

KETRON EVM

Benutzerhandbuch

IN ITALIEN GEFERTIGT

SICHERHEITSHINWEISE

FEUER-, STROMSCHLAG- UND VERLETZUNGSGEFAHR FÜR PERSONEN

VORSICHT: Um die Gefahr eines Brandes oder elektrischen Schlages zu verringern, setzen Sie das Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit aus.

WICHTIGE ANWEISUNGEN FÜR SICHERHEIT UND INSTALLATION



VORSICHT

- a) Wenn Sie ein elektrisches Gerät benutzen, müssen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen treffen.
- b) Lesen Sie vor der Benutzung des Geräts die Bedienungsanleitung.
- c) Kinder sollten immer von einem Erwachsenen beaufsichtigt werden, wenn sie ein Instrument spielen.
- d) Verwenden Sie das Gerät nicht an Orten, an denen es zu Sickerwasser oder Spritzwasser kommen kann, z. B. in der Nähe eines Waschbeckens, eines Schwimmbeckens, auf einer feuchten Oberfläche usw. Stellen Sie keine Behälter mit Flüssigkeiten auf das Gerät, um ein versehentliches Eindringen von Flüssigkeit in das Gerät zu verhindern.
- e) Das Gerät sollte nur auf einem vom Hersteller empfohlenen Stativ verwendet werden.
- f) Betreiben Sie das Gerät nicht über einen längeren Zeitraum mit sehr hoher Lautstärke, da dies zu einem dauerhaften Hörverlust führen kann.
- g) Stellen Sie das Gerät so auf, dass eine angemessene Belüftung gewährleistet ist.
- h) Halten Sie das Gerät von Wärmequellen wie Heizkörpern, Öfen oder anderen wärmeerzeugenden Geräten fern.
- i) Schließen Sie das Gerät nur mit dem Netzadapter an das Stromnetz an. Die Kennzeichnung und die Angaben zur Stromversorgung finden Sie auf der Rückseite des Geräts.
- j) Ziehen Sie das Netzkabel bei Gewitter oder bei längerer Nichtbenutzung ab.
- k) Trennen Sie das Gerät bei Bedarf mit dem Netzschalter auf der Rückseite vom Stromnetz. Achten Sie beim Aufstellen des Geräts darauf, dass dieser Schalter leicht zu erreichen ist.
- l) Bringen Sie das Gerät zu einer Kundendienststelle, wenn:
 - m) das Stromversorgungskabel oder der Stecker beschädigt sind.
 - n) Gegenstände oder Flüssigkeit in das Gerät gefallen sind.
 - o) das Gerät dem Regen ausgesetzt war.
 - p) das Gerät nicht richtig funktioniert oder die Leistung beeinträchtigt ist.
 - q) das Gerät fallen gelassen wurde oder das Gehäuse beschädigt ist.

Versuchen Sie niemals, das Gerät selbst zu reparieren; alle Reparaturen sollten von einem qualifizierten Techniker durchgeführt werden.

BEWAHREN SIE DIESE ANLEITUNG AN EINEM SICHEREN ORT AUF

VERMEIDUNG VON RADIO-/FERNSEHSTÖRUNG

Dieses Gerät arbeitet im Radiofrequenzband. Wenn es nicht korrekt und unter strikter Einhaltung der mitgelieferten Anweisungen installiert wird, kann es den Empfang von Rundfunk- und Fernsehgeräten stören. Obwohl das von Ihnen erworbene Gerät in Übereinstimmung mit den geltenden Gesetzen und in einer Weise konstruiert wurde, die einen angemessenen Schutz gegen solche Störungen bietet, gibt es keine Garantie, dass diese nicht auftreten. Um zu überprüfen, ob eine Störung tatsächlich von Ihrem Gerät verursacht wird, schalten Sie es aus und prüfen Sie, ob die Störung verschwindet. Schalten Sie das Gerät wieder ein, um zu sehen, ob die Störung wieder auftritt. Wenn Sie sicher sind, dass Ihr Gerät die Störung tatsächlich verursacht, ergreifen Sie eine der folgenden Maßnahmen:

Stellen Sie die Antenne des Radio- oder Fernsehempfängers ein.

Stellen Sie das Gerät in Bezug auf den Radio- oder Fernsehempfänger an einen anderen Ort.

Stellen Sie das Gerät weiter vom Empfänger entfernt auf.

Schließen Sie den Stecker des Geräts an eine andere Steckdose an, so dass das Gerät und der Empfänger an zwei verschiedene Stromkreise angeschlossen sind.

Ziehen Sie ggf. einen Servicetechniker hinzu.

STROMVERSORGUNG

Wenn Sie das Instrument an andere Geräte (Verstärker, Mischpult, MIDI-Instrumente usw.) anschließen, vergewissern Sie sich, dass alle diese Geräte ausgeschaltet sind, bevor Sie irgendwelche Verbindungen herstellen.

Lesen Sie die Empfehlungen zu Radio- und TV-Störungen.

INSTRUMENTENPFLEGE

Reinigen Sie die Oberflächen des Geräts mit einem weichen, trockenen Tuch. Verwenden Sie niemals Benzin, Verdünnungsmittel oder Lösungsmittel jeglicher Art.

ANDERE VORSICHTSMASSNAHMEN

Wenn Sie Ihr Gerät im Ausland benutzen wollen und Zweifel an der Stromversorgung haben, wenden Sie sich vor der Abreise an einen qualifizierten Techniker. Das Gerät sollte niemals starken Erschütterungen ausgesetzt werden.

STROMADAPTER

Verwenden Sie für den Anschluss dieses Geräts an die Netzsteckdose nur den mit dem Gerät gelieferten KETRON-Stromadapter. Die Verwendung anderer Stromadapter kann die Stromversorgungsschaltungen des Geräts beschädigen. Es ist daher von grundlegender Bedeutung, nur einen Originaladapter zu verwenden und bei der Bestellung eines neuen Adapters das richtige Modell anzufordern.

INFORMATIONEN FÜR NUTZER

"Umsetzung der Richtlinien 2002/95/EG, 2002/96/EG und 2003/108/EG zur Verringerung der Verwendung gefährlicher Stoffe in Elektro- und Elektronikgeräten und zur Abfallentsorgung".

Das Symbol der gekreuzten Mülltonne auf dem Gerät bedeutet, dass das Gerät am Ende seiner Lebensdauer getrennt von anderen Abfällen entsorgt werden muss. Am Ende seiner Lebensdauer sollte der Benutzer das Gerät daher zu einem separaten Entsorgungszentrum für elektronische und elektrische Produkte bringen oder es beim Kauf eines neuen und ähnlichen Geräts an den Händler zurückgeben, je nachdem, was zutrifft. Die ordnungsgemäße Entsorgung des Geräts im Hinblick auf eine konsequente Wiederverwertung und umweltverträgliche Entsorgung trägt dazu bei, mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit zu vermeiden, und stellt sicher, dass die Bestandteile des Geräts wiederverwertet werden. Die unberechtigte Entsorgung des Produkts durch den Benutzer zieht verwaltungsrechtliche Sanktionen nach sich.



INFORMATIONEN FÜR NUTZER VON HAUSHALTSGERÄTEN ODER PROFESSIONELLEN GERÄTEN

Im Einklang mit der Umsetzung der Richtlinie 2012/19/EU über Elektro- und Elektronik-Altgeräte (WEEE).

Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf dem Gerät oder seiner Verpackung weist darauf hin, dass das Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer getrennt von anderen Abfällen gesammelt werden muss, um eine ordnungsgemäße Behandlung und Wiederverwertung zu ermöglichen. Der Nutzer muss daher das Gerät am Ende seiner Lebensdauer kostenlos bei den entsprechenden kommunalen Zentren für die getrennte Sammlung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten abgeben oder es auf folgende Weise an den Händler zurückgeben: Für sehr kleine Geräte, d. h. mit mindestens einer Außenseite, die 25 cm nicht überschreitet, wird in Geschäften mit einer Verkaufsfläche für Elektro- und Elektronikgeräte von mehr als 400 Quadratmetern eine kostenlose Lieferung ohne Kaufverpflichtung angeboten. Für kleinere Geschäfte ist dies fakultativ.

Bei Geräten, die größer als 25 cm sind, wird erwartet, dass die Lieferung an alle Verkaufsstellen im Verhältnis 1:1 erfolgt, d. h. die Lieferung an den Einzelhändler kann nur beim Kauf eines neuen gleichwertigen Produkts im Verhältnis 1:1 erfolgen.

Eine angemessene getrennte Sammlung für die anschließende Entsorgung von Altgeräten zur umweltgerechten Wiederverwertung, Behandlung und Beseitigung trägt dazu bei, mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit zu vermeiden und fördert die Wiederverwendung und/oder das Recycling der Materialien, aus denen die Geräte bestehen. Die missbräuchliche Entsorgung des Produkts durch den Benutzer zieht die Anwendung der im geltenden Gesetz vorgesehenen Strafen nach sich.

KETRON s.r.l. hat sich entschieden, dem Consorzio ReMedia beizutreten, einem primären kollektiven System, das den Verbrauchern die korrekte Behandlung und Verwertung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten und die Förderung von Umweltschutzmaßnahmen garantiert.



Dieses Symbol zeigt an, dass dieses Produkt in den EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss, wie es in der jeweiligen Region festgelegt ist. Produkte, die dieses Symbol tragen, dürfen nicht zusammen mit dem Hausmüll entsorgt werden...

Inhalt

01 Erste Schritte	3	Marker in Songs	65
Eine Einführung in EVM	3	PLAYLISTE	66
EVM-Soundmodul	5	JUKEBOX	70
Panel Beschreibung	5	Überblenden der Lautstärke zwischen PLAYER 1 und 2	72
Zentraler Bereich des Bedienfelds (Home)	13	Einstellungen des PLAYERS	73
Einschalten des Geräts	14	06 Stem	80
Ausschalten des Geräts	15	Was ist ein Stem?	80
02 Abspielen der Stimmen	16	Ein Stem-Projekt abspielen	82
Lead-Stimmen: STIMME 1 und STIMME 2	17	Erstellen eines Stem-Projekts	83
Drawbars	20	07 Registrierung, Playbox, Leistung	86
Verwenden der Transponierung zum Ändern der Tonart	23	Registrierung	86
Einstellen der Modi PIANIST und BASSIST	23	Abrufen einer Registrierung	87
03 Das Spiel mit den Styles	26	Einrichten der Registrierungsdaten	88
Die Begleitstyles - Details	28	Erstellen/Speichern einer Registrierung	89
Führen der virtuellen Band in Echtzeit	29	Mehr Ressourcen sparen bei einer Registrierung	90
Spiele von Lead-Parts während eines Styles in Echtzeit	33	Vorbereiten von Setlisten mit der PLAYBOX	91
Tempo in Begleitstyles	35	Performance	92
Harmonie mit Klängen	36	08 GM und Drum Restyle	95
Anpassen, wie Stile verwendet werden: Seite Modus	36	GM: MIDI-Datei bearbeiten	95
Anpassen der Verwendung von Stilen: USER TAB	40	Drum Restyle (Raus mit dem Alten, rein mit dem Neuen)	102
Spiele der Bassstimme	43	09 Eigene Sounds erstellen	106
Percussion spielen mit Drum Set	44	Der Voice Editor	106
Spiele mit Akkordprogressionen: Phrase	45	Effekte-Editor	116
Spiele mit Key Tunes	46	ADSR-Filter	117
04 Gesang	48	Bearbeiten von Zugriegelstimmen	119
Anschließen von Mikrofonen an EVM	48	Drum Set Remapping	121
Bearbeiten von MICRO und INPUT	48	Anpassen/Verwenden des Drummixers	122
05 Player	55	Skala	123
Abspielen verschiedener Mediendateien	55	10 Eigene Styles erstellen	125
Suche nach Titeln innerhalb der PLAYERS	56	Ansicht und Modeiing	125
Abspielen einer Mediendatei (WAV, MIDI, MP3...)	58	Style-Editor: Erstellen Sie Ihre Stile von Grund auf neu	134
Parameter der Wiedergabesteuerung	59	User-Audiodrums	
Anzeige von Liedtexten und Akkorden synchron mit Songs	60	11 Recording	144
Anzeigen von Text- und PDF-Dateien, Partituren und Bildern	62	Aufnahmemodi - AUDIO oder MIDI	144
Eigenen Text mit Audiodateien synchronisieren	63	Aufnahme im MIDI-Format	145
Anpassen der Karaoke-Seite	64	Aufnahme im AUDIO-Format (Wave)	146
Einstellen des Tempos für Songs	65	STYLE SONG Aufnahme	147
		12 Effekte	149

DSP-Module	149
DSP-Effektsteuerung	149
Vocal Harmonizer und Voicetron bearbeiten	159
13 Globale Menüs und Einstellungen	164
Spielmodus	165
MIDI	170
Audio-Sampler	177
Preferences	185
Controls	189
Fußschalter	191
Video	193
Skala	194
Registrierung einrichten	195
Sound-Banks	199
Tonart	196
Themen Farben	203
14 Eingänge und Ausgänge	205
Verbindungsmodus für EVM-Steuerung	207
Anschluss eines externen Videomonitors	211
Anschluss eines Pedals	211
Anschließen eines MIDI-Geräts	211
Anschließen an Lautsprecher	212
Anschließen von Stereo-Kopfhörern	212
Anschließen eines Mikrofons (MICRO)	212
Anschließen einer Gitarre oder eines Basses (INPUT)	213
Anschließen von Audioeingängen	213
Anschließen eines Computers	214
Verbinden eines Bluetooth-Geräts	214
15 Media	216
Externe Speichergeräte	216
Zugriff auf Geräte	216
Auswerfen: Sicheres Entfernen eines Geräts	217
Anschließen an PC/Mac	218
Disk Edit	219
Info	224
Aktualisieren	225
16 Schlussbemerkungen	226
Technische Daten	226
Support	228

TEIL 1:

SPIELEN UND SINGEN

MIT EVM

01 Erste Schritte

Eine Einführung in EVM

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des neuen **KETRON EVM**. Jetzt können Sie auf eine hervorragende Klangqualität zugreifen, um Ihre bisher beste und authentischste Performance zu liefern. In dieser Bedienungsanleitung wird jede Funktion dieses Instruments ausführlich erklärt. Bitte lesen Sie sie sorgfältig durch, zumindest die Teile, die Sie am meisten interessieren, damit Sie bei Live-Sessions, in Aufnahmestudios oder in jedem anderen Kontext, in dem Sie dieses Musikinstrument verwenden möchten, die beste Leistung mit dem **EVM erzielen können**.



KETRON EVM ist ein kompaktes und leichtes Soundmodul, das sich ideal zum Mitnehmen eignet und in einer Vielzahl von musikalischen Situationen eingesetzt werden kann. Die Steuerbefehle sind über ein externes Display zugänglich, das über HDMI angeschlossen werden kann. Wer das Modul von einem Tablet oder PC aus steuern möchte, braucht keine spezielle Software zu installieren: ein beliebiger VNC-Client (Virtual Network Computing), der leicht aus dem Internet heruntergeladen werden kann, reicht aus. Es ist auch möglich, das

Wi-Fi-Netzwerk oder ein Ethernet-Kabel zu verwenden. Wenn Sie möchten, können Sie auch eine USB-Maus anschließen. Aus instrumentaler Sicht kann jedes Gerät mit MIDI-Anschlüssen zur Steuerung von **EVM** verwendet werden: Master-Keyboards, Digitalpianos, elektronische Orgeln, Akkordeons und sogar Gitarren, die mit Audio-to-MIDI-Geräten ausgestattet sind.

Was den musikalischen Inhalt anbelangt, so enthält **EVM** die gesamte klangliche Leistung der **KETRON** EVENT-Familie, einschließlich der revolutionären Arranger-Funktionen. Die **REAL STYLES** in **EVM** sind das Ergebnis einer außergewöhnlichen technologischen Innovation, die KETRON entwickelt und gebaut hat, um Musikern zu ermöglichen, ihre musikalischen Darbietungen mit einem Höchstmaß an Realismus und Qualität auszudrücken. **EVM** kann Mehrspur-Arrangements von Weltklasse in voller Audioqualität liefern und bietet gleichzeitig alle Bearbeitungsmöglichkeiten, die MIDI bietet.

In der Vergangenheit war KETRON dafür bekannt, **LIVE DRUMS** und **LIVE GUITARS** in Arrangements einzubinden. Mit der neuesten Ausgabe der brandneuen **REAL BASS** und **REAL CHORD ist EVM** nun eine einzigartige Arranger-Workstation auf dem Markt.

Dank der Erweiterungen, die mit der Funktion **Live Modeling** eingeführt wurden, können Sie Ihre **REAL STYLES** auch im vollen Audioformat erstellen.

Mit REAL SOLOS Voices können Sie Ihre Soloparts aufwerten: Sie klingen genau so, wie sie gespielt wurden, und das Ausklingen des Klangs erfolgt allmählich und natürlich. Probieren Sie es selbst aus. Hören" heißt glauben. **Morphing** ist ebenfalls mit **EVM** verfügbar, eine einfache Funktion, die Ihre Musik immer originell klingen lässt und Ihren Live-Auftritten mehr Tiefe verleiht: Diese leistungsstarke Funktion hilft beim dynamischen Übergang von einem Klang zum anderen, ohne dass Sie die Hände von der Tastatur nehmen müssen. Stellen Sie sich vor, Sie könnten kontinuierlich die Orgelregister wechseln, die Rotor-Effekte aktivieren, das Vibrato in der DRAWBAR-Sektion starten oder von einem Pad zu einem breiteren Orchestersound voller Instrumentalstimmen übergehen. Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Die Funktion "**Stem**" ermöglicht die gleichzeitige Wiedergabe von bis zu fünf Audiospuren in perfekter Synchronisation. Jede Audiospur verfügt über individuelle Stumm- und Lautstärkeregler, und es ist möglich, die Tonart und das Tempo zu ändern, ohne die Tonhöhe des Rhythmus zu verändern. Sie können eine oder mehrere Spuren von der Wiedergabe ausschließen, z. B. die Klavier- oder Bassspur, falls Sie diese Parts live spielen möchten.

Seit seiner Gründung hat KETRON Instrumente entwickelt und gebaut, die für ihre bemerkenswerten Bearbeitungsmöglichkeiten bekannt sind und von den anspruchsvollsten Musikern geschätzt werden. Alle in diesem Handbuch beschriebenen Innovationen tragen dazu bei, das Niveau des musikalischen Realismus der von der italienischen Fabrik hergestellten Instrumente noch weiter zu erhöhen, die es wagt, neue Wege zu gehen.

EVM-Soundmodul

Im Gegensatz zu anderen Modellen der **KETRON** EVENT-Familie, deren Bedienfeld auf physischen Bedienelementen wie Tasten und Schieberegler basiert, sind die Bedienelemente hier virtuell und über einen externen Bildschirm in entsprechender Größe zugänglich. Die unterstützten Auflösungen sind 1920x1080 und 1280x720.

Die physischen Bedienelemente sind auf das Bedienfeld des EVM-Soundmoduls beschränkt:

- POWER-Taste, um das Gerät ein- oder auszuschalten.
- Master VOLUME-Regler.



Die genaue Beschreibung der Eingänge (vorne und hinten) finden Sie im Kapitel über die [physikalischen Anschlüsse](#).

Panel Beschreibung

Die Benutzerschnittstelle befindet sich außerhalb des Geräts. Eine Möglichkeit, auf die Videoschnittstelle zuzugreifen, ist die Verwendung eines externen Bildschirms über ein HDMI-Kabel. Die Wahl des Bildschirms hängt von Ihren Präferenzen und Nutzungsmodi ab: Die verfügbaren Optionen und deren einfache Implementierung werden im Abschnitt [Verbindungsmodi für die Gerätesteuerung](#) erläutert.

In diesem Kapitel wird das Panel erläutert, das beim Einschalten des Geräts auf dem Bildschirm erscheint: Es ist eine grundlegende Seite für die Verwendung von EVM, da sie den

Zugriff auf alle Hauptfunktionen erleichtert.

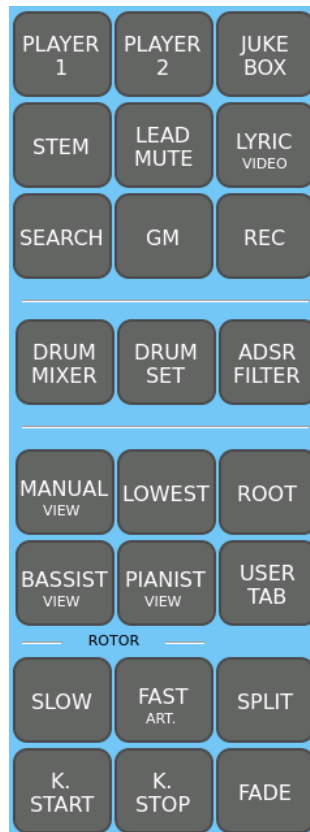


Das EVM-Panel setzt sich zusammen aus:

1. Auf der linken Seite befindet sich ein Bereich mit den Bedienelementen für die **PLAYERS**, den **Stem**, den DRUM-Part, die ADSR-Filter, die Modi **BASS** und **PIANIST** und weiter unten die ROTOR-Bedienelemente.
2. In der oberen Mitte befindet sich der Funktionsbereich, der dem physischen Bildschirm anderer Modelle der EVENT-Familie entspricht. Alle Betriebsinformationen des Instruments sind hier sichtbar. Rechts und links davon befinden sich zwei kleine Bereiche für die direkte Steuerung der ARRANGER-Spuren und der Stimmen, die Sie über die Tastatur spielen können. Darunter befinden sich die wichtigsten Tasten für die allgemeine Bedienung des Instruments.
3. Der Bereich auf der rechten Seite ist auf die Steuerung der Stimmen ausgerichtet, die über die Tastatur gespielt werden. Zwei UP/DOWN-Tasten übernehmen die klassische Rolle des Drehreglers, der beim **EVM** natürlich nicht vorhanden ist. Darunter finden Sie die wichtigsten Bedienelemente für globale Funktionen.
4. Weiter unten befinden sich Schieberegler, mit denen Sie die Lautstärke der verschiedenen Spuren mischen können. Wenn Sie die Master-Lautstärke suchen, finden Sie sie auf dem Bedienfeld des EVM-Soundmoduls.

- 5.** Unten sind die interaktiven Tasten von **EVM** aufgereiht, mit denen Sie die Begleitstyles und das Tempo steuern können.

1. Kontrollbereich oben links



Von links nach rechts und von oben nach unten:

- **SPIELER 1, SPIELER 2:** Hier gelangen Sie in die Umgebung für die [Wiedergabe von Musik- und Videotiteln](#).
- **JUKEBOX:** Hier kannst Du die über die [JUKEBOX](#) abgespielten Titel steuern.
- **STEM:** Mit dieser Funktion können Sie auf [mehrsprigen Audiobasen](#) spielen.
- **LEAD MUTE:** Die Taste schaltet die Melodiespur der MIDI-Datei oder die LEAD-Spur eines STEM stumm oder schließt die Melodie von einer Audiospur aus. Um die Nummer der Melodiespur einzustellen, lesen Sie den Abschnitt MIDI in den [PLAYER-Einstellungen](#).
- **LYRIC (VIDEO):** Die Karaoke-Funktionen werden im Abschnitt [Anzeige von Liedtexten](#) beschrieben.
- **SUCHEN:** Diese Schaltfläche ermöglicht die Suche nach Ressourcen auf den Seiten **PLAYER 1** und **PLAYER 2**.
- **GM:** Die Taste ermöglicht den Zugriff auf die Editier- und Kontrollseite der [16 MIDI-Spuren des PLAYERS](#).
- **REC:** Die Taste **RECORD** ruft die Funktion auf, die für die [Aufnahme von Musiktiteln](#) nützlich ist.

Folgen:

- **DRUM SET:** Öffnen Sie den Abschnitt [DRUM SET](#).
- **DRUM MIXER:** Drücken Sie diese Taste, um den [aktiven Drumkit-Mixer](#) aufzurufen.
- **ADSR FILTER:** Die Schaltfläche öffnet die Seite, auf der Sie die [ADSR-Parameter](#) der Keyboard-Stimmen (VOICE 1, VOICE 2, DRUM, BASS, LOWER) und der CHORD-Spur des Styles schnell konfigurieren können.

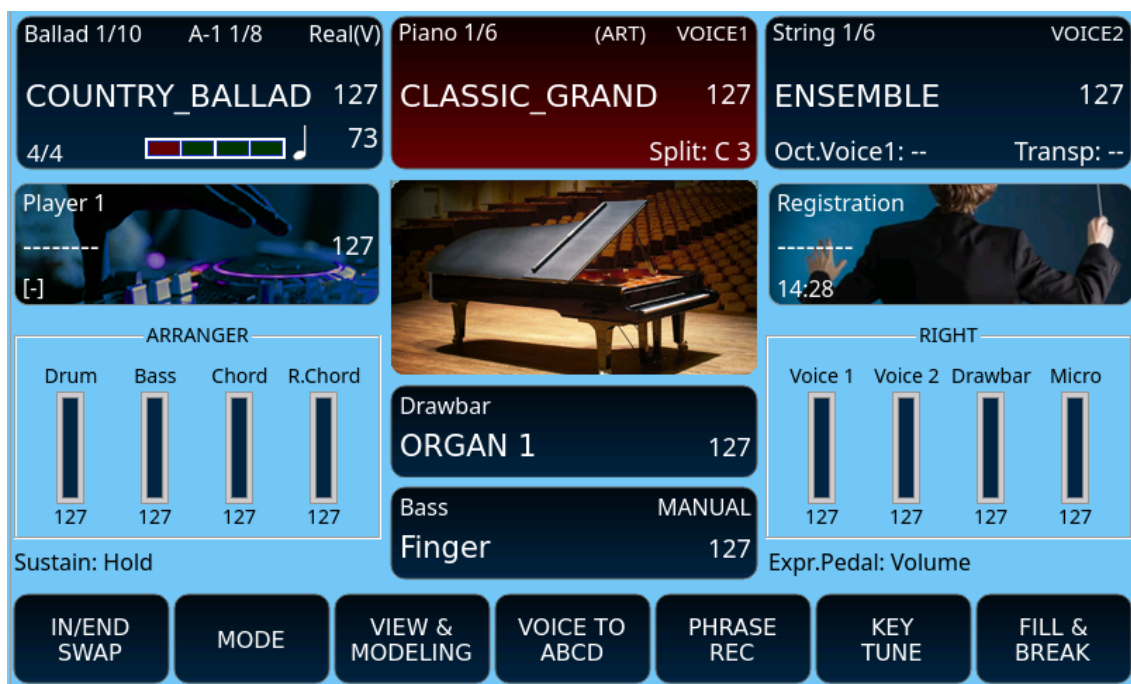
Weiter unten:

- **MANUAL (VIEW), LOWEST, ROOT, BASSIST (VIEW):** Hiermit wird gesteuert, wie die [Bassstimme](#) zu spielen ist.
- **PIANIST (VIEW):** Das Instrument schaltet in den Pianistenmodus. Wenn Sie einen Style aktivieren, analysiert die Akkorderkennung, was Sie mit beiden Händen spielen und nicht mehr nur mit dem **LOWER** Teil. Dadurch wird auch der Splitpunkt auf der Tastatur sofort aufgehoben. Halten Sie die Taste gedrückt, um die [Bearbeitungsseite PIANIST](#) zu öffnen.
- **USER TAB:** Sie können zusätzliche Schaltflächen am unteren Rand der HOME-Seite anzeigen.

Und:

- **SLOW, FAST (ART.):** Mit diesen beiden Tasten können Sie das Verhalten klassischer Leslie-Lautsprecher imitieren, bei denen die Rotorgeschwindigkeit über einen Schalter schrittweise verändert wurde. Mit der Taste **FAST** können Sie auch jede ARTICULATION des rechten Klangs steuern.
- **SPLIT:** Dient zum Einstellen des Splitpunkts auf der Tastatur. Wenn Sie die SPLIT-Taste gedrückt halten, zeigt der Bildschirm die aktuelle Note an, die die linke und rechte Hand der Tastatur trennt. Tippen Sie eine andere Taste auf der Tastatur an, um sie zu ändern. Wenn Sie diese Einstellung dauerhaft beibehalten möchten, aktivieren Sie den Befehl LOCK. Die Split-Einstellung hat im PIANIST-Modus keine Wirkung.
- **K.START, K.STOP:** Diese Schaltflächen steuern das Starten und Stoppen von Styleen, je nachdem, ob Sie auf der Tastatur spielen oder nicht. Weitere Einzelheiten finden Sie im [entsprechenden Abschnitt](#).
- **FADE:** Drücken Sie diese Taste (während der Wiedergabe), um die Performance durch langsames Ausblenden der Lautstärke zu stoppen. Sie wirkt auf den BegleitungsStyle, auf den vom **PLAYER** gespielten Song und auf die vom Keyboard gespielten Parts in Echtzeit.

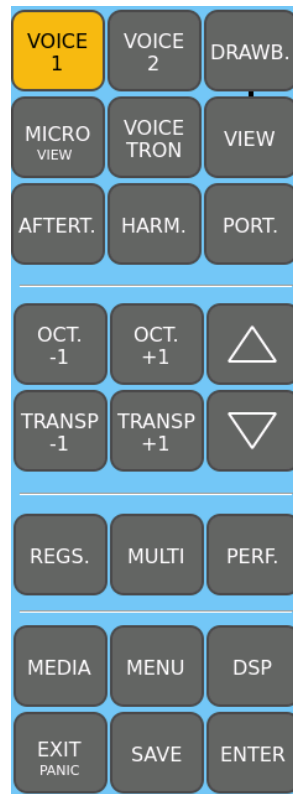
2. Zentraler Bereich des Panels



Dieser Bereich entspricht der Seite HOME auf dem Touchscreen, wie sie bisher bei den anderen **KETRON** EVENT-Modellen bekannt ist; siehe die vollständige Beschreibung im [entsprechenden Abschnitt](#).

Wenn Sie das Gerät einschalten, zeigt EVM zu Beginn die [HOME-Seite](#) an.

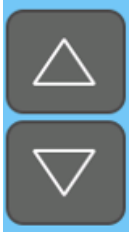
3. Kontrollbereich auf der rechten Seite des Bildschirms



Von links nach rechts und von oben nach unten:

- **VOICE 1:** Schalten Sie den Ton von STIMME 1 ein oder aus.
- **VOICE 2:** Schalten Sie den Ton von STIMME 2 ein oder aus.
- **DRAWB:** Schaltet den Zugriegel-Ton ein oder aus.
- **VIEW:** Drücken Sie diese Taste, um die [Sounds der Zugriegelorgel](#) zu verwalten.
- **MICRO (VIEW):** Drücken Sie diese Taste, um das an den MICRO-Eingang angeschlossene Mikrofon einzuschalten. Wenn Sie die Taste einige Augenblicke lang gedrückt halten, gelangen Sie auf die [Seite Mikrofon bearbeiten](#).
- **VOICETRON:** Drücken Sie diese Taste, um den Vocal Harmonizer für MICRO einzuschalten. Wenn Sie die Taste einige Augenblicke lang gedrückt halten, gelangen Sie auf die Bearbeitungsseite des Vocal [Harmonizers](#).
- **AFTERT.:** Drücken Sie diese Taste, um Aftertouch auf der Tastatur zu aktivieren (betrifft **VOICE 1**). Es funktioniert entsprechend dem Parameter (LFO, Soft LFO, BEND, Off), der in der Edit Voice gespeichert ist.
- **HARM.:** Drücken Sie diese Taste, um den Harmony-Modus zu aktivieren.
- **PORT:** Drücken Sie diese Taste, um das bereits in der Voice zugewiesene "Portamento" zu aktivieren.
- **OCT. -1 + OCT. +1:** Mit diesem Tastenpaar können Sie die Parts VOICE 1 und VOICE 2 gleichzeitig um eine oder zwei Oktaven nach oben oder unten transponieren.
- **TRANSP** +/-: [Verwalten Sie die Tonhöhe mit dem Transposer](#)

Hier finden Sie zwei Schaltflächen, die Sie sehr häufig verwenden werden:



Mit den Symbolen der AUF/AB-Tasten (oder, wenn Sie es vorziehen, mit zwei Dreiecken, von denen eines nach oben und das andere nach unten zeigt, oder mit zwei AUF/AB-Cursorn) können Sie Folgendes tun:

- Bewegen Sie sich zwischen den Elementen einer Liste (Stylee, Stimmen, Audio- und MIDI-Spuren usw.).
- Blättern Sie um.
- Ändern Sie numerische Werte (Tempo, Lautstärke, Filter usw.)
- Beachten Sie, dass beim horizontalen Seitenblättern die Taste **UP** für die **nächste Seite** und **DOWN** für **BACK** steht.
- Wenn die Hauptseite (**HOME**) sichtbar ist, steuern die UP/DOWN-Tasten das Style-Tempo.

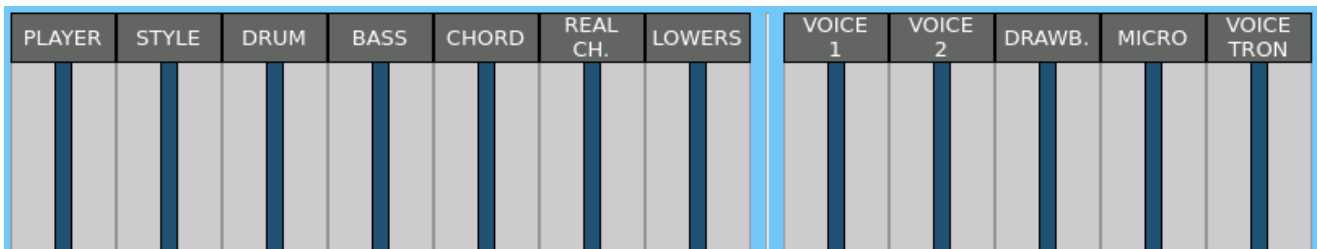
Und:

- **REGS**: Drücken Sie diese Taste, um zur [Registrierung und zur Playbox](#) zu gelangen.
- **MULTI**: Öffnet die [Schnellbedienungsseite](#) für die Klänge, die **VOICE 1** und **VOICE 2** zugewiesen sind, und ihre jeweiligen Pegel.
- **PERF.**: ermöglicht den Zugriff auf die [Funktion Leistung](#).

weitere:

- **MEDIA**: Drücken Sie diese Taste, um die Mediaoptionen (Festplatte, USB-Laufwerke usw.) zu verwalten.
- **MENU**: Drücken Sie diese Taste, um das [globale](#) Konfigurationsmenü aufzurufen.
- **DSP**: Drücken Sie diese Taste, um die [DSP-Effektsteuerung](#) zu öffnen. Hier können Sie die EQ-Effekte steuern, die Sie GLOBAL oder einzelnen Keyboard-gespielten Parts zuweisen können.
- **EXIT (PANIC)**: Mit der EXIT-Taste können Sie immer zum vorherigen Bildschirm zurückkehren. In den allermeisten Fällen führt sie Sie zurück zur [HOME-Seite](#). Wenn Sie die Taste einige Augenblicke lang gedrückt halten, fungiert sie auch als MIDI-RESET: Sie stoppt sofort die gesamte Wiedergabe (Noten und Effekte), falls es zu Störungen bei der MIDI-Übertragung mit externen Geräten kommt.
- **SAVE**: Drücken Sie diese Taste, um die erstellten oder geänderten Ressourcen (Styles, Voices, Songs) im USER-Bereich auf der Festplatte zu speichern.
- **ENTER**: Drücken Sie diese Taste, um eine Eingabe auf dem Bildschirm zu bestätigen.

4. Bereich der Schieberegler



- Die sieben Schieberegler auf der linken Seite steuern die Lautstärke der Parts **PLAYER, STYLE, DRUM, BASS, CHORD, REAL CHORD** und **LOWERS**.
- Die fünf Schieberegler auf der rechten Seite steuern die Lautstärke der Parts **VOICE 1, VOICE 2, DRAWBAR, MICRO** und **VOICETRON**.
- Der allgemeine **MASTER VOLUME** ist hier nicht zu finden: Es handelt sich um einen physischen Regler am EVM-Soundmodul, wie oben beschrieben.
- Beachten Sie auch, dass die 9 digitalen Zugriegel auf dem Touchscreen auf der Seite **DRAWBAR VIEW** verfügbar sind (drücken Sie nacheinander **DRAWB.** und dann **VIEW**).

5. Kreuzschaltflächen am unteren Rand des Panels

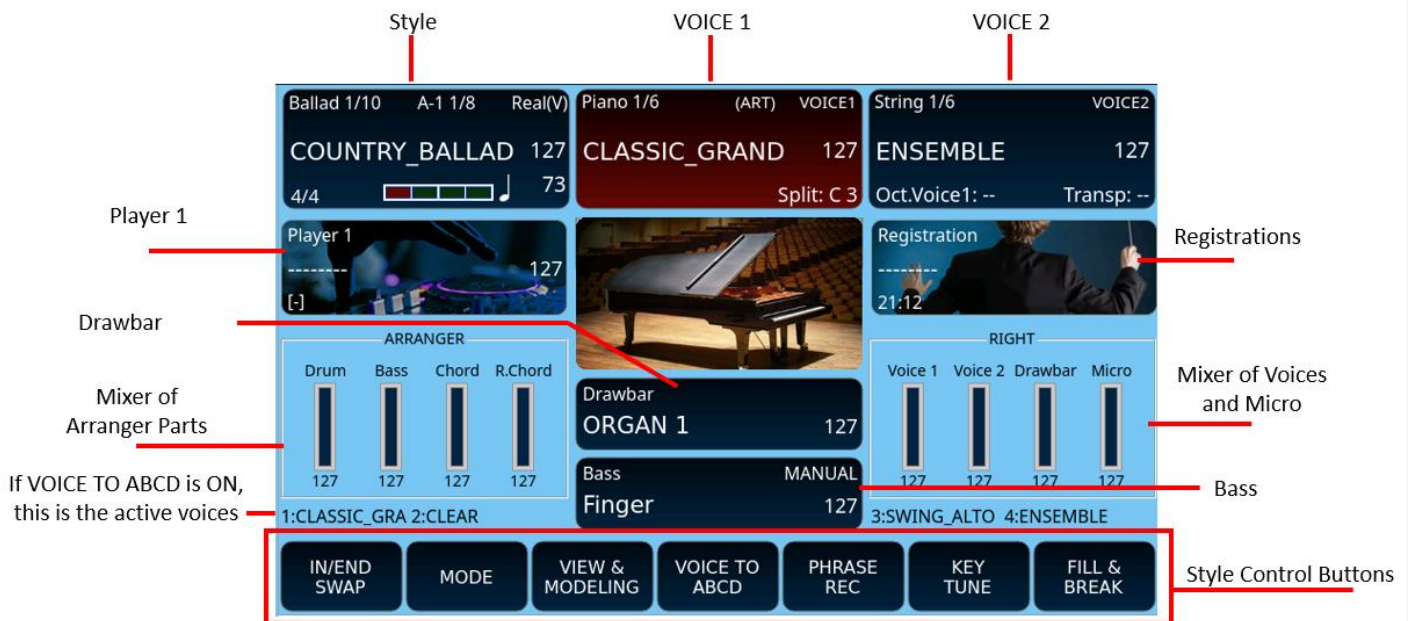


- **IN(TRO)/END 1, 2, 3**: Startet und stoppt Lieder, die mit Begleitung gespielt werden.
- **TO END**: Damit wird der SpielStyle sofort beendet.
- **ABCD**: Öffnen Sie die vier Hauptvarianten der ABCD-Anordnung
- **VARI**: Aktiviert einen alternativen Rhythmus-Track mit mehr "Farbe".
- **FILL, BREAK**: Diese Schaltflächen steuern die Füllungen und Unterbrechungen in den Styles; siehe [den entsprechenden Abschnitt](#) für spezifische Anweisungen.
- **TEMPO -, TEMPO +**: Drücken Sie diese Tasten, um das Tempo (BPM) zu erhöhen und zu verringern und so den BegleitungsStyle und die vom PLAYER wiedergegebenen Backing Tracks anzupassen. Alle Details unter [Tempo in BegleitungsStyleen](#) und [Tempo in Songs \(MIDI und MP3\)](#).
- **HOLD, PAUSE (COUNT-IN), START**: Diese Tasten steuern auch die Ausführung der Styles (alle Anweisungen finden Sie im [entsprechenden Abschnitt](#)).

Warnung!

Es gibt eine große Anzahl von EVM-Funktionen, und um die Stabilität des Geräts zu maximieren, sind einige Tasten auf dem Bedienfeld während bestimmter Vorgänge deaktiviert, um die Bedienung zu erleichtern. Sollte dieser äußerst seltene Fall eintreten, geraten Sie nicht in Panik. Drücken Sie einfach die EXIT-Taste (manchmal sogar zweimal, um die einzelnen Schritte zurückzugehen), um zur HOME-Seite zurückzukehren. Versuchen Sie es dann erneut.

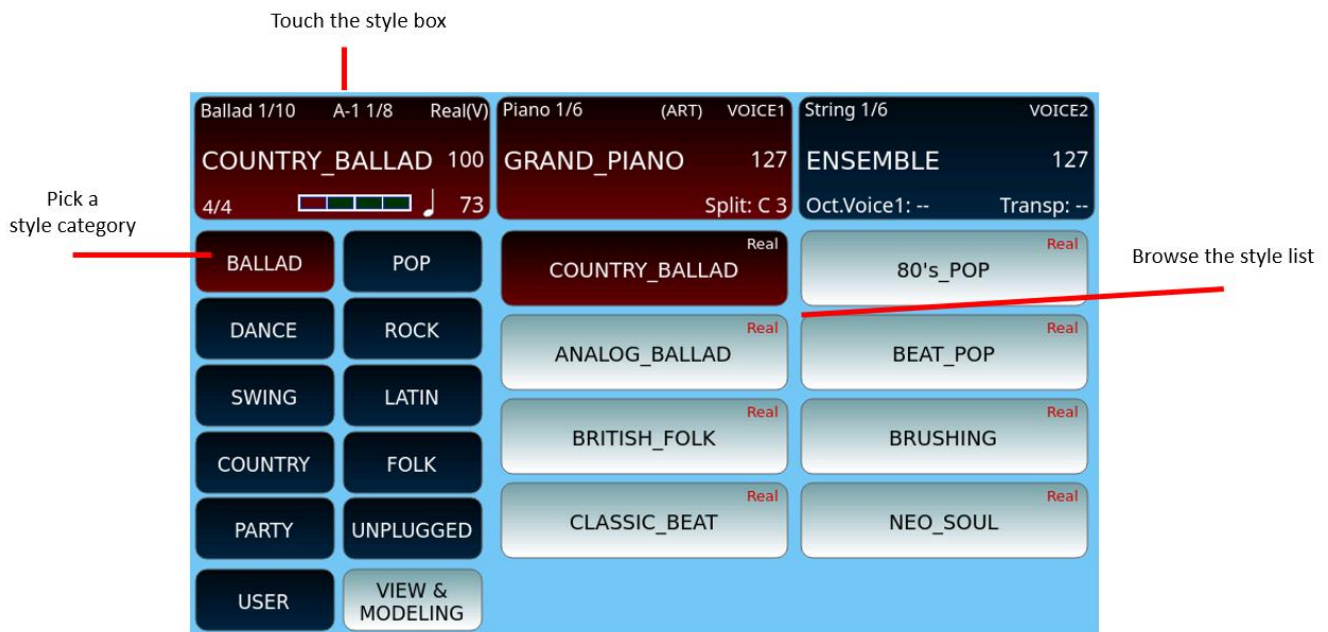
Zentraler Bereich des Panels (Home)



Beschreibung:

- Der Rahmen oben links wird angezeigt und Sie können den Begleitungsstyle auswählen. Mehr dazu erfahren Sie hier: [Steuerung des Styles](#).
- Im oberen mittleren Rahmen wird die VOICE 1 angezeigt und gesteuert. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Beschreibung der ausgewählten Stimme](#).
- Im rechten oberen Rahmen wird die VOICE 2 angezeigt und gesteuert.
- In der zweiten Reihe ermöglicht der linke Rahmen den Zugriff auf den [Player](#) und der rechte Rahmen den Zugriff auf die Registrierungen.
- In der Mitte des Bildschirms können Sie mit dem Zugriegelrahmen zur Suche und Steuerung der Orgelstimmen wechseln.
- In der dritten Reihe links zeigt der ARRANGER-Rahmen die Lautstärkepegel der Parts des Styles an, während der RIGHT-Rahmen die Pegel der spielbaren Parts in Echtzeit anzeigt.
- Weiter unten öffnet der Bass-Rahmen die Such- und Kontrollseite für Bassstimmen.
- Wenn VOICE TO ABCD aktiv ist oder wenn die Tasten ADSR FILTER, DRUM, MIXER, DRAWBAR VIEW und USER TAB den Voices zugewiesen sind, erscheinen die vier aktiven Layer (drei von VOICE 1 und einer von VOICE 2) auf beiden Seiten der Bass-Box.
- In der unteren Zeile befinden sich die Steuertasten, mit denen Sie den aktuellen SpielStyle steuern können. Wenn Sie die Taste **USER TAB** auf dem Bedienfeld drücken, können Sie noch mehr Funktionen sehen, darunter auch die von Ihnen programmierten.

Die Scrollbereiche für die Daten erscheinen, wenn Sie eines der Felder Style, Voice 1, Voice 2, Drawbar oder Bass drücken. Sie können durch die Liste blättern, indem Sie die Seiten mit dem Datenrad umdrehen. Wenn Sie das gesuchte Element gefunden haben, wählen Sie es aus, indem Sie es auf dem Bildschirm berühren. Im Beispiel sehen wir die Auswahl der Styles, aber das Gleiche gilt für die Auswahl der Voices. Mit den UP/DOWN-Tasten oder durch Drücken der ENTER-Taste können Sie durch die Liste blättern.



Einschalten des Geräts

Vergewissern Sie sich vor dem Einschalten des Geräts, dass Sie alle Geräte korrekt an das EVM-Soundmodul angeschlossen haben, entsprechend den Anweisungen in den Abschnitten [Anschlussmodi für die Gerätesteuerung](#) und [Audio-/Videoausgänge und -eingänge](#). Sobald alle Anschlüsse hergestellt sind, einschließlich der Stromversorgung an der DC 9V-Buchse auf der Rückseite des EVM-Soundmoduls, können Sie das Gerät einschalten:

6. Vergewissern Sie sich, dass der MASTER-Lautstärkeregler auf die niedrigste Position eingestellt ist.
7. Drücken Sie die POWER-Taste. Sie befindet sich auf der Vorderseite des EVM-Soundmoduls, ganz links: Die Taste leuchtet.
8. Während der Startphase des Betriebssystems blinken die LEDs **MIDI** und **POWER** in Intervallen. In der Mitte des Startvorgangs beginnt die LED des gewählten Modus zu blinken.

- 9.** Wenn alle LEDs aufhören zu blinken und die [Startseite](#) angezeigt wird, können Sie beginnen.

Ausschalten des Geräts

Speichern Sie bei Bedarf alle Ressourcen (BegleitungsStylee, Stimmen, Registrierungen usw.), die Sie bearbeitet haben.

Jetzt können Sie das Gerät ausschalten:

- 10.** Schalten Sie zuerst alle angeschlossenen externen Geräte aus, um eine Beschädigung des Geräts oder starke Knallgeräusche zu vermeiden.
- 11.** Vergewissern Sie sich, dass der MASTER VOLUME-Regler an der Vorderseite des EVM-Soundmoduls auf die Mindestposition eingestellt ist.
- 12.** Schalten Sie das Gerät aus, indem Sie die POWER-Taste auf der Vorderseite des EVM-Soundmoduls drücken.

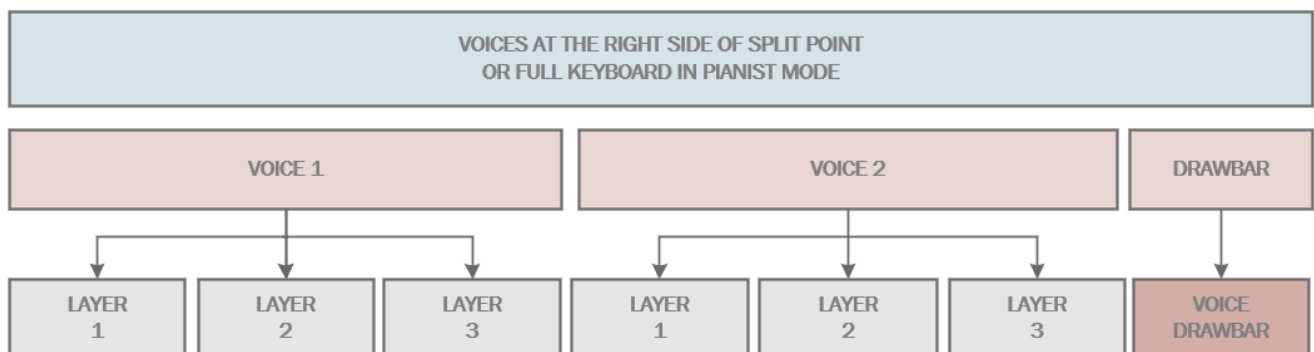
02 Abspielen der Stimmen

Wiedergabe von Klängen

EVM bietet eine große Auswahl an Stimmen für Musikinstrumente. Sie können in einer Vielzahl von Situationen spielen: ein akustisches oder elektrisches Klavier, eine Vintage-Orgel mit Drawbar-Steuerung, eine ganze Sammlung von Orchesterklängen, ein multitimbraler Synthesizer mit mehreren überlagerten und aufgeteilten Stimmen. Es ist schwer, die immensen musikalischen Möglichkeiten in Worte zu fassen: Folgen Sie den Anweisungen unten und probieren Sie alle Stimmen aus. Lassen Sie sich vom Realismus der akustischen Instrumente, der Energie der elektrischen Instrumentenklänge und der pulsierenden Kraft der Synthesizerklänge fesseln.

Stimmen, die in Echtzeit gespielt werden können

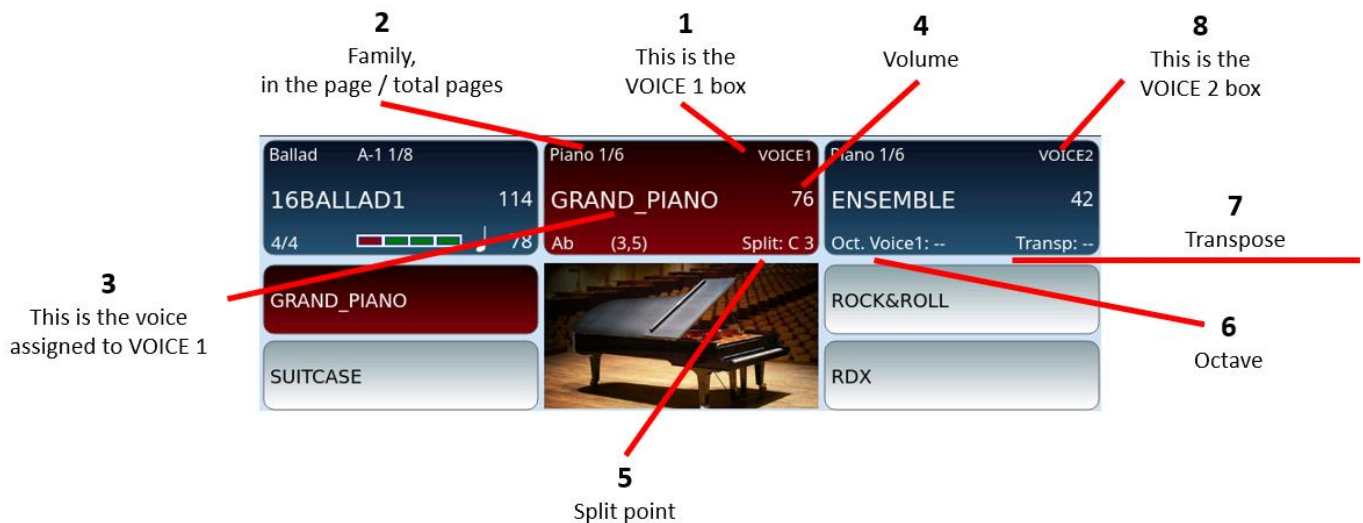
EVM ermöglicht das gleichzeitige Spielen von bis zu drei Parts (**VOICE 1**, **VOICE 2** und **DRAWBAR**) in Echtzeit auf der rechten Seite bei aktivem Splitpunkt oder über den gesamten Tastaturbereich bei deaktiviertem Split, d.h. im PIANIST-Modus. Die Parts **VOICE 1** und **VOICE 2 bestehen aus** jeweils einem bis drei Klängen, dank drei frei zuweisbarer Oszillatoren pro Voice-Part. Die DRAWBAR-Voice ist ausschließlich dem Orgelsound gewidmet und kann in Verbindung mit den **VOICE 1**- und **VOICE 2**-Parts gespielt werden - das sind insgesamt 7 Lead-Voices!



Drei weitere Parts können im Split mit der linken Hand gespielt werden (**LOWER 1**, **LOWER 2** und **LOWER 3**) und ihre Konfiguration ist in den Styles enthalten. Um die zugehörigen Stimmen einzustellen, siehe das Kapitel [Programmierung von Styles und Begleitungen](#).

Lead-Stimmen: STIMME 1 und STIMME 2

Auf der HOME-Seite steuern der Rahmen oben in der Mitte und der Rahmen rechts daneben die beiden Hauptstimmen:



- 13.** Der Rahmen oben in der Mitte steuert VOICE 1.
- 14.** Zeigt die Instrumentenbank und die Anzahl der verbleibenden Klangseiten an. Im Beispiel bedeutet "Piano 1/6", dass die Voice GRAND_PIANO auf der ersten Seite der Voices in der Piano-Bank steht, und diese PIANO-Bank insgesamt sechs Seiten hat.
- 15.** Name der ausgewählten Stimme. (ART erscheint oben, wenn die Stimme eine Artikulation hat).
- 16.** Lautstärke (bewegen Sie den Lautstärkeregler, um den Pegel einzustellen).
- 17.** Die ausgewählte Splitpunkt-Note: Die Tastatur kann in zwei Zonen aufgeteilt werden, um verschiedene Stimmen und Rollen zuzuweisen. Die Split-Note ist diejenige, die die beiden Bereiche (für linke und rechte Hand) trennt. Sie können diese Note mit der Schaltfläche **SPLIT** auf dem Bedienfeld bearbeiten.
- 18.** Sie können die Oktave mit den Tasten **OCTAVE -/+** ändern.
- 19.** Sie können die Tasten mit den Tasten **TRANSPOSE -/+** transponieren.
- 20.** Auf der rechten Seite befindet sich ein ähnlicher Rahmen, in dem Sie VOICE 2 und den entsprechenden Stimmennamen und die Lautstärke sehen können.

Wenn Sie **EVM** einschalten, ist das Instrument bereit, mit der Hauptstimme - VOICE 1 - gespielt zu werden, die auf das GRAND_PIANO-Programm eingestellt ist, das das Classic

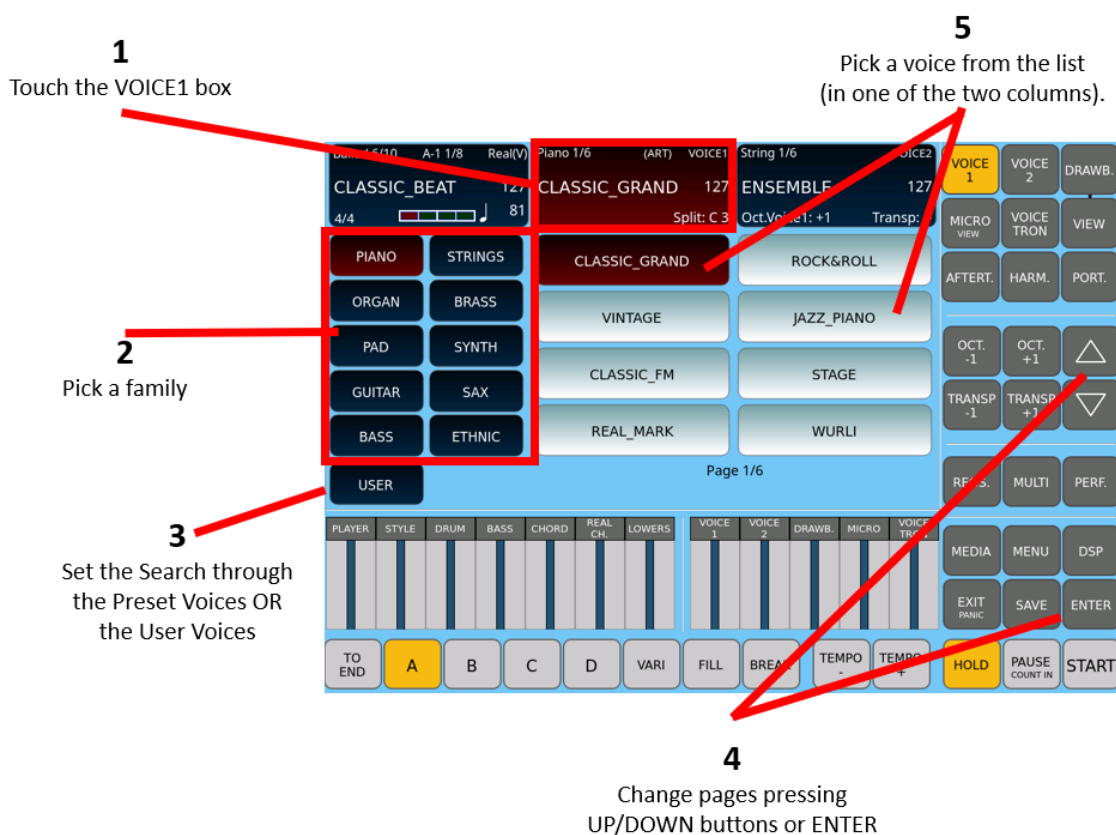
Grand-Sample enthält, und links vom Split-Punkt mit den Stimmen LOWER 1 und 2, die auf den Standard-Style eingestellt sind (Standard ist auf Softpad und El Piano 1 eingestellt).

Wenn Sie keinen Ton hören, überprüfen Sie dies bitte:

- 21.** Der MASTER-Lautstärkeregler muss nach oben zeigen.
- 22.** Die Taste VOICE 1 muss eingeschaltet sein: Wenn nicht, drücken Sie diese Taste, um sie zu aktivieren.
- 23.** Der entsprechende Lautstärkeregler für VOICE 1 muss nach oben zeigen.

Auswahl der zu spielenden Stimmen

Wie erhält man Zugang zu all den anderen Klängen?



Wie man Stimmen, Zugriegel-Orgelstimmen oder das Programm ändert:

- 24.** Tippen Sie oben auf dem Bildschirm auf den Bereich Stimme 1.
- 25.** Drücken Sie auf der rechten Seite des Bedienfelds die Voice-Gruppe (PIANO, STRING, ORGAN, BRASS, PAD, SYNTH, GUITAR, SAX, BASS ed ETHNIC), in der Sie die gesuchte Voice vermuten, z.B. wenn Sie eine Violine suchen, drücken Sie STRINGS.
- 26.** Wählen Sie mit der Taste **USER**, ob Sie auf USER Voices oder Factory Voices zugreifen wollen:

- Uervoice aus, werden Sie durch die Werksstimmen geführt.
- Uervoice ein, Sie blättern durch die Userstimmen.

27. Blättern Sie durch die angezeigten Stimmen auf dem Bildschirm, indem Sie die **AUF/AB-** oder die ENTER-Taste drücken, um die Seiten zu wechseln.

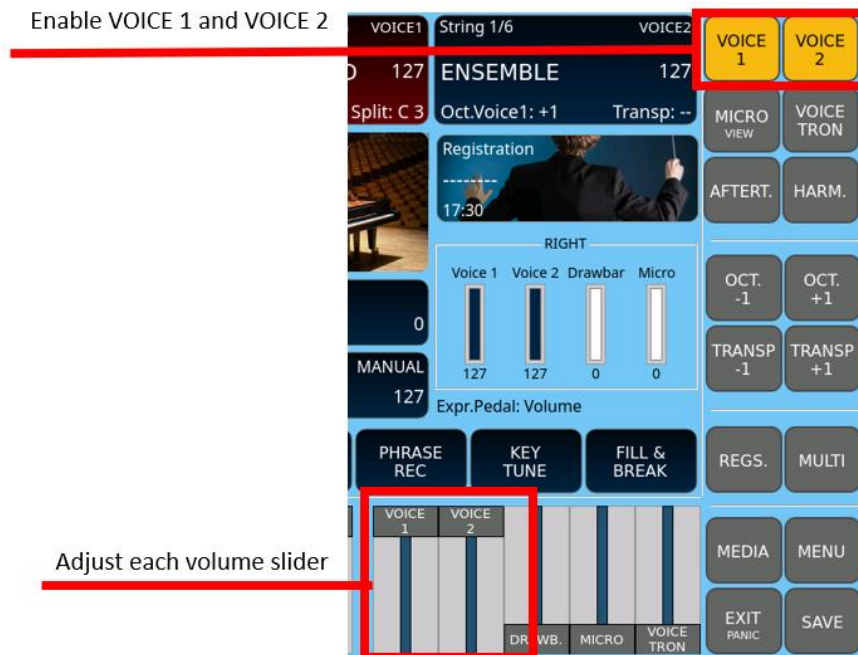
28. Tippen Sie auf dem Bildschirm die gewünschte Stimme an.

Versuchen Sie nun, mit der rechten Hand zu spielen, um den von Ihnen gewählten Klang zu hören.

REAL SOLOS®

Stimmen, die mit dem Symbol ® gekennzeichnet sind, gehören zur Kategorie **REAL SOLOS**. Sie können sie in verschiedenen Familien und unter STRINGS, BRASS, SAX und mehr finden. Diese Leadsounds haben die Eigenschaft, präzise zu klingen, wenn der Spieler sie spielt, und dann klingt der Sound natürlich aus, so wie es beim Originalinstrument der Fall ist. In diesem Fall hat KETRON keine Mittel gescheut: Das PCM-Sample ist umfangreicher, und diese Wahl ermöglicht es, die größtmögliche Natürlichkeit einschließlich der Artikulation der tatsächlichen Stimme zu erreichen.

LAYER VOICE 2 über VOICE 1



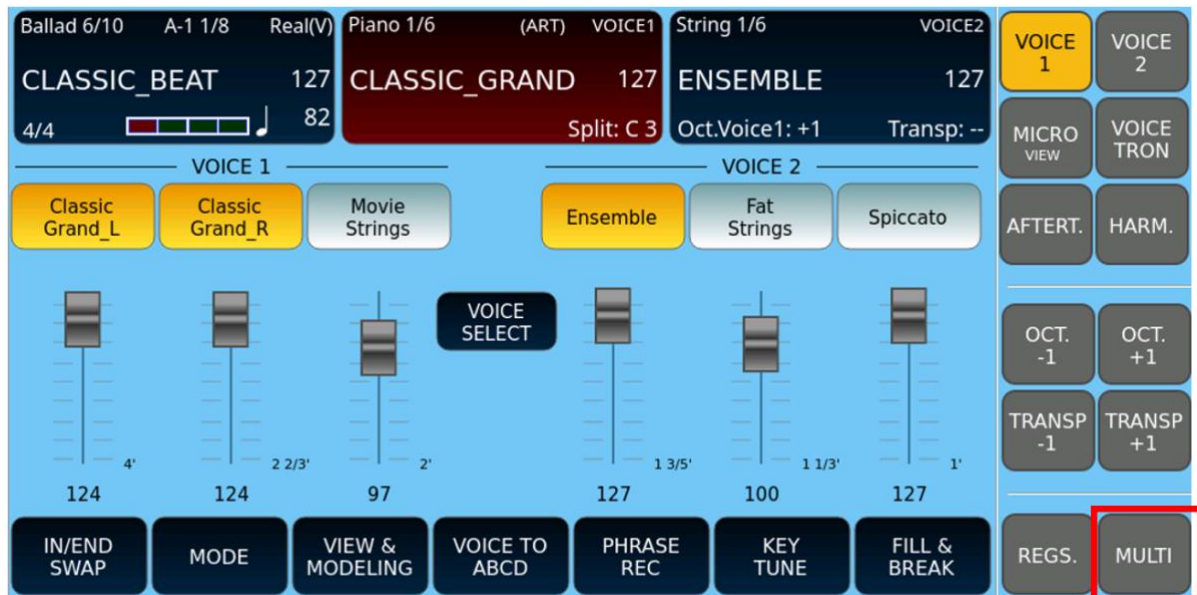
29. Tippen Sie auf den VOICE1- und den VOICE 2-Rahmen oben rechts auf dem Bildschirm, um den überlagerten Sound zu aktivieren.

30. Achtung! Wenn Sie den ersten oder zweiten Ton nicht hören, stellen Sie sicher, dass:

- Die LED-Taste VOICE 1 und/oder VOICE 2 auf dem Bedienfeld leuchtet.
- Die Lautstärkereglern darunter müssen nach oben zeigen.

Einzelne Voice-Parts anwählen

Wenn Sie sich auf der HOME-Seite befinden, drücken Sie die MULTI-Taste, um die Seite für die unmittelbare Kontrolle der den STIMMEN 1 und 2 zugewiesenen Klangfarben und ihrer jeweiligen Pegel aufzurufen.

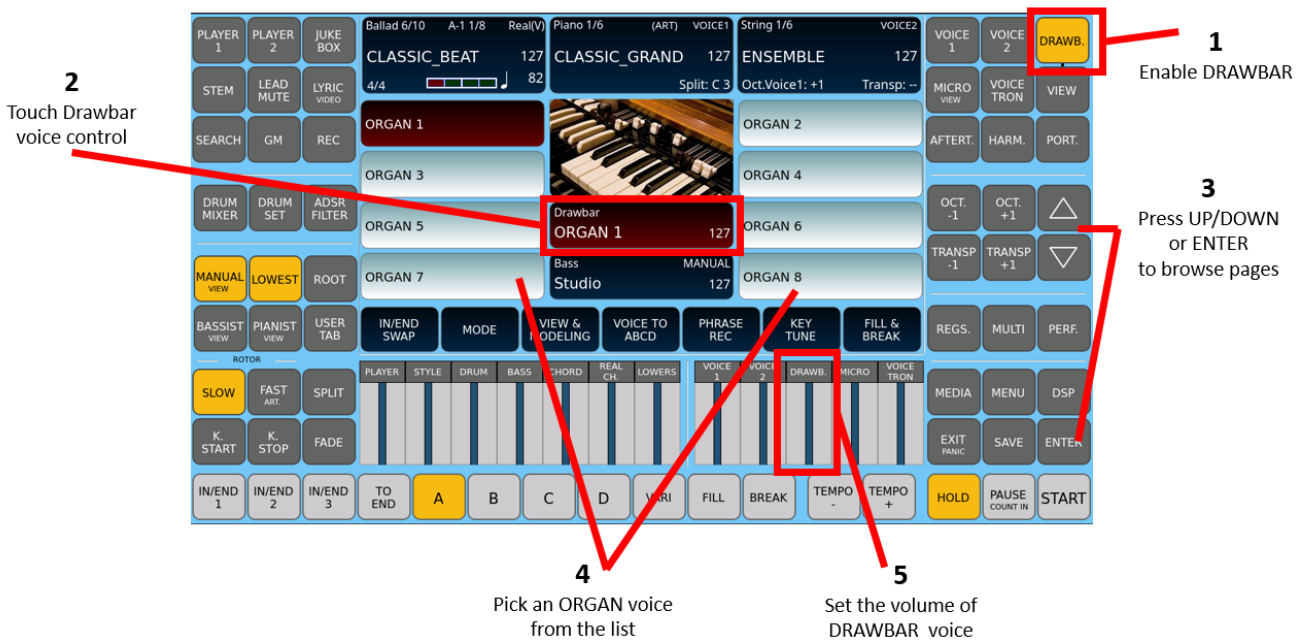


Sie können die sechs Klänge in der VOICE (1 und 2) auswählen, die Lautstärke der einzelnen Klänge einstellen und die Kombination als Multi speichern.

Drawbars

Die 24 Drawbar-Voices verwandeln **EVM** in eine Vintage-E-Orgel dank der Verfügbarkeit authentischer Sounds und aller klassischen Bedienelemente der Originalinstrumente. Diese Stimmen werden von einem speziellen Klangerzeuger verwaltet, mit dem sie bis ins kleinste Detail angepasst werden können.

Drawbar Voices werden dem Drawbar-Part zugewiesen. Die Drawbar-Voices sind ein Extra neben den PCM-Voices der ORGAN-Familie, die mit der Taste ORGAN den Parts VOICE 1 und VOICE 2 zugewiesen werden können. Mit anderen Worten: **EVM** verfügt über einen Klangerzeuger, der ausschließlich für Orgelklänge zuständig ist: Die Drawbar-Voice kann zusammen mit einer VOICE 1 oder VOICE2 verwendet werden, der ein PCM-Orgelklang (**TWIN ORGAN**) zugewiesen ist.



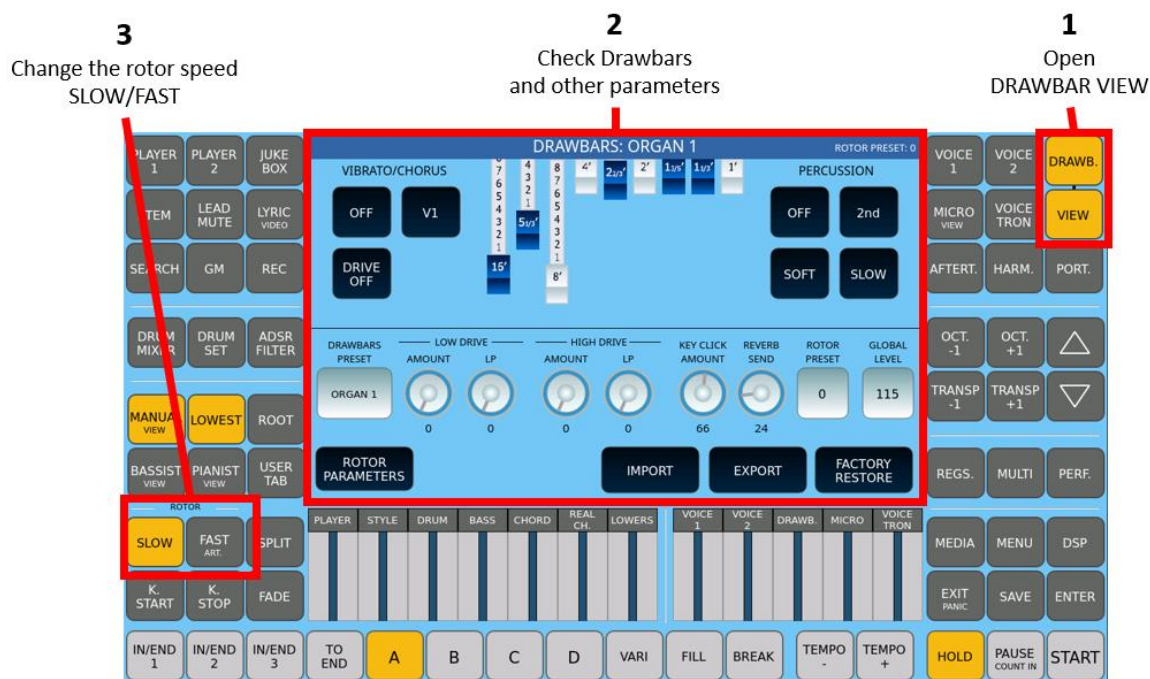
Schritt für Schritt:

- 31.** Drücken Sie die Taste **DRAWBAR** auf dem Bedienfeld, um die Zugstangen zu aktivieren.
- 32.** Berühren Sie das Zugriegel-Symbol auf dem Bildschirm, um seine Verwaltung auf dem Bildschirm zu aktivieren.
- 33.** Drücken Sie die Taste **UP/DOWN** oder **ENTER**, um durch die 24 Zugriegel-Orgelklänge zu blättern.
- 34.** Wählen Sie eine der auf dem Bildschirm angezeigten Stimmen aus.
- 35.** Stellen Sie die Lautstärke der Zugriegelstimme mit dem entsprechenden Lautstärkeregler auf dem Bedienfeld ein.

Sie sind jetzt bereit, eine Orgelstimme zu spielen, aber wie bei jeder guten Orgel haben Sie jetzt Zugang zu mehreren anderen typischen Bedienelementen.

Bitte beachten Sie! Diese Töne sind auch zusammen mit VOICE 1 und/oder VOICE2 zu hören, wenn diese eingeschaltet sind.

Drawbars Ansicht



Nachdem Sie die Zugriegelstimme aktiviert haben, können Sie ihr Potenzial wie folgt nutzen:

- 36.** Drücken Sie die Taste **DRAWBAR VIEW** auf dem Bedienfeld.
- 37.** Die Anzeige ist wie oben dargestellt. Mehr auf der [Empfehlungsseite](#).
- 38.** Verwenden Sie die neun digitalen Fader auf dem Bildschirm als echte Zugriegel, um den aktuellen DRAWBAR Sound nach Bedarf zu bearbeiten.
- 39.** Verwenden Sie die Tasten **SLOW/FAST** der ROTOR-Steuerung, um die Geschwindigkeitssimulation der rotierenden Lautsprecher zu steuern.
- 40.** Die vielen bearbeitbaren Parameter/Optionen werden unter [Zugriegel-Stimmenbearbeitung](#) beschrieben.
- 41.** Um die Seite **DRAWBAR VIEW** zu verlassen, drücken Sie die Taste **DRAWBAR** oder die Taste **EXIT**.

So ändern Sie die Tonart mit der Transponierung

Mit **EVM** können Sie die Tonhöhe des Instruments um ± 24 Noten, Halbton für Halbton, transponieren. Der Wert jeder Tonarttransposition wird im VOICE 2-Rahmen des Displays angezeigt.



Value of transposed note

Optionen:

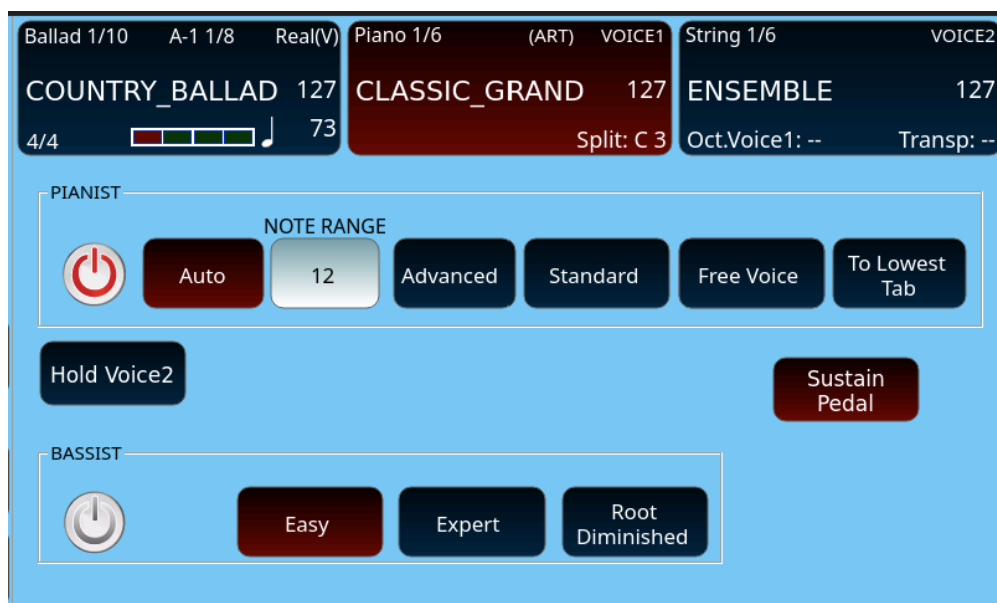
- Drücken Sie die **TRANSP. +1** und/oder **TRANSP -1** auf dem Bedienfeld so oft wie gewünscht, um die Tonhöhe zu ändern.

Sie können Transpositions-Metadaten in der MIDI-Datei speichern.

Einstellung der Modi PIANIST und BASSIST

Die Taste **PIANIST** auf dem Bedienfeld ermöglicht es, den SPLIT-Modus zu verlassen und die aktiven Stimmen der gesamten Erweiterung der externen Tastatur zuzuweisen, während die Taste **BASSIST** es ermöglicht, die freien Bassnoten eines mit der rechten Hand gespielten Akkords zu spielen.

Wenn Sie die Taste PIANIST oder BASSIST länger drücken, zeigt der Bildschirm die Einstellungsseite wie folgt an.



PIANIST:

- **Auto:** Der Akkord wird innerhalb eines Notenbereichs mit einem Standardwert von 12 erkannt. Es werden mindestens drei Noten benötigt, um den Akkord anzupassen. Wenn Sie nach dem Einstellen des Akkords die Noten links vom Akkord spielen, wird er entsprechend den hinzugefügten Noten angepasst. Wenn Sie rechts vom Akkord außerhalb des Notenbereichs spielen, wird der Akkord nicht verändert, auch wenn mehr als drei Noten gespielt werden.
- **Advanced:** Der Akkord wird über den gesamten Umfang der Tastatur erkannt; es sind mindestens drei Noten erforderlich, um den Akkord anzupassen. Sobald der Akkord eingestellt ist, findet bei bis zu zwei Noten keine Anpassung statt; ab der dritten Note wird der Akkord angepasst.
- **Standard:** Der Akkord wird auf dem gesamten Umfang der Tastatur erkannt und immer angepasst, wenn Sie das Sustain-Pedal nicht betätigen. Der Akkord bleibt "eingefroren", bis das Pedal losgelassen wird.
- **Free Voice:** Wenn deaktiviert, erzwingt das Einschalten der Pianist-Taste den Wechsel der Stimme im GRAND PIANO, andernfalls bleibt die aktuell gewählte Option erhalten.
- **To Lowest Tab:** Wenn die Taste Pianist aktiviert ist, wird durch das Einschalten der Taste Bass to Lowest auch die Taste Bass to Lowest aktiviert.
- **Hold Voice 2:** Diese Funktion arbeitet nur im Pianist Standard Modus. Wenn Sie das Sustain-Pedal drücken, werden die von VOICE 2 ausgegebenen Noten gehalten, bis das Pedal losgelassen wird.

BASSIST:

- **Easy:** Wenn aktiviert, wird der automatische Bass durch den manuellen Bass ersetzt: Der Akkord wird eingefroren, bis Sie mindestens drei Noten rechts vom Splitpunkt drücken, um den Akkord anzupassen.
- **Expert:** Wenn aktiviert, wird der automatische Bass durch den manuellen Bass ersetzt: Wenn Sie rechts vom Splitpunkt spielen, wird der Akkord immer angepasst, wenn Sie das Sustain-Pedal nicht drücken. Der Akkord bleibt "eingefroren", bis das Pedal losgelassen wird.
- **Verminderter Grundton:** Wenn Sie einige Akkorde spielen (Maj, Maj7, 7, 6, oder min, minM7, min7, min6), spielt der Bass die höchste Note des Akkords (z.B. C, B, Bb, A). Wenn die Funktion Root Diminished aktiviert ist, aktiviert/deaktiviert die Taste BASSIST diesen Modus. Die Funktion kann im CUSTOM STARTUP gespeichert werden.

Sustain-Pedal

- Im Pianist-Modus wirkt es, wenn Standard aktiv ist: Zusätzlich zum Einfrieren des Akkords wirkt das Pedal auch als Sustain.

- Stattdessen wirkt das Pedal im Bassist-Modus bei aktiviertem Expert nicht nur zum Einfrieren des Akkords, sondern auch als Sustain.

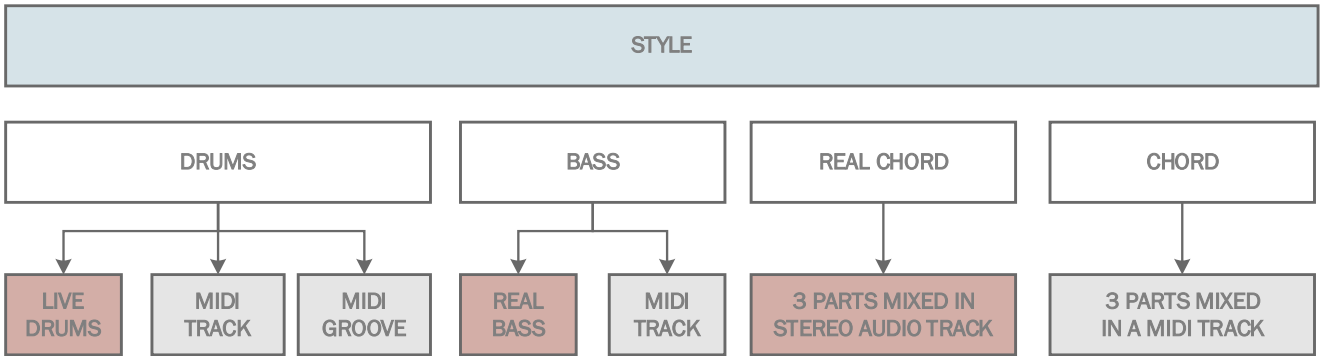
03 Spielen mit den Styles

Spielen Sie mit Ihrer Lieblingsband

Der Arranger-Bereich ist das Herzstück von **EVM**. Sie ermöglicht es Ihnen, unglaublich realistische Live-Performances zu spielen und Ihre Songs im "EVM-Studio" zu erstellen und zu produzieren, wobei Sie auf eine riesige Datenbank mit Rhythmen und Harmonien zugreifen können, um endlose Stunden reinen Spielspaßes mit Ihrem Repertoire zu gewährleisten. **EVM** wird standardmäßig mit über 600 professionellen Begleitstyles ausgeliefert. Sie können diese leicht anpassen, neue erstellen oder von außerhalb importieren, um eine unbegrenzte Anzahl von KETRON-Styles im USER STYLE-Speicher zu speichern.

Die Struktur des Begleitstyles

Die Begleitstyles von **EVM** bestehen aus fünf Teilen: **DRUMS, BASS, CHORD, LIVE CHORD** und **LONG CHORD**. Die Stylee, die nur aus Audioelementen bestehen (**LIVE DRUMS, REAL BASS** und **REAL CHORD**), werden **REAL STYLES** genannt. Diese machen den Unterschied zu früher aus: Der gesamte Style ist das Ergebnis authentischer Audioaufnahmen, die in linearem Audio-Streaming durchgeführt werden; in diesem Szenario erreicht der Realismusgrad Höhen, die nie zuvor in einem Arranger erreicht wurden. Es ist jedoch möglich, MIDI-Spuren mit Audiospuren zu kombinieren oder sie zu ersetzen und sie in Echtzeit mit der Midi-Clock zu synchronisieren.



Die Parts **CHORD** und **LIVE CHORD** bestehen beide aus drei bzw. fünf vorgemischten Parts. **CHORD** liegt im MIDI-Format vor und ist daher der einzige Part, der im Detail bearbeitet werden kann.

Die Stylekategorie (**REAL** oder **LIVE**) wird in der Liste der Stylee auf dem Bildschirm hervorgehoben.

In der nachstehenden Tabelle finden Sie Informationen zu den Möglichkeiten in den einzelnen Kategorien.

Teile	1. Echte Stylee	Live Styles	Legacy Styles
DRUM	Audio	Audio	MIDI
BASS	Audio	MIDI	MIDI

REAL CHORD	Audio		
CHORD		MIDI + Audio (Live-Gitarren)	MIDI

Dank der Schieberegler auf dem Bedienfeld können Sie die vier Parts nach Belieben in Echtzeit mischen. Die **REAL STYLES** haben Zugriff auf beide Begleitkanäle mit Akkorden: Sie können also die **MIDI CHORD**-Spur frei verwenden, stattdessen die **LIVE CHORD**-Audiospur nutzen oder den Klang verstärken, indem Sie beide spielen lassen.

LIVE STYLES arbeiten mit der CHORD-Spur im MIDI-Format, mit Ausnahme der Hinzufügung einer Audiospur für die **LIVE GUITARS**.

Die verschiedenen Styletypen

Die werkseitigen Begleitstyles sind Dateien mit den folgenden Erweiterungen:

- **Real Styles** können sowohl MIDI-Parts als auch Audio-Parts gleichzeitig verarbeiten, aber Real Styles sind diejenigen, die drei Audiospuren enthalten, nämlich **Real Drums**, **Real Bass** und **Real Chord**. Sie sind an dem roten Real-Logo zu erkennen.
- **Live-Styles** können **Live-Drums** und **Live-Gitarren** im Audioformat enthalten, während die anderen Spuren im MIDI-Format vorliegen. Sie sind an dem blauen Live-Logo zu erkennen.
- **Legacy-Stylee**, die nur MIDI-Spuren verwalten, haben die Erweiterung .kst und sind an dem blauen MIDI-Logo zu erkennen

Sie können BegleitungsStylee aus anderen Quellen in **EVM** hochladen:

- Alle Styles, die ab Werk in den letzten KETRON-Modellen vorhanden waren (**MIDJPRO**, **SD9**, **SD90**, **SD60**, **SD7**, **SD40**): Diese Styles haben ebenfalls die Endung .kst.
- Besuchen Sie den KETRON-Onlineshop: Dort können Sie weitere professionelle Modelle erwerben, die mit **EVM** kompatibel sind.

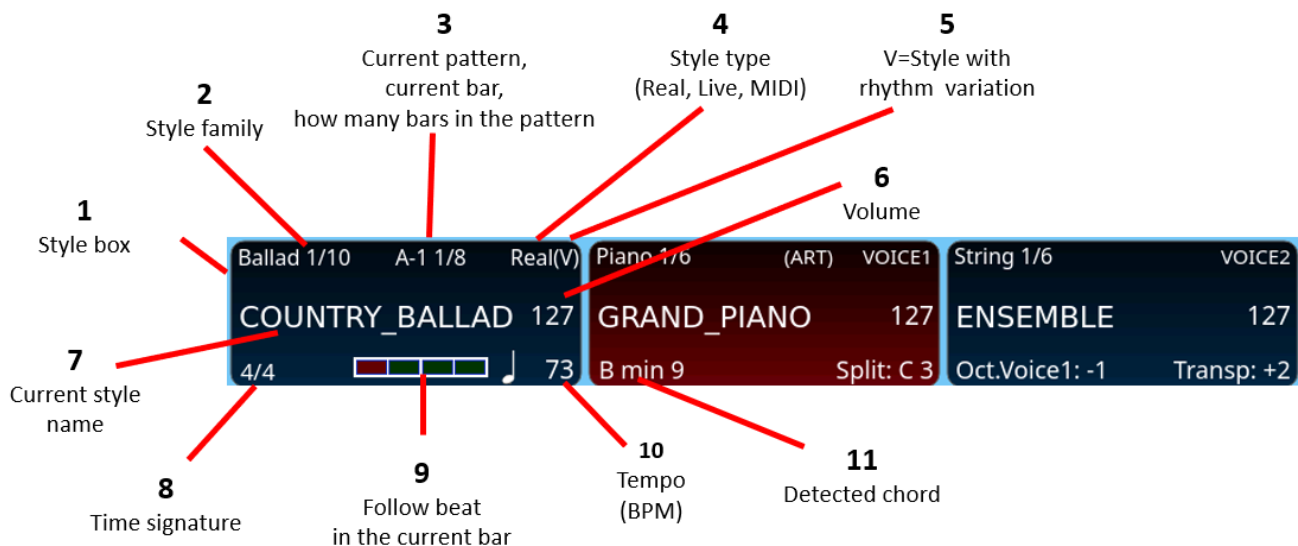
Die MIDI-Spuren der BegleitungsStylee werden den folgenden Spuren gemäß der nachstehenden Tabelle zugewiesen.

Part	MIDI-Kanal
GROOVE1	1
GROOVE3	2
LOWER 1	3
LOWER 2	4
LOWER 3	5
CHORD1	6
CHORD2	7
CHORD3	8
GROOVE2	9
DRUM	10

CHORD4	11
CHORD5	12

Alle MIDI-Einstellungen der EVM-Styles können geändert werden. Die Einstellungen für diesen Modus finden Sie im Kapitel [MIDI](#).

Der Begleitstyle - Details



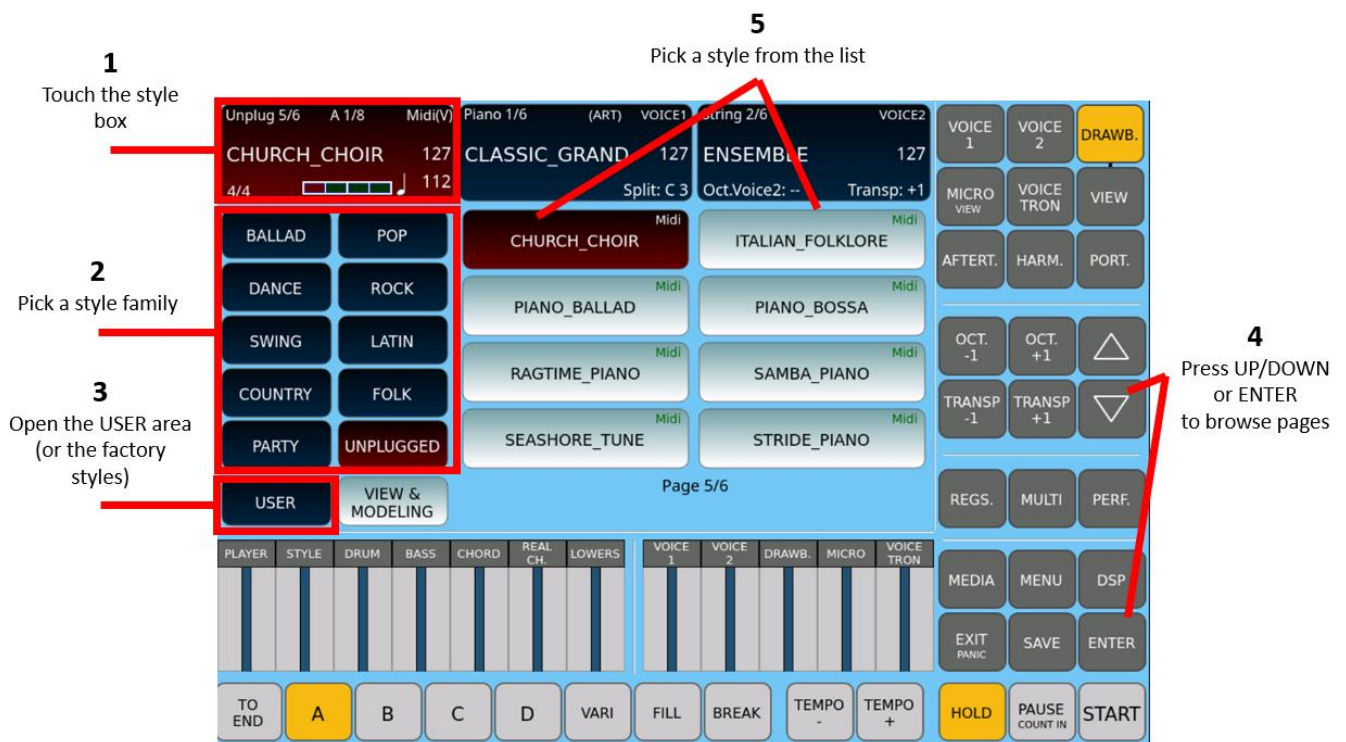
Auf der HOME-Seite zeigt der Hauptbildschirm den dazugehörigen Style an:

- 2.** Der Rahmen des Styles ist immer der erste in der oberen linken Ecke.
- 3.** Style-Familie.
- 4.** Das gespielte Pattern (ABCD, IN für Intro, END für Ending, BRK für BREAK, FIL für FILL), die rhythmische Variation (1 oder 2 - z.B. A1 oder A2), der laufende Takt / wie viele Takte das gespielte Pattern umfasst. Im Beispiel bedeutet A-1 1/8 (V): Pattern A wird gespielt. Rhythmische Variation 1 von Arranger A ist eingeschaltet. Takt 1 von Pattern A wird abgespielt. Wenn das Ende der Zählzeit erreicht ist, beginnt es wieder bei 1. Gesamte Takte in Pattern A: 8.
- 5.** Der Styletyp kann Real, Live oder MIDI sein.
- 6.** Das Zeichen (V) zeigt an, dass der Style eine rhythmische Variation aufweist.
- 7.** Lautstärke: Sie können sie mit dem Schieberegler STYLE im Bedienfeld einstellen.
- 8.** Der Name des ausgewählten Styles.
- 9.** Taktart des Styles (in diesem Beispiel, 4/4).

- 10.** Die Darstellung eines Taktes innerhalb des Beats, die in Echtzeit aufleuchtet, wenn die Style-/MIDI-Datei gespielt wird (behalten Sie sie immer im Auge: Sie hilft Ihnen, genau im Takt zu spielen).
- 11.** Das BPM-Tempo ist eingeschaltet.
- 12.** Der auf der Tastatur gespielte Akkord wird im mittleren Feld von VOICE 1 angezeigt.

Wenn Sie **EVM einschalten**, ist das Instrument bereit, mit den Begleitungsstyles gespielt zu werden.

Wie man einen Begleitstyle auswählt



Wählen Sie den Style, den Sie spielen möchten:

- 13.** Tippen Sie auf den Rahmen für die Stylekontrolle in der oberen linken Ecke des Bildschirms.
- 14.** Drücken Sie die Taste, die einer der zehn Stylefamilien entspricht: BALLAD, POP, DANCE, ROCK, SWING, LATIN, COUNTRY, FOLK, PARTY und UNPLUG.
- 15.** Wenn Sie den gesuchten Style nicht finden, prüfen Sie die Schaltfläche **USER STYLE**:
 - Wenn sie auf Aus steht, navigieren Sie durch die Werksvorlagen.
 - Wenn sie auf Ein steht, befinden Sie sich im Bereich der Userstyles.

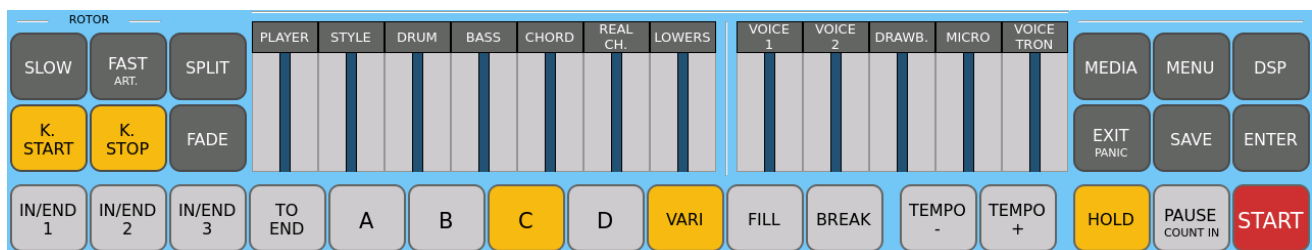
16. Blättern Sie mit den Tasten **UP/DOWN** oder **ENTER** durch die Liste auf dem Bildschirm.

17. Tippen Sie den gewünschten Style auf dem Bildschirm an.

Achtung! Wenn Sie gerade den **PLAYER** benutzt haben und nun zu den begleitenden Styles zurückkehren wollen, müssen Sie den **PLAYER**-Modus verlassen, indem Sie die beiden **PLAYER**-Tasten (1 und 2) auf dem Bedienfeld deaktivieren.

Führen der virtuellen Band in Echtzeit

Die Arranger-Sektion ist eine virtuelle Band, die Ihnen zur Verfügung steht und immer bereit ist, mit Ihnen zu spielen. Wenn Sie den BegleitungsStyle aktivieren, beginnt die Band mit Ihnen zu spielen, entsprechend Ihrem Rhythmus und Ihrer Harmonie.



Wie man den Style beginnt

Wenn Sie einen Style ausgewählt haben, gibt es mehrere Möglichkeiten, die Begleitung zu starten:

- Der Style beginnt, sobald Sie einen Akkord spielen:
 - Drücken und schalten Sie **K. START** (Tastaturstart) ein; drücken Sie dann eine dieser Tasten (**INTRO/END**, **ABCD**, **FILL** oder **BREAK**) und beginnen Sie dann, wenn Sie bereit sind, mit Ihren Händen auf der Tastatur im Akkorderkennungsbereich zu spielen (links vom Splitpunkt, wenn **PIANIST** ausgeschaltet ist, oder die gesamte Tastatur, wenn **PIANIST** eingeschaltet ist). Der Style beginnt automatisch mit dem von Ihnen gewählten Part.
- Start des Styles, sobald Sie die Intro/Ending-Taste drücken, nur mit Drums:
 - Wenn die Taste **K. START** deaktiviert ist, drücken Sie die entsprechende **INTRO**- oder **END**-Taste des Musters, mit dem Sie beginnen möchten. In diesem Modus können Sie auch mit **FILL** und **BREAK** unterbrechen.
- Den Style mit einer beliebigen Variation sofort beginnen:
 - Wenn **K. START** deaktiviert ist, wählen Sie eines der vier **ABCD**-Patterns und drücken Sie dann die rote **START**-Taste, um sofort mit der Wiedergabe des Styles zu beginnen (nur Drums, sofern kein Akkord gespielt wird).
- Drücken Sie **PAUSE**, der Arranger führt einen **COUNT IN**-Takt durch und beginnt dann mit der ausgewählten **ABCD-Variation**.

Jeder Style besteht aus drei einleitenden Mustern:

- **INTRO 1:** ein beginnender Zählimpuls.
- **INTRO 2:** eine kurze musikalische Sequenz mit verschiedenen Akkorden
- **INTRO 3:** eine Reihe von Takten, normalerweise breiter, mit einer diskreten harmonischen Progression. In einigen Styleen leitet ein Soloinstrument die Eröffnung des Stücks ein.

So ändern Sie die Variationen (A, B, C und D)

Der Hauptarrangementbereich unterstützt vier Variationen, die für die dynamische Verwaltung des Arrangements zwischen Strophe, Refrain, Instrumentalzwischenspiel und speziellen Songabschnitten nützlich sind:

- Jede Variante muss durch Drücken einer der vier Tasten auf dem Bedienfeld aktiviert werden: **A**, **B**, **C** und **D**.
- **VARI:** Bei einigen Styles gibt es für jedes der vier Patterns eine alternative Variante der Rhythmus- oder Akkordspur: Sie kann in Echtzeit ein- bzw. ausgeschaltet werden, indem Sie die gerade aktive Variationstaste noch einmal drücken, um zwischen den Variationen umzuschalten. Das Vorhandensein dieser Variation innerhalb eines Styles (da nicht alle Styles über diese Möglichkeit verfügen) wird durch ein (V) oben im Style-Bereich des Bildschirms angezeigt.

Songteile und Abschnitte im gesamten Song können durch gesteuert werden:

- **FILL:** Vier musikalische Pausen können auf zwei Arten aktiviert werden: durch Drücken der FILL-Taste oder automatisch mit dem ABCD-Muster. Weitere Informationen zur Anpassung finden Sie unten auf den [Style](#) Mode-Seiten.
- **BREAK:** Vier weitere musikalische Pausen können in Echtzeit über die BREAK-Taste aktiviert werden.
- Auf dem Bedienfeld gibt es nur eine FILL- und eine BREAK-Taste: Wird sie gedrückt, beginnt die musikalische Pause, die mit der aktuell gespielten Variation verknüpft ist; nach der Aktivierung von **FILL & BREAK** über die Tasten am unteren Rand des Displays erscheinen jedoch die vier verfügbaren FILL- und vier **BREAK-Tasten**, die Sie unabhängig von der aktuell gespielten Variation, also direkt, aktivieren können.

Den Style beenden

Es gibt sechs Möglichkeiten, die Begleitung zu beenden, wobei zu beachten ist, dass die Tasten die gleichen sind wie die, die zum Starten gedrückt werden: **INTRO/END** (wobei die Eigenschaft **IN/END SWAP** deaktiviert ist). Standardmäßig fungieren die Tasten als INTROS (wenn der Style ausgeschaltet ist) und ENDINGS (wenn der Style gespielt wird).

- **END 1:** besteht aus einem schnellen Ende mit einer kurzen Anzahl von Takten.

- **ENDE 2:** analog zu Intro 2, hier erfolgt das Ende mit einer kurzen musikalischen Sequenz und verschiedenen Akkorden
- **END 3:** wie Intro 3, eine größere Reihe von Takten mit einer anständigen harmonischen Progression. In verschiedenen Styleen führt ein Soloinstrument den Schlussteil an.
- **TO END:** beendet den Song schnell, es wird direkt **END 1** abgespielt, ohne das Ende des aktuellen Patterns abzuwarten, also seien Sie vorsichtig, wenn Sie diese Taste drücken!
- **K. STOP:** Wenn Sie diese Funktion aktivieren, wird der Style sofort gestoppt, wenn Sie die Hände von der Tastatur nehmen, nachdem Sie einen Akkord einen Moment lang gedrückt haben. Es ist etwas abrupt, aber Sie können es für rhythmische Synkopen verwenden. Wenn Sie den Akkord länger als 2 Sekunden spielen, wird die Style-Wiedergabe fortgesetzt.
- **FADE:** Drücken Sie diese Taste, um die Performance des Songs durch langsames Ausblenden der Lautstärke zu beenden. Wenn der Style NICHT gespielt wird und Sie diese Taste drücken, wirkt sie wie ein **FADE IN**.

Steuerung des Styles während der Wiedergabe in Echtzeit

Der EVM-Bildschirm bietet Ihnen eine Fülle von Echtzeit-Informationen: Zögern Sie nicht, ihn im Auge zu behalten, um die Arranger-Sektion während Ihrer Auftritte vollständig zu beherrschen. Siehe das Beispiel am Anfang dieses Kapitels.

Jede Spur kontrollieren

Achten Sie auf die **HOLD**-Taste: Wenn Sie sie aktivieren, werden die begleitenden Parts des Styles auch dann weitergespielt, wenn Sie die Hände von der Tastatur nehmen; andernfalls wird nur der Rhythmus-Part weitergespielt, wenn **HOLD** ausgeschaltet ist.

Was die Lautstärke betrifft, können Sie die Vorteile von Schiebereglern nutzen. Während der **STYLE**-Schieberegler die Gesamtlautstärke des Styles steuert und von den im Style-Modus eingestellten Parametern beeinflusst wird, steuern die anderen Schieberegler die Lautstärke bestimmter einzelner Style-Parts (**DRUM, BASS, CHORD, REAL CH**) wie bei einem herkömmlichen Mischpult.

EVM ist ein vielseitiger Echtzeit-Arranger; Sie können die **CHORD**- und **REAL CHORD**-Spuren abwechselnd (oder sogar zusammen) verwenden und durch Drücken der **VARI**-Taste einen anderen rhythmischen Teil aktivieren. Ein und derselbe Style kann mit unzähligen Interpretationen verwendet werden, so dass Sie das KlangszENARIO bei verschiedenen Gelegenheiten kontinuierlich variieren können. Der Himmel ist in der Tat Ihre Grenze!

Spielen von Lead-Parts während eines Styles in Echtzeit

Wir haben oben gesehen, wie man die Klänge für die mit dem Keyboard zu spielenden Parts einstellt. Wir wollen uns hier nicht wiederholen, aber wir wollen aufzeigen, wie man diese Möglichkeit bei der Aufführung und Begleitung von Styles nutzen kann.

5 Parts, die Sie manuell (in Echtzeit) spielen können, stehen Ihnen zur Verfügung (**VOICE 1**, **VOICE2**, **DRAWBAR**, **LOWER 1**, **LOWER 2**, **LOWER 3**) und ihre relativen Lautstärkeregler ermöglichen es Ihnen, die Lautstärke jedes einzelnen Parts im Vergleich zur Lautstärke des gesamten **STYLES** oder einzelner Parts des **STYLES** zu regeln: jeder Part hat seinen eigenen Lautstärkeregler zur Echtzeitanpassung während Ihrer Performance.



VOICE TO ABCD

to assign a voice (to be played live)
to each style variation

Normalerweise können Sie mit **EVM** den **GRAND PIANO**-Sound für alle Variationen spielen, Sie haben jedoch die Möglichkeit, **VOICE 1** für ABCD-Variationen verschiedene Stimmen zuzuordnen. Wenn Sie die aktive Variation wechseln, ruft das Instrument die Stimme auf, die Sie konfiguriert haben, wenn diese Funktion eingeschaltet ist.



Sie können wie folgt festlegen, welche Stimmen welchen Variationen zugewiesen werden sollen:

- 18.** Wählen Sie den gewünschten Style.
- 19.** Tippen Sie auf die Schaltfläche **STIMME NACH ABCD** unten auf dem Bildschirm. Sie wird gelb.
- 20.** Die Seite, auf der die mit jeder ABCD-Variante verbundenen Stimmen hervorgehoben werden, wird nun angezeigt.
- 21.** Halten Sie die Stimme einer Variante auf dem Bildschirm gedrückt, um die Sprachauswahlseite zu öffnen.
- 22.** Tippen Sie auf eine neue Stimme aus der Liste und drücken Sie die EXIT-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
- 23. Wichtig!** Vergessen Sie nicht, die Funktion **STIMME NACH ABCD einzuschalten**, indem Sie das erste Symbol auf der linken Seite berühren: Es wird rot, wenn es aktiv ist. Andernfalls haben diese Einstellungen keine Wirkung und die aktuell gewählte Stimme ist in allen Variationen zu hören.
- 24.** Drücken Sie **VOICE BALANCE** und stellen Sie die Lautstärkebalance der einzelnen Stimmen in Bezug auf die Arranger-Sektion und die anderen Stimmen ein: Der Wert 0 ist die perfekte Balance, negative Werte (bis zu -30) bewirken ein Ungleichgewicht der Lautstärke zugunsten der Arranger-Sektion, während positive Werte (bis zu +30) zugunsten der Keyboard-Stimmen sind.

- 25.** Nachdem Sie eine der OCTAVE-Tasten gedrückt haben, können Sie die Oktave mit den UP/DOWN-Tasten ändern.
- 26.** Setzen Sie die Option FULL **SCREEN LYRIC** auf **VOICE TO ABCD**. Wenn die Option FULL SCREEN LYRIC aktiviert ist, übernehmen die Tasten ADSR FILTER, DRUM MIXER, DRAWBAR VIEW und USER TAB die Funktionen von User Tab VOICE 1,2,3,4. Bei Global werden die Tasten jedem Kontext neu zugewiesen. (Die Einstellungen können im CUSTOM STARTUP gespeichert werden).

Sie können auch alle anderen interaktiven Teile des Styles anpassen (**VOICE 2, TIEFER**), aber dazu müssen Sie in den Modus "[Ansicht & Modellierung](#)" wechseln, der in dem Abschnitt beschrieben wird, den Sie später in diesem Handbuch finden.

Denken Sie am Ende daran, diese Einstellungen im Style zu speichern, indem Sie die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld drücken und den geänderten Style unter den **USER STYLES** speichern. Keine Angst - die WerksStylee können nicht überschrieben werden. Selbst wenn Sie mit einem WerksStyle beginnen, werden die gespeicherten Änderungen in einem gleichwertigen Style, aber in der Sektion USER STYLES, repliziert.

Tempo in Begleitstyles

Das Tempo wird normalerweise im Stylerahmen angezeigt.



Um die Anzahl der BPMs eines Styles zu erhöhen oder zu verringern, verwenden Sie einfach die Tasten **UP/DOWN** oder drücken Sie eine der **TEMPO +/-** Tasten auf dem Bedienfeld.

Alternativ können Sie den Bildschirm in der Style-Box im Bereich der Zeitanzeige berühren: Es öffnet sich ein Pop-up-Fenster, in dem Sie das Tempo ändern können, ohne die UP/DOWN-Tasten zu benutzen, indem Sie einfach den numerischen Wert der BPM eingeben.

Mit EVM können Sie das Tempo in Schlägen pro Minute (BPM) zwischen 65 und 250 einstellen.

Harmonie mit Klängen

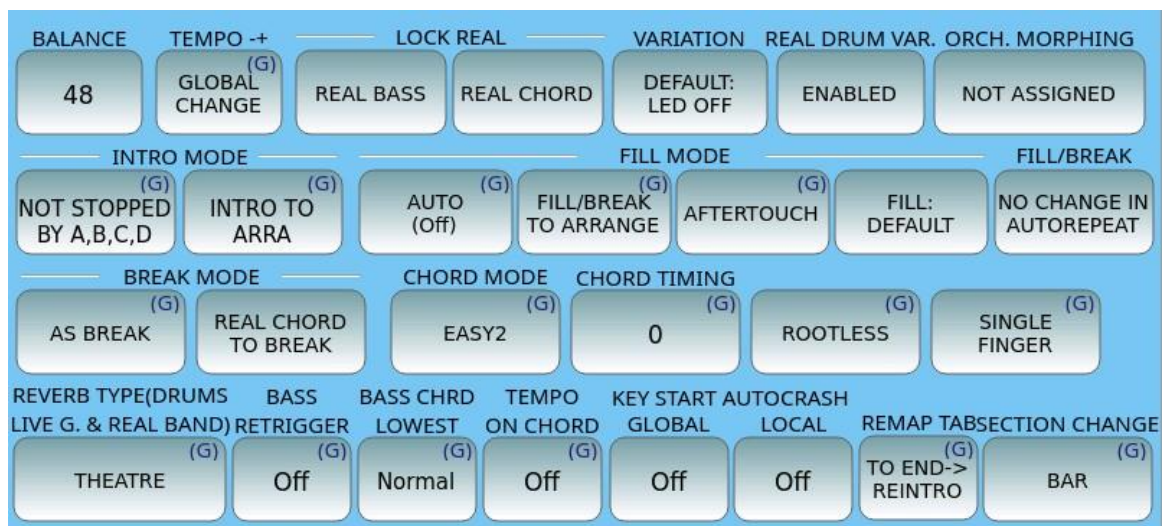
Wenn Sie die HARMONY-Funktion über die entsprechende Taste auf dem Bedienfeld aktivieren, fügt das Instrument den mit der rechten Hand gespielten Noten harmonische Teile hinzu, die auf dem im LOWER-Teil (links vom Splitpunkt) gespielten Akkord basieren. Das Ergebnis ist ein vollerer Klang dank einer Reihe von harmonischen Intervallen innerhalb des Klangs, den Sie in den **VOICE1** oder **VOICE 2** Parts verwenden.

Diese Option hat keine Auswirkungen auf Klänge, die nicht konfiguriert wurden. Es gibt verschiedene Arten der Harmonisierung: Sie werden alle im Abschnitt [Harmonisierung](#) Abschnitt dieses Handbuchs erklärt.

Anpassen, wie Styles verwendet werden: Seite Modus

In der Leiste am unteren Rand des Bildschirms öffnet der Befehl **MODE** die Konfigurationsseite für den aktuellen Style.

Die von Ihnen vorgenommenen Änderungen sind sofort wirksam, aber Sie müssen sie im Style speichern, wenn diese Einstellungen in Zukunft im Zusammenhang mit dem Style verwendet werden sollen. Werksvorlagen können nicht bearbeitet werden, aber wenn Sie mit einer Werksvorlage beginnen, können Sie die geänderte Vorlage im Bereich **USER STYLE** speichern. Es gibt keine tatsächliche Begrenzung für die Anzahl der benutzerdefinierten Stylee, die Sie erstellen und speichern können, da diese Styles als Dateien auf dem internen SSD-Laufwerk gespeichert werden, so dass die Begrenzung wirklich durch die Größe des SSD-Laufwerks bestimmt wird.



Parameter:

- **BALANCE:** Stellt die Lautstärke des Arranger-Bereichs dar. Der Wert liegt zwischen 16 (niedrig) und 63 (hoch) und bezieht sich auf die Position des Style-Lautstärkereglers auf dem Bedienfeld.
- **TEMPO -+:**
 - Wenn Sie GLOBAL CHANGE (Standardeinstellung) belassen, ist die Zeitänderung eines Styles relativ zu allen Arranger-Sektionen.
 - Wenn Sie SECTION CHANGE einstellen, gilt die Änderung nur für die ausgewählte Änderung. Im Modus "Section Change" verhalten sich Styles, die keine Tempovariationen zwischen den Sektionen aufweisen, weiterhin wie im Modus "Global Change". Die Funktion ist global und wird in CUSTOM STARTUP gespeichert.
- **LOCK REAL :** ermöglicht es Ihnen, den Akkord der Audiospuren des Styles "einzufrieren", während die MIDI CHORD-Spur den Akkordänderungen folgt, je nachdem, was auf dem Keyboard gespielt wird. Sie können einstellen, welche Parts (**REAL BASS** und / oder **REAL CHORD**) hier gesperrt werden. Ist dies einmal aktiviert, drücken Sie einfach die Taste **LOCK BASS** (search) oder **LOCK CHORD** (GM) auf dem Bedienfeld neben den musikalischen Tempotasten, um das "Einfrieren" in Echtzeit anzuwenden.
- **VARIATION:** Wenn die VARI-LED leuchtet, ist die Funktion der Variation aktiviert, wenn diese in den LIVE DRUMS, den Akkorden oder den drei Grooves (subtile Drum- und Groove-Variationen und Drum-Riffs) verfügbar ist. Variationen können auch auf die Akkorde 3, 4 und 5 angewendet werden, was auf der Settings-Seite konfiguriert werden kann. Die Variation für die Grooves 1 und 2 wird auf der ersten Seite DRUMS (Groove Variation On/Off) angezeigt.
- **REAL DRUM VARIAT:** Wenn diese Funktion aktiviert ist, können Sie die mit der VARI-Taste verknüpfte rhythmische Variation aktivieren; wenn sie deaktiviert ist, ist eine rhythmische Variation nicht möglich, selbst wenn die VARI-Taste aktiv ist.
- **ORCH. VARIAT. MORPHING:** Dies ist eine neue Funktion in der Welt der Arranger, die es Ihnen ermöglicht, schnell von einem Sound zu einem anderen zu wechseln, wobei der Sound in den begleitenden Parts interpoliert wird (Morphing); zum Beispiel können Sie von einem Orgelsound mit einem langsamen Leslie-Effekt zu einem schnellen wechseln. Sie können wählen, ob Sie das Morphing mit AFTERTOUCH oder mit dem optionalen SUSTAIN-Pedal aktivieren oder ganz deaktivieren wollen.
- **INTRO-MODUS:** Hier wird festgelegt, welche Unterbrechungen während der Wiedergabe auf das INTRO der Styles angewendet werden können.
 - Wenn der Wert auf **NOT STOPPED BY A, B, C, D** eingestellt ist, wird das INTRO des Styles (typischerweise auffälliger bei **INTRO 2** und **INTRO 3**, die eine längere Anzahl von Takten haben) immer vollständig abgespielt, bevor der Style mit einer der ABCD-Variationen fortfährt.
 - Wenn der Wert auf **STOPPED BY A, B, C, D** eingestellt ist, dann wird durch einfaches Drücken einer der Variationen, während das INTRO spielt (**ABC**

- oder D)**, das INTRO sofort unterbrochen und der Style beginnt sofort mit der Wiedergabe der Variation, die aktiviert wurde
- **INTO TO ARR A:** Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, bedeutet dies, dass der Arranger beim Drücken einer der INTRO-Tasten automatisch **die Variation A als nächste Variation** einstellt, **sobald das INTRO beendet ist**, unabhängig davon, welche Variation vor dem Start des Styles auf dem Bedienfeld ausgewählt war.
 - **FILL-MODUS:** Bestimmt, wann ein FILL in gespielt wird. Triggern Sie Fills mit minimalem Tastendruck, während Sie sich auf das Spielen konzentrieren.
 - **AUTO:** Wenn AUTO eingeschaltet ist, fügt der Arranger jedes Mal, wenn Sie die ABC- oder D-Variation ändern, einen FILL-Takt ein (einige Stylee haben ein spezifisches Muster für jede Zielvariation, andere haben eines für ABCD). Diese Eigenschaft kann in einem CUSTOM STARTUP gespeichert werden.
 - **TO ARRANGE:** Wenn Sie die FILL-Taste auf dem Bedienfeld drücken, spielt der Arranger die nächste Variation, sobald der FILL gespielt wurde (z.B. wenn Sie die Variation **A** spielen, spielt der Arranger den **FILL** und schaltet dann sofort auf die Variation **B um** ... wenn Sie B spielen, dann auf C ... und so weiter bis **D**, dann kehrt er automatisch zu **A** zurück).
 - **AFTERTOUCH:** aktiviert das **FILL**, wenn Sie beim Wechseln der Akkorde mehr Druck auf die Tasten ausüben.
 - **FILL:** Als Alternative zur DEFAULT-Verwendung können Sie es so einrichten, dass einer der FILLS (1, 2, 3 oder 4) direkt **TO END** aktiviert, d.h. der jeweilige FILL (wenn er gedrückt wird) führt direkt zum sofortigen Ende des Styles. Dies ist nützlich, wenn Sie einen Style sofort beenden wollen, ohne die normalen **ENDINGS 1, 2 oder 3** zu durchlaufen.
 - **FILL/BREAK:** Aktiviert oder deaktiviert die Möglichkeit, im AUTOREPEAT zwischen den Stimmen zu wechseln. Sie wird durch Gedrückthalten der Taste (oder des FILL/BREAK zugewiesenen Fußschalters) erreicht. Wenn sie aktiviert ist, werden Fill und Break im AUTOREPEAT nicht mehr nacheinander ausgeführt, sondern die FILL/BREAK-Note für die Variation A, B, C, D wird wiederholt. Die Funktion kann im CUSTOM STARTUP gespeichert werden.
 - **BREAK-MODUS:** Hier wird die Aktivierungszeit des BREAK-Musters festgelegt.
 - **AS FILL:** Wenn die Taste FILL gedrückt wird, folgt sie der Einstellung des Parameters FILL (siehe oben).
 - **END MEASURE:** Das BREAK-Pattern wird erst gestartet, wenn der aktuelle Takt der Variation abgeschlossen ist, d.h. zu Beginn des nächsten Taktes.
 - **REAL CHORD TO BREAK:** Sie können entscheiden, ob die Spur des **REAL CHORDs** beim Spielen des BREAKs erhalten bleiben soll oder nicht.
 - **CHORD MODE:** Wenn diese Option aktiviert ist, kann der bevorzugte Akkordgriff-Typ eingestellt werden. Beachten Sie, dass im PIANIST-Modus die Akkorderkennung über die gesamte Tastatur erfolgt, andernfalls werden die Akkorde nur mit dem links vom Splitpunkt gespielten Teil erkannt. Hier werden die verschiedenen Akkordmodi näher erläutert -

- **EASY1:** Den Dur-Akkord erhält man, wenn man nur den Tonika-Ton spielt. Mit der Tonika plus der kleinen Terz erhält man den Moll-Akkord. Mit der Tonika plus der Septime erhält man den Septakkord. Natürlich ist es immer möglich, auch die vollen Akkorde in diesem Modus zu spielen.
- **EASY2:** Dies ist ähnlich wie **EASY1**, mit dem Unterschied, dass alle Noten des zuvor gedrückten Akkords gespeichert werden, auch wenn eine oder mehrere Noten losgelassen werden. Dies ist die Standardeinstellung, die Sie natürlich ändern können.
- **EASY3:** Ähnlich wie **EASY1**, mit dem Unterschied, dass die Noten von LOWER in einen Ein-Finger-Akkord umgewandelt werden. Ideal für diejenigen, die gerade erst in die Arranger-Welt eingeführt werden oder wenn sie Arranger Keyboard-Unterricht geben.
- **EASY 4:** Ein neuer Akkord wird nur erkannt, wenn Sie 3 oder mehr Noten spielen. Zwischen den Akkordwechseln können Sie frei mit der linken Hand spielen.
- **FINGER1:** Der Akkord wird erkannt, indem nur die tatsächlich gespielten Noten berücksichtigt werden. Weniger "verzeihend".
- **FINGER2:** Wie **FINGER1**, behält aber alle zuvor gedrückten Akkordnoten im Speicher, auch wenn eine oder mehrere Noten losgelassen werden. Mehr "verzeihend".
- **CHORD TIMING:** Der Parameter beeinflusst das Timing der Akkord-Erkennung. Der Offset reicht von 0 bis 40 (Voreinstellung ist 0). Die Voreinstellung 0 steht für die schnellste Erkennung des neuen Akkords.
- **ROOTLESS:** Aktivieren Sie diese Option, unabhängig von den obigen Optionen, um die Erkennung von Akkorden ohne das Spielen der Tonika anzufordern, wie es im Jazz-Style üblich ist.
- **SINGLE FINGER:** Diese Funktion ist für absolute Anfänger geeignet, um Akkorde durch Drücken eines einzelnen Fingers zu erkennen.
- **REVERB-TYP:** Sie können die Master-Effekte manipulieren, indem Sie die Halltypen ändern. Zusätzlich zum Standard-Hall, der sich auf die MIDI-Parts auswirkt, haben Sie im MODE-Menü die Möglichkeit, den speziellen Halltyp zu ändern, der nur auf die LIVE DRUMS, LIVE GUITARS und REAL CHORDS wirkt (mit anderen Worten, nur auf die Audioelemente des Styles). Die anderen Teile des Arrangers, z. B. MIDI-Akkorde, verwenden den von **EVM** erzeugten Standardhall.
- **BASS RETRIGGER:** Wenn aktiviert, beginnt der Bass bei jedem neu erkannten Akkord wieder mit dem Grundton.
- **BASS CHRD LOWEST:** Wenn Sie Lowest On Octave aktivieren, können Sie, auch wenn die Taste Bass To Lowest ausgeschaltet ist, die Option To Lowest erhalten, indem Sie den Akkord so einstellen, dass die tiefste Note eine Oktave über dem Akkord wiederholt wird. Die Funktion ist global für alle Styles und wird im CUSTOM STARTUP gespeichert.
- **TEMPO ON CHORD:** Wenn Sie diese Funktion aktivieren, wird im EASY2 und EASY4 Modus, nachdem Sie einen Akkord mit mindestens drei Noten eingestellt

haben, durch das Anschlagen der tiefsten Note des Akkords die BPM um die eingestellte Menge von 1 bis 5 verringert, während durch das Anschlagen der höchsten Note die Zeit um den gleichen Betrag erhöht wird. Diese Einstellung kann in der Registrierung gespeichert werden. Wenn TEMPO ON CHORD aktiv ist, wird die Tempovariation im Hauptmenü angezeigt.

- **TASTE AUTO CRASH STARTEN:**
 - **GLOBAL:** Der Parameter kann in CUSTOM STARTUP gespeichert werden.
 - **LOCAL:** Der Parameter kann in einem USER STYLE oder in einer Registrierung gespeichert werden.
- **REMAP TAB:** Aktiviert/deaktiviert **TO END-> REINTRO**. Mit dieser Funktion können Sie den REINTRO buchen. Mit anderen Worten, wenn der Style läuft, führt das Werkzeug, anstatt das Ende aufzurufen, erneut das INTRO aus. Die Reservierung ist in der oberen Leiste für den Style durch die Worte REINTRO sichtbar. Sobald REINTRO ausgeführt wurde, ist die Funktion deaktiviert, d.h. Sie müssen erneut TO END drücken, um zu schließen.
- **SECTION CHANGE:** bestimmt, wann die nächste ausgewählte Variation **ABCD** tatsächlich aktiviert wird:
 - **BAR:** Wenn dies eingestellt ist, beginnt die nächste Variation sofort nach dem Drücken - am Ende des aktuellen Taktes.
 - **BEAT:** Dies ist die Standardeinstellung, bei der die Variation am Ende des aktuellen Taktes beginnt.

Achtung! Wenn Sie die geänderten oder modifizierten Einstellungen beibehalten wollen, müssen Sie alle auf dieser Seite vorgenommenen Änderungen in einem BENUTZER-STYLE speichern. So regelt jeder Style seine eigenen Parameter wie oben festgelegt.

Wissenswert:

Auf der Seite [View & Modelling](#) EFX Edit können Sie Insert-Effekte den Spuren BASS, CHORD (MIDI) und REAL CHORD zuweisen und alle Effektparameter bearbeiten.

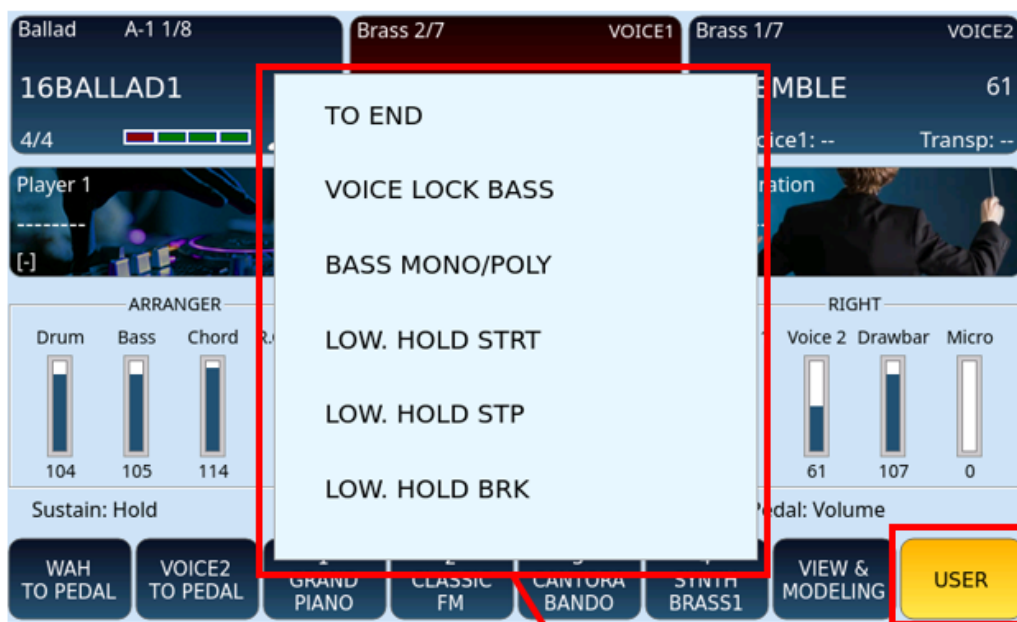
Anpassen der Verwendung von Styles: USER TAB

In der Leiste am unteren Rand des Bildschirms verfügt **EVM** über eine Reihe von Standardsteuerungssymbolen. Wenn Sie die Taste USER TAB auf dem Bedienfeld drücken, wird eine zweite Gruppe von Schaltflächen angezeigt (siehe unten).



Einige Schaltflächen sind sofort einsatzbereit.

Durch Drücken der Taste **USER TAB** können Sie einen zweiten Satz von Tasten konfigurieren, der an denselben Positionen am unteren Rand der HOME-Seite angezeigt wird.



Press and keep it pressed longer
to display the pop-up window
with the list of assignable functions.

Weisen Sie den **USER** TAB-Tasten eine Funktion zu:

- 27.** Aktivieren Sie die Schaltfläche **USER** auf dem Bildschirm.
- 28.** Berühren Sie 2 Sekunden lang eines der Symbole am unteren Rand des Bildschirms.
- 29.** Nach einigen Sekunden wird die Liste der möglichen zuweisbaren Funktionen auf dem Bildschirm angezeigt.
- 30.** Tippen Sie auf die Tasten **UP/DOWN**, bis Sie die gewünschte Funktion gefunden haben, die Sie diesem Symbol zuweisen möchten.
- 31.** Tippen Sie zur Bestätigung auf die betreffende Funktion in der Liste.

Die Anzahl der zuweisbaren Funktionen wurde erweitert und ermöglicht es Ihnen, alle Parameter des Arrangers anzupassen, während Sie einen Style spielen. Hier ist die aktuelle vollständige Liste der programmierbaren Parameter (die später über OS-Updates aktualisiert werden kann).

 TO END	33. PDF-PAGE DOWN	34. WAH TO PEDAL
 VOIC E LOCK BASS	36. PDF-PAGE UP	 FREE
38. BASS MONO/POLY	 PDF SCROLL DOWN	40. OVERDRIVE PEDAL
41. LOW. HOLD STRT	42. PDF SCROLL UP	43. TALK ON/OFF
44. LOW. HOLD STP	45. ARR. OFF	46. DRUM MUTE
47. LOW. HOLD BRK	48. VOICETR. ON/OFF	49. BASS MUTE
50. LOW. STOP MUTE	51. TO LOWER	52. CHORDS MUTE
 LOW. MUTE	54. PIANIST ON/OFF	 REAL CHORD MUTE
56. LOW. & BASS	57. BASSIST ON/OFF	 VOICE 2 TO PEDAL
59. LOW. VOICE LOCK	60. MANUELLER BASS	61. STYLE VOICE 1
62. PIANIST AUTO/STD	63. PDF CLEAR	64. STYLE VOICE 2
65. PIANIST SUSTAIN	66. MICRO EDIT	67. STYLE VOICE 3
68. BASSIST EASY/EXP	69. INPUT-EDIT	70. STYLE VOICE 4
71. DRY ON STOP	72. HALF BAR	 VIEW&MODE LING
74. MICRO 1 DOWN	75. BASS SUS PEDAL	76. FILL & DRUM IN
77. MICRO 1 UP	78. SCALE	79. MULTI
80. VOICETR DOWN	81. FOOTSWITCHDE LAY	82. PAGE<<
83. VOICETR UP	84. BASS TO ROOT	85. PAGE>>
86. REGIS DOWN	87. ENDING 1	88. REGIS VOICE<<
89. REGIS UP	90. ENDING 2	91. HARMONY
92. TEXT PAGE DOWN	93. ENDING 3	94. LYRICS

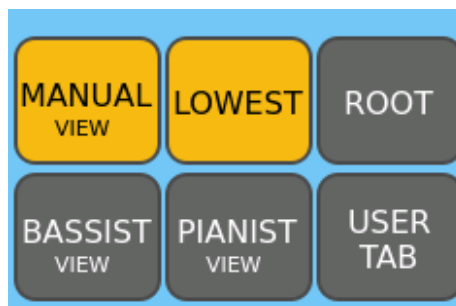
95. TEXT PAGE UP	96. BASS LOCK	97. UNPLUG
----------------------------	----------------------	-------------------

Die meisten dieser Funktionen sind intuitiv und werden auf den Seiten dieses Handbuchs beschrieben. Einige erfordern jedoch weitere Erklärungen:

- **VOICE 2 TO PEDAL:** Die Lautstärke von **VOICE 2** wird über das Expression-Pedal gesteuert. Die Lautstärke von **VOICE 1** wird dadurch nicht verändert.
- **STYLE VOICE 1, 2, 3, 4:** Wählen Sie jedes der vier bereits im Menü **VOICE TO ABCD** gespeicherten Elemente aus. Im Gegensatz zu diesem Menü, das die Sounds für jede der vier Variationen sofort abrufen und sie beim Drücken der Variationen aktiviert, erfolgt die Soundauswahl hier manuell und ist daher nicht mit den Variationstasten verbunden. Das bedeutet, dass Sie die Stimmen bei Bedarf während Ihrer Darbietung manuell abrufen müssen.

Spiele der Bassstimme

Sie können die Bassstimme auf viele Arten spielen.



Die Optionen werden weiter unten erklärt:

- **MANUAL (VIEW):** Schalten Sie den Bass in den manuellen Modus, um die Bassnoten einzeln mit der linken Hand zu spielen, während Sie den Style spielen.
- **LOWEST:** Weisen Sie dem Bass die tiefste Note des Akkords zu, unabhängig vom Grundton. Auf diese Weise kann der Bass die Umkehrung des Akkords spielen.
- **ROOT:** Gibt dem Bass den Grundton des Akkordes. Er ist die Alternative zu LOWEST.
- **BASSIST (VIEW):** Drücken Sie die Taste BASSIST auf dem Bedienfeld, um das Spielen eines losen Basses auf einem mit der rechten Hand gespielten Akkord zu ermöglichen: der Part links vom Splitpunkt ist verfügbar, um den Basspart in Echtzeit zu spielen.

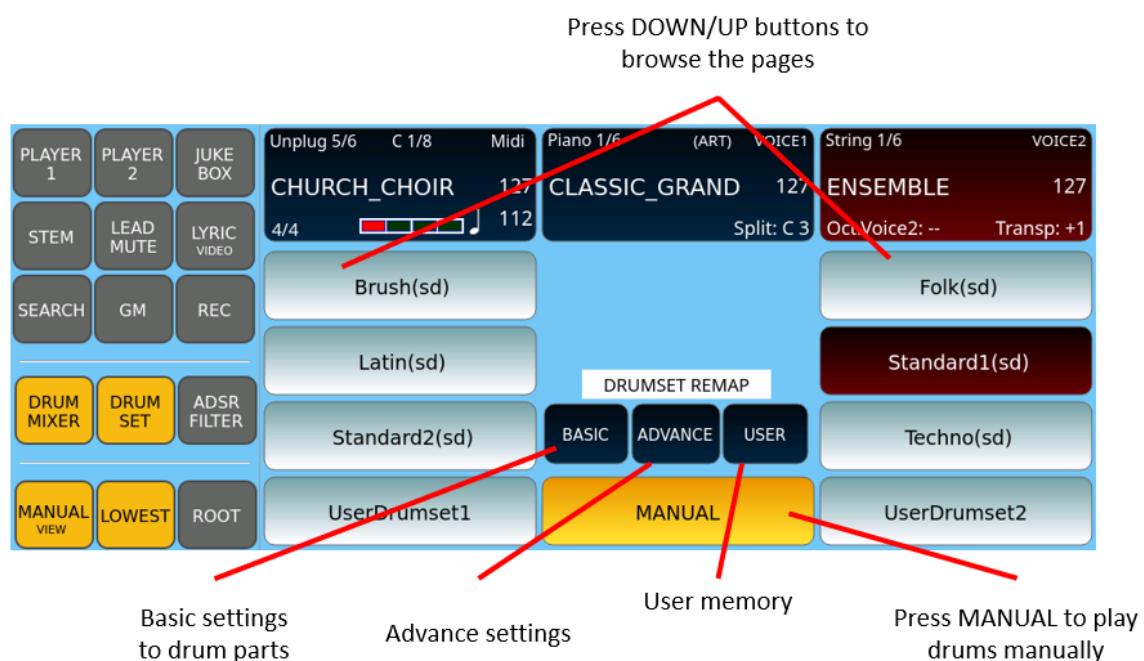
Mit der Walking-Bass-Funktion, die Sie auf der SETTING-Seite des Basses in VIEW & MODELING aktivieren können, können Sie noch mehr erreichen.

Im BASSIST-Modus können Sie das Programm, mit dem Sie spielen, ändern:

- 98.** Berühren Sie den BASS-Kontrollrahmen auf dem Bildschirm in der Mitte am unteren Rand des Bildschirms.
- 99.** Blättern Sie mit den Tasten **UP/DOWN** durch die Liste.
- 100.** Sie können auch die Instrumentierung ändern, indem Sie eine der 12 Soundbänke auf dem Bildschirm antippen: PIANO, CHROM, ORGEL, ACCORDION, GITARRE, STRING CHOIR, BRASS, SAX FLUTE, PAD, SYNTH, ETHNIC und BASS-FX.

Percussion spielen mit Drum Set

Sie können die Seite für die manuelle Steuerung des Percussion-Kits aufrufen, indem Sie die Taste **DRUM SET** auf dem Bedienfeld drücken.



Optionen

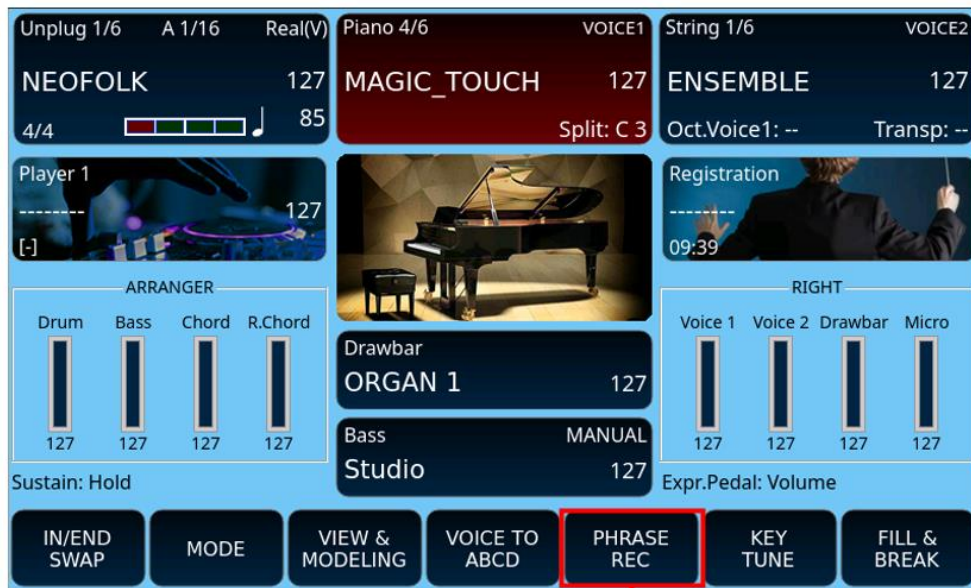
- 101.** Drücken Sie die Taste **MANUAL**, um die externe Tastatur des **EVM** in einen Percussion-Controller zu verwandeln.
- 102.** Drücken Sie die **UP/DOWN**-Tasten, um die Liste der Drum Kits (werkseitig und **USER**) in zwei Spalten nach oben zu durchlaufen.
- 103.** Tippen Sie auf das gewünschte Drum-Kit.

Sie können die externen Tasten des (über MIDI angeschlossenen) Keyboards verwenden, um die verschiedenen **DRUM KITS** zu spielen, auch wenn der Style läuft. Die Lautstärke wird mit demselben Regler wie der **DRUM**-Teil des Styles gesteuert.

Siehe den Abschnitt "[Drum Set Remap](#)" für die Bearbeitung des Parts, der mit den Rhythmus-Tracks verbunden ist: **BASIC**, **ADVANCE** und **USER**.

Spielen mit Akkordprogressionen: Phrase

Um Ihre Darbietungen effektiv zu bereichern, verwenden Sie **Phrasen**: Es handelt sich dabei um Akkordfolgen, die, wenn sie in Echtzeit aufgenommen wurden, in einer Schleife wiedergegeben werden können, um den gespielten Style zu steuern.



Button to control PHRASES

So funktioniert Phrases:

- **PHRASE REC**: Wie man eine neue Akkordfolge erstellt.
- Wenn der Style nicht läuft, drücken Sie die Taste **PHRASE REC**. Diese wird rot und **PHRASE REC (Wait for Start)** erscheint. Sie können nun den Anfangsakkord einstellen und **START** drücken, um mit der Aufnahme zu beginnen, oder die Aufnahme mit eingeschaltetem **KEY START** starten. Das Wort **PHRASE REC** erscheint mit dem roten Kästchen.
- Wenn der Style läuft, drücken Sie die **PHRASE REC**. Diese wird rot und die Schrift wechselt zu **PHRASE REC Wait**. Die Aufzeichnung von Vereinbarungen beginnt mit dem nächsten Takt.
- **PHRASEN SPIELEN**:
 - Wenn Sie während der Aufnahme die rote Taste **PHRASE REC** drücken, wird die Aufnahme gestoppt und automatisch die **PLAY-Phase** ab der nächsten Messung gestartet. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, die Aufnahme vor dem Ende des Taktes mit dem letzten Akkord der eingestellten Sequenz zu stoppen.

- **PHRASE SAVE:**
- Nach dem Registrieren einer **Phrase** oder nach dem Laden eines Styles, in dem eine Phrase vorhanden ist, gelangen Sie durch Drücken der **Taste SAVE** auf eine Seite, auf der Sie wählen können, ob Sie die **Phrase** zusammen mit dem Style (**USER STYLE + PHRASE**) oder unabhängig vom Style (**PHRASE ONLY**) speichern möchten. In diesem Fall wird die **Phrase** in einer Datei mit der Erweiterung .phr auf der Diskette USERFS im Ordner PHRASE gespeichert.
- **PHRASE SELECT:**
 - Wenn Sie das **Feld PHRASE REC gedrückt** halten, können Sie auf die Liste der bereits im System vorhandenen **Phrasen** zugreifen; nach der Auswahl wird der laufende Style angehalten und **die Phrase** geladen.
 - Wenn Sie eine **Phrase** unabhängig vom Style geladen haben, wird sie beim Ändern des Styles nicht gelöscht: Sie müssen **PHASE CLEAR** ausführen.

Spiele mit Key Tunes

Key Tune ist eine Funktion, mit der Sie Audiodateien auf Tastendruck auf dem Keyboard mit minimaler Latenzzeit abspielen können. Sie können Ihre eigenen Key Tunes erstellen und innerhalb eines Styles speichern, so dass Sie sie starten können, während der Arranger läuft:

- Es sind nur .wav-Dateien (16 Bit/44100 Hz) zulässig.
- Keine TEMPO-Änderungen.
- Keine Änderung der Tonhöhe
- PLAYER 2 ist nicht verfügbar, wenn Key Tune aktiv ist.
- Audiodateien können an einem beliebigen Ort gespeichert werden, wir empfehlen jedoch, sie im Ordner KEYTUNE/WAVES abzulegen.
- Key Tune-Dateien (.ktune-Erweiterung) werden alle im Ordner KEYTUNE gespeichert.
- Es werden maximal 32 Dateien pro Key Tune unterstützt.
- Es kann jeweils nur eine Datei abgespielt werden.

Drücken Sie auf der Hauptseite die Taste **KEY TUNE** in der unteren Leiste der Hauptseite, um den Key Tune Player zu aktivieren/deaktivieren.

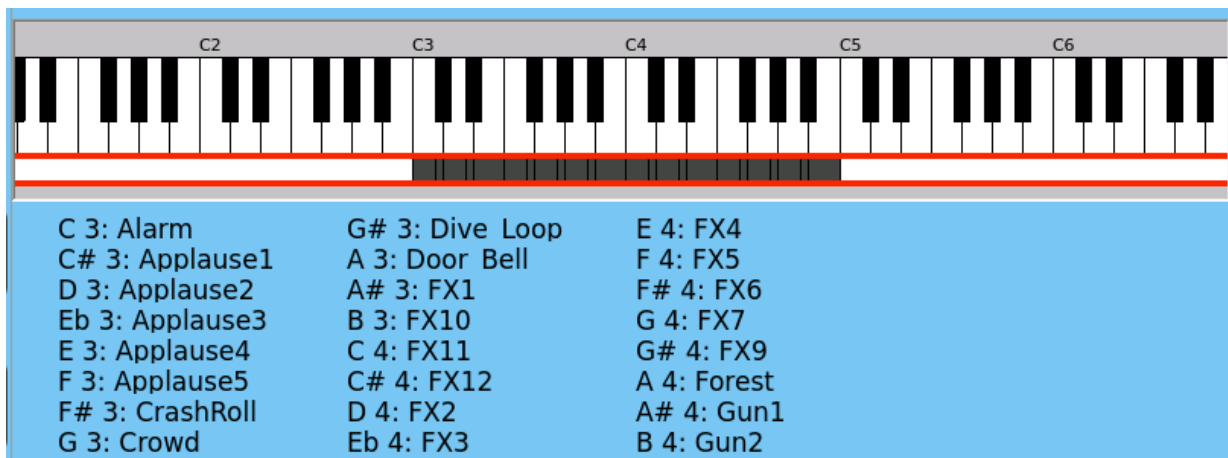


Der Player lädt den Global Key Tune oder den Style Key Tune (wenn dieser in der Style-Datei gespeichert ist).

Drücken Sie das weiße Feld in der Mitte des Bildschirms, um eine andere Melodie als die im Ordner KEYTUNE gespeicherten zu laden.



Drücken Sie **INFO**, um die Seite zu öffnen, auf der die Speicherorte der Audiodateien angezeigt werden, die den einzelnen Tasten auf Ihrer Tastatur zugeordnet sind.



Unabhängig davon, ob der Style läuft oder nicht, können Sie bei aktivem **KEY TUNE**-Button Audiospuren in Echtzeit starten, indem Sie die den einzelnen Audiodateien zugeordnete Taste auf der Tastatur drücken. Lesen Sie die detaillierte Beschreibung zur Verwaltung von Key Tunes im Kapitel Menüs [und globale Einstellungen](#).

04 Gesang

Singen mit einem Mikrofon

Wenn Sie als Sänger auftreten oder Backing-Tracks für einen oder zwei Sänger spielen, können Sie **EVM** als Steuerkonsole verwenden und so die Kosten für ein Mischpult oder ein zusätzliches Vocal-Effektgerät vermeiden. Nehmen Sie **EVM** mit auf die Bühne, schließen Sie das Mikrofon und ein Audiosystem an, und Sie haben alles, was Sie brauchen, um Ihre Gesangsdarbietungen hervorragend und aufregend zu gestalten.

Anschließen von Mikrofonen an EVM

An die Eingänge MICRO1 und INPUT auf der Rückseite des Geräts können bis zu zwei verschiedene Mikrofone angeschlossen werden. Um ein optimales Signal-Rausch-Verhältnis zu erreichen, müssen Sie die Eingangsverstärkung mit den Reglern neben den Eingangsanschlüssen einstellen: Sprechen oder singen Sie in das Mikrofon, und wenn die Verstärkung zu hoch ist, wird das Signal verzerrt, wenn die Verstärkung zu niedrig ist, wird der Signalpegel zu schwach und kann nicht wahrnehmbar sein. Wir empfehlen die Verwendung von Mikrofonen und Kabeln in professioneller Qualität.

Siehe [Anschließen eines Mikrofons \(MICRO 1\)](#) und [Anschließen einer Gitarre oder eines Basses \(INPUT\)](#).

Drücken Sie die Taste MICRO auf dem Bedienfeld, um das an den Eingang MICRO 1 angeschlossene Mikrofon zu aktivieren.

Bearbeiten von MICRO und INPUT

Um auf die Anpassung des Mikrofonsignals zuzugreifen, halten Sie die Taste **MICRO** auf dem Bedienfeld einige Augenblicke lang gedrückt, um diese Seite auf dem Bildschirm zu öffnen.



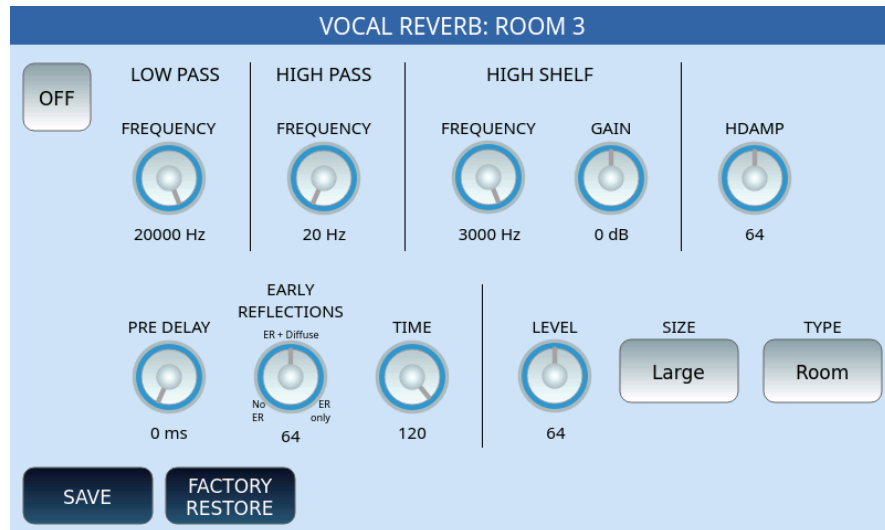
Das Eingangssignal von MICRO1 durchläuft eine Effektkette, die wie folgt aufgebaut ist:

- **ON/OFF:** Aktiviert oder deaktiviert den Mikrofoneingang (entspricht dem Drücken der Taste MICRO auf dem Bedienfeld).
- **Preset:** Berühren Sie diesen Bereich des Bildschirms, um eine Mikrofonvoreinstellung aus STANDARD, MELLOW, SMALL, LARGE, GATED, LIVE, ECHO ONLY, SPECIAL EFX1, SPECIAL EFX2, DOUBLE VOICE und User Preset 1 bis 10 auszuwählen. Jede Voreinstellung hat unterschiedliche Parameter für Lautstärke, Hall, Echo, Effekte und Equalizer. Drücken Sie die UP/DOWN-Tasten, um durch die verfügbaren Presets zu blättern, oder berühren Sie den Namen, um ein Preset zu laden.
- **Vol.:** Einstellung der Ausgangslautstärke durch Drücken der UP/DOWN-Tasten. Der Wert reicht von 0 bis 127.
- **Reverb:** Dieser Effekt ist wie die drei folgenden am unteren Bildschirmrand mit einem Häkchen versehen, das Sie antippen können, um den Effekt zu aktivieren oder zu deaktivieren. Tippen Sie auf das Reverb-Symbol, um eine der verfügbaren Optionen auszuwählen: RAUM 1, RAUM 2, RAUM 3, HALLE 1, HALLE 2, HALLE 3, PLATTE 1 und PLATTE 2. Drücken Sie die Schaltfläche Bearbeiten auf dem Bildschirm, um die Seite [zur Anpassung des Halls](#) zu öffnen.
- **REV:** Stellt die Stärke des ausgewählten Halls ein.
- **Equalizer:** Es handelt sich um einen parametrischen Vierband-Equalizer: siehe unten den Abschnitt über den EQ des Mikrofons.
- **Echo-Type:** Es handelt sich um eine Nachbildung eines Signals nach einer bestimmten Zeitspanne. Wählen Sie einen Verzögerungswert aus Mono, Stereo, Triole, Multitap, Reflexion, Bühne, PingPong und EchoTap.
- **Compression:** Reduziert den Dynamikbereich. Wählen Sie eine Kompressionsvoreinstellung zwischen Compr -15dB, Compr -18dB, Compr -21 dB, Compr -24dB, Limiter -6dB und Limiter -18 dB. Jede Voreinstellung hat einen anderen Schwellenwert und Verhältniswert (Begrenzer haben einen unendlichen Verhältniswert).

- **Pitch Shift:** Erhöht oder verringert die Intonation der Stimme, wodurch sich der Klang der Stimme drastisch verändert. Wählen Sie eine Voreinstellung aus Männlich, Weiblich, Roboter, Ente, Bär, Maus, Dunkel, Cartoon, Doppelchor.
- **Talk:** Hiermit werden die Effekte auf das Signal stummgeschaltet (ausgeschaltet), um das Mikrofon zum Sprechen und nicht zum Singen verwenden zu können.
- **TALK MODE:** wird verwendet, wenn **TALK** aktiviert ist. Im Allgemeinen wirkt er auf den Nachhall ein, indem er dessen Länge reduziert, um die Sprachverständlichkeit im Raum zu verbessern. Mögliche Werte: Kein EFX , Kurz1 und Kurz2.
- **INPUT:** Er kann auch für ein Mikrofon verwendet werden. Im Rahmen unten rechts auf dem Bildschirm können Sie ihn ein- und ausschalten, die Lautstärke und den Reverb-Send einstellen.

Mit den Schaltflächen **FACTORY RESTORE** und **FACTORY OVERWRITE** am unteren Rand des Bildschirms können Sie die Werksparemeter wiederherstellen bzw. durch die aktuellen Werte ersetzen.

Reverb Einstellungen



Optionen:

- LOW PASS: Der Tiefpassfilter, der die Frequenzen unterhalb der Grenzfrequenz durchlässt und hohe Frequenzen blockiert, ist zwischen 500 Hz und 20000 Hz einstellbar. <https://it.wikipedia.org/wiki/Frequenza>
- HIGH PASS: Der Hochpassfilter, der Frequenzen oberhalb der Grenzfrequenz durchlässt und tiefe Frequenzen sperrt, ist zwischen 20 Hz und 1000 Hz einstellbar.
- HIGH SHELF: FREQUENCY und GAIN: hebt die hohen Frequenzen an oder schwächt sie ab, indem er sie zwischen 800 Hz und 3000 Hz einstellt, während die Verstärkung von -12 dB bis maximal 6 dB reicht.
- HDAMP: ist die progressive Abschwächung akuter Frequenzen (High Frequency Damping), ein Wert zwischen 0 und 127.
- PRE-DELAY: da 0 ms.a 250 ms.
- EARLY REFLECTIONS: von 0 (keine ER), bis 64, dem Zwischenwert der diffusen ER, 127 (nur ER).
- TIME: von 0 bis 120.
- LEVEL: Stellen Sie die Länge und den Pegel des Halls zwischen 0 und 127 ein.
- SIZE: Wählen Sie SMALL, MEDIUM oder LARGE.
- TYPE: Wählen Sie den Halltyp zwischen Raum, Halle, Platte 1 oder Platte 2.

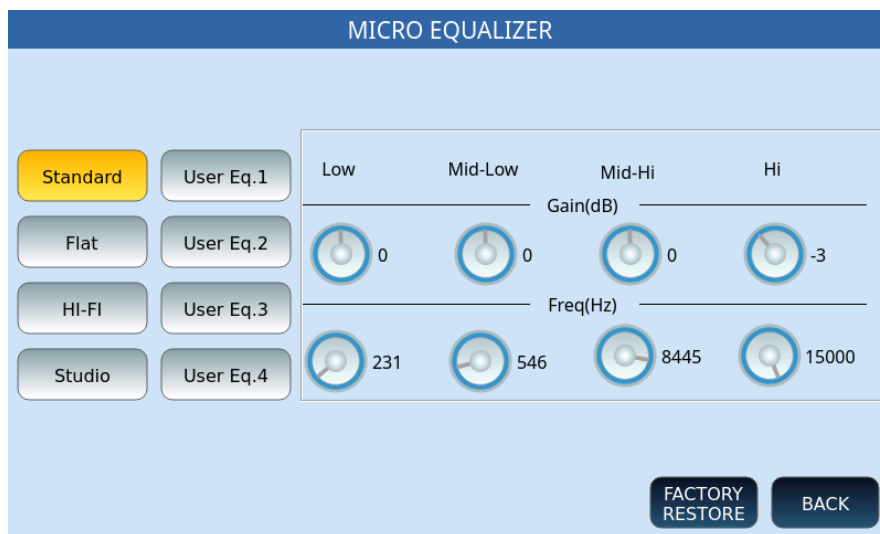
Drücken Sie unten auf dem Bildschirm die Taste **SAVE**, um die Einstellungen zu speichern.

Daneben befindet sich die Schaltfläche **FACTORY RESTORE**, mit der Sie den Effekt auf die Werkseinstellungen zurücksetzen können.

Mikrofon-EQ

Tippen Sie auf der Seite MICRO auf das Symbol **Equalizer**, um den Mikrofon-EQ zu konfigurieren. Das Signal wird mit zwei Shelving-Filtern, einem für tiefe Frequenzen (LOW)

und einem für hohe Frequenzen (HIGH), und mit zwei Glockenfiltern, einem für mitteltiefe Frequenzen (MID-LOW) und einem für mittelhohe Frequenzen (MID-HIGH), bearbeitet.



Optionen:

- Wählen Sie eine der Tasten auf der linken Seite, um eine der acht Einstellungen (vier Standardeinstellungen und vier USERS) aufzurufen: Standard, Flat, Hi-Fi, Studio, User Eq. 1/2/3/4.
- **Gain (dB):** Einstellung der Absenkung oder Anhebung unterhalb/oberhalb der Mittenfrequenz. Der Bereich reicht von -12 bis +12 dB.
- **Freq (Hz):** Stellen Sie die Mittenfrequenz ein. Die Bereiche der verschiedenen Bänder sind von 80 bis 2000 Hz (BASS), von 60 bis 3000 Hz (MID-BASS), von 60 bis 10300 Hz (MID-HIGH) und von 500 bis 15000 Hz (HIGH).

Mit der Taste **BACK** kehren Sie zur vorherigen Seite zurück.

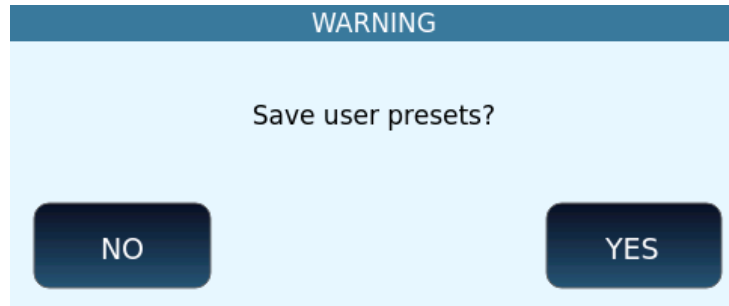
Mit der Taste **FACTORY RESTORE** werden die Werkseinstellungen wiederhergestellt.

Andernfalls fahren Sie mit dem Speichern wie folgt fort.

Speichern eines persönlichen Mikrofonsetups zum sofortigen Abruf auf der Bühne oder im Studio

Alle mikrofonbezogenen Parameter wie Lautstärke, Hall und Echo, Effekte und Equalizer-Parameter können in einem Benutzerspeicher gespeichert werden.

Nachdem Sie die Einstellungen an einer der vier Benutzerstellen (Gl.1, Gl.2, Gl.3 oder Gl.4) geändert haben, fahren Sie fort.



104. Tippen Sie auf dem Bedienfeld auf **SPEICHERN**.

105. Bestätigen Sie im ersten Pop-up-Fenster **YES**, um USER EQ zu speichern.

106. Tippen Sie auf **NEIN**, um den Vorgang abzubrechen.

TEIL ZWEI: MUSIZIEREN MIT EVM

05 Player

Abspielen von Musik und Videos

EVM enthält einen vollständigen und sofort einsatzbereiten Multimedia-Player. Wenn Sie live auftreten, können Sie in Echtzeit gespielte Darbietungen (mit oder ohne Begleitung) mit anderen Momenten abwechseln, in denen Sie über Backing Tracks singen (oder jemanden singen lassen); oder Sie können auch nur Musik und sogar Videos abspielen. Während des Abspielens der Lieder kann **EVM** auf dem Bildschirm den Text der Lieder, die Partitur oder auch nur eine Reihe von Bildern anzeigen. Dank des eingebauten Bluetooth-Moduls können Sie auch Songs von einem externen Player drahtlos abspielen. Kurzum, mit einem einzigen tragbaren Instrument können Sie überall Multimedia-Shows mit einer Vielzahl von Inhalten organisieren.

Abspielen verschiedener Mediendateien

Der PLAYER-Bereich von **EVM** bietet die Möglichkeit, verschiedene Arten von Multimedia-Dateien abzuspielen, bzw. anzuzeigen:

- MIDI: SMF, KAR
- Audio: WAV, MP3
- Audio/Video: MP4, AVI, MOV, FLV
- Audio mit Liedtext: CDG
- Bild: JPG, PNG
- Text: TXT
- Dokumente: PDF.

Diese Dateien können vom internen Speicher (UserFS) oder von einem externen Speichermedium, z. B. einer USB-Diskette oder einer SD-Speicherkarte, wiedergegeben werden (siehe Kapitel [MEDIEN](#) für Anweisungen zum Zugriff auf den Inhalt eines externen Speichermediums).

EVM verfügt über zwei Multimedia-Player (**PLAYER 1** und **PLAYER 2**): Drücken Sie eine der beiden Tasten auf dem Bedienfeld oder berühren Sie das PLAYER1-Symbol auf dem Bildschirm, um den PLAYER-Modus aufzurufen und die entsprechende Seite zu öffnen. Drücken Sie die Taste **PLAYER** erneut, um in den Ausgangsmodus des Arrangers zurückzukehren.

Bitte beachten Sie! Wenn Sie das Bluetooth-Modul aktivieren, ist der **PLAYER 2** nicht verfügbar.



Im PLAYER-Bildschirm werden oben links alle Informationen über die aktuell ausgewählte Datei wie folgt angezeigt:

- Der Name des aktuellen Songs.
- Die Lautstärkepegel.
- Bei MIDI-Dateien (.mid oder .kar) der aktuelle Takt und die Abfolge der Beats.
- Tempo, im Falle von MIDI-Dateien (.mid oder .kar).

Wie auf der Styles-Seite ist die Splitpunkt-Information im VOICE 1-Rahmen sichtbar, während die Oktave und die Tonhöhen-Transposition im VOICE 2-Rahmen sichtbar sind. Der SPLIT-Punkt kann im PLAYER-Modus nur geändert werden, wenn er GESPERRT ist.

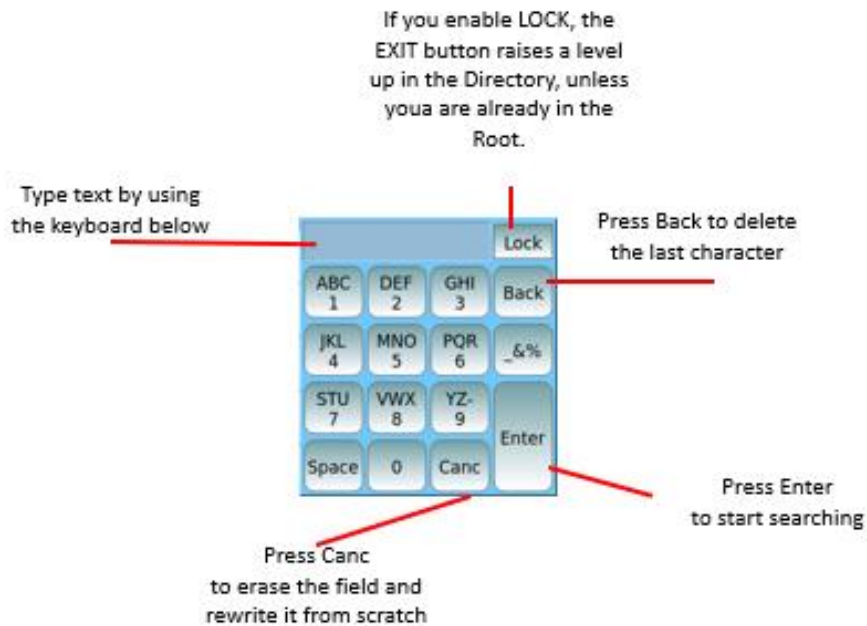
Die wichtigsten Einstellungen des **PLAYERS** können auf den [Einstellungsseiten des PLAYERS](#) angepasst werden.

Suche nach Titeln innerhalb der PLAYERS

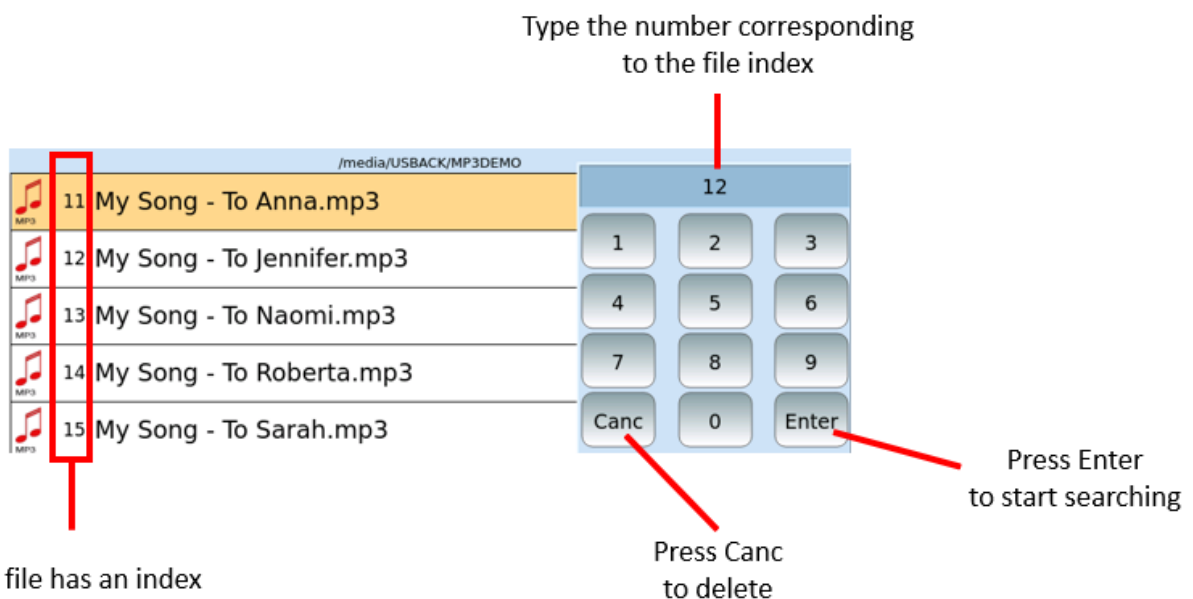
Nachdem Sie die Bedienfeldtaste **PLAYER 1** oder **PLAYER 2** gedrückt haben, können Sie die Taste **SEARCH** auf dem Bedienfeld drücken, um mit Hilfe eines Suchbegriffs nach Mediendateien innerhalb des bereits ausgewählten Ordners zu suchen, oder Sie wählen das USB- oder SD-Speicherlaufwerk aus und navigieren durch die Ordner.

Es gibt drei Suchmodi: Die ersten beiden suchen nur nach Dateien im aktuellen Ordner, während der dritte eine globale Suche ist und alle Ordner berücksichtigt.

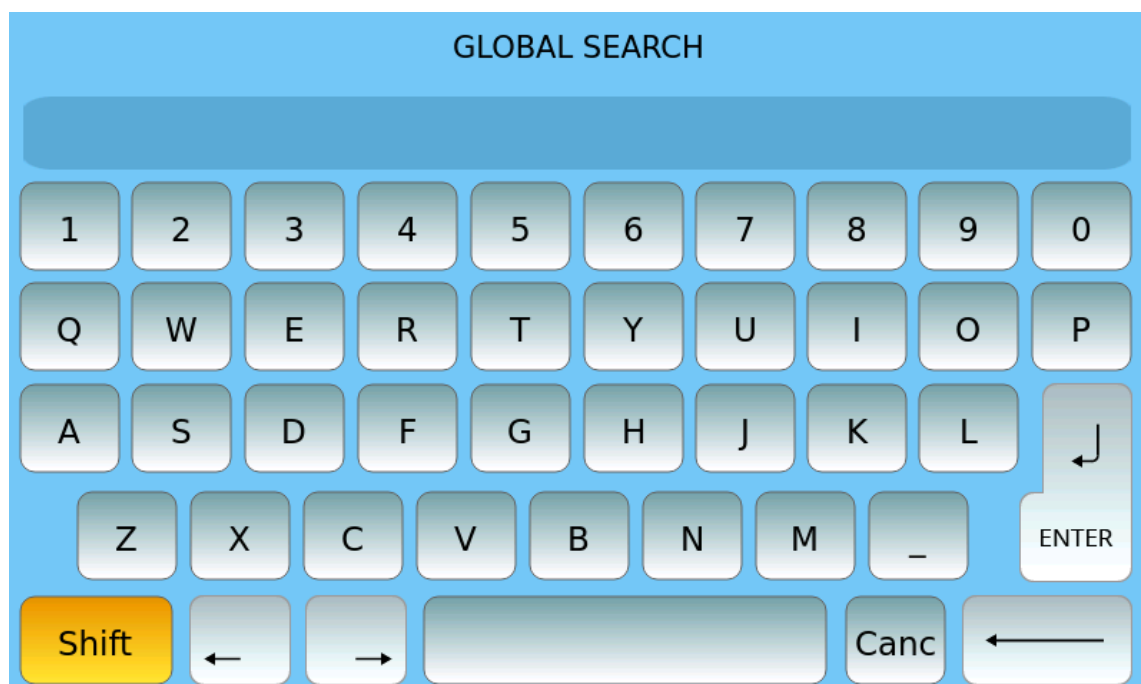
Wenn Sie das erste Mal die Taste **SEARCH** drücken, wird das Suchfeld aktiviert.



Drücken Sie die Taste **SEARCH** ein zweites Mal, um die Suche nach dem numerischen Index zu aktivieren.



Drücken Sie die Taste **SEARCH** ein drittes Mal, um die globale Suche zu aktivieren, indem Sie eine beliebige Zeichenfolge eingeben und die Taste **ENTER** auf dem Bildschirm drücken. Die Zeichenfolge wird ohne Berücksichtigung von Groß- und Kleinbuchstaben gefunden, so dass Sie die Umschalttaste nicht verwenden müssen.



Abspielen einer Mediendatei (WAV, MIDI, MP3...)

So geben Sie eine Datei im PLAYER-Modus wieder:

- 107.** Verwenden Sie die UP/DOWN-Tasten, um durch die Liste der Dateien und Ordner zu blättern und eine MIDI-Datei oder einen Ton auszuwählen. Die aktuell ausgewählte Datei wird hervorgehoben.
- 108.** Drücken Sie die ENTER-Taste auf dem Bedienfeld, um einen Ordner einzugeben, oder **EXIT**, um zum vorherigen Ordner oder zum Stammordner zurückzukehren.
- 109.** Drücken Sie **ENTER** oder **START** auf dem Bedienfeld, um den aktuell ausgewählten Song abzuspielen. Die LED der START-Taste leuchtet auf.
- 110.** Drücken Sie erneut **START**, um das Lied zu beenden.
- 111.** Drücken Sie **PAUSE**, um den Song zu pausieren.
- 112.** Um aus der PAUSE fortzufahren, drücken Sie erneut **PAUSE** oder **START**.
- 113.** Drücken Sie TRANPOSE, um die Tonart des aktuellen Songs zu ändern - wie ein DJ.
- 114.** Drücken Sie die TEMPO-Taste, um die BPM zu ändern - wie ein DJ.
- 115.** Verwenden Sie den PLAYER-Lautstärkeregler im Bedienfeld, um die Lautstärke einzustellen.

Wenn die Funktion **AUTO PLAY** eingeschaltet ist, werden die Dateien im Ordner automatisch nacheinander abgespielt.

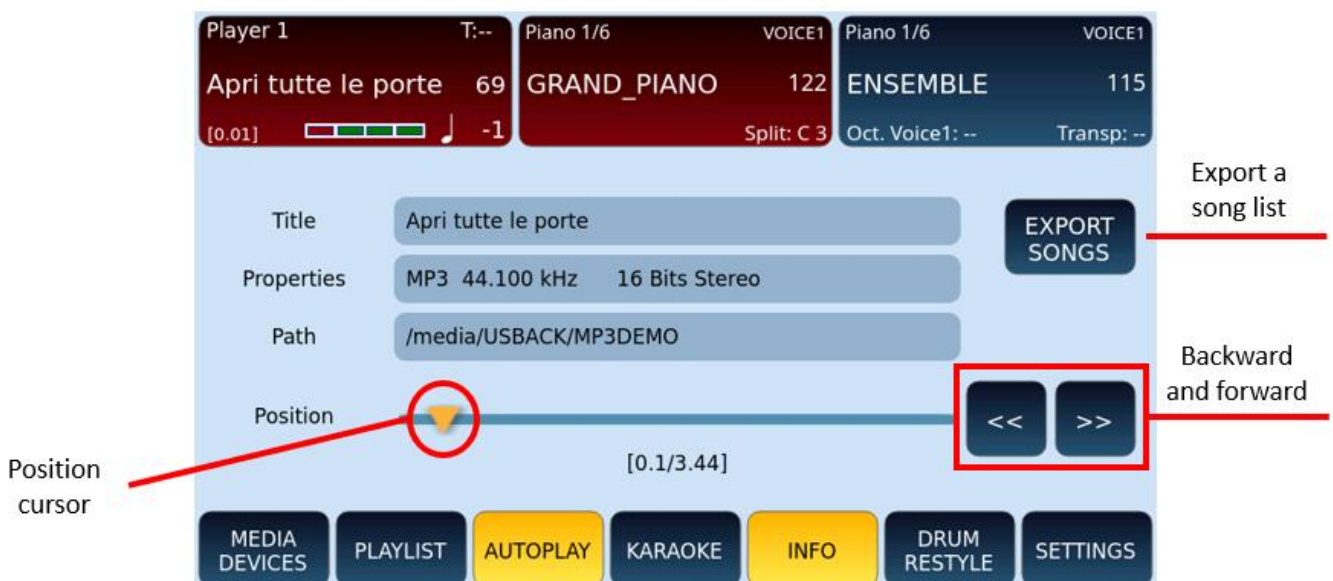


Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich Schaltflächen, über die Sie auf die entsprechenden Funktionen zugreifen können:

- **MEDIA DEVICES** Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich ein Fenster, in dem Sie neben dem internen Speicher weitere Speichermedien auswählen können, um andere Multimedia-Dateien auszuwählen. Alle Einzelheiten finden Sie im Kapitel [MEDIEN](#).
- **PLAYLIST**: Sie können Ihre Wiedergabelisten mit der Funktion [PLAYLIST](#) verwalten.
- **AUTOPLAY**: Spielt automatisch alle Titel im aktuellen Ordner ab. Berühren Sie die Taste AUTOPLAY, um diese Option zu aktivieren oder zu deaktivieren.
- **KARAOKE**: Siehe unten, wie [man die Karaoke-Seite anpasst](#).
- **INFO**: Zeigen Sie die Informationen zum gerade gespielten Titel an und [steuern Sie die Wiedergabe](#).
- **DRUM RESTYLE**: [Erneuern Sie die Rhythmus-Spur](#) (ersetzen Sie langweilige Midi-Drums aus MIDI-Dateien durch Live-Audio-Drums von **EVM**).
- **SETTINGS**: Passen Sie die [grundlegenden Wiedergabeeinstellungen](#) für die wiedergegebenen Titel an.

Parameter der Wiedergabesteuerung

Diese Seite wird durch Drücken der INFO-Taste auf der Hauptseite des PLAYERS geöffnet und ist nützlich, wenn ein Song abgespielt wird.

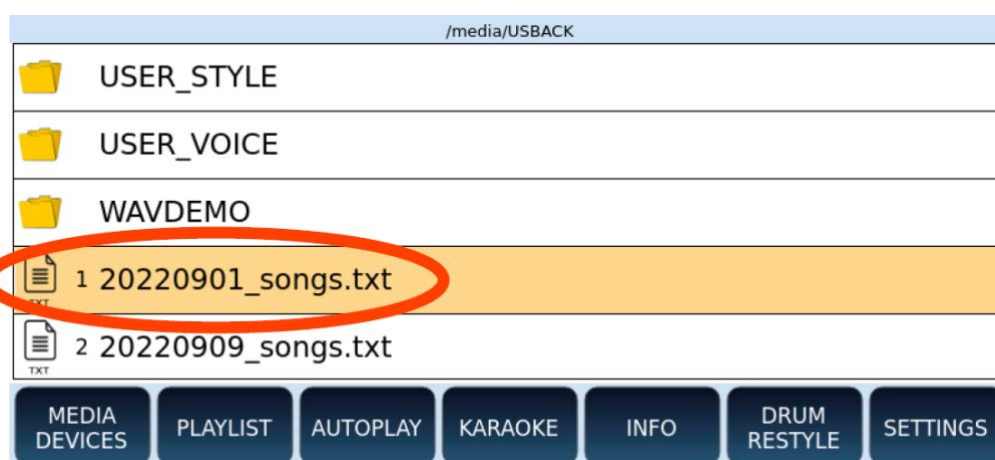


In der Mitte des Bildschirms sehen Sie den Namen der Datei, ihre Eigenschaften (MIDI, WAV, MP3 und ihre Attribute) und den Pfad im Speicher.

Dank des Balkens und des Wiedergabereglers können Sie sich in der Ausführung des Liedes vor und zurück bewegen:

- Bewegen Sie den Positionszeiger mit dem Finger entlang der Leiste.
- Drücken Sie eine der beiden Tasten << oder >>, um etwa drei Sekunden des gerade gespielten Titels vor- oder zurückzuspringen.

Die Taste **EXPORT SONGS** ist nützlich, um die Songliste aller vom Instrument gespielten Songs seit dem letzten Einschalten zu erhalten. Das Ergebnis ist eine Textdatei (txt), die auf der internen Festplatte des Instruments gespeichert wird.



Anzeige von Liedtexten und Akkorden synchron zu Songs

Wenn Sie ein Musikstück spielen, das MIDI-Events des Textes oder der Akkorde enthält, werden diese spontan auf der Bildschirmseite in der "Vorschau" in einem Teil des Bildschirms wie folgt angezeigt.

Hinweis: Der Text erscheint automatisch, wenn Sie die Option AUTO LYRICS auf der Seite SETTINGS | MIDI aktiviert haben.



Optionen:

- Wenn der Text nicht erscheint, drücken Sie die Taste **LYRICS** auf dem Bedienfeld.
- Drücken Sie die Taste erneut, um zur vorherigen Videoseite zurückzukehren.
- Wenn kein Text angezeigt wird, hat die MIDI-Datei keine MIDI-LYRICS. Wenn Sie eine Textdatei, eine Partitur im PDF-Format oder ein Bild mit nützlichen Informationen für diesen Zweck haben, können Sie diese Dateien verknüpfen und Texte, Partituren, Bilder anzeigen.
- Klicken Sie darauf, und der Bildschirm ist vollständig mit Text gefüllt.



Wissenswert:

Das Instrument erkennt Akkord-Meta-Events in MIDI-Dateien; bei Audiodateien mit Liedtext wird das Format **Winamp** unterstützt.

Anpassen der Karaoke-Seite

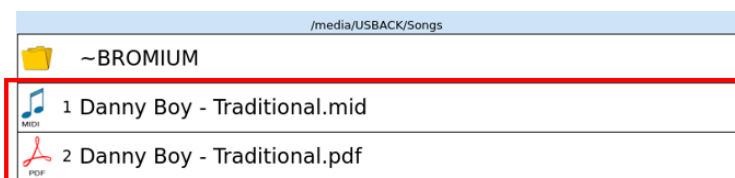
Durch Drücken der KARAOKE-Taste (unten auf der PLAYER-Hauptseite) erscheinen neue Schaltflächen auf dem Bildschirm, mit denen Sie die KARAOKE-Seite anpassen können.



Alle Details in dem [entsprechenden Abschnitt](#).

Anzeigen von Text- und PDF-Dateien, Partituren und Bildern

Sie können eine Text- oder PDF-Datei mit einer beliebigen anderen Datei im selben Ordner mit demselben Namen verknüpfen. Wenn beim Starten des Songs eine Datei mit demselben Namen wie der Song vorhanden ist, wird die verknüpfte Datei mit dem Song ebenfalls automatisch geöffnet.



Optionen:

- Wenn Sie eine Partitur im PDF-Format haben, können Sie die Partitur des Liedes entsprechend der MIDI-Datei verfolgen.
- Wenn Sie den Liedtext im txt-Format haben, können Sie ihn auf dieselbe Weise auf dem Bildschirm lesen (dieses Mal nicht synchronisiert).
- Die Textdatei kann auch zum Lesen anderer nützlicher Anmerkungen verwendet werden.
- In ähnlicher Weise können Sie auch Bilddateien anzeigen. Es genügt, wenn die Datei den gleichen Namen wie die MIDI-Datei hat.

Bei der Anzeige von PDF-Dateien können Sie die Ansicht mit den Schaltflächen auf der rechten Seite steuern.

DANNY BOY

Traditional Irish Folk Melody

Slowly

Oh, Dan - ny Boy, the pipes, the pipes are call - ing.

from glen to glen and down the moun - tain - side.

The sum - mer's gone and all the ros - es fall - ing.

Pdf Controls

DOWN Scroll down

+ Zoom in

SEL PAGE Select pages

CLEAR Close the file

- Zoom out

UP Scroll up

1/1

BITTE BEACHTEN SIE: Sie können diese Funktion über die Option SKIP FILE LINK aktivieren/deaktivieren, die auf den Seiten EINSTELLUNGEN | ALLGEMEIN verfügbar ist.

Eigenen Text mit Audiodateien synchronisieren

Wenn eine Textdatei mit einer Audiodatei (WAV oder MP3) verknüpft ist, können Sie sie so programmieren, dass sie automatisch durchläuft (wie MIDI-Dateien mit eingebautem Liedtext), während die Musik abgespielt wird.

Hierfür ist Folgendes erforderlich:

- Die Audiodatei und die Textdatei müssen den gleichen Namen haben (außer der Erweiterung).
- Sie müssen sich im selben Ordner befinden.
- Die Option AUTOLYRISCH ANZEIGEN auf der [Seite Einstellungen des Players](#) muss aktiviert sein.

Schritt für Schritt:

116.Weisen Sie die Option Text Record einem der Schalter des optionalen FOOTSWITCH zu.

117.Weisen Sie die Optionen Textseite + und Textseite - zwei der Schalter am FOOTSWITCH zu (optional).

118.Starten Sie die Wiedergabe der Audiodatei.

119.Drücken Sie die RECORD-Taste auf dem Bedienfeld oder den Textaufzeichnungsschalter auf dem Fußschalter, um die Aufnahme zu starten. Ein "TXT Rec"-Warntext erscheint in der STATUSLEISTE am oberen Bildschirmrand.

120.Verwenden Sie den Wertewähler oder die Page + und Page Text - Schalter, um die Seiten manuell umzublättern, während der Song das erste Mal abgespielt wird. Das Instrument merkt sich, wann und wo die Seiten gewechselt werden. Sie können auch die UP/DOWN-Tasten verwenden: immer vorwärts und nie rückwärts.

121.Wenn die Synchronisierung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste **START** oder **STOP**. Sie werden aufgefordert, die Textsynchronisation zu speichern.

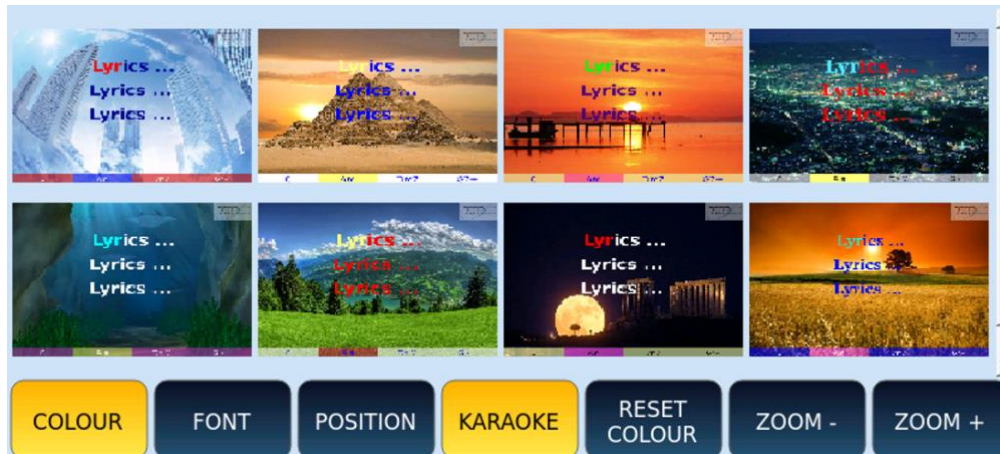
122.Tippen Sie auf **JA**, um die nächste Nachricht zu bestätigen.

Achtung! Sie können MP3-Dateien mit synchronisiertem Text auf älteren KETRON-Modellen (wie MIDJAY und MIDJYA PLUS) nur abspielen, wenn die MP3-Datei eine feste Bitrate hat und keine Meta-Events enthält.

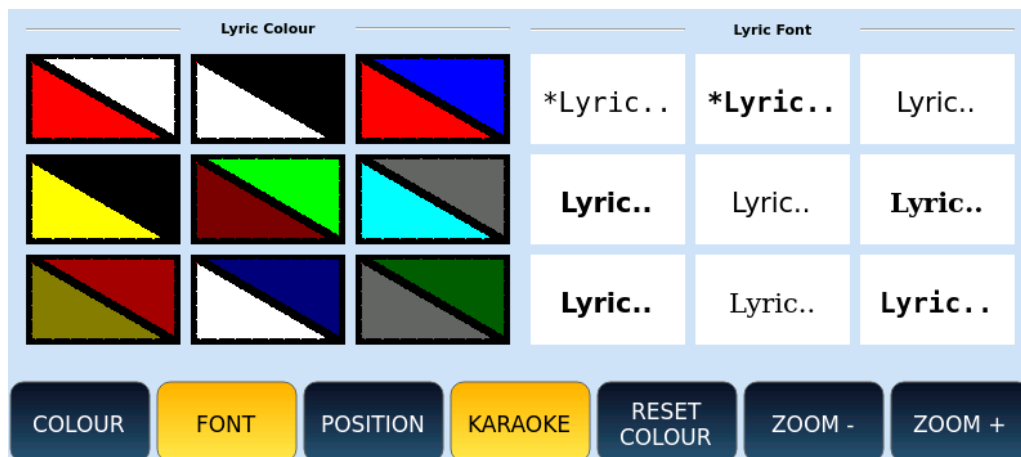
Anpassen der Karaoke-Seite

Nachdem Sie die Wiedergabe eines Titels aus dem **PLAYER** gestartet haben, können Sie die KARAOKE-Taste am unteren Rand des Bildschirms drücken, woraufhin neue Tasten auf dem Bildschirm erscheinen, mit denen Sie die KARAOKE-Seite anpassen können.

COLOUR: Drücken Sie diese Taste, um das Hintergrundbild oder die Farben der KARAOKE-Seite zu ändern.



FONT: Drücken Sie diese Taste, um die Farbe (Lyric Colour) und die Schriftart (Lyric Font) der Anzeige des KARAOKE-Textes zu ändern.



Andere Optionen:

- **POSITION:** Drücken Sie diese Taste, um den Text KARAOKE linksbündig oder zentriert anzuzeigen.
- **KARAOKE:** Drücken Sie diese Taste, um zur Anzeige der Hauptseite des **PLAYERS** zurückzukehren.
- **RESET COLOUR:** Drücken Sie diese Taste, um die Farben auf den Werksstandard zurückzusetzen.
- **ZOOM -/+:** Drücken Sie eine der beiden ZOOM-Tasten, um die Schriftgröße des angezeigten KARAOKE-Textes zu vergrößern oder zu verkleinern.

Einstellen des Tempos für Songs

Dies gilt für alle Dateiformate: MIDI, Wave und MP3.

Das aktuelle Tempo wird im PLAYER-Rahmen angezeigt.



Um die Anzahl der BPM in einem Song zu erhöhen oder zu verringern, drücken Sie einfach eine der TEMPO +/- Tasten auf dem Bedienfeld.



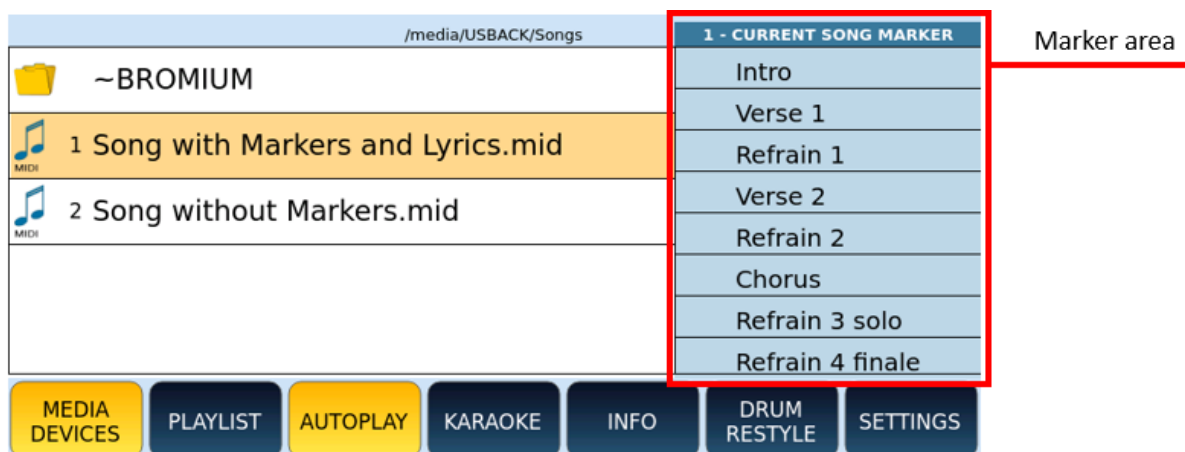
Mit EVM können Sie das Tempo in BPM im Bereich von 65 bis 250 für MIDI-Dateien einstellen, während der Wert für Audiodateien in % (-49/+49) angegeben wird.

Marker in Songs

Mit den Markern einer MIDI-Datei können Sie schnell von einem Punkt eines Musikstücks zu einem anderen wechseln (Strophe, Refrain, Ende). Sie können auch verwendet werden, um einen Schritt in einer Schleife mehrfach zu wiederholen.

EVM zeigt Marker unter zwei Bedingungen an:

- Sie haben die Funktion AUTO SHOW auf der [Seite MARKER](#) der Funktion SETTINGS aktiviert.
- Die MIDI-Datei enthält MARKER-MIDI-Events (Sie können diese Events mit jeder DAW-Software einfügen).



Wie man Marker verwendet:

- 123.** Öffnen Sie die MIDI-Datei, die die Marker-Events enthält, mit dem PLAYER.
- 124.** Wenn die Markierungen nicht angezeigt werden, stellen Sie sicher, dass die Einstellung AUTOSHOW in den [Einstellungen des PLAYERS](#) aktiviert ist.
- 125.** Wiedergabe starten.
- 126.** Drücken Sie die verschiedenen Marker, um die Wiedergabe sofort an diesen Punkt zu verschieben.
- 127.** Sie können zwei Markierungspunkte zwischen ihnen einschleifen:
- 128.** Voraussetzung dafür ist, dass die Option LOOP in den [Einstellungen des PLAYERS](#) aktiviert ist.
- 129.** Starten Sie die Wiedergabe des Titels.
- 130.** Sobald Sie die Rückkehrmarkierung passiert haben, drücken Sie die ENTER-Taste.
- 131.** Es erscheint ein grünes Symbol, das anzeigt, dass Sie bei Erreichen des nächsten Markers zur Position des ausgewählten Markers zurückkehren.
- 132.** Um die Schleife zu verlassen, drücken Sie erneut auf den markierten Marker.

PLAYLISTE

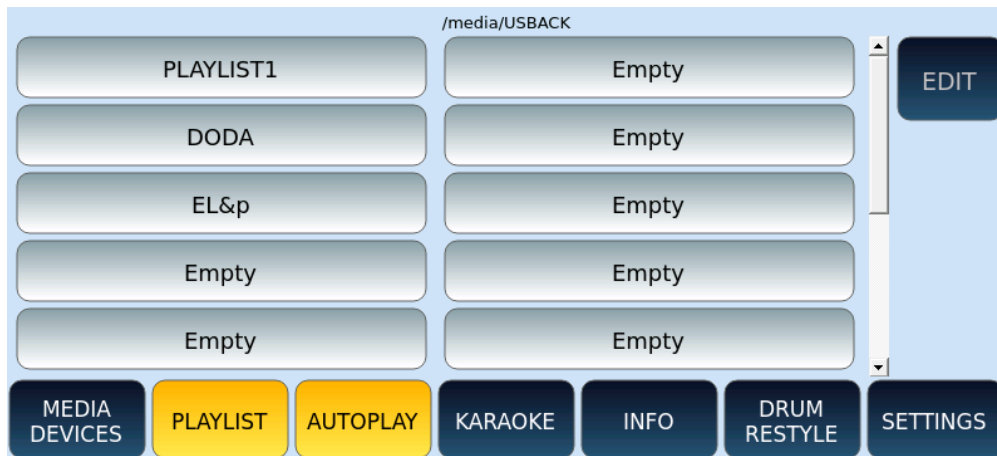
PLAYLISTS sind Speicherbereiche, in denen Sie Ihre Musik-Setlisten für Live-Auftritte zusammenstellen können. In den **PLAYLISTS** werden die Songs in einer Reihenfolge angeordnet, die Ihre Set-Liste für die Veranstaltung darstellt. Sie können bis zu 100 Listen verwalten, die im Gerät gespeichert sind. Und jede Liste kann eine unbegrenzte Anzahl von Musiktiteln enthalten.

Die **PLAYLIST** unterscheidet sich von der **JUKEBOX** durch die Möglichkeit, die Wiedergabereihenfolge der Songs festzulegen, während im JUKEBOX-Modus die Songs immer in alphabetischer Reihenfolge in der SET-Sammlung angezeigt werden und durch Berühren der einzelnen virtuellen Pads einfach ausgewählt werden können.

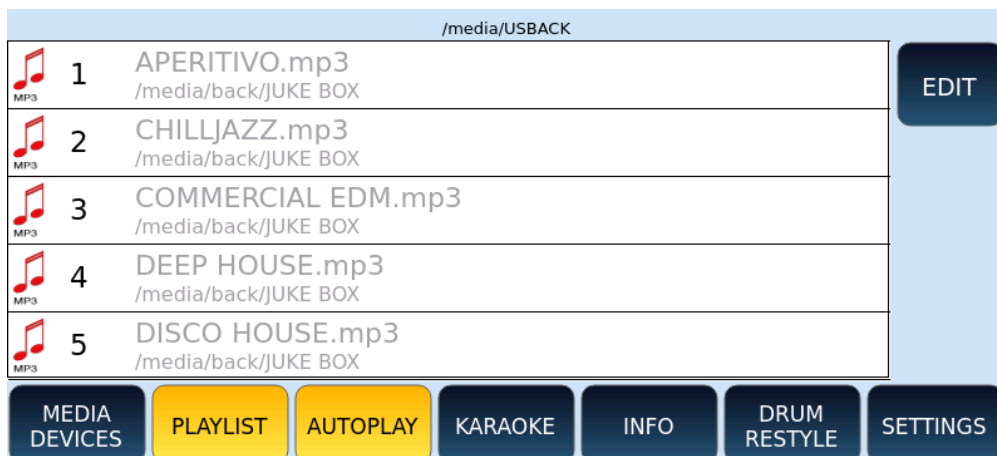
So greifen Sie auf die Funktion **PLAYLIST** zu



Drücken Sie die Taste **PLAYLIST** auf dem Bildschirm auf der Hauptseite des **PLAYERS**.

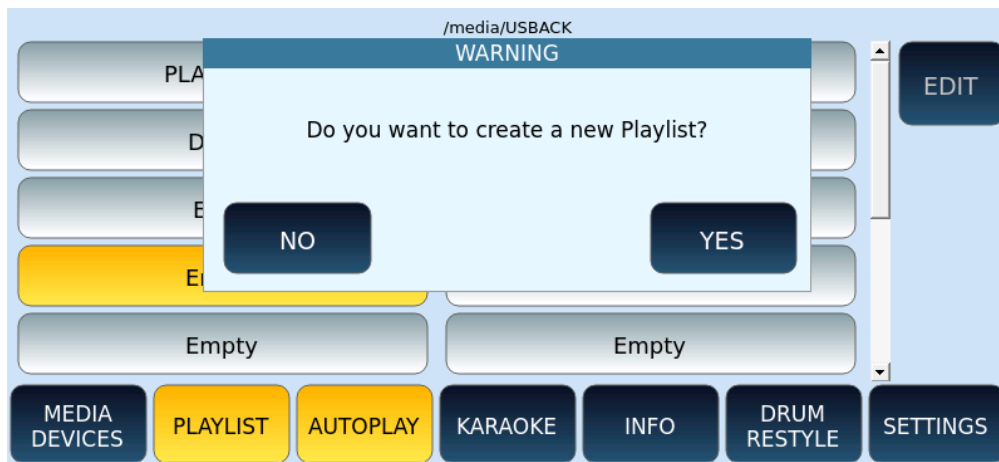


Berühren Sie ein Element der Playlist, um die Seite **PLAYLIST** aufzurufen, auf der alle Titel der Liste angezeigt werden. Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um zwischen der Seite **PLAYLIST SELECTION** und der Seite **PLAYLIST** umzuschalten.

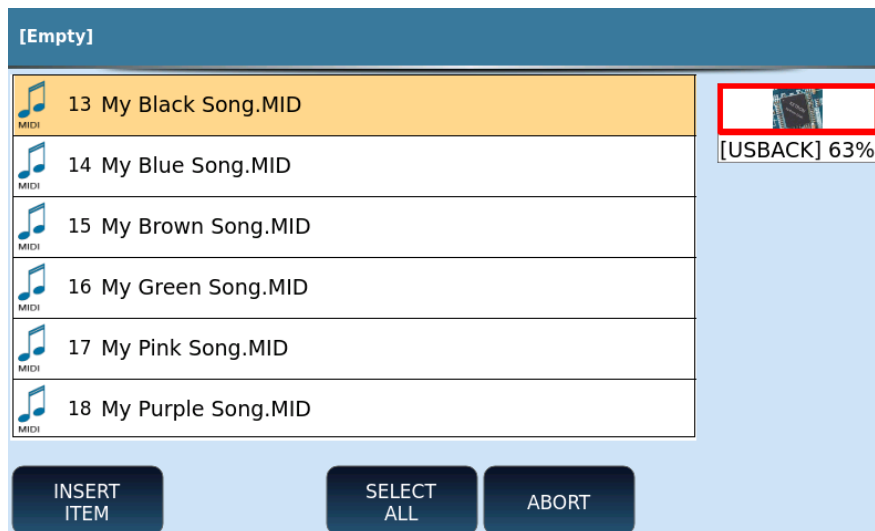


Wie man eine neue **PLAYLIST** erstellt

Um eine neue Liste zu erstellen, wählen Sie ein **leeres** Element auf der Auswahlseite **PLAYLIST** aus. Auf dem Bildschirm erscheint ein Pop-up-Fenster. Tippen Sie zur Bestätigung auf das Symbol **YES**.



Die nächste Seite erscheint wie im folgenden Beispiel gezeigt.



Nächste Schritte:

133. Tippen Sie auf **ITEM EINFÜGEN**.

134. Navigieren Sie zu den Ordnern und wählen Sie die Titel aus (einen nach dem anderen oder drücken Sie **SELECT ALL**, um den gesamten Inhalt eines Ordners auszuwählen).

135. Tippen Sie auf **ABBRUCH**, um die aktuelle Seite zu verlassen.

136. Andernfalls fahren Sie fort, indem Sie die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld drücken, um die Liste zu speichern.

137. Sie können die **PLAYLIST** nun benennen und mit **ENTER** bestätigen.

So ändern Sie die Liste der Elemente in der PLAYLIST

Um den Inhalt einer Liste zu ändern, drücken Sie auf das Symbol **EDIT** auf der rechten Seite des Bildschirms: Beachten Sie, dass unten neue Symbole erscheinen, wie abgebildet.



Es sind folgende Optionen verfügbar:

- **ERASE PLAYLIST:** Drücken Sie diese Taste, um die gesamte Liste zu löschen.
- **INSERT ITEM:** Mit dieser Schaltfläche können Sie der Liste neue Titel hinzufügen.
 - Verwenden Sie die Tasten **UP/DOWN**, **EXIT** und **ENTER** auf dem Bedienfeld, um durch die Ordner zu navigieren.
 - Wählen Sie das Lied aus, das Sie einfügen möchten.
- Drücken Sie auf dem Bildschirm auf **INSERT**, um es der Liste hinzuzufügen, oder auf **ABBRUCH**, um den Vorgang abzubrechen.
- **APPEND ITEM:** Mit dieser Schaltfläche können Sie neue Lieder direkt am Ende der Liste hinzufügen.
- **REPLACE ITEM:** Mit dieser Schaltfläche können Sie ein Element in der Liste durch ein anderes an der gleichen Position ersetzen.

Die Schritte:

138. Drücken Sie die Taste **REPLACE ITEM**.

139. Wählen Sie das Lied aus, das Sie ersetzen möchten.

140. Verwenden Sie die Tasten **UP/DOWN** und die Tasten **EXIT/ENTER** auf dem Bedienfeld, um durch die Ordner zu navigieren.

141. Wählen Sie den neuen Song aus.

142. Drücken Sie die **ENTER**-Taste auf dem Bedienfeld, um das alte Gerät zu ersetzen, oder drücken Sie **ABORT**, um den Vorgang abzubrechen.

143. Drücken Sie die Taste **REMOVE ITEM**, um einen Eintrag aus der Liste zu entfernen.

144. Wählen Sie das Element, das Sie entfernen möchten.

145. Drücken Sie **YES**, um den Vorgang zu bestätigen oder **NO**, um ihn abzubrechen.

146. Um die Reihenfolge der Songs zu ändern, verwenden Sie Drag & Drop, d. h. Sie wählen ein Element durch Drücken auf den Bildschirm aus und ziehen es an die gewünschte Position.

147. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie erneut auf **EDIT**, um Ihre Änderungen zu speichern und zum PLAYLIST-Modus zurückzukehren.

JUKEBOX

Der JUKEBOX-Modus bietet eine alternative Möglichkeit, auf Dateien und Songs zuzugreifen. Sie können beliebig viele Titel einstellen und haben sie immer zur Hand, um schnell und einfach auf sie zuzugreifen und schnell durch die Titelsammlungen zu navigieren.

Hinweis: Sie werden viele Ähnlichkeiten zwischen JUKEBOX und [PERFORMANCE](#) finden. Der Unterschied besteht darin, dass JUKEBOX nur Musik und Video verarbeitet, während PERFORMANCE mit BegleitStyles und Registrierungen arbeitet.

Die Lieder sind auf dem Bildschirm in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet, aber es steht Ihnen frei, die verschiedenen Lieder in der Reihenfolge einzusetzen, die Sie im Moment festlegen (wenn Sie eine strenge Reihenfolge wünschen, sind die [PLAYLISTS](#) das Richtige für Sie).

In diesem Zusammenhang wird eine Sammlung von Songs als **Set bezeichnet**. Jedes **Set** ist mit einem bestimmten Ordnerpfad verknüpft, und wenn es ausgewählt wird, werden alle Songs in diesem Ordner auf Virtual Pads hochgeladen.

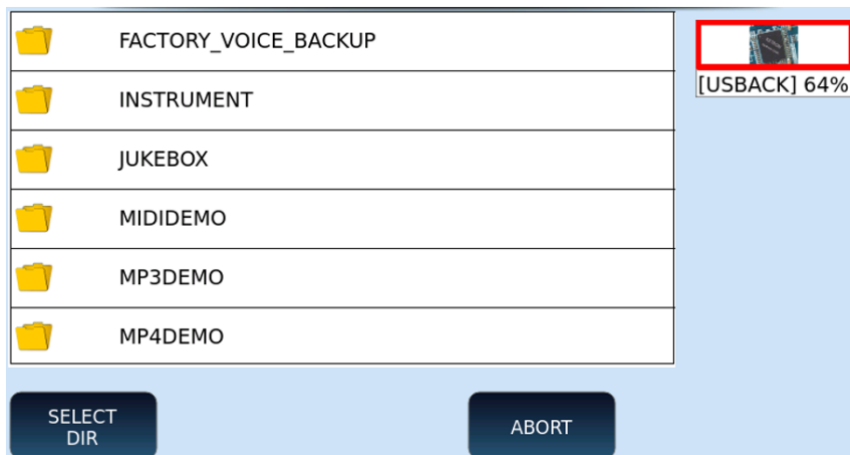
Drücken Sie die JUKEBOX-Taste: Die LED-Taste leuchtet auf und die entsprechende Seite erscheint auf dem Bildschirm.

Virtuelle Pads zeigen die Namen der Dateien in einer Set-Sammlung in alphabetischer Reihenfolge an (und Sie können die Reihenfolge der Titel in der Liste nicht ändern).



Schritt für Schritt:

- 148.** Berühren Sie ein virtuelles Pad, um den zugehörigen Song sofort abzuspielen (es ist nicht erforderlich, die START-Taste auf dem Startbildschirm zu drücken).
- 149.** Berühren Sie den Song auf dem Virtual Pad erneut, um ihn zu beenden.
- 150.** Drücken Sie die Tasten **DOWN/UP**, um durch alle Titel im Set zu blättern.
- 151.** Die Schaltflächen am unteren Rand des Bildschirms entsprechen den Sammlungen "Einstellen".
- 152.** Berühren Sie eine SET-Taste, um alle darin enthaltenen Titel zu laden.
- 153.** Um Lieder zu einer SET-Sammlung hinzuzufügen, kopieren Sie die Lieder in den mit dem SET verknüpften Ordner, indem Sie die Dateifunktionen von Disk Edit oder Connect to PC/Mac verwenden.
- 154.** Berühren und halten Sie eine SET-Taste, um den Speicherort des mit dieser Sammlung verknüpften Ordners zu ändern, wie im folgenden Verfahren beschrieben.



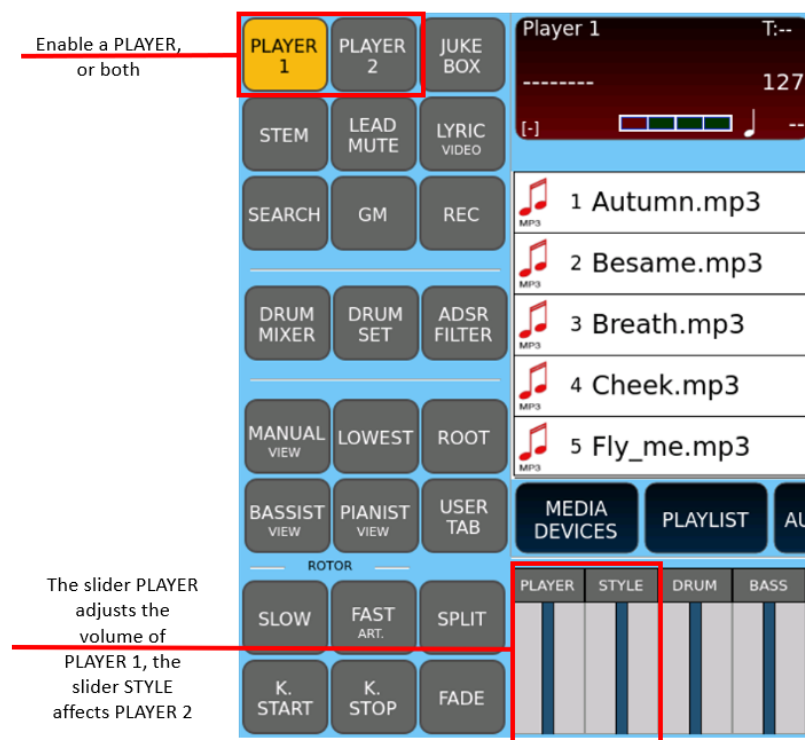
- 155.** Verwenden Sie die Tasten **UP/DOWN**, **EXIT** und **ENTER** auf dem Bedienfeld, um durch die Ordner zu navigieren.
- 156.** Wählen Sie einen Ordner auf dem Bildschirm und berühren Sie die Taste **SELECT DIR**, um diesen Ordner mit der SET-Sammlung zu verknüpfen.
- Die SET-Sammlung erbt den Namen des Zielordners.
 - Die in diesem Ordner enthaltenen Dateien werden auf die virtuellen Pads hochgeladen, wenn Sie dieses SET auswählen.
- 157.** Wenn Sie die Änderung nicht bestätigen wollen, drücken Sie die Taste **ABBRUCH** und kehren Sie zur vorherigen Seite zurück.

158. Um die **JUKEBOX** zu verlassen, drücke **EXIT** auf dem Bedienfeld.

Bitte beachten. Sie können eine **PLAYLIST** nicht in eine SET-Sammlung der **JUKEBOX** hochladen.

Überblenden der Lautstärke zwischen PLAYER 1 und 2

EVM verfügt über zwei MIDI- und zwei Audio-basierte Player (MP3, WAV). Sie können einen Song auf PLAYER 1 starten und dann zum Song auf PLAYER 2 wechseln, wobei die Überblendzeiten von Ihnen interaktiv gesteuert werden können, indem Sie einfach den jeweiligen Lautstärkeregler unter dem Player nach oben/unten bewegen.



Schritt für Schritt:

159. Öffnen Sie den ersten Song auf PLAYER 1 und starten Sie die Wiedergabe wie oben im Kapitel [Abspielen von Multimedia-Dateien](#) beschrieben.

160. Regeln Sie die Lautstärke mit dem PLAYER-Schieberegler auf dem Bedienfeld.

161. Vergewissern Sie sich, dass der STYLE-Schieberegler auf dem Bedienfeld ganz unten/auf Null steht.

162. Während der erste Titel abgespielt wird, drücken Sie PLAYER 2 und wählen einen zweiten Titel aus. Die beiden Titel können das gleiche oder ein anderes Format haben.

163. Beginnen Sie, auch den zweiten Song abzuspielen: Wenn der STYLE-Regler auf Null steht, hören Sie nur den ersten Song.

164. Spielen Sie nun mit den beiden Schiebereglern PLAYER und STYLE (die auch den Schieberegler für PLAYER 1 und PLAYER 2 entsprechen) auf dem Bedienfeld. Durch Verringern des ersten und Erhöhen des zweiten Reglers erhalten Sie den gewünschten Fade-Effekt und die Zeiten, die Sie vor Ort einstellen.

Siehe auch das [Cross Fade \(XFade\)](#)-Verfahren, das auf der SETTINGS-Seite des **PLAYERS** konfiguriert werden kann.

Einstellungen des PLAYERS

Die Grundeinstellungen des PLAYERS werden auf den EINSTELLUNGEN-Seiten verwaltet, die über die Schaltfläche EINSTELLUNGEN auf dem Bildschirm der Hauptseite des PLAYERS aufgerufen werden können. Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über die verschiedenen Symbole auf dieser Seite:

ALLGEMEINES

Section	Option	Value / Status
XFADE	Master Toggle	☐
	NORMAL	☒
	SLOW 1	☐
	SLOW 2	☐
	FAST 1	☐
	FAST 2	☐
SPLIT LOCK	Toggle	☐
	AUTO LYRIC	☒
SFX ON SET 7	Toggle	☐
	AUTOPLAY DELAY	1 s.
SKIP FILE LINK	Toggle	☐
	MARKER ON INFO	☐
PDF DPI	Value	72
	STYLE & PLAYER	☐
FIXED TEXT ROW	Toggle	☒
	LYRICS ON JUKEBOX	☒

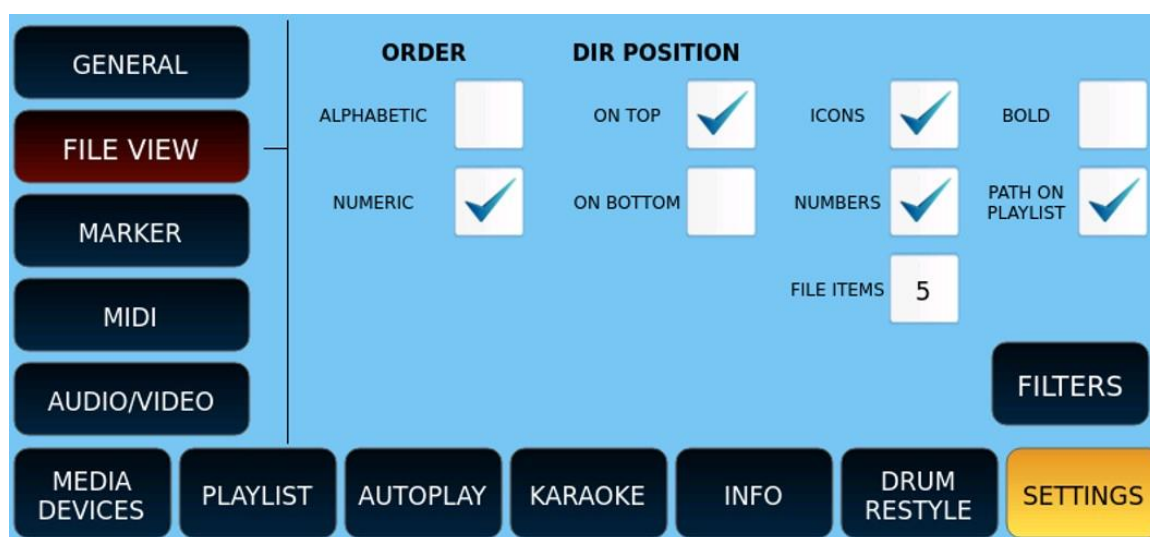
Optionen:

- XFADE: Ändern Sie die Geschwindigkeit der Überblendung. Sie können Cross Fade aktivieren/deaktivieren und dann einen Wert zwischen NORMAL, SLOW 1, SLOW 2, FAST 1 und FAST 2 einstellen. Cross Fade kann auch über das [Fade-Verfahren zwischen PLAYER 1 und PLAYER 2](#) durchgeführt werden.
- SPLIT LOCK: Sie können den Splitpunkt sperren.
- AUTO LYRIC: Zeigt beim Starten eines Liedes automatisch den Liedtext an (falls in der Datei vorhanden).

- SFX ON SET 7: Ersetzt JUKEBOX Set 7 durch den SFX-Effektordner.
 - AUTOPLAY DELAY: Legt den Sekundenabstand zwischen dem Abspielen eines Songs und dem nächsten fest.
 - SKIP FILE LINK: Ermöglicht die [Anzeige von Texten, Partituren und Bildern](#), sobald Sie ein Musikstück auswählen. Dabei wird automatisch eine TXT-Datei, eine PDF-Datei oder ein Bild mit demselben Namen geöffnet, sofern vorhanden.
 - MARKER ON INFO: Sie ersetzt die Schaltfläche MARKIEREN unten.
 - PDF DPI: Sie können die Auflösung von 72 bis 100 DPI anpassen.
-
- STYLE & PLAYER: Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie einen Begleitstyle und einen PLAYER-Song gleichzeitig abspielen.
 - FIXED TEXT ROW: setzt die Anzahl der Textzeilen, die mit einer txt-Datei angezeigt werden können, auf 9. Es ist immer möglich, den ZOOM +/- Wert zu ändern, aber wenn Sie eine neue txt-Datei öffnen, werden die angezeigten Zeilen wieder auf 9 gesetzt.
 - LYRICS ON JUKEBOX: ermöglicht die Anzeige von Liedtexten und PDF-Dateien in der JUKEBOX-Umgebung.

DATEIANSICHT

Auf dieser Seite können Sie einstellen, wie Lieder und Dateien auf Ihrem Bildschirm aufgelistet werden.



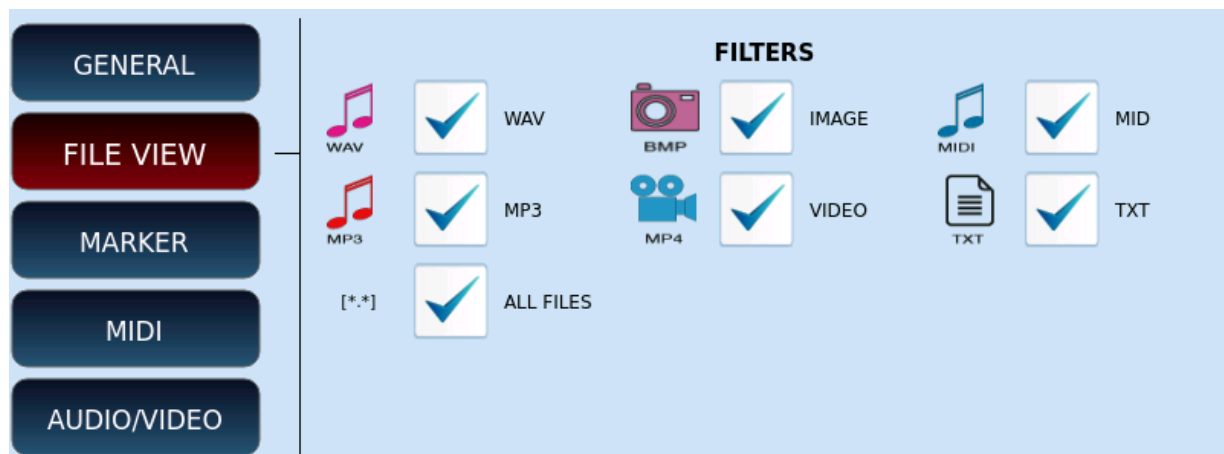
Optionen:

- ORDER: Die Sortierung kann alphabetisch oder numerisch nach dem Index der Datei im Ordner erfolgen.

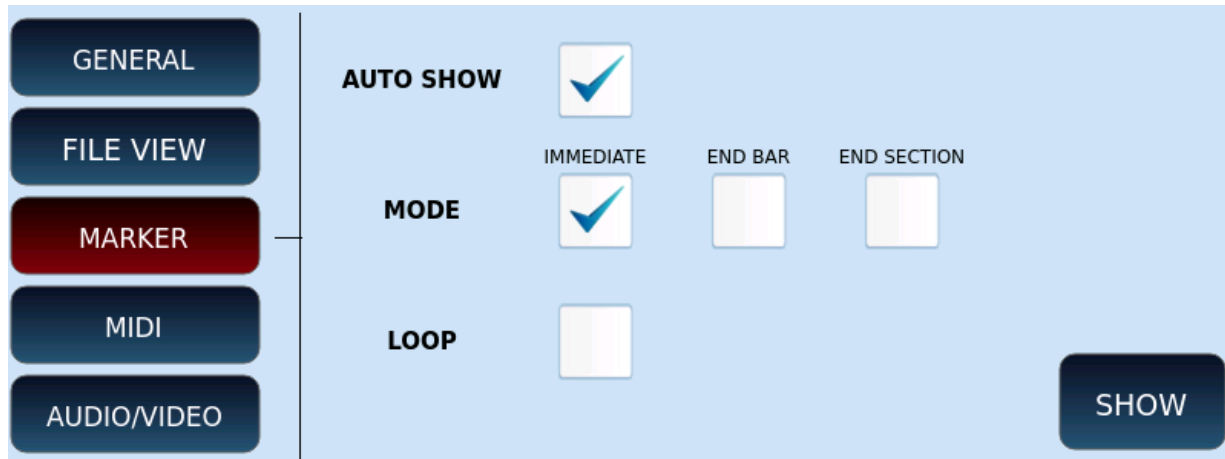
- **DIR POSITION:** Je nach Auswahl ON TOP oder ON BOTTOM werden die Ordner oben oder unten in der Dateiliste angezeigt.
- **ICONS:** Sie können beantragen, dass Dateisymbole ein- oder ausgeblendet werden.
- **NUMBERS:** Zeigt oder verbirgt den Index der Datei. Es ist nützlich, um eine [Indexsuche](#) durchzuführen.
- **FILE ITEMS:** legt die Anzahl der Dateien und Ordner fest, die gleichzeitig angezeigt werden sollen (von 4 bis 12). Berühren Sie diesen Teil des Bildschirms und verwenden Sie die AUF/AB-Tasten zum Bearbeiten.

- **BOLD:** Zeigt den Text in Fettdruck an.
- **PATH ON PLAYLIST:** erlaubt es, den Pfad einer Datei in der Playlist-Umgebung ein- oder auszublenden (gilt für 4-, 5- und 6-Zeilen-Optionen)

FILTERS: Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Seite zur Konfiguration der Filter für die anzuzeigenden Dateitypen wie folgt zu öffnen.



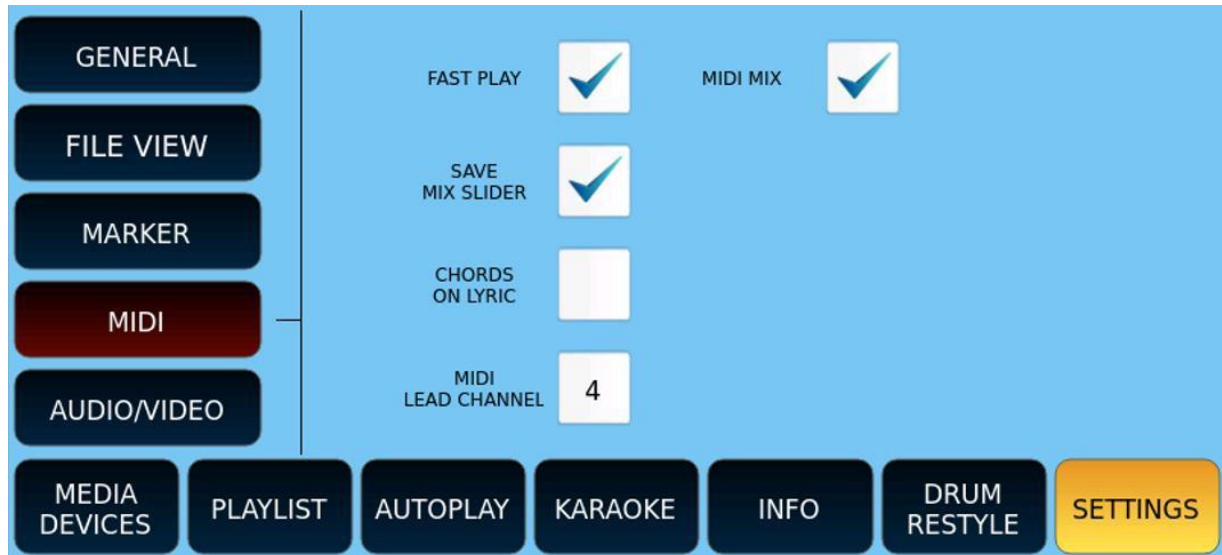
MARKER



Optionen:

- **AUTO SHOW:** Zeigt automatisch das MARKER-Auswahlfenster an, wenn ein Song gestartet wird (nur bei MIDI-Dateien).
 - **MODE:** bestimmt, wie der PLAYER zu einer Markierungsposition springt.
 - **IMMEDIATE:** springt sofort zum ausgewählten Markerpunkt.
 - **END BAR:** Springt nach Abschluss der aktuellen Messung zum ausgewählten Markerpunkt.
 - **END SECTION:** Springt nach Beendigung des aktuellen Abschnitts (z. B. nach Beendigung der Strophe) zum ausgewählten Markerpunkt.
 - **LOOP:** Bei der Wiedergabe werden die Messungen zwischen zwei Markierungspunkten in einer Schleife wiedergegeben.
-
- **SHOW:** Drücken Sie die SHOW-Taste auf dem Bildschirm, um die Liste der Markerpunkte anzuzeigen. Dies ist nützlich, wenn Sie AUTO SHOW nicht aktiviert haben, bevor Sie einen Song mit MARKER-Events starten.

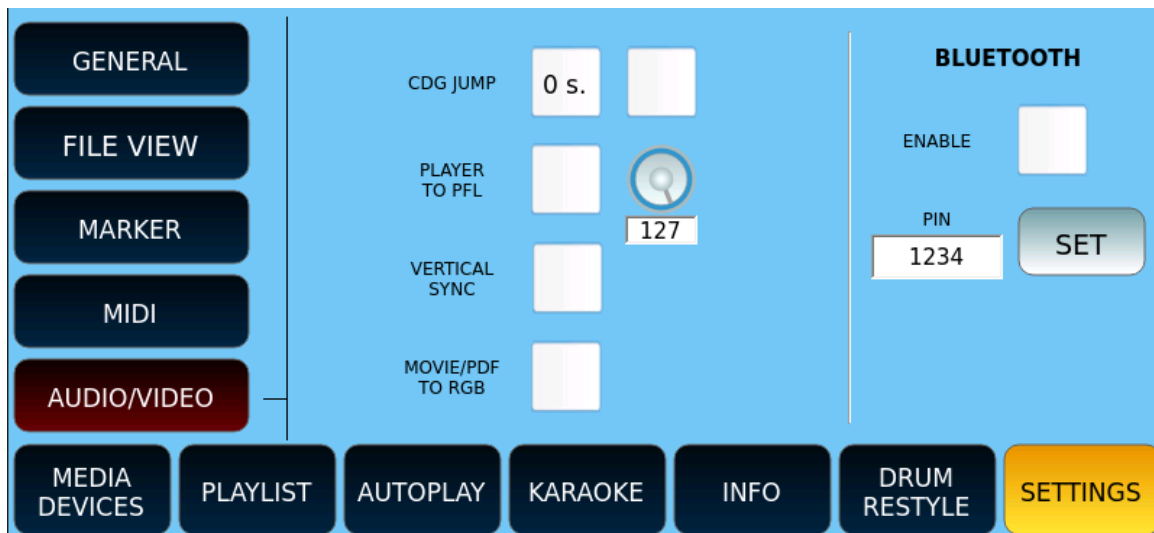
MIDI



Optionen:

- **FAST PLAY:** Beschleunigt den Ladevorgang einer MIDI-Datei und verarbeitet die ersten Messages schneller (die im Allgemeinen CC-MIDI-Befehle, Programmwechsel, Sysex usw. enthalten).
- **SAVE MIX SLIDER:** Wenn Sie diese Option aktivieren, speichert das System beim Speichern einer MIDI-Datei auch den Wert des Lautstärkereglers für jeden Part in der Datei.
- **CHORDS ON LYRIC:** zeigt die Akkorde (falls vorhanden) unterhalb der LYRICS-Zeilen an, anstatt am unteren Rand des Bildschirms.
- **MIDI LEAD CHANNEL:** der MIDI-Kanal, der normalerweise den Lead-Song oder die Hauptmelodie aufnimmt.
- **MIDI MIX:** Diese Einstellung ist nützlich, um die Positionen der Bedienfeld-Schieberegler zum Zeitpunkt des Starts einer MIDI-Datei zu berücksichtigen. Wenn Sie dieses Steuerelement deaktivieren, werden die Schiebereglerpositionen beim Starten des Songs ignoriert.

AUDIO/VIDEO



Optionen:

- **CDG JUMP:**
 - Das erste Feld definiert die anfängliche Übersprungszeit der CDG-Datei. Die Werte reichen von 0 bis 30 Sekunden.
 - Das zweite ist ein Kontrollkästchen, das, wenn es markiert ist, den Anfangsteil von CDG-Dateien überspringt (oft zu Informationszwecken verwendet).
- **PLAYER TO PFL:** aktiviert die PFL-Wiedergabe. Wenn der Lautstärkeregler eines der beiden Player den Wert Null erreicht, ist die Audioausgabe über die Kopfhörer zu hören, nicht aber über die Hauptausgänge. Mit dem daneben liegenden Regler wird die Lautstärke des Vorhörens über Kopfhörer eingestellt.
- **VERTICAL SYNC:** Aktivieren Sie die vertikale Synchronisation für die Videowiedergabe. Dies kann bei einigen Monitormodellen erforderlich sein.
- **MOVIE/PDF TO RGB:** Zeigt den Inhalt von PDF-Dateien, Bildern und Videos auf dem externen Monitor an. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn der Kontrollbildschirm über eine HDMI-Verbindung angeschlossen ist.
- **STYLEBAR ON PDF:** Mit diesem Parameter bleibt die Styleleiste sichtbar, wenn eine PDF-Datei auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Der BLUETOOTH-Link ersetzt den PLAYER 2 durch die Möglichkeit, das Eingangsstreaming-Signal des Bluetooth-Kanals abzuspielen.

- **ENABLE:** Damit wird die Verbindung aktiviert (eine schrittweise Anleitung finden Sie im Kapitel [Verbinden eines](#) Bluetooth-Geräts).
- **PIN:** Dieser Zahlencode wird beim Kopplungsverfahren des Geräts mit Bluetooth-Geräten verwendet.
- **SET:** Drücken Sie die SET-Taste, um die Bluetooth-PIN für die Kopplung zu ändern.

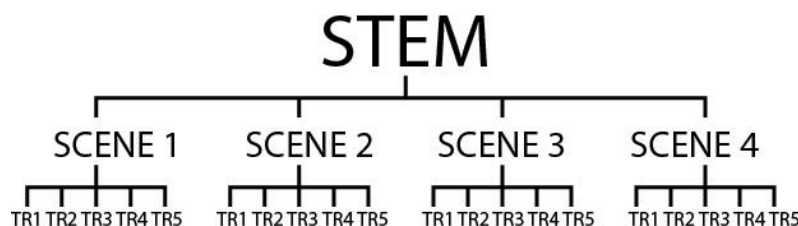
06 Stem

Spielen mit mehreren Spuren

Stellen Sie sich vor, Sie haben eine Audiospur in mehrere Audiospuren aufgeteilt und können auf diese Weise ganz einfach die Spuren ausschließen, die Sie live spielen wollen: den Part des Sängers oder einen Instrumentalpart. Hier wird Ihnen die innovative Stem-Funktion nützlich sein, die KETRON kürzlich bei seiner neuen Generation von Musikinstrumenten eingeführt hat. Damit können Sie Ihre Studioprojekte (einzelne Spuren) mit Ihrer Performance auf dem **EVM** verwenden.

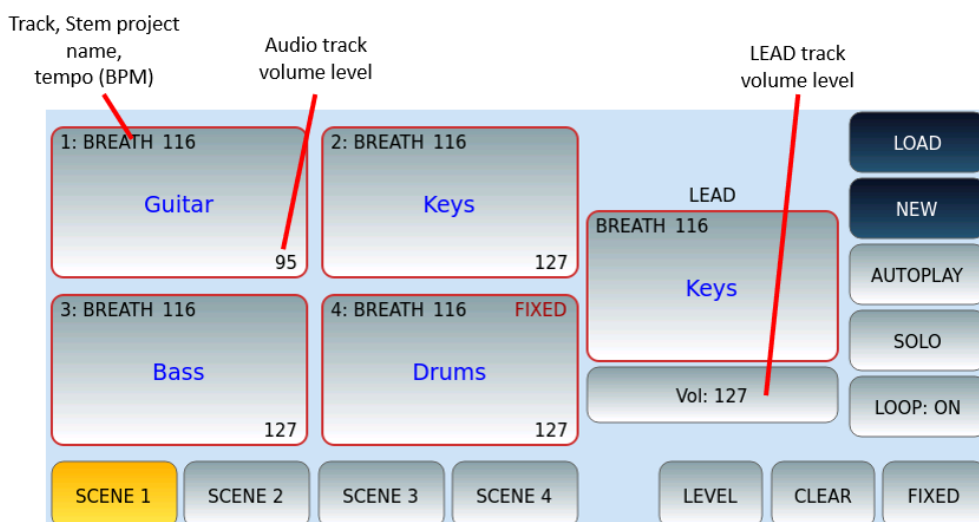
Was ist ein Stem?

Beim Abmischen ist es gängige Praxis, Gruppen von Audiospuren zu erstellen, die gemeinsam bearbeitet werden, bevor sie zu einer endgültigen Master-Stereomischung kombiniert werden. Diese Gruppen werden als Submixe, Subgruppen oder **Stem** bezeichnet und von Toningenieuren zur Vereinfachung des Mischvorgangs verwendet. Ein **Stem** könnte die Mischung aller Audiosignale sein, die von den Mikrofonen des Schlagzeugs kommen, oder die Mischung aller Stimmen eines Chors.



In diesem Instrument besteht ein Stem (oder Stem-Projekt) aus vier Szenen, und jede Szene besteht aus fünf Audiospuren, insgesamt also 20 Spuren. Innerhalb jeder Szene können die fünf Audiospuren gleichzeitig geloopt werden.

Drücken Sie die STEM-Taste auf dem Bedienfeld. Die LED-Taste leuchtet auf und die STEM-Seite erscheint auf dem Bildschirm.



Optionen:

- 5 Pads (Haupt-Lead-Spur und 4 weitere Begleitspuren): Jedem Pad kann eine andere Audiodatei (nur .wav Dateien) zugeordnet werden, die in Schleife und synchron zu den anderen Spuren abgespielt wird.
- Berühren Sie ein Pad, um einen Titel stummzuschalten oder die Stummschaltung aufzuheben.
- Berühren und halten Sie ein Pad, um eine Audiodatei zuzuordnen.
- Die Lautstärke der 4 Stem Pads wird über die 4 Schieberegler mit den Hervorhebungen 1-2-3-4 in oranger Farbe auf der linken Seite des Bedienfelds geregelt.
- **VOL:** Stellt die Lautstärke des Haupttracks (LEAD) ein. Berühren Sie die VOL-Taste und verwenden Sie die UP/DOWN-Tasten, um die Lautstärke mit Werten zwischen 0 und 127 einzustellen.
- **SCENE 1/2/3/4:** Laden Sie die entsprechende Szene hoch. Sie können jeder Szene bis zu fünf synchronisierte Audiodateien zuordnen.
- **LOAD:** Drücken Sie diese Taste, um ein zuvor gespeichertes Stem-Projekt zu laden.
- **NEW:** Löschen Sie alle Szenen und Pads und initialisieren Sie ein neues Stem-Projekt.
- **AUTOPLAY:** Drücken Sie diese Taste, um den automatischen Wechsel zwischen den Szenen zu aktivieren/deaktivieren. Am Ende eines Schleifenzyklus wechselt das Gerät automatisch zur nächsten Szene.
- **SOLO:** Legt nur den gewünschten Track ein und schaltet alle anderen aus. Tippen Sie auf diese Taste und dann auf das gewünschte Pad.
- **LOOP ON/OFF:** Legt fest, ob die Audiospuren des Stem-Projekts endlos wiederholt werden sollen.
- **LEVEL:** Stellt die Lautstärke eines Titels ein. Drücken Sie die Taste **LEVEL** auf dem Bildschirm und berühren Sie dann das gewünschte Pad. Berühren Sie dann die UP/DOWN-Tasten, um die Lautstärke des ausgewählten Titels einzustellen. Die Werte reichen von 0% bis 200%.
- **CLEAR:** Entfernt die zugehörige Spur aus einem Pad. Berühren Sie die Taste **CLEAR** und dann das gewünschte Pad, um die Audiodatei aus dem Pad zu entfernen.
- **FIXED:** aktiviert oder deaktiviert die Transposition eines Tracks. Tippen Sie auf die Schaltfläche **FIXED** und dann auf das gewünschte Pad, um die Spur von der Transponierung unberührt zu lassen. Dies ist nützlich für Drum- und Percussion-Spuren, deren Tonhöhe nicht verändert werden soll.

Ein Stem-Projekt abspielen

Schritt für Schritt:

165. Drücken Sie die **START**-Taste auf dem Bedienfeld, um die Audiotitel der ausgewählten Szene abzuspielen. Deaktivierte Titel (graues Pad) werden nicht wiedergegeben.

166. Drücken Sie erneut **START**, um anzuhalten.

167. Drücken Sie die **TEMPO +/-** Tasten auf dem Bedienfeld, um das Tempo (BPM) einzustellen. Wir empfehlen, den BPM-Wert des Audiotracks an das Ende des Dateinamens zu schreiben, wie bei REAL DRUMS: Wenn eine Audiodatei mit den Informationen über das Tempo im Namen geladen wird, wird das Tempo des Stems auf das der Tracks gesetzt.

168. Drücken Sie die Tasten **TRANPOSE +/-** auf dem Bedienfeld, um die Tonhöhe der Audiospuren zu ändern (feste Spuren werden von der Transposition nicht beeinflusst).

169. Drücken Sie eine der **SCENES**-Tasten auf dem Bildschirm, um eine andere Szene zu laden. Die Szene wechselt am Ende der aktuellen Messung. Sie können die Szene durch Drücken der Tasten **A, B, C und D auf dem** Bedienfeld wechseln.

170. Drücken Sie die **LEAD**-Taste auf dem Bedienfeld, um die Hauptspur zu deaktivieren oder zu reaktivieren.

171. Verwenden Sie die Schieberegler im Bedienfeld, um die Lautstärke der Audiospuren wie folgt einzustellen:

- Schieberegler **PLAYER**: globale Lautstärke des Stem-Projekts.
- Slider **DRUM**: mit Pad Lead verknüpfte Spur.
- Slider **BASS**: mit Pad 1 verknüpfte Spur.
- Schieberegler **CHORD**: mit Pad 2 verknüpfte Spur.
- Slider **REAL CHORD**: mit Pad 3 verknüpfte Spur.
- Slider **LOWER**: mit Pad 4 verknüpfte Spur.

Erstellen eines Stem-Projekts

So erstellen Sie ein neues Stem-Projekt:

- 172.** Drücken Sie die Taste **NEW** auf dem Bildschirm.
- 173.** Auf dem Bildschirm erscheint ein Pop-up-Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, das Löschen der aktuellen Szenen zu bestätigen: Drücken Sie **Ja**, um fortzufahren (mit **Nein** brechen Sie den Erstellungsprozess ab).
- 174.** Berühren und halten Sie ein Pad, um eine Audiodatei dorthin zu laden. Die Liste aller verfügbaren Audiodateien wird auf der linken Seite angezeigt. Tippen Sie auf den Namen, um den Track zu laden. Drücken Sie die EXIT-Taste auf dem Bedienfeld, um die Trackauswahlfenster zu schließen.
- 175.** Wiederholen Sie alle Vorgänge für alle betroffenen Pads.
- 176.** Wenn eine oder mehrere Schlagzeugspuren geladen wurden, tippen Sie auf dem Bildschirm auf die Taste **FIXED** und dann auf die Pads, die der Schlagzeugspur entsprechen, um sie durch Transponieren unveränderbar zu machen.
- 177.** Einstellen der Spurlautstärke: Berühren Sie die Taste **LEVEL** auf dem Bildschirm, berühren Sie das Pad für die gewünschte Spur und dann die Tasten **UP/DOWN**.
- 178.** Wiederholen Sie diesen Schritt für die anderen Szenen. Berühren Sie die Tasten **SZENE 1**, **SZENE 2**, **SZENE 3** und **SZENE 4**, um die Szene zu wechseln.
- 179.** Drücken Sie am Ende die Schaltfläche **SAVE** auf dem Bedienfeld. Tippen Sie auf die Schaltfläche **SAVE AS**, um Ihr Stem-Projekt zu benennen. Auf dem Bildschirm wird eine virtuelle alphanumerische Tastatur eingeblendet. Wählen Sie den neuen Namen und drücken Sie dann die ENTER-Taste auf dem Bedienfeld. Drücken Sie die Taste **CANCEL** oder drücken Sie **EXIT**, um den Vorgang abubrechen.
- 180.** Drücken Sie im Fenster **SPEICHERN** die Schaltfläche **REGISTRATION**, um das Stem-Projekt als Aufnahme zu speichern.

Bitte beachten:

- Wir empfehlen, den BPM-Wert des Audiotracks am Ende des Dateinamens anzugeben (z. B. eine Datei namens Sax_120.wav).

- Sobald Sie ein Stem-Projekt gespeichert haben, können Sie es hochladen, indem Sie auf die Schaltfläche **LADEN** tippen: Die Liste aller Stem-Projekte wird auf der linken Seite angezeigt. Tippen Sie auf Name, um das Projekt hochzuladen.
- Wenn Sie eine .txt-Datei mit demselben Namen im selben Ordner wie Ihr Stem-Projekt speichern, wird die Textdatei als LYRIC angezeigt, wenn ein Stem-Projekt hochgeladen wird, wie in [Link-Texte](#) beschrieben.

Wissenswert

- Stem-Projektdateien haben die Erweiterung .stm.
- Alle in Stem-Projekten verwendeten Audiodateien werden zwangsläufig an einem speziellen Ort auf der internen SSD gespeichert: /media/back/STEM/WAVE/.
- Das einzige anerkannte Format ist WAV mit einer Auflösung von 16 Bit und einer Abtastrate von 44.100 Hz.

TEIL 3:
IHRE EIGENE MUSIK
PRODUZIEREN
MIT EVM

07 Registrierung, Playbox, Leistung

Speichern Ihrer bevorzugten Einstellungen

Mit Registrierungsspeichern können Sie globale EVM-Einstellungen für jede Musik speichern und schnell abrufen. Erstellen Sie Tausende von Registrierungen auf Ihrem Instrument und verwenden Sie diese, um alle Einstellungen, die Sie benötigen, für jede Gelegenheit sofort zur Verfügung zu haben. Mit der PLAYBOX können Sie auf vier Ordner mit Ihrer Lieblingsmusik zugreifen. Um Ihre Registrierungen und LieblingsStylee zu gruppieren, können Sie stattdessen die PERFORMANCE-Umgebung verwenden, in der der sofortige Zugriff auf Ihre Musikressourcen gewährleistet ist.

Registrierung

Auf den Registrationspeicherplätzen können Sie den aktiven Style, Sounds, die Lautstärke aller Parts, die Einstellungen der beiden Mikrofoneingänge, Effekte, die MIDI-Konfiguration, Bilder, Song-Audio, MIDI-Dateien, Stem, Textdokumente... speichern.

Bevorzugte Möglichkeiten der Nutzung von Registrierungen:

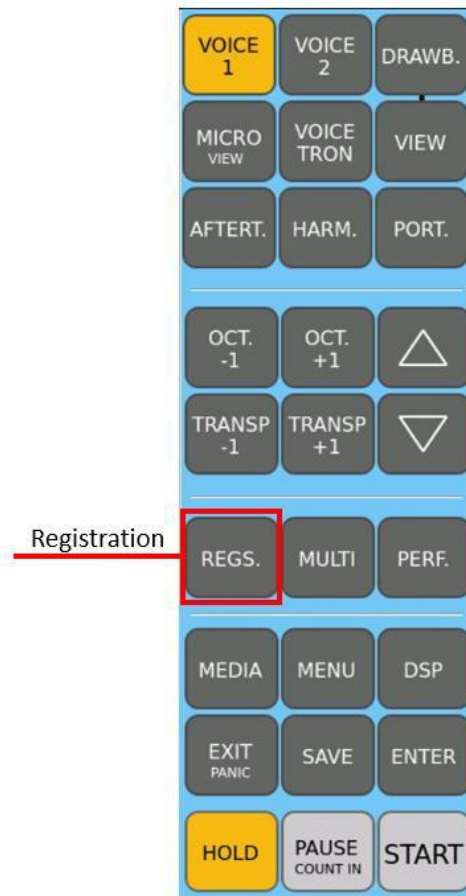
- Live, **Registrierungen** können nützlich sein, um eine große Anzahl von Musiktiteln abzuspielen, indem man in einem Moment die Einstellungen für jede Performance öffnet.
- Im Studio sind **Registrierungen** nützlich, um Ihre Einstellungen als Arbeitsnotizen zu speichern und später zu öffnen, wenn der kreative Prozess mehrere Produktionssitzungen erfordert, selbst nach langer Zeit.
- Im Allgemeinen können Sie sich **Registrierungen** als Ihr Notizbuch vorstellen, in dem Sie Ihre bevorzugten Konfigurationen des Instruments gespeichert haben. Sie stehen Ihnen immer zur Verfügung und helfen Ihnen, kein Detail (aber auch wirklich keins) zu vergessen, wenn es darum geht, mit äußerster Konzentration auf Ihre Musik zu spielen.

Wissenswert

Das Instrument verfügt über **vier Bänke mit je 1024 Registrierungen** für insgesamt 4096 allgemeine Konfigurationen, die zu gegebener Zeit einfach aufgerufen werden können.

EVM-Registrierungen sind Dateien mit der Erweiterung .srg.

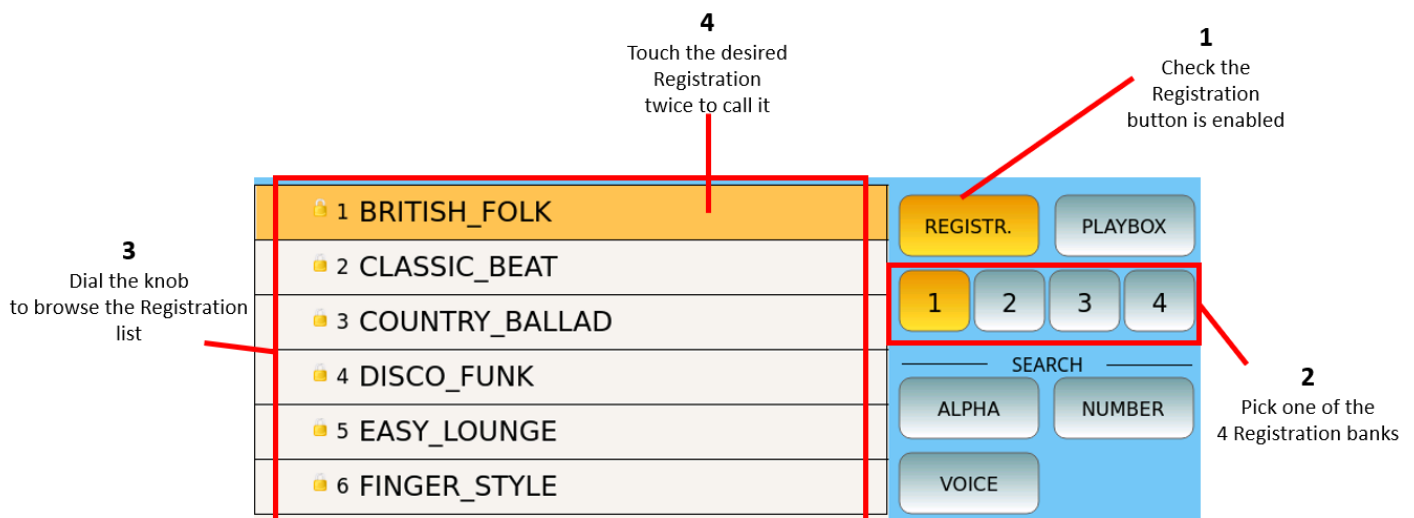
Abrufen einer Registrierung



181. Drücken Sie die Taste **REGS.** auf dem Bedienfeld.

182. Wählen Sie auf dem Touchscreen eine der vier verfügbaren Banken aus, in der Ihre Anmeldung gespeichert ist.

183. Tippen Sie auf die gewünschte **Registrierung** in der auf dem Bildschirm angezeigten Liste.



Die Sortierung der Registrierungsliste folgt denselben Einstellungen für Alphabetisch/Numerisch und Dir Position (Oben/Unten), die in der [Dateiansicht](#) des PLAYERS gespeichert sind.

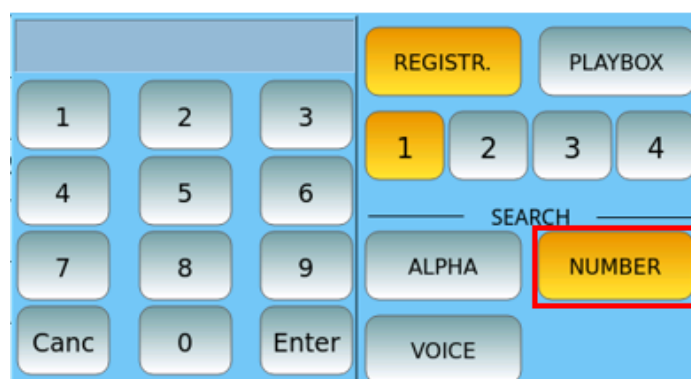
Sie können mit der Suchfunktion nach Titeln suchen: Drücken Sie die ALPHA-Taste im Suchbereich des Bildschirms, geben Sie den Text (auch teilweise) ein und drücken Sie die **Eingabetaste** auf dem Bildschirm, um zu suchen. Wenn Sie das Lock-Feld aktivieren, geht die EXIT-Taste im Verzeichnis eine Ebene nach oben, es sei denn, Sie befinden sich bereits in der obersten Ebene.



Um zur HOME-Seite zurückzukehren, drücken Sie erneut die Taste **REGISTRATION** oder die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld.

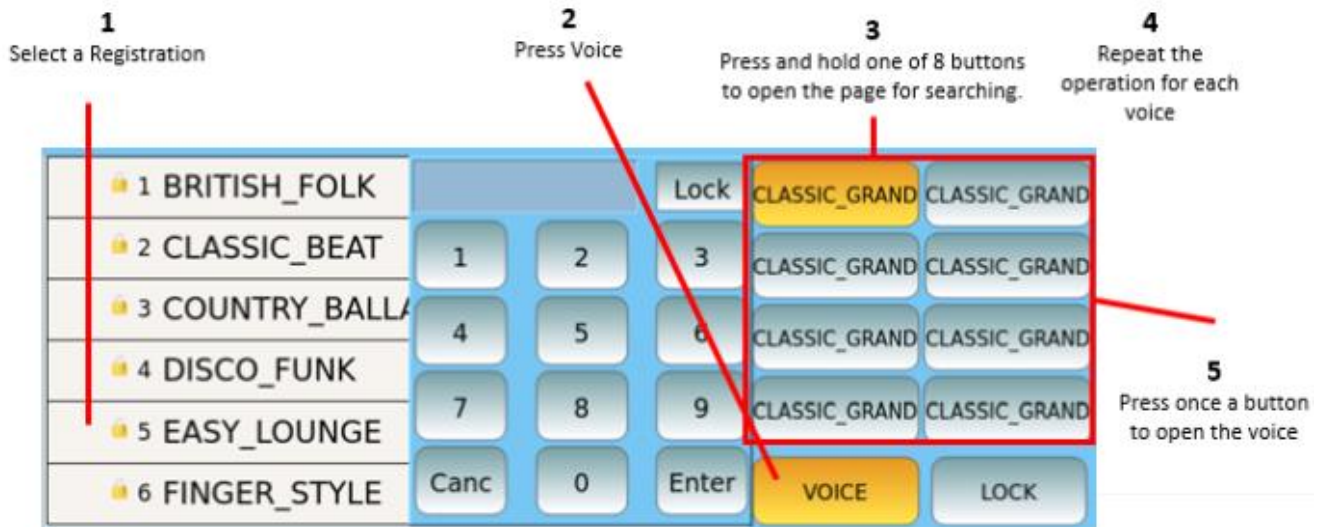
Wissenswert

Eine schnellere Möglichkeit, eine Registrierung auszuwählen (vor allem, wenn Sie viele haben), ist mit der Schaltfläche **NUMMER** verbunden: Sie können die Nummer eingeben, die der Registrierung entspricht. Das funktioniert natürlich nur, wenn Sie die der Registrierung zugewiesene Nummer bereits im Kopf (oder auf Ihrer Set-Liste oder Ihrem Spickzettel) haben.



Einrichten der Registrierungsdaten

Einstellen der zu spielenden Stimmen



Die Voice-Taste in Registration ist nützlich, um bis zu vier Voices auf dem Keyboard zu spielen, um einen Song oder Style zu begleiten (jede Ressource, die Sie mit diesem Registrierungsspeicher verbunden haben).

Wenn Sie **LOCK** aktivieren, werden die acht angezeigten Elemente nicht geändert, wenn Sie die Registrierung ändern. Diese Option gilt nur für Voice 1, während Voice 2 und Drawbar nicht betroffen sind.

Erstellen/Speichern einer Registrierung

Wie wir oben gesehen haben, sollten Sie, sobald Sie den Style, die Sounds, die Effekte und alle anderen Konfigurationsparameter für einen Song eingestellt haben, nicht vergessen, die Registrierung zu speichern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder öffnen zu können.

184. Drücken Sie die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld.

185. Wenn Sie einige Funktionen von der **Registrierung** ausschließen möchten, drücken Sie **FILTERS** (Aktiv) und wirken Sie dann auf die einzelnen Parameter ein.



Optionen:

- Drücken Sie auf "**Speichern**", um den aktuellen Speicherort zu speichern (z. B. wenn Sie gerade eine Registrierung geladen haben und diese bearbeiten und dann wieder speichern möchten, ohne sie umzubenennen).
- Drücken Sie **Save As**, um auf einen anderen Speicherplatz oder eine andere Bank als die aktuelle zu speichern (z.B. eine neue Registrierung oder wenn Sie die aktuell gewählte umbenennen möchten). Das Instrument wird Sie auffordern, die neue **Registrierung** zu benennen.
- Drücken Sie **Abbrechen**, um den Vorgang abubrechen. Es wird nichts gespeichert.

Wissenswert

Wenn Sie eine **Registrierung** speichern, speichert das Instrument die aktuellen Konfigurationsparameter des Instruments auf der Tastatur. Wenn Sie jedoch ausschließen möchten, dass bestimmte Parameter geladen werden (z.B. Midi- oder Fußschaltereinstellungen, die beim Umschalten zwischen Registrierungen konsistent bleiben sollen), können Sie **EVM** über [Registration Setup](#) anpassen und festlegen, welche Parameter automatisch aus der gespeicherten **Registrierung** wiederhergestellt werden sollen und welche nicht (z.B. globale Einstellungen).

Mehr Ressourcen sparen innerhalb einer Registrierung

Das bisher Besprochene ist nicht alles, was eine Registrierung leisten kann. Es ist auch möglich, jeder **Registrierung** Multimediadateien beizufügen, um die Erfahrung der Nutzung des Instruments schnell, vollständig und umfassend zu machen, insbesondere live.

- Wenn Sie die PDF-Partitur oder ein Bild (JPG, PNG) eines Liedes haben: Sie können es gleichzeitig mit der entsprechenden Registrierung laden und die Partitur während des Vortrags lesen.
- Angenommen, Sie haben den Text des zu singenden Liedes oder einige persönliche Notizen in einer Textdatei gespeichert. Dieses Dokument kann auch sofort von der Registrierung abgerufen und auf dem Bildschirm angezeigt werden.
- Eine Registrierung kann auch verwendet werden, um bereits aufgenommene Musikstücke im MIDI- oder Audioformat zu öffnen, die dann in Echtzeit mit dem für Sie am besten geeigneten Instrument abgespielt werden können.

Um Registrierungen mit den oben genannten Dateitypen zu verknüpfen, ... und mehr:

186. Laden Sie eine **Registrierung** und wählen Sie die Bank (1, 2, 3 oder 4), in der Sie die endgültige Registrierung speichern möchten.

187. Gehen Sie in den Modus **PLAYER** oder **MEDIA** und laden/öffnen Sie eine beliebige Datei (PDF, TXT, JPG, PNG, MP3, WAV).

188. Drücken Sie auf demselben Bildschirm (Sie müssen sich nicht im Registrierungsmodus befinden) die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld und wählen Sie **REGISTRATION**, wie wir oben gesehen haben (sie sollte gelb sein).

Vorbereiten von Setlisten mit der PLAYBOX

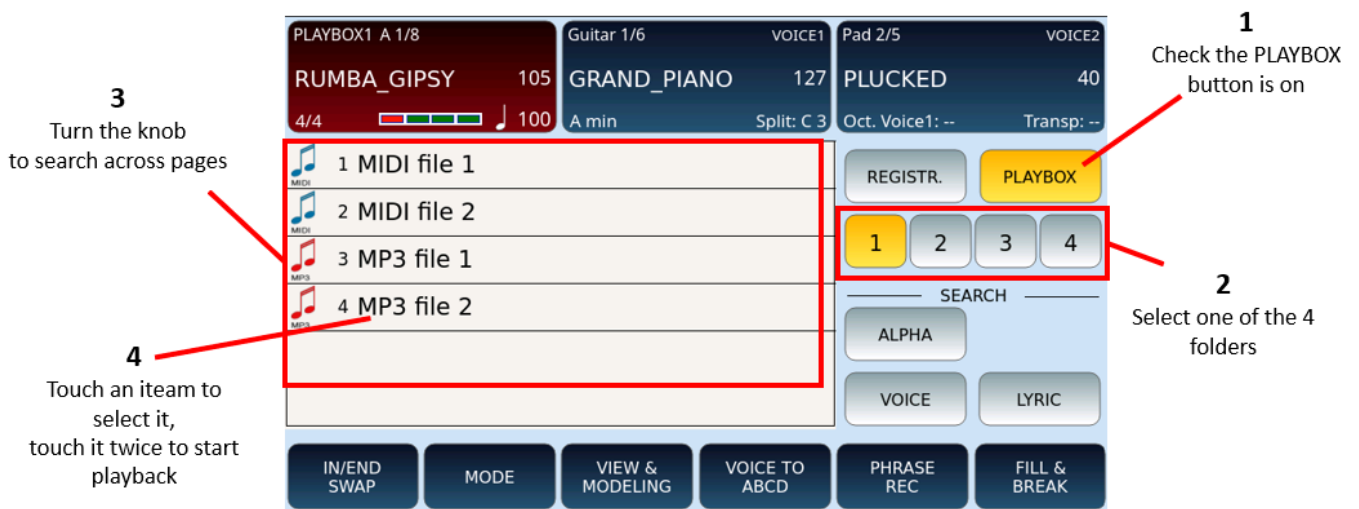
Die **PLAYBOX** ist eine besondere Funktion von **EVM**, mit der Sie bis zu vier Ordner verwalten können, in denen Sie Ihre Lieblingssongs/Dateien/alle für einen Song benötigten Ressourcen speichern können. Sobald Sie einen PLAYBOX-Ordner aktivieren, haben Sie Zugang zu vier Ordnern, in denen Sie Ihre Musik gespeichert haben, die Sie dann in den MIDI-, MP3- und WAVE-Player einspeisen können.

Vorgeschlagene Möglichkeiten zur Nutzung dieser Funktion:

- Sie können bis zu vier alternative Wiedergabelisten für eine Live-Performance vorbereiten und nach dem Einschalten der PLAYBOX-Funktion zu Ihrer bevorzugten Wiedergabeliste wechseln, um die gewünschte Musik sofort zur Hand zu haben.
- Wenn Sie es vermeiden wollen, zu viel Zeit mit der Suche nach **Registrations** live zu verbringen, können Sie sich die Arbeit erleichtern, indem Sie alle benötigten Songs nach der Logik Ihrer Präferenz in bestimmte Ordner kopieren und diese einfach auf dem Bildschirm öffnen und nach Bedarf verwenden.
- Sparen Sie sich das Verlassen und Aufrufen verschiedener Menüs (z. B. **PLAYER** und **REGISTRATION**) und bringen Sie alle Dateien, die Sie für Ihren Auftritt benötigen, an einen Ort.

ERSTELLEN EINER PLAYBOX: Um die PLAYBOX-Umgebung zu erstellen/vorzubereiten, müssen Sie im Disk-Edit-Modus arbeiten: Kopieren Sie Ihre Lieblingsdateien (MIDI-Dateien, MP3 und WAV) über das Menü **DISK** in einen der vier Ordner, in dem sich der Ordner **PLAYBOX** (Root) befindet, der die vier Ordner PLAYBOX 1, PLAYBOX 2, PLAYBOX 3 und PLAYBOX 4 enthält.

Sobald die Ordner erstellt sind, sind sie einsatzbereit.



ABSPIELEN VON/MIT DER PLAYBOX:

- 189.** Drücken Sie die Taste **REGISTR.** auf dem Bedienfeld (oder berühren Sie auf der Startseite den Abschnitt Registrierung auf dem Bildschirm) und berühren Sie das Symbol **PLAYBOX** auf dem Bildschirm.
- 190.** Wählen Sie einen der 4 PLAYBOX-Ordner auf dem Bildschirm aus, indem Sie entweder die Tasten 1, 2, 3 oder 4 berühren.
- 191.** Auf dem Bildschirm wird die Liste der Musiktitel angezeigt, die Sie zuvor in den betreffenden Ordner kopiert haben. Drücken Sie bei Bedarf die Tasten **UP/DOWN** oder **ENTER**, um die Liste über mehrere Seiten zu durchlaufen.
- 192.** Berühren Sie eine Datei einmal und dann die START-Taste auf dem Bedienfeld, um die Wiedergabe zu starten, oder - wenn Sie sofort starten möchten - berühren Sie die Datei zweimal.

Performance

Performance ist eine Funktion von **EVM**, die es Ihnen ermöglicht, Ihre bevorzugten Ressourcen zu organisieren, einschließlich der Begleitstyles und der Registrierung. Diese Funktion ist für viele EVM-Benutzer hilfreich, insbesondere für Musiker, die live spielen und bei Live-Auftritten schnellen Zugriff auf Begleitungen benötigen. Performances werden zu einer Schnelzugriffsliste der bevorzugten Begleitstyles und Registrierungen, in denen ein Musikstück, ein Video, ein Text, ein PDF usw. gespeichert sein kann.

Drücken Sie die Taste **PERFORM** auf dem Bedienfeld, um die Seite **PERFORMANCE** zu öffnen, wie im folgenden Beispiel dargestellt.



Auf jeder Seite können Sie bis zu 18 Begleit- und RegistrierungsStylee einstellen, die Sie jederzeit zur Hand haben. Verwenden Sie die Tasten **UP/DOWN**, um durch die Seiten zu blättern.

In diesem Zusammenhang wird eine Sammlung von Styles als **Set bezeichnet**. Jedes **Set** ist mit einem bestimmten Ordnerpfad verknüpft, und wenn es ausgewählt wird, werden alle Songs in diesem Ordner auf Virtual Pads hochgeladen.

Optionen:

- Die virtuellen Pads zeigen die Namen der Dateien an, die in einer Set-Sammlung enthalten sind. Sie werden in der Reihenfolge aufgelistet, die beim Speichern jedes Styles oder jeder Registrierung im Performance-Container festgelegt wurde (um die Sortierung der Pads in alphabetischer Reihenfolge zu ändern, entfernen Sie die Nummerierung mit dem REMOVE-Schalter der **NUMBER ASSIGN** in der [Disk Edit-Seite](#)).
 - Berühren Sie ein virtuelles Pad, um den zugehörigen Style oder die Registrierung sofort zu öffnen (erfordert nicht die START-Taste auf dem Startbildschirm).
 - Das Gleiche gilt für die Registrierung im Zusammenhang mit Liedern.
- Ab hier hängt die Steuerung der Stylewiedergabe von den ABCD-, Break-, Fill- und Ending-Steuerungen ab.
 - Wenn Sie ein anderes virtuelles Pad berühren, startet der zugehörige Style oder Song in der Registrierung anstelle der vorherigen Wiedergabe.
- Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich die Schaltflächen, die mit den Sammlungen von Set verknüpft sind.
 - Berühren Sie eine SET-Taste, um alle darin enthaltenen Titel zu laden.
- Um Songs zu einer SET-Sammlung hinzuzufügen, kopieren Sie die Stylee und Registrierungen in den mit dem SET verknüpften Ordner, indem Sie die in Disk Edit oder Connect to PC/Mac angebotenen Dateioperationen verwenden. Alternativ können Sie Stylee oder Registrierungen öffnen und durch Aktivieren des

Speicherprozesses (SAVE) festlegen, dass das Asset an einem Leistungsort gespeichert werden soll.

- Berühren Sie eine SET-Taste und halten Sie sie gedrückt, um den Pfad des mit dieser Sammlung verknüpften Ordners zu ändern, wie wir es oben bei der Funktion JUKEBOX gesehen haben.

Auf der Performance-Seite können Sie durch Drücken der SAVE-Taste auf dem Bedienfeld eine einzelne Registration, ein Multi oder einen User Style direkt im aktuellen SET-Ordner speichern. Wenn Sie den Style in der oberen Leiste ausgewählt haben, speichert die Performance den Style, andernfalls wird die Voice gespeichert.

Um die Performance-Funktion zu verlassen, drücken Sie die EXIT-Taste auf dem Bedienfeld.

08 GM und Drum Restyle

Feinabstimmung von Songs und Hinzufügen von Live-Schlagzeug zu Songs

Benutzer von MIDI-Dateien müssen oft Standardstücke verbessern, anpassen und umgestalten, damit sie wie erwartet klingen. Manchmal geht es darum, ein Stück neu zu arrangieren, indem die Instrumentenzuweisungen erneuert werden. Jeder Musiker hat seine eigene Sensibilität, seinen eigenen Geschmack und seine eigene künstlerische Einstellung. Mit den GM- und Drum-Restyle-Funktionen können Sie Ihre MIDI-Dateien aufgreifen, sie auffrischen und entsprechend Ihrem MusikStyle spielen.

GM: MIDI-Datei bearbeiten

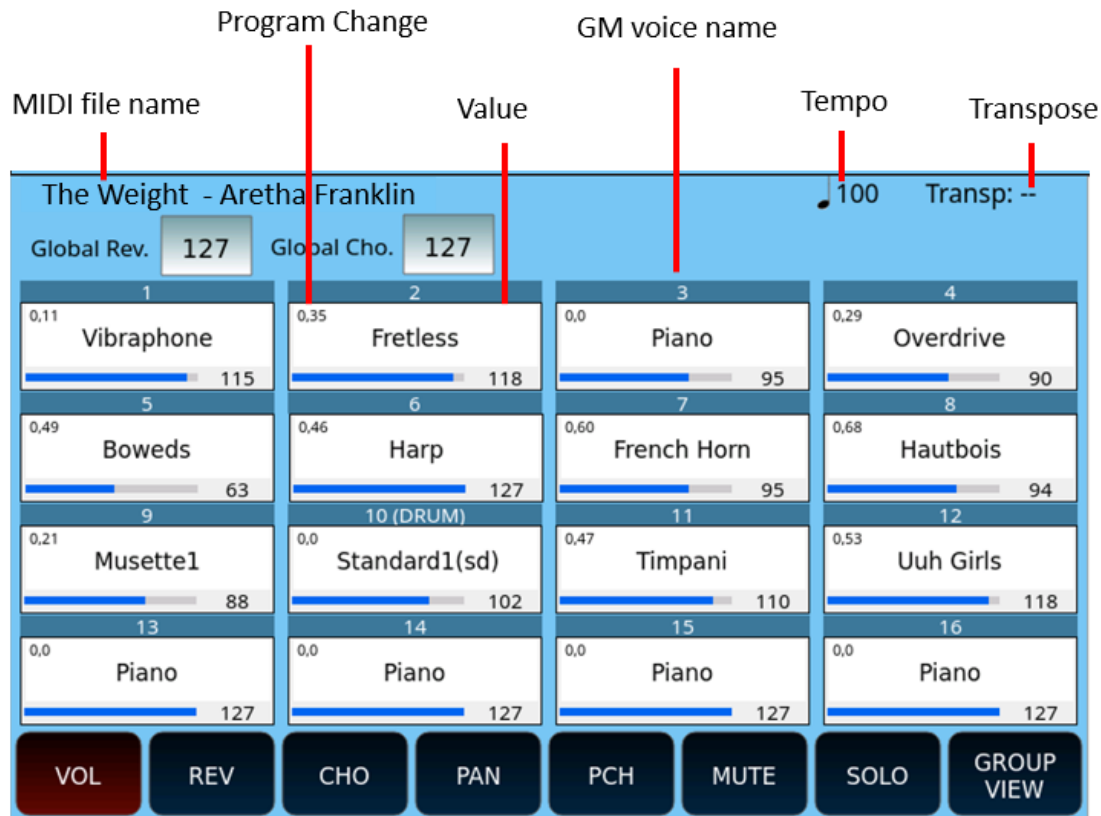
Nachdem Sie eine MIDI-Datei im **PLAYER** geöffnet haben, drücken Sie die GM-Taste im linken Bereich des Bedienfelds, um den MIDI-Sequencer-Editor **von EVM** zu öffnen.



Im GM-Modus können Sie alle 16 MIDI-Spuren verwalten: Sie können den Klang, den Lautstärkepegel, das Panorama, die Effekte und den Reverb- und Chorus-Send jeder Spur ändern. Das GM-Soundmodul kann vom **PLAYER** zum Abspielen von MIDI-Dateien oder von einem externen MIDI-Gerät verwendet werden, das an den MIDI PORT IN **GM** angeschlossen ist (siehe [MIDI](#)).

16 MIDI-Spuren

Alle 16 MIDI-Spuren werden in einem Raster angezeigt, und leere Spuren sind leer. Ein roter Punkt oben rechts im Slot jeder Spur überwacht die MIDI-Aktivität auf dem entsprechenden Kanal. Ein blauer Balken zeigt den Wert des aktuell ausgewählten Reglers an.



Die Schaltflächen am unteren Rand des Bildschirms steuern die Vorgänge:

- VOL.: Anzeige der Lautstärke für jeden der 16 Titel. Berühren Sie einen Titel auf dem Bildschirm und ändern Sie dann mit den Tasten **AUF/AB** den Wert von 0 bis 127.
- REV.: Zeigt den Reverb-Pegel für jede Spur an. Tippen Sie eine Spur auf dem Bildschirm an und verwenden Sie dann die UP/DOWN-Tasten, um den Wert von 0 bis 127 zu ändern.
- CHO: Anzeige des Chorus-Pegels für jede Spur. Tippen Sie eine Spur auf dem Bildschirm an und verwenden Sie dann die UP/DOWN-Tasten, um den Wert von 0 bis 127 zu ändern.
- PAN: Zeigt die Einstellung des Pan-Potis für jede Spur an. Tippen Sie eine Spur auf dem Bildschirm an und verwenden Sie dann die UP/DOWN-Tasten, um den Wert von L64 bis R64 zu ändern. Der Medianwert "--" entspricht der Mitte der Stereolandschaft.
- PCH: Wählen Sie die Taste PROGRAM CHANGE und dann den Track, den Sie testen oder den mit der Seite GM VOICE SELECT verbundenen Sound ändern möchten.
- MUTE: Wählen Sie die Taste MUTE und dann den Titel, der stummgeschaltet werden soll (deaktivierte Titel sind auf dem Bildschirm mit "M" gekennzeichnet).
- SOLO: Wählen Sie die Taste SOLO und dann den abzuspielenden Titel (isolierte Titel sind auf dem Bildschirm mit "S" gekennzeichnet).
- GROUP VIEW: Wählen Sie zuerst den Track und dann die Schaltfläche GROUP VIEW, um die entsprechende Seite zu öffnen.

- PART VIEW: Drücken Sie zweimal die Spur und dann die PART VIEW-Taste, um die Seite mit den Detailinformationen zu öffnen.

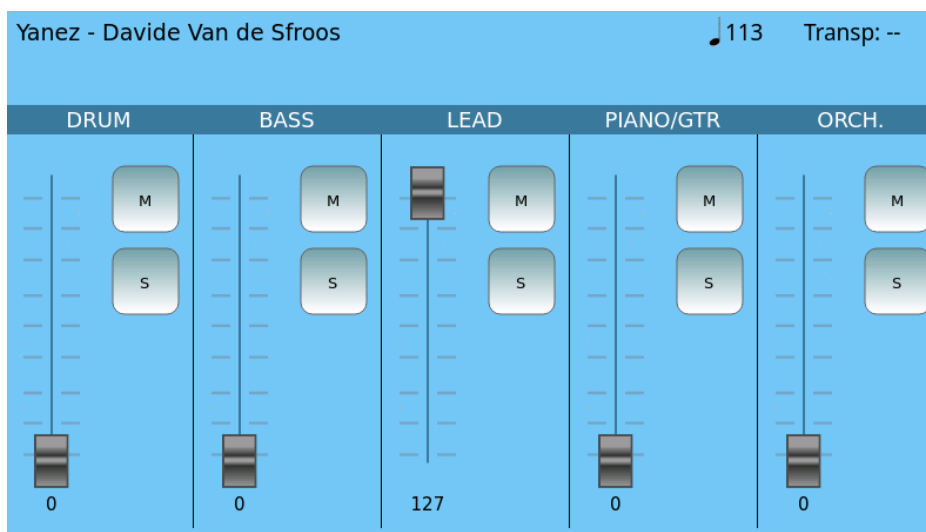
GM VOICEAUSWAHL



Diese Seite erscheint, nachdem Sie eine der 16 Spuren ausgewählt und die PCH-Taste gedrückt haben:

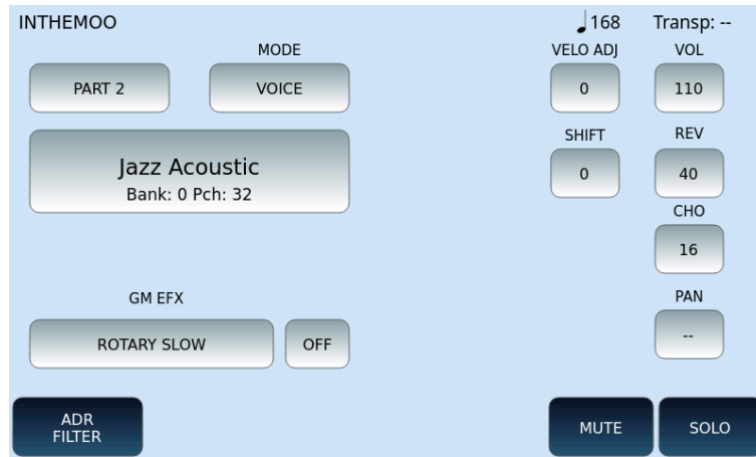
- 193.** Tippen Sie auf eine Soundbank in der Liste der Schaltflächen auf der linken Seite.
- 194.** Drücken Sie die Tasten **UP/DOWN** oder **ENTER** auf dem Bedienfeld, um die vollständige Liste der verfügbaren Elemente innerhalb der ausgewählten GM-Bank anzuzeigen (es kann mehrere Seiten geben).
- 195.** Tippen Sie auf die Stimme, die Sie mit der MIDI-Spur verknüpfen möchten.
- 196.** Drücken Sie **EXIT**, um zur Hauptseite des Sequenzers mit 16 MIDI-Spuren zurückzukehren.

GROUP VIEW



Auf der Seite Group View kombiniert der Mixer mehrere Teile: Die Schieberegler beeinflussen die Lautstärke der einzelnen Gruppen. Sie können auch die Tasten Mute (M) und Solo (Solo) verwenden,

PART VIEW

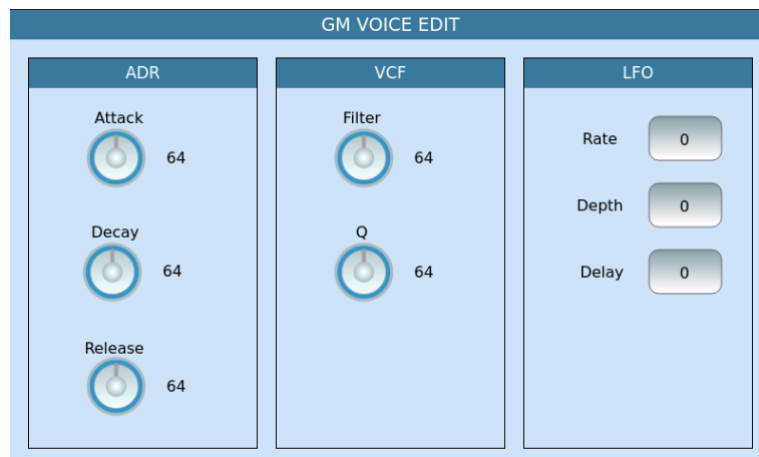


Diese Seite erscheint, nachdem Sie eine der 16 Spuren ausgewählt und das Feld länger gedrückt haben.

- PART 1, PART 2, bis PART 16: Wählen Sie diese Taste und berühren Sie **UP/DOWN**, um zwischen den MIDI-Spuren zu wechseln.
- MODUS: Weist dem Track eine Kategorie aus den folgenden Werten zu
 - VOICE: normale Instrumentenspur.
 - DRUM: Rhythmus-Track.
 - GROOVE: Groove-Track (Rhythmus-Track im KETRON-eigenen Format)
 - VOICETRON: Harmonisierungsspur für Stimmen.
- GM-Voice-Auswahl: Die Taste zeigt den Namen der zugewiesenen GM-Voice, ihre Bank und den Programmwechsel an. Drücken Sie sie, um die [GM VOICE SELECT](#)-Seite zu öffnen und den zugehörigen Sound zu ändern.
- GM EFX: Weiter unten sehen Sie alle INSERT-Effekte, die mit der Spur verbunden sind. Drücken Sie diese Taste, um eine Liste aller im System verfügbaren Effekte zu öffnen und einen anderen auszuwählen. Vergessen Sie nicht, ON/OFF zu drücken, um ihn zu aktivieren.
- VELO ADJ: Dieser Wert steuert die Empfindlichkeit der Dynamik (positive Werte machen den Track stärker, negative Werte machen den Track weicher). Die Werte reichen von -127 bis +127.
- VOL: Einstellung der Lautstärke von 0 bis 127.
- SHIFT: Dieser Parameter ist nur bei Spuren der Kategorie VOICE verfügbar und steuert die Transposition des Tons. Die Werte reichen von -24 bis +24.

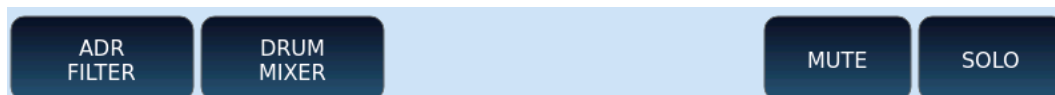
- **REV:** Legt den Sendepiegel des Halls fest. Die Werte reichen von 0 bis 127. Zum Ändern des Halltyps siehe den Abschnitt [DSP-Effektsteuerung](#).
- **CHO:** Legen Sie die Lautstärke des Chorus fest. Die Werte reichen von 0 bis 127. Siehe [den](#) Abschnitt [DSP-Effektsteuerung](#), um den Chorus-Typ zu ändern.
- **PAN:** Steuert die Position im Stereopanorama der Spur. Die Werte reichen von -64 (ganz links) bis 64 (ganz rechts), wobei der Wert "--" die Mittelposition darstellt (>|<).

Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich die Schaltflächen **MUTE**, **SOLO** und **ADR-Filter**, die die Seite **GM VOICE EDIT** öffnen, auf der Sie Attack, Decay und Release der Amplitudenhüllkurve (ADR), Cut und Resonanz des Filters (VCF) und die Frequenz, Tiefe und Verzögerung des Niederfrequenzoszillators (LFO) für Modulationseffekte einstellen können.

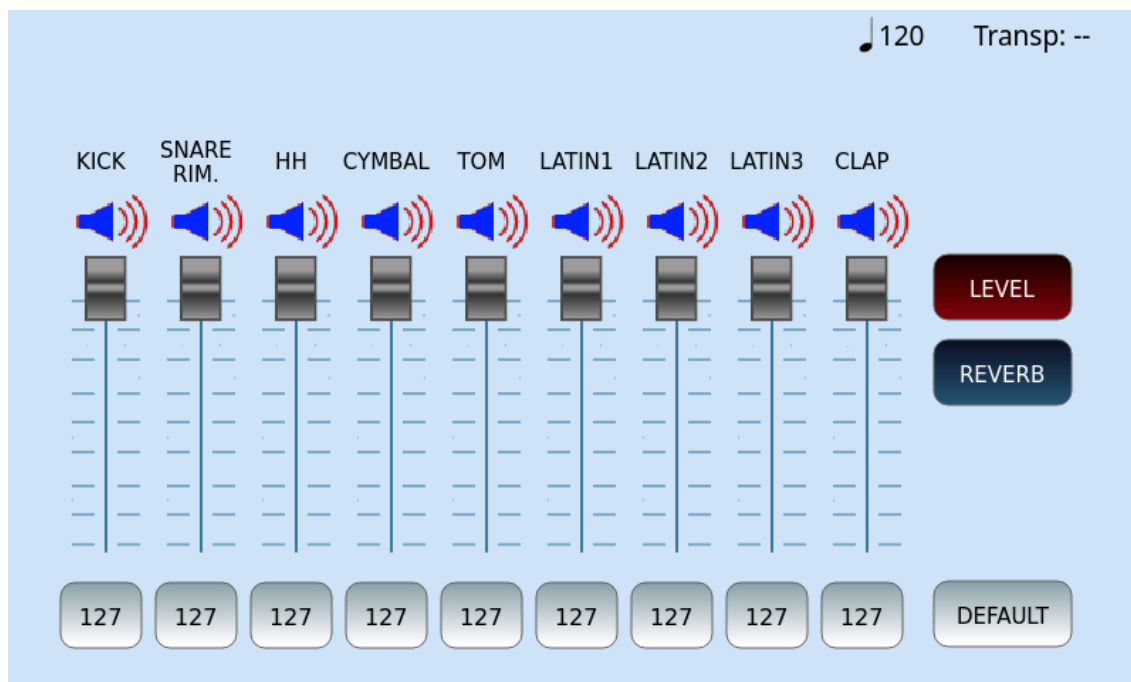


DRUM MIXER

Wenn die ausgewählte Spur zur Kategorie DRUM gehört, wird auf der Seite **PART VIEW** die zusätzliche Schaltfläche **DRUM MIXER** angezeigt.



Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Seite angezeigt, auf der alle einzelnen Schlagzeugklänge mit den Lautstärke- und Hallpegeln angezeigt werden.



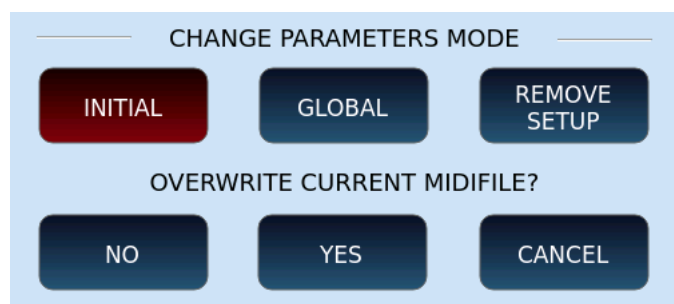
Sie können die Schlagzeugklänge anpassen, indem Sie z. B. den Hall auf der Snare Drum erhöhen (falls sie zu trocken ist) oder unerwünschte Instrumente wie Congas aus dem Mix entfernen. Um eine Auswahl zu deaktivieren und wieder zu aktivieren, berühren Sie die entsprechende Icon-Taste.

Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

SPEICHERN DES MIDI-SONGS MIT DEN NEUEN ÄNDERUNGEN

Alle Änderungen, die im GM-Modus auf den 16 Spuren vorgenommen werden, können dauerhaft in die MIDI-Datei übernommen werden. Und nicht nur das: Sie können auch die Lautstärke der Schieberegler **PLAYER**, **DRUM** und **BASS**, die Transpositionswerte der Tonalität (GLOBAL, KEYBOARD) und das Tempo speichern.

Dies ist natürlich durch Drücken der Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld möglich.



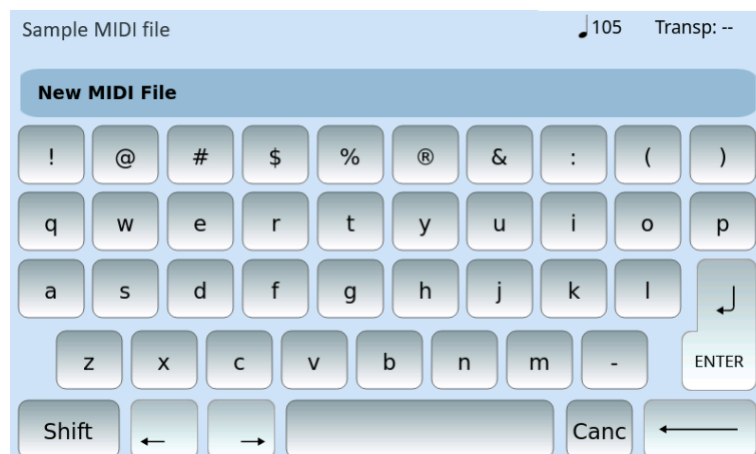
Optionen:

- **INITIAL:** Diese Option speichert Metadaten am Anfang der MIDI-Datei. Sie bewahrt alle Variationen von Programm, Lautstärke, Panorama, Reverb, Chorus usw. im Rest der MIDI-Datei.

- GLOBAL: Diese Option speichert Änderungen global. Sie blockiert alle anderen Programmvariationen, Lautstärke, Pan, Reverb, Chorus usw., die sich in der MIDI-Datei befinden könnten.
- REMOVE SETUP: Entfernt frühere Änderungen, die das Instrument an der MIDI-Datei vorgenommen hat.

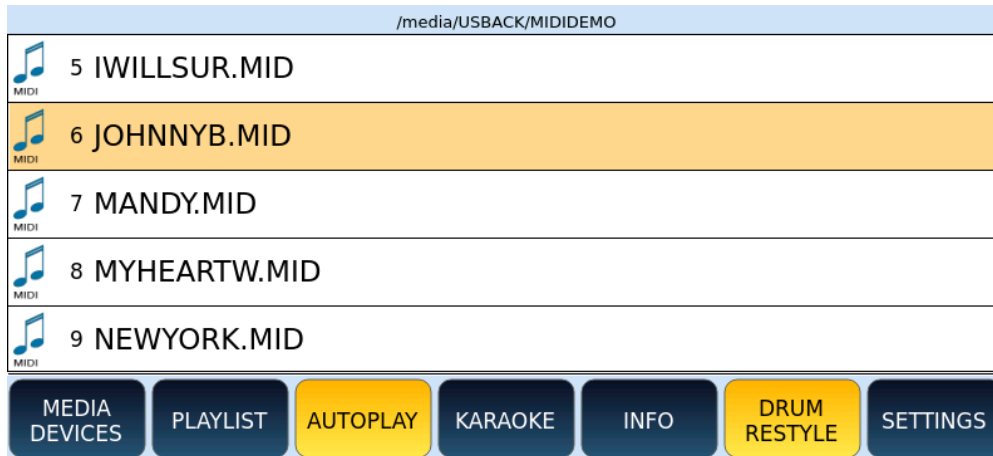
In der zweiten Zeile werden Sie gefragt, ob Sie die ursprünglich geöffnete MIDI-Datei ersetzen möchten. Hier können Sie folgende Auswahl treffen - tippen Sie auf ...:

- CANCEL: Der Vorgang wird abgebrochen. Alle Änderungen gehen verloren und die MIDI-Datei wird nicht verändert.
- YES: Die vorgenommenen Änderungen werden auf die ursprüngliche MIDI-Datei angewendet. Wenn Sie die MIDI-Datei das nächste Mal wieder öffnen, haben Sie die neue Version. Wählen Sie diese Option NUR, wenn Sie die ursprüngliche Version der MIDI-Datei nicht mehr benötigen, andernfalls wählen Sie die nächste Option unten.
- NO: Die ursprüngliche Datei wird nicht geändert, und **EVM** fordert Sie auf, die neue MIDI-Datei wie folgt zu benennen (d. h. die ursprüngliche, unangetastete Datei UND die neue, geänderte Datei existieren beide nach diesem Vorgang).



Drum Restyle (Raus mit dem Alten, rein mit dem Neuen)

Mit dieser Funktion können Sie die Schlagzeugspur einer MIDI-Datei verbessern, indem Sie eine neue Rhythmus-Spur synchronisieren. Sie ist äußerst nützlich, wenn das Schlagzeug schwach oder nicht effektiv genug klingt oder wenn Sie dem Schlagzeug mehr Realismus verleihen möchten. Sie können alle verschiedenen Rhythmusvariationen abspielen und aufnehmen, indem Sie die Tasten A, B, C, D, FILL, BREAK oder IN/END drücken.



Operationen:

197.Öffnen Sie den **PLAYER**.

198.Wählen Sie eine MIDI-Datei aus.

199.Drücken Sie **DRUM RESTYLE**.

200.Der Bereich für die Rhythmusauswahl erscheint.

201.Drücken Sie die START-Taste auf dem Bedienfeld, um die Wiedergabe der MIDI-Datei zu starten.



202.Während die MIDI-Datei abgespielt wird, wählen Sie die Style-Familie aus und tippen Sie innerhalb der ausgewählten Style-Familie den gewünschten Percussion-Style an.

203.Während der Drum-Style und die MIDI-Datei koordiniert abgespielt werden, drücken Sie die Bedientast A, B, C, D, FILL, BREAK und IN/END: Auf diese Weise können Sie die Rhythmusvariationen in Echtzeit während der Wiedergabe des Musikstücks steuern.

204.Abschlussoptionen:

- Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um die Rhythmusauswahlseite zu schließen und alle Änderungen zu verwerfen.
- Drücken Sie die **SAVE**-Taste auf dem Bedienfeld oder warten Sie einfach, bis die MIDI-Datei zu Ende ist, um die Abfolge der Variationen in der MIDI-Datei zu speichern.

Bitte beachten Sie! Im DRUMS RESTYLE-Modus synchronisiert das Instrument die BPM des Rhythmus mit denen der MIDI-Datei, ohne die Taktart und das ursprüngliche Tempo zu ändern. Wenn das Timing der MIDI-Datei 3/4 ist, sollte der Drum-Style nach rhythmischer Logik auch das gleiche Timing von 3/4 haben.

Rückgängig machen von DRUM RESTYLE in Verbindung mit einer MIDI-Datei

Damit werden die neu abgemischten Trommeln oben entfernt.

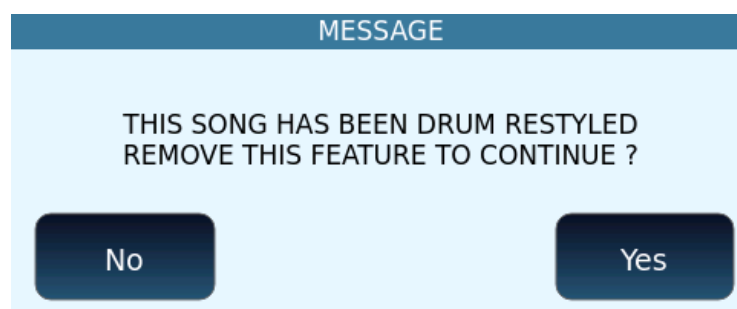
Schritt für Schritt:

205. Drücken Sie **PLAYER 1** oder **PLAYER 2**.

206. Wählen Sie eine MIDI-Datei, die bereits wie oben mit DRUM RESTYLE bearbeitet wurde.

207. Tippen Sie auf die Schaltfläche **DRUM RESTYLE** am unteren Rand des Bildschirms.

208. Es erscheint ein Fenster wie im Beispiel gezeigt, das ausgeführt wird, und drücken Sie **YES**, um die DRUM RESTYLE-Spur zu entfernen.



TEIL VIER: STIMMEN, STYLES UND MUSIK MIT EVM ERSTELLEN

09 Eigene Sounds erstellen

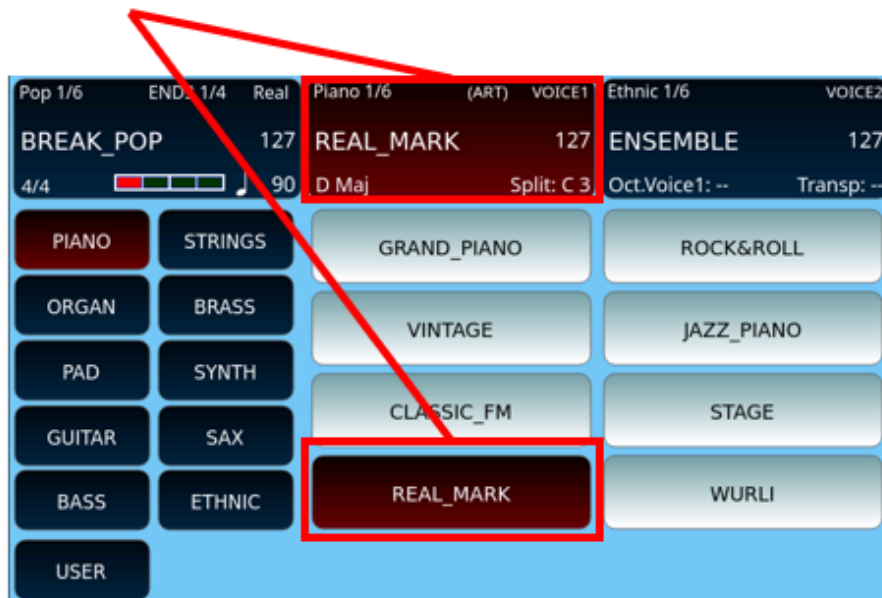
Programmieren und Erstellen eigener Sounds

Wenn Sie **EVM** kaufen, finden Sie viele gebrauchsfertige und effektive Voices für die meisten musikalischen Bedürfnisse. Die anspruchsvollsten Musiker müssen die Klänge jedoch oft nach ihrem eigenen Geschmack gestalten. Daher kreieren einige von ihnen Originalklänge, um ein exklusives musikalisches Repertoire zu erhalten. **EVM** bietet die Möglichkeit, alles zu steuern, was Sie brauchen. Zum einen können Sie die wichtigsten Parameter der Einträge in Layern und Zugriegeln sofort einstellen. In der Tiefe können die meisten Experten mit ADSR-Filtern arbeiten, um einen Sound im Detail zu formen. Bei den perkussiven Parts ist es möglich, die Mappings der Instrumente nach den persönlichsten Vorlieben zu gestalten. Diejenigen, die orientalische Musik spielen, können auch die spezifischen Skalen dieses Repertoires aktivieren.

Der Voice Editor

Wenn Sie den oberen mittleren Bildschirmrahmen von VOICE 1 oder den Namen eines Eintrags aus der Liste auf dem Bildschirm berühren und 2 Sekunden lang gedrückt halten, erscheint die Seite VOICE EDIT, auf der Sie die aus drei Schichten bestehenden Einträge des Programms selbst überprüfen können.

Press and hold the box VOICE
or the item in the list below.



Achtung! Die Funktion VOICE EDIT ist nur mit **VOICE 1** möglich. Sobald Sie das Preset mit **VOICE 1** erstellt haben, können Sie es in **VOICE 2** hochladen.

Auf der folgenden Seite können Sie die Parameter der einzelnen Ebenen bearbeiten.



Optionen:

- **ON/OFF:** Aktivieren Sie den Oszillator, dem eine Voice zugewiesen ist, oder nicht.
- **VOICE:** Berühren Sie die Taste, um die Suche durch die GM-Voreinstellungen zu öffnen. USER-Einträge sind von dieser Funktion ausgeschlossen.
- **VOL:** Einstellung der Lautstärke von 0 bis 127.
- **REV:** Stellt den Send für den Halleffekt ein, von 0 bis 127.
- **SHIFT:** Passt die Transposition der Ebene an. Die Werte reichen von -36 bis +36 Halbtönen.
- **TUNE:** Einstellung der Feinabstimmung des Layers in Hundertstel eines Halbtons (100 Cent entsprechen einem Halbton und 1200 Cent einer Oktave).
- **PAN:** Überprüfen Sie die Position auf dem Stereopanorama für den Pegel. Die Werte reichen von -64 (ganz links) bis 64 (ganz rechts) mit 0 als Mittelposition (>|<).
- **CHORUS:** Passen Sie die Lieferung an den Effekt des Chorus an, von 0 bis 127.
- **INSERT ON/OFF:** Aktiviert oder deaktiviert den INSERT-Effekt für die Ebene.
- Nach den drei Ebenen erscheint die Zeile für die **DRAWBAR-EINSTELLUNGEN**.
- **SCALE:** Öffnet die Seite zur Anpassung des Maßstabs für jeden Ebeneneintrag.
- **EFX EDIT:** Diese Schaltfläche auf dem Bildschirm öffnet die [Bearbeitungsseite](#) des ausgewählten Effekts.
- **EFX CHAIN:** Hier können Sie den programmierten Ketteneffekt auf der DSP-Seite auswählen.

Unter den ersten drei Stimmen, die in Schichten aktiviert werden können, erscheint die Schaltfläche **VOICE 2**, mit der Sie eine bestimmte Stimme aktivieren können, so dass sie zusammen mit **VOICE 1** geladen wird. Dieser Punkt muss ausgewählt werden, bevor Sie in den Modus **EDIT VOICE** gelangen. Auf dieser Seite können Sie diese Stimme aktivieren oder deaktivieren.

Weiter unten stehen weitere Funktionen zur Verfügung:

- **OVERDRIVE TO PEDAL:** Die Schaltfläche auf dem Bildschirm nimmt zwei Zustände an (an/aus), um die Steuerung der Verzerrung mit dem Pedal zu ermöglichen oder nicht.
- **SPLIT OCTAVE:** Diese Schaltfläche auf dem Bildschirm nimmt ebenfalls zwei Zustände an (an/aus). Ermöglicht es Ihnen, den Klang um eine Oktave abzusenken:
 - die der rechten Seite der Tastatur zugeordnet ist, wenn der Splitpunkt größer als C1 ist;
 - auf die gesamte Tastatur im PIANIST-Modus.
- **MASTER VOL:** Berühren Sie die UP/DOWN-Tasten, um die Master-Lautstärke als Alternative zu den physischen Schiebereglern auf dem Bedienfeld zu ändern.
- **INSERT GAIN:** Ermöglicht es, den Pegel des EFX-Inserts zu reduzieren.
- **TAP ON/TAP OFF:** Drücken Sie diese Taste zweimal, um die BPM zu berechnen, die für den aktiven Delay-Effekt eingestellt werden sollen.

Unten rechts befinden sich zwei Schaltflächen mit Pfeilen, mit denen Sie auf dem Bildschirm nach rechts (oder links) blättern können, um sieben Seiten mit Parametern anzuzeigen. Seite 1 ist die oben beschriebene Seite, jetzt sehen wir Seite 2 von 7.



Optionen:

- **RANGE:** Diese beiden Parameter legen den Bereich der Klangerweiterung fest, der jedem Layer zugewiesen ist, indem sie die untere und obere Grenze der Noten (C#-2 bis G8) festlegen.
- **VELOCITY:** In ähnlicher Weise können Sie den Bereich der KEY VELOCITY definieren, indem Sie den minimalen und maximalen Wert für jeden Layer festlegen. Auf diese Weise können je nach der Dynamik, mit der die Tastaturtaste gedrückt wird, unterschiedliche Klänge gespielt werden. Wenn Sie eine feste KEY VELOCITY einstellen, können Sie deren Wert im **FIXED** Feld unabhängig für jeden Layer festlegen.
- **SLOPE:** Dieser Parameter bestimmt die Steigung der Hüllkurve (die im Verhältnis zum Filter oder zur Amplitude verändert werden soll).

- **OFFSET:** Mit diesem Parameter wird die Stärke des Eingriffs in die Hüllkurve in Abhängigkeit von der Dynamik (im Verhältnis zum Filter oder zur Amplitude) eingestellt.
- **NATURAL:** Das Tempo für die 3 Stimmen wird zufällig bestimmt. Sie wirkt sich auf die Stimme aus, die als erste gespielt wird und auf die Verzögerung nach der ersten Stimme. Die verfügbaren Modi sind On/Off und das Tempo bis zu Max (50ms). Dies ist z.B. bei den Blechbläsern (Trompete, Saxophon, Posaune) nützlich.
- **VELO PITCH:** Off, Low, Medium, High.

Seite 3:



Optionen:

- **PORTAMENTO:** Diese Schaltflächen werden aktiviert, wenn mindestens eines der Layer-Elemente in seiner Konfiguration diese Stellung aktiviert hat. Für jede Ebene können Sie die Effektparameter (Off/On/Poly) und die Portamento-Geschwindigkeit (3 bis 127) festlegen.
- **SLIDE:** Mögliche Werte sind Aus, SLIDE1, SLIDE 2 und SLIDE 3. Geben Sie unten in der Spalte SLIDE den Wert im Feld **Threshold** an (von 1 bis 127).
- **V-TONE:** Diese Taste aktiviert die Funktion nur für Voices, die mit dem V-Logo gekennzeichnet sind. Der V-Tone erlaubt dem mit dieser Eigenschaft erzeugten Sound eine Art Sound Round Robin, oder ein automatisches und/oder zufälliges System der Soundvariablen. Wenn die V-TONE-Flagge im internen Icon der Voice, aktiviert wird (natürlich nur, wenn sie für diese Funktion vorbereitet ist), wird ein kleines V erscheinen, um die Aktivierung dieser Funktion anzuzeigen. Gleichzeitig wird dieses Symbol auch auf den anderen Voices angezeigt, um die verfügbare Funktion zu kennzeichnen.
- **SUSTAIN:** Aktivieren oder deaktivieren Sie die SUSTAIN-Pedalsteuerung.
- **EXPR:** Aktivieren oder deaktivieren Sie die Pedalsteuerung der Expression.
- **AR. SCALE:** Schaltet arabische Tonleiterprogressionen in dieser Voice ein oder aus.
- **PORT./LEGATO AUTOTAB:** Dies wird nicht angewendet, wenn Sie eine Registrierung mit anderen Einstellungen aufrufen.

Seite 4:



Optionen:

- Jede der drei Voices hat ein Häkchen, um die Steuerung über Modulationsrad, Pitch Bend und Aftertouch zu aktivieren oder nicht.
- **MODULATION** Wenn Sie die Modulationssteuerung für eine Voice aktivieren, können Sie auch die Parameter anpassen.
 - FC: Schaltet die Filtersteuerung ein.
 - VIBR: Aktiviert/deaktiviert das Vibrato.
 - Depth: Bestimmt die Tiefe des Vibratos (von 3 bis 64).
 - Rate: Bestimmt die Vibrato-Geschwindigkeit (von 42 bis 100).
- **PITCH BEND:**
 - FC: Aktivieren der Filtersteuerung für den Pitch Bend.
 - IBR: Aktiviert/deaktiviert das Vibrato.
 - TVA: Schaltet das Senden der Amplitudenmodulation an den Oszillator ein.
 - BEND: Bestimmt den Variationsbereich der Noten in der Tonhöhenbeugung (möglicher Wert von -24 Noten bis +24).
- **PEDAL:**
 - FC: Aktivieren der Filtersteuerung für as Pedal.
 - TVF: Umschalten der Filtersteuerung.
 - TVA: Schaltet das Senden der Amplitudenmodulation an den Oszillator ein.
 - RATE: Bestimmt den Bereich der Notenvariationen (von -24 Noten bis +24).
- **AFTERTOUCH:**
 - FC: Aktivieren der Filtersteuerung für den Aftertouch..
 - Depth: Bestimmt die Tiefe des Aftertouch.
 - BEND: Bestimmt die mögliche Veränderung der Tonhöhe beim Drücken der Taste.
 - Value: Die möglichen Werte für den Pitch Bend reichen von -128 bis +127).
 - VIBR: Aktiviert/deaktiviert das Vibrato durch Drücken der Taste.
 - Depth: Bestimmt die Tiefe des Vibratos durch Drücken der Taste (von 3 bis 64).

- **AUTOTAB:** Wenn es mindestens eine Einstellung in den Einträgen gibt, die sich auf AFTERTOUCH bezieht, wird die Taste des Bedienfelds aktiviert.

Seite 5:



Die erste Gruppe von Optionen betrifft das Morphing, eine leistungsstarke, dem Instrument zugeordnete Funktion, die es ermöglicht, einen dynamischen Übergang von einem Klang zum anderen zu steuern:

- **MORPH/ROTOR:**
- First: der "Startsound" des Morph-Effekts.
- Second: der "Zielsound", d. h. der Sound, der vollständig einsetzt, wenn der auf das Morphing wirkende Regler auf dem Höchstwert steht.
- All: Diese Stimme ist immer aktiv.
- **TYP:** Bestimmt das Verhalten des MORPH-Effekts zwischen zwei oder drei VOICES.
 - Normal: Der Übergang erfolgt vom ersten zum zweiten Ton.
 - Rotor: Der Übergang zwischen den beiden Klängen (typischerweise Orgel) wird durch das Sustain-Pedal erreicht.
- Coupling: Der Übergang erfolgt durch Hinzufügen des zweiten zum ersten Klang
- Off.
- **ASSIGN:** Das Morphing wird durch das zugewiesene Steuerelement aktiviert und verwaltet, und das kann sein:
 - Mod. Wheel: Das Modulationsrad auf der linken Seite des Bedienfelds.
 - Pedal: Ermöglicht den sanften Übergang zwischen First und Second über das Lautstärkepedal.
 - Aftertouch: Die Wirkung von Aftertouch auf den 76 Tasten während des Spiels.
- Sust. Toggle: Drücken Sie das Sustain-Pedal und lassen Sie es los, um die zweite Stimme zu aktivieren. Drücken Sie das Pedal erneut, um zur ersten Stimme zurückzukehren.

- Sustain: Halten Sie das Pedal gedrückt, um die zweite Stimme zu aktivieren: Wenn Sie es loslassen, kehrt die erste Stimme zurück.
- Art. Toggle: Die Tasten SLOW/FAST auf der linken Seite des Bedienfelds (in diesem Fall steuern diese Tasten nicht mehr den Rotor) steuern die Artikulation. Drücken Sie die Taste **FAST** und lassen Sie sie los, um den zweiten Punkt zu aktivieren: Die LED-Taste leuchtet weiter. Drücken Sie **FAST** erneut, um zum ersten Element zurückzukehren.
- Art: wie Art. Toggle, mit dem Unterschied, dass das Gedrückthalten der Taste **FAST** die zweite Stimme aktiviert; wenn sie losgelassen wird, wird die erste Stimme abgespielt.

Die zweite Gruppe von Optionen betrifft die Kontrolle des WAH-WAH-Effekts:

- **WAH-WAH:** Die erste Taste schaltet den WAH-WAH-Effekt ein oder aus.
- **MODE:** Nach dem Aktivieren des Wah Wah kann hier kann der Effekt zugewiesen werden:
- Modul. Wheel
 - Pedal

Weitere Effekte sind verfügbar:

- **HARMONY/TYP :** Dieser Effekt harmonisiert die mit der rechten Hand im rechten Bereich des Splitpunktes gespielten Noten, basierend auf dem im Akkord-Erkennungsbereich gespielten Akkord.
Mit dem Parameter **TYPE** werden die Presets angewählt: Full1, Full2, Cntry Up, Cntry Down, Bluegr. Up, Bluegr.Down, Folk1, Folk2 und 2 Hands.
- **NOTE MORPH./CROSS TIME:** Definieren Sie die Übergangszeit von einem Klang zum anderen.
- **LEGATO:** Diese Schaltflächen werden aktiviert, wenn mindestens eines der Layer-Elemente das Legato in seiner Konfiguration aktiviert hat. Sie haben 8 **LEGATO-Typen:** Mono Fast, Mono Medium 1, Mono Medium 2, Mono Slow, Poly Fast, Poly Medium 1, Poly Medium 2 und Poly Slow. Jedes Mal, wenn Sie die **LEGATO** MODE-Taste drücken, wählen Sie einen anderen Typ. Wenn Sie stattdessen die Smart Legato-Taste drücken, ist der Klang gebunden, solange Sie nur eine Note spielen ; wenn Sie stattdessen einen Akkord spielen (zwei oder mehr Noten gleichzeitig), ist der Klang polyphon und nicht mehr gebunden.
- **VOICE MODE:** Beinhaltet die Presets Normal, Duet1, Duet2, Steel, Trio1, Trio2
- **AUTOTAB:** Bei aktivierter HARMONY-Einstellung wird auch die HARMONY-Taste des Bedienfelds automatisch eingeschaltet.

- **DOUBLE:** Dieser Effekt wird auf alle drei Einzelsounds angewendet, wenn er aktiv ist. Im Falle von Down wird die untere Oktave der gespielten Note hinzugefügt, während Up die obere Oktave der gespielten Note hinzufügt.

Seite 6:



Optionen:

- **ATTACK:** Bestimmt die Attack-Zeit der Klanghüllkurve.
- **DECAY:** Bestimmt die Abklingzeit der Klanghüllkurve.
- **SUSTAIN:** Legt die Verweildauer des Resonanzeffekts fest.
- **RELEASE:** Der Wert für den "Nachklang" wenn, der Ton losgelassen wird.
- **Q:** Stellen Sie die Resonanz für den Klang ein.
- **FC:** Schaltet die Filtersteuerung um.
- **D.FILT:** Der Voice-Filter wird über die Dynamik gesteuert.
- **D.AMP:** Die Amplitude der Stimme wird durch die Dynamik gesteuert.

Seite 7:



Optionen:

- **VIB. RATE:** Vibrato-Frequenz.
- **VIB. DPTH:** Vibrato-Tiefe.
- **VIB. DELAY:** Vibrato-Verzögerung.
- **LFO TVF:** LFO-Anteil am Filter.
- **LFO TVA:** LFO-Anteil am Verstärker.
- **LFO-RATE:** Oszillatorfrequenz.

Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich auf allen Seiten die Schaltflächen:

- **FACTORY OVERWRITE:** Bevor Sie die SAVE-Taste auf dem Bedienfeld drücken, drücken Sie diese Taste, um ein Fenster zu öffnen, in dem Sie bestätigen können, dass Sie die ursprüngliche Werksvoreinstellung der Voice ändern möchten.
- **FACTORY RESTORE:** Wenn Sie Änderungen oder Modifikationen an einem Werksound vorgenommen haben und nun diese Änderungen global (also für alle geänderten Werksounds) zurücksetzen möchten, tippen sie auf diese Feld. **ALLE** geänderten Sounds im Bereich Werksound werden zurückgesetzt.

Effekte-Editor

Hier kümmern wir uns um die Funktion der Effektverwaltung, die durch Drücken der Taste **EFX EDIT** auf [Seite 1 von 7 der Anpassungseinträge](#) aufgerufen wird. Die auf diesen Seiten verwalteten Parameter werden in der VOICE-Voreinstellung gespeichert.

Wissenswert

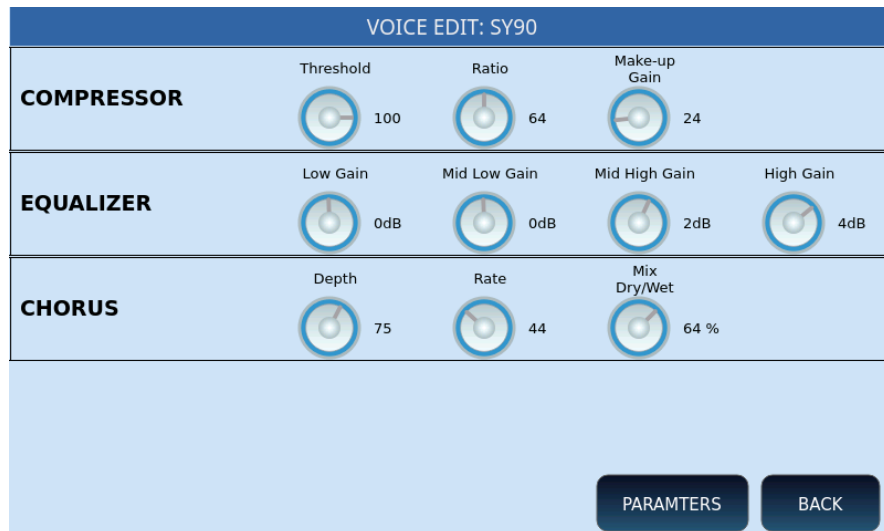
Eine umfangreichere Effektverwaltung ist hinter der [DSP-Effektsteuerung](#) möglich, wo es viel mehr Parameter gibt und jeder Effekt seine eigene Seite hat. Die Umgebung erkennen Sie an der Beschriftung oben rechts: hier sind wir im VOICE-Modus, im anderen Modus sehen wir CHAIN.



Auf dieser Seite können Sie die verschiedenen Effekte mit den Schaltflächen ON/OFF auf dem Bildschirm in den beiden Spalten aktivieren/deaktivieren.

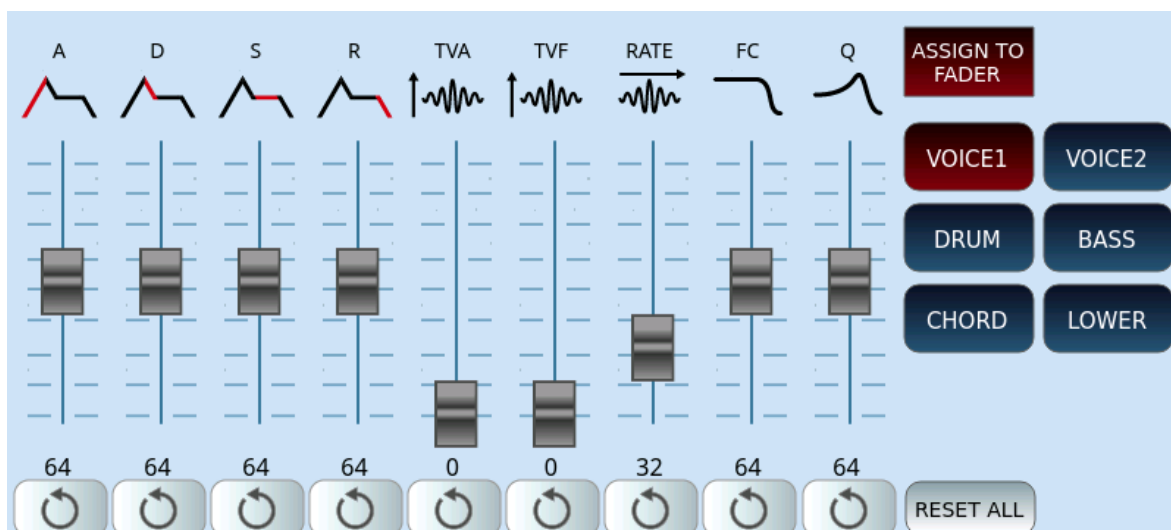
- COMPRESSOR, DISTORTION und BIT CRUSHER können abwechselnd ausgewählt werden, und für jede dieser Optionen kann der Make-Up Gain oder der Pegel mit dem entsprechenden Regler auf dem Bildschirm eingestellt werden.
- EQUALIZER: Am unteren Rand des Bildschirms können Sie den Equalizer aktivieren, indem Sie eine der verfügbaren Einstellungen auswählen, wie EQ1 (FLAT), EQ2-3-4 (BRIGHT), EQ5-6-7 (LOUDNESS), EQ8-9-10 (BASS), EQ11-12-13 (MID) und USER-1-13.
- Am zweiten DSP können Sie einen anderen Effekt zwischen MODULATION, TREMOLO, WHA WHA und DELAY mit seinem Dry/Wet-Mix-Regler oder der Tiefe aktivieren.
- BACK: Kehrt zur vorherigen Seite auf dem Bildschirm zurück, entspricht der Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld.

- **PARAMTERS:** Diese Schaltfläche öffnet die folgende Seite, auf der Sie die Parameter der einzelnen Effekte für Kompressor, EQ und Chorus einstellen können.



ADSR-Filter

Drücken Sie die Taste **ADSR Filter** auf dem Bedienfeld, um die Bildschirmseite zu öffnen, die der Echtzeitregelung des Instruments zugeordnet ist, und passen Sie die hier Hüllkurvengeneratoren an: Attack, Decay, Sustain und Release.



Mit den 9 virtuellen Schiebereglern auf dem Bildschirm können Sie die Werte der einzelnen Parametern verändern:

- A=Attack. Es handelt sich um die Anfangsphase des Klangs: der niedrigere Wert bewirkt einen sofortigen Angriff des Klangs, der höhere Wert bestimmt ein allmähliches Ansteigen des Klangs.
1. D=Decay. Unmittelbar nach dem Attack setzt die Abklingphase ein. Dieser Wert gibt die Zeit an, die für den Übergang von der anfänglichen Spitze zur nächsten Stufe benötigt wird.
 2. S=Sustain. Bestimmt die Dauer, in der der Ton konstant bleibt.
 - R=Release. Legt die Zeitdauer fest, die bei losgelassener Taste erforderlich ist, um den Ton bis zur völligen "Stille" abzuschwächen.
 3. TVA=Time Variant Amplifier, d.h. die auf den Ton angewandte Lautstärke im Verhältnis zu den ADSR-Einstellungen.
 4. TVF=Time Variant Filter, d.h. der Anteil des LFOs am Filter, der auf den Ton im Verhältnis zu den ADSR-Einstellungen angewendet wird.
 5. RATE=Geschwindigkeit der ADSR-Parameter.
 6. FC=Filtersteuerung.
 7. Q=Resonanzkontrolle.

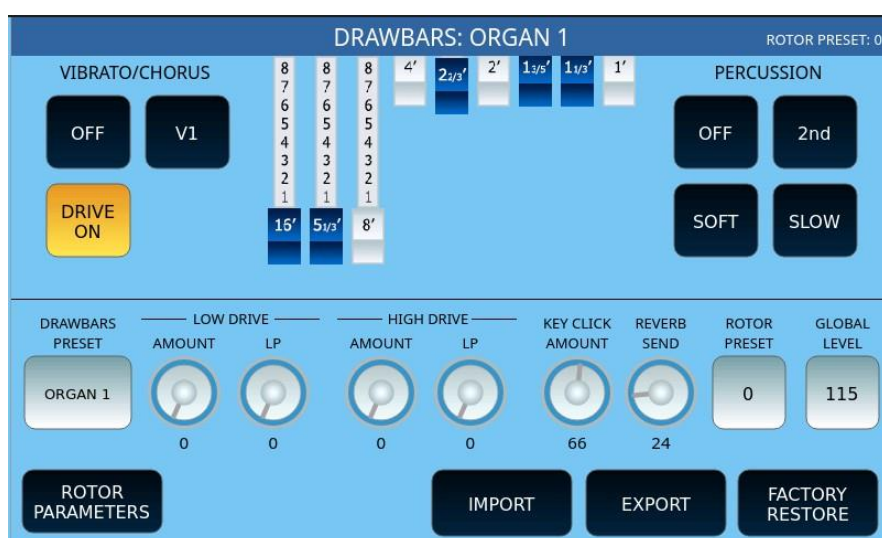
Die Tastenreihe am unteren Rand jedes Schieberegler setzt den Wert auf seine ursprünglichen Daten zurück: 64 für alle, außer TVA und TVF, die auf Null gesetzt werden, und RATE, das auf 32 gesetzt wird. Die Schaltfläche **RESET ALL** unten rechts wirkt auf alle neun Parameter, indem sie sie wiederherstellt.

Weitere Schaltflächen auf der rechten Seite des Bildschirms:

- Mit der Schaltfläche **ASSIGN TO FADER (nicht am EVM)** können Sie die Steuerung der oben genannten Werte über die physischen Schieberegler des Bedienfelds aktivieren.
- Mit einer Reihe von Schaltflächen können Sie die Parts aktivieren/deaktivieren, denen ADSR-Filteränderungen zugewiesen sind: **VOICE 1, VOICE 2, DRUM, BASS, CHORD** und **LOWER**.

Bearbeiten von Zugriegelstimmen

Nach der Auswahl eines Zugriegels und der Aktivierung der [Zugriegelansicht](#) wird die Videoseite auf dem Bildschirm angezeigt.



Optionen:

- Aktivieren/Deaktivieren Sie den **VIBRATO/CHORUS**. Bitte beachten Sie, dass die DRAWBARS-Sektion eine eigene Effektsektion hat, die von der Haupt-DSP-Sektion getrennt ist. Ihr Zweck ist es, die beste Emulation des Vibrato Scanners zu ermöglichen.
- Rufen Sie die verschiedenen Effekte auf:
 - V1, V2 und V3 sind drei Stufen des Vibrato-Effekts, abhängig vom Signal der Delay-Line.
 - C1, C2 und C3 sind drei Stufen des Chorus-Effekts, abhängig von der Mischung des Delay-Line-Signals mit dem Originalsignal.
- Aktivieren/deaktivieren Sie **DRIVE ON/OFF**, d.h. den Overdrive, der in den DRAWBARS-Bereich eingreift.

- **TO FADERS:** Ermöglicht es Ihnen, die Möglichkeit zu deaktivieren, die Zugriegel mit physischen Schieberegler zu steuern, um sie für ihren Standardbetrieb (Lautstärkepegel des **PLAYERS** und Teile des zugehörigen Styles) verfügbar zu machen. (Für das EVM-Modul nicht verfügbar)

Im Zentrum stehen die verschiedenen Fußlagen der neun digitalen Zugriegel. Wenn Sie mit dem Finger über die einzelnen Schieberegler auf dem Bildschirm gleiten, erhöht sich der Wert im Bereich von 0 bis 8.

- Im Bereich **PERCUSSION** stehen die zugriegeltypischen Percussion-Stimmen zur Verfügung:
 - EIN/AUS.
- 2nd/3rd, zur Umschaltung
- NORMAL/SOFT: bezieht sich auf die Lautstärke der Percussion.
- SLOW/FAST: bezieht sich auf das Abklingen der Percussion.

Am unteren Rand des Bildschirms:

- Mit der ersten Schaltfläche können Sie zwischen den 24 werkseitigen Zugriegel-Presets wechseln.
- **LOW DRIVE: AMOUNT/LP:** Stellt die Stärke des Overdrive und die Frequenz des Tiefpassfilters ein, der in die Simulation des rotierenden Lautsprechers des Tieftöners der Leslie-Box eingreift.
- **HIGH DRIVE: AMOUNT/LP:** Stellt den Anteil des Overdrive und die Frequenz des Tiefpassfilters ein, der in die Simulation der rotierenden Hörner des Leslie-Kabinetts eingreift.
- **KEY CLICK AMOUNT:** Die Klickstärke, von 0 bis 127.
- **REVERB SEND:** Stellen Sie den Send für den Halleffekt von 0 bis 127 ein.
- **ROTOR PRESET:** Wählen Sie eine der sieben verfügbaren Werkseinstellungen für den Rotationseffekt aus.
- **GLOBAL LEVEL:** Überprüfen Sie den globalen Lautstärkepegel der Stimme, der zwischen 0 und 127 liegt.
- Mit der Taste **ROTOR PARAMETER** können Sie wählen:
 - **HIGH ROTOR/LOW ROTOR:** Einstellung des oberen und unteren Teils, des Rotors (rotierender Lautsprecher des Tieftöners) und der Hörner.
 - Die Konfiguration **SOUND REFLECTION** umfasst drei konfigurierbare Parameter mit Werten zwischen 0 und 127: **DIRECT SOUND** ist der Anteil des Schalls, der sich direkt und ohne Reflexion ausbreitet, **REFLECTION INTENSIVITY** stellt die Intensität dar, mit der die Schallwelle unter einem Einfallswinkel reflektiert wird, wenn sie auf Wände und Hindernisse trifft, während **REFLECTION DELAY** die Verzögerung des Schalls bestimmt, der nach dem Aufprall auf eine Wand oder ein Hindernis zurückkehrt.

- IMPORT und EXPORT: ermöglichen den kompletten Import bzw. Export der 24 Orgelklänge.

Wissenswert

Das Werkzeug kann die Drawbar-Lautstärkeregelung über Sysex empfangen:

F0 26 7B 48 05 Deichselnummer (0-8), Vol (0-7f) F7

Drum Set Remapping

Diese Funktion kann mit den drei Tasten des Bereichs DRUM SET REMAP auf dem Bildschirm innerhalb der [Funktion DRUM SET](#) aufgerufen werden.

BASIC

KICK	Default	CRASH
SNARE	Ac_Kick01	RIDE
HIT-HAT	Ac_Kick02	CLAP
RIMSHOT	Ac_Kick03	TAMBOURINE
TOM	Ac_Kick04	COWBELL
	MANUAL	

Auf dieser Seite können Sie die einzelnen Schlaginstrumente auswählen und sie innerhalb eines anpassbaren Drum Sets zuweisen.

ADVANCE

ADVANCE REMAP EDIT: Pop

RESTORE

NOTE	Original Instrument	GROUP	INSTRUMENT	LEVEL	REV.	COARSE	FINE	
A# 4		LATIN3/TAMB.	Shaker01	127	64	0	0	MANUAL
	Default Controls							

Auf dieser Seite können Sie jeder Note ein Schlaginstrument zuordnen und sie noch ausführlicher bearbeiten.

USER



Auf dieser Seite können Sie jeder Note ein Schlaginstrument zuordnen und sie in einem eigenen USER - Drum Set speichern, das im USER-Bereich gespeichert werden kann.

Anpassen/Verwenden des Drummixers

Drücken Sie die **DRUM MIXER**-Taste auf dem Bedienfeld, um die Funktion aufzurufen, mit der Sie das DRUM SET, das im aktiven Style gespielt wird, anpassen können. Beachten Sie, dass Sie dies auch während des Spielens in Echtzeit tun können.



Der Bildschirm ermöglicht die Steuerung von neun verschiedenen Instrumentengruppen:

209. Berühren Sie das Lautsprechersymbol für jeden Kanal, um jedes Instrument einzeln stummzuschalten.

210. Bestimmen Sie, auf welchen Wert Sie reagieren sollen:

- **LEVEL:** Mit dieser Taste wird die Lautstärkeregelung aktiviert. Es kann ein Wert zwischen 0 und 15 eingestellt werden.

- **REVERB:** Bestimmen Sie die Menge des Halls, die an jede Spur gesendet wird. Dies kann ein Wert zwischen 0 und 15 sein.
- **PAN:** Bestimmen Sie die Position des Instruments im Stereopanorama. Bei 0 ist alles links, bei 8 ist es in der Mitte und bei 15 alles rechts.
- **PITCH:** Legen Sie die Tonhöhe fest. Von -128 bis +127.
- **VELO COMPR. :** Der Kompressor ermöglicht es Ihnen, auf die Dynamik des ausgewählten Schlagzeugs einzuwirken.

211. Stellen Sie den Wert des ausgewählten Parameters ein. Sie haben drei verschiedene Modi zur Verfügung:

- Die Schaltfläche **ASSIGN TO FADER** (nicht bei EVM) und betätigen Sie dann die 9 physischen Schieberegler im linken Bereich des Bedienfelds.
- Streichen Sie mit dem Finger über den Schieberegler auf dem Touchscreen.
- Berühren Sie eine der 9 Tasten am unteren Rand des Bildschirms und bewegen Sie die Tasten **AUF/AB**.

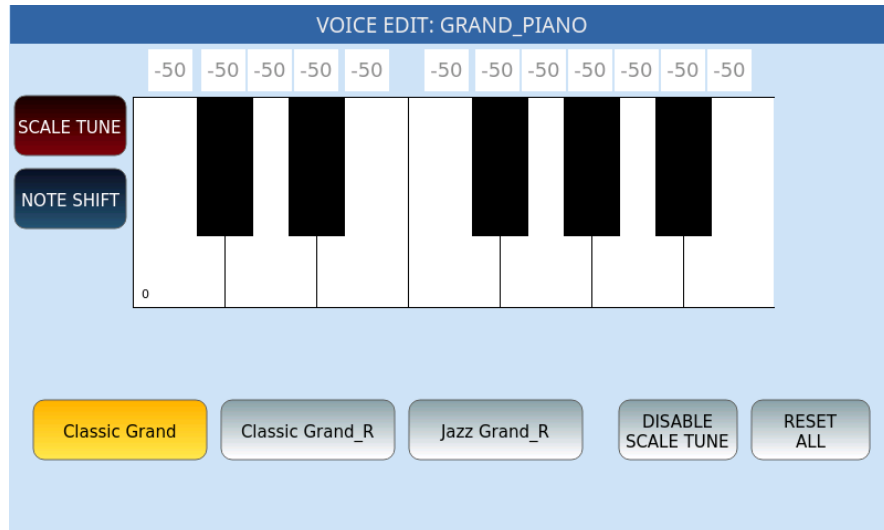
212.DEFAULT: Setzt das Drum Set auf die Systemvorgaben zurück.

213.MANUELL: In Echtzeit können Sie den Ton so verwenden, wie er gerade eingestellt wurde (MANUELL) oder wie er standardmäßig eingestellt war.

214.SINGLE/GLOBAL: Im Global-Modus wirken sich die Änderungen auf alle vier Variationen des Arrangers gleichzeitig aus. Im Einzelmodus wirken Sie auf die einzelne Variation.

Skala

Diese Seite wird durch Berühren des SCALE-Symbols auf der [VOICE](#) EDIT-Funktionsseite aufgerufen. Der Bildschirm zeigt in der Mitte eine virtuelle Tastatur zum Ändern der Tonhöhe einzelner Noten an. Dies ist besonders für diejenigen interessant, die nahöstliche, türkische oder ähnliche Musik spielen, die eine andere Skalierung erfordert.



Optionen:

- **SCALE TUNE:** Aktivieren Sie diese Funktion, wählen Sie die zu bearbeitende Note auf dem Bildschirm aus und ändern Sie den %-Wert der Stimmung der Note mit Hilfe des Reglers (DIAL).
- **NOTE SHIFT:** Aktivieren Sie diese Funktion, wählen Sie die zu bearbeitende Note auf dem Bildschirm aus und ändern Sie die Tonhöhe mit Hilfe des Reglers (DIAL).
- Die ersten drei Schaltflächen in der Mitte des Bildschirms sind mit den Klängen von STIMME 1, STIMME 2 und STIMME 3 belegt: Wenden Sie die Stimmung oder Tonhöhenänderung auf jede Stimme an.
- **DISABLE SCALE TUNE:** Verwenden Sie diese Taste, um die alternative Skala zu deaktivieren.
- **RESET ALL:** Mit dieser Taste werden die Ausgangsbedingungen für die ausgewählte Scale wiederhergestellt.

10 Eigene Styles erstellen

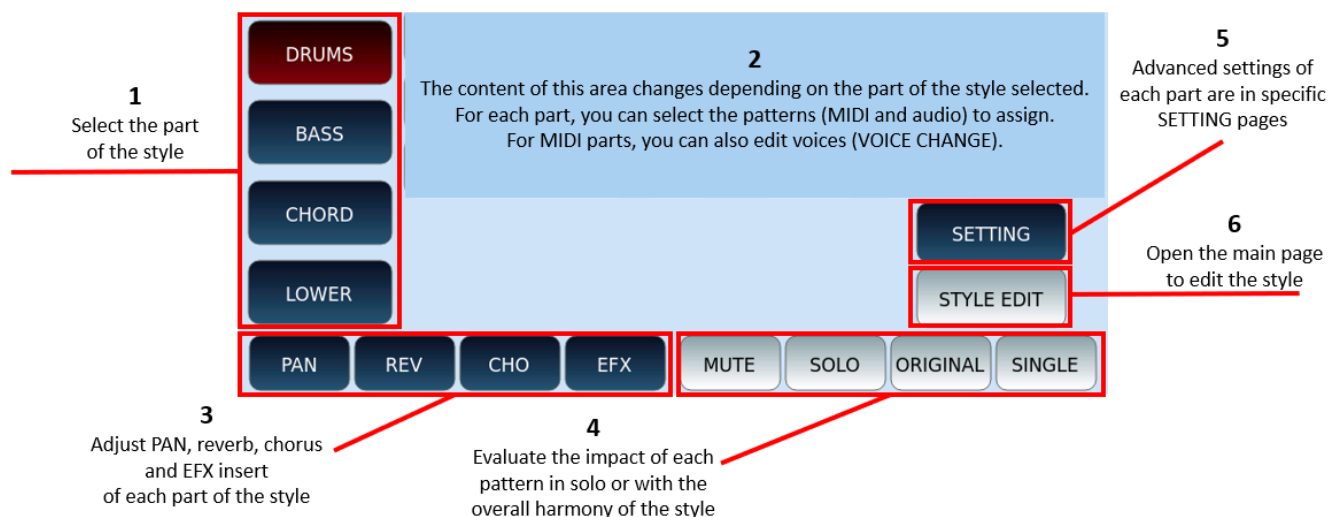
Erstellung von Begleitdokumenten mit bestehenden Inhalten

Diese Funktion erfordert keine außergewöhnlichen technischen Fähigkeiten und erlaubt Ihnen in jedem Fall, die Arrangements in den Drum-, Bass-, Akkord- und Lower-Parts mit großer Leichtigkeit anzupassen. Sie verfügen im EVENT über eine riesige Datenbank mit MIDI-Patterns aus verschiedenen musikalischen Repertoires, die vollständig editierbar sind: BPM, Stimmen, Pegel und Effekte. Durch das Mischen und Anpassen von Patterns können Sie Hunderte, ja sogar Tausende von originellen Styles erstellen, die auf Ihre musikalischen Vorlieben zugeschnitten sind.

Ansicht und Modelling

Tippen Sie auf der Style-Startseite auf das Symbol **VIEW & MODELING**, um die entsprechende Seite des Arranger-Bereichs von **EVM** anzuzeigen.

Im unteren Teil des Bildschirms finden Sie die Funktionen, die allen Teilen gemeinsam sind, während der mittlere Teil des Bildschirms je nach Teil des Styles variiert. Beginnen wir mit den gemeinsamen Teilen von **VIEW & MODELING**.



So gehts:

215. Wählen Sie den Teil, an dem Sie arbeiten möchten: **DRUMS**, **BASS**, **CHORD** oder **LOWER**.

216. Für jeden Teil ändert sich der Inhalt des zentralen Bildschirms. Siehe unten die spezifische Beschreibung der einzelnen Teile.

217. Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich ein erster Teil der Schaltflächen (**PAN, REV, CHO, EFX**), mit denen Sie das Stereopanorama, den Hall, den Chorus und den Insert-Effekt (EFX) anpassen können.

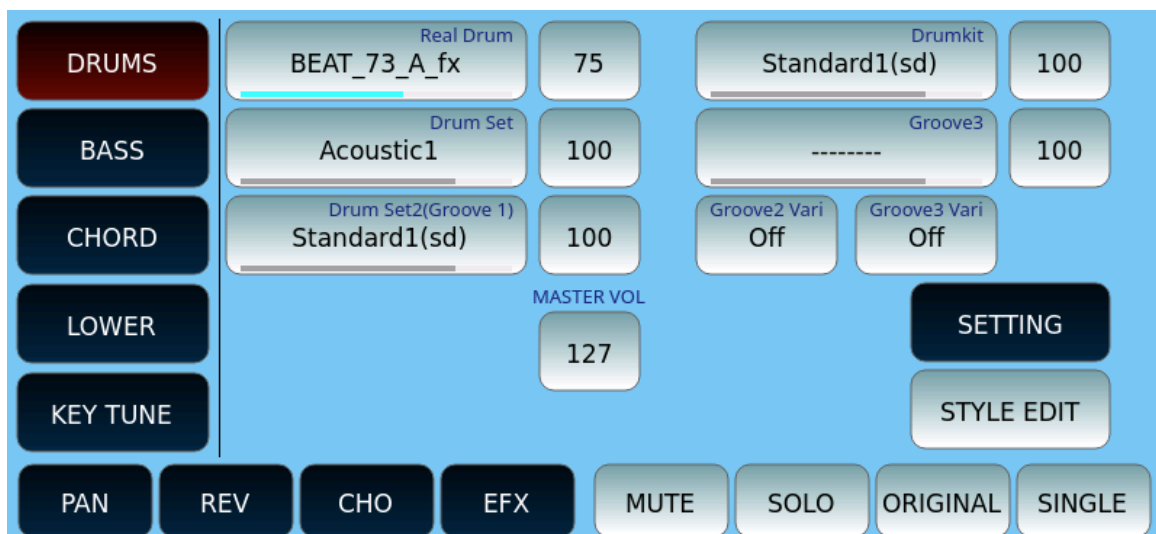
218. Drücken Sie die Taste **START** auf dem Bedienfeld. Nun können Sie das Ergebnis Ihrer gewählten Einstellungen auf dem Style hören. Mit den Tasten MUTE, SOLO, ORIGINAL und SINGLE/GLOBAL können Sie auswählen, was Sie hören möchten, während Sie das einzelne Pattern oder dessen Einfluss auf die Gesamtharmonie des Styles bewerten.

219. Die Schaltfläche **SETTING** öffnet eine spezielle Seite für erweiterte Anpassungen. Siehe unten die spezifische Beschreibung der einzelnen Teile.

220. Mit der Schaltfläche **STYLE EDIT** können alle Styleparameter angepasst werden. Die Beschreibung finden Sie im folgenden Absatz.

Achtung! Drücken Sie am Ende Ihrer Bearbeitungen die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld, um Ihren persönlichen Style im USER-Speicher zu speichern.

DRUMS



Auf dieser Seite können Sie den DRUMS-Teil des Styles anpassen:

- Sie haben mehrere Parts, denen Sie ein perkussives Muster zuweisen können: Real Drum, Drum Set, Loop (Groove 1), Groove2, und Groove 3.
- Jeder Part wird mit dem Lautstärkesymbol neben ihm angezeigt. Dies wird auch durch die blaue (Spur enthält Daten) oder graue (Spur ist leer) Linie unter dem Namen des Parts dargestellt.
- Berühren Sie eine Option und bewegen Sie dann die Tasten **AUF/AB**, um die Suchseite unter den vielen verfügbaren Mustern in jeder Kategorie zu öffnen.
- Die Varianten Groove2 und Groove3 können optional aktiviert werden.

Für alle anderen Schaltflächen auf dem Bildschirm siehe die allgemeine Beschreibung oben.

Durch Drücken der **SETTING**-Taste wird die DRUMS-Part-Konfigurationsseite geöffnet.



Optionen:

- **TEMPO RANGE:** Begrenzen Sie den Bereich innerhalb vernünftiger BPM-Werte, in dem der Audio-Rhythmus mit guter Qualität reagiert. Es ist bekannt, dass es im Audiobereich praktisch unmöglich ist, eine optimale Dehnung mit Tempowerten unter 40 und über 250 BPM zu erreichen.
- Unterhalb der BPM-Grenzwert-Symbole wählen Sie den Equalizertyp aus: Der Standardwert ist FLAT, aber Sie können ihn mit LOUDNES1 und 2, BAS GAIN1 und 2, MID GAIN, HI DAMP, BAS DAMP, HI GAIN1 und 2 ändern. Drücken Sie **EDIT**, um GAIN, Frequenz und Q für jedes Frequenzband (Low, Mid und Hi) einzustellen.
- **AUTOCRASH:** Wählen Sie INTRO, ENDING oder FILL, um den automatischen Cymbalhit am Ende des Patterns zu aktivieren. Sie können wählen, welches Drum-Kit-Becken verwendet werden soll (NOTE) und mit welcher Dynamik (VELO) es gespielt wird.
- **COUNT IN LEVEL:** Bestimmen Sie die Lautstärke des Einzählers.
- **MIDI DRUM BOOST:** Wendet den Boost (Lautstärkeanhebung) auf den MIDI DRUM-Part an. Werte OFF, SOFT, HARD.
- **REAL DRUM BOOST:** Wendet den Boost (Lautstärkeanhebung) auf den MIDI DRUM Part an. Werte OFF, SOFT, HARD.
- **SINGLE/GLOBAL:** Im Global-Modus wirken sich die ausgeführten Aktionen auf alle vier Variationen des Arrangers aus (Variation A, B, C und D). Im Einzelmodus werden Ihre aktuellen Aktionen NUR auf die aktuelle Variation angewendet, in der Sie sich gerade befinden (z.B. Variation A).

Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

BASS

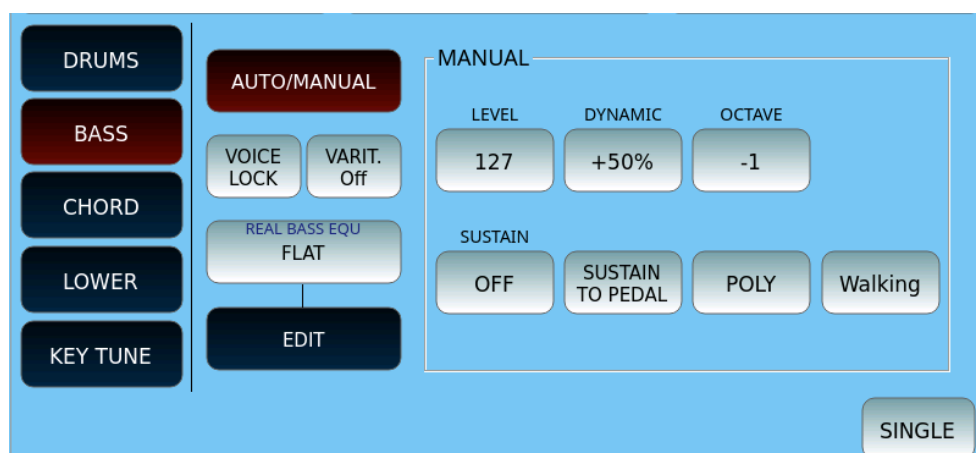


Auf dieser Seite können Sie den BASS-Teil des Styles anpassen.

- Sie können ein Pattern entweder dem MIDI-Bass oder dem Real Live Audio Bass-Part zuweisen.
- Jeder Part wird mit dem Lautstärkesymbol neben ihm angezeigt. Dies wird auch durch die blaue (Spur enthält Daten) oder graue (Spur ist leer) Linie unter dem Namen des Parts dargestellt.
- Tippen Sie auf eine Option und dann auf die Tasten **AUF/AB**, um die Suchseite mit den vielen verfügbaren Mustern in jeder Kategorie zu öffnen.
- Wählen Sie MIDI oder REAL, je nachdem, ob Sie mit oder ohne Audio-Bass-Pattern arbeiten möchten.
- Mit der Taste **VOICE CHANGE** können Sie die Stimme für MIDI-Parts ändern. Tippen Sie nach dem Aktivieren den Bass-MIDI-Part an, und diesmal können Sie anstelle des Patterns die Bass-Stimme wählen.

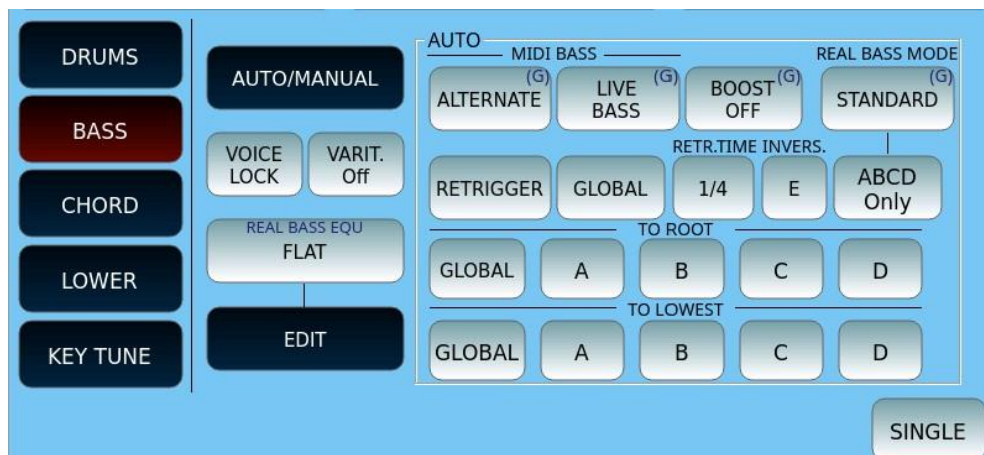
Sehen wir uns nun die Seite **SETTINGS** an (alle anderen Schaltflächen auf dem Bildschirm sind in der allgemeinen Beschreibung oben dargestellt).

Je nach Wahl der Taste **AUTO/MANUAL** können zwei verschiedene Seiten erscheinen. Hier ist die **MANUAL** Version.



Achten Sie auf dieser Seite auf die Option **Walking**, mit der Sie die Optionen für [Play the bass part](#) erweitern können.

Der AUTO-Basisbildschirm sieht wie folgt aus.



Der Parameter REAL BASS MODE bietet Optionen:

- STANDARD: spielt die normale Audiotabelle ab (alternativ mit ABCD Only)
- ROOT FIRST: Die erste Note des REAL BASS (im Allgemeinen die Tonika) hat bei jedem Akkordwechsel Vorrang.
- ALTERNATIV: Mit alternierendem Audio-Bass passt sich das Design dem Akkordwechsel an, ohne den Grundton zu wiederholen.
- BASS TO ROOT und TO LOWEST: Für jede Variante (A, B, C und D) eines jeden Styles können Sie festlegen, ob der Basspart zur Tonika oder zur tiefsten Note des auf dem Griffbrett gespielten Akkords geht.

Unten sehen Sie ein Beispiel für die Seite, die über die Schaltfläche EDIT aufgerufen wird und sich auf den REAL BASS EQUALIZER bezieht.



Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

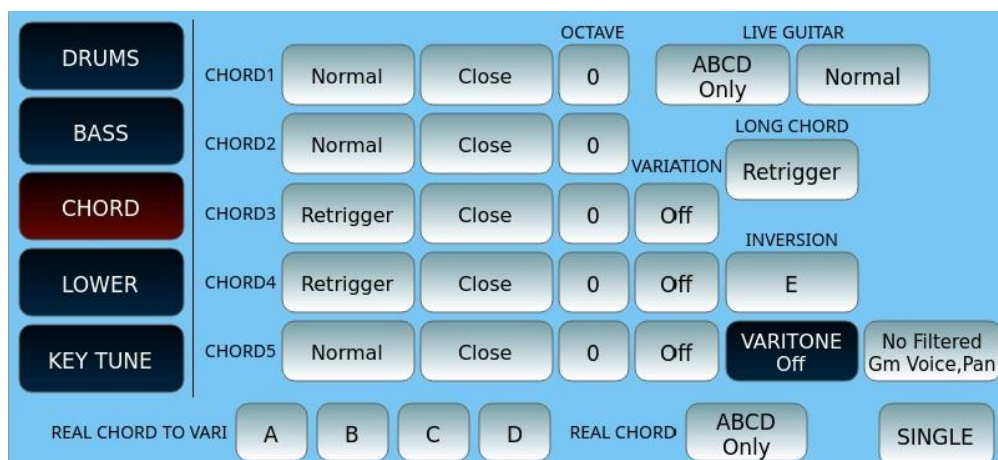
CHORD



Auf dieser Seite können Sie den CHORD-Teil des Styles anpassen:

- Auf der linken Seite können Sie jeder der fünf Spuren, aus denen der CHORD-Part besteht, ein anderes MIDI-Pattern zuweisen.
- Auf der rechten Seite können Sie das Gleiche für die Spuren Live Guitar, Long Chord und Real Chord (Audio) ändern.
- Jeder Part wird mit dem Lautstärkesymbol neben ihm angezeigt. Dies wird auch durch die blaue (Spur enthält Daten) bzw. graue (Spur ist leer) Linie unter dem Partnamen dargestellt.
- Berühren Sie eine Option und drücken Sie dann die Tasten **AUF/AB**, um die Suchseite unter den vielen verfügbaren Mustern in jeder Kategorie zu öffnen.
- Die Taste **VOICE CHANGE** gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stimme für die MIDI-Parts auf der linken Seite zu ändern. Nach dem Aktivieren tippen Sie auf den MIDI-Part und diesmal können Sie statt des Patterns den zugewiesenen Sound auswählen.

Unten sehen Sie ein Beispiel für die SETTING-Seite des CHORD-Teils (alle anderen Bildschirmstasten sind in der allgemeinen Beschreibung oben dargestellt).



Optionen, für jeden CHORD-Teil des Styles (1-5):

- Einstellungen:
 - Normal: Bei jedem Akkordwechsel werden die aktiven Noten des vorherigen Akkords gelöscht, und die Noten des neuen Akkords werden entsprechend der Zeit, zu der der Akkord gewechselt wurde, und entsprechend der programmierten Reihenfolge gespielt.
 - Retrigger: Bei jedem Akkordwechsel werden die aktiven Noten des vorherigen Akkords gelöscht und sofort wieder entsprechend dem neuen Akkord eingesetzt, woraufhin die folgenden Noten in den Zeiten gespielt werden, in denen sie programmiert wurden.
 - Retrigger Pitch: Äquivalent zu Retrigger, mit dem Unterschied, dass der Klang des Akkords dank einer Pegel- und Tonhöhenrampe in der Passage allmählicher ist. Dieser Modus ist nützlich für einige Sounds wie Gitarrensounds und Arpeggios, bei denen Sie einen allmählicheren Übergang von einem Akkord zum anderen wünschen.
- Wählen Sie den Modus:
- Close: Akkorde passen die Intervalle entsprechend den Regeln an die nächstliegenden Noten an
 - der konventionellen Harmonie.
 - Parallel: Die Noten der programmierten Akkorde werden parallel transponiert, ohne die Intervalle zu verändern.
- Logic: Akkordintervalle werden weder angepasst noch transponiert. Es gilt die gleiche Logik wie bei der Erkennung von Bassakkorden.
- OCTAVE: Drücken Sie die Taste ein- oder mehrmals, um die Oktave des Parts zu verändern.
- VARIATION: Aktivieren oder deaktivieren Sie die Variationen (falls vorhanden) für die Parts CHORD3, CHORD4 und CHORD5.

Darüber hinaus:

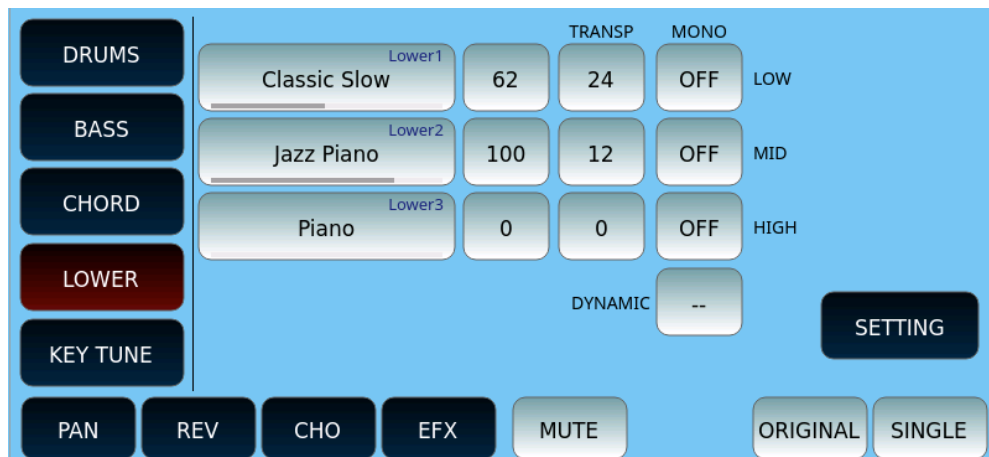
- LIVE GUITAR:
 - Nur ABCD
 - Normal/Retrigger
- LANGER AKKORD:
 - Retrigger
 - Normal
- INVERSION: Geben Sie die Transpositionsnote an, ab der die Noten nicht mehr nach oben wachsen, sondern automatisch in die darunter liegende Oktave verschoben werden.
- VARITONE: Ermöglicht es Ihnen, die Klangkomponente der Klangfarbe mit möglichen Änderungen zu variieren oder nicht.
- Beachten Sie die Funktion No Filtered GM Voice, Pan: Wenn Sie sie aktivieren, werden die Variationen der Voices (Bank, Pch) und des Pan (Control 10) erkannt,

wenn sie in die MIDI-Spuren der Datei geschrieben werden. Diese Einstellung kann in jedem USER STYLE gespeichert werden.

- REAL CHORD TO VARI: Geben Sie die Patterns A, B, C, D an, für die die REAL CHORDs die Variationen aktivieren, falls dies vorgesehen ist.
- REAL CHORD: ABCD Only nur für die Variationen ABCD.

Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

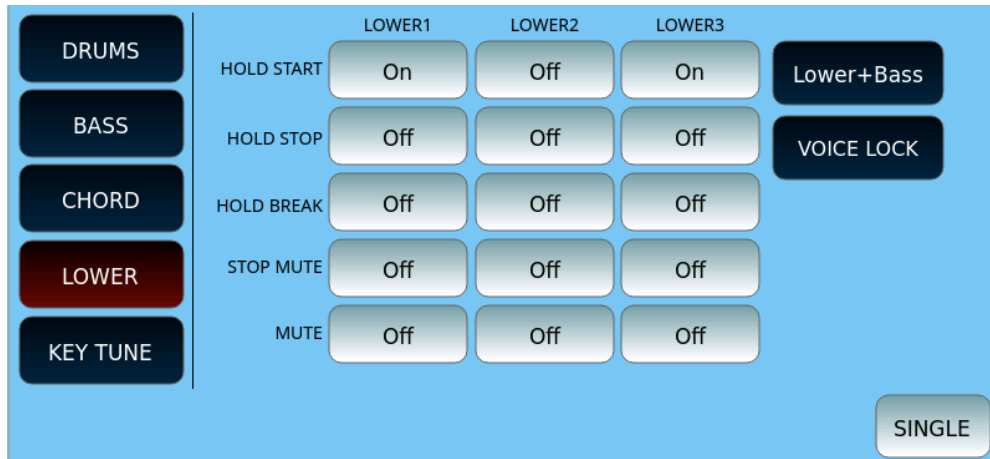
LOWER (linke Hand)



Auf dieser Seite können Sie den LOWER-Teil des Styles anpassen.

- Sie können jedem der drei LOWER-Parts eine andere Klangfarbe zuweisen.
- Berühren Sie eine Option und bewegen Sie dann die Tasten **AUF/AB**, um die Suchseite unter den vielen verfügbaren Mustern in jeder Kategorie zu öffnen.
- Jedes Teil ist mit einer Lautstärketaste ausgestattet.
 - Stellen Sie zunächst den Lautstärkepegel ein.
 - Zweitens: Geben Sie den Transport des Tons vor.
- Drittens können Sie im MONO-Modus den Sound monophon statt polyphon machen. Zum Beispiel können Sie dem LOWER1-Teil einen Posaunen-Sound zuweisen, eine LOWER 2-Trompete und ein LOWER 3-Saxophon, um einen raffinierten Bläasersatz zu simulieren, bei dem jedes Instrument eine einzelne Note spielt.
- **DYNAMIC:** Bestimmen Sie den Dynamikgrad der LOWER-Parts, indem Sie einen Wert zwischen 0 und 100 eingeben.

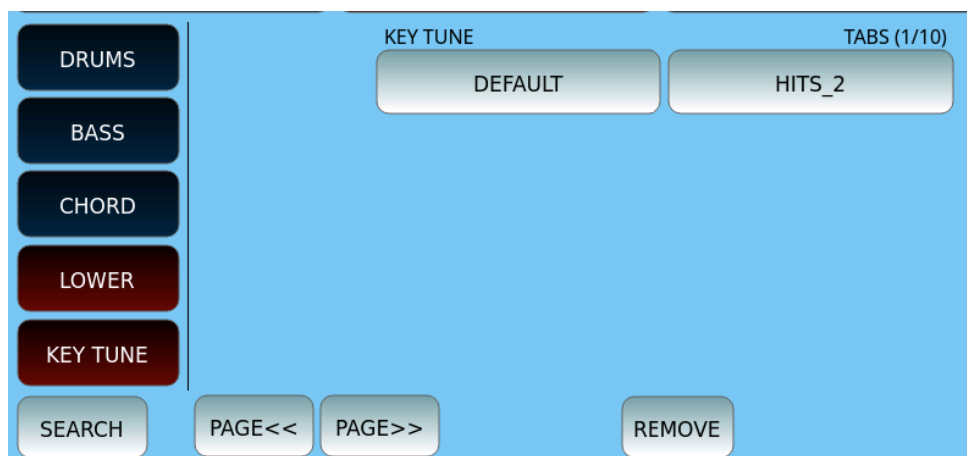
Unten sehen Sie ein Beispiel für die SETTING-Seite des CHORD-Teils (alle anderen Bildschirmstasten sind in der allgemeinen Beschreibung oben dargestellt).



Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

KEY TUNE

Informationen über die Verwaltung von **Key Tune**-Dateien finden Sie im [entsprechenden Abschnitt](#). Hier sehen wir, wie man eine **Key Tune Datei** mit einem Style verknüpft. In der Spalte KEY TUNE werden die Dateien aufgelistet, die Sie gemäß dem im [Kapitel MENU](#) beschriebenen Verfahren erstellt haben.



So verknüpfen Sie eine Key Tune-Datei (mit allen zugehörigen Audiodateien) mit einem Style:

221. Drücken Sie die Taste **VIEW & MODELING**.

222. Drücken Sie dann **KEY TUNE**.

223. Wählen Sie die **Key Tune-Datei** aus der Liste aus.

224. Drücken Sie die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld, um den Style als USER STYLE zu speichern.

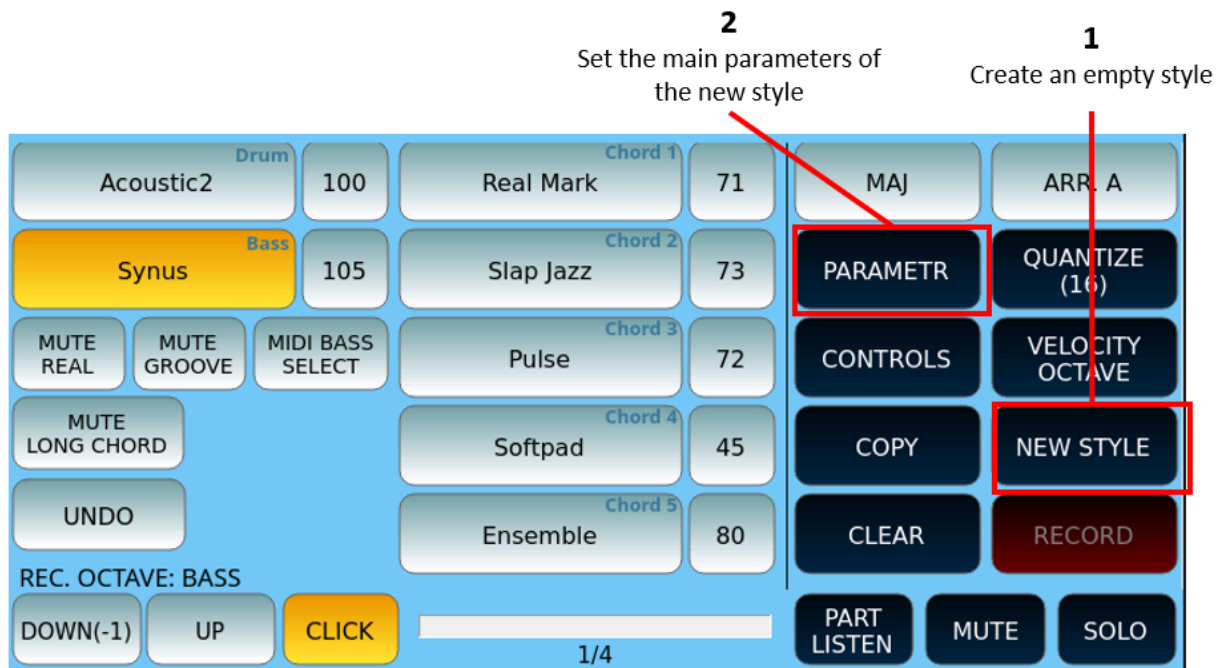
225. Drücken Sie **REMOVE**, um den Farbton aus dem USER STYLE zu entfernen.

Style-Editor: Erstellen Sie Styles von Grund auf neu

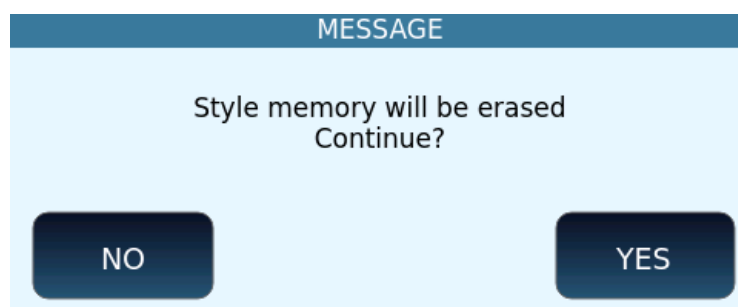
Die Funktion **STYLE EDIT** ist über die oben beschriebene Seite [Ansicht & Modellierung](#) verfügbar: Hier können Sie Ihre Styles von Grund auf neu aufnehmen und programmieren oder bestehende Styles detaillierter bearbeiten. Bevor Sie beginnen, empfehlen wir Ihnen, die Struktur des Styles genau zu planen und dabei die Parameter Länge und Taktart zu berücksichtigen, die die Grundeinstellungen eines Styles sind, um eine korrekte Programmierung zu erhalten.

Wie man einen neuen Style oder ein neues Muster erstellt oder aufzeichnet

Sobald wir die Seite **STYLE EDITOR** geöffnet haben, beginnen wir damit, den Speicher zu löschen und mit einer sauberen Situation zu beginnen. Seien Sie vorsichtig, denn diese Funktion löscht alle Speicherbereiche des aktuellen Styles, um Platz für die Erstellung eines neuen Styles zu schaffen.



Drücken Sie die Taste **NEW STYLE** auf dem Bildschirm: Das System fordert Sie auf, das Löschen des Speichers zu bestätigen. Antworten Sie mit **JA**.

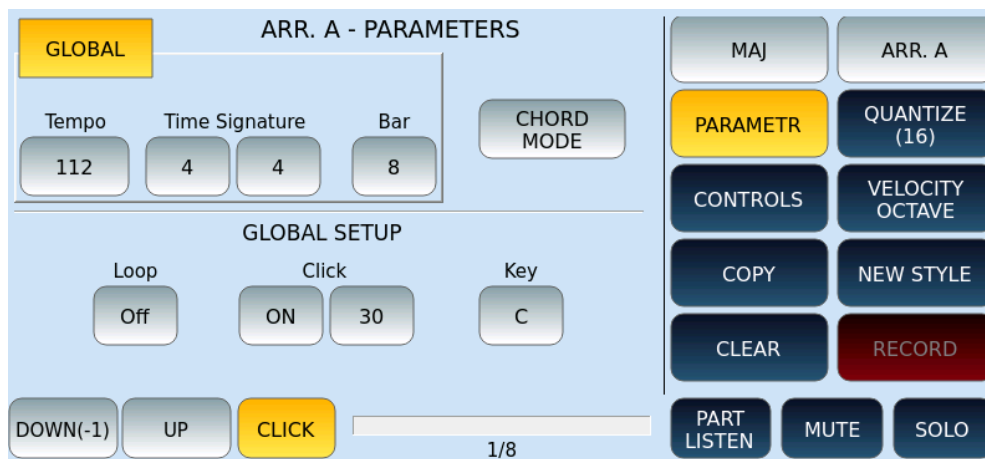


Drücken Sie nun die **PARAMETER**-Taste, um die Hauptparameter des Styles einzustellen.

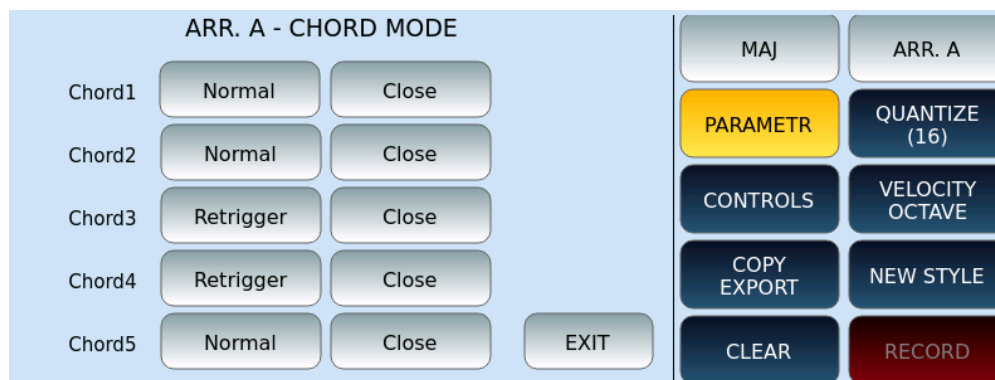
PARAMETER

Auf der Seite **PARAMETER** können Sie konfigurieren:

- GLOBAL/SINGLE: Legt fest, ob die Einstellung für alle Abschnitte des Styles oder nur für einen gilt.
- Tempo: BPM.
- Time Signature: Zeit in der Tonart.
- Bar: Anzahl der Takte im Muster.
- GLOBAL SETUP bietet Loop Off/On, Click ON/OFF und Dauer, Tonhöhe.



Die Taste **CHORD MODE** ist entscheidend für die Aufnahme Ihres Arrangements. Wie Sie auf dem Bild sehen können, hat jeder Akkord (CHORD1/5) seinen wählbaren Modus.



Der Modus auf der linken Seite wählt genau aus, wie der Akkord gespielt wird:

- NORMAL: Jede Note, die innerhalb des Akkordes programmiert wurde, wird für ihre tatsächliche Dauer ausgeführt.
- RETRIGGER: Die darin programmierten Noten werden bei jedem Akkordwechsel in Echtzeit wiederholt.

Der Modus auf der rechten Seite wählt stattdessen den harmonischen Umwandlungsmodus des ausgeführten Akkords aus:

- PARALLEL: Die Noten werden parallel oder diatonisch zur Programntonleiter transformiert.

- CLOSE: Die programmierten Noten werden durch einen intelligenten Algorithmus so angepasst, dass sie im Falle von Akkordveränderungen harmonisch am korrektesten sind.

Aufnahme der verschiedenen Styleteile

Nachdem wir nun die wichtigsten Parameter festgelegt haben, können wir mit den Aufnahmen der einzelnen Teile der Muster fortfahren.

The screenshot shows a software interface for recording style parts. It is divided into several sections:

- Section 1 (Top Right):** Select the pattern (INTRO, ABCD, BREAK, FILL, ENDING). The 'ARR. A' button is highlighted.
- Section 2 (Top Middle):** Set the pattern mode (major, minor, seventh). The 'MAJ' button is highlighted.
- Section 3 (Top Left):** Choose the part of the style you want to work on, assign a voice and adjust the volume. This section includes:
 - Drum:** Standard1(sd) with volume 0.
 - Bass:** Church Pedal1 with volume 96.
 - Chords:** A list of five chords with their respective volumes:

Chord	Part	Volume
Chord 1	Principale	0
Chord 2	Soprano	74
Chord 3	Uuh Girls	93
Chord 4	Ooh Girls	109
Chord 5	Principale	72
- Section 4 (Bottom Left):** Determine the octave of the part. The 'REC. OCTAVE: BASS' section with 'DOWN(-1)' and 'UP' buttons is highlighted.
- Section 5 (Bottom Middle):** Activate metronome click. The 'CLICK' button is highlighted.
- Section 6 (Bottom Right):** Start recording. The 'RECORD' button is highlighted.

Other visible buttons include: MUTE REAL, MUTE GROOVE, MIDI BASS SELECT, UNDO, PARAMETR, QUANTIZE (16), CONTROLS, VELOCITY OCTAVE, COPY, NEW STYLE, CLEAR, PART LISTEN, MUTE, and SOLO.

Schritt für Schritt:

226. Wählen Sie das Pattern des Styles, auf dem Sie aufnehmen möchten (INTRO1, 2, 3, ABCD, BREAK, ENDING 1, 2, 3)

227. Mit Ausnahme der perkussiven Teile müssen Sie die Art und Weise (Dur, Moll, Septime) festlegen, in der Sie den aufzunehmenden Teil spielen werden.

228. Wählen Sie den Style-Part (DRUM, BASS, CHORD 1-5).

- Halten Sie die entsprechende Taste gedrückt, um die VOICE-Auswahlseite zu öffnen und dem Part zuzuweisen.
- Stellen Sie die Lautstärke mit der Taste daneben und dem Data-Regler ein.

229. Berühren Sie die Tasten **DOWN/UP auf dem** Bildschirm, um die Oktave der Aufnahme einzustellen.

230. Aktivieren Sie den Metronom-Klick oder nicht.

231. Vergewissern Sie sich, dass das Symbol **RECORD** aktiv ist, und drücken Sie die Taste **START** auf dem Bedienfeld, um die Aufnahme zu starten.

232. Die Style-Sektion wird reproduziert: Alles, was Sie mit Ihren Händen auf der Tastatur spielen, wird aufgezeichnet.

233. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie erneut **START**, um sie zu beenden.

234. Schalten Sie die RECORD-Taste auf dem Bildschirm aus.

235. Drücken Sie noch einmal **START**, um die neue Aufnahme anzuhören.

Andere Funktionen können bei Ihrer Arbeit nützlich sein:

- **PART LISTEN:** Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Sound direkt über die Tastatur anzuhören.
- **MUTE:** Setzt die Lautstärke des ausgewählten Titels zurück, um die anderen Titel im Mix hervorzuheben.
- **SOLO:** Schaltet NUR den laufenden Track ein, so dass Sie ihn getrennt von den anderen Tracks anhören können.

Lassen Sie uns nun einige der oben genannten Funktionen im Detail betrachten.

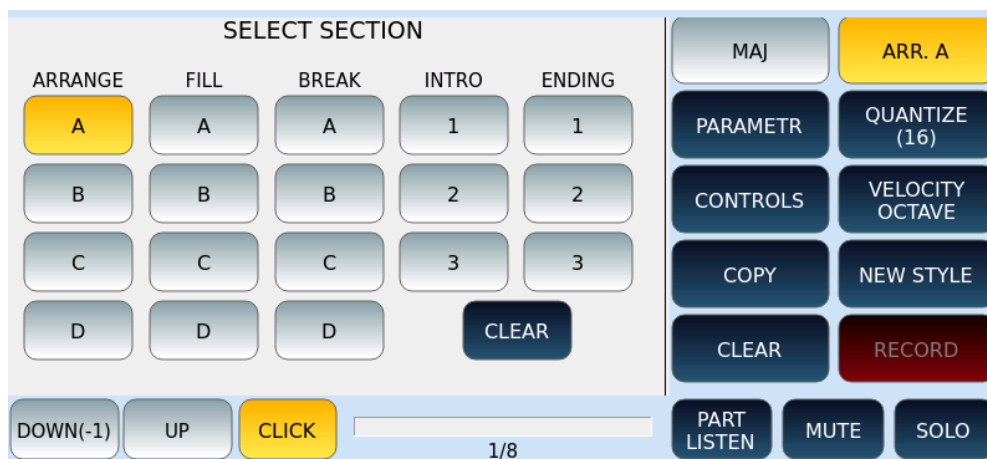
MODUS

Wählen Sie auf der MODE-Seite aus, ob es sich bei dem Muster um einen Dur- (MAJ), Moll- (MIN) oder Septimenakkord (7TH) handelt.



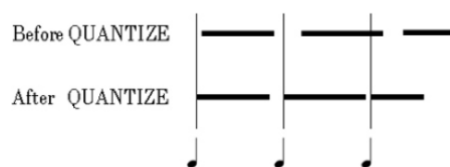
ABSCHNITTE AUSWÄHLEN / TEILE EINGEBEN

Auf der Seite **ABSCHNITT AUSWÄHLEN** wählen Sie den Styleabschnitt aus: ABCD, FILL, BREAK, INTRO oder ENDING, auf den Sie Ihre Anpassungen anwenden möchten.



QUANTIZE

Auf der Seite QUANTIZE können Sie die von Ihnen aufgenommenen Spuren quantisieren und die Ausführung nach den von Ihnen gewählten Parametern korrigieren.



Die Quantisierungsparameter sind:

- 2: Quantisierung für 1/2
- 4: Quantisierung für 1/4
- 8: Quantisierung für 1/8
- 16: Quantisierung für 1/16
- 32: Quantisierung für 1/32
- 64: Quantisierung für 1/64
- REAL: Keine Quantisierung angewendet
- 4T: Quantisierung für 1/4 Triolen
- 8T: Quantisierung für 1/8 Triolen

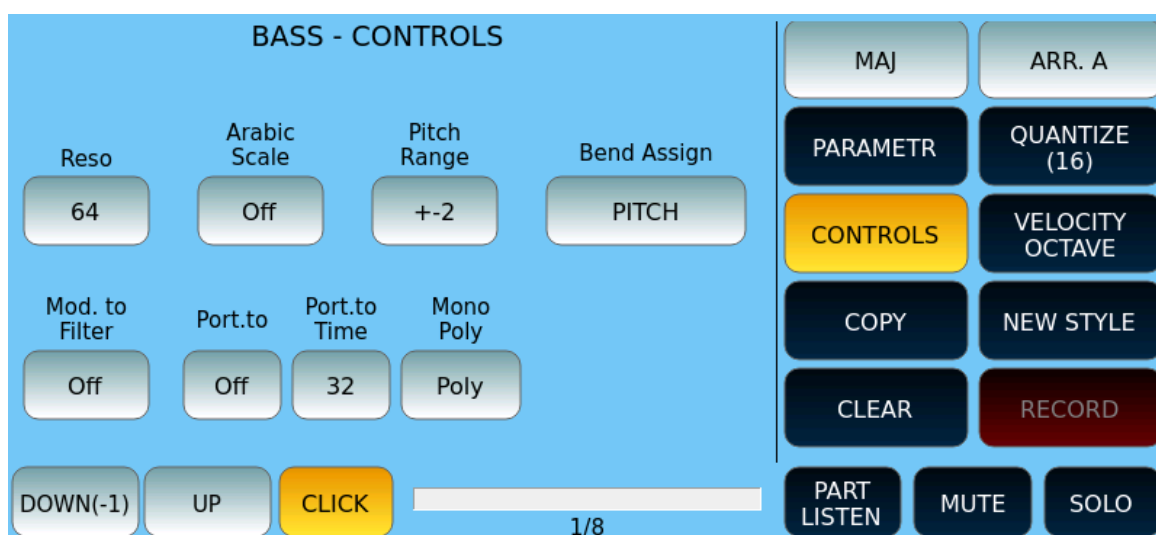
- 16T: Quantisierung für 1/16 Triolen
- 32T: Quantisierung für 1/32 Triolen
- 64T: Quantisierung für 1/64 Triolen

Optionen:

- EXIT: Verlassen Sie die Seite und bestätigen Sie, was zuvor quantisiert wurde.
- UNDO: Wenn das musikalische Ergebnis nicht das gewünschte ist, können Sie jederzeit zum vorherigen Zustand zurückkehren, indem Sie diesen Befehl drücken.
- EXECUTE: Wenn Sie einen Quantisierungsparameter aus den aufgelisteten Werten ausgewählt haben, drücken Sie diese Taste, um die Quantisierung anzuwenden.

BASS und CHORD CONTROLS

Die verfügbaren **CONTROLS** können auf BASS- und CHORDS-Spuren unterschiedlich zugewiesen werden.



Die verfügbaren Parameter sind wie folgt:

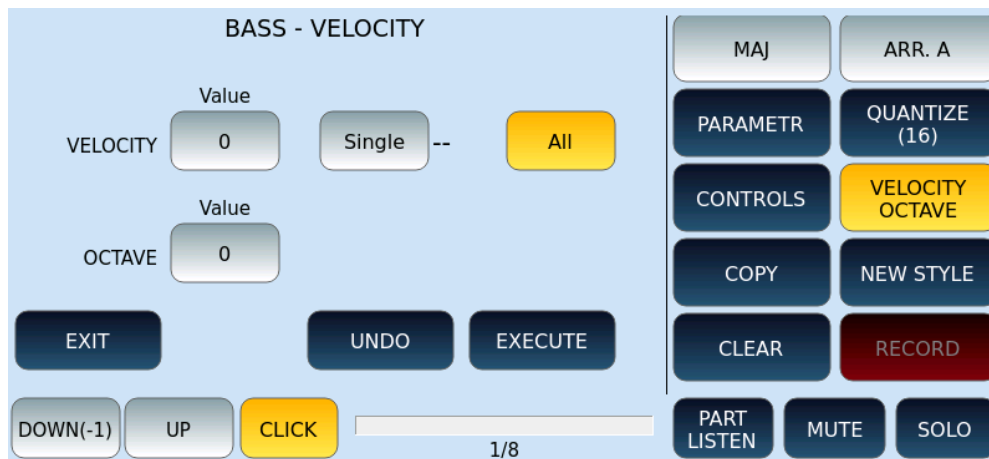
- Resonanz: Wendet Resonanz (1/127) auf die ausgewählte Spur an.
- Arabische Skala: Aktiviert (ON/OFF) die Anzeige im Modus Arabische Skala der ausgewählten Spur.
- Pitch Range (Tonhöhenbereich): Legt den Ausschlag (1/127) des Pitch Bend fest, der auf die Spur angewendet wird.
- Bend Assign: Bei der Programmierung der Spur können Sie den Bend verschiedenen Hilfsmitteln zuweisen (PITCH, ROTOR, PORTAMENTO).
- Mod. to Filter: Aktiviert (ON/OFF) die Modulation auf dem Filter der ausgewählten Spur.
- Port.to: Portamento (EIN/AUS).
- Port. to Time: Setzt die Zeitposition auf den ausgewählten Track.
- Mono/Poly.

Vorsicht:

- Diese Bedienelemente sind sofort aktiv, ohne dass eine Bestätigung mit der ENTER-Taste erforderlich ist.
- Der Rotor kann nur auf der Spur CHORD 3 eingesetzt werden.

VELOCITY / OCTAVE

Auf dieser Bearbeitungsseite können Sie Ihre Änderungen vornehmen, die sich auf die Dynamik der bereits aufgenommenen Noten und deren Wiedergabeoktave auswirken. Auch hier werden die Änderungen an der ursprünglich ausgewählten Spur vorgenommen.



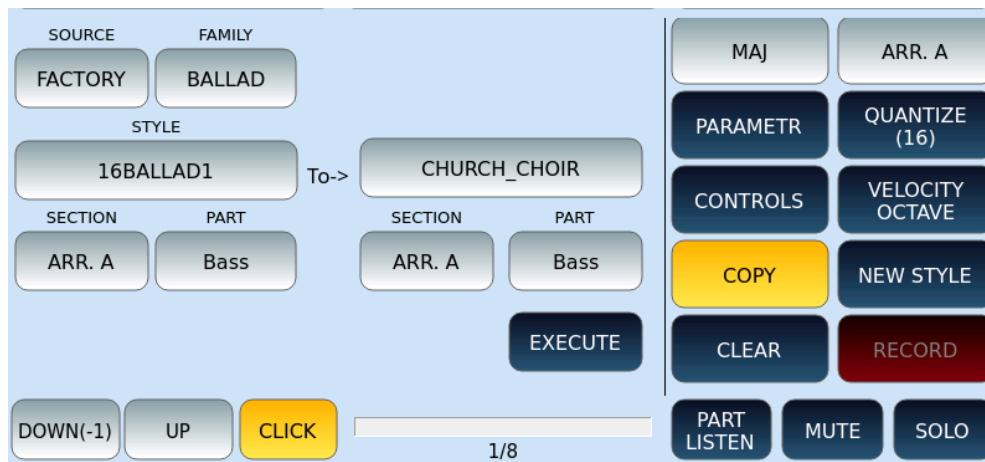
Dieser Bildschirm bezieht sich auf die BASS-Spur, und im Einzelnen finden wir die folgenden Funktionen:

- **VELOCITY:** Sie können die dynamischen Variationen eines zuvor aufgezeichneten Ereignisses (oder mehrerer) ändern. Die verfügbaren Werte sind: -63/+63.
- **SINGLE:** Die Taste SINGLE (wenn aktiv) ermöglicht die Auswahl der zu bearbeitenden Note. Drücken Sie die betreffende Note auf der Tastatur und ändern Sie dann den gewünschten Wert. Die Änderung wirkt sich auf alle zuvor aufgenommenen Noten aus, wenn die Taste ALL aktiv ist.
- **OCTAVE:** Wenn diese Taste aktiviert ist, können Sie die Oktave der ausgewählten Spur ändern. Der Wirkungsbereich ist +2/-2-

Die Tasten **EXIT**, **UNDO** und **EXECUTE** verhalten sich wie oben beschrieben.

COPY - KOPIEREN VON STYLETEILEN

Mit dieser Funktion können Sie Muster zwischen verschiedenen Elementen eines Begleitstyles kopieren.



Optionen:

- SOURCE: Wählen Sie FACTORY, um von einem WerksStyle zu kopieren, oder USER, um von einem Style aus dem Benutzerbereich zu kopieren.
- FAMILY: Wählen Sie die Kategorie, zu der der AusgangsStyle gehört.
- STYLE: Drücken Sie diese Taste und bewegen Sie dann die Tasten AUF/AB, um den Style zu finden, von dem Sie kopieren möchten.
- TO ->: Dies ist der Style, den Sie vor dem Start solcher Operationen ausgewählt haben. Es wird das Ziel Ihrer Kopie sein.
- SECTION: Wählen Sie das zu kopierende Muster (ABCD: ARR, FILL und BREAK; 1-2-3: INTRO und ENDING)
- PART: Wählen Sie den zu kopierenden Part (ALL, DRUM, BASS, CHORD 1-2-3-4-5).
- EXECUTE: Bestätigen Sie Ihre Kopie.

LÖSCHEN VON GLOBALEN SPUREN ODER EINZELNEN NOTEN IN STYLE-PARTS

Mit dieser Funktion können Sie die einzelnen (oder globalen) Teile des zugehörigen Styles löschen.

Bevor Sie die Taste CLEAR auf dem Bildschirm drücken, vergewissern Sie sich, dass Sie den richtigen Abschnitt des Styles ausgewählt haben, der bearbeitet werden soll.



RECORD (AUFNAHME)

Dieser Befehl ermöglicht die Aufzeichnung der verschiedenen Teile, die den Begleitstyle bilden.

Der RECORD-Modus wirkt sich auf alle verfügbaren Sektionen des PATTERNS aus. Die einzige Ausnahme bildet die Spur AUDIO DRUM: Sie ist nicht programmierbar, da es sich um einen Audio-Part handelt. Sie können diese Sektion dennoch verwenden, um ein konventionelles Drum-Set anstelle der Audio-Drums in den MIDI-Bereich zu setzen.



SAVE - Speichern Sie den Style an einem USER-Speicherort

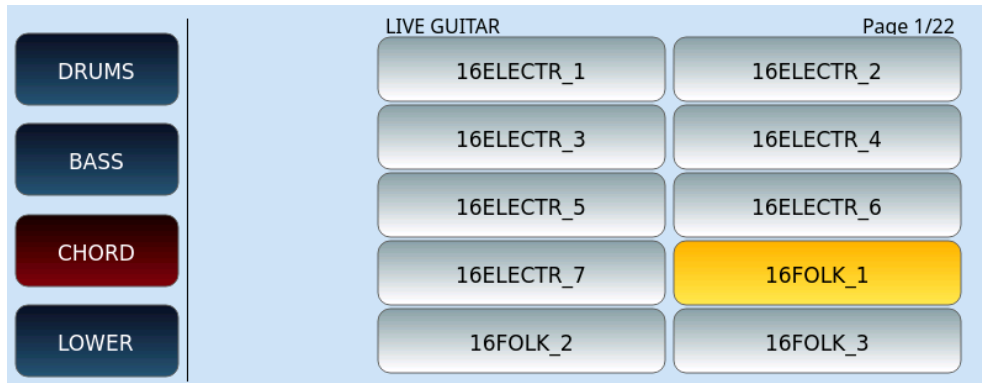
Wenn Sie ein oder mehrere Elemente des Styles geändert haben, müssen Sie die Schaltfläche **SAVE** auf dem Bedienfeld drücken, um die aktualisierte Version der Begleitung zu speichern. Wenn Sie versuchen, den Modus STYLE EDIT mit bereits vorgenommenen und noch nicht gespeicherten Änderungen zu verlassen, weist **EVM** Sie darauf hin, dass alle Änderungen verloren gehen, wenn Sie das Speichern nicht bestätigen.

User-Audiodrums

EVM ermöglicht den Import von Audiodateien für Live Drums, Real und Real Chords in das Instrument.

Live-Gitarre

Die Live-Gitarrenumgebung ermöglicht es Ihnen, aus der im Instrument verfügbaren Datenbank eine Reihe von Audio-Gitarrenvorlagen auszuwählen, die auf die Begleitstyles angewendet werden können. Die Datenbank bietet Folk-, Elektro-, Country-, Klassik-Sounds und so weiter in verschiedenen musikalischen Rhythmen.



Die Live-Gitarre kann für jede ABCD-Variation anders zugewiesen werden und kann ihre einzelne Lautstärke speichern, die sich rechts neben dem Auswahlsymbol auf der Arranger Setting-Seite befindet.

11 Recording

Ihre eigene Musik aufnehmen

Mit der Aufnahmefunktion können Sie Ihre Keyboard-Performances aufzeichnen und auf internen oder externen Speichergeräten speichern. **EVM** kann alles, was auf dem Keyboard gespielt wird, entweder im MIDI- oder AUDIO-Format aufnehmen. Sie können Musik in allen musikalischen Formen und Stilerichtungen aufnehmen: von Klaviersoli bis zu symphonischen Darbietungen, von Rock bis Jazz, von Afro-Pop und Tanzmusik bis zu klassischer Musik, von Avantgarde-Musik bis zu Blues und von Kinderliedern bis zu den anspruchsvollsten Soundtracks.

Aufnahmemodi - AUDIO oder MIDI

Drücken Sie die rote Taste **REC** auf dem Bedienfeld, um die Seite RECORDING anzuzeigen. **EVM** fordert Sie auf, das gewünschte Aufnahmeformat zu wählen:

- Tippen Sie auf das **MIDI**-Symbol auf dem Bildschirm, um eine MIDI-Datei zu erstellen, die alles, was Sie auf der Tastatur tun, in Echtzeit mit Musik von VOICE 1 enthält. Dies ist nützlich, wenn Sie einzelne Spuren mit der internen Sound-Engine von **EVM** aufnehmen möchten.
- Tippen Sie auf das **AUDIO**-Symbol auf dem Bildschirm, um eine Stereodatei im Audioformat (WAV) aufzuzeichnen, die alles enthält, was Sie in Echtzeit auf der Tastatur gemacht haben, indem Sie VOICE 1, VOICE 2, Drawbar, LOWER 1-2-3, Style/Arranger sowie MICRO- und INPUT-Eingänge erfasst haben, mit anderen Worten: Ihre gesamte Performance.
- Tippen Sie auf dem Bildschirm auf die Taste **STYLE SONG**, um ein Song-Ereignis (Song-Modus) aufzuzeichnen, d. h. ein Musikstück, das nur mit den Begleitmustern der Styles der Arranger-Sektion erstellt wurde. Die Musik/Akkordfolge und die Aktivierung der Arranger-Tasten Arr A, B, C, D, Fill in, Breaks ... usw.) wird aufgezeichnet und wiedergegeben. Hinweis: Audioparts von Styles können nicht aufgenommen werden.

Sie können diese Zeit aufzeichnen, ohne dass die Dauer begrenzt ist, außer durch die Größe Ihres SSD-Laufwerks. Wir raten Ihnen jedoch, 10 Minuten kontinuierlicher Aufzeichnung nicht zu überschreiten.

Aufnahme im MIDI-Format



So nehmen Sie eine MIDI-Datei auf:

- Drücken Sie die Taste **REC** auf dem Bedienfeld, um die Aufnahmeseite auf dem Bildschirm zu öffnen.
- Aktivieren Sie den MIDI-Modus, indem Sie auf die Schaltfläche **MIDI** auf dem Bildschirm tippen.
- Aktivieren oder deaktivieren Sie den METRONOME, stellen Sie seine Lautstärke (VOL) und sein Tempo (BPM) ein. Alles über die drei Tasten auf dem Bildschirm.
- **COUNT IN**: Aktivieren Sie die anfängliche Zählmaßnahme.
- **SIGNATURE**: Definieren Sie die Taktart in der Tonart (4/4, 3/4, 12/8, usw.).
- Einstellen von **VOICE1**: Stimme, Lautstärke, Controller.
- **START-MODE**: Wählen Sie aus den Optionen, wie die Aufnahme gestartet werden soll:
- **MANUAL**: Drücken Sie einfach die REC-Taste auf dem Bildschirm, um die Aufnahme zu starten. Wenn Sie den Style nach den ersten Messungen starten, wird der Style ebenfalls aufgezeichnet.
- **STYLE SYNC**: Startet den Style und die Part-Aufnahme gleichzeitig mit dem Style (die Style-Startmodi sind dieselben wie im Abschnitt [Style-Start](#) beschrieben).
- **AUTO**: Die MIDI-Aufnahme beginnt, sobald das Instrument ein MIDI-Ereignis empfängt.
- Während der Aufnahme werden alle Noten, Stimmwechsel, Lautstärkeänderungen, Controller und alles andere im MIDI-Format gespeichert.
- Wenn Sie fertig sind, drücken Sie erneut **REC**, um die Aufnahme zu beenden.
- Vergewissern Sie sich, dass die PAUSE-Taste auf dem Bedienfeld nicht aktiv ist, und berühren Sie das PLAY-Symbol auf dem Bildschirm, um Ihre Aufnahme anzuhören.

- Wenn Sie die Aufnahme wiederholen möchten, müssen Sie von vorne beginnen. Um die vorherige Aufnahme zu löschen und neu zu beginnen, berühren Sie erneut die Taste REC auf dem Bildschirm.

Drücken Sie anschließend die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld und bestätigen Sie die Aufforderung zum Speichern der MIDI-Datei. Auf dem Bildschirm erscheint die Aufforderung, der MIDI-Datei einen Namen zu geben.

Die gespeicherte MIDI-Datei kann im **PLAYER** verwendet und im GM-Modus nachbearbeitet (gemischt, weiter bearbeitet) werden.

Aufnahme im AUDIO-Format (Wave)



So nehmen Sie eine AUDIO-Datei auf:

- Nachdem Sie die Taste **RECORD** auf dem Bedienfeld gedrückt haben, berühren Sie die Taste AUDIO auf dem Bildschirm.
- Die Verwaltung von **METRONOME**, **VOL**, **BPM**, **COUNT IN**, **SIGNATURE** und **START MODE** entspricht genau dem, was wir oben für die MIDI-Aufnahme gesehen haben, mit Ausnahme der folgenden Punkte.
- Wenn Sie die Option **AUTO** für den **START-MODUS** wählen, wird die Schaltfläche **THRESHOLD** auf dem Bildschirm aktiviert, um den Schwellenwert von -60 dB bis 0 dB einzustellen (der standardmäßig angenommene Wert ist -30 dB).
- Außerdem werden im rechten Teil des Bildschirms digitale Spitzenwertanzeigen eingeblendet, um den dynamischen Pegel der Aufnahmelautstärke zu überwachen. Sie können den **REC LEVEL** auf einen Wert zwischen -8dB und +8dB einstellen. Seien Sie vorsichtig: Bei einem zu hohen Pegel besteht die Gefahr, dass das Audiosignal während der Aufnahme verzerrt.
- Das Fortschreiten der Zeit erfolgt nicht mehr in Form von Takten, sondern in Form von fortschreitenden Stunden, Minuten und Sekunden (00:00:00).

- Wie wir oben gesehen haben, stellen Sie die aufzunehmenden Stimmen VOICE1, VOICE2 und DRAWBAR (Sounds, Lautstärke, Controller) ein.
- Drücken Sie die REC-Taste auf dem Bildschirm und starten Sie die Aufnahme entsprechend dem gewählten START-MODUS, wie oben bei der MIDI-Aufnahme beschrieben. Der einzige Unterschied betrifft den AUTO-Modus. In diesem Fall beginnt die Aufnahme, wenn die Ausgangslautstärke einen bestimmten Schwellenwert (THRESHOLD) überschreitet.
- Alles, was Sie auf dem Keyboard spielen, wird im Stereo-Audioformat aufgezeichnet.
- Wenn Sie fertig sind, drücken Sie erneut **REC**, um die Aufnahme zu beenden.
- Vergewissern Sie sich, dass die PAUSE-Taste auf dem Bedienfeld nicht aktiv ist, und berühren Sie die PLAY-Taste auf dem Bildschirm, um Ihre Aufnahme anzuhören.
- Wenn Sie die Aufnahme wiederholen möchten, müssen Sie von vorne beginnen. Um die vorherige Aufnahme zu löschen und neu zu beginnen, berühren Sie erneut das Symbol REC auf dem Bildschirm.

Drücken Sie am Ende die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld und bestätigen Sie die Aufforderung zum Speichern der WAV-Datei. Auf dem Bildschirm erscheint eine Aufforderung, die Audiodatei zu benennen.

Die gespeicherte WAV-Datei kann im **PLAYER** oder in **Stem** verwendet werden.

STYLE SONG Aufnahme



So nehmen Sie einen STYLE SONG auf:

- Stellen Sie sicher, dass Sie sich **NICHT** im PLAYER-Modus befinden.
- Drücken Sie nun die Taste **RECORD** auf dem Bedienfeld.
- Berühren Sie die Taste **STYLE SONG** auf dem Bildschirm.

- Im Vergleich zu den vorherigen Auswahlmöglichkeiten sind alle Schaltflächen auf der linken Seite des Bildschirms deaktiviert.
- Berühren Sie die Taste **REC** auf dem Bildschirm und starten Sie die Aufnahme entsprechend dem gewählten START-MODUS.
- Alle Style Patterns, Backing Parts und Akkordwechsel werden im MIDI-Format gespeichert.
- Achtung! Alle Noten, die während dieser Zeit auf dem Keyboard gespielt werden (VOICE 1, VOICE 2, Drawbar), werden NICHT AUFGEZEICHNET. Nur die Ereignisse mit dem Style werden aufgezeichnet (wenn Sie die Style-Tasten drücken - Arranger A-D, Fill, Break etc.
- Wenn Sie fertig sind, drücken Sie erneut **REC**, um die Aufnahme zu beenden.
- Vergewissern Sie sich, dass die PAUSE-Taste auf dem Bedienfeld nicht aktiv ist, und drücken Sie die PLAY-Taste auf dem Bildschirm, um Ihre Aufnahme anzuhören.
- Wie Sie oben gesehen haben, müssen Sie für eine erneute Aufnahme von vorne beginnen. Um die vorherige Aufnahme zu löschen und neu zu beginnen, berühren Sie erneut das Symbol **REC** auf dem Bildschirm.

Drücken Sie am Ende die SAVE-Taste auf dem Bedienfeld und bestätigen Sie die Aufforderung zum Speichern der USER STYLE-Datei (Song-Modus). Auf dem Bildschirm erscheint eine Aufforderung, die Datei zu benennen.

Die gespeicherte Datei kann im PLAYER- und GM-Modus verwendet werden.

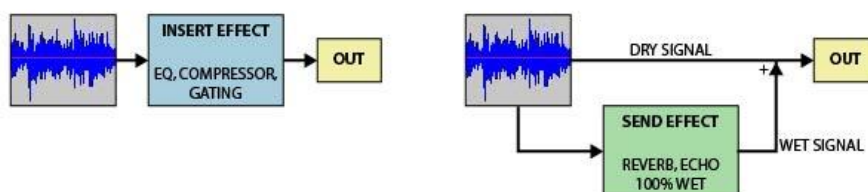
12 Effekte

Peppen Sie Ihre Musik mit neuen musikalischen Effekten auf

EVM verfügt über mehrere leicht zugängliche Effekteinheiten, mit denen Sie Ihre Musik mit ausdrucksstarker Intensität färben können. Die gebräuchlichsten Effekte können den auf der Tastatur gespielten Stimmen, den Begleittracks des Arrangers, den Backing-Tracks oder ganz allgemein dem unteren Ende der Klangerzeugungskette vor den Stereoausgängen zugewiesen werden. Sie können die Effekte auf dem Touchscreen konfigurieren oder sie über die physischen Tasten und Regler auf dem Bedienfeld des Instruments aktivieren und steuern.

DSP-Module

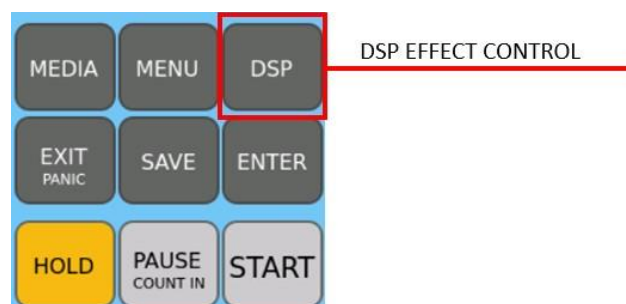
Im DSP-Modus können Sie die Effekteinstellungen verwalten, Effektketten bearbeiten, den Hall- und Choruspegel einstellen und den globalen Equalizer anpassen. Dieses Instrument ist mit zwei SEND EFFECTS-Modulen, drei INSERT EFFECTS-Modulen (EFX1, EFX2 und LEFT/GM EFX Rack) und einem GLOBAL PARAMETRIC EQUALIZER ausgestattet.



Der Hauptunterschied zwischen einem INSERT EFFECT und einem SEND EFFECT besteht darin, dass:

- Ein INSERT EFFECT bearbeitet das gesamte Audiosignal.
- Ein SEND-EFFEKT bearbeitet eine Kopie des Audiosignals (wet), die dann mit dem Originalsignal (dry) gemischt wird.

DSP-Effekt-Steuerung



Wenn Sie die DSP-Taste auf dem Bedienfeld drücken, öffnet das Instrument die Seite **DSP EFFECT CONTROL**, auf der Sie die auf der GLOBAL-Ebene oder auf die über die Tastatur gespielten Parts angewendeten Effekte und EQs steuern und bearbeiten können.



Links in der Spalte steuern sechs Schaltflächen auf dem Bildschirm die Aktivierung (**ON/OFF**) der Effekte, denen jeder Part zugewiesen ist. Andernfalls wählen Sie ein Effekt-Preset aus und berühren dann die EDIT-Schaltfläche daneben, um seine Parameter zu ändern.

Optionen:

- **Global Reverb:** Drücken Sie diese Taste, um den Typ des globalen Reverbs zu ändern, drehen Sie den Regler, um den Send (SEND) und die Zeit einzustellen. Andernfalls drücken Sie EDIT, um die Parameter zu kalibrieren.
- **Global Chorus:** Diese Reihe von Reglern folgt der soeben beschriebenen Logik, wirkt aber auf den globalen Chorus des Instruments.
- **Voice 1 EFX Rack:** Machen Sie dasselbe für den Insert-Effekt auf dem VOICE1-Part.
- **Voice 2 EFX Rack:** Machen Sie dasselbe für den Insert-Effekt auf dem VOICE2-Part. Die Bearbeitung ist nicht möglich.
- **Left/GM EFX Rack:** Machen Sie dasselbe für den Insert-Effekt auf **LOWER- und GM**-Parts. Bearbeiten nicht verfügbar.
- **Global Equalizer:** Berühren Sie die Taste, um die Suche durch die gespeicherten EQ-Einstellungen zu öffnen.
- **Insert-Verstärkung:** Drehen Sie den Regler, um die Eingangsverstärkung für die INSERT-Effekte einzustellen.
- **Global Level:** Regelt die maximale Lautstärke des Geräts.

BEARBEITEN | GLOBALER NACHHALL BEARBEITEN

Wenn Sie auf der Seite **DSP EFFECT CONTROL** auf dem Bildschirm die Taste EDIT neben GLOBAL REVERB drücken, gelangen Sie auf diese Seite, auf der Sie die Parameter des Effekts, den Sie dem DSP zugewiesen haben, beeinflussen können.

Hinweis: Die Werte der Effektparameter hängen von der gewählten Voreinstellung ab. Im folgenden Beispiel, THEATRE, kann jeder Effekt unterschiedliche und spezifische Parameter haben.

The screenshot shows the 'GLOBAL REVERB' interface with the 'THEATRE' preset selected. The parameters are as follows:

Type	Level	Time	Feedback	PreDelayTime
Hall2	114	90	70	90

PreLPFreq	PreHPFreq	HShelfGain	HShelfFreq	HDAMP
0 0-7	64	64	64	64

At the bottom, there are two buttons: 'SAVE' and 'FACTORY RESTORE'.

Optionen:

- Type: Tippen Sie auf diese Schaltfläche und bewegen Sie die UP/DOWN-Tasten, um den Halltyp (Room 1, Room 2, Room 3, Hall 1, Hall 2, Hall 3, Plate, Delay oder Pan Delay) auszuwählen.
- Drehen Sie bei allen folgenden Parametern den Regler, um den Wert des Effekts einzustellen, der zwischen 0 und 127 liegen kann.
- SAVE: Änderungen speichern.
- FACTORY RESTORE: Setzt zuvor gespeicherte Änderungen auf die ursprünglichen Werkswerte zurück.

EDIT | GLOBAL CHORUS

Wenn Sie auf der Seite **DSP EFFECT CONTROL** auf dem Bildschirm die Schaltfläche EDIT neben GLOBAL CHORUS berühren, gelangen Sie auf diese Seite, auf der Sie die Parameter des Effekts, den Sie dem DSP zugewiesen haben, beeinflussen können.

The screenshot shows the 'GLOBAL CHORUS' interface with the 'CHORUS1' preset selected. The parameters are as follows:

Depth	Rate	Level
32	32	64

Waveform	Feedback	Delay
Sinus	20	64

At the bottom, there are two buttons: 'SAVE' and 'FACTORY RESTORE'.

Optionen:

- Depth: Drehen Sie den Regler, um den Pegel des Effekts zwischen 0 und 127 einzustellen.
- Rate: Auch hier ein Wert zwischen 0 und 127.
- Level: Drehen Sie den Regler, um den Ausgangspegel des Effekts zwischen 0 und 127 einzustellen.
- Waveform: Wählen Sie den Wellenformtyp des Chorus zwischen Sinus, Async. Sinus und Triangle.
- Feedback: Wählen Sie den Feedback-Wert zwischen 0 und 127.
- Delay: Der Standardwert ist 64. Sie können ihn auf einen Wert zwischen 0 und 127 ändern.
- SAVE: Änderungen speichern.
- FACTORY RESTORE: Setzt zuvor gespeicherte Änderungen auf die ursprünglichen Werkswerte zurück.

EVM bietet auch eine vereinfachte Verwaltung von Insert-Effekten innerhalb von [EFX Edit](#). Wir haben sie im Kapitel Voice Edit beschrieben. Achten Sie auf den Schriftzug oben rechts auf den Effektseiten auf dem Bildschirm: Sie sehen VOICE oder CHAIN. In diesem Kapitel befassen wir uns mit CHAIN, wo die Anzahl der Kontrollparameter jedes Effekts größer ist als in Voice Edit.

EDIT | VOICE 1 EFX-Rack

Je nach INSERT-Effekttyp kann die EDIT-Seite unterschiedliche Auswahlen enthalten. Im folgenden Beispiel ist COMPRESSOR 1 mit der EQ1-Entzerrung vom Typ FLAT aktiv. Sie können die Parameter auf dem Bildschirm ändern.



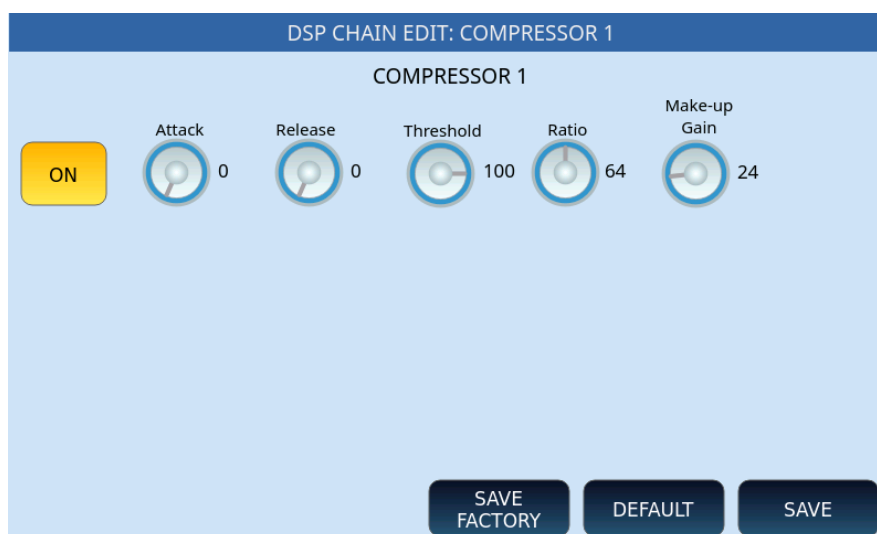
Auf dieser Seite können Sie die verschiedenen Effekte mit den Schaltflächen ON/OFF auf dem Bildschirm in den beiden Spalten aktivieren/deaktivieren.

- COMPRESSOR, DISTORTION und BIT CRUSHER können abwechselnd ausgewählt werden, und für jede dieser Optionen kann der Make-Up Gain oder der Pegel mit dem entsprechenden Regler auf dem Bildschirm eingestellt werden.
- EQUALIZER: Am unteren Rand des Bildschirms können Sie den Equalizer aktivieren, indem Sie eine der verfügbaren Einstellungen auswählen.
- MODULATION, TREMOLO, WHA WHA und DELAY können alternativ angewählt werden, und für jeden von ihnen können Sie den Dry/Wet-Mix und die Tiefe mit einem Regler anpassen.
- EXPORT: Mit dieser Schaltfläche auf dem Bildschirm können Sie Effekte in eine Datei namens effects.kfa im Ordner /USER_DSP exportieren. Diese Datei enthält alle Effekte der EVM-Chain dieser Seite. Tippen Sie diese Datei im Player an, um die Effekte bei Bedarf zu installieren.
- RESTORE: Diese Schaltfläche stellt die USER-Effekte für Insert-Ketten wieder her.
- EDIT: Wenn Sie einen Effekt bearbeiten, wird die Schaltfläche EDIT aktiviert, mit der Sie den ausgewählten Effekt auf dem Bildschirm weiter anpassen können. Die angezeigten Seiten sind spezifisch für jeden Effekttyp und helfen Ihnen, die beste Konfiguration zu finden. Das Gerät ermöglicht Ihnen, Änderungen zu speichern, indem Sie die SAVE-Taste auf der jeweiligen Seite drücken.
- BACK: Zurück zur vorherigen Seite auf dem Bildschirm, entspricht der EXIT-Taste auf dem Bedienfeld.

Parameter DSP CHAN EDIT

Dies ist die Liste der Parameter für die CHAIN-Effekte.

- **SAVE FACTORY:** Speichert die Werkparameter in einem USER-Speicher.
- **DEFAULT:** Zurücksetzen auf Werkseinstellungen.
- **SAVE:** Speichert den geänderten Effekt an einem USER-Speicherort.



COMPRESSOR-Parameter:

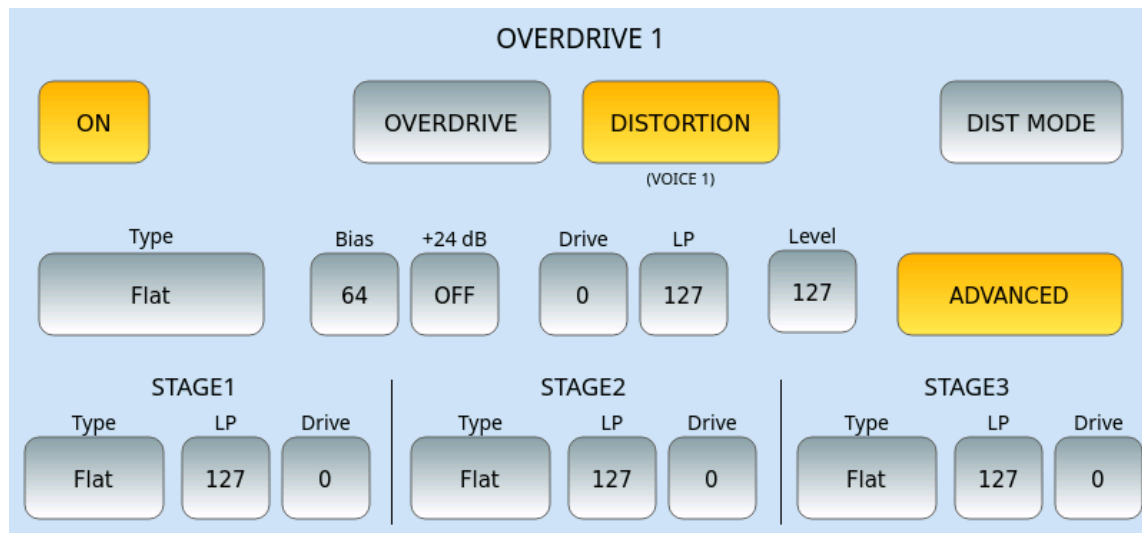
- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.

- Attack: Bestimmt die Verzögerung (0-127) für die Auslösung der Gain-Reduzierung.
- Release: Bestimmt die Verzögerung (0-127) für die Entschärfung der Reduktionsverstärkung.
- Threshold: Legt den Schwellenwert (0-127) fest, ab dem der Kompressor eingreift.
- Ratio: Legt fest, wie stark das Ergebnis reduziert werden soll. Je höher der Wert dieses Parameters ist, desto stärker ist die Kürzung.
- Make-up-Gain: Bezieht sich auf die Steuerung der Verstärkung am Ausgang des Kompressors.



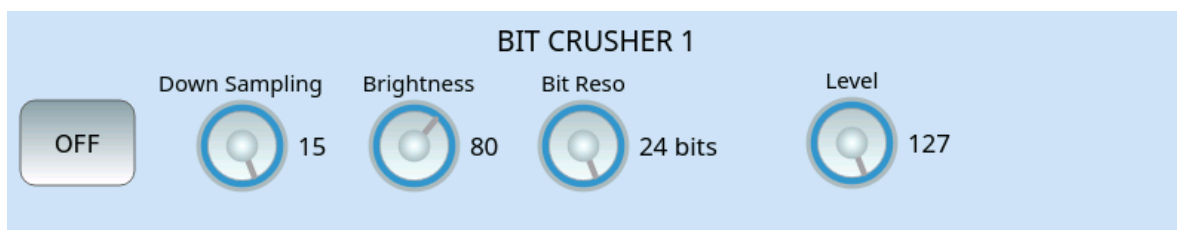
OVERDRIVE-Parameter:

- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- DIST MODE: Aktivieren oder deaktivieren Sie den Verzerrer-Modus.
- TYP: Der Effektyp von Overdrive.
Optionen: Distortion1, Distortion2, Distortion3, Fuzz1, Fuzz2, Tube1, Tube2, Rectifier, Asymmetrical, Flat, Overdrive1, Overdrive2.
- LP In: Tiefpassfilter-Eingang (Wert zwischen 0 und 127).
- LP Out: Low Pass Filter Out (Wert zwischen 0 und 127).
- Drive: Bestimmt die Intensität des Verzerrungseffekts. Höhere Werte erhöhen den Grad der Verzerrung.
- Level: Stellt den Ausgangspegel des verzerrten Klangs ein. Höhere Werte erhöhen die Verzerrung. Bei einem Wert von 0 wird der Verzerrungseffekt ausgeschaltet.



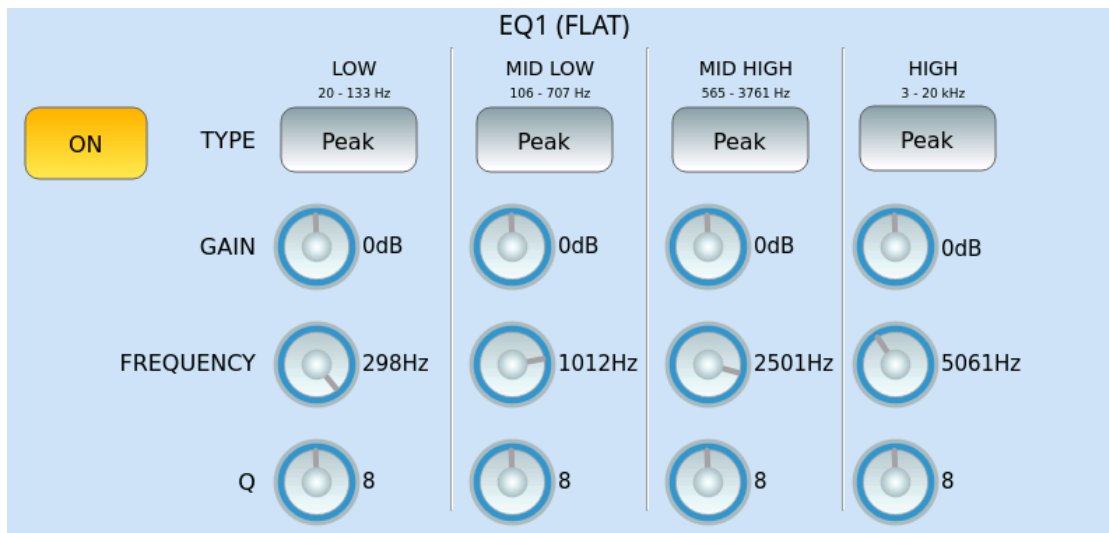
DISTORTION-Parameter:

- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- DIST MODE: Aktivieren oder deaktivieren Sie den Verzerrer-Modus.
- TYP: Der Effekttyp von Overdrive.
Optionen: Distortion1, Distortion2, Distortion3, Fuzz1, Fuzz2, Tube1, Tube2, Rectifier, Asymmetrical, Flat, Overdrive1, Overdrive2.
- Bias: Wert zwischen 0 und 127.
- +24 dB: EIN/AUS.
- Drive: Bestimmt die Intensität des Verzerrungseffekts. Höhere Werte erhöhen den Grad der Verzerrung.
- LP: Tiefpassfilter (Wert zwischen 0 und 127).
- Level: Stellt den Ausgangspegel des verzerrten Klangs ein. Höhere Werte erhöhen die Verzerrung. Bei einem Wert von 0 wird der Verzerrungseffekt ausgeschaltet.
- ADVANCED: Durch Berühren dieser Schaltfläche können drei verschiedene Situationen konfiguriert werden (STAGE 1, STAGE2 und STAGE3), in denen eine bestimmte Art von Verzerrung, Tiefpassfilter und Drive eingestellt werden kann.



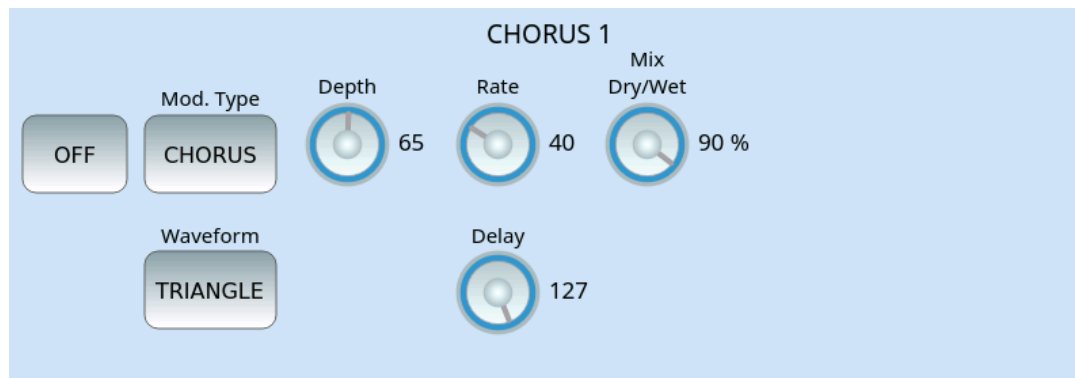
BIT CRUSHER Parameter:

- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- Down-Sampling: Verringerung der Abtastrate.
- Brightness: Werte von 0 bis 127.
- Bit Reso: Tonauflösung Bit-Tiefe
- Level: Stellt den Ausgangspegel ein.



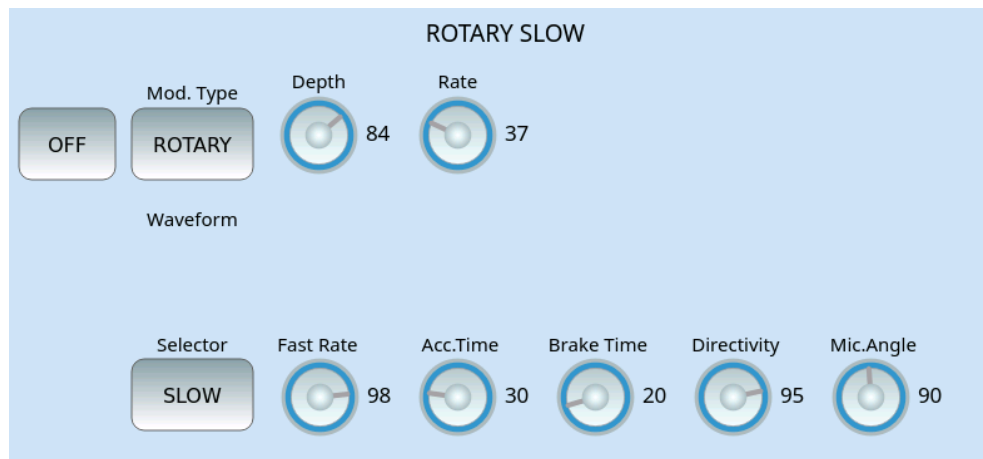
EQ-Parameter (FLAT, BRIGHT, LOUDNESS, BASS, MID):

- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- Die folgenden Parameter können für Frequenzbereiche eingestellt werden. (LOW, MID LOW, MID HIGH, HIGH).
- TYPE: Peak, HP 6dB, HP 12dB, Low Shelf, Aus.
- GAIN: Von -12dB bis +12dB
- FREQUENCY: Mittlere Frequenz jedes Bandes (LOW, MID LOW, MID HIGH, HIGH)
- Q: Bandbreite (von 0 bis 15).



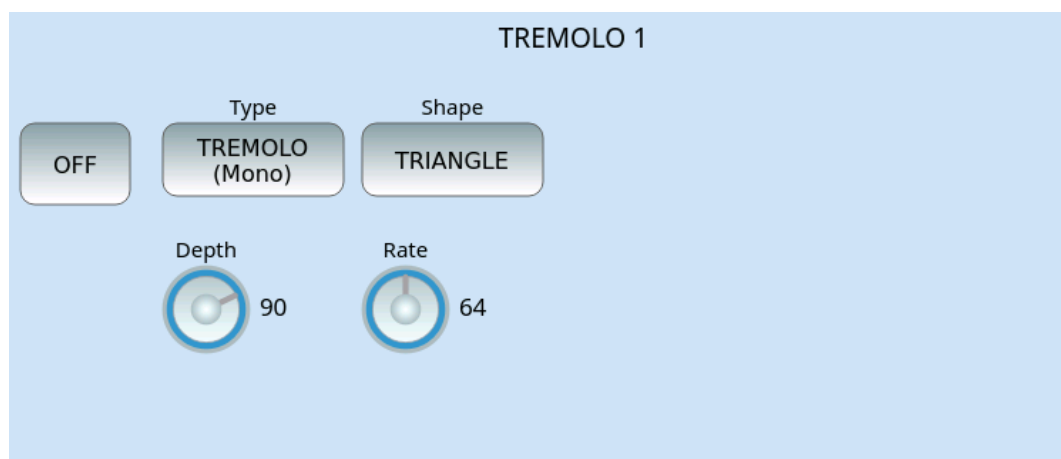
CHORUS-Parameter:

- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- Mod. Type: zusätzlich zu CHORUS, VIBRATO, PHASER, FLANGER sind verfügbar.
- Depth: Amplitude der modulierenden Welle.
- Rate: Frequenz der modulierenden Welle.
- Mix Dry/Wet: Prozentsatz 0-100.
- Waveform: TRIANGLE oder SINE.
- Delay: Verzögerungszeit der Signalkopie.



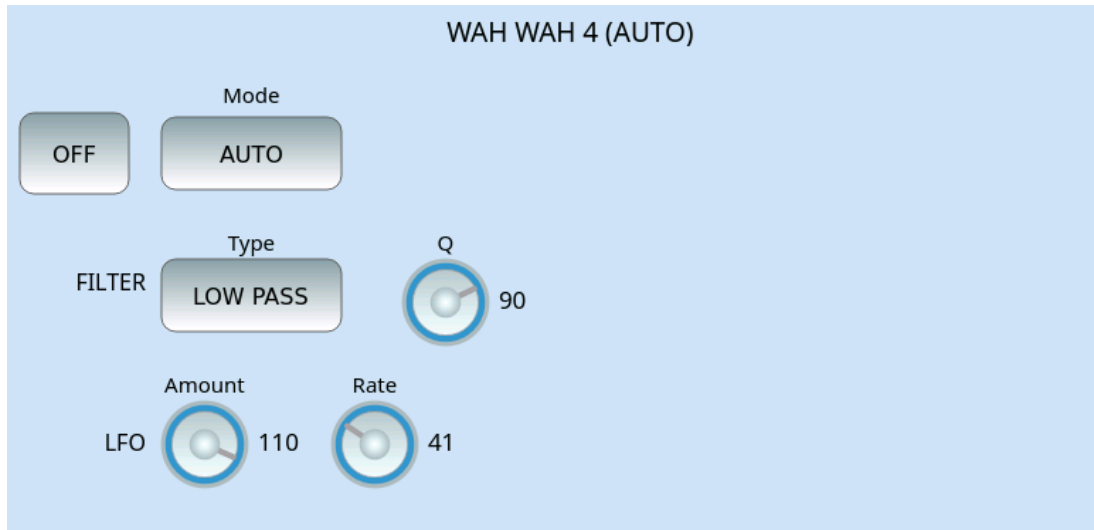
Parameter **ROTARY**:

- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- Mod. Type: ROTARY
- Depth: Amplitude der modulierenden Welle.
- Selector: LANGSAM oder SCHNELL (SLOW oder FAST)
- Fast Rate: Frequenz.
- Acc. Zeit: Beschleunigungszeit.
- Brake Time
- DirectivityRichtwirkung: Grad der Richtwirkung des Rotors.
- Mic. Angel: Mikrofonrichtung.



TREMOLO-Parameter:

- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- Type: TREMOLO (Mono), AUTOPAN (Stereo).
- Shape: DREIECK, QUADRAT.
- Depth: Intensität der Modulation.
- Rate: Häufigkeit.



WAH WAH-Parameter:

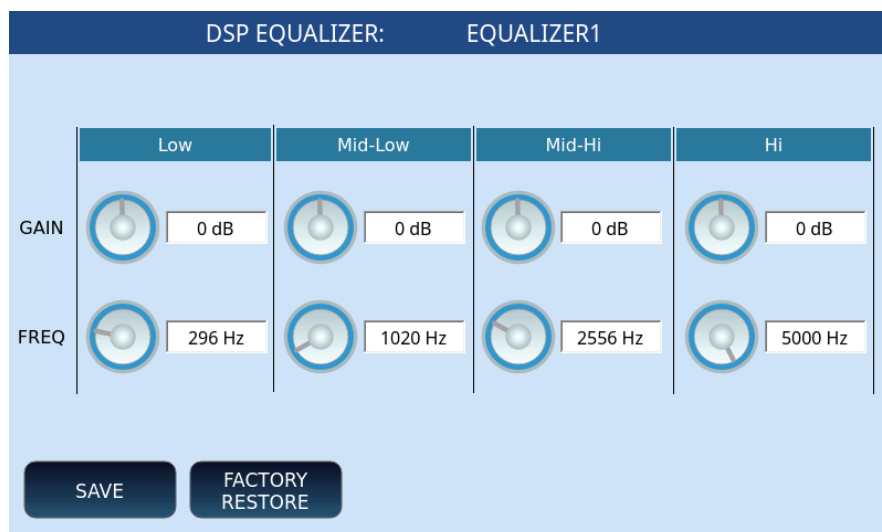
- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- Mode: VELO AUF, VELO AB, VELO SCHARF, AUTO.
- FILTER Typ: BANDPASS, TIEFPASS.
- Q: Bandbreite (0 bis 127).
- LFO-Anteil: Amplitude des Eingangssignals.
- Rate: Häufigkeit.



DELAY-Parameter:

- ON/OFF: Aktivieren oder deaktivieren.
- Time: Verzögerungszeit des replizierten Signals.
- Pre-LP-Filter: Intensität des Tiefpassfilters.
- Mode: Mono oder Stereo.
- Level: Intensitätsstufe.
- Feedback: Anzahl der Wiederholungen.
- HF-Damping: ist die progressive Abschwächung akuter Frequenzen (High Frequency Damping), ein Wert zwischen 0 und 127.

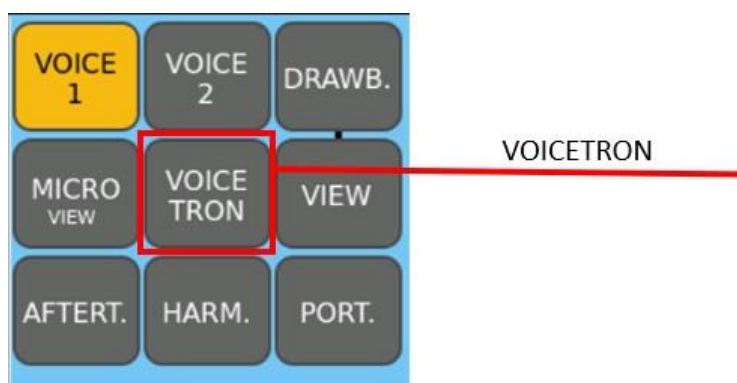
Wenn Sie auf der Seite **DSP EFFECT CONTROL** auf dem Bildschirm die Schaltfläche EDIT neben GLOBAL EQUALIZER berühren, gelangen Sie auf diese Seite, auf der Sie die EQ-Parameter wie bei einem parametrischen Equalizer beeinflussen können.



- Für jedes Frequenzband (Low, Mid-Low, Mid-Hi und Hi):
- GAIN: Passen Sie die Verstärkung von -12 dB bis +12 dB an, um Frequenzbänder zu erhöhen oder zu filtern.
- FREQ: Legen Sie die Mittenfrequenz der einzelnen Bänder fest.
- SAVE: Speichern Sie Ihre Änderungen.
- FACTORY RESTORE: Setzt zuvor gespeicherte Änderungen auf die ursprünglichen Werkswerte zurück.

Vocal Harmonizer und Voicetron bearbeiten

Der **Voicetron** ist ein Gesangseffekt, der das Eingangssignal harmonisiert und das Signal mit einer Intonation repliziert, die sich nicht mit dem Originalsignal überschneidet: Auf diese Weise können neue Akkorde und Gesangseffekte erzeugt werden, wenn sie mit der Melodie kombiniert werden. Die Höhe der Tonhöhenverschiebung wird durch die auf der Tastatur gespielten Noten oder die in einer MIDI-Spur gespeicherten Noten gesteuert. Das **Voicetron** ist mit einem parametrischen Vier-Band-Equalizer ausgestattet.



Halten Sie die Taste **VOICETRON** auf dem Bedienfeld gedrückt, um die Seite für die Anpassung dieses Effekts zu öffnen.

VOICETRON Seite



- **ON/OFF:** Aktivieren oder deaktivieren Sie **Voicetron**.
- **Preset:** Tippen Sie diesen Teil des Bildschirms an, um einen voreingestellten Voicetron-Speicher aus RIGHT MANUAL, LEFT MANUAL, UNISON, MIDI MODE, DUET, TRIO auszuwählen.
- **Equalizer:** Berühren Sie das Kontrollkästchen, um den Equalizer zu aktivieren, und drücken Sie diese Taste, um die Anpassungsseite zu öffnen, auf der Sie eines der vier voreingestellten Programme (Standard, Flat, Hi-Fi und Studio) auswählen oder an den Reglern für die Verstärkung (zwischen -12 und +12 dB) und / oder die Frequenz (der Bereich reicht von 80 bis 2000 Hz für Bässe, von 60 bis 3000 Hz für mittlere Frequenzen, von 60 bis 10300 Hz für mittlere Höhen und von 500 bis 15000 Hz für höhere Frequenzen) arbeiten und Ihre Einstellung so anpassen können, dass sie an einem der vier Benutzerorte gespeichert wird.
- **Voicetron für Arrangement:** Berühren Sie das Kontrollkästchen, um die Funktion zu aktivieren, die es Ihnen ermöglicht, jedem der Arranger ABCD-Arrangements ein anderes Voicetron-Preset zuzuweisen. Durch Drücken der spezifischen Schaltfläche wird das Fenster zur Auswahl der ABCD-Variationen geöffnet; mit der Option STOP können Sie den Harmonizer anhalten, wenn der begleitende Style nicht läuft. Die aktuellen Einstellungen umfassen:
 - AUS
 - CURRENT (Standardwert)
- RECHTES MANUAL
- LINKS MANUAL
 - UNISON
 - MIDI-MODUS
- **MIDI-Octave:** Mit dieser Schaltfläche wird die Oktave der Harmonisierung geändert (funktioniert nur mit MIDI-Voreinstellung).

- **LOCK:** Wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren, verhindern Sie, dass MIDI-Dateien die voreingestellten Werte von **Voicetron** verändern.

Drücken Sie die folgenden Tasten:

- **ADVANCED**, um die Seite mit den erweiterten Parametern zu öffnen (siehe unten).
- **FACTORY RESTORE**, um Ihr Voicetron auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen.
- **FACTORY OVERWRITE**, um die Werkseinstellungen mit den aktuellen Einstellungen zu überschreiben.

VOICETRON ADVANCED Seite

VOICETRON MODE EDIT

Mode
Country Up

	Vol	Pan	Formant	Detune	Human.	Vibrato	Octave	Port. Time	Port. Enable
Voice 1	127	64	64	64	48	0	0	0	OFF
Voice 2	127	64	64	64	48	0	0	0	OFF
Voice 3	127	64	64	64	48	0	0	0	OFF

FACTORY RESTORE

Optionen:

- **Modus:** Der Voicetron-Effekt verfügt über eine Reihe von voreingestellten Modi, die Sie zur Ausgabe von Vokalklängen in Ihren Lieblingsfarben verwenden können: Die Liste der 24 verfügbaren Modi finden Sie in der folgenden Tabelle.

VOICETRON-MODUS	
Harmonie Rechts	236. Folk 1 Down
Harmonie Links	Folk 1 Up
Unisono	Folk 2 Down
MIDI-Modus	Folk 2 Up
Duett Down	Trio Standard
Duett Up	Trio Standard 2
Duett Down 2	Trio Down
Duett Up 2	Trio Up
Duett 3rd Down	 Octave Down
Duett 6. Up	 Octave Up
Bluegrass Down	239. Down - Key

	Down
Bluegrass Up	240. Up - Key Up
 Country Down	
 Country Up	

- **Voice1, Voice2, Voice3:** Sie können den oben ausgewählten Voicetron-Modus-Effekt anwenden. Sie können auf die einzelnen erzeugten Stimmen des Harmonizers einwirken und die Intensität (von 0 bis 127) anpassen: Lautstärke, Pan-Regler, Resonanzfrequenz (Formant), Detune, Human, Vibrato und Oktave. Für das Portamento können Sie die Zeit (immer von 0 bis 127) und die Möglichkeit der Aktivierung (Enable On/Off.) festlegen.

TEIL FÜNF: ANPASSUNG EVM INDIVIDUELL

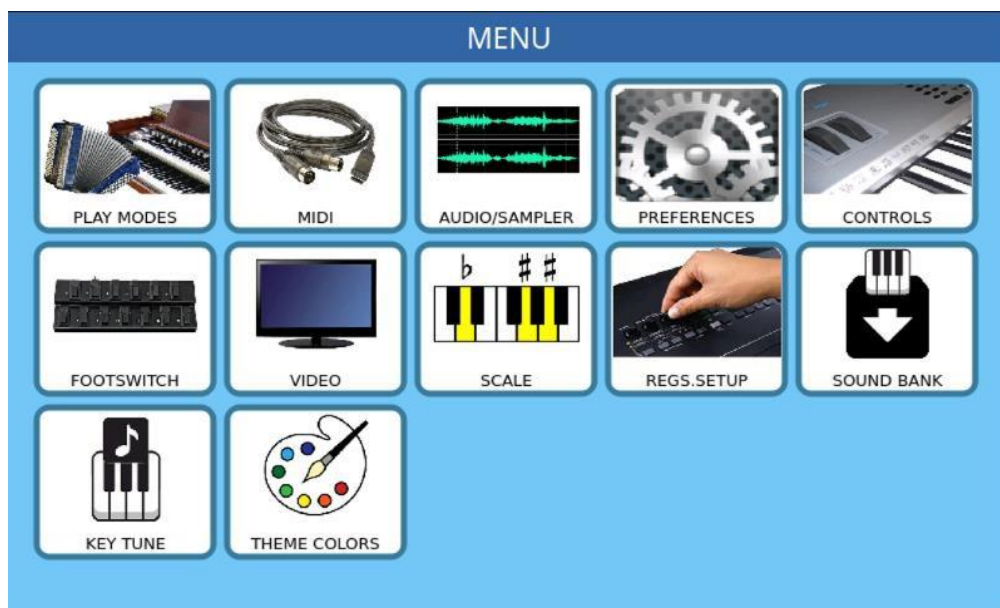
13 Globale Menüs und Einstellungen

Wie man EVM anpasst

EVM ist ein offenes und anpassbares Workstation-Instrument. Die Anpassungsmöglichkeiten an Ihre spezifischen Bedürfnisse sind endlos. Profis können mit einem schnellen und zuverlässigen Instrument bei all ihren Live- oder Studioauftritten arbeiten.

Die meisten Anpassungsparameter sind im MENÜ-Modus konfigurierbar.

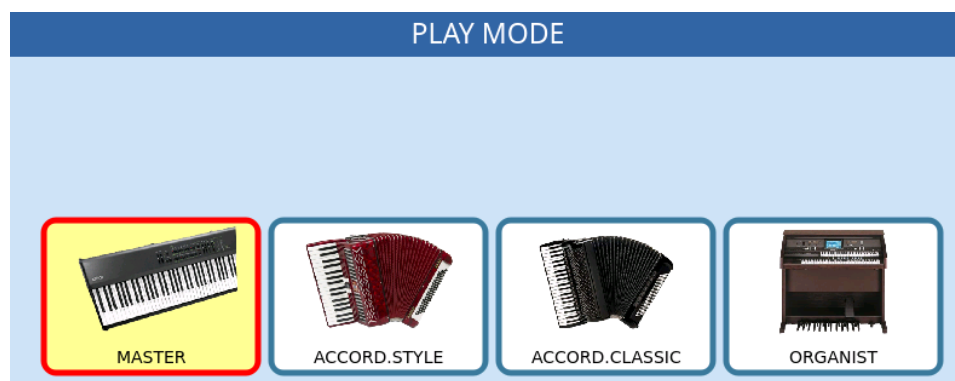
Drücken Sie die Taste **MENU** auf dem Bedienfeld, um die folgende Seite zu öffnen.



Jedes Symbol auf dem Bildschirm verweist auf eine Konfigurationsseite, die wir uns gemeinsam ansehen.

Achtung! Wenn der Modus MENU aktiv ist, ist das Gerät nur für Konfigurationen vorgesehen und andere Funktionen sind deaktiviert. Drücken Sie erneut die Taste **MENU**, um zur vollen Funktionalität des **EVM** zurückzukehren.

Spielmodus



MASTER

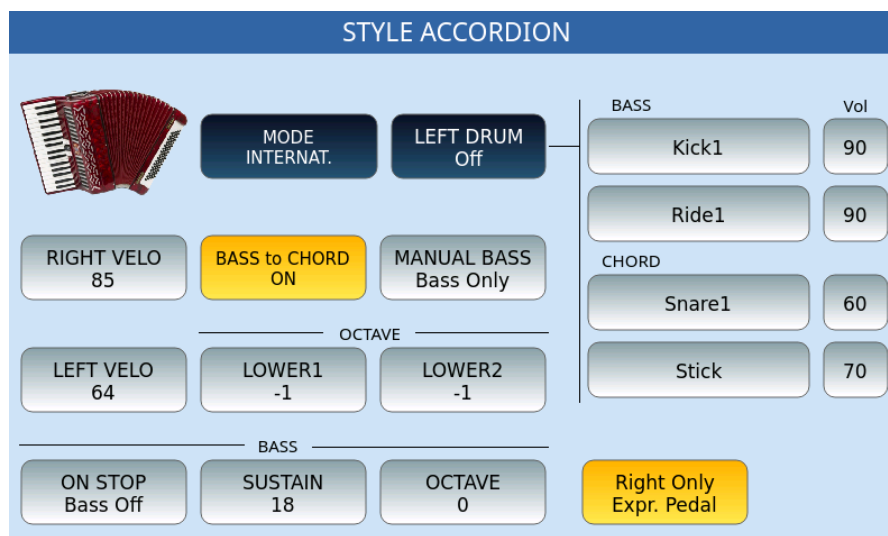
Der MASTER-Modus ist der Standardmodus für die Verwendung von **EVM**.

Sie können jede Art von MIDI-Controller anschließen.

AKKORDEONSTYLE

Sie können die Arranger-Sektion mit dem automatischen Bass des Akkordeons über MIDI-Verbindungen steuern. **EVM** kann die Standardkanäle von MIDI-Akkordeons lesen. Sie können die Zuweisung dieser Kanäle auf der Seite "[MIDI-Arranger-Keyboard](#)" anpassen.

Durch Berühren des **ACCORD. STYLE**-Symbol öffnet eine spezielle Seite wie folgt.



Optionen:

- **MODE:** Regelt die allgemeine Einstellung des Akkordeons, die nach dem internationalen oder französisch/belgischen System erfolgen kann.
- **LEFT DRUM:** Wenn diese Taste auf ON steht, können Sie das Schlagzeug manuell mit den Basstasten spielen. Auf der rechten Seite des Bildschirms finden Sie einen Link mit einer Reihe von Feldern, denen Sie Klänge in Schichten zuweisen können, die den beiden Basstasten (BASS) und den beiden Akkordtasten (CHORD)

zugeordnet sind. Um einen Sound auszuwählen, tippen Sie auf das entsprechende Feld, wodurch sich ein Pop-up-Fenster öffnet, in dem Sie den gewünschten Sound auswählen können. Neben dem Soundrahmen können Sie die Lautstärke des perkussiven Klangs durch Drücken des Data-Reglers einstellen.

- **RIGHT VELOCITY:** Funktion für Akkordeons mit dynamischen Tasten, mit der Sie die Anschlagsdynamik einstellen können: Weich, Mittel, Hart und Fest. Die Einstellung erfolgt direkt über den Touchscreen, indem jede der vier Kurven in einem Pop-up-Fenster ausgewählt wird. Bei der Einstellung FIXED müssen Sie die Anschlagsstärke angeben.
- **LEFT VELOCITY:** Diese Funktion ist identisch mit der oben beschriebenen, nur in Bezug auf die Bass- und Akkordtasten.
- **BASS TO CHORD:** Wenn diese Funktion auf ON gesetzt ist, wird die Bassnote Teil des Akkordes. Wenn Sie z. B. ein Bass-B und einen C-Dur-Akkord spielen, liest die Begleitung ein C7+ mit dem Grundton C im Bass. Wenn die Option auf OFF gesetzt ist, bleibt die tiefste Note im Bass und der Akkord kann invertiert gespielt werden. Siehe auch den Abschnitt: [Akkorde erkennen ACCORDION STYLE](#)
- **MANUAL BASS:** Sie können die manuelle Bassfunktion in zwei verschiedenen Modi aktivieren: Bass Only (entfernt den Basstrack aus der automatischen Begleitung und ermöglicht so die manuelle Ausführung) oder **Bass + Chord** (entfernt auch die Akkorde und lässt nur das Schlagzeug spielen, so dass Sie ein manuelles Bass-Solo nur mit rhythmischer Unterstützung des Schlagzeugs ausführen können). Diese beiden Möglichkeiten können nur genutzt werden, wenn **MANUAL BASS** in der Style-Sektion aktiv ist.
- **OKTAVE LOWER 1/ LOWER 2:** Diese beiden Tasten stellen die Oktavtransposition der beiden LOWER-Parts ein, die der Akkordtastatur zugewiesen sind.
- **BASS ON STOP:** Wenn Bass Off aktiviert ist, schaltet das Instrument den Bass stumm, wenn der BegleitungsStyle gestoppt wird; wenn **Bass On** aktiviert ist, hält das Instrument den manuellen Bass auch im Stop-Zustand aktiv.
- **BASS SUSTAIN:** Mit dieser Taste können Sie das Sustain des Tracks einstellen: mögliche Werte OFF oder 1-63.
- **BASS OCTAVE:** Einstellen der Oktave -2/+2 der Bass-Spur.
- **Right Only EXPR. PEDAL:** Ermöglicht die Steuerung der Expression des rechten Parts (rechte Hand) über das Volumenpedal (9PE006 oder gleichwertige Modelle).

Drücken Sie die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld des Geräts und bestätigen Sie die Speicherung.

Akkord-Erkennung im ACCORDION STYLE Modus.

Im ACCORDION STYLE-Modus hängt die Erkennung von Akkorden auf der Akkordeontaste vom Status der Funktion BASS TO CHORD ab.

- **BASS TO CHORD = OFF**
In der Position OFF werden die Grundakkorde des Akkordeons (Dur, Moll, Septime

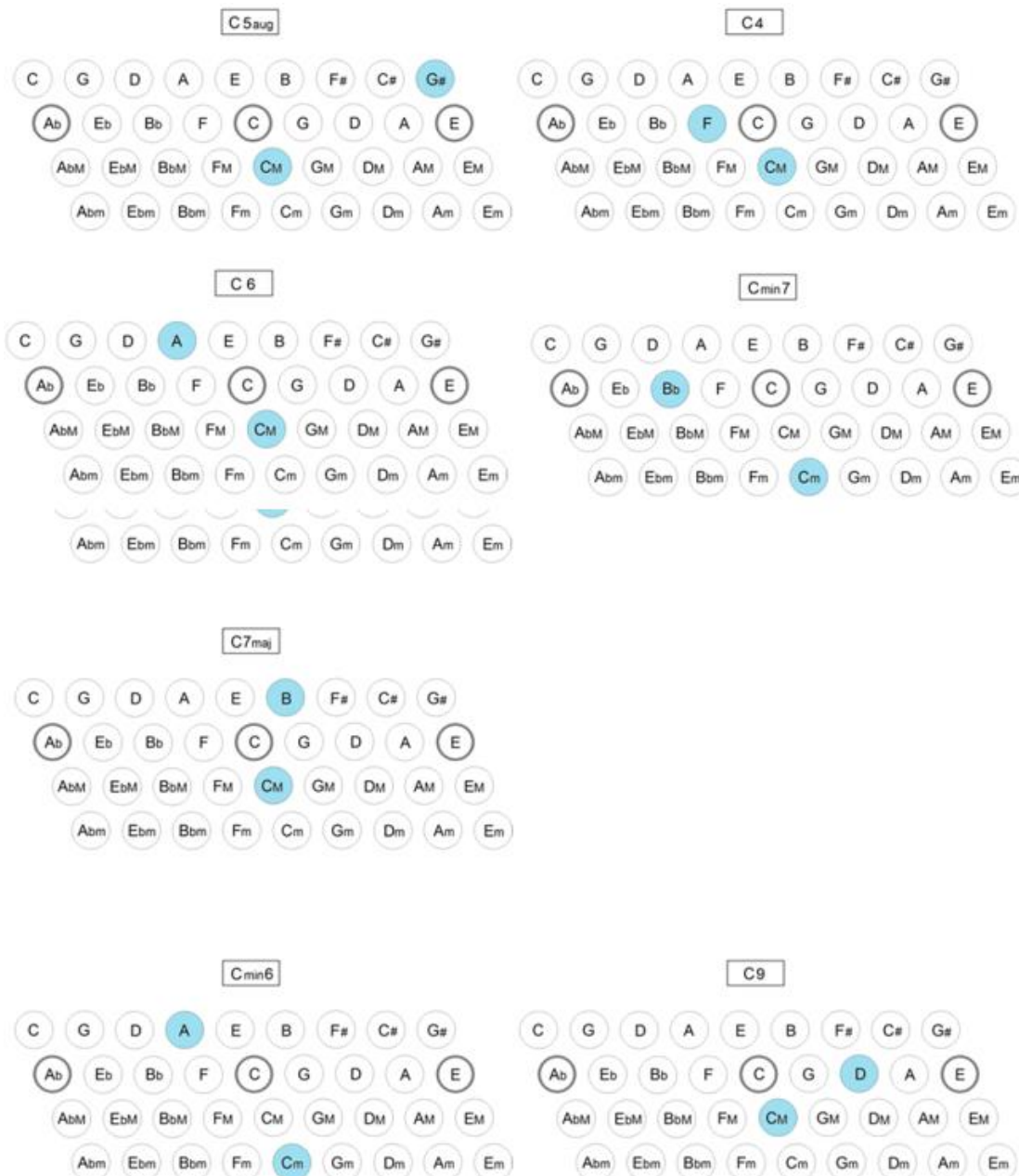
und vermindert) erkannt. Wenn der Bass zusammen mit dem Akkord gedrückt wird, bestimmt dies den Grundton des Basses. Wenn Sie den C-Dur-Akkord mit dem E-Bass spielen, wird das Arrangement den C-Dur-Akkord spielen, während der Grundton des Basses E ist.

- **BASS ZU CHORD = ON**

In der Stellung ON wird die auf dem Bass gespielte Note dem Akkord hinzugefügt, und der Name der Tonalität bleibt der des gespielten Akkords. Beispiel: Wenn wir auf dem Akkordeon den C-Dur-Akkord mit dem Bass in A spielen, erhalten wir C 6. Das System erlaubt es, Akkorde zu erhalten, die mit dem traditionellen Akkordeon unmöglich sind, wie z.B. C-Moll 7, C 7+ (siehe Tabellen unten).

- **BASS TO CHORD = ON + LOWEST**

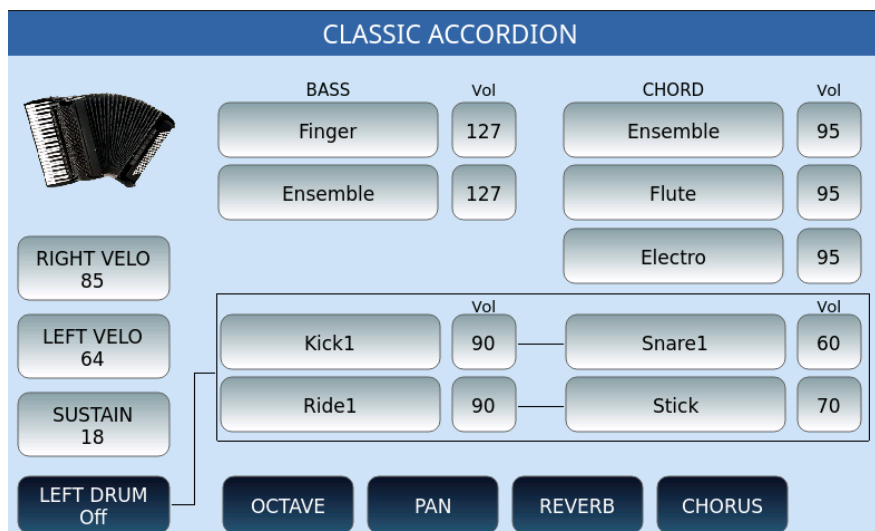
Dieser Modus ist wie BASS TO CHORD = ON, mit dem Unterschied, dass der Bass als Grundton nicht die Tonika des erkannten Akkordes, sondern die gedrückte Bassnote spielt. Wenn wir auf dem Akkordeon den Akkord C-Dur + Bass B spielen, erhalten wir C 7+, aber der Grundbass ist das B.



AKKORDEON CLASSIC

Dieser Modus stellt das Instrument so ein, dass es über MIDI-Verbindungen mit einem Akkordeon verbunden wird, **OHNE** die Arranger-Sektion zu steuern.

Berühren Sie **ACCORD**. CLASSIC-Symbol öffnet eine spezielle Seite wie folgt.



Die Funktionen RIGHT VELOCITY, LEFT VELOCITY, LEFT DRUM und SUSTAIN sind identisch mit den Funktionen, die oben in Bezug auf den [Accordion Style](#) Modus beschrieben wurden.

- **BASS/VOL** und **CHORD/VOL:** Mit diesen Tastenpaaren können Sie die Bass- und Akkordklänge (Parts 3-4-5) des BegleitungsStyles und ihre Lautstärke zuweisen. Durch Antippen jeder Schaltfläche wird ein Popup-Fenster zur Auswahl der Einträge angezeigt.
- **OCTAVE, PAN, REVERB, CHORUS:** Diese Knöpfe sind nur für Bass-Spuren und Akkorde aktiv, nicht aber für Percussion-Parts. Wenn einer dieser Knöpfe ausgewählt ist, zeigt der Rahmen - der standardmäßig den Lautstärkewert anzeigt - die Werte der ausgewählten Funktion an, d.h. die Oktav-Transposition des Reverb Pan und des Chorus der Sounds, die den Bass- und Akkord-Spuren zugeordnet sind. Diese Werte werden auf ähnliche Weise wie die Lautstärke eingestellt, d.h. durch Berühren des jeweiligen Rahmens und Verwendung des Data-Drehknopfs.

Um die auf dieser Seite vorgenommenen Änderungen zu speichern, drücken Sie die Taste SAVE auf dem Bedienfeld des Instruments und bestätigen Sie die Speicherung.

ORGAN

Der Modus stellt das Instrument so ein, dass es über MIDI-Verbindungen mit einer Orgel mit zwei Manualen und dem Basspedalboard verbunden wird.



Optionen:

- **LEFT DRUM:** Diese Funktionstaste ermöglicht es Ihnen, den DRUM-Part über das Basspedal zu aktivieren und zeigt auf der rechten Seite ein Feld an, in dem Sie die Sounds auswählen können, die den beiden Layern zugewiesen werden sollen. Um einen Sound auszuwählen, berühren Sie einfach den entsprechenden Rahmen, wodurch sich ein spezielles Pop-up-Fenster öffnet, in dem Sie den gewünschten Sound auswählen können. Daneben finden Sie die einstellbare Lautstärke des perkussiven Sounds.
- **RX CHANNEL:** MIDI-Empfangskanal (1-16).
- **VELOCITY:** Mit dieser Funktion wird ein Pop-up-Fenster zur Auswahl der anzuwendenden dynamischen Kurve aktiviert: Weich, Mittel, Hart, Fest
- **SUSTAIN:** Ermöglicht die Einstellung des Sustain-Wertes für den Bass
- **OCTAVE:** Ermöglicht die Einstellung der Oktavtransposition -/+2.

Um die auf dieser Seite vorgenommenen Änderungen zu speichern, drücken Sie die Taste SAVE auf dem Bedienfeld des Instruments und bestätigen Sie die Speicherung.

MIDI

MIDI (Akronym für Musical Instrument Digital Interface) ist ein universeller Standard, der das weltweit verwendete Kommunikationsprotokoll für die Verbindung einer Vielzahl von elektronischen Musikinstrumenten, Computern und anderen Audiogeräten definiert. Diese Geräte kommunizieren über MIDI-Nachrichten, die interpretiert und in Noten, Programmänderungen, Steuerungsänderungen, MIDI-Ereignisse und mehr übersetzt werden.

Dieses Instrument verfügt über 32 unabhängige MIDI-Parts (die ebenso vielen verschiedenen MIDI-Kanälen entsprechen), von denen jeder gleichzeitig einen anderen Klang wiedergeben kann.

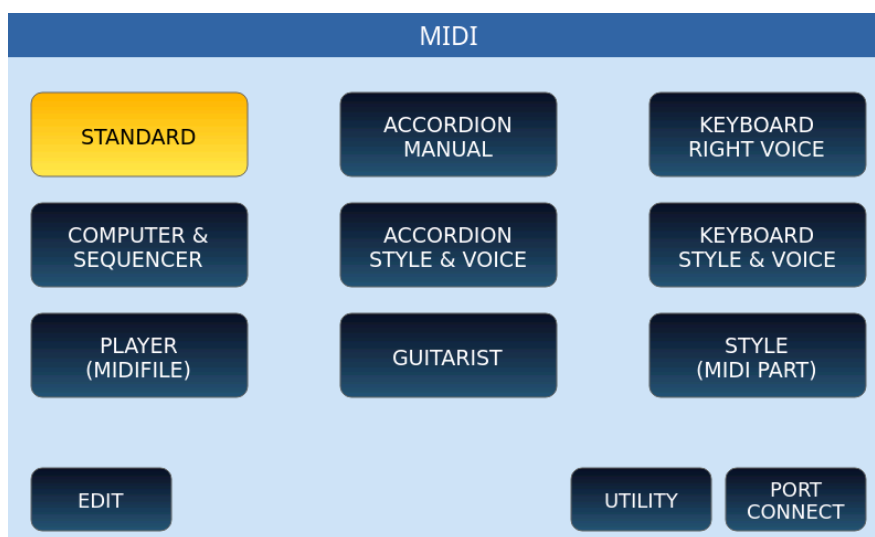
243.Die ersten 16 Parts (GM-Parts) werden vom GENERAL-MIDI-Klangmodul des PLAYERS verwendet.

244.Die anderen 16 (KEYBOARD-Parts) werden von der VOICE-Sound-Engine verwendet.

Zum Anschluss der MIDI-Anschlüsse auf der Rückseite siehe [Anschluss eines MIDI-Geräts](#) unten.

Die LED der EXIT-Taste auf dem Bedienfeld zeigt MIDI-Aktivität an: ein blinkendes Licht steht für eingehende MIDI-Befehle an einem der beiden MIDI IN-Anschlüsse.

Standard-MIDI-Einstellungen



In der Mitte des Bildschirms befinden sich neun große Symbole für die MIDI-Voreinstellungen (die vom Benutzer geändert werden können).

245.STANDARD: In diesem Modus kann das Instrument von einem externen MIDI-Controller (über die Buchse MIDI IN2) gesteuert werden, um hauptsächlich die Begleitstyles und Stimmen des dem Arranger zugeordneten Soundmoduls zu spielen.

246.AKKORDEON-MANUAL: Dies ist der Weg, um EVM-Voices von einem MIDI-Akkordeon zu steuern. Im Akkordeonmodus wird automatisch ein bestimmter MIDI-Kanal für die folgenden Sektionen eingestellt: Rechter Kanal 01, linker Kanal 02, Basskanal 03. Er begünstigt die Verwendung des manuell gespielten Akkordeons, d.h. ohne automatische Begleitung.

247.KEYBOARD RIGHT VOICE: Optimierter Modus zur Steuerung des Voice Leads über die externe Tastatur. Er ist eine Variante des Standard-Modus.

248.COMPUTER & SEQUENCER: Modus für die Verbindung mit einem PC oder einem externen Software-Sequencer (über MIDI IN1). Er muss ausgewählt werden,

wenn MIDI-Dateien oder Sequenzen von einem externen Computer abgespielt werden und **EVM** als GM-Klangmodul fungiert.

249.ACCORDION STYLE & VOICE: Alternative zum **ACCORDION** MANUAL-Modus, der dasselbe MIDI-Channelling verwendet, das für die Verwendung mit einem MIDI-Akkordeon optimiert ist; er ermöglicht auch die Steuerung der Arranger-Sektion über das an den MIDI IN2-Port angeschlossene Akkordeon.

250.KEYBOARD STYLE & VOICE: Dieser Modus stellt eine weitere Alternative zum oben erwähnten STANDARD-Modus dar und ist für die Steuerung der Arranger-Sektion über ein externes Keyboard optimiert, das an MIDI IN2 des Instruments angeschlossen ist.

251.PLAYER (MIDIFILE): Diese Konfiguration kann nützlich sein, wenn Sie eine MIDI-Datei vom **PLAYER** an ein externes Soundmodul übertragen möchten, das über den MIDI OUT-Anschluss von **EVM** angeschlossen ist.

252.GUITARIST: Diese Konfiguration bereitet das Instrument auf die Verbindung mit einer MIDI-Gitarre vor.

253.STYLE (MIDI-TEIL): Ermöglicht es Ihnen, den Arranger-Bereich mit den Sounds eines externen Moduls zu spielen.

Am unteren Rand befinden sich Schaltflächen:

- **EDIT:** Öffnet die Seite [zum Bearbeiten der MIDI-Konfiguration](#).
- **UTILITY:** Öffnet die MIDI-Utility-Seite.
- **PORT CONNECT:** Öffnet die Seite [zur Konfiguration des MIDI-Ports](#).

MIDI-Konfiguration bearbeiten

Diese Funktion ist durch Drücken der EDIT-Taste auf der Hauptseite des **MIDI-MENÜs** verfügbar, wie Sie im vorherigen Abschnitt gesehen haben.

Das Gerät verwaltet die Konfiguration von zwei MIDI-Modulen: **KEYBOARD** und **GM**. Je nach Auswahl können zwei verschiedene Seiten erscheinen.

Wenn Sie **KEYBOARD** gewählt haben, dann arbeiten Sie an der MIDI-Konfiguration, was in Bezug auf Keyboard-gesteuerte Parts oder BegleitungsStylee (Drum, Bass, Chord, Groove, Voice1, Voice2 usw.) geschieht.



Wenn Sie stattdessen GM gewählt haben, arbeiten Sie an der MIDI-Konfiguration für die 16 Parts des [PLAYERS](#) und die GM-Funktionalität.



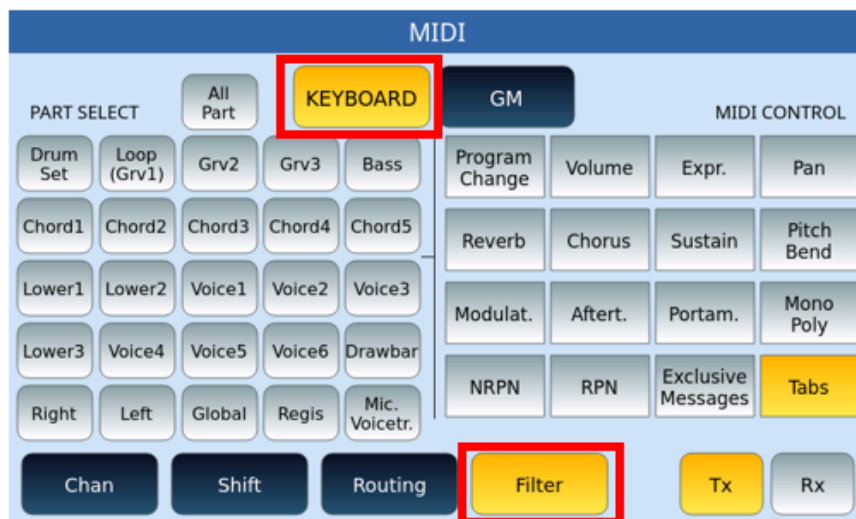
In der Ausgangssituation ist der Global-Bereich auf Kanal 01 aktiviert. In diesem Zustand können Sie sowohl die BegleitungsStylee als auch die Voice von **EVM** mit einem einzigen MIDI-Kanal über ein externes Masterkeyboard steuern.

Optionen:

- Tx/Rx: Die beiden Schaltflächen unten rechts müssen immer im Auge behalten werden, da die Einstellungen, die Sie mit den folgenden Schaltflächen ändern, sich entweder auf die Übertragung (Tx) oder auf den Empfang (Rx) auswirken können.
- Chan: Mit der CHANNEL-Taste können Sie den Track-Status auf einem der 16 MIDI-Kanäle von OFF auf ON ändern.
- Shift: Mit der SHIFT-Taste können Sie jeden Part des Soundmoduls transponieren.
- Routing: Mit der ROUTING-Taste können Sie die einzelnen Parts in

- LOCAL ONLY, MIDI OUT: Was Sie auf der Tastatur spielen, wird an den internen Klangerzeuger von **EVM** und gleichzeitig an den MIDI OUT-Anschluss gesendet.
- LOCAL ONLY: Es werden keine MIDI-Daten an den MIDI OUT-Anschluss gesendet.
 - MIDI OUT ONLY: Bei dieser Einstellung findet die normale MIDI-Übertragung statt, während das, was Sie auf der EVM-Tastatur spielen, keine Auswirkungen auf den internen Klangerzeuger hat.
- Filter: Wie im Beispiel der Videoseite unten zu sehen ist, können Sie mit der FILTER-Schaltfläche die MIDI-Steuerungen granular nach einzelnen oder allen Parts (ALL PARTS) filtern. Die Filter-Schaltfläche ruft je nach MIDI-KEYBOARD- oder GM-Konfiguration zwei verschiedene Videoseiten auf. Schauen wir uns beide an.

FILTER Seite für **KEYBOARD**:



Optionen:

- Wählen Sie auf der linken Seite des Bildschirms (PART SELECT) die einzelnen Teile aus, für die Sie einen Filter aktivieren möchten.
- Aktivieren Sie im rechten Teil des Bildschirms (MIDI CONTROL) die spezifischen Filter für die verschiedenen MIDI-Steuerungen.
- Beachten Sie immer die obigen Angaben zu den TX/RX-Tasten, um Sende- und/oder Empfangsfilter anzuwenden.

FILTER Seite für **GM**:

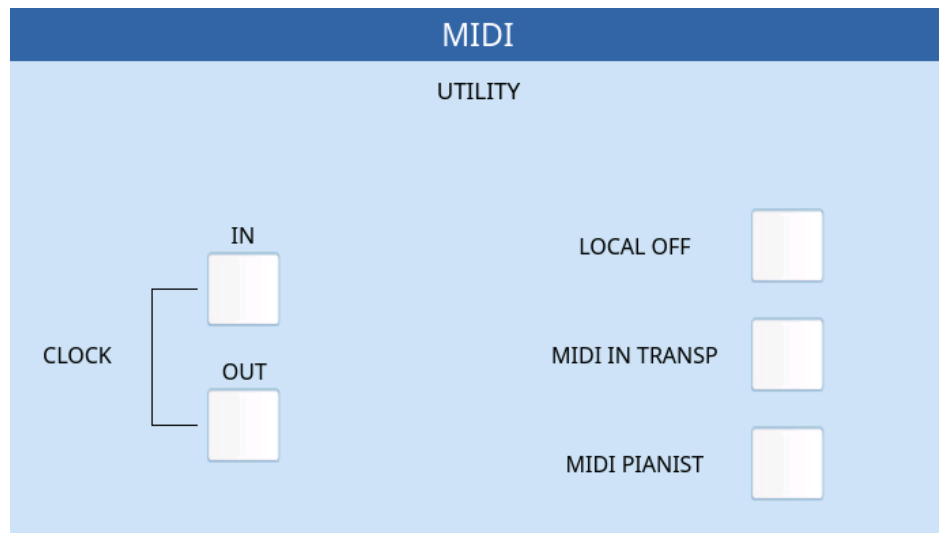


Optionen:

- Wie auf der eben gezeigten FILTER KEYBOARD-Seite ist auch diese in zwei Teile gegliedert: links (PART SELECT) wählen Sie die zu filternden Parts (oder alle ALL PARTS) und rechts (MIDI CONTROL) wenden Sie den Filter auf die einzelnen Regler an.
- Achten Sie auch hier auf die TX/RX-Tasten zum Senden und/oder Empfangen.
 - Wenn die gefilterte Steuerung beim Empfang in der laufenden MIDI-Datei enthalten ist, wird sie an den MIDI OUT-Ausgang übertragen und an externe Laufwerke gesendet.
 - Umgekehrt, wenn der Filter im Sende-, aber nicht im Empfangsmodus ist, ist es möglich, über ein externes Gerät, das an den MIDI IN des Instruments angeschlossen ist, die Steuerung auf dem spezifischen Kanal zu senden, aber dies kann nicht über den MIDI OUT-Port an ein externes Modul gesendet werden.
 - Angenommen, Sie haben PART 1, die RX-Taste und den Filter auf Program Change gewählt, so wirken sich die Klangänderungen, die von einem externen Master oder einem externen Sequenzer gesendet werden können, nicht auf PART 1, d. h. die erste Spur, aus. Wenn die Änderungen jedoch in der MIDI-Datei vorhanden sind, die auf einem **EVM PLAYER** abgespielt wird, wirken sie sich auf die Spur der MIDI-Datei aus und können an ein Soundmodul übertragen werden, das an den MIDI OUT-Port des Instruments angeschlossen ist.

MIDI-Utility

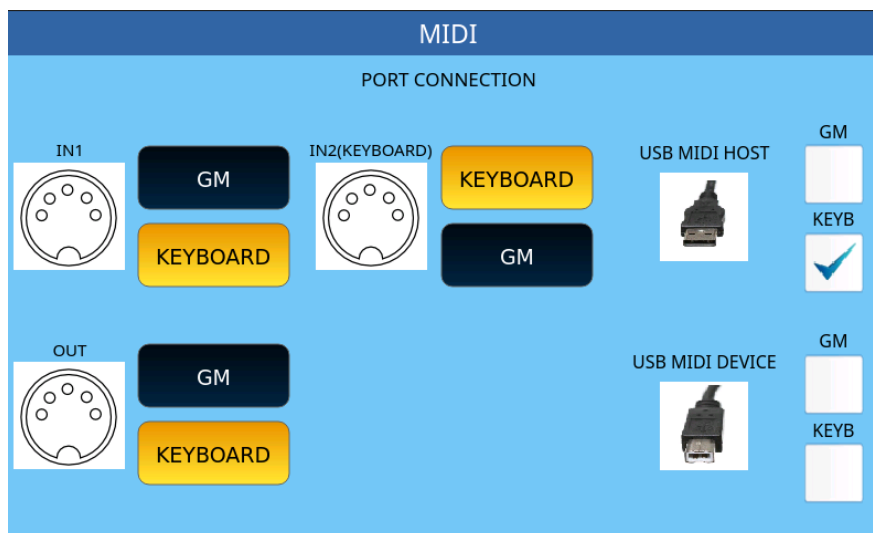
Auf dieser Seite können Sie einige allgemeine MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen:



- **CLOCK:** MIDI CLOCK ist eine nützliche Nachricht, um verschiedene MIDI-Geräte zu synchronisieren, so dass sie zur gleichen Zeit laufen. Sie können die Verwaltung dieser Meldungen in Echtzeit separat aktivieren:
- **IN:** Wenn diese Funktion aktiviert ist, empfängt das Instrument Clock-Befehle von externen MIDI-Geräten.
- **OUT:** Wenn diese Funktion aktiviert ist, sendet das Instrument Clock-Befehle an externe MIDI-Geräte (Sequenzer/Controller).
- **LOCAL OFF:** Aktiviert die Funktion LOCAL OFF, d.h. die Tastatur wird praktisch abgeschaltet und das Klangerzeugungsmodul kann nur über den Eingang MIDI IN 1 gesteuert werden.
- **MIDI IN TRANSP:** Ermöglicht den Empfang von Tonhöhen-Transpositionsbefehlen von einem externen MIDI-Gerät.
- **MIDI-PIANIST:** Ermöglicht Ihnen die Steuerung des **EVM** über ein Digitalpiano (oder ähnliches). Es ist möglich, die Arranger-Sektion im KlavierStyle vom Digitalpiano aus zu spielen, den mit dem Sustain-Pedal gespielten Akkord einzufrieren und frei über den gesamten Bereich der 88 Noten zu phrasieren.

MIDI-Port-Connect

Auf dieser Seite können Sie das MIDI-Port-Routing des Instruments anpassen.



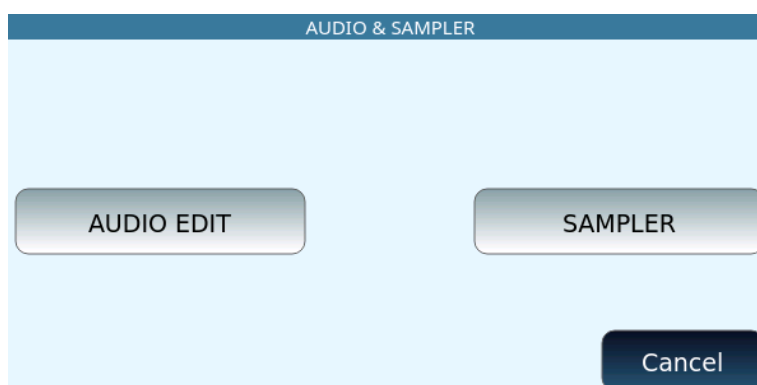
Auf der linken Seite des Bildschirms können Sie das Standardverhalten von **EVM** ändern und die beiden MIDI-Ports entweder dem GM- oder dem KEYBOARD-Klangerzeuger separat zuweisen. Der Anschluss IN2 (KEYBOARD) ist im Falle eines hohen MIDI-Datenstroms effizienter.

Im rechten Teil des Bildschirms können Sie die MIDI-Messages vom USB-MIDI-HOST-Anschluss (an den Sie einen USB-Flash-Speicher anschließen können) und vom USB-MIDI-GERÄT-Anschluss (an den Sie ein USB-Kabel zum Anschluss eines PCs anschließen können) abwechselnd an einen der beiden Klangerzeuger leiten.

Audio-Sampler

EVM bietet zwei leistungsstarke Werkzeuge zur Audioverarbeitung:

- AUDIO EDITOR-Funktion, mit der die Stereospuren einer Audiodatei (WAV oder MP3) bearbeitet werden können.
- Ein SAMPLER, mit dem Audiosamples importiert werden können, die einer INSTRUMENT-Bank zugewiesen werden können und die, wenn sie gespeichert werden, zu einem GM-Eintrag werden können (neu):



AUDIO-EDIT

Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Verwendung des AUDIO EDITOR:

254. Drücken Sie die Taste **PLAYER** auf dem Bedienfeld.

255. Wählen Sie eine MP3- oder WAV-Datei aus, wie wir im Kapitel [PLAYER](#) gesehen haben.

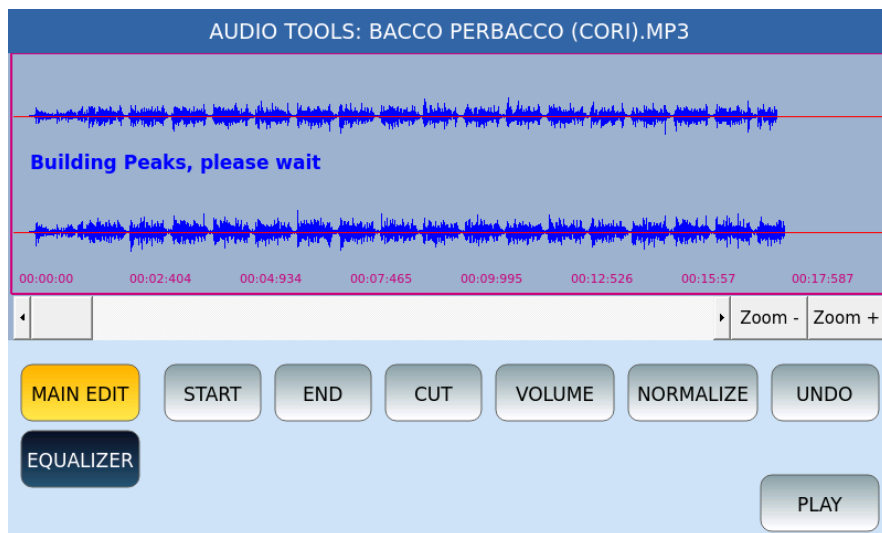
256. Vergewissern Sie sich, dass das Lied nicht abgespielt wird (wenn es gestartet ist, drücken Sie die START-Taste, um es zu stoppen).

257. Drücken Sie die Taste MENU auf dem Bedienfeld.

258. Wählen Sie AUDIO/SAMPLER.

259. Drücken Sie die Taste AUDIO EDIT.

260. Das System beginnt mit der Dekodierung der ausgewählten Datei. Dies kann je nach Größe der Audiodatei etwa eine Minute dauern.



Nach dem Laden sind die Funktionen von **AUDIO TOOLS** verfügbar:

- Eine horizontale Bildlaufleiste ermöglicht es Ihnen, sich vom Anfang bis zum Ende des Audiobeispiels zu bewegen.
- ZOOM +/ZOOM -: Berühren Sie diese beiden Tasten, um die grafische Darstellung der Probe zu vergrößern oder zu verkleinern.
- MAIN EDIT und EQUALIZE: Mit diesen beiden Schaltflächen können Sie die folgenden Schaltflächen anzeigen und verwalten.

Im Modus MAIN EDIT sind die Schaltflächen auf dem Bildschirm folgende:

- START: Mit dieser Taste können Sie den Startpunkt der Auswahl festlegen und den Cursor an den Anfang des Samples setzen.

- **END:** Mit dieser Schaltfläche können Sie den Startpunkt der Auswahl festlegen und den Cursor an das Ende des Samples setzen.
- **CUT:** Definieren Sie den zu bearbeitenden Teil, indem Sie den Anfangs- und Endschnittpunkt auf dem Bildschirm oder die mit START und END definierten Auswahlpunkte berühren; drücken Sie dann die Taste CUT, um den ausgewählten Musterteil zu schneiden.
- **VOLUME:** Drücken Sie diese Taste, um ein Videofenster zu öffnen, in dem Sie die prozentuale Lautstärkeänderung angeben können: von -95% bis +200%. Drücken Sie zur Bestätigung auf **APPLY**.
- **NORMALIZE:** Diese Taste normalisiert das Sample direkt, indem sie auf die Amplitude des Audiosignals wirkt.
- **UNDO:** Macht den letzten Vorgang rückgängig.
- **PLAY:** Mit dieser Taste wird die Tonspur abgespielt.

Im EQUALIZER-Modus sind die Schaltflächen auf dem Bildschirm folgende:

- **EQ:** FLAT, PRESET1, PRESET2, PRESET3 und PRESET4
- **LOW** (-12 dB/+12 dB)
- **MID-LOW** (-12 dB /+12 dB)
- **MID-HI** (-12 dB /+12 dB)
- **APPLY EQ:** Wenn Sie die vorherigen Werte eingestellt haben, drücken Sie **APPLY EQ**, um die Änderungen zu bestätigen.

Wenn Sie den Sampler verlassen, indem Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld drücken, fragt **EVM** Sie, ob Sie die auf das Audiosample angewendeten Änderungen speichern möchten.

SAMPLER

Auf dieser Seite können Sie neue Samples in den FLASH-Speicher laden und neue INSTRUMENTE erstellen, die als GM-Einträge verwendet werden sollen.

Definitionen:

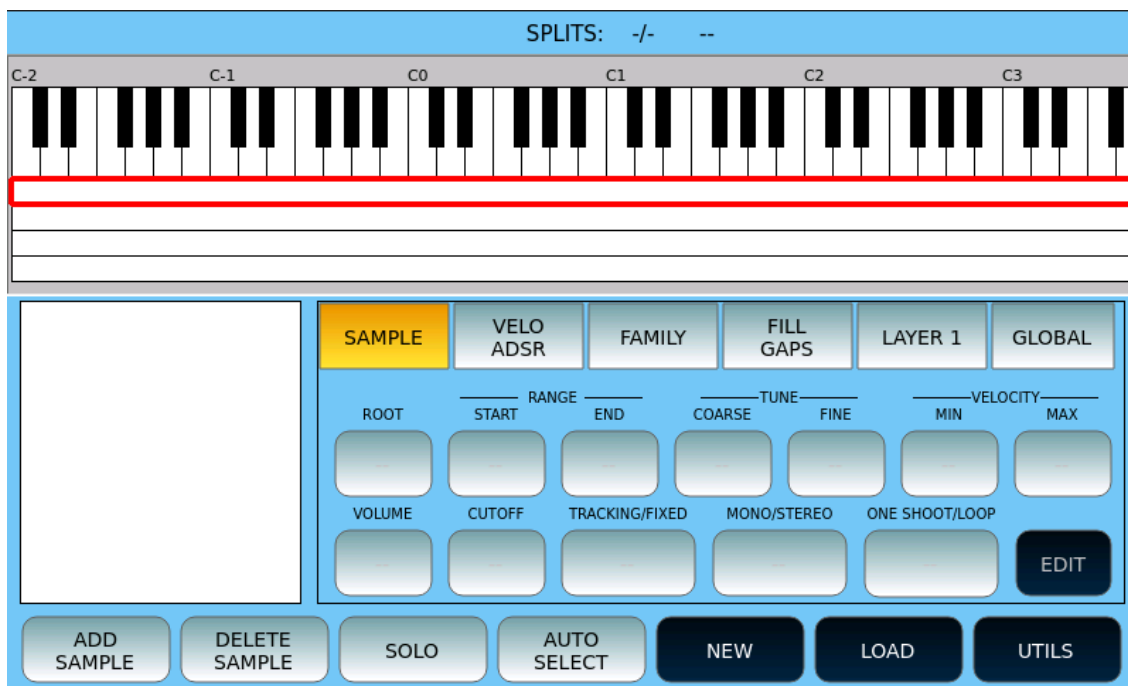
- Ein **Split** oder eine Zone ist ein Sample, das einem Bereich von Noten für die Wiedergabe zugewiesen ist, wobei die Modi durch die Parameter der Bearbeitung, der Lautstärke, der ADSR-Filter usw. definiert werden.
- Ein **Sample** ist eine WAV-Datei, die in geeigneter Weise bearbeitet und geschnitten wurde und maximal 6 Sekunden dauert.
- **INSTRUMENT** und **MS3** sind synonym. Ein MS3 besteht aus 4 Layern (Schichten) mit jeweils 32 Splits.
- Die maximale Anzahl von Instrumenten in einer **Soundbank** beträgt 128.
- Das interne Format ist eine WAV-Datei (16 Bit mono, Abtastrate 44.100 Hz).
- Wenn die Abtastrate nicht 44.100 Hz beträgt, wird eine automatische Neuabtastung auf 44.100 Hz durchgeführt.

- Ein Sample muss eine 16-Bit-WAV-Datei (Mono oder Stereo) mit einer Abtastrate von 44.100 Hz sein.

Sample-Folder (Ordner):

- Der Ordner, in dem die MS3-Dateien gespeichert und hochgeladen werden, ist \INSTRUMENT.
- Die Arbeitsmappe, in der der Benutzer WAV-Samples als Ganzes oder in Unterordnern organisiert zur Bearbeitung speichern sollte, ist \SAMPLE.

SAMPLER-Startseite



Wählen Sie ein Sample im linken Feld aus oder verwenden Sie die Tasten **AUF/AB**, um durch alle Samples zu blättern, die in der aktuellen LAYER geladen sind.

Optionen:

- Aktivieren Sie die Schaltfläche **SAMPLE** auf dem Bildschirm, um auf die Parameter ROOT, RANGE der Noten auf der Tastatur START/END, TUNE (COARSE/FINE), VELOCITY (MIN/MAX), VOLUME, CUTOFF, TRACKING/FIXED, MONO/STEREO und ONE SHOOT/LOOP zugreifen zu können.
- Aktivieren Sie die Schaltfläche **VELO ADSR** auf dem Bildschirm, um auf FILTER (OFFSET/SLOPE), VELOCITY (OFFSET/SLOPE), ADSR zu wirken.
- Mit der Taste **FAMILY** können Sie das INSTRUMENT (GLOBAL) einer Klanggruppe zuordnen (Piano, Strings, Organ, Brass, Pad, Synth, Guitar, Sax, Bass, Ethnic).
- Mit **FILL GAPS** können Sie nach dem Import von Samples alle Löcher auf einem Layer füllen.
- Mit dem **LAYER**-Symbol können Sie einen der vier verfügbaren Layer auswählen und als aktuellen **LAYER** aktivieren.

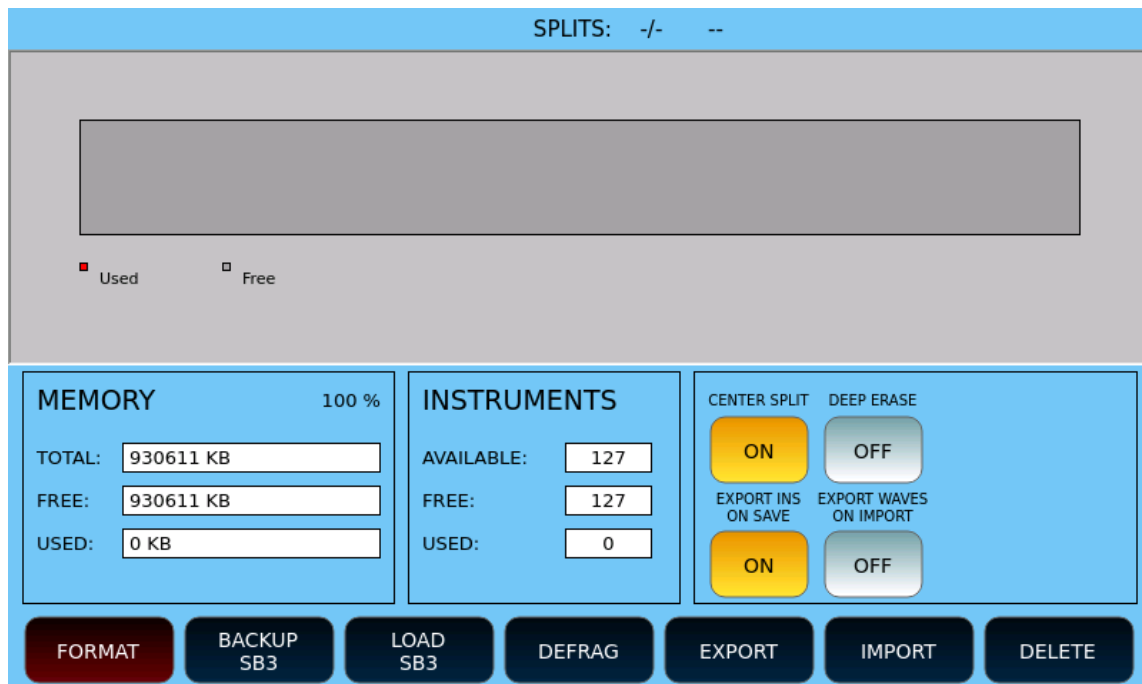
- Aktivieren Sie den GLOBAL-Modus und alle Änderungen, die an einem Sample vorgenommen werden, werden auch auf alle anderen Samples der ausgewählten LAYER angewendet.
- **TRACKING/FIXED:**
- Im TRACKING-Modus kann das Sample auf der Tastatur musikalisch gespielt werden. Dies bedeutet, dass das Sample die chromatischen Halbtöne eines gestimmten Instruments spielt.
- Im FIXED-Modus wird das Sample nicht "fixiert", so dass es immer mit der Grundstimmung bleibt (diese Methode wird für z.B. für Drumsounds und EFX-Sounds verwendet).
- **MONO/STEREO:** Aktiviert/deaktiviert den rechten Kanal eines Samples, falls vorhanden.
- **ONE SHOT/LOOP:**
 - ONE SHOT: Spielt das Sample ohne Wiederholung zwischen den Loop-Punkten ab.
 - LOOPED: Das Sample wird in einer Endlosschleife zwischen dem LOOP START Punkt und dem LOOP END Punkt abgespielt.
- **EDIT:** Die später in diesem Kapitel beschriebene Samplebearbeitungsseite wird geöffnet.

Unten auf der Seite werden die allgemeinen Schaltflächen zur Bearbeitung der Samples wie folgt angezeigt:

- **ADD SAMPLE:** Fügt dem aktuellen INSTRUMENT ein Sample hinzu.
- **DELETE SAMPLE:** Löscht das ausgewählte Sample aus dem INSTRUMENT.
- **SOLO:** Führt das Sample im SOLO-Modus aus.
- **AUTO SELECT:** Automatische Auswahl des aktuellen Layer-Samples innerhalb des gespielten Notenbereichs anfordern.
- **NEW:** Löschen Sie Ihr Gedächtnis und bereiten Sie sich auf die Arbeit an einem neuen INSTRUMENT vor.
- **LOAD:** Laden Sie ein zuvor im SAMPLER gespeichertes INSTRUMENT in den Editierbereich.
- **UTILS:** Rufen Sie die Seite mit den Dienstprogrammen auf, die später in diesem Kapitel beschrieben wird.

Durch Drücken der Taste **UTILS** auf dem vorherigen Bildschirm können Sie auf die Sampler-Einstellungen und die Informationen zur Speichernutzung zugreifen: Im Hauptteil des Bildschirms sind die verwendeten Speicherblöcke in roter Farbe sichtbar, was anzeigt, wie viele Blöcke noch verfügbar sind.

Auf der nächsten Seite werden die Daten zur Belegung des Speicherplatzes und die verfügbaren Instrumente angezeigt.



Optionen:

- **CENTER SPLIT:** Ermöglicht es Ihnen, ein Audiosample in zwei gleiche Teile zu teilen, wobei der Splitpunkt genau in der Mitte des Samples platziert wird. Dies ist nützlich, um bestimmte Abschnitte des Klangs genauer zu isolieren und zu manipulieren, was die Bearbeitung erleichtert.
- **DEEP ERASE:** Löscht den Speicherbereich des Samplers vollständig. Dies kann mehrere Minuten dauern. Aktivieren Sie die Option und starten Sie dann den Formatierungsvorgang.
- **EXPORT INS ON SAVE:** Speichert eine Kopie des MS3 INSTRUMENT im INSTRUMENT-Ordner, wenn Sie ein INSTRUMENT speichern.
- **EXPORT WAVES ON IMPORT:** Ermöglicht den Export von Wave-Dateien beim Laden einer MS3-Datei.

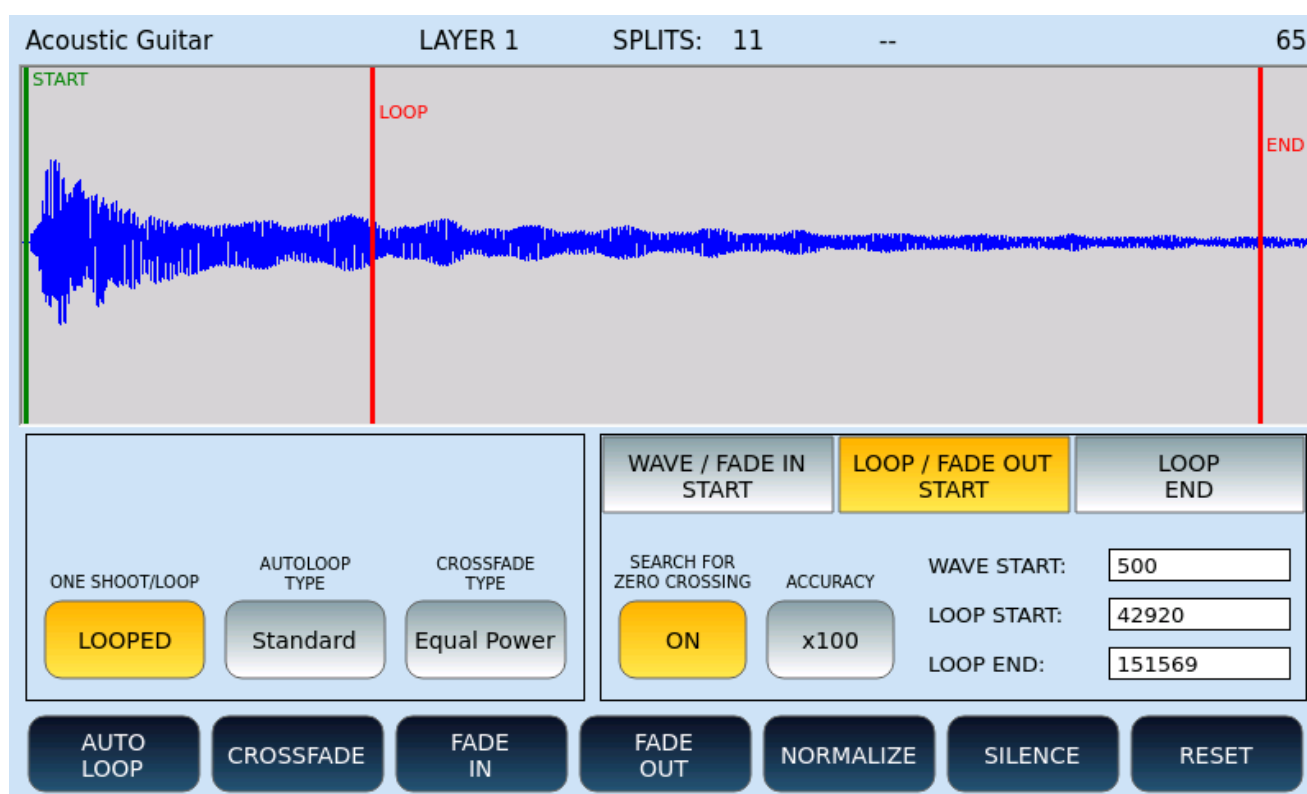
Am unteren Rand befinden sich die allgemeinen Schaltflächen zur Steuerung der Seite:

- **FORMAT:** Diese Taste formatiert den dem Probennehmer zugeordneten Speicherbereich und löscht alle darin enthaltenen Daten. Seien Sie vorsichtig, bevor Sie dies bestätigen.
- **BACKUP SBK:** Diese Taste speichert eine Kopie des SAMPLER-Speichers in einer Datei mit der Erweiterung .SB3 im INSTRUMENT-Ordner.
- **LOAD SB3:** Diese Taste stellt eine SB3-Datei wieder her, die zuvor mit dem Backup-Verfahren gespeichert wurde. Dadurch wird der Inhalt des SAMPLER-Speichers im Ordner INSTRUMENT vollständig ersetzt.
- **DEFRAG:** Hiermit wird der Speicher des SAMPLERs neu geordnet.
- **EXPORT:** Drücken Sie diese Taste, um ein zuvor im SAMPLER gespeichertes Instrument zu exportieren. Sie finden dann eine .MS3-Datei im INSTRUMENT-Ordner.

- **IMPORT:** Drücken Sie diese Schaltfläche auf dem Bildschirm, um eine .ms3-Datei von der Festplatte aus dem Ordner INSTRUMENT in EDIT zu importieren.
- **DELETE:** Drücken Sie diese Taste auf dem Bildschirm, um die Daten eines der im SAMPLER gespeicherten INSTRUMENTE zu löschen. Der Vorgang ist nicht umkehrbar.
- **DEEP ERASE:** Löscht den Speicherbereich des Probennehmers vollständig. Dies kann mehrere Minuten dauern. Aktivieren Sie diese Funktion und starten Sie dann den Formatierungsprozess.

Bearbeitung der einzelnen Samples (EDIT)

Zu dieser Seite gelangt man, indem man nach dem Laden eines INSTRUMENTS auf **EDIT** drückt, wie wir oben gesehen haben.



Linker Bereich

Optionen:

- **SHOT/LOOP:** Legen Sie fest, ob das Sample einmal oder als Loop zyklisch durchgeführt werden soll.
- **AUTOLOOP-TYP:** Die zulässigen Werte sind Standard und Fast.
- **CROSSFADE TYPE:** Sie können einen Wert Ihrer Wahl zwischen Equal Power, Sine, Linear oder S Line einstellen.

Rechter Bereich

Sie können die Punkte WAVE / FADE IN START, LOOP / FADE OUT START und LOOP END festlegen. Ursprünglich sind dies die in der Wave-Datei gespeicherten Daten. Andernfalls werden die Standardwerte eingestellt.

ACHTUNG!

- Die Loop-Punkte können von den in der WAV-Datei gespeicherten Punkten abweichen, da einige Anpassungen erforderlich sind, um das Sample in die interne Speicherstruktur des Samplers einzupassen.
- Die Auswahl der Schleifenpunkte ist nicht immer samplegenau und kann Zonen "überspringen". Dies ist auf die interne Speicherverwaltung zurückzuführen, die keine beliebige Auswahl von Schleifenpunkten zulässt.

Optionen:

- Wählen Sie WAVE/FADE IN START, LOOP/FADE OUT START oder LOOP END und verwenden Sie dann die Tasten **UP/DOWN**, um den START- oder END-Punkt manuell zu verschieben.
- SEARCH FOR ZERO CROSSING: Wenn aktiv (ON), wird ein Schleifenpunkt am Nulldurchgang positioniert.
- ACCURACY: ist der Genauigkeitsgrad, d.h. wie viele Samples bei der Auswahl der Schleifenpunkte bewegt werden.

Unterer Bereich des Displays:

Funktionen:

- AUTO LOOP: Berechnet automatisch START/END. Die Autoloop-Funktion kann bis zu 90 Sekunden dauern.
- CROSSFADE: Führt eine Überblendung im Loopbereich durch. Wenn der Loop-Punkt nahe am END-Punkt liegt, ist es praktisch, die CROSSFADE-Punkte zu ändern. Das Erstellen guter Loops erfordert Zeit, Geduld und zahlreiche Versuche. Die Funktionen AUTOLOOP und CROSS FADE helfen dem Benutzer, sind aber nicht immer entscheidend.
- FADE IN: Das Sample wird ausgeblendet.
- FADE OUT: Das Sample endet mit einer Überblendung.
- NORMALIZE: Gleiche Pegelanhebung für die gesamte Dauer der Probe.
- SILENCE: Fügt Stille ein
- RESET: Stellt das ursprüngliche Sample wieder her.

Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

Speichern eines INSTRUMENTS

Drücken Sie die Taste SAVE auf dem Bedienfeld, um das derzeit in EDIT befindliche Instrument im internen Flash-Speicher des Geräts zu speichern. Wenn die Option AUTO EXPORT aktiviert ist, finden Sie eine .MS3-Datei im Ordner /INSTRUMENT.

Das Speichern kann einige Zeit dauern, die Dauer ist proportional zur Anzahl der Splits.

Preferences

Auf dieser Seite wird die Betriebssystemversion von **EVM** angezeigt.



Außerdem können Sie die Parameter individuell anpassen:

- **DATE/TIME:** Öffnet die Seite zur Einstellung der Zeitzone und des Datums/der Uhrzeit wie folgt. Verwenden Sie die Tasten **AUF/AB**, um durch die Monate zu blättern und berühren Sie dann das Tagesdatum. Am Ende drücken Sie zur Bestätigung auf **UPDATE**.

Calendar

dicembre 2022							
	lun	mar	mer	gio	ven	sab	dom
48	28	29	30	1	2	3	4
49	5	6	7	8	9	10	11
50	12	13	14	15	16	17	18
51	19	20	21	22	23	24	25
52	26	27	28	29	30	31	1
1	2	3	4	5	6	7	8

Date/Time

Current Date: 05:12:2022 Locale: Italian/Italy

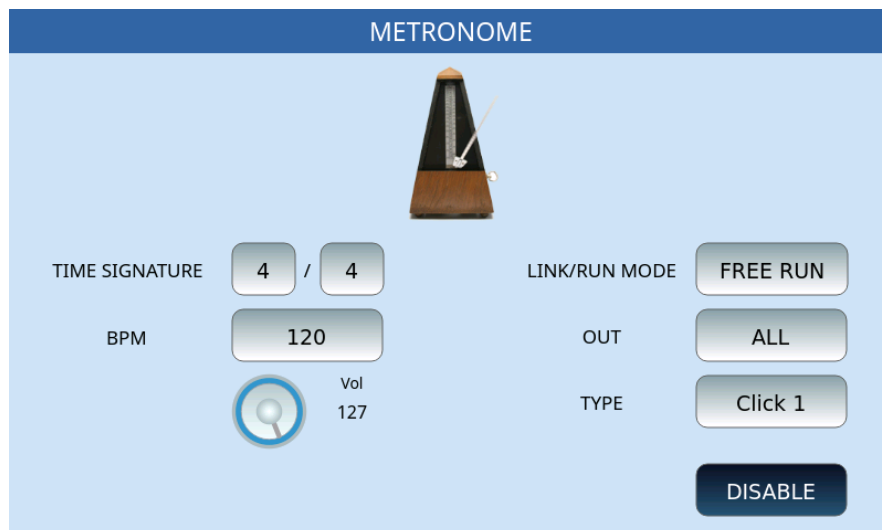
Current Time: 17:00:35 hour: 17 minute: 0 **Update**

- KINETICS-MODUS: Aktiviert/deaktiviert das Blättern der Dateilisten auf dem **PLAYER** mittels "Wischen" mit den Händen.
- THEMA: Wählen Sie das Thema für die Touchscreen-Funktionen (eine Vorschau hilft Ihnen, den Unterschied zwischen den verschiedenen Optionen zu verstehen).
 - VIVID
 - CLASSIC
 - SMOOTH
 - AQUAMARINE
 - FLAT
- VOICE SELECT MODE:
- SELECT 1: Wenn Sie eine andere Voicefamilie auswählen, ändert sich auch die Voice.
- SELECT2: Wenn Sie eine andere Voicefamilie auswählen, ändert sich der Voice beim Umschalten dieses Mal nicht.
- FIND IP: Fragt die aktuelle IP-Adresse ab, die Ihrem Gerät zugewiesen ist.
- ENCODING: Konfigurieren Sie die Zeichenkodierung für das Lesen von Dateien (MIDI, MP3, etc.) von der Festplatte. Die verfügbaren Kodierungen sind Latin1 und UTF-8. Um die Änderung zu übernehmen, ist ein Neustart erforderlich.
- SEARCH MODE: Dieser Parameter steuert das alphanumerische Tastenfeld:
 - BEGINNING: Sucht die Eingabe nur am Anfang des Suchbegriffs.
 - ANY: Sucht die Eingabe auch innerhalb eines Suchbegriffs.
- VOICE 2 MODE: Diese Auswahl kann im CUSTOM STARTUP gespeichert werden.
 - DEFAULT: VOICE 2 bleibt eingeschaltet, auch wenn auf Seite 1 der Edit Voice der VOICE 2-Schalter auf OFF steht.
- DRIVEN ONLY BY VOICE1: VOICE 2 wird ein- oder ausgeschaltet, je nachdem, wie der VOICE 2 On/Off-Schalter auf Seite 1 der Edit Voice eingestellt ist.
- NAVIGATION BAR: Option für die Anzeige und das Auswählen von Voices und Styles. Wenn diese Option aktiviert ist, drücken Sie zum Anzeigen die ENTER-Taste, zum Verlassen die **EXIT-Taste**.

Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich die Schaltflächen: **METRONOME**, **UPDATE BACKUP** und **SAVE RESTART**. Tippen Sie auf diese Schaltflächen, um die entsprechenden Seiten zu öffnen, die Ihnen den Zugriff auf diese verschiedenen Funktionen ermöglichen:

METRONOME

Diese Seite ist der Verwaltung des in das Instrument integrierten Metronoms gewidmet.



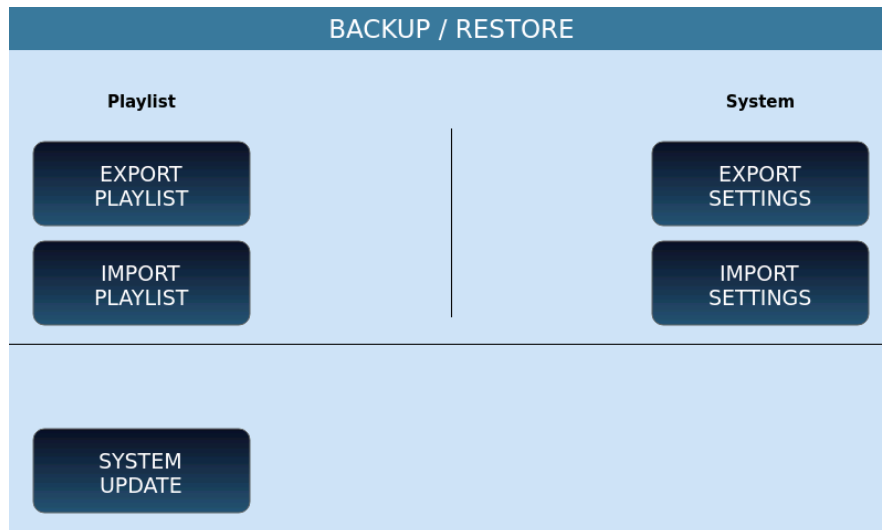
Optionen:

- **TIME SIGNATURE:** Stellen Sie die Maßeinheit der Zeit ein, indem Sie jede Taste auswählen, bevor Sie ihren Wert mit dem Datenregler ändern.
- **LINK/RUN-MODUS:** Diese Taste kann mit dem Data-Drehknopf unter drei verschiedenen Bedingungen eingestellt werden:
 - FREE RUN: aktiviert das Metronom unabhängig von MIDI-Dateien und Begleitungsstyles, als ob es ein externes Metronom wäre. aktiviert das Metronom unabhängig von MIDI-Dateien und Begleitungsstyles, als ob es ein externes Metronom wäre.
 - MIDIFILE: Verbindet das Metronom mit der abgespielten MIDI-Datei, d.h. synchronisiert die Zeit des Metronoms mit der des Songs.
- **STYLE:** Synchronisiert das Metronom mit dem Tempo des begleitenden Styles
- **OUT:** Wählen Sie den Metronom-Ausgang:
 - SOLO: Gibt nur das Metronom an den Kopfhörer aus, ohne Musik und andere vom Instrument erzeugte Ressourcen.
 - ALL: Inputs sendet sowohl das Metronom als auch die vom Instrument erzeugte Musik an den Kopfhörer.
- **TYP:** Hier können Sie dem metronomischen Klick verschiedene Töne zuordnen: Klick 1, Klick 2, Klick 3.
- **BPM:** Stellen Sie mit dem Data-Drehknopf die Geschwindigkeit des Metronoms ein.
- **VOL:** Drehen Sie den Regler, um die Lautstärke des Metronoms zwischen 0 und 127 einzustellen.

- **ENABLE/DISABLE:** Drücken Sie diese Taste, um das Klicken des Metronoms zu aktivieren oder zu deaktivieren. Drücken Sie diese Taste, um das Klicken des Metronoms zu aktivieren oder zu deaktivieren.

UPDATE BACKUP

Diese Seite bietet mehrere nützliche Funktionen.



Optionen:

- **EXPORT PLAYLIST:** Sie können eine [PLAYLISTE](#) in eine Datei exportieren, um sie später auf diesem oder einem anderen KETRON-Modell wieder zu laden. Das System fragt Sie nach dem Speicherort.
- **IMPORT PLAYLIST:** Nachdem Sie eine **PLAYLISTE** exportiert haben, **können Sie** sie mit dieser Schaltfläche in **EVM** hochladen.
- **EXPORT SETTINGS:** Das System fragt Sie, in welchem Ordner die Konfigurationsdatei gespeichert werden soll.
- **IMPORT SETTINGS:** Sie können die Konfigurationsdatei nach dem Exportieren neu laden (siehe Schaltfläche oben).
- **SYSTEM UPDATE:** Verwenden Sie diese Schaltfläche, um eine neue Version des Betriebssystems auszuwählen (die Sie von der Website www.ketron.it herunterladen können) und Ihr System zu aktualisieren.

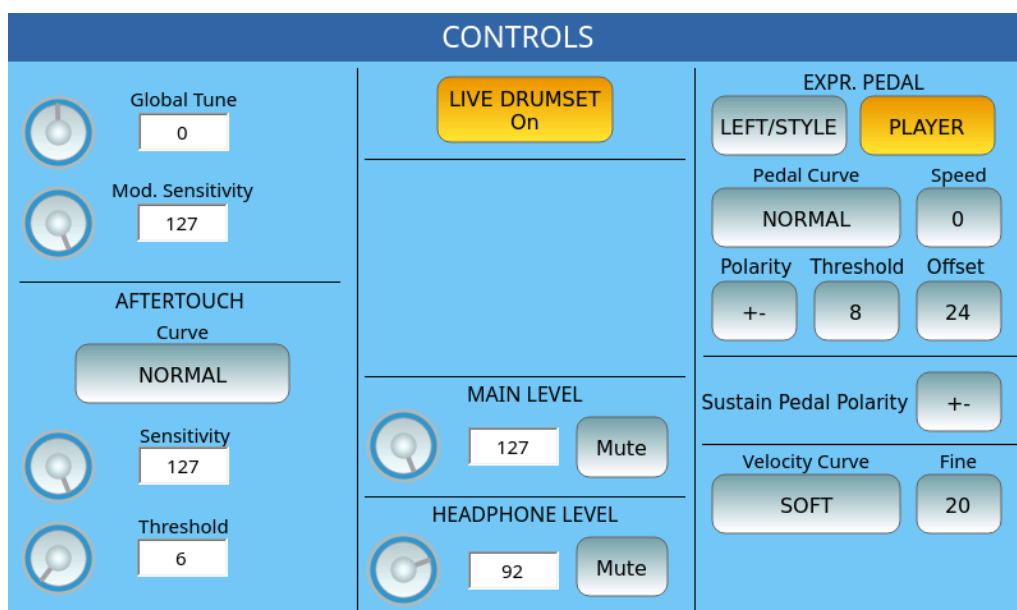
SAVE RESTART

Drücken Sie diese Taste, um das Gerät sofort herunterzufahren und neu zu starten: Dies kann notwendig sein, um die an der EVM-Konfiguration vorgenommenen Änderungen zu übernehmen.

Seien Sie jedoch vorsichtig, wenn Sie diese Taste drücken: Die Abschaltung erfolgt sofort.

Controls

Drücken Sie die Taste CONTROLS auf der Seite MENU, um die Seite zu öffnen, auf der Sie alle Einstellungen verwalten möchten, die das Verhalten des Geräts beeinflussen.



Globale Optionen:

- Global Tune: Ermöglicht die Feinabstimmung des Geräts in Hundertstel-Halbtönen (100 Cents umfassen einen Halbton). Der Bereich reicht von -100 Cents bis +100 Cents. Der Werkswert für diesen Parameter ist 0.
- Mod. Sensitivity: Ändert den Wert der MIDI-Eingangsnachrichten des Modulationsrads (MIDI CC 1 und MIDI CC 33) nach einem vorgegebenen Parameter. Der Werkswert für diesen Parameter ist 127 (Vollausschlag).

AFTERTOUCH-Optionen:

- CURVE: Stellen Sie die AFTERTOUCH-Kurvenwerte zwischen NORMAL, OPEN und CLOSE ein.
- Sensitivity: Reduziert die Druckmeldungen des eingehenden MIDI-Kanals (AFTERTOUCH), indem der empfangene Wert mit einem Gewichtungskoeffizienten multipliziert wird. Der Werkswert dieses Parameters ist 127 (Vollausschlag).
- Threshold: Legt den Wert fest, ab dem AFTERTOUCH Morphing-, Rotor- oder LFO-Werte auslösen kann (AFTERTOUCH-Regler müssen in [VOICE EDIT](#) aktiviert sein).

LIVE DRUMSET Optionen:

- Ein/Aus: Aktivieren Sie Live Drums für Drums, um den Realismus der Sounds zu erhöhen, indem Sie nicht bei jedem Takt dieselben Samples wiederholen, sondern

verschiedene Samples durchlaufen, z. B. mehrere SNARE-Samples verwenden, um die authentische Snare-Drum zu replizieren, die nie gleich klingt, wenn sie zweimal angeschlagen wird.

Optionen für die Ausgangslautstärke:

- MAIN LEVEL: Überprüfen Sie die Lautstärke des Hauptausgangs OUT und der Zusatzausgänge.
- MUTE: Der Haupttonausgang kann stummgeschaltet werden.

Optionen für die Lautstärke der Kopfhörer:

- HEADPHONE LEVEL: Regelt die Ausgangslautstärke für Stereokopfhörer.
- MUTE: Der Audioausgang des Kopfhörers kann stummgeschaltet werden.

EXPR. PEDAL Optionen:

- LEFT/STYLE: Aktivieren oder deaktivieren Sie die Lautstärkeregelung mit dem Expression-Pedal für die LINKEN Parts des Keyboards und der Begleitstyles.
- PLAYER: Aktivieren oder deaktivieren Sie die Lautstärkeregelung mit dem Expression-Pedal für Backing-Tracks mit **PLAYER** und STEM.
- Pedal-Curve: Legen Sie die Kurve fest, die auf die vom Lautstärkepedal erzeugten Meldungen angewendet werden soll, um die hohen und niedrigen Werte über verschiedene Bereiche der Reglerpositionen zu verteilen. Tippen Sie auf die Taste und wählen Sie mit dem Value-Regler zwischen NORMAL, SMOOTH, FAST, CLOSE1, CLOSE2 und CLOSE3. Die Voreinstellung ist NORMAL.
- Speed: Hier können Sie die Geschwindigkeit der Pedalansprache einstellen.
- Polarity: Kehren Sie die Polarität im Pedal um.
- Threshold: Wert zwischen 0 und 32 (Werkseinstellung ist 8).
- Offset: Verwalten Sie die Parameter der Expression-Pedal-Kurve.

Optionen für die Tastaturdynamik:

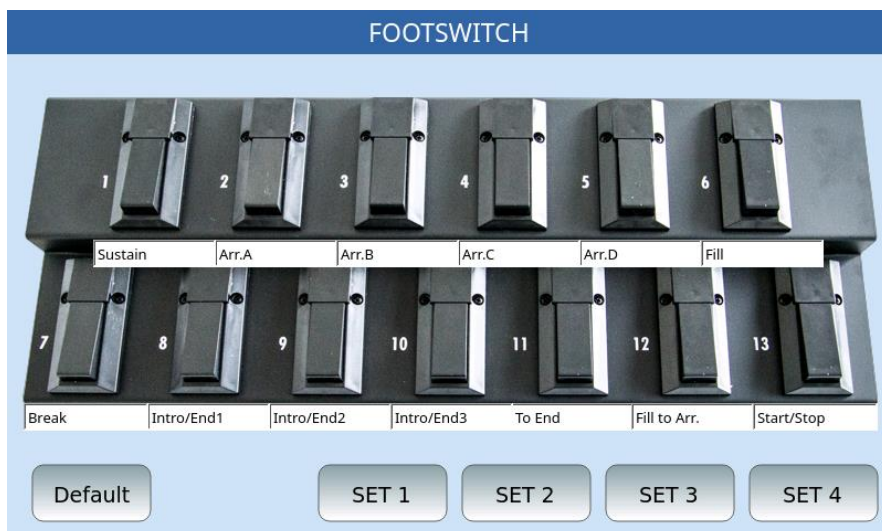
- Velocity-Kurve: Wählen Sie aus, wie MIDI-Dynamikmeldungen erzeugt werden sollen, wenn Sie eine der 76 Tasten zum Spielen drücken. Verschiedene Geschwindigkeitskurven erzeugen unterschiedliche MIDI-Geschwindigkeitswerte für die gleiche Kraft, die auf die Tastatur ausgeübt wird. Hinweis: Wenn Sie den ACCORDION CLASSIC-Modus aktiviert haben, wird diese Kurve durch die auf der Seite ACCORDION CLASSIC definierte Kurve ersetzt. Sie können zwischen den folgenden Kurven wählen (Standard ist SOFT):
 - SOFT: macht es schwieriger, höhere Geschwindigkeiten zu spielen.
 - MEDIUM: Die ausgeglichene Kurve folgt einer linearen Reaktion.
 - HARD: Erleichtert das Spielen der höheren Geschwindigkeiten.

- FIXED: Unabhängig von der Kraft, die auf die Taste ausgeübt wird, ist der erzeugte Velocity-MIDI-Wert immer derselbe.
- Fine: Stellt die Steigung der Geschwindigkeitskurve präzise ein. Positive Werte machen es einfacher, höhere Geschwindigkeiten zu spielen, negative Werte machen es schwieriger, höhere Geschwindigkeiten zu spielen. Der Standardwert ist 20, und die zulässigen Werte reichen von -32 bis +32.

Fußschalter

Wählen Sie die Bedienfeldtaste **MENU** und tippen Sie dann auf **FOOTSWITCH**, um auf die Konfigurationsfunktionen des optionalen Fußschaltersets mit den Fußschaltern FS6 (6 Schalter) und FS13 (13 Schalter) zuzugreifen.

Sie können jedem Schalter bestimmte Funktionen zuweisen. So haben Sie Zugriff auf zahlreiche Funktionen und gleichzeitig die Hände frei, um Ihre Musik zu spielen.



Programmierung des Fußschalters - Zuweisung von Funktionen zu den Schaltern

- 261.** Berühren Sie einfach einen der Schalter: Auf dem Bildschirm wird eine Liste der verfügbaren Funktionen angezeigt (siehe die Tabelle mit der vollständigen Liste unten).
- 262.** Berühren Sie die Tasten **UP/DOWN**.
- 263.** Tippen Sie auf die gewünschte Funktion, um sie dem Schalter zuzuweisen.
- 264.** Drücken Sie die Taste **EXIT** auf dem Bedienfeld, um das Pop-up-Fenster zu schließen.
- 265.** Sie können bis zu vier verschiedene Funktionskonfigurationen in 4 Sets speichern und abrufen. Jede Konfiguration weist jedem Schalter eine andere

Funktion zu. Berühren Sie die SET-Symbole, um eine Konfiguration für jeden Schalter auszuwählen.

266. Drücken Sie die Taste **SAVE** auf dem Bedienfeld, um die aktuelle Konfiguration zu speichern.

267. Tippen Sie auf das Symbol **DEFAULT**, um die Werkskonfiguration wiederherzustellen.

Programmierbare Footswitch-Funktionen

Sustain	Dial Down	Voicetr. Down	Latin3/Tamb. Off	FREE	Ovedrive to Pedal	STEM Scene A
Soft	Dial Up	Voicetr. Up	Clap Fx/Off	FREE	Drum Mute	STEM Scene B
Sostenuto	Auto Fill	Input On/Off	Voice Down	FREE	Bass Mute	STEM Scene C
Arr.A	Fill To Arr.	EFX1 On/Off	Voice Up	FREE	Chords Mute	STEM Scene D
Arr.B	After Fill	EFX2 On/Off	Regis Up	minor	Real Chords Mute	STEM Solo
Arr.C	Low. Hold Start	Arabic Set 1	Regis Down	7th	Voice 2 to Pedal	STEM Autoplay
Arr.D	Low. Hold Stop	Arabic Set 2	Style Voice Down	m7th	Micro Edit	STEM A On/Off
Fill1	Low. Hold Break	Arabic Set 3	Style Voice Up	5+	Input Edit	STEM B On/Off
Fill2	Low. Hold Mute	Arabic Set 4	EFX1 Preset Down	dim	HALF BAR	STEM C On/Off
Fill3	Low. Mute	Dry on Stop	EFX1 Preset Up	6th	Bs Sust Pedal	STEM D On/Off
Fill4	Low. And Bass	Padf Page Down	Multi	7th+	Scale	STEM Lead On/Off
Break1	Low. Voice Lock	Padf Page Up	Page<<	VoiceToABCD	End Swap	Art. Toggle
Break2	Pianist	Padf Scroll Down	Page>>	TAP	Set Down	Key Tune On/Off
Break3	Pianist Auto Stand.	Padf Scroll Up	RegisVoice<<	Autocrash	Set Up	Txt Clear
Break4	Pianist Sustain	Glide Down	RegisVoice>>	Transp Down	Fsw Ch Delay	Voicetr. Edit
Intro/End1	Bassist	Lead Mute	Delaying	Transp Up	Intro On Arr.	Clear Image
Intro/End2	Bassist Easy/Exp.	Expr. Left/Style	Accelerating	Text Record	Ending on Arr.	Rotor Slow
Intro/End3	Key Start	Arabic Reset	Test Page-	Bass&Drum	Arr. Down	Rotor Fast
Start/Stop	Key Stop	Hold	Text Page+	Pdf Clear	Arr. Up	
Tempo Up	Enter	2nd On/Off	Style Voice1	FREE	Ending1	
Tempo Down	Exit	Pause	Style Voice2	Record	Ending2	
Fill	Registration	Talk On/Off	Style Voice3	Play	Ending3	
Pause	Fade	Manual Drum	Style Voice4	Double Down	Bass Lock	
To End	Harmony	Kick Off	VIEW&MODELING	Double Up	FREE	
Bass to Lowest	Octave Up	Snare Off	Lock Bass	Arr. Off	Intro Loop	
Bass To Root	Octav Down	Rimshot Off	Lock Chord	Fill&Drum In	Scene Down	
Live Bass	Restart, Count In	Hi-Hat Off	Lyrics	Wah To Pedal	Sene Up	
Acc. Bass To Chord	Micro On/Off	Cymbal Off	VARIOUS	FREE		
Manual Bass	Micro Down	Tom Off	USER VOICE			
Voice Lock Bass	Micro Up	Latin1 Off	USER STYLE			
Bass Mono/Poly	Voicetr. On/Off	Latin2 Off	UNPLUG			

Video

Tippen Sie auf der Seite **MENÜ** auf die Taste **VIDEO**, um die Konfiguration der externen Videoanzeigen aufzurufen.

MENU

Monitor resolutions

D:1920x1080p-60
S:1280x720p-60
U:1280x720p-60
U:1920x1080p-60
U:1600x900p-60

APPLY

Logo

ketron_MonitorLogo.png

LOAD **FACTORY**

TouchScreen

usb-WingCoolTouch_WingCoolTi

SELECT **REFRESH** **CALIBRATE**

Display

MIRROR **CURSOR** **MOVIE/PDF TO RGB**

Anzeigeoptionen:

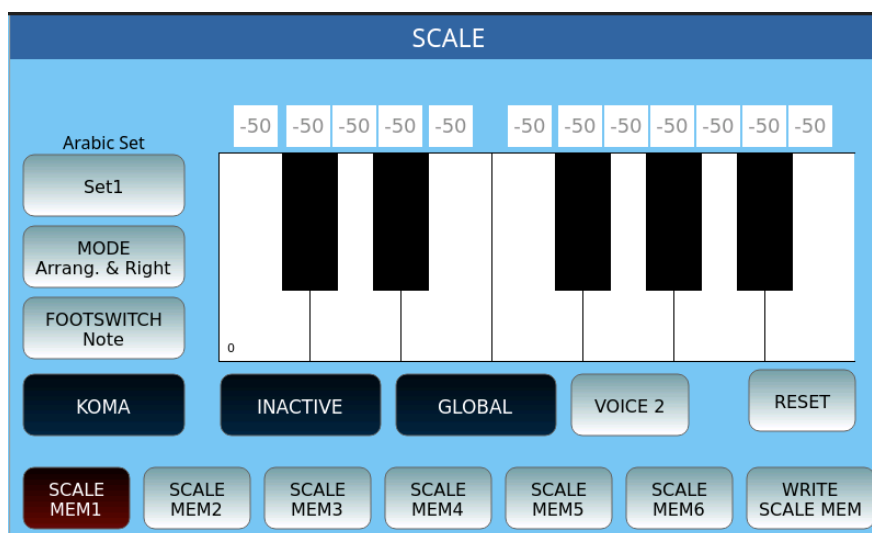
- Monitauflösung: Hier können Sie die Auflösung des externen Monitors einstellen. Verwenden Sie die Tasten **UP/DOWN**, um die gewünschte Auflösung einzustellen. Tippen Sie zur Bestätigung auf das Symbol **APPLY**. In der Mitte des Bildschirms erscheint ein Pop-up-Dialog: Berühren Sie **YES**, um die Änderungen zu übernehmen und das Gerät neu zu starten.
- Anzeige:
 - Die Funktion **MIRROR** ist bei **EVM** deaktiviert.
 - **CURSOR**: Diese Schaltfläche aktiviert die Anzeige des Mauszeigers auf dem Bildschirm. Sie müssen das Werkzeug neu starten, um die Änderung zu übernehmen. Sie kann als CUSTOM STARTUP gespeichert werden. Wenn Sie bei ausgeschaltetem Werkzeug eine Maus anschließen, wird der Mauszeiger beim Starten des Werkzeugs automatisch auf dem Bildschirm angezeigt.
 - **MOVIE/PDF TO RGB**: Zeigt den Inhalt von PDF-Dateien, Bildern und Videos auf dem externen Monitor an. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn der Kontrollbildschirm über eine HDMI-Verbindung angeschlossen ist.
- Logo: Drücken Sie die Taste **LOAD**, um ein benutzerdefiniertes Hintergrundbild hochzuladen, das als Hintergrund für den externen Monitor verwendet werden soll, oder drücken Sie **FACTORY**, um das KETRON-Logo beizubehalten.

Touchscreen-Optionen: Wenn es sich bei dem angeschlossenen externen Monitor um einen Touchscreen handelt, kann **EVM** erkennen, was im MIRROR-Modus auf dem externen Monitor geschieht. Der angeschlossene Monitor wird in der Touchscreen-Liste unten rechts angezeigt.

- **SELECT:** Diese Funktion ist bei EVM deaktiviert.
- **REFRESH:** Durch Drücken dieser Taste wird die Liste der angeschlossenen Touchscreens aktualisiert.
- **CALIBRATE:** Drücken Sie diese Taste, um die Kalibrierung für den aktuell ausgewählten Bildschirm zu starten. Dies ist nur bei bestimmten Anzeigemodellen erforderlich.

Skala

Wählen Sie **MENU** und dann **SCALE**. Mit dieser Funktion können Sie alternative arabische Skalen zur werksseitigen Skala (temperierte Skala) konfigurieren.



Auf dieser Seite können Sie die Steuerung von Vierteltönen konfigurieren, die für arabische Skalen notwendig sind.

Optionen:

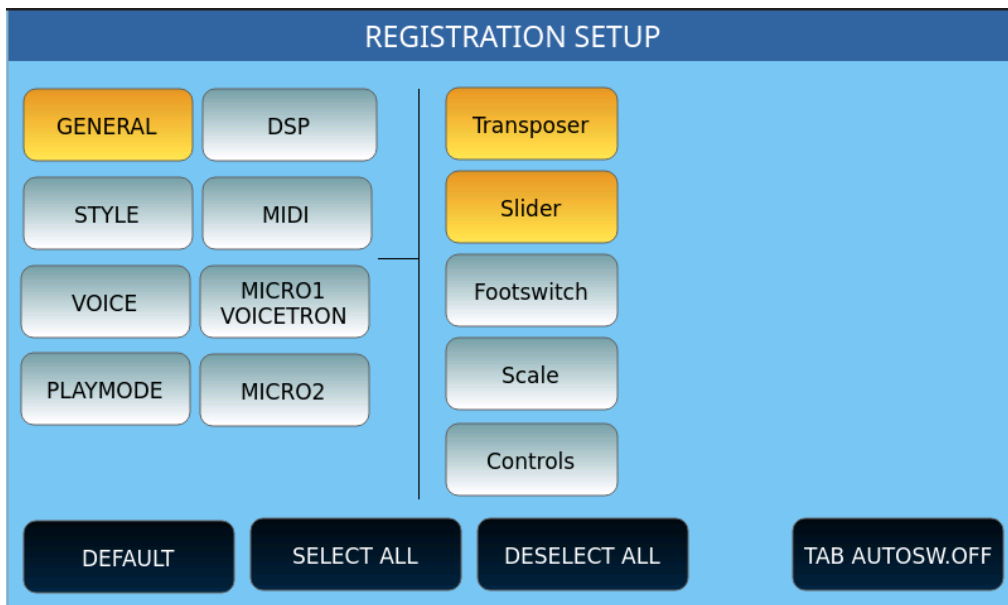
- **Arabic Set:** Sie können 16 verschiedene Einstellungen für 6 Skalen (SCALES MEM1-6) speichern.
- **MODE:** Sie können den Bereich der Tastaturerweiterung festlegen, auf den die Intervalle der arabischen Tonleiter angewendet werden. Tippen Sie auf die Taste und dann auf die Tasten **UP/DOWN**, um eine der Möglichkeiten zu wählen:
- **Arrang. & Right:** Die arabische Skala gilt für den Arranger-Part und den Part, der rechts vom Split-Punkt gespielt wird.
- **Right:** Die arabische Skala gilt rechts vom Splitpunkt.

- **Lowers & Right:** Die arabische Skala gilt für die Parts, die rechts und links vom Splitpunkt auf der Tastatur gespielt werden.
- **FOOTSWITCH:** Stellen Sie die arabische Skalenaktivierung über das Fußschalter-Pedalboard ein. Optionen:
 - **Note:** Das Pedalboard steuert die Tonhöhe der Noten.
 - **Arabic Set:** Das Pedalboard wählt eines der 16 gespeicherten Sets aus.
 - **KOMA (AKTIV/INAKTIV):** Diese Funktion verändert dynamisch die Tonhöhe der Skala, während Sie spielen. Mit anderen Worten, wenn KOMA aktiv ist und Sie eine Note zwischen C5 und B5 spielen, wie auf dem Bildschirm angezeigt, wird die Note um 50% ihrer Tonhöhe "verstimmt". Spielen Sie die Taste der gleichen Note erneut, um die Änderung zu entfernen.
 - **GLOBAL:** Wenn diese Option ausgewählt ist, hängt die Skala nicht mehr davon ab, wie sie auf den Edit Voice-Seiten eingestellt ist. Diese Einstellung wird im CUSTOM STARTUP gespeichert.
 - **RESET:** Stellt die ursprüngliche mdi der arabischen Treppe wieder her.
 - **SCALE MEM1-MEM6:** Zum Einstellen einer arabischen Skala:
 - Wählen Sie die Scale, die Sie bearbeiten möchten, auf dem Bildschirm aus.
 - Ändern Sie den Abstimmwert mit den Tasten **UP/DOWN**.
 - Drücken Sie die Taste RESET auf dem Bildschirm, um den ursprünglichen Zustand wiederherzustellen.
 - Nachdem Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN** auf dem Bedienfeld und wählen Sie in dem daraufhin angezeigten Dialogfenster Speichern, um die Speicherung zu bestätigen, Abbrechen, um den Vorgang abubrechen und Wiederherstellen, um die ursprünglichen Daten wiederherzustellen.

Registrierung einrichten

Drücken Sie die Taste **MENU** auf dem Bedienfeld und die Taste **REGS SETUP**, um die Seite für die Registrierungskonfiguration aufzurufen.

Registrierungen speichern alle Instrumenteneinstellungen, können aber, wenn sie aufgerufen werden, einige Instrumentenparameter nach Ihrer Wahl unverändert lassen.



Auf der ersten Seite befinden sich links die Schaltflächen mit den Kategorien der konfigurierbaren Parameter. Auf der rechten Seite wird eine Liste der Parameter angezeigt, die zu der ausgewählten Kategorie gehören.

Die Kategorie GENERAL, die ausgewählt wird, wenn Sie diese Umgebung aufrufen, gehört zu den Transpose-Funktionen, den Parametern der Schieberegler, den Fußschalterpedalen, den arabischen Skalen und den Reglern (Controls). Die Beispielseite zeigt, dass nur die Transpose-Funktion aktiv ist (in gelb). Wenn eine Registrierung geladen wird, wird nur der Wert der in der Registrierung enthaltenen tonalen Transpose geöffnet. Alle anderen Werte - die noch mit der Registrierung gespeichert sind - werden dagegen ignoriert. Wenn zum Beispiel vor dem Aufruf der Registrierung eine arabische Tonleiter ausgewählt wurde, bleibt diese unverändert, wenn Sie eine neue Registrierung auswählen, da der SCALE Parameter inaktiv ist. Wenn Sie sicherstellen wollen, dass auch andere Funktionen mit der Registrierung aufgerufen werden können, aktivieren Sie die Taste für die Funktion, indem Sie sie gelb markieren. Wenn Sie das nächste Mal tippen, wird die Taste wieder blau und die Funktion ist wieder inaktiv.

Am unteren Rand befinden sich vier Schaltflächen, die auf allen Seiten der Registrierungseinrichtung zu finden sind:

- **DEFAULT:** Drücken Sie diese Taste, um die Werkseinstellungen zu wählen.
- **SELECT ALL:** Wählt alle Parameter der ausgewählten Kategorie aus.
- **DESELECT ALL:** Deselektiert alle Parameter der ausgewählten Kategorie.
- **TAB AUTOSW. OFF:** Wenn diese Einstellung aktiv ist, wird die Taste REGISTRATION auf dem Bedienfeld des Instruments ausgeschaltet, wenn eine Registrierung geladen wird.

Unten sehen Sie die Seiten, die die in allen Kategorien enthaltenen Parameter anzeigen: Bestimmen Sie für jede Seite, welche Parameter von der Registrierung aufgerufen werden sollen.

Registrierung Einrichtung | DSP



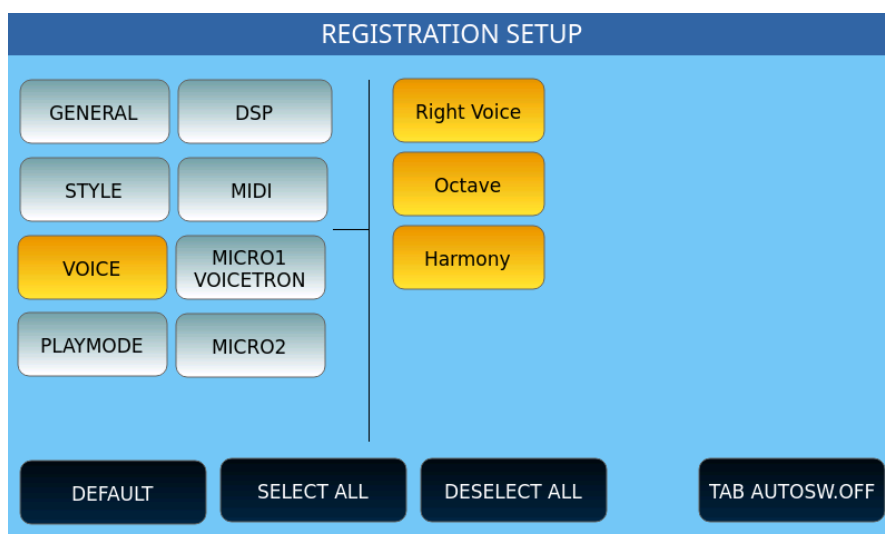
Registrierung Setup | Style



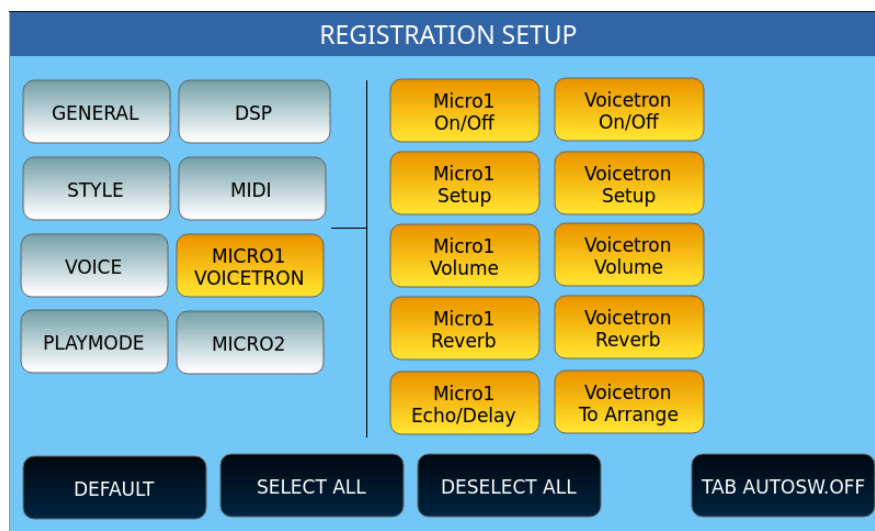
Registrierungseinstellungen | MIDI



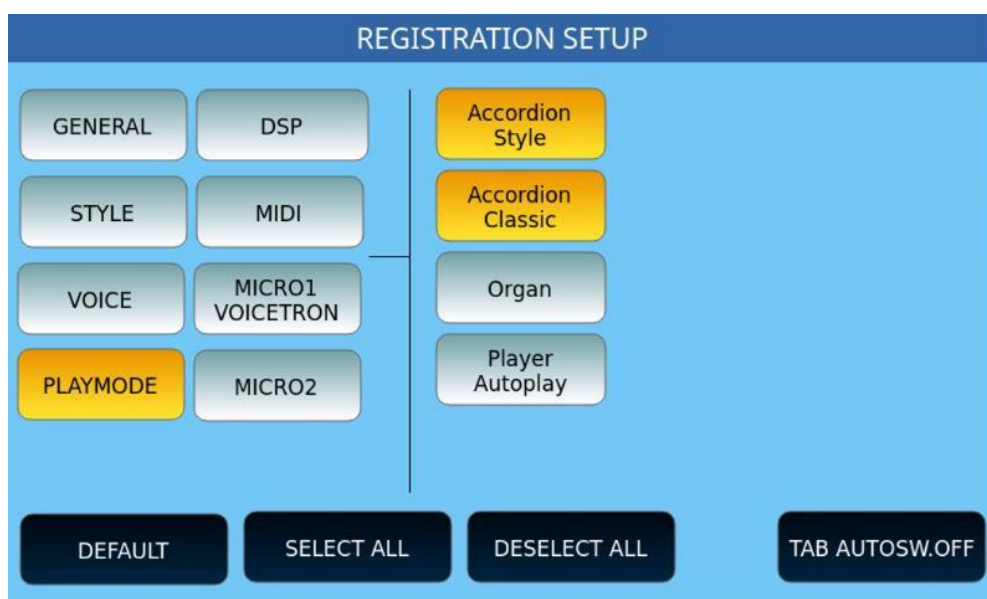
Registrierung einrichten | STIMME



Registrierung Setup | MICRO1 e VOICETRON

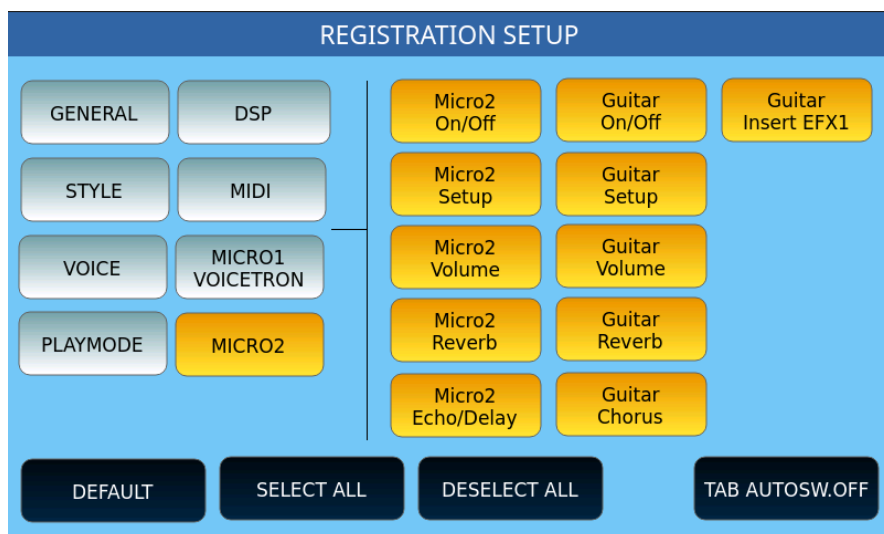


Registrierung Setup | PLAYMODE



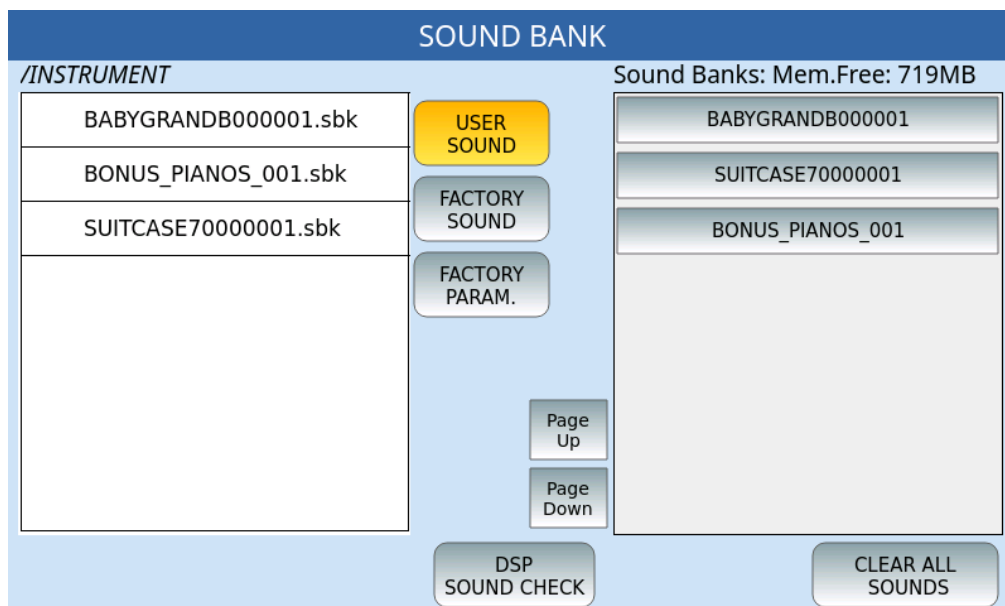
INPUT und GUITAR

Die Taste **MICRO2** steuert die Parameter des **INPUT**, an den ein zweites Mikrofon oder Line-Instrument (z. B. eine Gitarre) angeschlossen werden kann.



Sound-Banks

Drücken Sie die MENU-Taste auf dem Bedienfeld und die **SOUND** BANK-Taste, um die USER SOUND BANK-Verwaltungsseite aufzurufen und die Sounds und Werksparameter zurückzusetzen.



Optionen:

- **USER SOUND:** Wählen Sie diese Schaltfläche und berühren Sie dann die USER-Sounds auf der linken Seite des Bildschirms, um die Soundbank zu laden. Auf dem

Bildschirm erscheint ein Fenster, in dem Sie mit EXIT antworten können, um den Vorgang zu verlassen, oder mit YES, um das Hochladen zu bestätigen.

- **FACTORY SOUND:** Wiederherstellung der Werksklänge. Sobald die Funktion ausgewählt ist, erscheint unten links die Taste LOAD PCM DSP: Drücken Sie sie, um das Zurücksetzen zu bestätigen.
- **FACTORY PARAM.:** Setzt die Werksparemeter zurück. Sobald die Funktion ausgewählt ist, erscheint unten links die Taste LOAD PARAM DSP: Drücken Sie sie, um das Zurücksetzen zu bestätigen.
- **DSP SOUND CHECK:** Dies kann einige Minuten dauern.
- **CLEAR ALL SOUNDS:** Löscht alle Soundbank-Instrumente aus dem Flash-Speicher. (Formatieren).

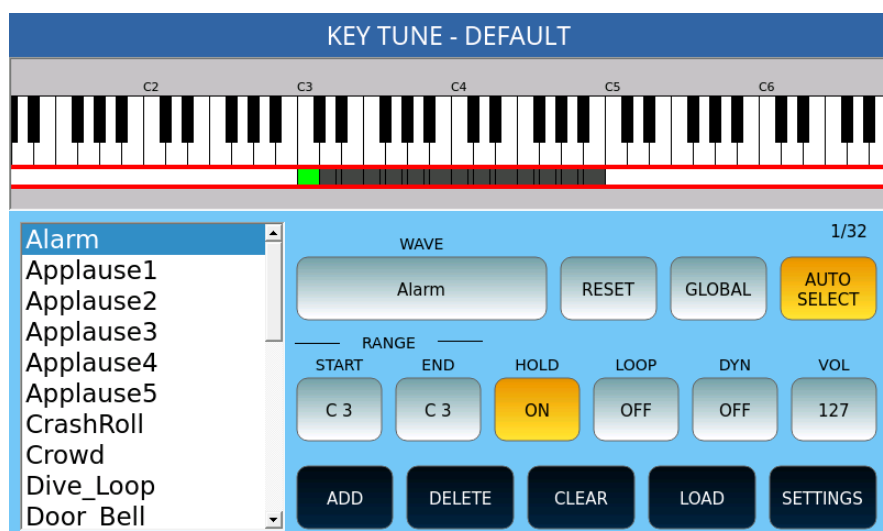
Sobald eine Soundbank geladen ist, können Sie die INSTRUMENTS aufrufen:

- **Voices:** Sobald die in der Soundbank enthaltenen Sounds gespeichert sind, sind sie in den GM-Soundlisten sichtbar und werden in der zugewiesenen Familie angezeigt. Sie können dann wie jeder andere GM-Sound behandelt und den Stimmen oder Teilen von Spuren in Styles oder MIDI-Dateien zugewiesen werden. Die Banknummer ist 95 und die einzelnen inkrementellen Program Changes reichen von 1 bis 128.
- **Drum-Sets:** Diese sind in der Drum-Liste sichtbar und können Styles oder MIDI-Dateien zugewiesen werden.

Tonart (Key Tune)

Drücken Sie die Taste **MENU** auf dem Bedienfeld und tippen Sie dann auf **KEY TUNE**, um die Key Tune Bearbeitung aufzurufen.

Sie können Key Tunes verwenden, um Audiodateien über die Tasten der Tastatur abzurufen, wie wir im [Abschnitt Key Tune](#) gesehen haben.



Optionen:

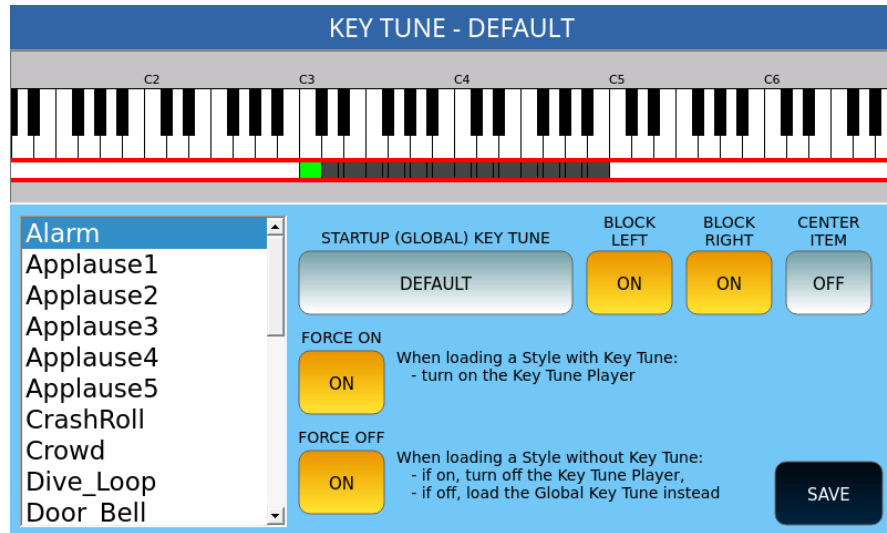
- **WAVE:** Drücken Sie diese Taste, um die .wav-Datei auszuwählen, die Sie mit einer Taste auf Ihrer Tastatur verknüpfen möchten.
- **RESET:** Setzt den aktuellen Effekt auf seine Standardwerte zurück.
- **GLOBAL:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Einstellungen für alle Effekte in der Liste vorgenommen.
- **AUTOSELECT:** Wählt automatisch das entsprechende Element aus, wenn Sie eine Taste drücken.
- **RANGE START / END** Legt den Bereich auf der Tastatur fest, in dem der Effekt gespielt wird.
- **HOLD:** Legt fest, ob der Effekt auch nach dem Loslassen der Taste weiter abgespielt wird.
- **LOOP:** Legt fest, ob der Effekt in einer Schleife abgespielt werden soll.
- **DYN:** Legt fest, ob die Lautstärke des Effekts durch die Anschlagsstärke bestimmt wird.
- **VOL:** Legt die Lautstärke fest.

Optionen auf dem unteren Bildschirm:

- **ADD:** Fügt der Liste der verwalteten Wechsel eine .wav-Datei hinzu.
- **DELETE:** Entfernt den Effekt aus der Liste der verwalteten Effekte.
- **CLEAR:** Löscht die Melodie aus der Tonart.
- **LOAD:** Lädt ein zuvor gespeichertes Key Tune aus dem Ordner KEYTUNE.
- **SETTINGS:** Öffnet die Einstellungsseite. Siehe den folgenden Abschnitt.

Key Tune Einstellungen

Diese Seite wird durch Drücken von **SETTINGS** auf der vorherigen Seite geöffnet und ist für die Einstellung der Tasten nützlich.



Optionen:

- **STARTUP (GLOBAL) KEY TUNE:** Wählen Sie den Key Tune aus, den Sie in das Startmenü des Tools hochladen möchten.
- **BLOCK LEFT:** Sperrt die Note auf dem linken Teil der Tastatur, wenn ein Key Tune-Element auf dieser Taste liegt.
- **BLOCK RIGHT:** Sperrt die Note auf der rechten Seite der Tastatur, wenn auf dieser Taste eine Key Tune-Stimme vorhanden ist.
- **CENTER ITEM:** Wenn EIN, wird das Tastatur-Widget auf das ausgewählte Element verschoben.
- **FORCE ON:** Wenn Sie einen Style mit Key Tune laden, schalten Sie den Key Tune Player ein (Standard ist ON).
- **FORCE OFF:** Wenn ein Style ohne Key Tune geladen wird, schaltet ON den Key Tune Player aus, wenn OFF, wird stattdessen Global Key Tune geladen (Standardeinstellung ist ON).
- **SAVE:** Speichert die aktuellen Einstellungen.

So erstellen Sie ein neues Key Tune

Schritt für Schritt:

- 268.** Öffnen Sie **MENU** auf dem Bedienfeld und wählen Sie **KEY TUNE**.
- 269.** Tippen Sie auf der folgenden Seite auf dem Bildschirm auf **CLEAR**, um einen leeren Key Tune zu erstellen.
- 270.** Drücken Sie **ADD**, um eine .wav-Datei zu suchen, die Sie hinzufügen möchten.
- 271.** Wählen Sie es aus und drücken Sie **ENTER** auf dem Bedienfeld, um zu bestätigen (oder **ABORT**, um den Vorgang zu beenden).

272. Drücken Sie eine Taste auf dem Tastenfeld, um den Wert der Starttaste einzustellen.

273. Drücken Sie **SAVE** auf dem Bedienfeld, um den aktuellen Key Tune im Ordner KEYTUNE zu speichern. Bestätigen Sie mit **YES**.

274. Geben Sie Ihrem Key Tune einen Namen.

Sie können nun einen Style öffnen, wie oben auf den Seiten [Ansicht & Modellierung](#) zu sehen, um den Key Tune mit diesem Style zu verknüpfen.

Themen Farben

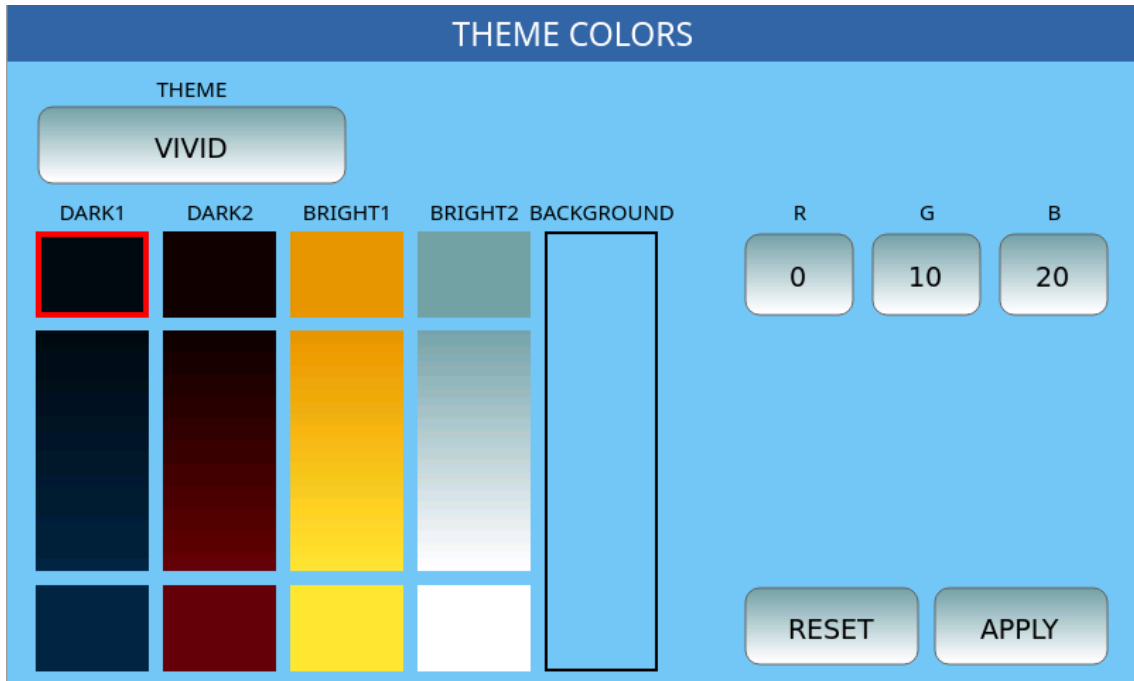
Drücken Sie die Taste **MENU** und tippen Sie dann auf **THEME COLORS**, um die EVM-Videoschnittstelle durch Ändern der Farben der Schaltflächen auf dem Bildschirm anzupassen.

Es gibt vier verschiedene Arten von Schaltflächen, die angepasst werden können:

- zwei mit dunklem Hintergrund und weißem Text;
- zwei mit einem hellen Kreis und schwarzer Schrift.



Drücken Sie dazu auf dem Bedienfeld auf **MENÜ** und wählen Sie **THEMENFARBEN**, um die Seite zur Bearbeitung von Themen aufzurufen.



Schritt für Schritt:

- 275.** Wählen Sie das Thema, das Sie bearbeiten möchten (zwischen VIVID, CLASSIC, SMOOTH, AQUAMARINE und FLAT), indem Sie die Taste **THEME** drücken.
- 276.** Wählen Sie die Art der Schaltfläche, die Sie anpassen möchten: DARK1, DARK2, BRIGHT1, BRIGHT2 und BACKGROUND, wie oben dargestellt.
- 277.** Ändern Sie die drei Tasten **R**, **G** und **B**, um die RGB-Komponenten der ausgewählten Farbe anzupassen.
- 278.** Drücken Sie **APPLY**, um die Änderungen zu übernehmen. Sie müssen das **EVM** neu starten. Bitte beachten Sie: Alle Änderungen können durch Drücken von **SAVE** auf dem Bedienfeld und Auswahl von CUSTOM STARTUP gespeichert werden.

Wenn Sie von dem Ergebnis nicht überzeugt sind, können Sie jederzeit auf **RESET** drücken, um das ursprüngliche Aussehen aller Themen wiederherzustellen.

14 Eingänge und Ausgänge

Verbinden Sie Ihr Instrument mit der Außenwelt

Die für die Kommunikation mit anderen Geräten erforderlichen Anschlüsse befinden sich auf der Rückseite und an der Seite des **EVM**. Sie haben alles, was Sie brauchen, um **EVM** zu dem Gerät zu machen, mit dem Sie Ihr Studio oder Ihr Live-Setup steuern.

Bevorzugte Verwendungszwecke:

- Schließen Sie einen externen Touchscreen zur Steuerung des **EVM** an (über HDMI oder VNC).
- Schließen Sie ein Pedal an, um **Sustain**, **Lautstärke** oder zuweisbare Funktionen zu steuern.
- Schließen Sie eine DAW auf PC oder Mac, ein Masterkeyboard oder andere digitale Musikinstrumente an, und nutzen Sie die Vorteile des MIDI-Standards, um Ihre Möglichkeiten des Musizierens zu erweitern.
- Schließen Sie **EVM** an ein externes Stereolautsprechersystem an. Oder schließen Sie ein Stereo-Headset an, um Musik zu hören, ohne die Nachbarn zu stören, oder um das hochauflösende Audiosignal zu überwachen und selbst die kleinsten Nuancen der Klangquelle originalgetreu zu reproduzieren.
- Schließen Sie ein Mikrofon an, um das Publikum mit einem Sänger oder einer Sängerin zu unterhalten, oder singen Sie selbst.
- Mehr: Schließen Sie eine Gitarre, einen Bass, ein anderes Keyboard, ein beliebiges anderes Instrument, sogar einen Expander oder einen MP3-Player an, um ein externes Audiosignal zu empfangen, zu verarbeiten und an die Stereoausgänge zu senden.
- Schließen Sie eine Standard-Mono-Klinkenbuchse an MICRO OUT an, die ausschließlich für das MICRO bestimmt ist.
- Schließen Sie ein HDMI-Kabel an, um Liedtexte oder Videomaterial auf einen externen Monitor zu projizieren.

EVM-Soundmodul Vorderseite

Kurze Beschreibung, Details folgen in den unteren Abschnitten dieses Handbuchs.

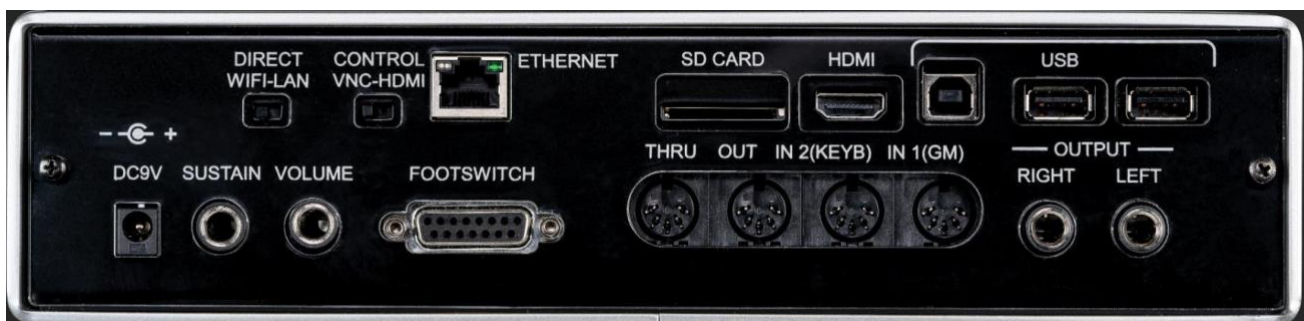


Von links nach rechts:

- **KOPFHÖRER:** Standard-Stereo-Klinkenbuchse (TRS) für den Anschluss von Kopfhörern.
- **INPUT:** Standard-Mono-Klinkeneingang zum Anschluss eines zusätzlichen Instruments (Keyboard oder Expander), einer Gitarre oder eines zweiten dynamischen Mikrofons.
- **INPUT GAIN:** Potentiometer zur Einstellung der Verstärkung des Eingangssignals INPUT.
- **MICRO-OUTPUT:** Standard-Mono-Klinkeneingang, der das gleiche Ausgangssignal wie der Eingang am MICRO-Eingang wiedergibt.
- **MICRO GAIN:** Potentiometer zur Einstellung der Verstärkung des MICRO-Eingangssignals.
- **MICRO IN:** Standard-Mono-Combo-Eingang (TRS/XLR) zum Anschluss eines Mikrofons.
- **48V:** Schalter für 48V Phantomspeisung der MICRO-Buchse.
- **VOLUME** Regelt die Gesamtlautstärke des Instruments.

Rückwand

Kurze Beschreibung, Details folgen in den unteren Abschnitten dieses Handbuchs.



Von links nach rechts:

- **DIRECT WIFI-LAN:** Verwenden Sie diesen Schalter, um den Verbindungstyp für das VNC-Protokoll auszuwählen: Wi-Fi oder Kabel.
- **VNC-HDMI-STEUERUNG:** Verwenden Sie diesen Schalter, um den Typ der zu verwendenden Fernbedienung auszuwählen (VNC oder HDMI).
- **ETHERNET:** Ethernet-Eingang für die Fernsteuerung über ein Netzkabel (RJ-45-Anschluss).
- **SD-CARD:** Steckplatz zum Einsetzen einer externen SD-Karte (SDXC).
- **HDMI:** Standard-HDMI-Videoeingang für die Übertragung von Videodaten an einen kompatiblen Monitor, Projektor oder TV-Monitor. Oder, wenn Sie HDMI als Verwendungsmodus gewählt haben, ist dies die Buchse für den Anschluss des Touchscreen-Monitors zur Fernsteuerung.
- **USB HOST:** Standard USB-B Anschluss für den Anschluss des Instruments an den PC (USB-MIDI und Speichergerät).

- **2x USB-Gerät:** Zwei Standard-USB-A-Anschlüsse für den Anschluss externer Speichergeräte, wie USB-Sticks (Flash-Speicher), self-powered HD, etc.
- **DC 9V 3,5:** Eingang für die Stromversorgung. Es wird empfohlen, nur das mit dem Gerät gelieferte Netzteil zu verwenden. Stromversorgungsausgang: 9V, 3,5A.
- **SUSTAIN:** Klinkeneingang (TS) zum Anschluss des Sustain-Pedals (optional).
- **VOLUME:** Stereoklinkeneingang (TRS) für den Anschluss des Lautstärkeregelungspedals (optional).
- **FOOTSWITCH:** Optionaler Multi-Switch-Pedalanschluss, kompatibel mit KETRON FS6/FS13.
- **MIDI:** MIDI IN1 (GM), MIDI IN 2 (KEYBOARD), MIDI OUT und MIDI THRU Anschlüsse.
- **OUTPUT:** Ein Paar Klinkenbuchsen (unsymmetrisch) für den allgemeinen Audioausgang des Instruments.

Technische Daten: Bevor Sie Instrumente an die Ein- oder Ausgänge anschließen, schalten Sie alle Geräte aus. Stellen Sie alle Lautstärken auf ein Minimum ein und drehen Sie sie dann schrittweise hoch, bis Sie die Hörlautstärke erreicht haben. Stellen Sie die Lautstärke auf ein Minimum zurück, bevor Sie Komponenten ausschalten, und schalten Sie Geräte aus, bevor Sie sie ausstecken.

Verbindungsmodus für EVM-Steuerung

Im Gegensatz zu den meisten Musikinstrumenten befindet sich die EVM-Benutzeroberfläche nicht physisch auf dem Gerät, sondern Sie können über einen per HDMI-Kabel angeschlossenen externen Monitor oder über eine VNC-Verbindung (Virtual Network Computing) darauf zugreifen.

Um über VNC auf **EVM** zuzugreifen, müssen Sie eine spezielle Software, den sogenannten VNC-Client, auf dem Gerät (PC, Mac, iPad) installieren, mit dem Sie das Tool steuern möchten. Im Internet gibt es verschiedene kostenlose und kostenpflichtige Software für alle gängigen Betriebssysteme.

Im Folgenden werden die verschiedenen Möglichkeiten beschrieben, wie Sie auf die Remote-Schnittstelle von **EVM** zugreifen können.

Methode 1 (empfohlen): Touchscreen über HDMI



Verwenden Sie einen Monitor mit einer Auflösung von 1280x720 oder 1920x1080. Dies sind die einzigen unterstützten Auflösungen.

279. Schließen Sie das HDMI-Kabel an den HDMI-Anschluss des Geräts an.

280. Schließen Sie das USB-Kabel an den rechten USB-Anschluss des Geräts an. Dies ist wichtig, da im PC-CONNECT-Modus der zentrale USB-Anschluss nicht mehr funktioniert.

281. Stellen Sie den VNC/HDMI-Schalter auf HDMI. Die Stellung des Schalters

282. WIFI/LAN ist nicht relevant.

283. Schalten Sie das Gerät ein.

Hinweis: Wenn das Gerät nicht startet oder der Touchscreen nicht funktioniert, schalten Sie das Gerät aus, versuchen Sie, den USB-Anschluss oder das USB-Kabel zu wechseln, und starten Sie das System neu.

Methode 2: Touchscreen über HDMI + Maus



Es handelt sich um die gleiche Methode wie bei Methode 1, nur mit dem Zusatz einer USB-Maus.

Methode 3: Direktes VNC über LAN-Netzwerkkabel



Schritt für Schritt:

- 284.** Schließen Sie das eine Ende des ETHERNET-Kabels an den ETHERNET-Anschluss des Geräts und das andere Ende an das Steuergerät an (für einige Geräte sind möglicherweise zusätzliche ETHERNET-USB-Adapter erforderlich).
- 285.** Stellen Sie den Schalter **VNC/HDMI** auf VNC und den **Schalter WIFI/LAN** auf LAN.
- 286.** Schalten Sie das Gerät ein.
- 287.** Warten Sie, bis das Gerät vollständig betriebsbereit ist (alle LEDs hören auf zu blinken).
- 288.** Öffnen Sie den VNC-Client und stellen Sie eine Verbindung mit der IP-Adresse her: 192.168.5.1, Anschluss 5900.

Methode 4: VNC über den Router



Schritt für Schritt:

- 289.** Schließen Sie ein Ende des ETHERNET-Kabels an den ETHERNET-Anschluss des Geräts und das andere Ende an einen Router an.
- 290.** Stellen Sie den Schalter VNC/HDMI auf VNC und den Schalter WIFI/LAN auf WIFI.
- 291.** Schalten Sie das Gerät ein.
- 292.** Warten Sie, bis das Gerät vollständig betriebsbereit ist (alle LEDs hören auf zu blinken).

293. Ermitteln Sie die IP-Adresse des Geräts mithilfe der vom Router bereitgestellten Tools und Dienstprogramme (bei einigen Geräten können Sie die angeschlossenen Geräte durch Zugriff auf die Adresse des Routers überprüfen, z. B. 192.168.0.1).

294. Öffnen Sie den VNC-Client und verbinden Sie sich mit der IP-Adresse des vom Router bereitgestellten Tools.

Methode 5: VNC Direct über Wi-Fi

Bei dieser Verbindungsmethode kommt es je nach Hard- und Software des Steuergeräts zu einer unvermeidlichen Latenzzeit bei der Verbindung. Sie ist daher nicht die bevorzugte Methode unter den von uns vorgeschlagenen.



Schritt für Schritt:

- Stellen Sie den Schalter **VNC/HDMI** auf VNC und den **Schalter WIFI/LAN** auf WIFI.
- Schalten Sie das Gerät ein.
- Warten Sie, bis das Gerät vollständig betriebsbereit ist (alle LEDs hören auf zu blinken).
- Öffnen Sie die Einstellungen Ihres Fernbedienungsgeräts.
- Verbinden Sie sich mit dem vom Gerät erstellten Wi-Fi-Netzwerk (erkennbar an einem Namen wie EVENT_XXXXXX).
- Öffnen Sie den VNC-Client und stellen Sie eine Verbindung mit der IP-Adresse her: 192.168.5.1, Anschluss 5900.

Anschluss eines externen Videomonitors

Der HDMI-Anschluss (sofern er nicht durch einen der im [vorigen Abschnitt](#) vorgeschlagenen Anschlüsse belegt ist) kann die Anzeige von Texten auf einem externen Display ermöglichen, das nicht als Bedienoberfläche dient.

Der Bildschirm Spiegelungsmodus kann auf der Seite [Verfügbares Video](#) in der **Funktion MENÜ** konfiguriert werden.

Unterstützt werden die Auflösungen 720p (1280x720) und Full HD (1920x1080).

Anschließen eines Pedals

EVM hat drei Eingänge für die Pedale, von denen jeder einen anderen Zweck hat.

- Schließen Sie ein Schalterpedal an den Sustain-Eingang an, damit sich der Klang nach dem Loslassen der Tontasten weiter ausbreiten kann. Wenn Sie kein Original-KETRON-Pedal haben, stellen Sie sicher, dass es die Fähigkeit hat, die Polarität umzukehren, wenn es anders ist.
- Schließen Sie ein Lautstärkepedal an, um die Expression, d.h. die Intensität des Klangs, der von den Out-Ausgängen gesendet wird, zu steuern (MIDI-Controller 11). Auf diese Weise müssen Sie Ihre Hände nicht von der Tastatur nehmen, wenn Sie den Master-Lautstärkeregler in Echtzeit einstellen müssen.
- Schließen Sie ein optionales programmierbares Fußpedal an den Footswitch-Eingang an. Es sind zwei Pedalboards erhältlich: eines mit sechs Schaltern (KETRON FS6) und eines mit 13 Schaltern (KETRON FS13). Diese Art von Pedalen kann die komplexesten Vorgänge in Echtzeit erleichtern, indem sie die verschiedenen Funktionen steuert, die On/Off zugewiesen werden können: alle Informationen finden Sie im Kapitel [Fußschalter](#).

Anschließen eines MIDI-Geräts

Das Instrument bietet vier MIDI-Anschlüsse für fünfpolige Standard-DIN-Stecker:

- MIDI THRU ist bei komplexen Verbindungen nützlich, bei denen mindestens drei MIDI-Instrumente vorhanden sind und **EVM** sich in der Mitte der Verbindungen befindet.
- MIDI OUT ist nützlich, um Daten an ein externes Soundmodul zu senden.

- Die MIDI IN1 (**GM**)-Buchse empfängt Daten von außen und sendet sie an den **GM-Generator**, der 16 Kanäle mit kanonischer Zuordnung von Klängen und Program Changes gemäß General MIDI hat. Dies ist der typische Eingang eines MIDI-Base-Players und einer DAW.
- MIDI IN2 (KEYBOARD) empfängt die Daten von außen und sendet sie stattdessen an den Keyboard-Klangerzeuger, dessen Kanäle auf die Verwendung des Instruments als Arranger und für die live gespielten Parts zugeschnitten sind. Dies ist der typische Eingang für ein Masterkeyboard.

Anschließen an Lautsprecher

Sie haben mehrere Stereoausgänge zur Verfügung:

- AUSGANG RECHTS (MONO)
- AUSGANG LINKS (MONO)

Schließen Sie Standard-Mono-Klinkenkabel für allgemeine Ausgänge an, die an ein PA-STEREO-System angeschlossen werden sollen. Wenn Sie nur einen Kanal haben, können Sie entweder den linken oder den rechten Ausgang der OUTPUT-Ports mit einem monophonen Signal verwenden: Wir empfehlen die Verwendung des Stereoanschlusses für die beste Wiedergabe des Instruments und der Effekte. Der Mono-Anschluss bietet eine geringere Reproduktion der EFX-Sounds und der Effektqualität.

Anschließen von Stereo-Kopfhörern

Schließen Sie ein Standard-Stereo-Klinkenkabel für einen Stereo-Kopfhörer an den Anschluss HEADPHONE (AUX) an. Sie können die Lautstärke des Kopfhörers im Bereich MENÜ > STEUERUNGEN einstellen.

Anschließen eines Mikrofons (MICRO)

Schließen Sie ein dynamisches Mikrofon an den MICRO-Eingang an. Es handelt sich um eine monophone Standardbuchse des kombinierten Typs: Sie können also einen Klinken- oder XLR-Stecker verwenden. Der Ausgang ist nicht stromversorgt, so dass Sie kein

Kondensatormikrofon anschließen können. Verwenden Sie den GAIN MICRO-Regler, um die Verstärkung des Eingangssignals einzustellen.

Schließen Sie eine Standard-Mono-Klinkenbuchse an MICRO OUT an, die ausschließlich für den Micro-Ausgang bestimmt ist.

Wenn Sie ein Mikrofon an das Gerät anschließen, müssen Sie die notwendigen Vorsichtsmaßnahmen beachten:

- Stellen Sie sicher, dass der Schalter für die Phantomspeisung (48 V) ausgeschaltet ist, bevor Sie das Mikrofon anschließen.
- Verringern Sie immer die Lautstärke, bevor Sie ein Mikrofon anschließen.
- Halten Sie das Mikrofon von den Lautsprechern fern, um Rückkopplungen zu vermeiden (Larsen-Effekt).
- Bei der Auswahl eines Mikrofons ist zu beachten, dass Modelle mit Nierencharakteristik das Risiko von Rückkopplungen minimieren.
- Halten Sie das Mikrofon von Kabeln und Stromleitungen fern.
- Verwenden Sie robuste und langlebige Mikrofonständer.
- Wenn Sie fertig sind, schalten Sie den Schalter für die Phantomspeisung (48 V) aus, bevor Sie das Mikrofon abnehmen.
- Um Schäden zu vermeiden, sollten Sie daran denken, dass die Lautsprecher das erste Gerät sind, das ausgeschaltet wird, und das letzte, das eingeschaltet wird.

Das Mikrofoneingangssignal wird durch eine Kette von einstellbaren Effekten verarbeitet, wie im Abschnitt [Mikro bearbeiten](#) beschrieben.

Anschließen einer Gitarre oder eines Basses (INPUT)

Der INPUT-Anschluss ist für hochohmige Instrumente wie Gitarre oder Bass geeignet. Er kann aber auch für den Anschluss eines zweiten Mikrofons verwendet werden.

Es gilt alles, was für den Eingang MICRO 1 geschrieben wurde, außer dass INPUT in der Effektkette den Zugriff auf das [Voicetron](#) ausschließt und durch INSERT-Effekte für die VOICE-Parts ersetzt.

Anschließen von Audioeingängen

Schließen Sie eine externe Tonquelle über eine monophone Buchse an. Wie beim Mikrofoneingang steht auch hier ein GAIN MICRO-Regler zur Verfügung, um die Verstärkung des Eingangssignals einzustellen.

Anschließen eines Computers

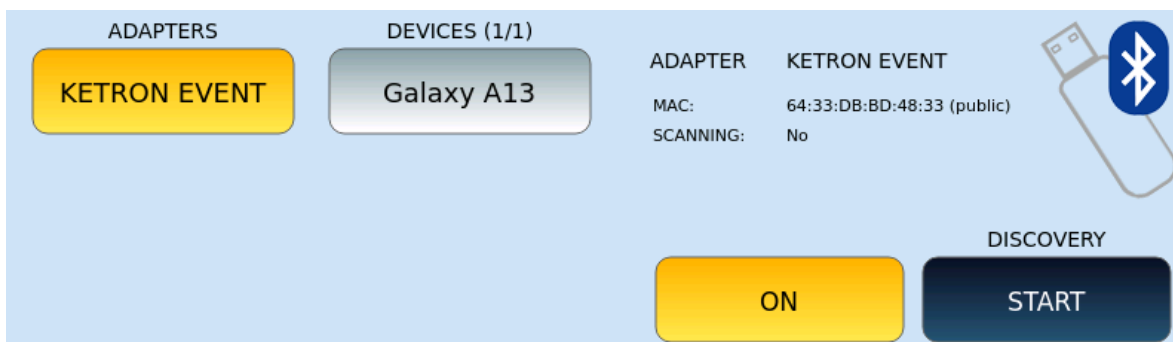
Das Gerät bietet die Möglichkeit, einen Computer über ein Hochgeschwindigkeits-USB-2.0-Kabel zur Datenübertragung anzuschließen (neu):

- Der USB-Stecker Typ A muss mit dem Computer verbunden sein.
- Das andere Ende des Kabels mit USB-Stecker Typ B wird an den USB-to-Host-Anschluss im Bereich der seitlichen Anschlüsse des Geräts angeschlossen.

Sobald die physische Verbindung hergestellt ist, können Sie die im Kapitel MEDIEN und insbesondere im Abschnitt [Anschließen an PC/Mac](#) beschriebenen Vorgänge durchführen.

Verbinden Sie ein Bluetooth-Gerät

Mit der Bluetooth-Verbindung können Sie einen externen Song-Player anstelle von **PLAYER 2** verwalten. Sobald die Bluetooth-Verbindung auf der Seite [AUDIO/VIDEO](#) in den **EINSTELLUNGEN** des **PLAYERS** aktiviert wurde, fahren Sie mit der Kopplung zwischen den beiden Geräten fort.



Optionen:

- **ADAPTERS:** stellt die Liste der Bluetooth-Empfänger dar (**KETRON EVM** ist der Empfänger im Gerät, aber auch Bluetooth-Empfänger in Form von USB-Geräten werden unterstützt).
- **DEVICES:** Zeigt die Liste der gefundenen Bluetooth-Geräte an.
- **ON/OFF: Schaltet** den Bluetooth-Empfänger ein oder aus.
- **DISCOVERY:** Drücken Sie **START/STOP**, um die Suche nach kompatiblen Bluetooth-Geräten zu starten oder zu beenden. Hinweis: Beenden Sie DISCOVERY immer, wenn Sie Audio streamen möchten.
- **MAC:** Die MAC-Nummer des Bluetooth-Empfängers.



Optionen:

- **PAIR:** Sobald die beiden Geräte auf dem Bildschirm sichtbar sind, können Sie mit dem Pairing fortfahren, indem Sie dieselbe PIN, die auf der Seite EINSTELLUNGEN des PLAYERS konfiguriert wurde, auf dem entfernten Gerät zuweisen. Der Kopplungsvorgang kann einige Sekunden dauern.
- **REMOVE:** nützlich, um die Konfiguration eines nicht mehr verwendeten Remote-Geräts aus **EVM** zu löschen.
- **CONNECT:** startet den Verbindungsprozess mit dem gewählten Gerät. Bitte beachten Sie: Sie müssen Ihr Gerät erfolgreich gepaart haben, bevor Sie eine Verbindung herstellen können. Mit anderen Worten: Sie können ein Gerät nur verbinden, wenn die Eigenschaft PAIRED auf YES steht. Wenn die Verbindung erfolgreich war, wird ein grünes Häkchen angezeigt.
- **DISCONNECT:** Trennen Sie das aktuell ausgewählte Gerät.

ACHTUNG! Sie können die Verbindung von Geräten nur vom Gerät aus verwalten, NICHT von den Geräten aus (z. B. können Sie CONNECT NICHT von Ihrem Smartphone oder Tablet aus wählen).

15 Media

Organisieren Ihrer Daten

EVM ist ein Musikinstrument, das auf digitaler Technologie basiert. Wie alle Computer ist auch **EVM** in der Lage, mit Speichergeräten zu interagieren, auf denen Sie Ihre Daten verwalten können: Das Betriebssystem ermöglicht das Hochladen, Kopieren und Verwalten von Dateien auf dem internen Speicher (240 GB SSD-Festplatte) und externen Geräten (USB-Flash-Speicher, MicroSD-Karte oder PC über USB-Kabel angeschlossen).

Externe Speichergeräte



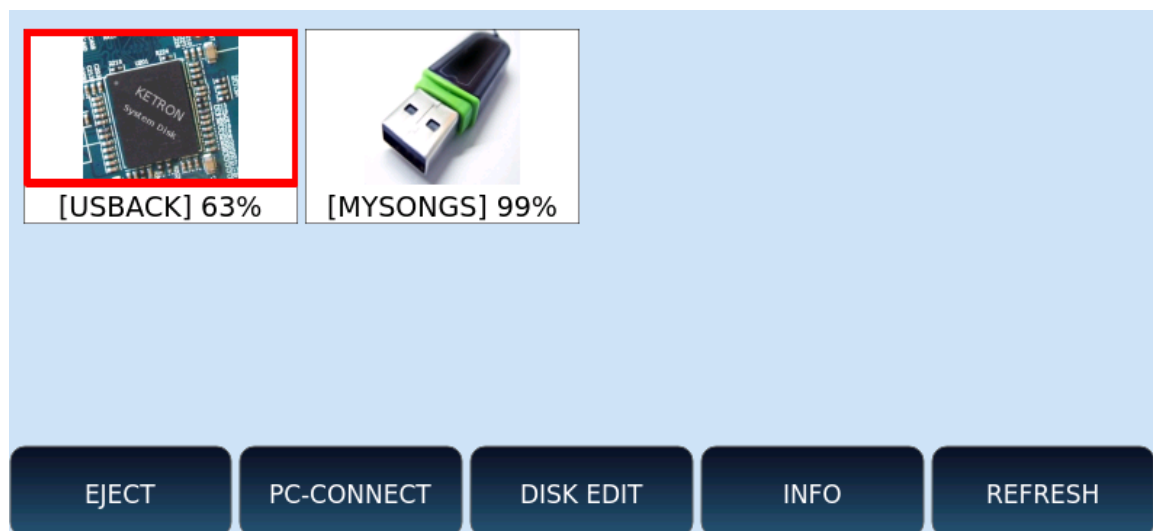
Auf der rechten Seite des **EVM** stehen mehrere Eingänge zur Verfügung:

- **SD-KARTE:** Das Gerät unterstützt externe SD-Speicherkarten (Secure Digital) mit einer maximalen Kapazität von 512 GB.
- **HDMI:** Dies ist ein HDMI-Anschluss vom Typ A. Weitere Informationen finden Sie unter [Verbindungsmodus für EVM-Steuerung](#) und [Anschließen eines externen Videomonitors](#).
- **USB Typ B:** Schließen Sie ein USB 2.0 (Hi Speed) Kabel an ein externes Gerät (PC/MaC) an diesen Eingang an. Weitere Informationen finden Sie unter [Anschließen eines PCs/Macs](#).
- **Zwei USB-Typ-A-Anschlüsse:** Sie können USB-Flash-Laufwerke anschließen. Achtung! Die ersten beiden USB-Anschlüsse schließen sich selbst aus: Der USB-Typ-B-Anschluss und der erste USB-Typ-A-Anschluss können nicht gleichzeitig funktionieren.

Zugriff auf Geräte

Drücken Sie die Taste **MEDIA** auf dem Bedienfeld. Die LED der Taste leuchtet auf und der Bildschirm zeigt die MEDIA-Seite an. Alle angeschlossenen oder im Gerät installierten Speichergeräte werden auf dem Bildschirm aufgelistet.

Wenn Sie die MEDIA-Seite nicht direkt sehen, drücken Sie die EXIT-Taste auf dem Bedienfeld, um zur HOME-Seite von **EVM** zurückzukehren, **und** drücken Sie dann erneut die MEDIA-Taste.



Optionen:

- **EJECT:** Diese Funktion blockiert die Übertragung von Daten zu und von dem ausgewählten Gerät. Entfernen Sie Ihr Gerät sicher und verhindern Sie so einen möglichen Datenverlust oder eine Beschädigung des Geräts, wenn Sie die Verbindung während eines Dateikopier- oder Synchronisierungsvorgangs trennen. Durch Tippen auf EJECT wird sichergestellt, dass Ihre Änderungen tatsächlich gespeichert wurden.
- **PC-CONNECT:** Mit dieser Funktion können Sie das Gerät an einen Computer anschließen. Von einem PC aus können Sie die interne SSD-Festplatte des **EVM** einfach verwalten, um Ordner und Dateien zu durchsuchen und zu erstellen, zu kopieren oder zu löschen.
- **DISK EDIT:** Mit dieser Funktion können Sie Dateivorgänge wie das Kopieren, Löschen und Umbenennen von Dateien durchführen.
- **INFO:** Zeigt die technischen Informationen (freier Speicherplatz, Dateisystem usw.) des ausgewählten Speichergeräts an.
- **REFRESH:** Durchsucht alle angeschlossenen Speichergeräte. Nützlich, wenn das Gerät einen angeschlossenen USB-Stick oder eine Festplatte nicht sofort erkennt.

Lassen Sie uns nun ins Detail gehen.

Auswerfen: Sicheres Entfernen eines Geräts

Diese Funktion ist verfügbar, wenn Sie die EJECT-Taste auf dem Bildschirm drücken, nachdem Sie die MEDIA-Taste auf dem Bedienfeld aktiviert haben.

Operationen:

295. Sobald die Seite EJECT geöffnet ist, verwenden Sie die Tasten **UP/DOWN**, um das Speichermedium zu aktivieren, das Sie sicher entfernen möchten. Das ausgewählte Mediengerät ist rot markiert.

296. Berühren Sie die Taste EJECT auf dem Bildschirm.

297. Warten Sie, bis der Vorgang abgeschlossen ist, und entfernen Sie das Gerät erst, wenn es auf der Seite MEDIEN nicht mehr sichtbar ist.

298. Ziehen Sie nun das Gerät vom USB-Anschluss ab.

Bitte beachten Sie! Die interne SSD-Platte (UserFS) kann nicht abgekoppelt werden.

Anschließen an PC/Mac

Aktivieren von Verbindungen

Die physikalische Verbindung über Kabel wird im Abschnitt [Anschluss eines PC/Mac](#) beschrieben

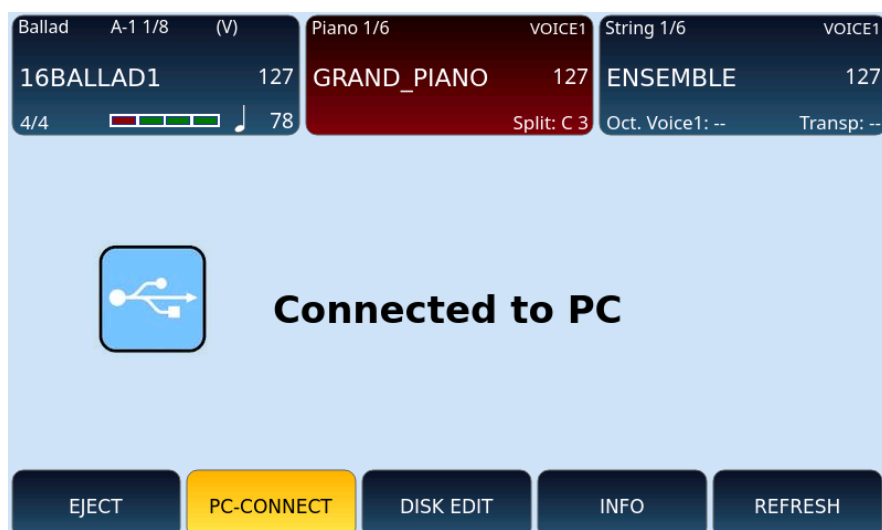
Sie können das USB-Kabel immer angeschlossen lassen, aber die Verbindung muss von Zeit zu Zeit bei Bedarf manuell aktiviert werden:

299. Berühren Sie die Taste **MEDIA** auf dem Bedienfeld.

300. Drücken Sie die Taste **PC-CONNECT** auf dem Bildschirm.

301. **EVM** wechselt in den Verbindungsmodus und auf dem Bildschirm erscheint die Meldung "Connected to PC".

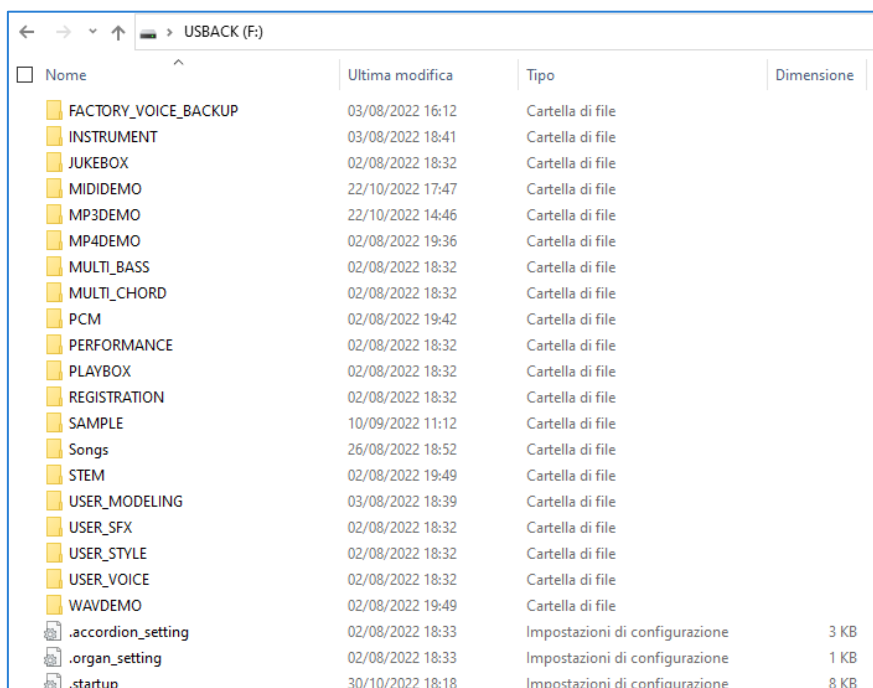
302. Gleichzeitig erscheint auf dem PC/Mac ein gemeinsamer USBACK-Ordner.



Vorgänge bei aktiver Verknüpfung

Während des Verbindungsmodus sind die Verwendungsmöglichkeiten wie Begleitstyle, VOICE-Verwaltung und PLAYERS am Instrument gesperrt.

Sie können EVM-Ordner von Ihrem PC/Mac aus durchsuchen, Dateien und Ordner kopieren, erstellen, umbenennen und löschen. So sehen z. B. das Stammverzeichnis und die internen Festplattenordner auf einem PC aus.



Nome	Ultima modifica	Tipo	Dimensione
FACTORY_VOICE_BACKUP	03/08/2022 16:12	Cartella di file	
INSTRUMENT	03/08/2022 18:41	Cartella di file	
JUKEBOX	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
MIDI DEMO	22/10/2022 17:47	Cartella di file	
MP3 DEMO	22/10/2022 14:46	Cartella di file	
MP4 DEMO	02/08/2022 19:36	Cartella di file	
MULTI_BASS	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
MULTI_CHORD	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
PCM	02/08/2022 19:42	Cartella di file	
PERFORMANCE	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
PLAYBOX	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
REGISTRATION	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
SAMPLE	10/09/2022 11:12	Cartella di file	
Songs	26/08/2022 18:52	Cartella di file	
STEM	02/08/2022 19:49	Cartella di file	
USER_MODELING	03/08/2022 18:39	Cartella di file	
USER_SFX	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
USER_STYLE	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
USER_VOICE	02/08/2022 18:32	Cartella di file	
WAV DEMO	02/08/2022 19:49	Cartella di file	
.accordion_setting	02/08/2022 18:33	Impostazioni di configurazione	3 KB
.organ_setting	02/08/2022 18:33	Impostazioni di configurazione	1 KB
.startup	30/10/2022 18:18	Impostazioni di configurazione	8 KB

Trennen Sie die Verbindung

Wenn Sie die Bearbeitung von Ordnern abgeschlossen haben, können Sie den speziellen Verbindungsmodus beenden:

303. Tippen Sie erneut auf dem Bildschirm auf **PC-CONNECT**.

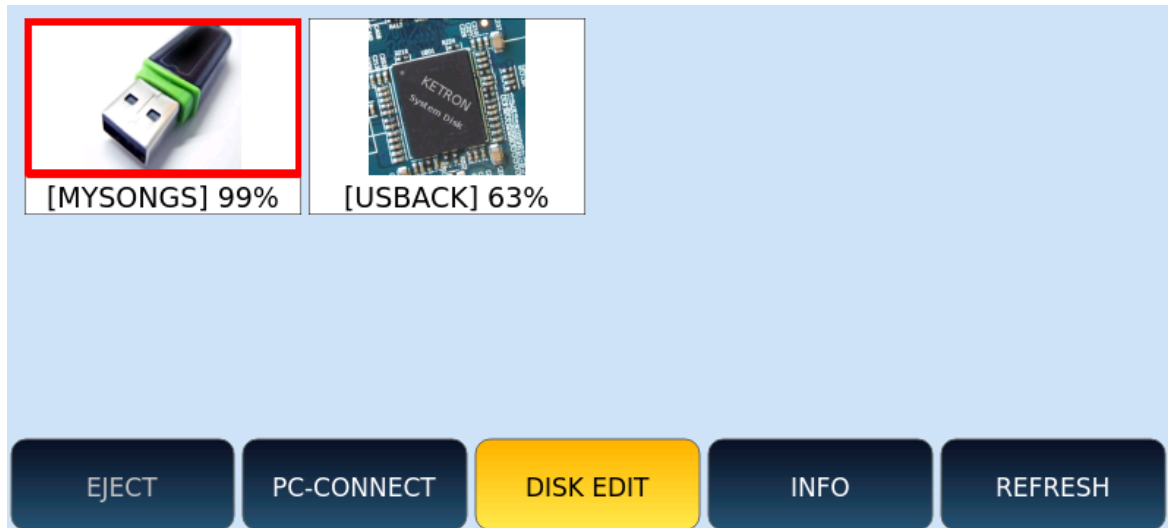
304. Das System weist Sie in einem Informationsfenster darauf hin, dass Sie externe Geräte sicher von Ihrem PC/Mac trennen können.

305. Drücken Sie OK, und nach einigen Augenblicken des Wartens kehrt **EVM** zu seiner vollen Funktionalität zurück.

306. Wenn Sie möchten, können Sie das USB-Kabel abziehen. Andernfalls lassen Sie es eingesteckt, während Sie auf künftige Verbindungsversuche warten.

Disk Edit

Mit der Funktion **DISK EDIT** können Sie verschiedene Dateioperationen durchführen, z. B. neue Ordner erstellen, Dateien kopieren, einfügen, löschen und umbenennen.

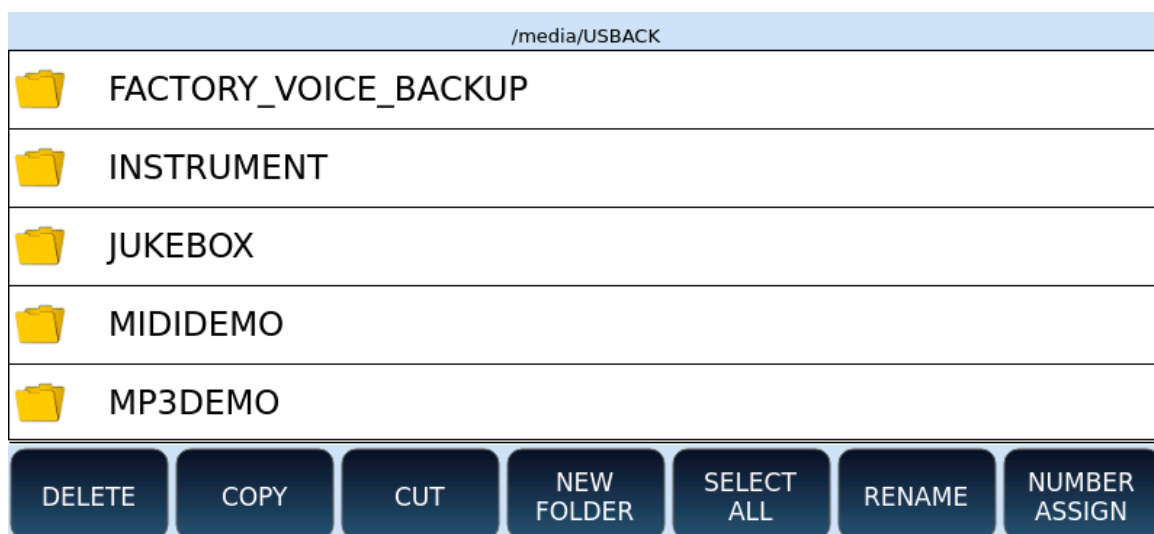


307. Berühren Sie die Taste MEDIA auf dem Bedienfeld.

308. Berühren Sie die Schaltfläche DISK EDIT auf dem Bildschirm.

309. Das Gerät wechselt in den Modus DISK EDIT: Hierfür ist das spezielle System erforderlich, weshalb alle anderen Funktionen vorübergehend deaktiviert sind.

310. Denken Sie daran, am Ende aller Vorgänge hierher zurückzukehren und erneut DISK EDIT zu drücken, um das Gerät wieder in vollem Umfang nutzen zu können.



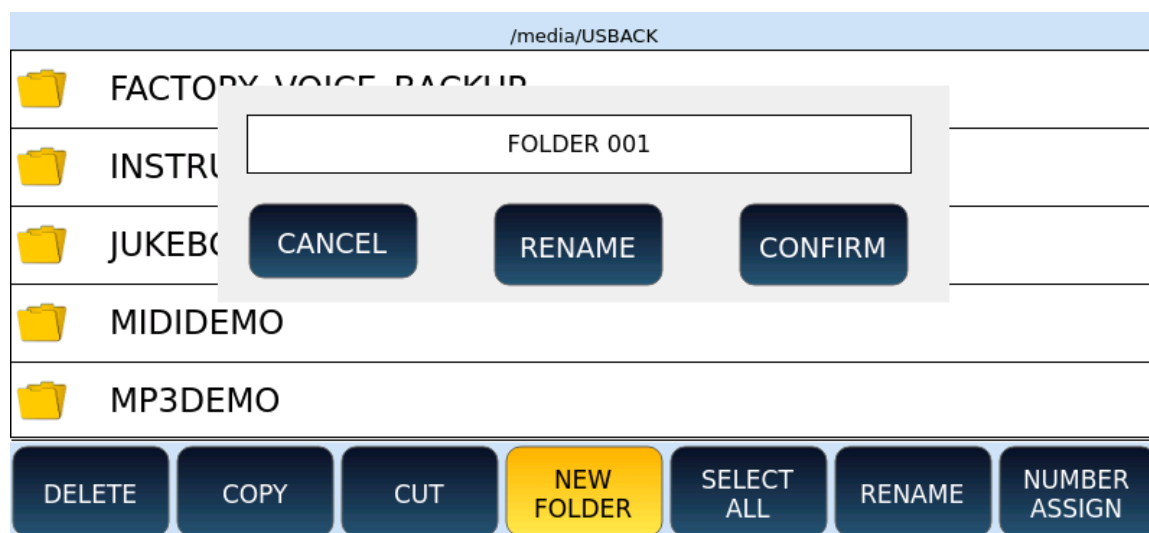
Optionen:

- **LÖSCHEN:** Löscht Dateien oder Ordner.
- **COPY:** Kopieren und Einfügen von Dateien zwischen internen/externen Ordnern oder Speichergeräten.
- **CUT:** Ausschneiden und Einfügen (und dann Verschieben) von Dateien zwischen internen/externen Ordnern oder Speichergeräten.
- **NEW FOLDER:** Mit dieser Schaltfläche können Sie neue Ordner auf dem ausgewählten Speichergerät erstellen.

- **SELECT ALL:** Wählt alle Ordner und Dateien des ausgewählten Ordners aus.
- **RENAME:** Umbenennen von Dateien oder Ordnern.
- **NUMBER ASSIGN:** Weist Datei-Indizes zu oder entfernt sie, die für die Sortierung von Ressourcenlisten auf dem Bildschirm nützlich sind. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt über das [Suchen von Dateien und Musik](#).

Sehen wir uns nun jede dieser Schaltflächen im Detail an.

Einen neuen Ordner erstellen



Schritte:

- 311.** Tippen Sie auf die Schaltfläche **NEW FOLDER** auf dem Bildschirm, um einen neuen Ordner zu erstellen. Das System schlägt den Namen FOLDER 001 vor.
- 312.** Drücken Sie die ENTER-Taste auf dem Bedienfeld, um zu bestätigen, dass Sie den Ordner erstellen möchten. Wenn bereits ein Ordner mit demselben Namen existiert, erscheint eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm.
- 313.** Drücken Sie die Taste **RENAME** auf dem Bildschirm, um dem neuen Ordner einen anderen Namen zu geben. Auf dem Bildschirm erscheint eine virtuelle alphanumerische Tastatur. Wählen Sie den neuen Namen und drücken Sie dann die ENTER-Taste auf dem Bedienfeld.
- 314.** Drücken Sie die Taste **CANCEL** auf dem Bildschirm, um den Vorgang der Erstellung eines neuen Ordners abubrechen.

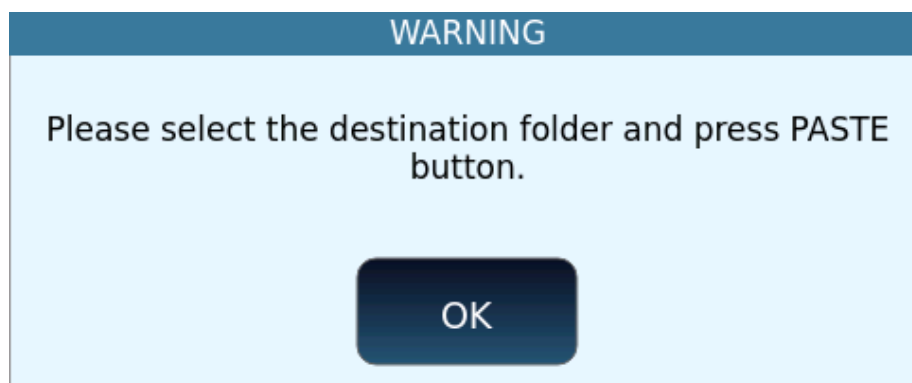
Kopieren und Einfügen

Schritte:

- 315.** Wählen Sie die zu kopierenden Elemente durch Antippen auf dem Bildschirm aus; sie werden dann grau hinterlegt. Verwenden Sie SELECT ALL, wenn Sie alle Dateien im aktuellen Ordner auf einmal auswählen möchten.

316. Drücken Sie die Taste **COPY** auf dem Bildschirm: Es erscheint eine Meldung, die Sie darauf hinweist, dass Sie jetzt den Zielordner für die Kopie angeben müssen.

317. Drücken Sie die Schaltfläche **OK** auf dem Bildschirm, um das Meldungsfenster zu schließen. Die Schaltfläche **COPY** wird durch die Schaltfläche **PASTE** ersetzt.



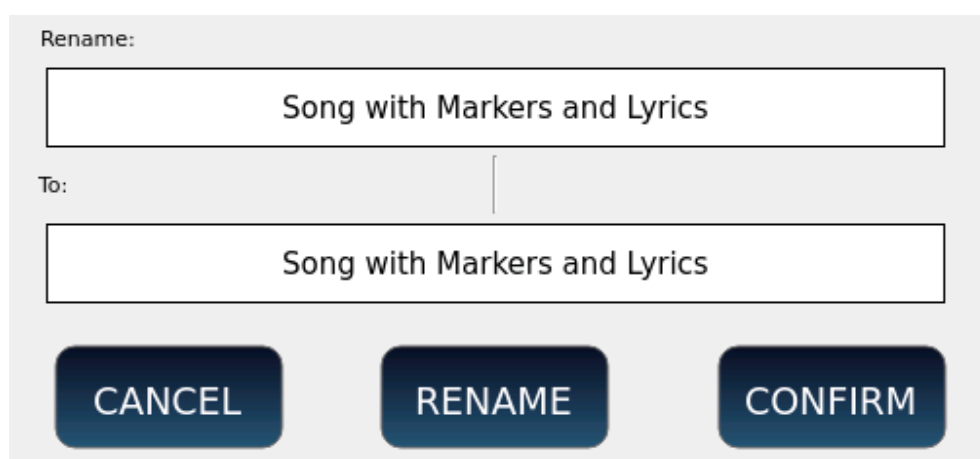
318. Navigieren Sie zum Zielordner (dem Ordner, in den Sie die Dateien kopieren möchten).

319. Tippen Sie auf das Symbol **PASTE**.

320. Drücken Sie die ENTER-Taste, um mit dem Kopieren fortzufahren, oder tippen Sie auf **CANCEL**, um den Vorgang abubrechen.

321. Das Kopieren von mehreren Dateien und Ordnern kann einige Minuten dauern.

Umbenennen von Dateien und Ordnern (einschließlich Styles, Songs, Benutzerstimmen ... usw.)



Operative Schritte:

322. Wählen Sie das Element, das Sie umbenennen möchten, durch Antippen auf dem Bildschirm aus: Es wird hervorgehoben.

323. Berühren Sie das Symbol **RENAME** auf dem Bildschirm: Ein Informationsfenster erscheint.

324. Tippen Sie erneut auf das Symbol **RENAME** im Fenster: Auf dem Bildschirm erscheint eine virtuelle alphanumerische Tastatur.

325. Geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie dann die ENTER-Taste auf dem Bedienfeld.

Löschen von Dateien und Ordnern (einschließlich User Styles, User Voices, Songs...)

Schritt für Schritt:

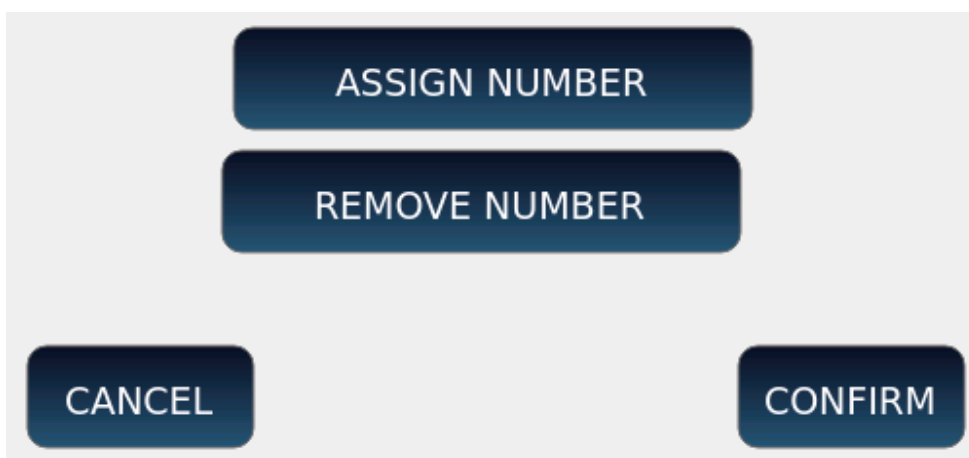
326. Wählen Sie durch Antippen des Bildschirms die Elemente aus, die Sie löschen möchten; sie werden hervorgehoben.

327. Drücken Sie die Schaltfläche LÖSCHEN auf dem Bildschirm, woraufhin ein Warn-Pop-up-Fenster erscheint.

328. Tippen Sie auf BESTÄTIGEN, um mit dem Kopieren fortzufahren, oder auf ABBRUCH, um den Vorgang abzubrechen.

Nummer zuweisen

Normalerweise listet **EVM** die Dateien auf dem Bildschirm in alphabetischer Reihenfolge auf. Ein Index neben dem Dateinamen gibt den Speicherort der aktuellen Datei im Ordner an. Jedes Mal, wenn dem Ordner eine neue Datei hinzugefügt wird, wird die Indextabelle aktualisiert, und die Dateindizes können sich ändern. Betrachten Sie zum Beispiel den folgenden Ordner:



Sie können verhindern, dass Indizes geändert werden, indem Sie der Datei mit der Funktion der Nummernvergabe einen Index dauerhaft zuweisen. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um Standortinformationen in der Datei selbst zu sperren:

329. Drücken Sie die Taste **NUMMER ZUWEISEN** auf dem Bildschirm: Ein Informations-Pop-up-Fenster erscheint.

330. Drücken Sie die Taste **ASSIGN NUMBER** und dann die Taste **ENTER** auf dem Bedienfeld, um den aktuellen Index allen Dateien im Ordner dauerhaft zuzuweisen.

- Dadurch wird dem Dateinamen ein Suffix (z. B. "[0023]") hinzugefügt.
- Neben dem Index jeder Datei erscheint ein kleines Schlosssymbol.
- Wenn eine neue Datei in den Ordner kopiert wird, erhält sie einen Index, der dem maximal gesperrten Index plus eins entspricht.
- Die Dateien können wieder in alphabetischer Reihenfolge angezeigt werden, indem Sie den Indexblock entfernen oder **ALPHABETISCHE ORDNUNG** in den [Einstellungen der](#) PLAYER-Seiten aktivieren.

Entfernen Sie die Indexsperre:

331. Drücken Sie die Taste **ASSIGN NUMBER** auf dem Bildschirm.

332. Drücken Sie dann die Taste **NUMMER LÖSCHEN**.

333. Bestätigen Sie abschließend den Vorgang. Alle Dateien in den aktuellen Ordnern werden wieder alphabetisch aufgelistet.

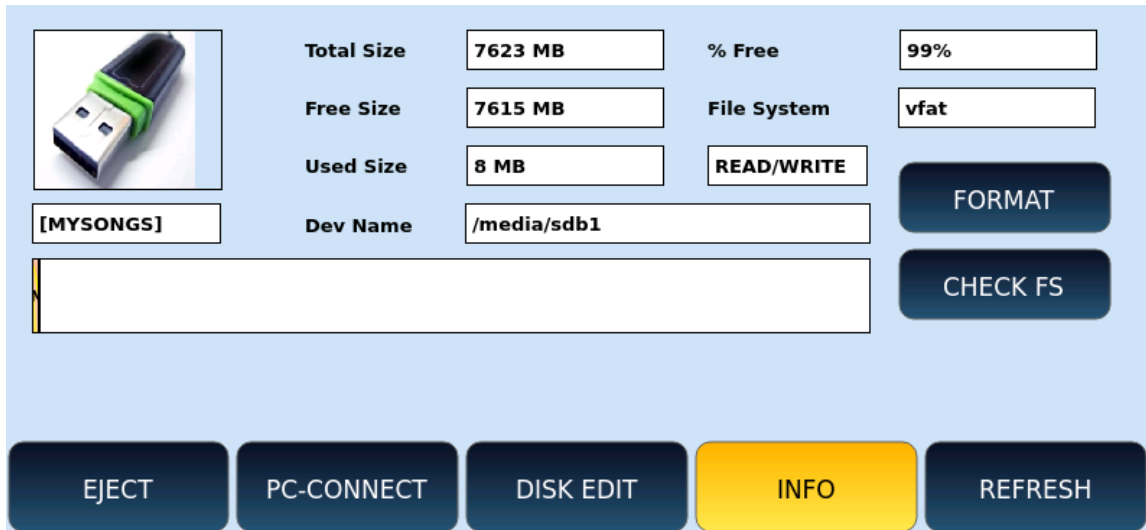
334. Bitte beachten Sie! Sie können eine Datei anhand ihres Indexes suchen, lesen Sie dazu den Abschnitt [Suche nach Songs](#).

Info

Mit **INFO** können Sie die technischen Daten von Speichergeräten wie Gesamtspeicherplatz, freier und belegter Speicherplatz, Dateisystem und Geräte name überprüfen.

335. Drücken Sie die Taste **MEDIA** auf dem Bedienfeld.

336. Berühren Sie das **INFO**-Symbol auf dem Bildschirm.



The screenshot shows a user interface for managing a storage device. On the left, there is an image of a USB drive and a label '[MYSONGS]'. The main area displays the following information:

Total Size	7623 MB	% Free	99%
Free Size	7615 MB	File System	vfat
Used Size	8 MB	READ/WRITE	
Dev Name	/media/sdb1		

Below the table is a large empty rectangular box. To the right of this box are two buttons: 'FORMAT' and 'CHECK FS'. At the bottom of the interface are five buttons: 'EJECT', 'PC-CONNECT', 'DISK EDIT', 'INFO' (highlighted in yellow), and 'REFRESH'.

Optionen:

- **FORMAT:** Drücken Sie diese Taste, um die Disk zu formatieren. Achtung! Der gesamte Inhalt der Disk wird für immer gelöscht.
- **CHECK FS:** Überprüft das ausgewählte Speichergerät auf Fehler. Führen Sie diese Prüfung durch, wenn Sie Anomalien oder Fehler beim Dateizugriff vermuten. Wenn ein Problem im Dateisystem festgestellt wird, wird mit diesen Schritten versucht, es zu beheben. Achtung! Beschädigte Dateien werden gelöscht.

Aktualisieren

Die Funktion Aktualisieren durchsucht alle angeschlossenen Speichergeräte. Sie ist nützlich, wenn das Gerät einen angeschlossenen USB-Stick oder eine externe Festplatte nicht sofort erkennt.

337. Drücken Sie die Taste **MEDIA** auf dem Bedienfeld.

338. Berühren Sie **REFRESH** auf dem Bildschirm.

339. Alle nicht erkannten Geräte werden schließlich erkannt und auf dem Bildschirm aufgelistet.

340. Ist dies nicht der Fall, trennen Sie die Geräte kontrolliert ab und starten Sie **EVM** neu. Versuchen Sie nach dem Neustart, die Geräte erneut anzuschließen. Wenn sie nicht angezeigt werden, wechseln Sie die Geräte oder schalten Sie auf der INFO-Seite auf die Funktion **FORMAT** um (siehe den Abschnitt kurz davor).

16 Schlussbemerkungen

Technische Daten

Polyphonie	216 Noten, multitimbral.
Controller	4 Dynamische Kurven. Aftertouch. Portamento. Legato Mono_Poly. Transponierer +/- 24. Oktave +/- 2. Expr. Pedal mit sechs Kurven.
	10 Stimmgruppen: Klavier, Streicher, Orgel, Blechbläser, Saxophon, Pad, Synth, Gitarre, Bass, Ethnic. 464 voreingestellte Voices. Voice 1, Voice 2, jede Voice mit bis zu drei verschiedenen Sounds. Deichseln. Factory Advanced Voice Editing. Hochwertige Multilayer-Sounds mit einer großen Auswahl an Real Solos ®. Überschreiben und Wiederherstellen ab Werk.
Sounds	Bis zu 1.280 User Voices verfügbar. Arabische Skala und Key Shift pro Voice programmierbar.
	2,5 GB freier Speicherplatz im nichtflüchtigen Flash-Speicher (1,5 GB für zusätzliche Werks-Soundbanken - 1 GB für User-Samples).
User-Sounds	Sample-Editor: bis zu 228480 Samples (mono, nutzbar 8192, max. 6 Sekunden pro Sample). Bis zu vier überlagerte Stereo-Instrumente (Voice oder Drum Set). Erweiterter Editor mit Split, Oktave, Level, Range, Tune, Cut off, Velocity, Adsr. Sample Loop Dienstprogramme. Benutzer Drum Kits.
ADSR-Filter	Separate Klangregler für Attack, Decay, Sustain, LFO, Cut Off und Resonance.
Drums	62 Stereo-Schlagzeug-Kits. 32 User Drum Kits mit Remap-, Filter-, Tune- und FX-Reglern. Drum Mixer: neun Sektionen mit separaten Reglern für Level, Pan, Reverb, Pitch, Velocity Compression. 86 Midi Drum Styles (Pattern) in der Sektion Grv1_Loop verfügbar.
Zugriegel	Neun digitale Deichseln. Langsam-schneller Rotor. Overdrive, Click, Vibrato, Reverb, Percussion. Vollständiges EDITING. 24 Orgel-Voreinstellungen. Twin Organ: Möglichkeit zum Mischen von PCM- und digitalen Orgelklängen für eine breite Stereo-Klangreproduktion.
	Über 500 Styles. Echte Styles, mit einer Mischung aus Midi- und Audio-Parts (siehe unten), Live- und Midi-Styles. 10 Gruppen: Ballade, Pop, Dance, Rock, Swing, Latin, Country, Folk, Party, Unplugged. 3 Intro, 3 Ending, Fill to End, ABCD, 4 Fills, 4 Break. Reintro, Count In, Pause, Key Start, Key Stop, Variation.
	User Styles mit unbegrenzten Speichermöglichkeiten.
Arranger	5 Midi-Akkorde und Bass. Close, Parallel, Logic Modus. 3 x Lower mit Mono/Poly-Funktion. Akkord-Variation. Varitone. Stimme zu ABCD. Auto Fill, Fill to Arrange, Fill to Aftertouch. Akkord-Modi: Easy1, Easy2, Easy3, Fingered 1, Fingered 2. Orch. Variation Morphing.
	Wurzelloser Modus. Manual Bass, To Lowest, To Root. Bassist und Pianist Modus (Standard/Expert). Bass- und Akkord-Sperre.
Live-Drums	580 Live-Drums mit einer kompletten Arranger-Struktur (3 Intros, 3 Endings, ABCD, 4 Fills, 4 Breaks). Reverb und parametrischer Dreiband-Equalizer mit 10 Presets, programmierbar für jeden Style. Drum-Boost. Möglichkeit, externe User Live Drums zu laden. Drum Lock.
Grooves	3 x unabhängige Groove-Sektionen. Riesige Library mit mehr als 780 Latin Percussions, Electro und Acoustic Drum Loops, Single Percussion Hits. Groove bis Variation. Separate Lautstärke- und EFX-Regler.
Live-Gitarren	216 geslicte Gitarrenpatterns einschließlich Long Chords. Separate Lautstärke- und EFX-Regler.

	Mehr als 300 echte Audio-Begleitungen, die einen kompletten Akkordbereich abdecken (bis zu 13 verschiedene Akkorde). Eine große Auswahl an elektrischen, akustischen und Jazz-Gitarren-Patterns und anderen orchestralen Sequenzen, die perfekt mit Midi synchronisiert sind. Dedizierte Insert EFX mit vollständigem Editor, programmierbar für jeden Style.
Real Chords	Es besteht die Möglichkeit, externe User Real Chords zu laden.
Real Bass	256 echte Audio-Bässe, die mit Midi synchronisiert sind. Twin Bass: Möglichkeit, Midi oder Audio auf denselben Style umzuschalten. Unterstützung für externe User Audio Bässe. Dreibandiger parametrischer Equalizer mit 10 Presets, programmierbar für jeden Style. Möglichkeit, externe User Real Bässe zu laden.
Style Modeling	Navigieren Sie und wählen Sie Drums, Grooves, Bässe und Akkorde aus der umfangreichen Midi- und Audio-Bibliothek. Multichord- und Multibass-Vorlagen.
Style edit	Erweiterte Pattern-Aufnahme und -Bearbeitung. Kopier-, Quantisierungs-, Velocity- und Oktavierungsfunktionen. Spezielle Quantisierung für orientalische Stylee verfügbar (7/8, 9/8, 13/8, ...).
Registrations	4 Bänke mit unbegrenzten Registrierungen, die das globale Setup des Instruments steuern.
Performance	Bietet schnellen Zugriff auf Styles, Registrierungen mit Style, Mp3, Wav oder Midi Dateien. 7 Sets mit unbegrenztem Dateispeicher.
Play modes	Master, Accord/Style, Accord/Classic, Organist.
Phrase	Echtzeit-Aufnahme und -Wiedergabe für Style-Akkordfolgen.
Fußschalter	Vier programmierbare Sets. Kann den wichtigsten Funktionen und Merkmalen des Instruments zugewiesen werden.
Arabische Skala	16 Sätze. 6 Skalenspeicher.
Dsp	Reverb, Chorus, Phaser, Flanger, Overdrive, Distortion, Tremolo, Autopan, Equalizer. 2 Stereo-EFX-Inserts, die Voice und Voice 2 zugewiesen sind, 1 Insert für Arranger-Akkorde, 1 Insert für echte Akkorde. 64 einzelne Presets und 64 Effektketten. Tiefe Bearbeitung.
Stem	4 Szenen. 5 Audiospuren pro Szene, die gleichzeitig abgespielt werden können. Lead-Track, Transponieren, Time-Stretching, Loop, Solo, Mute, Autoplay. Feste Tonhöhe für Drum-Sektion. Unterstützung für externe User Stems.
Player	Zwei separate Player-Einheiten mit folgenden Funktionen. Transponieren, Audio Time Stretching, GM, Jukebox, Playlists, Drum Remix, Marker, Lyrics, Cross Fade, Suche, PFL, Midi Mix, Karaoke Backgrounds. Unterstützung für wav, midi, mp3, mp4, avi, mov, flv, cdg, jpg, png, txt und pdf Dateien.
HD-Aufnahme	Eine Stereo-Audiospur. Midi und Song Style Aufnahme.
Audio Mehrspur	5+1 Audiospuren.
Microfon	1 Mikro-Eingang (Combo XLR) mit Phantomspeisung (48V) und mit Gain-Regler. Effekt mit Reverb, Delay, Equalizer, Tonhöhenverschiebung. Zweiter Eingang (TRS) für Mikrofon-, Line- und Instrumentenpegelsignale mit Lautstärke- und Hallregler.
Voicetron	Dreistimmiger Vocalizer. Zuweisbar an Arranger oder Midi-Datei mit Presets, Equalizer, Mode-Funktionen.
Video	HDMI-Anschluss für die Anzeige von Texten, Bildern und Videos (bis zu Full HD-Auflösung). Fernsteuerung über HDMI (ein Bildschirm mit einer Auflösung von 1280×720 ist erforderlich).
Bluetooth	Audio-Streaming-Eingang (ad2p-Profil).
Fernsteuerung	Fernsteuerung über VNC (Wi-Fi direkt, LAN direkt oder LAN DHCP) oder über HDMI. Verbindungsmodus-LED auf der Vorderseite und Verbindungsmodus-Schalter auf der Rückseite.
Wi-Fi	Fernsteuerung über VNC (Wi-Fi direct).
LAN	Fernsteuerung über Ethernet-Kabel (direkte Verbindung oder DHCP).
Speicher	240 GB interne SSD-Festplatte (80 GB für das System reserviert). Optionale externe SD-Karte (bis zu 512 GB).
Anschlüsse an der Vorderseite	Kopfhörer, Eingang, Mikro mit Direktausgang.

Rückseitige Anschlüsse	Main Out Links / Rechts. Sustain-Pedal. Lautstärke-Pedal. Footswitch. Midi In1, Midi In2, Out, Thru, 2 x USB-Gerät. USB-Host. HDMI, Ethernet.
Optional	Lautstärkepedal normal oder deluxe. Sustain-Pedal normal oder piano (auch mit Footswitch-Anschluss erhältlich). Footswitch 6 oder 13 Schalter. Midi Pedalboard 13 Noten (K8). Monitor 1

Änderungen der technischen Daten und des Aussehens sind ohne Vorankündigung möglich.

Support

Die Liste der Vertriebs- und Servicezentren für KETRON-Produkte finden Sie hier:

[Vertrieb & Service - Ketron](#)

Schreiben Sie uns:

KETRON srl
Via Giuseppe Taliercio, 7
60131 Ancona AN
Italien

E-Mail: ketron@ketron.it

KETRON s.r.l.
Via Giuseppe Taliercio n. 7
60131 Ancona (Italien)
Telefon +39 071 285771
+39 071 2857748 ketron@ketron.it
www.ketron.it