

## UPDATE 4.0.0 FÜR DIE EVENT SERIE

KETRON freut sich, das Update 4.0.0 für Event zu präsentieren.

Neben der Korrektur und Feinabstimmung vieler Details der Gerätesoftware führt diese Version auch eine Reihe wichtiger neuer Funktionen ein:

- 64 Splits pro Layer auf dem Sampler verfügbar.
- Out Assign mit 4 unabhängigen Mono-Ausgängen.
- Verbesserte VOICE to ABCD mit Akkordstummschaltung, Live-Gitarre und Real-Akkord.
- GM VOICE bearbeitbar in Styles mit Filter und Adsr.
- Synchronisationsoption auf KeyTune für die Synchronisation mit dem Styles.
- Fc,Q und Adsr verfügbar für Drum Kit.
- Neue Funktionen: Glissando (Mono), Legato und Portamento.
- Attack-, Decay-, Filter- und Q-Regler im User Drum Kit für jede Note hinzugefügt.

Wir danken allen Mitarbeitern und Musikern, die diese wichtige Aktualisierung ermöglicht haben.

### WARNUNGEN!

- Nach der Installation dieses Updates ist es NICHT MÖGLICH, eine der früheren Versionen der Software wiederherzustellen.
- N.B. Sollte der Vorgang nicht erfolgreich sein, raten wir Ihnen, den Vorgang zu wiederholen: Überprüfen Sie, ob die Software korrekt auf den PC heruntergeladen wurde, warten Sie auf die vollständige Kopie auf dem Pen Drive; stecken Sie zu diesem Zeitpunkt bei ausgeschaltetem Gerät den Pen Drive in einen USB-Anschluss des Geräts, wählen Sie die Einschalttaste. Warten Sie, bis die Aktualisierung abgeschlossen ist.
- Dieses Update löscht den gesamten Sampler-Speicher, daher empfehlen wir, alle Benutzerdaten im Voraus zu sichern. Um Datenverlust zu vermeiden, exportieren Sie (EXPORT. MS3) alle Instrumente einzeln VOR dem Update.
- Bei der Aktualisierung werden alle Soundbankdaten gelöscht. Um den vorherigen Zustand wiederherzustellen, müssen die drei Soundbanks, die standardmäßig mit dem Gerät geliefert werden, manuell neu geladen werden. Gehen Sie dazu wie folgt vor:  
Drücken Sie die Taste MENU und tippen Sie dann auf das Symbol Soundbank, um die Seite Soundbank aufzurufen.  
Wählen Sie die erste Datei in der Tabelle auf der linken Seite (COUNTRY\_FOLK001.sbk). Auf dem Bildschirm erscheint ein Pop-up-Fenster. Wählen Sie JA, um mit der Installation fortzufahren.  
Warten Sie, bis die Installation abgeschlossen ist. Das Gerät wird neu gestartet.  
Wenn die Installation erfolgreich war, wird der Name des Instruments in der Tabelle auf der rechten Seite der Soundbank-Seite angezeigt.  
Wiederholen Sie diesen Vorgang für die beiden anderen Soundbänke (CYMBALOM\_0000001.sbk und SUITCASE\_70\_0001.sbk)
- Mit dieser Aktualisierung wird auch die benutzerdefinierte Startfunktion gelöscht. Alle Benutzereinstellungen gehen dabei verloren.

# KORREKTUREN - NEUE FUNKTIONALITÄTEN - VERBESSERUNGEN

## Player

- Das Problem, das beim Speichern von Midifiles die CC Pan- und Sustain-Meldungen verändern konnte, wurde behoben.
- Drum-Mixer-Gruppen auf der GM-Seite korrigiert.
- Korrigiert Der Transpositionswert wird nun korrekt in mp3-Dateien gespeichert.

## Style

- View & Modeling menu -> BASS: Im Solo-Modus war es nicht möglich, Real Bass After Midi Bass only zu spielen, es sei denn, die SOLO-Schaltfläche wurde abgewählt und erneut ausgewählt.
- BASS TO ROOT A, B, C, D funktioniert jetzt auch in Real Bass.
- Bass+Lower oder Bass Hold + Lower, hold off button: Akkord-Erkennung in den Modi Easy2, Easy4, Finger2 korrigiert. Der Akkord wurde nicht entfernt, wenn die Noten auf der Tastatur losgelassen wurden.
- Problem bei der Bearbeitung von EFX Left GM im dsp Menü behoben (Daten wurden nicht mit dem Vel Efx View & Modeling -> EFX Menü synchronisiert).
- Ansicht & Modellierung -> DRUMS -> EINSTELLUNG -> COUNT IN NOTE: Option zur Auswahl der Drumset-Note für die Count-In-Funktion hinzugefügt (Standard-Drumsets).
- Ansicht & Modellierung -> DRUMS -> SETTING -> REAL DRUM: Funktion TO VARI hinzugefügt. Wenn sie für einen Abschnitt aktiviert ist, wird die Real Drum stummgeschaltet, wenn die VARI-Taste deaktiviert wird. Die Real Drum-Wiedergabe wird fortgesetzt, wenn die VARI-Taste wieder aktiviert wird.
- MODE: LOCK REAL BASS und REAL CHORD: Es ist nun möglich, den Real Bass und Real Chord unabhängig voneinander zwischen A, B, C, D zu sperren. Wenn Sie die Sperre aktivieren, können Sie die Abschnitte auswählen, in denen die Funktion wirken soll. Sobald die Sperre aktiviert ist, werden im oberen Anzeigebereich des Style-Bereichs die Abschnitte, in denen sie aktiv ist, mit den Tasten SEARCH oder GM hervorgehoben. Es besteht auch die Möglichkeit, die Einstellungen in der Registrierung zu speichern.
- Midi Bass Inversion: jetzt auch aktiv, wenn Live Bass oder To Lowest aktiviert sind.
- FILTER-Menü für Schlagzeug- und Live-Gitarren-Parts hinzugefügt. In Live Guitar können die Parameter A, D, R, Reso, Cutoff, Vibrato Rate, Depth und Delay in Drums-Parts geändert werden.
- GM EDIT IN VOICE Seite hinzugefügt (Anleitung im Kapitel **GM USER VOICE IN STYLE** Seite 11)
- VIEW & MODELING -> LOWER: Option für jeden der drei Lows hinzugefügt, um den Velocity-Bereich zu definieren, in dem sie spielen sollen. Kann in jedem User Style gespeichert werden.
- VIEW & MODELING-> LOWER: Option STYLE SLIDER TO LOWER hinzugefügt, die, wenn sie auf OFF steht, den SLIDER STYLE nicht mehr die Lautstärke der Lows beeinflusst. Wenn STYLE SLIDER TO LOWER auf OFF steht, wirkt sich das Lautstärkepedal auch auf die Lows und die Parts Voice1, Voice2 und Drawbar aus. Die Funktion ist global und wird im Custom Startup bzw. in der Registrierung gespeichert.
- MODE -> FILL MODE: Das Füllen kann durch die Anschlagsstärke der linken Seite aktiviert werden. Durch erneutes Auswählen und Drücken der Taste FILL MODE -> AFTERTOUCH wird der VELOCITY-Modus aktiviert. Im VELOCITY-Modus ist es möglich, einen Schwellenwert für die Anschlagsstärke zu wählen, ab dem der Fill gespielt wird. Die Funktion ist global und wird im Custom Startup oder in den Registrierungen gespeichert.

- Lower on im Intro/Ending-Menü VIEW & MODELING -> LOWER -> SETTING (es ist auch möglich, Lovers im Intro/Ending zu spielen, ohne den Akkord zu verändern, wenn nicht mehr als zwei Noten gespielt werden).

- Im Keyboard Rx Midi-Kanal von Lower1 und Lower2 können, wenn er auf 13 oder 14 eingestellt ist, Live-Gitarren gespielt werden (13 mono oder links, 14 rechts). Sie müssen zuerst die Bank und den Program Change für die Live-Gitarre senden, die Sie spielen möchten. In diesem Fall werden die Midi-Daten von Lower1 und 2 in die Live-Gitarrenkanäle umgeleitet.

- Style List View: Die BPM- und SIGNATURE-Parameter für jeden Style werden im unteren rechten Bereich des Rahmens angezeigt. Das System aktualisiert diese Parameter in zwei bestimmten Fällen automatisch: bei der Aktivierung eines Styles und nach dem Speichern eines benutzerdefinierten User Styles. Um die BPM- und SIGNATURE-Werte in jedem anderen Betriebskontext manuell zu aktualisieren, verwenden Sie bitte die Tastenfolge A+B und drücken Sie anschließend die Taste ENTER (UPDATING USER MODELING TABS).

- Voice to ABCD: Option Variation hinzugefügt, die Akkord 3, 4 und 5, Live Guitar und Real Chord Parts stummschaltet. Die Variation-Funktion kann lokal oder global sein: in Variaton Local kann der Mute-Status in User Style oder Registration gespeichert werden, in Variation Global kann er in CUSTOM STARTUP gespeichert werden.



- VIEW & MODELING: Auf der Seite CHORD -> SETTING wurde die Funktion "To Vari" für Live Guitar hinzugefügt. Wenn sie aktiviert ist, wirkt sich die VARI-Taste auch auf die Live-Gitarre aus. Live Guitar kann der Variation auf ABCD zugewiesen werden.



- LOWER SETTING : Hold break Bei Lovers mit Hold Break in Off werden die Noten am Anfang des Breaks nun gelöscht.

- ANSICHT MODELLIERUNG>UNTER3 : Standardmäßig ist das Panorama jetzt zentriert, der Transposer steht auf +12 und der Hall auf 20.

- MODE > BASS RETRIGGER: Die Reaktionszeit der Tonika im Midi Bass Retrigger wurde verbessert. Die Änderung gilt global für alle Styles.

## STYLE EDIT

- Die COPY-Seite ist jetzt in COPY EXPORT umbenannt. Die Funktion EXPORT ZU MID der SDxx-Serie wurde wiederhergestellt. Die exportierten MIDI-Parts sind DRUM, BASS, CHORD1, CHORD2, CHORD3, CHORD4 und CHORD5.

- USER DRUMSET: ATTACK, DECAY, FC und Q Parameter pro Note hinzugefügt.

- FILTER-Frequenzanpassung in der DRUMSET-Sektion:  
VIEW MODELING > DRUMS > Der Parameter wurde in die Midi-Parts der Drums implementiert: Drum Set1, Drum Set2 (Groove1), Drum Set3 (Groove2). Ermöglicht die Steuerung von Attack, Decay und Release der Drum, sowie Cutoff (FC) und Resonance (Q)



- STYLE EDIT : Die Parts Groove1 und Groove2 können als zweites und drittes Drumset programmiert werden.



- COPY EXPORT: Jetzt kann ein Abschnitt auf einen anderen kopiert werden, z.B. ARRA auf FILL1. Es werden nur die eingestellten Parameter des Ziels kopiert.

- Auswahl von REC-Parametern hinzugefügt: MIX (Standard), REC: ERSETZEN.

- AUSFÜHREN: Nach der Auswahl erscheint das neue Pop-up-Fenster "SIND SIE SICHER?".

- Funktion EXPORT ALL STYLE TO MID hinzugefügt, die Style-Parts als MIDI-Dateien exportiert. Die exportierten Dateien werden in USER\_MODELING/STYLE/< "NAME STYLES" > gespeichert.



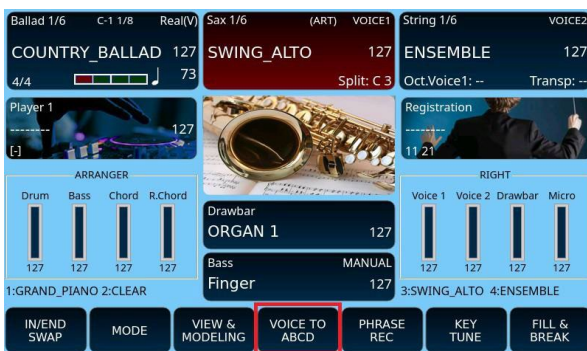
- STYLE EDIT: VELOCITY/OCTAVE Parameter umbenannt in **NOTE CONTROL**.

- STYLE EDIT: TRANSP-Funktion hinzugefügt. Bearbeiten von Noten, sowohl im SINGLE- als auch im ALL-Modus.



## Registration

- Spieler-Registrierungsmodus:
  - a. ABCD-Einträge werden in der Registrierung von Midi-Dateien gespeichert und mit den Arranger-Tasten A B C D abgerufen.
  - b. Einstellungen von VOICE TO ABCD (Klangfarbe und Oktave) zur Registrierung hinzugefügt.



- Wenn das NUMMERfeld aktiviert ist, kann das Kontrollkästchen "ON PANEL (FAMILY TABS)" aktiviert werden. Wenn es aktiviert ist, kann die Registrierungsnummer über die Familientasten eingegeben werden: PIANO = 0, STRINGS = 1, ... ETHNIC = 9. Durch Drücken der ENTER-Taste wird die ausgewählte Registrierung geladen. Wenn der Split auf LOCKED eingestellt ist, ändert die geladene Registrierung ihren Wert nicht.

## Player

- Die Funktion " SYNC/ NEXT " wurde hinzugefügt. Die Funktion muss auf der Seite PLAYER-SETTING aktiviert werden (ersetzt die Schallfläche MEDIA DEVICES).
- Die Option "LYRIC CHARS PER ROW" wurde auf der Seite PLAYER -> SETTINGS -> GENERAL hinzugefügt.
- Der Transpositionswert der rechten Hand kann nun in mp3-Dateien gespeichert werden.
- Wenn ein Midifile auf Player 1 mit STOP gestoppt und dann mit START neu gestartet wird, werden einige Parameter nicht zurückgesetzt (BANK, PCH, VOL, REV, CHO, PAN, VELO ADJ, SHIFT, ADR Attack, ADR Decay, ADR Release, VCF Filter, VCF Q, LFO Rate, LFO Depth, FLO Delay). Wenn das Midifile mit ENTER neu gestartet wird, werden diese Parameter stattdessen zurückgesetzt.
- Die Option "PDF an RGB anpassen" wurde auf der Seite PLAYER-> EINSTELLUNGEN-> AUDIO/VIDEO hinzugefügt. Wenn diese Option aktiviert ist, wird eine PDF-Datei, die auf den externen Bildschirm geladen wird, automatisch auf die volle Bildschirmgröße angepasst.

## Mikro / Voicetron

- Mikro-Menü: Die Funktion ECHO TAP wurde hinzugefügt. Kann in Custom Startup und Registration gespeichert werden. Auch in User Tab und Footswitch zuweisbar.



- Sie können nun die Pitch-Shift-Parameter ändern. Durch Eingabe von edit gelangen Sie in das Menü, in dem Sie die Mischung zwischen Direkt- und Pitch-Signal, Grobstimmung, Cutoff und Resonanz ändern können. Dies wird im Preset des ausgewählten Mikros gespeichert.

- Voicetron: neu positionierte Midi-Oktav-Funktion, sichtbar auch bei geöffneter Preset-Liste. Dies ermöglicht die Transposition für den Vocalizer.



### Fußschalter ( & Benutzer-Registerkarte )

- Die Anzahl der verfügbaren Sets wurde auf 20 erhöht.
- Die Option 'Stimme1 ein/aus' wurde hinzugefügt.
- Umbenennung von '2nd On/Off' in '**Voice2 On/Off**'.
- Umbenennung von 'Akkorde stumm' in '**Alle Akkorde stumm**'.
- "Akkordstumschaltung" schaltet nun die Akkorde 1, 2, 3, 4 und 5 stumm, mit Ausnahme von Live Guitar und Long Chord.
- Hinzufügen von 'Live Guit. Mute' (deaktiviert nur Live Guitar und Long Chord).
- Umbenennung von 'Voice2 to Pedal' in '**Only Voi2 to Pedal**' (Sustain-Pedal funktioniert nur bei Voice 2) (Funktion hinzugefügt in User Tab & Footswitch).
- Die Funktionen 'RegisVoice <<' und 'RegisVoice >>' funktionieren auch außerhalb der Registrierungsseite (Funktion hinzugefügt in User Tab & Footswitch).
- Optionen "Tempo von" und "Transponieren von" hinzugefügt. Öffnen Sie die Pop-ups "Tempo" und "Transpose" (Funktion hinzugefügt in User Tab & Footswitch).
- KEY TUNE 1-2-3-4-5-6-7-8 im User Tab und im Footswitch hinzugefügt: diese Funktion erlaubt es, die ersten 8 Elemente des KeyTune abzurufen.

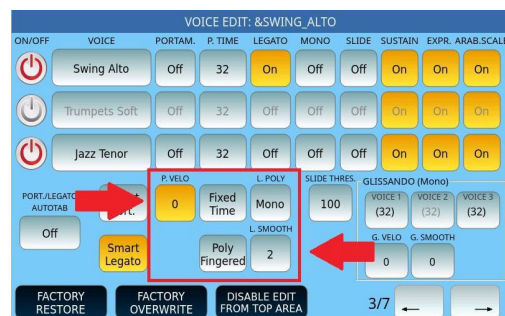
### USER TAB

- Die Option 'Tap Tempo' wurde hinzugefügt.

### VOICE EDIT

- Die Funktionen Legato Mono/Poly und Legato Smooth wurden von Seite 5 auf Seite 3 verschoben.
- Die Funktion V.TONE wurde von Seite 3 auf Seite 5 verschoben.

- die Funktion Velo Port wurde durch die Funktion P.Velo ersetzt, die Werte von -64 bis 64 akzeptiert.



- Voice: Verbesserte Latenzzeit der ersten Note nach dem Wechsel einer Stimme.
- Zufällige Tonhöhe: Voice Edit Seite 2. Wenn diese Option auf "Ein" gesetzt ist, wird die Tonhöhe der Stimmen zufällig zwischen 1 % und 100 % verändert.

- Parameter coarse tuning hinzugefügt (Werte variieren von -24 bis +24 Halbtönen) auf Seite 1 der Sprachbearbeitung. Die coarse tuning wirkt auf das Sample, während Shift verschiedene Samples abspielt.



- Die Modi Glissando, Fixed Time und Poly Fingered wurden auf Seite 3 hinzugefügt:
  - Glissando (Mono) ist ein alternativer Modus zu Mono-Portamento. Die Zielnote verliert nicht ihren Anschlag. Die Glissando-Parameter sind G.VELO (-63 bis +64) und G.SMOOTH. Der erste ändert das Portamento-Tempo entsprechend der zuletzt gespielten Note (positive Werte verringern das Tempo, negative Werte erhöhen das Tempo). Der zweite erhöht oder verringert den Attack der Note.
  - P.VELO funktioniert auf die gleiche Weise wie G.VELO auf dem PORTAMENTO.
  - FIXED TIME: Wenn aktiviert, ist die FIXED TIME unabhängig vom Notenintervall gleich.
  - POLY FINGERED: wenn aktiviert, wird die neu gespielte Note nicht durch das PORTAMENTO beeinflusst, wenn die zuletzt gespielte Note losgelassen wird.



- DISABLE EDIT FROM TOP AREA: Wenn diese Funktion aktiviert ist, kann nun verhindert werden, dass ein unerwarteter Zugriff auf den VOICE EDIT erfolgt, wenn Sie versehentlich die Tasten Voice1 und Voice2 im oberen Anzeigebereich des Startbildschirms berühren. Sie können jedoch auf den Modus "VOICE EDIT" zugreifen, indem Sie das Feld "Voice" ausgewählt lassen. Diese Funktion wurde hinzugefügt, um ein versehentliches Aufrufen des Modus "VOICE EDIT" zu vermeiden. Sie kann unter CUSTOM STARTUP gespeichert werden.

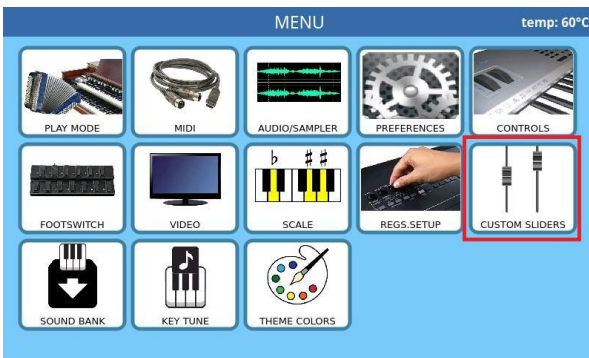


## VOICE

- MENU > CONTROLS: 'Velocity Curve' hinzugefügt  
STANDARD: Das Steuerelement "Fine" ist jetzt mit einer Kurve verbunden.  
Kurven und Fine werden im Custom Startup gespeichert (max. +/- 32%).



- Portamento-Time control hinzugefügt. MENÜ/CUSTOM SLIDER>ON. "Custom Slider 1-2"



## Sampler

- Die maximale Anzahl von Splits pro Layer wird auf 64 erhöht.
- Verbesserte Soundfont-Kompatibilität.
- Option 'Layer On/Off' hinzugefügt: Layer können abgespielt werden oder als Reaktion auf Note On- oder Note Off-Events abgespielt werden.
- Option "Modulieren" hinzugefügt (nur Key-Off-Layer). Noten in einem Key-Off-Layer werden mit einer festen Anschlagstärke (Standard, aus) oder mit dem Anschlagstärkewert eines zuvor ausgewählten Noten-Events auf einem anderen Layer desselben Instruments gespielt. Diese Ebene muss auf den Modus "key on" eingestellt sein und die Noten müssen sich an der gleichen Position befinden wie die Noten der "key off"-Ebene.
- Der Start- und Endpunkt vom Loop kann durch Verschieben des Cursors auf dem Display festgelegt werden.
- Fehler im Defragmentierungsverfahren behoben (Werkzeuge wurden verdoppelt).

## Verschiedenes

- Der Standardwert für den globalen Nachhall ist jetzt auf 45 eingestellt.
- Die Leistung von MIRROR wurde verbessert.
- SysEx-Meldung für Schieberegler hinzugefügt: (f0, 26, 7d, xx, yy, f7, xx = Schieber, yy = Wert 0-127). Dokumentation unter [www.ketron.it](http://www.ketron.it)
- Reintro: Das Verhalten des Reintro wurde verbessert, indem die TO END-Taste (ähnlich der Alt-Taste auf einem PC) und dann die INTRO1, INTRO2, INTRO3-Tasten gedrückt wurden. In einigen Situationen wurde fälschlicherweise TO END anstelle des Reintros aktiviert.



-Eine neue Funktion hinzugefügt, indem Sie die Taste TO END drücken (ähnlich wie die Alt-Taste auf einem PC oder die SHIFT-Taste in anderen Geräten). Wenn die TO END-Taste gedrückt gehalten und A gedrückt wird, wird FILL1 ausgeführt. Wenn B gedrückt wird, wird FILL2 ausgeführt. Wenn C gedrückt wird, wird FILL3 ausgeführt. Wenn D gedrückt wird, wird FILL4 ausgeführt.

- Funktion MODE > TO END (ALT) (ersetzt TO END TAB): falls aktiviert, wird durch Drücken der Taste TO END ein ALT-Modus aktiviert/deaktiviert. TO END ist in diesem Fall nicht mehr aktiv. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird im oberen Stilbereich das Wort "Alternate" angezeigt. Wenn die Funktion TO END (ALT) deaktiviert ist, kann das gleiche Verhalten erreicht werden, indem TO END gedrückt gehalten und eine der folgenden Tasten gedrückt wird:

- Die Tasten INTRO/END 1,2,3, wenn Sie am Anfang des Styles stehen, spielen Reintro 1,2,3.
- Die Tasten ArrA, ArrB, ArrC, ArrD spielen jeweils Fill1, Fill2, Fill3, Fill4.
- Die Taste ADSR FILTER stellt das Voice Set für ArrA ein.
- Mit der Taste DRUM MIXER wird das Voice Set für ArrB eingestellt.
- Mit der Schaltfläche DRAWBAR VIEW wird das Voice Set für ArrC eingestellt.
- Mit der Taste USER TAB wird der Eingabesatz für ArrD eingestellt.
- Mit der PIANO-Taste wird die Funktion auf USER TAB 1 gesetzt.
- Mit der STRINGS-Taste wird die auf USER TAB 2 eingestellte Funktion eingestellt.
- Mit der Taste ORGAN wird die auf USER TAB 3 eingestellte Funktion eingestellt.
- Mit der BRASS-Taste wird die auf USER TAB 4 eingestellte Funktion eingestellt.
- Mit der PAD-Taste wird die auf USER TAB 5 eingestellte Funktion eingestellt.
- Mit der Taste SYNTH wird die auf USER TAB 6 eingestellte Funktion eingestellt.
- Mit der GUITAR-Taste wird die Funktion auf USER TAB 7 gesetzt.



- "Reload Modeling Tab" hinzugefügt auf der Seite MENÜ -> PREFERENCE (EVM)

-Möglichkeit zur Steuerung der Hauptlautstärke mit CC-Midi-Befehlen (Event, EventX und EVM) hinzugefügt.

### Steuerung Bearbeiten von slider Cursor

Statusdaten1 Daten2

Bnh yyh zzh

n = Kanal (0-15, n muss ein globaler Kanal sein)

yy = Gleitender Index (66-6E, 72-76)

zz = Wert (0-127)

- PLAYER1\_SLIDER : 0x66
- PLAYER2\_SLIDER : 0x67
- DRUM\_SLIDER : 0x68
- BASS\_SLIDER : 0x69
- CHORD\_SLIDER : 0x6A
- REAL\_CHORD\_SLIDER : 0x6B
- LOWERS\_SLIDER : 0x6C
- USER2\_SLIDER : 0x6D
- USER3\_SLIDER : 0x6E
- RIGHT1\_SLIDER : 0x72
- RIGHT2\_SLIDER : 0x73
- DRAWBARS\_SLIDER : 0x74
- MICRO1\_SLIDER : 0x75
- VOCAL\_SLIDER : 0x76

- Die STANDARD Velocity-Kurve wurde auf der Seite MENU > CONTROL hinzugefügt. Der Parameter 'Fine' kann für jede Kurve unabhängig eingestellt werden.



- USER GM VOICE: Option GM ORIGINAL auf der Seite GM VOICE SELECT hinzugefügt. Stellt den Originalsound im Style-Part wieder her, der mit einer User GM Voice eingestellt wurde.



- OKTAVE UND STYLE EDIT REC. OCTAVE : Die Werte reichen jetzt von -3 bis +3.

- Separate MONO-Ausgänge in MENU hinzugefügt ->

CONTROL -> **2 STEREO, 4 MONO OUTPUT ASSIGN**

Alle Kanäle können nun unabhängig voneinander den Haupt- und Hilfsausgängen MONO oder STEREO zugewiesen werden.



- Option SINGLE CHANNEL MIDI PLAYER hinzugefügt. Es ist nun möglich, einzelne Kanäle unabhängig voneinander den Haupt- oder Einzelausgängen MONO oder STEREO zuzuweisen.

- USER DRUMSET: ATTACK, DECAY, FC hinzugefügt und Q für jede Note.



- Varitone-Sounds sind in der Preset-Liste mit einem "V" gekennzeichnet.

- Verlängerte RealDrum Lock Aktivierungszeit durch langes Drücken der Tasten A, B, C, D.

- Voice to Screen: Feste Anzeige der Seitenzahl, wenn Stimme 2 gewählt ist.

### EVM

- Durch Gedrückthalten der TRANSP + Taste oder der TRANSP - Taste wird das Transpositionsmodul geöffnet.

- Schaltflächen für langes Drücken werden jetzt in der mit VIEW gekennzeichneten Benutzeroberfläche angezeigt.

- Die Funktion PANIC wurde zur EXIT-Taste hinzugefügt, die die Funktion von (MIDI RESET) hat. Um sie zu aktivieren, lassen Sie das Kästchen EXIT PANIC markiert.

### GM USER VOICE IN STYLE

- Diese Seite wurde in den Styles hinzugefügt, um eine modifizierte GM-Voice in den Sektionen Bass, Chord1, Chord2, Chord3, Chord4, Chord5, Lower1, Lower2 und Lower3 zu bearbeiten und als User GM Voice zu speichern.

Durch Aktivieren des Kästchens VOICE CHANGES (1) (Abb.1) und Ankreuzen des Kästchens mit dem Namen der VOICE (2) in der gewählten Sektion kann man auf das Menü zur Auswahl der VOICE zugreifen (Abb.2).



Abbildung 1



- In diesem Menü kann eine beliebige GM-VOICE aus dem gewählten Bereich ausgewählt werden, und der Editor kann durch Aktivieren des Kästchens GM EDIT aufgerufen werden (Abb. 3).



Abbildung 2

- Abb.3 zeigt das Menü des Voice-GM-Editors. Die Parameter, die bearbeitet werden können, sind:

- GM VOICE (auf dem Bild ist Real Mark ausgewählt).
- ATTACK, DECAY, SUSTAIN und RELEASE Hüllkurvenwerte.
- VIBRATO RATE, DEPTH und DELAY Werte.
- Resonanz des Q-Filters und Grenzfrequenz des FC-Filters.
- VELO. FILTER und VELO. AMP. (Velocity Timbre Filter und Amplitude).
- PORTAMENTO ein/aus und PORTAMENTO TIME.
- MONO: Wahl zwischen monophoner und polyphoner Stimme. Wenn PORTAMENTO aktiv ist, wird die Mono-Stimme zu Legato.

- Mit SAVE speichert man mit demselben ursprünglichen Namen, mit "SAVE AS" kann man den Namen mit der alphanumerischen Tastatur ändern, mit CANCEL kehrt man zum Editormenü (Abb.3) zurück, ohne zu speichern. Die USER VOICE GM wird im USBACK-Speicher im Ordner USER\_GM\_VOICE gespeichert.



Abbildung 3

-Nach der Bearbeitung gelangen Sie durch Drücken der Taste SAVE in das Speichermenü in Abb. 4. Es können bis zu 128 GM USER-Stimmen gespeichert werden, indem Sie das Kästchen TO GM USER VOICE markieren. Mit dem Drehknopf können Sie den Zielort LOCATION auswählen.

- Die Datei hat die Endung .sgm (single gm), und dem Namen ist eine Nummer vorangestellt, die die Position unter den 128 verfügbaren Dateien angibt.



Abbildung 4

-Die gm-user voice " GM USER ", kann im Feld GM USER im Menü zur Auswahl der Position ausgewählt werden. In Abb.5 sehen Sie den MY\_PIANO-Klang, der zuvor an Position 2 gespeichert wurde.



Abbildung 5

-USER GM VOICE: Durch Aktivieren von VOICE CHANGE und Auswählen eines Akkordfeldes können Sie die gewünschte User GM Voice zuweisen; durch Drücken von EXIT wird der Sound automatisch dem gewählten Bereich zugewiesen. Im Beispiel in Abb.6 wurde der Sound Real Mark-usr der Sektion Chord3 zugewiesen.

-Wenn Sie den Style als User Style speichern, erklingen die User Voices nach dem Laden mit den Parametern, die im Editier-GM gespeichert wurden.



Abbildung 6

-N.B.: Beim Speichern des USER STYLES werden alle Parameter der gm-voice des Benutzers, die den Teilen des STYLE zugeordnet sind, mitgespeichert, so dass der STYLE des Benutzers auf verschiedene Maschinen übertragen werden kann.

## KEY TUNE

- Fehlerhaftes Verhalten auf chromatischen Tastaturen und im Akkordeonmodus behoben.
- Option "KEEP" für die Einstellung "Force Off" hinzugefügt.
- "SYNC"-Option hinzugefügt, um das Key Tune mit dem Style zu synchronisieren. Diese Optionen können in jedem Key Tune unabhängig gespeichert werden. Hinweis: Der Key Tune unterstützt kein Time-Stretching: die BPM des Styles müssen mit den BPM des Key Tune übereinstimmen, um die Synchronisation aufrechtzuerhalten.
- EDIT-Verknüpfung auf der Hauptseite hinzugefügt.

Key Tune ist ein neuer Playermodus, mit dem Audiodateien auf bestimmten Tasten der Tastatur mit **minimaler Latenz** abgespielt werden können.

Die Einschränkungen dieses Modus sind:

- nur .wav-Dateien (16 bit/44100 Hz) sind erlaubt.
  - Es unterstützt kein Time-Stretching.
  - keine Änderung des Tons.
  - Player 2 ist nicht verfügbar, wenn die Key Tune-Funktion aktiv ist.
  - Die Audiodateien können an einem beliebigen Ort gespeichert werden, es wird jedoch empfohlen, sie im Ordner KEYTUNE/WAVES zu speichern.
  - max. 32 Dateien pro Keytune.
  - Es kann jeweils nur eine Datei wiedergegeben werden.
  - Keytune-Dateien (.ktune) können nur im Ordner KEYTUNE gespeichert werden
- wählen Sie KEY TUNE in der unteren Leiste der Hauptseite, um den Key Tune Player zu aktivieren/deaktivieren.



- Wenn das Instrument startet, wird die globale Standard-Key-Tune geladen (die globale Standard-Key-Tune kann auf der Seite KEYTUNE SETTING geändert werden).

- wählen Sie die weiße Taste in der Mitte des Bildschirms, um einen anderen Key Tune zu laden. Key Tune-Dateien werden im Ordner KEYTUNE gespeichert.



## Key Tune Info Page



-Wählen Sie die Schaltfläche INFO, um die Seite zu öffnen. Sie zeigt alle Dateipositionen auf der Tastatur an:



### Key Tune - Seite bearbeiten



MENU -> KEY TUNE : Wählen Sie die Taste EDIT auf der Hauptseite, um die Seite Key Tune Edit zu öffnen.



## Key Tune - ITEM-Seite bearbeiten



Ein Element kann ausgewählt werden, indem man die entsprechende wav-Datei auswählt oder in der Liste auf der linken Seite darauf tippt.

- MENÜ :

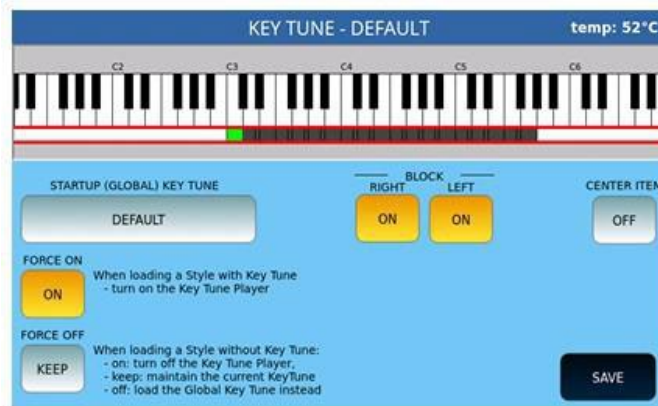
- ITEM: zur ITEM-Seite gehen
- SYNC: Gehen Sie zur SYNC-Seite
- AUTOSELECT: wählt automatisch das entsprechende Element aus, wenn eine Taste gedrückt wird.
- GLOBAL: Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Einstellungen für alle Effekte in der Liste vorgenommen.
- ADD: fügt eine .wav-Datei zur Liste der verwalteten Dateien hinzu.
- DELETE: Löscht die Datei aus der Liste der verwalteten Dateien.
- CLEAR: Entfernt alle Dateien aus dem Key Tune Menü.
- LOAD: Lädt eine Audiodatei aus dem KEYTUNE-Ordner.
- EINSTELLUNGEN: öffnet die Einstellungsseite.
- RANGE START/END: Definiert das Intervall auf der Tastatur, in dem die ausgewählte WAV abgespielt wird.
- HOLD: Legt fest, ob die wav-Datei nach dem Loslassen der Taste weiter abgespielt wird.
- LOOP: legt fest, ob die Wav-Datei in einer Schleife abgespielt wird.
- VOL: bestimmt die Lautstärke der WAV-Datei.
- DYN: legt fest, ob die Lautstärke der wav-Datei durch die Anschlagsstärke gesteuert wird. deaktiviert VOL.
- RESET: Stellt die aktuelle wav mit den Standardwerten wieder her.

## Key Tune - Sync-Seite bearbeiten



- **ENABLE:** aktiviert/deaktiviert die Synchronisation zwischen Style und Key Tune. Der Beginn des Keytune ist an den Beginn des Styles gebunden.
- **SYNC MODE:** wählt den Modus aus, in dem die Synchronisierung funktioniert:
  - **BEAT:** Wartet auf den Beginn des nächsten Taktes des Styles.
  - **BAR:** Wartet auf den Beginn des nächsten Taktes.
- **WAIT START:** wenn aktiviert, wartet der Key Tune, bis der Style startet.

### Key Tune - Einstellungsseite



- **SAVE:** Speichert die aktuellen Einstellungen auf der Festplatte.
- **STARTUP (GLOBAL) KEY TUNE:** Wählt den Key Tune, der beim Einschalten des Geräts geladen wird.
- **FORCE ON:** beim Laden eines Styles mit Key Tune wird der Key Tune Player aktiviert (Standardeinstellung ist ON).
- **FORCE OFF:** beim Laden eines Styles ohne Key Tune:
  - wenn ON, schaltet den Key Tune Player aus.
  - wenn KEEP, wird die aktuelle Tonart beibehalten.
  - wenn er auf OFF steht, wird der Global Key Tune geladen.
- **BLOCK LEFT:** spielt die Note auf der linken Seite der Tastatur nicht, wenn auf dieser Taste ein Key Tune-Element vorhanden ist.
- **BLOCK RIGHT:** spielt die Note auf der rechten Seite der Tastatur nicht, wenn auf dieser Taste ein Key Tune-Element vorhanden ist.
- **CENTER ITEM:** wenn EIN, wird das Tastatur-Widget auf das ausgewählte Element verschoben.

### Beispiel: So erstellen Sie ein neues Key Tune :



- Gehen Sie zu MENU -> KEY TUNE, um die Seite zur Bearbeitung der Tonart aufzurufen.



- Wählen Sie CLEAR, um einen leeren Key Tune zu erstellen.



- Wählen Sie ADD, um eine .wav-Datei hinzuzufügen.

- Navigieren Sie zu der gewünschten .wav-Datei und wählen Sie sie aus.



- Wählen Sie ENTER, um die .wav-Datei zu laden
- Eine Taste auf der Tastatur auswählen, um den Wert der Starttaste festzulegen
- Wählen Sie SAVE, um den aktuellen Key Tune im Ordner KEYTUNE zu speichern.

### Speichern einer Tonart im Style



- Gehen Sie zu VIEW&MODELING -> KEY TUNE, um die Key Tune-Auswahlseite aufzurufen.
- Wählen Sie ein Key Tune aus der Liste.
- Wählen Sie die Schaltfläche SAVE, um den Style als User Style mit der Key Tune-Funktion zu speichern.
- Wählen Sie REMOVE, um den Key Tune von einem USER zu entfernen.