOMATISCHE KLANGERZEUGUNG **115**
A. EINLEITUNG 117
B. RANDOMIZING MASK 118
C. OUTPUT 119
D. QUADRATIC MIXTURE 120
E. PARTIAL FANTASY 122
F. SLIGHT AND MEDIUM VARIATIONS 123
G. BLIND RANDOM 124

UTILITY **125**
A. SEQUENCER 127
B. MIDI VIRTUAL KEYBOARD 128
C. AUTO NOTE 130
D. DISK UTILITY 131

VERSCHIEDENES **133**
A. MOUSE MODE 135
1. MOUSE BESCHLEUNIGUNG 135
2. CURSORFORM 135
3. EDIT MODES 135
B. MIDI EINSTELLUNGEN 139
1. MIDI KANAL UND UNIT NUMBER 139
2. AUTO RECHANNELIZING 140
3. MERGE MIDI IN 142
4. MERGE RE-CHANNELIZED 142
5. SEQUENCER RE-CHANNELIZED 142
C. BACKUPS 143
D. SETUP 143
E. DESK ACCESSORIES 144
F. D10/D20 PATCH 144
G. REVERB 145
H. D10/D20 RHYTHM MEMORY 145
I. D 50 SOUND CONVERTOR 146

SCHLUSSBEMERKUNGEN **147**

Das SYNTHWORKS Programm und die zugehörige Dokumentation sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Bestandteil des Programms oder dieser Dokumentation darf kopiert, anderweitig weiterge-geben, oder modifiziert werden. Ausdrücklich ausgenom-men davon sind die Sicherheitskopien der Programm-diskette. Jede weitere Kopie dieses Programms oder seiner Dokumentation verletzen urheberrechtliche Bestimmungen.

EINLEITUNG

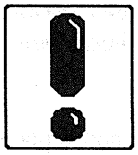
Synthworks

Synthworks

A. HALLO!

Die Synthesizer-Hersteller verwenden viel Einsatz darauf, ihre Instrumente so originell und innovativ wie möglich zu machen, um sich von der Konkurrenz abzuheben. Daher hat jedes SYNTHWORKS Programm sein eigenes spezifisches Aussehen, um dem Aufbau des Synthesizers gerecht zu werden.

Hinter der Software steckt eine Philosophie: Das Programm bietet dem Musiker den kürzesten Weg zwischen seinen Ideen und deren Realisierung an. Es erlaubt gedankenschnelles Arbeiten. Wir meinen, ein Software-Programm darf Sie nicht aufhalten oder Ihren Rhythmus unterbrechen. Dieses Programm wurde unter Berücksichtigung dieses Gedankens entwickelt. So wurde zum Beispiel das bekannte GEM (die Atari-Benutzeroberfläche umgeschrieben um die Arbeitsgeschwindigkeit zu vervielfachen (vergleichen Sie mit anderen GEM Programmen!). SYNTHWORKS läuft auf dem ATARI 1040 und allen Mega STs, sogar mit Blitter-Chip. Das Programm wird auf zwei Disketten ausgeliefert; eine enthält die Schwarz/weiss-, die andere die Farb-Version.



WICHTIG:
Um das SYNTHWORKS Programm betreiben zu können, müssen Sie den mitgelieferten Software-Key RICHTIG HERUM in den ROM-Port Ihres Atari ST (auf der linken Seite des ST) stecken.

DER COMPUTER MUSS DABEI AUSGESCHALTET SEIN.

Dasselbe gilt für das Entfernen des Keys !

Diese Art des Kopierschutzes hat wichtige Vorteile für Sie:

- Sie laufen kein Risiko, Ihr Laufwerk durch einen Disketten-Kopierschutz zu beschädigen.
- Sie können mehrere Sicherheitskopien machen.
- Sie können das Programm auf einer Harddisk installieren.

Bevor es weitergeht, sollten Sie nun zuerst Sicherheitskopien der Programmdisketten machen. Sie können sie dann als Arbeitsdisketten verwenden und die Originale an einem sicheren Platz aufbewahren.

Benutzen Sie immer die Sicherheitskopien für Ihre Arbeit.

Laden Sie nun das Programm durch Doppelklick auf "SYNTH_B.PRG" (für schwarz/weiss Monitor) oder auf "SYNTH_C.PRG" (für Farb-Monitor).

Der Ordner "LA.DAT" enthält Daten, die vom Programm benötigt werden und die es sich selbständig holt (d.h. Sie brauchen sich nicht darum zu kümmern).

Drehen Sie den Lautstärkeregler Ihres Monitors etwas auf, da das Programm manchmal zu Kontrollzwecken Pieptöne erzeugt.

Sie lernen SYNTHWORKS am besten kennen, wenn Sie das Manual lesen und immer sofort die beschriebenen Vorgänge und Techniken ausprobieren. Sie können aber auch den"HELP MODE" benutzen....

B. HELP MODE

Das Programm ist in der Lage, sich selbst zu erklären! Wenn Sie die Menüfunktion HELP MODE anwählen oder die <HELP>-Taste an Ihrem ATARI drücken, verwandelt sich der Mauscursor in ein Fragezeichen. Wenn Sie dieses Fragezeichen auf einen Menüeintrag bewegen und ihn anklicken, erscheint ein Fenster mit Informationen über die angewählte Funktion.

Wenn eine Funktion offensichtlich ist (z.B. "Quit"), wird keine Erklärung gegeben.

Um den HELP MODE zu nutzen, müssen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk legen.

Wenn Sie den HELP MODE aufrufen, sich aber schon darin befinden, schaltet das Programm wieder in normalen Modus (der Mauscursor nimmt seine alte Form an).

Eine andere Möglichkeit, Unterstützung zu bekommen, ist "HELP Dispatch". Wenn Sie diesen Menüeintrag anwählen, erscheint ein Fenster mit allen verfügbaren Funktionen (einige davon können im HELP MODE nicht aufgerufen werden). Wählen Sie die gewünschte Funktion aus, und die zugehörigen Informationen erscheinen in einem neuen Fenster.

Um ein Fenster zu schließen, klicken Sie entweder in seine obere linke Ecke oder betätigen die <ESCAPE>-Taste am ATARI.

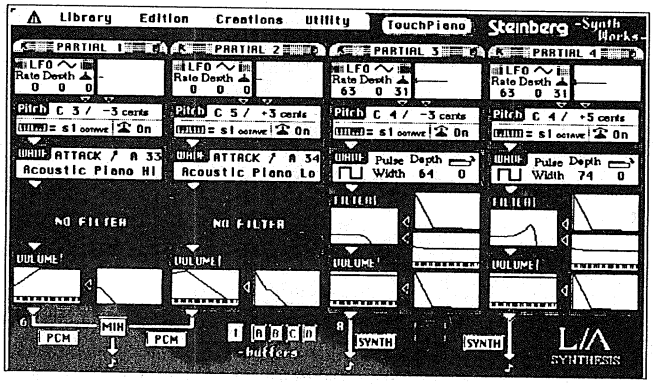
Das Help-System enthält einen großem Teil der Informationen, die Sie auch in dem zu diesem Programm gehörenden Manual finden.

C. EINFÜHRUNG IN DAS PROGRAMM

Das Programm ist in drei Hauptteile unterteilt. Jedes davon hat eine eigene Page (Bildschirmseite).

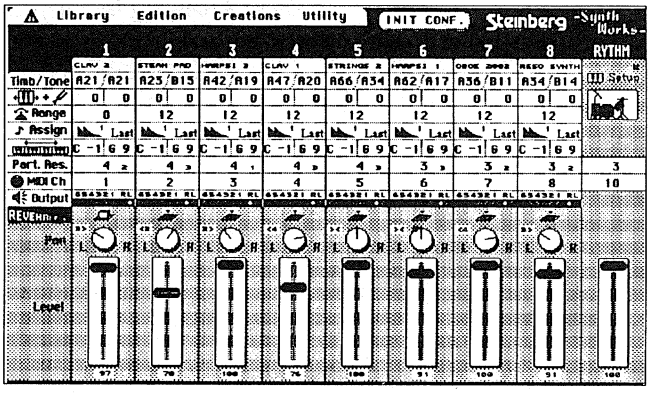
1. TONE EDIT PAGE

Auf dieser Page können Sie TONES entwerfen und bearbeiten. Mit anderen Worten: Auf dieser Seite haben Sie es mit SOUNDS zu tun.



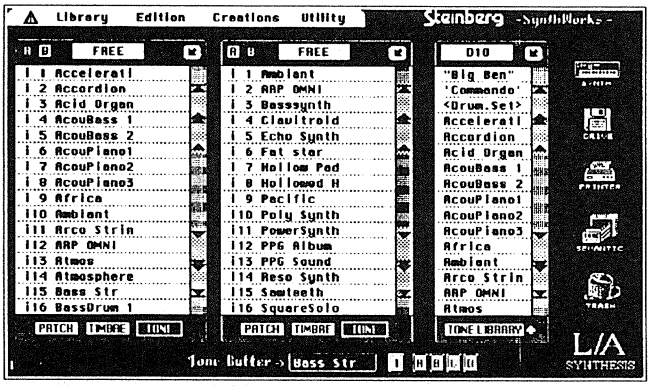
2. CONFIGURATION PAGE

Auf dieser Page können Sie PATCHES und MULTI TIMBRE Konfigurationen entwerfen und bearbeiten. Mit anderen Worten: Diese Seite hilft Ihnen bei der Auswahl und Zusammenstellung der SOUNDS sowie bei der Einstellung Ihres Synthesizers für eine musikalische Anwendung.



3. LIBRARIAN PAGE

Von dieser Page aus können Sie Ihre TONE, TIMBRE und PATCH-Speicher durch zwei Bänke und eine große Library verwalten.



Neben den genannten 3 Hauptseiten bietet das Programm noch weitere wichtige Funktionen an, wie z.B. einen Mehrzweck-Sequencer, verschiedene automatische Klangerzeugungsfunktionen, ein virtuelles (Bildschirm-) Keyboard, einen Drum Kit Editor usw....

Diese Anleitung ist entsprechend aufgebaut.

D. BEVOR ES WEITERGEHT...

Bevor es weitergeht, müssen Sie die MIDI-Verbindungen zwischen Computer und Synthesizer herstellen. Verbinden Sie bitte:

MIDI-IN Ihres ATARI mit MIDI-OUT Ihres Synthesizers.
MIDI-OUT Ihres ATARI mit MIDI-IN Ihres Synthesizers.

Falls Sie einen MT32 oder D110-Expander besitzen und ein Master-Keyboard benutzen, verbinden Sie einfach

MIDI-OUT des ATARI mit MIDI-IN des Expanders und MIDI-OUT des Master-Keyboards mit MIDI-IN des ATARI.

(Beachten Sie bitte: Um eine Bank überspielen zu können, müssen Sie den MIDI-IN des ATARI mit dem MIDI-OUT des Synthesizers verbinden.) Bei einem Aufbau mit Master-Keyboard benutzen Sie die SYNTHWORKS MIDI MERGE Funktion, um die MIDI Daten des Master-Keyboards (die am MIDI-IN des ATARI ankommen) zum MIDI-OUT des ATARI (und damit zum Expander) weiterzuleiten.

Wenn Sie Besitzer eines Expanders und eines Master-Keyboards sind, wäre die Anschaffung einer externen MIDI-Mergebox zu erwägen. Solch ein Gerät fügt die Daten, die von Master-Keyboard und Computer kommen, zu einem Datenstrom zusammen und leitet sie zum MIDI-IN des Expanders. Der MIDI-IN des ATARI bliebe frei und könnte mit dem MIDI-OUT des Expanders verbunden werden.

Falls Ihnen der Aufbau Ihres Synthesizers noch nicht vollständig geläufig ist, sollten Sie das Kapitel "SYNTHESIZER EINFÜHRUNG" lesen.

E. BEMERKUNGEN

In dieser Anleitung wird davon ausgegangen, daß Ihnen die Grundfunktionen Ihres ATARI bekannt sind. Mit anderen Worten: Falls Sie nicht wissen, wie man die Maus benutzt, eine Menüfunktion anwählt oder ein Icon verschiebt, sollten Sie sich vorher noch einmal die Bedienungsanleitung Ihres ATARI ansehen.

1. Tastenbelegungen
Wenn sich am Ende einer Menüfunktion ein Symbol befindet, können Sie diese Funktion auch durch Druck auf die entsprechende ATARI-Taste anwählen. Ob Sie diese Möglichkeit nutzen, hängt von Ihrer persönlichen Arbeitsweise ab. Auf jeden Fall kann sie den Arbeitsablauf erheblich beschleunigen.

2. Fenster
Die SYNTHWORKS Fenster sind keine "GEM Fenster". Bedienungskomfort und Geschwindigkeit sind daher verbessert.



• Ist ein Fenster geöffnet, so können Sie es durch anklicken der linken oberen Ecke oder durch drücken der "Esc"-Taste des ATARI schließen.

• Klicken Sie auf die Pfeile am rechten Fensterrand, um die im Fenster dargestellten Daten schnell durchlaufen zu lassen. Je nachdem, auf welchen Pfeil Sie klicken, können Sie von Zeile zu Zeile, von Seite zu Seite oder direkt an den Anfang oder das Ende einer Liste springen. Wenn Sie die rechte Maustaste benutzen, verlangsamt sich die Bewegung.

Falls nur ein Fenster aktiv ist, können Sie auch die ATARI-Cursortasten benutzen: mit den vertikalen Pfeiltasten springen Sie von Zeile zu Zeile. Wenn Sie gleichzeitig die <Control>-Taste drücken, bewegen Sie sich von Seite zu Seite.



• Das Vorhandensein eines Pfeils in der oberen oder unteren rechten Ecke eines Fensters bedeutet, daß hier ein Menü ausgeklappt werden kann: Ein Klick auf den Pfeil klappt es aus.

3. Verschiedenes

• In dieser Anleitung taucht mehrfach das Wort "invertiert" auf. In der Schwarz/weiß-Version des Programms bedeutet es: weiße Darstellung auf schwarzem Hintergrund; in der Farbversion ist es genau umgekehrt.

• Diese Anleitung enthält zwar einige Hinweise zum Gebrauch Ihres Synthesizers, im allgemeinen wird aber davon ausgegangen, daß Sie dessen Bedienungsanleitung bereits gelesen haben. Sie sollten sie auf jeden Fall zur Hand haben, wenn Sie SYNTHWORKS benutzen.

• SYNTHWORKS ist zwar leicht verständlich aufgebaut. Trotzdem ist es nützlich diese Anleitung zu lesen! Sie werden dabei mit Sicherheit Dinge herausfinden, die Sie nicht erwartet haben...

SYNTHESIZER EINFÜHRUNG

Synthworks

Synthworks

SYNTHWORKS ist voll kompatibel mit den folgenden Roland-Geräten: D10, D20, D110 und MT32. Diese Synthesizer haben viele Gemeinsamkeiten. Nachfolgend eine Kurzbescheibung ihres Aufbaus:

Diese Synthesizer haben 3 Arten von Klangspeichern: TONE, TIMBRE und PATCH Speicher (Der MT32 hat nur zwei Arten). Wenn Sie auf Ihrem Instrument spielen wollen, benutzen Sie TIMBRES oder PATCHES. Wenn Sie neue Sounds erstellen möchten, bearbeiten Sie TONES.

A. TONES

Ein TONE Speicher ist der eigentliche Klangspeicher Ihres Synthesizers. Er beinhaltet die 246 Parameter, mit denen die Klangerzeugung im Instrument kontrolliert wird. (Aus unbekannten Gründen heißt ein TONE in der MT32 Bedienungsanleitung TIMBRE, in der D10/D20/D110 Anleitung dagegen TONE. Wir orientieren uns am Vokabular der D10/D20/D110 Anleitung. Übrigens, um die Verwirrung komplett zu machen: In der D-50 Anleitung wird die Bezeichnung TONE nochmals anders beschrieben!)

Ein TONE kann mit bis zu 10 Buchstaben benannt werden.

Im D10/D20/D110 befinden sich 191 Preset TONES (63 davon sind Percussion/Drum Sounds) und 64 programmierbare TONES.

Im MT32 befinden sich 158 Preset TONES (30 davon sind Percussion/Drum Sounds) und 64 programmierbare TONES (letztere werden beim Ausschalten des Instruments GELÖSCHT !!)

B. TIMBRES

Ein TIMBRE-Speicher kann (anders als ein TONE) selbst keinen Klang erzeugen. Er besteht aus einer Gruppe von 8 Parametern, die einem TONE Speicher (Preset oder programmierbar) zugeordnet ist und den TONE als Klangquelle benutzt. (Es ist sehr wichtig, dieses Konzept zu verstehen!) Wenn Sie also einen TONE verändern, verändern Sie damit den Klang des TIMBRES.

Ein TIMBRE ordnet einem TONE z.B. eine Transponierung, Bender Range usw. zu. TIMBRE und TONE haben denselben Namen.

128 programmierbare TIMBRE Speicher sind verfügbar. In der MT32 Bedienungsanleitung heißt ein TIMBRE: PATCH.

TIMBRES werden benutzt, um multi-timbrale Konfigurationen, sogenannte CONFIGURATIONS zu erzeugen: Der Synthesizer hat 8 "PARTS", jeder mit eigenem zugeordneten MIDI Kanal und TIMBRE. Falls Sie mit einem Sequenzer arbeiten, besteht die Möglichkeit, für jeden "PART" ein TIMBRE durch MIDI PROGRAM CHANGE aufzurufen. Die Lautstärke und Position des Sounds im Stereo-Spektrum (Panning) können durch CONTROL CHANGE Befehle kontrolliert werden.

Die Arbeit mit TIMBRES macht am meisten Sinn im Zusammenhang mit einem Sequencerbetrieb.

C. PATCHES

Ein PATCH Speicher besteht aus einer Anzahl von Sounds, deren Kombination für das Spiel auf dem Instrument durch einige Parameter festgelegt wird. Genauso wie ein TIMBRE erzeugt auch ein PATCH selbst keinen Klang! Es benutzt die TONE-Speicher als Klangquelle.

Ein PATCH ist die Kombination von 2 TONES (D10/20) oder von 8 TONES (D110) mit eigenen Einstellungen für Key Transpose, Bender Range usw. sowie eigener Hall-Einstellung.

Ein PATCH hat einen 16-buchstabigen Namen (D10/20) oder einen 10-buchstabigen Namen (D110).

D10/20 haben 128 programmierbare PATCHES, der D110 hat nur 64 (weil sie mehr Speicherplatz benötigen).

PATCHES können, bei der Arbeit mit einem Sequenzer, durch PROGRAM CHANGE Befehle aufgerufen, aber auch im Live-Betrieb benutzt werden.

Die oben beschriebenen Speicher werden von SYNTHWORKS in einer großen Bank zusammen gespeichert. Sie enthält 64 TONES, 128 TIMBRES und bis zu 128 PATCHES (je nach Synthesizer). Da TIMBRES und PATCHES NUR im Zusammenhang mit TONE-Speichern Sinn machen, wäre es unpraktisch gewesen, separate Bänke für Ihre 3 Speicher einzurichten.

D. PARTIAL RESERVATION

Dies ist ein sehr wichtiger Bestandteil des Konzepts dieser Instrumente, wird jedoch häufig nicht richtig verstanden.

Ein TONE besteht aus 4 PARTIALS, Klangerzeugungseinheiten, die einzeln abgeschaltet werden können. Ein TONE benötigt zwischen einem und vier Partials um einen Klang zu erzeugen. Normalerweise gilt: je mehr PARTIALS, desto komplexer der Klangaufbau.

Der Synthesizer kann 32 PARTIALS auf einmal erklingen lassen. Mit anderen Worten: Es können simultan

8 TONES bestehend aus jeweils 4 PARTIALS, oder
16 TONES bestehend aus jeweils 2 PARTIALS, oder
32 TONES bestehend aus jeweils 1 PARTIAL, oder
10 TONES bestehend aus jeweils 3 PARTIALS und
1 TONE aus 2 PARTIALS .... gespielt werden.

Die Polyphonie ist nicht starr festgelegt. Sie richtet sich danach, welche TONES im jeweiligen Augenblick gerade gespielt werden. Der Synthesizer organisiert sich intern in Echtzeit, um den gespielten Noten die benötigte Anzahl von PARTIALS zur Verfügung zu stellen.

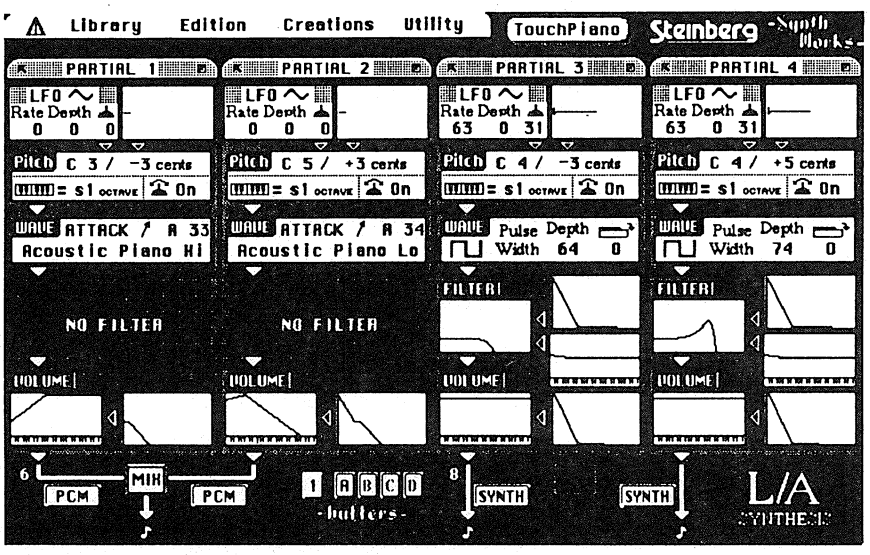
"PARTIAL RESERVE" ist eine Möglichkeit, die es Ihnen erlaubt, einem PART eine bestimmte Anzahl von PARTIALS zu reservieren. Damit wird das Fehlen von Stimmen in diesem PART vermieden. Falls ein PART mehr Stimmen benötigt, als für ihn reserviert wurden (z.B. wenn Sie einen 'breiten' Akkord spielen) sucht der Synthesizer in Echtzeit nach unbenötigten PARTIALS (wenn vorhanden) und benutzt Sie vorübergehend.

E. SYNTHESIZER TYP

Bevor Sie anfangen, mit dem Programm arbeiten, müssen Sie SYNTHWORKS darüber informieren, welchen Synthesizer Sie benutzen: D10, D20, D110 oder MT32. Jedes dieser Instrumente unterscheidet sich leicht vom anderen.

Wählen Sie den entsprechenden Typ im ersten Menü von links an. Wenn Sie dies getan haben, sollten Sie diese Einstellung abspeichern (Save Setup).

TONE EDIT PAGE



Synthworks

Synthworks

A. EINLEITUNG

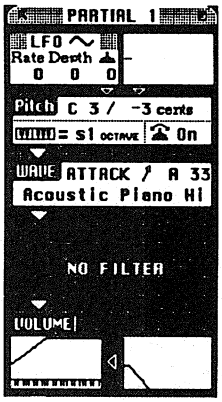
Dieses ist die die erste Seite, die Sie sehen, wenn Sie das Programm starten. Wenn Sie sich auf einer anderen Seite des Programms befinden, kommen Sie mit "EDIT TONE" im Edition-Menü oder durch drücken der Taste "1" Ihres ATARI auf diese Seite.

Sie können nun zum Kennenlernen ein wenig "herumklicken" und sehen, was passiert. Falls dieses Programm Ihr erstes aus der SYNTHWORKS Serie ist, sollten Sie das Kapitel über EDIT MODES lesen; es erklärt die verschiedenen Möglichkeiten, Parameterwerte zu verändern.

Wenn Sie das Kapitel SYNTHESIZER EINFÜHRUNG gelesen haben, dann wissen Sie, daß Sie TONES editieren um SOUNDS zu erstellen oder zu verändern.

Was ist ein TONE?
Ein TONE ist die Kombination von bis zu 4 PARTIALS. Was ist dann ein PARTIAL? Ein PARTIAL ist ein einfaches Synthese-Modul basierend auf einem Oszillator und verschiedenen Modulationsmöglichkeiten. Ein PARTIAL kann sich in zwei unterschiedlichen Modi befinden: PCM oder SYNTH. Im ersten Fall erzeugt das Modul einen gesampleten Sound (PCM); im anderen Fall sind eine 'synthetische' Welle und der ihr zugeordnete Filter der Ausgangspunkt.

Und was ist eine COMBINATION ?
Die 4 PARTIALS sind in 2 STRUCTURES mit je 2 PARTIALS organisiert. So können z.B. PARTIAL 1 und 2 sich gegenseitig durch einen Prozeß, den man RING MODULATION nennt, modulieren, um mehr harmonische Obertonreihen zu erzielen. Sie können vermischt, in Stereo ausgegeben werden, usw... 13 STRUCTURES sind möglich (..in Ihrer Synthesizer Anleitung finden Sie weitere Informationen).



Ein PARTIAL kann auch abgeschaltet werden.

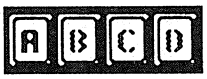
Jeder TONE besteht aus 1 bis 4 PARTIALS.

Der Bildschirm wurde so gestaltet, daß der Aufbau eines Sounds auf den ersten Blick klar wird. Sie werden sicher sofort die 4 PARTIALS erkennen.

Jede PARTIAL Sektion zeigt (der Reihenfolge nach):

- Die PITCH (TONHÖHEN) PARAMETER
- Die WAVE (WELLENFORM) PARAMETER
- Die FILTER PARAMETER
(TVF = TIME VARIANT FILTER)
- Die AMPLIFIER PARAMETER
(TVA = TIME VARIANT AMPLIFIER)

B. TONE BUFFER (SPEICHER)



Sie sehen vier Kästchen, bezeichnet A, B, C und D (sie sind auch auf der LIBRARIAN Page vorhanden). Diese Kästchen symbolisieren die vier TONE Buffer des Programms.

Jedem, der schon einmal einen Synthesizer programmiert hat, ist sicherlich schon einmal folgendes passiert:

Sie finden einen guten Sound, versuchen ihn noch zu verbessern und es mißlingt; der Versuch, den guten Sound wieder zu finden schlägt fehl.

Die 4 Buffer wurden zu dem Zweck entworfen, dieses Problem zu beheben. Die Buffer können schnell kopiert werden, so daß Sie immer ein Backup jeder Soundverbesserung machen können. Falls ein weiterer Versuch fehlschlägt, können Sie so immer auf den vorher gespeicherten Sound zurückgreifen.

Ein weiterer Vorteil ist der schnelle Zugang. Der Vergleich von Sounds wird wesentlich erleichtert. Und so geht es:

Wenn Sie SYNTHWORKS starten wird A schwarz; B, C, und D in hellgrau dargestellt. Das heißt, daß die Bildschirm-Graphik und Parameter den in Buffer A gespeicherten Sound darstellen. Das Verändern eines Parameters verändert den Sound in A, da A schwarz und damit aktiv ist.

Bewegen Sie nun den Mauscursor auf B und klicken Sie mit der linken Maustaste. Jetzt werden die Parameter und Graphik des Sounds in Buffer B dargestellt (falls Sie das Programm gerade gestartet haben, ist der Inhalt von A und B identisch. Sie werden daher keinen Unterschied feststellen; verändern Sie deswegen A vorher vielleicht ein wenig).

Wenn Sie auf C oder D klicken, wird deren Inhalt dargestellt. Wichtig zu wissen: Wenn Sie einen Buffer anwählen, wird der Sound gleichzeitig von Ihrem ST zu Ihrem Synth übertragen. Sie können ihn dann sofort auf der Tastatur spielen.

Kopieren eines Buffers:
Klicken Sie einfach den zu kopierenden Buffer mit der RECHTEN Maustaste: ein "Sprite" wird erzeugt. Ziehen Sie es auf den anderen Buffer und klicken Sie noch einmal. So erhalten ein Backup Ihres Sounds. Sie können Ihn jetzt im aktiven Buffer weiter editieren.

Speichern eines Sounds:
Auf der LIBRARIAN Page existieren die selben Buffer. Durch Ziehen eines TONES in eine Bank oder in die Library können Sie den Inhalt des Speichers sichern. Details darüber finden Sie im Kapitel über Bänke und die Library.

Links von den Buffer Kästchen sehen Sie ein einzelnes Kästchen mit einer Nummer von 1 bis 8. Dieses Kästchen repräsentiert den TONE Buffer Ihres Synthesizers, an den SYNTHWORKS die Klangveränderungen oder auch ganze TONES überträgt. Ihr Synthesizer hat 8 TONE Buffer, einen für jeden MULTI TIMBRE PART.

Wenn hier der Buffer des Synthesizers eingestellt, und falls die AUTO RECHANNELIZING Funktion aktiviert ist, (näheres im gleichnamigen Kapitel) dann stellt sich der SYNTHWORKS MIDI Kanal automatisch ein, wie auf der CONFIGURATION Page vorgegeben. (Dies ist wichtig für die AUTO NOTE und die MIDI MERGE Funktionen).

Bemerkung:
Wenn Sie auf einem D10 oder D20 einen neuen Sound erstellen, kann sich Ihr Synth in PERFORMANCE oder MULTI TIMBRE Mode befinden. Im PERFORMANCE Mode müssen Sie mit PART 1 oder 2 arbeiten. Im MULTI TIMBRE Mode spielt es keine Rolle. Bedenken Sie aber bitte, daß Sie nur die PARTS 1 und 2 von der Tastatur aus spielen können.

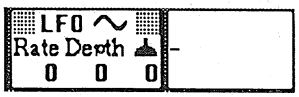
Sind Sie im PERFORMANCE Mode auf dem D10/20, dann heißen die Sounds, die Sie anwählen und spielen können PATCHES. Wenn Sie an einem TONE arbeiten, sollten Sie die PATCH-Mode "WHOLE" einstellen. Wäre die PATCH-Mode "DUAL" eingestellt, würden Sie 2 TONES zugleich hören, was nicht optimal für das Editieren wäre.

Falls Sie ein Master-Keyboard benutzen (mit dem Sie Ihr MT32 oder D110 ansteuern), vergewissern Sie sich, daß es auf den richtigen MIDI Kanal eingestellt ist. So können Sie den PART spielen, den Sie gerade editieren (mehr darüber finden Sie im Kapitel AUTO RE-CHANNELIZING).

C. PARAMETER BESCHREIBUNG

Es folgt eine Kurzbeschreibung der Parameter, die von der TONE EDIT Page aus editiert werden können.

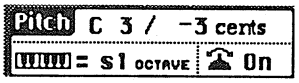
1. PITCH (TONHÖHE)



Die Parameter, die die Tonhöhe beeinflussen:

• LFO:
Low Frequency Oscillator; wird für Vibrato verwendet. Sie können Rate (Schwingungsfrequenz) und Depth (Schwingungsgrad) des Effekts einstellen. Ferner die Depth bei Zuordnung des Effekts zum Modulationsrad des Keyboards.

• ENVELOPE:
Die Tonhöhen-Veränderungen des Sounds im zeitlichen Ablauf. Wird z.B. für Simulation eines Gitarrenanschlags oder für Effekte benutzt. Mehr Details finden Sie im Kapitel über ENVELOPES. Ein Hinweis: Sie können einstellen, inwieweit die Tonhöhe (Pitch) durch Velocity (Anschlagsddynamik) beeinflußt wird; wenn dieser Parameter auf ein oder zwei PARTIAL(S) wirkt, können Sie - je nach Spielweise - interessante Flange Effekte erzielen.



• BASIC PITCH (GRUNDSTIMMUNG):
Sie können die Grundstimmung eines PARTIALS zwischen C1 und C9 festlegen und es ±50 Prozent verstimmen. Eine leichte Verstimmung von PARTIALS kann schöne Choruseffekte hervorrufen.

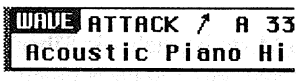
Durch das Bender-(Modulationsrad) Icon können Sie festlegen, ob die Tonhöhe durch den Bender beeinflußt werden soll, oder nicht.

Das einoktavige Keyboard Icon repräsentiert einen interessanten Parameter: Sie können einstellen, ob 12 Keyboard-Tasten eine Oktave repräsentieren sollen (normale Anwendung), oder sollen sie nur eine halbe Oktave repräsentieren

(dann hätten Sie eine Viertelton-Skala, wie sie in Indien gebräuchlich ist), usw... Die Werte S1 und S2 bedeuten STRETCH 1 und 2. Sie müssen ein wenig erläutert werden: Die Erfahrung zeigt, daß Geiger dazu neigen, hohe Noten noch ein wenig höher zu spielen, als sie sollten (sie haben nur ihre Ohren als Kontrollorgan). Die STRETCH Einstellung simuliert diesen Effekt: je höher die Ton auf dem Keyboard, desto größer der Unterschied zwischen theoretischer und 'wirklicher' Tonhöhe. Diese Funktion kann helfen, Ihre Sounds realistischer klingen zu lassen.

2. WAVE

Wenn sich das PARTIAL in PCM Mode befindet (sichtbar unterhalb der PARTIAL Box), dann können Sie sehen, welche PCM Welle benutzt wird. Name und Typ (Percussion, Attack, Sustain, etc.) werden angezeigt.



Klicken Sie auf die Welle um sie zu verändern: Ein Fenster öffnet sich und zeigt alle vorhandenen PCM Waves, nach Kategorie sortiert, an. Sie können schnell durch die 256 Waves scrollen; um eine auszuwählen, klicken Sie darauf: sie wird invertiert dargestellt. Haben Sie gefunden, wonach Sie suchten, können Sie das Fenster durch anklicken der linken oberen Ecke oder durch Druck auf die ATARI <Esc>-Taste verlassen. Eine weitere Möglichkeit ist, den Namen der Wave mit der rechten Maustaste anzuklicken: die Wave ist damit ausgewählt und das Fenster schließt sich sofort. Es ist eine große Hilfe, wenn Sie sich bei Auswahl der Wave in AUTO MODE befinden (näheres im entsprechenden Kapitel).

D10, D20, D110 haben 256 Waves, der MT32 nur 128. Außerdem sind es nicht dieselben Wellen: Falls Sie beides, einen MT32 und einen D10/20/110 haben, dann interessiert Sie vielleicht der SYNTHWORKS Sound Convertor (auf der LIBRARIAN Page).

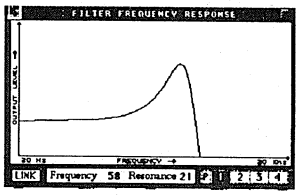
SYNTHWORKS zeigt die richtigen PCM-Namen an, je nach Synth-Typ.

Bemerkung:
In der PCM Liste finden Sie zwei identische Sets von Percussion PCM Waves. Das zweite Set unterscheidet sich vom ersten nur durch die Tatsache, daß das Mastertuning (Grundstimmung) diese Waves nicht beeinflußt.

Wenn das PARTIAL in SYNTH Mode ist, können Sie zwischen SQUARE und SAWTOOTH Wave wählen und die WIDTH (Wellenlänge) bestimmen (und damit das Spektrum verändern). Das kleine Icon symbolisiert Velocity (Anschlagsdynamik): hier können Sie einstellen inwieweit Velocity die WIDTH verändert und damit ihren Obertongehalt.

3. FILTER (TVF)

Wenn das PARTIAL in SYNTH Mode ist, steht ein Filter zur Verfügung. Dies wird vom Programm immer deutlich angezeigt.



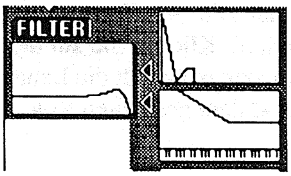
• Anklicken der linken Mini Graphik öffnet ein Fenster, in dem die Filterfrequenz-Kurve von 20Hz bis 20 Khz dargestellt wird. Wie bei jedem anderen Parameter können Sie die Werte durch Anklicken mit der Maus verändern. Sie können die Kurve aber auch direkt mit der Maus zeichnen. Klicken und halten Sie die Maus einfach irgendwo über der Kurvendarstellung und bewegen Sie sie. Horizontale Bewegung beeinflußt die Wirkung des Filters auf die Frequenz, vertikale die Resonanz. SYNTHWORKS stellt diese Editiermethode zur Verfügung, weil Erfahrung gezeigt hat, daß es nützlich ist Frequenz und Resonanz zusammen in Echtzeit zu editieren (denn beide Parameter sind sehr miteinander verbunden).

Durch Klicken auf die Kästchen 1, 2, 3, 4 können Sie die Filter der anderen PARTIALS editieren (das ist schneller, als das Fenster zu schließen und ein neues zu öffnen). Statt auf die Kästchen zu klicken, können Sie auch die ATARI-Tasten 1 bis 4 benutzen.

Durch Anklicken des LINK-Kästchens wird dieses invertiert. Sie können nun alle 4 Filter simultan editieren. Genauer gesagt funktioniert es so: beim Ändern einer Filtereinstellung werden die ANDEREN Filter im selben Verhältnis mit verändert (wenn Sie die Maustaste loslassen). Der Vorteil dieser Option liegt auf der Hand: Sie können den Gesamtklang eines Sounds durch eine einzige Operation entscheidend verändern.

In der rechten oberen Ecke des Fensters liegt ein kleines Symbol: Wenn Sie darauf klicken, wird der Kurven-Hintergrund nicht immer neu aufgebaut. Verändern Sie einen Filter über dessen numerische Werte und es entstehen schön aussehende Kurven!

Klicken Sie in der linken oberen Ecke oder drücken Sie die <Esc>-Taste des ATARI um das Fenster zu verlassen.



• Auf der rechten Seite der Filter Mini Graphik befinden sich zwei andere Mini Graphiken. Eine stellt die Hüllkurve dar, die die Filterfrequenz im Zeitablauf verändert (siehe Kapitel über Envelopes (Hüllkurven)). Die andere repräsentiert den Filteranteil entsprechend dem Keyboard-Bereich. Klicken Sie diese Graphik an... ein Fenster öffnet sich:

Zwei Kurven werden dargestellt. Sie können die Parameter durch Ziehen modifizieren. Die Kurven werden entsprechend neu aufgebaut. Das einoktavige Keyboard Icon ist dasselbe, wie in PITCH beschrieben. Es wird meist auf 1 eingestellt, um denselben Obertongehalt zu erzielen, gleichgültig ob hohe oder tiefe Töne auf dem Keyboard gespielt werden. Wenn Sie einen Wert über 1 wählen, werden hohe Töne eine geringere ANZAHL von harmonischen Obertönen aufweisen, als niedrige Töne (ein natürlicher Effekt).

Die Parameter BIAS POINT und BIAS LEVEL legen präzise den Filteranteil für einen bestimmten Keyboard-Bereich fest. Die Kurve zeigt Ihnen, wo der Filteranteil verändert wird.

Wie im Kapitel über die Filter Kurve beschrieben, können Sie auch hier von PARTIAL zu PARTIAL springen, ohne das Fenster schließen zu müssen.

4. VOLUME (TVA)

Zwei Mini Graphiken stellen die Lautstärke (Volume) des PARTIALS dar. Die rechte zeigt natürlich die Hüllkurve (Envelope; siehe zugehöriges Kapitel). Klicken Sie auf die andere Graphik: ein Fenster öffnet sich und stellt die Lautstärke des PARTIALS entsprechend dem gespielten Keyboard-Bereich dar.



Es gibt 2 BIAS POINTS. Diese zwei Punkte können auf verschiedene Weise kombiniert werden: so könnten Sie z.B. komplett die Lautstärke der linken oder der rechten Seite, oder beider Seiten 'abschneiden' um einen Keyboard-Split zu simulieren. Durch das Setzen entsprechender Kurven können Sie fließende Übergänge von einem PARTIAL zu einem anderen, verteilt auf das Keyboard, herstellen. Sie können hohe Töne mehr betonen als tiefe und so akustische Klänge simulieren, usw...

Von diesem Fenster aus, kann man die GESAMT LAUTSTÄRKE des PARTIALS über das entsprechende Nummernfeld oder durch Ziehen der Kurve mit der Maus beeinflussen.

Der Parameter unterhalb des Lautstärkefeldes bestimmt die Wirkung der Velocity auf die Lautstärke (und ist daher sehr wichtig für den Ausdruck eines Sounds).

Wie bereits für die Filter Kurve beschrieben, können Sie auch hier von PARTIAL zu PARTIAL springen, ohne das Fenster zu schließen.

5. STRUCTURES

Wie bereits beschrieben, werden zwei PARTIALS durch eine STRUCTURE kombiniert. 13 STRUCTURES sind anwählbar. Eine STRUCTURE bestimmt:



- Den PCM oder SYNTH Modus für jedes PARTIAL



- Den RING MODULATOR ON/OFF Status
- Den OUTPUT der PARTIALS

• Beim Ansehen der verfügbaren STRUCTURES in der Anleitung zu Ihrem Synth werden Sie feststellen, daß es "Untergruppen" gibt.
STRUCTURES unterscheiden sich voneinander nur durch den PCM/SYNTH Modus der PARTIALS. Statt sich nun durch alle verschiedenen STRUCTURES zu arbeiten, mit dem Ziel, den PCM/SYNTH Modus eines PARTIALS zu ändern, klicken Sie einfach auf das SYNTH/PCM Kästchen des PARTIALS: falls eine STRUCTURE mit diesem PCM/SYNTH Modus existiert, wird sie dadurch aufgerufen.
Zum Beispiel STRUCTURE 1: Der PCM/SYNTH Modus von PARTIAL 1 kann durch Anklicken des Kästchen "SYNTH" von STRUCTURE 1 zu STRUCTURE 3 und umgekehrt geschaltet werden.
Mit PARTIAL 2 geht dies nicht (d.h. es gibt keine STRUCTURE wo PARTIAL 1 in SYNTH Modus ist und PARTIAL 2 in PCM Modus, wenn die PARTIAL OUTPUTS gemischt (MIXING) werden).

Bemerkung:
Sie können natürlich auch eine STRUCTURE Nummer per Hand eintippen: Drücken Sie die ATARI-Tasten <CONTROL> und <SHIFT> und klicken Sie auf die entsprechende Nummer (unten links an jeder der zwei STRUCTURES) Tippen Sie das Gewünschte ein.

• Der RING MODULATOR ist AN wenn in der Mitte des STRUCTURE-Feldes eine GLOCKE abgebildet ist. Eine RING MODULATION erzeugt in der Regel unnatürliche Obertonreihen (wie in Glockenklängen).

• Die STRUCTURE Grafik zeigt auch, ob die PARTIALS in Stereo, vermischt und in Mono, oder vermischt mit dem Output des RING MODULATORS ausgegeben werden.

6. NAME

Wenn Sie auf den TONE Namen oben rechts in der Menüzeile klicken, erscheint eine Dialogbox. Hier können Sie einen neuen Namen eintippen oder dem Programm befehlen, automatisch einen zu erzeugen!

Wir haben auf der Grundlage einer Computeranalyse der englischen Sprache statistische Regeln für die Erzeugung von Namen ermittelt! Erwarten Sie sich von dieser Funktion keine bekannten Worte, es handelt sich nicht um ein Wörterbuch! Dennoch glauben wir, daß Sie Gebrauch davon machen werden. Normalerweise hat man nach dem Erstellen eines Sounds nicht mehr allzuviel Lust, sich noch lange Gedanken über einen Namen dafür zu machen.

7. PARTIAL MUTING

Das Abschalten einzelner PARTIALS (PARTIAL MUTING) ist nicht nur wichtig für die Polyphonie des Synthesizers (siehe PARTIAL RESERVATION), sondern auch nützlich, um die PARTIALS einzeln abzuhören. So können Sie den Aufbau eines TONES analysieren, indem Sie nacheinander seine einzelnen PARTIALS abschalten. Versuchen Sie dies mit den Factory Sounds, um Ihren Synth besser zu verstehen.

Mehrere Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

• Klicken Sie auf die linke Seite der Kopfzeile des PARTIALS (da wo der kleine Pfeil ist). So schalten Sie es an/ab.

• Durch Klick auf das kleine Kästchen auf der rechten Seite der Kopfzeile des PARTIALS aktivieren Sie es und schalten gleichzeitig ALLE ANDEREN ab. Wenn Sie noch einmal klicken, werden alle abgeschalteten PARTIALS wieder eingeschaltet. Diese Funktion ist sehr nützlich für schnelle Tests von PARTIALS. Sie kann mit der SOLO-Taste auf einem Mischpult verglichen werden.

• Klicken Sie irgendwo in der PARTIAL Kopfzeile und drücken Sie gleichzeitig die ATARI <CONTROL>-Taste um alle PARTIALS zu aktivieren.

Bemerkung:
SYNTHWORKS stellt wegen der besseren Übersichtlichkeit abgeschaltete PARTIALS nicht dar.

D. ENVELOPES

1. ARBEITSWEISE

Envelopes (Hüllkurven) sind für die Klangsynthese enorm wichtig. Daher stellt dieses Programm ein extrem vielseitiges, flexibles und schnelles Werkzeug zur Editierung von Envelopes zur Verfügung... Klicken Sie auf eine der kleinen Envelope Grafiken... ein großes Fenster öffnet sich und stellt die Hüllkurve in größerem Format dar.

Unterhalb der Hüllkurve finden Sie die numerischen Werte der Kurvenparameter. Sie können nun zwischen zwei Editiermethoden wählen:

1.
Sie editieren die Parameter über ihre numerischen Werte (die Envelope Grafik verändert ihre Form dabei in Echtzeit).

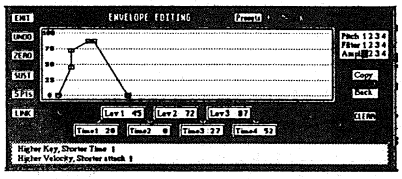
2.
Sie können die Hüllkurve direkt zeichnen! Sie wird mit Hilfe kleiner Kästchen aufgebaut. Wenn Sie mit dem Mauscursor auf eines dieser Kästchen zeigen und die Maustaste gedrückt halten, können Sie das Kästchen auf dem Bildschirm bewegen und damit den entsprechenden Teil der Hüllkurve verändern. Die numerischen Hüllkurvenwerte und der Synthesizer-Buffer werden dabei in Echtzeit upgedated, damit Sie sofort Ihre Arbeit kontrollieren können. Geschwindigkeit ohne flackernde Graphik!

Bitte beachten Sie...

...der Sustain Punkt wird durch zwei zusammenhängende Kästchen symbolisiert.

...einige Kästchen können nur in horizontaler oder nur in vertikaler Richtung bewegt werden, je nach dem Parameter den sie symbolisieren.

2. MÖGLICH-KEITEN



Auf der rechten Seite des Fensters befindet sich ein Rechteck mit den Bezeichnungen: "Copy", "Select" und "Back".

1. Wenn "Select" invertiert dargestellt wird...
befinden Sie sich in der Normaleinstellung. Sie können auf jeden anderen Hüllkurventyp jedes PARTIALS (1-4) umschalten (PITCH, TVF oder TVA). Um eine Envelope anzuwählen:

• Klicken Sie die Aufstellung oben rechts im Fenster an

• Benutzen Sie die ATARI Tastatur: Drücken Sie die links/rechts Cursortasten um von PARTIAL zu PARTIAL zu springen oder die vertikalen Cursortasten um von der PITCH zur TVF, zur TVA Hüllkurve der aktuellen Envelope zu springen. Sie können auch die ATARI Tasten 1 bis 4 benutzen, um von PARTIAL zu PARTIAL zu schalten.

Bemerkung:
Selbst wenn "Select" nicht invertiert dargestellt wird, können Sie die ATARI Tastatur - wie oben beschrieben - benutzen um von einer Hüllkurve zur anderen zu schalten.

2. Wenn "Copy" angewählt ist...
können Sie auf eine Envelope Nummer in der Aufstellung klicken um die aktuell dargestellte Hüllkurve auf diejenige zu kopieren, die Sie anklicken. Wenn Sie dasselbe tun und gleichzeitig <ALTERNATE> drücken, ist es umgekehrt: Die Envelope auf die Sie klicken, wird auf die - auf dem Bildschirm aktive - kopiert. Deren Kurve wird mit den neuen Werten neu aufgebaut. Sie können TVF und TVA Envelopes untereinander kopieren, aber nicht PITCH Envelopes dazu verwenden, da ihre Formate unterschiedlich sind.

Sie können sogar Hüllkurven kopieren, wenn das Fenster geschlossen ist: Klicken und Halten Sie mit der RECHTEN Maustaste auf eine Envelope Mini Grafik; sie wird invertiert dargestellt und der Mauscursor ändert seine Form. Bewegen Sie ihn auf eine andere Hüllkurve und lassen Sie die Taste los: die erste Hüllkurve ist auf die zweite kopiert.

3. Wenn "Back" angewählt ist...
und Sie auf eine der Nummern der Aufstellung klicken, wird die entsprechende Hüllkurve im Hintergrund der aktuellen Hüllkurve dargestellt. Es soll dazu dienen, die Editierung einer Envelope im Vergleich mit den anderen zu erleichtern. Um den Hintergrund zu löschen, klicken Sie einfach auf "CLEAR" rechts unten im Fenster oder wählen eine neue Hüllkurve an.

4. Exit
Auf der linken Seite des Fensters finden Sie verschiedene Buttons... EXIT ist der erste. Ein Klick darauf schließt das Fenster. Ein Druck auf die <Esc> Taste des ATARI bewirkt dasselbe.

5. Undo
Falls Sie unzufrieden mit von Ihnen durchgeführten Veränderungen an der Envelope sind, können Sie UNDO anklicken (oder die ATARI Taste <UNDO> drücken) und die Hüllkurve wird wieder die Form annehmen, die Sie vor dem letzten Klick hatte. Wenn Sie UNDO noch einmal anklicken, wird die Hüllkurve wieder die Form annehmen, die sie hatte, als Sie das Fenster öffneten! (oder die Form, die sie hatte, als Sie die Auswahl-Aufstellung anklickten).

6. Zero
Diese Option ist eine Abkürzung für alle PITCH Envelopes: sie formt alle Envelopes so, daß ihre Form keinen Einfluß auf die Tonhöhe (Pitch) hat.

7. Sust
Ist dieses Symbol hellgrau dargestellt, dann wird der Sustain Point durch den Synthesizer ignoriert: es gibt kein Sustain, egal wie der Sustainlautstärke-Parameter eingestellt ist. Roland hat diesen Parameter wegen der Percussionsounds entworfen. Er exisitiert für alle Envelopes in allen PARTIALS.

8. 5/6 Pts
Wenn Sie einen MT32 oder einen D110 haben, dann steht auf diesem Button stets "6Pts" und er ist nutzlos. Falls Sie aber einen D10 oder D20 haben, können Sie hier von 5-Punkt Hüllkurven auf 6-Punkt Hüllkurven umschalten. Die Gebrauchsanweisungen des D10/20 beschreiben deren TVA und TVF Envelopes als 5-Punkt Hüllkurven, und so können sie vom Synth aus auch nur editiert werden. Das Editieren mit SYNTHWORKS gibt Ihnen Gelegenheit, daraus 6-Punkt Envelopes zu machen. Treffen Sie Ihre Wahl.

Beachten Sie bitte:
Eine PITCH Hüllkurve für den MT32 hat eine einstellbare Sustainlautstärke. Dies gilt nicht für D10/20/110 Envelopes.

9. Link
Ist der LINK-Button angewählt (also invertiert dargestellt) und Sie editieren eine Hüllkurve, dann werden die anderen 3 Hüllkurven IM SELBEN VERHÄLTNIS verändert. Dieses Feature kann Ihre Arbeit enorm beschleunigen, weil Sie direkt an einer Art Haupt-Hüllkurve des Sounds arbeiten. Sehr interessant im Zusammenhang mit der Volume Envelope.

Hat z.B. ein Geigensound ein ein wenig zu langsames Attack, können Sie in LINK-Mode das Attack aller 4 TVA Envelopes gleichzeitig ein wenig nach vorn ziehen: das Verhältnis der Envelopes zueinander bleibt dabei gleich, aber der Gesamtsound wird entsprechend modifiziert.

Beachten Sie bitte:

• Im LINK-Mode wird die dargestellte Hüllkurve, wie üblich, in Echtzeit im Synthesizer upgedated, die drei anderen jedoch erst, wenn Sie die Maustaste loslassen.

• Nur eine Hüllkurve wird dargestellt, um die Graphik übersichtlich zu halten.

• Die Form der im Hintergrund (Back) abgebildeten Envelopes (falls diese Funktion vorher angewählt war) wird nicht upgedated.

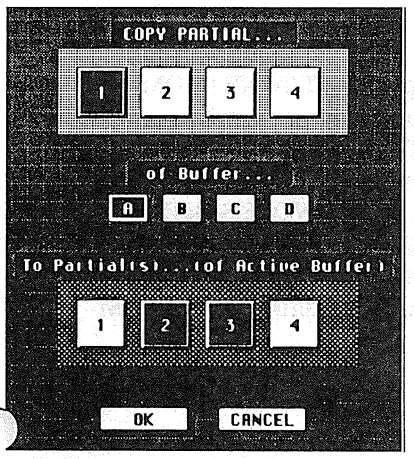
• Im LINK-Mode betrifft die UNDO-Funktion nur die gerade aktive Hüllkurve.

10. Envelope Presets
8 Hüllkurven Presets sind anwählbar. Ihr Hauptzweck ist es, Ihnen verschiedene Typen gängiger Hüllkurven anzubieten, die Sie schnell nach Ihren Wünschen verändern können. Klicken Sie auf die Mini Grafiken rechts oben im Fenster, um eine auszuwählen.

11. Hüllkurven Zusatz-Parameter
Neben den Kurvenparametern gibt es für die Hüllkurven noch verschiedene andere Parameter (unterschiedliche für PITCH, TVA und TVF Hüllkurven). Sie können auf die gleiche Weise, wie jeder andere Parameter editiert werden. Diese Parameter werden mit beschreibenden Namen dargestellt (statt der üblichen Abkürzungen, denen man ständig in den LCD Anzeigen der Synthesizer begegnet).

E. VERSCHIEDENES

1. PARTIAL COPY



Diese Funktion erlaubt das Kopieren jedes PARTIAL aus jedem TONE Buffer (A-D) auf jedes einzelne oder alle PARTIALS des aktiven TONE Buffers. Dies ist z.B. nützlich, um TONES aus 4 leicht verstimmten, identischen PARTIALS herzustellen (Chorus-Effekt). Interessant kann auch die Kombination von PARTIALS verschiedener TONES sein.

..und so geht es: Klicken Sie PARTIAL COPY im EDITION Menü an oder drücken Sie die "Y"-Taste Ihres ATARI. Eine Dialog-Box erscheint: wählen Sie ein PARTIAL aus irgendeinem Buffer als Quelle und zwischen 1 und 4 Bestimmungs-PARTIALS im Destination-Buffer (der jeweils aktive Buffer).

Ein anderer schneller Weg, ein PARTIAL auf ein anderes desselben TONES zu kopieren ist folgender: Klicken und halten Sie mit der RECHTEN Maustaste die Kopfzeile des Quellen-PARTIALS. Bewegen Sie es zum Bestimmungs-PARTIAL und lassen Sie die Maustaste los. Das war's !

2. TONE INIT

Wenn Sie einen TONE neu entwerfen wollen, ist es ratsam, von einer einfachen Grundeinstellung mit 'klassischen' Werten auszugehen.

Diesen INIT TONE können Sie selbst definieren: wählen Sie die Menü-Option REDEFINE INIT TONE und der aktuelle TONE-Buffer wird auf Diskette abgespeichert.

Von nun an können Sie ihn immer, wenn Sie SYNTHWORKS benutzen, aufrufen: wählen Sie einfach die Option INIT TONE. Er wird dann immer an SYNTHWORK'S aktiven Buffer und gleichzeitig an Ihren Synthesizer gesandt.

3. LADEN EINES SYNTH TONES

Das Anklicken der Menü-Option GET TONE FROM SYNTH bewirkt, daß Ihr Synth einen seiner 8 internen Buffer an den aktiven SYNTHWORKS Buffer sendet. Welcher der Synth-Buffer empfangen werden soll, wird durch den Button neben den SYNTHWORKS-Buffern A-D vorgegeben. Klicken Sie ihn an, falls Sie etwas verändern möchten. Eine hauptsächliche Anwendung für dieses Feature ist das Laden und die Modifikation von ROM-Tones aus dem Synthesizer.

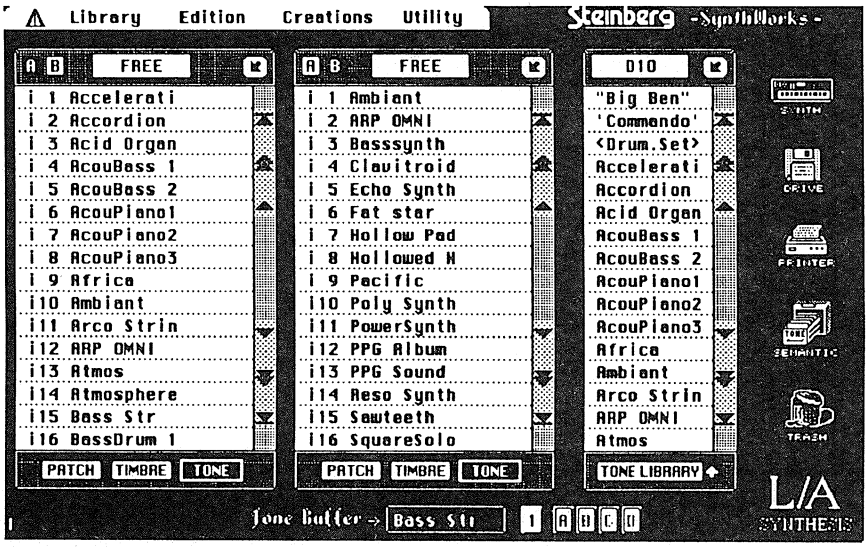
4. AUSDRUCKEN EINES TONES

Falls Sie einen Drucker besitzen, können Sie alle Parameter eines TONES ausdrucken. Wählen Sie einfach die Menü-Option PRINT TONE.

Es kann nützlich sein, seine Lieblingssounds zur Sicherheit auf Papier zu haben. Auch kann man so Sounds an einen Freund weitergeben, der keinen Computer zum Editieren besitzt.

Der Ausdruck paßt gerade auf eine normale 12 inch Seite.

LIBRARIAN PAGE



Synthworks

Synthworks

A. EINLEITUNG

1. DARSTELLUNGS-WEISE

Wählen Sie ACCESS LIBRARIAN im LIBRARY-Menü an oder drücken Sie die ATARI-Taste "3" um auf diese Seite zu gelangen.

Die Librarian Page bietet Ihnen mehrere innovative Möglichkeiten, Ihren Soundspeicher zu verwalten. Sie enthält die leistungsfähigste Library, die bisher für Micro-Computer entwickelt wurde. Sie kann bis zu 1000 TONES gleichzeitig im Zentralspeicher verwalten!

Der Zugang zu diesen Sounds wird gewährleistet durch eine exklusive STEINBERG-Entwicklung: DYNAMIC SEMANTIC GROUPING.

Außer dieser großen Library hält SYNTHWORKS noch zwei Bänke mit PATCHES, TIMBRES und TONES im Speicher.

2. SEITEN-BESCHREIBUNG

Sie sehen 3 Fenster und verschiedene Icons. Im Gegensatz zu den üblichen GEM-Fenstern, sind hier alle Fenster gleichzeitig aktiv! Sie erlauben ein 20 bis 85 mal schnelleres Durchspulen (scrollen) als GEM ! Jedes dieser Fenster hat ein oder zwei eigene Menüs.

Wie bereits in einem anderen Kapitel gesagt, speichert SYNTHWORKS wegen des Synthesizer-Aufbaus die PATCH, TIMBRE und TONE-SPEICHER in einer einzigen Bank. Eine SYNTHWORKS Bank hat dieselbe Speichergröße, wie eine Synth-Bank (128 TIMBRES, 64 TONES und 0, 64 oder 128 PATCHES). Die beiden linken Fenster zeigen den Inhalt der Bänke A und B. Das dritte Fenster zeigt die TONE Library.

Jede Bank und die Library haben einen Namen (in der Kopfzeile). Es ist derselbe unter dem die Bank auf Disk abgespeichert wird.

B. BANK EINLEITUNG

Jedes Bankfenster kann jede der beiden SYNTHWORKS Bänke darstellen (wir nennen Sie Bank A und B). In den Bankfenstern können entweder die PATCHES, die TIMBRES oder die TONES einer Bank dargestellt werden. Diese Darstellungsweise wurde wegen ihrer Flexibilität gewählt: Sie können SEHR SCHNELL jeden Teil einer Bank auf demselben Bildschirm darstellen. Fenster 1 kann z.B. die PATCHES von Bank A darstellen und das andere Fenster die TONES von Bank B. Oder beide Fenster zeigen die PATCHES derselben Bank, aber unterschiedlich sortiert.

Zum Wechsel der Darstellung in einem Fenster...

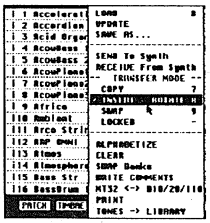
• von Bank A auf Bank B, klicken Sie auf die Buttons links in der Fenster-Kopfzeile,

• von PATCHES zu TIMBRES zu TONES klicken Sie auf die Buttons im unteren Teil des Fensters.

Um in das Bank-Menü zu gelangen, klicken Sie auf den Pfeil oben rechts in der Fenster Kopfzeile. Das ausklappende Menü betrifft die Bank, die in diesem Fenster dargestellt wird.

PATCHES und TIMBRES sind von A11 bis A88 und von B11 bis B88 numeriert, um die Roland Einteilung zu benutzen. Sehen Sie z.B. "A27 VIOLIN" im Fenster, heißt das, daß PATCH Nummer 7 aus Bank 2 von Gruppe A im Synthesizerspeicher "VIOLIN" heißt.
Der D110 hat zwar nur 64 PATCHES, im Gegensatz zum D10/20, die 128 haben, aber sie sind auch kompletter.
Denken Sie bitte auch daran, daß der MT32 keine PATCHES besitzt, sondern nur TIMBRES und TONES (siehe Kapitel SYNTHESIZER EINFÜHRUNG).
Die TONES sind von i1 bis i64 numeriert, wiederum der Roland-Einteilung folgend ("i" steht für "Internal").

C. BANK MENÜ OPTIONEN



Viele Menü-Optionen können auch durch entsprechend belegte Computertasten oder spezielle Icons aufgerufen werden (siehe entprechendes Kapitel)

1. LOAD

Diese Funktion erlaubt das Laden einer Bank von Diskette und Speicherung in SYNTHWORKS interner Bank A oder B. Sie kann auch direkt zum Synth gesandt werden. Wenn Sie eine D110 Bank laden, während das Programm im Set-up auf D10 oder D20 gestellt ist oder umgekehrt, dann wird kein PATCH geladen, da diese nicht kompatibel sind (TIMBRES und TONES werden natürlich geladen).

2. UPDATE

Wenn Sie diese Funktion anklicken, werden die Veränderungen, die an einer vorher geladenen Bank vorgenommen wurden, auf Diskette abgespeichert. Bitte beachten Sie, daß keine File Selector Box erscheint!!

3. SAVE AS...

Benutzen Sie diese Funktion, um eine Bank unter anderem Namen abzuspeichern.

4. SEND TO SYNTH

Die im Fenster dargestellte Bank wird an Ihren Synth gesandt. SYNTHWORKS benutzt den MIDI "HAND-SHAKE DUMP" für fehlerfreie Übertragungen (checksum testing) Für einen Banktransfer müssen MIDI-IN und OUT des Synthesizers mit MIDI-OUT und IN des ATARI verbunden sein.

Haben Sie einen MT32 oder D110, brauchen Sie nichts einzustellen. Besitzen Sie aber einen D10 oder D20, dann stellen Sie bitte folgendes am Synth ein, bevor Sie die Bank übertragen:

- DATA TRANSFER
- DISPLAY UP
- noch einmal DISPLAY UP
- UPPER
- DISPLAY UP
- LOWER
- ENTER
- WRITE (nur falls die Memory Protection an ist)
- ENTER

Das Synth-Display sollte nun folgendes anzeigen:
"H-shake Load Snd, Waiting".

5. RECEIVE FROM SYNTH

SYNTHWORKS erlaubt es, auch die ROM-TONES Ihres Synthesizers in das Programm zu laden (da dies sozusagen Roland's "Vorzeigesounds" sind, kann es hilfreich sein, sie zu analysieren, um den Synth-Aufbau zu verstehen).

Falls Sie einen MT32 oder D110 haben, müssen Sie an ihm keine Einstellungen vornehmen. Haben Sie aber einen D10/20, dann stellen Sie ihn vorher wie folgt ein:

- DATA TRANSFER
- DISPLAY UP
- nochmal DISPLAY UP
- LOWER
- DISPLAY UP
- LOWER
- ENTER

Jetzt sollte im Synth-Display folgendes stehen:
"H-shake Dump Snd, Waiting".

Wenn SYNTHWORKS die Bank empfangen hat, können Sie sie in Bank A oder B speichern oder sie auf Diskette speichern.

6. COPY

Wenn COPY angewählt ist (angezeigt durch einen Haken vor der Menüoption), können Sie jedes PATCH, TIMBRE oder jeden TONE innerhalb derselben oder zu einer anderen Bank kopieren. Klicken Sie mit der RECHTEN Maustaste auf den zu kopierenden Sound. Der Name wird invertiert und als "Sprite" dargestellt. Bewegen Sie dieses zum gewünschten Ziel-Speicherplatz und klicken Sie noch einmal: Der Sound wird nun auf den Speicherplatz kopiert. Sie können natürlich nicht zwischen unterschiedlichen Speichern kopieren (z.B. ein TIMBRE auf einen PATCH Speicher!).

Wie bereits erwähnt, nützt ein PATCH oder ein TIMBRE nichts ohne das/die zugehörigen TONE(S). Wenn Sie eine Bank zu Bank-Kopie eines PATCH oder TIMBES machen, kopiert SYNTHWORKS daher automatisch die zugehörigen TONES mit. Diese TONES werden auf dieselbe Speichernummer in der Ziel Bank kopiert, die sie in der Quellen Bank hatten. Wenn Sie z.B. den TONE i54 aus der Bank A auf die Bank B kopieren, so wird er auf deren Speicherplatz i54 kopiert. Falls Sie aus irgendwelchen Gründen das parallele Kopieren von TONES unterbinden möchten, drücken Sie beim Klicken auf den Zielspeicherplatz bitte gleichzeitig die ATARI-Taste <ALTERNATE>.

Falls Sie von der Bank auf die Library kopieren möchten, lesen Sie bitte das Kapitel über die Library.

Bemerkung: GEM zwingt den Benutzer in der Regel dazu, die Maustaste gedrückt zu halten, wenn er ein Objekt auf dem Bildschirm bewegen möchte. Die Erfahrung hat gezeigt, daß dabei aber manchmal aus Versehen die Taste losgelassen wird, was zu ungewollten Effekten führen kann. Deswegen benutzt SYNTHWORKS die oben beschriebene sicherere Methode.

7. INSERT/ ROTATE

Normalerweise gibt es in Sound-Bibliotheken COPY und SWAP (Austausch) Funktionen. STEINBERG führt hier eine neue Funktion namens INSERT/ROTATE ein. Diese Funktion arbeitet unterschiedlich, je nachdem, ob Sie einen Sound innerhalb einer Bank oder zwischen zwei Bänken verschieben (BÄNKE, nicht FENSTER !!!).

Innerhalb derselben Bank:
Wenn Sie auf einen Sound klicken, ihn auf einen anderen bereits belegten Speicher DERSELBEN BANK ziehen und klicken, dann wird der Sound in diesem Speicher abgelegt. Die Sounds zwischen dem ursprünglichen und dem Ziel-Speicher rücken automatisch alle um einen Platz nach. Das ganze funktioniert wie eine Rotation aller Speicherplätze zwischen Quellen- und Zielspeicher. Versuchen Sie es, und Sie werden sehen, daß diese Funktion sehr viel wirkungsvoller ist, als die normale SWAP (Tausch)-Funktion, wenn Sie eine Bank in einer bestimmten Reihenfolge sortieren möchten.

Zwischen zwei Bänken:
Wenn der Zielspeicher frei ist, wird der Sound einfach an diesen Platz kopiert. Befindet sich dort aber schon ein Sound, so werden alle Sounds zwischen dem Zielspeicher und dem ersten freien Speicher der Bank um einen Platz weiter gerückt. Dadurch kann der Sound an der gewünschten Stelle in die Bank eingefügt werden.

SYNTHWORKS sucht nach einem freien Speicherplatz OBERHALB des Zielspeichers wenn Sie beim klicken darauf zusätzlich die ATARI <Control> Taste drücken. Es werden dann die Sounds oberhalb des Zielspeichers um eins weitergerückt.

Bemerkung: Das parallele Kopieren von TONES (beschrieben im vorhergehenden Kapitel) ist in diesem Modus auch aktiv!

8. SWAP (TAUSCH)

Das Programm bietet auch eine Tauschfunktion an. Sie können zwei Soundspeicher innerhalb derselben oder zwischen verschiedenen Bänken vertauschen. Ziehen Sie einfach einen Sound auf den, mit dem er die Position tauschen soll, und klicken Sie.

Bemerkung:
Selbstverständlich können Sie auch TONES tauschen, es ist aber nicht ratsam. Wenn Sie den Speicherplatz eines TONES verändern, sind die TIMBRES und PATCHES, die damit verbunden waren, verloren (Preset TONES behalten diese). Es ist sinnvoller, TIMBRE- und PATCH-Positionen zu verändern, wenn Sie die Bank sortieren möchten. Dieses sind die Speicher, die Sie benutzen, um Musik zu machen.

9. LOCK

In diesem Modus ist kein Sound-Transfer möglich (er soll unabsichtliches Verändern der Bank verhindern).

Achtung: Ein kleiner Buchstabe in der linken unteren Ecke zeigt an, in welchen Modus Sie sich befinden.

C = Copy,
I = Insert,
S = Swap,
L = Lock.

10. ALPHABETIZE

Sie können unabhängig voneinander PATCHES, TIMBRES und TONES alphabetisch sortieren. Die jeweils im Fenster angewählte Sorte wird nach Anfangsbuchstaben sortiert. Aus den o.a. Gründen ist es nicht ratsam, TONES auf diese Weise zu sortieren.

11. SWAP BANKS (BANK-TAUSCH)

Der Inhalt der Bänke A und B (nicht derjenige der Fenster!) wird vertauscht. Dies kann sinnvoll sein, wenn Bank B mit automatisch vom Programm erzeugten Sounds belegt ist (siehe entsprechendes Kapitel).

12. CLEAR

Die dargestellten Bänke (PATCHES, TIMBRES und TONES) werden aus dem Computerspeicher gelöscht.

13. WRITE COMMENTS

Anwählen dieser Funktion läßt eine Dialog-Box erscheinen. Hier können Sie Kommentare zur jeweiligen Bank eintippen. Beim Abspeichern auf Diskette werden diese mit der jeweiligen Bank abgespeichert.

14. PRINT

Diese Funktion ermöglicht den Ausdruck von PATCH-, TIMBRE- und TONE-Listen.

15. MT32 ↔ D10/20/110

MT32 und D10/20/110 Sounds sind eigentlich NICHT kompatibel. Sie benutzen völlig unterschiedliche PCM Wellenformen! SYNTHWORKS bietet Ihnen die Möglichkeit, diese Wellenformen in das jeweils andere Format zu übertragen. Es müssen dabei einige Kompromisse gemacht werden: Ein MT32 hat nur halb so viele PCM Wellen wie ein D10/20/110. Sie sind zudem noch von schlechterer Qualität. Daher werden Sie bei Übertragung vom MT32 zum D10/20/110 gute Ergebnisse erzielen und bei umgekehrter Übertragung weniger gute. Es fehlen hier ja Wellen. Wenn Sie diese Funktion anwählen, wird die gesamte Bank übertragen.

Achtung:
Die Umwandlung ist nicht exakt umkehrbar: Wenn Sie eine Bank erst hin und dann wieder zurück übertragen, werden sich die Sounds vom Original unterscheiden. Dies ist auf den Informationsverlust während des Übertragungs-Prozesses zurückzuführen: MT32 Sounds basieren auf den 128 Wellenformen, die das Gerät anbietet, während D10/20/110 Sounds auf 256 Wellenformen zurückgreifen können. Beim Übertragen vom D10/20/110 zum MT32 sind also die Hälfte der möglichen Wellenformen nicht vorhanden. Sie werden aber feststellen, daß dies trotzdem eine nützliche Funktion ist. Versuchen Sie es !

• TONES, die keine PCM Wellenformen benutzen, sind immer voll kompatibel.

• Da ein TONE häufig wegen des PCM-Anteils in seinem Aufbau nicht gleichzeitig voll kompatibel zum MT32 UND zum D10/20/110 ist, sollten Sie separate Libraries für beide Instrumente einrichten.

16.
TONES → LIBRARY

Alle TONES einer Bank können durch diese Option auf einmal in die LIBRARY kopiert werden (siehe auch entsprechendes Kapitel).

D. BANK VERSCHIEDENES

1. TONE AUSWAHL

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf irgendeinen TONE klicken (in der Library oder in einer Bank), so wird er sofort an Ihren Synth gesendet (und zwar zum PART 1 bis 8, je nachdem, wie im Button links von den TONE Buffer-Kästchen angewählt). Außerdem wird er an Buffer A gesendet, der aktiv wird.

Der vorherige Inhalt von Buffer A wird dabei zum Buffer B verschoben, Buffer B nach C usw.... Der Inhalt von D wird dabei verloren. Auf diese Weise können Sie die Buffer schnell mit verschiedenen TONES füllen (z.B. um sie auf der TONE EDIT Page zu vergleichen).

Möchten Sie nur den Inhalt des aktiven Buffers überschreiben und den Inhalt der anderen nicht antasten, drücken Sie die <ALTERNATE> Taste, wenn Sie einen TONE anklicken.

Sie können den TONE auf Ihrem Keyboard spielen oder auf der TONE EDIT Page editieren. Falls der Sequencer läuft, hören Sie sofort den TONE, den Sie angewählt haben. Dies ist besonders sinnvoll, wenn Sie nach einem bestimmten TONE suchen. Sie können natürlich auch die AUTO NOTE Funktion dazu benutzen (siehe entsprechendes Kapitel) !

2. TONE BUFFER ABSPEICHERN

Der Name des aktiven Buffers erscheint im unteren Bildschirmteil (A bis D). Klicken Sie ihn an und ziehen Sie ihn auf eine Bank oder auf die Library, um ihn abzuspeichern. Sowohl COPY als auch INSERT sind möglich beim Transfer eines TONE-Buffers.

3. UMBENENNEN EINES SPEICHERS

Wenn Sie einen Sound mit der linken Maustaste anklicken und gleichzeitig die <CONTROL> Taste gedrückt halten, wird der Speicherplatz invertiert dargestellt und Sie können den Sound umbenennen. Falls Sie nichts eintippen und <RETURN> drücken, wird der alte Name wieder eingesetzt.

4. PATCH AUSWAHL

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein PATCH klicken, wird dieses an Ihren Synthesizer gesandt. Falls Sie D110-Besitzer sind, können Sie es nun auf der CONFIGURATION Page editieren. Sind Sie D10 oder D20-Besitzer, können Sie die Menüoption "EDIT D10/20 Patch" anwählen. Es sei hier noch einmal betont, daß ein PATCH keine TONES enthält! Vergewissern Sie sich also, daß die TONES, die vom jeweiligen PATCH benutzt werden, sich auch im Synthesizer-Speicher befinden!

5. TIMBRE AUSWAHL

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein TIMBRE und es wird an Ihren Synth gesandt.

6. MIDI ÜBERTRAGUNGS-FEHLER

SYNTHWORKS spricht "synthisch".... Falls das Programm oder der Synthesizer falsche Daten empfangen, unterbricht SYNTHWORKS die Kommunikation und zeigt eine Warnmeldung. Dies ist ein Vorteil der sog. Handshake Übertragung. Wenn so eine Übertragung beendet ist, können Sie sicher sein, daß weder der Synth noch das Programm falsche Daten erhalten hat, andernfalls wären Sie darüber informiert worden.

Falls eine MIDI Error Warnmeldung erscheint:

• Überprüfen Sie die korrekte Verbindung zwischen MIDI In und Out (siehe erstes Kapitel)

• Prüfen Sie Ihre MIDI Kabel: sind sie zu lang? (5 Meter maximal).

• Benutzen Sie eine MIDI Patchbay oder einen MIDI Merger? (Dies sollte normalerweise keine Beeinträchtigungen nach sich ziehen, aber manche Geräte auf dem Markt reagieren leider allergisch auf lange MIDI Exklusiv-Daten!)

• Haben Sie das Programm auf den richtigen Synthesizertyp (D10/D20/D110/MT32) eingestellt?

• Möchten Sie eine Bank aus dem Synth laden, die ihm durch ein anderes Programm, das den MIDI Handshake Mode nicht benutzt, übermittelt wurde, kann es zu Problemen kommen, falls falsche Daten enthalten sind. Diese Bemerkung gründet sich auf der Tatsache, daß einige 'Public Domain' Bänke falsche Daten enthalten (z.B. ist ein Resonance Parameter auf 31 gestellt, obwohl die Maximal-Einstellung 30 ist.)

E. LIBRARY EINSTELLUNG

SYNTHWORKS bietet Ihnen eine Library, die bis zu 1000 TONES speichern kann. Hier können Sie nach Sounds suchen, wenn Sie PATCHES und TIMBRES erstellen wollen. Es gibt keine TIMBRE- oder PATCHES-Library, weil PATCHES und TIMBRES keine unabhängigen Einheiten sind (sie ergeben nur im Zusammenhang mit einer Bank Sinn).

Eine spezielle Eigenschaft der Steinberg Library ist die Art und Weise, wie TONES gespeichert und wiedergefunden werden können. Bislang haben wir Sounds anhand ihrer Namen identifiziert - ein Verfahren, das bei einigen hundert Sounds schon Schwierigkeiten bereiten kann. Natürlich lassen sich Sounds in Bänken sortieren (z.B. "String Bank"), aber das erlaubt nur sehr grobe Einteilungen.

STEINBERG hat daher ein System zur Klassifikation von Sounds entwickelt, das wahrscheinlich das musikerfreundlichste überhaupt ist.

Sie können jedem Sound bis zu acht Begriffe zuordnen, die ihn beschreiben: wir nennen diese Begriffe "Semantic Terms". Sie können mit diesen Begriffen Ihre TONES genau beschreiben.

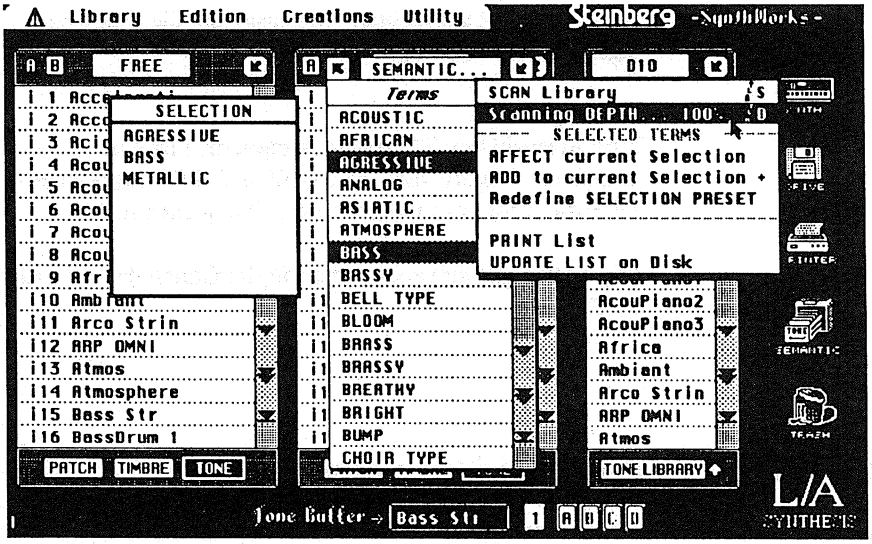
Hier ein Beispiel:
Sie haben einen BASS-Sound mit einem AGRESSIVen Attack und einigen METALLISCHen Klangkomponenten entwickelt. SYNTHWORKS erlaubt Ihnen nun, mit diesem TONE die Begriffe BASS, AGRESSIV und METALLISCH in der Library abzuspeichern.

Nehmen wir an, daß Sie drei Monate später nach einem "agressiven, metallischen Bass-Sound" suchen.. SYNTHWORKS wird nun automatisch die Library überprüfen und den vor einem Vierteljahr entwickelten TONE heraus-

suchen - ebenso wie alle anderen Sounds, auf die die obige Beschreibung zutrifft !

Natürlich müssen Sie sich die Mühe machen, neue Sounds mit Hilfe der "Semantic Terms" zu beschreiben - diese Aufgabe kann der Computer Ihnen nicht abnehmen, da die Kriterien zur Definition eines Klanges völlig subjektiv sind. Wenn Sie sich jedoch dazu bereit finden, werden Sie letzten Endes eine echte Sound-Library haben, und nicht nur eine Ansammlung anonymer Sounds.

Wir haben viel Arbeit darauf verwendet, dieses System blitzschnell zu machen.



F. LIBRARY BENUTZUNG (SUCHE NACH SOUNDS)

Laden Sie zuerst eine Library (z.B. die, die mit dem Programm geliefert wird). Klicken Sie hierzu auf den Pfeil in der Kopfzeile des Library-Fensters. Wählen Sie im dargestellten Menü die Option "LOAD" und in der danach auftauchenden Auswahlbox ein File mit der Endung ".LIB".

Sie können im Fenster alle Library Sounds durchlaufen lassen, oder eine bestimmte Auswahl davon. Falls die Sounds zu schnell durchlaufen (100 Linien pro Sekunde!), klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Geschwindigkeit herabzusetzen.

Wichtig:
Eine Auswahl von TONES (Selection of..) ist eine Untergruppe der Library, die sich aus allen TONES zusammensetzt, die einer bestimmten Beschreibung entsprechen.

Wir wollen uns nun einmal die Möglichkeiten der Auswahl ansehen:

1. SEMANTISCHE SUCHE



Dies ist eine sehr wirkungsvolle Methode.

Auf der rechten Bildschirmseite finden Sie ein Icon mit der Bezeichnung "SEMANTIC". Klicken Sie darauf (alternativ können Sie auch auf den Pfeil am unteren Library Fensterrand klicken und im aufklappenden zweiten Library-Menü "SEMANTIC LINKS" anwählen).

Ein Fenster öffnet sich. Ein Klick in dessen obere rechte Ecke öffnet ein Menü. Klicken auf die linke obere Ecke oder Drücken der <ESC> Taste auf dem ATARI schließt das Fenster wieder.

In diesem Fenster können Sie alle Terms (Bezeichnungen) durchlaufen lassen, mit denen Sie Ihre Sounds beschreiben möchten. Die Liste enthält bis zu 255 Terms und Sie können natürlich Ihre eigenen definieren (weiter unten beschrieben). Benutzen Sie die Pfeile am Fensterrand um die Liste durchlaufen zu lassen. Sie können aber auch die ATARI Cursortasten benutzen (wenn Sie gleichzeitig <CONTROL> drücken, läuft die Liste schneller durch.

Diese Liste ist immer alphabetisch sortiert. Sie können jeden Punkt direkt anspringen. Wenn Sie z.B. <P> auf Ihrem ATARI drücken, werden im Fenster diejenigen Terms dargestellt, die mit "P" beginnen.

Anklicken eines Terms mit der linken Maustaste bewirkt, daß er invertiert dargestellt und gleichzeitig in die Auswahl-Box auf der linken Festerseite aufgenommen wird. Nochmaliges Anklicken eines bereits angewählten Terms bewirkt, daß er wieder normal dargestellt wird und aus der Auswahl-Box verschwindet.

Zwischen einer und acht Bezeichnungen können angewählt werden. Diese Terms benutzt SYNTHWORKS als Schlüssel, um all diejenigen Sounds aus der Library zu holen, die damit übereinstimmen.

Wählen Sie z.B. die Bezeichnung "PIANO TYPE". Öffnen Sie das Fenster-Menü und klicken auf "SCAN LIBRARY" (alternativ: Drücken von <ALTERNATE> + <S> auf dem ATARI). Das SEMANTIC Fenster schließt sich sofort und das Library-Fenster füllt sich mit allen Sounds, die mit dem Term "PIANO TYPE" beschrieben sind! Die herausgefilterten Sounds können natürlich auch noch anderen Bezeichnungen zugeordnet sein. Sie reagieren aber ZUMINDEST auf "PIANO TYPE".

Wenn Sie die Operation wiederholen, dieses Mal aber "PIANO TYPE" und "ELECTRIC" anwählen, werden weniger Sounds herausgefiltert. Um herausgefiltert zu werden, muß ein Sound mit diesen beiden Terms abgespeichert worden sein.

Wenn Sie das Ganze noch einmal wiederholen, diesmal aber "PIANO TYPE", "ELECTRIC" und "STRINGS" anwählen, ist es durchaus möglich, daß überhaupt kein Sound im Fenster auftaucht !

Sie können auch SINGLEs einlesen, deren semantische Verbindungen nur teilweise mit den Such-Terms übereinstimmen. Geben Sie hierzu bei "SCANNING DEPTH.." im Untermenü die gewünschte Übereinstimmung ein (zwischen 20% und 100% in Zehnerschritten).

Hier ein Beispiel:
Wenn Sie nach Sounds suchen, die den Bezeichnungen "PIANO TYPE", "ELECTRIC, und "STRINGS" zugleich entsprechen, ist die Chance gering, daß Sie überhaupt etwas herausfiltern, solange die SCANNING DEPTH 100% beträgt. Bei Einstellung der SCANNING DEPTH auf 70% würde jeder Sound, dessen Terms zu 70% den Such-Bezeichnungen entspricht, herausgefiltert. 70% von 3 Terms sind 2 Terms. Daher würden in unserem Beispiel diejenigen Sounds herausgefiltert, die auf folgende Term-Kombinationen reagieren:

• PIANO TYPE und ELECTRIC
oder
• PIANO TYPE und STRINGS
oder
• ELECTRIC und STRINGS

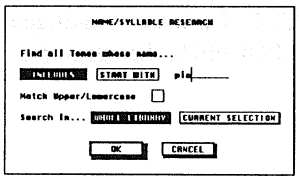
Ein paar Abkürzungen:

• Wenn das SEMANTIC Fenster geöffnet ist, können Sie durch Druck auf die ATARI-Taste <UNDO> Ihre Term-Auswahl rückgängig machen.

• Statt durch die ganze Liste zu scrollen, drücken Sie die ATARI-Tasten <TAB> oder <BACKSPACE>. Alle invertiert dargestellten Terms werden dann hintereinander aufgelistet (mit <TAB> scrollen Sie vorwärts, mit <BACKSPACE> rückwärts).

• Wenn Sie ein Term mit der rechten Maustaste anklicken, wählen Sie es dadurch an (oder ab) und bewirken automatisch, daß die Library danach abgesucht wird.

2. SUCHE AUFGRUND DES NAMENS



Öffnen Sie das obere Library Menü und wählen Sie die Option "NAME ELEMENTS" an: eine Dialogbox erscheint. Diese Methode erlaubt Ihnen das Heraussuchen von Sounds aufgrund ihres Namens. Sie können folgende Suchkriterien bestimmen:

• Eine Kette von einem bis zu zehn Buchstaben.

• Ob Sie Sounds finden wollen, deren Name mit den von Ihnen eingegebenen Buchstaben beginnt, ODER Sounds, deren Name diese Buchstabenkette IRGENDWO beinhaltet.

• Ob Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheiden möchten.

• Das Suchgebiet: ob Sie die gesamte Library oder die aktuelle Auswahl absuchen möchten.

Sie könnten z.B. alle Sounds herausfiltern, deren Name die Buchstabenkombination "pia" beinhaltet. Es werden also sicherlich zumeist Piano Sounds im Library Fenster erscheinen.

3. ERSTER BUCHSTABE

Dies ist eine Abkürzung der vorher beschriebenen Funktion: Wenn Sie <SHIFT> und irgendeinen Buchstaben auf der ATARI-Tastatur drücken, werden alle Library Sounds deren Name mit diesem Buchstaben beginnt, blitzartig herausgesucht. Im Menü ist ^? die Abkürzung für <SHIFT> + Buchstabe.

4. PARTIAL AUSWAHL

Diese Funktion erlaubt die Suche nach TONES aufgrund der Anzahl ihrer Partials. Deren Zahl muß der von Ihnen eingegebenen entsprechen oder darunter liegen. Die TONES werden in der aktuellen Auswahl gesucht, nicht in der gesamten Library, es sei denn, Sie haben die gesamte Library zur aktuellen Auswahl gemacht.

Anwendung:
Wenn Sie an einer CONFIGURATION arbeiten, benötigen Sie für die Polyphonie manchmal SOUNDS, die aus nur wenigen PARTIALS bestehen.

5. UNDEFINIERTE TONES

Bei Anwahl der Option "SELECT UNDEFINED'S" im unteren Library Menü (oder drücken der </> ATARI-Taste) werden alle Sounds ohne Semantic Relations ausgewählt. Dies ist sinnvoll, um herauszufinden, ob alle Sounds eine semantische Beschreibung zugeordnet bekommen haben. Die Funktion hilft Ihnen, Ihre Library zu jeder Zeit gut zu organisieren.

6. GENERAL EXTRACTION (GESAMT-AUSWAHL)

Wenn Sie die Option "SELECT ALL" im unteren Library-Menü anklicken (oder <A> auf dem ATARI drücken), werden alle in der Library vorhandenen Sounds ausgewählt.

7. AUSWAHL PRESET

Die 10 oberen Einträge im unteren Library-Menü repräsentieren 10 Preset Auswahl-Tasten. Sie können als Abkürzung für die bereits beschriebene Semantische Auswahl angesehen werden.

Wenn Sie z.B. die erste Menüzeile anklicken, dann werden alle Sounds, die dieser semantischen Beschreibung entsprechen, ausgewählt. Sie können dasselbe erreichen, indem Sie die ATARI-Funktionstaste F1 drücken.

Wie definiert man ein Auswahl Preset?
Öffnen Sie das Semantic Fenster, wählen Sie zwischen 1 und 8 Terms und klicken Sie die Option "REDEFINE SELECTION PRESET" im Semantic Menü an. Sie werden nun aufgefordert, diese semantische Beschreibung einer Menüzeile (und damit einer Funktionstaste) zuzuordnen: tippen Sie 1 bis 10 ein.

Von nun an werden jedesmal, wenn Sie die entsprechende Menüzeile anklicken oder die zugehörige Funktionstaste drücken, die gewünschten Sounds blitzartig ausgewählt.

Die Menüzeile erhält den Namen des ersten, ihr zugeordneten semantischen Begriffes aus der Liste. Falls ihr mehr als ein Begriff zugeordnet ist, endet sie mit "+".

Durch die obenbeschriebene Funktion können Sie Ihre Library als eine Gruppe von TONES ansehen, die in Kategorien eingeteilt ist. Dies hat folgende Vorteile:

• Die Kategorien sind präzise und frei definierbar. Sie sind nicht festgelegt und können zu jeder Zeit verändert werden. Die Anzahl der Kategorien ist riesig.

• Kategorien sind in ihrer Größe nicht begrenzt (...na ja: 1000 Sounds...).

• Sounds können mehreren Kategorien zugleich zugeordnet sein. Trotzdem befinden Sie sich nur einmal in der Library. Das spart Platz.

Wenn die Library auf der Diskette upgedated wird, werden alle Auswahl Presets mit ihr abgespeichert. Daher finden Sie sie beim nächsten Einladen der Library wieder vor.

G. TONE IDENTIFIKATION

Dieses Kapitel beschreibt wie man TONES semantische Begriffe zuordnet.

1. IDENTIFIZIERUNG EINES TONES

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen TONE in der Library. Ziehen Sie ihn auf das Semantic Icon und klicken Sie: das Semantic Fenster öffnet sich. Statt den TONE auf das Icon zu ziehen, können Sie auch mit der linken Maustaste darauf klicken und gleichzeitig die ATARI-Taste <SHIFT> drücken.

Der TONE erscheint im Fenster unterhalb dessen Kopfzeile (wenn Sie das Fenster zum Suchen öffnen, ist dies nicht der Fall).

Wenn dem Sound bereits Begriffe zugeordnet sind, erscheinen sie invertiert in der Liste. Außerdem tauchen sie in der Auswahlbox auf der rechten Fensterseite auf.

Sie können dem Sound nun neue Begriffe zuordnen (maximal 8). Ist dies erledigt, schließen Sie das Fenster und die Begriffe sind dem Sound damit zugeordnet.

Abkürzung:
Wenn Sie einen Begriff mit der rechten Maustaste anklicken, ordnen Sie ihn dem Sound zu und schließen automatisch das Fenster. Alle vorher -und der zuletzt angewählte- Begriff werden nun dem Sound zugeordnet.

Wie erstelle ich neue semantische Begriffe?
Um einen neuen semantischen Begriff zu definieren, klicken Sie auf einen freien Platz in der Liste und drücken gleichzeitig die <CONTROL>-Taste des ATARI. Nun können Sie eine bis zu 16 Buchstaben lange Bezeichnung eintippen. Benutzen Sie dieselbe Methode, um die Buchstabierung eines bereits definierten Begriffes zu ändern. Haben Sie nichts eingetippt, und drücken Sie die <RETURN>-Taste, so wird der alte Begriff wieder eingesetzt.

SYNTHWORKS sortiert die Liste automatisch in alphabetischer Reihenfolge.

Nachdem Sie neue Begriffe definiert haben, klicken Sie die Menüoption "UPDATE LIST ON DISK" an und die SEMANTIC LIST wird auf der Diskette upgedated. Vergessen Sie diese Abspeicherung nicht! Es ist gut, wenn Sie regelmäßige Back-ups des Semantic List Files erstellen.

Die Anzahl der semantischen Begriffe wurde auf 255 begrenzt, um Geschwindigkeit und Speicherverbrauch im optimalen Verhältnis zu halten.

Beachten Sie bitte:
Wenn Sie Begriff A durch Begriff B ersetzen und Begriff A irgendwo anders in der Liste neu einsetzen, ist SYNTHWORKS nicht in der Lage, diejenigen Sounds herauszusuchen, die mit A in der Vergangenheit verknüpft waren (denn sie sind nun mit B verknüpft).

Beim Kopieren eines TONES aus der Library in eine Bank werden die semantischen Begriffe NICHT mitkopiert. Dies wäre auch nicht sinnvoll, da im Roland Bank-Format eine semantische Unterteilung nicht vorgesehen ist.

2. IDENTIFIZIERUNG MEHRERER TÖNE

Es ist möglich, einer ganzen Anzahl von TONES der Library neue Begriffe zuzuordnen.

Wählen Sie einige TONES aus; Sie könnten z.B. alle TONES, deren Name "Piano" enthält auswählen.

Öffnen Sie das Semantic Fenster und ordnen Sie einige Begriffe zu; z.B. "PIANO TYPE".

Öffnen Sie das Semantic Menü und Sie haben zwei Möglichkeiten:

• "AFFECT CURRENT SELECTION" ordnet die neuen Begriffe allen zu diesem Zeitpunkt angewählten Sounds der Library zu (die dadurch ihnen vorher zugeordnete Begriffe VERLIEREN).

• "ADD TO CURRENT SELECTI0N" addiert die neuen Begriffe zu den bereits für die in der Library angewählten Sounds bestehenden Begriffe. Falls dabei mehr als acht Begriffe pro Sound herauskommen, haben die alten Begriffe Vorrang; sie werden nicht gelöscht.

H. LIBRARY FÜLLUNG

1. KOPIEREN EINES TONES

Sie können einen Sound in die Library EINFÜGEN oder einen bestehenden Sound ÜBERSCHREIBEN. Die COPY, INSERT/ROTATE und SWAP-Optionen des Bankmenüs sind in der Library nicht verfügbar.

1.1 INSERT (EINSETZEN)

Ziehen Sie einfach einen TONE aus der Bank (oder aus dem TONE Buffer) auf das Library Fenster und klicken Sie irgendwo (es spielt keine Rolle, ob auf einem leeren Platz, oder nicht). Der Sound wird in die Library kopiert und am Ende der aktuellen Auswahl eingesetzt (die Liste schaltet automatisch zum Ende, damit Sie den eingesetzten TONE sehen können. Es ist wichtig, zu wissen, daß dem TONE automatisch die semantischen Begriffe zugeordnet werden, die bei der letzten Auswahl benutzt wurden. Hier ein Beispiel: Sie wählen "STRING"-Sounds aus der Library aus. Wenn Sie nun einen TONE aus der Bank in die Library übertragen, wird ihm der Begriff "STRING" zugeordnet. Diese Funktion erleichtert das Zuordnen neuer TONES zur Library; sie gibt ihnen sofort eine Identität.

Falls Sie das vermeiden möchten, wählen Sie vorher die Menüoptionen "SELECT ALL" oder "SELECT UNDEFINED'S".

1.2 OVERWRITE (ÜBERSCHREIBEN)

Wenn Sie im Library Fenster einen TONE auf einen anderen ziehen und die ATARI-Taste <CONTROL> drücken, so wird der vorhandene TONE durch den neuen überschrieben. Die semantischen Begriffe des alten TONES werden dem neuen zugeordnet.

Diese Möglichkeit wurde für den Fall vorgesehen, daß Sie einen gerade editierten TONE, den Sie vorher der Library entnommen hatten, in der neuen Form abspeichern möchten, ohne die alte Version zu behalten.

2. KOPIEREN MEHRERER TONES

Die Bank-Menüoption "TONES -> LIBRARY" erlaubt Ihnen, alle TONES einer Bank auf einmal in die Library zu kopieren. Dabei wird nichts überschrieben: Alle Sounds werden hinzugefügt. Die neuen Sounds haben keine Identität (d.h. ihnen sind keine semantischen Begriffe zugeordnet). Daher sucht SYNTHWORKS automatisch alle nicht definierten TONES der Library heraus.

I. LIBRARY OBERES MENÜ

Das Unter-Menü wurde bereits im Kapitel "LIBRARY BENUTZUNG" beschrieben.

1. LOAD

Zum Laden einer Library. Sie können natürlich so viele Libraries haben, wie Sie möchten. Der Library Filename erscheint in der Kopfzeile des Library-Fensters.

2. UPDATE

Wenn Sie etwas verändert haben, (neue TONES in der Library, Zuordnung semantischer Begriffe, alphabetisches Ordnen usw.) sollten Sie die Library updaten, bevor Sie das Programm verlassen.

3. SAVE AS...

Sie können die Library mit einem Namen versehen abspeichern. Dies ist für Backups besonders sinnvoll. Eine Methode für ein gutes Backup-Management ist der Gebrauch von 3 Disketten (Single-sided genügt). Jedes Mal, wenn Sie ein Backup machen, überschreiben Sie die jeweils älteste Version auf Diskette..

4. CREATE

Mit dieser Option erzeugen Sie eine leere Library auf Diskette. Die Library, die sich momentan im Computerspeicher befindet, wird dabei gelöscht!

5. DEFINE AUTO LIBRARY

Diese Option erlaubt das Festlegen einer Library, die beim Starten von SYNTHWORKS automatisch mitgeladen werden soll. Nach Anklicken der Option erscheint eine File Selector Box. Wählen Sie die Library aus, die automatisch geladen werden soll (aus jedwedem Ordner auf jedweder Diskette). Diese Funktion ist besonders vorteilhaft, wenn Sie mit einer Harddisk arbeiten.

6. SAVE/ IMPORT SELECTION

Sie können jede Auswahl aus einer Library in jede andere kopieren. Benutzen Sie die Menüoption "SAVE SELECTION", um die aktuelle TONE-Auswahl als File auf Diskette zu speichern. Jetzt können Sie die neue Library einladen. Benutzen Sie dann die Menüoption "IMPORT SELECTION", um ein TONE-Auswahl File von Diskette zu laden. Alle TONES werden der Library inklusive ihrer semantischen Identität zugeordnet. Doppelt vorhandene werden automatisch vermieden.

7. FREE UPDATING

Ist diese Menüzeile aktiviert (gekennzeichnet durch einen Haken), dann können Sie die Library updaten, wann Sie möchten. Wählen Sie dazu die Menüoption "UPDATE", nachdem Sie die Editierung abgeschlossen haben und insbesondere bevor Sie das Programm verlassen.

8. PARALLEL UPDATING

In diesem Modus speichert SYNTHWORKS die Veränderungen immer sofort im jeweiligen Library-File auf der Library Diskette ab, nachdem Sie gemacht wurden. Mit anderen Worten: die Library auf Diskette wird immer genau dem entsprechen, was sich im Computerspeicher befindet. Sie brauchen sich nie um das Updaten der Library zu kümmern. Bei Stromausfall verlieren Sie nichts! Der Nachteil dieser Methode ist, daß sich Ihre Arbeitsgeschwindigkeit durch das laufende Speichern auf Diskette verlangsamt. Wenn Sie Besitzer einer Harddisk sind, ist dies kein großes Problem.

Die Funktion kann nur aktiviert werden, wenn Sie anfangs eine Library geladen haben, da SYNTHWORKS nur dann weiß, welches File es updaten muß.

9. CLOCK UPDATING

Die Library auf der Diskette wird in diesem Modus automatisch alle 20, 40 oder 60 Minuten upgedated (klicken Sie die entsprechende Menüzeile an um die Zeitspanne zu wählen). Benutzen Sie diese Möglichkeit, falls Sie dazu neigen, die Sicherung Ihrer Arbeit zu vergessen oder falls Sie Stromausfall fürchten. Denken Sie aber daran, vor dem Ausschalten des Computers noch einmal alles abzuspeichern, um vielleicht nach dem letzten automatischen Speichern gemachte Veränderungen nicht zu verlieren.

10. AUTO TWIN CLEARING

Diese nützliche Funktion vergleicht jeden in die Library kopierten TONE mit allen Library Sounds und findet heraus, ob er dort schon vorhanden ist oder nicht! SYNTHWORKS prüft die Sound Parameter, nicht den Namen. Wenn daher zwei Sounds denselben Namen haben, aber andere Parametereinstellungen, werden Sie nicht als Doppelte angesehen. Selbst bei 1000 Sounds in der Library vergleicht SYNTHWORKS so schnell, daß Sie es kaum bemerken werden.

Liegt ein Haken vor dieser Menüposition, dann kopiert das Programm den TONE nicht in die Library und zeigt am oberen Bildschirmrand eine Warnmeldung. Fehlt der Haken, zeigt das Programm auch eine Meldung und Sie können die Kopie bestätigen oder rückgängig machen. Die Funktion arbeitet sowohl beim Kopieren eines einzelnen TONES, als auch beim Kopieren ganzer Bänke. Sie ist z.B. nützlich, wenn Sie von einem Freund eine neue Bank kopieren. Nur die Sounds, die Sie noch nicht haben, werden kopiert. Falls beim Kopieren einer ganzen Bank Doppelte auftauchen, sagt Ihnen das Programm die Anzahl der wirklich kopierten TONES.

11. ALPHABETIZE

Alle Sounds können mit dieser Funktion in eine alphabetische Reihenfolge gebracht werden.

12. INFOS

Klicken Sie diese Funktion einfach einmal an...

13. PRINT

Die aktuelle TONE-Auswahl wird ausgedruckt.

14. BANK A<-TONES

Sie können mit dieser Funktion die TONES der aktuellen Library in Bank A kopieren. Die Sounds werden auf freie Bank-Speicherplätze kopiert (bereits in der Bank gespeicherte TONES werden nicht überschrieben).

15. BANK B<-TONES

Wie die vorhergehende Funktion. Beides sind Abkürzungen, mit denen Sie vermeiden, die TONES einzeln herüberzuziehen.

J. LIBRARY VERSCHIEDENES

• Durch gleichzeitiges Drücken der <CONTROL>-Taste und Anklicken eines Sounds können Sie ihm einen neuen Namen geben.

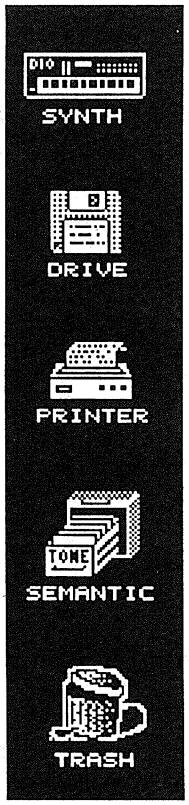
• Klicken Sie auf einen TONE während Sie die beiden ATARI-Tasten <ALTERNATE> und <SHIFT> gedrückt halten. Alle Sounds, deren semantische Begriffe zumindest denen des angeklickten Sounds entsprechen, werden ausgewählt. Der Scanning Depth Parameter ist sogar hier aktiv. Sie können daher alle Sounds heraussuchen, die (auch nur) zu einem bestimmten Prozentsatz den semantischen Begriffen des angeklickten Sounds entsprechen.

• Anklicken eines TONES bei gleichzeitigem Drücken von <ALTERNATE> und <CONTROL> bewirkt, daß alle Sounds, die zumindest EINEN semantischen Begriff mit dem angeklickten gemeinsam haben, ausgewählt werden.

• Anklicken eines TONES bei gleichzeitigem Drücken von <SHIFT> und <CONTROL> entfernt ihn aus der aktuellen Auswahl. (Er wird NICHT aus der Library gelöscht!)

Beispiel für die Anwendung der Funktion:
Sie können TONES aus einer Auswahl entfernen, um eine spezielle Gruppe von TONES auszudrucken, zu kopieren oder ihnen neue semantische Begriffe zuzuordnen.

K. ICON BENUTZUNG



Viele Objekte können auf der Librarian Page bewegt werden, um bestimmte Funktionen zu veranlassen. Dies sind die Möglichkeiten:

1. ZIEHEN EINES TIMBRE ODER PATCHNAMEN AUF...

• TRASH (MÜLLEIMER) Icon:
Der Speicher wird gelöscht.

2. ZIEHEN EINES TONE NAMEN AUF...

• SYNTH Icon:
Der TONE wird (wie beim Anklicken) gleichzeitig an den Synth und Buffer A gesendet.

• PRINTER (DRUCKER) Icon:
Die TONE Parameter werden ausgedruckt.

• SEMANTIC Icon:
Das Semantic Fenster öffnet sich und Sie können dem TONE neue Begriffe zuordnen.

• TRASH (MÜLLEIMER) Icon:
Der TONE wird gelöscht.

3. ZIEHEN EINES BANK NAMEN AUF...

• SYNTH Icon:
Die Bank wird an den Synth gesendet.

• DRIVE (LAUFWERK) Icon:
Die Bank wird auf Diskette gespeichert.

• PRINTER Icon:
Die TONES, TIMBRES oder PATCHES der Bank werden ausgedruckt.

• TRASH Icon:
Die Bank wird im Computerspeicher gelöscht.

• LIBRARY Fenster:
Die TONES der Bank werden in die Library kopiert.

• BANK Fenster: Falls in dem Fenster unterschiedliche Bänke dargestellt sind, wird die erste über die zweite kopiert. Für diese Funktion gibt es keine Option im Menü.

4. ZIEHEN EINES LIBRARY NAMEN AUF...

• DRIVE Icon:
Die Library auf Diskette wird upgedated.

• PRINTER Icon:
Die aktuellen Sounds werden gedruckt.

• TRASH Icon:
Die Library wird gelöscht.

5. ZIEHEN EINES SYNTH ICON AUF...

• DRIVE Icon:
Empfangen der Synth Bank (zum Abspeichern auf Diskette)

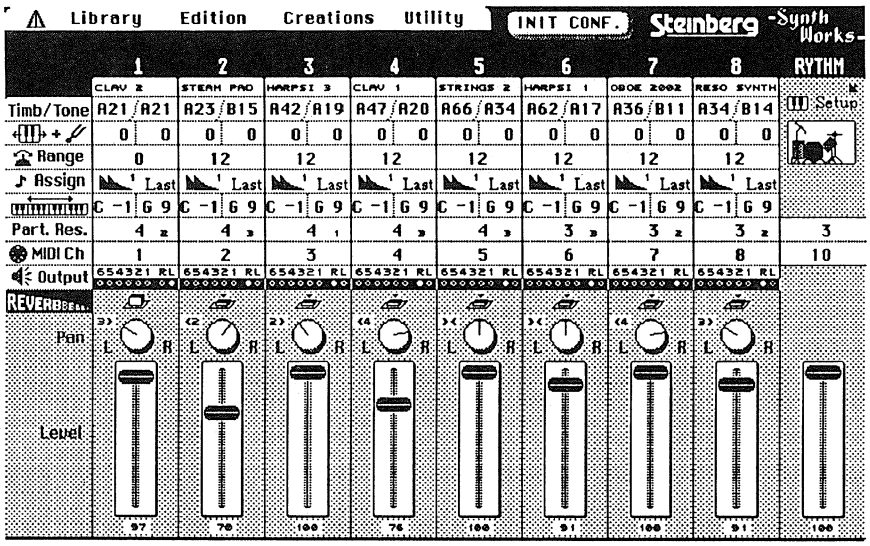
• BANK Fenster:
Empfangen der Synth Bank.

6. ZIEHEN DES LAUFWERK ICON AUF...

• SYNTH Icon:
Laden einer Bank zum Weitersenden an den Synth.

• BANK Fenster:
Laden einer Bank von Diskette.

CONFIGURATION PAGE



Synthworks

Synthworks

A. EINLEITUNG

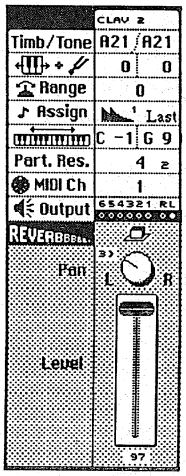
Auf dieser Seite können Sie die 8 SYNTH PARTS und den RHYTHM PART konfigurieren. Der CONFIGURATION Editor ist graphisch in Form eines Mischpults dargestellt. Jeder Abschnitt repräsentiert einen SYNTH PART mit einem Fader, Panorama-Knopf und verschiedenen Parametern. Dies erleichtert den Zugang zu den hochentwickelten Fähigkeiten Ihres Multi Timbral Synthesizers.

Wenn Sie einen D110 habe, können Sie jede auf dem Bildschirm gemachte Einstellung als PATCH speichern. Die 64 PATCHES einer D110 Bank sind 64 solcher CONFIGURATIONEN. Jedes PATCH kann (z.B. bei Gebrauch eines Sequenzers) durch MIDI Program Change aufgerufen werden.

Haben Sie einen MT32, D10 oder D20, dann können Sie diese wichtigen CONFIGURATIONS unglücklicherweise nicht speichern, da Ihr Gerät keinen Speicher dafür zur Verfügung stellt. SYNTHWORKS kann dieses Problem teilweise für Sie lösen: Sie können jede CONFIGURATION auf Diskette speichern und zu jeder Zeit abrufen. Eine weitere Problemlösung ist, die CONFIGURATIONS als kleine System Exclusive File Patterns in Ihren TWENTYFOUR Song aufzunehmen. Neben den anderen CONFIGURATION Kapiteln sollten Sie das Kapitel "AUTO RE-CHANNELIZING" für weitere Informationen lesen.

Falls Sie einen D10 oder D20 besitzen, schalten Sie ihn auf MULTI TIMBRAL MODE (NICHT PERFORMANCE MODE!)

B. EDITIEREN



Die Parameter der SYNTH PARTS werden von oben nach unten beschrieben.

◦ Der erste Parameter ist die TONE Nummer. Wählen Sie den TONE, den Sie diesem PART zuordnen wollen, durch Anklicken des TONE Namens. Die Nummer des TONES erscheint in dem Kästchen unter dem TONE Namen.

SYNTHWORKS hat die Namen aller MT32 oder D10/20/ 110 TONES im Speicher. Daher werden Sie immer den richtigen finden. Durch Anklicken des TONE Nummerkästchens wählen Sie die TONE Group: Preset A oder B, User-Memory oder Preset Rhythm. Die TONE Namen der User Memory sind die Namen der TONES in SYNTHWORKS Bank A. Wollen Sie stattdessen aus Bank B auswählen, tauschen (swap) Sie einfach vorher die Bänke um.

BITTE BEDENKEN SIE, daß eine Configuration auf den TIMBRES in Ihrem Synthesizer beruht. Falls Sie also in einigen PARTS User Memories (also Ihre eigenen Sounds) benutzen möchten, dann müssen diese sich auch in Ihrem Synth befinden, sonst können Sie sie nicht hören!

Das Beste ist, Sie haben dieselbe Bank in SYNTHWORKS Bank A und in Ihrem Synthesizer.

Sie können einen "Rhythm Sound" einem normalen PART zuordnen und dann seine Stimmung verändern, was im eigentlichen RHYTHM PART unmöglich ist.

• Der Parameter links unter dem TONE Namen ist die TIMBRE Nummer. Eine CONFIGURATION besteht aus 8 TIMBRES. Ein TIMBRE enthält alle Parameter eines PARTS AUSSER der Lautstärke, dem Panorama, dem MIDI-Kanal und PARTIAL Reserve! Durch Anklicken der TIMBRE Nummer scrollen Sie durch durch die TIMBRES der SYNTHWORKS Bank A. Wenn Sie die Maustaste

loslassen werden die Parameter des entsprechenden TIMBRES dargestellt.

Wir glauben, daß von Roland entwickelte TIMBRE-Konzept ergibt nur Sinn, wenn man einen MT32 ohne Computer benutzt. Andernfalls kompliziert es die Dinge.

Unser Rat:
Sie sollten CONFIGURATIONS entwerfen, ohne sich um das TIMBRE Konzept zu kümmern. Dies erleichtert die Arbeit erheblich.

• Die nächsten zwei Parameter sind Key Shift (±24 Halbtöne) und Fine Tuning (±50%). Durch leichtes Verstimmen einiger PARTS kann man interessante Chorus-Effekte erzielen. Wollen Sie einen fetten Mono-Sound, dann ordnen Sie jedem PART denselben TONE zu. Verstimmen Sie die verschiedenen PARTS leicht zueinander, stellen Sie für alle denselben MIDI-Kanal ein und öffnen Sie Ihre Ohren...

• Bender Range
Pitchbend kann für jeden PART unabhängig eingestellt werden. Wenn Sie zwei PARTS auf denselben Sound und MIDI-Kanal eingestellt haben, Ihr Pitchbend aber auf 11 und 12, werden Sie bei Benutzung des Pitchbend-Hebels einen Flange-Effekt hören. Dieser wird durch die Verstimmung aufgrund der unterschiedlichen Bender Range Einstellung hervorgerufen.

• Assign Mode
Es gibt vier Arten der Stimmenzuordnung. Sie können bestimmen, ob bei doppeltem Anschlag derselben Note diese abgeschnitten wird oder nicht. Spielen Sie viele Töne zugleich und erreichen die Grenze der Polyphonie, können Sie bestimmen, ob ein neuer Ton ignoriert wird (FIRST NOTE PRIORITY) oder ob er den am längsten klingenden Ton abschalten soll (LAST NOTE PRIORITY). Klicken Sie das entsprechende Icon (FIRST oder LAST) an.

• Keyboard Range
Dieser Parameter hat nur für den D110 Bedeutung. Er erlaubt es, einen PART einem bestimmten Tastaturbereich zuzuordnen.

• Partial Reservation
Das Partial Reservation Konzept ist im Kapitel "SYNTHESIZER EINFÜHRUNG" beschrieben. Bitte lesen Sie es.

Der Synth stellt Ihnen insgesamt 32 PARTIALS zur Verfügung. Es können daher nicht mehr als 32 PARTIALS für die 9 PARTS reserviert werden. Wenn Sie die PARTIAL Reserve für einen PART editieren und die angestrebte Zahl nicht erreichen können, müssen Sie die PARTIAL Reserve eines anderen PARTS verringern.

Die kleine Zahl rechts von der Hauptzahl sagt Ihnen, wieviel PARTIALS der TONE benötigt, damit Sie einen Ton spielen können. Ist z.B. die kleine Zahl eine 3 und die PARTIAL Reservation ist 6, dann können Sie in diesem PART jederzeit 2 Töne spielen. Ist die kleine Zahl eine 4, können Sie jederzeit einen Ton spielen (falls PARTIALS aus anderen PARTS zu dieser Zeit frei sind, können Sie natürlich mehr Töne spielen !).

• MIDI-Kanal
Hier wird der MIDI-Kanal eingestellt, auf dem der PART seine Note, Control Change und Program Change Daten empfängt. SYNTHWORKS benutzt den Kanal auch für die AUTO RE-CHANNELIZING Funktion. Wie im Kapitel "MIDI KANAL UND UNIT NUMBER" beschrieben, müssen Sie die MIDI-Kanäle von D10 und D20 am Gerät einstellen.

• Audio Output
Hier kann man die - nur am D110 vorhandenen - 8 Einzelausgänge konfigurieren. Die Graphik stellt die Rückseite des D110 dar.

• Reverb Switch
Diesen Parameter gibt es nur am MT32, D10 und D20. Er schaltet den Hall an/ab.

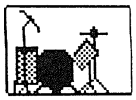
• Panorama und Lautstärke
Panorama regelt die Position des Signals im Stereobild. Beide Funktionen können unabhängig durch MIDI Control Change Messages kontrolliert werden. Dies erlaubt so etwas wie einen automatischen Mix in Verbindung mit einem Sequenzer (Lautstärke: MIDI Controller Nummer 7, Panorama: MIDI Controller Nummer 10).

Bemerkung:
Falls Sie den Fader eines PARTS bewegen, während dort ein Ton erklingt (z.B. durch die AUTO NOTE Funktion), wird diese Lautstärkeveränderung vom Synth erst durchgeführt, wenn Sie den nächsten Ton spielen. Sie müssten also im Fall der AUTO NOTE Funktion noch einmal die Maustaste drücken um einen neuen Ton zu erzeugen. Sie können auch über das Anspielen der Tastatur Ihres Keyboards die Lautstärkeveränderungen prüfen.

• CONFIGURATION Name
Wenn Sie D110-Besitzer sind, können Sie die CONFIGURATION benennen. Klicken Sie einfach auf das Namenfeld auf der rechten Seite der Menüleiste. Bitte beachten Sie: eine CONFIGURATION heißt in der D110 Terminologie PATCH...

Wenn Sie einen anderen Synth besitzen und dieses Feld anklicken, bewirken Sie dasselbe wie beim Aufruf der Menüoption "SAVE CONFIGURATION": die CONFIGURATION wird unter dem aktuellen Namen auf Diskette gespeichert.

• Die im entsprechenden Fenster durchgeführte Hall-Einstellung ist Teil der CONFIGURATION.



• Ein Klick auf das RHYTHM Icon im RHYTHM PART gibt Ihnen Zugang zum DRUM KIT.

• Wir haben keine spezifische Option für das Ausdrucken einer CONFIGURATION vorgesehen. Wenn Sie die Option "PRINT SCREEN" benutzen, bekommen Sie eine Hardcopy des CONFIGURATION Bildschirms. Kaum etwas könnte sich besser für die Archivierung eignen!

C. VERSCHIEDENES

1. LOAD/SAVE CONFIGURATION

Wie bereits im "CONFIGURATION" Kapitel gesagt, ist der D110 der einzige der 4 Synthesizer, der die Möglichkeit bietet, eine ganze CONFIGURATION als "PATCH" zu speichern. Eine der 3 Lösungen, die SYNTHWORKS für die anderen Synthesizer anbietet, ist die Speichermöglichkeit auf Diskette. Alle Parameter auf dem Bildschirm können gespeichert und geladen (sowie automatisch an Ihren Synth gesendet) werden. Dies gilt auch für die Reverb-Einstellung. Die LOAD und SAVE Optionen finden Sie im LIBRARY Menü.

2. SYSTEM EXCLUSIVE PATTERNS

Diese Funktion (zu finden im LIBRARY Menü) ist die zweite Lösung für das Abspeichern einer D10/20/MT32 CONFIGURATION. Sie können mit ihr ein TWENTYFOUR Pattern File erzeugen, das alle notwendigen System Exclusive Daten einer gesamten CONFIGURATION enthält. Laden Sie dieses File auf eine TWENTYFOUR Sequenzerspur. So können Sie die CONFIGURATION jederzeit im Rahmen eines Songs aufrufen. Der TWENTYFOUR muß so eingestellt sein, daß er SYSTEM EXCLUSIVE DATEN sendet!!! Es werden sogar die gespeicherten MIDI-Kanäle für die einzelnen SYNTH PARTS eingestellt (außer bei D10 und D20, die diese Möglichkeit nicht vorsehen).

Sollten Sie einen TWENTYFOUR kompatiblen Sequenzer benutzen, so muß er in der Lage sein, System Exclusive Pattern zu lesen.

Achten Sie darauf, daß sich die in der CONFIGURATION eingestellten TONES auch in der Bank Ihres Synthesizers befinden.

Falls ihr Sequenzer nicht auf GEM-Basis arbeitet und keine System Exclusive Files laden kann, können Sie trotzdem Program und Control Change Messages benutzen, um die entsprechende CONFIGURATION zu installieren (wenn auch nur teilweise).

3. SYSTEM EXCLUSIVE FILES

Dies ist eine weitere Funktion (zu finden im LIBRARY Menü), mit der Sie eine CONFIGURATION speichern und später an Ihren Synth senden können.

Es wird dabei ein File erstellt, das die ganze CONFIGURATION, die TONE Daten und das benutzte DRUM KIT enthält. Es besteht aus "reinen" System Exclusive Daten mit allen notwendigen Bestandteilen und kann so gesendet werden. Das heißt, Sie können es im Zusammenhang mit jedem Sequenzer benutzen, der System Exclusive Files aufnehmen kann.

Diese Option arbeitet in Verbindung mit dem Desk Accessory (namens MIDIDUMP.ACC.), das sich auf der SYNTHWORKS Diskette befindet. Sie können sie benutzen, um jedes von SYNTHWORKS erstellte System Exclusive File (oder jedwedes andere File, das die Größe von 3 Kbytes nicht überschreitet) an Ihren Synth zu senden. Dies ist besonders in Verbindung mit einem - auf GEM-Basis arbeitenden - Sequenzer sinnvoll. (Das Desk Accessory arbeitet auch ohne den Software-Key. Es ist dennoch urheberrechtlich geschützt.)

Um jede Vermischung der MIDI Daten zu vermeiden, sollte der Sequenzer nicht spielen, während Sie Ihr System Exclusive File senden. Es gibt eindeutige Unterschiede zwischen den TWNTYFOUR Pattern des vorhergehenden Kapitels und dieser Option: In einem Pattern wird nur die CONFIGURATION gespeichert. Daher muß sich die richtige Sound Bank bereits im Synth befinden. Ein System Exclusive File hingegen weiß auch,welche TONES und welches DRUM KIT benutzt werden sollen.

Mit anderen Worten: Es spielt keine Rolle, welche Sound Bank sich gerade im Synth befindet. (Exakt gesprochen, spielt es dann eine Rolle, wenn Sie selbstgemachte TONES im DRUM KIT benutzen.)

Ein System Exclusive File kann zwischen 500 und 2500 Bytes groß sein, je nach Anzahl der User-TONES in der CONFIGURATION. Ein Pattern File ist nur 240 Bytes groß. Das heißt, es kann sehr schnell übertragen werden. Die Übertragung eines System Exclusive File dauert entsprechend länger. Falls Sie die CONFIGURATION mehrfach innerhalb eines Songs wechseln wollen, ist die Pattern-Lösung die bessere, weil schnellere. Sie brauchen sich übrigens bei beiden Lösungen dank Roland's UNIT NUMBER System keine Gedanken um den richtigen MIDI-Kanal zu machen.

4. CONFIGURATION INIT

Sie können Ihre Lieblings- oder Standard-CONFIGURATION einrichten, so daß Sie jedesmal, wenn Sie SYNTHWORKS laden, automatisch mitgeladen wird (und auch sonst jederzeit einladbar ist). Benutzen Sie die Menüoption "REDEFINE CONFIGURATION INIT", um die gewünschte CONFIGURATION auf Diskette zu speichern und die Option "CONFIGURATION INIT" um sie aufzurufen.

Beachten Sie:
Wenn Sie einen D10/20 haben und eine INIT CONFIGURATION speichern, so werden auch die speziellen D10/20 PATCH Parameter mitgespeichert (d.h. diese Funktion ist dann auch ein "INIT PATCH").

5. STORE TIMBRES

Auf der CONFIGURATION Page können Sie bis zu 8 TIMBRES simultan editieren. Mit der Option "STORE TIMBRES" können Sie diese 8 TIMBRES die eine CONFIGURATION sind, in SYNTHWORKS interner Bank A oder B speichern. Wenn z.B. ein PART der TIMBRE Nummer A25 zugeordnet ist, werden die Parameter dieses PARTS in Speicherplatz A25 dieser Bank gespeichert.

6. STORE D110 PATCH

Wie schon gesagt, sind CONFIGURATION und PATCH dasselbe für einen D110. Mit der Menüoption "STORE D110 PATCH" können Sie die ganze CONFIGURATION im letzten PATCH Speicher, den Sie angeklickt haben, speichern. (Falls Sie noch kein PATCH angewählt haben, ist es der erste.)

Gehen Sie wie folgt vor:

• Klicken Sie ein PATCH in Bank A oder B an (es wird an den D110 gesendet).

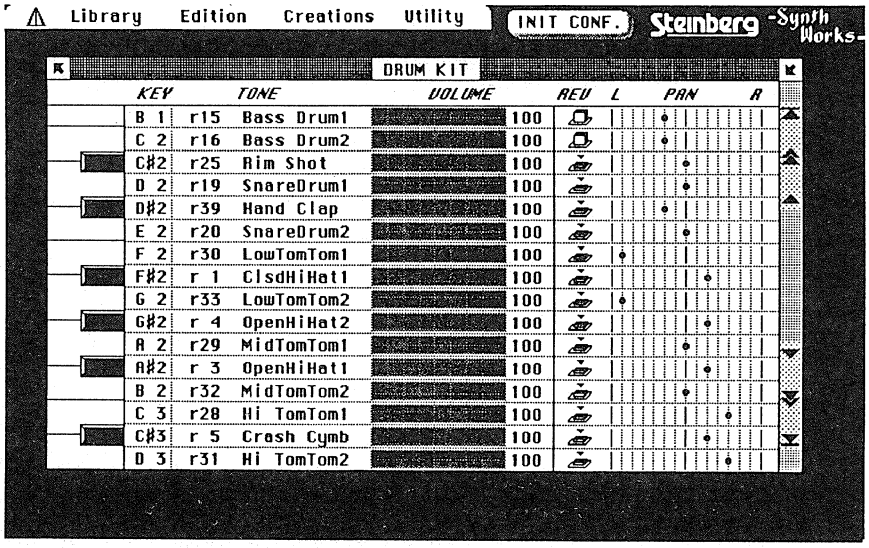
• Schalten Sie zur CONFIGURATION Seite: Das PATCH wird dargestellt; Sie können es editieren.

• Wählen Sie die Option "STORE D110 PATCH" um das Resultat abzuspeichern.

Abkürzung:
Wenn Sie das PATCH anklicken und gleichzeitig <SHIFT> drücken, schaltet das Programm automatisch auf die CONFIGURATION Page und zeigt das PATCH.

Beachten Sie bitte:
Nur PATCHES, die einen Namen haben, können gespeichert werden (klicken Sie auf das Namenfeld auf der rechten Seite der Menüleiste der CONFIGURATION Page).

DRUM KIT EDITOR



Synthworks

Synthworks

A. EINLEITUNG

Rufen Sie den DRUM KIT Editor vom EDITION Menü aus auf. Wie Sie sicher wissen, hat Ihr Synth 8 SYNTH PARTS und einen RHYTHM PART. Sie unterscheiden sich folgendermaßen:

• Jede Keyboard-Taste ist mit einem individuellen TONE verbunden (64 Tasten für einen MT32, 85 für einen D10/ 20/110). Diese TONES können dieselben sein, die für die SYNTH PARTS benutzt werden. Das macht die Sache interessant, da es Ihnen erlaubt, Ihre eigenen Drum-Sounds zu erstellen. Ein großer Vorteil gegenüber den meisten Drum Maschinen.

• Lautstärke, Panorama-Einstellung und Reverb können für jeden TONE individuell eingestellt werden (MT32, D10, D20), außerdem der Audio Output (D110).

• Diese TONES haben keinen Sustainpunkt. Selbst falls einer mit abgespeichert ist, wird er beim Abspielen ignoriert.

Sie können durch Anklicken des TONE Namens wählen, welchen TONE Sie welcher Taste zuordnen wollen. Wählen Sie aus den Preset Rhythm TONES (30 für einen MT32, 63 für D10/20/110) und aus den 64 User TONE Memories. Bei letzterem können Sie auf die Speicher der Bank A zurückgreifen. Falls Sie TONES aus Bank B anwählen möchten, tauschen Sie die Bänke einfach vorher aus.

• Klicken und Ziehen Sie den horizontalen, Balken um die Drum Lautstärke einzustellen.

• Klicken und Halten Sie die Maustaste über dem Panoramafeld und bewegen Sie die Maus nach rechts oder links, um die Stereoposition einzustellen.

• Je nachdem, ob Sie einen D110 oder einen der anderen Synths einstellen, können Sie den Audio Output oder Hall an/aus schalten.

• Anklicken einer Taste am linken Fensterrand, spielt den TONE. Wenn sich das DRUM KIT Fenster öffnet, stellt sich das Programm automatisch auf den RHYTHM PART MIDI-Kanal ein, wie auf der CONFIGURATION Page definiert. Sie können daher sofort Ihre Drum Sounds von einem Masterkeyboard oder von den Tasten im Fenster aus testen. Halten Sie die Maustaste gedrückt, so wird der Sound wiederholt.

• Bei gleichzeitigem Anklicken eines TONE Namens und Drücken der ATARI-Taste <ALTERNATE> wird die Zeile invertiert dargestellt und der Mauscursor ändert seine Form. Bewegen Sie die Maus auf einen anderen TONE. Wenn Sie jetzt noch einmal klicken, wird der erste auf den zweiten TONE kopiert. Durch Zuordnen desselben User Memory TONES zu einer ganzen Reihe von "RHYTHM"-Tasten können Sie eine Keyboard Map für diesen TONE erstellen. Jede Taste kann so ihre eigene Panorama Position und Hall an/aus (oder Audio Output) Einstellung haben. Die einzige Begrenzung ist die Tatsache, daß RHYTHM TONES kein Sustain haben (wie aber wär's z.B. mit DEM SUPER PIANO SOUND, wo jede Taste einem anderen TONE zugeordnet ist, der exakt dem richtigen Klang für diese Keyboardtaste entspricht?!?).

Bemerkung:
Es ist sinnvoll das DRUM KIT mit Kopfhörern auf zu editieren, da die AUTO NOTE Funktion Ihnen schnell ein genaues Bild von jedem Drumsound im Stereobild gibt.

C. MENÜ

Um das Menü auszuklappen, klicken Sie in der rechten oberen Fensterecke.

• **LOAD (und SEND)**
Ein DRUM KIT kann von Diskette geladen, im Fenster dargestellt und an den Synth gesendet werden.

• **RECEIVE FROM SYNTH**
Die Funktion lädt das DRUM KIT des Synth und stellt es für die Editierung im Fenster dar.

• **SAVE TO DISK**
Die im Fenster dargestellten DRUM KIT Einstellungen werden auf Diskette gespeichert. Denken Sie bitte daran, daß - wie TIMBRES und PATCHES - das DRUM KIT auch User TONE Memories benutzen kann. Achten Sie also darauf, daß sich auch die entsprechende Sound Bank im Synth befindet, sonst klingt ihr DRUM KIT nicht so, wie Sie es möchten.

• **STORE IN SYNTH**
Diese Funktion ist auf D10 und D20 beschränkt. Diese Instrumente haben (anders als der MT32) einen DRUM KIT Speicher, der nicht gelöscht wird, wenn Sie das Instrument abschalten. Er wird von der Tastenzuordnung nicht betroffen. (Wenn Sie eine Tastenzuordnung vornehmen, wird diese in einem Buffer gespeichert.) Wenn Sie nun die Menüoption "STORE IN SYNTH" aufrufen, wird das - im Fenster dargestellte - DRUM KIT in den DRUM KIT Speicher geladen, statt - wie beim Einladen von Diskette - nur in den Buffer. Der D110 verfügt nicht über diesen Speicher.

• **REDEFINE PRESET KIT**
Speichern Sie mit dieser Funktion das aktuelle DRUM KIT ab, dann wird es als Grundeinstellung abgespeichert.

• PRINT
Sinnvoll, wenn Sie den RHYTHM PART z.B. von einem Sequenzer kontrollieren möchten (und wissen wollen, welcher Sound welcher Taste zugeordnet ist).

AUTOMATISCHE KLANGERZEUGUNG

Synthworks

Synthworks

A. EINLEITUNG

SYNTHWORKS stellt einige Funktionen zur Erzeugung neuer Sounds zur Verfügung. Andere Funktionen variieren bestehendes Klangmaterial. Dieser Bereich orientiert sich am Aufbau der Synthesizer und benutzt spezielle mathematische Zufallsfunktionen, die (im Gegensatz zu dem, was bei anderer Musiksoftware allgemein üblich ist) zu einer hohen Prozentzahl brauchbarer Ergebnisse führen.

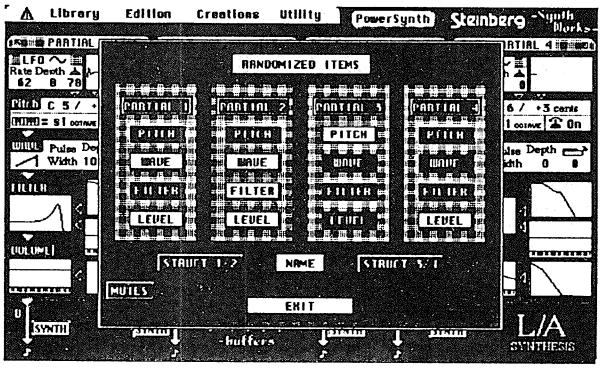
B. RANDOMIZING MASK

Bevor Sie die VARIATIONS oder RANDOMIZATION-Funktionen (im CREATIONS-Menü) aufrufen, können Sie festlegen, welche Parameter eines TONES variiert werden sollen.

Anstatt jeden einzelnen Parameter an- oder abzuschalten (ein kompliziertes und daher wenig brauchbares Verfahren), können Sie auf Parameterblöcke zugreifen, die für den Aufbau eines TONES von Bedeutung sind.

Arbeitsweise:
Rufen Sie die zugehörige Dialogbox über "REDEFINE MASK" im CREATIONS-Menü auf. Sie sehen jetzt die verschiedenen Parametergruppen und Schalter für die 4 PARTIALS. Jede invertiert dargestellte Parametergruppe wird bei der Klangerzeugung oder -modifikation mit einbezogen. Bitte beachten Sie, daß ein abgeschaltetes PARTIAL (PARTIAL Name nicht invertiert dargestellt) keinen Einfluß auf das Ergebnis hat, gleichgültig ob seine anderen Parameter angewählt sind, oder nicht.

Anmerkung:
In der S/W-Version des Programms bedeutet 'invertiert' "weiße Buchstaben auf schwarzem Grund", in der Farbversion das Gegenteil.



C. OUTPUT

Die CREATION-Funktionen können entweder zur Erzeugung von einzelnen TONES oder Sets von 32 TONES benutzt werden.

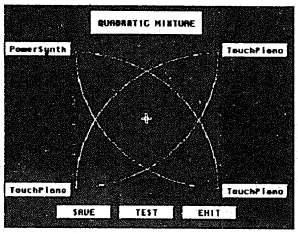
• Im ersten Fall wird der neue TONE in einem SYNTHWORKS TONE Buffer abgelegt und gleichzeitig an den Synth übermittelt.

• Im zweiten Fall werden die TONES auf die freien Speicherplätze in Bank B überschrieben (bitte achten Sie darauf, daß eins der Fenster Bank B zeigt). Gleichzeitig werden die TONES an den Synth gesendet. Das geht so schnell, daß Sie kaum Zeit haben werden, während des Vorgangs einen davon zu testen...

Wenn SYNTHWORKS 32 TONES erstellt, können Sie den Vorgang jederzeit mit der <ESCAPE>-Taste abbrechen.

Ein Haken vor dem entsprechenden Eintrag im CREATIONS-Menü zeigt an, wieviele Patches produziert werden sollen.

D. QUADRATIC MIXTURE



Diese Methode benutzt zwischen zwei und vier bereits existierende TONES zur Erzeugung eines neuen. Ordnen Sie die gewünschten TONES den Buffern A - D zu. Dann rufen Sie die Funktion auf.

Im sich öffnenden Fenster sind die vier TONE Namen in den Ecken eines Quadrats dargestellt. Das Kreuz in der Mitte des Quadrats können Sie mit der Maus bewegen. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird ein Misch-TONE aus den vier vorhandenen produziert, der der Position des Kreuzes entspricht. Gleichzeitig wird der TONE an Ihren Synth gesendet. Wenn Sie den Sound behalten möchten, können Sie ihn in Bank B speichern (ein Zufallsname für ihn wird automatisch erzeugt).

Wie funktioniert die Mischung?
SYNTHWORKS mischt Parameter. Einige können linear vermischt werden (z.B. Hüllkurven), andere nicht (z.B. PCM Wellen). Um interessante Ergebnisse zu erzielen, mischt das Programm die Parameter je nach ihrer Eigenschaft.

Welchen Anteil haben die einzelnen TONES an der Mischung?
Im Bild sehen Sie, daß jede Ecke des Quadrats das Zentrum eines Viertelkreises ist. Befindet sich das Kreuz außerhalb des Viertelkreises, nimmt der entsprechende TONE nicht an der Mischung teil. Je näher sich das Kreuz an seiner Ecke befindet, desto mehr Anteile von ihm sind in der Mischung vorhanden.

3 Beispiele:

• Befindet sich das Kreuz genau in einer Ecke, wird der erzeugte TONE genau dem in der Ecke entsprechen.

• Befindet sich das Kreuz in der Mitte des Vierecks, dann enthält der neue TONE gleiche Anteile aller TONES.

• Befindet sich das Kreuz an der einen Seite des Quadrats, wird der neue TONE aus nur zwei TONES gemischt (zu gleichen Teilen, falls das Kreuz sich in der Mitte der Seite befindet).

Diese Methode zur Sound-Erzeugung ist gut für das Mischen gleichartiger Sounds geeignet.

Tastenbelegungen:

• Drücken Sie <RETURN> statt auf "STORE" zu klicken

• Drücken Sie die <ESC>-Taste um QUADRATIC MIXTURE zu verlassen

• Drücken Sie die Leertaste um das Virtual Keyboard aufzurufen. Falls der Sequenzer läuft, können Sie den neuen Sound natürlich auch ohne Virtual Keyboard hören.

E. PARTIAL FANTASY

Auch dies Funktion baut auf existierenden TONES auf. Sie greift durch eine Zufallsfunktion auf die aktuelle Library-Auswahl zu. Ein neuer TONE wird (so ähnlich wie Frankenstein..) durch Zusammenfügen einzelner Teile dieser TONES erzeugt. Interessante Ergebnisse können z.B. durch die Kombination verschiedener TONE-Typen erzielt werden. Sie können das Ergebnis durch die Sounds mitbestimmen, die Sie als Library-Auswahl zusammenstellen. Versuchen Sie es z.B. mit einer Zusammenstellung von Brass und String Sounds.

F. SLIGHT AND MEDIUM VARIATIONS

Der Name sagt schon alles Wesentliche: diese Funktionen führen zu geringen oder mittleren Variationen der ursprünglichen Sounds. Im Zusammenhang mit der RANDOMIZING MASK bieten sie jedoch außerordentliche Möglichkeiten.

Wir haben versucht, die Funktion so zu integrieren, daß das ursprüngliche TONE ihr nicht zum Opfer fällt:

1.
Wenn Sie SLIGHT VARIATION oder MEDIUM VARIATION anwählen, wird immer der Sound in Buffer A bearbeitet - egal, welcher Buffer gerade aktiv ist.

2.
• Wenn ein einzelner TONE erzeugt wird (CREATIONS Menüfunktion "1 TONE"), wird dieser im Buffer B abgelegt.

• Wenn Sie 32 TONES erzeugen (CREATIONS Menüfunktion "32 TONES"), werden sie in den freien Speicherplätzen von Bank B untergebracht.

Sie können also eine ganze Reihe von Variationen des ursprünglichen Klangs erzeugen, aber immer wieder auf ihn zurückgreifen.

G. BLIND RANDOM

Diese Funktion greift ebenfalls auf die RANDOMIZING MASK zu. Wenn alle Parametergruppen angewählt sind, werden 1 oder 32 völlig neue Sounds erzeugt. Diese Funktion ist "blind", weil sie im Gegensatz zu den anderen Funktionen dieses Bereiches nicht gezielt arbeitet.

Daher..

...wird die Anzahl brauchbarer Sounds geringer sein.
...können einige unglaubliche neue Sounds entstehen.

Diese Funktion eignet sich gut zum Erzeugen eigenartiger Effekte!

Wenn in der RANDOMIZING MASK nur wenige Parameter angewählt sind, wird der Sound im angewählten TONE-Buffer variiert, und zwar nur die angewählten Parameter. Der ursprüngliche Charakter des Sounds bleibt also erhalten.

UTILITY

Synthworks

Synthworks

A. SEQUENCER

SYNTHWORKS stellt Ihnen einen einfachen, aber akkuraten Sequencer zur Verfügung. Sein Hauptzweck ist es, interaktives Arbeiten zu ermöglichen: Sie können einen Sound editieren, während eine Sequenz abläuft.

FEATURES:

• Bis zu 3000 Noten werden mit einer Auflösung von 1/96 ppq aufgezeichnet, ebenso After Touch, Pitch Bend usw., allerdings keine System Exclusive Daten. Die Mehrstimmigkeit ist nicht begrenzt.

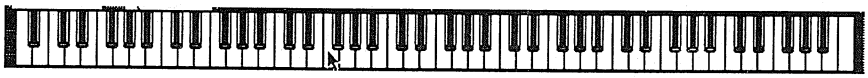
• Abspielen eines Patterns.

• TEMPO jederzeit einstellbar.

• KOMPATIBILITÄT zu TWENTYFOUR-Patterns:
Ein mit dem TWENTYFOUR eingespieltes Pattern kann eingeladen und abgespielt werden (Menüfunktion "LOAD PATTERN"). Umgekehrt kann auch ein mit dem SYNTHWORKS-Sequencer erstelltes Pattern abgespeichert und später im TWENTYFOUR weiterverwendet werden (etwa, wenn Sie während des Editierens eine gute musikalische Idee hatten). Nach dem Einladen wird ein Pattern automatisch abgespielt.

• TRANSPARENZ:
Egal, was Sie tun (editieren, laden, speichern, das "virtuelle Keyboard" spielen, automatisch Sounds erzeugen lassen usw.) - der Sequencer läuft weiter.

B. MIDI VIRTUAL KEYBOARD (BILDSCHIRM-KEYBOARD)



Ein besonderes Hilfsmittel: das "virtuelle Keyboard" umfaßt 88 Noten und es gibt mehrere Möglichkeiten, es zu spielen.

Bevor Sie eine Taste "anschlagen", können Sie die Velocity bestimmen, indem Sie die Maus auf- oder abwärts bewegen: das Keyboard folgt dabei dem Cursor - je höher es sich auf dem Bildschirm befindet, um so größer ist auch die Velocity.

1. Wenn Sie eine Taste mit dem linken Mausbutton anklicken, wird die betreffende Note über den vorher eingestellten MIDI-Kanal ausgegeben.

Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten und die Maus..

...horizontal bewegen, erzeugen Sie ein Pitch bend.
...nach unten ziehen, erzeugen Sie After touch.
...nach oben ziehen, erzeugen Sie Handrad-Daten.

Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird diese Note abgeschaltet.

2. Wenn Sie die RECHTE Maustaste benutzen, erzeugt die Mausbewegung nach links und rechts Arpeggios. Durch Auf- und Abwärtsbewegung mit der Maus können Sie auch die Anschlagsdynamik (Velocity) verändern. Das Bildschirm-Keyboard folgt in diesem Fall nicht der Maus-Bewegung.

3. Wenn Sie die ATARI-Taste <ALTERNATE> drücken, während Sie die Tasten anklicken, können Sie Akkorde spielen. Loslassen der <ALTERNATE> Taste erzeugt eine "ALL NOTE OFF" Message, die an Ihren Synth gesendet wird.

Das "virtuelle Keyboard" ist besonders nützlich, um schnell Sounds anzutesten, wenn Sie Ihr Keyboard gerade nicht in Reichweite haben oder mit einem Expander ohne Masterkeyboard arbeiten.

Wenn Sie eine beliebige ATARI-Taste oder beide Maustasten gleichzeitig drücken, verlassen Sie das virtuelle Keyboard.

Sie können auch die 'K'-Taste am ATARI oder die Leertaste benutzen, um diese Funktion aufzurufen.

C. AUTO NOTE

Dieses Feature erlaubt optimale Kontrolle während des Editierens. Wenn Sie einen TONE editieren oder auf der LIBRARIAN Page TONES auswählen, können Sie durch Drücken von <ALTERNATE> und Klicken mit der Maus eine Note erzeugen. Sie erreichen das gleiche Ergebnis mit der <CAPS LOCK>-Taste (Groß-/Kleinschrift-Umschaltung) und Maustaste. In beiden Fällen wird die Note so lange gehalten, wie Sie die <ALTERNATE>-Taste gedrückt halten (wenn Sie <CAPS LOCK> aktiviert haben und der Sound kein Sustain hat, brauchen Sie <ALTERNATE> nicht).

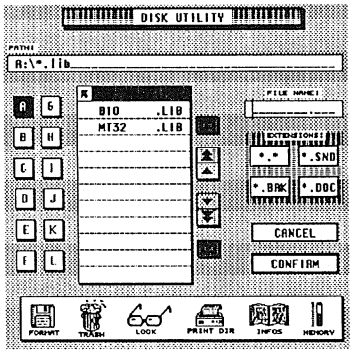
Neben der Auto Note, die Sie selbst festlegen können, gibt es 9 Presets: Über die Funktionstasten F1 bis F9 können Sie C1, C3 oder C5 mit verschiedenen Velocity-Stärken (1, 64, 127) als Auto Note definieren. Mit F10 rufen Sie die von Ihnen selbst definierte Auto Note auf.

Dieses Feature wird sehr hilfreich sein, wenn Sie sich erst einmal daran gewöhnt haben: klicken, Parameter ändern, wieder klicken usw.. Sie haben so ein unmittelbares Feedback während Ihrer Arbeit. Es funktioniert in allen Mouse Modes, auch bei der graphischen Hüllkurveneditierung.

Auf der LIBRARIAN PAGE: Indem Sie auf seinen Namen klicken, wählen Sie einen TONE an. Wenn Sie jetzt <ALTERNATE> drücken oder <CAPS LOCK> angeschaltet ist, wird die AUTO NOTE solange gespielt, wie Sie die Maustaste gedrückt halten. Es wird ca. 200ms dauern, bis der TONE gespielt wird, da er erst übermittelt werden muß. Mit diesem Feature ist es möglich, sehr rasch die Patches in einer Bank durchzuchecken.

Anmerkung:
Statt <CAPS LOCK> anzuschalten, können Sie auch "AUTO NOTE" (im Untermenü zu "FLAGS") anwählen.

D. DISK UTILITY



Die STEINBERG Objektauswahl stellt eine erhebliche Verbesserung gegenüber der bekannten GEM-Box dar. Sie bietet folgende Features:

1. Problemloses Umschalten zwischen einzelnen Drives. Klicken Sie einfach den DRIVE Button des gewünschten Laufwerks an. SYNTHWORKS "merkt" sich die Pfade für jedes Laufwerk. Besonders Harddisk-Besitzer werden dies zu schätzen wissen!

2. Wenn Sie einen bereits angewählten DRIVE nochmals anklicken, gelangen Sie direkt an die "Oberfläche" der betreffenden Directory (besonders nützlich, wenn Sie gerade in einem Ordner in einem Ordner in einem Ordner..waren)

3. Festlegen gebräuchlicher File-Extensionen (um bestimmte Filetypen zu suchen) über 4 Buttons rechts neben der Scroll- Box.

4. Formatieren von Disketten. Disketten können ein- oder zweiseitig formatiert werden. Gegenüber dem üblichen Verfahren hat dies den Vorteil, daß ein Formatiervorgang mit <ESCAPE> abgebrochen werden kann. Da der Track mit der Directory als letzter formatiert wird, bestehen gute Aussichten, versehentlich teilformatierte Disketten zu rekonstruieren.

5. Löschen von Files. Eine volle Diskette kann problemlos "aufgeräumt" werden.

6. Jedes File kann als ASCII-Code gelistet werden - besonders nützlich für README's und Dokumentationen auf Diskette.

7. Zugriff auf den READ/WRITE-Status sowie DATUM und ZEIT jedes Files.

8. Ausdruck des gerade aufgerufenen Ordners: nützlich, um den Inhalt einer Diskette auszudrucken.

9. Auf alle diese Features kann bei jedem Aufruf der Objektauswahl zugegriffen werden.

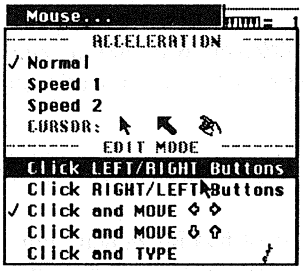
VERSCHIEDENES

Synthworks

Synthworks

A. MOUSE MODE

1. MAUS-BESCHLEUNIGUNG



Zwei Beschleunigungs-Skalen stehen zur Verfügung, um die Mausgeschwindigkeit Ihren Wünschen anzupassen.

• Wenn Sie die Maus langsam bewegen, bewegt sich der Cursor mit normaler Geschwindigkeit.

• Wenn Sie die Maus schnell bewegen, wird sich der Cursor noch schneller bewegen.

Dieses System hat den Vorteil, daß Sie rascher arbeiten können und eine geringere Fläche für die Maus benötigen.

2. CURSOR-FORM

Dies ist die Form, die der Mauscursor im ganzen Programm behalten wird.

3. EDIT MODES

Zum Thema Editing: Auf dem Bildschirm werden die Parameter, die ein TONE, ein PATCH oder eine CONFIGURATION beschreiben, in Form von numerischen Werten, Grafiken oder Icons dargestellt. Mit dem Mauscursor können Sie auf diese Werte zeigen und sie durch anklicken ändern (EDITIEREN).

Das Untermenü EDIT MODE (Sie erreichen es über den Eintrag "MOUSE.." im ersten Menü) bietet Ihnen nicht weniger als 5 verschiedene Möglichkeiten, Parameter zu modifizieren.

3.1 CLICK BUTTON LEFT/RIGHT

• Klicken mit der rechten erhöht, klicken mit der linken Maustaste verringert einen Wert.

• Wenn Sie eine Taste drücken, während Sie die andere noch herunterhalten, springt der Parameter direkt auf seinen Maximal- oder Minimalwert (je nachdem, welche Taste zuerst gedrückt wurde).

• Wenn Sie die <SHIFT>-Taste drücken, während Sie eine Maustaste herunterhalten, erhöht sich die Geschwindigkeit, mit der die Werte sich verändern.

3.2 CLICK BUTTON RIGHT/LEFT

• Dieser Modus entspricht dem zuvor beschriebenen - mit der Ausnahme, daß die rechte Maustaste Werte veringert und umgekehrt.

3.3 CLICK AND MOVE HORIZONTALLY

• Um einen Paramter zu ändern, klicken Sie darauf und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Taste horizontal. Bewegungen nach rechts erhöhen, Bewegungen nach links verringern den angewählten Wert.

• Diese Methode hat den Vorteil, daß Sie schnell große Wertebereiche durchlaufen können, bei Feineinstellungen ist sie jedoch weniger akkurat.

Ein weiterer Vorteil ist, daß Sie bei Benutzung der AUTO NOTE-Funktion die Änderung des Klangs abhören können, während Sie die Maustaste herunterhalten. Z.B. beim Ändern des Detune-Wertes kann dies sehr nützlich sein (manche Parameter wie z.B. die Wellenform erfordern aber, daß die Note nochmals angeschlagen wird).

Es nützlich, im Zusammenhang mit dieser Methode die Maus-Beschleunigung zu benutzen.

3.4 CLICK AND MOVE VERTICALLY

Dies entspricht dem eben beschriebenen Modus, allerdings in vertikaler Umsetzung: "aufwärts" bedeutet, daß ein Parameter erhöht wird und umgekehrt.

3.5 CLICK AND TYPE

Wenn Sie einen Parameter anklicken, erscheint ein leeres, invertiertes Feld, in dem Sie den neuen Wert eingeben können. Schließen Sie die Eingabe mit <RETURN> oder <ENTER> ab.

Wenn Sie nur <RETURN> oder <ENTER> drücken, ohne einen neuen Wert einzugeben, wird der alte Wert beibehalten.

Dieser Modus funktioniert bei allen numerischen Parametern, Noten (C-1/C-9). Wenn ein Parameter nicht in diesem Modus geändert werden kann, wird automatisch Modus 1 dafür benutzt.

Dieser Modus ist besonders geeignet, um ein Patch z.B. aus einer Zeitschrift einzugeben.

Anmerkungen:
Solange Sie die Maustaste herunterhalten, um einen Parameter zu ändern, verschwindet der Cursor, damit Sie "freie Sicht" auf Icons und numerische Werte haben.

Wenn Sie sich in den Modi 3, 4 oder 5 befinden, können Sie mit <CONTROL> kurzfristig auf Modus 1 wechseln, um einen Wert geringfügig zu ändern. Mit <SHIFT> und <CONTROL> sowie Klicken mit der linken Maustaste gelangen Sie in Modus 5, sofern er nicht schon eingestellt ist. Drücken Sie die beiden Tasten, aber klicken mit der RECHTEN Maustaste auf einen TONE Parameter, dann nimmt er den Wert an, der für ihn im INIT TONE eingestellt ist. Dies kann z.B. wertvoll sein, wenn die 4 PARTIALS stark verstimmt sind. Mit 4 schnellen Mausklicks können Sie sie so stimmen, wie der INIT TONE es vorgibt.

Im "CLICK and MOVE"-Modus können Sie mit genau dieser Tastenkombination schnell Modus 1 oder 5 aufrufen, was ihn wahrscheinlich zum effektivsten macht... Entscheiden Sie selbst!

• Wenn Sie in den Modi 1-4 den Minimal- oder Maximalwert für einen Parameter erreicht haben, wird er entweder auf diesem Wert bleiben oder "rotieren", je nachdem, worum es sich handelt.

B. MIDI EINSTELLUNGEN

1. MIDI KANAL UND UNIT NUMBER

Bisher gab es MIDI-Kanäle...jetzt gibt es auch noch UNIT NUMBERS! Bleiben Sie ruhig, denn es erleichtert die Arbeit!

1.1 MIDI KANAL

Jeder Multi-Timbral PART des Synthesizers kann auf einem bestimmten Kanal Program Change, Note und Control Change Befehle empfangen.

Dadurch läßt sich das Instrument leicht von einem Sequenzer aus steuern. SYNTHWORKS erlaubt Ihnen die Einstellung eines MIDI-Kanals, auf den der interne Sequenzer und die MIDI-Merge Funktion umgeleitet werden können (re-channelize). Auch das MIDI VIRTUAL KEYBOARD sendet seine Töne auf diesem Kanal. Wenn Sie einen SYNTH PART darauf einstellen können Sie ihn spielen.

Beachten Sie:
Im D10/D20 "Performance Mode" kann an diesen Synthesizern (im Gegensatz zum "Multi Timbral Mode") nur EIN MIDI-Kanal eingestellt werden. Falls Sie einen dieser Synths besitzen, sollten Sie diesen MIDI-Kanal im SETUP abspeichern.

Sind Sie MT32-Besitzer, denken Sie bitte daran, daß der Synth beim Einschalten den MIDI-Kanal des ersten PARTS automatisch auf 2 stellt. Sie sollten daher diesen Kanal im SETUP speichern.

Weitere Informationen über MIDI-Kanäle finden Sie im wichtigen Kapitel "AUTO RE-CHANNELIZING".

1.2 UNIT NUMBER

Dies ist eine kluge Roland Entwicklung: Verstehen Sie sie als eine Art von zusätzlichem MIDI-Kanal, der für System Exclusiv Daten reserviert ist. Dank der UNIT NUMBER kann jeder multitimbrale SYNTH PART System Exclusive Daten unabhängig von seinem MIDI-Kanal empfangen. Das heißt: die System Exclusiven Daten werden immer richtig empfangen, gleichgültig wie die MIDI-Kanäle im SYNTHWORKS oder am Synth eingestellt sind.

SYNTHWORKS und Ihr Synthesizer müssen, um kommunizieren zu können, auf dieselbe UNIT NUMBER eingestellt sein. Die Nummer ist immer 17, wenn Sie Ihren Synth einschalten. Es gibt keine Gründe dafür, Sie zu ändern, es sei denn, Sie sind ein MIDI-Zauberer mit diversen Roland Expandern. In den meisten Fällen können Sie die UNIT NUMBER getrost vergessen und sie wird Ihre Arbeit tun.

2. AUTO RE-CHANNELIZING

Dies ist ein sehr wichtiges Features dieses Programms: SYNTHWORKS lenkt automatisch die MIDI-Daten des Sequenzers, der MIDI Merge Funktion und des MIDI VIRTUAL KEYBOARD auf den PART um, den Sie gerade editieren.

Wenn Sie beispielsweise im PART 2 editieren und durch die AUTO NOTE Funktion ein Ton erzeugt wird, hat er den Klang dieses PARTS. Die MIDI-Information wird dem PART dabei automatisch zugespielt. Editieren Sie nun danach etwas im PART 7, dann wird die, durch die AUTO NOTE Funktion erzeugte, MIDI-Information umgelenkt, um PART 7 zu spielen. Die Funktion ist auch praktisch, wenn Sie den internen Sequenzer oder ein Masterkeyboard benutzen. Auch in diesen Fällen werden die MIDI-Daten 'umgeleitet' (re-channelized).

Beachten Sie bitte:
• Ein PART wird auf dem MIDI-Kanal, der für ihn auf der CONFIGURATION Page eingestellt ist, umgeleitet.

• Sie brauchen nicht notwendigerweise einen Parameter zu ändern, um einen PART umzuleiten. Ein einfacher Klick oberhalb des PARTS - auf der CONFIGURATION Page - genügt.

• Aus uns unbekannten Gründen erlaubt die Roland MIDI-Spezifikation von D10 und D20 es nicht, unterschiedliche MIDI-Kanäle für die einzelnen PARTS über MIDI einzustellen! Sie sind deshalb gezwungen, jedesmal, wenn Sie auf der CONFIGURATION Page einen MIDI-Kanal ändern, dasselbe noch einmal manuell an Ihrem Synth zu tun. Das Programm erinnert Sie durch eine Meldung daran. Falls Sie es dennoch vergessen sollten, werden Sie nicht in der Lage sein, den PART zu hören, den Sie editieren. Dieses dumme Problem taucht nicht auf, wenn Sie MT32- oder D110 Besitzer sind.

Wenn Sie D10/20 Besitzer sind, verstehen Sie bitte, daß es sich beim AUTO RE-CHANNELIZING um eine SYNTHWORKS Funktion handelt. Erwarten Sie nicht, den richtigen PART zu hören, wenn Sie den Synthesizer spielen. Falls Sie ein externes Masterkeyboard benutzen, können Sie ihn dank SYNTHWORKS' MIDI Merge Funktion hören. Dasselbe gilt bei Gebrauch des internen Sequenzers und des VIRTUAL KEYBOARDS.

3. MERGE MIDI IN

Diese Funktion ist wesentlich wirkungsvoller als eine einfache MIDI THRU-Schaltung, da sie die über MIDI IN ankommenden Daten (z.B. von einem Masterkeyboard) mit den vom Programm erzeugten systemexklusiven Daten mischt (während des Editierens und beim Senden eines Sounds).

Mit anderen Worten: dieses Feature erlaubt es, gleichzeitig auf einem Masterkeyboard zu spielen und Sound-Daten zu editieren.

Ein Häkchen vor der betreffenden Menüzeile zeigt an, daß die Funktion aktiv ist.

4. MERGE RE-CHANNELIZED

Es ist möglich, alle über MIDI IN ankommenden Daten auf den SYNTHWORKS-MIDI-Kanal "umzulenken". Ein Häkchen zeigt an, daß die Funktion aktiv ist.

Anwendungsbeispiel:
Sie benutzen einen alten DX7 (der nur auf MIDI-Kanal 1 sendet) und betreiben Ihren K1 auf MIDI-Kanal 4.

5. SEQUENCER RE-CHANNELIZED

Ein Seqencer-Pattern kann auf den SYNTHWORKS-eigenen MIDI-Kanal umgelegt werden. Ein Häkchen vor der Menüzeile zeigt an, daß die Funktion aktiv ist.

Anwendungsbeispiel:
Sie lassen ein Pattern ablaufen, das auf Kanal 6 des TWENTYFOUR aufgenommen ist, während der K1 auf einen anderen MIDI-Kanal eingestellt ist. Mit dieser Funktion wird das Pattern an den MIDI-Kanal Ihres Synthesizers gesendet.

C. BACKUPS

Wenn Sie im ersten Menü (unter dem STEINBERG-Logo) die Option "FLAGS" anwählen und die Untermenü-Funktion "Auto Backup '.BAK' Files" aktivieren, wird jedesmal, wenn Sie eine Bank auf Diskette überschreiben, das ursprüngliche File mit der Extension ".BAK" als Sicherheitskopie abgespeichert.

Wenn Sie also einmal eine Bank versehentlich überschrieben haben, finden Sie die ursprüngliche Bank unter "DATEINAME.BAK" wieder.

D. SETUP

Der Setup umfaßt alle Parameter, die beim Starten des Programms automatisch eingestellt werden.

Folgende Parameter werden im SETUP abgespeichert:

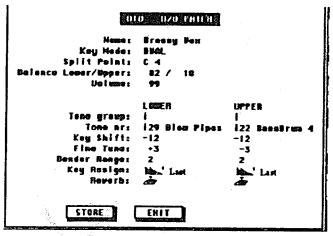
- MOUSE CURSOR SHAPE
- MOUSE ACCELERATION
- MOUSE EDIT MODE
- SYNTHWORKS MIDI Kanal
- MERGE An/Aus
- MERGE RECHANNELIZED An/Aus
- SEQUENCER RECHANNELIZED An/Aus
- AUTO NOTE An/Aus
- AUTO NOTE Tonhöhe und Velocity
- BACKUP files An/Aus
- LIBRARY UPDATE MODUS
- AUTO LIBRARY PFAD UND NAME
- AUTO TWIN CLEARING
(Heraussuchen von Doppelten)
- COLORS (nur in der Farbversion !)

Mit der Funktion "SAVE Setup" wird das Setup auf der Programmdiskette aktualisiert, so daß beim nächsten Einladen die gewünschte Konfiguration automatisch eingestellt wird.

E. DESK ACCESSORIES

Wenn Sie von SYNTHWORKS aus "ACCESSORIES" betreiben wollen, wählen Sie die Funktion gleichen Namens an; es erscheint ein neuer Bildschirm, von dem aus sie gestartet werden können. Wenn Sie auf den SYNTHWORKS Bildschirm zurückgehen, klicken Sie die Menüzeile einmal an, um Sie zu aktivieren.

F. D10/D20 PATCH



Im D10 oder D20 ist ein PATCH die Kombination zweier TONES. Wenn Sie die Menüoption "EDIT D10/D20 PATCH" aktivieren, erscheint eine Dialogbox mit allen PATCH Parametern. Editieren Sie, wie gewohnt. Die REVERB (Hall) Einstellung ist ebenfalls Bestandteil eines PATCH. Schalten Sie Ihren Synth auf PERFORMANCE MODE (NICHT MULTI TIMBRAL MODE!). Normalerweise können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Klicken Sie ein PATCH in Bank A oder B an (es wird an den D10/20 gesendet).

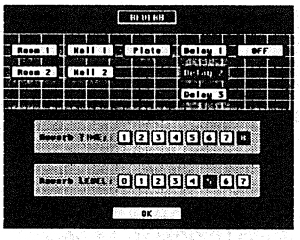
- Klicken Sie auf die Menüoption. Das PATCH wird dargestellt und Sie können es editieren.

- Klicken Sie auf den STORE Button, um den PATCH-Speicher der Bank upzudaten.

Bemerkung:
Wenn sich Ihr PATCH in DUAL MODE befindet und beide TONES aus 4 PARTIALS bestehen, ist die Mehrstimmigkeit auf 4 beschränkt (in diesem speziellen Fall). Das klingt zwar wie ein Nachteil, doch normalerweise erzielen Sie dadurch gute Sounds.

Abkürzung:
Gleichzeitiges Drücken der <SHIFT> Taste während Sie ein PATCH in der Bank anklicken, läßt die Dialogbox des PATCHES sofort erscheinen.

G. REVERB (HALL)



Nach Anklicken der Menüoption "EDIT REVERB" erscheint eine Dialogbox, in der Sie den Hall editieren können. Die REVERB-Einstellung wird durch anwählen eines D10/20 oder D110 PATCH oder laden einer CONFIGURATION geändert, da in ihnen die REVERB Einstellungen enthalten sind.

Die REVERB-Parameter für den MT32 und D10/20/110 sind nicht exakt gleich.

H. D10/D20 RHYTHM MEMORY

D10 und D20 enthalten eine integrierte Drum Maschine. Der Rhythmusspeicher (RHYTHM MEMORY) dieser Synthesizer, mit seinen 32 USER PATTERNS und dem RHYTHM TRACK ist Teil des DRUM KIT. Die beiden Menüfunktionen im LIBRARY MENÜ erlauben den Empfang und das Abspeichern dieser RHYTHM MEMORY sowie das Laden von Diskette und Senden an den Synth. Ihr Instrument muß dabei - ähnlich wie beim Transfer von Soundbänken im DATA TRANSFER MODE eingestellt sein (siehe auch das Kapitel über BANK MENÜ OPTIONEN).

I. D50 SOUND CONVERTOR

Der D50 ist der "geistige Vater" von MT32, D10/20/110! Es gibt viele gute Sounds für ihn und der Aufbau ist ähnlich genug, um "Sound-Übersetzungen" zu ermöglichen. Erwarten Sie bitte keine exakten Kopien. Dazu sind die Instrumente doch zu unterschiedlich: der D50 hat einen digitalen Equalizer, Stereo Chorus, mehr LFO's, eine komplette Synthesizer-Sektion, längere PCM-Wellen, etc...

Verbinden Sie den D50 MIDI-OUT mit dem MIDI-In des ATARI und wählen Sie die Menüoption "D50 CONVERTOR". Sie werden dann aufgefordert, die Bank vom D50 aus zu senden. Benutzen Sie dazu die Methode, die in der D50 Bedienungsanleitung als "ONE-WAY DUMP" beschrieben ist. Hat SYNTHWORKS die Bank erhalten, bearbeitet es sie und generiert 64 TONES. Diese Sounds werden in Bank A abgelegt. Die TONE Namen sind dieselben wie im D50, jedoch abgekürzt auf die ersten 10 Buchstaben.

SYNTHWORKS benutzt unterschiedliche Algorithmen, je nachdem, ob es sich in MT32 - oder D10/20/110 Modus befindet. Mit den letzteren erzielt man aufgrund der grösseren Auswahl an PCM-Wellen bessere Ergebnisse als mit dem MT32.

Achtung:
Die Bezeichnung "TONE" im D50 Handbuch bezeichnet etwas anderes als dieselbe Bezeichnung im MT32, D10/20/110 Handbuch.

SCHLUSSBEMERKUNGEN

Das war's ! Sie besitzen ein extrem flexibles und wirkungsvolles Werkzeug für die Arbeit mit Ihrem Synthesizer und wir hoffen, Sie werden es voll ausnutzen...und sich über die Resultate freuen !

Unser Ziel bei STEINBERG ist es, interessante und gut zu gebrauchende Werkzeuge für Sie zu entwickeln. Sie können uns dabei helfen, indem Sie uns Ihre Meinung über diese Programme sagen: Kommen Sie gut damit zurecht? Wie könnten Sie verbessert werden? Welche Eigenschaften würden Sie gern vorfinden? Welche Programme sähen Sie gern von uns entwickelt ?

Bitte schicken Sie uns Ihre Vorschläge an:
STEINBERG Soft- und Hardware GmbH
Abt. Manuals
Billwerder Neuer Deich 228
D2000 Hamburg 26