



FANTOM 06 FANTOM 07 FANTOM 08

Referenzhandbuch

In diesem Handbuch werden die grundlegenden Funktionen des FANTOM-06/07/08 (Ver. 1.01 und später) erläutert.

* Sie können die aktuelle Version des Geräts überprüfen, indem Sie die Registerkarte [MENU] → <SYSTEM> → INFO aufrufen.

01: Übersicht 7

Beschreibung der Bedienfelder	8
Oberes Bedienfeld	8
Rückseite (Anschluss externer Geräte)	11
Grundlegende Bedienung	13
Editieren eines Wert	13
[INC] [DEC] Taster	13
[VALUE] Rad	13
Display (Touchscreen)	14
NUMERISCHES Fenster	13
Bewegt den Cursor	14
Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster	14
Display (Touchscreen)	14
Bestätigen oder Abbrechen des Wert	14
[ENTER] Taster	14
[EXIT] Taster	14
Display (Touchscreen)	14
[SHIFT] Taster	14
FUNKTIONSREGLER [E1]–[E6]	14
Regler- und Slider	14
[MENU] Taster	15
Operationen im Display	15
SCENE SELECT-Display	15
TONE EDIT-Bildschirm 1	15
TONE EDIT-Bildschirm 2	15
ZONE VIEW-Bildschirm	16
MENU-Bildschirm	16
RENAME-Bildschirm	16
REC STANDBY-Bildschirm	16
Überblick über das Instrument	17
Grundstruktur	17
Controller	17
Synthesizer	17
Sequencer	17
Sampler	17
Die Einheiten des Sounds	18
TONE	18
ZONE	19
SCENE	19
Über die Effekte	20
Über den Speicher	22
Vorbereitung	23
Platzieren des FANTOM auf einem Ständer	23
Wenn Sie das FANTOM-06/FANTOM-07 verwenden	23
Wenn Sie das FANTOM-08 verwenden	24
Ausschalten des Geräts	25
Ausschalten des Geräts	25
Automatisches Ausschalten des Geräts nach einer gewissen Zeit (Auto Off)	26
Ändern der Auto Off-Einstellung	26

02: Spielen des Instruments 27

Auswählen eines Sounds (SCENE/TONE)	28
Auswählen eines Sounds (SCENE/TONE)	28
Auswählen einer Bank	28
Suche nach Szenen	29
Schnellbearbeitung	30
Auswählen eines Tone	31
Auswählen von Tones in einer Kategorie (Category Lock) ..	31
Auswählen von Tones aus einer Liste	31
Tone-Suchfunktion	32
Spiele des Instruments	34
Spiele eines Tone in einer Zone (Single)	34
Zonen layern (Layer)	35
Auswählen eines Tones (Layer)	35
Aufteilung des Tastatur in zwei Regionen (Split)	36
Ändern des Split-Punkts der Tastatur	36
Auswählen eines Tone (Split)	36
Playing Multiple Zones	37
Festlegen des Bereichs einzelner Zonen (KEY RANGE)	37
Ändern der Tastatur-Einstellungen	38
Erhöhen/Verringern des Tonumfangs in Halbtönen (Transponieren)	38
Erhöhen/Verringern des Tonumfangs in Oktaven (Octave) ..	38

03: Performance-Funktionen 39

Arpeggios spielen	40
Verwenden des Arpeggiator	40
Einstellen des Arpeggiators	41
Halten des Arpeggio (Hold)	41
Verwendung eines Pedal Schalter	41
Arpeggiator-Einstellungen	42
Spiele von Akkorden (Akkord Speicher)	43
Verwenden der Akkord Speicher-Funktion	43
Akkord Speicher-Einstellungen	43
Spiele mit Rhythm Patterns	44
Auswählen/Abspielen von Rhythm Patterns	44
Bearbeiten einer Rhythmus Pattern-Gruppe	45
Speichern einer Rhythm Pattern-Gruppe	46
Ändern des Tempos des Rhythmus-Pattern	46
Sichern der Rhythm Pattern-Einstellungen	46
Spiele der General-Purpose-Controller	47
Verwenden der Schieberegler und der Drehregler	47
Verwendung Anderer Universal-Controller	48
Verwendung von SYNTH CTRL	49
Verwendung von SYNTH CTRL	49
Gleichzeitiges Ändern der Lautstärke mehrerer Zonen (Motional Pad)	50
Verwenden des Motional Pad	50
Bearbeiten der Motional Pad Einstellungen	50
Ändern der zugewiesenen Zonen	50
Umschalten des Sounds, derr einer Zone zugewiesen ist ..	51
Weitere Einstellungen für das Motional Pad	51

04: Editieren	53
Bearbeiten einer Szene (Zone)	54
Bearbeiten der Overall Scene	54
Initialisieren einer Zone (UTILITY)	55
Bearbeiten einer Zone	54
Initialisieren einer Zone (UTILITY)	55
Überprüfen des Ausgabeziels für alle Zonen gleichzeitig (ZONE OUT ASSIGN-Display)	55
Bearbeiten des Erscheinungsbilds einer Szene	56
Sichern einer Szene	56
Bearbeiten eines Sounds	58
Basic Sound-Editierung	58
ZEN-Core Sound (TONE-TYPE: Z-Core)	58
Auswahl Von Partial	59
Bearbeitung im TONE EDIT PRO Bildschirm	59
Drum Kit Tone (TONE TYPE: Drum)	60
SuperNATURAL Acoustic Tone (TONE TYPE: SN-A)	61
VTW Organ (TONE TYPE: VTW)	61
SuperNATURAL Acoustic Piano Tone (TONE TYPE: SN-AP)	62
SuperNATURAL Electric Piano Tone (TONE TYPE: SN-EP) ..	63
MODEL Tone (TONE TYPE: MODEL)	63
Speichern eines Tone	64
Initialisieren eines Tone (Tone Initialize)	64
Initialisieren eines Partial (Partial Initialize)	65
Kopieren eines Partial (Partial Copy)	65
Verwenden der Edit-Regler	65
Bearbeiten der Effekte	66
Grundlegendes Verfahren für die Effektbearbeitung	66
Bearbeiten der Effekte der einzelnen Zonen	66
Bearbeiten von Effekten, die von allen Zonen genutzt werden	68
Bearbeiten der systemweiten Effekte	69
Hinzufügen eines Multi-Effekts zum gesamten Sound (TFX)	70
Bearbeiten der Sampling Input-Effekte	70
Anwenden von Effekten auf den Sampler	70
Festlegen des Sampler Output-Ziels	71
Einstellung das Pad-Ausgabeziel	71
Festlegen des Ausgabeziels für den USB-Eingang	71
Festlegen des Click Sound-Ausgabeziels	71
Einstellung der OUTPUT ROUTING-Ziele	71
Verwendung des Mixer-Displays	72
Einstellen von Pan und Volume im MIXER-Display	72
Einstellen der ZONE EQ-Einstellungen im MIXER-Display .	73
Abrufen von Szenen in der Reihenfolge der Songs (Scene Chain)	74
Verwendung Der Scene Chain	74
Umschalten zwischen Bildschirmhalten	75
Erstellen eines Chain Sets	76
Bearbeiten eines Chain Sets	77

05: Sampler	79
Sampling-Funktionen	80
Informationen zum SAMPLING-MENÜ	81
Sampling (auf das Keyboard)	81
Probenahme (in den Speicher)	83
Sampling (auf ein Pad)	83
Importieren einer Audiodatei (auf die Tastatur)	84
Importieren einer Audiodatei (auf das Pad)	84
Importieren mehrerer Audiodateien (nach Multisample) .	85
Bearbeiten von MultiSamples und KBD Samples .	87
Editieren der Parameter für einzelne Tasten (MULTISAMPLE EDIT PRO)	87
Samples für Tastaturbereiche verwalten (MULTISAMPLE MANAGER)	87
Verwendung der Sample Utility Funktionen	88
Verwalten von Samples (KBD Sample)	88
Parameter bearbeiten (SAMPLE PARAMETER)	88
Verwenden der KBD Sample UTILITY-Funktionen	89
Verwenden der SAMPLE MODIFY Funktionen	90
Erstellen eines Sound mit mehreren Multisamples (MULTISAMPLE VIEW)	90
Anzeige der internen Speicher-Nutzung als Grafik (WAVE/ EXPANSION MEMORY INFO)	91
Optimieren des Sample-Speicherbereichs	91
Importieren von Sample-Daten (IMPORT)	91
Pad-Samples wiedergeben	93
Drücken der Pads, um Pad Samples abzuspielen	93
Halten der Pads-Sample-Wiedergabe (Hold)	93
Wechseln der Bänke	93
Verschieben eines Pad-Sample	94
Verschieben eines Pad-Sample	94
Verschieben eines Pad-Sample	94
Informationen zum SAMPLE PAD-Bildschirm	94
Sampling (auf ein Pad)	95
Sampling vorbereiten	95
Einstellen der Eingangslautstärke (Input Einstellung)	96
Sampling	97
Importieren einer Audiodatei (auf das Pad)	97
Bearbeiten eines Pad Sample	99
Quick Edit verwenden	99
Verwenden von Wave Edit	99
Verwendung der Sample Utility Funktionen	100
Umbenennen des Pad Sample (RENAME)	
SAMPLE PAD WAVE EDIT	100
Schneiden von unerwünschten Bereichen aus dem Pad Sample (TRUNCATE) WAVE EDIT	101
Löschen eines Pad Sample (DELETE) SAMPLE PAD WAVE EDIT	101
Löschen aller Pad Samples (DELETE ALL)	
SAMPLE PAD	101
Exportieren des Pad Sample im WAV-Format (EXPORT WAV)	
SAMPLE PAD WAVE EDIT	101
Exportieren aller Pad Samples im WAV-Format (EXPORT ALL WAV)	
SAMPLE PAD	102

06: Pads 103

Zuweisen praktischer Funktionen zu den Pads (PAD MODE) 104

Grundlegende Funktionen des PAD-MODUS 104
 Abspielen von Samples (Sample Pad) 104
 Abspielen Von Tones (Note Pad) 104
 Auswählen von Partial und ein- bzw. Ausschalten (Partial SW/Sel) 105
 Steuern eines DAW (DAW Control) 105
 Umschalten Der Zone Mute (Zone Mute) 106
 Switching Zone Solo (Zone Solo) 106
 Ein- und Ausschalten der Keyboard Schalter-Gruppe (KBD SW Group) 106
 Spielen von Rhythm Patterns (Rhythm Pattern) 107
 Auswählen und Abspielen eines Pattern (Pattern) 107
 Spielen der Variationen eines Pattern (Variation Play) 107
 Spielen Von Gruppen (Group Play) 107
 Verwenden der System-Einstellungen (System) 107

07: Sequencer 109

Die Struktur des Sequencer 110
 Pattern 110
 Gruppe 110
 Song 110

Spielen des Sequencer 111
 Pattern Wird Abgespielt 111
 Loop-Einstellungen (LOOP) 112
 Ändern des Tempos 113
 Stummschalten eines Tracks (MUTE) 113
 Sonoing eines Track (SOLO) 114
 Spielgruppe 114
 Song Wird Gespielt 115
 Anzeigen der Timeline als Measures (MEAS) 115

Song Production-Workflow 116

Aufzeichnen eines Pattern 117
 Möglichkeiten zum Aufzeichnen eines Pattern 117
 Vorbereitung der Aufnahme 117
 Real Time Recording (Real Time REC) 117
 Entfernen Unerwünschter Daten Während Der Aufnahme (Realtime Erase) 119
 Step Recording (Step REC) 119
 TR-REC 121
Bearbeiten eines Pattern 123
 Bearbeiten eines Pattern mit dem Piano Roll 123
 Die Automation wurde der Piano Roll hinzugefügt 124
 Auswählen Mehrerer Noten 125
 Ziehen einer Notiz zum Kopieren 125
 Bedienung der [E1]–[E6]-Regler 126
 Mikroskop 126
 Praktische Funktionen (Pattern Utility) 126
 Anwenden verschiedener Bearbeitungen (MODIFY) 128
 Importieren von SMF als Pattern (IMPORT) 130
 Exportieren eines Pattern als SMF (EXPORT) 130
 Speichern eines Pattern 131

So erstellen Sie eine Gruppe 132

Erstellen einer Gruppe 132
 Benennen einer Gruppe (RENAME) 132
 Bearbeiten einer Gruppe 133
 Grundlegende Bedienung im GROUP-Display 133
 Festlegen der Loop-Einstellungen (Length) 133
 Benennen einer Gruppe (RENAME) 133
 Initialisieren einer Gruppe (INITIALIZE) 134
 Exportieren einer Gruppe als SMF (EXPORT) 134
 Speichern einer Gruppe 134

So erstellen Sie einen Song 135

Erstellen eines Songs 135
 Editieren eines Songs 135
 Grundlegende Bedienung im SONG-Display 135
 Überspringen einer bestimmten Gruppe (SKIP) 135
 Bearbeiten der Song-Struktur (SONG EDIT) 136
 Einstellen des Pan und Volume Balance 138
 Exportieren eines Songs als SMF (EXPORT) 138
 Speichern eines Songs 138
 Verwendung des SMF-Players 139
 Spielen eines SMF 139
 Verwendung des ab LOOP 139
 Ändern des Tempos 140
 Stummschalten eines Tracks (MUTE) 140
 Sonoing eines Track (SOLO) 140

08: Steuerung 141

Anschließen eines Computer über USB 142

Verbindung zu Ihrem Computer 142
 USB Driver-Einstellungen 142
 Live mit einem Plug-in Synthesizer 142
 Verwendung von USB Audio 142
 Einstellen des USB Audio-Eingangs 142
 Einstellen des USB Audio Output 143

Steuern eines externen MIDI-Gerät (EXT MIDI OUT) 144

Steuern eines externen MIDI-Gerät (EXT MIDI OUT) 144

Verwendung des Vocoders 146

Verwenden eines externen Geräts oder eines Mikrofons . 146
 Verwendung des Vocoders 147
 Anschließen eines Mikrofons 147
 Vornehmen Der Vocoder-Einstellungen 147
 Verhindern Akustischer Rückkopplungen 149
Bearbeiten des Vocoders 149
 Sichern der VOCODER-Einstellung 150

09: Einstellungen 151

Praktische Funktionen (Utility)	152
WAVE/EXPANSION INFO-DISPLAY	152
Optimieren des Sample-Speicherbereichs	152
Importieren von Sound-Daten (IMPORT)	152
Importieren von Scene-Daten (IMPORT SCENE)	153
Importieren von Sample-Daten (IMPORT Sample).....	154
Exportieren von Sound-Daten (EXPORT)	155
Exportieren von Scene-Daten (EXPORT SCENE)	156
Exportieren von Sample-Daten (EXPORT Sample)	156
Sicheres Entfernen eines USB-Flashspeicher (USB MEMORY UNMOUNT)	157
Grundlegende Funktionen Des Utilitys	158
Sichern von Benutzerdaten auf einem USB-Flashspeicher (Backup)	158
Wiederherstellen der Backup-Daten im FANTOM (RESTORE)	159
Formatieren eines USB-Flashspeicher (USB MEMORY FORMAT)	159
Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)	160
Zurücksetzen des internen Speichers auf die Werkseinstellungen (Internal Storage Initialize)	160
Einstellung des Hintergrundbild	161
Praktische Funktionen (File Utility)	162
File Utilities (Datei-Dienstprogramme)	162
Grundlegende Vorgehensweise für File Utilities	162
Umbenennen einer Datei oder eines Ordners (RENAME) .	162
Löschen einer Datei oder eines Ordners (DELETE)	162
Kopieren einer Datei oder eines Ordners (COPY)	163
Verschieben einer Datei oder eines Ordners (MOVE)	163
Erstellen eines neuen Ordners (CREATE FOLDER)	163
Einstellungen für das gesamte FANTOM	164
Grundlegende Vorgehensweise für die System- Einstellungen	164
Sichern der System-Einstellungen	164
System-Parameter	164
Allgemeine Einstellungen (GENERAL)	164
Keyboard-Einstellungen (KEYBOARD)	165
Pedaleinstellungen (PEDAL)	165
Rad-Einstellungen (RAD 1/2)	166
S1/S2-EINSTELLUNGEN (S1/S2)	166
Slider-Einstellungen (Slider)	167
Regler-Einstellungen (Regler)	167
USB Audio-Einstellungen (USB AUDIO)	167
Midi-Einstellungen (MIDI)	167
Sound-Einstellungen (SOUND)	169
Synchronisationseinstellungen (SYNC/TEMPO)	169
Sequencer-Einstellungen (SEQUENCER)	169
Click-Einstellungen (CLICK)	169
Note Pad-Einstellungen (NOTE PAD)	170
Control Function Settings (CONTROL)	170
Informationen zum FANTOM (INFO)	170
Hinzufügen weiterer Tones (EXPANSION)	171
Hinzufügen Von Tones	171
Entfernen eines Sound	171
Optimieren des Sound-Speicherbereichs	171
Auswahl eines Erweiterungs-Sound	171
Löschen der Lizenzinformationen	173

10: Anhang 175

Akkord Speicher-Liste	176
Blockdiagramm	178
Fehlermeldungsliste	179
Fehlersuche	181
MIDI-Implementierungsdiagramm	186
Wichtige Technische Daten	188

ANMERKUNG

01: Überblick

Beschreibung der Bedienfelder 8

Oberes Bedienfeld	8
Rückseite (Anschluss externer Geräte)	11

Grundlegende Bedienung 13

Editieren eines Wert	13
[INC] [DEC] Taster.....	13
[VALUE] Rad	13
Display (Touchscreen)	14
NUMERISCHES Fenster	13
Bewegt den Cursor	14
Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster	14
Display (Touchscreen)	14
Bestätigen oder Abbrechen des Wert	14
[ENTER] Taster	14
[EXIT] Taster	14
Display (Touchscreen)	14
[SHIFT] Taster.....	14
FUNKTIONSREGLER [E1]–[E6]	14
Regler- und Slider.....	14
[MENU] Taster	15
Operationen im Display	15
SCENE SELECT-Display	15
TONE EDIT-Bildschirm 1	15
TONE EDIT-Bildschirm 2	15
ZONE VIEW-Bildschirm	16
MENU-Bildschirm	16
RENAME-Bildschirm	16
REC STANDBY-Bildschirm	16

Überblick über das Instrument 17

Grundstruktur	17
Controller	17
Synthesizer.....	17
Sequencer.....	17
Sampler.....	17
Die Einheiten des Sounds	18
TONE	18
ZONE	19
SCENE	19
Über die Effekte	20
Über den Speicher	22
Vorbereitung	23
Platzieren des FANTOM auf einem Ständer	23
Wenn Sie das FANTOM-06/FANTOM-07 verwenden	23
Wenn Sie das FANTOM-08 verwenden	24
Ausschalten des Geräts	25
Ausschalten des Geräts	25
Automatisches Ausschalten des Geräts nach einer gewissen Zeit (Auto Off)	26
Ändern der Auto Off-Einstellung	26

Beschreibung der Bedienelemente

Die Bedienoberfläche



1 Controller-Sektion

Controller	Beschreibung
WHEEL1 WHEEL2	Diesen Rädern können verschiedene Funktionen zugeordnet werden. Sie können die zugewiesene Funktion ausführen, indem Sie ein Rad während des Spielens bewegen. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und einen der Controller bewegen bzw. betätigen, erscheint ein entsprechender Einstell-Bildschirm.
[S1] [S2]-Taster	Diesen Tastern können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie einen dieser Taster, um den entsprechenden Einstell-Bildschirm aufzurufen.
Pitch Bend/ Modulationshebel	Ermöglicht das Versetzen der Tonhöhe bzw. das Hinzufügen einer Vibrato.

Controller	Beschreibung
[ZONE 9-16]-Taster	Schaltet auf die Zone, deren Einstellungen verändert werden sollen. Erlöschen: 1–8 Leuchtet: 9–16
ZONE SELECT-Taster	Wählen Sie die Zone aus, die Sie steuern möchten (die aktuelle Zone). Die ausgewählte Zone wird zur aktuellen Zone. Wenn die ZONE SELECT-Funktion eingeschaltet ist, wählen Sie mit den ZONE INT/EXT [1]–[8]-Tastern die aktuelle Zone aus.
CONTROL-Regler [1]–[8]	Diesen Schieberegler können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Die zu steuernden Parameter sind abhängig vom Status der Function Select-Taster auf der linken Seite.
ZONE INT/EXT-Taster [1]–[8]	Legen Sie fest, ob die gewünschte Zone beim Spielen der Tastatur einen Sound erzeugt oder nicht. Bestimmt in Verbindung mit der aktuellen Zone, wie die interne Sound Engine (externes Sound-Modul) den Sound erzeugt. Wenn die ZONE SELECT-Funktion eingeschaltet ist, fungieren die Tasten als ZONE SELECT [1]–[8]-Taster.

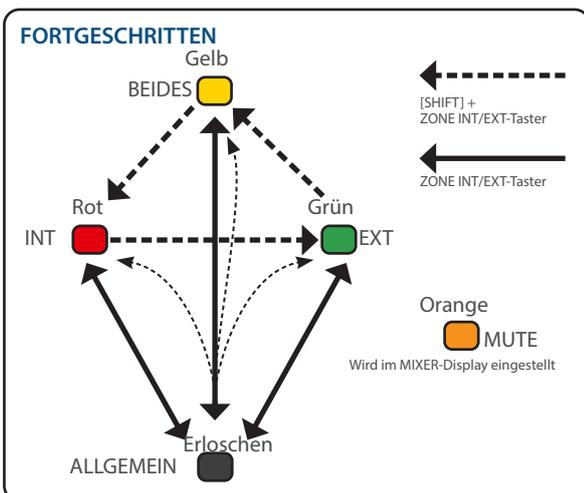
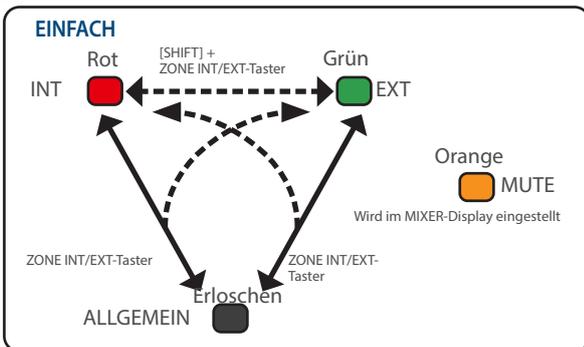
2 Zone-Sektion

Controller	Beschreibung
[MASTER VOLUME]-Regler	Regelt die Lautstärke des Signals, das über die MAIN OUT-Buchsen und die PHONES-Buchse ausgegeben wird.
[PAN/LEVEL]-Taster	Wenn Sie den Taster drücken, so dass die Anzeige leuchtet, wird mit den Kontrollreglern [1]–[8] das Panorama und mit den Schieberegler [1]–[8] die Lautstärke der Zonen gesteuert. Halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und drücken Sie diesen Button, um den Display des MIXER-Displays aufzurufen.
CTRL-Taster	Wenn Sie die Button-Anzeige so drücken, dass sie aufleuchtet, können Sie mit den Control-Reglern [1]–[8] die Parameter der aktuellen Zone in Echtzeit steuern.
[ASSIGN]-Taster	Sie können den Kontrollreglern [1]–[8] und Schieberegler [1]–[8] auch andere Funktionen zuordnen. Über ASSIGN1 werden Parameter einer Scene und über ASSIGN2 System-Parameter zugeordnet. Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie einen dieser Taster, um den entsprechenden Einstell-Bildschirm aufzurufen. Schalter zwischen ASSIGN1 und ASSIGN2
	ASSIGN1 (SCENE) [ASSIGN]-Taster
	ASSIGN2 (SYSTEM) [ASSIGN] Button + [PAN/LEVEL] Button

Controller	Beschreibung	
ZONE INT/EXT-Taster	Wenn die entsprechende Zone die aktuelle Zone ist	Wenn die entsprechende Zone ist Nicht die aktuelle Zone
Leuchtet nicht (COMMON)	EINFACH Sowohl die interne Sound Engine als auch das externe Sound-Modul erzeugen einen Sound, wenn Sie die Tastatur abspielen.	Weder die interne Sound Engine noch das externe Sound-Modul erzeugen einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen. * Sie können den internen Sequenzer oder MIDI-Daten eines externen Geräts verwenden, um die interne Sound Engine abzuspielen.
	FORTGESCHRITTEN Die interne Sound Engine und das externe Sound-Modul werden nur abgespielt, wenn die ZONE INT/EXT-Taster aller Zonen ausgeschaltet sind (erloschen) und Sie die Tastatur abspielen.	
Leuchtet rot (INT)	EINFACH Die interne Sound Engine erzeugt einen Sound, wenn Sie das Keyboard spielen.	Nur wenn die ZONE INT/EXT Button einer anderen aktuellen Zone eingeschaltet ist (rot oder grün leuchtet), erzeugt die interne Sound Engine einen Sound, wenn Sie das Keyboard spielen.
	FORTGESCHRITTEN Die interne Sound Engine erzeugt einen Sound, wenn Sie das Keyboard spielen.	
Leuchtet grün (EXT)	EINFACH Das externe Soundmodul erzeugt einen Sound, wenn Sie die Tastatur spielen.	Nur wenn die ZONE INT/EXT Button einer anderen aktuellen Zone eingeschaltet ist (rot oder grün leuchtet), erzeugt das externe Soundmodul einen Sound, wenn Sie die Tastatur spielen.
	FORTGESCHRITTEN Das externe Soundmodul erzeugt einen Sound, wenn Sie die Tastatur spielen.	
Leuchtet gelb (BEIDE) Nur ADVANCED	FORTGESCHRITTEN Sowohl die interne Sound Engine als auch das externe Sound-Modul erzeugen einen Sound, wenn Sie die Tastatur abspielen.	
Leuchtet orange	Die Sound Engine ist stummgeschaltet. Der Empfang von MIDI-Daten erzeugt keinen Sound der internen Klangerzeugung.	

ANMERKUNG

Stellen Sie den Betriebsmodus (BASIC/ADVANCED) für den Bereich ZONE unter "Zone Int/Ext Control" der System-Parameter (S. 164).



Controller	Beschreibung
Fader [1]–[8]	Diesen Schieberegler können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Die zu steuernden Parameter sind abhängig vom Status der Function Select-Taster auf der linken Seite.
[SPLIT]-Taster	Schaltet die Split-Funktion ein bzw. aus.
[CHORD MEMORY]-Taster	Schaltet die Chord Memory-Funktion ein bzw. aus.
[ARPEGGIO]-Taster	Schaltet den Arpeggiator ein bzw. aus.
[TRANSPOSE]-Taster	Halten Sie diesen Taster und drücken Sie einen der OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster, um die Tonhöhe in Halbtönen zu transponieren.
OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster	Versetzt die Tonhöhe in Oktaven ab- bzw. aufwärts.

3 Common-Sektion

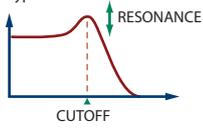
Controller	Beschreibung
[WRITE]-Taster	Das WRITE-Display erscheint. Zum Sichern von Scene bzw. Tone.
[MASTER FX]-Taster	Das TONE EDIT ZOOM-Display erscheint. Durch Halten des [SHIFT]-Tasters und Drücken dieses Tasters wird der MASTER EQ-Bildschirm aufgerufen.
[MOTIONAL PAD]-Taster	Der MOTIONAL PAD-Bildschirm erscheint.
[DAW CTRL]-Taster	Ermöglicht den Einsatz des Instruments als DAW Controller.
[MENU]-Taster	Das MENU-Display erscheint.
Bildschirm	Zeigt verschiedene Informationen an, abhängig vom ausgeführten Bedienvorgang.
FUNCTION-Regler [E1]–[E6]	Drehen eines dieser Regler verändert den darunter im Bildschirm angezeigten Parameter. Sie können diese Regler auch drücken, um einen Vorgang auszuführen oder einen Wert zu bestätigen.
[TEMPO]-Taster	Das TEMPO-Display erscheint. Sie können das Tempo auch durch mehrfaches Drücken des [TEMPO]-Tasters eingeben.
[VALUE]-Regler	Verändert den Wert des aktuell gewählten Parameters. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und den Regler drehen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.
[DEC] [INC]-Taster	Verändert den Wert des aktuell gewählten Parameters. Wenn Sie einen dieser Taster gedrückt halten und dann den jeweils anderen Taster drücken, wird der Wert schneller verändert. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und einen dieser Taster drücken, wird der Wert in größeren Schritten verändert.
Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster	Bewegen den Cursor nach oben/unten/links/rechts. Über diese Taster werden auch die Bildschirm-Anzeigen umgeschaltet.
[SHIFT]-Taster	Ruft in Verbindung mit einem anderen Taster das entsprechende Edit-Display auf.
[EXIT]-Taster	Wählt wieder die vorherige Bildschirm-Anzeige aus bzw. schließt das angezeigte Bildschirm-Fenster. Wenn Sie diesen Button-Taster gedrückt halten und dabei den [SHIFT]-Button gedrückt halten, wird eine all Note-OFF-Meldung an die Sound Engine und über MIDI ausgegeben. Diese Funktion ist nützlich, um Sounds von externen Geräten stummzuschalten, die weiterspielen, und in ähnlichen Fällen.
[ENTER]-Taster	Bestätigt die Eingabe eines Wertes, führt einen Vorgang aus oder ruft eine Liste bzw. andere Parameter auf.

4 Scene-Sektion

Controller	Beschreibung
[SCENE SELECT]-Taster	Das SCENE SELECT-Display erscheint. Zur Auswahl der Szenen..
[SCENE CHAIN]-Taster	Der SCENE CHAIN-Bildschirm erscheint. Hier können Sie eine Scene-Reihenfolge eingeben und Szenen aufeinander folgend auswählen.
[ZONE VIEW]-Taster	Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint. Hier können Sie den Status der einzelnen Zonen überprüfen.
[SINGLE TONE]-Taster	Ruft einen Piano-Sound in Zone 1 ab. Andere Zonen als 1 sind ausgeschaltet. HINWEIS Bei Drücken dieses Tasters werden bis dahin geänderte, aber noch nicht gesicherte Scene-Einstellungen gelöscht.

Controller	Beschreibung
[PAD MODE]-Taster	Bestimmt die Funktionen, die den Pads zugeordnet sind. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und diesen Taster drücken, werden der Edit-Bildschirm des aktuell gewählten Pads sowie damit zusammen hängende Bildschirm-Anzeigen aufgerufen.
[CLIP BOARD]-Taster	Ermöglicht das Bewegen bzw. Kopieren eines Samples zwischen zwei Pads.
[BANK]-Taster	Schaltet die Pad Bank um.
[HOLD]-Taster	Schaltet die Hold-Funktion ein bzw. aus (Der Sound wird auch nach Loslassen des Pads weitergespielt).
Pads [1]–[16]	Spielen die den Pads zugewiesenen Samples ab. Sie können den Pads auch andere Funktionen zuordnen.

5 Control-Sektion

Controller	Beschreibung
[OSC TYPE]-Taster	Ruft den OSC-Bereich des TONE EDIT ZOOM-Bildschirms auf.
[CUTOFF]-Regler	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.
[RESONANCE]-Regler	Bestimmt die Resonanz des Filters. Type:LPF 
[FILTER TYPE]-Taster	Bestimmt den Typ des Filters.
[PARAM]-Taster	Ruft den FILTER-Bereich des TONE EDIT ZOOM-Bildschirms auf.
[AMP]-Taster	Ruft das MENU-Display auf.
[FX]-Taster	Ruft den TONE EDIT-Bildschirm auf.
[LFO 2]-Taster	Ruft das MENU-Display auf.

6 Sequencer-Sektion

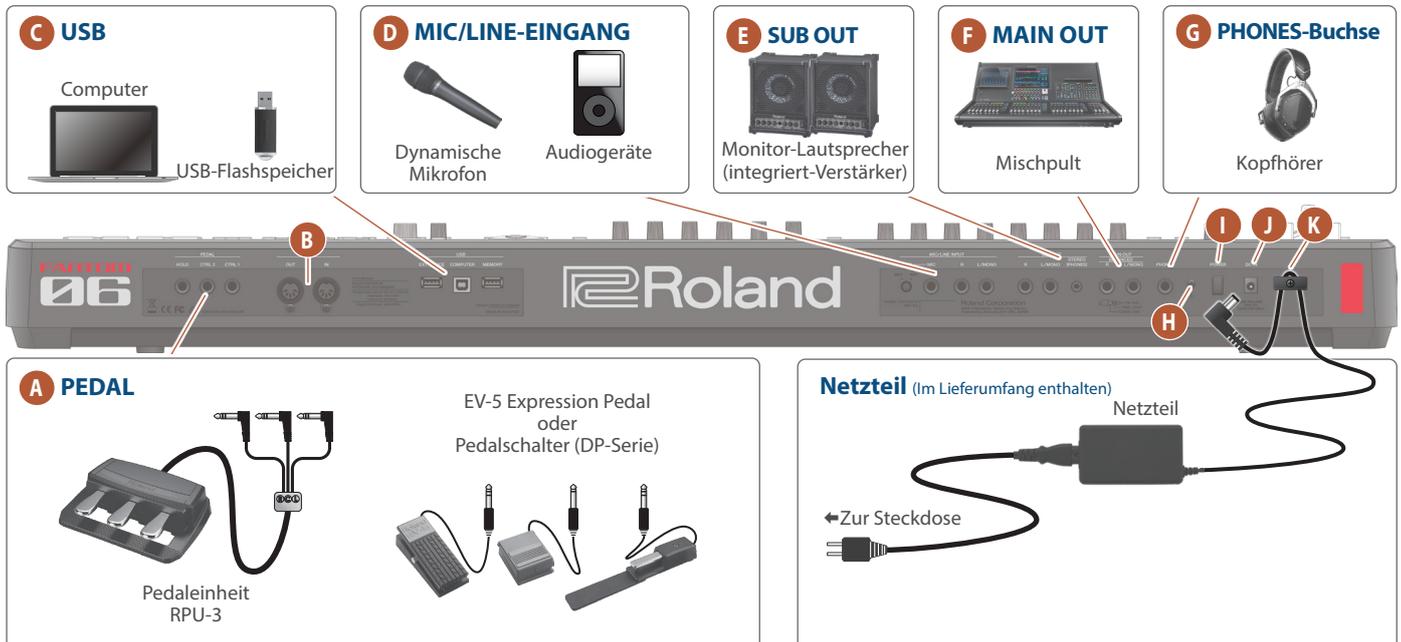
Controller	Beschreibung
[PATTERN]-Taster	Der PATTERN-Bildschirm erscheint.
[GROUP]-Taster	Der GROUP-Bildschirm erscheint.
[SONG]-Taster	Das SONG-Display erscheint.
[TR-REC]-Taster	Aktiviert TR-REC. (S. 121)
[RHYTHM]-Taster	Der RHYTHM PATTERN-Bildschirm erscheint.
[■STOP]-Taster	Stoppt das Playback oder die Aufnahme bzw. stoppt das Playback der Group oder des Songs.
[▶PLAY]-Taster	Startet das Playback des Pattern, der Group oder des Songs.
[●REC]-Taster	Aktiviert die Aufnahmebereitschaft.
TONE CATEGORY-Taster [1]–[16]	Ermöglicht die Auswahl von Tones der einzelnen Kategorien. Abhängig von anderen Einstellungen werden diese Taster auch für andere Funktionen wie z.B. Die TR-REC-Eingabe oder als Auswahl-taster für die SCENE CHAIN-Funktion verwendet.

7 Pad-Sektion

Controller	Beschreibung
[SAMPLING]-Taster	Ruft die Sampling-Funktion auf.

Die Rückseite (Anschlüsse für externes Equipment)

* Um Fehlfunktionen und einen Geräteausfall zu vermeiden, regeln Sie die Lautstärke stets komplett herunter und schalten Sie alle Geräte aus, bevor Sie diese miteinander verbinden.



A PEDAL-Buchse

Controller	Beschreibung
HOLD-Buchse	Wenn Sie ein Haltepedal (zusätzliches Zubehör) an die Buchse anschließen, können Sie damit den Sound halten.
CTRL2-Buchse	Sie können den an den CTRL 1- und CTRL 2/L-Buchsen angeschlossenen Pedalen verschiedene Funktionen zuordnen.
CTRL1-Buchse	

* Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal. Die Benutzung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen oder/und Beschädigungen des Geräts führen.

B MIDI-Anschlüsse

Controller	Beschreibung
MIDI OUT-Anschluss	Über diese Anschlüsse werden MIDI-Meldungen übertragen bzw. empfangen.
MIDI IN-Anschluss	

C USB-Anschluss

Controller	Beschreibung
USB EXT DEVICE-Buchse	Zum Anschluss externer USB-Geräte.
USB COMPUTER-Anschluss	Zum Anschluss an einen Rechner zwecks Austausch von Spiel- und Kontrolldaten sowie Audiodaten.
USB MEMORY-Port	Verwenden Sie einen handelsüblichen USB Flash-Speicher. Es kann keine Garantie für die Funktionsfähigkeit des verwendeten handelsüblichen USB Flash-Speichers übernommen werden.

D MIC/LINE INPUT-BUCHSEN

Controller	Beschreibung
LEVEL-Regler	Bestimmt die Lautstärke des an der MIC IN-Buchse anliegenden Signals. MAX MIN
MIC-Buchse	Zum Anschluss eines Mikrofons.
Output R, L/Mono-Buchsen	Zum Anschluss eines Mikrofons, eines Audiogeräts, eines Synthesizers usw.

E SUB OUT-Buchse

Controller	Beschreibung
Output R, L/Mono-Buchsen	Dieses sind die Sub-Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals. Das SUB OUT-Audiosignal wird in Stereo ausgegeben.
STEREO (PHONES)-Buchse	Sie können hier auch ein Kopfhörer-Paar über einen Stereo-Mini-Stecker anschließen. Stellen Sie dabei die Lautstärke am MIXER-Display und die Quelle ein, die Sie über das OUTPUT-Display hören möchten.

F MAIN OUTPUT-Buchsen

Controller	Beschreibung
Output R, L/Mono-Buchsen Ausgewogen.	Dieses sind die symmetrischen Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals. zum Anschluss an ein Mischpult-System. * Pin-Belegung der MAIN OUT-Buchsen

G PHONES-Buchse

Zum Anschluss eines Stereokopfhörers.

Auch nach Anschluss eines Kopfhörers wird das Audiosignal weiterhin über die OUTPUT-Buchsen und BALANCED OUT-Buchsen ausgegeben.

H Erdungsanschluss

Dieser Anschluss ermöglicht die Verbindung zu einem geerdeten Gegenstand.

I [POWER]-Schalter

schaltet das Instrument ein bzw. aus.

J DC IN-Buchse

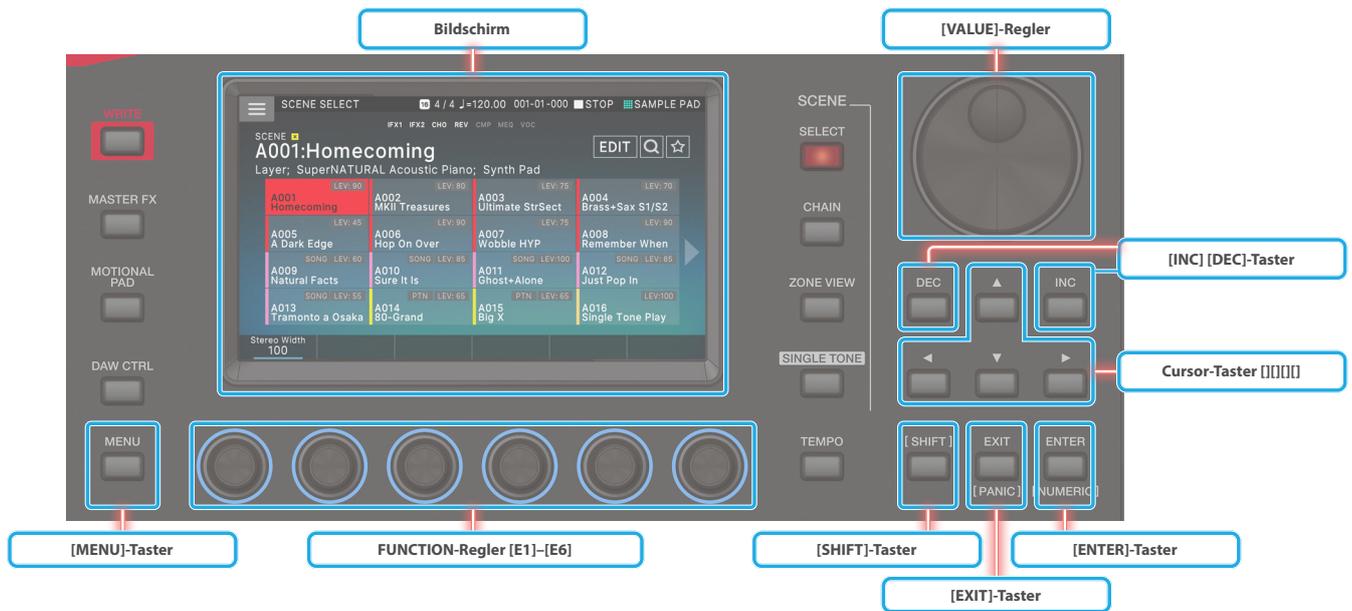
zum Anschluss des beigefügten AC-Adapters.

K Kabelsicherung

Wenn am Instrument ein AC-Adapter angeschlossen ist, kann mithilfe dieser Sicherung ein versehentliches Abziehen des Kabels verhindert werden.

Grundsätzliche Bedienung

Im Folgenden werden die grundlegenden Funktionen der Taster und Regler für die Bedienung des FANTOM erläutert.



Editieren eines Wertes

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Wert zu verändern.

[DEC] [INC]-Taster

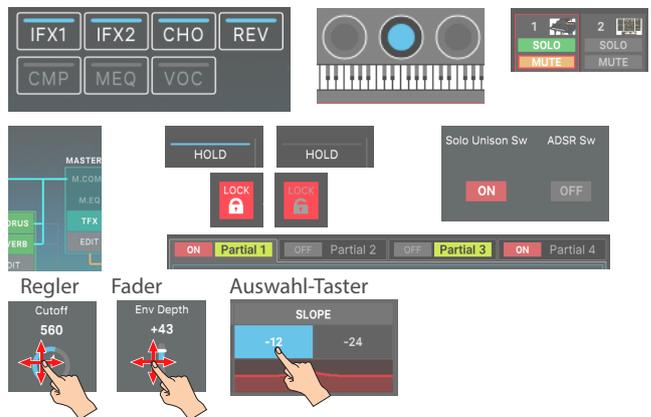
Drücken Sie den [Inc]-Button, um den Wert zu erhöhen; drücken Sie den [Dec]-Button, um den Wert zu verringern.

Aktion	Der Bedienvorgang
Kontinuierliches Verändern eines Werts	Halten Sie den [DEC]-Taster oder [INC]-Taster gedrückt.
Schnelles Verändern eines Werts	Halten Sie den [INC]-Taster gedrückt und drücken Sie den [DEC]-Taster. Halten Sie den [DEC]-Taster gedrückt und drücken Sie den [INC]-Taster.
Verändern eines Werts in größeren Schritten	Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [DEC]-Taster. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [INC]-Taster.

Bildschirm (berührungsempfindlich)

Sie können mit dem Finger ein Symbol berühren, dessen Wert verändern bzw. eine Position für Regler und Fader verschieben.

Beispiele für ein/aus-Symbole



Der Bedienvorgang	Beschreibung
Ziehen Sie die Maus nach oben oder rechts	Wert erhöht sich
Ziehen Sie die Maus nach unten oder links	Die Wert-Werte werden verringert.

[VALUE]-Regler

Drehen des Rads im Uhrzeigersinn erhöht den Wert, Drehen des Rads entgegen des Uhrzeigersinns verringert den Wert.

Aktion	Der Bedienvorgang
Verändern eines Werts in größeren Schritten	Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drehen Sie das [VALUE]-Rad.

NUMERIC-Fenster

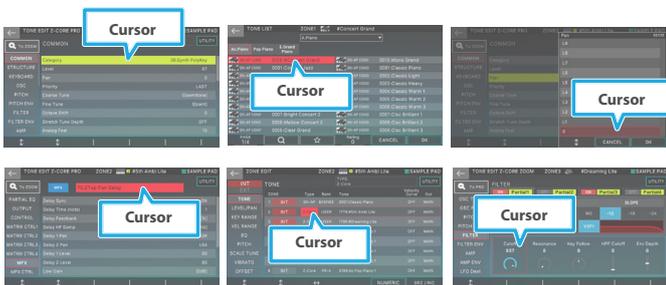
Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [ENTER]-Taster drücken, erscheint ein Fenster mit Ziffern. Mithilfe dieses Fensters können Sie direkt Zahlenwerte eingeben.

HINWEIS

Für einige Parameter können keine Zahlenwerte eingegeben werden.

Bewegt den Cursor

In einem Bildschirm bzw. Fenster werden mehrere Parameter angezeigt. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit den [INC] / [DEC]-Tastern oder dem [VALUE]-Rad. Sie können den Cursor wie folgt bewegen.



Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster

Aktion	Der Bedienvorgang
Kontinuierliches Bewegen des Cursors	Halten Sie einen der Cursor-Taster gedrückt.
Schnelles Bewegen des Cursors	Halten Sie einen Cursor-Taster und drücken Sie den jeweils gegenüberliegenden Cursor-Taster.

Bildschirm (berührungsempfindlich)

Wenn Sie im Bildschirm einen Parameterwert bzw. ein Symbol berühren, wird der Cursor auf die entsprechende Position bewegt.

HINWEIS

Bei Berühren einiger Symbole wird der Cursor nicht bewegt.

Bestätigen eines Wertes oder Abbrechen des Vorgangs

[ENTER]-Taster

Bestätigt die Eingabe eines Wertes bzw. führt einen Vorgang aus. Wenn Sie den Cursor auf einen Tone oder Parameter bewegen und Sie dann den [ENTER]-Taster drücken, erscheint eine Liste, in der Sie die Einstellung verändern können.

[EXIT]-Taster

Wählt wieder die vorherige Bildschirm-Anzeige aus bzw. schließt das angezeigte Bildschirm-Fenster.

Anhalten der abgespielten Sounds (PANIC-Funktion)

Dieses sendet eine MIDI All Note Off-Meldung an alle Zonen. Damit wird das Playback aller Pads gestoppt.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [KIT]-Taster.

Der Vorgang wird ausgeführt.

Bildschirm (berührungsempfindlich)

Die im Bildschirm erscheinenden Bestätigungs-Symbole <OK> oder <SELECT> haben die gleiche Funktion wie der [ENTER]-Taster, die Symbole <CANCEL> oder <EXIT> haben die gleiche Funktion wie der [EXIT]-Taster.



[SHIFT]-Taster

Dieser Taster ruft Zusatzfunktionen von Bedientastern auf. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und zusätzlich einen anderen Taster drücken, wird ein Edit-Bildschirm des benutzten Tasters aufgerufen (Kurzbehl).

Kurzbehl	Beschreibung
[SHIFT] + WHEEL 1, 2	Das Einstellung-Display des entsprechenden Controllers erscheint.
[SHIFT] + S1, S2	Das Assign Matrix-Einstelldisplay erscheint.
[SHIFT] + [ASSIGN]	Das Setting-Display erscheint.
[SHIFT] + [SPLIT]	Das Pad Setting-Display des ausgewählten Pads erscheint.
[SHIFT] + [PAD MODE]	
Halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und berühren Sie ein Effect Schalter-Symbol, das im ZONE VIEW-Display oder MIXER-Display angezeigt wird	Ruft das entsprechende Effekteditierungs-Display auf.

FUNCTION-Regler [E1]–[E6]

Diese Regler führen die Funktion aus, die ihnen in jedem der Bildschirme zugewiesen ist, wie z.B. Editieren von Parametern oder Scrollen von Listen oder Reitern.

Durch Drücken eines Reglers können Sie einen Wert wie mit einem Taster verändern.

Regler- und Fader-Bewegungen

Wenn Sie mit einem Regler oder Fader eine Einstellung verändern, erscheinen die geänderten Parameter und deren Werte in einem zusätzlichen Display-Fenster.

Das Display-Fenster wird nach kurzer Zeit wieder automatisch geschlossen.

Einige Parameter zeigen keine zusätzlichen Display-Fenster an.



[MENU]-Taster

Ruft verschiedene Funktionen und die System-Einstellungen auf. Sie können den Menu-Bildschirm auch wie folgt erreichen: Berühren Sie das -Symbol oben links im SCENE SELECT-Bildschirm.



SCENE SELECT-Bildschirm

öffnet ein Menu.

Berühren, um zwischen Bildschirm-Anzeigen umzuschalten.

Berühren, um eine Scene aufzurufen.

Wechselt auf die nachfolgende (vorherige) Seite.

Zeigt Informationen über die Parameter an, die mit den Kontrollreglern [E1]–[E6] gesteuert werden können.

Die in dieser Anleitung beschriebenen Bedienvorgänge

Bedienvorgänge wie "Editieren eines Wertes", "Bewegen des Cursor", "Bestätigen einer Eingabe/Abbrechen eines Vorgangs" oder "Navigation zu einer Bildschirm-Anzeige" können, wie vorher beschrieben, auf mehrfache Arten erfolgen. (Zum Beispiel "Taster-Bedienung", "Touch-Panel-Bedienung", "Dial-Funktionen" usw.)

Um zu verhindern, dass die Erläuterungen unübersichtlich werden, verwenden Sie in diesem Dokument eine vereinfachte Form wie „Bewegen Sie den Cursor auf ___ und verändern Sie den Wert“ oder „Wählen Sie ___“, anstatt alle möglichen Methoden zu beschreiben. Sie können die verschiedenen oben beschriebenen Methoden verwenden.

Bedienung über den Bildschirm

Dieses Instrument besitzt ein berührungsempfindliches Display. Sie können darüber verschiedene Vorgänge durch Berühren eines der Symbole ausführen. Beachten Sie bei der Arbeit mit dem Touch Screen die folgenden Punkte.

Begriffe in eckigen Klammern [] bezeichnen einen Taster bzw. Regler. Text in spitzen Klammern < > weist auf Button, Regler im Display hin.

HINWEIS

Drücken Sie mit dem Finger nur leicht auf den Bildschirm. Wenn Sie zu stark drücken oder einen Gegenstand verwenden (wie z.B. einen Stift), kann das Display beschädigt werden. Verwenden Sie für das Berühren ausschließlich Ihre Finger.

ANMERKUNG

Wenn Sie nicht mehr wissen, in welchem Menü Sie sich befinden, können Sie den SCENE SELECT-Bildschirm wieder erreichen, indem Sie mehrfach den [EXIT]-Taster drücken oder den [SCENE SELECT]-Taster drücken.

TONE EDIT-Bildschirm 1

Wählt den PRO EDIT-Bildschirm aus..

Berühren, um eine Funktion ein- bzw. auszuschalten bzw. auszuwählen.

Berühren Sie dieses Symbol, um das UTILITY-Fenster anzuzeigen.

Berühren, um die Reiter umzuschalten, wischen, um die Anzeige zu scrollen.

Berühren, um einen Parameter auszuwählen.

Berühren, um den Cursor zu bewegen. Ziehen, um einen Wert zu verändern.

Zeigt Informationen über die Parameter an, die mit den Kontrollreglern [E1]–[E6] gesteuert werden können.

TONE EDIT-Bildschirm 2

Berühren, um ein Fenster zu schließen.

Ziehen, um einen Wert zu verändern.

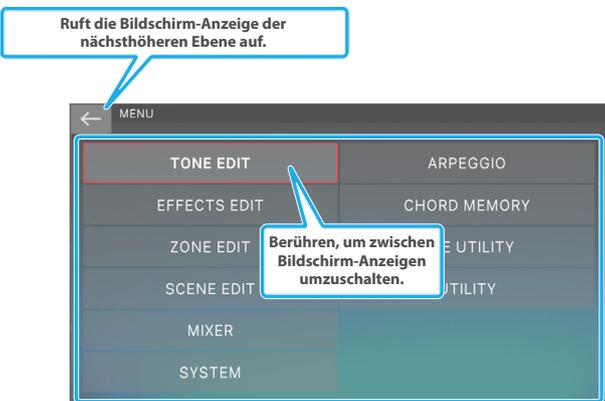
ZONE VIEW-Bildschirm



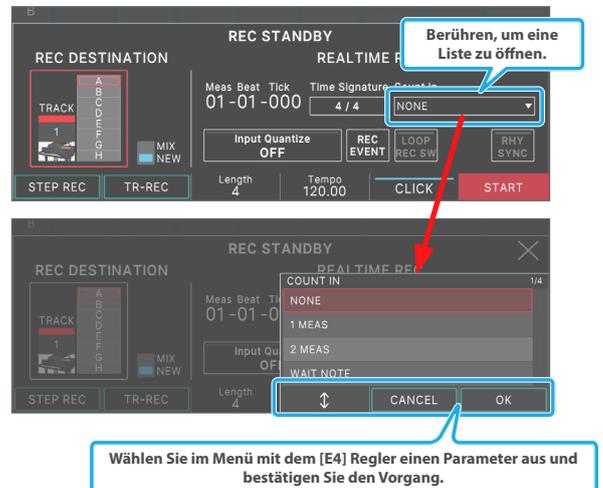
RENAME-Bildschirm



MENU-Bildschirm



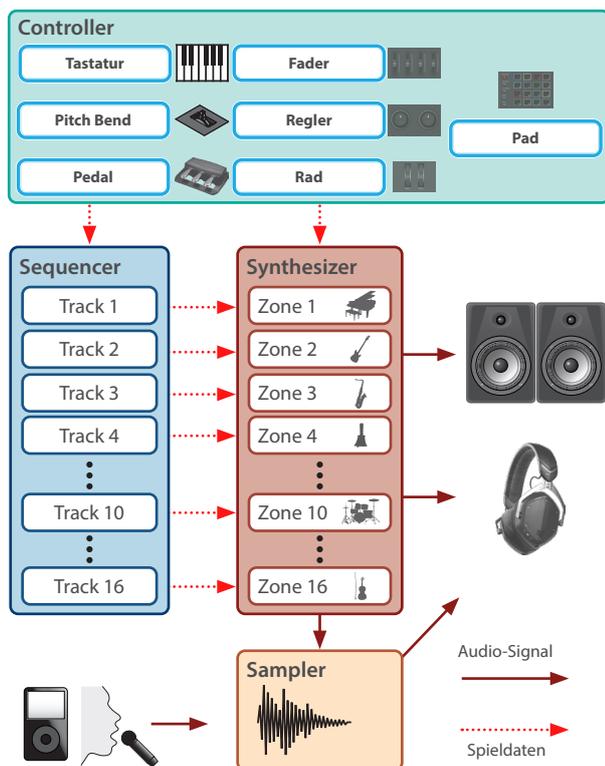
REC STANDBY-Bildschirm



Überblick über das Instrument

Die grundsätzliche Struktur

Das Instrument besitzt vier Bereiche: Controller, Synthesizer, Sequencer und Sampler.



Controller

Zu diesem Bereich gehören die Tastatur, der Pitch Bend/Modulationshebel, die Räder, die Regler, die Fader und die an der Rückseite angeschlossenen Pedale. Wenn Sie eine Aktion ausführen (z.B. Drücken einer Taste oder Drücken eines Pedals), werden diese Informationen in MIDI-Steuerdaten umgewandelt und an die interne Klangerzeugung und an externe MIDI-Instrumente übertragen.

Synthesizer

In diesem Bereich werden die Klänge (Sounds) erzeugt. Der erzeugte Sound wird dann als Audiosignal über die OUTPUT-Buchsen und die PHONE-Buchse ausgegeben.

In diesem Abschnitt werden Klänge von Piano bis Orgel, Streicher, Lead Synths und Schlagzeug erzeugt.

Sequencer

In diesem Bereich können Sie Patterns mithilfe des 16-Spur Sequencer aufnehmen.

Spieldaten für die Sounds der 16 Zonen können direkt in den 16 Spuren aufgezeichnet werden. Sie haben drei Aufnahme-Methoden zur Verfügung: Echtzeit, Einzelschritt-Eingabe und TR-REC.

Sie können Patterns in Gruppen zusammen fassen und diese Gruppen in eine gewünschte Reihenfolge bringen, um ein Song zu erstellen.

Pattern

Ein Pattern beinhaltet Spiel- und Kontrolldaten für einen einzelnen Tone. Bis zu acht Patterns können innerhalb eines Tracks platziert werden. Ein Pattern kann aus bis zu 16 Takten bestehen.

Group

In einer Gruppe können Sie Patterns eines Track kombinieren. Ein Scene kann bis zu 16 Gruppen beinhalten.

Song

Durch Setzen von Gruppen in der gewünschten Reihenfolge können Sie einen Song erstellen. Für eine Scene kann ein Song erstellt werden.

Sampler

In der Sampler-Sektion können Sie Audiodaten (Samples) aufnehmen, entweder der über die Tastatur gespielte Sound oder ein externes Audiosignal (Mikrofon, Audiogerät usw.). Das aufgenommene Sample kann durch Drücken eines Pad abgespielt werden.

Dieses Instrument verfügt über einen integriert-Sampler, der mehrere Samples unterstützt und dessen Sound über die Sound Engine gehört werden kann.

→ "05: Sampler" (S. 79)

Pad-Sample

Ein Sample ist eine aufgenommene Audiodatei. Sie können für jedes Sample eine Loop-Strecke definieren, weitere Einstellungen vornehmen und das Sample einem der Pads zuweisen.

Die verschiedenen Soundbereiche

Tone

Ein „Tone“ ist die kleinste Einheit eines Sounds. Es gibt drei Sound-Typen, die von der Sound Engine des Sound abhängig sind. Das FANTOM erzeugt Tones mit drei Sound-Engines: Z-Core und Drum.

Typ	Beschreibung
Z-Core ZEN-Core Sound	Dabei handelt es sich um Tones, die den Sound eines einzelnen Instruments wie Piano, Orgel oder Synth erzeugen. Durch die Kombination von vier Partialsignalen (PWM-Wellen oder VA-Oszillatoren) wird ein einzelner instrumenteller Sound erzeugt. Diese Tones bestehen aus der ZEN-Core Sound Engine und Effekten (MFX+EQ).
Drum Drumkit Sound	Diese Tones enthalten mehrere Percussion-Instrumente und werden als „Drum-Kits“ bezeichnet. Für jede Taste (Notennummer) wird ein unterschiedlicher Schlagzeug-/Percussion-Sound gespielt. Diese Tones bestehen aus der ZEN-Core Sound Engine und Effekten (MFX+EQ+COMP). * COMP gilt nur für die von Drumkit COMP Zone angegebene Zone.
SN-A SuperNATURAL Acoustic	Diese Sound-Engine gibt nicht nur die Sounds der Akustikinstrumente wieder, sondern liefert auch die Expressionskraft, die nur bei akustischen Instrumenten zu finden ist, wie z.B. die Performance-Phrasen des Players und der Unterschied zwischen Chordal- und Melodic-Spielen. Für SuperNATURAL Akustik-Tones können Sie ein Instrument auswählen und die für dieses Instrument spezifischen Parameter bearbeiten.
SN-AP SuperNATURAL Acoustic Piano	Für SuperNATURAL akustische Pianotöne können Sie ein Instrument auswählen und die für dieses Instrument spezifischen Parameter bearbeiten. * Um die SN-AP-Tones verwenden zu können, muss eine SN-AP Sound-Erweiterung installiert sein (S. 171). * Werkseitig vorinstalliert

Typ	Beschreibung
SN-EP SuperNATURAL E.Piano	Für SuperNATURAL E.Piano-Tones können Sie ein Instrument auswählen und die für dieses Instrument spezifischen Parameter bearbeiten. * Um die SN-EP-Tones verwenden zu können, muss eine SN-EP Sound-Erweiterung installiert sein (S. 171). * Werkseitig vorinstalliert
VTW Virtual Tone Wheel Tone	Obwohl Sie nur einen Teil der Tastatur verwenden können (nur für ZONE 2), können Sie mit dieser Funktion die neuesten Modellierungstechnologien verwenden, um die Sounds der beliebtesten Tonrad-Orgeln zu reproduzieren.
MODEL Model Sound	Mit den Model Tones können Sie die Parameter für das jeweilige Modell Bank verändern. * Um die Model Tones verwenden zu können, muss eine Model Sound-Erweiterung installiert sein (S. 171).

Was ist die ZEN-Core Engine?

Die SYNTH EX-Klangerzeugung basiert auf der VA-Technologie des Roland V-Synth und ist eine neue Sound-Technik zur Erzeugung von neuen Klängen. Diese Sound-Architektur zeichnet sich durch eine aus der Analogtechnik bekannte Reaktions-Geschwindigkeit und hohe Auflösung aus und ist dadurch in der Lage, sehr hochwertige Klänge zu bilden. Die bewährte Roland PCM-Klangerzeugung ist zusätzlich integriert und schafft damit Raum für ein fortschrittliches und anspruchsvolles Sound Design.

Type: Z-Core



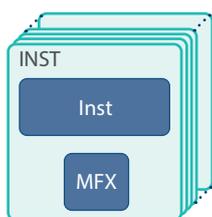
PRESET Sound
USER Sound

Type: Drum



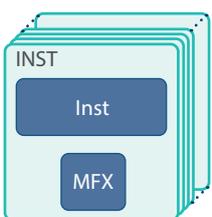
PRESET Drumkit
USER Drumkit

Type: SN-A



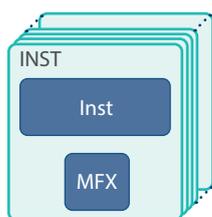
PRESET Sound
USER Sound

Type: SN-AP



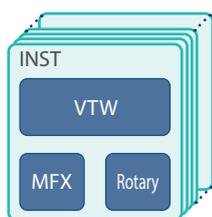
PRESET Sound
USER Sound

Type: SN-EP



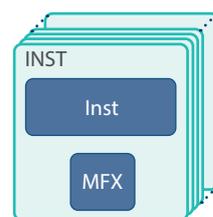
PRESET Sound
USER Sound

Type: VTW



PRESET Sound
USER Sound

Type: MODEL



PRESET Sound
USER Sound

- Sie können einen Tone editieren und als „User Tone“ speichern.
- Sie können mit den Sound Category-Tastern [1]–[16] Tones nach Kategorie oder nach Bank + Nummer auswählen.

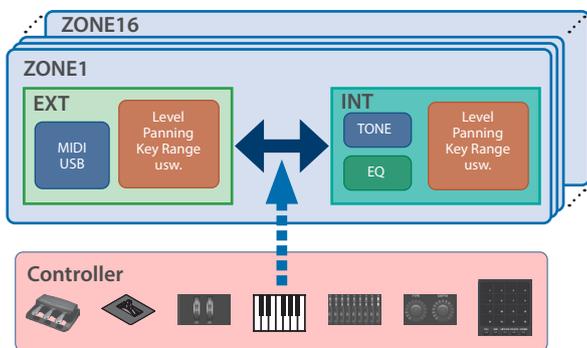
Zone

Eine Zone entspricht einem „Container“, innerhalb dessen der Tone gespielt wird.

Um einen Tone spielen zu können, muss dieser eine Zone zugeordnet werden. Sie können für jede der Zonen bestimmen, ob diese mit der Tastatur verbunden ist und dafür Einstellungen vornehmen (Key Range, Volume, Pan und Controller-Empfangeinstellungen).

Sie können die 16 Zonen frei kombinieren, z.B. um Sound Stacks zu spielen (mehrere Zonen übereinander geschichtet). Mehrere Sounds nebeneinander zu legen (Splits) oder auch Sounds zu programmieren, die für einen bestimmten Song verwendet werden sollen.

Sie können eine oder mehrere Zonen auch dazu verwenden, um externe Soundmodule oder Klangerzeuger wie Software-Synthesizer anzusteuern (EXT ZONE).



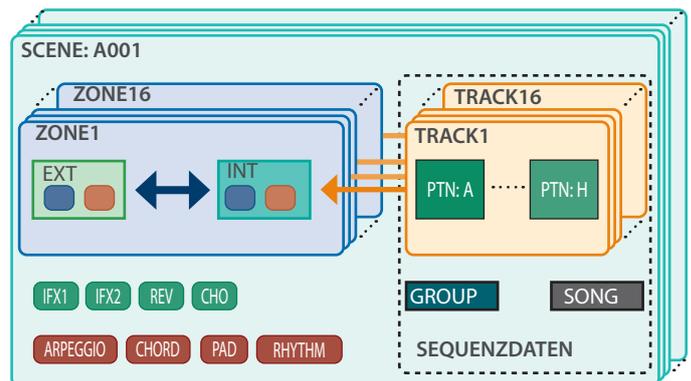
Scene

In einer Scene sind alle Einstellungen festgehalten: Einstellungen für jede der Zonen (Tone, MFX, Volume, usw.), allgemeine Einstellungen für die Zonen (Reverb, Delay, IFX, Analog FX, usw.) und die Sequencer-Daten für jede der Zonen.

Sie können eine Song-Idee oder eine Phrase als Scene speichern und für jeden Song eine entsprechende Scene erzeugen.

Im SCENE SELECT-Bildschirm, der nach dem Einschalten erscheint, können Sie die gesicherten Szenen direkt aufrufen.

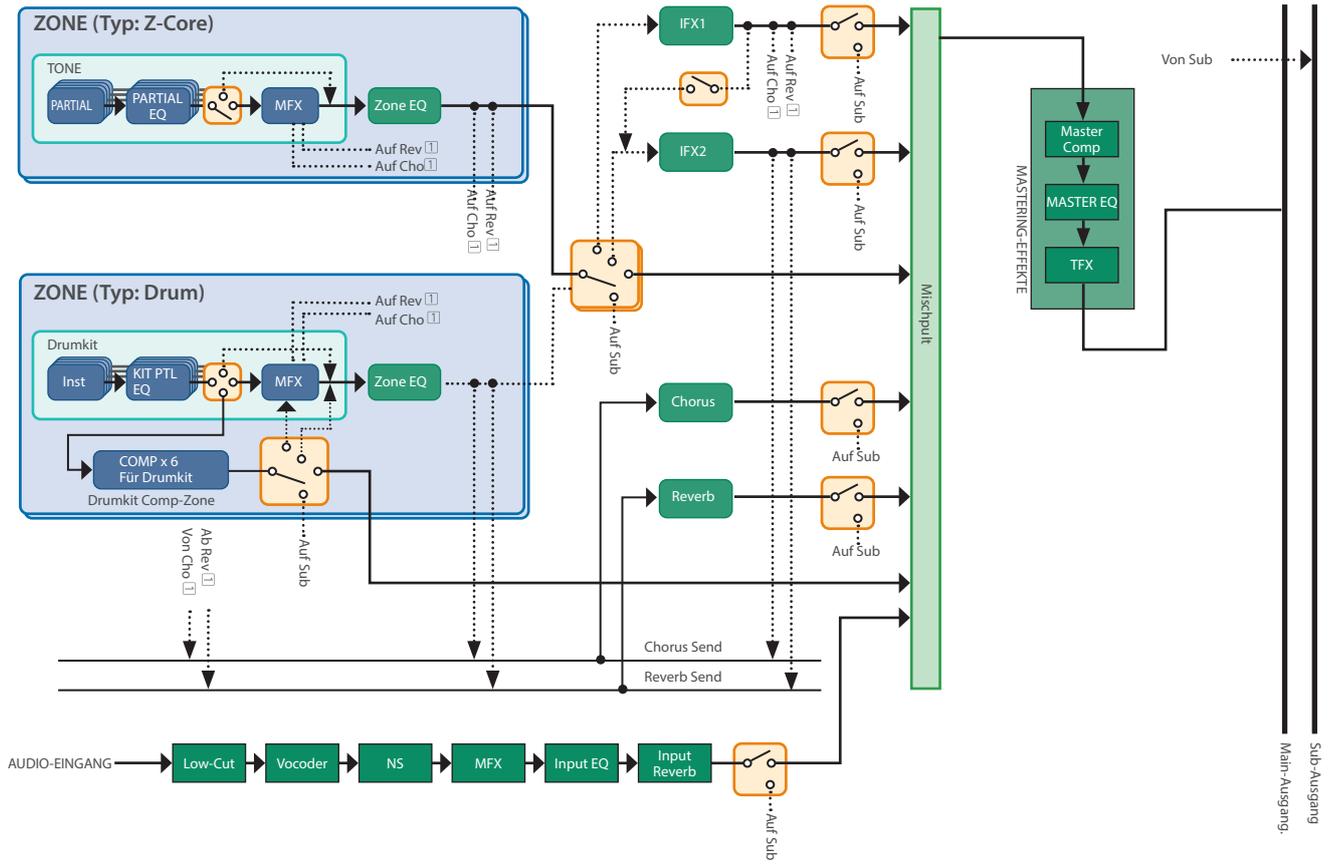
Mit der SCENE CHAIN-Funktion können Sie Szenen in der Reihenfolge der Songs platzieren und abrufen, die Sie live spielen, oder häufig verwendete Szenen für einen einfachen Abruf sammeln (S. 74).



Die Effekte

Das FANTOM ist mit den folgenden integriert-Effekten ausgestattet und kann unabhängig voneinander eingestellt werden.

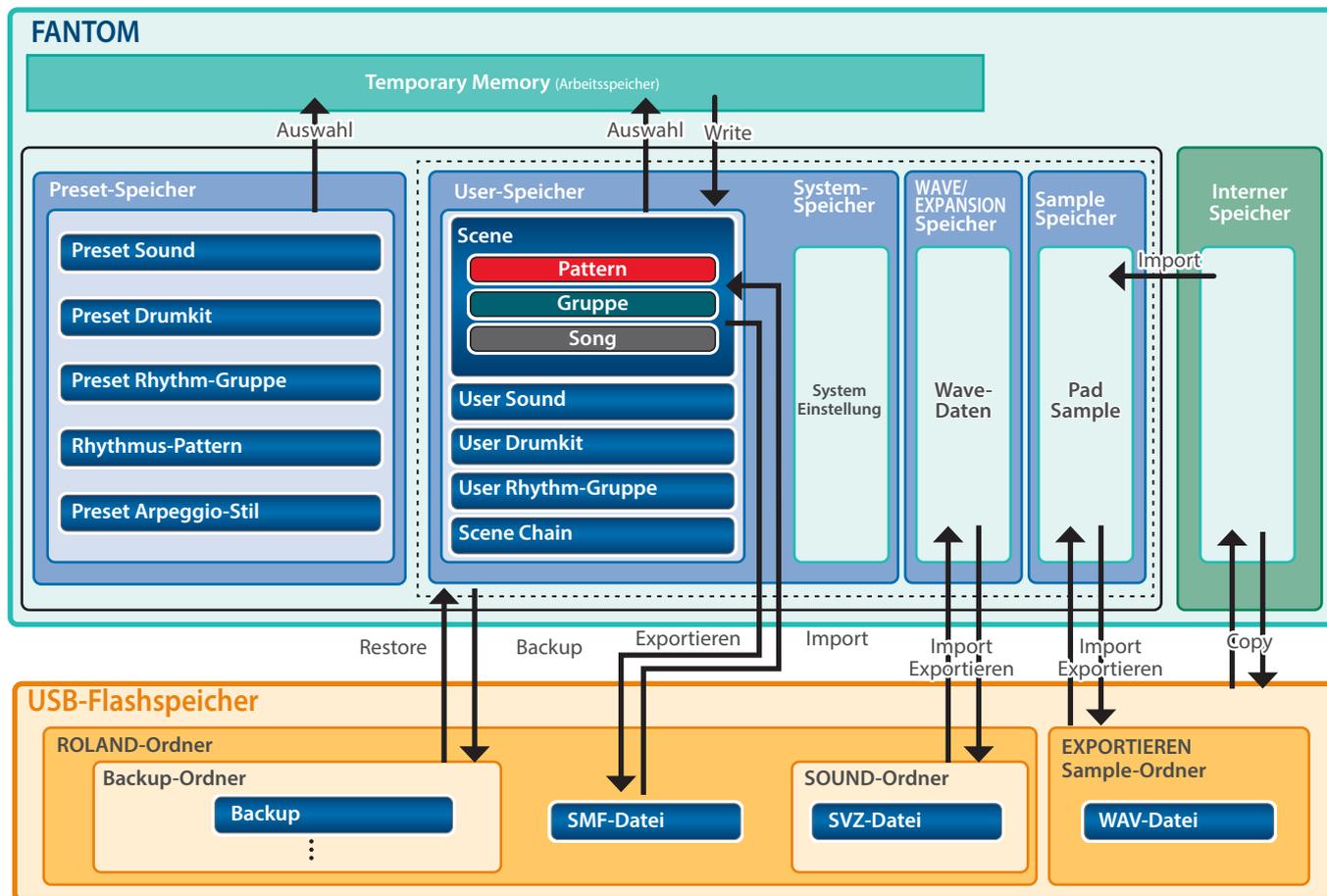
Effekttyp	Effekt	Beschreibung
Tone-Effekte	Multi-Effekt (MFX)	Ein Multieffekt verändert maßgeblich den Klangcharakter eines Sounds. Sie können aus 90 Typen von Total-Effekten auswählen. Darunter sind Einzeleffekte wie Distortion oder Flanger als auch Effekt-Kombinationen. Jeder Tone besitzt Einstellungen für einen Multieffekt.
	Drumkit COMP	Ein Drumkit kann sechs Kompressoreinheiten verwenden. Jedes Drum-Instrument kann eine dieser Kombinationen aus Compressor+Equalizer nutzen. Ein Drumkit kann allen Zonen zugeordnet werden, die sechs Kompressoreinheiten eines Drumkit gelten jedoch nur für die angegebene Zone (die Zone, die von Drumkit Comp Zone vorgegeben wird).
	PARTIELLER EQ	Dieser Equalizer kann für jeden Part eingesetzt werden. Sie können drei Frequenzbereiche (Höhen, Mitten, Bässe) unabhängig voneinander einstellen.
	KIT PARTIAL EQ (KIT PTL EQ)	Dieser Equalizer kann für jeden Part eingesetzt werden. Sie können drei Frequenzbereiche (Höhen, Mitten, Bässe) unabhängig voneinander einstellen.
Scene (Zone)-Effekte	Zone EQ	Dieser Equalizer kann für jeden Part eingesetzt werden. Sie können drei Frequenzbereiche (Höhen, Mitten, Bässe) unabhängig voneinander einstellen.
	Chorus	Der Chorus fügt dem Sound eine zusätzliche Breite im Stereofeld hinzu. Dieser Effekt ist für alle Zonen gleich.
	Reverb	Das Reverb fügt dem Sound einen zusätzlichen Raumhall-Effekt hinzu. Dieser Effekt ist für alle Zonen gleich.
	Insert Effect1 (IFX)	Ein Insert-Effekt verändert maßgeblich den Klangcharakter eines Sounds.
	Insert Effect2 (IFX)	Es gibt 90 Typen, die Sie auswählen und verwenden können. Sie können einen Insert-Effekt zusätzlich zu einem Multieffekt nutzen. Die Insert-Effekte verfügen über zwei unabhängige Effekteinheiten, IFX 1 und 2, und Sie können die Routing-Einstellungen für die Verbindung von IFX 1 und 2 in Reihe oder parallel vornehmen. Diese Effekte sind für alle Zonen gleich.
System-Effekte		
MASTERING-EFFEKTE	Mastering Comp	Der Compressor sorgt dafür, dass das Signal einen bestimmten Pegel nicht überschreitet und stabilisiert damit die Lautstärke. Sie können drei Frequenzbereiche (Höhen, Mitten, Bässe) unabhängig voneinander einstellen.
	MASTER EQ	Dieser Equalizer bestimmt das allgemeine Klangspektrum der . Sie können drei Frequenzbereiche (Höhen, Mitten, Bässe) unabhängig voneinander einstellen.
	Gesamteffekt (TFX)	Diese befindet sich hinter dem Master-Kompressor und Master EQ in der Effektkette. Sie können diesen Multieffekt auf den Gesamtsound des Geräts anwenden.
Effekte für die AUDIO INPUT-Buchse	Low-Cut	Dadurch wird der unerwünschte Low-Frequency-Anteil des Input-Sounds der AUDIO INPUT-Buchsen unterdrückt.
	VOCODER	Ein Effekt, der einen menschlichen Stimmcharakter auf den Synth-Sound anwendet und so einen Sound erzeugt, als ob jemand singt.
	Rauschunterdrückung	Unterdrückt Hintergrundgeräusche während der Stille.
	INPUT MFX (IN MFX)	Sie können Sample-Sounds, die über die AUDIO INPUT-Buchse eingegeben werden, bei angelegtem MFX oder die MFX-Funktion auf Instrumente anwenden, die keine Effekte verwenden.
	Input EQ (EQ)	Dieser Equalizer wird auf den Input-Sound der AUDIO INPUT-Buchsen angewendet.
	Input Reverb (REV)	Dieser Reverb wird auf den Input-Sound der AUDIO INPUT-Buchsen angewendet.



Die Speicherbereiche

“Speicher“ bezieht sich auf Orte, an denen Scenes, Tones und andere Einstellungen gespeichert sind.

Speicher kann nach Funktion in drei Typen eingeteilt werden: Temporary Area, Rewritable Speicher (User Speicher, System Speicher, Internal Storage und USB-Flashspeicher) und Non-Rewritable Speicher (Preset Speicher).



Der Temporär-Speicher

Der Arbeitsspeicher

Hier werden die Daten der Scene, Tones und Sequence-Daten gespeichert, die Sie mit den Panel-Tastern ausgewählt haben. Das heißt, der Sound bzw. Song, den Sie spielen und verändern, befindet sich im Arbeitsspeicher. Der auf der Klaviatur gespielte Sound ist der des Temporär-Speicher. Wenn Sie Scenes, Tones oder Sequence-Daten bearbeiten, wirken sich Ihre Änderungen auf die Daten aus, die in den temporären Bereich aufgerufen wurden. Sie verändern nicht direkt die Daten dieses Speicher. Die Einstellungen im Arbeitsspeicher werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder ein anderes Klangprogramm auswählen. Wenn Sie wichtige Änderungen behalten möchten, müssen Sie diese aktiv entweder im internen User-Speicher oder auf einer SD-Karte sichern, bevor Sie einen anderen Sound bzw. Song auswählen bzw. das Instrument ausschalten.

Rewritable Memory

System-Speicher

In diesem Bereich werden die System-Einstellungen der gespeichert. Führen Sie den System Sichern-Vorgang aus, um die System-Parameter zu Sichern (S. 164).

User-Speicher

Dieses Speicher speichert Daten, die im FANTOM gesichert sind. Um Daten zu speichern, führen Sie den entsprechenden Sichern-Vorgang aus.

- Sichern einer Scene. (S. 56)
- Speichern eines Tones (S. S. 64)
- Speichern einer Rhythmus-Pattern-Gruppe. (S. 46)
- Erstellen eines Chain Sets (S.S. 76)

Größe des Samplespeichers

Dieses Speicher speichert Samples im FANTOM.

Samples werden automatisch gesichert, wenn der Sampling-Vorgang gestoppt bzw. das SAMPLE EDIT-Display verlassen wird.

WAVE/EXPANSION Speicher

Dieses Speicher enthält Expansion- und KBD Sample-Daten (S. 152).

Interner Speicher

Das ist der Speicher-Speicher im FANTOM. Mit den File Utility-Funktionen können Sie gespeicherte Dateien kopieren, löschen oder zwischen diesen und einem USB-Flashspeicher verschieben.

USB-Flashspeicher

- Die User Speicher-Daten und die System Parameter-Einstellungen können zusammen auf einem USB-Flashspeicher gesichert werden (S. 158/159).
- SMF- oder WAV-Dateien können in das FANTOM importiert oder aus dem FANTOM exportiert werden.

Non-Rewritable Memory

Preset-Speicher

Die Preset-Daten können im nicht-überschreibbaren Bereich nicht gesichert werden.

Sie können die Einstellungen aber verändern und dann die geänderten Daten im überschreibbaren Bereich (User-Speicher) sichern.

Vorbereitungen

Platzieren des FANTOM auf einem Ständer

Achten Sie darauf, sich beim Aufbau bzw. Abbau nicht die Hände zu verletzen. Platzieren Sie das Instrument wie folgt auf dem Ständer:

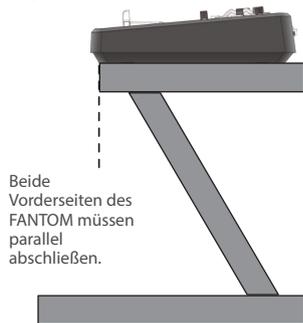
* Achten Sie bei Verwendung eines KS-18Z darauf, dass die Höhe einen Meter nicht überschreitet.

Aufstellen des FANTOM-06/FANTOM-07

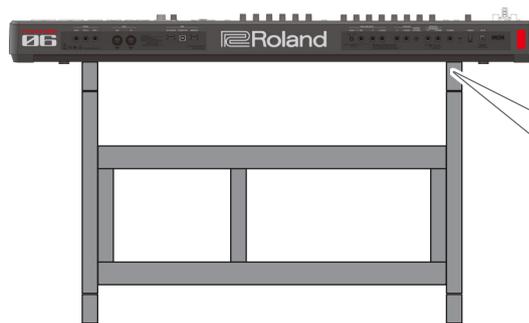
Wenn Sie das FANTOM-06/FANTOM-07 auf einem Ständer platzieren möchten, verwenden Sie die von Roland hergestellten KS-12, KS-10Z oder KS-20X Ständer

* Die Abbildung zeigt das Modell FANTOM-06.

KS-10Z



Beide Vorderseiten des FANTOM müssen parallel abschließen.



Stellen Sie die Breite so ein, dass die GummifüÙe des direkt auÙerhalb der Seitenauflagen liegen.



Ansicht von oben

KS-12

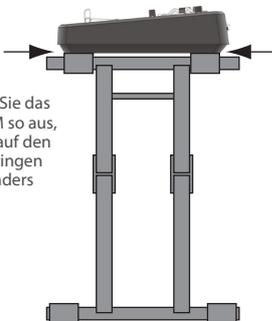


Stellen Sie die Breite so ein, dass die vorderen GummifüÙe auf den dafür vorgesehenen Aussparungen des Ständers liegen.

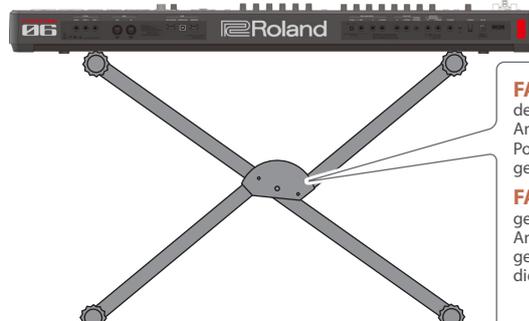


Ansicht von oben

KS-20X



Richten Sie das FANTOM so aus, dass es auf den Gummiringen des Ständers aufliegt.



FANTOM-06: Öffnen Sie das Stativ aus der geschlossenen Position nach dem vierten Anschlag (der erste Anschlag ist die geschlossene Position, der fünfte Anschlag ist die vollständig geöffnete Position).

FANTOM-07: Öffnen Sie das Stativ aus der geschlossenen Position heraus über den fünften Anschlag hinaus (der erste Anschlag ist die geschlossene Position, der sechste Anschlag ist die vollständig geöffnete Position).

Aufstellen des FANTOM-08

Verwenden Sie für das Modell FANTOM-08 einen der Ständer KS-12, KS-10Z, KS-G8B, oder KS-20X von Roland.

KS-10Z

Beide Vorderseiten des FANTOM müssen parallel abschließen.

Die Höhe sollte einen Meter nicht überschreiten.

Stellen Sie die Breite so ein, dass die GummifüÙe des direkt auÙerhalb der Seitenauflagen liegen.

Ansicht von oben

KS-12

Stellen Sie die Breite so ein, dass die vorderen GummifüÙe auf den dafür vorgesehenen Aussparungen des Ständers liegen.

Ansicht von oben

KS-G8B

Beide Vorderseiten des FANTOM müssen parallel abschließen.

Beide Vorderseiten des FANTOM und des Ständers müssen parallel abschließen.

KS-20X

Richten Sie das FANTOM so aus, dass es auf den Gummiringen des Ständers aufliegt.

Öffnen Sie das Stativ aus der geschlossenen Position nach dem vierten Anschlag (der erste Anschlag ist die geschlossene Position, der fünfte Anschlag ist die vollständig geöffnete Position).

Einschalten

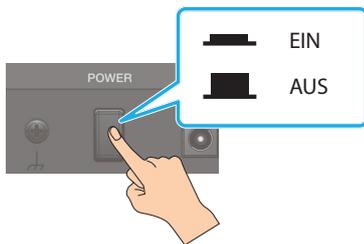
Schalten Sie die Geräte immer in der angegebenen Reihenfolge ein, um eventuellen Fehlfunktionen vorzubeugen. Schalten Sie die Instrumente bzw. Geräte immer in der vorgeschriebenen Reihenfolge ein, um Fehlfunktionen vorzubeugen.

1. Regeln Sie die Lautstärke am Instrument auf Minimum.

Regeln Sie die Lautstärke an den angeschlossenen Geräten ebenfalls auf Minimum.

2. Drücken Sie den [POWER]-Schalter.

Das Instrument wird eingeschaltet und die Display-Anzeige aktiviert.



3. Schalten Sie die externen Geräte ein.

4. Stellen Sie die Lautstärke der externen Geräte ein.

5. Stellen Sie die Lautstärke am Instrument ein.



Ausschalten

1. Regeln Sie die Lautstärke am Instrument auf Minimum.

Regeln Sie die Lautstärke an den angeschlossenen Geräten ebenfalls auf Minimum.

2. Schalten Sie die externen Geräte aus.

3. Drücken Sie den [POWER]-Schalter.

Das Instrument wird ausgeschaltet.

HINWEIS

- Regeln Sie vor dem Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.
- Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, müssen Sie nach Ausschalten das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.

Die Automatische Abschaltfunktion (Auto Off)

Wenn man das Gerät längere Zeit nicht bedient und wenn es keine Signale empfängt, schaltet es sich selbsttätig aus ("Auto Off"-Funktion).

Wenn Sie die automatische Abschaltung nicht wünschen, können Sie diese Funktion de-aktivieren.

HINWEIS

- Bei Ausschalten werden die bis dahin geänderten, aber noch nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Sichern Sie daher wichtige Daten regelmäßig.
- Wenn das Gerät automatisch ausgeschaltet wurde, müssen Sie dieses manuell wieder einschalten.

Verändern der Auto Off-Einstellung

1. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.



2. Berühren Sie <SYSTEM>.

Das SYSTEM-Display erscheint.

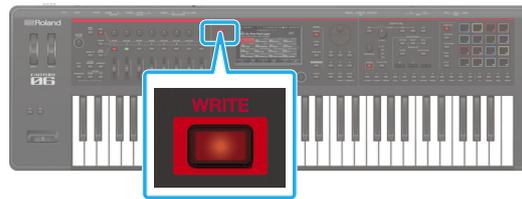
3. Berühren Sie <GENERAL>.



4. Wählen Sie "Auto Off" und danach die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
(Auto Off)	Off(Aus)	Das Gerät wird nicht automatisch ausgeschaltet.
	30min	Das Instrument wird nach 30 Minuten Inaktivität automatisch ausgeschaltet.
	240min (Voreinstellung)	Das Instrument wird nach 240 Minuten Inaktivität automatisch ausgeschaltet.

5. Um die geänderte Einstellung zu sichern, drücken Sie bei angezeigtem System-Bildschirm den [WRITE]-Taster.



Wenn im Display "Completed!" erscheint, ist der Vorgang abgeschlossen.

02: Spielen des Instruments

Auswählen eines Sounds (SCENE/TONE) 28

Auswählen eines Sounds (SCENE/TONE)	28
Auswählen einer Bank	28
Suche nach Szenen	29
Schnellbearbeitung	30
Auswählen eines Tone	31
Auswählen von Tones in einer Kategorie (Category Lock)	31
Auswählen von Tones aus einer Liste	31
Tone-Suchfunktion	32

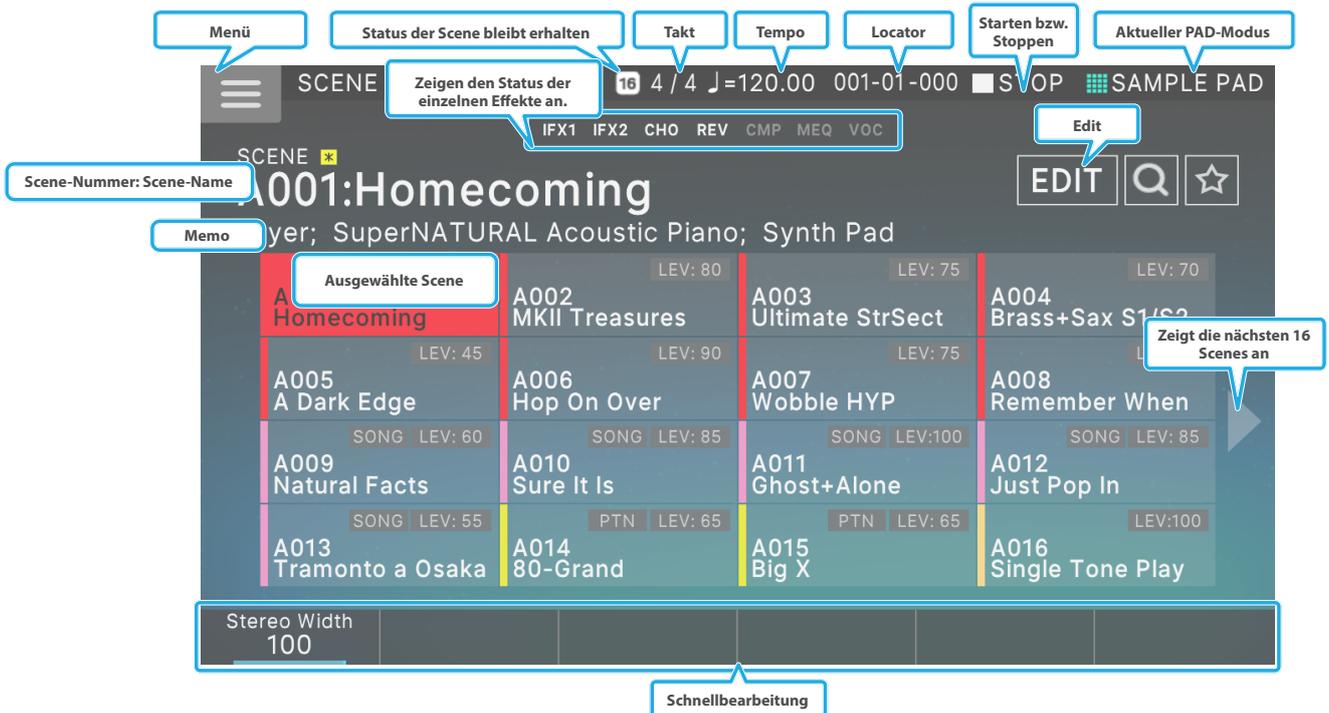
Performing 34

Spielen eines Tone in einer Zone (Single)	34
Zonen layern (Layer)	35
Auswählen eines Tones (Layer)	35
Aufteilung des Tastatur in zwei Regionen (Split)	36
Ändern des Split-Punkts der Tastatur	36
Auswählen eines Tone (Split)	36
Playing Multiple Zones	37
Festlegen des Bereichs einzelner Zonen (KEY RANGE)	37

Ändern der Tastatur-Einstellungen 38

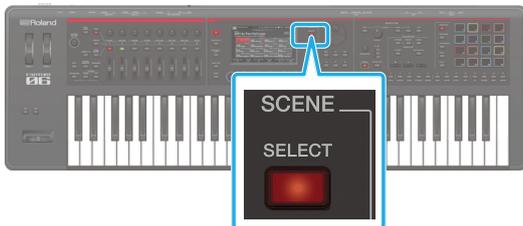
Erhöhen/Verringern des Tonumfangs in Halbtönen (Transponieren)	38
Erhöhen/Verringern des Tonumfangs in Oktaven (Octave)	38

Auswahl eines Sounds (SCENE/TONE)



Auswahl einer Scene

1. Drücken Sie den [SCENE SELECT]-Taster.



Das SCENE SELECT-Display erscheint.



Auswahl einer Bank

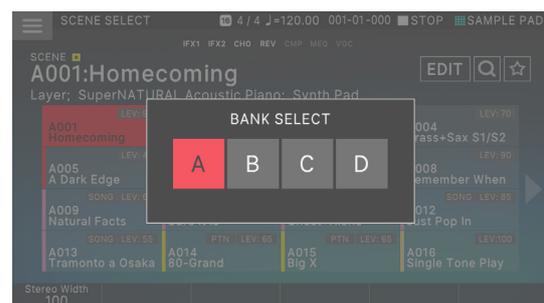
Die Szenen sind in „Bänken“ von 128 Scenes angeordnet.

Bank A	A001–A128
Bank B	B001–B128
Bank C	C001–C128
Bank D	D001–D128

Gehen Sie wie folgt vor: Schalter Banks.

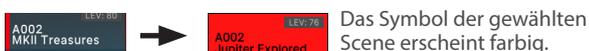
1. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Der Clip Select-Bildschirm erscheint.



2. Wählen Sie den gewünschten Modus aus.

2. Berühren Sie eines der Scene-Symbole auf dem Bildschirm, um die entsprechende Scene aufzurufen.



Es sind 16 Scene-Symbole in einem 4x4-Gitter angeordnet. Wenn Sie das ◀(▶)-Symbol am linken oder rechten Rand des Bildschirms berühren, werden die vorherigen bzw. nachfolgenden 16 Scene-Symbole angezeigt.

Suche nach Szenen

Sie können nach Scenes suchen.

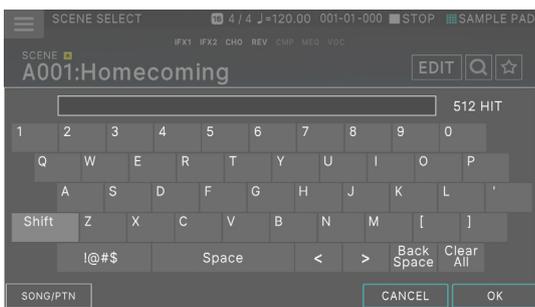
Suche nach Text-String

Sie können einen Text eingeben, um nach Scenes zu suchen.

1. Berühren Sie im SCENE SELECT-Display das Suchsymbol.



Das Keyboard Part Mixer-Display erscheint.



2. Geben Sie den Text ein und wählen Sie [E6] OK.

Es werden nur die Szenen angezeigt, die den eingegebenen Text enthalten.



ANMERKUNG

- Berühren Sie das Suchsymbol, um die Suchergebnisse zu löschen.
- Wenn Sie vor der Suche [E1] SONG/PTN auswählen, werden nur die Szenen angezeigt, die einen Song oder ein Pattern enthalten.

Suche nach Rating

Sie können Szenen, die Sie mögen, eine Bewertung zuweisen und diese schnell finden.

Hinzufügen einer Bewertung

- Wählen Sie im SCENE SELECT-Display die Scene aus, der Sie eine Bewertung hinzufügen möchten, und berühren Sie dann <EDIT>.



- Drehen Sie den [E4] Scene Rating Regler, um eine Bewertung zuzuordnen.

Sie können eine Bewertung in drei Stufen (★-★★★).

- Wenn Sie den Einstellung-Vorgang abgeschlossen haben, berühren Sie <WRITE>.

Der Einstellung wird auf die aktuelle Scene überschrieben und Sie kehren zum SCENE SELECT-Display zurück.

ANMERKUNG

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

Suche nach einer bewerteten Scene

- Berühren Sie im SCENE SELECT-Display das Rating-Symbol.



Es werden nur die Szenen angezeigt, denen eine Bewertung zugeordnet ist.

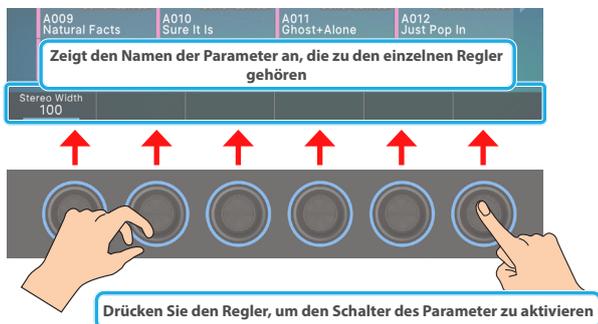


ANMERKUNG

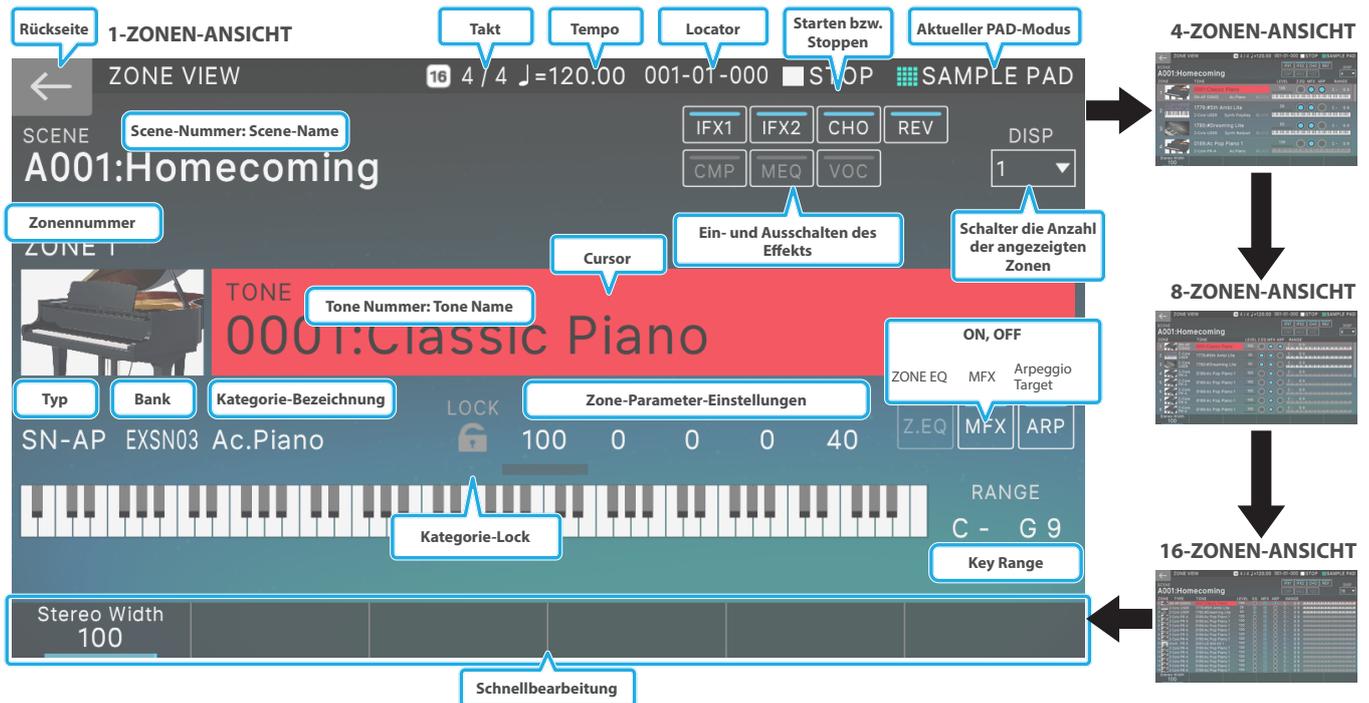
Berühren Sie das Rating-Symbol, um die Suchergebnisse zu löschen.

Schnellbearbeitung

Im SCENE SELECT-Display und im ZONE VIEW-Display können Sie mit den FUNKTIONSGLEITERN [E1]–[E6] unterhalb des Display den Sound schnell verändern. Quick Edit



- Die Auswahl der zu verändernden Parameter sind abhängig vom ausgewählten Delaytyp.
- Je nach Sound-Typ können Sie einen Regler to Schalter-Parameter drücken.
- Mit diesen Quick Edit-Vorgängen werden die Parameter der aktuellen Zone bearbeitet. Wenn der Sound-Typ "Drum" ist, werden die Parameter des Instruments durch Drücken einer Taste auf der Tastatur verändert.



Auswählen eines Tones

1. Drücken Sie den [ZONE VIEW]-Taster.



Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint.

Jedes Mal, wenn Sie den [ZONE VIEW]-Button drücken, wird die Konfiguration in der Reihenfolge 1 ZONE geändert → 4 ZONEN → 8 ZONEN → 16 ZONEN.

2. Drücken Sie den [ZONE EFFECT]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

3. Drücken Sie einer der ZONE SELECT [1]–[8]-Taster, um die gewünschte Zone auszuwählen, die gesteuert werden soll.

Um eine der Zonen 9–16 auszuwählen, drücken Sie den [ZONE 1-8/9-16]-Taster und danach einen der ZONE SELECT [1]–[8]-Taster.

4. Drücken Sie einen der Tone Category-Taster [1]–[16], um die gewünschte Soundgruppe auszuwählen.

5. Bewegen Sie den Cursor auf den Tone-Namen und wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [INC] [DEC]-Tastern den gewünschten Tone aus.



Auswählen von Tones in einer Kategorie (Category Lock)

Wenn Sie den Cursor auf das Lock-Symbol bewegen und mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern das Schloss öffnen ("UNLOCK"), können Sie Tones Kategorieübergreifend auswählen.

Wenn diese Option auf "LOCK" gesetzt ist, können Sie Schalter Tones innerhalb der aktuell ausgewählten Kategorie auswählen.



ENTSPERREN SPERREN

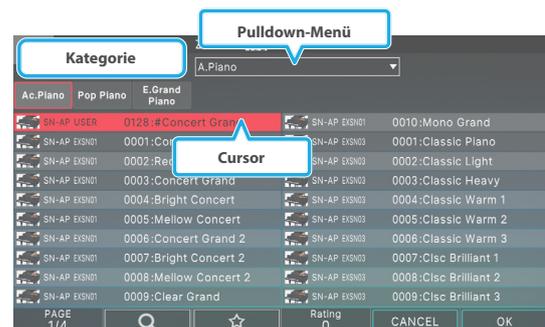
Auswählen von Tones aus einer Liste

Sie können die Sound-Liste aufrufen und Tones aus dieser Liste auswählen.

1. Wählen Sie mit dem Cursor im Display die Sound-Nummer Sound Name aus.

2. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das TONE LIST-Display erscheint.



Der Bedienvorgang	Beschreibung
Berühren Sie eine Kategorie-Registerkarte	Wählt eine andere Kategorie in derselben Kategorie-Gruppe aus
Pull-down-Menü	Wählt eine Kategorie aus.
PAGE [E1]-Regler	Schaltet die Seite der ausgewählten Kategorie um.
[E6] OK	Bestätigt den Vorgang und kehrt zum ZONE VIEW-Display zurück.
[ENTER]-Taster	
[E5] CANCEL	Bricht den Vorgang ab und kehrt zum ZONE VIEW-Display zurück.

3. Wählen Sie den gewünschten Tone aus.

4. Wählen Sie [E6] OK.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

Sie kehren zur ZONE VIEW-Anzeige zurück.

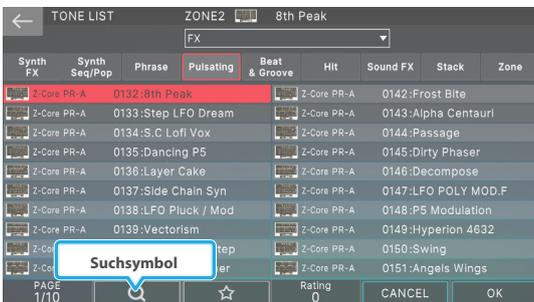
Tone-Suchfunktion

Sie können nach einer Sound nach Text String oder Rating suchen.

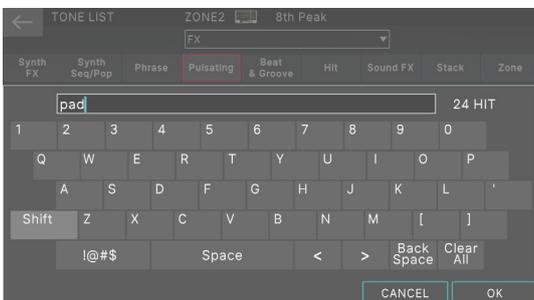
Suche nach Text-String

Sie können eine Textzeichenfolge eingeben, um nach Tones zu suchen.

1. Berühren Sie im TONE LIST-Display das Suchsymbol.

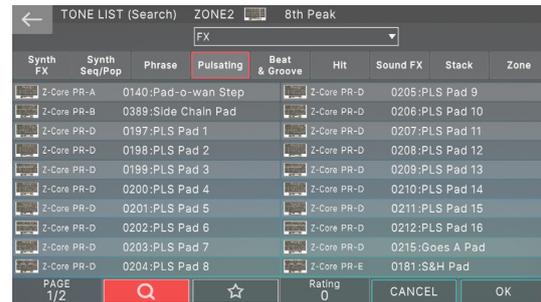


Das Keyboard Part Mixer-Display erscheint.



2. Geben Sie den Text ein und wählen Sie [E6] OK.

In der aktuell ausgewählten Tone-Kategorie werden nur die Tones angezeigt, die den eingegebenen Text enthalten.



ANMERKUNG

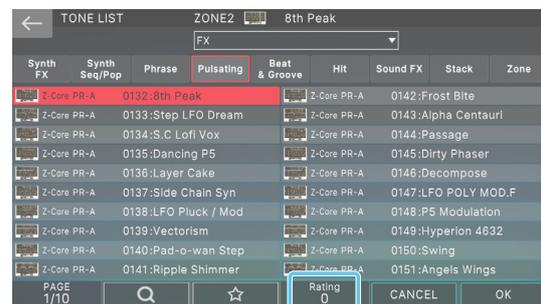
- Berühren Sie das Suchsymbol, um die Suchergebnisse zu löschen.
- Wenn Sie eine Kategorie-Registerkarte berühren, um eine andere Kategorie auszuwählen, wird eine weitere Suche nach den Tones der ausgewählten Kategorie durchgeführt.
- Wenn Sie im Pull-down-Menü eine andere Kategorie-Gruppe auswählen, wird erneut nach den Tones der ausgewählten Kategorie gesucht.
- Wenn Sie alle Kategorien durchsuchen möchten, wählen Sie "All Category".

Suche nach Rating

Wenn Sie den bevorzugten Tones eine Bewertung zuweisen, können Sie schnell die gewünschte Sound finden.

Hinzufügen einer Bewertung

- Wählen Sie im Sound LIST-Display den Sound aus, dem Sie eine Bewertung zuweisen möchten.
- Drehen Sie den [E4] Rating Regler, um eine Bewertung zuzuordnen.



Sie können eine Bewertung in drei Stufen (★-★★★).

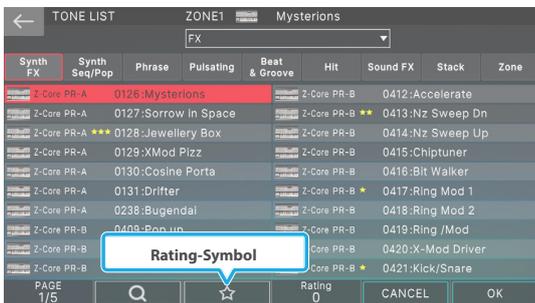
Diese Einstellungen werden automatisch gesichert, wenn das Display verlassen wird.

ANMERKUNG

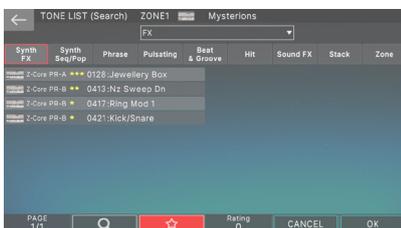
Auch wenn eine Bewertung zugewiesen ist, werden Tones, die nur für bestimmte Zonen ausgewählt werden können, wie z. B. VTW-Tones, nicht in den Suchergebnissen angezeigt, es sei denn, die aktuelle Zone verwendet das entsprechende Sound.

Suche nach einem bewerteten Sound

1. Berühren Sie im Sound LIST-Display das Rating-Symbol.



Es werden nur die Tones angezeigt, denen eine Bewertung zugeordnet ist.



ANMERKUNG

- Berühren Sie das Rating-Symbol, um die Suchergebnisse zu löschen.
- Wenn Sie eine Kategorie-Registerkarte berühren, um eine andere Kategorie auszuwählen, wird eine weitere Suche nach den Tones der ausgewählten Kategorie durchgeführt.
- Wenn Sie im Pull-down-Menü eine andere Kategorie-Gruppe auswählen, wird erneut nach den Tones der ausgewählten Kategorie gesucht.
- Wenn Sie alle Kategorien durchsuchen möchten, wählen Sie "All Category".

Spielen eines Sound in einer Zone (Single)

Die meisten Szenen der Werksvoreinstellungen erzeugen einen Sound, der aus mehreren Zonen besteht. Diese werden so angelegt, dass beim Spielen einer Taste mehrere Töne oder verschiedene Töne in verschiedenen Bereichen der Tastatur erklingen können.

Wenn Sie nur einen Sound verwenden möchten und nur einen Sound spielen möchten, ist es sinnvoll, die "Single Sound"-Funktion zu verwenden.

1. Drücken Sie den [SCENE SELECT]-Taster.

Das SCENE SELECT-Display erscheint.

2. Wählen Sie die Scene aus, deren Einstellungen Sie ändern möchten.

3. [SINGLE TONE]-Taster

Sie können nun die Single Sound Play-Funktion verwenden.

Single-Modus

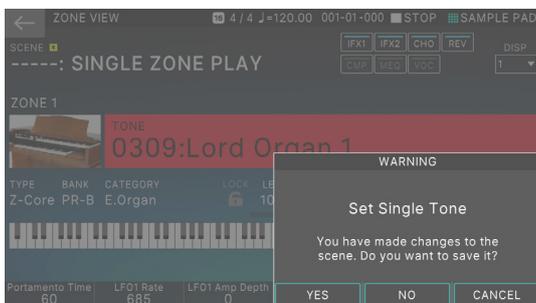
- Nur der Sound der ZONE 1 ist zu hören, wenn Sie die Tastatur spielen.
- Ein Acoustic Piano Sound ist ausgewählt.
- Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint.



4. Wählen Sie einen Sound aus und spielen Sie ihn ab.

5. Wenn Sie die geänderten Einstellungen als Scene-Sichern speichern möchten, drücken Sie erneut den [SINGLE Sound]-Button.

Der CONFIRMATION-Bildschirm erscheint.



6. Wählen Sie [E4] YES.

Das WRITE-Display erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

ANMERKUNG

Wenn Sie [E5] NO wählen, wird wieder der Status von Step 3 gewählt.



7. Sichern der Scene wie unter beschrieben "Sichern einer Scene" (S. 56).

ANMERKUNG

Alternativ können Sie die A:016 "Single Sound Play"-Scene auswählen und Single Sound Play verwenden.

Spielen von verschiedenen Sounds übereinander (Layer)

Sie können mehrere Tones so ablegen, dass sie beim Spielen der Tastatur gleichzeitig zu hören sind. Dieser Setup-Typ wird als "Layer" bezeichnet. Mit dem FANTOM können Sie die gewünschten Zonen abspielen.

1. Drücken Sie den [ZONE SELECT]-Button, so dass die Anzeige erlischt, und drücken Sie dann die ZONE [INT/EXT]-Taster, so dass die Anzeige rot leuchtet.

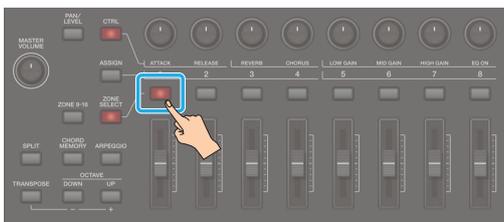


Drücken Sie in diesem Beispiel die ZONE INT/EXT-Taster für die ZONEN 1, 2 und 3, so dass diese rot leuchten.

ANMERKUNG

Um eine ZONE 9-16 rot zu leuchten, drücken Sie den [ZONE 1-8/9-16] Button, um Schalter den Zielbereich der Zonen zu bestimmen.

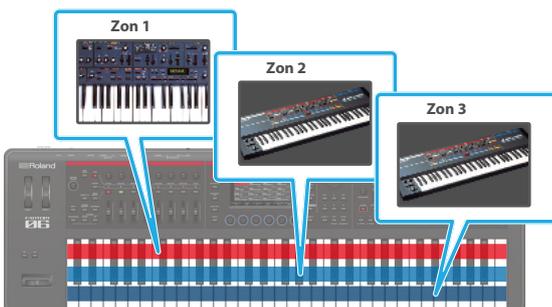
2. Drücken Sie den [ZONE SELECT]-Taster, um ZONE SELECT auszuwählen.
3. Drücken Sie für die leuchtenden Zonen die ZONE SELECT Button einer Zone, um diese als aktuelle Zone auszuwählen.



ANMERKUNG

Wenn ZONE INT/EXT Control auf "Advanced" eingestellt ist, leuchtet die aktuelle Zone grün.

In diesem Beispiel wird die ZONE 1 als die aktuelle Zone der drei rot leuchtenden ZONEN 1-3 festgelegt. Sie können ZONE 2 oder ZONE 3 nach Belieben auswählen.



Wenn Sie die Tastatur in diesem Zustand spielen, erklingen die rot leuchtenden Zonen (ZONE 1-3) zusammen.

HINWEIS

Zonen, deren ZONE INT/EXT-Taster grün leuchten, steuern externe MIDI-Instrumente an.

Gehen Sie in diesem Fall wie folgt vor: Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den grün leuchtenden ZONE INT/EXT-Taster. Die Farbe wechselt auf „rot“ (Steuerung der internen Klangerzeugung).

Auswählen eines Tones (Layer)

1. Drücken Sie den [ZONE VIEW]-Taster.

Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint.

Wählen Sie die gewünschte VIEW-Nummer für die Zonen aus, die überlagert sind.

2. Wählen Sie für jede Zone einen Schalter aus und wählen Sie einen Sound aus.



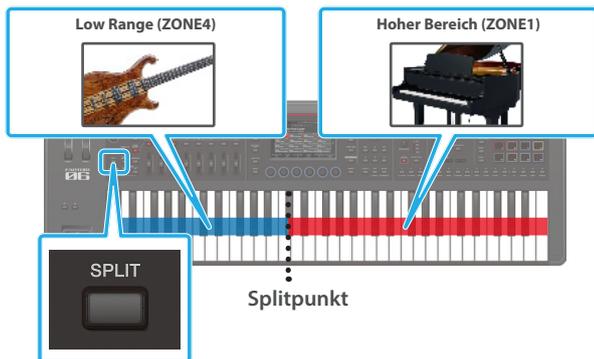
3. Sichern der Scene wie unter beschrieben "Sichern einer Scene" (S. 56).

Spielen von verschiedenen Sounds nebeneinander (Split)

Sie können zwei Tones nebeneinander legen und gleichzeitig spielen.

Dieses wird als "Split Play"-Modus bezeichnet. Die Trenn-Position wird „Split Point“ genannt.

1. Wählen Sie eine Scene für die Einzelwiedergabe aus.
2. Drücken Sie den [SPLIT]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



Die Split-Funktion ist aktiviert. Sie können die ZONE 1 Sound im hohen und die ZONE 4 Sound im niedrigen Bereich spielen.

3. Um den Split-Modus wieder auszuschalten, drücken Sie den [SPLIT]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

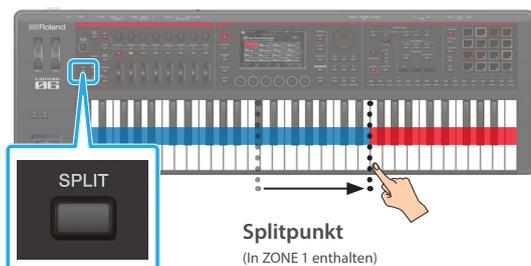
Wenn Sie die Split-Funktion deaktivieren, werden die Einstellungen für den High und Low RANGE (KEY RANGE) zurückgesetzt und die ZONEN 1 und 4 werden übereinander gelegt.

HINWEIS

Auf dem FANTOM leuchtet die [SPLIT]-Button, wenn die Einstellungen für den hohen und niedrigen Bereich (KEY RANGE) einer Zone von den Standardwerten abweichen (Low C-: High G9). Auch wenn die Zonen überlagert sind, leuchtet die Button immer dann, wenn die KEY RANGE-Einstellungen nicht der Voreinstellung entsprechen. Wenn die [SPLIT]-Button erlischt, werden die Einstellungen für den KEY RANGE aller Zonen auf die Voreinstellung zurückgesetzt.

Verschieben des Splitpunktes

1. Halten Sie den [SPLIT]-Taster gedrückt und spielen Sie die gewünschte Note auf der Tastatur.



Wenn Sie eine Taste drücken, wird der Splitpunkt angezeigt.

Wenn Sie den [SPLIT]-Taster wieder loslassen, erscheint wieder das vorherige Display.

Die Note des Splitpunktes gehört zur ZONE 4-Sektion.

Auswählen eines Tones (Split)

1. Drücken Sie den [ZONE VIEW]-Taster.

Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint.

Wählen Sie die gewünschte VIEW-Nummer für die Anzahl der geteilten Zonen aus.

2. Wählen Sie für jede Zone einen Schalter aus und wählen Sie einen Sound aus.



Halten Sie ZONE SELECT [1] gedrückt, wenn Sie die Sound des High-Bereichs verändern möchten, oder halten Sie ZONE SELECT [4] gedrückt, wenn Sie die Sound des Low-Bereichs ändern möchten, und wählen Sie dann eine Sound aus.

3. Sichern der Scene wie unter beschrieben "Sichern einer Scene" (S. 56).

Spielen Mehrere Zonen

Sie können Layer und Splits zusammen verwenden, um komplexere Kombinationen zu erstellen und abzuspielen.

Festlegen des Bereichs der einzelnen Zonen (KEY RANGE)

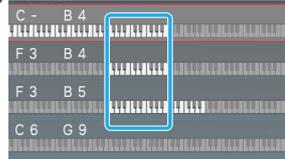
Mit einer Kombination aus Layer und Split können Sie komplexere Kombinationen erstellen und spielen. Mithilfe der Key Range-Funktion können Sie für jede Zone einen eigenen Tastaturbereich einstellen.

Sie können Splits erstellen, die mehrere Zonen verwenden oder nur einen bestimmten Key Range abgrenzen.

Teilen über mehrere Zonen



Bestimmte Key Range-Bereiche werden in mehreren Schichten angeordnet



1. Drücken Sie den [ZONE VIEW]-Taster.

Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint.

Wählen Sie die gewünschte VIEW-Nummer für die Anzahl der Zonen aus.

2. Legen Sie die Zonen fest, die Sie verwenden möchten (S. 35).

3. Wählen Sie im ZONE VIEW-Display mit dem Cursor KEY RANGE aus und stellen Sie den KEY RANGE (KEYBOARD RANGE LOWER/UPPER) für jede Zone ein.



Parameter	Beschreibung
KEYBOARD RANGE LOWER	Bestimmt den unteren Grenzwert des Key Range.
KEYBOARD RANGE UPPER	Bestimmt den oberen Grenzwert des Key Range.

Wenn Sie die UNTEREN/OBEREN Werte der TASTATUR verändern, leuchtet die [SPLIT]-Button automatisch.

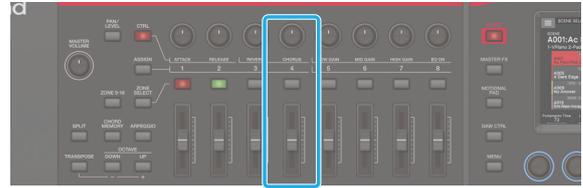
ANMERKUNG

Durch Halten des [SHIFT]-Tasters und Drücken dieses Tasters wird der Key Range-Bildschirm aufgerufen. Die KEY RANGE-Einstellungen können auch in diesem Bildschirm bearbeitet werden. Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

Informationen zu nicht beleuchteten Zonen

(wenn Zone Int/Ext Control auf "BASIC" eingestellt ist) (S. 164)

Wenn die ZONE INT/EXT Button der aktuellen Zone erloschen ist, ist nur die aktuelle Zone zu hören, unabhängig vom Status der anderen Zonen.



In diesem Beispiel ist nur DIE ZONE 4 (die aktuelle Zone) zu hören, wenn Sie die Tastatur spielen.

Normalerweise reagieren Zonen, deren ZONE INT/EXT Button nicht leuchtet, nicht auf das Spiel und werden hauptsächlich für das Abspielen von MIDI-Nachrichten eines Sequencer verwendet. Wenn Sie den Sound einer solchen Zone hören möchten, können Sie nacheinander den Schalter der aktuellen Zone zu jeder nicht beleuchteten Zone drehen und die Tastatur abspielen, um den Sound dieser Zone zu hören.

Da die aktuelle Zone in der Scene gesichert ist, stellen Sie sicher, dass die aktuelle Zone wieder auf die ursprüngliche Einstellung zurückgesetzt wird, bevor Sie Sichern durchführen.

Einstellungen für die Tastatur

Versetzen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose)

1. Halten Sie den [TRANPOSE]-Taster und drücken Sie den OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.



Wenn Sie den Button-Taster drücken, wird im Display die Wert des Einstellung angezeigt.

Parameter	Wert	Beschreibung
Transpose	-5--+6	Bestimmt den Key-Bereich in Halbtonschritten.

ANMERKUNG

- Um die Transponierung wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [TRANPOSE]-Taster, so dass die Anzeige erlischt. Wenn Sie Transpose eingestellt haben, können Sie einfach den [TRANPOSE]-Button drücken, um die TRANPOSE auf die zuvor eingestellte Wert zu übertragen.
- Um wieder den Wert "0" auszuwählen, halten Sie den [TRANPOSE]-Taster, und drücken Sie beide OCTAVE [DOWN]- und [UP]-Taster gleichzeitig.

Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (Octave)

1. Drücken Sie den OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.



Wenn Sie den Button-Taster drücken, wird im Display die Wert des Einstellung angezeigt.

Parameter	Wert	Beschreibung
Octave	-3--+3	Zur Einstellung des Notenbereichs.

ANMERKUNG

Um wieder den Wert "0" auszuwählen, drücken Sie gleichzeitig beide OCTAVE [DOWN]- und [UP]-Taster.

03: Performance-Funktionen

Arpeggios spielen	40
Verwenden des Arpeggiator	40
Einstellen des Arpeggiators	41
Halten des Arpeggio (Hold)	41
Verwendung eines Pedal Schalter	41
Arpeggiator-Einstellungen	42
Spiele von Akkorden (Akkord Speicher)	43
Verwenden der Akkord Speicher-Funktion	43
Akkord Speicher-Einstellungen	43
Spiele mit Rhythm Patterns	44
Auswählen/Abspielen von Rhythm Patterns	44
Bearbeiten einer Rhythmus Pattern-Gruppe	45
Speichern einer Rhythm Pattern-Gruppe	46
Ändern des Tempos des Rhythmus-Pattern	46
Sichern der Rhythm Pattern-Einstellungen	46
Spiele der General-Purpose-Controller	47
Verwenden der Schieberegler und der Drehregler	47
Verwendung Anderer Universal-Controller	48
Verwendung von SYNTH CTRL	49
Verwendung von SYNTH CTRL	49
Gleichzeitiges Ändern der Lautstärke mehrerer Zonen (Motional Pad)	50
Verwenden des Motional Pad	50
Bearbeiten der Motional Pad Einstellungen	50
Ändern der zugewiesenen Zonen	50
Umschalten des Sounds, derr einer Zone zugewiesen ist	51
Weitere Einstellungen für das Motional Pad	51

Spiele von Arpeggios

Anwendung des Arpeggiator

Das FANTOM verfügt über einen Arpeggiator, der automatisch Arpeggios erzeugen kann.

ANMERKUNG

Die Arpeggio-Einstellungen werden in einem Studio Set gesichert.

1. Drücken Sie den [ZONE VIEW]-Taster.

Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint.

Wählen Sie die gewünschte VIEW-Nummer für die Anzahl der Zonen aus.

2. Schalten Sie im ZONE VIEW-Display ARP für die Zone, die Sie arpeggieren möchten, auf "ON".

HINWEIS

Wenn der [ARPEGGIO] Button auf "ON" gestellt ist, können Arpeggios in Zonen gespielt werden, deren ARP auf "ON" gestellt ist.

1-ZONEN-ANSICHT



4-ZONEN-ANSICHT



8-ZONEN-ANSICHT



16-ZONEN-ANSICHT



ANMERKUNG

Sie können ARP für mehrere Zonen EINSCHALTEN und gleichzeitig Arpeggios spielen lassen.

3. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet



Das ARPEGGIO-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1] HOLD	Hält das Arpeggio.
[E6] CANCEL	Die vorherige Display-Seite wird wieder aufgerufen.

ANMERKUNG

Über Einstellung des System-Parameter "Arpeggio Switch Mode" (S. 165), Sie können den Arpeggiator einschalten, ohne das ARPEGGIO-Display aufzurufen.

4. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Ein Arpeggio wird entsprechend der Noten des Akkord, den Sie spielen, durch die eingeschaltete Zone erklingt.

5. Bewegen Sie den Cursor auf "STYLE" und wählen Sie die gewünschte Stilrichtung aus.

Das Arpeggio wird entsprechend verändert gespielt.

6. Um diese Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

ANMERKUNG

Wenn Sie diese Funktion zusammen mit der Akkord Speicher-Funktion verwenden, können Sie mit einem Finger (S. 43).

Einstellung des Arpeggiator Tempo

Sie können das Tempo der Arpeggios einstellen.

ANMERKUNG

- Das Tempo, das Sie hier angeben, wird mit dem Rhythmus-Pattern-Tempo (S. 107107) Und das Sequencer-Tempo (S. 111).
- Der Tempo Wert wird in der Scene gespeichert.

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.



Das TEMPO-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E5] CLICK	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, ist ein Klickgeräusch im angegebenen Tempo zu hören.
[E6] CLOSE	Schließen Sie das Fenster.

2. Verändern Sie den Tempowert mit den [INC] [DEC]-Tastern.

Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten, können Sie die Wert der beiden Stellen unterhalb des Dezimalpunkts einstellen.

ANMERKUNG

Sie können das Tempo auch durch mehrfaches Drücken des [TEMPO]-Tasters eingeben (Tap Tempo-Funktion). Drücken Sie dafür den [TEMPO]-Taster mindestens 3x gleichmäßig im gewünschten Tempo.

Halten des Arpeggio (Hold)

Das Arpeggio wird auch nach Loslassen der Noten weiter gespielt.

1. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster.

Das ARPEGGIO-Display erscheint.

ANMERKUNG

Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und den [ARPEGGIO]-Button drücken, können Sie das ARPEGGIO-Display aufrufen, ohne den Arpeggio ON/OFF-Status zu beeinflussen.

2. [E1] HOLD auswählen

Schaltet die Hold-Funktion ein.

3. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Ein Arpeggio wird entsprechend der Noten des Akkord, den Sie spielen, durch die eingeschaltete Zone erklingt.

Wenn Sie dann einen anderen Akkord spielen, wird das Arpeggio mit den neu gespielten Noten fortgesetzt.

4. Um die Funktion auszuschalten, wählen Sie erneut [E1] HOLD.

Schaltet die Hold-Funktion aus.

Eingabe über einen externen Fußschalter

Wenn Sie eine Pedal-Schalter gedrückt halten, während Sie einen Akkord spielen, wird das Arpeggio auch dann weitergespielt, wenn Sie die Tastatur loslassen.



1. Schließen Sie das Pedal Schalter (z. B. DP-Serie; separat erhältlich) an die HOLD-Buchse an.

2. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet

3. Spielen Sie einen Akkord, während Sie das Pedal-Schalter gedrückt halten.

Wenn Sie dann einen anderen Akkord spielen, wird das Arpeggio mit den neu gespielten Noten fortgesetzt.

Arpeggiator-Einstellungen

Sie können detaillierte Einstellungen für den Darstellungsstil, das Timing und den Akzent des Arpeggio vornehmen.

1. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster.

Das ARPEGGIO-Display erscheint.

ANMERKUNG

Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und den [ARPEGGIO]-Button drücken, können Sie das ARPEGGIO-Display aufrufen, ohne den Arpeggio ON/OFF-Status zu beeinflussen.

2. Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie dessen Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
STYLE	P001–P128	Bestimmt, wie das Arpeggio gespielt wird.
Hold	OFF, ON	Schaltet die Hold-Funktion ein bzw. aus.
Variation	1–	Der Arpeggiator bietet verschiedene Variationen (Performance Patterns) für jeden Arpeggio-Stil. Mit diesem Parameter wird die Variation-Nummer ausgewählt. Die Anzahl der Variationen ist abhängig vom Arpeggio-Stil.
Motif		Bestimmt die Reihenfolge, in der Noten des Akkord erklingen.
	UP	Die von Ihnen gedrückten Noten werden von tief bis hoch erklingt.
	DOWN	Die von Ihnen gedrückten Noten werden von hoch bis tief erklingt.
	UP&DOWN	Die von Ihnen gedrückten Noten erklingen von tief bis hoch und dann wieder zurück von hoch bis tief.
	RANDOM	Die gedrückten Noten werden in zufälliger Reihenfolge ausgegeben.
	NOTE ORDER	Die gedrückten Noten werden in der Reihenfolge ausgegeben, in der sie gedrückt wurden. Wenn Sie die Noten in der gewünschten Reihenfolge drücken, werden Melodien erzeugt. Es werden bis zu 128 Noten gespeichert.
	GLISSANDO	Jeder Chromatikschrift zwischen den höchsten und niedrigsten Noten, die Sie drücken, erklingt nacheinander und wiederholt sich nach oben und unten. Drücken Sie nur die niedrigste und höchste Note.
	CHORD	Alle Noten, die Sie drücken, erklingen gleichzeitig.
	AUTO1	Der Zeitpunkt, zu dem die Tasten erklingen, wird automatisch zugewiesen, wobei die niedrigste Taste, die gedrückt wurde, bevorzugt wird.
	AUTO2	Die Zeit, zu der die Tasten erklingen, wird automatisch zugewiesen und der höchsten Taste, die gedrückt wurde, wird Priorität zugewiesen.
PHRASE	Wenn Sie eine einzelne Taste drücken, wird die Phrase entsprechend der Tonhöhe dieser Taste erklingt. Wenn mehrere Tasten gedrückt werden, ist die zuletzt gedrückte Taste gültig.	

Parameter	Wert	Beschreibung
Keyboard Velocity	REAL, 1–127	Bestimmt die Lautstärke der abgespielten Noten. Wenn Sie möchten, dass die Geschwindigkeitswert der einzelnen Noten von der Stärke des Keyboard-Spiels abhängen, stellen Sie diesen Parameter auf „REAL“. Wenn Sie für jede Note eine feste Geschwindigkeit wünschen, unabhängig davon, wie stark Sie die Tastatur spielen, stellen Sie für diesen Parameter die gewünschte Wert (1–127) ein.
Octave Range	-3–+3	Bestimmt den Key-Bereich in Oktaven, über dem Arpeggio stattfindet. Wenn Sie möchten, dass das Arpeggio nur die Noten verwendet, die Sie spielen, stellen Sie diesen Parameter auf „0“. Um den Arpeggio-Sound mit den Noten, die gespielt werden, und Noten, die 1 Oktave höher liegen, zu aktivieren, stellen Sie diesen Parameter auf „+1“. Bei einer Einstellung von „-1“ wird der Arpeggio-Sound mit den Noten erzeugt, die gespielt werden, und Noten, die 1 Oktave tiefer liegen.
Accent Rate	0–100%	Bestimmt die Stärke der Akzente und die Länge der Noten, um das „Groove“-Gefühl des Arpeggio einzustellen. Ein Einstellung von „100%“ erzeugt das ausgeprägte Groove-Gefühl.
Shuffle Rate	0–100%	Mit diesem Einstellung können Sie das Notentiming für Shuffle-Rhythmen verändern. Bei einer Einstellung von „50%“ werden die Noten gleichmäßig verteilt. Wenn der Wert-Wert erhöht wird, ist die Noteneinstellung eher gepunktet (Shuffle).
		<p>Shuffle Rate 50%</p>  <p>50 50 50 50</p> <p>Shuffle Rate 90%</p>  <p>90 10 90 10</p>
Shuffle Resolution	16TH, 8TH	Bestimmt den Zeitpunkt (als Note Wert), zu dem die Noten zu hören sind. Die Note Wert kann als 16. Oder 8. Note angegeben werden.

Spiele von Akkorden (Chord Memory)

Anwendung der Chord Memory-Funktion

Chord Speicher ist eine Funktion, mit der Sie Akkorde registrieren und dann Akkorde dieser Form erzeugen können.

ANMERKUNG

Die Chord Speicher-Einstellungen werden in der Scene gesichert.

1. Drücken Sie den [ZONE VIEW]-Taster.

Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint.

Wählen Sie die gewünschte VIEW-Nummer für die Anzahl der Zonen aus.

2. Schalten Sie im ZONE VIEW-Display ARP für die gewünschte Zone auf "ON".

HINWEIS

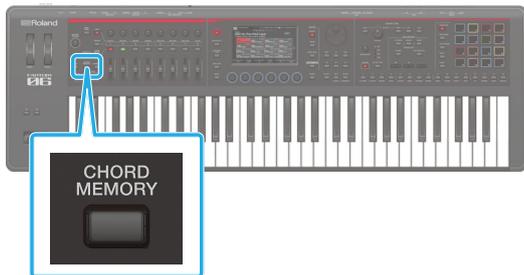
Wenn der [CHORD Speicher] Button auf "ON" gestellt ist, können Sie Arpeggios in den Zonen spielen, deren ARP auf "ON" gestellt ist.



ANMERKUNG

Sie können ARP auch für mehrere Zonen aktivieren und gleichzeitig Akkorde abspielen.

3. Drücken Sie den [CHORD MEMORY]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



Das CHORD MEMORY-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E6] EXIT	ruft wieder die vorherige Display-Seite auf.

ANMERKUNG

Über Einstellung des System-Parameter "Chord Memory Switch Mode" (S. 165), Sie können den Akkord Speicher auf „ON“ stellen, ohne das Akkord Speicher-Display aufzurufen.

4. Spielen Sie auf der Tastatur.

Die Noten des Akkords werden aufgebrochen und nacheinander mit dem Sound des gewählten Parts gespielt.

5. Bewegen Sie den Cursor auf "CHORD FORM" und wählen Sie die gewünschte Akkordform aus.

Bestimmt, wie der Akkord erklingt.

Weitere Informationen zu Akkord-Formen finden Sie unter "• Akkordspeicher" (S. 176).

6. Um diese Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [CHORD MEMORY]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

Akkord Speicher-Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um die Akkord Speicher-Einstellungen zu bearbeiten.

1. Drücken Sie den [MEMORY]-Taster.

Das Memory Backup-Display erscheint.

ANMERKUNG

Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und den [CHORD Speicher]-Button drücken, können Sie das AKKORD Speicher-Display aufrufen, ohne den Akkord Speicher ON/OFF-Status zu beeinflussen.

2. Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie dessen Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
CHORD FORM	01-17	Bestimmt den Akkord-Set-Typ, der den C-B-Tastern zugewiesen ist. Weitere Informationen zu Akkord-Formen finden Sie unter "• Akkordspeicher" (S. 176).
	Chord Memory Key	G-F#
Rolled Chord Sw	ON	Die Noten des Akkord werden sequenziell und nicht gleichzeitig wiedergegeben. Da sich die Geschwindigkeit des Spiels abhängig von der Stärke des Keyboard-Spiels ändert, können Sie eine realistische Simulation des Gitarrenspiels erzeugen, indem Sie die Spieldynamik verändern.
	OFF	Die Noten klingen als Akkord.
Rolled Chord Type	UP	Die Noten werden nacheinander von tief bis hoch ausgegeben.
	DOWN	Die Noten werden nacheinander von hoch bis tief gespielt.
	ALTERNATE	Die Reihenfolge, in der die Noten abwechselnd gespielt werden.

Spiele mit Rhythmus-Patterns

Was ist ein Rhythmus-Pattern?

Das FANTOM kann während des Spiels automatisch verschiedene Rhythmen abspielen.

Die Leistungsdaten für diese Rhythmen werden als "Rhythm Patterns" bezeichnet.

In einem Band wiederholen die Trommeln in der Regel feste Patterns, die ein oder zwei Meter lang sind. Eine Vielzahl von Performance-Daten, die als Grundlage für diese Wiederholungen verwendet werden, sind integriert und in Kategorien wie Intro, Verse, Fill und End unterteilt. Der Typ des jeweiligen Pattern wird durch den Namen des Rhythmus-Pattern angegeben.

Pattern	Beschreibung
Intro	Diese Patterns werden bei der Einführung verwendet.
Verse1, 2	Dies sind die wichtigsten Performance-Patterns. "1" ist das grundlegende Pattern und "2" ist eine Variation dieses Pattern.
Fill-In1, 2	Diese Patterns werden zwischen Phrasen eingefügt. Wählen Sie entweder "1" oder "2", je nachdem, welches Pattern der Füllung folgt.
Ending	Diese sind die Performance Patterns, die am Ende des Songs verwendet werden.

ANMERKUNG

Die Rhythm Pattern-Einstellungen werden in der Scene gespeichert.

Rhythm Pattern-Gruppe

Eine "Rhythm Pattern Group" enthält einen Satz von sechs Rhythm Patterns.

Sie können ein Rhythmus-Pattern für Intro, Pattern A–Pattern D und Ending sowie Sichern als Rhythmus-Pattern-Gruppe festlegen.

Das FANTOM bietet die folgende Rhythmus-Pattern-Gruppe.

Rhythm Pattern Group	Beschreibung
PRST (PRESET)	Es handelt sich um Rhythmus-Pattern-Gruppen, die nicht umgeschrieben werden können. Die von Ihnen bearbeiteten Rhythmus-Pattern-Einstellungen können als Benutzergruppe gespeichert werden.
USER	Diese Rhythmus-Pattern-Gruppen können im FANTOM gesichert werden.

Was ist ein Drumkit?

Die vom Rhythm Patterns gespielten Drum-Sounds werden als "Drumkit" bezeichnet.

Die ZONE 10 Sound (Drumkit Sound) der aktuellen Scene wird als Drumkit verwendet.

Auswählen/Spielen von Rhythmus-Patterns

1. Drücken Sie den [RHYTHM PATTERN]-Taster.



Der RHYTHM PATTERN-Bildschirm erscheint.



ANMERKUNG

Wenn Sie die Zone wechseln, in der das Rhythmus-Pattern gespielt wird, wählen Sie die gewünschte Zone aus.

Menü	Beschreibung
[E1]KEY TRIGGER	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird das Rhythmus-Pattern in dem Moment gestartet, in dem Sie auf der Tastatur spielen.
[E6] LEVEL	bestimmt die Lautstärke des gesamten Kit.

2. Wählen Sie mit dem Cursor die "Rhythm Group Number" und wählen Sie eine Rhythm Pattern-Gruppe aus.



3. Wählen Sie mit dem Cursor die Drumkit-Nummer aus und wählen Sie einen Drumkit aus.



4. Berühren Sie eines der Felder zwischen <Intro>–<Ending>, um das entsprechende Rhythmus-Pattern abzuspielen.



Die [RHYTHM PATTERN]-Button leuchtet und das Rhythmus Pattern, das Sie berühren, wird abgespielt.

5. Um das Rhythmus-Pattern zu stoppen, berühren Sie das entsprechende Symbol auf dem Bildschirm.

ANMERKUNG

- Die Länge des Pattern wird unter den Namen der Rhythmus-Pattern-Namen angezeigt. Wenn Sie ein anderes Rhythmus-Pattern auswählen, während ein Pattern abgespielt wird, wird das Pattern an einer Measure Division umgeschaltet.
- Wenn Sie ein Rhythmus-Pattern abspielen, das als Intro zugewiesen ist, schaltet Wiedergabe automatisch auf Pattern A um, wenn das Intro abgespielt ist.
- Wenn Sie ein Rhythmus-Pattern abspielen, das als Ending zugewiesen ist, wird das Rhythmus-Pattern automatisch gestoppt, sobald das Ending-Spiel beendet ist.

Rhythm Pattern-Gruppe

Sie können eine Rhythm Pattern-Gruppe bearbeiten und ihr Rhythm Patterns zuweisen.

1. Drücken Sie den [RHYTHM PATTERN]-Taster.
Der RHYTHM PATTERN-Bildschirm erscheint.
2. Verwenden Sie den Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster, um das Cursor auf eines der Intro–Ending-Felder zu verschieben.



3. Wählen Sie mit den [DEC] [INC]-Tastern oder dem Value-Rad das Live Set aus, das importiert werden soll.
4. Wiederholen Sie die Schritte 2–3, um weitere Rhythm Patterns auszuwählen.

Sichern eines Rhythmus-Patterns

Die bearbeitete Rhythmus-Pattern-Gruppe ist temporär und wird gelöscht, wenn Sie das Gerät ausschalten oder eine andere Rhythmus-Pattern-Gruppe auswählen.

Wenn Sie die bearbeitete Rhythmus-Pattern-Gruppe beibehalten möchten, schreiben Sie diese in eine User Pattern-Gruppe im FANTOM.

HINWEIS

Wenn Sie den Write-Vorgang ausführen, werden die im Write-Ziel vorhandenen Daten überschrieben.

1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Der WRITE MENU-Bildschirm erscheint.

2. Rhythm Pattern-Gruppe

Der RHYTHM PATTERN-Bildschirm erscheint.



3. Wenn Sie den Namen ändern möchten, wählen Sie [E1] RENAME.

Berühren Sie dann <OK>. Das Fenster wird wieder geschlossen.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [DEC] [INC]-Tastern den gewünschten Ziel-Speicherplatz aus.

5. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

6. Wählen Sie [E5] OK.

Die Rhythm Pattern-Gruppe wird gespeichert.

Verändern des Tempos des Rhythmus-Patterns

Gehen Sie wie folgt vor.

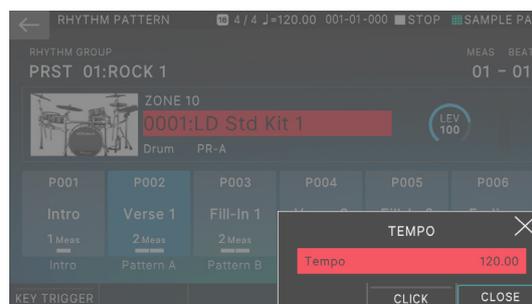
ANMERKUNG

- Das Tempo, das Sie hier angeben, ist identisch mit dem Arpeggio-Tempo (S. 41) Und das Sequencer-Tempo (S. 111).
- Der Tempo Wert wird in der Scene gespeichert.

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.



Das TEMPO-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E5] CLICK	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, ist ein Klickgeräusch im angegebenen Tempo zu hören.
[E6] CLOSE	Schließen Sie das Fenster.

2. Verändern Sie den Wert mit den [DEC] [INC]-Tastern oder dem Value-Rad.

Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten, können Sie die zwei Stellen unterhalb des Dezimalpunkts verändern.

ANMERKUNG

Sie können das Tempo auch durch mehrfaches Drücken des [TEMPO]-Tasters eingeben (Tap Tempo-Funktion). Drücken Sie dafür den [TEMPO]-Taster mindestens 3x gleichmäßig im gewünschten Tempo.

Sichern der Rhythm Pattern-Einstellungen

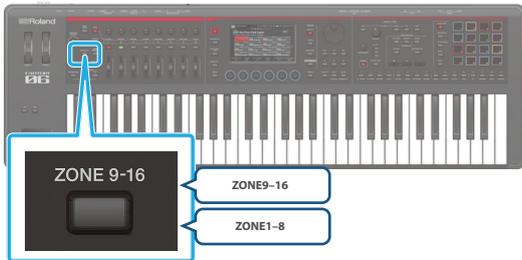
Einstellungen für das Rhythmus-Pattern, wie die aktuell ausgewählte Rhythmus-Pattern-Gruppe, Drumkit-Einstellungen, KEY TRIGGER-Einstellungen, Tempo usw., werden zusammen in der aktuellen Scene gespeichert. Wenn Sie diese Einstellungen beibehalten möchten, wählen Sie Sichern the Scene (S. 56).

Spiele der General-Purpose-Controller

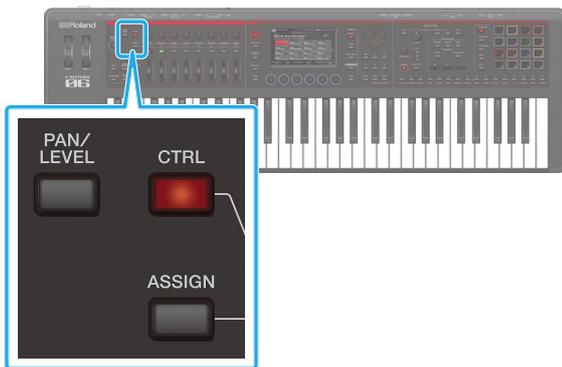
Verwendung der Fader und Kontrollregler

Sie können die Schwenk- und Lautstärkeregelung der einzelnen Zonen mit den Reglern und Reglern steuern oder ihnen verschiedene Funktionen und Parameter zuweisen.

1. Wählen Sie mit dem [ZONE 1-8/9-16]-Taster die gewünschte Zonen-Gruppe aus (ZONE1–ZONE8/ZONE9–ZONE16).



2. Drücken Sie einer der Function Select-Taster, um den gewünschten Parameter auszuwählen, der gesteuert werden soll.



Taster	Beschreibung			
[PAN/LEVEL]-Taster	Die Kontrollregler steuern das Panorama der Zonen, die Fader steuern die Lautstärke der Zonen.			
[ASSIGN]-Taster	Sie können mit den Kontrollreglern und Fadern die Parameter steuern, die in der Voreinstellung einer Scene zugeordnet bzw. im System eingestellt sind.			
	<table border="1"> <tr> <td>ASSIGN1 (SCENE)</td> <td>[ASSIGN]-Taster</td> </tr> <tr> <td>ASSIGN2 (SYSTEM)</td> <td>[ASSIGN] Button + [PAN/LEVEL] Button</td> </tr> </table>	ASSIGN1 (SCENE)	[ASSIGN]-Taster	ASSIGN2 (SYSTEM)
ASSIGN1 (SCENE)	[ASSIGN]-Taster			
ASSIGN2 (SYSTEM)	[ASSIGN] Button + [PAN/LEVEL] Button			

ANMERKUNG

- Die Funktionszuweisungen des ASSIGN 1 werden für jede Scene einzeln vorgenommen.
- Die Funktionszuweisungen von ASSIGN 2 sind für das gesamte System gleich.

Zum Steuern der PAN/LEVEL-Einstellungen

3. Drücken Sie den [PAN]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

4. Verschieben eines Regler oder Slider.

Das Schwenken bzw. die Lautstärke der entsprechenden Zone ändert sich.



Wenn Sie mit einem Regler oder Fader eine Einstellung verändern, erscheinen die geänderten Parameter und deren Werte in einem zusätzlichen Display-Fenster.

Das Display-Fenster wird nach kurzer Zeit wieder automatisch geschlossen.

Bei einigen Parametern erscheint kein Popup-Fenster.

ANMERKUNG

Bei der Steuerung von [PAN/LEVEL] entsprechen die Regler- bzw. Slider-Nummern den Zonennummern.

Zur Steuerung von ASSIGN1

3. Drücken Sie den [PAN]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

4. Wählen Sie die aktuelle Zone aus.

Geben Sie bei Bedarf auch den Layer an.

5. Verschieben eines Regler oder Slider.

Der Sound wird entsprechend verändert.

ANMERKUNG

- Wenn Sie [ASSIGN] verwenden, wirkt sich die Bedienung eines Regler oder Slider auf die Zone(n) aus, die beim Spielen der Tastatur zu hören ist.
- Wenn Sie Layered-Einstellungen verwenden, sind mehrere Zonen betroffen.
- Wenn Sie keine Layered-Einstellungen verwenden, ist die aktuelle Zone betroffen.

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und eine der Taster [ASSIGN1] oder [ASSIGN2] drücken, wird der entsprechende Editier-Bildschirm aufgerufen, in dem Sie Parameter zuordnen können. Weitere Informationen finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF) oder „Die System-Parameter“ (S. 164).

Verwendung Anderer Universal-Controller

Zusätzlich zu den Schieberegler und Regler können der Pitch Bend/Modulation-Hebel, die Pedal-Schalter und die Expression Pedale, die an den PEDAL-Buchsen, den RAD 1–2 und den [S1]/[S2]-Tastern angeschlossen sind, als Universal-Controller verwendet werden. Diesen Rädern können verschiedene Funktionen zugeordnet werden.

* Die Funktionen des Pitch Bend/Modulation-Hebels und der HOLD-Buchse sind fest eingestellt.

- 1. Wählen Sie mit dem [ZONE 1-8/9-16]-Taster die gewünschte Zonen-Gruppe aus (ZONE1–ZONE8/ZONE9–ZONE16).**
- 2. Wählen Sie die aktuelle Zone aus.**
- 3. Bedienen eines Universal-Controllers.**

Nehmen Sie bei Bedarf auch Layer-Einstellungen vor.

Der Sound wird entsprechend verändert.



Taster	Beschreibung
Pitch Bend-Hebel	Verändert die Tonhöhe. Es können keine anderen Funktionen zugewiesen werden.
Modulationshebel	Erzeugt die Control Change-Meldung CC#1. Stellen Sie mit dem System Control Source Parameter das Kontrollziel ein (S. 170). Es können keine anderen Funktionen zugewiesen werden.
PEDAL-BUCHSE (CTRL 1, CTRL 2)	Schließen Sie Pedalschalter oder Expression Pedale an diese Buchsen an, um diese zu verwenden. Es können verschiedene Funktionen zugewiesen werden. Betätigen Sie ein Pedal, um die zugewiesene Funktion zu nutzen.
PEDAL-Buchse (HOLD)	Schließen Sie eine Pedal Schalter an diese Buchse an, um diese zu verwenden. Dieses kann als Dämpferpedal verwendet werden. Es können keine anderen Funktionen zugewiesen werden.
WHEEL1 WHEEL2	Diesen Schieberegler können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Sie können die zugewiesene Funktion ausführen, indem Sie ein Rad während des Spielens bewegen.
[S1]-Taster drücken [S2]-Taster	Diesen Schieberegler können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Um die zugewiesene Funktion zu verwenden, drücken Sie die Button-Taste.

ANMERKUNG

- Die Bedienung dieser Universal-Controller wirkt sich auf die Zone(n) aus, die beim Spielen der Tastatur zu hören ist. (Wenn Sie Layered-Einstellungen verwenden, sind mehrere Zonen

betroffen. Wenn Sie keine Layered-Einstellungen verwenden, ist die aktuelle Zone betroffen.)

- Die Funktionen, die diesen Universal-Controllern zugewiesen sind, können für das gesamte System oder für jede Scene einzeln festgelegt werden. Ein System Einstellung bestimmt, ob die systemweiten Einstellungen oder die individuellen Scene-Einstellungen verwendet werden.

Parameter	Beschreibung
Pedal Assign Source	Bestimmt, ob die Funktionen der Pedale FOOT PEDAL CTRL 1/2) durch die System-Einstellungen (SYSTEM) oder Studio Set-Einstellungen (STUDIO) bestimmt werden.
Wheel Assign Source	Bestimmt, ob die über die Räder gesteuerten Funktionen über die System-Einstellungen (SYS) oder die SCENE-Einstellungen (SCENE) bestimmt werden.
S1-S2 Assign Source	Bestimmt, ob die Funktionen der [S1] [S2]-Taster durch die System-Einstellungen (SYSTEM) oder Studio Set-Einstellungen (STUDIO) bestimmt werden.

* Da die Funktionen des Pitch Bend/Modulation-Hebels und der PEDAL HOLD-Buchse fest sind, ist kein Einstellung-Display für die Zuweisung vorhanden.

Weitere Informationen zu den Einstellung-Bildschirmen und deren Bedienung finden Sie unter "Die System-Parameter" (S. 164).

ANMERKUNG

Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und das RAD 1–2, [S1]–[S2] Button oder ein Pedal betätigen, das an der PEDAL CTRL 1, 2-Buchse angeschlossen ist, können Sie das Einstellung-Display aufrufen, um eine Parameter oder Funktion zuzuweisen. Weitere Informationen finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF) oder "Die System-Parameter" (S. 164).

Verwendung von SYNTH CTRL

Verwendung von SYNTH CTRL

Stellen Sie mit den FILTER Section-Reglern und -Tastern den Sound in Echtzeit ein. Sie können mit den Tastern in den Bereichen OSC, AMP, FX und LFO die Einstellungen-Bildschirme für jeden Bereich aufrufen.



1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.
2. Verändern Sie den Sound mit den Edit-Reglern und -Tastern.

Das bearbeitete Parameter und seine Wert erscheinen in einem Pop-up-Fenster.

OSC (Oscillator)-Sektion

In diesem Bereich können Sie die Wellenform auswählen, die den grundsätzlichen Klangcharakter des Sounds bestimmt, und die Tonhöhe einstellen.



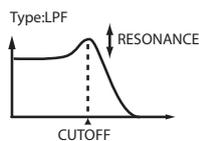
Controller	Beschreibung
[OSC TYPE]-Taster	Zeigt OSC PRM im Sound EDIT-Display an.

FILTER-Sektion

Bestimmt die Helligkeit und Stärke des Sounds.



Controller	Beschreibung
[CUTOFF]-Regler	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.
[RESONANCE]-Regler	bestimmt die Resonanz des Filters. Dadurch wird dem Sound ein markanter Charakter hinzugefügt.
[FILTER TYPE]-Taster	bestimmt den Typ des Filters. Die Filterreaktion ändert sich je nach ausgewähltem Typ.
[PARAM]-Taster	ruft den FILTER-Bereich des TONE EDIT ZOOM-Bildschirms auf.



AMP-Sektion

Bestimmt die zeitabhängigen Änderungen der Tonhöhe, des Tonzeichens und der Lautstärke.



Controller	Beschreibung
[AMP]-Taster	Zeigt AMP ENV im Sound EDIT-Display an.

FX-Sektion

Damit werden verschiedene Effekte auf den Sound angewendet.



Controller	Beschreibung
[FX]-Taster	Ruft das Part Edit-Display auf.

HINWEIS

Im Gegensatz zu den Universal-Controllern gelten die Änderungen, die Sie mit den Edit-Reglern vornehmen, nur für die Sound der aktuellen Zone.

Wenn Sie mit der Tastatur mehrere Töne abspielen möchten, wählen Sie die Zone aus, die Sie als aktuelle Zone bearbeiten möchten, bevor Sie die Regler betätigen.

Je nach Sound-Typ kann das Sound aus mehreren Partialen bestehen, die Änderungen, die Sie mit den Reglern vornehmen, gelten jedoch für das ausgewählte Partial.

Weitere Informationen zur Auswahl eines Partial und Verwendung der verschiedenen Sound EDIT-Bildschirme finden Sie unter "Editieren eines Tones" (S. 58).

ANMERKUNG

- Wenn Sie ein bearbeitetes Sound behalten möchten, wählen Sie Sichern the Sound (S. 64).
- Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

Gleichzeitiges Ändern der Lautstärke mehrerer Zonen (Motional Pad)

Verwenden des Motional Pad

Mithilfe der Motional Pad-Funktion können Sie im Touch Screen die Lautstärke von vier Zonen gleichzeitig steuern. Es ist auch möglich, darüber Klangänderungen zu erzeugen.

ANMERKUNG

- Die Motional Pad-Einstellungen werden in der Scene gesichert.
- Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und den [MOTIONAL PAD]-Button drücken, können Sie das MOTIONAL PAD-Display aufrufen, ohne den Motional Pad ON/OFF-Status zu beeinflussen.

1. Drücken Sie den [MOTIONAL PAD]-Taster.

Die [MOTIONAL PAD]-Button leuchtet und das MOTIONAL PAD-Display erscheint.

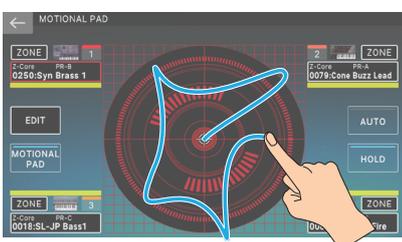
Die Anzahl der Zonen, die mit der Motional Pad-Funktion verwendet werden können, erscheint im Zonennummern-Bereich in den vier Ecken des Bildschirms. Wenn eine Zone ausgeschaltet sein sollte, drücken Sie den entsprechenden ZONE INT/EXT-Taster [1]–[8], um sie einzuschalten.



Menü	Beschreibung
<EDIT>	Aufrufen des Edit-Displays
<MOTIONAL PAD>	Schaltet die Motional Pad-Funktion auf die gleiche Weise ein bzw. aus wie das [MOTIONAL PAD] Button.
<AUTO>	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, bewegt sich der Zeiger automatisch.
<HOLD>	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird die aktuelle Zeigerposition gehalten, wenn Sie den Finger vom Display nehmen. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird die Zeigerposition zurückgesetzt, wenn Sie den Finger vom Display nehmen.
[EXIT]	Ruft wieder die vorherige Display-Seite auf.

2. Halten Sie eine Taste gedrückt und ziehen Sie den Kreis (Zeiger) in der Mitte des Bildschirms, um ihn zu verschieben.

Die Lautstärke-Balance der vier Zonen wird entsprechend verändert.



Bearbeiten der Motional Pad Einstellungen

Im MOTIONAL PAD-Display können Sie die zugewiesenen Zonen und Schalter Tones einstellen.

Ändern der zugewiesenen Zonen

1. Drücken Sie den [MOTIONAL PAD]-Taster.

Der MOTIONAL PAD-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie einen der <ZONE>-Bereiche in den vier Ecken des Displays.



Der MOTIONAL PAD-Bildschirm erscheint.

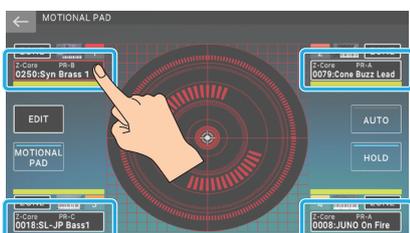
3. Berühren Sie die Nummer der Zone, die Sie zuweisen möchten.



Die Zonenzuordnung wird geändert und das MOTIONAL PAD-Display wird wieder angezeigt.

Umschalten des Sounds, der einer Zone zugewiesen ist

1. Drücken Sie den [MOTIONAL PAD]-Taster.
Der MOTIONAL PAD-Bildschirm erscheint.
2. Berühren Sie einen der Sound-Namen in den Bereichen in den vier Ecken des Displays.



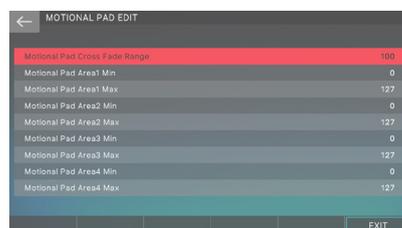
Das TONE LIST-Display erscheint.



3. Wählen Sie einen Sound und anschließend [E6] OK.

Weitere Einstellungen für das Motional Pad

1. Drücken Sie den [MOTIONAL PAD]-Taster.
Der MOTIONAL PAD-Bildschirm erscheint.
2. Berühren Sie <EDIT>.
Der MOTIONAL PAD-Bildschirm erscheint.



3. Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie dessen Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
Motional Pad Cross Fade Range	0-127	Bestimmt das Ausmaß, in dem der Sound zwischen benachbarten Bereichen gemischt wird.
Motional Pad Area1-4 Min	0-127	Bestimmt die minimale Wert für den variablen Bereich der einzelnen Bereiche.
Motional Pad Area1-4 Max	0-127	Bestimmt die maximale Wert für den variablen Bereich eines Bereichs.

4. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, wählen Sie [E6] EXIT, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

ANMERKUNG

04: Editieren

Bearbeiten einer Scene (Zone) 54

Bearbeiten der Overall Scene	54
Initialisieren einer Zone (UTILITY)	55
Bearbeiten einer Zone	54
Initialisieren einer Zone (UTILITY)	55
Überprüfen des Ausgabeziels für alle Zonen gleichzeitig (ZONE OUT ASSIGN-Display)	55
Bearbeiten des Erscheinungsbilds einer Szene	56
Sichern einer Scene	56

Bearbeiten eines Sounds 58

Basic Sound-Editierung	58
ZEN-Core Sound (Sound-TYP: Z-Core)	58
Auswahl Von Partial	59
Bearbeitung im TONE EDIT PRO Bildschirm	59
Drum Kit Tone (TONE TYPE: Drum)	60
SuperNATURAL Acoustic Tone (TONE TYPE: SN-A)	61
VTW Organ (TONE TYPE: VTW)	61
SuperNATURAL Acoustic Piano Tone (TONE TYPE: SN-AP)	62
SuperNATURAL Electric Piano Tone (TONE TYPE: SN-EP)	63
MODEL Tone (TONE TYPE: MODEL)	63
Speichern eines Tone	64
Initialisieren eines Tone (Tone Initialize)	64
Initialisieren eines Partial (Partial Initialize)	65
Kopieren eines Partial (Partial Copy)	65
Verwenden der Edit-Regler	65

Bearbeiten der Effekte 66

Grundlegendes Verfahren für die Effektbearbeitung	66
Bearbeiten der Effekte der einzelnen Zonen	66
Bearbeiten von Effekten, die von allen Zonen genutzt werden	68
Bearbeiten der systemweiten Effekte	69
Hinzufügen eines Multi-Effekts zum gesamten Sound (TFX)	70
Bearbeiten der Sampling Input-Effekte	70
Anwenden von Effekten auf den Sampler	70
Festlegen des Sampler Output-Ziels	71
Einstellung das Pad-Ausgabeziel	71
Festlegen des Ausgabeziels für den USB-Eingang	71
Festlegen des Click Sound-Ausgabeziels	71
Einstellung der OUTPUT ROUTING-Ziele	71

Verwendung des Mixer-Displays 72

Einstellen von Pan und Volume im MIXER-Display	72
Einstellen der ZONE EQ-Einstellungen im MIXER-Display	73

Abrufen von Szenen in der Reihenfolge der Songs (Scene Chain) 74

Verwendung Der Scene Chain	74
Umschalten zwischen Bildschirmhalten	75
Erstellen eines Chain Sets	76
Bearbeiten eines Chain Sets	77

Editieren einer Scene (Zone)

Bearbeiten der Overall Scene

Scene-Parameter sind für alle Zonen gleich und gelten für die gesamte Scene.

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.
2. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

3. Berühren Sie <SCENE EDIT>.

Der SCENE EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der Wert des vom Cursor ausgewählten Parameter.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

4. Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie dessen Wert.

HINWEIS

Die bearbeitete Scene ist temporär. Wenn Sie eine andere Scene bzw. einen anderen Tone auswählen oder das Instrument ausschalten, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie die Einstellungen beibehalten möchten, wählen Sie Sichern the Scene (S. 56).

Scene Parameter

Tab	Beschreibung
GENERAL	Bestimmt die Scene-Lautstärke und das Tempo.
CONTROL	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die Parameter steuern, wenn Sound Control 1–4 verwendet wird.
PEDAL	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die Parameter steuern, wenn die Pedale an den PEDAL-Buchsen angeschlossen sind.
KNOB	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die Parameter steuern, wenn die Regler mit ASSIGN 1 verwendet werden.
SLIDER	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die Parameter steuern, wenn die Regler mit ASSIGN 1 verwendet werden.
S1/S2	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die Parameter steuern, wenn die [S1]/[S2]-Taster verwendet werden.
WHEEL1/2	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die Parameter steuern, wenn RAD 1 und 2 verwendet werden.
VOCODER	Bestimmt die Vocoder-Parameter. * AUDIO IN muss eingeschaltet sein, um diese Funktion nutzen zu können.
SONG	Bestimmt, ob der Sequencer oder der SMF-Player verwendet werden soll.

ANMERKUNG

Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

Initialisieren einer Zone (UTILITY)

1. Berühren Sie im SCENE EDIT-Display <UTILITY>.

Das FILE UTILITY-Display erscheint.

Menü	Beschreibung
SCENE INITIALIZE	Initialisiert alle Einstellungen der aktuellen Scene.
SOUND CONTROL INITIALIZE	Initialisiert nur die Parameter der aktuellen Scene, die sich auf die Soundsteuerung beziehen. ANMERKUNG Die Parameter (CUTOFF, RESONANZ, ATTACK, DECAY, RELEASE, VIB RATE, VIB DEPTH, VIB DELAY) werden in den Registerkarten OFFSET und VIBRATO im ZONE EDIT-Display angezeigt.

2. Wählen Sie die gewünschte Funktion aus und wählen Sie [E6] SELECT.

Sie können auch direkt einen Menüpunkt berühren.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

3. Wählen Sie [E5] OK.

Die Initialisierung wird ausgeführt und Sie kehren zum SCENE EDIT-Display zurück.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

Editieren einer Zone

Zone-Parameter sind die Parameter der Zonen und werden für jede Zone einzeln eingestellt. Das Instrument besitzt 16 Zonen und Sie können Einstellungen für u.a. Lautstärke (Level), Equalizer (EQ) und Spielbereich (KBD) vornehmen.

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.

2. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

3. Berühren Sie <ZONE EDIT>.

Das ZONE EDIT-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E3]	Blättern nach links oder rechts durch die Parameter.
[E5] NUMERIC	Ruft das NUMERIC-Fenster auf.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der Wert des vom Cursor ausgewählten Parameter.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

4. Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie dessen Wert.

HINWEIS

Die bearbeitete Scene ist temporär. Wenn Sie das Gerät ausschalten oder eine andere Scene auswählen, wird die Anzeige gelöscht. Wenn Sie die bearbeiteten Einstellungen beibehalten möchten, wählen Sie Sichern the Scene (S. 56).

Zone Parameter

Tab	Beschreibung
INT-Einstellungen (Einstellungen für die Steuerung der internen Sound Engine)	
TONE	Bestimmt die Sound und das Ausgabeziel der einzelnen Zonen.
LEVEL/PAN	Bestimmt die Pegel-, PAN-, Send Level- und MIDI Receive-Einstellungen der einzelnen Zonen.
KEY RANGE	Bestimmt die Key Range-Einstellungen der einzelnen Zonen.
VEL RANGE	Bestimmt die Einstellungen für den Geschwindigkeitsbereich der einzelnen Zonen.
EQ	Bestimmt die Equalizer (ZONE EQ)-Einstellungen der einzelnen Zonen.
Pitch	Bestimmt die Pitch- und Portamento-Einstellungen der einzelnen Zonen.
SCALE TUNE	Bestimmt die Tune-Einstellungen der einzelnen Zonen.
VIBRATO	Bestimmt die Vibrato-Einstellungen der einzelnen Zonen.
OFFSET	Bestimmt die Offset-Werte für Parameter wie Cutoff und Resonanz.
MONO/POLY	Bestimmt die Mono/Poly- und Bend-Einstellungen der einzelnen Zonen.
PEDAL CTRL	Bestimmt die Verbindung der einzelnen Zonen mit den Pedalen.
BEND CTRL	Bestimmt die Verbindung der einzelnen Zonen mit dem Pitch Bend-Hebel.
S1S2 CTRL	Bestimmt die Verbindung der einzelnen Zonen mit den [S1]/[S2]-Tastern.
ASSIGN KNOB	Bestimmt die Verbindung der einzelnen Zonen mit den Control-Reglern.
ASSIGN SLIDER	Bestimmt die Verbindung der einzelnen Zonen mit den Schiebereglern.
VOICE RESERVE	Bestimmt die Anzahl der Stimmen, die für jede Zone reserviert sind.
Midi Rx-FILTER	Bestimmt die Art der MIDI-Meldungen, die von den einzelnen Zonen empfangen werden.
EXT-Einstellungen (Einstellungen für die Steuerung eines externen Soundmoduls)	
NAME	Bestimmt den Namen des externen Soundmoduls, das gesteuert wird.
OUT/PC	Bestimmt den Kanal und Port für die MIDI-Meldungen, die von den einzelnen Zonen gesendet werden.
LEVEL/PAN	Bestimmt die Einstellungen für den Pegel, Pan und Send Level, die von den einzelnen Zonen gesendet werden.
KEY RANGE	Bestimmt die Einstellungen für den von jeder Zone gesendeten Schlüsselbereich.
VEL RANGE	Bestimmt die Einstellungen für den Geschwindigkeitsbereich, der von jeder Zone gesendet wird.
Pitch	Bestimmt die Pitch-bezogenen Einstellungen, die von jeder Zone gesendet werden.
OFFSET	Bestimmt die Offset-Werte für Parameter wie Cutoff und Resonanz, die von jeder Zone gesendet werden.
MONO/POLY	Bestimmt die Mono/Poly- und Bend-Einstellungen, die von jeder Zone gesendet werden.
PEDAL CTRL	Bestimmt die von jeder Zone gesendeten Pedalmeldungen.
BEND CTRL	Bestimmt die von jeder Zone gesendeten Bend- und Wheel-Meldungen.
S1S2 CTRL	Bestimmt [S1]/[S2] Button-Meldungen, die von jeder Zone gesendet werden.
ASSIGN KNOB	Bestimmt die von jeder Zone gesendeten Regler-Meldungen.
ASSIGN SLIDER	Bestimmt die von jeder Zone gesendeten Slider-Meldungen.

ANMERKUNG

- Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).
- Je nach Sound haben einige Parameter möglicherweise keinen Effekt, selbst wenn sie bearbeitet werden.

Initialisieren einer Zone (UTILITY)

1. Berühren Sie im MENU-Bildschirm <UTILITY>.

Das FILE UTILITY-Display erscheint.

Menü	Beschreibung
ZONE INITIALIZE	Initialisiert die Zone-Parameter der aktuellen Zone.

2. Wählen Sie [E6] SELECT.

Alternativ können Sie den Menüpunkt direkt berühren. Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

3. Wählen Sie [E5] OK.

Die Initialisierung wird ausgeführt und Sie kehren zum ZONE EDIT-Bildschirm zurück.

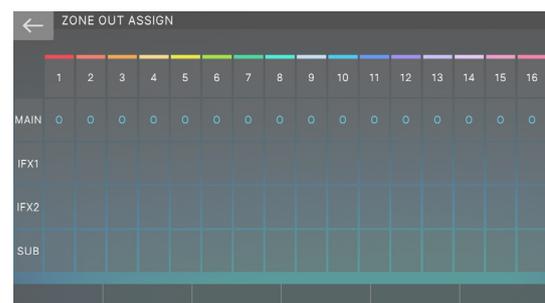
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

Überprüfen des Ausgabeziels für alle Zonen gleichzeitig (ZONE OUT ASSIGN-Display)

Damit können Sie alle Ausgabeziele für jede Zone gleichzeitig überprüfen.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [FX]-Taster.

Der Assign-Bildschirm erscheint.



2. Berühren Sie das Display, um die Ausgänge für die einzelnen Zonen zu ändern.

ANMERKUNG

Berühren Sie die Ausgabeziele auf der linken Seite des Displays, um die Schalter-Einstellungen für alle Zonen gleichzeitig vorzunehmen. Dies ist nützlich, wenn Sie das IFX auf alle Zonen anwenden möchten.

Bearbeiten des Erscheinungsbilds einer Scene

Hier können Sie über ein spezielles Display verschiedene Einstellungen vornehmen, wie z. B. das Erscheinungsbild und eine Notiz für jede Scene.

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.
2. Berühren Sie <EDIT>.



Der EDIT-Bildschirm erscheint.

Menü	Beschreibung
[E3] MEMO	Geben Sie eine Notiz ein, die unter dem Scene-Namen angezeigt wird. Sie können bis zu 64 Zeichen eingeben.
[E4] Scene Rating	Fügt dem Scene-Symbol Sternsymbole hinzu. Sie können Sterne hinzufügen, um Ihre Lieblings-Scenes zu bewerten. (Bereich: 0–3)
[E5] Scene Color	Ändert die Farbe des Scene-Symbols. (Bereich: 1–16)
[E6] Scene Level	Bestimmt die Lautstärke des Metronoms. Diese Einstellung ist identisch mit der Einstellung "Scene Level" in der Registerkarte GENERAL der Scene-Parameter. Das Scene Level Wert wird im Scene-Symbol angezeigt. (Bereich: 0–127)
<WRITE>	Überschreibt die Einstellungen der aktuellen Scene.

3. Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bearbeiten Sie dessen Wert.

Um eine Notiz einzugeben, wählen Sie [E3] MEMO und das RENAME-Display erscheint.

Geben Sie eine Notiz ein, wie in den Anweisungen für das RENAME-Display beschrieben (S. 16).

4. Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, berühren Sie <WRITE>.



Die Einstellungen werden auf der aktuellen Scene überschrieben und Sie kehren zum SCENE-Display zurück.

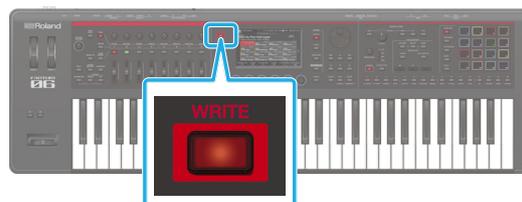
Sichern einer Scene

Die bearbeiteten Zonen- und Sound-Einstellungen sowie die aufgenommenen Daten sind temporär. Wenn Sie eine andere Scene bzw. einen anderen Tone auswählen oder das Instrument ausschalten, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, sichern Sie diese wie nachfolgend beschrieben.

HINWEIS

Dadurch werden die bisherigen Daten des gewählten Ziel-Speicherplatzes überschrieben.

1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.



Der WRITE MENU-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie <SCENE>.

Das SCENE WRITE-Display erscheint.



3. Wenn Sie den Namen ändern möchten, wählen Sie [E1] RENAME und bearbeiten Sie den Namen.

Geben Sie einen Namen ein, wie in den Anweisungen für das RENAME-Display beschrieben.

Wenn Sie den Namen bearbeitet haben, wählen Sie [E6] OK, um das Fenster zu schließen.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [DEC] [INC]-Tastern den gewünschten Ziel-Speicherplatz aus.

5. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

6. Wählen Sie [E5] OK.

Die Scene wird gesichert.

Elemente, die als Scene-Daten gesichert werden

Die folgenden Einstellungen und Daten werden in der Scene gesichert.

- Allgemeine Einstellungen für die gesamte Scene (Scene-Parameter)
- Einstellungen für jede Zone (Zone-Parameter)
- Einstellungen, die sich auf das Erscheinungsbild einer Scene beziehen, wie Memo und Rating.
- Arpeggio Switch-Einstellung
- Akkord Speicher-Einstellungen
- Rhythmus Pattern-Einstellungen
- Pad-Einstellungen
- Effekteinstellungen für alle Zonen (IFX1, IFX2, REVERB, CHORUS)
- Vocoder-Einstellungen
- Sequencer Pattern-Daten
- Sequencer Group-Daten
- Sequencer Song-Daten

Editieren eines Tones

Basic Sound-Editierung

Gehen Sie wie folgt vor, um die einer Zone zugewiesenen Sound zu bearbeiten.

1. Wählen Sie die aktuelle Zone aus.
2. Wie in beschrieben "Auswählen eines Tones" (S. 31) Wählen Sie die Sound aus, die Sie bearbeiten möchten.
3. Drücken Sie den [MENU] Button.
4. Berühren Sie <TONE EDIT>.

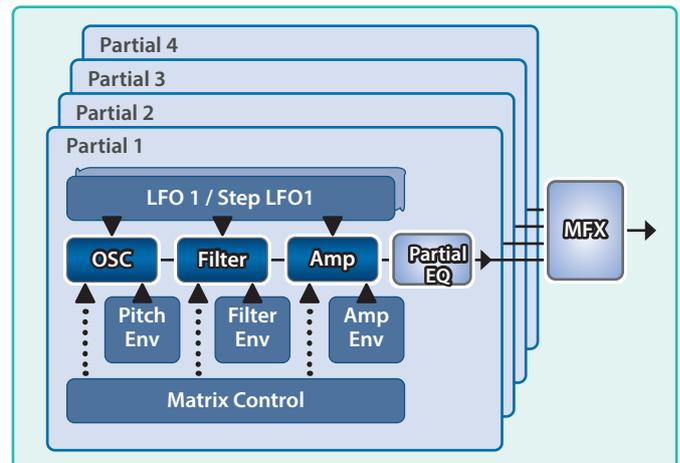
Das entsprechende Sound EDIT-Display erscheint, abhängig vom "Sound type" des für die Zone ausgewählten Sound.

HINWEIS

Das editierte Sound ist temporär. Die Einstellungen im Arbeitsspeicher werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder einen anderen Tone auswählen. Wenn Sie die Einstellungen beibehalten möchten, wählen Sie Sichern the Sound (S. 64). Oberhalb oder links neben dem Sound-Namen erscheint eine Editieranzeige.



ZEN-Core Tone (TONE-TYPE: Z-Core)



1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-Typ "Z-Core" ist, drücken Sie den [MENU] Button und berühren Sie <TONE EDIT>.

Das TONE EDIT ZOOM-Display erscheint. Das TONE EDIT ZOOM zeigt die wichtigsten Parameter grafisch an und ermöglicht eine intuitive Bearbeitung.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]–[E6]	Editieren der Parameter. (Die entsprechenden Parameter sind abhängig von der Cursor-Position.)
Partial Sw ON OFF	Partial 1 ein- bzw. ausschalten Bei ausgeschalteten Partialen wird kein Sound erzeugt.
Partial Select Partial1 Partial2 Ausgewählt Deaktiviert	Wählen Sie ein Partial aus, das bearbeitet werden soll. Wenn mehrere Partiale ausgewählt sind, können Sie deren Parameter-Werte gleichzeitig bearbeiten. * Sie können die Partial Select-Funktion nicht für alle Partials deaktivieren.
<To PRO>	Ruft den TONE EDIT-Bildschirm auf.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

- Sie können ein Symbol direkt berühren, um Parameter zu bearbeiten, die als Button-Symbole angezeigt werden, oder für Partial SW und Partial Select.
- Im Display wird der Inhalt des Partial Select mit der niedrigsten Nummer angezeigt.

Tab	Beschreibung Schwarz: Normal Blau: Nur PRO-Display Grün: Nur ZOOM-Display
COMMON	Einstellungen für die System-Parameter der
STRUCTURE	Einstellungen, die bestimmen, wie die Partials kombiniert werden.
KEYBOARD	Einstellungen für Key Range und Velocity Range.
OSC	Bestimmt die Wellenform, welche den grundsätzlichen Klangcharakter bestimmt.
Pitch	Einstellungen für die Tonhöhe.
PITCH ENV	Einstellungen für die Tonhöhe.
FILTER	Einstellungen für den Filter.
FILTER ENV	Einstellungen für die Filterhülle.
AMP	Einstellungen für die Lautstärke.
AMP ENV	Einstellungen für den Verstärker-Envelope.
LFO Dest	Einstellungen für den LFO, der den Sound moduliert.
LFO1-2	Einstellungen für die LFO-Wellenform und die Modulationsgeschwindigkeit.
STEP LFO1-2	Einstellungen für die Modulation des Sounds in 1-16 Schritten.
PARTIAL EQ	Einstellungen für den Equalizer des Partial.
OUTPUT	Ermöglicht das Einstellen der Input/Output-Parameter.
CONTROL	Einstellungen für die Controller.
MATRIX CTRL1-4	Einstellungen für die Matrix Control 1-4.
MXF	Einstellungen für Multieffekte.
MXF CONTROL	Einstellungen für die Steuerung des MXF über MIDI.

* Details zu den Tone-Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

Auswahl Von Partials

Wählen Sie den Partial-Wert aus.

TONE EDIT-Bildschirm

Der Bedienvorgang	Beschreibung
Berühren Sie die Registerkarte Partial 1-4	Wählt den Partial aus, den Sie drücken.
Berühren Sie die Registerkarte [SHIFT] + Partial 1-4	Wählt mehrere Partiale aus, die gedrückt werden.

Wenn der PAD-MODUS auf "Partial SW/Sel" eingestellt ist

Der Bedienvorgang	Beschreibung
Drücken Sie das Pad.	Wählt den Partial aus, den Sie drücken.
Drücken Sie die Pads [5]-[8] zusammen	Wählt die Partials aus, die Sie zusammen drücken.
Drücken Sie [SHIFT] + Pad [5]-[8].	Wählt mehrere Partiale aus, die gedrückt werden.

Bearbeitung im TONE EDIT PRO Bildschirm

Das TONE EDIT PRO-Display zeigt alle Parameter an und ermöglicht eine detailliertere Bearbeitung.

1. Berühren Sie im TONE EDIT ZOOM-Display <To PRO>.

Das TONE EDIT ZOOM-Display erscheint.

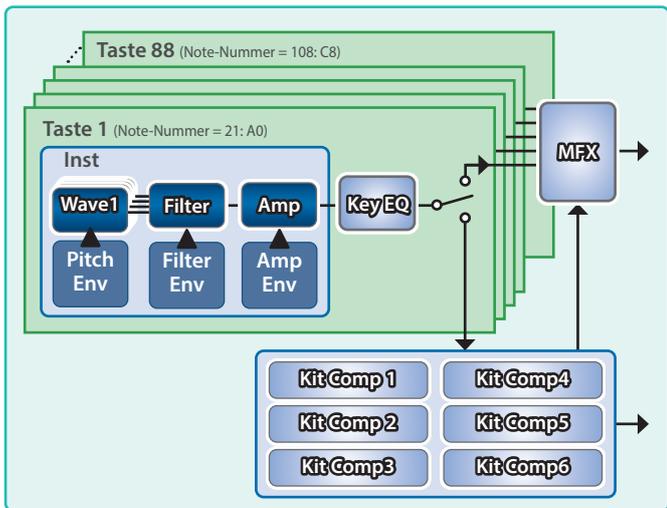


Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt den Cursor nach oben bzw. unten, um einen Parameter auszuwählen.
[E3]-[E6]	Bearbeiten Sie das vom Cursor ausgewählte Partial separat für jedes Partial. [E3]-[E6] entspricht Partial 1-4.
Partial Sw	Partial 1 ein- bzw. ausschalten Bei ausgeschalteten Partials wird kein Sound erzeugt.
Partial Select	Wählen Sie ein Partial aus, das bearbeitet werden soll. Wenn mehrere Partiale ausgewählt sind, können Sie deren Parameter-Werte gleichzeitig bearbeiten. * Sie können die Partial Select-Funktion nicht für alle Partials deaktivieren.
<To Zoom>	Ruft den TONE EDIT-Bildschirm auf.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Sie können mit den [Inc] [DEC]-Tastern und dem [Wert]-Rad den Wert-Wert verändern und dabei den Wert-Unterschied zwischen den Partials beibehalten.

Drum Kit Tone (TONE TYPE: Drum)



1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-Typ "Drum" ist, drücken Sie den [MENU] Button und berühren Sie <TONE EDIT>.

Das EDIT ZOOM-Display erscheint.

Berühren Sie das Symbol über der Registerkarte, um Schalter das Pro Edit-Display aufzurufen.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt den Cursor nach oben bzw. unten, um einen Parameter auszuwählen.
[E3]–[E6]	Bearbeiten Sie den Parameter, der vom Cursor ausgewählt wird. In den Reitern "INST WAVE" und "INST WMT" entspricht [E3]–[E6] dem Editieren von Wave 1–4.
Wave-Schalter	Schaltet die Wave-Funktion ein bzw. aus. Ausgeschaltete Wellen erzeugen keinen Sound.
Wave Select	Wählen Sie eine zu bearbeitende Kurve aus. Wenn mehrere Kurven ausgewählt sind, können die Parameter-Werte gleichzeitig bearbeitet werden. * Sie können Wave Select nicht für alle Kurven deaktivieren.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Spielen Sie die Taste auf der Tastatur ab, die Sie bearbeiten möchten.

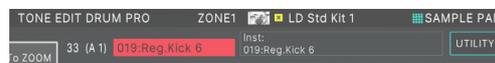


Drumkit Tones weisen den 88 Tasten A0–C8 jeweils einen anderen Drum-Sound (Instrument) zu. Sie können jeden Key einzeln auswählen und bearbeiten. Die aktuell ausgewählte Taste wird als "Current Note" bezeichnet und Sie können die aktuelle Note durch Drücken einer Taste auf der Tastatur verändern.

ANMERKUNG

Wenn Sie das pro Edit-Display verwenden, können Sie den Cursor auf die Notennummer verschieben und den zu bearbeitenden Key auswählen.

3. Wählen Sie mit dem Cursor „Inst Number“ aus und wählen Sie ein Instrument aus.



Tauschen Sie das Instrument bei Bedarf aus. Die Instrumente sind voreingestellte Drum-Sounds, und eine Änderung des Instruments wirkt sich auf die Parameter unter dem "INST COMMON"-Reiter aus. Es empfiehlt sich, ein Instrument auszuwählen, das dem entspricht, was Sie sich vorstellen, und es dann individuell zu bearbeiten.

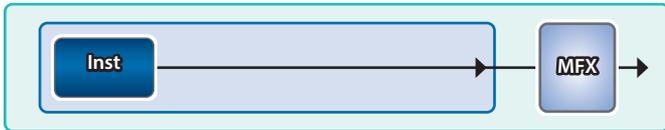
4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Klicken	Beschreibung
KIT COMMON	Einstellungen für das gesamte Kit
KIT MFX	Einstellungen für den Multi-Effekt, der auf das gesamte Kit angewendet wird.
KIT MFX CTRL	Einstellungen für die Steuerung des MFX über MIDI.
KIT COMP1–6	Die Einstellungen für die Kompressoren 1–6 werden auf das Kit angewendet. * Diese sind nur gültig, wenn Sie ein Drumkit Sound in einer Zone verwenden, die als Drumkit Comp Zone zugewiesen ist.
KEY-PARAMETER	Grundeinstellungen für jeden Schlüssel.
KEY EQ	Equalizer-Einstellungen für jede Taste.
INST COMMON	(Einstellungen für jedes Instrument)
INST WAVE	Einstellungen für die Signalform, die die Basis des Instruments ist.
INST WMT	Einstellungen für die Wiedergabe verschiedener Instrumente in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit.
PITCH ENV	Einstellungen für die Tonhöhe.
INST FILTER	Einstellungen für den Filter.
FILTER ENV	Einstellungen für die Filterhülle.
INST AMP	Einstellungen für die Lautstärke.
AMP ENV	Einstellungen für den Verstärker-Envelope.

Sie können mit den [INC] [DEC]-Tastern und dem [VALUE]-Rad den Wert-Wert verändern und dabei den Wert-Unterschied zwischen den Kurven beibehalten.

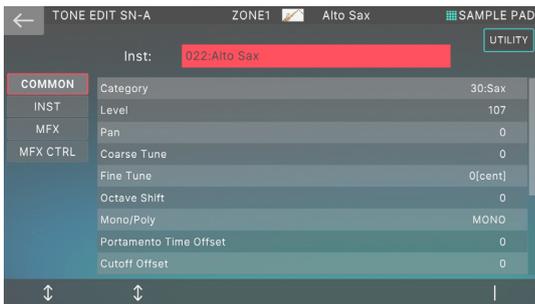
SuperNATURAL Acoustic Tone (TONE TYPE: SN-A)

Für SuperNATURAL Akustik-Tones können Sie ein Instrument auswählen und die für dieses Instrument spezifischen Parameter bearbeiten.



1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-TYP "SN-A" ist, und berühren Sie [MENU] Button → <TONE EDIT>.

Das TONE EDIT SN-A-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt den Cursor nach oben bzw. unten, um einen Parameter auszuwählen.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der vom Cursor ausgewählten Parameter.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Tab	Beschreibung
COMMON	Einstellungen für die System-Parameter der
INST	Einstellungen für das Instrument und die zugehörigen Parameter.
MFX	Einstellungen für Multieffekte.
MFX CONTROL	Einstellungen für die Steuerung des MFX über MIDI.

VTW Organ (TONE TYPE: VTW)

Verwenden Sie die TONE EDIT-Taster oder die [PARAM]-Taster, um das VTW zu bearbeiten.

ZOOM EDIT (WHEEL)-Display

Tab
Wenn Sie mit dem [E1] Regler scrollen und auswählen, werden die eingestellten Parameter auf der rechten Seite angezeigt.

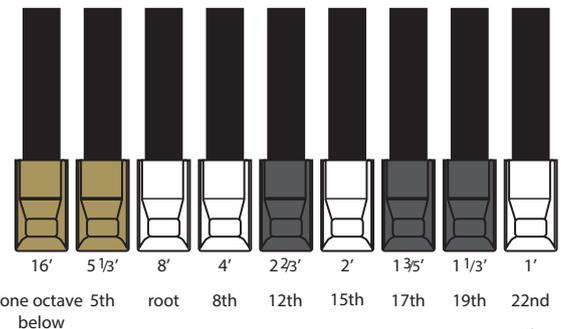
<UTILITY>
Berühren Sie dieses Symbol, um das Sound Initialization-Menü aufzurufen.

Zugriegel
Ziehen Sie die auf dem Bildschirm-Balken, um die Parameter zu bearbeiten. Sie können dazu auch die Regler 1-8 verwenden.

Regler [E2]-[E6]
Die Parameter in diesem Bereich sind zugewiesen. Drücken oder drehen Sie die Regler, um eine Parameter zu bearbeiten.

Harmonic-Balken und die Tonhöhe des Sounds

Wenn die mittlere C (C4)-Note gedrückt wird, erklingt auf jedem Harmonic-Balken die folgende Note.



Es gibt drei verschiedene Farben für die Harmonic-Balken. Die Oktavbalken sind weiß und um den 8'-Anschlag zentriert. Die Balken für nicht-oktave-Oberschwingungen sind schwarz und die Balken für den niedrigen Bereich braun dargestellt.

ZOOM EDIT (OVERDRIVE)-Display

Tab
Wenn Sie mit dem [E1] Regler scrollen und auswählen, werden die eingestellten Parameter auf der rechten Seite angezeigt.

Overdrive-Typ
01: VK Overdrive
02: Verzerrung Der Röhre
03: Gitar Amp Simulator

Regler [E2]-[E6]
Die Parameter in diesem Bereich sind zugewiesen. Drücken oder drehen Sie die Regler, um eine Parameter zu bearbeiten.

ZOOM EDIT (ROTARY)-Display

Klicken
Wenn Sie mit dem [E1] Regler scrollen und auswählen, werden die eingestellten Parameter auf der rechten Seite angezeigt.

Regler [E2]-[E6]
Die Parameter in diesem Bereich sind zugewiesen. Drücken oder drehen Sie die Regler, um eine Parameter zu bearbeiten.

Berühren, um die Reiter umzuschalten. Sie können auch den [▲] und [▼] Cursor-Taster.

ZOOM EDIT (MFX)-Display

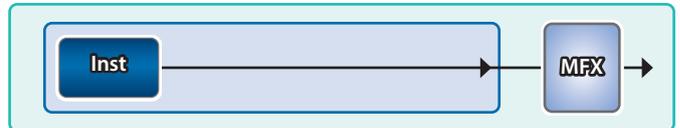
Tab
Wenn Sie mit dem [E1] Regler scrollen und auswählen, werden die eingestellten Parameter auf der rechten Seite angezeigt.

Regler [E2]-[E6]
Die Parameter in diesem Bereich sind zugewiesen. Drücken oder drehen Sie die Regler, um eine Parameter zu bearbeiten.

Berühren, um die Reiter umzuschalten. Sie können auch den [▲] und [▼] Cursor-Taster.

SuperNATURAL Acoustic Piano Tone (TONE TYPE: SN-AP)

Für SuperNATURAL akustische Pianotöne können Sie ein Instrument auswählen und die für dieses Instrument spezifischen Parameter bearbeiten.



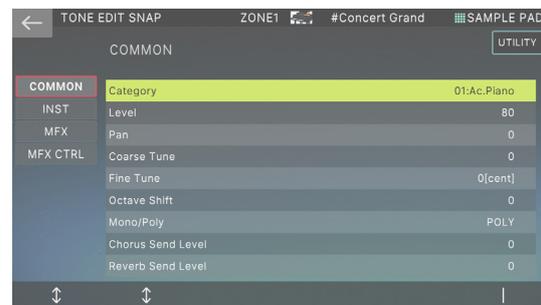
ANMERKUNG

Um die SN-AP-Tones verwenden zu können, muss eine SN-AP Sound-Erweiterung installiert sein (S. 171).

Die SN-AP-Erweiterung ist werkseitig vorinstalliert.

1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen TONE-TYP "SN-AP" ist, und berühren Sie [MENU] Button → <TONE EDIT>.

Das TONE EDIT SN-AP-Display erscheint.



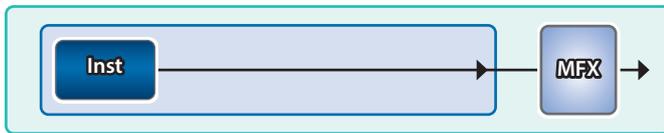
Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt den Cursor nach oben bzw. unten, um einen Parameter auszuwählen.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der vom Cursor ausgewählten Parameter.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Tab	Beschreibung
COMMON	Einstellungen für die System-Parameter der
INST	Einstellungen für das Instrument und die zugehörigen Parameter.
MFX	Einstellungen für Multieffekte.
MFX CONTROL	Einstellungen für die Steuerung des MFX über MIDI.

SuperNATURAL Electric Piano Tone (TONE TYPE: SN-EP)

Für SuperNATURAL E.Piano-Tones können Sie ein Instrument auswählen und die für dieses Instrument spezifischen Parameter bearbeiten.

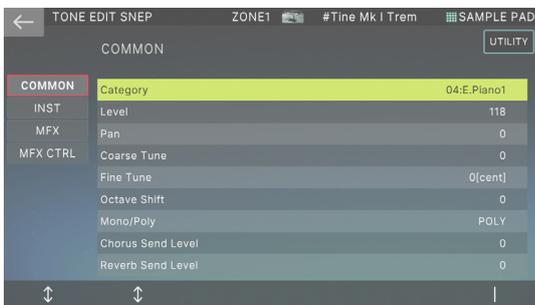


ANMERKUNG

Um die SN-EP-Tones verwenden zu können, muss eine SN-EP Sound-Erweiterung installiert sein (S. 171). Die SN-EP-Erweiterung ist werkseitig vorinstalliert.

1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen TONE-TYPE "SN-EP" ist, und berühren Sie [MENU] Button → <TONE EDIT>.

Das TONE EDIT SN-EP-Display erscheint.



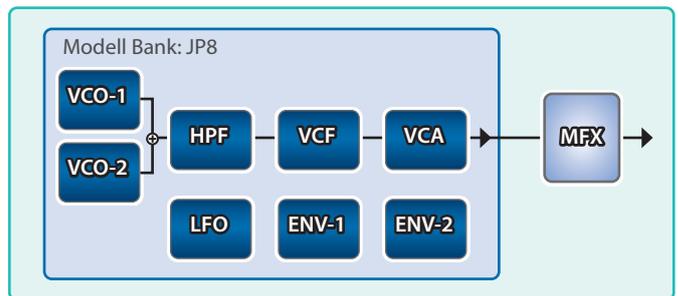
Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt den Cursor nach oben bzw. unten, um einen Parameter auszuwählen.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der vom Cursor ausgewählten Parameter.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Tab	Beschreibung
COMMON	Einstellungen für die System-Parameter der
INST	Einstellungen für das Instrument und die zugehörigen Parameter.
MFX	Einstellungen für Multieffekte.
MFX CONTROL	Einstellungen für die Steuerung des MFX über MIDI.

MODEL Tone (TONE TYPE: MODEL)

Mit den Model Tones können Sie die Parameter für das jeweilige Modell Bank verändern.



ANMERKUNG

Um die Model Tones verwenden zu können, muss eine Model Sound-Erweiterung installiert sein.

Weitere Informationen zur Installation finden Sie unter "Hinzufügen weiterer Tones (EXPANSION)" (S. 171).

1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-Typ "MODEL" ist, und berühren Sie den [MENU]-Button → <Sound EDIT>.

Der TONE EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättert durch die Registerkarte nach oben bzw. unten.
[E2]–[E6]	Bearbeitet die entsprechenden Parameter. (Der entsprechende Parameter-Wert ist abhängig von der Cursor-Position.)
<To PRO>	Ruft das TONE EDIT PRO-Display auf.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Die verfügbaren Funktionen sind abhängig vom ausgewählten Modus.

Weitere Informationen zu den Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung der jeweiligen Erweiterung.

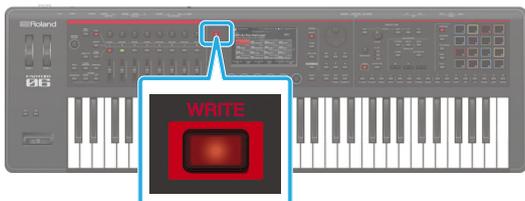
Sichern eines Tones

Ein editiertes Sound ist temporär. Die Einstellungen im Arbeitsspeicher werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder einen anderen Tone auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang für einen Tone aus.

HINWEIS

Beim Speichern werden die Daten, die sich zuvor auf den Zielspeicher befunden haben, überschrieben.

1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.



Der WRITE MENU-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie <TONE>.

Das TONE WRITE-Display erscheint.



3. Wenn Sie den Namen ändern möchten, wählen Sie [E1] RENAME und bearbeiten Sie den Namen.

Geben Sie einen Namen ein, wie in der Beschreibung des RENAME-Bildschirms beschrieben.

Wenn Sie den Namen bearbeitet haben, wählen Sie [E6] OK, um das Fenster zu schließen.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [DEC] [INC]-Tastern den gewünschten Ziel-Speicherplatz aus.

5. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

6. Wählen Sie [E5] OK.

Der Sound wird gesichert.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

Initialisieren eines Sound (Tone Initialize)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Einstellungen des aktuellen Sound zu initialisieren.

1. Berühren Sie im TONE EDIT-Bildschirm <UTILITY>.

Das UTILITY-Display erscheint.



2. Berühren Sie <TONE INITIALIZE>.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

3. Wählen Sie [E5] OK.

Die Gruppe wird initialisiert.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

Initialisieren eines Partial (Partial Initialize)

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Teil (einen Key) eines ZEN-Core Sound oder Drumkit Sound zu initialisieren.

1. Berühren Sie im TONE EDIT-Bildschirm <UTILITY>.

Das UTILITY-Display erscheint.



2. Berühren Sie <PARTIAL INITIALIZE>.

Das PARTIAL INIT-Fenster erscheint.

3. Wählen Sie den Partial aus, der initialisiert werden soll.

Wählen Sie bei einem Drumkit Sound die Taste aus.

4. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

5. Wählen Sie [E5] OK.

Der Partial wird initialisiert.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

Kopieren eines Partial (Partial Copy)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Einstellungen eines Partial (Key) in ein ZEN-Core Sound oder Drumkit Sound zu kopieren.

1. Berühren Sie im TONE EDIT-Bildschirm <UTILITY>.

Das UTILITY-Display erscheint.



2. Wählen Sie <PARTIAL COPY>.

Das PARTIAL COPY-Fenster erscheint.

3. Wählen Sie die Kopie-Quelle Partial (SOURCE) und Kopie-Ziel (DEST) Partial aus.

Wählen Sie bei einem Drumkit Sound die Taste aus.

4. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

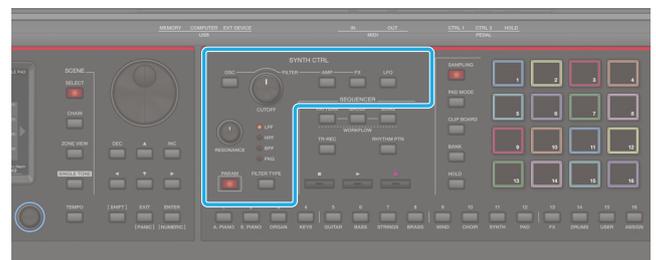
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

5. Wählen Sie [E5] OK.

Der partielle Teil wird kopiert.

Verwenden der Edit-Regler

Zusätzlich zur Bearbeitung im TONE EDIT ZOOM-Display können Sie ein Sound bearbeiten, indem Sie die Regler und Taster der OSC-Sektionen, FILTER-Sektionen und AMP-Sektionen auf der rechten Seite des Displays betätigen (S. 10).

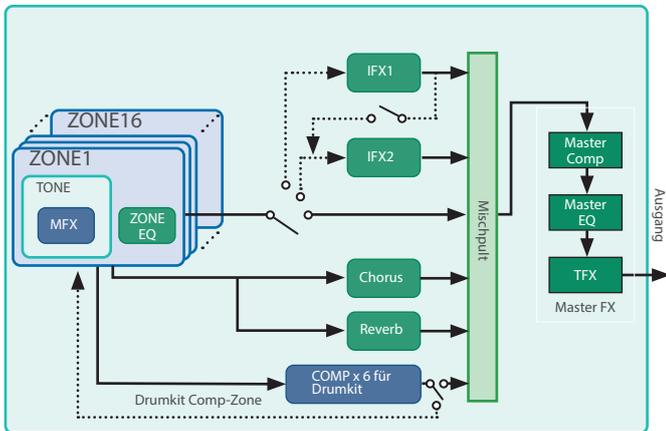


Editieren der Effekte

Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten

Das Instrument besitzt eine Vielzahl von Effekten. Darin enthalten sind Effekte für jeden der Tones (MFX, Partial EQ, Kit Comp), Effekte für jede Scene (IFX1, IFX2, Chorus, Reverb, Zone EQ, Vocoder) und System-Effekte (Master FX, Input FX).

Ein Beispiel für das Routing der Effekte der internen Sound Engine



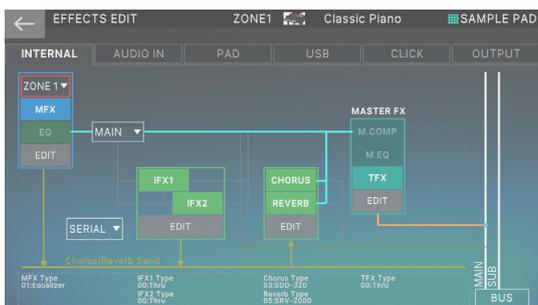
Zusätzlich zu diesen Effekten für die interne Sound Engine können Sie über das "EFFECT"-Menü die Einstellungen für die Effekte und das Routing vornehmen, einschließlich des Sampling Input-Effekts, des ein/aus-Status der Effekte, wenn die Sampler-Pads betätigt werden, und der Ausgabeziele der einzelnen Sektionen einschließlich USB und Click.

1. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie <EFFECTS EDIT>.

Der EFFECTS EDIT-Bildschirm erscheint.

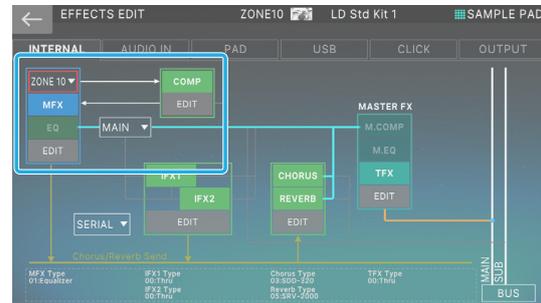


3. Berühren Sie die gewünschte Registerkarte, um die gewünschten Schalter-Bildschirme aufzurufen.

Menü	Beschreibung
INTERNAL	Einstellungen für die Effekte und das Routing der internen Sound Engine.
AUDIO IN	Einstellungen für den Sampling Input-Effekt.
PAD	Einstellungen für das Sampler Pad Routing.
USB	Einstellungen für das Routing des Eingangs über USB.
CLICK	Einstellungen für das Routing der Click Audio-Ausgabe.
OUTPUT	Detail-Einstellungen für das Routing der Ausgangssignale

Bearbeiten der Effekte der einzelnen Zonen

Gehen Sie wie folgt vor, um die Effekte zu verändern, die für die einzelnen Zonen festgelegt werden können, z. B. MFX oder ZONE EQ.



1. Berühren Sie im EFFECTS EDIT-Display die INTERNAL Registerkarte.



2. Wählen Sie die gewünschte Zone aus.



Zoom Edit auf Effektbildschirmen

Zoom Edit ist auf den MFX-, AUDIO IN MFX1/2-, IFX1/2- und TFX Edit-Bildschirmen verfügbar.

Berühren Sie das To PRO/To ZOOM-Symbol, um Schalter das Pro Edit-Display zu öffnen.



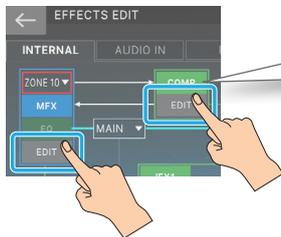
Ein- und Ausschalten des Effekts

3. Berühren Sie im Display <MFX>, <EQ> oder <COMP>, um den Effekt ein- bzw. auszuschalten.

Editieren der Parameter

1. Berühren Sie <EDIT> des Abschnitts, den Sie bearbeiten möchten.

Der EFFECTS EDIT ZOOM-Bildschirm erscheint.



HINWEIS
Das DRUM KIT COMP-Symbol wird angezeigt, wenn ein Drumkit Sound für eine Zone ausgewählt ist, die als Drumkit Comp Zone zugewiesen ist.

Der EFFECTS EDIT ZOOM-Bildschirm erscheint.

ZONENEFFEKTE



In diesem Bildschirm können Sie die wichtigsten Parameter wie MFX ON/OFF, den Effekttyp, die ZONE EQ-Verstärkung und den Sendepiegel des MFX einstellen.

DRUM KIT COMP



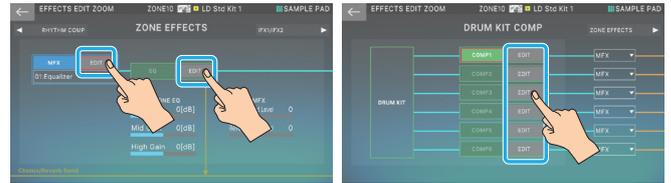
In diesem Bildschirm können Sie die Hauptparameter für die sechs Kompressoren des Drumkit verändern, z.B. ein- und Ausschalten der einzelnen Kompressoren und Festlegen des Ausgangsziels.

HINWEIS

Dies gilt nur für eine bestimmte Zone (die als Drumkit Comp Zone angegebene Zone).

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

3. Wenn Sie detaillierte Bearbeitungen vornehmen möchten, berühren Sie <EDIT> in dem Abschnitt, der bearbeitet werden soll.



Der EFFECTS PRO EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E6]	Bearbeitet die Parameter, die vom Cursor ausgewählt wird.

ANMERKUNG

Diese Parameter können auch im TONE EDIT PRO-Display auf der MFX/KIT MFX/KIT COMP-Registerkarte oder im ZONE EDIT-Register EQ bearbeitet werden.

4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

HINWEIS

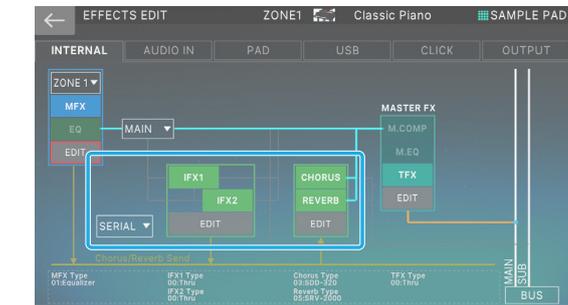
Die geänderten Effekt-Parameter sind nur temporär im Arbeitsspeicher festgehalten. Wenn Sie eine andere Scene bzw. einen anderen Tone auswählen oder das Instrument ausschalten, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie die Einstellungen beibehalten möchten, wählen Sie Sichern the Scene (ZONE EQ) bzw. Sound (MFX/KIT MFX/KIT COMP).

ANMERKUNG

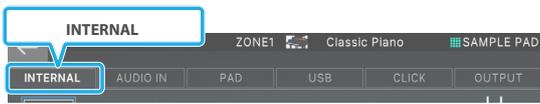
Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

Bearbeiten von Effekten, die von allen Zonen genutzt werden

Gehen Sie wie folgt vor, um die Effekt-Einheiten zu verändern, die in allen Zonen verwendet werden, wie z. B. IFX 1–2, CHORUS und REVERB.



1. Berühren Sie im EFFECTS EDIT-Display die Registerkarte <INTERNAL>.



2. Wählen Sie eine Zone aus.

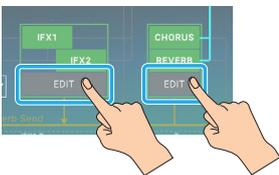


Ein- und Ausschalten des Effekts

3. Berühren Sie im Display <IFX1>, <IFX2>, <CHORUS> oder <REVERB>, um die Effekte ein- bzw. auszuschalten.

Editieren der Parameter

3. Berühren Sie in dem Abschnitt, den Sie bearbeiten möchten, <EDIT>.



Der EFFECTS EDIT ZOOM-Bildschirm erscheint.

IFX1/IFX2



In diesem Bildschirm können Sie wichtige Parameter wie den IFX ON/OFF-Status, die IFX-Verbindungsreihenfolge, den Effekttyp, den Sendepiegel und das Ausgabeziel des IFX bearbeiten.

CHORUS/REVERB

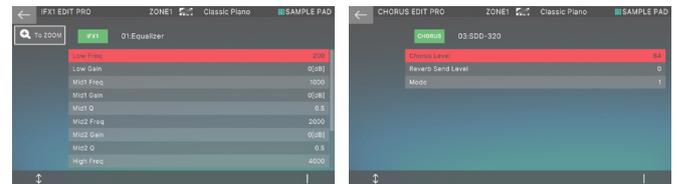


In diesem Bildschirm können Sie wichtige Parameter wie den CHORUS/REVERB ON/OFF-Status, die Sendepiegel der Zone, den Effekttyp, den Effektpegel und das Ausgabeziel verändern.

- 4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.
- 5. Wenn Sie detaillierte Bearbeitungen vornehmen möchten, berühren Sie <EDIT> in dem Abschnitt, der bearbeitet werden soll.



Der EFFECTS PRO EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der Wert des vom Cursor ausgewählten Parameter.

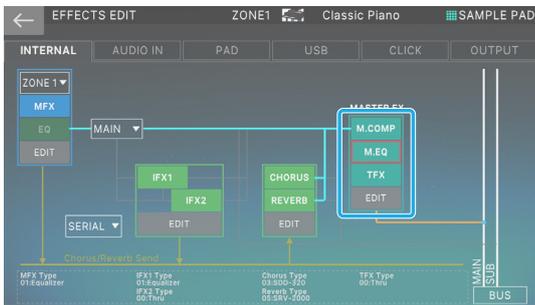
6. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

HINWEIS

Die geänderten Effekt-Parameter sind nur temporär im Arbeitsspeicher festgehalten. Wenn Sie eine andere Scene bzw. einen anderen Tone auswählen oder das Instrument ausschalten, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang für eine Scene aus.

Editieren der System-Effekte

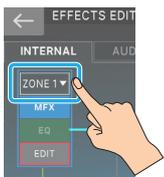
Gehen Sie wie folgt vor, um die MASTER FX (M.COMP, M.EQ) zu bearbeiten, die im gesamten System verwendet werden.



1. Berühren Sie im EFFECTS EDIT-Display die INTERNAL Registerkarte.



2. Wählen Sie eine Zone aus.

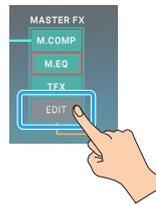


Ein- und Ausschalten des Effekts

3. Berühren Sie im Display <M.COMP> oder <M.EQ>, um den Effekt ein- bzw. auszuschalten.

Editieren der MFX-Parameter

3. Berühren Sie in dem Abschnitt, den Sie bearbeiten möchten, <EDIT>.



Der EFFECTS EDIT ZOOM-Bildschirm erscheint.



In diesem Bildschirm können Sie wichtige Parameter wie den M.COMP/M.EQ/TFX ON/OFF-Status bearbeiten.

4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.
5. Wenn Sie detaillierte Bearbeitungen vornehmen möchten, berühren Sie <EDIT> in dem Abschnitt, der bearbeitet werden soll.



Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E6] (M.COMP)	Bearbeitet die Parameter, die vom Cursor ausgewählt wird.
[E2]–[E6] (M.EQ)	Bearbeitet den entsprechenden Parameter. (Der entsprechende Parameter-Wert ist abhängig von der Position des Cursor.)

6. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

HINWEIS

Die geänderten Effekt-Parameter sind nur temporär im Arbeitsspeicher festgehalten. Wenn Sie eine andere Scene bzw. einen anderen Tone auswählen oder das Instrument ausschalten, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Gehen Sie dafür wie folgt vor.

Hinzufügen eines Multi-Effekts zum gesamten Sound (TFX)

Das TFX befindet sich hinter dem Master-Kompressor und Master EQ in der Effektkette. Dies ist ein Multieffekt, der auf den Gesamtklang dieses Geräts angewendet werden kann.

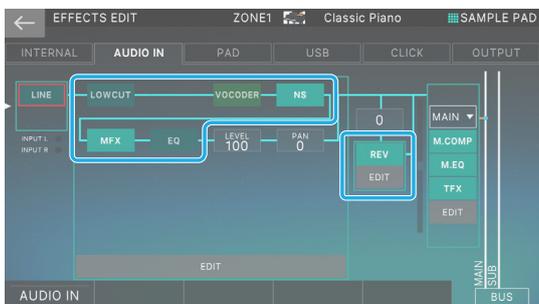


- Die Effekttypen, die Sie auf dem TFX auswählen können, sind die gleichen wie beim üblichen MFX und Sie können Effekte wie beim MFX anwenden.
- Der TFX ist ein System-Effekt. Um die Sicher-Einstellungen vorzunehmen, müssen Sie die Sicher-Einstellungen vornehmen.

Bearbeiten der Sampling Input-Effekte

Gehen Sie wie folgt vor, um die Effekte zu verändern, die auf den Audioeingang angewendet werden, wenn Sie den Sample-Vorgang ausführen.

1. Berühren Sie im EFFECTS EDIT-Display die Registerkarte AUDIO IN.



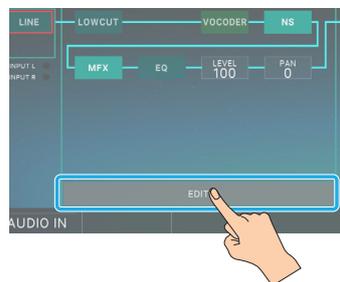
In diesem Bildschirm können Sie die Effekte ein- bzw. ausschalten, die Pegel-, Pan- und Output Destination-Einstellungen ändern und verschiedene Sampling-Einstellungen vornehmen. Weitere Informationen zu den Parametern, die nicht mit Effekten in Zusammenhang stehen, finden Sie unter "Sampling" (S. 97).

Ein- und Ausschalten des Effekts

2. Berühren Sie im Display <LOWCUT>, <EQ> oder <REV>, um die Effekte ein- bzw. auszuschalten.

Editieren der Parameter

1. Berühren Sie in dem Abschnitt, den Sie bearbeiten möchten, <EDIT>.



Entweder das INPUT FX-Display oder das INPUT REVERB EDIT-Display erscheint.

Um die verschiedenen Effekte des INPUT FX zu bearbeiten, berühren Sie <EDIT> für den gewünschten Abschnitt.

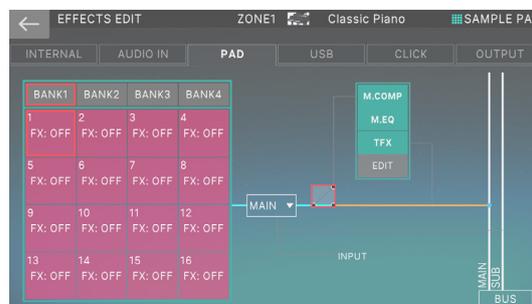
ANMERKUNG

Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

Anwenden von Effekten auf den Sampler

Die aufgenommenen Sounds werden den Pads [1]–[16] zugeordnet und Sie können für jedes Pad festlegen, ob es mit dem MASTER FX (M.COMP, M.EQ, TFX) verbunden ist.

1. Berühren Sie im EFFECTS EDIT-Display die PAD-Registerkarte.



In diesem Bildschirm können Sie auch das Sample-Ausgabeziel festlegen und Einstellungen für M.COMP, M.EQ und TFX vornehmen.

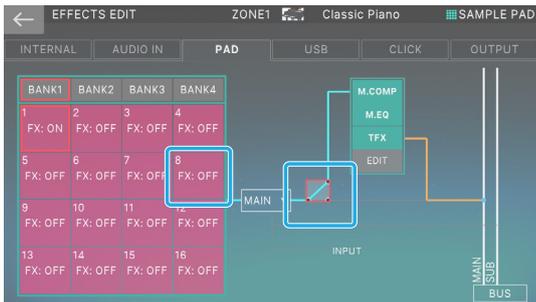
Weitere Informationen zu den Effektparametern finden Sie unter "Editing the System-Wide Effects" (S. 69).

2. Berühren Sie eines der <BANK1>–<BANK4>, um einen Bank auszuwählen.

3. Berühren Sie das Feld des Pads, auf das die Effekte angewendet werden sollen.

Der Cursor bewegt sich.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler oder den [DEC] [INC]-Tastern "FX:ON" aus.



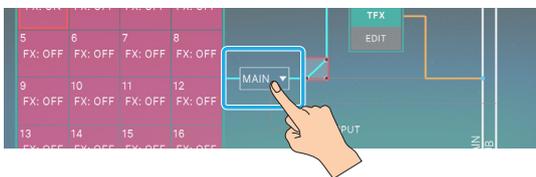
In diesem Beispiel ist das BANK 1 Pad 8 mit dem MASTER FX verbunden.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2–4, um die gewünschten Pads mit dem MASTER FX zu verbinden.

Festlegen des Sampler Output-Ziels

Gehen Sie wie folgt vor, um das Ausgabeziel für den gesamten Sampler festzulegen.

- 1. Berühren Sie im EFFECTS EDIT-Display die PAD-Registerkarte.**
- 2. Wählen Sie das Ausgabeziel für den gesamten Sampler aus (Sample Output Assign).**



Das Ausgabeziel ändert sich entsprechend dieser Einstellung.

Einstellung des Pad-Ausgabeziel

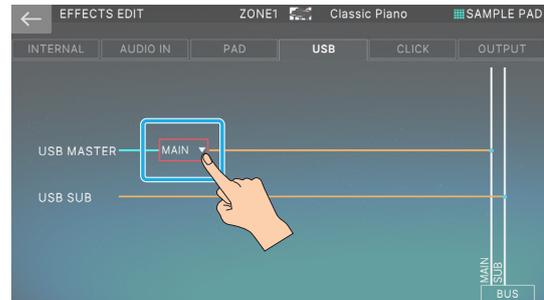
INPUT wurde als Ziel für die Pad-Ausgabe hinzugefügt (Sample Output Assign).

Sie können den Input FX auf den Ausgang eines Pads oder als Trägersignal für den Vocoder anwenden.

Bestimmen des Ausgabeziels für das USB Audio-Signal

Das FANTOM kann zwei Stereo-Paare von Audiosignalen über den USB COMPUTER-Anschluss eingeben. Das Ausgabeziel des USB SUB ist als SUB OUT-Buchsen festgelegt, Sie können jedoch die Output Destination-Buchsen auswählen, an die der USB MASTER geleitet wird.

- 1. Berühren Sie im EFFECTS EDIT-Display die Registerkarte <USB>.**



- 2. Wählen Sie das Ziel für den USB MASTER-Ausgang aus (USB Audio Input Destination 1).**

Das Ausgabeziel ändert sich entsprechend dieser Einstellung.

Festlegen des Click Sound-Ausgabeziels

Gehen Sie wie folgt vor, um das Ausgabeziel für den Click festzulegen, der bei der Aufnahme in den Sequencer oder beim Sampling verwendet wird.

- 1. Berühren Sie im EFFECTS EDIT-Display die Registerkarte <CLICK>.**



In diesem Bildschirm können Sie auch das Tempo einstellen.

- 2. Wählen Sie das Ziel für die click Sound-Ausgabe aus (Click Output Assign).**

Das Ausgabeziel ändert sich entsprechend dieser Einstellung.

Einstellung der OUTPUT ROUTING-Ziele

Verwenden Sie diese Parameter, um die Ausgabeziele für Master Output Assign und SUB Output Assign festzulegen, die in der OUTPUT-Registerkarte des EFFECTS EDIT konfiguriert sind.

Parameter	Wert	Beschreibung
Master Output Assign	MAIN, SUB, MAIN+SUB	Bestimmt das Ausgabeziel für die Signale des MAIN-Bus.
SUB Output Assign		Bestimmt das Ausgabeziel für die Signale des SUB-Bus.

Über das Mixer-Display

Einstellen von Pan und Volume im MIXER-Display

Das MIXER-Display bietet einen einheitlichen Zugriff auf häufig bearbeitete Parameter wie Schwenken, Pegel und Effekte der einzelnen Zonen. Dieser Bildschirm ist ideal, wenn Sie die wichtigsten Parameter einstellen und dabei die Balance zwischen den Zonen beibehalten möchten.

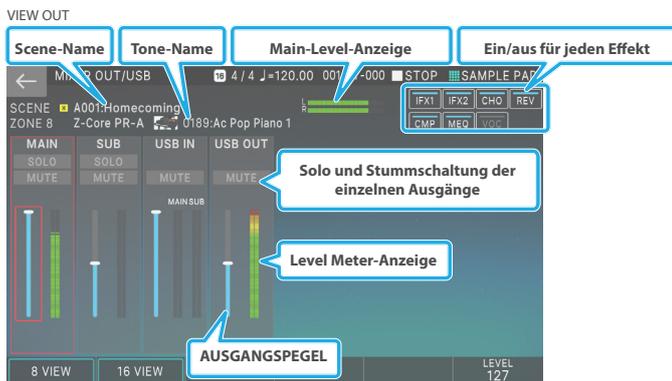
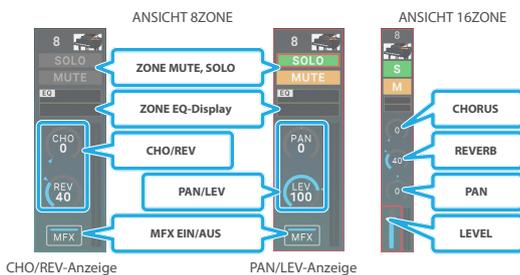
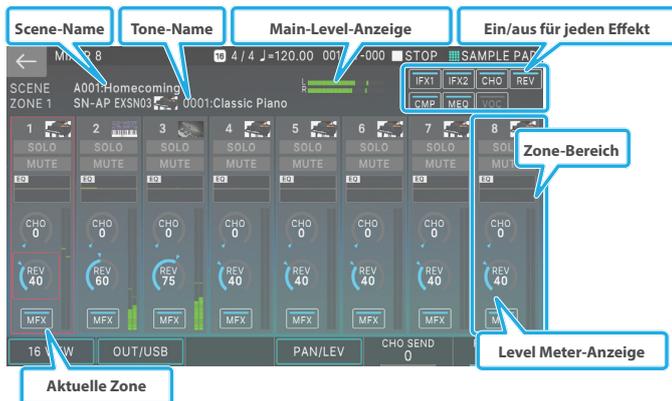
1. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie <MIXER>.

Das MIXER-Einstelldisplay erscheint.

3. Editieren der Parameter.

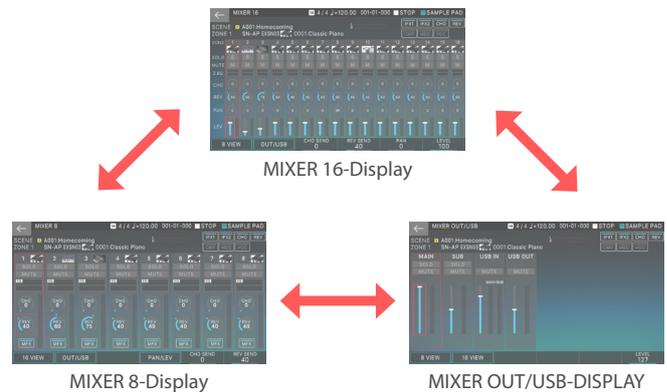


Parameter	Wert	Beschreibung
CHO SEND [E3] Regler *1	0-127	Bestimmt den Chorus Send-Wert der aktuellen Zone.
REV SEND [E4] Regler *1	0-127	Bestimmt den Reverb-Sendewert der aktuellen Zone.
PAN [E5] Regler *1	L64-R63	Bestimmt die PAN (Stereo-Position) der aktuellen Zone.
LEVEL [E6] Regler *1	0-127	Bestimmt den Pegel (Lautstärke) der aktuellen Zone.
LEVEL [E6] Regler *2	0-127	Bestimmt den Pegel des HAUPT- und SUB-Ausgangs.
<MFX>	OFF, ON	Schaltet den MFX für jede Zone ein bzw. aus.
<IFX1>, <IFX2>, <CHO>, <REV>, <CMP>, <MEQ>	OFF, ON	Ein- und Ausschalten des Effekts
<SOLO>	OFF, ON	Einstellungen für jede Zone
<MUTE>	OFF, ON	Einstellungen für jede Zone
Tone Name	-	Wählt die Sound der einzelnen Zonen aus.

*1: Bei Verwendung von 16 VIEW/8 VIEW

*2: In der OUT/USB-Ansicht

Sie können Schalter zwischen drei Bildschirmen wechseln, indem Sie die Taster "16 VIEW", "8 VIEW" und "OUT/USB" im MIXER-Display drücken.



HINWEIS

Die "Solo"- und "MUTE"-Einstellungen, die im MIXER-Display bearbeitet werden können, finden Sie unter "Zone Solo and MUTE". Beachten Sie, dass es sich hierbei um andere Funktionen als die "Track Solo and MUTE"-Funktionen handelt, die über das PATTERN-Display aufgerufen werden und unabhängig voneinander funktionieren. Die im MIXER-Display stummgeschalteten Zonen erklingen nicht, wenn Sie die Tastatur abspielen. Das Stummschalten einer Zone im PATTERN-Display hat jedoch keinen Einfluss darauf, wie diese über die Tastatur abgespielt werden kann.

ANMERKUNG

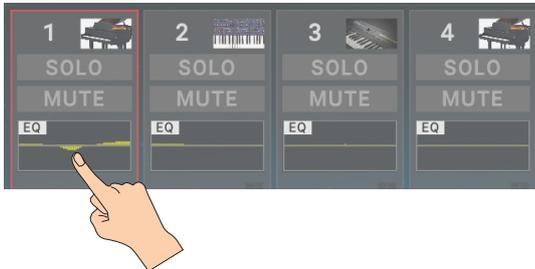
Über die PAD MODE Zone Solo- und Zone Mute-Funktionen können die Einstellungen "Solo" und "MUTE" des MIXER-Displays auch durch Drücken der Pads (S. 106).

Parameter	Wert	Beschreibung
PAGE [E1] Regler (Push)	Schaltet die angezeigten Zonen um (VIEW). 16 VIEW 8 VIEW	Zeigt 16 Zonen an. Zeigt 8 Zonen an.
OUT/USB [E2] Regler (Push)	Schaltet zwischen Zone (View) und OUT/USB um. OUT/USB 16 VIEW	Zeigt die Lautstärke von MAIN OUT, SUB OUT, USB IN und USB OUT an. Zeigt 16 Zonen an.

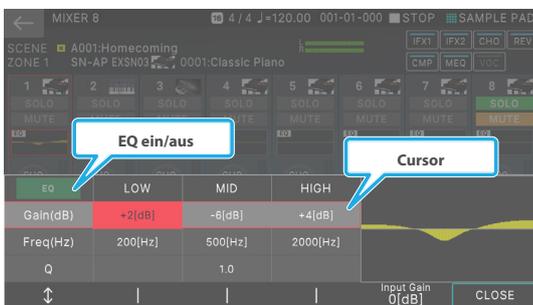
Einstellen der ZONE EQ-Einstellungen im MIXER-Display

Im ZONE EQ-Bereich wird eine vereinfachte EQ-Kurve angezeigt. Hier können Sie ein Edit-Display aufrufen und die ZONE EQ-Einstellungen bearbeiten.

1. Berühren Sie im MIXER-Display das ZONE EQ-Feld der Zone, deren EQ bearbeitet werden soll.



Das ZONE EDIT-Display erscheint.



2. Bearbeiten Sie die Parameter nach Bedarf.

Parameter	Wert	Beschreibung
komplette Kit legen lässt.	AUS, EIN	Schaltet den ZONE EFFECT ein bzw. aus.
[1]-Regler	-	Bewegen Sie den Cursor nach oben bzw. unten.
[E2]–[E4] Regler	-	Bearbeiten Sie die entsprechenden Parameter entsprechend der Cursor-Position. Im oben gezeigten Beispiel entspricht [E2] einer NIEDRIGEN Verstärkung, [E3] einer MITTLEREN Verstärkung und [E4] einer HOHEN Verstärkung.
Input Gain [E5] Regler	-24–+24dB	bestimmt die Gain-Einstellung des Mikrofonsignals.
[E6] CLOSE	-	Schließen Sie das Fenster.

ANMERKUNG

Details zu den Parametern ZONE EQ finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

Abrufen von Szenen in der Reihenfolge der Songs (Scene Chain)

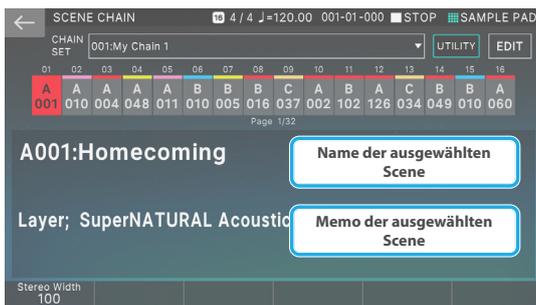
Verwendung Der Scene Chain

Mithilfe der SCENE CHAIN-Funktion können Sie Szenen in der Reihenfolge der Songs aufrufen, die Sie nacheinander spielen möchten.

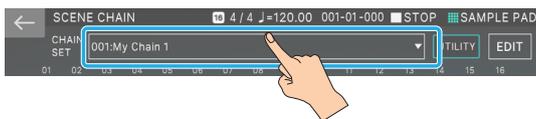
Der Vorteil der SCENE CHAIN-Funktion ist, dass Sie eine Reihenfolge festlegen können, ohne dafür den originalen Speicherplatz einer Scene verändern zu müssen. Die Reihenfolge der Scenes kann als „Chain Set“ gesichert werden. Sie können mehrere solcher „Chain Sets“ erstellen.

1. Drücken Sie den [SCENE CHAIN]-Taster.

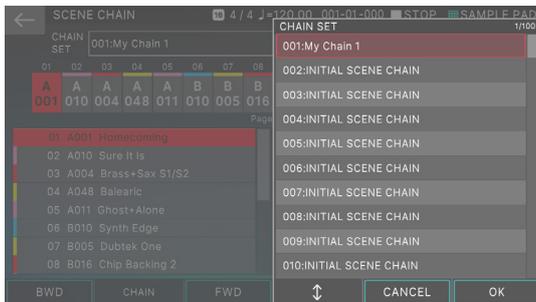
Der SCENE CHAIN-Bildschirm erscheint.



2. Berühren Sie den "CHAIN SET"-Namen.



3. Schalter Chain Sets.

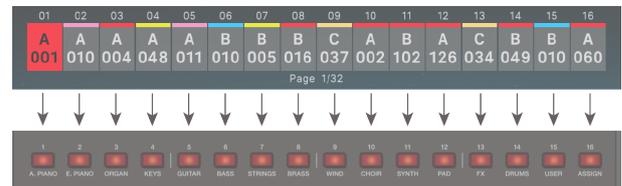


Menü	Beschreibung
[E4]	Scrollt nach oben bzw. unten, um ein Kettenset auszuwählen.
[E5] CANCEL	Vorgang abbrechen
[E6] OK	Wählt einen Kettensatz aus.

Parameter	Wert	Beschreibung
CHAIN SET	001–100	Chain Set-Nummer.

4. Drücken Sie einen der Tone Category-Taster [1]–[16], um die gewünschte Scene auszuwählen.

Die 16 im Bildschirm horizontal angeordneten Szenen entsprechen den Tone Category-Tastern [1]–[16].



- Sie können eine Scene auch durch Berühren eines der Scene-Symbole im Bildschirm aufrufen.
- Sie können auch die [INC] [DEC]-Taster, [◀] [▶]-Taster, [VALUE]-Regler und ein Pedal Schalter (S. 11), um Scenes auszuwählen.
- Das Symbol der gewählten Scene erscheint farbig.
- Bis zu 512 Scenes (16 x 32 Seiten) können in einem Chain Set registriert werden. Wenn mehr als 16 Scenes registriert sind, wird ein ◀▶ Symbol an jedem Ende des Scene-Symbols im Display angezeigt. Berühren Sie das ▶ (◀)-Symbol für Schalter zur nächsten (vorherigen) Seite.



Umschalten zwischen Bildschirmhalten

In der SCENE CHAIN können Sie zwischen zwei Bildschirmen wählen, auf denen verschiedene Elemente angezeigt werden.

1. Drücken Sie den [SCENE CHAIN]-Taster.

Der SCENE CHAIN-Bildschirm erscheint.



2. Drücken Sie den [SCENE CHAIN]-Taster.

Der angezeigte Inhalt des auf dem Bildschirm ändert sich.

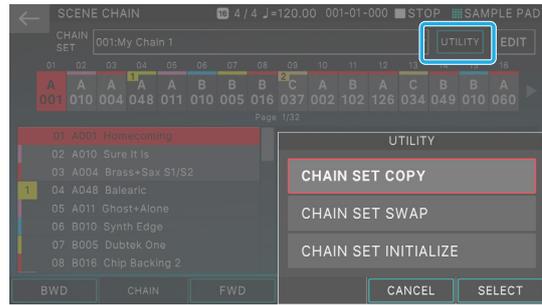


Die Display-Display ändert sich jedes Mal, wenn Sie den [CHAIN] Button drücken.

Menü	Beschreibung
[◀], [DEC], [E1] BWD	Die vorherige Display-Seite wird wieder aufgerufen.
[▶], [INC], [E3] FWD	Wechselt zur nächsten Kette.
[▲], [E5] <-MARKER	Springt zur vorherigen Markierung.
[▼], [E6] MARKER->	Springt zur nächsten Markierung.
[SHIFT] + [▲]	Wählt den vorherigen Kettensatz aus.
[SHIFT] + [▼]	Wählt den nächsten Kettensatz aus.

Chain Set: Nützliche Funktionen

Sie können Chain Sets kopieren, austauschen und initialisieren.



Menü	Beschreibung
CHAIN SET-KOPIE	Kopiert das Kettenset.
CHAIN SET SWAP	Tauschen Sie die Chain-Sets aus.
CHAIN SET INITIALISIEREN	Initialisiert das Chain Set.

Erstellen eines Chain Sets

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den [SCENE CHAIN]-Taster.

Der SCENE CHAIN-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie den <CHAIN SET>-Namen, um einen leeren Chain-Satz mit Schalter zu markieren.



3. Berühren Sie <EDIT>.

Der SCENE CHAIN-Bildschirm erscheint.



4. berühren, um eine Scene aufzurufen.

Das SCENE SELECT-Display erscheint.



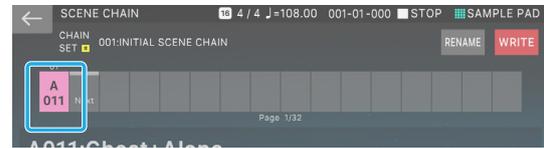
Menü	Beschreibung
[E1]	Schaltet die Pad Bank um.
[E5] ABBRECHEN	Vorgang abbrechen
[E6] OK	Bestätigt die Anwahl des gewählten Ordners

5. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.

6. Wählen Sie [E6] OK, um die ausgewählte Scene zu bestätigen.

Kehren Sie zum SCENE CHAIN EDIT-Display zurück.

Beachten Sie, dass die ausgewählte Scene als erste Scene registriert ist.



Wenn Sie eine andere Scene für die registrierte Position auswählen möchten, berühren Sie in diesem Zustand <Select Scene> und wählen Sie die Scene erneut aus.

7. Um die nächste Scene zu registrieren, berühren Sie das Feld mit dem Wort <Next>.

Die zu registrierende Position wird um eine Position nach rechts verschoben und das Feld Next (Weiter) ist markiert.



8. Wiederholen Sie die Schritte 4–7, um die erforderlichen Scenes zu registrieren.

Die Scenes werden nacheinander von der linken Kante nach rechts registriert. Registrieren Sie so viele Scenes wie nötig. Es können bis zu 512 Scenes in einem Chain Set registriert werden.

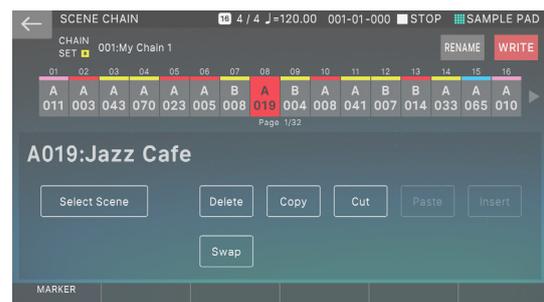


9. Wenn Sie den Namen verändern möchten, berühren Sie <Rename> und verändern Sie die Zeichen.

Wenn Sie den Namen geändert haben, wählen Sie [E6] OK, um das Fenster zu schließen.

10. Berühren Sie <WRITE>, um die Scene zu Sichern.

Das Chain Set wird gespeichert und Sie kehren zum SCENE CHAIN-Display zurück.



HINWEIS

Dadurch werden die bisherigen Daten des gewählten Ziel-Speicherplatzes überschrieben.

Bearbeiten eines Chain Sets

Gehen Sie wie folgt vor, um die Anordnung eines zuvor erstellten Kettensatzes zu verändern.

1. Drücken Sie den [SCENE CHAIN]-Taster.

Der SCENE CHAIN-Bildschirm erscheint.

2. Wählen Sie das Einstell-Set aus, welches editiert werden soll.

3. Berühren Sie <EDIT>.

Der SCENE CHAIN-Bildschirm erscheint.

Berühren Sie das Kästchen an der gewünschten Position und markieren Sie es.



- Sie können die [◀] [▶]-Taster drücken, um das markierte Feld zu verschieben.

4. Berühren Sie die Menüsymbole im Display, um den Chain-Satz zu bearbeiten.

Menü	Beschreibung
<Select Scene>	Wählt die markierte Szene erneut aus und ersetzt diese durch eine andere Szene.
<Delete>	Löscht die markierte Szene.
<Copy>	Kopiert die markierte Szene.
<Cut>	Schneidet die markierte Szene aus.
<Paste>	Überschreibt die kopierte bzw. ausgeschnittene Szene auf der markierten Position.
<Insert>	Fügt die kopierte bzw. ausgeschnittene Szene an der markierten Position ein.
<Swap>	Vertauscht die Positionen von zwei Scenes.
	individuell nach dem Zufallsprinzip anpassen. Wählt die beiden Scenes aus und vertauscht diese.
MARKER-AUSWAHL	Wählt eine bestimmte Markierung und alle Scenes vor der nächsten Markierung aus und vertauscht diese.
	Bestimmt eine Markierung für die markierte Szene. Sie können 62-Marker von 0–9, A–Z und A–z verwenden
[SHIFT] + [▲]	Wählt den vorherigen Kettensatz aus.
[SHIFT] + [▼]	Wählt den nächsten Kettensatz aus.
< ◀, [▲]	Springt zur vorherigen Markierung.
< ▶, [▼]	Springt zur nächsten Markierung.

- Sie können mit den [Inc] [DEC]-Tastern oder dem [Wert]-Rad die Nummer der markierten Scene direkt ändern.
- Sie können mehrere Felder markieren, indem Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und den [◀] [▶] oder berühren eines Kästchens.

5. Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, berühren Sie <WRITE>, um das Chain Set zu Sichern.

HINWEIS

Dadurch werden die bisherigen Daten des gewählten Ziel-Speicherplatzes überschrieben.

ANMERKUNG

05: Sampler

Sampling-Funktionen 80

Informationen zum SAMPLING-MENÜ 81

Sampling (auf das Keyboard)	81
Probenahme (in den Speicher)	83
Sampling (auf ein Pad)	83
Importieren einer Audiodatei (auf die Tastatur)	84
Importieren einer Audiodatei (auf das Pad)	84
Importieren mehrerer Audiodateien (nach Multisample)	85

Bearbeiten von MultiSamples und KBD Samples .. 87

Editieren der Parameter für einzelne Tasten (MULTISAMPLE EDIT PRO)	87
Samples für Tastaturbereiche verwalten (MULTISAMPLE MANAGER)	87
Verwendung der Sample Utility Funktionen	100
Verwalten von Samples (KBD SAMPLE)	88
Parameter bearbeiten (SAMPLE PARAMETER)	88
Verwenden der KBD Sample UTILITY-Funktionen	89
Verwenden der SAMPLE MODIFY Funktionen	90
Erstellen eines Sound mit mehreren Multisamples (MULTISAMPLE ANSICHT)	90
Anzeige der internen Speicher-Nutzung als Grafik (WAVE/ EXPANSION MEMORY INFO)	91
Optimieren des Sample-Speicherbereichs	91
Importieren von Sample-Daten (IMPORT)	91

Pad-Samples wiedergeben 93

Drücken der Pads, um Pad Samples abzuspielen	93
Halten der Pads-Sample-Wiedergabe (Hold)	93
Wechseln der Bänke	93
Verschieben eines Pad-Sample	94
Verschieben eines Pad-Sample	94
Verschieben eines Pad-Sample	94
Informationen zum SAMPLE PAD-Bildschirm	94

Sampling (auf ein Pad) 95

Sampling vorbereiten	95
Einstellen der Eingangslautstärke (Input Einstellung)	96
Sampling	97
Importieren einer Audiodatei (auf das Pad)	97

Bearbeiten eines Pad Sample 99

Quick Edit verwenden	99
Verwenden von Wave Edit	99
Verwendung der Sample Utility Funktionen	100
Umbenennen des Pad Sample (RENAME)	
SAMPLE PAD WAVE EDIT	100
Schneiden von unerwünschten Bereichen aus dem Pad Sample (TRUNCATE)	
WAVE EDIT	101
Löschen eines Pad Sample (DELETE)	
SAMPLE PAD WAVE EDIT	101
Löschen aller Pad Samples (DELETE ALL)	
SAMPLE PAD	101
Exportieren des Pad Sample im WAV-Format (EXPORT WAV)	
SAMPLE PAD WAVE EDIT	101
Exportieren aller Pad Samples im WAV-Format (EXPORT ALL WAV)	
SAMPLE PAD	102

Sampling-Möglichkeiten

Um die vorhandene Sample Pad-Funktion zu ergänzen, mit der Sie die aufgenommenen Samples abspielen können, das FANTOM ermöglicht das Einspielen von Sample Sounds als Wellenform, mit der Sie Tones erstellen und diese in verschiedenen Tonhöhen über die Tastatur abspielen oder der Tastatur mehrere Waves zuweisen können (mit der Multisample-Funktion).

User-Samples

Daten, die Sie auf diesem Gerät als Sample-Datei importieren oder importieren, werden als „User Samples“ bezeichnet. Es gibt zwei Arten von User-Samples: „Pad“-Samples und „Kbd“ (Keyboard)-Samples.

Pad-Sample

Pad-Samples eignen sich für lange Phrasen, das Hinzufügen von Soundeffekten usw.

Kbd Sample

Kbd-Samples sind für das Abspielen von Samples mit unterschiedlichen Tonhöhen über die Tastatur geeignet. Samples werden als Sound-Oszillatoren behandelt.

Multisample

MultiSamples kombinieren mehrere Wellenformen und behandeln diese als einen Sound.

Informationen zum SAMPLING-MENÜ

1. Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.

Verwenden Sie die Symbole auf dem Display und die FUNCTION-Regler entsprechend Ihrer Zielsetzung, wenn Sie Aufgaben mit diesem Gerät ausführen.

Menü	Beschreibung
SAMPLING <To Pad>	Sie können Sample- und abspielen-Sounds über die Pads verwenden, einschließlich der Sounds, die Sie beim Spielen des Geräts oder von externen Geräten erzeugen.
SAMPLING <To Keyboard>	Sie können Sample- und abspielen-Sounds über die Tastatur verwenden, einschließlich der Sounds, die Sie beim Spielen des Geräts oder von externen Geräten erzeugen.
SAMPLING <To Storage>	Dadurch werden nur Samples gesichert, ohne dass diese den Pads oder der Tastatur zugewiesen werden.
IMPORT <To Pad>	Importiert eine Audiodatei, die Sie mit den Pads abspielen können.
IMPORT <To Keyboard>	Importiert eine Audiodatei, die Sie über die Tastatur abspielen können.
IMPORT <To Multisample>	Erstellt ein Multisample mit mehreren Audiodateien.
[E1] WAVE/EXP MEMORY INFO	Dient zur Überprüfung des Status der Daten, die von den KBD Samples oder Expansio verwendet werden n (wie die EXZ-Serie). Sie können damit auch KBD Sample-Daten optimieren, die konsolidiert werden müssen.
[E4] PAD SAMPLE	Bearbeitet die Pad Samples.
[E5] KBD-SAMPLE	Bearbeitet die Kbd-Samples.
[E6] MULTISAMPLE	Editiert die MultiSamples.

Siehe "05 Sampler: Sampling" für weitere Informationen zu den Parametern und den folgenden Erläuterungen.

Sampling (To Keyboard)

Lesen Sie das "Sampling (To Pad)" (S. 95) Enthält Erläuterungen und weitere Informationen zu den detaillierten Parametern.

HINWEIS

Stellen Sie vor der Probenentnahme sicher, dass noch genügend Speicher vorhanden sind. Sie können Samples auch dann bis zur maximalen Länge aufnehmen, wenn nicht genügend Speicher vorhanden sind. Je nachdem, wie viel Speicher noch vorhanden ist, können die Samples jedoch nicht mehr sichern aufnehmen.

1. Schließen Sie bei Bedarf das gewünschte Gerät (Audiogerät oder Mikrophon) an die MIC/LINE INPUT-Buchsen 1/2 an.

ANMERKUNG

Wenn Sie ein Sample in stereo aufnehmen möchten, verbinden Sie den linken Kanal mit der MIC/LINE INPUT-Buchse 1 und den rechten Kanal mit der MIC/LINE INPUT-Buchse 2.

2. Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.

3. Berühren Sie SAMPLING <To Keyboard>.

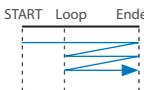
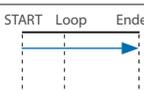
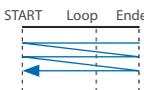
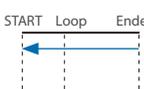
Der SAMPLING STANDBY (TO KBD)-Bildschirm erscheint.



4. Berühren Sie <Sampling Mode>, um den Sampling-Modus auszuwählen.

5. Stellen Sie die Eingangslautstärke nach Bedarf ein.

6. Konfigurieren Sie die Sampling-Einstellungen.

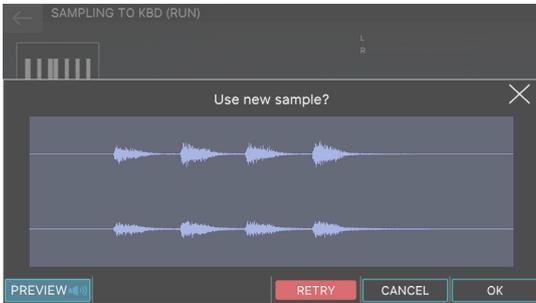
Parameter	Wert	Beschreibung
Destination Tone	0001-	Wählen Sie die Nummer der User Sound aus, die die von Ihnen aufgenommene Kurve verwendet.
Loop Mode	FWD	Nachdem das Sample von den Start- bis Endpunkten abgespielt wurde, wird es wiederholt vom Start- bis zum Endpunkt des Loop abgespielt. 
	ONE-SHOT	Das Sample wird nur einmal von Anfang bis Ende abgespielt. 
	REV	Das Sample spielt wiederholt von Anfang bis Ende (rückwärts) ab. Der Loop Point ist in diesem Fall auch dann deaktiviert, wenn Sie ihn eingestellt haben. 
	REV-ONE	Das Sample wird nur einmal von Anfang bis Ende abgespielt (rückwärts). 
Original Key	0 (C -1) -127 (G 9)	Bestimmt die Notenummer, bei der das Sample mit seiner originalen Tonhöhe gespielt wird.
Save To Internal Storage	AUS, EIN	Die abgetastete Wellenform wird im WAV-Format im internen Speicher abgelegt (im INT:KBD_SMPL-Ordner).
Assign To Keyboard	AUS, EIN	Bei "OFF" wird der Sound als KBD Sample importiert, aber nicht dem Sound der aktuellen Zone zugewiesen.
Emphasis	AUS, EIN	Bei "ON" wird die Pre-Emphasis (die das hohe Ende des Sample betont) auf den importierten Sound angewendet.

7. Spielen Sie das an das Gerät angeschlossene Gerät ab und berühren Sie <START>, wenn Sie mit dem Sampling beginnen möchten.

Während des SAMPLING-Vorgangs wird "NOW SAMPLING" angezeigt, und der Zeitzähler bewegt sich vorwärts.

8. Wenn Sie die Aufnahme stoppen möchten, berühren Sie <STOP>.

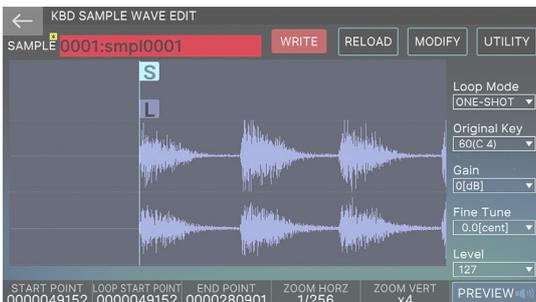
Das Sampling wird gestoppt und ein Dialogfeld erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1] PREVIEW	Ermöglicht das Anhören der aufgenommenen Wellenform, um sicherzustellen, dass die gewünschte Klangqualität erreicht wird.
[E4] RETRY	Mit dieser Funktion wird die Sampling-Funktion wiederholt.
[E5] CANCEL	Unterbricht den Sampling-Vorgang und kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück.
[E6] OK	Bestätigt den Sampling-Vorgang und ruft das nächste Display auf.

9. Wählen Sie [E6] OK.

Das KBD SAMPLE WAVE EDIT-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
SAMPLE	Wählt einen anderen Sample aus.
[E1] START POINT	ihre Startpunkte verschieben
[E2] LOOP START POINT	Ändert den Loop-Startpunkt.
[E3] END POINT	Verschiebt den Splitpunkt.
[E4] ZOOM HORZ	Bestimmt den Zoom-Faktor der horizontalen Achse (Wellenform-Zeit). (1/65536-1/1)
[E5] ZOOM VERT	Bestimmt den Zoom-Faktor der vertikalen Achse (Wellenform-Amplitude). (x1-x128)
[E6]PREVIEW	Sie können eine Vorschau der Sample anzeigen, während Sie diese Regler drücken.
<WRITE>.	Speichern Sie die Einstellungen.
<RELOAD>	Lädt die Sample-Parameter neu.

Menü	Beschreibung
<MODIFY>	Fügt dem Sample verschiedene Effekte hinzu.
<UTILITY>	Zeigt das "KBD Sample Utility" (S. 89).

10. Editieren der Parameter.

Parameter	Wert	Beschreibung
START POINT	00000000-	Dieses ist der Startpunkt für das Sample-Playback. Verwenden Sie diesen Einstellung, um unnötige Teile zu Beginn der Signalform zu überspringen, wenn diese abgespielt wird.
LOOP START POINT	00000000-	Dies ist die Position, an der der Sample während der Repeating Wiedergabe erneut gestartet wird.
END POINT	000000010-	Dieses ist der Endpunkt für das Sample-Playback. Verwenden Sie diesen Einstellung, um unnötige Teile des am Ende der Wellenform zu überspringen, wenn diese abgespielt wird.
Gain	0, + 6, + 12 [dB]	bestimmt den Grundpegel. Erhöhen Sie die Lautstärke, wenn der Pegel des aufgenommenen Sample zu niedrig erscheint.
Fine Tune	-50.0-+50.0 Cent	Bestimmt die Tonhöhe des aufgenommenen Sounds in 1 Cent-Schritten (±50 Cent).
Level	0-127	bestimmt die Lautstärke.

11. Wenn alle Einstellungen vorgenommen wurden, drücken Sie den [MANUAL]-Taster.

Ein User Sound wird mit dem von Ihnen aufgenommenen Sound erstellt und das ZONE view1-Display wird mit der aktuell ausgewählten Zone angezeigt.

12. Spielen Sie auf der Tastatur.

Sie können den aufgenommenen Sound in der aktuellen Zone abspielen, wobei die Tonhöhe den abgespielten Noten entspricht.

Sampling (in den Speicher)

Nach dem Sample eines Sounds werden die SAMPLING To Storage-Daten im internen Speicher gesichert, ohne dass sie den Pads oder der Tastatur zugewiesen werden.

HINWEIS

Stellen Sie vor der Probenentnahme sicher, dass noch genügend Speicher vorhanden sind. Sie können Samples auch dann bis zur maximalen Länge aufnehmen, wenn nicht genügend Speicher vorhanden sind. Je nachdem, wie viel Speicher noch vorhanden ist, können die Samples jedoch nicht mehr sichern aufnehmen.

1. Schließen Sie bei Bedarf das gewünschte Gerät (Audiogerät oder Mikrophon) an die MIC/LINE INPUT-Buchsen 1/2 an.

ANMERKUNG

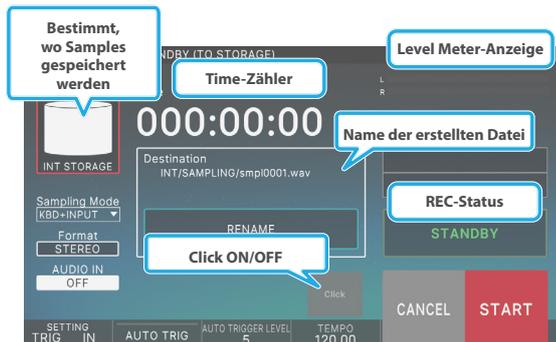
Wenn Sie ein Sample in stereo aufnehmen möchten, verbinden Sie den linken Kanal mit der MIC/LINE INPUT-Buchse 1 und den rechten Kanal mit der MIC/LINE INPUT-Buchse 2.

2. Drücken Sie den [Sampling]-Taster.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.

3. Berühren Sie SAMPLING <To Storage>.

Der SAMPLING STANDBY-Bildschirm erscheint.



ANMERKUNG

Berühren Sie <INT STORAGE>, um die gewünschte Sichern-Position für das Sample zu wählen.

4. Berühren Sie <Sampling Mode>, um den Sampling-Modus auszuwählen.

5. Stellen Sie die Eingangslautstärke nach Bedarf ein.

6. Konfigurieren Sie die Sampling-Einstellungen.

Parameter	Beschreibung
Destination	Dieser Dateiname wird verwendet, um das Sichern der Wave nach der Sampling-Messung zu starten. Berühren Sie <RENAME>, um den Dateinamen zu ändern. Sie können die ersten 12 Zeichen des Dateinamens ändern. Eine vierstellige Zahl, die mit "0001" beginnt und nach oben zählt, wird dem 12-stelligen Namen hinzugefügt, nachdem Sie diesen verändert haben.

7. Spielen Sie das an das Gerät angeschlossene Gerät ab und berühren Sie <START>, wenn Sie mit dem Sampling beginnen möchten.

"NOW SAMPLING" erscheint Display während der Sampling-Zeit und der Zeitzähler fährt vorwärts.

8. Wenn Sie die Aufnahme stoppen möchten, berühren Sie <STOP>.

Das Sampling wird gestoppt und ein Dialogfeld erscheint.



9. Wählen Sie [E6] OK.

Wenn das [E1] CONTINUE-Kontrollkästchen ausgewählt ist, wird wieder das SAMPLING STANDBY-Display angezeigt und Sie können die SAMPLING-Funktion fortsetzen. Wenn das Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, wird wieder das SAMPLING MENU-Display angezeigt.

Sampling (auf ein Pad)

"SAMPLING To Pad" kombiniert alle Schritte, die Sie benötigen, um die Samples mit den Pads abzuspielen.

Siehe "Sampling (To Pad)" (S. 95) Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt.

Importieren einer Audiodatei (To Keyboard)

“IMPORT To Keyboard“ enthält alle erforderlichen Schritte, um die importierten Audiodateien über die Tastatur abzuspielen.

Gehen Sie wie folgt vor, um gleichzeitig ein User Sound zu erstellen, das die importierten Audiodateien verwendet.

1. Legen Sie zunächst die Audiodateien, die Sie importieren möchten, in den Ordner, den Sie auf einem USB-Flashspeicher auswählen.

HINWEIS

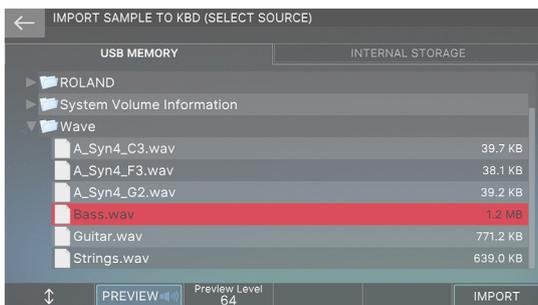
- Verwenden Sie eine USB-Flashspeicher, die Sie bereits auf dem FANTOM formatiert haben.
- Dieser Vorgang kann je nach Größe der zu importierenden Datei einige Zeit in Anspruch nehmen.

2. Drücken Sie den [Sampling]-Taster.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.

3. Berühren Sie IMPORT <To Keyboard>.

Das SAMPLE IMPORT-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E2]-PREVIEW	Sie können eine Vorschau der Audiodatei anzeigen, während Sie diesen Regler-Taster drücken.
[E3] Preview Level	Bestimmt die Lautstärke für die Vorschau. Die System-Parameter Sie können diese Einstellung auch über das MENÜ vornehmen →SYSTEM →SOUND.
[E6]-IMPORT	Wechselt zum nächsten Vorgang.

4. Wählen Sie die gewünschte Datei aus.

ANMERKUNG

Sie können die Registerkarte INTERNAL STORAGE (INTERNER SPEICHER) auswählen und die Audiodateien in den BIBLIOTHEKSORDNER importieren.

HINWEIS

Wenn ein Dateiname die folgenden Zeichen enthält, kann diese Datei nicht in das importiert werden FANTOM.

* , / ; < > ? \ | ~

Dateien mit Double-Byte-Zeichen und anderen Sonderzeichen können nicht importiert werden.

5. Wählen Sie [E6] IMPORT.

Das SAMPLE IMPORT-Display erscheint.



6. Editieren der Parameter.

Menü	Beschreibung
Destination Tone	Wählen Sie die Nummer der User Sound aus, die die importierte Audiodatei verwendet.
Emphass	Bei “ON“ wird die Vorbelegung aktiviert (Die das High End des Sample betont) wird auf den importierten Sound angewendet.
[E1]-PREVIEW	Sie können eine Vorschau der Audiodatei anzeigen, während Sie diesen Regler-Taster drücken.
[E2] Loop Mode	Bestimmt, wie das Sample abgespielt wird (S. 103).
[E3] Original-Key	Bestimmt die Notennummer, bei der das Sample mit seiner originalen Tonhöhe gespielt wird.
[E4] APPLY EMPHASIS	Bei “ON“ wird der High-End-Sound des importierten Sample hervorgehoben.
[E5] SAVE TO STORAGE	Die abgetastete Wellenform wird im WAV-Format im internen Speicher abgelegt (im INT:KBD_SMP-Ordner).
[E6] EXECUTE	Führt einen Vorgang aus.

7. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

8. Wählen Sie [E5] OK.

Der IMPORTVORGANG wird ausgeführt.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie “No“. Dadurch wird ein User Sound erstellt, der die importierte Wellenform verwendet. Das erstellte User Sound wird in der aktuellen Zone ausgewählt und im Display angezeigt (ZONE view1 Display).

9. Spielen Sie auf der Tastatur.

Sie können den importierten Sound in der aktuellen Zone abspielen, wobei die Tonhöhe den abgespielten Noten entspricht.

Importieren einer Audiodatei (To Pad)

“IMPORT to Pad“ kombiniert alle erforderlichen Schritte, um die importierten Audiodateien über das Pad abzuspielen.

Weitere Informationen finden Sie unter “Importieren einer Audiodatei (To Pad)“ (S. 97).

ANMERKUNG

Im File Selection-Display ist eine Vorschau verfügbar.

Importieren von Audiodateien (To Multisample)

“IMPORT to Multisample“ kombiniert die Schritte, mit denen ein “Multisample“ erstellt wird. Dazu gehören das gleichzeitige Importieren mehrerer Audiodateien, das Zuordnen der Audiodateien zu den gewünschten Noten auf der Tastatur und das Abspielen verschiedener Wellen für jede Note.

1. Legen Sie zunächst die Audiodateien, die Sie importieren möchten, in den Ordner, den Sie auf einem USB-Flashspeicher auswählen.

ANMERKUNG

Es ist hilfreich, zunächst die Tonhöhe des Sample-Imports zu kennen.

HINWEIS

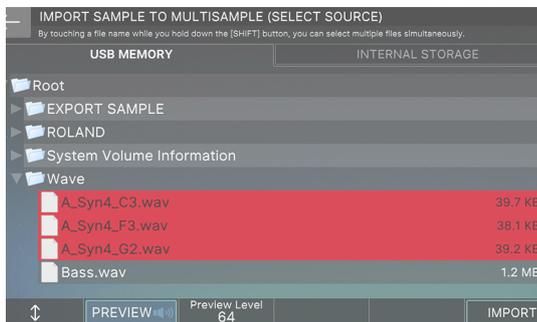
- Verwenden Sie eine USB-Flashspeicher, die Sie bereits auf dem formatiert haben FANTOM.
- Dieser Vorgang kann je nach Größe der zu importierenden Datei einige Zeit in Anspruch nehmen.

2. Drücken Sie den [Sampling]-Taster.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.

3. Import to Multi-Sample.

Das IMPORT Sample TO Multisample (SELECT SOURCE)-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E2]-PREVIEW	Ermöglicht das Anhören der Audiodatei, um sicherzustellen, dass die Audiodatei wie gewünscht klingt.
[E3] Audio File Preview Level	Bestimmt die Lautstärke für die Vorschau.
[E6]-IMPORT	Wechselt zum nächsten Vorgang.

4. Berühren Sie den Dateinamen der importierten Datei, um diese auszuwählen.

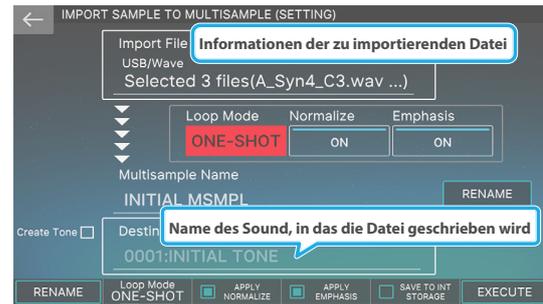
Sie können mehrere Dateien gleichzeitig auswählen, indem Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und gleichzeitig den [SHIFT]-gedrückt halten, oder indem Sie den Wert-Regler drehen und gleichzeitig den [SHIFT]-Button gedrückt halten. Wenn Sie mehrere Dateien auswählen, wird die erste Datei in der Vorschau angezeigt.

ANMERKUNG

Sie können die Registerkarte INTERNAL STORAGE (INTERNER SPEICHER) auswählen und die Audiodateien in den BIBLIOTHEKSORDNER importieren.

5. Wählen Sie [E6] IMPORT.

Das SAMPLE IMPORT-Display erscheint.



6. Editieren der Parameter.

Menü	Beschreibung
Destination Tone	Wenn “Create Sound“ eingeschaltet ist, wählen Sie die Nummer des User Sound aus, das die importierte Audiodatei verwendet.
Create Tone	Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird ein User Sound erstellt, wobei das generierte Multisample als Partial 1 eingestellt ist.
[E1] RENAME	Hiermit können Sie dem beim Import erstellten Multisample einen Namen zuweisen. Wenn “Create Sound“ aktiviert ist, gilt dies auch für die Benutzer-Sound, die gleichzeitig generiert wird.
[E2] Loop Mode	Bestimmt, wie das Sample abgespielt wird (S. 81).
[E3] APPLY NORMALIZE	Bei “ON“ wird der Sound des importierten Sample normalisiert.
[E4] APPLY EMPHASIS	Bei “ON“ wird der High-End-Sound des importierten Sample hervorgehoben.
[E5] SAVE TO STORAGE	Die abgetastete Wellenform wird im WAV-Format im internen Speicher abgelegt (im INT:KBD_SMPL-Ordner).
[E6] EXECUTE	Führt einen Vorgang aus.

7. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

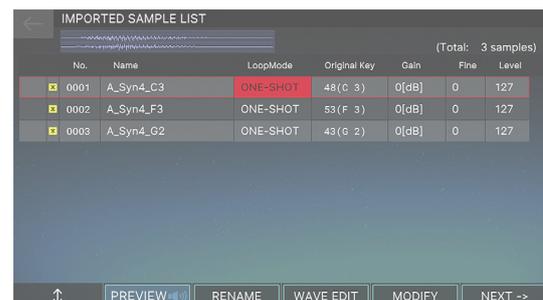
Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

8. Wählen Sie [E5] OK.

Der IMPORTVORGANG wird ausgeführt.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie “No“.

Wenn der Import abgeschlossen ist, wird das IMPORTIERTE Sample LIST-Display angezeigt.



9. Editieren der Parameter.

ANMERKUNG

- Wenn Sie hier für jeden Sample den "Original Key" einstellen, werden die Samples automatisch den Tasten der Tastatur zugewiesen, die Sie im Multisample EDIT-Display einstellen. Aus diesem Grund empfehlen wir, hier den ungefähren "Original Key" einzustellen.
- Spielen Sie eine der Tasten auf der Tastatur, und drücken Sie [SHIFT], um die ursprüngliche Taste einzustellen.
- Sie hören die aktuell ausgewählte Sound, wenn Sie die Tastatur spielen. Dies ist nützlich, um den Original-Schlüssel und die Vorschau-Funktion zu überprüfen.

10. Wählen Sie ALS NÄCHSTES [E6] AUS.

Das Multisample Edit-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Ändert die Skala der auf dem Bildschirm-Tastatur. Drücken Sie den Regler-Taster herunter und drehen Sie ihn gleichzeitig, um beim Vergrößern den Display-Bereich der Tastatur zu durchblättern.
[E2] To Pro/To Zoom	Schaltet zwischen den Pro Edit- und Zoom Edit-Bildschirmen um.
[E3]	Verschiebt alle der Tastatur zugewiesenen Samples nach links oder rechts.
[E4]	Verschiebt die Sample des aktuellen Bereichs nach links oder rechts.
[E5]	Verschiebt nur die untere Note des Sample des aktuellen Bereichs.
[E6]	Verschiebt nur die obere Note des Sample des aktuellen Bereichs.
<WRITE>	Speichert den Multisample.
<MANAGER>	Ruft den MULTISAMPLE MANAGER-Bildschirm auf.
<UTILITY>	Dies ist das UTILITY-Menü für MultiSamples.

11. Editieren der Parameter.

12. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um die Einstellungen abzuschließen.

Kehren Sie zum Multisample VIEW-Display zurück.

HINWEIS

Alle Multisample, die Sie nicht gespeichert haben, werden gelöscht, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Verwenden Sie den WRITE-Vorgang, um Ihre MultiSamples zu Sichern.

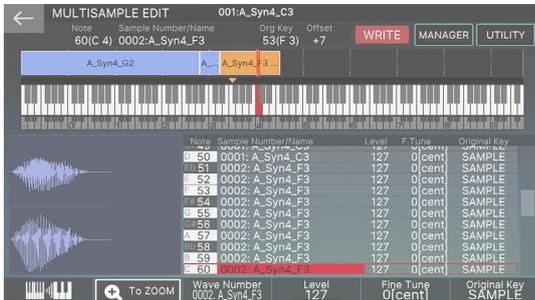
Menü	Beschreibung
Area-Leiste	Zeigt Informationen zu dem Sample/Area an, das dem Multisample zugewiesen ist. Berühren Sie den Bereich, um ihn als aktuellen Bereich festzulegen. Die Farbe ändert sich zu Orange. Sie können mehrere Tasten gleichzeitig auswählen.
Tastaturbereich	Obere Reihe Zeigt den Bereich der Tastatur an, den Sie mit dem [E1] Regler vergrößert haben. Ziehen Sie den Finger über den Bildschirm, um eine Reihe von Tasten auszuwählen.
	Untere Reihe Eine 128-Note-Tastatur wird immer angezeigt. Der hellere Bereich wird zu einer Bildlaufleiste, wenn die Tastatur vergrößert ist. Rote Tasten: Aktuelle Note Grüne Tasten: Bereich der ausgewählten Noten. Steht für den Bereich "Assign" oder "No Assign" (S. 87).
Waveform Display-Bereich	Zeigt die Sample-Wellenform an, die dem ausgewählten Bereich zugeordnet ist.
Area-Liste	Zeigt Informationen zu den Samples/Bereichen an, die dem Multisample zugewiesen sind. Berühren Sie dieses Symbol, um den Bereich anzuzeigen, in dem die Samples im Keyboard Display-Bereich zugeordnet sind.

Bearbeiten von MultiSamples und Kbd Samples

Editieren der Parameter für einzelne Tasten

(MULTISAMPLE EDIT PRO)

Sie können die Parameter für einzelne Tasten im MULTI SAMPLE EDIT PRO-Display detailliert bearbeiten.



Menü	Beschreibung
[E1]	Ändert die Skala der auf dem Bildschirm-Tastatur. Drücken Sie den Regler-Taster herunter und drehen Sie ihn gleichzeitig, um beim Vergrößern den Display-Bereich der Tastatur zu durchblättern.
[E2] To Pro/to Zoom	Schaltet zwischen den Pro Edit- und Zoom Edit-Bildschirmen um.
[E3] Wave-Number	Ändert alle Sample-Nummern im ausgewählten Bereich. Drehen Sie den Regler und drücken Sie ihn nach unten, um nur die Sample-Nummer für den Key zu wählen, der beim Cursor Point Change angezeigt wird.
[E4]-Level	Bestimmt den Pegel für alle Samples im ausgewählten Bereich. Drehen Sie den Regler und drücken Sie ihn nach unten, um nur den Sample-Pegel für den am Cursor Point angezeigten Key einzustellen.
[E5] Fine Tune	Ändert die Feineinstellung für alle Samples im ausgewählten Bereich. Drehen Sie den Regler und drücken Sie ihn nach unten, um nur die "Fine Tune"-Einstellung des Sample zu ändern, das zu dem am Cursor Point angezeigten Schlüssel gehört.
[E6] Original-Key	Ändert den Original Key für alle Samples im ausgewählten Bereich. Drehen Sie den Regler und drücken Sie ihn nach unten, um nur den Original Key für den am Cursor Point angezeigten Key zu wählen. Wenn Sie diese Regler während des Keyboard-Spiels drücken, wird die Notenummer für alle Samples im ausgewählten Bereich als die Notenummer angezeigt, die Sie auf der Tastatur spielen.
<WRITE>	Speichert den Multisample.
<MANAGER>	Ruft den Multisample MANAGER-Bildschirm auf.
<UTILITY>	Dies ist das UTILITY-Menü für MultiSamples.

Verwalten von Samples für Schlüsselbereiche

(MULTISAMPLE MANAGER)

Sie können dieses Display über die Multisample EDIT/pro EDIT-Bildschirme aufrufen. Hier können Sie die einzelnen Parameter der Sample einstellen, die bei der Erstellung des Multisample zugewiesen wurden.

Sie können auch Samples hinzufügen, löschen oder ändern, die der Tastatur zugewiesen sind.



Menü	Beschreibung
[E1]	Ändert die Skala der auf dem Bildschirm-Tastatur. Drücken Sie den Regler-Taster herunter und drehen Sie ihn gleichzeitig, um beim Vergrößern den Display-Bereich der Tastatur zu durchblättern.
[E2]-PREVIEW	Sie können eine Vorschau der in der KBD Sample-Liste ausgewählten Samples anzeigen, während Sie diesen Regler drücken.
[E3]	Blättert durch die Liste nach oben bzw. unten.
[E4] WAVE EDIT	ruft den TONE EDIT-Bildschirm auf.
[E5] NO ASSIGN	Bricht die Zuweisung des ausgewählten Sample zur Tastatur ab.
[E6] ASSIGN	Weist das Sample der ausgewählten Note zu.
<WRITE>	Speichern Sie die Einstellungen.
<RELOAD>	Lädt die Sample-Parameter neu.
<MODIFY>	Fügt dem Sample verschiedene Effekte hinzu.
<UTILITY>	Zeigt das "KBD Sample Utility" (S. 89).

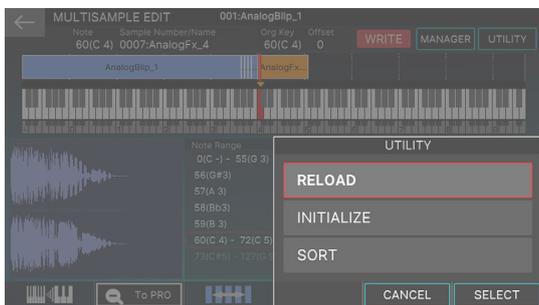
ANMERKUNG

Sie können mehr als einen Sample in der Sample-Liste auswählen (diese befindet sich in Bildschirmen wie dem Multisample MANAGER und KBD Sample), indem Sie auf die Kontrollkästchen ganz links neben jeder Sample-Zeile tippen. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen in der obersten Zeile (Title), um alle Samples gleichzeitig auszuwählen bzw. die Auswahl aufzuheben.

<input checked="" type="checkbox"/>	No. Name	Für alle Samples ausgewählte Kontrollkästchen
<input type="checkbox"/>	No. Name	Für bestimmte Samples ausgewählte Kontrollkästchen
<input type="checkbox"/>	No. Name	Die Kontrollkästchen für alle Samples sind deaktiviert

Verwendung der UTILITY Funktionen

Das <UTILITY> Button in den MULTISAMPLE EDIT/PRO EDIT-Bildschirmen zeigt ein UTILITY-Menü an, in dem Sie mehrere Samples verwalten können.



Menü	Beschreibung
<RELOAD>	Stellt die Multisample wieder her, die gerade bearbeitet wurde, so wie sie beim letzten Speichern vorlag.
<INITIALIZE>	Initialisiert die aktuellen Multisample-Einstellungen. Dadurch werden die Zuweisungen für alle Samples entfernt.
<SORT>	Alle dem Multisample zugewiesenen Samples werden entsprechend den Original Key-Einstellungen neu zugewiesen (die Ergebnisse sind identisch mit "Create Multisample").

Verwalten von Samples (KBD Sample)

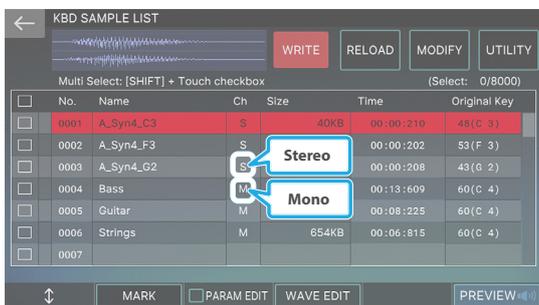
Sie können die Parameter von Samples, die Sie mit SAMPLING to Keyboard erstellt haben, frei verändern oder in Keyboard IMPORTIEREN, die Samples neu einstellen oder die Wellenformen nachträglich verändern.

1. Drücken Sie den [Sampling]-Taster.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.

2. Wählen Sie [E5] KBD Sample.

Das SAMPLE LIST-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättert durch die Liste nach oben bzw. unten.

Menü	Beschreibung
[E2]-MARK	Wählt das Kontrollkästchen des Sample aus, das durch das Cursor angezeigt wird, und verschiebt das Cursor auf den nächsten Sample. Wenn das Kontrollkästchen bereits aktiviert ist, ist es deaktiviert und der Cursor geht um eine Position vor. Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und dabei den Regler-Taster drücken, werden die Kontrollkästchen der zur Bearbeitung markierten Samples ebenfalls aktiviert.
[E3] PARAM EDIT	Schaltet auf das Sample Parameter-Display um.
[E4] WAVE EDIT	wählt den PRO EDIT-Bildschirm aus..
[E6]-PREVIEW	Zeigt eine Vorschau der vom Cursor ausgewählten Sample an.
<WRITE>	Speichern Sie die Einstellungen.
<RELOAD>	Lädt die Sample-Parameter neu.
<MODIFY>	Fügt dem Sample verschiedene Effekte hinzu.
<UTILITY>	Zeigt das "KBD Sample Utility" (S. 89).

3. Formatieren Sie den USB Flash-Speicher.

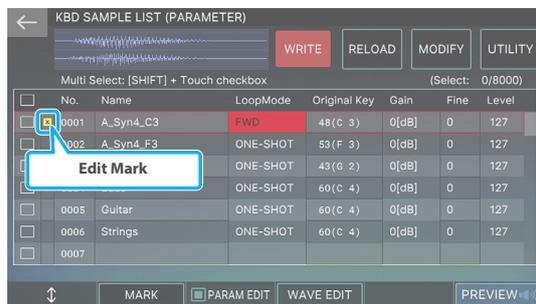
Parameter bearbeiten (SAMPLE PARAMETER)

Sie können die Sample-Parameter in der Liste im KBD Sample LIST-Display verändern.

1. Display das KBD SAMPLE LIST-Display.

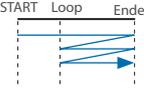
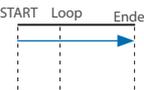
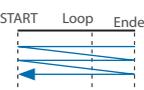
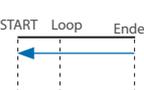
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen [E3] PARAM EDIT.

Der SAMPLE PAD-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E2]-MARK	Wählt das Kontrollkästchen des Sample aus, das durch den Cursor angezeigt wird, und verschiebt den Cursor um eine Position nach vorne. Wenn das Kontrollkästchen bereits aktiviert ist, wird es gelöscht und der Cursor wird um eine Position vorwärts bewegt. Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und dabei den Regler-Taster drücken, werden die Kontrollkästchen der zur Bearbeitung markierten Samples ebenfalls aktiviert.
[E3] PARAM EDIT	Schaltet auf das KBD Sample LIST-Display um.
[E4] WAVE EDIT	Wählt den PRO EDIT-Bildschirm aus..
[E6]-PREVIEW	Zeigt eine Vorschau des Sample an.
<WRITE>	Speichern Sie die Einstellungen.
<RELOAD>	Lädt die Sample-Parameter neu.
<MODIFY>	Fügt dem Sample verschiedene Effekte hinzu.
<UTILITY>	Zeigt das "KBD Sample UTILITY" an. (S. 89).

3. Editieren der Parameter.

Parameter	Wert	Beschreibung
Loop-Mode	FWD	Nachdem das Sample von den Start- bis Endpunkten abgespielt wurde, wird es wiederholt vom Start- bis zum Endpunkt des Loop abgespielt. 
	ONE-SHOT	Das Sample wird nur einmal von Anfang bis Ende abgespielt. 
	REV	Das Sample spielt wiederholt von Anfang bis Ende (rückwärts) ab. Der Loop Point ist in diesem Fall auch dann deaktiviert, wenn Sie ihn eingestellt haben. 
	REV-1	Das Sample wird nur einmal von Anfang bis Ende abgespielt (rückwärts). 
Original-Key	0 (C -1) -127 (G 9)	Bestimmt die Notennummer, bei der das Sample mit seiner originalen Tonhöhe gespielt wird.
Gain	0, + 6, + 12 [dB]	bestimmt den Grundpegel. Erhöhen Sie die Lautstärke, wenn der Pegel des aufgenommenen Sample zu niedrig erscheint.
Fine Tune	-50.0—+50.0 Cent	Bestimmt die Tonhöhe des aufgenommenen Sounds in 1 Cent-Schritten (±50 Cent).
Level	0-127	Bestimmt die Lautstärke.

ANMERKUNG

Geänderte Parameter werden mit einem Edit-Marker markiert.

Verwendung der KBD SAMPLE UTILITY-Funktionen

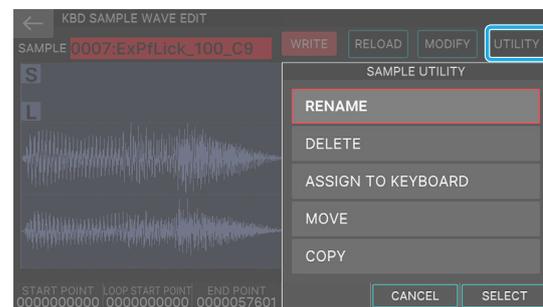
Auf einigen Bildschirmen wie KBD Sample WAVE EDIT, KBD Sample LIST und Sample Parameter können Sie mit den Sample UTILITY-Funktionen verschiedene Aufgaben ausführen, wie z.B. Ändern der Namen von Samples, Verschieben, Kopieren usw. Das Menü ist für jeden Bildschirm unterschiedlich.

1. Wählen Sie in einem Display, in dem die Utility-Funktionen verfügbar sind, die gewünschten Sample(s) aus.

Sie können die Kontrollkästchen der Samples für die Mehrfachauswahl aktivieren.

2. Berühren Sie <UTILITY>.

Das KBD SAMPLE UTILITY-Display erscheint.



3. Wählen Sie die gewünschte Funktion aus und führen Sie sie aus.

Menü	Beschreibung
CREATE MULTISAMPLE	Erstellt ein Multisample mit Samples, deren Kontrollkästchen aktiviert sind. wählt den EDIT-SAMPLE-Bildschirm aus.
ASSIGN TO KEYBOARD	Ermöglicht die Verwendung der Tastatur, um die Sample abzuspielen, die durch das Cursor angezeigt wird. Geben Sie den Ziel-Sound im angezeigten Fenster an.
DELETE	Löscht die vom Cursor ausgewählte Sample. Alle Samples, deren Kontrollkästchen markiert sind, werden auf einmal gelöscht.
MOVE	Verschiebt den vom Cursor ausgewählten Sample. Geben Sie das Ziel im angezeigten Fenster an.
COPY	Kopiert den vom Cursor ausgewählten Sample. Geben Sie im angezeigten Fenster das Ziel für den Kopiervorgang an.
IMPORT	Importiert eine Audiodatei in die KBD Sample-LISTE.
RENAME	Benennt das Sample um.

* Die Menüpunkte, die ausgewählt werden können, sind für jeden Bildschirm unterschiedlich. Die Menüelemente sind abhängig von der Anzahl der ausgewählten Samples.

Verwenden der SAMPLE MODIFY Funktionen

Auf einigen Bildschirmen wie KBD SAMPLE WAVE EDIT, KBD SAMPLE LIST und SAMPLE PARAMETER können Sie mit der SAMPLE MODIFY-Funktion verschiedene Effekte zu den Samples hinzufügen.

ANMERKUNG

Die Sample-Parameter werden automatisch gespeichert, nachdem Sie eine Funktion ausgeführt haben.

HINWEIS

Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn Sie an einem wichtigen Sample arbeiten, kopieren Sie diesen auf eine andere Sample-Nummer, bevor Sie die Funktion ausführen.

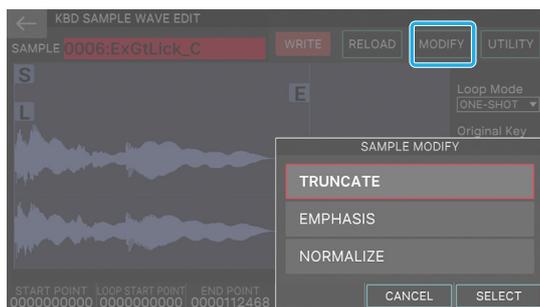
1. Wählen Sie auf jedem Bildschirm das gewünschte Sample aus.

HINWEIS

Die SAMPLE MODIFY-Funktionen funktionieren nicht, wenn Sie mehrere Samples ausgewählt haben (die entsprechenden Symbole sind ausgegraut). Wenn Sie SAMPLE MODIFY verwenden, deaktivieren Sie alle Sample-Kontrollkästchen und stellen Sie sicher, dass das Cursor auf dem betreffenden Sample-Gerät installiert ist.

2. Berühren Sie <SAMPLE MODIFY> oder <MODIFY>.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.



3. Wählen Sie die gewünschte Funktion aus und führen Sie sie aus.

Menü	Beschreibung
TRUNCATE	Bestimmt den Bereich, in dem das Sample-Signal ertönt (über die Start- und Endpunkte) und löscht die nicht benötigten Teile. Legen Sie vorher die Start- und Endpunkte fest.
EMPHASIS	Betont den High-End-Bereich des Sample. Dies kann nur über das "KBD Sample Wave Edit"-Display erfolgen.
NORMALIZE	Erhöht den Pegel des gesamten Sample, ohne den maximalen Pegel zu überschreiten.

Erstellen eines Sound mit mehreren Multisamples (MULTISAMPLE ANSICHT)

Sie können mehrere Multisample kombinieren, die Sie erstellt haben, um ein Sound zu erstellen.

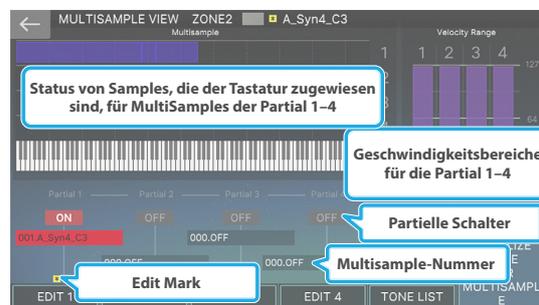
Sie können beispielsweise eine Sound mit bis zu vier MultiSamples erstellen, die den Charakter von sanft oder stark gespielten Noten eines Instruments erfasst. Weisen Sie jedem Multisample ein anderes Partial zu und legen Sie für jedes Partial einen anderen Geschwindigkeitsbereich fest, damit die Tastaturgeschwindigkeit bestimmt, welches Multisample hörbar ist. Das Ergebnis ist ein hochwertiger Sound, der sich ganz natürlich auf das Spiel auswirkt.

1. Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie [E6] MULTI SAMPLE.

Das MULTISAMPLE VIEW-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1] EDIT1	
[E2] EDIT2	Wechselt zum Multisample EDIT-Bildschirm für das in jedem Partial ausgewählte Multisample.
[E3] EDIT3	
[E4] EDIT4	
[E5] TONE LIST	Öffnet die Sound-Liste.
[E6] TONE INITIALIZE FOR MULTISAMPLE	Initialisiert die optimalen Einstellungen für die Erstellung eines Sound mit MultiSamples.

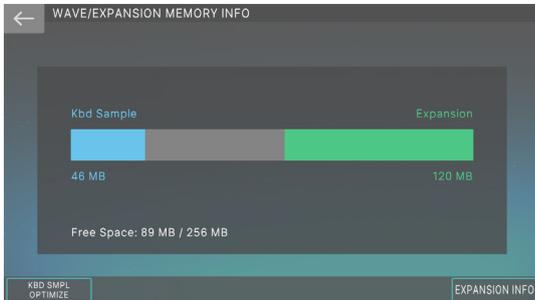
ANMERKUNG

- Sie können diesen Bildschirm auch über Sound Edit aufrufen → UTILITY → Multisample EDIT für das Z-Core Sound.
- Sie können den Partial 2-4 auch MultiSamples zuweisen. Auf dem FANTOM, Sie können allen vier Partialen Multisample-Wellenformen zuordnen.

Anzeige der internen Speicher-Nutzung als Grafik (WAVE/EXPANSION MEMORY INFO)

WAVE/EXPANSION MEMORY INFO-Display

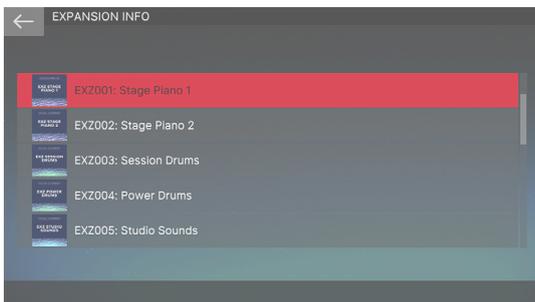
Dieses Diagramm zeigt an, wie viele interne Speicher die KBD-Samples und EXPANSION-Samples verwenden.



Menü	Beschreibung
[E1] KBD SMPL OPTIMIZE	Optimiert den Speicher, der für die Samples verwendet wird, die mit "Sampling to Keyboard" abgetastet wurden.
[E6] EXPANSION-INFO	Ruft das ERWEITERUNGS-INFO-Display auf.

EXPANSION INFO-Display

Zeigt Informationen zu den installierten EXPANSION Samples an.



HINWEIS

Sie können einige Inhalte möglicherweise nicht installieren, auch wenn ein kostenloser Speicher verfügbar ist.

Optimieren des User Sample-Bereichs

Es kann vorkommen, dass Sie keine neuen KBD-Samples hinzufügen können, da das freie Speicher nach dem Hinzufügen und Löschen mehrerer KBD-Samples fragmentiert werden kann. Die Optimierung des Speicher verbessert den Zustand des Sample-Speicherbereichs.

1. Wählen Sie im WAVE/EXPANSION Speicher INFO-Display [E1] KBD SMPL OPTIMIZE aus.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

2. Wählen Sie [E5] OK.

Optimiert den KBD Sample-Speicherbereich.

HINWEIS

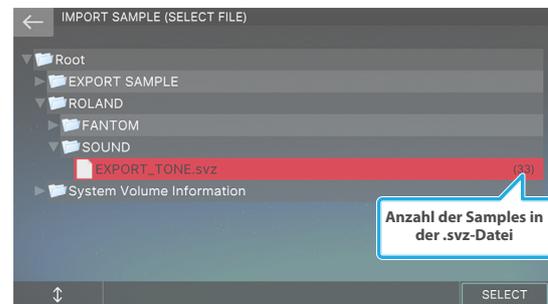
Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange die Meldung "Working" erscheint. Auf dem Display.

Importieren von Sample-Daten (IMPORT)

Dieser importiert FANTOM Sample-Daten einer .svz-Datei auf einem USB-Flashspeicher.

- Kopieren Sie die Datei (mit der Erweiterung „.svz“), die Sie auf das USB-Flashspeicher importieren möchten.**
- Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des FANTOM an.**
- Drücken Sie den [MENU] Button.**
Das MENU-Display erscheint.
- Berühren Sie <UTILITY>.**
Das UTILITY-Display erscheint.
- Berühren Sie <IMPORT>.**
- Berühren Sie <IMPORT SAMPLE>.**

Die Ordner und Dateien auf dem USB-Flashspeicher werden angezeigt.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättert durch das Display nach oben bzw. unten.
[E6]-SELECT	Wählt die .svz-Datei aus.

- Berühren Sie die .svz-Datei, die importiert werden soll.**
- Wählen Sie [E6] SELECT.**

Das SAMPLE IMPORT-Display erscheint.



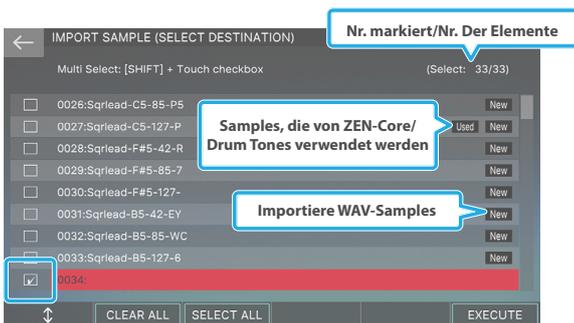
- Durch Berühren des Kontrollkästchens links neben einem Sample wird dieser für den Import ausgewählt.**

Menü	Beschreibung
[E1]	Blättert durch das Display nach oben bzw. unten.
[E2] CLEAR ALL	Deaktiviert alle Kontrollkästchen.
[E3] SELECT ALL	Wählt alle Kontrollkästchen aus.

Menü	Beschreibung
[E4]-PREVIEW	Zeigt eine Vorschau der vom Cursor ausgewählten Sample an.
[E6] NEXT	Wechselt zum nächsten Vorgang.
Berühren Sie ein Kontrollkästchen, während Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten	Wählt die Kontrollkästchen für mehrere Samples gleichzeitig aus, vom Sample an der Cursor-Position bis zum Sample, den Sie berühren, während Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten.

10. Wählen Sie ALS NÄCHSTES [E6] AUS.

Das IMPORT Sample (SELECT DESTINATION)-Display erscheint. In dieser Liste werden die Samples des angezeigt FANTOM.



11. Berühren Sie das Kontrollkästchen links neben einem Sample, um dieses als Ziel für den Import auszuwählen.

* Sie können das Kontrollkästchen nicht aktivieren, wenn bereits ein Sample an diesem Ziel vorhanden ist.

12. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

13. Wählen Sie [E5] OK.

Das Sample wird importiert und das Gerät kehrt zum IMPORT MENU-Bildschirm zurück.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

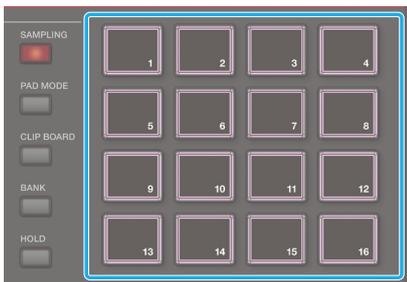
Pad-Samples wiedergeben

In der Sampler-Sektion können Sie Audiodaten (Samples) aufnehmen, entweder über die Tastatur gespielte Sound oder ein externes Audiosignal (Mikrofon, Audiogerät usw.). Sie können die Pads drücken, um die aufgenommenen Pad-Samples aufzunehmen.

Drücken der Pads, um Pad Samples abzuspielen

Im Folgenden wird erläutert, wie Sie mit den Pads [1]–[16] aufgenommene Sounds abspielen (die Sample Pad-Funktion). Bevor Sie fortfahren, wählen Sie "Sample PAD" als Pad-Funktion aus, wie unter beschrieben "Zuordnen von Funktionen für die Pads (PAD MODE)" (S. 104).

1. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16].



Spielen von Samples.

Sie können mehrere Pads gleichzeitig drücken und damit mehrere Samples zur gleichen Zeit abspielen.

Da kein Pad-Sample leuchtet, wird durch Drücken des Pads kein Sound erzeugt.

ANMERKUNG

Die Anzahl der Samples, die gleichzeitig abspielen durchführen können, beträgt maximal acht für Mono-Samples und maximal vier für Stereo-Samples.

Halten der Pads-Sample-Wiedergabe (Hold)

1. Drücken Sie eines der Pads und danach den [HOLD]-Taster.



Das Sample wird dann auch nach Loslassen des Pads weiter gespielt. Um das Playback des Sample zu stoppen, drücken Sie das entsprechende Pad erneut.

ANMERKUNG

Die Hold-Funktion ist nur für Samples verfügbar, deren "GATE"-Parameter eingeschaltet ist (S. 99).

Wenn der Sound nicht stoppt?!

Drücken Sie den [HOLD]-Taster 4x schnell hintereinander. Damit wird das Playback aller Pads gestoppt.

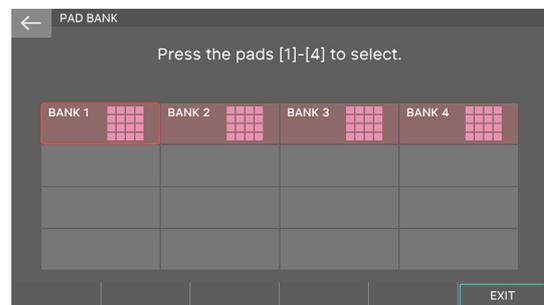
Umschalten der Bänke

Die Samples sind in vier Bänke à 16 Samples organisiert. Durch Umschalten der Bänke können Sie die Pad-Samples ändern, die den Pads zugewiesen sind.

1. Drücken Sie den [BANK]-Taster.



Das PAD EQ-Display erscheint.



2. Drücken Sie eines der Pads [1]–[4], um die gewünschte Bank auszuwählen.

Die Pad-Nummer entspricht der Part-Nummer.

Wenn ein Bank ausgewählt ist, wird automatisch wieder das vorherige Display aufgerufen.

ANMERKUNG

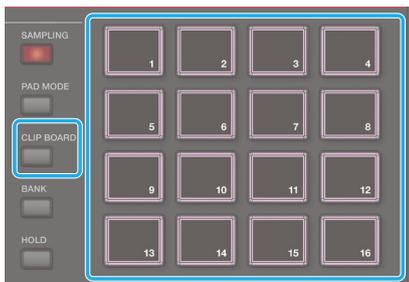
Sie können eine Scene auch durch Berühren eines der Scene-Symbole im Bildschirm aufrufen.

Verschieben/Kopieren eines Pad-Sample

Sie können ein Sample auf ein anderes Pad verschieben oder kopieren.

Verschieben eines Pad-Sample

1. Halten Sie das gewünschte Sample-Pad gedrückt und drücken Sie den [CLIP BOARD]-Taster.



2. Halten Sie den [CLIP BOARD]-Taster gedrückt und drücken Sie das gewünschte Ziel-Pad.

Das Sample wird entsprechend verschoben.

* Wenn das ausgewählte Ziel-Pad bereits ein Sample besitzt, erscheint die Meldung "Overwrite OK?". Drücken Sie [E5] OK, wenn Sie die Daten überschreiben möchten, oder [E6] CANCEL, um den Vorgang abzubrechen.

Kopieren eines Sample

1. Halten Sie das gewünschte Sample-Pad und den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [CLIP BOARD]-Taster.

2. Halten Sie den [CLIP BOARD]-Taster gedrückt und drücken Sie das gewünschte Ziel-Pad.

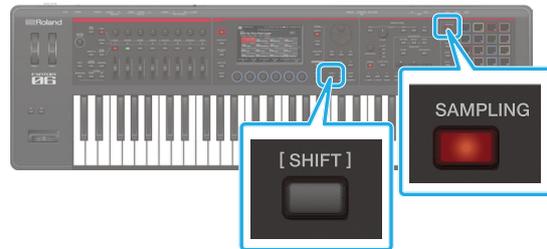
Das Sample wird kopiert.

* Wenn das ausgewählte Ziel-Pad bereits ein Sample besitzt, erscheint die Meldung "Overwrite?". Drücken Sie [E5] OK, wenn Sie die Daten überschreiben möchten, oder [E6] CANCEL, um den Vorgang abzubrechen.

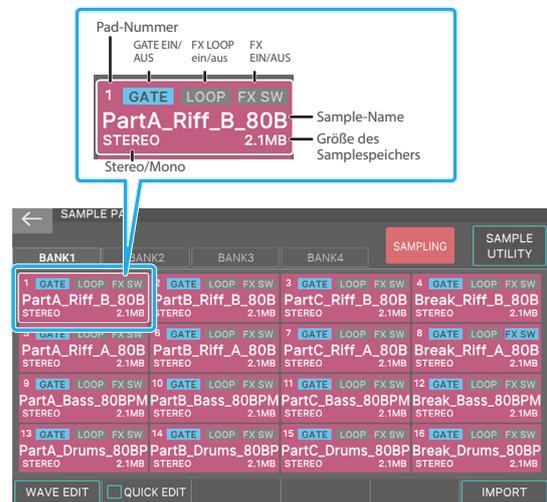
Informationen zum SAMPLE PAD-Bildschirm

Im SAMPLE PAD-Display können Sie Informationen über das aktuell ausgewählte Bank und die Pad-Samples anzeigen, die jedem Pad in diesem Bank zugewiesen sind.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SAMPLE]-Taster.



Der SAMPLE PAD-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1] WAVE EDIT	Ruft das WAVE EDIT-Display auf (S. 99).
[E2] QUICK EDIT	Ruft das QUICK EDIT-Display auf (S. 99).
[E6]-IMPORT	Ruft das IMPORT-Display auf (S. 84).
<BANK1-4>	Schalter Banks (S. 93).
<SAMPLING>	Ruft das SAMPLING STANDBY-Display auf (S. 95).
<SAMPLE UTILITY>	Ruft das Sample UTILITY-Display auf (S. 100).
PAD SAMPLER LEV	Bestimmt den Pad Sample-Wiedergabe-Level, der für alle Pads gilt.

Sampling (To Pad)

Sie können mit diesem Instrument die folgenden Sounds als „Sample“ aufnehmen.

- Keyboard-Performance
- Sound-Eingang über MIC/LINE INPUT L (MONO), R-Buchsen (Audiogerät oder Mikrofon)
- Das über den USB COMPUTER-Anschluss eingehende Signals eines Rechners

Vorbereitung der Probenahme

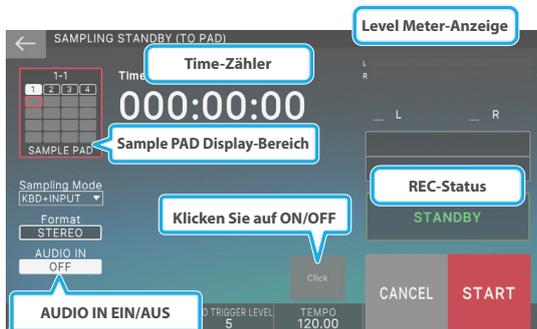
1. Schließen Sie bei Bedarf das gewünschte Gerät (Audiogerät oder Mikrofon) an die MIC/LINE INPUT-Buchsen 1/2 an.
2. Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
3. Berühren Sie <SAMPLING to Pad>.

Das SAMPLE MENU-Display erscheint.

Der SAMPLING STANDBY-Bildschirm erscheint.

ANMERKUNG

Wenn sich bereits ein Pad Sample im Pad befindet, an dem Sie die Probe abtasten, erscheint die Meldung "Sample already exists. Overwrite?" Erscheint. Drücken Sie [E5] OK, wenn Sie die Daten überschreiben möchten, oder [E6] CANCEL, um den Vorgang abzubrechen.



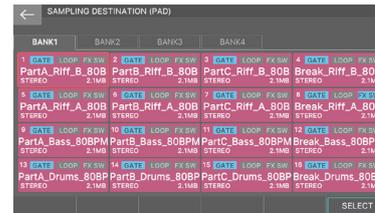
Menü	Beschreibung
[E1] TRIG/IN	Bestimmt, welche Parameter mit [E2]–[E4] eingestellt werden.
[E2]	[E1] = TRIG: AUTO TRIG Schaltet AUTO TRIGGER ein bzw. aus [E1] = IN: MIC/LINE Bestimmt die zu verwendende Input-Buchse.
[E3]	[E1] = TRIG: AUTO TRIGGER-LEVEL Bestimmt den AUTO TRIGGER-LEVEL [E1] = IN: (None)
[E4]	[E1] = TRIG: TEMPO Stellt das Tempo ein. [E1] = IN: REC LEVEL Stellen Sie die Sampling-Stufe ein.
[E5] CANCEL	Bricht den Sampling Standby-Modus ab.
[E6] START	Startet das Sampling.
<Click>	Ein- bzw. Ausschalten des Click-Signals
<Sampling Mode>	Bestimmt den Sampling-Modus (Input Source).
<Format>	Bestimmt das Sampling-Format.

4. Beachten Sie, dass die Bank und die Nummer des Sample Pads, das Sie abtasten, im SAMPLE PAD Display-Bereich angezeigt werden.

In diesem Beispiel ist das Bank 1-1 Pad ausgewählt.

5. Wenn Sie die Bank bzw. Nummer wechseln möchten, berühren Sie das <SAMPLE PAD>-Feld.

Wählen Sie im SAMPLING DESTINATION (PAD)-Display die Bank und die Nummer des Pads aus, auf das Sie die Sample-Funktion anwenden möchten, und wählen Sie dann [E6] SELECT.



ANMERKUNG

Wenn sich bereits ein Pad Sample im Pad befindet, an dem Sie die Probe abspielen, erscheint die Meldung "Sample already exists. Overwrite?" Erscheint. Drücken Sie [E5] OK, wenn Sie die Daten überschreiben möchten, oder [E6] CANCEL, um den Vorgang abzubrechen.

6. Berühren Sie <Sampling Mode>, um den Sampling-Modus auszuwählen.

Parameter	Beschreibung
KBD+INPUT	Erfasst die Leistung der Tastatur und den Audioeingang der MIC/LINE INPUT L (MONO), R-Buchsen und des USB Computer-Anschlusses.
KBD	Keyboard-Performance
INPUT	Die über die MIC/LINE INPUT-Buchsen 1/2 sowie den USB COMPUTER-Anschluss eingehenden Audiosignale werden aufgezeichnet.

Einstellen der Eingangs-Lautstärke (Input Setting)

Bestimmt die Eingangslautstärke eines Audiogerät oder Mikrofons

Gehen Sie wie folgt vor, um die Eingangslautstärke eines Audiogerät oder Mikrofons festzulegen, das an die MIC/LINE INPUT-Buchsen angeschlossen ist.

1. Berühren Sie im SAMPLING STANDBY-Display [E1] Einstellung, so dass "IN" ausgewählt ist.

Bestimmt [E2]–[E4] für den Input Settings-Modus.

2. Drücken Sie [E2] MIC/LINE, um die Buchse für das angeschlossene Gerät auszuwählen.

3. Berühren Sie <AUDIO IN>, um AUDIO IN EINZUSCHALTEN.

4. Stellen Sie den Eingangspegel im SAMPLING STANDBY-Display ein.

Stellen Sie den Level-Wert auf der rechten Seite des Displays so hoch wie möglich ein, ohne dass das Level-Messgerät einrastet.

Parameter	Beschreibung
Audio device	Stellen Sie die Lautstärke mit dem Lautstärkeregler des externen Geräts und dem [E4] REC-PEGEL ein.
Microphone	Stellen Sie die Einstellungen mithilfe der MIC LEVEL Regler auf der Rückseite und des [E4] REC LEVEL ein.

ANMERKUNG

Sie können Effekte auf das Eingangssignal der MIC/LINE-Buchsen anwenden.

→ Weitere Informationen finden Sie unter "Verwenden eines externen Geräts oder eines Mikrofons" (S. 146).

Bestimmt die Eingangslautstärke des USB Computer-Anschlusses

Sie können bestimmen, welches USB-Audiosignal an den USB COMPUTER-Anschluss geleitet wird. Input-Effekte wie Low Cut und EQ werden nicht auf den Audio-Eingang des USB Computer-Anschlusses angewendet.

1. Stellen Sie im SAMPLING STANDBY-Display die Eingangslautstärke ein.

Stellen Sie die Lautstärke so hoch wie möglich ein, ohne dass das Level Meter rechts im Display abgespielt wird.

Geräte	Beschreibung
Computer	Stellen Sie den PEGEL mit [E4] REC LEVEL, dem Level-Regler am Computer und dem USB Audio Input Level Parameter ein.

Es empfiehlt sich, den USB Audio Input-Pegel auf 127 zu belassen und die Pegel-Einstellung am Computer einzustellen. Stellen Sie sicher, dass die USB Audio Input Schalter auf „ON“ gestellt ist. Weitere Informationen zu den USB Audio Input-Einstellungen finden Sie unter "Einstellen des USB Audio-Eingangspegels" (S. 142).

Bestimmt die Eingangslautstärke der Keyboard-Leistung

Gehen Sie wie folgt vor, um die Eingangslautstärke der Tastatur einzustellen. Input-Effekte wie Low Cut und EQ werden nicht auf den Audio-Eingang der Tastatur angewendet.

1. Stellen Sie im SAMPLING STANDBY-Display die Eingangslautstärke ein.

Stellen Sie die Lautstärke so hoch wie möglich ein, ohne dass das Level Meter rechts im Display abgespielt wird.

Geräte	Beschreibung
Keyboard-Performance	Stellen Sie den [E4] REC LEVEL und die Scene-Einstellungen ein.

Es empfiehlt sich, die Eingangslautstärke durch Bearbeiten der Scene Level- und Zone Level-Parameter einzustellen.

Sampling

Wenn Sie die Eingabe-Lautstärke eingestellt haben, nehmen Sie die Sampling-Einstellungen im SAMPLING STANDBY-Display vor.

1. Einstellungen für das Sampling

Berühren Sie im Display Parameters, um diese ein- bzw. auszuschalten, oder verwenden Sie das [Wert]-Rad, um die Einstellung zu bearbeiten.

Parameter	Wert	Beschreibung
Format	MONO	Sample als eine Wellenform. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie ein Mikrofon verwenden und die Sampling-Funktion in Mono verwenden. Wenn der Eingang Stereo ist, wird der L- und R-Sound gemischt und abgetastet.
	STEREO	Der Sound wird als zwei Wellenformen aufgenommen (L und R). Wählen Sie „STEREO“ für ein Stereosignal, z.B. Ein Audiogerät.
AUTO TRIGGER LEVEL	0–15	Wenn Auto Trig auf „ON“ gesetzt ist, wird das Sampling gestartet, wenn der Eingangssignalpegel den hier angegebenen Wert-Wert überschreitet.
AUTO TRIGGER	AUS, EIN	Bei „ON“ wird das Sampling automatisch gestartet, wenn der AUTO TRIGGER LEVEL überschritten wird. Bei „OFF“ wird das Sampling gestartet, wenn Sie <START> berühren.

Wenn Sie während des Sample ein Klicken hören möchten, berühren Sie <Click>, um den Click Sound einzuschalten. Wenn Sie das Tempo des Click verändern möchten, stellen Sie mit dem [E4] Regler den Tempo Einstellung ein.

2. Erzeugen Sie am Quellgerät den gewünschten Sound und berühren Sie <START> in dem Moment, an dem die Aufnahme gestartet werden soll.

Die Anzeige „NOW SAMPLING“ erscheint während der Sampling-Zeit und ein Time-Zähler wird angezeigt.

Wenn Sie in Schritt 1 AUTO TRIGGER „OFF“ ausgewählt haben

Das Sampling wird gestartet, wenn Sie <START> berühren. Erzeugen Sie am Quellgerät den gewünschten Sound.

Wenn Sie in Schritt 1 AUTO TRIGGER „ON“ ausgewählt haben

Erzeugen Sie am Quellgerät den gewünschten Sound. Das Sampling wird gestartet, wenn das Eingangssignal den für den AUTO TRIGGER-PEGEL festgelegten Pegel überschreitet.

3. Berühren Sie <STOP> zu dem Zeitpunkt, an dem Sie die Aufnahme stoppen möchten.

Die Aufnahme wird gestoppt und das Sample auf dem Ziel-Pad gesichert.

ANMERKUNG

- Die Samples werden im Sample Speicher innerhalb des FANTOMS gespeichert.
- Nach Aus- und erneutem Einschalten des Instruments werden die geänderten Einstellungen abgerufen. Es ist nicht erforderlich, einen bestimmten Vorgang auszuführen, um sie zu Sichern zu bringen.

Importieren einer Audiodatei (To Pad)

Zusätzlich zum Sampling auf dem FANTOM selbst können Audiodateien von Ihrem Computer als Pad Samples über ein USB-Flashspeicher importiert werden.

Audiodaten, die importiert werden können

WAV/AIFF	Sampling-Frequenz	44,1/48/96 kHz	
	Bit Rate	8/16/24 Bit	
MP3	Format	MPEG-1 Audio Layer 3	
	Sampling-Frequenz	44.1/48 kHz	
	Bit Rate	64/80/96/112/128/160/ 192/224/256/320 kbps, VBR (variable Bit Rate)	

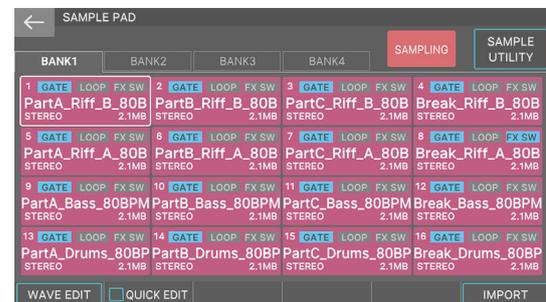
1. Legen Sie die zu importierenden Audiodateien im gewünschten Ordner auf dem USB-Flashspeicher ab.

HINWEIS

- Verwenden Sie ein USB-Flashspeicher, das vom FANTOM selbst formatiert wurde.
- Der Vorgang kann je nach Größe der zu importierenden Dateien einige Zeit in Anspruch nehmen.

2. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SAMPLE]-Taster.

Der SAMPLE PAD-Bildschirm erscheint.



3. Wählen Sie IMPORT [E6].

Das SAMPLE IMPORT-Display erscheint.

Wählen Sie die Datei bzw. den Ordner aus, die bzw. der importiert werden soll.

Der ausgewählte Tone wird hervorgehoben angezeigt.

Sie können die folgenden Controller verwenden, um die Datei oder den Ordner auszuwählen.

Der Bedienvorgang	Beschreibung
Berühren Sie einen Datei-, Ordner- oder Registerkartennamen im Display	Wählt direkt die gewünschte Datei bzw. den gewünschten Ordner aus. Schaltet die Registerkarten um.
[1]-Regler [▲] Button, [▼]-Taster	Wählt eine Datei oder einen Ordner aus, während Sie nach oben bzw. unten blättern.
[ENTER]-Taster	Erweitert den Inhalt eines Ordners. Drücken Sie erneut, um den erweiterten Inhalt wieder auszublenken.
[▶]-Taster	Blendet den Inhalt eines Ordners ein.

Der Bedienvorgang	Beschreibung
[◀]-Taster	Blendet den eingeblendeten Inhalt aus.
[EXIT]-Taster	Die vorherige Display-Seite wird wieder aufgerufen.

4. Wählen Sie die Importmethode aus.

die Dateien über das Utility-Menü.	Beschreibung
[E4] AUTO-IMPORT	Die Pad-Samples werden automatisch nacheinander in Pads importiert, denen keine Samples zugewiesen wurden.
[E3]-IMPORT	Die Samples werden in das angegebene Pad importiert. Wenn dem Pad bereits eine Sample zugewiesen wurde, wird diese überschrieben.

Zum Ausführen des AUTO-IMPORTS

1. Um die zu importierenden Dateien auszuwählen, berühren Sie den Dateinamen.

Wenn Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten und einen Dateinamen berühren, können Sie mehrere Dateien gleichzeitig auswählen.

2. WÄHLEN SIE [E4] AUTO IMPORT.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

3. Wählen Sie [E5] OK.

Zum Ausführen des AUTO-IMPORTS

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

ANMERKUNG

Wenn für den Import nicht genügend Pads vorhanden sind, erscheint die Meldung "Not found! Leeres PAD nicht gefunden". Erscheint. Verwenden Sie vorher die DELETE-Funktion, um eine ausreichende Anzahl leerer Pads vorzubereiten, bevor Sie den Import-Vorgang ausführen.

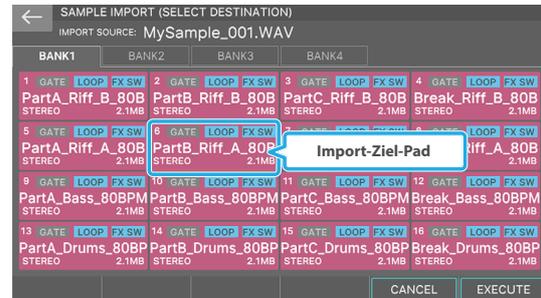
Um den IMPORT auszuführen

1. Berühren Sie einen Dateinamen, um die Datei auszuwählen, die Sie importieren möchten.

Um den IMPORT auszuführen, wählen Sie nur eine Datei aus.

2. Wählen Sie [E6] IMPORT.

Das USER SAMPLE IMPORT (DESTINATION)-Display erscheint.



3. Berühren Sie ein Symbol im Display, um die Ziel-Bank und das Pad auszuwählen.

Das Symbol des ausgewählten Pads ist rot eingerahmt. In diesem Beispiel ist das Bank 1-6 Pad ausgewählt.

4. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

5. Wählen Sie [E5] OK.

IMPORT wird ausgeführt.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

ANMERKUNG

Wenn sich im Import-Ziel-Pad eine PAD-Sample befindet, erscheint die Meldung "A Sample already exists. Overwrite?". Erscheint. Um die jeweils vorherige gleichnamige Datei zu überschreiben, wählen Sie "YES".

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Backup-Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

ANMERKUNG

Sie können nicht nur Audiodateien von Ihrem Computer importieren, sondern auch Audiodateien aus einem Ordner wie "EXPORT SAMPLE" importieren. Sie können auch über die Schalterfunktion die "INTERNE BIBLIOTHEK" auswählen und Audiodateien aus der Bibliothek importieren.

Editieren eines Pad-Samples

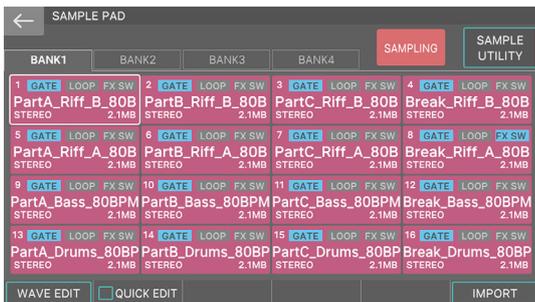
Gehen Sie wie folgt vor, um ein Pad-Sample zu bearbeiten. Es gibt zwei Bearbeitungsarten: "Quick Edit" und "Wave Edit".

Verwenden Der Quick Edit-Funktion

Mit Quick Edit können Sie die Grundeinstellungen für jedes Pad-Sample vornehmen.

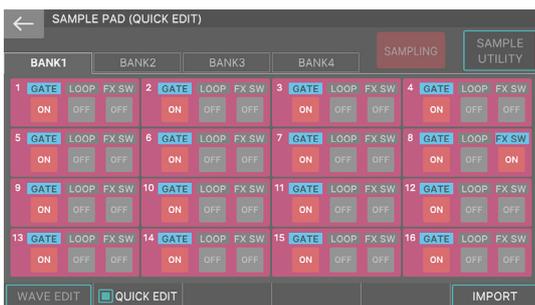
1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SAMPLE]-Taster.

Der SAMPLE PAD-Bildschirm erscheint.



2. Wählen Sie [E2] EDIT.

Das SAMPLE PAD (QUICK EDIT)-Display erscheint.



3. Berühren Sie eine <BANK>-Registerkarte, um einen Bank auszuwählen.
4. Berühren Sie die Parameter der Pads, um deren Werte zu verändern.

Parameter	Wert	Beschreibung
GATE	AUS, EIN	Bestimmt, ob die Pad Sample-Wiedergabe gestoppt wird, wenn Sie das Pad loslassen (ON) oder auch nach Loslassen des Pads (OFF) fortgesetzt wird. Wenn diese Funktion INGESCHALTET ist, können Sie den [HOLD]-Button verwenden, um den Sound zu halten.
LOOP	AUS, EIN	Bestimmt, ob das Pad Sample als Loop (ON) oder nicht als Loop (OFF) abgespielt wird.
FX SW	AUS, EIN	Bestimmt, ob die Effekte auf das Pad Sample (ON) oder nicht (OFF) angewendet werden. ANMERKUNG Master FX kann auf das Sample angewendet werden.

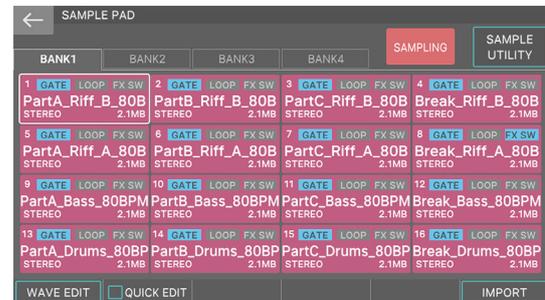
5. Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, wählen Sie erneut [E2] QUICK EDIT, um wieder das Sample PAD-Display aufzurufen.

Verwendung Von Wave Edit

Mit Wave Edit können Sie detaillierte Einstellungen für jedes Pad Sample vornehmen.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SAMPLE]-Taster.

Der SAMPLE PAD-Bildschirm erscheint.

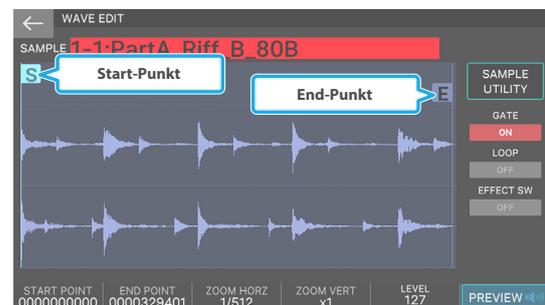


2. Berühren Sie eine <BANK>-Registerkarte, um einen Bank auszuwählen.

3. Berühren Sie das gewünschte Pad, um dessen Pad Sample auszuwählen.

4. WÄHLEN SIE [E1] WAVE EDIT.

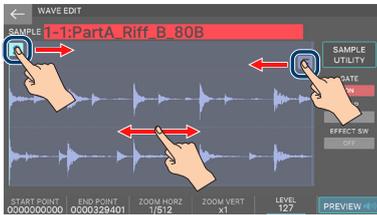
Der EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
SAMPLE	Wählt einen anderen Pad Sample aus.
[E1] START POINT	ihre Startpunkte verschieben
[E2] END POINT	Verschiebt den Splitpunkt.
[E3] ZOOM HORZ	Bestimmt die Display-Vergrößerung der horizontalen Achse (die Zeit der Wellenform). (1/65536–1/1)
[E4] ZOOM VERT	Verändert die Display-Vergrößerung der vertikalen Achse (die Amplitude der Wellenform). (x1–x128)
[E5]-LEVEL	Ändert den Pegel.
[E6]-PREVIEW	Spielt den Sample vor, während Sie den Regler-Taster gedrückt halten.
<SAMPLE UTILITY>	Ruft das Sample UTILITY-Fenster auf (S. 100).

ANMERKUNG

Alternativ können Sie den Start- und Endpunkt des [E1] [E2]-Reglers verändern, indem Sie das Start- und End POINT-Symbol im Display nach links oder rechts ziehen. Sie können auch einen Bildlauf im Waveform Display durchführen, indem Sie den Cursor nach links oder rechts auf eine andere Position als ein Symbol ziehen.



5. Bearbeiten Sie die gewünschte Parameter.

Parameter	Wert	Beschreibung
START POINT	000000000-	Dieses ist der Startpunkt für das Sample-Playback. Wählen Sie diese Einstellung, um einen unerwünschten Teil der Wellenform zu Beginn des Sample zu überspringen und den gewünschten Sound sofort abzuspielen.
END POINT	000001000-	Dieses ist der Endpunkt für das Sample-Playback. Wählen Sie diese Einstellung, um unerwünschte Teile der Wellenform am Ende des Sample-Signals auszublenden, so dass diese nicht abgespielt werden. * Der Abstand zwischen Start- und Endpunkt darf nicht kleiner als 999 sein.
LEVEL	0-127	Bestimmt die Lautstärke des Samples.
GATE	AUS, EIN	Bestimmt, ob die Sample-Wiedergabe beendet wird, wenn Sie das Pad loslassen (ON) oder auch nach Loslassen des Pads (OFF) fortgesetzt wird. Wenn diese Funktion EINGESCHALTET ist, können Sie den [HOLD] Button verwenden, um den Wiedergabe zu halten.
LOOP	AUS, EIN	Bestimmt, ob das Sample als Loop abgespielt wird (ON) oder nicht (OFF).
FX SW	AUS, EIN	Bestimmt, ob der Effekt (ON) oder nicht (OFF) auf das Sample angewendet wird. ANMERKUNG Sie können Master FX auf das Sample anwenden.

6. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Scene-Display anzuwählen.

ANMERKUNG

Die Aufnahme wird automatisch gesichert.

Verwendung der Sample Utility-Funktionen

Zusätzlich zu den Funktionen "Quick Edit" und "Wave Edit" können Sie mit den Sample Utility-Funktionen eine Pad Sample umbenennen oder als WAV-Datei exportieren. Sie können die Sample Utility-Funktionen über das Sample PAD-Display oder das WAVE EDIT-Display ausführen. Die Menüs sind für jeden Bildschirm unterschiedlich.

ANMERKUNG

Das Pad Sample wird nach Ausführung jeder Funktion automatisch gesichert.

Verwenden der Sample Utility-Funktionen im SAMPLE PAD-Display

Der Vorgang bezieht sich auf das Pad Sample, das über die Pads ausgewählt wird.

Die Vorgänge DELETE ALL und EXPORT ALL (WAV) gelten für alle PAD-Samples.

Verwendung der Sample Utility-Funktionen im WAVE EDIT-Display

Der Vorgang bezieht sich auf das Pad Sample, das im WAVE EDIT-Display ausgewählt ist.

Umbenennen des Pad Sample (RENAME)

SAMPLE PAD WAVE EDIT

Gehen Sie wie folgt vor, um den PAD Sample-Namen zu ändern.

1. Berühren Sie im Sample PAD-Display <Sample UTILITY>. Alternativ können Sie im WAVE EDIT-Display <Sample UTILITY> berühren.

Das FILE UTILITY-Display erscheint.

2. Berühren Sie <RENAME>.

Das RENAME-Display erscheint.

3. Bearbeiten Sie den Sample-Namen wie in der Beschreibung des RENAME-Bildschirms (S. 16).

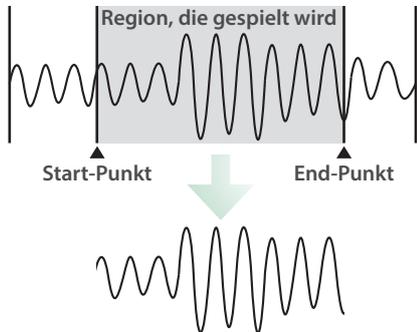
4. Wählen Sie [E6] OK.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

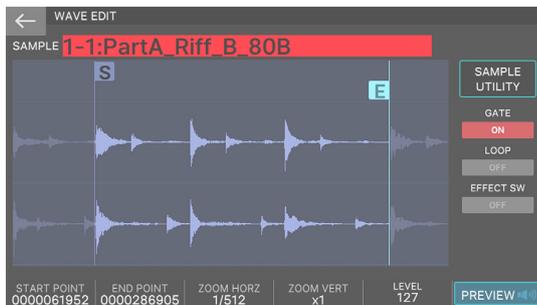
Schneiden von unerwünschten Bereichen aus dem Pad Sample (TRUNCATE)

WAVE EDIT

Gehen Sie wie folgt vor, um unerwünschte Bereiche vom Anfang und Ende des Pad Sample zu schneiden, indem Sie den gewünschten Bereich (Start- und Endpunkt) bestimmen.



1. Geben Sie im WAVE EDIT-Display den Start- und Endpunkt an.



2. Berühren Sie <UTILITY>. Das FILE UTILITY-Display erscheint.
3. Wählen Sie <TRUNCATE>. Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.
4. Wählen Sie [E5] OK. Der Truncate-Vorgang wird ausgeführt.

Löschen eines Sample (Delete)

SAMPLE PAD WAVE EDIT

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Berühren Sie im Sample PAD-Display <SAMPLE UTILITY>. Alternativ können Sie im WAVE EDIT-Display <SAMPLE UTILITY> berühren. Das FILE UTILITY-Display erscheint.
2. Berühren Sie <DELETE>. Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".
3. Wählen Sie [E5] OK. Das ausgewählte Sample wird gelöscht.

Löschen aller User-Samples (Delete All)

SAMPLE PAD

Löscht alle Pad-Samples der Bank 1–4.

1. Berühren Sie im Sample PAD-Display <SAMPLE UTILITY>. Das FILE UTILITY-Display erscheint.
2. Berühren Sie <DELETE ALL>. Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".
3. Wählen Sie [E5] OK. Alle Pad-Samples werden gelöscht.

Exportieren des Pad Sample im WAV-Format (EXPORT WAV)

SAMPLE PAD WAVE EDIT

Gehen Sie wie folgt vor, um das PAD Sample im WAV-Format zu exportieren.

1. Berühren Sie im Sample PAD-Display <SAMPLE UTILITY>. Alternativ können Sie im WAVE EDIT-Display <SAMPLE UTILITY> berühren. Das FILE UTILITY-Display erscheint.
2. Wählen Sie <EXPORT (WAV)>. Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".
3. Wählen Sie [E5] OK. Das Sample wird exportiert.
4. Wählen Sie [E6] CLOSE, um das Display zu schließen. Die exportierte SMF-Datei befindet sich im "EXPORT"-Ordner des USB Flash-Speichers.
* Wenn das Exportziel eine gleichnamige Datei enthält, erscheint die Meldung "Duplicate File Name! Overwrite it?". Wählen Sie [E5] OK, um den Wert zu überschreiben, oder [E6] CANCEL, um den Vorgang abbrechen.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

ANMERKUNG

- Wenn Sie nach dem Ausführen von Truncate im WAVE EDIT-Bildschirm exportieren, können Sie den Teil der Wellenform exportieren, der zwischen dem Start- und Endpunkt liegt.
- Die exportierte WAV-Datei hat das 48 kHz 16-Bit-Format.

Exportieren aller Pad Samples im WAV-Format

(EXPORT ALL WAV)

SAMPLE PAD

Gehen Sie wie folgt vor, um alle Pad-Samples des Bank 1–4 im WAV-Format zu exportieren.

1. Berühren Sie im Sample PAD-Display <SAMPLE UTILITY>.

Das FILE UTILITY-Display erscheint.

2. WÄHLEN SIE <EXPORT ALL (WAV)>.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

3. Wählen Sie [E5] OK.

Alle Samples werden exportiert.

4. Wählen Sie [E6] CLOSE, um das Display zu schließen.

Die exportierte SMF-Datei befindet sich im "EXPORT"-Ordner des USB Flash-Speichers.

* Wenn das Exportziel eine gleichnamige Datei enthält, erscheint die Meldung "Duplicate File Name! Overwrite it?" Erscheint. Wählen Sie [E5] OK, um den Wert zu überschreiben, oder [E6] CANCEL, um den Vorgang abubrechen.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

ANMERKUNG

Die exportierte WAV-Datei hat das 48 kHz 16-Bit-Format.

06: Pads

Zuweisen praktischer Funktionen zu den Pads

(PAD- MODE)	104
Grundlegende Funktionen des PAD-MODUS	104
Abspielen von Samples (Sample Pad)	104
Abspielen Von Tones (Note Pad)	104
Auswählen von Partialen und ein- bzw. Ausschalten (Partial SW/Sel)	105
Steuern eines DAW (DAW Control)	105
Umschalten Der Zone Mute (Zone Mute)	106
Switching Zone Solo (Zone Solo)	106
Ein- und Ausschalten der Keyboard Schalter-Gruppe (Kbd Sw Group)	106
Spielen von Rhythm Patterns (Rhythm Pattern)	107
Auswählen und Abspielen eines Pattern (Pattern)	107
Spielen der Variationen eines Pattern (Variation Play)	107
Spielen Von Gruppen (Group Play)	107
Verwenden der System-Einstellungen (System)	107

Zuordnen von Funktionen für die Pads (PAD MODE)

Grundsätzliche Bedienung

Pad-Modus: Weise den 16 Pads des FANTOM nützliche Funktionen zu, zum Beispiel das Abspielen von Samples oder das Stummschalten von Zonen. Diese Funktionen werden als PAD-Modi bezeichnet.

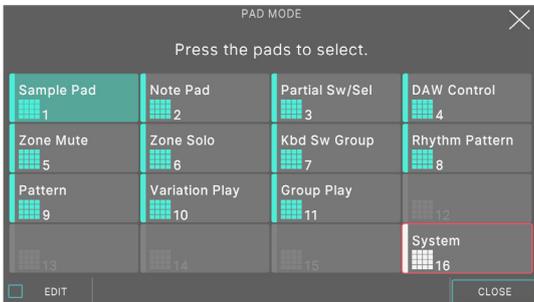
ANMERKUNG

Die Pad-Modus-Einstellungen werden in der Scene gesichert.

1. Drücken Sie den [PAD MODE]-Taster.



Das PAD EQ-Display erscheint.



2. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um die gewünschte Funktion auszuwählen.

Der PAD-Modus wechselt und Sie kehren zum vorherigen Bildschirm zurück. Sie können Schalter Pad-Modi auch durch Berühren eines Symbols im Display aktivieren.

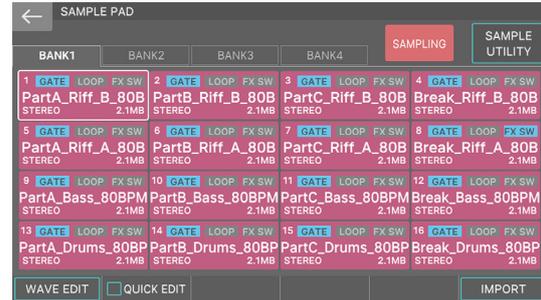
Pad	Funktionen	Beschreibung
[1]	Sample Pad	Spielen von Samples.
[2]	Note Pad	Spielen von Samples.
[3]	Partial Sw/Sel	Auswählen sowie Ein- und Ausschalten von Partials.
[4]	DAW Control	Verwenden Sie die folgenden Taster der , um die DAW-Software zu steuern.
[5]	Zone Mute	Parts ein- und ausschalten.
[6]	Zone Solo	Part Solo-Funktion ein- und ausschalten.
[7]	Kbd Sw-Group	Keyboard Switch ein/aus für die Parts.
[8]	Rhythm Pattern	Mit den Pads lassen sich Rhythmus Patterns abspielen.
[9]	Pattern	Die Pads spielen die Sequencer Patterns ab.
[10]	Variation Play	Die Pads spielen die Sequencer-Variationen ab.
[11]	Group Play	Die Pads abspielen die Sequencer-Gruppe.
[16]	System	Die Pads verwenden die Pad Mode-Systemeinstellungen.

ANMERKUNG

Wenn Sie einen PAD-Modus ausgewählt haben, halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und drücken Sie den [PAD MODE]-Button, um das Edit-Display für die ausgewählte Funktion aufzurufen.

Abspielen von Samples (SAMPLE PAD)

Spielen von Samples.



ANMERKUNG

Weitere Informationen zur Verwendung der Sample-Pads finden Sie im Abschnitt "Drücken der Pads, um Pad Samples abzuspielen" (S. 93).

Abspielen Von Tones (Note Pad)

Sie können die Tones wie über die Tastatur abspielen, indem Sie die Pads drücken. Da Sie für jedes Pad die Zone, Notenummer und Geschwindigkeit angeben können, können Sie (z.B.) die Sound der Zone 1 über die Tastatur abspielen und die Pads für die Drumkit Sound der Zone 10 verwenden.

ANMERKUNG

Die Einstellungen für jedes Pad werden als System-Einstellungen gespeichert. Diese können unabhängig voneinander eingestellt werden.



Wenn Sie ein Pad drücken, wird ein Sound entsprechend den Einstellungen des Pads abgespielt.

Menü	Beschreibung
[E1]	Wählt ein Pad aus.
[E3] SYSTEM WRITE	Speichert die bearbeiteten Einstellungen im System.
[E4]	Wählt die Zone aus, die über das ausgewählte Pad gespielt wird.
[E5]	Wählt die Notenummer aus, die über das ausgewählte Pad gespielt wird.
[E5]	Die ausgewählte Note wird durch ein gekennzeichnetes ● über der Tastatur im Display.
[E6]	Bestimmt die Geschwindigkeit des ausgewählten Pads.

Bestimmt die Sound, die von jedem Pad gespielt wird

1. Drücken Sie im NOTE PAD-Display ein Pad, um das Pad auszuwählen, das Sie bearbeiten möchten.

Sie können eine Scene auch durch Berühren eines der Scene-Symbole im Bildschirm aufrufen.

2. Bewegen Sie den Cursor zu den Parameter, den Sie verändern wollen, und stellen Sie den Wert mit dem Drehregler ein.

Sie können die Einstellungen auch direkt mit den [E4]–[E6]-Reglern ändern.



3. Wiederholen Sie die Schritte 1–2, um die Einstellungen für andere Pads vorzunehmen.

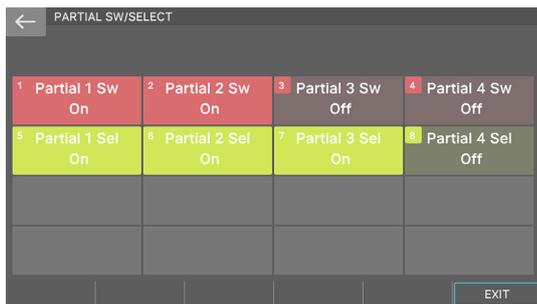
4. Wählen Sie SYSTEM WRITE [E3] to Sichern them to the System, um die Einstellungen zu speichern Sichern.

ANMERKUNG

Die hier bearbeiteten Parameter entsprechen den Systemparametern "Pad 1–16 Zone", "Pad 1–16 Note Number" und "Pad 1–16 Velocity", die Sie im SYSTEM/NOTE Pad bearbeiten können. Sie funktionieren auf die gleiche Weise, wenn Sie sie im SYSTEM-Display bearbeiten.

Ein/Ausschalten und Auswählen von Partial (Partial Sw/Sel)

Mit den Pads können Sie die Partial-Einstellungen auswählen und ein- bzw. ausschalten.



Pad	Beschreibung
[1]	Auswahl von Partial 1
[2]	Auswahl von Partial 2
[3]	Auswahl von Partial 3
[4]	Auswahl von Partial 4
[5]	Partial 1 ein- bzw. ausschalten

Pad	Beschreibung
[6]	Partial 2 ein- bzw. ausschalten
[7]	Partial 3 ein- bzw. ausschalten
[8]	Partial 4 ein- bzw. ausschalten

ANMERKUNG

- Bei einem Drumkit Sound können Sie die Wave-Funktion der ausgewählten Taste auswählen und ein- bzw. ausschalten.
- Diese Funktion ist möglicherweise deaktiviert, je nach verwendetem Sound.

Steuern eines DAW (DAW Control)

Mit den Pads können Sie die unterstützte DAW-Software steuern (Logic Pro X/MainStage/Ableton Live).

HINWEIS

- Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie die "DAW CTRL Function" verwenden möchten, um Logic Pro X/MainStage/Ableton Live auf einem über USB angeschlossenen Computer zu steuern.
- Um das FANTOM mit einem Computer zu verbinden, müssen Sie einen USB-Treiber installieren. Weitere Informationen zur Installation des USB-Treibers finden Sie unter "Anschließen an einen Rechner" (S. 142).
- Um die DAW/CTRL-Funktion in Logic/MainStage verwenden zu können, müssen Sie das dedizierte "Logic/MainStage Plug-in" sowie den USB-Treiber installieren. Weitere Informationen zur Verwendung der DAW CTRL-Funktion und zur Installation des Plugins finden Sie im "DAW Integration Usage Guide" (PDF).



Steuern von Logic Pro.

Pad	Funktionen	Beschreibung
[1]–[4]	Recall Screen Set 1–4	Recall Screen Sets 1–4.
[5]	ZOOM Horizontal IN	Vergrößert die Anzeige in der Horizontalen.
[6]	ZOOM Horizontal OUT	Verkleinert die Anzeige in der Horizontalen.
[7]	ZOOM Vertical IN	Vergrößert die Anzeige in der Vertikalen.
[8]	ZOOM Vertical OUT	Verkleinert die Anzeige in der Vertikalen.
[9]	Open Marker List / Close Window	Öffnet bzw. schließt die Marker-Liste.
[13]	Go to Next Marker	wählt den nachfolgenden Song aus.
[14]	Go to Previous Marker	Wählt die vorherige Display-Seite aus.
[15]	Song Position by measure	Verschiebt die Locate-Position um eine Messung.
[16]	Play or Stop	Während des Spiels fungiert der als Stop Button. Im gestoppten Zustand fungiert das als Play Button.

Steuerung von MainStage

Pad	Funktionen	Beschreibung
[1]	Next Set	Ruft das nächste Set auf.
[2]	Previous Set	Ruft die vorherigen Einstellungen auf.
[3]	Next Patch	Ruft den nächsten Patch auf.
[4]	Previous Patch	Ruft den vorherigen Patch auf.
[13]	MIDI PC INC	Sendet eine Program Change-Meldung. Jedes Mal, wenn Sie das Pad drücken, wird die gesendete Wert um 1 erhöht.
[14]	MIDI PC DEC	Sendet eine Program Change-Meldung. Jedes Mal, wenn Sie das Pad drücken, wird die Wert Sent-Einstellung um 1 verringert.

Steuerung der Ableton Live

Sie können Ableton Live Drum-Racks über die Pads abspielen.

Umschalten Der Zone Mute (Zone Mute)

Sie können über die Pads die Parts 1–16 stummschalten bzw. wieder einschalten.

Durch Drücken eines Pads wird der Stummschaltungsstatus der einzelnen Zonen umgeschaltet.

Das Pad ist im „ON“-Zustand stummgeschaltet.

ANMERKUNG

- Sie können mehrere Zonen gleichzeitig stummschalten.
- Die Pad-Nummer entspricht der Part-Nummer.
- Diese Funktion entspricht der Funktion „MUTE“ im MIXER-Display.



Switching Zone Solo (Zone Solo)

Sie können die Pads verwenden, um eine Zone zu isolieren (so dass nur die ausgewählte Zone gehört wird).

Die Zone, die Sie durch Drücken des Pads auswählen, wird eingespielt.

Drücken Sie ein Solopad erneut, um das Solo zu besiegen.

ANMERKUNG

- Es ist nicht möglich, mehrere Zonen gleichzeitig auszuwählen.
- Die Pad-Nummer entspricht der Part-Nummer.
- Diese Funktion entspricht der Funktion „Solo“ im MIXER-Display.



Ein/Ausschalten des Keyboard Switch

(Kbd Sw Group)

Sie können die Pads verwenden, um die Schalter zwischen den vorab zugewiesenen Keyboard Schalter-Gruppen durchzuführen.

ANMERKUNG

Mit der KBD SW Group (Keyboard Schalter Group) können Sie eine Kombination der ein/aus-Status für die ZONE INT/EXT Button als eine von 16 Keyboard Schalter-Gruppen steuern. Wenn Sie die Gruppen umschalten, können Sie sofort Schalter zwischen verschiedenen Sounds wechseln, die über die Tastatur abgespielt werden, wobei die Szene unverändert bleibt.



Drücken Sie ein Pad, um eine Gruppe auszuwählen. Im Einstellungsbildschirm zeigt das Symbol der einzelnen Gruppen den ON/OFF-Status der einzelnen Zonen an.

Bearbeiten des Status der einzelnen Gruppen

Sie können für jede der 16 Keyboard Schalter-Gruppen die Kombination der ZONE INT/EXT Button ON/OFF-Status individuell verändern.

1. Wählen Sie im KBD SW GRP SELECT-Display die Gruppe aus, die Sie bearbeiten möchten.
2. Wählen Sie [E2] EDIT.

Die [Bank]-Anzeige leuchtet und das KBD SW GRP EDIT-Display erscheint.



In diesem Beispiel wird der Status der einzelnen Zonen für GRUPPE 2 bearbeitet.

3. Um die ZONE INT/EXT Button der einzelnen Zonen ein- bzw. auszuschalten, berühren Sie ein Symbol im Display oder drücken Sie ein Pad.
4. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, wählen Sie [E6] EXIT, um zum KBD SW GRP SELECT-Display zurückzukehren.
5. Wenn Sie Einstellungen für eine andere Gruppe vornehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 1–4.

ANMERKUNG

- Auch wenn ein anderer Bildschirm als der KBD SW GRP EDIT-Bildschirm oder der KBD SW GRP SELECT-Bildschirm angezeigt wird, leuchten die Pads auf, wenn Sie den [Bank]-Button drücken, um die Einstellung der einzelnen Zonen der aktuell ausgewählten Keyboard Schalter-Gruppe anzuzeigen. Sie können die Pads drücken, um den Status zu ändern. Die Pad-Nummern entsprechen den Zonennummern.
- Die Keyboard Switch-Einstellungen werden im Studio Set gesichert. Wenn Sie die Sicher-Einstellungen vornehmen möchten, wählen Sie Sicher the Scene (S. 56).

Spielen von Rhythmus-Patterns (Rhythm Pattern)

Sie können die Pads verwenden, um Rhythm Patterns abzuspielen. Die Bedienung ist die gleiche wie bei Berühren der <Intro>-<Ending>-Symbole im RHYTHM PATTERN-Display.



Pad	Beschreibung
[1]	Wählt die Rhythm Pattern-Gruppe aus.
[2]	bestimmt das Pattern.
[3]	bestimmt das Pattern.
[4]	bestimmt das Pattern.
[5]	bestimmt das Pattern.
[6]	Auswahl eines Rhythmus-Patterns

Auswählen und Spielen eines Patterns (Pattern)

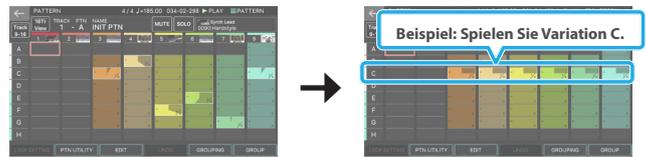
Sie können ein Pad drücken, um das entsprechende Pattern direkt abzuspielen.



- Sie können die Pads verwenden, um die Patterns des 4x4-Bereichs, der vom roten Rahmen umgeben ist, direkt abzurufen. Die Pads, die dem aufgenommenen Pattern-Feld entsprechen, leuchten.
- Halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und drücken Sie den [PAD MODE]-Button, um das PAD AREA SELECT-Display aufzurufen, und verwenden Sie den [▲][▼][◀][▶]-Taster, um den 4x4-Bereich zu bewegen.

Spielen der Variationen eines Pattern (Variation Play)

Sie können Pads drücken, um jede Variation der nächsten Messposition direkt abzuspielen.



Pad	Beschreibung	Pad	Beschreibung
[1]	Spielt Variation A	[4]	Spielt Variation E
[5]	Spielt Variation B	[8]	Spielt Variation F
[9]	Spielt Variation C	[12]	Spielt Variation G
[13]	Spielt Variation D	[16]	Spielt Variation H

Spielen Von Gruppen (Group Play)

Drücken Sie ein Pad, um die Sequencer-Gruppe direkt abzuspielen zu bewegen.



- Drücken Sie das Pad, das einer bereits erstellten Gruppe entspricht, um die abspielen oder STOP-Funktion zu aktivieren.
- Die Gruppe wird mit dem "Group Length"-Zyklus abgespielt, den Sie bei der Erstellung der Gruppe eingestellt haben.
- Die Farben, die links neben den Namen in der Group List angezeigt werden, entsprechen den Farben der Pads.
- Sie können die Group Play-Funktion nicht während eines normalen Pattern Wiedergabe verwenden. Stoppen Sie zuerst das Pattern und drücken Sie dann das Pad.

Sichern der Systemeinstellungen (System)

Die Pads funktionieren entsprechend der Einstellung des System-Parameter "Pad Mode" (S. 164). Die Pad Mode Einstellung jeder Scene wird ignoriert. Dies ist praktisch, wenn Sie in einer beliebigen Scene die gleichen Pad-Modus-Funktionen verwenden möchten.

ANMERKUNG

Sequencer aufzeichnen.

Die Struktur des Sequencer 110

Pattern.....	110
Group.....	110
Song.....	110

Spielen des Sequencer 111

Pattern Wird Abgespielt	111
Loop-Einstellungen (LOOP)	112
Ändern des Tempos	113
Stummschalten eines Tracks (MUTE)	113
Soloing eines Track (SOLO)	114
Spielgruppe	114
Song Wird Gespielt	115
Anzeigen der Timeline als Measures (MEAS)	115

Song Production-Workflow 116

Aufzeichnen eines Pattern 117

Möglichkeiten zum Aufzeichnen eines Pattern	117
Vorbereitung der Aufnahme	117
Real Time Recording (Real Time REC)	117
Entfernen Unerwünschter Daten Während Der Aufnahme (Realtime Erase) ...	119
Step Recording (Step REC)	119
TR-REC.....	121
Bearbeiten eines Pattern	123
Bearbeiten eines Pattern mit dem Piano Roll	123
Die Automation wurde der Piano Roll hinzugefügt	124
Auswählen Mehrerer Noten	125
Ziehen einer Notiz zum Kopieren	125
Bedienung der [E1]–[E6]-Regler	126
Microscope.....	126
Praktische Funktionen (Pattern Utility)	126
Anwenden verschiedener Bearbeitungen (MODIFY)	128
Importieren von SMF als Pattern (IMPORT)	130
Exportieren eines Pattern als SMF (EXPORT)	130
Speichern eines Pattern	131

So erstellen Sie eine Gruppe 132

Erstellen einer Gruppe	132
Benennen einer Gruppe (RENAME)	132
Bearbeiten einer Gruppe	133
Grundlegende Bedienung im GROUP-Display	133
Festlegen der Loop-Einstellungen (Length)	133
Benennen einer Gruppe (RENAME)	133
Initialisieren einer Gruppe (INITIALIZE)	134
Exportieren einer Gruppe als SMF (EXPORT)	134
Speichern einer Gruppe	134

So erstellen Sie einen Song 135

Erstellen eines Songs	135
Editieren eines Songs	135
Grundlegende Bedienung im SONG-Display	135
Überspringen einer bestimmten Gruppe (SKIP)	135
Bearbeiten der Song-Struktur (SONG EDIT)	136
Einstellen des Pan und Volume Balance	138
Exportieren eines Songs als SMF (EXPORT)	138
Speichern eines Songs	138
Verwendung des SMF-Players	139
Spielen eines SMF	139
Verwendung des AB LOOP	139
Ändern des Tempos	140
Stummschalten eines Tracks (MUTE)	140
Soloing eines Track (SOLO)	140

Der Aufbau des Sequencer

VIDEO:

Sie können Spiel- und Kontrolldaten auf bis zu 16 Spuren (Tracks) aufnehmen. Die 16 Spuren entsprechen den 16 Zonen.

Jeder Track kann bis zu 8 Pattern-Variationen enthalten.

Die Variationen können während des laufenden Playback in Echtzeit umgeschaltet werden.

Jedes der Pattern kann bis zu 32 Takte lang sein und wird als Schleife (Loop) in einer Länge abgespielt, die eingestellt werden kann.

Gruppe

Die Kombination von Patterns innerhalb eines Track wird als „Group“ bezeichnet. Diese Gruppen können als Song-Sektionen definiert werden (Intro, Vers, Fill, Refrain usw.).

Song

Die erstellten Gruppen können in einer Reihenfolge arrangiert werden. Diese wird als „Song“ bezeichnet. Sie können sowohl für einzelne Gruppen als auch den gesamten Song Loop-Einstellungen definieren.

ANMERKUNG

Patterns, Groups und Songs werden innerhalb einer Scene gesichert.

Spielen des Sequencer

Abspielen von Patterns

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.

Wählen Sie eine Scene aus, in der Patterns erstellt wurden.



Szenen, in denen Patterns erstellt wurden, haben eine "PTN"-Anzeige, wie in der Abbildung gezeigt.

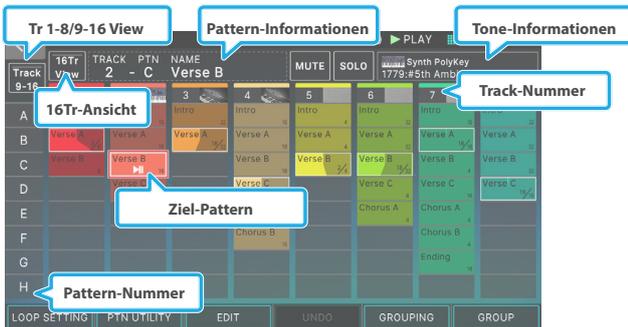
2. Drücken Sie den [PATTERN]-Taster.

Der PATTERN-Bildschirm erscheint.

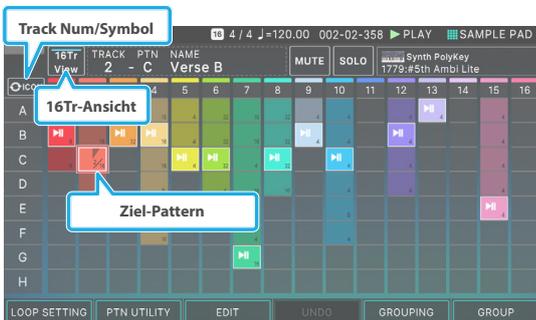


PATTERN-Bildschirm

8TR-Ansicht



16Tr-Ansicht



Eine Box, in der eine Phrase aufgenommen ist (Pattern Box) wird in Farbe angezeigt.

Im PATTERN-Display können Sie die folgenden Funktionen verwenden.

Menü	Beschreibung
[E1] LOOP SETTING	Ruft das LOOP SETTING-Display auf.
[E2] PTN UTILITY	Ruft das PTN UTILITY-Display auf.
[E3] EDIT	Editieren eines Patterns
[E4] UNDO/REDO	Macht die gerade vorgenommene Änderung rückgängig und kehrt zum vorherigen Status zurück.
[E5] GROUPING	Ruft das GROUPING-Display auf.
[E6] GROUP	Ruft den GROUP-Bildschirm auf.
<Tr 1-8/9-16 View>	Schaltet die angezeigten Tracks um (Tracks 1-8/9-16).
<16Tr View>	Wenn diese Einstellung aktiviert ist, werden alle 16 Tracks auf einem einzigen Bildschirm angezeigt.
<TRACK NUM/ICON>	Schaltet die Informationen um, die angezeigt werden (Track-Nummer oder Instrument-Symbol), wenn die 16Tr View angezeigt wird.
<MUTE>	Schaltet die Wiedergabe of Patterns für einzelne Tracks stumm.
<SOLO>	Führt die Solo Wiedergabe des ausgewählten Tracks aus.

Play-Standby

Wenn Sie eine Pattern Box mit Aufnahme länger berühren, wird diese hervorgehoben angezeigt. Zeigt Play-Standby an, d. h., es wird gespielt, wenn Sie den [▶PLAY]-Button. Sie können für jeden der Tracks jeweils eine Pattern Box in Spielbereitschaft versetzen.

Das Pattern, das sich in diesem Play-Standby-Modus befindet, wird als das aktuelle Pattern bezeichnet.



3. Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster.

Die in Spielbereitschaft versetzten Pattern aller Tracks werden abgespielt.

- Wenn Sie eine Pattern Box berühren, die nicht abgespielt wird, wird diese ab diesem Zeitpunkt abgespielt.
- Wenn Sie eine farbig dargestellte Pattern Box berühren, können Sie die Patterns der Tracks umschalten.

4. Wenn Sie den [■STOP]-Taster drücken, wird das Playback für alle Tracks gestoppt.

- Wenn Sie eine Pattern Box berühren, die abgespielt wird, wird nur das Pattern des berührten Symbols gestoppt.
- Wenn Sie während des Abspielens eines anderen Patterns den Patterns-Modus wechseln oder ein Pattern stoppen bzw. starten, wird das Pattern automatisch gestoppt bzw. gestartet, je nachdem, welches Timing in den Change Timing Parameter-Einstellungen eingestellt ist.

Auswahl der Tones mit den Category-Tastern

Drücken Sie im PATTERN-Display oder in anderen Bildschirmen einen Sound Category Button [1]–[16], um den Sound auszuwählen.

1. Ruft das PATTERN Display.
2. Wählen Sie die aktuelle Zone aus.
3. Drücken Sie einen der Tone Category-Taster [1]–[16].

ANMERKUNG

Wenn Sie die gleiche Sound Category Button zweimal drücken, wird das Sound LIST-Display angezeigt. Drücken Sie erneut die gleiche Sound Category Button, um Schalter die Kategorie-Registerkarten innerhalb derselben Kategorie-Gruppe zu wechseln.

HINWEIS

Diese Funktion kann auf einigen Bildschirmen wie dem TR-REC-Display nicht verwendet werden.

Loop-Einstellungen (LOOP)

Sie können für jedes Pattern detaillierte Einstellungen vornehmen, um festzulegen, ob und wie die Loops erfolgen.

ANMERKUNG

Die Loop Parameter-Einstellungen für jedes Pattern werden in der Scene gespeichert.

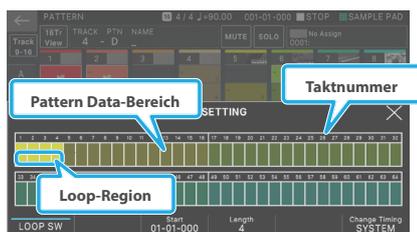
1. Wählen Sie im PATTERN-Display das Pattern-Feld aus, dessen Einstellungen Sie bearbeiten möchten.

Das ausgewählte Pattern-Feld ist rot umrandet. Wählen Sie ein Pattern mit dem Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster oder halten Sie das Pattern-Feld gedrückt, um den Play Standby-Modus zu aktivieren.



2. Wählen Sie [E1] LOOP Einstellung.

Das Setting-Display erscheint.



- Bereiche, die im Pattern Data-Bereich in helleren Farben angezeigt werden, zeigen Loop-Bereiche an.
- Im Pattern Data-Bereich wird das Vorhandensein bzw. Fehlen von Notendaten als Piano-Roll Display angezeigt.

3. Editieren der Parameter.

Parameter	Wert	Beschreibung
[E1] LOOP-SW	AUS, EIN	schaltet die Loop-Funktion ein bzw. aus. Ein Pattern, bei dem diese Einstellung auf „OFF“ gesetzt ist, wird während des Wiedergabevorgangs einmal abgespielt und dann automatisch gestoppt (One-Shot Wiedergabe).
Start [E3] Regler	01-01-000–64-01-000	bestimmt die Cue-Position. Sie können diesen Wert in Einheiten eines Beats einstellen. Der Loop-Bereich beginnt an dem Punkt, der durch Start festgelegt ist und verlängert sich um die Länge, die durch Length festgelegt ist.
Length [E4] Regler	1–64	Bestimmt die Länge des Patterns. Sie können einen Wert auswählen, der länger ist als das ursprüngliche Pattern. Der hinzugefügte Teil ist leer Wiedergabe.
[E6] Change Timing	SYSTEM	Folgt dem “Pattern Change Timing“-Einstellung in den System-Einstellungen.
	MEASURE	Das Pattern ändert sich zu Beginn der nächsten Messung.
	PTN-END	Das Pattern ändert sich am Pattern-Ende (der letzte vom Pattern abgespielte Wert, einschließlich des Loop-Bereichs).

4. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN-Display anzuwählen.

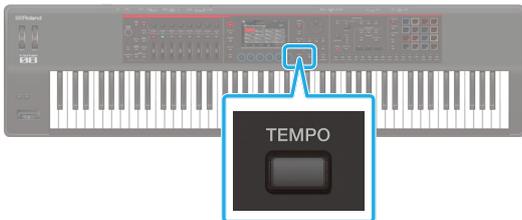
Verändern des Tempos

Sie können das Tempo des Sequencer einstellen.

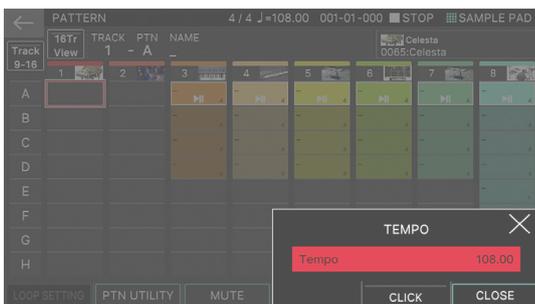
ANMERKUNG

- Das hier angegebene Tempo entspricht dem Arpeggio-Tempo (S. 40) und das Rhythmus-Pattern-Tempo (S. 44).
- Das modifizierte Tempo gilt auch für die Gruppen- und Song-Wiedergabe.
- Der Tempo Einstellung wird in der Scene gespeichert.

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.



Das TEMPO-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E5] CLICK	Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird ein Click Sound-Signal im Tempo ausgegeben.
[E6] CLOSE	Schließen Sie das Fenster.

2. Verändern Sie den Tempowert mit den [INC] [DEC]-Tastern.

Wenn Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten, können Sie die zwei Stellen unterhalb des Dezimalpunkts bearbeiten.

ANMERKUNG

Sie können das Tempo auch durch mehrfaches Drücken des [TEMPO]-Tasters eingeben (Tap Tempo-Funktion). Drücken Sie dafür den [TEMPO]-Taster mindestens 3x gleichmäßig im gewünschten Tempo.

HINWEIS

Die "Solo"- und "MUTE"-Werte, die im PATTERN-Display eingestellt werden können, finden Sie unter "Soloing or MUTE a Track". Beachten Sie, dass es sich hierbei um andere Funktionen als die im MIXER-Display vorgegebene Funktion „Soloing or Muting a Zone“ handelt und dass diese unabhängig voneinander funktionieren. Die im MIXER-Display stummgeschalteten Zonen erklingen auch dann nicht, wenn Sie die Tastatur spielen. Das Stummgeschalten einer Zone im PATTERN-Display hat jedoch keinen Einfluss darauf, wie diese über die Tastatur abgespielt werden kann.

Stummschalten eines Tracks (MUTE)

Sie können für jeden Track die Pattern Wiedergabe stummschalten. Sie können die Stummschaltung auch während des Wiedergabe-Vorgangs aktivieren.

ANMERKUNG

Der Stummschaltungsstatus jedes Tracks wird in der Scene gespeichert.

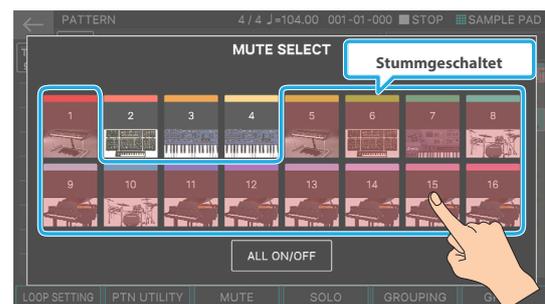
1. Berühren Sie im PATTERN-Display <MUTE>, um die Option auszuwählen.

Der Music Select-Bildschirm erscheint.



2. Berühren Sie den Track, der stummgeschaltet werden soll.

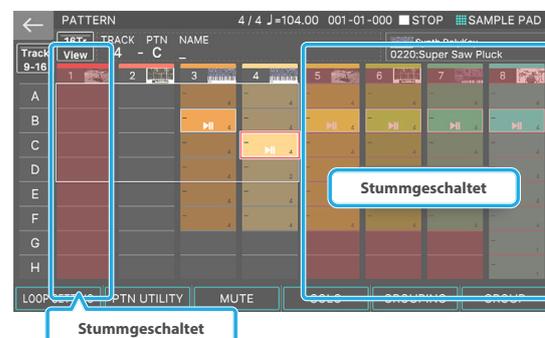
Das Symbol des gewünschten Tracks ändert die Farbe und die Track Wiedergabe ist stummgeschaltet.



Durch Berühren von "ALL ON/OFF" im Display können Sie alle Titel in einem einzigen Vorgang stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufheben.

3. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie den [EXIT]-Taster.

Selbst im PATTERN-Display können stummgeschaltete Tracks aufgrund ihrer veränderten Farbe deutlich unterschieden werden. Auch wenn Sie Schalter einen stummgeschalteten Track zwischen den Variationen A–H stummzuschalten, wird der Stummschaltungsstatus des Tracks beibehalten.



Sonoring eines Track (SOLO)

Sie können die Wiedergabe des ausgewählten Tracks einzeln auswählen. Sie können auch während des Wiedergabe-Betriebs ein Solo-Solospiel durchführen.

ANMERKUNG

Der Solo-Status jedes Tracks wird in der Scene gespeichert.

1. **Berühren Sie im PATTERN-Display <SOLO>, um die Option auszuwählen.**

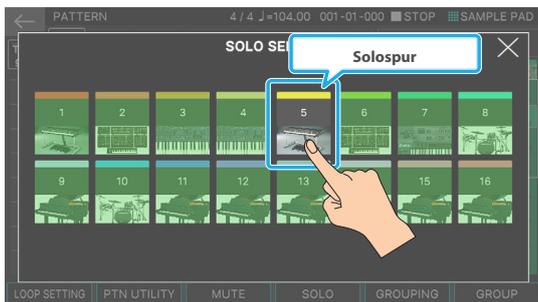
Das SOLO SELECT-Display erscheint.



2. **Berühren Sie den Track, der als Solo-Song verwendet werden soll.**

Die Symbole aller Tracks außer dem Track, den Sie berühren, ändern die Farbe und der Track wird solo abgespielt.

Sie können auch mehrere Tracks einzeln aufnehmen.

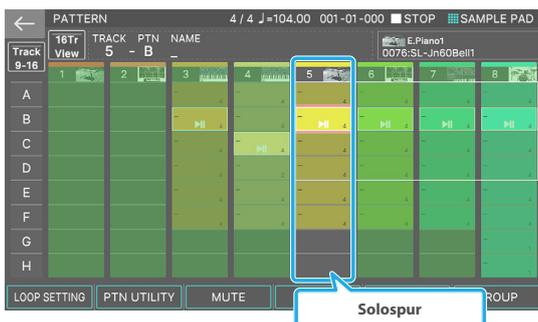


Wenn Sie das Symbol eines Songs erneut berühren, wird das Solo-Solospiel gelöscht.

Wenn Sie mehrere Tracks einzeln spielen, wird das Solo nacheinander besiegt.

3. **Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie den [EXIT]-Taster so oft, bis wieder das Haupt-Display erscheint.**

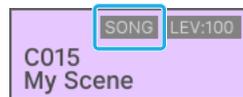
Selbst im Pattern-Display können nicht abgespielte Tracks deutlich durch ihre veränderte Farbe unterschieden werden, wie wenn sie stummgeschaltet sind. Auch wenn Sie einen Solospur zwischen den Variationen A–H Schalter-Tastern wählen, wird der Solospur-Status beibehalten.



Abspielen einer Gruppe

1. **Wählen Sie die gewünschte Scene aus.**

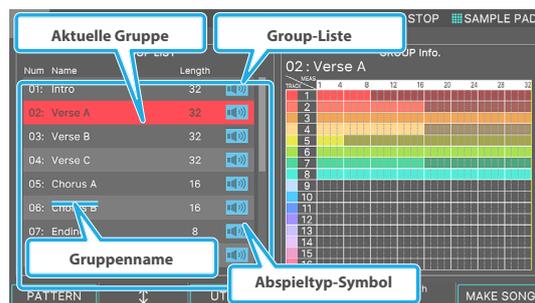
Wählen Sie eine Scene aus, in der ein Song erstellt wird.



Szenen, in denen ein Song erstellt wird, haben eine "SONG"-Anzeige, wie in der Abbildung gezeigt.

2. **Drücken Sie den [GROUP]-Taster.**

Der GROUP-Bildschirm erscheint.



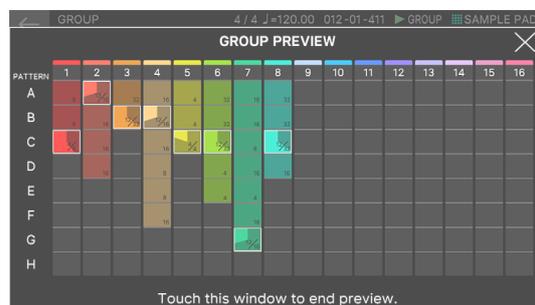
- Die linke Seite des Displays wird als GROUP LIST-Bereich bezeichnet und zeigt die Gruppennamen in numerischer Reihenfolge an.
- Die aktuell gewählte Gruppe ist mit dem Cursor markiert.

3. **Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster.**

Die aktuelle Gruppe wird abgespielt.

Sie können eine Gruppe auch abspielen, indem Sie das entsprechende Play-Symbol in der Group-Liste berühren.

Während des Wiedergabe-Vorgangs wird das GROUP PREVIEW-Display angezeigt. Wie das PTN-Display zeigt auch das GROUP PREVIEW-Display den aktuellen Part jedes Tracks auf einen Blick an.



4. **Um das Playback zu stoppen, drücken Sie den [■STOP]-Taster.**

Sie können den Vorgang auch beenden, indem Sie das GROUP PREVIEW-Display berühren.

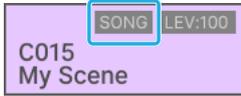
5. **Um eine andere Gruppe auszuwählen, berühren Sie direkt den entsprechenden Gruppennamen.**

Sie können auch mit dem [E2] Regler eine Auswahl treffen.

Abspielen eines Songs

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.

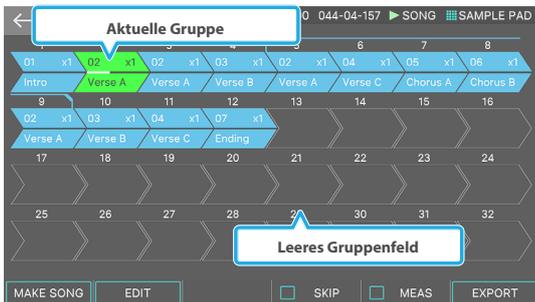
Wählen Sie eine Scene aus, in der ein Song erstellt wird.



Szenen, in denen ein Song erstellt wird, haben eine "SONG"-Anzeige, wie in der Abbildung gezeigt.

2. Drücken Sie den [SONG]-Taster.

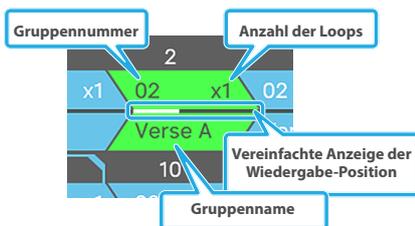
Das SONG-Display erscheint.



Im Bildschirm wird eine Reihenfolge von Group-Boxen angezeigt, jede mit einer Nummer entsprechend der Abspiel-Reihenfolge.

Innerhalb jeder Group Box werden Informationen angezeigt wie Gruppen-Nummer, Gruppen-Name und Anzahl der Loop-Phasen.

Für eine leere Group Box werden keine Informationen angezeigt.



3. Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster.

Der Song wird abgespielt, und die Gruppen werden in numerischer Reihenfolge abgespielt.

Die aktuell gespielte Gruppe wird durch eine grüne Group Box angezeigt.

4. Um das Playback zu stoppen, drücken Sie den [■STOP]-Taster.

Anzeigen der Timeline als Measures (MEAS)

Die Zahlen, die die Wiedergabe-Reihenfolge angeben, werden über dem Gruppenfeld im Display angezeigt. Sie können diese Werte jedoch auch als Schalter-Werte für die jeweilige Messung anzeigen. Wenn Sie die Timeline in Form von Maßeinheiten anzeigen, ist die Struktur des Songs leichter zu verstehen.

1. Wählen Sie im SONG-Display [E5] MEAS.

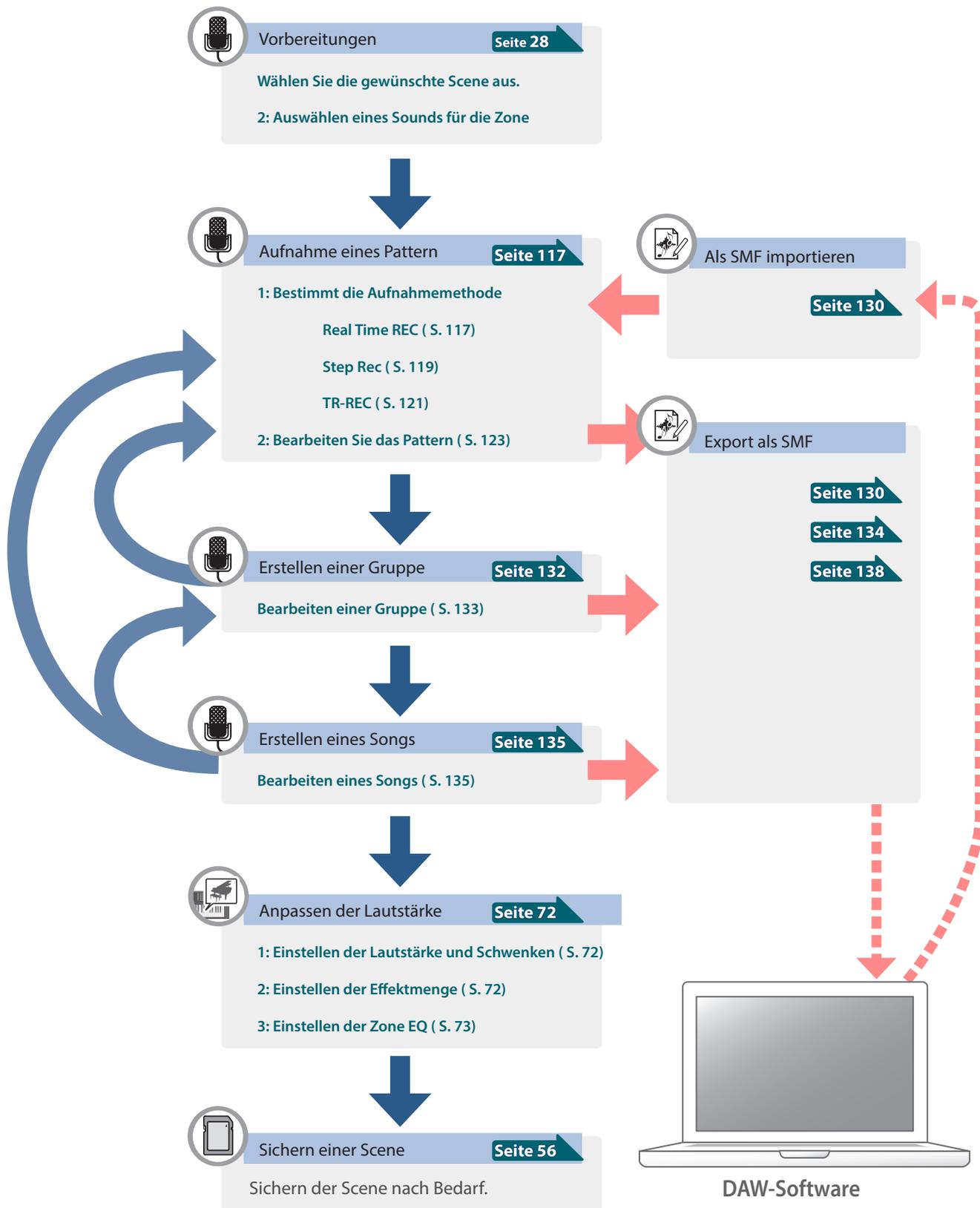
Die Anzeige über den Kästchen wechselt zu einer Measure-Anzeige.



Song Production-Workflow

Um einen Song auf dem FANTOM zu erstellen, erstellen Sie zunächst Patterns, die die kleinste Struktureinheit des Songs sind. Kombinieren Sie dann mehrere Patterns-Einheiten, um Gruppen zu bilden, und ordnen Sie dann mehrere Gruppen in der gewünschten Reihenfolge an, um einen Song zu vervollständigen.

- Mit diesem einfachen Flow können Sie das gewünschte Ergebnis erzielen, ohne verloren zu gehen.
- Da Sie zwischen den Schritten nahtlos hin und her wechseln können, unterstützt diese Methode jede Art kreativer Ideen, ohne dass komplizierte Bedienvorgänge erforderlich sind.
- Sie können beliebig viele Patterns aufnehmen und akkumulieren, als würden Sie auf einem Scratchpad schreiben.
- Da Sie das Material als SMF-Daten aus jeder Phase dieses Prozesses exportieren können, ist es einfach, die Produktionsumgebung zwischen den Systemen zu verschieben. Sie können beispielsweise die Basis des Songs auf dem FANTOM erstellen und dann das Mastering und Mixdown mit der DAW-Software auf dem Computer durchführen.



Aufnahme eines Pattern

Möglichkeiten zum Aufzeichnen eines Pattern

Es gibt drei Methoden, ein Pattern aufzuzeichnen.

Echtzeit-Aufnahme (Realtime REC)	Nimmt das Spielen der Noten auf der Tastatur sowie die durch die Bewegungen der Controller erzeugten Steuerdaten in Echtzeit auf.
Step-Aufnahme (Step Rec)	Nimmt die eingegebenen Daten nacheinander auf.
TR-REC	Nimmt die an den in der Kette gewählten Positionen eingegebenen Noten auf. Mit dieser Methode können Sie sehr effizient Drum-Patterns aufzeichnen.

Vorbereitungen

Gehen Sie wie folgt vor, um die Aufnahme eines Pattern vorzubereiten.

1. Wählen Sie eine Scene (S. 28).

Patterns, Groups und Songs werden innerhalb einer Scene gesichert.

Einige der im Lieferumfang enthaltenen Szenen enthalten Patterns und Songs. Wenn Sie mit einem leeren Status beginnen und eine neue Aufnahme erstellen möchten, löschen Sie die vorhandenen Patterns (DELETE ALL) wie unter beschrieben "Löschen von Patterns (DELETE)" (S. 127), Oder wählen Sie eine der leeren Scenes (INITIAL SCENE) der Nummer C017 aus und folgt.

HINWEIS

Gelöschte Patterns können nicht wieder hergestellt werden. Wenn Sie ein Pattern erstellen und dann eine andere Scene auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne vorher die Scene gesichert zu haben, werden die bis dahin nicht gesicherten Daten gelöscht.

2. Auswählen eines Sounds für die Zone (S. 54).

Es empfiehlt sich, im Vorfeld zu entscheiden, welche Instrumente welchen Zonen zugeordnet werden. Wenn Sie Layered Tones aufzeichnen möchten, sollten Sie vorher auch Layer-Einstellungen vornehmen. Sie können die Sound auch danach verändern.

Echtzeit-Aufnahme (Realtime REC)

1. Drücken Sie den [REC]-Taster.

Der REC STANDBY-Bildschirm erscheint.

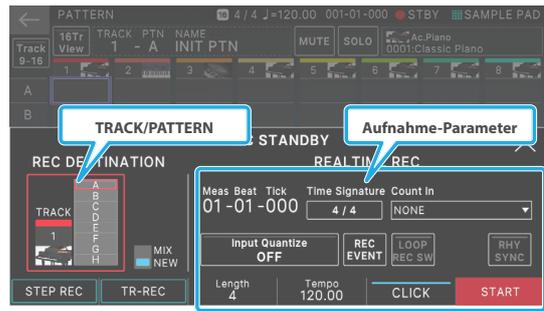


HINWEIS

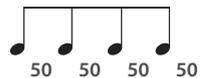
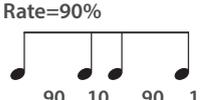
Obwohl die Aufnahme auch während des Abspielens eines Pattern möglich ist, können Sie die Aufnahme nicht über das GRUPPEN-Display oder das SONG-Display durchführen.

2. Bereiten Sie die Aufnahme vor.

Berühren Sie den gewünschten Parameter im Bildschirm oder verändern Sie den Wert des gewählten Parameters mit dem [VALUE]-Regler.

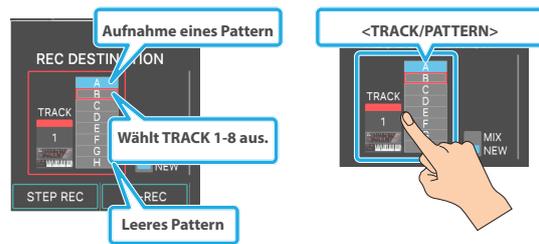


Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
<Count In>		Bestimmt die Art wie die Aufnahme gestartet wird.
	NONE	Die Aufnahme beginnt sofort, wenn Sie den [▶PLAY]-Button.
	1 MEAS	Wenn Sie die [▶PLAY]-Button, beginnt der Countdown bei einer Messung vor der Startposition der Aufnahme; die Aufnahme beginnt, wenn die Startposition der Aufnahme erreicht ist.
	2 MEAS	Wenn Sie die [▶PLAY]-Button, beginnt der Countdown zwei Schritte vor der Startposition der Aufnahme. Die Aufnahme beginnt, wenn die Startposition der Aufnahme erreicht ist.
	WAIT NOTE	Die Aufnahme beginnt, wenn Sie den [▶PLAY]-Button oder wenn Sie eine Taste drücken, drücken Sie ein Pad oder drücken Sie das Hold-Pedal.
<Time Signature>		Bestimmt die Taktart des Metronoms. Diese kann eingestellt werden, wenn alle Patterns leer sind.
	4/4, 3/4	Beats [E4] Regler: 1-32 Bestimmt, wie viele Schläge in einer Messung enthalten sind. Note Value [E5] Regler: 2, 4, 8, 16 Bestimmt die Länge eines Beats. [E6] SET Wendet die Beat-Einstellungen an.
<Input Quantize>		Quantize ist eine Funktion, die automatisch Ungenauigkeiten im Timing korrigiert, mit dem Sie die Tastatur oder die Pads spielen und so die Rhythmus-Genauigkeit erhöht. Sie können die Quantize-Funktion während der Echtzeit-Aufnahme anwenden. Bestimmt, ob eine Quantisierung bereits während der Aufnahme stattfindet.
	OFF	Die Quantisierung ist ausgeschaltet.
		Die Quantisierung ist ausgeschaltet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie ein genaues Timing benötigen, z. B. für Schlagzeug oder Bass.
	RASTER	 ↓
SHUFFLE	Die Quantisierung ist ausgeschaltet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie einen Rhythmus wie Shuffle oder Swing wünschen.	

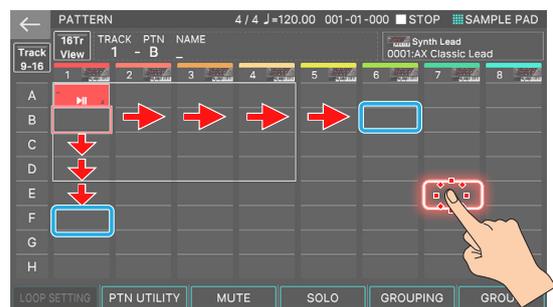
Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
Resolution [E5] Regler	Bestimmt die Auflösung des Rasters in Notenwerten. GRID: 1/32 (♩)-1/4 (♩) SHUFFLE: 1/16 (♩)-1/8 (♩)	
Strength [E6] Regler	0–100%	Dieses Einstellung wird mit Grid Quantize verwendet. Stellt die Genauigkeit ein, mit der die Noten auf das Raster gebracht werden, abhängig von der Resolution-Einstellung. Bei "100%" werden alle Noten genau auf das Raster positioniert. Bei kleineren Werten werden die Noten nicht exakt, aber mehr oder weniger stark in Richtung des Rasters korrigiert. Bei "0%" erfolgt keine Korrektur.
RATE [E6]-Regler	0–100%	Dieses Einstellung wird zusammen mit Shuffle Quantize verwendet. Wenn dieser Wert auf "50%" gesetzt ist, erklingen die Noten in gleichmäßigen Intervallen. Wenn Sie den Wert-Hebel nach oben stellen, wird das Licht wie bei gepunkteten Noten reflektiert. Rate=50%  Rate=90% 
<RHY SYNC>	AUS, EIN	Bestimmt, ob das aktuell ausgewählte Rhythmus-Pattern beim Start der Aufnahme automatisch abgespielt und aufgezeichnet wird (ON) oder nicht (OFF). (S. 44)
<LOOP REC SW>	EIN AUS	Die Aufnahme wird auch nach Erreichen des Endes der mit „Length“ bestimmten Strecke fortgesetzt. Erzeugt einen nahtlosen Übergang von Aufnahme zu Playback nach Erreichen des Endes der mit „Length“ bestimmten Strecke.
<REC Event>	NOTE CONTROL CHANGE PITCH BEND CHANNEL AFTER POLY AFTER	Noten-Meldungen Empfangen von Control Change-Meldungen Pitch Bend-Meldungen Kanal-Aftertouch Polyphoner Aftertouch
[E5] CLICK	AUS, EIN	Schaltet das Metronom ein bzw. aus.
Tempo [E4] Regler	♩ =5–300	Bestimmt das Tempo.
Length [E3] Regler	1–64 (Ver. 1,01 oder höher)	Bestimmt die Länge des Patterns.

Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
NEW/MIX	MIX NEU	Overdub-Aufnahme auf das Pattern des ausgewählten Tracks. Aufnahme eines leeren Pattern des ausgewählten Tracks.
TRACK	1–16	Zeigt den Track an, der aufgenommen werden soll.
PATTERN	A–H	Zeigt das Muster des aufzunehmenden Tracks an.

Im Beispiel unten ist TRACK 1-B ausgewählt. Bei Patterns A–H ist das ausgewählte Pattern rot umrahmt. Bereits aufgenommene Patterns leuchten blau.



Wenn Sie <TRACK/PATTERN> berühren, wird das PATTERN-Display aufgerufen, in dem Sie den Track (1–16) und das Pattern (A–H) für die Aufnahme auswählen können. Sie können den Track und das Pattern mit dem [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster zum Verschieben des roten Rahmens oder durch Berühren eines leeren Bereichs im Display auswählen.



Da Zonen und Tracks aufeinander abgestimmt sind, wird mit den ZONE SELECT-Tastern Schalter die aktuelle Zone parallel zum Ziel-Track gewechselt. Wenn Sie die Ziel-Aufnahmespur wechseln, wird auf die durch den Track gespielte Zone umgeschaltet.

(Beispiel) Zone 2 (Bass): Track 2 → Zone 10 (Drum): Track 10

4. Drücken Sie den [●REC]-Taster.
5. Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Sie können die Aufnahme auch durch Berühren von <START> starten.

Der STEP RECORDING-Bildschirm erscheint.



3. Einstellen der TRACK/PATTERN-Einstellungen.

6. Spielen Sie auf der Tastatur.

Die durch die Bewegungen der Regler und Controller erzeugten Daten können ebenfalls aufgenommen werden. Sie können während der Aufnahme die folgenden Funktionen verwenden.

Menü	Beschreibung
[E1] ERASE	Ruft das Real Time erase-Display auf.
[E2] Length	Bestimmt die Länge des Patterns. Diese Wert kann nicht geändert werden.
[E3] Tempo	Ermöglicht das Ändern des Tempos während der Aufnahme. Tempowechsel werden nicht mit aufgezeichnet.
[E4] STOP	Stoppt die Aufnahme und kehrt zum PATTERN-Display zurück.
[E5] REC END	Ruft den Wiedergabe-Modus auf und ruft das REC STANDBY-Display auf.
[E6] CLOSE	Kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück, während der Aufnahmemodus aktiv ist.
<Input Quantize>	Ermöglicht das ein- und Ausschalten der Schalter-Funktion oder das Ändern der Einstellungen während der Aufnahme.
<LOOP REC SW>	Schaltet diese Schalter-Funktion während der Aufnahme ein bzw. aus.

7. Drücken Sie den [■STOP]-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.

Wenn die Aufnahme beendet ist, können Sie die Schritte 1–5 nach Bedarf wiederholen, um Pattern-Variationen auf der gleichen Spur bzw auf einer anderen Spur aufzunehmen. Wenn Sie im nächsten Abschnitt eine Gruppe oder einen Song erstellen, sollten Sie diese in mehrere Tracks aufteilen und mehrere Patterns erstellen, damit die Unterschiede leicht zu verstehen sind.

Entfernen Unerwünschter Daten Während Der Aufnahme (Realtime Erase)

Realtime erase ist eine Funktion, mit der Sie während der Echtzeitaufnahme unerwünschte Daten löschen können. Wenn DIE LOOP REC SW auf "ON" gestellt ist, können Sie mit dieser Funktion auch einen Teil der Aufnahme löschen, während Sie die Aufnahme fortsetzen.

1. Starten Sie die Echtzeit-Aufnahme (S. 117).
2. Wählen Sie im REAL TIME RECORDING-Display [E1] ERASE aus.

Das ERASE-Display erscheint.



3. Löschen Sie unerwünschte Daten.

Bedienvorgang	Beschreibung
Löscht alle Daten	Drücken Sie den [E1] Regler <ERASE ALL>. Die Daten werden gelöscht, wenn Sie den Button gedrückt halten.

Bedienvorgang	Beschreibung
Löschen von Noten eines bestimmten Schlüssels	Drücken Sie die entsprechende Taste. Die Daten werden gelöscht, wenn Sie die Taste gedrückt halten.
Löschen von Noten eines bestimmten Tastenbereichs	Drücken Sie die obere und untere Taste des Bereichs. Die Daten werden gelöscht, wenn Sie die Tasten gedrückt halten.

4. Wählen Sie [E6] CLOSE.

Kehren Sie zum REAL TIME RECORDING-Display zurück.

Die Einzelschritteingabe (Step REC)

1. Drücken Sie den [●REC]-Taster.

Der REC STANDBY-Bildschirm erscheint.



2. Einstellen der TRACK/PATTERN-Einstellungen.



Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
<NEW/MIX>	MIX	Overdub-Aufnahme im Pattern des ausgewählten Tracks.
	NEW	Die Aufnahme erfolgt in einem leeren Pattern des ausgewählten Tracks.
<TRACK>	1–16	Bestimmt die Aufnahmespur.
<PATTERN>	A–H	Bestimmt das Pattern des aufzunehmenden Tracks.

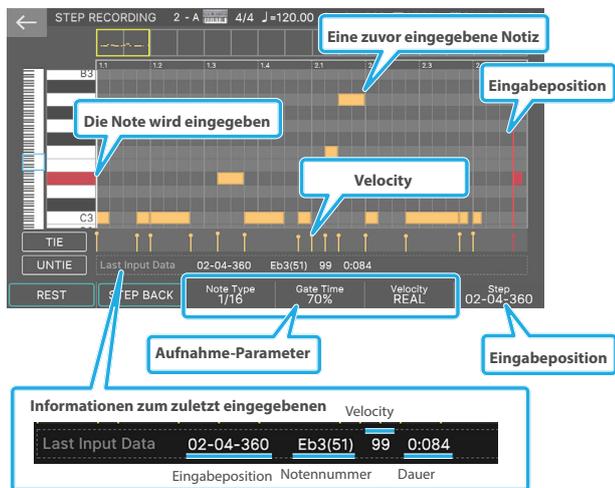
Wählen Sie den Track und das Pattern aus, das Sie aufnehmen möchten. Gehen Sie dabei wie in Schritt 3 unter „Realtime Recording“ vor.

3. Wählen Sie [E1] STEP REC.

Der STEP RECORDING-Bildschirm erscheint.

4. Nehmen Sie die Einstellungen für die Noten vor, die Sie eingeben möchten.

Stellen Sie die im Bildschirm angezeigten Aufnahme-Parameter ein.



Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
Notenart [E3] Regler	1/64 (♩)–2/1 (♩♩)	Bestimmt die Notenlänge (Step Time) der Noten, die eingegeben werden sollen. Die Notenlänge ist die Länge von einem Note-on zum nächsten Note-on. Diese Stufenlänge wird auch verwendet, wenn Sie eine Ruhepause oder einen Krawatte eingeben.
Gate-Time [E4]-Regler	1–100%	Bestimmt die Gate-Zeit als Anteil des Notentyps. Der Gate-Zeit ist die Länge von Note-On bis Note-Off. Verwenden Sie einen niedrigen Wert-Wert, um Staccato zu erzeugen, oder einen hohen Wert-Wert, um Tenuto oder Slurs zu erzeugen. Normalerweise verwenden Sie einen Einstellungs-Wert von etwa "80%".
Velocity [E5] Regler	REAL, 1–127	Bestimmt die Kraft, mit der der Key gespielt wird. Wenn Sie die Geschwindigkeit des Tastendrucks verwenden möchten, wählen Sie "REAL". Geben Sie andernfalls die gewünschte Geschwindigkeit an, indem Sie p (Piano) = 60, mf (Mezzo forte) = 90 und f (forte) = 120 als ungefähre Richtwerte verwenden.

5. Spielen Sie eine Note auf der Tastatur.

Die gespielte Note wird für Schritt 1 eingegeben und danach der nachfolgenden Schritt entsprechend der eingestellten Auflösung angewählt. Sie können auch mehrere Noten gleichzeitig spielen, um einen Akkord einzugeben.

6. Wiederholen Sie Schritt 6, um Daten für weitere Steps aufzuzeichnen.

Sie können während der Aufnahme die folgenden Funktionen verwenden.

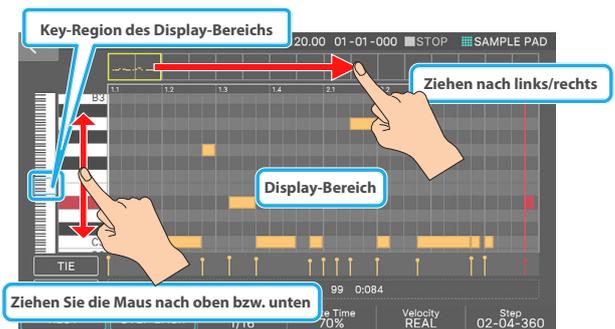
Menü	Beschreibung
[E1] REST	Aktiviert eine Ruhepause.
[E2] STEP BACK	Löscht die STEP-Daten und kehrt zur Eingangsposition zurück.
[E6]-Step	Ändert die Position des Eingangs.
<TIE>	Gibt einen Tie ein.
<UNTIE>	Löscht den Tie, der unmittelbar zuvor eingegeben wurde.

Wenn Sie eine Step-Aufnahme durchführen, die über die festgelegte Länge des Pattern hinausgeht, wird die Recording Parameter "Length" automatisch eingestellt.

7. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.

ANMERKUNG

- Mit dem Rollbalken auf der linken Seite des Bildschirms können Sie die Notenanzeige auf- bzw. abwärts verschieben.
- Mit dem Rollbalken auf der oberen Seite des Bildschirms können Sie die Taktanzeige nach links bzw. rechts verschieben.



Die Beziehung zwischen Note Wert und Step Time

Die folgende Tabelle zeigt die Zusammenhänge zwischen Note Wert und Gate-Zeit.

Die TPQN-Auflösung (Ticks per Quarter Note) des FANTOM ist 480.

Das bedeutet, dass eine Quarter Note eine Gate-Zeit von 480 Ticks hat.

Note	Step Time (Schrittzeit)	Note	Step Time (Schrittzeit)
♩	30	♩	240
♩♩	40	♩♩	320
♩♩♩	45	♩♩♩	360
♩♩♩♩	60	♩♩♩♩	480
♩♩♩♩♩	80	♩♩♩♩♩	640
♩♩♩♩♩♩	90	♩♩♩♩♩♩	720
♩♩♩♩♩♩♩	120	♩♩♩♩♩♩♩	960
♩♩♩♩♩♩♩♩	160	♩♩♩♩♩♩♩♩	1920
♩♩♩♩♩♩♩♩♩	180	♩♩♩♩♩♩♩♩♩	3840

ANMERKUNG

Das während der Step-Aufnahme aufgenommene Gate-Zeit ist das ursprüngliche Step Time Wert multipliziert mit dem Gate-Zeit Wert. Wenn Gate-Zeit beispielsweise auf 80% eingestellt ist und Sie eine Quarter Note eingeben, lautet die Gate-Zeit $480 \times 0,8 = 384$.

TR-REC

Was ist TR-REC?

TR-REC ist eine Methode, bei der das Timing der Noten über die TONE CATEGORY-Taster [1]–[16] eingegeben wird.

Sie können diese Methode verwenden, während ein Rhythmus abgespielt wird.

Beispiel: Wenn Sie das im Bild 1 gezeigte Drum-Pattern erstellen möchten, würden Sie die in Bild 2 gezeigten Einstellungen vornehmen.

BILD 1

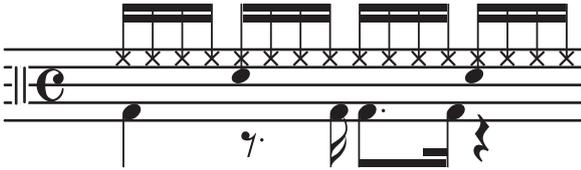


BILD 2

Step-Nummer	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Closed Hi-hat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Snare Drum	□	□	□	□	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Bass Drum	■	□	□	□	□	□	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□

■ Taster leuchtet
□ Taster erloschen

Wenn Sie den Drum-Part auswählen und auf der Tastatur spielen, zeigen bei Spielen eines Sounds die Anzeigen der TONE CATEGORY-Taster [1]–[16] an, an welcher Position der jeweilige Sound erklingt (Anzeige leuchtet) bzw. nicht (Anzeige erloschen).

Sie können dann den gewünschten TONE CATEGORY-Taster [1]–[16] drücken, um zu bestimmen, ob der Sound an der gewählten Position erklingen soll (Anzeige leuchtet) oder nicht (Anzeige erloschen).

1. Drücken Sie den [●REC]-Taster.

Der REC STANDBY-Bildschirm erscheint.



2. Einstellen der TRACK/PATTERN-Einstellungen.



Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
NEW/MIX	MIX	Overdub-Aufnahme auf einem Pattern des ausgewählten Tracks.
	NEW	Die Aufnahme erfolgt in einem leeren Pattern des ausgewählten Tracks.

Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
TRACK	1–16	Bestimmt die Aufnahmespur.
PATTERN	A–H	Bestimmt das Pattern des aufzunehmenden Tracks.

Wählen Sie, wie in Schritt 3 unter „Realtime Recording“ beschrieben, den Track und das Pattern aus, das Sie aufnehmen möchten.

3. Wählen Sie E [E2] TR-REC.

Der TR-REC-Bildschirm erscheint. Die Anzeige des [TR-REC]-Tasters leuchtet und die Tone Category-Taster [1]–[16] können nun für die Eingabe der TR-REC-Einzelschritte verwendet werden.

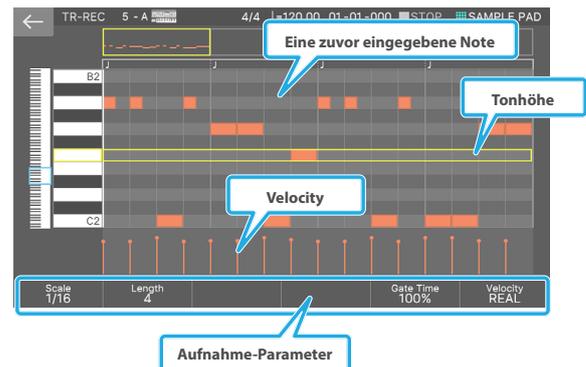
ANMERKUNG

Sie können die TR-REC-Funktion auch durch Drücken des [TR-REC]-Tasters anstelle des [7REC]-Tasters aktivieren.

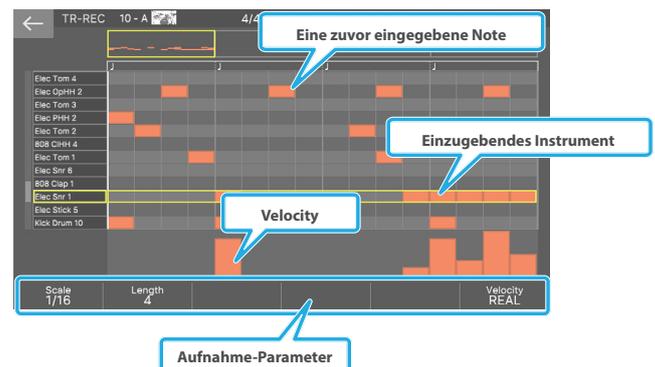
4. Nehmen Sie die TR-REC-Einstellungen vor.

Stellen Sie die im Bildschirm angezeigten Aufnahme-Parameter ein.

Der Tone



Drumkit Sound



Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
Scale	Bestimmt die Notenlänge (Scale) eines Step. ♩(1/4), ♪(1/8), ♪♪(1/16), ♪♪♪(1/32), ♪♪♪♪(1/64), ♪♪♪♪♪(1/128), ♪♪♪♪♪♪(1/12T), ♪♪♪♪♪♪♪(1/24T), ♪♪♪♪♪♪♪♪(1/48T), ♪♪♪♪♪♪♪♪♪(1/96T) * Welche Wert eingestellt werden kann, hängt vom Beat Einstellung ab.	
Length	1–64 (Ver. 1,01 oder höher)	Bestimmt die Länge des Patterns.

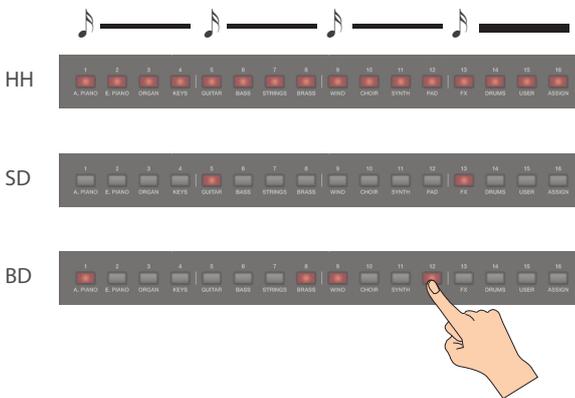
Aufnahme-Parameter	Wert	Beschreibung
Gate-Time	1–100%	Bestimmt die Gate-Zeit als Anteil der Skala. Die Gate-Zeit zeigt die Zeit von Note-On bis Note-Off an. Wählen Sie einen niedrigeren Wert-Wert, um Staccato zu erzeugen, oder einen höheren Wert-Wert, um Tenuto oder Slur zu erzeugen. Normalerweise können Sie den Wert bei ca. 80 % belassen.
Velocity	REAL, 1–127	Bestimmt die Stärke, mit der die Taste gedrückt wird. Wenn Sie den Velocity Wert eingeben möchten, mit dem Sie den Taster drücken, stellen Sie diesen auf "REAL". Geben Sie andernfalls die gewünschte Geschwindigkeit an. Verwenden Sie als ungefähre Richtwerte p (Piano)=60, mf (Mezzo forte)=90 und f (forte)=120.

5. Spielen Sie auf der Tastatur das Instrument, das aufgenommen werden soll (nur für ein Drum-Kit).

Wenn Sie eine andere Note spielen, wird das Instrument entsprechend gewechselt.

- Bei Instrumental-Tones wird bei Spielen auf der Tastatur die Tonhöhe bestimmt, die eingegeben wird.
- Wenn Sie ein Instrument oder eine Tonhöhe angeben, wird der gelbe Rahmen im Display entsprechend verschoben.

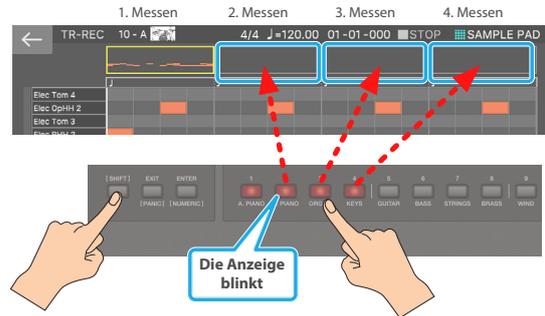
6. Bestimmen Sie über die Tone Category-Taster [1]–[16] die Positionen, an denen Noten gespielt werden sollen (an den leuchtenden Positionen werden Noten gespielt).



Um eine Note zu löschen, drücken Sie einen leuchtenden Tone Category-Taster [1]–[16], so dass die Taster-Anzeige erlischt.

Sie können auch den [▶PLAY]-Taster drücken und Noten während des laufenden Playback eingeben.

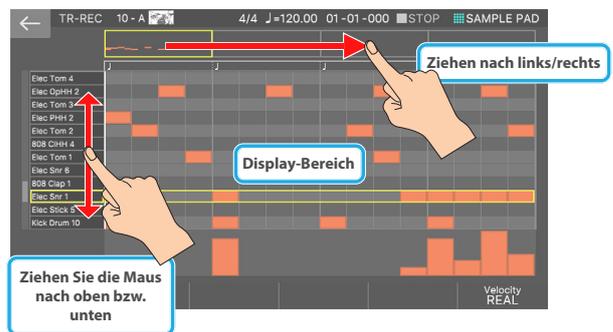
7. Sie können die Eingangsposition ändern, indem Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und einen der Sound Category Button [1]–[16] drücken.



8. Drücken Sie den leuchtenden [TR-REC]-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.

ANMERKUNG

- Die TR-REC-Funktion kann nicht während der Echtzeit-Aufnahme bzw. der Einzelschritteingabe ausgewählt werden.
- Durch Scrollen des Keyboard (Instrument)-Bereichs auf der linken Seite des Displays können Sie den angezeigten Bereich nach oben bzw. unten verschieben.
- Mit dem Rollbalken auf der oberen Seite des Bildschirms können Sie die Taktanzeige nach links bzw. rechts verschieben.



Editieren eines Patterns

Bearbeiten eines Pattern mit dem Piano Roll

Sie können mit einem Piano Roll einzelne Elemente der aufgenommenen Daten in einem Pattern bearbeiten.

1. Wählen Sie im PATTERN-Display das Pattern aus, das Sie bearbeiten möchten, und wählen Sie dann [E3] EDIT.

Der EDIT SELECT-Bildschirm erscheint.

2. Wählen Sie die PIANO ROLL aus.

Das PIANO ROLL-Display erscheint.



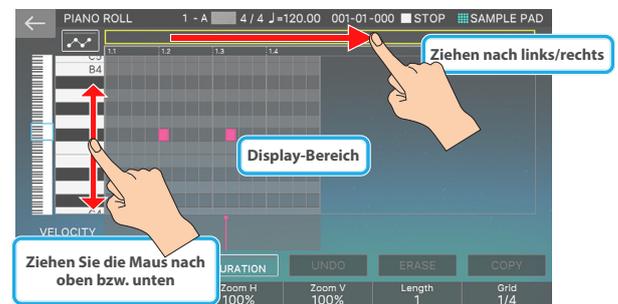
3. Bearbeiten Sie das Pattern.

Menü	Beschreibung
Selecting a note	Drücken Sie eine Note, die als Input eingegeben wurde. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Note rot angezeigt.
<VELOCITY>	Bestimmt die Geschwindigkeit (Keyboard Play-Stärke). Im VELOCITY-Display (Popup) können Sie die Geschwindigkeit seitlich bewegen und entsprechend einstellen.
<DRAW>	Noteneingabe Berühren Sie im Display-Bereich oben im Display die Stelle, an der Sie eine Notiz eingeben möchten.
<MOVE>	Verschiebt die aktuell ausgewählte Note. Verwenden Sie den Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster, um die Note zu verschieben. Sie können auch eine Note im Display berühren und ziehen.
<DURATION>	Bestimmt die Dauer (Länge) der ausgewählten Note. Verwenden Sie den Cursor [◀] [▶]-Taster zum Einstellen der Dauer. Sie können auch eine Note im Display berühren und ziehen.
<UNDO>/<REDO>	wählt die vorherige Display-Seite aus.
<ERASE>	Löscht die aktuell ausgewählte Note.
<COPY>	Kopiert die Einstellungen (Dauer und Geschwindigkeit) der aktuell ausgewählten Note. Die Noten werden mit den Einstellungen eingegeben, die Sie hier kopieren.
[E1] Duration	Bestimmt die Dauer der Noten, die eingegeben werden. Selbst wenn Sie die Dauer festlegen, wird durch Drücken der <COPY>-Taste die kopierte Dauer-Einstellung überschrieben.

Menü	Beschreibung
[E2] Velocity	Bestimmt die Geschwindigkeit der Noten, die eingegeben werden. Auch wenn Sie die Geschwindigkeit angeben, wird durch Drücken der <COPY>-Taste der kopierte Velocity Einstellung überschrieben.
[E3] Zoom H	Ändert die Display Zoom-Richtung in die Horizontale. Je nach Zoom H- und Grid-Einstellungen kann der Rasterabstand so gering sein, dass der Display-Wert durch die Bedienung des Regler nicht verändert wird.
[E4] Zoom V	Bestimmt die vertikale Display Zoom-Richtung. Erhöht die Maße im Pattern. Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und den [E5] Length Regler drehen, können Sie die Länge erhöhen, während Sie die letzte Messung kopieren.
[E5] Length	Dies ist nützlich, wenn Sie (z. B.) ein Maß eines Drum-Pattern erstellen und dieses Maß auf vier Kennzahlen erweitern möchten. * Die Pattern Copy-Funktion ist nur gültig, wenn die Länge erhöht wird.
[E6] Grid	Bestimmt die Granularität der einzelnen Beats im Display-Bereich. Beispiel) 16. Note Equivalent: 1/4
< (Automatisierung)	Sie können nun Leistungsdaten wie Steueränderungen oder Tonhöhen eingeben, indem Sie den Finger auf dem Display verfolgen.

ANMERKUNG

- Sie können den Display-Bereich durch Drücken einer Taste verschieben.
- Sie können den Display-Bereich nach oben bzw. unten bewegen, indem Sie im Keyboard (Instrument)-Bereich auf der linken Seite des Displays blättern.
- Sie können den Display-Bereich mithilfe der Bildlaufleiste im oberen Bereich des Displays in die Richtung der Messungen bewegen.



4. Speichern eines Pattern

Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang für eine Scene aus.

➔ "Sichern einer Scene" (S. 56)

Die Automation wurde der Piano Roll hinzugefügt

Sie können nun Leistungsdaten wie Steueränderungen oder Tonhöhen eingeben, indem Sie den Finger auf dem Display verfolgen.

1. Wählen Sie das zu bearbeitende Pattern im PATTERN-Display aus und drücken Sie [E3] EDIT.

Der EDIT SELECT-Bildschirm erscheint.



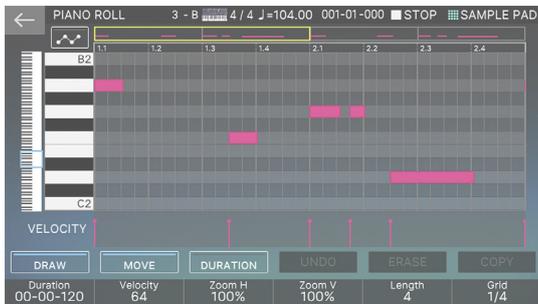
ANMERKUNG

Wenn Sie das Ankreuzfeld "DON'T SHOW AGAIN" und dann die Edit-Methode auswählen, wird dies als Einstellung im Sequencer Edit-Modus (S. 169).

Der Sequencer Edit-Modus ist ein System-Parameter. Um die Sicher-Einstellungen vorzunehmen, müssen Sie die Sicher-Einstellungen vornehmen.

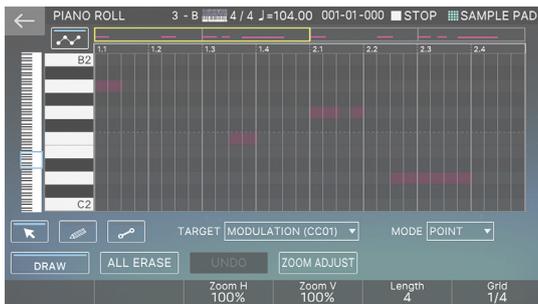
2. Berühren Sie <PIANO ROLL>, um die Option auszuwählen.

Das PIANO ROLL-Display erscheint.



3. Berühren Sie <Automation> (Automation).

Die Automatisierungsansicht wird angezeigt.



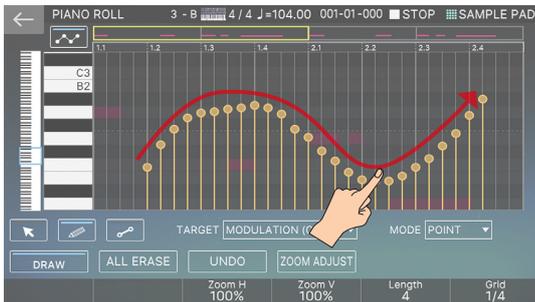
Menü	Beschreibung
(Cursor)	Tippen Sie Auf Dient zur Eingabe von Single Point of Performance-Daten. Tippen Sie auf den Performance Data Point, um dessen Position und Wert anzuzeigen.
	Ziehen Ziehen Sie einen Punkt nach oben bzw. unten, um die Performance Data Wert zu ändern. Ziehen Sie einen Punkt nach links oder rechts, um die Performance-Daten zu verschieben.
(Bleistift)	Tippen Sie Auf Dient zur Eingabe von Single Point of Performance-Daten.
	Ziehen Sie können die Performance-Daten mit dem Finger nachzeichnen. Die Nachverfolgung eines Bereichs, der bereits Performancedaten enthält, überschreibt diese Performancedaten.
(Lineal)	Tippen Sie Auf Dient zur Eingabe von Single Point of Performance-Daten.
	Ziehen Bewegen Sie den Cursor mit dem Finger, um den Anfangs-(Start-) und Endpunkt (End-) der Performance-Daten einzugeben. Durch das Tracing eines Bereichs, der bereits Leistungsdaten enthält, werden die Leistungsdaten innerhalb der Start- und Endpunkte gelöscht.
<TARGET>	Bestimmt die einzugebenden Leistungsdaten.
	MODULATION (CC01) Bzw. schneller einstellen.
	VOLUME (CC07) Lautstärke
	PAN (CC10) Panning
	EXPRESSION (CC11) Expression
	GENERAL-1 (CC16)
	GENERAL-2 (CC17) Allgemeines 1-4
	GENERAL-3 (CC18)
	GENERAL-4 (CC19)
	HOLD (CC64) Halten
RESONANCE (CC71) Tiefpassfilter-Resonanz.	
CUTOFF (CC74) (Cutoff)	
CHANNEL AFTERTOUCH Kanal-Aftertouch	
PITCH BEND Pitch Bend	
<MODE>	Bestimmt den Modus für die Automation-Funktion.
	PUNKT Die eingegebenen Leistungsdaten ändern sich schrittweise, wenn das Pattern abgespielt wird.
LINE Die von Ihnen eingegebenen Performance-Daten ändern sich gleichmäßig, wenn das Pattern abgespielt wird.	
<DRAW>	Schaltet die Eingabe der Leistungsdaten ein bzw. aus.
<ERASE>	Löscht die Leistungsdaten. Während der [SHIFT] Button-Taster gedrückt wird, wird der ERASE auf ALL ERASE umgeschaltet, wodurch alle Ereignisse gelöscht werden.
<UNDO>/<REDO>	Macht die gerade vorgenommene Änderung rückgängig und kehrt zum vorherigen Status zurück (UNDO). Diese Funktion wird auch verwendet, um einen UNDO-Vorgang (REDO) zu wiederholen.
<ZOOM ADJUST>	Stellt die Pattern Display ein, indem es über das Display gestreckt wird. * Abhängig von den Einstellungen für Länge und Raster kann es vorkommen, dass das gesamte Pattern nicht passt.
[INC] [DEC] [UP] [DOWN] [VALUE]	Ändert die Wert des ausgewählten Ereignisses.
[◀] [▶]	Verschiebt die Position des ausgewählten Blocks.

ANMERKUNG

Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten, während Sie die Position des Ereignisses verändern, können Sie das Ereignis auf eine Position außerhalb des Rasters verschieben.

4. Wählen Sie mit TARGET die gewünschten Leistungsdaten aus.
5. Berühren Sie <DRAW>, um die Funktion einzuschalten.
6. Berühren Sie <  > (Bleistift).
7. Geben Sie die Performance-Daten ein, indem Sie den Finger auf dem Raster verfolgen.

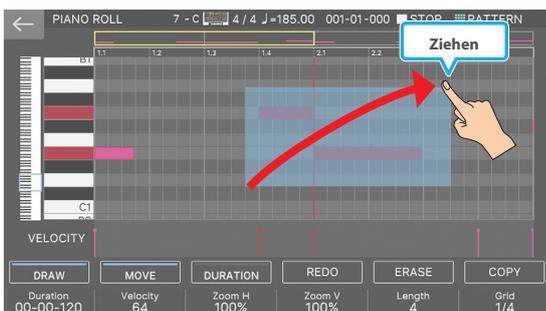
Die Leistungsdaten werden eingegeben.



Auswählen Mehrerer Noten

Im Piano Roll-Display können Sie nun mehrere Noten auswählen.

1. Wählen Sie im PATTERN-Display das gewünschte Pattern aus und drücken Sie [E3] EDIT. Der EDIT SELECT-Bildschirm erscheint.
2. Wählen Sie <PIANO ROLL>.
3. Berühren Sie eine Note. Die Note, die Sie berühren, ist ausgewählt.
4. Halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und berühren Sie eine andere Note. Die Note wird zusätzlich ausgewählt.
5. Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und über das Raster ziehen, können Sie mehrere Noten in einem einzigen Vorgang auswählen.



ANMERKUNG

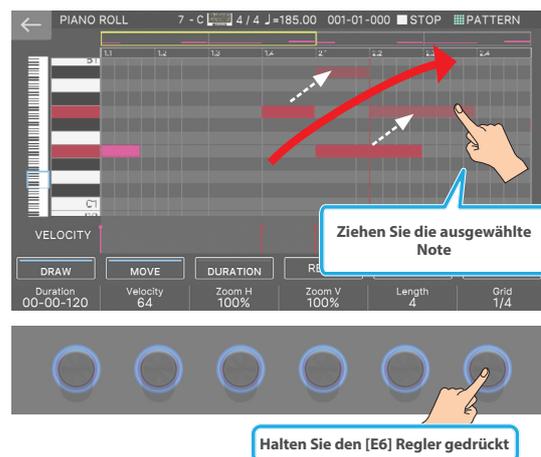
Wenn Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und eine ausgewählte Note berühren, können Sie die Auswahl der Note, die Sie berührt haben, löschen.

Ziehen einer Note zum Kopieren

Eine im Piano Roll-Display ausgewählte Note kann durch Ziehen kopiert werden.

1. Wählen Sie im PATTERN-Display das gewünschte Pattern aus und drücken Sie [E3] EDIT. Der EDIT-Bildschirm erscheint.
2. Wählen Sie <PIANO ROLL>.
3. Berühren Sie die zu kopierende Note und wählen Sie diese aus. Sie können auch mehrere Noten auswählen (siehe "Selecting Multiple Notes").
4. Halten Sie den [E6] Regler unten rechts im Display gedrückt und ziehen Sie die ausgewählte Note an eine andere Position.

Sie befinden sich nun im Copy-Destination-Status und die Note, die Sie ziehen, wird halbtransparent angezeigt.



5. Wenn Sie das Ziel für den Kopiervorgang ausgewählt haben und den Finger loslassen, den Sie gezogen haben.

Der Kopiervorgang ist abgeschlossen.

ANMERKUNG

Sie können den [E6] Regler-Taster gedrückt halten und den [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster verwenden, um die Position zu verschieben. Wenn Sie den [E6]-Regler mit dem Finger loslassen, ist der Kopiervorgang abgeschlossen.

Bedienung der [E1]–[E6]-Regler

Drücken Sie im Piano Roll-Display die [E1]–[E6]-Regler, um Funktionen wie Copy oder Undo auszuführen.

Menü	Funktionen
[E1]	ZEICHNEN
[E2]	BEWEGEN
[E3]	DAUER
[E4]	WIEDERHOLEN
[E5]	LÖSCHEN
[E6]	COPY

Die Bedienung der Regler ist die gleiche wie zuvor.

Microscope Edit

Verwenden Sie die Microscope-Funktion, um einzelne Punkte der in einem Pattern aufgenommenen Performance-Daten zu bearbeiten.

1. Wählen Sie das zu bearbeitende Pattern im PATTERN-Display aus und berühren Sie [E3] EDIT.

Das Stomp Box-Fenster erscheint.

2. Berühren Sie <MICROSCOPE>.

Das Menu-Display erscheint.



3. Wählen Sie die gewünschte Funktion aus und führen Sie sie aus.

Menü	Beschreibung
<CREATE>	Gibt die Leistungsdaten ein. Wählen Sie die Leistungsdaten aus, die im angezeigten Fenster eingegeben werden sollen.
<ERASE>	Löscht die Leistungsdaten.
<MOVE>	Verschiebt die vom Cursor ausgewählten Leistungsdaten. Geben Sie das Ziel im angezeigten Fenster an.
<COPY>	Kopiert die vom Cursor ausgewählten Leistungsdaten.
<PASTE>	Geben Sie im angezeigten Fenster das Ziel für den Kopiervorgang an.
<VIEW>	Hier können Sie die Performance-Daten für Display auswählen.
[E4], [▲] [▼]	Bestimmt die Performance-Daten.
[E5], [◀] [▶]	Wählt die Performance Data Parameter aus.
[E6], [INC] [DEC] [VALUE]	Bestimmt die Wert des ausgewählten Parameter.
[ENTER]	Überträgt die ausgewählten Leistungsdaten. Wenn eine Notenmeldung vorhanden ist, hören Sie den entsprechenden Sound.

Weitere Funktionen (Utility)

Mit den Pattern Utility-Funktionen können Sie ein ausgewähltes Pattern kopieren und einfügen, um die Gesamtstruktur zu verändern oder nicht benötigte Patterns zu löschen. Weitere nützliche Funktionen wie das Zuweisen eines Namens für jedes Pattern, damit es leicht zu unterscheiden ist.

Grundlegende Bedienung des Pattern Utility

1. Wählen Sie im PATTERN-Display [E2] PTN UTILITY aus.

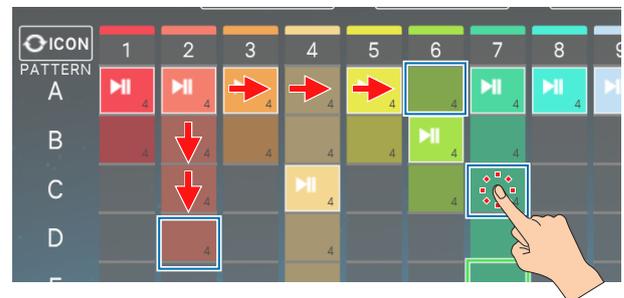
Das PTN UTILITY-Display erscheint.



Für das PTN UTILITY-Display ist nur die 16-Track-Ansicht verfügbar.

2. Wählen Sie den Patterns aus, für den Sie eine Funktion ausführen möchten.

Das ausgewählte Pattern-Feld ist grün umrandet. Sie können ein Pattern mit dem Cursor [▲] [▼] [◀] [▶] auswählen oder durch Berühren eines Pattern-Kästchens.



3. Wählen Sie mit dem Symbol oben rechts im Display oder den [E1]–[E6]-Reglern den gewünschten Vorgang aus.

4. Verändern Sie die Einstellungen nach Ihren Vorstellungen.

Menü	Beschreibung
<EDIT>	Editieren eines Patterns
<MODIFY>	Wendet verschiedene Bearbeitungen an einem Pattern an.
<COPY>	Kopieren eines Patterns
<PASTE>	Fügt ein kopiertes Pattern an einer anderen Position ein.
<DELETE>	Löschen eines Patterns
[E1] UNDO/REDO	Bricht einen Bedienvorgang ab.
[E2] QUANTIZE	Korrigiert Inkonsistenzen im Timing des Spiels.
[E3] MIXER	Ruft das MIDI-Display auf.
[E4] RENAME	Bestimmt den Namen der einzelnen Pattern-Elemente.
[E5] IMPORT	Konvertiert die SMF-Datei im USB-Flashspeicher und importiert sie als Pattern.

Menü	Beschreibung
[E6]-EXPORT	Konvertiert ein Pattern in eine SMF-Datei und schreibt es in ein USB-Flashspeicher.

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN-Display aufzurufen.

ANMERKUNG

Der Inhalt, den Sie mit den Pattern Utility-Funktionen bearbeiten, wird in der Scene gesichert.

Kopieren eines Patterns (COPY)

Gehen Sie wie folgt vor. Verwenden Sie diese in Verbindung mit PASTE

1. Wählen Sie im PTN UTILITY-Display das zu kopierende Pattern aus und berühren Sie <COPY>.

Der Inhalt des ausgewählten Pattern wird kopiert.

Einfügen des kopierten Pattern (PASTE)

Gehen Sie wie folgt vor, um ein kopiertes Pattern an einer anderen Stelle einzufügen. Sie müssen vorher die Copy-Funktion ausführen.

1. Wählen Sie im PTN UTILITY-Display das Pattern-Feld aus, in das Sie kopieren möchten, und berühren Sie <PASTE>.

Der Inhalt des kopierten Pattern wird eingefügt.

Sie können die Daten in einen anderen Track einfügen als den ursprünglichen Track oder an eine Position, die bereits ein Pattern enthält. Wenn die Position bereits ein Pattern enthält, wird das ursprüngliche Pattern überschrieben.

HINWEIS

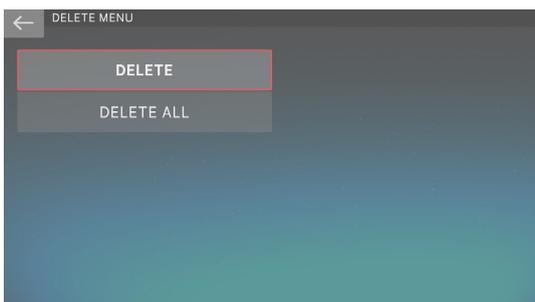
Sie können diesen Vorgang nicht ausführen, wenn das <PASTE>-Symbol ausgegraut ist.

Löschen von Patterns (DELETE)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Wählen Sie im PTN UTILITY-Display das Pattern aus, das Sie löschen möchten, und berühren Sie dann <DELETE>.

Der DELETE MENU-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
DELETE	Löscht nur das aktuell ausgewählte Pattern.
DELETE ALL	Löscht die Patterns aus allen Tracks der Scene. Undo ist für diesen Vorgang nicht verfügbar.

2. Berühren Sie die gewünschte Funktion.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

3. Wählen Sie [E5] OK.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

Rückgängig machen eines Bearbeitungsvorgangs (UNDO)

Gehen Sie wie folgt vor, um das Ergebnis eines Editiervorgangs abzubrechen und in den Zustand vor der Ausführung des Vorgangs zurückzukehren (Undo).

Sie können auch den Rückgängig-Vorgang (Redo) abbrechen.

1. Wählen Sie im PTN UTILITY-Display [E1] (UNDO-Anzeige).

Der vorherige Bearbeitungsvorgang wird abgebrochen und die Daten werden wieder angezeigt

2. Wenn Sie den Rückgängig-Vorgang abbrechen und zum ursprünglichen Zustand zurückkehren möchten, drücken Sie erneut [E1] (REDO-Anzeige).

HINWEIS

- Dieser Vorgang kann nicht ausgeführt werden, wenn der [E1] UNDO-Text ausgegraut ist.
- Undo ist für den DELETE ALL-Vorgang nicht verfügbar.

Benennen eines Pattern (RENAME)

Gehen Sie wie folgt vor. Wenn Sie einen informativen Namen vergeben, können Sie Patterns unterscheiden, ohne den Inhalt eines Pattern genauer untersuchen zu müssen.

1. Wählen Sie im PTN UTILITY-Display das Pattern aus, das Sie umbenennen möchten, und wählen Sie dann [E4] RENAME.

Das RENAME-Display erscheint.

2. Bearbeiten Sie den Pattern-Namen wie in der Beschreibung des RENAME-Bildschirms (S. 16).

3. Wählen Sie [E6] OK.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

Anwenden verschiedener Bearbeitungen (MODIFY)

Mit dem PATTERN UTILITY-Befehl MODIFY können Sie Parameter für verschiedene Operationen festlegen. Sie können damit verschiedene Bearbeitungen vornehmen, wie z.B. die Quantifizierung eines zuvor aufgenommenen Pattern oder das Löschen bestimmter Datentypen.

Grundlegende Bedienung des Modify-Modus

1. Wählen Sie im PTN UTILITY-Display das gewünschte Pattern aus und berühren Sie <MODIFY>.

Das MODIFY-Menü erscheint.



Funktionen	Beschreibung
QUANTIZE	Richtet das Timing eines Pattern aus.
ERASE	Löscht nicht benötigte Leistungsdaten.
TRANPOSE	Ändert den Schlüssel der aufgenommenen Daten.
CHANGE VELOCITY	Bestimmt die Geschwindigkeit der aufgenommenen Noten.
CHANGE DURATION	Ändert die Länge der aufgenommenen Noten.
SHIFT CLOCK	Verschiebt den Timing-Wert der aufgenommenen Daten vorwärts bzw. rückwärts.

2. Berühren Sie die gewünschte Funktion.

Ein Einstellung-Display für diese Funktion erscheint.



3. Wählen Sie die gewünschten Parameter aus und ändern Sie deren Werte.

4. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

5. Wählen Sie [E5] OK.

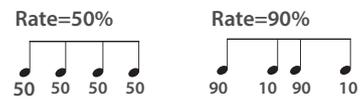
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

Korrigieren des Timings eines Pattern (QUANTIZE)

Mit dieser Funktion wird ein bereits aufgenommenes Pattern quantifiziert.

ANMERKUNG

Quantize korrigiert nur das Timing, zu dem Sie eine Taste drücken (Note-ON) und das Timing, zu dem Sie eine Taste loslassen (Note-OFF). Es korrigiert nicht das Timing anderer Performance-Daten. Das bedeutet, dass es zu unerwünschten Ergebnissen kommen kann, wenn Leistungsdaten wie Pitch Bend oder Modulation von den Noten, auf die sie ursprünglich angewendet wurden, verschoben werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
TARGET	LOOP	Die Änderungen gelten für den Bereich, der im LOOP Einstellung (S. 112).
	PATTERN	Die Änderungen werden auf das ausgewählte Pattern angewendet.
<Quantize Type>	Bestimmt, wie die Quantifizierung erfolgt.	
	RASTER	Die Raster-Quantifizierung wird während der Bearbeitung angewendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie ein genaues Timing benötigen, z. B. für Schlagzeug oder Bass. 
	SHUFFLE	Die Shuffle-Quantifizierung wird während des Editiervorgangs angewendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie dem Rhythmus einen Swing- oder Shuffle-Effekt verleihen möchten.
Resolution [E1] Regler	Bestimmt das Timing der Quantisierung als Note Wert. RASTER: 1/32 (♩)–1/4 (♩) SHUFFLE: 1/16 (♩)–1/8 (♩) Wenn Sie Grid Quantize verwenden, wählen Sie die kürzeste Note Wert aus, die in der Region auftritt, in der Sie quantifizieren. * Wenn Sie Shuffle Quantize auf Leistungsdaten anwenden, die erhebliche Abweichungen im Timing aufweisen, erhalten Sie möglicherweise nicht das erwartete Ergebnis. Wenden Sie in diesem Fall zuerst die GRID Quantize-Funktion auf die ursprünglichen Performance-Daten an, so dass diese entsprechend der musikalischen Punktzahl ausgerichtet sind, und wenden Sie dann die Shuffle Quantize-Funktion an, um den gewünschten Effekt zu erzielen.	
	Strength [E2] Regler	0–100% Verwenden Sie diesen Einstellung, wenn Sie die Grid Quantize-Funktion anwenden. Bestimmt, wie stark die Noten auf die Intervalle der Noten-Wert verschoben werden, die durch die Rasterauflösung festgelegt sind. Wenn dieser Wert auf "100%" gesetzt ist, werden die Noten bis zu den genauen Intervallen des Grid Resolution Timing verschoben. Bei niedrigeren Werten werden weniger Timing-Korrekturen auf die Noten angewendet. Bei einem Einstellung von "0%" wird keine Timing-Korrektur angewendet.
Rate [E2]-Regler	0–100% Verwenden Sie diesen Einstellung, wenn Sie Shuffle Quantize anwenden. Wenn dieser Wert auf 50% gesetzt ist, werden die Noten in gleichem Abstand ausgegeben. Wenn diese Wert erhöht wird, wird ein Bouncy-Effekt wie bei gepunkteten Noten erzielt. 	
RANGE MIN [E3] Regler	0 (C-1) –127 (G9)	Bestimmt die untere Grenze des Notenbereichs, der quantifiziert wird.
RANGE MAX [E4] Regler		Bestimmt den oberen Grenzwert des Notenbereichs, der quantifiziert wird.

Löschen unerwünschter Leistungsdaten (ERASE)

Alle Performance-Daten des angegebenen Typs werden gelöscht. Da die gelöschten Leistungsdaten durch Restdaten ersetzt werden, ändert sich die Länge des Pattern nicht.

Parameter	Wert	Beschreibung
TARGET	LOOP	Die Änderungen gelten für den Bereich, der im LOOP Einstellung (S. 112).
	PATTERN	Die Änderungen werden auf das ausgewählte Pattern angewendet.
<Event>	Die Änderungen werden auf das ausgewählte Pattern angewendet.	
	All	Spieldaten
	Note	Noten-Meldungen
	Control Change	Empfangen von Control Change-Meldungen
	Pitch Bender	Pitch Bend-Meldungen
	Poly Aftertouch	Polyphoner Aftertouch
	Channel Aftertouch	Kanal-Aftertouch
RANGE MIN [E3] Regler	0 (C-1) -127 (G9)	Bestimmt den unteren Grenzwert des zu löschenden Bereichs.
RANGE MAX [E4] Regler		Bestimmt den oberen Grenzwert des zu löschenden Bereichs.
<p>Wenn EVENT auf "Note", "Poly Aftertouch" oder "Control Change" eingestellt ist, können Sie den Wertebereich festlegen. Range Min bestimmt die minimale Wert des Bereichs und Range Max bestimmt die maximale Wert des Bereichs.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> Wenn Sie alle Noten oder polyphoner Aftertouch-Daten löschen möchten, stellen Sie den Bereich Min auf "C1" und den Bereich Max auf "G9". Wenn Sie "C4" löschen möchten, stellen Sie sowohl Range Min als auch Range Max auf "C4". Wenn Sie von "C3" bis "C4" löschen möchten, stellen Sie den Bereich Min auf "C3" und den Bereich Max auf "C4". Wenn Sie alle Controller-Nummern löschen möchten, stellen Sie Range Min auf "0" und Range Max auf "127". 		

Die Transponierung (TRANPOSE)

Diese Funktion transponiert die Noten des angegebenen Bereichs in einem Bereich von ±24 Semitonen.

Parameter	Wert	Beschreibung
TARGET	LOOP	Die Änderungen gelten für den Bereich, der im LOOP Einstellung (S. 112).
	PATTERN	Die Änderungen werden auf das ausgewählte Pattern angewendet.
BIAS [E1]-Regler	-127-127	Bestimmt die Transposition in Halbtoneinheiten.
RANGE MIN [E3] Regler	0 (C-1) -127 (G9)	Bestimmt den unteren Grenzwert für den Bereich der Noten, die transponiert werden.
RANGE MAX [E4] Regler		Bestimmt den oberen Grenzwert des Notenbereichs, der vertauscht wird.

Ändern der Geschwindigkeit (CHANGE VELOCITY)

Mit dieser Funktion wird die Dynamik (Geschwindigkeit) der Tastatur im ausgewählten Bereich verändert.

Parameter	Wert	Beschreibung
TARGET	LOOP	Die Änderungen gelten für den Bereich, der im LOOP Einstellung (S. 112).
	PATTERN	Die Änderungen werden auf das ausgewählte Pattern angewendet.
BIAS [E1]-Regler	-99-99	Bestimmt den Wert, um den die aufgezeichnete Geschwindigkeit verändert wird.
RANGE MIN [E3] Regler	0 (C-1) -127 (G9)	Bestimmt den unteren Grenzwert des Notenbereichs, der verändert wird.
RANGE MAX [E4] Regler		Bestimmt den oberen Grenzwert des Notenbereichs, der verändert wird.

Ändern der Notendauer (CHANGE DURATION)

Mit dieser Funktion wird die Dauer (die Zeit von Note-On bis Note-Off) der Noten im ausgewählten Bereich eingestellt. Sie können diese Konvertierung verwenden, um dem Auftritt ein Staccato- oder Tenuto-Feeling zu verleihen.

Parameter	Wert	Beschreibung
TARGET	LOOP	Die Änderungen gelten für den Bereich, der im LOOP Einstellung (S. 112).
	PATTERN	Die Änderungen werden auf das ausgewählte Pattern angewendet.
BIAS [E1]-Regler	-960-960	Bestimmt den Betrag, um den die Notendauer geändert wird.
RANGE MIN [E3] Regler	0 (C-1) -127 (G9)	Bestimmt den unteren Grenzwert des Notenbereichs, der verändert wird.
RANGE MAX [E4] Regler		Bestimmt den oberen Grenzwert des Notenbereichs, der verändert wird.

Verschieben der Performance-Daten vorwärts oder rückwärts (SHIFT CLOCK)

Diese Funktion verschiebt das Timing der Performance-Daten im angegebenen Bereich in Einheiten von Ticks vorwärts bzw. rückwärts. Wenn Sie die Spieldaten leicht verschieben, können Sie das Gefühl eines „Rushing“ oder „Dragging“ erzeugen.

Wenn die Shift Clock-Funktion dazu führt, dass Daten über den Anfang des Songs hinaus verschoben werden, werden diese Daten an den Anfang des Songs verschoben.

Parameter	Wert	Beschreibung
TARGET	LOOP	Die Änderungen gelten für den Bereich, der im LOOP Einstellung (S. 112).
	PATTERN	Die Änderungen werden auf das ausgewählte Pattern angewendet.
<Event>	Bestimmt die zu verschiebenden Leistungsdaten.	
	Alle drei Tom-Pads	Spieldaten
	Hinweis	Noten-Meldungen
	Control Change (CC#7)	Empfangen von Control Change-Meldungen
	Pitch Bender	Pitch Bend-Meldungen
	polyphoner Aftertouch	polyphoner Aftertouch
	Kanal-Aftertouch	Kanal-Aftertouch
BIAS [E1]-Regler	-960-960	Bestimmt die Anzahl der Ticks, um die die Daten verschoben werden.

Importieren von SMF als Pattern (IMPORT)

Gehen Sie wie folgt vor, um SMF-Daten als Pattern zu importieren. Die importierten SMF-Daten können im PATTERN-Display als PATTERN behandelt werden.

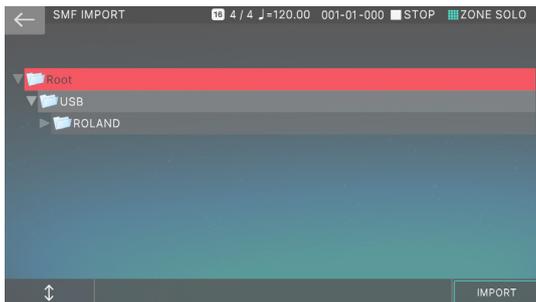
ANMERKUNG

Kopieren Sie zuvor eine SMF-Datei aus dem Computer in den gewünschten Ordner eines USB-Flashspeicher.

1. Wählen Sie im PTN UTILITY-Display [E5] IMPORT aus.

Das SMF IMPORT-Display erscheint.

Das Ziel für den Import kann ein Verzeichnis sein, das bereits ein Pattern enthält. In diesem Fall wird das ursprüngliche Pattern überschrieben.



2. Wählen Sie die zu ladene SMF-Datei aus.

Der ausgewählte Tone wird hervorgehoben angezeigt. Sie können die Datei wie folgt auswählen.

Der Bedienvorgang	Beschreibung
Berühren eines Dateinamens im Display	Wählt direkt die Datei aus, die Sie berührt haben.
[1]-Regler [▲] Button [▼] Button	Blättern Sie nach oben bzw. unten, um eine Datei auszuwählen.
[ENTER]-Taster	Erweitert den Inhalt eines Ordners. Drücken Sie erneut, um den erweiterten Inhalt auszublenden.
[▶]-Taster	Erweitert den Inhalt eines Ordners.
[◀]-Taster	Blendet den erweiterten Inhalt aus.
[EXIT]-Taster	Die vorherige Display-Seite wird wieder aufgerufen.

3. Wählen Sie [E6] IMPORT.

Das SMF IMPORT-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1] Start	Bestimmt die Startgröße des zu importierenden SMF.
[E2] Length	Bestimmt die Anzahl der zu importierenden SMF-Größen.
[E3] Destination	Bestimmt den Import-Ziel-Track.
[E4] EDIT NAME	Benennt den Pattern-Namen nach dem Import um.

4. Wählen Sie [E6] OK.

Der Import wird ausgeführt und das PATTERN-Display wird nach Abschluss des Vorgangs wieder aufgerufen.

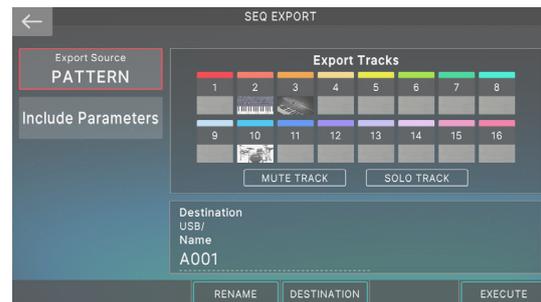
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

Exportieren eines Pattern als SMF (EXPORT)

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Pattern der aktuell ausgewählten Scene in SMF-Daten zu konvertieren und in ein USB-Flashspeicher zu exportieren.

1. Wählen Sie im PTN UTILITY-Display [E6] EXPORT aus.

Das SMF EXPORT-Display erscheint.



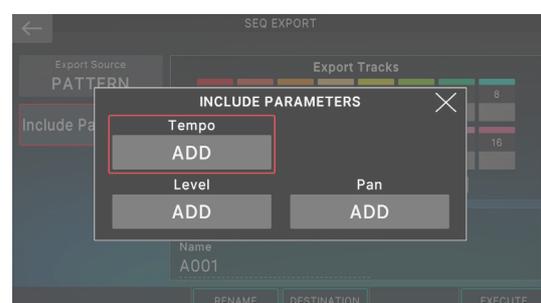
2. Berühren Sie oben links im Display <EXPORT SOURCE> und wählen Sie "PATTERN" als Quelle aus.



Sie können nicht nur einzelne Pattern exportieren, sondern auch nach Gruppen oder Songs (S. 134) (S. 138).

3. Berühren Sie oben links im Display <INCLUDE Parameter> und wählen Sie die Parameter aus, die in die exportierten Daten aufgenommen werden sollen.

Parameter	Beschreibung
Tempo	Fügt die Tempo-Daten des Pattern in den Export ein.
Level	Schließen Sie die Pattern Level-Daten in den Export ein.
Panning	Schließen Sie die PAN-Daten (Stereo Position) des Pattern in den Export ein.



4. Nachdem Sie die gewünschten Elemente unter INCLUDE Parameter ausgewählt haben, drücken Sie den [EXIT] Button.

Kehren Sie zum SEQ EXPORT-Bildschirm zurück.

5. Tippen Sie auf <MUTE TRACK> oder <SOLO TRACK>, um die zu exportierenden Tracks auszuwählen.

Der MUTE SELECT-Bildschirm oder DER SOLO SELECT-Bildschirm wird angezeigt.

6. Wählen Sie Tracks wie bei "Stummschalten eines Tracks (MUTE)" (S. 113) oder "Soloing eines Track (SOLO)" (S. 114).

Patterns der Tracks, die nicht stummgeschaltet sind (bzw. die nicht isoliert sind), werden exportiert. Wenn mehrere Variationen im entsprechenden Track vorhanden sind, werden alle Variationen exportiert.

7. Wählen Sie die gewünschten Tracks aus und drücken Sie den [EXIT]-Button.

Kehren Sie zum SEQ EXPORT-Bildschirm zurück.

8. Wählen Sie [E3] RENAME.

Das RENAME-Display erscheint.

9. Geben Sie einen Dateinamen ein, wie im RENAME-Display beschrieben (S. 16).

Wenn Sie DEN EXPORT ausführen, werden einzelne SMF-Dateien mit fortlaufenden Nummern erstellt, beginnend mit dem Dateinamen, den Sie eingeben.

Beispiel: Wenn Sie "MyPTN" als Dateinamen zuweisen, werden SMF-Dateien mit den folgenden Namen erstellt.

- MyPTN_01-A.MID SMF von Track 1 Pattern A
- MyPTN_01-B.MID SMF von Track 1 Pattern B
- MyPTN_02-A.MID SMF von Track 2 Pattern A

* Wenn Sie fortfahren, ohne einen Namen zuzuweisen, wird automatisch die Scene-Nummer als Dateiname verwendet.

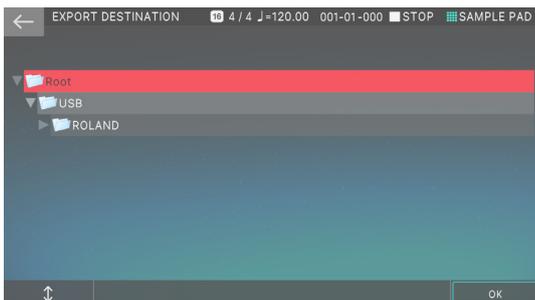
10. Wählen Sie [E6] OK.

Kehren Sie zum SEQ EXPORT-Bildschirm zurück.

11. Wählen Sie das [E4]-ZIEL aus.

Das USER SAMPLE IMPORT (DESTINATION)-Display erscheint.

12. Wählen Sie den Zielordner für den Export aus.



Der ausgewählte Tone wird hervorgehoben angezeigt. Sie können den Ordner wie folgt auswählen.

Der Bedienvorgang	Beschreibung
Berühren eines Dateinamens im Display	Wählt direkt den Ordner aus, den Sie berührt haben.
[1]-Regler [▲] Button [▼] Button	Blättern Sie nach oben bzw. unten, um einen Ordner auszuwählen.
[ENTER]-Taster	Erweitert den Inhalt eines Ordners. Drücken Sie erneut, um den erweiterten Inhalt auszublenden.
[▶]-Taster	Erweitert den Inhalt eines Ordners.
[◀]-Taster	Blendet den erweiterten Inhalt aus.
[EXIT]-Taster	Die vorherige Display-Seite wird wieder aufgerufen.

13. Wählen Sie [E6] OK.

Kehren Sie zum SEQ EXPORT-Bildschirm zurück.

14. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Zuerst wird ein Ordner mit dem gleichen Namen wie der eingegebene Dateiname in dem Ordner erstellt, der durch das EXPORTZIEL bestimmt wird. Danach wird ein Ordner mit dem Namen der EXPORTQUELLE („PTN“, „GRP“, „SNG“) im ersten Ordner erstellt. anschließend werden die SMF-Dateien im nächsten Ordner erstellt.

* Wenn das Exportziel bereits Dateien mit demselben Namen enthält, werden Sie in einem Bestätigungsfenster gefragt, ob Sie diese überschreiben möchten.

15. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Play-Display aufzurufen.

Speichern eines Patterns

Die erstellten Songdaten werden in der aktuellen Szene gespeichert. Wenn Sie ein von Ihnen erstelltes Pattern beibehalten möchten, wählen Sie Sichern the Scene (S. 56).

So erstellen Sie eine Gruppe

Erstellen einer Gruppe

Wählen Sie zuvor eine Scene aus und erstellen Sie Patterns in mehreren Tracks, wie im Verfahren zum Aufzeichnen eines Pattern (beschrieben S. 117).

1. Drücken Sie den [PATTERN]-Taster.

Der PATTERN-Bildschirm erscheint.



2. Gehen Sie wie folgt vor, um für einen Track eine Kombination von Patterns zu erstellen.

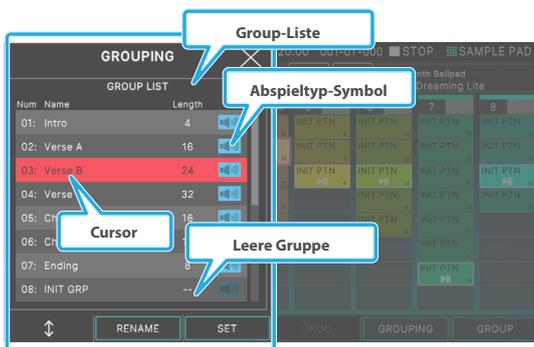


In diesem Beispiel ist das aktuelle Pattern jedes Tracks wie folgt.

Track 1-C	Track 2-A	Track 3-B	Track 4-B
Track 5-C	Track 6-C	Track 7-G	Track 8-C

3. Wählen Sie die [E5]-GRUPPIERUNG aus.

Der GROUP-Bildschirm erscheint.



Gruppen, deren "Length"-Feld „-“ ist, sind leere Gruppen, die nicht gruppiert sind.

4. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Nummer.

5. Wählen Sie [E3] SET.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

6. Wählen Sie [E5] OK, um den Vorgang auszuführen.

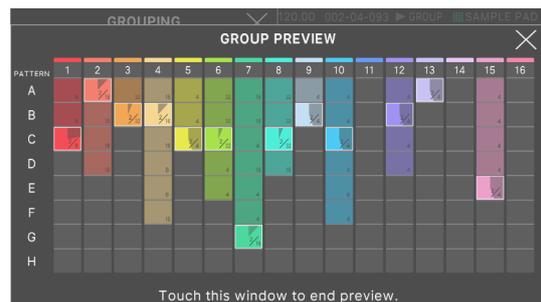
Die aktuelle Kombination von Patterns für jeden Track wird als „Group“ registriert.

7. Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster.

Sie können die Gruppe, die Sie erstellt haben, vorspielen, um zu überprüfen, ob es sich um die von Ihnen gewählte Kombination handelt.

Sie können auch durch Berühren des <play icon> in der Group-Liste vorspielen.

Das GROUP PREVIEW-Display wird während des Audits angezeigt. Wie das PTN-Display zeigt das GROUP PREVIEW-Display die aktuelle Patterns jedes Tracks auf einen Blick an.



8. Um das Playback zu stoppen, drücken Sie den [■STOP]-Taster.

Sie können den Vorgang auch beenden, indem Sie das GROUP PREVIEW-Display berühren.

9. Wiederholen Sie bei Bedarf die Schritte 2–6, um weitere Gruppen zu erstellen.

ANMERKUNG

Pro Scene können maximal 16 Gruppen erstellt werden.

Benennen einer Gruppe (RENAME)

Sie können jeder Gruppe einen Namen zuweisen. Die Zuordnung eines informativen Namens hilft Ihnen, die Gruppen voneinander zu unterscheiden. Es empfiehlt sich, eine Gruppe, die Sie erstellen, einen Namen zuzuweisen.

HINWEIS

- Sie können eine Gruppe nicht umbenennen, bevor Sie sie erstellt haben.
- Der Gruppenname darf maximal acht Zeichen lang sein.

1. Wählen Sie in der GROUP-LISTE die Gruppe aus, die Sie umbenennen möchten, und wählen Sie dann [E2] RENAME.

Das RENAME-Display erscheint.

2. Bearbeiten Sie den Gruppennamen wie im RENAME-Bildschirm beschrieben (S. 16).

3. Wählen Sie [E6] OK.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

Bearbeiten einer Gruppe

Sie können auch nach dem Erstellen einer Gruppe die Struktur der Gruppe im GROUP-Display verändern.

Grundlegende Bedienung im GROUP-Display

1. Drücken Sie den [GROUP]-Taster.

Der GROUP-Bildschirm erscheint.

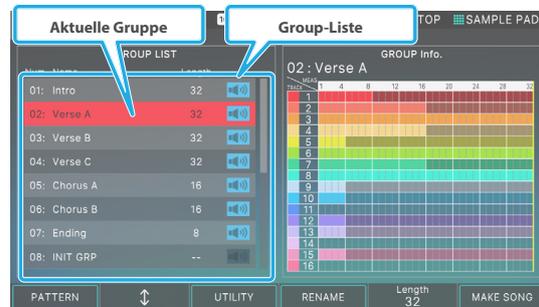


2. Wählen Sie eine Funktion aus und bearbeiten Sie die Parameter.

Funktionen	Beschreibung
[E1] PATTERN	ruft das Display für die Auswahl des Patterns auf.
[2]-Regler	Verschiebt die Cursor in der GROUP-LISTE.
[E3]-UTILITY	Ruft das GROUP UTILITY-Display auf.
[E4] RENAME	Benennt die Gruppe um.
[E5]-LENGTH	Bearbeitet die Loop-Einstellungen für die Gruppe.
[E1] MAKE SONG	Ruft das MAKE SONG-Display auf.

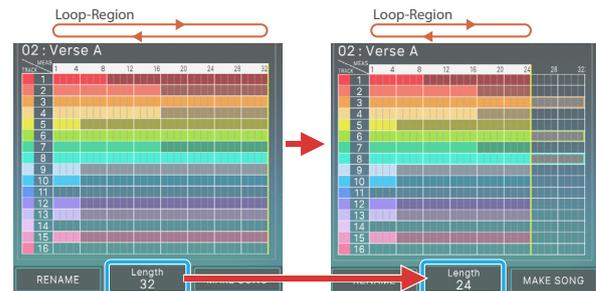
Festlegen der Loop-Einstellungen (Length)

Die Loop-Länge jeder Gruppe (Length) kann separat von den Loop-Einstellungen für ein Pattern festgelegt werden. Im PATTERN-Display kann das Wiedergabe in einer Schleife von acht Maßeinheiten angezeigt werden. Wenn Sie das Display halbieren, wird es in einer Gruppe in vier Maßeinheiten abgespielt.



Die rechte Seite des Displays wird als GROUP Info Area bezeichnet. In diesem Bereich werden für jeden Track der aktuellen Gruppe die vorhandenen bzw. fehlenden Daten sowie die Länge des aktuellen Pattern für jeden Track angezeigt.

1. Stellen Sie mit dem [E5] Regler den Length Parameter ein.



Bestimmt die Länge des Gruppenspiels.

Die Länge wird auch in der GRUPPE Info angezeigt. Bereich. Der Bereich außerhalb des Bereichs, der durch die Länge festgelegt wurde, ist ausgegraut und wird nicht abgespielt.

Benennen einer Gruppe (RENAME)

Sie können jeder Gruppe einen Namen zuweisen. Durch die Zuweisung eines informativen Namens können Sie die Gruppen unterscheiden, ohne den Inhalt der einzelnen Gruppen genauer untersuchen zu müssen.

1. Wählen Sie im GROUP-Display die Gruppe aus, die Sie umbenennen möchten, und wählen Sie dann [E4] RENAME.

Das RENAME-Display erscheint.

2. Bearbeiten Sie den Gruppennamen wie in der Beschreibung des RENAME-Bildschirms (S. 16).

3. Wählen Sie [E6] OK.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

Initialisieren einer Gruppe (INITIALIZE)

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Gruppe zu initialisieren.

1. Wählen Sie im GROUP-Display das [E3]-UTILITY aus.

Das GROUP UTILITY-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem [1]-Regler den Effekt aus, dessen Position in der Kette verschoben werden soll.

3. Wählen Sie [E2] INITIALISIEREN.

Die Gruppe wird initialisiert.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Haupt-Display aufzurufen.

Exportieren einer Gruppe als SMF (EXPORT)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Patterns einer Gruppe in der aktuell ausgewählten Scene in SMF-Daten zu konvertieren und in ein USB-Flashspeicher zu exportieren.

1. Wählen Sie im GROUP UTILITY-Display [E3] EXPORT aus.

Das SMF EXPORT-Display erscheint.

2. Nehmen Sie die Einstellungen im SEQ EXPORT-Bildschirm vor, wie in den Schritten 2–14 unter beschrieben "Exportieren eines Pattern als SMF (EXPORT)" (S. 130). Wählen Sie in diesem Fall "GROUP" als Quelle aus.

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Play-Display aufzurufen.

Speichern einer Gruppe

Die Daten der von Ihnen erstellten Gruppen werden als Ganzes in der aktuellen Scene gesichert. Wenn Sie die erstellten Gruppen beibehalten möchten, wählen Sie Sichern the Scene (S. 56).

So erstellen Sie einen Song

Erstellen eines Songs

Wählen Sie im Vorfeld eine Scene aus und erstellen Sie Patterns und Gruppen, wie unter Aufzeichnen eines Pattern (beschrieben S. 117) Und Erstellen einer Gruppe (S. 132).

1. Drücken Sie den [GROUP]-Taster.

Der GROUP-Bildschirm erscheint.



2. WÄHLEN SIE [E6] MAKE SONG.

Der MAKE SONG-Bildschirm erscheint.



3. Berühren Sie in der GROUP LIST auf der linken Seite <ADD> für die Gruppe, die zuerst abgespielt werden soll.

Die gewünschte Gruppe wird dem SONG-Bereich auf der rechten Seite des Displays hinzugefügt, und die Eingangsposition (roter Rahmen) wird um eine Position verschoben.

Menü	Beschreibung
[E2]	Verschiebt den Cursor in der GROUP-LISTE.
[E3] ADD/REPLACE	Schaltet die Eingabemethode um. Wenn Sie REPLACE verwenden, wird die Gruppe an der Eingabeposition ersetzt.
[E4] ADD oder [E4] REPLACE	Führt den Function Set für [E3] aus.
[E5] BACK DEL	Löscht die Gruppe an der Eingabeposition (roter Rahmen) und verschiebt die Eingabeposition um eine Position zurück.
[E6] SONG	Ruft das SONG-Display auf.
<Play Icon>	Spielt die Gruppe vor, deren Symbol berührt wird.

4. Wiederholen Sie Schritt 3 nach Bedarf, um den Song zu erstellen.

ANMERKUNG

- Sie können maximal 32 Gruppen eingeben.
- Jede Scene kann einen Song enthalten.

HINWEIS

Wenn Sie eine Gruppe bzw. einen Song erstellen und dann eine andere Scene auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne vorher die Scene gesichert zu haben, werden die bis dahin nicht gesicherten Daten gelöscht.

Editieren

Sie können die Song-Struktur auch nach dem Erstellen eines Songs im SONG-Display verändern.

Grundlegende Bedienung im SONG-Display

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster.

Das SONG-Display erscheint.



2. Wählen Sie eine Funktion aus und bearbeiten Sie die Parameter.

Menü	Beschreibung
[E1] MAKE SONG	Ruft das MAKE SONG-Display auf.
[E2] EDIT	Ruft das SONG-Display auf.
[E3] DELETE	Löscht eine Gruppe.
[E4] SKIP	Bestimmt, ob eine bestimmte Gruppe übersprungen wird, wenn der Song abgespielt wird.
[E5] MEAS	Zeigt die Timeline als Maßeinheiten an.
[E6] EXPORT	ruft das Sequencer-Display auf.

Überspringen einer bestimmten Gruppe (SKIP)

Im SONG-Display werden die im Display angeordneten Gruppen nacheinander abgespielt. Sie können jedoch festlegen, dass der Wiedergabe eine bestimmte Gruppe überspringt. Da Sie dies auch während des Songs tun können, können Sie die Struktur des Songs schnell und frei verändern.

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster.

Das SONG-Display erscheint.

2. Wählen Sie [E4] SKIP.

Eines der Gruppenfelder mit den Daten wird mit einem roten Rahmen angezeigt.

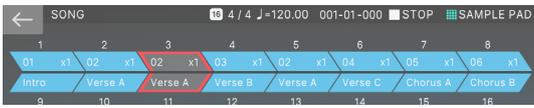


3. Verwenden Sie den Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster, um den roten Rahmen auf das Gruppenfeld zu verschieben, das übersprungen werden soll.

Sie können den Rahmen nicht in ein Feld verschieben, das keine Daten enthält.

4. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das durch den roten Rahmen ausgewählte Gruppenfeld ist ausgegraut. Das ausgegraute Gruppenfeld wird übersprungen, wenn der Song abgespielt wird.



5. Um die Skip-Funktion zu deaktivieren, bewegen Sie den roten Rahmen und drücken Sie erneut den [ENTER] Button.

Sie können auch direkt ein Gruppenfeld im Display berühren, um das Feld auszugrauen (löschen).

6. Wiederholen Sie die Schritte 2–4, um wieder in den Normalzustand zurückzukehren.

ANMERKUNG

Der SKIP Einstellung wird in der Scene gesichert.

Bearbeiten der Song-Struktur (SONG EDIT)

Mit den Song Edit-Funktionen können Sie die Struktur eines bereits abgeschlossenen Songs verändern, indem Sie ausgewählte Gruppen kopieren, verschieben oder löschen. Sie können auch verschiedene andere Funktionen nutzen, wie z. B. Loop Wiedergabe-Einstellungen für bestimmte Gruppen oder den gesamten Song.

Grundsätzliche Bedienung im Editier-Modus

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster.

Das SONG-Display erscheint.

2. Wählen Sie [E2] EDIT.

Das SONG EDIT-Display erscheint.



3. Wählen Sie das Pattern aus, auf das eine Operation angewendet werden soll.

Das ausgewählte Gruppenfeld ist rot umrahmt. Sie können eine Gruppe mit dem Cursor [▲] [▼] [◀] [▶] auswählen oder durch direktes Berühren des Group Box-Felds.

4. Wählen Sie mit den [E1]–[E6]-Reglern den gewünschten Vorgang aus.

5. Verändern Sie die Einstellungen nach Ihren Vorstellungen.

Menü	Beschreibung
[E1] MOVE	Verschiebt eine Gruppe.
[E2] COPY	Kopiert eine Gruppe und fügt sie an einer anderen Position ein.
[E3] DELETE	Löscht eine Gruppe.
[E4] LOOP	Bestimmt die Loop Wiedergabe-Einstellungen für den gesamten Song.
[E5] Repeat	Bestimmt die Loop Wiedergabe-Einstellungen für eine einzelne Gruppe.
[E6] PATTERN	rufft das Display für die Auswahl des Patterns auf.

6. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SONG-Display aufzurufen.

ANMERKUNG

Die im Song Edit vorgenommenen Änderungen werden in der Scene gespeichert.

Verschieben einer Gruppe (MOVE)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Wählen Sie im SONG EDIT-Display die Move-Source-Gruppe und anschließend [E1] MOVE.

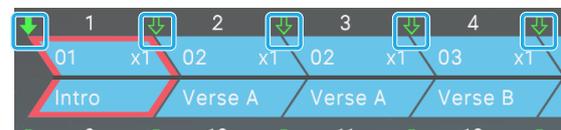
Das SONG-Display erscheint.

Ein grünes ↓(Pointer) erscheint oberhalb des Symbols eines Gruppenfelds.

Verwenden Sie diese Zeiger, um die Zielposition festzulegen.



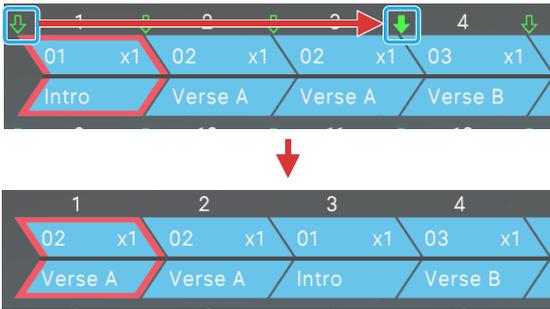
Zeiger



2. Berühren Sie den Zeiger, der dem gewünschten Move-Ziel entspricht.

Die Farbe des Zeigers ändert sich zu einem durchgehenden Bild ↓ Zeigt an, dass das Move-Destination festgelegt wurde.

Wenn Sie beispielsweise möchten, dass sich die Gruppe „Intro“ an der ersten Position zwischen der dritten und vierten Position bewegt, geben Sie den Zeiger an, wie in der Abbildung unten gezeigt.



3. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Die ausgewählte Gruppe wird verschoben, und Sie kehren zum BILDSCHIRM ZUR BEARBEITUNG DES SONGS zurück.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E1] EXIT.

Kopieren einer Gruppe (COPY)

Gehen Sie wie folgt vor, um die ausgewählte Gruppe zu kopieren und an einer anderen Position einzufügen. Die Copy Source-Gruppe bleibt an der ursprünglichen Position.

1. Wählen Sie im SONG EDIT-Display die Copy Source-Gruppe und anschließend [E2] COPY.

Das KIT COPY-Display erscheint.

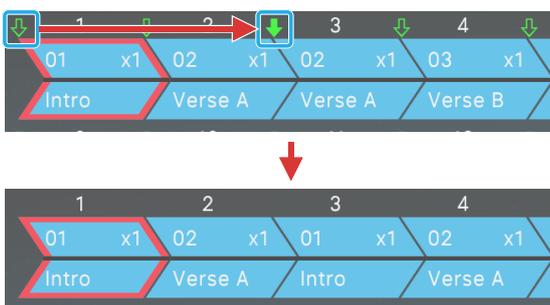
Ein grünes ↓(Pointer) erscheint oberhalb des Symbols eines Gruppenfelds.

Verwenden Sie diese Zeiger, um den Zielspeicherort für die Kopie festzulegen.

2. Berühren Sie den Zeiger, der dem gewünschten Zielort entspricht.

Die Farbe des Zeigers ändert sich zu einem durchgehenden Bild ↓Zeigt an, dass das Move-Destination festgelegt wurde.

Wenn Sie beispielsweise möchten, dass sich die Gruppe „Intro“ an der ersten Position zwischen der dritten und vierten Position bewegt, geben Sie den Zeiger an, wie in der Abbildung unten gezeigt.



3. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Die ausgewählte Gruppe wird verschoben, und Sie kehren zum SONG EDIT zurück.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E1] EXIT.

Löschen einer Gruppe (DELETE)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Wählen Sie im SONG EDIT-Display die Gruppe aus, die Sie löschen möchten, und wählen Sie dann [E3] DELETE.

Die ausgewählte Datei wird gelöscht.

Loop-Einstellungen für den gesamten Song (LOOP)

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Loop-Bereich für den gesamten Song festzulegen. Wenn der Song Wiedergabe in den Loop-Bereich gelangt, wird der ausgewählte Bereich als Loop gespielt, solange der Loop eingeschaltet ist (bzw. bis der Song gestoppt wird). Sie können den Loop-Bereich frei einstellen oder den Loop ein- bzw. ausschalten, während der Song abgespielt wird.

1. Wählen Sie im SONG EDIT-Display die Move-Source-Gruppe und anschließend den [E4] LOOP aus.

Das SONG-Display erscheint.

2. Stellen Sie die gewünschten Parameter ein.

Parameter	Wert	Beschreibung
[E1] EXIT	-	Ruft das SONG-Display auf.
START [E3] Regler	1–32	Gibt die Gruppe an, die den Anfang des Loop-Bereichs bildet.
END [E4] Regler	1–32	Gibt die Gruppe an, die den Anfang des Loop-Bereichs bildet.
[E6] LOOP-SW	AUS, EIN	Schaltet die Loop-Wiedergabe ein bzw. aus.

Bei den in der folgenden Abbildung gezeigten Einstellungen werden die Gruppen „Intro“ → „Verse A“ → „Verse B“ abgespielt, und Wiedergabe geht in den Loop-Bereich und setzt die Schleife über die Gruppen „Verse B“ fort. → „Verse C“, solange die Loop-Funktion eingeschaltet ist.



Loop-Einstellungen für eine einzelne Gruppe (Repeat)

Zusätzlich zu den Loop-Einstellungen für den gesamten Song können Sie für jede Gruppe festlegen, wie oft die Song Wiedergabe gespielt wird (Repeat).

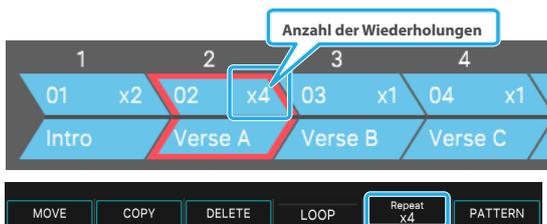
Beispiel: In einem Song mit der Wiedergabe-Reihenfolge A → B → C → D, Sie können die Song-Struktur unverändert lassen und die dritte Gruppe "C" zweimal spielen, so dass die Wiedergabe erscheint als A → B → C → C → D.

Die Repeat-Einstellungen für einzelne Gruppen können während des Songspiels frei verändert werden.

1. Wählen Sie im SONG EDIT-Display die Gruppe aus, deren REPEAT Einstellung geändert werden soll.
2. Stellen Sie mit dem [E5]-Regler die Anzahl der Wiederholungen ein.

Parameter	Wert	Beschreibung
Repeat [E5] Regler	x1-x64	Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen.

Die angegebene Anzahl der Wiederholungen wird oben rechts im Gruppenfeld-Symbol angezeigt.



ANMERKUNG

Loop-Einstellungen für den gesamten Song können zusammen mit Loop-Einstellungen für einzelne Gruppen verwendet werden.

Einstellen der Lautstärke-Balance

Wenn Sie die Patterns und den Song erstellt haben, stellen Sie die Balance und das Schwenken nach Bedarf ein. Diese Einstellungen können am besten im MIXER-Display vorgenommen werden. Dort können Sie die Balance zwischen den Zonen einstellen, während Sie die wichtigsten Parameter (S. 72).

Exportieren eines Songs als SMF (EXPORT)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Patterns des Songs für die aktuell ausgewählte Scene in SMF zu konvertieren und in ein USB-Flashspeicher zu exportieren.

1. Wählen Sie im SONG-Display [E6] EXPORT aus.
Das SMF EXPORT-Display erscheint.
2. Fahren Sie mit den Vorgängen im SEQ EXPORT-Bildschirm fort, wie in den Schritten 2–14 unter beschrieben "Exportieren eines Pattern als SMF (EXPORT)" (S. 130). Wählen Sie in diesem Fall "SONG" als Quelle aus.
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SONG-Display aufzurufen.

Sichern der Songdaten

Die erstellten Songdaten werden in der aktuellen Szene gespeichert. Wenn Sie den erstellten Song behalten möchten, wählen Sie Sichern the Scene (S. 56).

Verwendung des SMF-Players

Sie können den SMF-Player dieses Instruments anstelle des Sequencer verwenden.

1. Drücken Sie den [MENU] Button.
2. Berühren Sie <SCENE EDIT>.
3. Berühren Sie die Registerkarte <SONG>.
4. Stellen Sie den SEQUENCER-TYP auf "SMF Player".

Dieser Einstellung muss für jede Scene erstellt werden. Sie können den Sequencer nicht verwenden, während der SMF Player verwendet wird.

ANMERKUNG

Sie können auch den [SHIFT] Button gedrückt halten und den [SONG] Button drücken, um zwischen dem Sequencer und dem SMF-Player die Schalter-Funktion zu aktivieren.

Spielen eines SMF

ANMERKUNG

Kopieren Sie die SMF-Datei bzw. die SMF-Dateien von Ihrem Computer in einen Ordner, den Sie zuvor auf dem USB-Flashspeicher ausgewählt haben.

1. Stellen Sie den SEQUENCER-TYP auf "SMF Player".

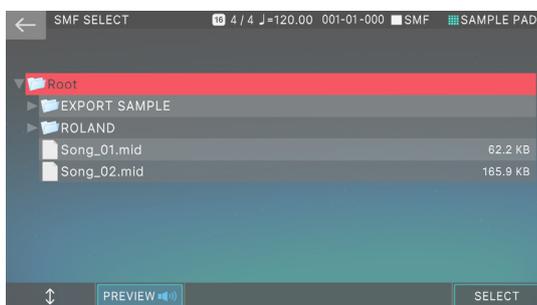
2. Drücken Sie den [SONG]-Taster.

Das SMF CONTROL-Display erscheint.



3. Berühren Sie <SMF SELECT>.

Das SMF SELECT-Display erscheint.



ANMERKUNG

Drücken Sie [E2] PREVIEW, um eine SMF-Vorschau anzuzeigen.

4. Wählen Sie das SMF aus, das abgespielt werden soll.
5. Drücken Sie [E6] SELECT.

6. Wenn die Bestätigungsmeldung angezeigt wird, drücken Sie [E5] OK.

Diese Einstellungen werden automatisch gesichert, wenn das Display verlassen wird.

7. Bedienen Sie den SMF Player über das SMF CONTROL-Display.

< >	Verschiebt die aktuelle Position an den Start.
<<<>	Bewegt die aktuelle Position mit jedem Tastendruck um einen Takt nach vorne.
<▶/■>	Spielt das SMF ab und stoppt es.
<▶▶>	Bewegt die aktuelle Position mit jedem Tastendruck um einen Takt nach vorne.
<MUTE>	Auswahl der Spuren für die Stummschaltung
<SOLO>	Bestimmt den Track auf Solo.
TRANPOSE <▲> <▼>	Bestimmt die Transposition.

Taster	Beschreibung
[E1] Jump to LOOP A	Wechselt zu ab LOOP Point A.
[E2] Loop A	Bestimmt die Position des ab LOOP Point A.
[E3] Loop On/Off	schaltet die Loop-Funktion ein bzw. aus.
[E4] Loop B	Bestimmt die Position des ab LOOP Point B.
[E5] Loop A-B CLEAR	Löscht einen Loop-Punkt, der bereits gesetzt war.

Verwendung des AB LOOP

Gehen Sie wie folgt vor, um die Loop-Punkte auf abspielen Only Part eines SMF als Loop einzustellen.

ANMERKUNG

Die Loop-Einstellungen werden in den Scenes gesichert.

1. Drücken Sie den [SONG]-Taster.
Das MIDI Control-Display erscheint.
2. Drehen Sie den [E2] Loop A Regler, um die Loop Start-Position einzustellen.
Drücken Sie während des Wiedergabe-Vorgangs den [E2] Button, um die aktuelle Position auf den Loop A-Punkt einzustellen.
3. Drehen Sie den [E4] Loop B Regler, um den Loop-Endpunkt einzustellen.
Drücken Sie im Wiedergabe-Modus den [E3] Button, um die aktuelle Position auf den Loop B-Punkt einzustellen.
4. Drücken Sie den [E3] Button, um ab Loop einzuschalten.



Wenn der Loop eingeschaltet ist und der Wiedergabe-Wert den Loop B-Punkt erreicht, springt die Wiedergabe-Position zurück zum Loop A-Punkt.

ANMERKUNG

Sie können [E1] Jump to LOOP A drücken, um jederzeit wieder zum Loop A-Punkt zu springen.

Verändern des Tempos

Hier erfahren Sie, wie Sie das Tempo des SMF einrichten, das abgespielt wird.

ANMERKUNG

Der Tempo Wert wird in der Scene gespeichert.

Wenn im SMF Tempos-Daten vorhanden sind, werden diese auf das Tempo geändert, mit dem Sie das SMF-abspielen durchführen.

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

Das TEMPO-Display erscheint.

2. Verändern Sie den Tempowert mit den [INC] [DEC]-Tastern.

Stummschalten eines Tracks (MUTE)

Sie können die Wiedergabe of Patterns für einzelne Tracks stummschalten. Patterns kann auch während Wiedergabe stummgeschaltet werden.

ANMERKUNG

Der Stummschaltungs- bzw. Aufhebungsstatus für jeden Track wird in der Scene gespeichert.

1. Wählen Sie im SMF CONTROL-Display [E3] MUTE aus.

Der Music Select-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie den Track, der stummgeschaltet werden soll.

Die Farbe des Symbols für den Track, den Sie berührt haben, ändert sich, und die Wiedergabe des Tracks ist stummgeschaltet.

Berühren Sie im Display „ALL ON/OFF“, um die Stummschaltung aller Titel gleichzeitig aufzuheben.

3. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Scene-Display anzuwählen.

Sonoining eines Track (SOLO)

Sie können einen ausgewählten Track-abspielen als Solo-Solospur selbst erstellen. Die Tracks können auch während des Wiedergabe-Vorgangs eingelost werden.

ANMERKUNG

Der Solo-Status für jeden Track wird in der Scene gespeichert.

1. Wählen Sie im PATTERN-Display [E4] SOLO.

Das SONG SELECT-Display erscheint.

2. Berühren Sie die gewünschten Tracks.

Die Farbe der Symbole für alle Tracks außer den Tracks, die Sie berührt haben, ändert sich, und die Tracks werden solotiert.

Sie können mehr als einen Track gleichzeitig spielen.

3. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Scene-Display anzuwählen.

08: Control

Anschließen eines Computer über USB	142
Verbindung zu Ihrem Computer	142
USB Driver-Einstellungen	142
Live mit einem Plug-in Synthesizer	142
Verwendung von USB Audio	142
Einstellen des USB Audio-Eingangs	142
Einstellen des USB Audio Output	143
Steuern eines externen MIDI-Gerät (EXT MIDI OUT)	144
Steuern eines externen MIDI-Gerät (EXT MIDI OUT)	144
Verwendung des Vocoder	146
Verwenden eines externen Geräts oder eines Mikrofons	146
Verwendung des Vocoder	147
Anschließen eines Mikrofons	147
Vornehmen Der Vocoder-Einstellungen	147
Verhindern Akustischer Rückkopplungen	149
Bearbeiten des Vocoder	149
Sichern der VOCODER-Einstellung	150

Die USB-Verbindung zu einem Rechner

Anschließen an einen Rechner

Verbinden Sie den USB Computer-Anschluss mit dem Computer, um MIDI- und Audiodaten zwischen den Geräten auszutauschen.

ANMERKUNG

Um dieses Instrument mit dem "VENDOR" Einstellung zu verwenden, laden Sie den erforderlichen Treiber herunter und installieren Sie ihn auf Ihrem Computer. Weitere Informationen finden Sie auf der Roland-Website.

<https://www.roland.com/global/support/>

USB-Treiber-Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um den USB-Treiber für die USB-Verbindung „FANTOM <-> Rechner“ auszuwählen.

1. Drücken Sie den [MENU] Button.



2. Berühren Sie <SYSTEM>.

3. Berühren Sie <GENERAL>.

4. Stellen Sie den "USB Driver"-Parameter auf "VENDOR".

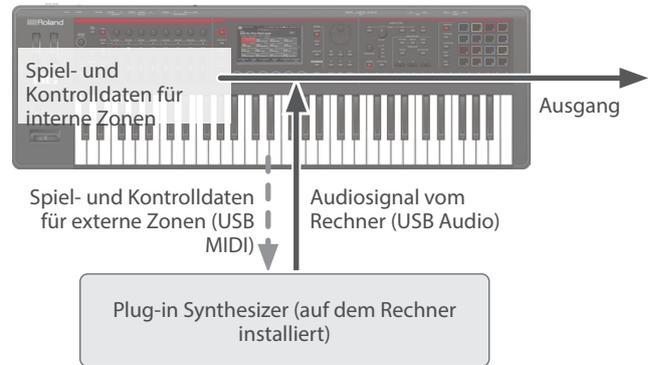
Parameter	Wert	Beschreibung
USB-Driver	VENDOR	Der spezielle Roland-Treiber wird verwendet.
	GENERIC	Der vom Betriebssystem des Rechners zur Verfügung gestellte USB-Treiber wird verwendet. * Es können nur MIDI-Daten ausgetauscht werden.

5. Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die SYSTEM-Einstellungen zu sichern.

6. Schalten Sie das Instrument aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

Spielen eines Plug-in Synthesizers

Sie können mit dem FANTOM einen auf einem Rechner installierten Plug-in Synthesizer ansteuern und in Ihr Spiel integrieren. In diesem Fall können Sie die Audioausgabe des Plug-in Synthesizers über USB Audio an das FANTOM leiten, so dass sie über die OUTPUT-Buchsen des FANTOM gehört wird.

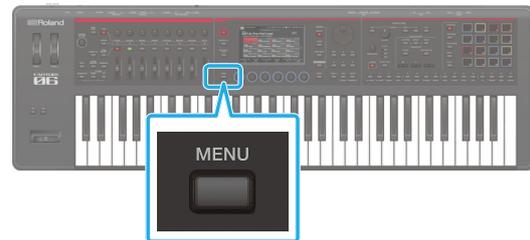


Die Verwendung von USB Audio

Einstellen des USB Audio-Eingangspegels

Sie können Einstellungen für das von einem Rechner übertragene USB-Audiosignal vornehmen.

1. Drücken Sie den [USB AUDIO SELECT]-Taster.



2. Berühren Sie <SYSTEM>.

3. Berühren Sie <GENERAL>.

Das SYSTEM-Display erscheint.



4. Wählen Sie mit dem Cursor "USB Audio Input Switch" und stellen Sie den Wert auf "ON".

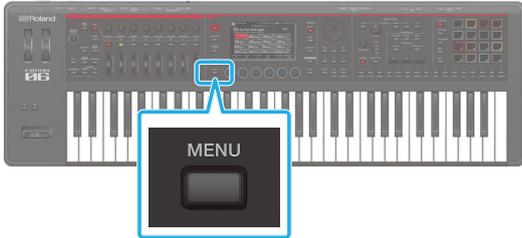
Das Audiosignal des externen Geräts wird eingeschaltet.

5. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern "USB Audio Input Volume" aus und verändern Sie den Wert.

Einstellen des USB Audio Output

Sie können das vom FANTOM erzeugte Audiosignal über USB an einen Rechner leiten.

1. Drücken Sie den [MENU] Button.



2. Berühren Sie <MIXER>.

Das Mixer-Einstelldisplay erscheint.

ANMERKUNG

Sie können das MIXER-Display durch Drücken der Display-Taste aktivieren [PAN/LEVEL] Halten Sie den [SHIFT] Button gedrückt und halten Sie dabei die Button-Taste gedrückt.

3. Wählen Sie "OUT/USB" am unteren Bildschirmrand aus.

4. Stellen Sie den Cursor auf "USB OUT" und stellen Sie den Ausgangspegel ein.

Steuern eines externen MIDI-Geräts (EXT MIDI OUT)

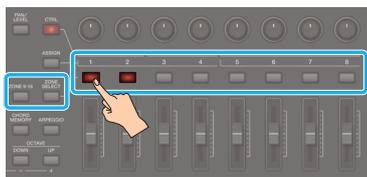
Steuern eines externen MIDI-Geräts (EXT MIDI OUT)

Die über die Regler und die Tastatur des erzeugten Kontroll- und Spieldaten werden als MIDI-Meldungen über die MIDI OUT- und USB MIDI OUT-Anschlüsse des ausgegeben.

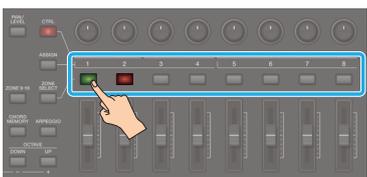
Wenn Sie eine Zone auf „EXT“ stellen, werden die Daten der entsprechenden Zone an externe MIDI-Instrumente/Geräte übertragen.

1. Stellen Sie sicher, dass die ZONE SELECT Button erlichtet und drücken Sie die ZONE SELECT [1]–[8]-Taster für die Zone, die über MIDI ausgegeben werden soll.

Um eine der Zonen 9–16 auszuwählen, drücken Sie den [ZONE 1-8/9-16]-Taster und danach einen der ZONE SELECT [1]–[8]-Taster.



2. Drücken Sie den ZONE INT/EXT-Taster der gewählten Zone so oft, bis die Taster-Anzeige grün leuchtet.



Falls dieses nicht möglich ist, gehen Sie in diesem Fall wie folgt vor: Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den rot leuchtenden ZONE INT/EXT-Taster. Die Farbe wechselt auf „grün“ (Steuerung externer MIDI-Instrumente/Geräte).

Wenn die Anzeige grün leuchtet (EXT Einstellung), werden MIDI-Meldungen ausgegeben.

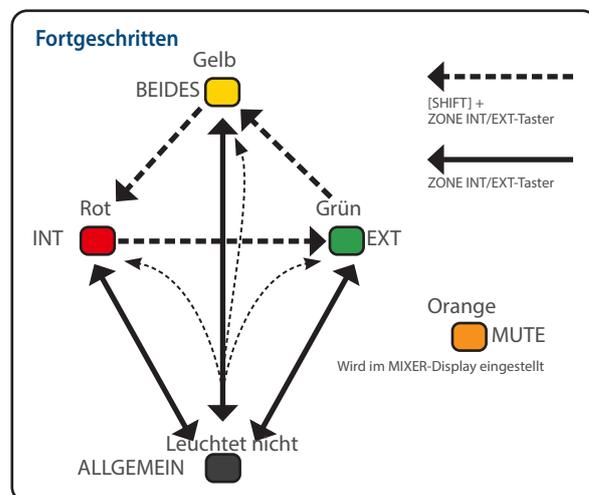
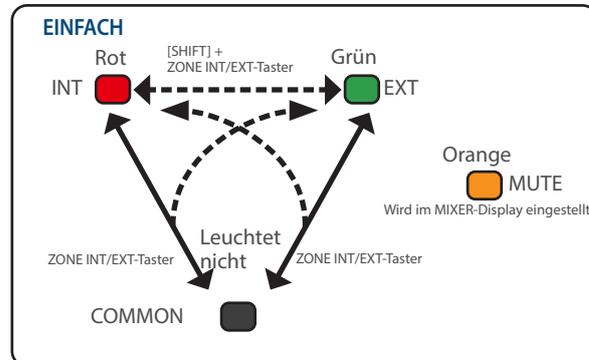
Wenn die ZONE INT/EXT-Taster mehrerer Zonen leuchten, bestimmen diese Einstellungen in Verbindung mit den Zonen, die im ZONE SELECT Button (current Zone) festgelegt sind, ob MIDI an ein externes Soundmodul (S. 35).

ANMERKUNG

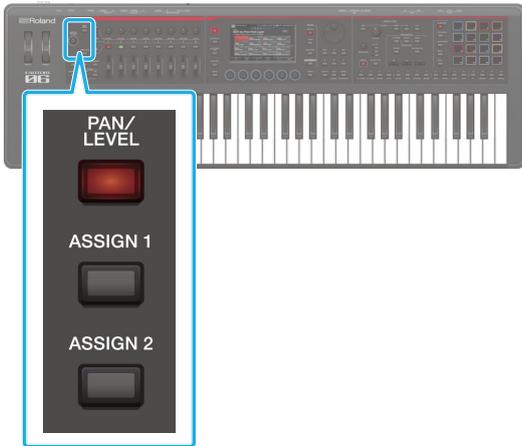
Sie können die erweiterten Einstellungen auch über Einstellung ZONE INT/EXT Control auf „Advanced“ einstellen.

Taster-Status	Wenn die entsprechende Zone die aktuelle Zone ist	Wenn die entsprechende Zone ist Nicht die aktuelle Zone
Leuchtet nicht (COMMON)	EINFACH Sowohl die interne Sound Engine als auch das externe Sound-Modul erzeugen einen Sound, wenn Sie die Tastatur abspielen.	Weder die interne Sound Engine noch das externe Sound-Modul erzeugen einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen. Sie können den internen Sequenzer oder MIDI-Daten eines externen Geräts verwenden, um die interne Sound Engine abzuspielen.
	Fortgeschritten Die interne Sound Engine und das externe Sound-Modul werden nur abgespielt, wenn die ZONE INT/EXT-Taster aller Zonen ausgeschaltet sind (erloschen) und Sie die Tastatur abspielen.	

Taster-Status	Wenn die entsprechende Zone die aktuelle Zone ist	Wenn die entsprechende Zone ist Nicht die aktuelle Zone
Leuchtet rot (INT)	EINFACH Die interne Sound Engine erzeugt einen Sound, wenn Sie das Keyboard spielen.	Nur wenn die ZONE INT/EXT Button einer anderen aktuellen Zone eingeschaltet ist (rot oder grün leuchtet), erzeugt die interne Sound Engine einen Sound, wenn Sie das Keyboard spielen.
	Fortgeschritten Die interne Sound Engine erzeugt einen Sound, wenn Sie das Keyboard spielen.	
Leuchtet grün (EXT)	EINFACH Das externe Soundmodul erzeugt einen Sound, wenn Sie die Tastatur spielen.	Nur wenn die ZONE INT/EXT Button einer anderen aktuellen Zone eingeschaltet ist (rot oder grün leuchtet), erzeugt das externe Soundmodul einen Sound, wenn Sie die Tastatur spielen.
	Fortgeschritten Das externe Soundmodul erzeugt einen Sound, wenn Sie die Tastatur spielen.	
Leuchtet gelb (BEIDE) <small>Nur ADVANCED</small>	Fortgeschritten Sowohl die interne Sound Engine als auch das externe Sound-Modul erzeugen einen Sound, wenn Sie die Tastatur abspielen.	
Leuchtet orange (MUTE)	Die Sound Engine ist stummgeschaltet. Der Empfang von MIDI-Daten erzeugt keinen Sound der internen Klangerzeugung.	



3. Drücken Sie einer der Function Select-Taster, um den gewünschten Parameter auszuwählen, der gesteuert werden soll.



Taster	Beschreibung
[PAN/LEVEL]-Taster	Die Kontrollregler steuern das Panorama der Zonen, die Fader steuern die Lautstärke der Zonen.
[ASSIGN]-Taster	Sie können mit den Kontrollreglern und Fadern die Parameter steuern, die in der Voreinstellung einer Scene zugeordnet bzw. im System eingestellt sind.

Verwendung mit PAN/LEVEL

- 1. Drücken Sie den [PAN]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
- 2. Bewegen Sie die Regler und Regler der Zonen, die auf "EXT" eingestellt sind.**

Pan- oder Level MIDI-Meldungen werden ausgegeben.



- * Wenn Sie die Einstellungen der Control-Regler oder Schieberegler ändern, werden die bearbeiteten Parameter und die Wert in einem Popup-Fenster angezeigt.
- * Das Display-Fenster wird nach kurzer Zeit wieder automatisch geschlossen.
- * Bei einigen Parametern erscheint kein Popup-Fenster.

HINWEIS

Wenn Sie diese Funktion mit [PAN/LEVEL] verwenden, entspricht die Nummer des Regler bzw. Slider der Nummer der einzelnen Zonen.

Verwendung mit ASSIGN

- 1. Drücken Sie den [ASSIGN]-Button (oder die [PAN/LEVEL]- und [ASSIGN]-Taster), so dass die Anzeige leuchtet.**

Welche Funktion gesteuert wird, hängt davon ab, welche Button-Taste gedrückt wird.

Taster	Beschreibung
[ASSIGN]-Taster	Verwendet ASSIGN1 (SCENE).
[PAN/LEVEL]-Taster + [ASSIGN]-Taster	Verwendet ASSIGN2 (SYSTEM).

- 2. Wählen Sie eine Zone aus, die auf "EXT" als aktuelle Zone eingestellt ist.**
Legen Sie bei Bedarf auch die Layering-Einstellungen fest.
- 3. Bewegen Sie einen der Regler bzw. Fader auf der Bedienoberfläche.**
Die MIDI-Meldungen werden entsprechend der Zonen-Einstellungen ausgegeben.

HINWEIS

Wenn Sie diese Funktion zusammen mit [ASSIGN] verwenden, wird bei Betätigung eines Regler oder Slider MIDI an die EXT-Zone ausgegeben, die das Keyboard-Playback ausgibt. (Wenn Layer-Einstellungen verwendet werden, wird MIDI an mehrere Zonen ausgegeben. Sie können Layer erstellen, die INT Zones und EXT Zones kombinieren. In diesem Fall steuern die Tastatur und die Controller gleichzeitig die interne Sound Engine und das externe Sound-Modul. Wenn keine Layer-Einstellungen verwendet werden, wird MIDI für die aktuelle Zone ausgegeben.)

ANMERKUNG

- Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und eine der Taster [ASSIGN1] oder [ASSIGN2] drücken, wird der entsprechende Editier-Bildschirm aufgerufen, in dem Sie Parameter zuordnen können. Weitere Informationen finden Sie im „Parameter Guide“ (PDF) oder „Die System-Parameter“ (S. 164).
- Sie können detaillierte Einstellungen in ZONE EDIT vornehmen (S. 54).
- Die Einstellungen, die Sie vornehmen, werden als Scene-Einstellungen gesichert (S. 56).

Anwendung des Vocoder

Ein „Vocoder“ ist ein Effekt, der den Charakter einer menschlichen Stimme auf einen Synth-Sound anwendet und so den Eindruck vermittelt, dass eine Person singt. Spielen Sie auf der Tastatur, um die Tonhöhe zu modifizieren.

Im Vergleich zu früheren Vocoderen verfügt dieser neue Vocoder über die folgenden Funktionen, sodass Sie die erweiterten Vocoder-Sounds genießen können.

- **“Voice Character Control“**
Die Einstellungen für die Bandpass-Filter (max. 32 Bänder), aus denen der Vocoder besteht, können über das LCD-Display gesteuert werden.
- **Flexibler Trägereingang**
Sie können mehrere Zonen als Trägersignal frei auswählen. Mit dieser Funktion können Sie den Vocoder auf dicke Sounds anwenden, die mehrere Zonen verwenden (oder auf einige der Layer).
- **“Stereo Schalter“**
Mit der Stereo-Sense des Carrier-Tones können geräumige Vocoder-Sounds erzeugt werden.

Was ist ein Vocoder?

Der "Vocoder" wurde ursprünglich von dem Physiker H. Dudley 1939 erfunden, als Technologie, um Sprachsignale zu Kommunikationszwecken zu komprimieren. Anschließend wurden Musikinstrumente auf Basis dieser Technologie entwickelt, die es erlaubten Melodien und Harmonien basierend auf einer menschlichen Stimme zu spielen.

Ignoriert man die Unterschiede in Lautstärke, Tonhöhe und Variationen zwischen den Individuen, so bleibt am Ende ein nahezu identisches Signal, das durch die Stimmbänder geformt wird, übrig, unabhängig davon, welche Silben gebildet werden (zum Beispiel "ahh" oder "eeh"). Aufgrund der verschiedenen Resonanzen (Formanten) lassen sich die im Vokaltrakt (die Form unserer Kehle und die Bewegung des Larynx (Kehlkopf) und Mund) gebildeten gesprochenen Worte und Gesang gegenüber den zusätzlichen Lauten (wie "Frikativlaute", "Explosivlaute" und "Zischlaute"), voneinander unterscheiden. Der durch die Stimmbänder erzeugte Klang hat nur einen geringen Einfluss auf das, was wir hören.

Ein Vocoder analysiert viele zeitvariable Eigenschaften eines Stimmklangs und benutzt die darin enthaltenen Formanten, um ein anderes Signal (Carrier) - und nicht den eigenen durch die Stimmbänder erzeugten Klang- zu modulieren.



Entstehung von Resonanzen (Formanten) im Vokaltrakt (Form des Rachens und Kehlkopfes) und Bewegungen des Mundes

Stimmbänder (Carrier)

Performance-Tipps

Ein Vocoder lässt viele Veränderungen der Stimme -bis auf die Tonhöhe- durch ein angeschlossenes Mikrofon zu. Spielen Sie auf der Tastatur, um die Tonhöhe zu modifizieren.

Ein Vocoder erzeugt nur dann ein Ausgangssignal, wenn sowohl ein Audiosignal über das Mikrofon als auch ein Steuersignal über die Tastatur vorliegen. Das bedeutet, dass man einen Vocoder nur dann sinnvoll nutzen kann, wenn das Timing zwischen gespielten Noten auf der Tastatur und Mikrofonsignal exakt aufeinander abgestimmt sind.

Verwenden eines externen Geräts oder eines Mikrofons

1. Schließen Sie das externe Gerät an die INPUT-Buchse (MIC oder LINE) an.

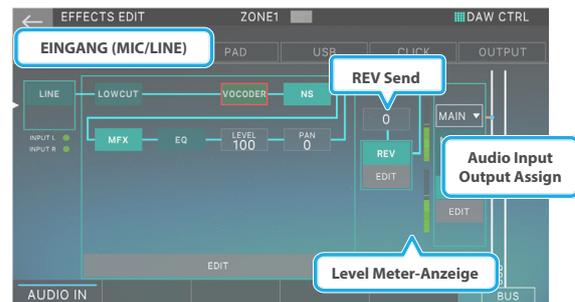
* Sie können nur die MIC- oder LINE-Buchsen verwenden, nicht beide.

2. Drücken Sie den [MENU] Button und berühren Sie dann <EFFECTS EDIT>.

Der EFFECTS EDIT-Bildschirm erscheint.

3. Wählen Sie die AUDIO IN-Registerkarte aus.

Der EFFECTS EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1] AUDIO IN	Schaltet das Signal, das an den INPUT-Buchsen anliegt, an bzw. aus. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird das Signal nicht empfangen.
<LINE>/<MIC>	Bestimmt die Gain-Einstellung des Mikrofonsignals. Jedes Mal, wenn Sie diese Taste berühren, wird zwischen "LINE" und "MIC" umgeschaltet. Wählen Sie "LINE", wenn eine Line-Level-Audiogerät angeschlossen ist, oder "MIC", wenn ein Mikrofon angeschlossen ist.
<LOWCUT>	Fügt einen Low-Cut-Filter dem Audio-Eingangssignal hinzu (S. Dadurch wird der unerwünschte Bereich mit niedrigen Frequenzen abgeschnitten. Zeigt den Effect ON/OFF-Status und das Edit-Display an.
<VOCODER>	Erzeugt einen Vocoder-Effekt. Weitere Informationen finden Sie unter "Bearbeiten der Sampling Input-Effekte" (S. 70) Und "Parameter Guide" (PDF).
<NS>	Ein Noise Suppressor-Effekt.
<MFX>	Ein Multi-Effekt, der auf den Eingangsklang angewendet wird.
<EQ>	Wendet einen Equalizer auf den Audioeingang an.
<REV>	Wendet den Reverb-Effekt auf den Audioeingang an.
<LEVEL>	Bestimmt die Lautstärke, nachdem der Sound Low Cut und EQ passiert hat. (Bereich: 0-127)
<PAN>	Bestimmt das Schwenken, nachdem der Sound Low Cut und EQ passiert hat. (Bereich: 63R-L64)
<REV Send>	Bestimmt die Menge, die an Reverb gesendet wird. (Bereich: 0-127)
<Audio Input Output Assign>	Bestimmt die Ausgangszuordnung des Audiosignals.

4. Stellen Sie für das angeschlossene Gerät die Einstellungen "AUDIO IN" und "LINE"/„MIC" ein.

5. Lautstärke einstellen.

Stellen Sie die Lautstärke so hoch wie möglich ein, ohne dass der Level Meter links im Display abgespielt wird.

Geräte	Beschreibung
Audiogerät	bestimmt den Pegel des Audio-Ausgangssignals.
Mikrofon	Stellen Sie die Einstellungen mithilfe der LEVEL Regler auf der Rückseite ein.



6. Nehmen Sie nach Bedarf Einstellungen für Effekte wie Low Cut und EQ vor.

7. Berühren Sie <LEVEL>, und stellen Sie die Lautstärke des Sounds ein, nachdem es über Low Cut und EQ geleitet wurde.

Bei einigen EQ-Einstellungen ist der Audioeingang möglicherweise zu laut. Stellen Sie die Lautstärke so ein, dass das Pegelmessgerät des SAMPLING STANDBY-Bildschirms nicht abgespielt wird.

8. Drücken Sie mehrfach den [EXIT]-Taster, um wieder das Kit-Display aufzurufen.

Anwendung des Vocoder

Im Folgenden wird erläutert, wie Sie das Mikrofon-Audio verwenden können, um Vocoder-Sounds zu erzeugen, während Sie das Keyboard des FANTOMS spielen.

Anschließen eines Mikrofons

1. Schließen Sie das Mikrofon an die MIC IN-Buchse an.

Da sich der Vocoder innerhalb des INPUT FX befindet, schließen Sie das Mikrofon an die MIC/LINE INPUT-Buchse an.



2. Um die Eingangslautstärke des Mikrofons einzustellen, benutzen Sie den rückseitig angebrachten MIC [LEVEL]-Regler.

Nehmen Sie weitere Feineinstellungen für MIC IN Volume vor, nachdem Sie einen Sound ausgewählt haben. Setzen Sie den Regler zu Beginn auf die Mittel-Position.

Verändern der Einstellungen

Nachdem Sie die Verbindung hergestellt haben, nehmen Sie die Einstellungen für die Verwendung des Vocoders vor.

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.

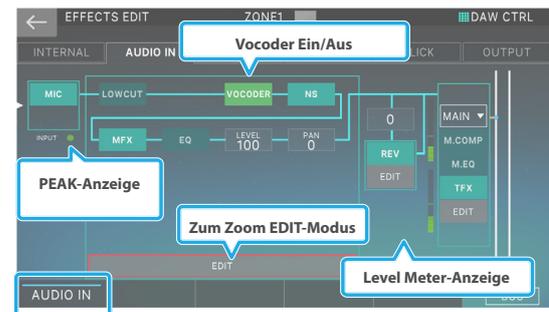
2. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

3. Berühren Sie <EFFECTS EDIT>.

Der EFFECTS EDIT-Bildschirm erscheint.

4. Berühren Sie <AUDIO IN>.



Wechselt im Display

- VOCODER und NS (Noise Suppressor) wurden dem INPUT FX hinzugefügt.
- Aufgrund der zusätzlichen Funktionen VOCODER und NS wurde das Routing-Design neu gestaltet. Sie können das EDIT-Display für jeden Effekt über das neu hinzugefügte EFFECTS EDIT (Zoom)-Display aufrufen.
- Das Input Level Meter wurde auf eine Peak-Anzeige umgeschaltet.
- Es wurde ein Pegelmessgerät hinzugefügt, mit dem Sie den Pegel des Signals überprüfen können, das den INPUT REV Output mit dem INPUT FX Output vermischt.

5. Berühren Sie im Display das <VOCODER>-Symbol, um den Vocoder ein- bzw. auszuschalten.

HINWEIS

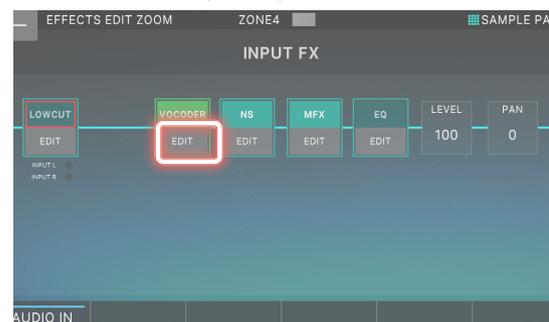
- Wenn [ET] AUDIO IN ausgeschaltet ist, wird kein AUDIO-Signal vom Mikrofon empfangen. Schalten Sie das Mikrofon ein. (Diese Funktion ist ausgeschaltet, wenn Sie das Gerät einschalten.)
- Geben Sie auch "LINE"/„MIC" und "PHANTOM" für das angeschlossene Mikrofon an. Weitere Informationen finden Sie unter "Einstellen der Eingangs-Lautstärke (Input Setting)" (S. 96).

ANMERKUNG

Sie können auch LOW CUT oder EQ und NS auf die gleiche Weise anwenden wie beim Sampling.

6. Berühren Sie im Display <EDIT>.

Der EFFECTS EDIT (ZOOM)-Bildschirm erscheint.



Sie können auch in diesem Display das Symbol eines Effekts

berühren, um den Effekt ein- bzw. auszuschalten.

7. Berühren Sie in der VOCODER-Sektion <EDIT>.

Das VOCODER ZONE SELECT-Display erscheint.



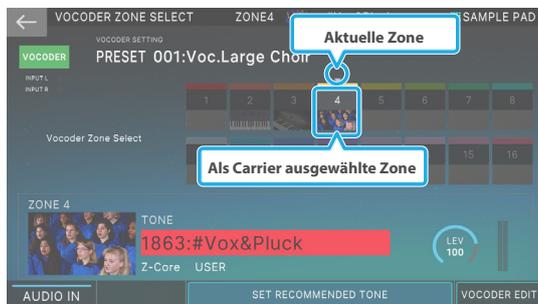
ANMERKUNG

Sie können dieses Display auch direkt vom ZONE VIEW-Display aufrufen, indem Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten und das <VOC>-Symbol oben rechts im Display berühren.



8. Berühren Sie das Symbol der Zone, die Sie als Träger verwenden möchten.

Das Symbol der Zone, die Sie berühren, wird heller und fungiert als Träger des Vocoders.



ANMERKUNG

- Die als Carrier ausgewählte Zone erzeugt keinen Sound mehr.
- Sie können auch mehrere Zonen als Carrier auswählen.
- Wählen Sie als Carrier die Zone(s) aus, die Sie über die Tastatur spielen.
- Wenn Sie das Symbol einer Zone einschalten (heller), folgt die aktuelle Zone.

9. Schalten Sie bei Bedarf [E3-E5] SET RECOMMENDED Sound ein.

Damit wird der aktuellen Zone ein Sound zugewiesen, das als Träger für den aktuellen VOCODER Einstellung optimal ist.

ANMERKUNG

Der Vocoder funktioniert nicht, wenn Sie den Carrier als EXT ZONE oder die für die PAD ZONE SELECT ausgewählte Zone angeben.

10. Bewegen Sie den Cursor auf den Tone-Namen und wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [INC] [DEC]-Tastern den gewünschten Tone aus.

ANMERKUNG

- Der VOCODER Einstellung ist eine Vorlage, die Einstellungen für die verschiedenen Vocoder-Parameter erfasst. Wenn Sie einen VOCODER-Einstellung auswählen, können Sie verschiedene Vocoder-Einstellungen ausprobieren.
- Sie können auch eigene Vocoder-Einstellungen anpassen und Sichern diese über die User Bank (S. 150).

Die folgenden VOCODER Einstellung-Vorlagen sind als Presets verfügbar.

PRESET	Name	Beschreibung
001	Voc.Large Choir	Satter Chor-Sound mit raumfüllendem Stereo-Sound.
002	Voc.Future Lead	Ein unverwechselbarer Sound mit aggressivem Wechsel der Sync Sound.
003	Voc.Ensamble	Ein Standard-Ensemble-Sound.
004	Voc.Robot	Ein synthetischer Sound, der an einen Roboter erinnert.
005	Voc.5th Stack	Ein Sound, der auch eine 5-Grad-Harmonie erzeugt.
006	Voc.VP-330	Ein charakteristischer Sound, der an den VP-330 erinnert.
007	Voc.Saw	Ein Sound, der eine einfache Sägezahn-Welle für hohe Klarheit verwendet.
008	Voc.Noise	Ein Sound, der einen Stimmcharakter erzeugt, der einer Explosion ähnelt.
009	Voc.Sub Choir 1	Durch Drücken des Mod-Hebels wird Harmonie erzeugt.
010	Voc.Sub Choir	Durch Drücken des Mod-Hebels wird Harmonie erzeugt.

STELLEN SIE DEN EMPFOHLENE SOUND EIN

- Sie können die Sound, die als Carrier verwendet wird, frei auswählen. Wenn Sie jedoch [E3-E5] SET RECOMMENDED Sound auswählen, wird der aktuellen Zone automatisch ein Carrier-Sound zugewiesen, das für die aktuelle VOCODER-Einstellung ideal ist.
- Jeder VOCODER-Einstellung verfügt über eine Sound, die über SET RECOMMENDED Sound zugewiesen wird.
- SET RECOMMENDED Sound schaltet jedes Mal ein bzw. aus, wenn Sie [E3-E5] drücken. Wenn Sie einen anderen VOCODER-Einstellung auswählen, wird bei jeder Auswahl der VOCODER-Funktion der empfohlene Sound-Wert geändert. Wenn Sie einen anderen VOCODER-Einstellung auswählen, wird der Sound beibehalten.



SET RECOMMENDED TONE: OFF



SET RECOMMENDED TONE: ON

- Wenn Sie Sichern den VOCODER-Einstellung (S. 150), wird die Sound der aktuellen Zone als die EMPFOHLENE Sound gespeichert.

11. Bewegen Sie den Cursor auf den Tone-Namen und wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [INC] [DEC]-Tastern den gewünschten Tone aus.

Die Einstellung, die Sie hier ändern können, ist die Sound-Nummer der aktuellen Zone.

Der Sound des Sound, der als Carrier ausgewählt ist, beeinflusst den Charakter des Vocoders.

Damit sind die Vorbereitungen für die Vocoder-Leistung abgeschlossen.

12. Singen bzw. sprechen Sie in das Mikrofon und spielen Sie gleichzeitig auf der Tastatur.

13. Stellen Sie mit dem [LEVEL]-Regler (auf der Rückseite) die gewünschte Lautstärke ein.

Wenn die Signallautstärke zu hoch ist, leuchtet die PEAK-Anzeige rot. Stellen Sie die Eingangslautstärke so ein, dass die Anzeige im grün-gelben Bereich leuchtet.

ANMERKUNG

Wenn Sie den Vocoder erneut mit den gleichen Einstellungen verwenden möchten, wählen Sie die Scene. Beim nächsten Mal können Sie die gespeicherte Scene aufrufen und sofort den Vocoder verwenden. Die SCENE EDIT-Parameter des VOCODER-Registers (SW, Vocoder Einstellung Bank/Num, Vocoder Zone Select usw.) werden in der Scene gespeichert. (Das AUDIO IN Einstellung ist immer ausgeschaltet, wenn Sie das Gerät einschalten. Schalten Sie das Gerät nach dem Einschalten manuell ein.)

Verhindern von Rückkopplungen

Abhängig von den Umgebungsbedingungen kann es vorkommen, dass das Mikrofon außer dem Stimmensignal auch Umgebungsgeräusche abnimmt.

Stellen Sie in diesem Fall die Mikrofonempfindlichkeit oder den INPUT FX Noise Suppressor (NS) ein, um das empfangene Rauschen zu reduzieren. Wenn Sie ein Mikrofon anschließen, kann abhängig von der Position des Mikrofons zu den Lautsprechern eine Rückkopplung (ein Pfeifgeräusch) entstehen. Gehen Sie dann wie folgt vor.

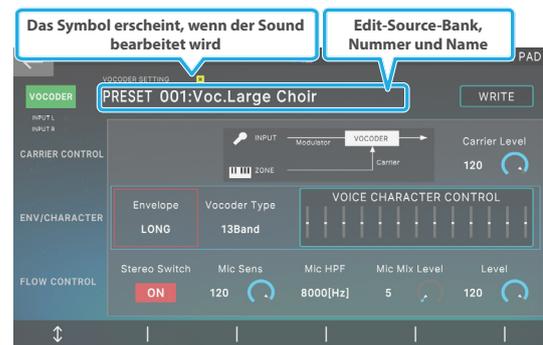
- Verändern Sie die Richtung des Mikrofons.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Mikrofon und Lautsprecher.
- Verringern Sie die Lautstärke.

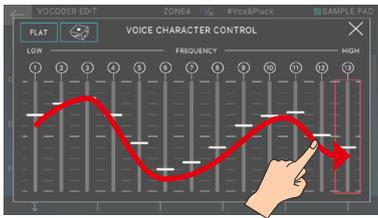
Editieren der Vocoder-Einstellungen

Sie können verschiedene Einstellungen einfach ausprobieren, indem Sie einen VOCODER-Einstellung auswählen. Sie können aber auch Feineinstellungen vornehmen, indem Sie die einzelnen Parameter verändern.

1. Wählen Sie im VOCODER ZONE SELECT-Display [E6] VOCODER EDIT.

Der EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]–[E6]	Editieren der Parameter. (Die entsprechenden Parameter sind abhängig von der Cursor-Position.)
<VOICE-CHARACTER CONTROL>	Ruft das Voice Character Control Edit-Display auf. Sie können die Wert der Bänder verändern, indem Sie den Finger über das Display bewegen.
	
	<p>FLAT Setzt die Werte der einzelnen Bänder auf die Flat-Bedingung zurück.</p> <p>Dice Bestimmt die Werte der einzelnen Bänder nach dem Zufallsprinzip.</p>
<WRITE>	Speichert die aktuellen Vocoder-Einstellungen im VOCODER Einstellung User Bank.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

ANMERKUNG

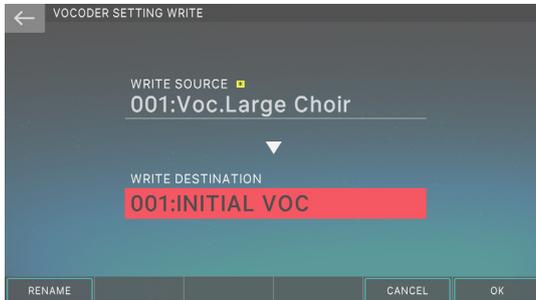
Parameter, für die das Symbol ein Button oder Regler ist, können auch durch direktes Berühren des Symbols bearbeitet werden.

Sichern Sie die geänderte Einstellung.

Nachdem Sie die Vocoder-Einstellungen bearbeitet haben, Sichern wählen Sie diese im VOCODER Einstellung User Bank aus.

1. Berühren Sie im VOCODER EDIT-Display <WRITE>.

Das Setting-Display erscheint.



2. Wenn Sie den Namen ändern möchten, wählen Sie [E1] RENAME.

Wenn Sie den Namen bearbeitet haben, wählen Sie [E6] OK, um das Fenster zu schließen.

3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [DEC] [INC]-Tastern den gewünschten Ziel-Speicherplatz aus.

4. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

5. Wählen Sie [E5] OK.

Die Einstellungen werden im User Bank gesichert.

ANMERKUNG

Wenn Sie nach dem Sichern der User Bank-Einstellungen die Sichern-Funktion aktivieren, können Sie beim nächsten Mal einfach die gewünschte Szene auswählen und die gespeicherte VOCODER-Einstellung wird als Tandem-Funktion aufgerufen.

09: Einstellungen

Praktische Funktionen (Utility) 152

WAVE/EXPANSION INFO-DISPLAY	152
Optimieren des Sample-Speicherbereichs	152
Importieren von Sound-Daten (IMPORT)	152
Importieren von Scene-Daten (IMPORT SCENE)	153
Importieren von Sample-Daten (IMPORT SAMPLE)	154
Exportieren von Sound-Daten (EXPORT)	155
Exportieren von Scene-Daten (EXPORT SCENE)	156
Exportieren von Sample-Daten (EXPORT SAMPLE)	156
Sicheres Entfernen eines USB-Flashspeicher (USB MEMORY UNMOUNT)	157
Grundlegende Funktionen Des Utilitys	158
Sichern von Benutzerdaten auf einem USB-Flashspeicher (BACKUP)	158
Wiederherstellen der Backup-Daten im FANTOM (RESTORE)	159
Formatieren eines USB-Flashspeicher (USB MEMORY-FORMAT) ...	159
Abrufen der Werkvoreinstellungen	(Factory Reset)
Zurücksetzen des internen Speichers auf die Werkseinstellungen (Internal Storage Initialize)	160
Einstellung des Hintergrundbild	161

Praktische Funktionen (File Utility) 162

File Utilities (Datei-Dienstprogramme)	162
Grundlegende Vorgehensweise für File Utilities	162
Umbenennen einer Datei oder eines Ordners (RENAME)	162
Löschen einer Datei oder eines Ordners (DELETE)	162
Kopieren einer Datei oder eines Ordners (COPY)	163
Verschieben einer Datei oder eines Ordners (MOVE)	163
Erstellen eines neuen Ordners (CREATE FOLDER)	163

Einstellungen für das gesamte FANTOM 164

Grundlegende Vorgehensweise für die System-Einstellungen	164
Sichern der System-Einstellungen	164
System-Parameter	164
Allgemeine Einstellungen (GENERAL)	164
Keyboard-Einstellungen (KEYBOARD)	165
Pedaleinstellungen (PEDAL)	165
Rad-Einstellungen (WHEEL 1/2)	166
S1/S2-EINSTELLUNGEN (S1/S2)	166
Slider-Einstellungen (SLIDER)	167
Regler-Einstellungen (KNOB)	167
USB Audio-Einstellungen (USB AUDIO)	167
Midi-Einstellungen (MIDI)	167
Sound-Einstellungen (SOUND)	169
Synchronisationseinstellungen (SYNC/TEMPO)	169
Sequencer-Einstellungen (SEQUENCER)	169
Click-Einstellungen (CLICK)	169
Note Pad-Einstellungen (NOTE PAD)	170
Control Function Settings (CONTROL)	170
Informationen zum FANTOM (INFO)	170
Hinzufügen weiterer Tones (EXPANSION)	171
Hinzufügen Von Tones	171
Entfernen eines Sound	171
Optimieren des Sound-Speicherbereichs	171
Auswahl eines Erweiterungs-Sound	171
Löschen der Lizenzinformationen	173

Weitere Funktionen (Utility)

WAVE/EXPANSION INFO-DISPLAY

Überprüfen Sie in den Bildschirmen EXPANSION INFO und Expansion Installation das Verhältnis zwischen den verwendeten Daten und den verfügbaren Speicher-Daten sowie die installierten Erweiterungen.

HINWEIS

Bei einigen Inhalten ist die Installation möglicherweise nicht möglich, obwohl noch freier Speicherplatz vorhanden ist.

1. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie <UTILITY>.

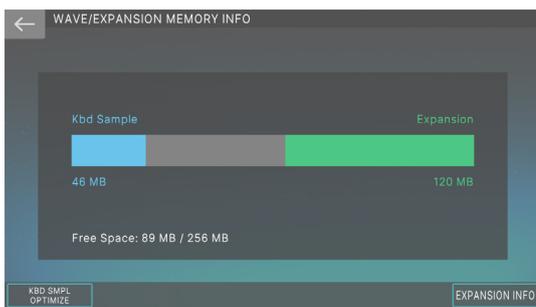
Das UTILITY-Display erscheint.

3. BERÜHREN SIE <WAVE/EXPANSION INFO>.

Das WAVE/EXPANSION INFO-Display erscheint.

WAVE/EXPANSION Speicher INFO-Display

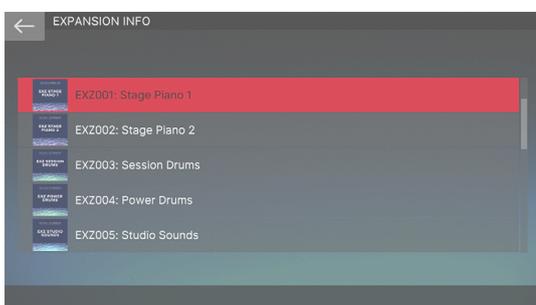
Dieses Diagramm zeigt an, wie viele interne Speicher die KBD-Samples und EXPANSION-Samples verwenden.



Menü	Beschreibung
[E1] KBD SMPL OPTIMIZE	Optimiert den Speicher, der für die Samples verwendet wird, die mit "Sampling to Keyboard" abgetastet wurden.
[E6] EXPANSION INFO	Ruft das EXPANSION INFO-Display auf.

EXPANSION INFO-Display

Zeigt Informationen zu den installierten EXPANSION Samples an.



HINWEIS

Sie können einige Inhalte möglicherweise nicht installieren, auch wenn ein kostenloser Speicher verfügbar ist.

Optimieren des User Sample-Bereichs

Es kann vorkommen, dass Sie keine neuen KBD-Samples hinzufügen können, da das freie Speicher nach dem Hinzufügen und Löschen mehrerer KBD-Samples fragmentiert werden kann.

Die Optimierung des Speicher verbessert den Zustand des Sample-Speicherbereichs.

1. Wählen Sie im WAVE/EXPANSION MEMORY INFO-Display [E1] KBD SMPL OPTIMIZE aus.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

2. Wählen Sie [E5] OK.

Optimiert den KBD Sample-Speicherbereich.

HINWEIS

Schalten Sie das Gerät nicht aus, solange die Meldung "Working" erscheint. Auf dem Display.

Importieren von Sound-Daten (IMPORT)

Gehen Sie wie folgt vor, um FANTOM Sound-Daten (Tone/Drum) aus einer .svz-Datei auf einem USB-Flashspeicher zu importieren.

ANMERKUNG

Sie können auch Audiodaten importieren, die von einem anderen Soundmodul (z. B. dem Jupiter-XM) exportiert wurden, das ZEN-Core Tones unterstützt.

1. Kopieren Sie die zu importierende Datei (Erweiterung: .svz) auf das USB-Flashspeicher.

2. Stecken Sie den USB-Flashspeicher in den USB Speicher-Anschluss des FANTOM.

3. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

4. Berühren Sie <UTILITY>.

Das UTILITY-Display erscheint.

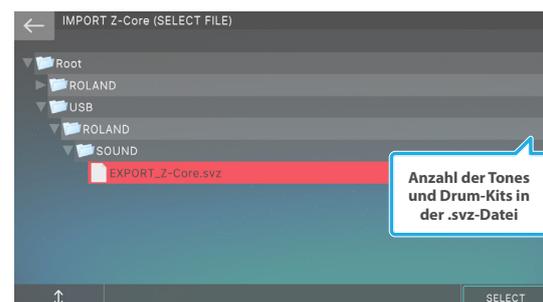
5. Berühren Sie <IMPORT>.

Das IMPORT-Display erscheint.

6. Berühren Sie <IMPORT TONE>.

7. Wählen Sie den zu importierenden Sound-Typ aus.

Die Ordner und Dateien auf dem USB-Flashspeicher werden angezeigt.



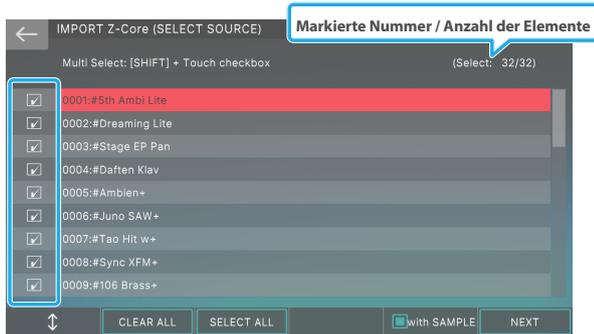
ANMERKUNG

Wenn Sie ein Drumkit importieren möchten, berühren Sie <IMPORT DRUM>.

Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E6] SELECT	Wählt eine .svz-Datei aus.

8. Berühren Sie die .svz-Datei, die Sie importieren möchten.
9. Wählen Sie [E6] SELECT.

Das IMPORT-Display erscheint.



10. Berühren Sie das Kästchen links neben jedem Sound, das Sie importieren möchten, und setzen Sie ein Häkchen.

Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E2] CLEAR ALL	Löscht alle Häkchen.
[E3] SELECT ALL	Fügt allen Tones ein Häkchen hinzu.
[E5] with SAMPLE	Aktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen, um die KBD-Samples beim Import einzuschließen.
[E6] NEXT	Fahren Sie mit dem nachfolgenden Schritt fort.
Halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und berühren Sie ein Kontrollkästchen	Fügt ein Häkchen für mehrere Tones in einer Aktion hinzu, beginnend mit dem Sound an der Cursor-Position und dem Sound, das Sie berührt haben, während Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten.

11. Wählen Sie [E6] NEXT.

Das IMPORT DEST-Display erscheint. Dies ist eine Liste der User Tones im FANTOM.



12. Berühren Sie das Kästchen links neben dem Import Destination User Sound (User Drumkit), um ein Häkchen hinzuzufügen.

HINWEIS

Die User Tone, die als Ziel für den Import ausgewählt sind, werden überschrieben.

13. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

14. Wählen Sie [E5] OK.

Der Import wird ausgeführt und Sie kehren zum IMPORT MENU-Bildschirm zurück.

Importieren von Scene-Daten (IMPORT SCENE)

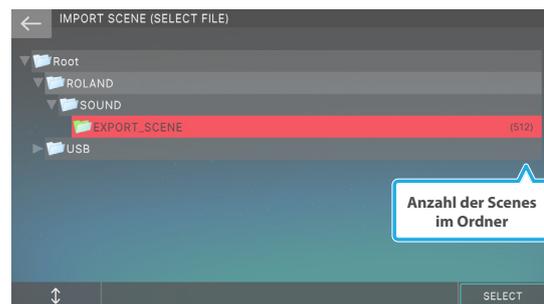
Gehen Sie wie folgt vor, um FANTOM Sound-Daten (Scenes) von einem USB-Flashspeicher zu importieren.

ANMERKUNG

Es können die Scene-Daten importiert werden, die über die EXPORT SCENE-Funktion exportiert werden. Szenen können jedoch auch aus einer Backup-Datei importiert werden, die über die Backup-Funktion erzeugt wurde.

1. Kopieren Sie die Dateien, die Sie importieren möchten (der Ordner, der mit der EXPORT SCENE-Funktion erstellt wurde) in das USB-Flashspeicher.
2. Stecken Sie den USB-Flashspeicher in den USB Speicher-Anschluss des FANTOM.
3. Drücken Sie den [MENU] Button.
Das MENU-Display erscheint.
4. Berühren Sie <UTILITY>.
Das UTILITY-Display erscheint.
5. Berühren Sie <IMPORT>.
6. Berühren Sie <IMPORT SCENE>.

Die Ordner und Dateien auf dem USB-Flashspeicher werden angezeigt.



Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E6] SELECT	Wählt eine Datei aus

7. Berühren Sie die Datei, die Sie importieren möchten (der Ordner, der mit der EXPORT SCENE-Funktion erstellt wurde).

8. Wählen Sie [E6] SELECT.

Das SCENE SELECT-Display erscheint.



9. Berühren Sie das Kästchen links neben jeder Scene, die Sie importieren möchten, und setzen Sie ein Häkchen.

Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E2] CLEAR ALL	Löscht alle Häkchen.
[E3] SELECT ALL	Fügt allen Scenes ein Häkchen hinzu.
[E6] NEXT	Fahren Sie mit dem nachfolgenden Schritt fort.
Halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und berühren Sie ein Kontrollkästchen	Fügt ein Häkchen für mehrere Szenen in einer Aktion hinzu, beginnend mit dem Sound an der Cursor-Position bis zu dem Sound, das Sie berührt haben, während Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten.

10. Wählen Sie [E6] NEXT.

Das IMPORT DEST-Display erscheint. Dies ist eine Liste der Szenen im FANTOM.



11. Berühren Sie das Kästchen links neben der Zielszene, um ein Häkchen hinzuzufügen.

HINWEIS

Die Scene im ausgewählten Import-Ziel wird überschrieben. Standardmäßig sind die Kontrollkästchen automatisch aktiviert, so dass DIE INITIAL SCENE das Ziel für den Import ist.

12. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

13. Wählen Sie [E5] OK.

Der Import wird ausgeführt und Sie kehren zum IMPORT MENU-Bildschirm zurück.

Die in den importierten Szenen verwendeten Tones und Drums werden ebenfalls zusammen importiert.

Importieren von Sample-Daten (IMPORT SAMPLE)

Ermöglicht den Import des FANTOM Sample-Daten eines USB-Flashspeicher.

ANMERKUNG

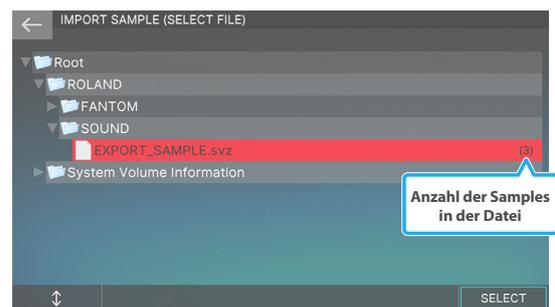
Zu den Daten, die geladen werden können, gehören alle Sample-Daten, die mit der EXPORT Sample-Funktion exportiert werden.

- 1. Kopieren Sie die zu importierende Datei (die SVZ-Datei, die mit der EXPORT Sample-Funktion erstellt wurde) in das USB-Flashspeicher.**
- 2. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des FANTOM an.**
- 3. Drücken Sie den [MENU] Button.**
- 4. Berühren Sie <UTILITY>.**
- 5. Berühren Sie <IMPORT>.**
- 6. Berühren Sie <IMPORT SAMPLE>.**

Das MENU-Display erscheint.

Das UTILITY-Display erscheint.

Die Ordner und Dateien auf dem USB-Flashspeicher werden angezeigt.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättert durch das Display nach oben bzw. unten.
[E6] SELECT	Wählt die Datei aus.

7. Berühren Sie die SVZ-Datei, die importiert werden soll.

8. Wählen Sie [E6] SELECT.

Das SAMPLE IMPORT-Display erscheint.

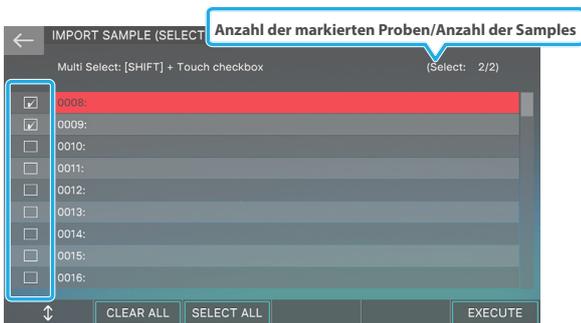


9. Durch Berühren des Kontrollkästchens links neben einem Sample wird dieser für den Import ausgewählt.

Menü	Beschreibung
[E1]	Blättert durch das Display nach oben bzw. unten.
[E2] CLEAR ALL	Deaktiviert alle Kontrollkästchen.
[E3] SELECT ALL	Wählt alle Kontrollkästchen aus.
[E4] PREVIEW	Zeigt eine Vorschau der vom Cursor ausgewählten Sample an.
[E6] NEXT	Wechselt zum nächsten Vorgang.
Berühren Sie ein Kontrollkästchen, während Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten	Wählt die Kontrollkästchen für mehrere Samples gleichzeitig aus, vom Sample an der Cursor-Position bis zum Sample, den Sie berühren, während Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten.

10. Wählen Sie [E6] NEXT.

Das IMPORT SAMPLE (SELECT DESTINATION)-Display erscheint. Dies ist eine Liste der Samples im FANTOM.



11. Berühren Sie das Kontrollkästchen links neben einem Sample, um dieses als Ziel für den Import auszuwählen.

HINWEIS

Der ausgewählte Sample am Ziel wird überschrieben. Die Kontrollkästchen sind automatisch aktiviert, so dass DIE INITIAL Sample als Ziel für den Import ausgewählt ist.

12. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

13. Wählen Sie [E5] OK.

Das Sample wird importiert und das Gerät kehrt zum IMPORT MENU-Bildschirm zurück.

Exportieren von Sound-Daten (EXPORT)

Gehen Sie wie folgt vor FANTOMDie Sounddaten (Tone/Drum) können als .svz-Datei in ein USB-Flashspeicher exportiert werden.

ANMERKUNG

- Die exportierten Daten können auch von einem anderen Soundmodul geladen werden, das ZEN-Core-Tones unterstützt (z. B. Jupiter-XM).
- VTW- oder Supernatural-Sounds können nicht exportiert werden.

1. Stecken Sie den USB-Flashspeicher in den USB Speicher-Anschluss des FANTOM.

2. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

3. Berühren Sie <UTILITY>.

Das UTILITY-Display erscheint.

4. Berühren Sie <EXPORT>.

5. Berühren Sie <EXPORT Sound>.

Das EXPORT Sound (SELECT SOURCE)-Display erscheint.



ANMERKUNG

Um eine Drum Sound zu exportieren, berühren Sie <EXPORT DRUM>.

6. Berühren Sie das Kästchen links neben den Tones, die Sie exportieren möchten, und setzen Sie ein Häkchen.

Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E2] CLEAR ALL	Löscht alle Häkchen.
[E3] SELECT ALL	Fügt allen Tones ein Häkchen hinzu.
[E6] NEXT	Fahren Sie mit dem nachfolgenden Schritt fort.
Halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und berühren Sie ein Kontrollkästchen	Fügt ein Häkchen für mehrere Tones in einer Aktion hinzu, beginnend mit dem Sound an der Cursor-Position und dem Sound, das Sie berührt haben, während Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten.

7. Wählen Sie [E6] NEXT.

Das EXPORT TONE (SELECT DESTINATION)-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt das Display nach oben bzw. unten, um das Speicherziel auszuwählen.
[E2] RENAME	Ändert den Namen der exportierten Datei.
[E6] EXECUTE	Führt den Export aus.

8. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die gewünschte Ziel-Speichernummer aus.

9. Wenn Sie den Namen der gesicherten Datei ändern möchten, wählen Sie [E1] RENAME und bearbeiten Sie den Namen.

Geben Sie einen Namen ein, wie in der Beschreibung des RENAME-Bildschirms beschrieben. Wenn Sie den Namen bearbeitet haben, wählen Sie [E6] OK, um das Fenster zu schließen.

10. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

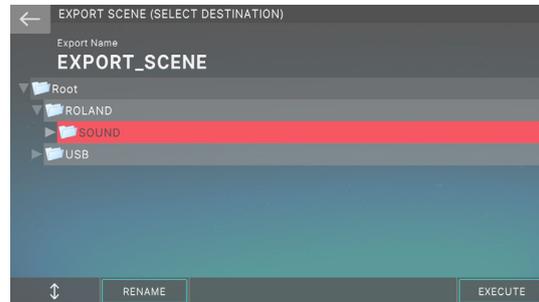
11. Wählen Sie [E5] OK.

Der Export wird ausgeführt und Sie kehren zum EXPORT MENU-Bildschirm zurück. Die exportierten Daten werden am angegebenen Speicherort als .svz-Datei gesichert.

Menü	Beschreibung
Halten Sie den [SHIFT]-Button gedrückt und berühren Sie ein Kontrollkästchen	Fügt ein Häkchen für mehrere Szenen in einer Aktion hinzu, beginnend mit dem Sound an der Cursor-Position bis zu dem Sound, das Sie berührt haben, während Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten.

7. Wählen Sie [E6] NEXT.

Das EXPORT SCENE (SELECT DESTINATION)-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt das Display nach oben bzw. unten, um das Speicherziel auszuwählen.
[E2] RENAME	Ändert den Namen der exportierten Datei.
[E6] EXECUTE	Führt den Export aus.

Exportieren von Scene-Daten (EXPORT SCENE)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Sound-Daten des Geräts (Scenes) in ein USB-Flashspeicher-Gerät zu exportieren.

ANMERKUNG

Die Daten für die Tones und Drums, die in den exportierten Szenen verwendet werden, werden ebenfalls zusammen exportiert.

- 1. Stecken Sie den USB-Flashspeicher in den USB Speicher-Anschluss des FANTOM.**
- 2. Drücken Sie den [MENU] Button.**
Das MENU-Display erscheint.
- 3. Berühren Sie <UTILITY>.**
Das UTILITY-Display erscheint.
- 4. Berühren Sie <EXPORT>.**
- 5. Berühren Sie <EXPORT SCENE>.**
Das SCENE SELECT-Display erscheint.



6. Berühren Sie das Kästchen links neben den Scene(s), die Sie exportieren möchten, und setzen Sie ein Häkchen.

Menü	Beschreibung
[E1]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
CLEAR ALL	Löscht alle Häkchen.
[E3] SELECT ALL	Fügt allen Scenes ein Häkchen hinzu.
[E6] NEXT	Fahren Sie mit dem nachfolgenden Schritt fort.

- 8. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die gewünschte Ziel-Speichernummer aus.**
- 9. Wenn Sie den Namen der gesicherten Datei ändern möchten, wählen Sie [E2] RENAME und bearbeiten Sie den Namen.**

Geben Sie einen Namen ein, wie in der Beschreibung des RENAME-Bildschirms beschrieben.

Wenn Sie den Namen bearbeitet haben, wählen Sie [E6] OK, um das Fenster zu schließen.

10. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

11. Wählen Sie [E5] OK.

Der Export wird ausgeführt und Sie kehren zum EXPORT MENU-Bildschirm zurück.

Die Datei wird an dem in Schritt 8 angegebenen Speicherort gesichert.

Exportieren von Sample-Daten (EXPORT SAMPLE)

Ermöglicht den Export des FANTOM Sample-Daten an ein USB-Flashspeicher.

- 1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des FANTOMan.**
- 2. Drücken Sie den [MENU] Button.**
Das MENU-Display erscheint.
- 3. Berühren Sie <UTILITY>.**
Das UTILITY-Display erscheint.

4. Berühren Sie <EXPORT>.

5. Berühren Sie <EXPORT Sample>.

Das EXPORT Sample (SELECT SOURCE)-Display erscheint.



6. Durch Berühren des Kontrollkästchens links neben einem Sample wird dieser für den Export ausgewählt.

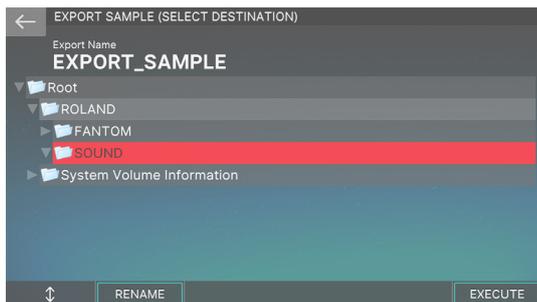
Menü	Beschreibung
[E1]	Blättert durch das Display nach oben bzw. unten.
[E2] CLEAR ALL	Deaktiviert alle Kontrollkästchen.
[E6] NEXT	Wechselt zum nächsten Vorgang.
Berühren Sie ein Kontrollkästchen, während Sie den [SHIFT]-Button gedrückt halten	Wählt die Kontrollkästchen für mehrere Samples gleichzeitig aus, vom Sample an der Cursor-Position bis zum Sample, den Sie berühren, während Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten.

ANMERKUNG

Sie können bis zu 1000 Samples gleichzeitig exportieren.

7. Wählen Sie [E6] NEXT.

Das EXPORT SAMPLE (SELECT DESTINATION)-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern Sie auf dem Display nach oben bzw. unten, um das Sichern-Ziel auszuwählen.
[E2] RENAME	Ändert den Namen der zu exportierenden Datei.
[E6] EXECUTE	Exportiert die Daten.

8. Wählen Sie mit dem [E1] Regler den Sichern-Zielordner aus.

9. Um den Namen der Datei in Sichern zu ändern, wählen Sie [E2] RENAME und bearbeiten Sie den Dateinamen.

Geben Sie den Namen auf die gleiche Weise ein wie im RENAME-Display, das an anderer Stelle verwendet wird. Berühren Sie dann <OK>. Das Fenster wird wieder geschlossen.

10. Wählen Sie [E6] EXECUTE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie <CANCEL>.

11. Wählen Sie [E5] OK.

Die Sample-Daten werden exportiert und das Gerät kehrt zum EXPORT MENU-Display zurück.

Die Datei wird an dem in Schritt 8 angegebenen Speicherort gesichert.

Sicheres Entfernen eines USB-Flashspeicher (USB MEMORY UNMOUNT)

Wenn Sie ein USB-Flashspeicher trennen, können Sie es sicher entfernen, indem Sie USB MEMORY UNMOUNT ausführen.

1. Drücken Sie den [MENU] Button.

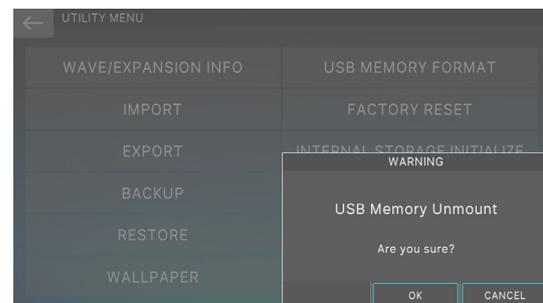
Das MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie <UTILITY>.

Das UTILITY-Display erscheint.

3. Berühren Sie <USB MEMORY UNMOUNT>.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.



Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

4. Wählen Sie [E5] OK.

Das USB MEMORY UNMOUNT wird ausgeführt und Sie kehren zum UTILITY MENU-Bildschirm zurück.

5. Trennen Sie das USB-Flashspeicher vom FANTOM und verbinden Sie es mit dem Computer.

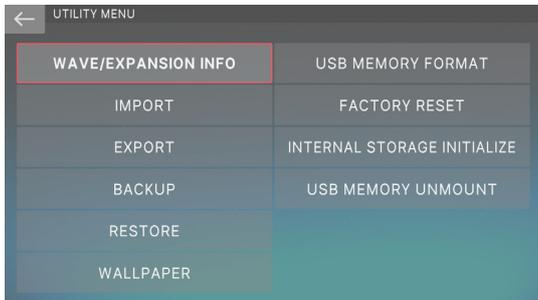
Grundsätzliche Bedienung

1. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie <UTILITY>.

Das UTILITY-Display erscheint.



3. Berühren Sie das gewünschte Symbol im Bildschirm.

4. Verändern Sie die Einstellungen nach Ihren Vorstellungen.

Menü	Beschreibung
WAVE/EXPANSION INFO	Überprüft das Verhältnis der verwendeten Daten zu den verfügbaren Speicher-Daten sowie Informationen zu den installierten Erweiterungen.
IMPORT	Ruft das IMPORT-MENÜ auf.
EXPORT	Ruft das EXPORT-MENÜ auf.
BACKUP	sichert die User-Daten als Backup-Datei auf einem USB Flash-Speicher.
RESTORE	Stellt die gesicherten Daten im FANTOM wieder her.
WALLPAPER	Sie können das Hintergrundbild von Bildschirmen wie SCENE SELECT oder Edit verändern.
USB MEMORY-FORMAT	formatiert den am Instrument angeschlossenen USB Flash-Speicher.
FACTORY RESET	Abrufen der Werksvoreinstellungen
INTERNAL STORAGE INITIALIZE	Setzt den Inhalt des internen Speichers auf die Werksvoreinstellungen zurück.
USB MEMORY-UNMOUNT	Wirft das USB-Flashspeicher sicher aus.

Erstellen einer Backup-Datei auf einem USB Flash-Speicher (BACKUP)

Gehen Sie wie folgt ein Backup erstellen vor, um alle im FANTOM gespeicherten Einstellungen auf ein USB-Flashspeicher zu übertragen.

Die folgenden Einstellungen werden gesichert.

- User Speicher-Einstellungen (z. B. Scenes, User Tones, User Rhythm Groups)
- Die System-Einstellungen

ANMERKUNG

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen INCLUDE KBD Sample, wenn Sie einen Backup to ein Backup erstellen für alle der Tastatur zugewiesenen Sample-Daten durchführen.

HINWEIS

Wenn sich auf dem USB Flash-Speicher eine bereits gleichnamige Datei befindet, wird die vorherige Datei überschrieben. Verwenden Sie bei der Benennung der Backup-Datei vorzugsweise eine Bezeichnung, die noch nicht vergeben ist.

1. Berühren Sie im UTILITY-Bildschirm <RESTORE>.

Das BACKUP SAVE-Display erscheint.



2. Wenn Sie möchten, dass die den Pads zugewiesenen Samples im Backup enthalten sind, aktivieren Sie das Kontrollkästchen [E2] INCLUDE PAD SAMPLE.



Wenn dieses Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, werden die den Pads zugewiesenen Proben nicht gesichert.

3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen [E3] INCLUDE KBD SAMPLE, um die Daten einschließlich der KBD Samples zu ein Backup erstellen zu bringen.



4. Wenn Sie die zu sichernde Datei umbenennen möchten, wählen Sie [E1] RENAME und weisen Sie einen Namen zu (S. 16).

Der Dateiname ist standardmäßig "MyBackup".

Wenn Sie den Namen geändert haben, wählen Sie [E6] OK, um das Fenster zu schließen.

5. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

6. Wählen Sie [E5] OK, um den Vorgang auszuführen.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

7. Wählen Sie [E6] CLOSE, um zum SCENE SELECT-Display zurückzukehren.

Zurückübertragen von Backup-Daten (RESTORE)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Backup-Daten im FANTOM wiederherzustellen.

ANMERKUNG

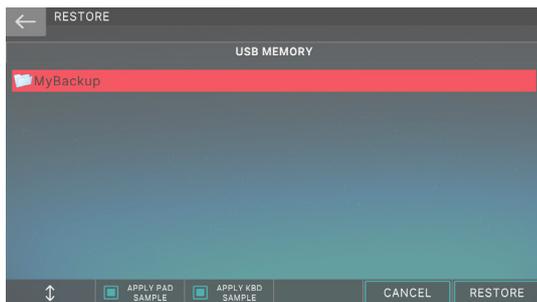
Aktivieren Sie das Kontrollkästchen APPLY KBD Sample (KBD-EINSTELLUNGEN ANWENDEN), um alle Sample-Daten, die der Tastatur zugeordnet sind, wieder in den Standardzustand zu versetzen.

HINWEIS

Durch den Restore-Vorgang werden alle Einstellungen im internen Speicher der überschrieben. Stellen Sie sicher, dass Sie die im internen Speicher befindlichen Daten (sofern Sie diese erhalten möchten) vorher als Backup-Datei gesichert haben.

1. Berühren Sie im UTILITY-Bildschirm <RESTORE>.

Das RESTORE-Display erscheint.



2. Wählen Sie die gewünschte Backup-Datei aus und berühren Sie <RESTORE>.
3. Wenn Sie auch die den Pads zugewiesenen Samples wiederherstellen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen [E2] APPLY PAD SAMPLE.



Wenn dieses Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, werden die den Pads zugewiesenen Samples nicht wiederhergestellt.

4. Um die Daten einschließlich der KBD-Samples wiederherzustellen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen [E3] APPLY KBD SAMPLE.



5. Wählen Sie [E6] RESTORE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

HINWEIS

Wenn das ANKREUZFELD "APPLY PAD Sample" und "APPLY KBD Sample" ausgewählt ist, wird im Bestätigungs-Display eine Schätzung der erforderlichen Zeit angezeigt. Die geschätzte Zeit ist eine ungefähre Angabe und nicht unbedingt präzise. Die tatsächliche Zeit ist abhängig vom verwendeten USB-Flashspeicher und dem Status des internen Speicher.

6. Wählen Sie [E5] OK, um den Vorgang auszuführen.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

7. Nach Abschluss des Vorgangs erscheint die Meldung "Completed. Please Power Off!"; schalten Sie das Gerät aus und wieder ein (S. 25).

Formatieren eines USB Flash-Speichers (FORMAT USB MEMORY)

Gehen Sie wie folgt vor, um eine USB-Flashspeicher zu formatieren (initialisieren).

HINWEIS

- Bevor Sie ein USB-Flashspeicher mit dem FANTOM verwenden können, müssen Sie dieses mit dieser Funktion formatieren.
- Verwenden Sie einen handelsüblichen USB Flash-Speicher. Es kann keine Garantie für die Funktionsfähigkeit des verwendeten handelsüblichen USB Flash-Speichers übernommen werden.

1. Berühren Sie im UTILITY-Display <USB MEMORY FORMAT>.

Das Format Media-Display erscheint.

2. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

3. Wählen Sie [E5] OK, um den Vorgang auszuführen.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Abrufen der Werksvoreinstellungen (FACTORY RESET)

Gehen Sie wie folgt vor, um alle Einstellungen des Instruments auf deren Werksvoreinstellungen zurück zu setzen.

ANMERKUNG

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen APPLY KBD Sample (KBD-EINSTELLUNGEN ÜBERNEHMEN), wenn Sie einen Factory Reset durchführen, um alle Sample-Daten, die der Tastatur zugewiesen sind, auf ihre Voreinstellung zurückzusetzen.

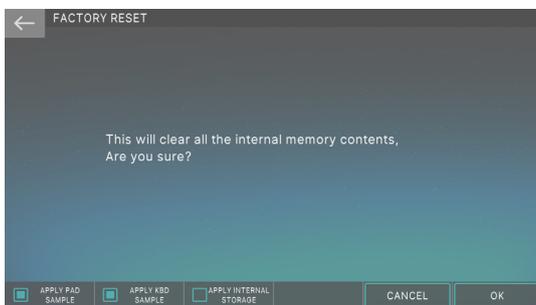
HINWEIS

Durch diesen Vorgang werden alle eigenen im gesicherten Einstellungen gelöscht.

Wenn Sie wichtige Daten behalten möchten, sichern Sie diese vorher auf einem USB Flash-Speicher.

1. Berühren Sie im UTILITY-Display <FACTORY RESET>.

Das FACTORY RESET-Display erscheint.



2. Wenn die den Pads zugewiesenen Sample-Daten auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden sollen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen [E1] APPLY PAD SAMPLE, [E2] APPLY KBD SAMPLE.



Wenn dieses Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, werden die Sample-Daten unverändert beibehalten.

3. Wenn der Inhalt des internen Speichers auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen [E3] APPLY INT STORAGE.



Wenn dieses Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, wird der Inhalt des internen Speichers unverändert beibehalten.

4. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

5. Wählen Sie [E5] OK, um den Vorgang auszuführen.

Wenn im Display "Completed. Please Power Off!" erscheint, ist der Vorgang abgeschlossen.

6. Schalten Sie das Instrument aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Factory Reset-Vorgang nicht vollständig abgeschlossen ist.

Zurücksetzen des internen Speichers auf die Werkseinstellungen (Internal Storage Initialize)

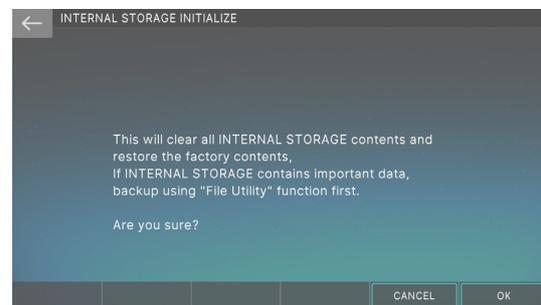
Gehen Sie wie folgt vor, um den Inhalt des internen Speichers wieder auf die Werksvoreinstellungen zurückzusetzen (Internal Storage Initialize).

HINWEIS

Wenn der interne Speicher Daten enthält, die Sie selbst abgetastet haben, gehen diese Daten verloren, wenn Sie diesen Internal Storage Initialize-Befehl ausführen. Wenn Sie diese Daten behalten möchten, verwenden Sie die File Utility-Funktion, um ein Backup erstellen diese Daten manuell auf einem USB-Flashspeicher zu speichern.

1. Berühren Sie im UTILITY-Display <INTERNAL STORAGE INITIALIZE>.

Das INTERNAL STORAGE INITIALIZE-Display erscheint.



2. Wählen Sie [E6] OK.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

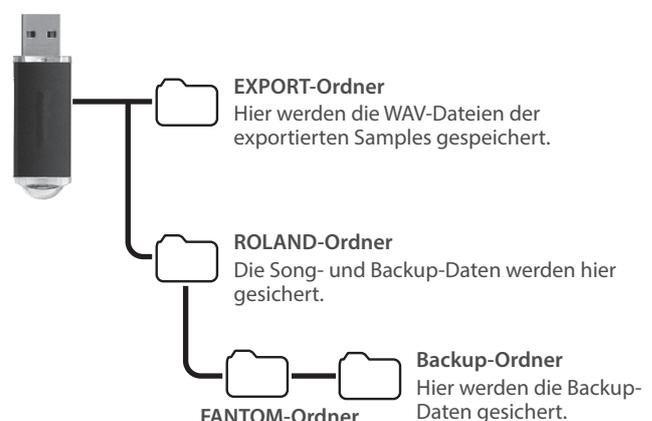
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

3. Wählen Sie [E5] OK, um den Vorgang auszuführen.

HINWEIS

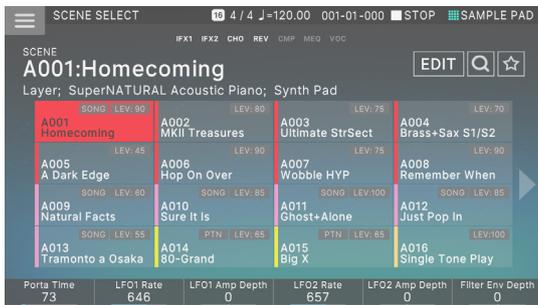
Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

Die Ordnerstruktur des USB Flash-Speichers



Einstellung des Hintergrundbild

Sie können das Hintergrundbild von Bildschirmen wie SCENE SELECT oder Edit verändern.



1. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie <UTILITY>.

3. Berühren Sie <WALLPAPER>.

Das Setting-Display erscheint.



4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad die gewünschte Rhythmus-Gruppe aus.

Menü	Beschreibung
[E2] Alpha	Bestimmt die Helligkeit des Sounds.
[E3] R	Bestimmt die roten Farbtöne des Hintergrundbilds.
[E4] G	Bestimmt die grünen Farbtöne des Hintergrundbilds.
[E5] B.	Bestimmt die Blautöne des Hintergrundbilds.

5. Drücken Sie den [Exit]-Taster, um das Display zu verlassen.

Nach Aus- und erneutem Einschalten des Instruments werden die geänderten Einstellungen abgerufen.

Weitere Funktionen (Utility)

File Utilities (Datei-Dienstprogramme)

Mit diesen Funktionen können Sie Dateien kopieren, löschen oder verschieben, die im internen Speicher oder in einem USB-Flashspeicher gespeichert sind.

Weitere Informationen zur Ordnerstruktur eines USB-Flashspeicher und zu den Daten, die in den verschiedenen Ordnern gespeichert sind, finden Sie unter "Die Ordnerstruktur des USB Flash-Speichers" (S. 160).

HINWEIS

- Die Datei-Dienstprogramme können keine Dateien oder Ordner verarbeiten, die die folgenden Zeichen enthalten.
" * , / : ; < > ? \ | ~
Sonderzeichen wie Double-Byte-Zeichen können nicht behandelt werden.
- Achten Sie darauf, dass Sie wichtige Daten nicht versehentlich löschen.
- Verändern Sie nicht die Ordnernamen, die unter "The Folder Structure of a USB-Flashspeicher" aufgeführt sind.
- Wenn Sie die Erweiterung eines Dateinamens verändern (z. B. .wav), werden die Dateien nicht mehr von Funktionen wie Import erkannt.

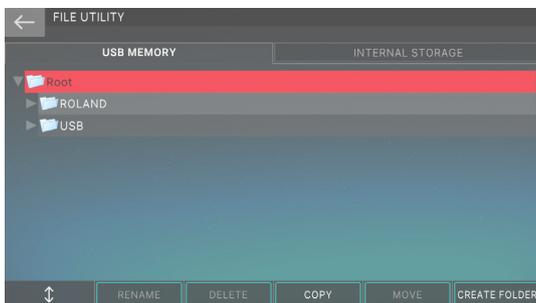
Grundlegende Vorgehensweise für File Utilities

1. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie <UTILITY>.

Das UTILITY-Display erscheint.



3. Berühren Sie eine Registerkarte im oberen Bereich des Displays, um USB-Flashspeicher oder Internal Storage auszuwählen.

4. Wählen Sie die Datei bzw. den Ordner aus, für die bzw. den Sie einen Vorgang ausführen möchten.

Der ausgewählte Tone wird hervorgehoben angezeigt.

Sie können die folgenden Funktionen verwenden, wenn Sie eine Datei oder einen Ordner auswählen.

Der Bedienvorgang	Beschreibung
Berühren eines Datei- oder Ordnernamens im Display	Wählt direkt die gewünschte Datei bzw. den gewünschten Ordner aus. Wenn Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten und diesen Vorgang ausführen, können Sie mehrere Dateien oder Ordner auswählen.
[1]-Regler [▲]-Taster [▼]-Taster	Blättern Sie nach oben bzw. unten, um eine Datei oder einen Ordner auszuwählen. Wenn Sie den [SHIFT] Button gedrückt halten und diesen Vorgang ausführen, können Sie mehrere Dateien oder Ordner auswählen.

Der Bedienvorgang	Beschreibung
[ENTER]-Taster	Erweitert den Inhalt eines Ordners. Drücken Sie erneut, um den erweiterten Inhalt wieder auszublenden.
[▶]-Taster	Erweitert den Inhalt eines Ordners, um ihn sichtbar zu machen.
[◀]-Taster	Blendet den erweiterten Inhalt aus.
[EXIT]-Taster	Die vorherige Display-Seite wird wieder aufgerufen.

5. Wählen Sie mit den [E2]–[E6]-Reglern den gewünschten Vorgang aus.

6. Verändern Sie die gewünschten Einstellungen nach Ihren Vorstellungen.

Menü	Beschreibung
[E2] RENAME	Umbenennen einer Datei bzw. eines Ordners.
[E3] DELETE	Löschen einer Datei bzw. eines Ordners.
[E4] COPY	Kopieren einer Datei bzw. eines Ordners.
[E5] MOVE	Kopieren einer Datei bzw. eines Ordners.
[E6] CREATE FOLDER	Erstellen eines neuen Ordners.

Umbenennen einer Datei oder eines Ordners (RENAME)

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Datei oder einen Ordner umzubenennen.

1. Wählen Sie im FILE UTILITY-Bildschirm die Datei bzw. den Ordner aus, die bzw. der umbenannt werden soll, und führen Sie [E2] RENAME aus.

Das RENAME-Display erscheint.

2. Benennen Sie die Datei bzw. den Ordner um (S. 16).

3. Wählen Sie [E6] OK.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Löschen einer Datei bzw. eines Ordners (DELETE)

Gehen Sie wie folgt vor, um unerwünschte Dateien oder Ordner zu löschen.

1. Wählen Sie im FILE UTILITY-Bildschirm die Datei bzw. den Ordner aus, die bzw. den Sie löschen möchten, und führen Sie [E3] DELETE aus.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

2. Wählen Sie [E5] OK.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Kopieren einer Datei oder eines Ordners (Copy)

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Datei oder einen Ordner an einen anderen Speicherort zu kopieren.

1. **Wählen Sie im FILE UTILITY-Bildschirm die Copy Source-Datei bzw. den entsprechenden Ordner aus und führen Sie [E4] COPY aus.**

Das FILE UTILITY (COPY DESTINATION)-Display erscheint.

2. **Berühren Sie den Zielordner, um diesen auszuwählen.**

Der ausgewählte Ordner wird hervorgehoben angezeigt.

3. **Wählen Sie [E6] SELECT.**

Der Vorgang wird ausgeführt.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Verschieben einer Datei oder eines Ordners (MOVE)

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Datei oder einen Ordner an einen anderen Speicherort zu verschieben.

1. **Wählen Sie im FILE UTILITY-Bildschirm die MOVE-Source-Datei bzw. den Ordner aus und führen Sie [E5] MOVE aus.**

Das FILE UTILITY (MOVE DESTINATION)-Display erscheint.

2. **Berühren Sie den Move Destination-Ordner, um diesen auszuwählen.**

Der ausgewählte Ordner wird hervorgehoben angezeigt.

3. **Wählen Sie [E6] SELECT.**

Der Vorgang wird ausgeführt.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Erstellen eines neuen Ordners (CREATE FOLDER)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. **Wählen Sie im FILE UTILITY-Bildschirm den Ordner der Ebene aus, in der Sie den neuen Ordner erstellen möchten, und führen Sie [E6] CREATE FOLDER aus.**

Das RENAME-Display erscheint.

ANMERKUNG

Sie können innerhalb eines Ordners auch weitere Ordner erstellen.

2. **Benennen Sie den Ordner um (S. 16).**

3. **Wählen Sie [E6] OK.**

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E5] CANCEL.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Einstellungen für die System-Parameter der FANTOM

Der Editiervorgang

1. Drücken Sie den [MENU] Button.

Das MENU-Display erscheint.

2. Berühren Sie <SYSTEM>.

Das SYSTEM-Display erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt die Cursor nach oben bzw. unten.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der Wert des vom Cursor ausgewählten Parameter.

3. Wählen Sie zwischen den Registerkarten auf der linken Seite des Displays den gewünschten Bildschirm aus Schalter.

4. Wählen Sie den gewünschten Parameter aus und ändern Sie dessen Wert.

Tab	Beschreibung
GENERAL	Bestimmt die Gesamteinstellungen.
KEYBOARD	Einstellungen für die Tastatur.
PEDAL	bestimmt die USB-Einstellungen
WHEEL 1/2	bestimmt die USB-Einstellungen
S1/S2	Bestimmt die [S1]- und [S2] Button-Einstellungen.
SLIDER	bestimmt die USB-Einstellungen
KNOB	bestimmt die USB-Einstellungen
USB	bestimmt die USB-Einstellungen
MIDI	bestimmt die MIDI-Einstellungen für das Kit.
SOUND	Bestimmt die Sound-Einstellungen.
SYNC/TEMPO	Bestimmt die Synchronisations- und Tempoeinstellungen.
SEQUENCER-CLICK	Bestimmt die Sequencer-Einstellungen.
NOTE PAD	Bestimmt die Note Pad-Einstellungen.
CONTROL	Bestimmt die Einstellungen für die Steuerungsfunktionen.
LICENSE	Zeigt die Lizenzinformationen für dieses Instrument an.
INFO	Zeigt Informationen zu diesem Gerät an.

Sichern der System-Parameter

Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang „System Write“ aus.

1. Drücken Sie im SYSTEM EDIT-Display den [WRITE]-Taster.

Wenn der Sichern abgeschlossen ist, erscheint die Anzeige „Completed“.

Die System-Parameter

Allgemeine Einstellungen (GENERAL)

Parameter	Wert	Beschreibung
Auto Off	OFF, 30, 240	Bestimmt, wann das Instrument nach einer inaktiven Phase automatisch ausgeschaltet wird. Bei "OFF" wird das Instrument nicht automatisch ausgeschaltet.
USB-Driver	VENDOR	Der dedizierte Treiber wird verwendet.
	GENERIC	Der vom Betriebssystem des Rechners zur Verfügung gestellte Treiber.
File Verify	OFF, ON	Überprüft die Richtigkeit der Datei beim Kopieren oder Sichern. Dies bietet eine höhere Zuverlässigkeit, erfordert jedoch mehr Zeit für die Ausführung.
LCD-Helligkeit	1–20	Bestimmt die Helligkeit des Sounds.
LED-Helligkeit	OFF, 1–5, MAX (Voreinstellung)	Bestimmt die Helligkeit der LED-Anzeigen. * Wenn das SYSTEM-Display angezeigt wird, können Sie die Wert auch durch Drücken der Sound Category-Taster [1]–[6] umschalten.
WHEEL-LED-Helligkeit	OFF, 1–5, MAX (Voreinstellung)	Bestimmt die Helligkeit der RAD 1- und 2-LEDs.
Zone Sw Indicator	ON (Voreinstellung):	Bei "ON" blinken die ZONE INT/EXT-Taster der Zonen, deren Sound Engine beim Spielen der Tastatur zu hören ist.
Zone Int/Ext Control	BASIC, ADVANCED	Bestimmt die Zonenabschnitte (S. 8).
Encoder Speed	LANGSAM, NORMAL, FAST (Voreinstellung)	Bestimmt die Stärke, um die sich der Wert ändert, wenn Sie schnell eine FUNCTION Regler [E1]–[E6] drehen.
Scene Remain	OFF (Voreinstellung), ON	Bestimmt, ob der Sound der vorherigen Scene übertragen wird (ON) oder nicht (OFF), wenn Sie eine andere Scene auswählen. * Wenn diese Funktion ON ist, wird in den Zonen 9–16 kein Sound ausgegeben. ANMERKUNG Wenn Sie das Rhythm Pattern auf eine der Zonen 1–8 einstellen, können Sie das Rhythm Pattern mit der Scene Resive-Funktion verwenden.
Startup		
Startup Scene	A001–D128	Wählt die Scene aus, die beim Einschalten geladen wird.
Pad Mode	(S. 104)	Bestimmt den Pad-Modus, wenn das Gerät eingeschaltet ist.
Time Stamp (Zeitstempel)		
Year/Month/Day/Hour/Minute	–	Das Datum und die Uhrzeit, die Sie hier angeben, werden als Zeitstempel für die vom FANTOM erstellten Dateien verwendet.

Einstellen von Datum und Uhrzeit

1. Wählen Sie mit dem Cursor die Datums- und Uhrzeitfelder unten im Display aus.
2. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.
Das Time Stamp-Fenster erscheint.
3. Stellen Sie mit den [E1]–[E5]-Reglern das Datum und die Uhrzeit ein.
4. Wählen Sie [E6] CLOSE.
5. Schalten Sie die System-Einstellungen aus und wieder ein Sichern.

Einstellungen für die Tastatur (KEYBOARD)

Parameter	Wert	Beschreibung
Keyboard Velocity		Bestimmt den Dynamikwert, der bei Spielen einer Note übertragen wird.
	REAL	Der übertragene Dynamikwert ist abhängig von der Anschlagdynamik.
	1–127	Der übertragene Dynamikwert ist festgelegt, unabhängig von der ausgeführten Anschlagdynamik.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	Die Tastatur ist leicht zu berühren. Da Sie Fortissimo (ff) erreichen können, ohne so stark spielen zu müssen wie mit dem MEDIUM Einstellung, ist die Tastatur heller. Dieses Einstellung erleichtert das Spielen mit der Tastatur.
	MEDIUM	Dieses ist die Standard-Einstellung.
	HEAVY	Der Tastendruck ist stärker. Wenn Sie den Fortissimo (ff)-Effekt erreichen möchten, müssen Sie mehr spielen als mit dem MEDIUM Einstellung. Mit diesem Einstellung können Sie die Spieldynamik nutzen, um Ihren Auftritten mehr Ausdruck zu verleihen.
Keyboard Velocity Curve Offset	-10–+9	bestimmt die Dynamik-Hüllkurve der Tastatur. Bei niedrigen Werten fühlt sich das Spiel leichter an. Bei hohen Werten fühlt sich das Spiel schwerer an.
Arpeggio		
Arpeggio Trigger Quantize		Bestimmt, wie Arpeggios gespielt werden.
	OFF	Das Arpeggio startet bei Spielen auf der Tastatur.
	BEAT	Wenn der Sequenzer oder ein Rhythmus-Pattern gespielt wird, startet das Arpeggio am Beginn eines Taktschlags.
	MEAS	Wenn der Sequenzer oder ein Rhythmus-Pattern gespielt wird, startet das Arpeggio am Beginn eines Taktes.
Arpeggio Switch Mode	OFF/ON	Das ARPEGGIO-Display erscheint nicht, wenn Sie mit dem [ARPEGGIO] Button von OFF auf ON umschalten.
	OFF/ON & ARP SCREEN	Das ARPEGGIO-Display erscheint, wenn Sie mit dem [ARPEGGIO] Button von OFF auf ON umschalten.

Parameter	Wert	Beschreibung
Chord Memory Switch Mode	OFF/ON	Das AKKORD Speicher-Display erscheint nicht, wenn Sie mit dem [AKKORD Speicher]-Button von OFF auf ON umschalten.
	OFF/ON & CHD SCREEN	Das CHORD Speicher-Display erscheint, wenn Sie mit dem [CHORD Speicher] Button von OFF auf ON umschalten.

Pedal-Einstellungen (PEDAL)

Parameter	Wert	Beschreibung
Pedal Assign Source	SYS, SCENE	Bestimmt, ob die Funktionen der Pedale FOOT PEDAL CTRL 1/2 durch die System-Einstellungen (SYSTEM) oder Studio Set-Einstellungen (STUDIO) bestimmt werden.
Control Pedal		
Pedal 1, 2 Polarity		Bestimmt die Polarität der an den FOOT PEDAL CTRL 1 und 2-Buchsen angeschlossenen Pedale. Je nach Modell des Pedals kann das Ergebnis des Tretens oder Loslassens das Gegenteil des erwarteten Pedals sein. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie den "REVERSE"-Einstellung. Bei Verwendung von Roland-Pedalen können Sie die Einstellung STANDARD beibehalten.
	STANDARD, REVERSE	
Pedal 1, 2 Assign		Bestimmt die Funktionen, die über die FOOT PEDAL CTRL 1 und 2-Buchsen gesteuert werden.
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.
	CC01–31, 33–95	Controller-Nummer 1–31, 33–95
	BEND DOWN	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach rechts.
	BEND UP	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach links.
	AFT	Aftertouch
	START/STOP	Starten/Stoppen des Sequenzer.
	TAP TEMPO	Der gleiche Effekt wie das Drücken des [TAP]-Tasters.
	SCENE-DOWN	Auswahl der jeweils vorherigen Favorite-Nummer. Wenn Sie eine Scene-Kette verwenden, Schalter wählen Sie die vorherige Nummer des Chain-Sets aus.
	SCENE UP	Auswahl der jeweils nachfolgenden Favorite-Nummer. Wenn Sie eine Scene-Kette verwenden, Schalter wählen Sie die nächste Nummer der Chain-Gruppe aus.
	OCT DOWN	Der gleiche Effekt wie das Drücken des OCTAVE [DOWN]-Tasters.
	OCT UP	Der gleiche Effekt wie das Drücken des OCTAVE [UP]-Tasters.
	ARPEGGIO SW	Der gleiche Effekt wie das Drücken des [ARPEGGIO]-Tasters.
CHORD MEM SW	Der gleiche Effekt wie das Drücken des [CHORD MEMORY]-Tasters.	
DEC	Der gleiche Effekt wie das Drücken des [DEC]-Tasters.	
INC	Der gleiche Effekt wie das Drücken des [INC]-Tasters.	
Pedal 1, 2 Range Min	0–127	Bestimmt den unteren Wert-Grenzwert für den Bereich der zugewiesenen Funktion.
Pedal 1, 2 Range Max	0–127	Bestimmt den oberen Wert-Grenzwert für den Bereich der zugewiesenen Funktion.

Einstellungen für die System-Parameter der FANTOM

Parameter	Wert	Beschreibung
Hold Pedal		
Hold Pedal-Polarity	STANDARD, REVERSE	Bestimmt die Polarität des an der PEDAL HOLD-Buchse angeschlossenen Pedals.
		Je nach Modell des Pedals kann das Ergebnis des Tretens oder Loslassens das Gegenteil des erwarteten Pedals sein. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie den "REVERSE"-Einstellung. Bei Verwendung von Roland-Pedalen können Sie die Einstellung STANDARD beibehalten.
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	Bei ON ist für das an der PEDAL HOLD-Buchse angeschlossene Pedal die Halbpedal-Funktion aktiviert. Sie können dann z.B. mit einem Roland DP-10 (zusätzliches Zubehör) Pianoklänge nuanciert mit dem Pedal steuern.

Rad-Einstellungen (WHEEL 1/2)

Parameter	Wert	Beschreibung	
Wheel Assign Source	SYS, SCENE	Bestimmt, ob die Funktionen der Sound MODIFY-Regler durch die System-Einstellungen (SYSTEM) oder Studio Set-Einstellungen (STUDIO) bestimmt werden.	
Assignable			
Wheel1-2 Assign	Weisen Sie die über die Räder gesteuerten Funktionen zu.		
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.	
	CC01-31, 33-95	Controller-Nummer 1-31, 33-95	
	BEND	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach rechts.	
Wheel1-2 Range Min	0-127	AFT	Aftertouch
		Bestimmt den unteren Wert-Grenzwert für den Bereich der zugewiesenen Funktion.	
Wheel1-2 Range Max	0-127	Bestimmt den oberen Wert-Grenzwert für den Bereich der zugewiesenen Funktion.	

[S1] [S2]-Taster-Einstellungen (S1/S2)

Parameter	Wert	Beschreibung
S1, S2 Assign Source	SYS, SCENE	Bestimmt, ob die Funktionen der [S1] [S2]-Taster durch die System-Einstellungen (SYS) oder Scene-Einstellungen (SCENE) bestimmt werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
Assignable		
S1, S2 Switch Assign		Bestimmt die Funktionen, die über die [S1] [S2]-Taster gesteuert werden.
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.
	CC01-31, 33-95	Controller-Nummer 1-31, 33-95
	BEND DOWN	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach rechts.
	BEND UP	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach links.
	AFT	Aftertouch
	MONO/POLY	Mono/Poly Schalter ist zugewiesen.
	MFX SW	MFX ON/OFF ist zugewiesen.
	EQ-SW	EQ ON/OFF ist zugewiesen.
	IFX1 SW	IFX1 ON/OFF ist zugewiesen.
	IFX2 SW	IFX2 ON/OFF ist zugewiesen.
	CHORUS SW	CHORUS ON/OFF ist zugewiesen.
	REVERB SW	REVERB ON/OFF ist zugewiesen.
	MASTER COMP SW	MASTER COMP ON/OFF ist zugewiesen.
	MASTER EQ SW	MASTER EQ ON/OFF ist zugewiesen.
	VOCODER SW	VOCODER ON/OFF ist zugewiesen.
	S1, S2 Switch Assign	SCENE DOWN
SCENE UP		Wechselt zur Szene der nächsten Nummer. Wenn Sie eine Scene-Kette verwenden, wird die nächste Nummer innerhalb der Chain-Gruppe gewählt.
DEC		Der gleiche Effekt wie das Drücken des [DEC]-Tasters.
INC		Der gleiche Effekt wie das Drücken des [INC]-Tasters.
START/STOP		Spielen des Sequencer
GROUP PLAY DOWN		Wählt die vorherige Gruppe in der Gruppenliste aus.
GROUP PLAY UP		Wählt die nächste Gruppe in der Gruppenliste aus.
SONG LOOP SW		Schaltet die Loop-Funktion ein bzw. aus.
TFX SW		Ein/Ausschalten des Reverb-Effekts.
MASTER KEY DOWN		Stellt die Master Key Shift Wert um -1 ein.
MASTER KEY UP		Stellt die Master Key Shift Wert um +1 ein.
SCALE TUNE SW		Schaltet die SCALE TUNE-Funktion ein bzw. aus.
VTW ROTARY SPEED		Wechselt zwischen SLOW und FAST.
VTW ROTARY BRAKE		Schaltet abwechselnd die Bremse für den Dreheffekt ein bzw. aus.
VTW ROTARY SW		Schaltet den Effekt ein bzw. aus.
VTW OVERDRIVE SW		Schaltet den Overdrive EIN bzw. AUS.
VTW WHEEL BRAKE		Schaltet abwechselnd die Bremse für das Tonewheel ein bzw. aus.
VTW VIB/CHO SW	Ermöglicht das ein- und Ausschalten des Schalter-Modus für Vibrato und Chorus.	
VTW HARMONIC BAR	Sie können die Regler auch als Harmonic-Balken auf anderen Bildschirmen als dem Edit-Bildschirm verwenden. Die Einstellungen können nur für die [S1]-[S3]-Taster vorgenommen werden.	

Parameter	Wert	Beschreibung
S1, S2 Switch Mode		Bestimmt das Verhalten der Taster.
	MOMENTARY	Der zugewiesene Effekt wird nur angewendet, wenn Sie die Button-Taste gedrückt halten.
	LATCH	Jedesmal, wenn Sie diesen Taster drücken, wird der Video-Effekt umgeschaltet.

Slider-Einstellungen (SLIDER)

Parameter	Wert	Beschreibung
Slider Mode	DIRECT, CATCH	Bestimmt, ob ein Regler nach Berühren sofort reagiert (DIRECT) oder ob der Regler erst reagiert, wenn dieser den aktuellen Wert des gesteuerten Parameters erreicht hat (CATCH).
Assignable		
Slider1-8 Assign		Bestimmt die Funktion, die über die Schieberegler gesteuert wird.
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.
	CC01-31, 33-95	Controller-Nummer 1-31, 33-95
	BEND	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach rechts.
	AFT	Aftertouch
Slider1-8 Range Min	0-127	Bestimmt den unteren Wert-Grenzwert für den Bereich der zugewiesenen Funktion.
Slider1-8 Range Max	0-127	Bestimmt den oberen Wert-Grenzwert für den Bereich der zugewiesenen Funktion.

Regler-Einstellungen (KNOB)

Parameter	Wert	Beschreibung
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Bestimmt, ob die Regler immer die Steuerdaten ausgeben, die der aktuellen Position entsprechen (DIRECT), oder ob sie nur Steuerdaten ausgeben, wenn die Position den Wert (CATCH) des Parameters passiert.
Assignable		
Knob1-8 Assign		Bestimmt die Funktion, die mit den Control-Reglern gesteuert wird.
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.
	CC01-31, 33-95	Controller-Nummer 1-31, 33-95
	BEND	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach rechts.
	AFT	Aftertouch
Knob1-8 Range Min	0-127	Bestimmt den unteren Wert-Grenzwert für den Bereich der zugewiesenen Funktion.
Knob1-8 Range Max	0-127	Bestimmt den oberen Wert-Grenzwert für den Bereich der zugewiesenen Funktion.

Einstellungen für die USB Audio-Parameter (USB AUDIO)

Parameter	Wert	Beschreibung
USB Audio Mix/Parallel	MIX	Alle Audiosignale des FANTOM werden in die Kanäle 1-2 gemischt. Dies ist praktisch für Aufnahme-Sessions. Andere Kanäle werden entsprechend ihrer Einstellungen ausgegeben.
	PARALLEL	Die Audiosignale des FANTOM werden einzeln über alle Kanäle ausgegeben. Dies ist besonders praktisch für die gleichzeitige Mehrkanal-Aufnahme.
Eingang		
USB Audio Input Switch	OFF, ON	Bestimmt, ob das Audiosignal eines Computer oder eines anderen Geräts, das an den USB Computer-Anschluss angeschlossen ist, an das FANTOM (ON) oder nicht (OFF) gesendet wird.
USB Audio Input Level	0-127	Bestimmt den Eingangspegel
Ausgang		
USB Audio Output Switch	OFF, ON	Bestimmt, ob das Audiosignal des FANTOM über ein Computer oder ein anderes Gerät ausgegeben wird, das an den USB Computer-Anschluss angeschlossen ist (ON) oder nicht (OFF).
USB Audio Output Level	0-127	Einstellen des USB Audio-Ausgangspegels

MIDI-Einstellungen (MIDI)

Parameter	Wert	Beschreibung
Device ID	17-32	Beim Übertragen und Empfangen von System Exclusive-Meldungen ermöglicht die Device ID die Unterscheidung mehrerer Geräte des gleichen Typs. Dabei muss die Device ID für sowohl Sende- als auch Empfangsgerät gleich eingestellt sein.
Scene Control Channel	1-16, OFF	Bestimmt den MIDI-Kanal für die Steuerung der Scene.
USB-MIDI-Thru	OFF, ON	Bestimmt, ob die über den USB COMPUTER/MIDI IN-Anschluss empfangenen Daten unverändert über den MIDI OUT/USB COMPUTER-Anschluss weiter geleitet werden (ON) oder nicht (OFF).
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Wenn Sie anstelle der der Tastatur des FANTOM ein externes MIDI-Keyboard verwenden möchten, wählen Sie die Einstellung "ON". In diesem Fall kann der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Keyboards beliebig eingestellt sein. Normalerweise sollten Sie hier "OFF" einstellen. * Schalten Sie diese Funktion EIN, wenn Sie ein externes MIDI-Gerät zur Steuerung der Arpeggio-Leistung verwenden.
Übertragen		
Transmit Program Change	OFF, ON	Bestimmt, ob eine Program Change-Meldung (ON) oder nicht (OFF) übertragen wird, wenn Sie die Scene oder Sound Schalter-Funktion verwenden.
Transmit Bank Select	OFF, ON	Bestimmt, ob eine Bank Select-Meldung (ON) oder nicht (OFF) übertragen wird, wenn Sie die Schalter Scene oder Sound verwenden.
Transmit Active Sensing	OFF, ON	bestimmt, ob Bank Select-Meldungen gesendet werden (ON) oder nicht (OFF).
Trasmit Edit Data	OFF, ON	bestimmt, ob die Werte der veränderten Parameter als System Exclusive-Meldungen übertragen werden (ON) oder nicht (OFF).

Parameter	Wert	Beschreibung
Soft Through	OFF, ON	Bestimmt, ob die über den MIDI IN-Anschluss empfangenen Daten unverändert über den MIDI OUT-Anschluss weiter geleitet werden (on) oder nicht (off).
Receive		
Receive Program Change	OFF, ON	bestimmt, ob Program Change-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Receive Bank Select	OFF, ON	bestimmt, ob Bank Select-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Receive Exclusive	OFF, ON	bestimmt, ob System Exclusive-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).

Was ist MIDI?

MIDI steht für "Musical Instrument Digital Interface" und ist ein weltweiter Standard für die Übertragung von MIDI-Informationen zwischen Musikinstrumenten und Geräten, die eine MIDI-Schnittstelle besitzen. Damit können Sie über das RD-88 mehrere externe MIDI-Instrumente spielen und steuern, z.B. Klänge der externen MIDI-Instrumente über das RD-88 umschalten. Wenn Sie ein MIDI-Kabel zwischen Geräten mit MIDI-Anschlüssen anschließen, können Sie mehrere Geräte über eine einzige MIDI-Tastatur abspielen, Ensembles mit mehreren MIDI-Instrumenten spielen, die Einstellungen so programmieren, dass sie sich automatisch verändern, wenn der Song weiterläuft, und vieles mehr.

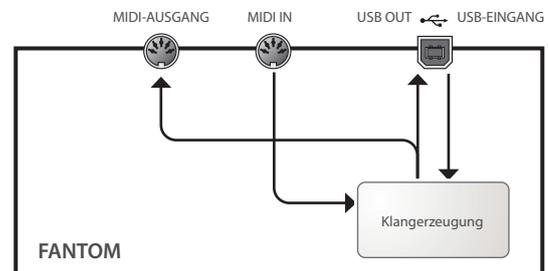
Die MIDI-Anschlüsse

Das FANTOM verfügt über die folgenden zwei MIDI-Anschlüsse, die jeweils die folgende Funktion haben.

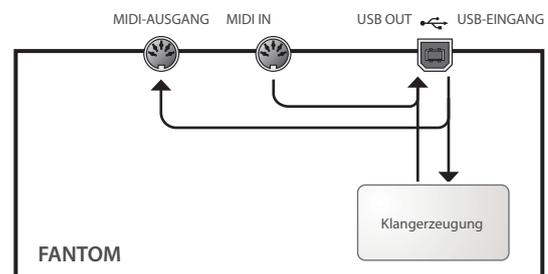
Anschluss	Beschreibung
MIDI IN-Buchse	Dieser Anschluss empfängt MIDI-Meldungen, die von einem externen MIDI-Gerät gesendet werden. Wenn das FA MIDI-Meldungen empfängt, kann es durch Noten, Umschalten der Sounds usw. reagieren
MIDI OUT-Buchse	Über diese Anschlüsse werden MIDI-Meldungen an externe MIDI-Instrumente/ Geräte übertragen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie ein externes MIDI-Gerät steuern möchten.

Signalfluss-Diagramm

USB-MIDI THRU=OFF



USB-MIDI THRU=ON



Sound-Einstellungen (SOUND)

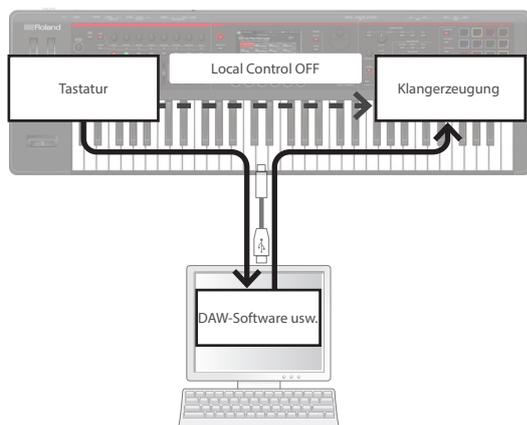
Parameter	Wert	Beschreibung
Local Switch	OFF, ON	Aktiviert bzw. deaktiviert die Verbindung zwischen dem Controller-Bereich (Tastatur, Pitch Bend/Modulation-Hebel, Panel-Regler und Taster, Pedale usw.) und dem internen Klangerzeuger. Normalerweise sollten Sie hier "ON" einstellen. Wenn Sie nur ein externes Soundmodul steuern möchten, schalten Sie dieses AUS.
Tone Remain Sw	OFF, ON	Bestimmt, ob der aktuell gehörte Sound gehalten wird, wenn Sie einen anderen Sound auswählen (ON) oder nicht (OFF). * Auch wenn diese Funktion EINGESCHALTET ist, kann es vorkommen, dass der Effekt-Sound in einigen Fällen nicht gehalten wird.
Master Tune	415.3–466.2 [Hz]	Bestimmt die Frequenz des FANTOMS (die Frequenz des A4-Tasters).
Master Key Shift	-24–+24	versetzt die Gesamttonhöhe des in Halbtonschritten.
Master Level	0–127	Bestimmt die Gesamtlautstärke des FANTOM.
Scale Tune Sw	OFF, ON	Schaltet die Scale Tune ein bzw. aus.
Output Gain	-12–+12	bestimmt den Ausgangspegel.
Audio File Preview Level	0–127	Bestimmt die Lautstärke für die Vorschau der Audiodateien.

Verwenden des Local Schalter Einstellung

Wenn Sie eine DAW-Software mit den Keyboard Controller-Sektionen FANTOM und Klangerzeuger verwenden, sollten Sie die Local Schalter auf „OFF“ stellen. Hier erfahren Sie, warum.

Sie müssen diese Sektionen in der folgenden Reihenfolge anschließen: Die Tastatur des FANTOMS eine DAW-Software die Klangerzeuger des FANTOMS.

Da die Keyboard- und Klangerzeuger-Sektion des FANTOMS intern miteinander verbunden sind, ist eine solche Anschlussreihenfolge normalerweise nicht möglich. Wenn der Local Schalter auf „OFF“ gestellt ist, sind die Keyboard-Sektionen des FANTOMS und die Klangerzeuger-Sektion unabhängig voneinander, sodass Sie eine DAW-Software verwenden können (siehe Abbildung).



Synchronisations-Einstellungen (SYNC/TEMPO)

Parameter	Wert	Beschreibung
Sync Mode	INTERNAL	Das FANTOM ist der Synchronisierungs-Master. Wählen Sie diesen Einstellung, wenn Sie das FANTOM alleine verwenden, ohne es mit einem anderen Gerät zu synchronisieren, oder wenn Sie das Tempo eines externen MIDI-Gerät mit dem FANTOM synchronisieren möchten.
Sync Mode	REMOTE	Das FANTOM folgt den Start-, Continue- und Stop-Meldungen eines anderen Geräts, aber das FANTOM-eigene Tempo-Einstellung wird als Wiedergabe-Tempo verwendet.
Sync Mode	EXTERNAL	Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie den über MIDI Clock-Daten eines externen Geräts synchronisieren möchten.
Sync Output	OFF, ON	Bestimmt, ob Clock-, Start-, Continue- und STOP-Meldungen an EIN anderes Gerät übertragen werden (ON) oder nicht (OFF).
System Clock Source	MIDI, USB	Bestimmt, ob der über MIDI IN oder USB synchronisiert wird, wenn der Sync Mode auf "SLAVE" gestellt ist.

Sequencer-Einstellungen (SEQUENCER)

Parameter	Wert	Beschreibung
Pattern Change Timing	MEASURE	Das Pattern ändert sich zu Beginn der nächsten Messung.
Pattern Change Timing	PATTERN END	Das Pattern ändert sich am Pattern-Ende (der letzte vom Pattern abgespielte Wert, einschließlich des Loop-Bereichs).
Sequencer Edit Mode	SELECT	Bestimmt, was beim Bearbeiten mit dem Sequencer geschieht. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie die Piano Roll- oder Microscope-Ansicht auswählen können.
Sequencer Edit Mode	PIANO ROLL	Ruft das Piano Roll-Display auf.
Sequencer Edit Mode	MICROSCOPE	Ruft das MICROSCOPE-Display auf.

Klick-Einstellungen (CLICK)

Parameter	Wert	Beschreibung
Click Mode	Bestimmt, wie der Metronom-Sound ausgegeben wird.	
Click Mode	OFF	Es ertönt kein Klickgeräusch.
Click Mode	PLAY-ONLY	Das Click-Signal ertönt, wenn ein Song abgespielt wird.
Click Mode	REC-ONLY	Das Click-Signal ertönt, wenn der Sequencer aufgenommen wird.
Click Mode	PLAY&REC	Das Click-Signal ertönt, wenn der Sequencer abgespielt wird oder gerade aufgenommen wird.
Click Mode	ALWAYS	Der Click-Sound erklingt.
Click Level	0–10	Bestimmt die Lautstärke.

Einstellungen für die System-Parameter der FANTOM

Parameter	Wert	Beschreibung
Click Sound		Wählt den Click-Sound aus.
	TYPE1	Normaler Metronom-Sound (der erste Taktschlag ist eine Glocke)
	TYPE2	Click-Sound
	TYPE3	Piepton-Sound
	TYPE4	Cowbell-Sound
Click Accent Switch	OFF, ON	Fügt dem Metronom-Sound einen Akzent hinzu.
Click Output Assign	MAIN, SUB	Bestimmt, ob der Click-Sound über die MAIN OUTPUT-Buchsen (MAIN) oder die SUB OUT-Buchse (SUB) ausgegeben wird.

Informationen zum FANTOM (INFO)

Hier können Sie die Software-Version des FANTOM anzeigen.

Bildschirm	Beschreibung
Version	Zeigt den FANTOM Software-Version an.
Build	Zeigt den FANTOM Software-Build an.

Note Pad-Einstellungen (NOTE PAD)

Parameter	Wert	Beschreibung
Zone-Einstellungen		
Pad1 Zone– Pad16 Zone	ZONE1–16	Bestimmt die Zone, an die Notenmeldungen gesendet werden, wenn Sie die Pads anschlagen.
Notennummer		
Pad1 Note Number – Pad16 Note Number	0 (C-)–127 (G9)	Bestimmt die Notennummer der Notenmeldungen, die beim Anschlagen der Pads gesendet werden.
Velocity		
Pad1 Velocity– Pad16 Velocity	OFF (AUS), 1–127	Bestimmt die Geschwindigkeit der Notenmeldungen, die beim Anschlagen der Pads gesendet werden.

Control Function Settings (CONTROL)

Parameter	Wert	Beschreibung
Control Source Select	SYS	Verwenden Sie System Control Source 1–4 für die Sound-Steuerung.
	SCENE	Verwenden Sie die Einstellungen für Sound Control Source 1–4 der Scene für die Sound-Steuerung.
System Control Source1–4	OFF, CC01–31, 33–95, BEND, AFT	bestimmt die MIDI-Meldungen, die als System-Controller verwendet werden Mit den System Control-Einstellungen können Sie MIDI-Meldungen festlegen, die für das gesamte FA gelten und zur Steuerung der Lautstärke, des Sound usw. verwendet werden können Sie können diesem Steuerungstyp bis zu vier MIDI-Meldungen zuordnen. Wenn Sie die Sounds und Effekte für jeden Sound unabhängig voneinander steuern möchten, verwenden Sie "Matrix CTRL" oder "MFX CTRL". Weitere Informationen finden Sie im "Parameter Guide" (PDF).

Hinzufügen weiterer Tones (EXPANSION)

Sounddateien wie SOUND PACK oder WAVE EXPANSION können als Expansion-Sounds hinzugefügt werden (maximal 16 Sounds).

Die Audiodateien können über das Roland Cloud abgerufen werden.

Weitere Informationen über Roland Cloud finden Sie auf der Roland-Website.

→ <https://www.roland.com/>

Hinzufügen Von Tones

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Wählen Sie im Stammverzeichnis des USB-Flashspeicher die Sichern-Funktion für die heruntergeladenen Audiodaten aus.
2. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB Memory-Anschluss an.
3. Halten Sie den [TEMPO]-Taster gedrückt und schalten Sie das Gerät ein.

Das EXPANSION-Display erscheint.



4. Wählen Sie [E6] INSTALL.
5. Wählen Sie mit dem [E1] Regler den Sound aus, den Sie hinzufügen möchten, und wählen Sie dann [E6] INSTALL.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "[E6] CANCEL".

6. Wählen Sie [E5] OK.

Das Sound wird hinzugefügt.



HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Entfernen eines Sound

Gehen Sie wie folgt vor, um eine hinzugefügte Sound zu entfernen.

1. Verwenden Sie im EXPANSION-Display den Cursor [▲] [▼]-Taster, um die Sound auszuwählen, die entfernt werden soll.

Wenn Sie alle Tones entfernen möchten, wählen Sie [E2] UNINSTALL ALL und fahren Sie mit Schritt 3 fort.

2. Wählen Sie [E1] UNINSTALL.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie [E6] CANCEL.

3. Wählen Sie [E5] OK.

Das Sound wird entfernt.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Optimieren des Sound-Speicherbereichs

Wenn Sie Tones hinzufügen bzw. entfernen, wird der freie Bereich des Speicher möglicherweise fragmentiert, sodass keine Tones mehr hinzugefügt werden können.

Durch Optimieren des Speicher können Sie den Zustand des Sound-Speicherbereichs verbessern.

1. Wählen Sie im EXPANSION-Display [E3] OPTIMIZE.

Es erscheint eine Bestätigungsnachricht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie "No".

2. Wählen Sie [E5] OK.

Der Sound Storage-Bereich ist optimiert.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

Auswahl eines Erweiterungs-Sound

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Sound auszuwählen, das Sie als Erweiterungs-Sound hinzugefügt haben.

1. Schalten Sie das FANTOM aus, nachdem Sie einen Tone hinzugefügt haben.
2. Drücken Sie den [POWER]-Schalter, um das FANTOM einzuschalten.
3. Wählen Sie einen hinzugefügten Expansion-Tone aus.

Auswählen eines Tones

Der Tone	Beschreibung
EXP TONE	<ul style="list-style-type: none"> * Im Sound LIST-Display können Sie die Expansion Tones auswählen, die dem Ende der Kategorie des hinzugefügten Sound folgen. * Wählen Sie im ZONE VIEW-Display Bank "EXZ***" aus.
EXP TONE WAVE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie im Sound EDIT-Display OSC aus und stellen Sie die Wave Group auf "EXP". 2. Wählen Sie "EXZ***" für Wave No. L/R.
EXP RHYTHM INST	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-TYP "Drum" ist. 2. Wählen Sie im Sound EDIT-Display KEY PARAM und als INST GRP ID "EXZ***" aus. 3. Auswählen eines Drum-Sounds (Instrument).
EXP RHYTHM WAVE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-TYP "Drum" ist. 2. Wählen Sie im Sound EDIT-Display INST WAVE und stellen Sie die Wave Group auf "EXP". 3. Wählen Sie "EXZ***" für Wave No. L/R.

Auswahl eines SUPERNATURAL Acoustic Piano Sound

1. Wählen Sie im TONE LIST-Display eine Kategorie-Gruppe und eine Kategorie-Registerkarte aus.

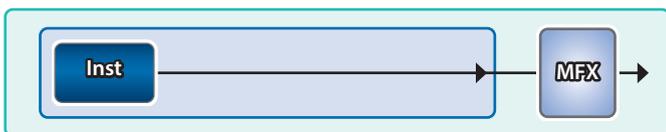
ANMERKUNG

Die SuperNATURAL Acoustic Piano Tones des FANTOM werden den Kategorien "A.Piano" hinzugefügt.

2. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-Typ "SN-AP" ist.

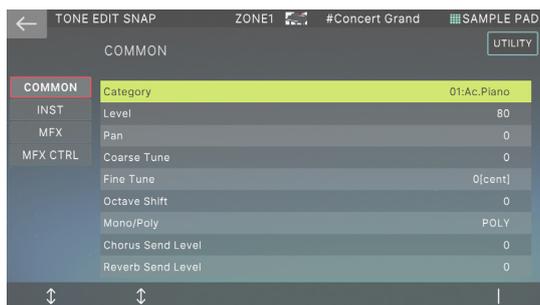
Editieren eines SuperNATURAL Acoustic Piano Sound

Für SuperNATURAL akustische Pianotöne können Sie ein Instrument auswählen und die für dieses Instrument spezifischen Parameter bearbeiten.



1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-TYP "SN-AP" ist, und berühren Sie [MENU] Button → <TONE EDIT>.

Der TONE EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.

Menü	Beschreibung
[E2]	Scrollt den Cursor nach oben bzw. unten, um einen Parameter auszuwählen.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der vom Cursor ausgewählten Parameter.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Tab	Beschreibung
COMMON	Einstellungen für der Töne
INST	Einstellungen für das Instrument und die zugehörigen Parameter.
MFX	Einstellungen für Multieffekte.
MFX CONTROL	Einstellungen für die Steuerung des MFX über MIDI.

Auswahl eines SuperNATURAL E.Piano Sound

1. Wählen Sie im TONE LIST-Display eine Kategorie-Gruppe und eine Kategorie-Registerkarte aus.

ANMERKUNG

- Die SuperNATURAL E.Piano-Tones des FANTOM werden den Kategorien "E.Piano" hinzugefügt.
2. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-Typ "SN-EP" ist.

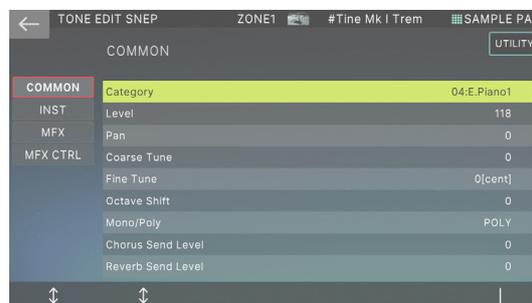
Editieren eines SuperNATURAL E.Piano Sound

Für supernatürliche E.Piano-Tones können Sie ein Instrument auswählen und die für dieses Instrument spezifischen Parameter bearbeiten.



1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-TYP "SN-EP" ist, und berühren Sie [MENU] Button → <Sound EDIT>.

Der TONE EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättern nach oben oder unten durch die Registerkarten.
[E2]	Scrollt den Cursor nach oben bzw. unten, um einen Parameter auszuwählen.
[E6]	Dient zum Bearbeiten der vom Cursor ausgewählten Parameter.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

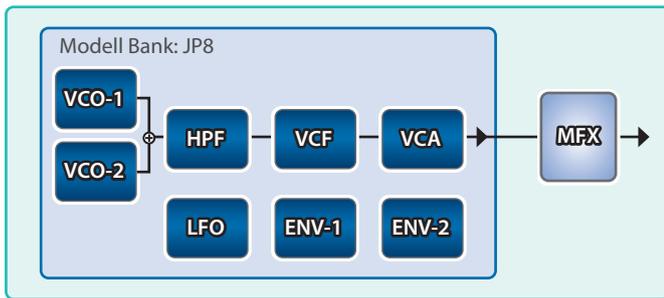
Klicken	Beschreibung
COMMON	Einstellungen für die System-Parameter der
INST	Einstellungen für das Instrument und die zugehörigen Parameter.
MFX	Einstellungen für Multieffekte.
MFX CONTROL	Einstellungen für die Steuerung des MFX über MIDI.

Auswählen eines Tones

1. Schalter zum ZONE VIEW-Display.
2. Wählen Sie mit dem Cursor TYPE aus und wählen Sie "MODEL" aus.
3. Bewegen Sie den Cursor auf Bank, und wählen Sie mit dem Value-Rad eine Bank aus.
4. Bewegen Sie den Cursor auf den Tone-Namen und wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [INC] [DEC]-Tastern den gewünschten Tone aus.

Editieren eines Tones

Mit den Model Tones können Sie die Parameter für das jeweilige Modell Bank verändern.



1. Wählen Sie einen Sound aus, dessen Sound-Typ "MODEL" ist, und berühren Sie den [MENU]-Button → <TONE EDIT>.

Der EDIT-Bildschirm erscheint.



Menü	Beschreibung
[E1]	Blättert durch die Registerkarte nach oben bzw. unten.
[E2]–[E6]	Bearbeitet die entsprechenden Parameter. (Der entsprechende Parameter-Wert ist abhängig von der Cursor-Position.)
<To PRO>	Ruft das EDIT MENU-Display auf.
<UTILITY>	Ruft das UTILITY-Fenster auf.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Die verfügbaren Funktionen sind abhängig vom ausgewählten Modus.

Weitere Informationen zu den Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung der jeweiligen Erweiterung.

Löschen der Lizenzinformationen

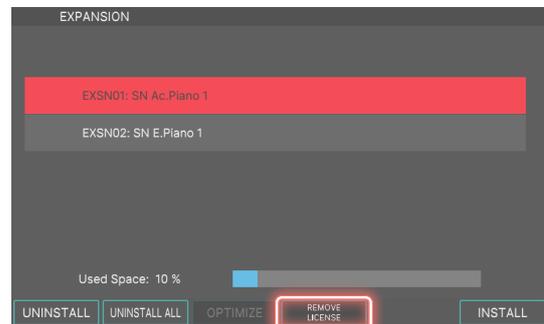
Dadurch werden die Roland Cloud-Lizenzinformationen aus der FANTOM Unit gelöscht und auch die zuvor installierten Content-Daten gelöscht, die durch diese Lizenzinformationen autorisiert sind.

Wenn Sie Inhalte installieren, die über Roland Cloud verteilt wurden und die Meldung "Incorrect License! Please Remove License" angezeigt wird, können Sie die zuvor installierten Lizenzinformationen mit der Funktion Remove License (Lizenz entfernen) löschen.

HINWEIS

Wenn Sie die Funktion Remove License (Lizenz entfernen) verwenden, um die zuvor installierten Lizenzinformationen zu löschen, werden die durch die gelöschten Lizenzinformationen autorisierten Inhaltsdaten ebenfalls gelöscht und können nicht mehr verwendet werden.

1. Wählen Sie im ERWEITERUNGS-Display [E4] REMOVE LICENSE.



Es erscheint eine Bestätigungsnachricht. Wählen Sie [E6] CANCEL.

2. Wählen Sie [E5] OK.

Die Lizenzinformationen werden gelöscht.

HINWEIS

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch "Working..." erscheint.

3. Schalten Sie das Instrument aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

ANMERKUNG

10: Anhang

Akkord Speicher-Liste	176
Blockdiagramm	178
Fehlermeldungsliste	179
Troubleshooting	181
MIDI-Implementierungsdiagramm	186
Wichtige Technische Daten	188

• Akkordspeicher

01: Pop 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

02: Pop 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

03: Jazz 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

04: Jazz 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

05: Jazz 3

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

06: Blues

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

07: Trad Maj

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

08: Trad Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

09: Trad Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

10: Pop Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

11: Pop Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

12: Jazz Min 1

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G#4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

13: Jazz Min 2

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

14: Oct Stack

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

15: 4th Stack

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

16: 5th Stack

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

17: Scale Set

Assign Key	Chord Name	Constituent Notes of Chord Forms
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* To change the key of a chord set, change the value for "KEY" in the "CHORD MEMORY" screen.

The illustration below shows how to determine the key of the song from the key signature (the number of # and b symbols).

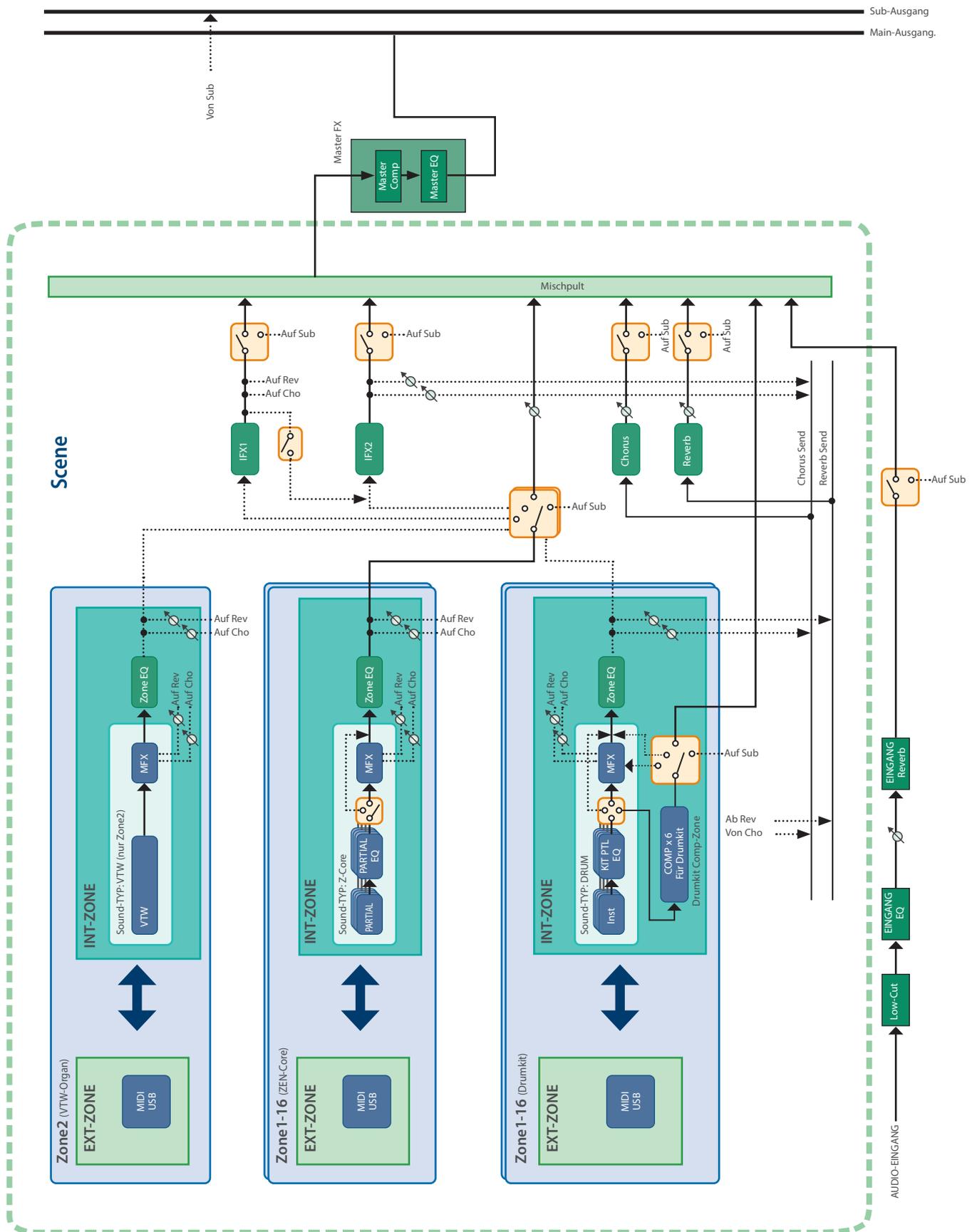
Major C F B^b E^b A^b D^b G^b

Minor Am Dm Gm Cm Fm B^bm E^bm

Major G D A E B F#

Minor Em Bm F#m C#m G#m D#m

Signalfluss-Diagramm



Liste der Fehlermeldungen

Wenn eine Fehlbedienung vorliegt oder ein Vorgang nicht korrekt ausgeführt werden konnte, erscheint im Display eine entsprechende Fehlermeldung. Gehen Sie dann wie nachfolgend beschrieben vor.

Meldung	Bedeutung	Maßnahme
USB Memory Not Ready!	Der USB Flash-Speicher wurde nicht oder nur unvollständig in das Instrument gesteckt.	Schalten Sie das Gerät aus, stecken Sie die USB-Flashspeicher richtig ein und schalten Sie das Gerät wieder ein (S. 25).
	Der USB Flash-Speicher wurde entfernt, nachdem Sie Daten ausgewählt haben, die sich auf dem USB Flash-Speicher befanden.	
	Das Daten-Format des USB Flash-Speichers wird nicht unterstützt.	Verwenden Sie das FANTOM formatieren des USB-Flashspeicher (S. 159).
Storage Full!	Es ist nicht genügend Speicherplatz im Schreibziel vorhanden.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten.
Incorrect File!	Das Format der importierten Datei ist ungültig oder wird nicht unterstützt.	Verwenden Sie ein Dateiformat, das für den geeignet ist FANTOM unterstützt. Audiodateien (WAV/AIFF/MP3) werden unterstützt (S. 97).
	Diese Datei kann nicht installiert werden, da es sich um eine ERWEITERUNG für ein anderes Modell handelt. Die Audiodatei, die Sie installieren möchten, ist beschädigt.	–
Not Found! Empty PAD was not found.	Während des AUTOMATISCHEN IMPORTS von Samples waren nicht genügend leere Pads für die importierten Samples vorhanden.	Verwenden Sie die Sample DELETE-Funktion (S. 101), um eine ausreichende Anzahl leerer Pads vorzubereiten und den Vorgang erneut zu starten.
Sample Too Long!	Die zulässige Sampling-Zeit wurde überschritten.	–
Sample Length Too Short!	Die Sample ist zu kurz und kann nicht korrekt bearbeitet werden.	Wenn die Sample sehr kurz ist, kann es vorkommen, dass das Ergebnis nicht mehr den gewünschten Wert erreicht.
Storage Protected!	Da die Lock Einstellung des USB Flash-Speichers eingeschaltet ist, ist das Schreiben bzw. Löschen nicht möglich.	Schalten Sie das Gerät aus, ziehen Sie den USB-Flashspeicher ab und schalten Sie die Lock Einstellung aus.
Storage Error!	Es liegt ein Problem mit dem Speicher vor, der das Ziel des Vorgangs ist.	Wenn sich der Zielspeicher in befindet <ul style="list-style-type: none"> • USB-Flashspeicher: Verwenden Sie das FANTOM formatieren des USB-Flashspeicher (S. 159). • INTERNAL STORAGE: Führen Sie die INITIALISIERUNG des INTERNEN SPEICHERS aus (S. 158). • Sample Speicher: Führt den Sample DELETE ALL-Vorgang aus (S. 101). Führen Sie in anderen Fällen einen Factory Reset (S. 160). Ist dieses nicht erfolgreich, benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center.
Incorrect Path!	Bei Verwendung des File Utility ist der Zielpfad für das Kopieren/Verschieben ungültig.	Ein Unterordner, der die Copy/Move-Quelle enthält, kann nicht als Copy/Move-Ziel festgelegt werden.
Invalid File/Folder Name!	Der Datei- oder Ordnername enthält Zeichen, die nicht vom verarbeitet werden können FANTOM.	Das FANTOMDateien oder Ordner, deren Name die folgenden Zeichen enthält, können nicht verarbeitet werden. " * , / ; < > ? \ ~ Auch Sonderzeichen wie Double-Byte-Zeichen können nicht verarbeitet werden. Verwenden Sie diese Zeichen nicht.
Invalid Char!	Unbrauchbare Zeichen sind enthalten.	Zeichen, die nicht vom verarbeitet werden können FANTOMWerden in der Fehlermeldung angezeigt. Verwenden Sie diese Zeichen nicht.
Pattern End!	Sie haben die maximale Anzahl der Messungen überschritten, die in Echtzeit aufgezeichnet werden können.	–
Sequencer Error!	Ein Sequencer-Fehler ist aufgetreten.	Schalten Sie das Gerät aus und wieder ein, bevor Sie fortfahren (S. 25).
Data Full!	Da die maximale Anzahl der Noten, die in einem Pattern gespeichert werden können, überschritten wurde, ist keine weitere Aufnahme oder Bearbeitung möglich.	Löschen Sie mit den Pattern Utility MODIFY-Befehlen Delete oder Erase nicht benötigte Daten aus dem Pattern, das Sie aufzeichnen bzw. bearbeiten (S. 123).
Pattern status is different!	Bei der Aufnahme einer Ebene, die aus mehreren Zonen besteht, werden am Aufnahmeziel mehrere Tracks mit unterschiedlichen Pattern-Status angezeigt.	Stellen Sie sicher, dass die Loop-Einstellungen (Loop-Länge, Wiedergabe-Position, LOOP SW Einstellung) für die Patterns dieser Tracks übereinstimmen (S. 112).
Now Recording!	Die Aufnahme des FANTOM ist aktiv, daher kann der Vorgang nicht ausgeführt werden.	Stoppen Sie die Aufnahme, und führen Sie den Vorgang erneut aus.
Now Playing!	Das Playback des FANTOM ist aktiv, daher kann der Vorgang nicht ausgeführt werden.	Stoppen Sie das Playback, und führen Sie den Vorgang erneut aus.
Program Version Error!	Das FANTOMStarten nicht möglich.	Verwenden Sie ein kompatibles bzw. nicht beschädigtes Update-Programm.
	Das Programm konnte nicht korrekt gelesen werden. Es ist auch möglich, dass die System Update-Datei nicht erkannt werden kann.	Ist dieses nicht erfolgreich, benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center.
MIDI Buffer Full!	Das Instrument hat zu viele MIDI-Daten auf einmal erhalten und konnte diese nicht korrekt verarbeiten.	Reduzieren Sie die Menge der gleichzeitig an das Instrument gesendeten MIDI-Daten.
MIDI Offline!	Die MIDI IN-Verbindung wurde unterbrochen.	Überprüfen Sie dieses, und stellen Sie die MIDI-Verbindung zum FANTOM ggf. wieder her.

Liste der Fehlermeldungen

Meldung	Bedeutung	Maßnahme
Incorrect License! Please Remove License	Eine Sounddatei mit einer anderen User-Lizenz ist bereits installiert.	Mit der Funktion Remove License (Lizenz entfernen) können Sie die im Gerät gespeicherte Benutzerlizenz löschen.
Wave Memory Full!	Es ist nicht genügend Speicher-Kapazität für die Installation vorhanden.	Deinstallieren Sie nicht benötigte Erweiterungen.
It has already been installed	Diese ERWEITERUNG ist bereits installiert.	–
Wave Memory is fragmented. To Install, run Optimize first.	Die Installation ist nicht möglich, da der freie Bereich des Speicher fragmentiert ist.	Führen Sie die OPTIMIZE-Funktion aus, um den Sound-Speicherbereich zu optimieren.
Multiple License!	In einer Situation, in der keine Lizenzen installiert sind, versuchen Sie, gleichzeitig eine ERWEITERUNG mit unterschiedlichen Benutzerlizenzen auszuwählen und zu installieren.	–
Wave Memory Consistency Error	Die Datei ist beschädigt.	Führen Sie den DEINSTALLATIONSVORGANG aus.
Tone Full!	Es ist nicht genügend freier Sound-Bereich vorhanden, um die IMPORT SCENE auszuführen.	Bestimmen Sie die Anzahl der fehlenden Tones für jeden Sound-Typ. (*1)

*1 In der unteren Zeile des Meldungsbildschirms wird die Nummer angezeigt, die für jeden Sound-Typ fehlt. Beispiel: "Z-Core:10" weist darauf hin, dass zehn Z-Core-Tones fehlen. Sie sollten also mit Sound Initialize zehn freie Z-Core-Tones zuweisen.

Mögliche Fehlerursachen

Das Problem	Prüfung	Maßnahme	Seite
Allgemeine Probleme			
Das Gerät schaltet sich unerwartet aus	Überprüfen Sie die Einstellung des „Auto Off“-Systems.	Das FANTOM wird automatisch ausgeschaltet, wenn über einen bestimmten Zeitraum kein Vorgang durchgeführt wurde. (Bei den Werksvoreinstellungen wird das Gerät nach 4 Stunden ausgeschaltet.) Wenn Sie das wünschen FANTOM um die Funktion zu erhalten, stellen Sie die Einstellung des „Auto Off“-Systems auf „OFF“.	S. 26
Das Gerät wird nicht eingeschaltet.	Sind der beigegefügte Netzadapter und das Netzkabel korrekt mit dem FANTOM und einer Stromversorgung verbunden?	Stellen Sie sicher, dass das Netzteil und das Stromkabel korrekt angeschlossen sind. Verwenden Sie immer nur den beigegefügte AC-Adapter und das beigegefügte Netzkabel. Die Benutzung eines anderen AC-Adapters oder/und Netzkabels kann zu Fehlfunktionen führen.	S. 11
Probleme mit dem Sound			
Es ist kein Sound hörbar.	Sind der Verstärker, Kopfhörer usw. korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie dieses.	S. 11
	Ist der angeschlossene Verstärker bzw. Lautsprecher eingeschaltet?	Schalten Sie die externen Geräte ein.	S. 11
	Ist die Lautstärke des externen Geräts zu niedrig eingestellt?	Bestimmt die Lautstärke des angeschlossenen Instruments.	–
	Ist der [MASTER VOLUME]-Regler auf den minimalen Pegel eingestellt?	Verwenden Sie dafür den [VOLUME]-Regler.	S. 8
	Ist der Klang über einen angeschlossenen Kopfhörer hörbar?	Wenn Sie den Sound über das Kopfhörer hören, ist das Verbindungskabel beschädigt oder der Verstärker bzw. Mixer funktioniert nicht richtig. Überprüfen Sie die Verbindungen.	–
	Sind die Output-Einstellungen korrekt?	Überprüfen Sie die Zone Output Assign Einstellung. Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).	–
	Verwenden Sie möglicherweise ein Verbindungskabel, das einen Widerstand enthält?	Benutzen Sie nur Audiokabel ohne eingebauten Widerstand.	–
	Wenn durch Drücken der Tastatur kein Sound erzeugt wird, ist die Local Schalter ausgeschaltet?	Stellen Sie den Local Switch auf „OFF“.	S. 169
	Sind Tones eines Patches ausgeschaltet?	Schalten Sie die Partial Schalter EIN.	S. 58
	Ist die Level Einstellung zu niedrig?	Überprüfen Sie im System Parameter-Register den Master-Pegel.	S. 169
	Sind die Effekt-Einstellungen korrekt?	Überprüfen Sie die ein/aus-Einstellung der einzelnen Effekte. Überprüfen Sie auch die Einstellungen wie den Effektpegel.	S. 66
	Kann die Lautstärke durch Pedal- oder Slider-Bedienung verringert werden?	Erhöhen Sie die Lautstärke der Zonen, die keinen Sound erzeugen. Schieben Sie die Pedale, heben Sie die Regler an oder überprüfen Sie die Einstellungen der verschiedenen Controller.	S. 47
	Wurde die Lautstärke durch MIDI-Meldungen (Pedal-Bewegungen, Kontrolldaten in einer Songdatei oder externe MIDI Control Change-Befehle) herabgesetzt?	Überprüfen Sie die Lautstärke- oder Expression-Meldungen, die von einem externen MIDI-Gerät empfangen werden.	–
Kein Sound aus einer bestimmten Zone	Wurde die Lautstärke der Zone verringert?	Stellen Sie den Level Einstellung ein, um die Lautstärke der Zone zu erhöhen, die nicht gehört wird.	–
	Sind die Einstellungen einer bestimmten Zone stummgeschaltet?	Ausschalten der Stummschaltung.	S. 72
	Können die Einstellungen einer bestimmten Zone einprogrammiert werden?	Besiege das Solo.	–
	Ist die Zone Schalter auf EXT eingestellt?	Stellen Sie die Zone SW auf INT oder COMMON.	S. 8
Kein Sound aus einem bestimmten Bereich von Tasten	Ist die Zone Select-Einstellung auf eine andere Zone eingestellt?	Wählt die gewünschte Zone aus.	S. 34
	Kann ein Key Range eingestellt werden?	Wenn Sie keinen Sound aus einem bestimmten Bereich von Tasten hören, überprüfen Sie die Key Range-Einstellungen.	S. 37
Der Sound klingt verzerrt.	Ist es möglich, dass Sie einen Effekt anwenden, der den Sound absichtlich verzerrt?	Wenn der Sound eines bestimmten Sound oder einer Zone verzerrt ist, verringern Sie die Lautstärke dieses Sound bzw. dieser Zone.	S. 47
	Ist die [MASTER VOLUME]-Regler zu hoch eingestellt?	Wenn der Gesamtsound verzerrt ist, verringern Sie die [MASTER VOLUME]-Regler.	S. 8
	Ist die Ausgangsverstärkung zu stark erhöht?	Überprüfen Sie im Soundsystem-Einstellungen den Master Tune Einstellung.	S. 169
Die Tonhöhe ist falsch	Können Effekte angewendet werden?	In einigen Fällen kann der Sound durch die M.COMP- oder M.EQ-Einstellungen verzerrt werden. Prüfen Sie den M.COMP und M.EQ Einstellungen.	S. 69
	Ist die Einstellung des FANTOMS falsch?	Überprüfen Sie im Soundsystem-Einstellungen den Master Tune Einstellung.	S. 169
	Wurde die Tonhöhe durch Pedal-Bewegungen bzw. Empfang von MIDI Pitch Bend- Meldungen verändert?	Pedal und Pitch Bender prüfen.	S. 48
Die Tonhöhe ist falsch	Können die Parameter Coarse Tune, Fine Tune oder Master Tune eingestellt werden?	Überprüfen Sie die Grob-, Fein- und Master Tune-Einstellungen. Details zu den Parametern finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).	–

Das Problem	Prüfung	Maßnahme	Seite
Noten werden abgebrochen	Der Sound wird unterbrochen, wenn die maximale Polyphonie überschritten wird.	Reduzieren Sie die Anzahl der Zonen, die Sie verwenden. Erhöhen Sie die SPRACHRESERVE-Einstellung für Zonen, in denen Sie verworfene Noten vermeiden möchten. Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).	-
Beim Spielen des Keyboard; Tastatur erklingen weiterhin Noten	Ist die Polarität des Hold-Pedals falsch eingestellt?	Überprüfen Sie die Einstellung des System-Parameters "Pedal Polarity".	S. 166
Der Sound wird auch von der gegenüberliegenden Seite aus wiedergegeben, selbst wenn er ganz nach einer Seite gedreht wird	Können Effekte angewendet werden?	Da die internen Effekte des FANTOMS Stereo sind, kann durch Anwenden eines Insert-Effekts der Effekt-Sound von der gegenüberliegenden Seite gehört werden, selbst wenn der Quellsound ganz zur Seite geschwenkt ist.	-
Noten, die in einer hohen Tonhöhe gespielt werden, klingen seltsam	Wenn Sie hohe Töne auf dem FANTOM spielen, hören Sie möglicherweise Töne, die nicht erklingen, deren Tonhöhe nicht steigt oder die sich je nach der abgespielten Note verändern (ein Wackeln, Piepen, rascheln, Piepen usw.).	Der Grund dafür ist, dass Sie die höchste Note überschritten haben, die das FANTOM erzeugen kann, und dass die Noten, die Sie normalerweise verwenden, nicht mehr auftreten. Dies ist kein Hinweis auf eine Fehlfunktion.	-
Arpeggios können nicht gespielt werden	Könnte der ARP-Schalter der Zone „AUSGESCHALTET“ sein?	Schalten Sie den ARP-Schalter der entsprechenden Zone ein. Selbst wenn der [ARPEGGIO] Button eingeschaltet ist, wird ein Arpeggio nur dann abgespielt, wenn der ARP Schalter der Zone auf „ON“ steht.	S. 40
Die Chord Memory-Function kann nicht verwendet werden	Könnte der ARP-Schalter der Zone „AUSGESCHALTET“ sein?	Schalten Sie den ARP-Schalter der entsprechenden Zone ein. Auch wenn der [CHORD Speicher] Button eingeschaltet ist, kannst du die CHORD Speicher-Performance nur dann verwenden, wenn der ARP Schalter der Zone „ON“ ist.	S. 43
Die Tonhöhe steigt manchmal nicht, wenn Legato gespielt wird	Wenn der Legato Schalter eingeschaltet und der Legato Retrigger ausgeschaltet ist, Wenn du eine tiefe Note gedrückt hältst und eine hohe Note spielst, wird ein Legato-Effekt erzeugt. Die Tonhöhe kann an einem bestimmten Punkt anhalten und nicht so weit ansteigen, wie du erwartet hast, da die obere Grenze der Wellendaten überschritten wurde. Wenn der Sound mehrere Wellen verwendet und jede dieser Wellen einen anderen oberen Grenzwert hat, klingt das Ergebnis möglicherweise nicht mehr mono.	Wenn du große Änderungen in der Tonhöhe vornehmen möchtest, solltest du den Legato Retrigger auf „ON“ schalten. Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).	-
Wenn Sie ein Sample-Pad oder ein Note-Pad drücken, bleibt der Sound „fest“	Leuchtet die Anzeige des [HOLD] -Tasters?	Drücken Sie erneut den [Track Mute]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.	-
Der Sound wird nicht gestoppt, wenn Sie ein Sample-Pad drücken.	Können die Sample-Parameter GATE SW und LOOP SW beide ausgeschaltet sein?	Wenn die Sample-Parameter GATE SW und LOOP SW beide ausgeschaltet sind, wird ein One-Shot-Wiedergabe ausgegeben. Das bedeutet, dass der Sample nach dem Auslösen des Pads bis zum Ende der Wellenform abgespielt wird. Aus diesem Grund kann es vorkommen, dass der Sound nicht gestoppt werden kann, wenn ein Long Sample abgespielt wird. Drücken Sie den [HOLD]-Taster 4x schnell hintereinander. Damit wird das Playback aller Pads gestoppt.	S. 93
Probleme mit den Pedalen			
Effekt nicht angewendet	Könnte der Effekt-Schalter ausgeschaltet sein?	Überprüfen Sie die ein/aus-Einstellung der einzelnen Effekte.	S. 66
	Überprüfen Sie den Sendepiegel für jeden Effekt.	Der Effekt wird nicht erzielt, wenn der Sendepiegel auf 0 eingestellt ist. Selbst wenn die Sende-Level auf über 0 gesetzt sind, wird der Effekt nicht angewendet, wenn der Multi-Effekt-Level oder der Reverb-Level auf 0 gesetzt ist. Überprüfen Sie die einzelnen Einstellungen.	
Sie haben eine Delay Time Wert (z.B. für Multi-Effect DELAY) als Note Wert angegeben, aber es gibt eine Grenze, über die sich die Delay Time nicht ändert	Prüfen Sie die Delay Time Einstellung.	Da die Delay-Zeit ein oberes Limit hat, kann die Delay-Zeit als Note-Wert festgelegt und das Tempo dann verlangsamt werden. Die maximale Delay-Zeit ist die höchste Wert, die numerisch angegeben werden kann (d.h. anders als in Form eines Note-Wert). Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).	-
Die Modulation oder ein anderer Controller ist immer eingeschaltet	Überprüfen Sie die Matrix Control-Einstellungen.	Für Z-Core Tones können Sie die Matrix Control verwenden, um das Sound in Echtzeit zu steuern. Matrix Control verwendet MIDI-Meldungen wie eingehende MIDI Control-Änderungen als Quelle, um die Parameter eines Sound zu verändern. Abhängig von diesen Einstellungen reagiert das FANTOM möglicherweise auf MIDI-Meldungen eines externen MIDI-Geräts und befindet sich in einem unerwarteten Zustand. Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).	-

Das Problem	Prüfung	Maßnahme	Seite
Probleme mit dem Sequencer			
Nach der Aufnahme ist kein Sound zu hören, wenn Sie das Pattern abspielen-Signal aktivieren	Kann ein bestimmter Track stummgeschaltet werden?	Ausschalten der Stummschaltung.	S. 113
	Kann ein bestimmter Track isoliert werden?	Besiege das Solo.	S. 114
Das Tempo ist anders als bei einem früheren Pattern	Hast du die Szene Sichern gemacht?	Wenn Sie das Tempo verändern und abspielen, wird das Tempo erst gespeichert, wenn Sie die Szene gesichert haben. Wenn Sie das modifizierte Tempo beibehalten möchten, speichern Sie die Szene.	S. 56
Nach dem Abspielen eines Songs auf dem Sequencer ist kein Sound mehr zu hören	Enthalten die Songdaten Daten, die die Lautstärke auf Null stellen?	Nach dem Abspielen eines Songs, der mit einem Ausblenden endet, ist der Sound möglicherweise nicht mehr hörbar. In diesem Fall kann es vorkommen, dass eine Volume-Meldung oder Expression-Meldung die Lautstärke verringert hat. Überprüfen Sie die Wert und stellen Sie sie entsprechend ein.	–
Die Darbietungen sind langsam oder werden unterbrochen	Der Sound wird unterbrochen, wenn die maximale Polyphonie überschritten wird.	Verringern Sie die Anzahl der abgespielten Noten. In einigen Fällen kann es vorkommen, dass die Signalverarbeitung-Funktion bei längerem Loslassen fortgesetzt wird, obwohl die Noten nicht mehr hörbar sind. In solchen Fällen unterscheidet sich die Polyphonie der Performance-Daten von der Anzahl der Noten, die Sie hören.	–
	Gibt es eine Aftertouch oder eine andere so große Steuerungsänderung an der Stelle, an der der Song nur langsam gespielt wird?	Wenn die Daten nicht mehr benötigt werden, löschen Sie die Daten.	S. 129
	Sind die Daten zu Beginn der Schläge in den Sequenzdaten konzentriert?	Versuchen Sie, die Daten so zu verteilen, dass sie nicht im gleichen Zeitraum auftreten (Mikroskop). Die Konzentration der Daten ist beim ersten Beat des Songs sehr einfach, wenn Sie die STEP-Aufnahme verwenden, um die Songdaten einzugeben, oder wenn Sie die Quantifizierung nach der Echtzeit-Eingabe über die Tastatur vornehmen. Dadurch werden in kurzer Zeit große Datenmengen an das FANTOM gesendet, was zu Verzögerungen bei der Notenverarbeitung führen kann.	S. 126
Probleme mit der Probenahme			
Eine Szene klingt anders als beim Speichern	Sichern die Tones.	Wenn Sie die von Scene verwendeten Tones bearbeiten oder die temporären Tones von einem externen MIDI-Gerät umgeschrieben wurden, müssen Sie diese Tones ebenfalls Sichern-Werte eingeben.	S. 64
	Überprüfen Sie die Effekt-Einstellungen	Möglicherweise haben sich die Master Effect (System Effect)-Einstellungen geändert.	S. 69
Die Arpeggio- und Controller-Einstellungen unterscheiden sich je nach Studio-Set	Überprüfen Sie die Arpeggio- und Controller-Einstellungen.	Die Arpeggio- und Controller-Einstellungen werden unabhängig voneinander für jede Scene gespeichert.	S. 42
Probleme mit externen MIDI-Geräten			
Steuern des Geräts über ein externes MIDI-Gerät	Stimmt der MIDI-Sendekanal der Zone EXT mit dem MIDI-Empfangskanal des angeschlossenen Geräts überein?	Ordnen Sie den Sendekanal der Zone dem Empfangskanal des angeschlossenen Geräts zu. Weitere Details zu diesem Thema finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).	–
	Ist die Zone, die MIDI ausgeben soll, erloschen oder auf EXT gesetzt?	Wenn die aktuelle Zone nicht leuchtet oder eine der Zonen nicht auf EXT eingestellt ist, werden beim Abspielen der Tastatur keine MIDI-Meldungen übertragen.	S. 8
	Ist die Zone auf EXT eingestellt, die dem Output MIDI zugewiesen ist?	Es sei denn, die Zone ist auf EXT eingestellt oder die Tastatur ist über einen Layer mit einer anderen Zone verbunden, werden keine MIDI-Meldungen übertragen.	S. 8
MIDI System Exclusive-Meldungen werden nicht empfangen.	Ist Receive Exclusive ausgeschaltet?	Schalten Sie Receive Exclusive auf „ON“.	S. 168
	Stimmt die Device ID-Nummer des Senders mit der Device ID-Nummer des FANTOMS überein?	Stellen Sie die Geräte-ID-Nummern ein.	S. 167
Wenn der Biegebereich des Tones groß ist (48), wird der Pitch nicht vollständig erhöht, wenn eine MIDI Pitch Bend-Meldung empfangen wird	Obwohl der Biegebereich eines Tones auf einen Bereich von 0–48 eingestellt werden kann, gibt es einige Wellen, bei denen der Pitch nicht vollständig über die Pitch Bend-Meldung hinaus erhöht werden kann, sodass der Pitch an einem bestimmten Punkt nicht mehr steigt. Wir garantieren, dass der Pitch mindestens auf einen Pitch Bend Range Einstellung von 12 ansteigt. Bitte beachten Sie jedoch, dass Sie einen Biegebereich angeben, der größer als dieser ist.	–	–

Mögliche Fehlerursachen

Das Problem	Prüfung	Maßnahme	Seite
Probleme mit der Probenahme			
Sample einer Stereo-Wellenform ist nicht möglich	Ist das Format auf "MONO" eingestellt?	Stellen Sie das Format auf "STEREO".	S. 95
Der aufgenommene Sound enthält übermäßige Geräusche oder Verzerrungen	Ist der Eingangspegel richtig eingestellt?	Wenn der Eingangspegel zu hoch ist, wird der Sound verzerrt. Wenn der Eingangspegel zu niedrig ist, ist das Rauschen störend. Stellen Sie den Eingangspegel auf einen geeigneten Einstellung-Wert ein.	S. 96
	Sind die Effekteinstellungen geeignet?	Bei einigen Effekten kann der Pegel lauter sein als bei der Original-Sample oder der Sound absichtlich verzerrt werden. Bei einigen Effekten wird auch das Rauschen verstärkt. Schalten Sie die Effekte vorübergehend aus und überprüfen Sie, ob das Sample selbst Rauschen oder Verzerrungen aufweist. Passen Sie dann die Effekteinstellungen entsprechend an.	–
	Werden mehrere Samples gleichzeitig abgespielt?	Auch wenn der Pegel der einzelnen Sample-Sequenzen angemessen ist, kann das gleichzeitige Abspielen mehrerer Samples zu einem zu hohen Pegel führen, der zu Verzerrungen führt. Verringern Sie den Pegel der einzelnen Sample, so dass der Sound nicht verzerrt wird.	S. 99
Probleme mit einem Mikrofon oder externen Gerät, das aufgenommen wird			
Der externe Eingang ist nicht Stereo	Ist der Stereo 1/4"-Klinkenstecker, der das Stereo-Signal überträgt, mit der INPUT-Buchse verbunden?	MIC INPUT-Buchse ist Mono-Buchse. Schließen Sie den L-Kanal an die L/MONO-Buchse und den R-Kanal an die R-Buchse an.	S. 11
Der externe Eingangssignal ist nicht oder zu leise	Ist der Parameter "Volume" des Instruments zu niedrig eingestellt? Ist die Eingangsverstärkung (LINE/MIC) für das angeschlossene Gerät korrekt eingestellt?	Bei einem externen Audiogerät (externes Soundmodul, Musik-Player usw.): Passen Sie den Lautstärke-Pegel an Ihrem und dem angeschlossenen Gerät an. Setzen Sie den INPUT [GAIN]-Schalter auf LINE.	S. 96
		Für ein Mikrofon: Setzen Sie den INPUT [GAIN]-Schalter auf MIC. Stellen Sie den Eingangspegel mit den LEVEL 1/2-Reglern auf der Rückseite ein	
Das Mikrofon ist nicht oder zu leise		Wenn die Lautstärke immer noch nicht erhöht wird, stellen Sie den Eingangspegel ein.	
Der Computer-Sound ist nicht oder zu leise		Für Audiosignale über den USB Computer-Anschluss: Stellen Sie die Lautstärke am Computer ein. bestimmen die Eingangs-Lautstärke.	
	Ist AUDIO IN ausgeschaltet?	Schalten Sie den AUDIO IN ein.	S. 96
	Sind die MIDI-Kabel korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie die Verbindungen.	S. 11
	Ein Verbindungskabel ist möglicherweise beschädigt.	–	–
	Verwenden Sie möglicherweise ein Verbindungskabel, das einen Widerstand enthält?	Benutzen Sie nur Audiokabel ohne eingebauten Widerstand.	–
Probleme mit einem USB-Flashspeicher			
USB-Flashspeicher wird nicht erkannt	Das Daten-Format des USB Flash-Speichers wird nicht unterstützt.		
Die Daten auf dem USB-Flashspeicher wurden beschädigt	Ist das USB-Flashspeicher-Gerät stark erschüttert worden?	Formatieren Sie den USB Flash-Speicher im (FANTOM).	S. 159
	Wurde das Gerät während des Zugriffs auf das USB-Flashspeicher ausgeschaltet?		
	Haben Sie die Karte mit einer Computer oder Digitalkamera formatiert?		
ein Backup erstellen to USB-Flashspeicher nicht möglich	Ist das USB-Flashspeicher schreibgeschützt?	Deaktivieren Sie den Schreibschutz.	–
	Ist auf dem USB-Flashspeicher ausreichend freier Speicherplatz vorhanden?	Verwenden Sie ein USB-Flashspeicher mit ausreichend freiem Speicherplatz.	–
	Überprüfen Sie das USB-Flashspeicher-Format. Das FANTOM kann ein USB-Flashspeicher verwenden, das in FAT32 formatiert ist.	Formatieren Sie den USB Flash-Speicher im (FANTOM).	S. 159

Das Problem	Prüfung	Maßnahme	Seite
Probleme mit der USB-Verbindung			
Das FA wird vom Computer nicht erkannt	Der verwendete Rechner muss einen USB 2.0 Hi-Speed-Anschluss besitzen.	Die USB-Anschluss des Computer, zu dem der gehört FANTOMDas angeschlossen ist, muss USB 2,0 Hi-Speed unterstützen.	–

MIDI-Implementierungstabelle

Klangerzeugung

Date : Feb. 1, 2022

Model FANTOM-06/07/08

Version : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16		
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mono, Poly *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *2	
Note Number	: True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	o o	o o	
After Touch	Key's Channel's	x o	o *1 o *1	
Pitch Bend		o	*1	
Control Change	0, 32	o	*1	Bank select
	1	o	*1	Modulation
	2	o		Breath type
	4	o		Foot type
	5	o		Portamento time
	6, 38	o		Data entry
	7	o	*1	Volume
	10	o	*1	Panpot
	11	o	*1	Expression
	16	o		General purpose controller 1
	17	o		General purpose controller 2
	18	o		General purpose controller 3
	19	o		General purpose controller 4
	64	o	*1	Hold 1
	65	o		Portamento
	66	o		Sostenuto
	67	o		Soft
	68	o		Legato foot switch
	71	o		Resonance
	72	o		Release time
	73	o		Attack time
	74	o		Cutoff
	75	o		Decay time
	76	o		Vibrato rate
	77	o		Vibrato depth
	78	o		Vibrato delay
	80	o		General purpose controller 5
	81	o		General purpose controller 6
82	o		General purpose controller 7	
83	o		General purpose controller 8	
84	o		Portamento control	
88	x	x	High resolution velocity prefix	
91	o	o (Reverb)	General purpose effect 1	
93	o	o (Chorus)	General purpose effect 3	
1-31, 33-95	o	-	General purpose controller	
96, 97	x	x	Increment, Decrement	
98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB	
100, 101	o	o	RPN LSB, MSB	
Program Change	: True Number	o *1 *****	o *1 0-127	Program Number 1-128
System Exclusive		o *3	o *1	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	x x x	x x x	
System Realtime	: Clock : Commands	x x	o x	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	x x x x o *1 x	o o x o (123-127) o x	
Notes	*1 O X is selectable. *2 Recognized as M=1 even if M≠1. *3 Transmitted only when "Transmitted Edit Data" is ON or RQ1 is received.			

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Yes
x: No

Sequencer-Sektion

Date : Feb. 1, 2022

Version : 1.00

Model FANTOM-06/07/08

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	All channel x	All channel 1-16	There is no specific basic channel
Mode Default Message Altered	x x *****	x x	
Note Number : True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity Note On Note Off	o o	o o	
After Touch Key's Channel's	o o	o *1 o *1	
Pitch Bend	o	o *1	
Control Change 0-119	o	o *1	
Program Change : True Number	o *****	x *****	
System Exclusive	x	x	
System Common : Song Position : Song Select : Tune	x x x	x x x	
System Realtime : Clock : Commands	o *1 o *1	o *1 o *1	
Aux Messages : All Sound Off : Reset All Controllers : Local Control On/Off : All Notes Off : Omni Mode Off : Omni Mode On : Mono Mode On : Poly Mode On : Active Sensing : System Reset	o o x x o o o o o x x	o *1 *2 o *1 x x *3 o *1 *2 o *1 *2 o *1 *2 o *1 *2 x x	
Notes	*1 O X is selectable *2 First, a a note-off message is recorded for each note that is currently on; then this message itself is recorded *3 The All Notes Off message itself is not recorded; a note-off message is recorded for each note that is currently on		

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 3: Omni Off, PolyMode 2: Omni On, Mono
Mode 4: Omni Off, Monoo: Yes
x: No

Technische Daten

	FANTOM-06	FANTOM-07	FANTOM-08
Tastatur	61 Tasten (mit Anschlagdynamik)	61 Tasten (mit Anschlagdynamik)	88 Tasten (PHA-4 Standard-Tastatur mit Druckpunkt-Simulation und Ivory Feel-Oberfläche)
Sound Generator	ZEN-Core Der Klang des SuperNATURAL Acoustic Die SuperNATURAL Acoustic Pianos SuperNATURAL Electric Piano 1 VTW Organ (nur ZONE2) Verschiedene Soundgeneratoren (EXM-Serie erforderlich)		
Parts	16 Zonen (Intern + Extern)		
Szenen	128 Scenes x 4 Bank		
Sounds	Über 3.500 Tones Über 90 Drum-Kits		
Effekte	Multieffekte: 16 Systeme, 90 Typen Part EQ: 16-Systeme Drum Part COMP: 6-Systeme Insertion-Effekt: 2 Systeme, 90 Typen (serielle/parallele Verbindung wählbar) TFX: 1 System, 90 Typen Input MFX: 1 System, 90 Typen Chorus: 9 Typen Reverb: 7 Typen Master Compressor Input Reverb: 7 Typen Input Equalizer: 1-System		
Vocoder	Band: 13, 20, 32 MONO/STEREO Preset Einstellung: 10 User Einstellung: 20		
Pattern Sequencer	Midi-Tracks: 16 (intern/extern) Gruppe:16 Pattern: 8 (pro Track) Pattern-Länge: 32 Meter Aufnahmemethode: Echtzeit-Aufnahme, Step-Aufnahme, TR-REC		
SMF-Player	Format: SMF (Format 0/1) MIDI Track Tempo-Bereich: 5-300 BPM Transpose-Funktion: -5-+6 Semitone Track Mute: Ja Track Solo: Ja A/B Loop-Funktion: Ja Der Pattern Sequencer und der SMF-Player können in jeder Scene verwendet werden. Sie können nicht gleichzeitig verwendet werden.		
Sampler	<p>PAD Sampler Format: 16-Bit linear, 44.1/48 kHz, WAV/AIFF Import unterstützt Maximale Polyphonie: Anzahl der Samples: 16 Pads x 4 Bänke</p> <p>Keyboard-Multisample Format: 16/24-Bit linear, 44.1/48 kHz, WAV/AIFF Anzahl der Samples: 2.048 Anzahl der MultiSamples: 128 Sampling-Zeit: Die maximale Dauer beträgt 2 Minuten 44 Sekunde (1 Sample). Insgesamt ca. 256 MB (Share with Expansion Titels) Importiere und exportiere Keyboard-Multisamples als ZEN-Core Sounds.</p>		
Andere	Rhythmus-Pattern Arpeggiator Akkordspeicher		
Controller	Pitch Bend/Modulation-Hebel, Schalter x 2 (S1/S2), Regler x 8, Slider x 8, Rad x 2 Function Regler x 6, Sound Modified Regler x 2, 4 x 4 Pad		
Bildschirm	Graphic Type, 5,5" (1.280 x 720 Punkte), hintergrundbeleuchtet-LCD (Farb-/Touchscreen, Bildschirmschoner, Hintergrundbild-Unterstützung)		

	FANTOM-06	FANTOM-07	FANTOM-08
Anschlüsse	PHONES-Buchsen: Stereoklinke MAIN OUT-Buchsen (L/MONO, R) (1/4-Zoll-Telefon) MAIN OUT-Buchsen (L, R) (XLR) SUB OUT-Buchsen (L, R) (1/4-Zoll-Telefon) MIC Input-Buchsen: 1/4 Zoll TRS-Typ Line Input-Buchsen: (L/MONO, R) (1/4"-Telefon) Fußpedal-Buchsen (HOLD, CTRL1, CTRL2) MIDI (IN, OUT)-Anschlüsse USB MEMORY-Port USB Computer-Anschluss (AUDIO/MIDI) Externer Geräteanschluss		
Externer Speicher	zum Anschluss eines USB Flash-Speichers (zusätzliches Zubehör).		
Stromversorgung	AC-Adapter		
Stromverbrauch	1.300 mAh		
Abmessungen	1.006 (B) x 323 (T) x 95 (H) mm	1.218 (B) x 323 (T) x 95 (H) mm	1.393 (B) x 354 (T) x 138 (H) mm
	39-5/8 (W) x 12-3/4 (T) x 3-3/4 (H) Zoll	48 (B) x 12-3/4 (T) x 3-3/4 (H) Zoll	54-7/8 (W) x 13-15/16 (T) x 5-7/16 (H) Zoll
Gewicht	6.0 kg	7.0 kg	14.8 kg
	5,7 kg	15 lbs 7 oz	32 lbs 11 oz
Zubehör	Bedienungsanleitung AC-Adapter		
Zusätzliches Zubehör	Keyboard-Stative: KS-10Z, KS-12, KS-20X	Keyboard-Stative: KS-10Z, KS-12, KS-20X	Keyboard-Stative: KS-G8B, KS-10Z, KS-12, KS-20X
	Pedalschalter (DP-Serie) Expression-Pedal (EV-5)		

* Dieses Dokument beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Ggf. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Roland-Internetseite.

 **Roland**