

DIGITAL SAMPLING SYNTHESIZER MODULE

# FZ-10M



**BEDIENUNGSANLEITUNG**

**CASIO®**

Wir möchten uns bei dieser Gelegenheit dafür bedanken, daß Sie sich für den Digital-Sampling-Synthesizer FZ-10M von Casio entschieden haben. Bei dem Modell FZ-10M handelt es sich um ein Sampling-Synthesizer-Module mit einem vollständig neuen Konzept, das sowohl hervorragende Sampling-Klangqualität als auch vielseitige Klangsynthese bietet. Bitte lesen Sie die vorliegende Bedienungsanleitung vor der Inbetriebnahme Ihres neuen FZ-10M aufmerksam durch, um optimales Leistungsvermögen und hohe Zuverlässigkeit über viele Jahre sicherzustellen.

#### **ANMERKUNG**

In dieser Bedienungsanleitung wird in Deutsch "B" (Tonhöhenbezeichnung) anstelle von "H" verwendet.

## **Wichtige Merkmale**

---

- Hochwertiger Sampling-Synthesizer mit -Module einer Abtastrate von 36 kHz und einer linearen Sampling-Auflösung von 16 Bit (erstmalig in dieser Klasse).
- Sampling-Dauer von 29,1 Sekunden bei 36 kHz (58,2 Sekunden bei 18 kHz bzw. 116,5 Sekunden bei 9 kHz).
- Ablesefreundliche Flüssigkristallanzeige (Grafik-Display) zur Überwachung der Wellenformen. Editieren der Wellenformen im Echtzeit-Modus möglich, ohne das ein externens Gerät (z.B. Personal-Computer) erforderlich ist.
- Ausgerüstet mit 64 Speicherpositionen für die Speicherung grundlegender Wellenformen, die entweder mit Hilfe der Abtastrfunktion (Sampling) oder der Klangsynthesefunktion kreiert wurden. Nach der anfänglichen Erstellung dieser Wellenformen, können die Parameter wie Verstärker-Hüllkurve und Schleifenfunktion für jede der Voice-Speicherpositionen separat eingestellt werden. Die eingebauten Speicherbanken mit jeweils 64 Speicherpositionen ermöglichen die Speicherung von bis zu acht unabhängigen Keyboard-Einstellungen (einschließlich Keyboard-Auftrennung und anderer Keyboard-Daten).
- Einfaches Abspeichern und Laden von Daten dank eingebautem 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk (2HD).
- Unabhängige Einstellung der einzelnen Stimmen für separate MIDI-Kanäle.
- Ausgerüstet mit einem 25-Stift-Port für die direkte Datenkommunikation mit anderen FZ-10M oder FZ-1 Einheiten.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Bedienelemente — Fronttafel</b> .....	<b>4</b>
<b>Anschluß externer Geräte — Rückseite</b> .....	<b>6</b>
<b>Verwendung des Diskettenlaufwerkes</b> .....	<b>8</b>

## **Abschnitt 1: Betriebsarten und grundlegende Bedienungsvorgänge**..... **9**

I. FZ-10M Betriebsartendiagramme .....	9
II. Zusammenfassung der Betriebsarten .....	10
III. Verwendung der Cursor-, Eingabe- und Freigabetasten .....	11
IV. Übungsbeispiele .....	11
V. Verwendung des Datenwert-Gleitbahnreglers, der Datenwerttasten und der Zehnertastatur ..	12
VI. Grundlegende Bedienungsvorgänge .....	12
VII. Einstellen der Dichte der Flüssigkristallanzeige .....	14

## **Abschnitt 2: Spielmodus**..... **14**

I. Spielmodus .....	14
II. Laden von Disketten-Daten .....	14
III. Einstellen der Speicherbanknummer .....	16
IV. Einstellen der Stimmen-Nummer .....	16
V. Hauptstimmung .....	16
VI. Tasten-Transponierung .....	17
VII. Fußschalter .....	17
VIII. Aufruf-/Einstell-Menü .....	17

## **Abschnitt 3: Klangquellenwahl-Hilfsmodus** .....

I. Sampling .....	18
A) Definieren von Stimmen .....	19
B) Keyboard-Einstellung .....	20
C) Pegel-Einstellung .....	21
D) Längen-Einstellung .....	22
E) Automatische Sampling-Funktion .....	23
F) Manuelle Sampling-Funktion .....	23
II. Wellenform-Synthese .....	25
A) Definieren von Stimmen .....	25
B) Keyboard-Einstellung .....	26
C) Programmierte Wellenformen (Presets) .....	26
D) Sinuswellen-Synthese .....	27
E) Schnittprobe .....	28
F) Handzeichnung .....	30

III. Schreiben von Mischklängen .....	31
A) Definieren von Stimmen .....	31
B) Stimmenwahl .....	32
C) Keyboard-Einstellung .....	33
D) Pegel-Einstellung .....	33
E) Verzögerungszeit .....	33
F) Verstimmung .....	34
G) Ausführung der Mischklänge .....	35
IV. Schreiben von Kombinationsklängen .....	36
A) Definieren von Stimmen .....	36
B) Stimmenwahl .....	37
C) Keyboard-Einstellung .....	37
D) Pegel-Einstellung .....	37
E) Verzögerungszeit .....	38
F) Verstimmung .....	39
G) Kombinationsbereich .....	40
H) Ausführung der Kombinationsklänge .....	41
V. Schreiben von Umkehrklängen .....	42
A) Definieren von Stimmen .....	42
B) Stimmenwahl .....	43
C) Keyboard-Einstellung .....	43
D) Ausführung der Umkehrklänge .....	43

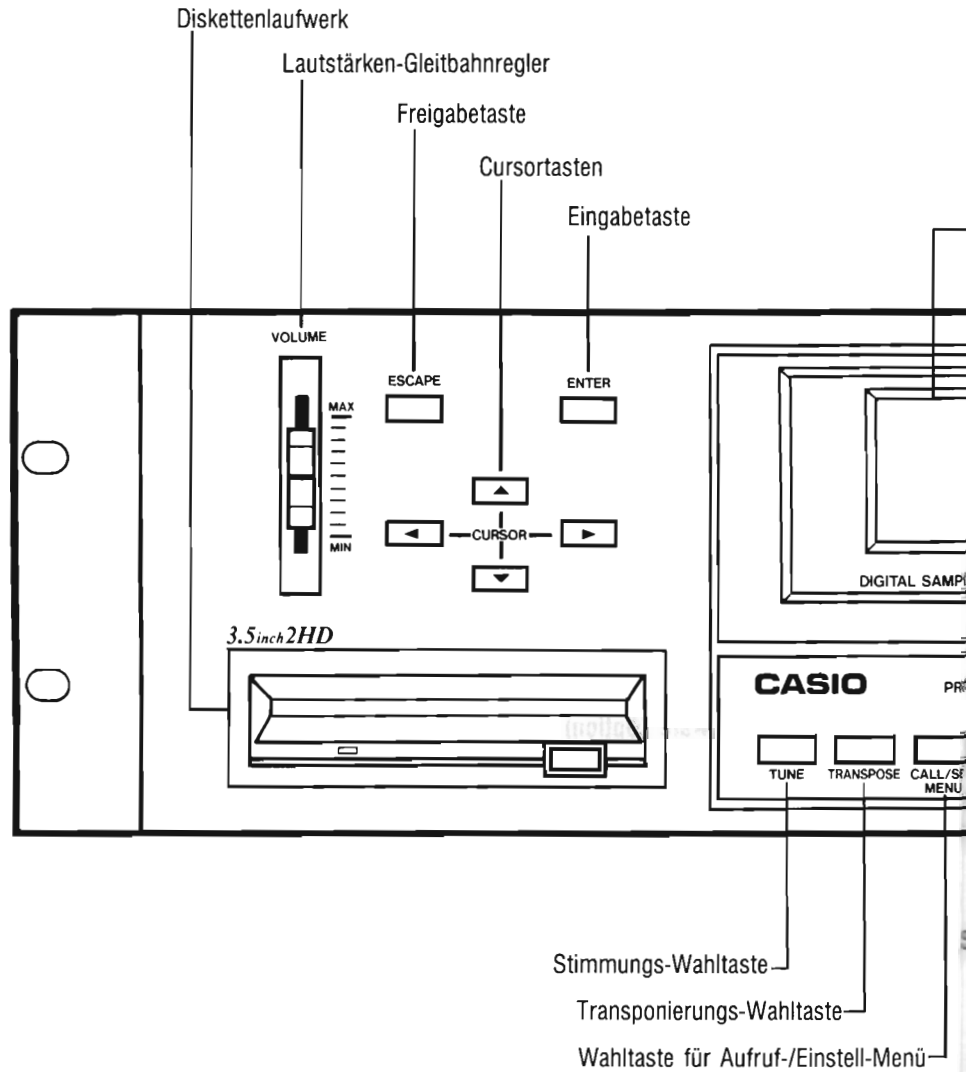
## **Abschnitt 4: Stimmen-Editor-Hilfsmodus** .....

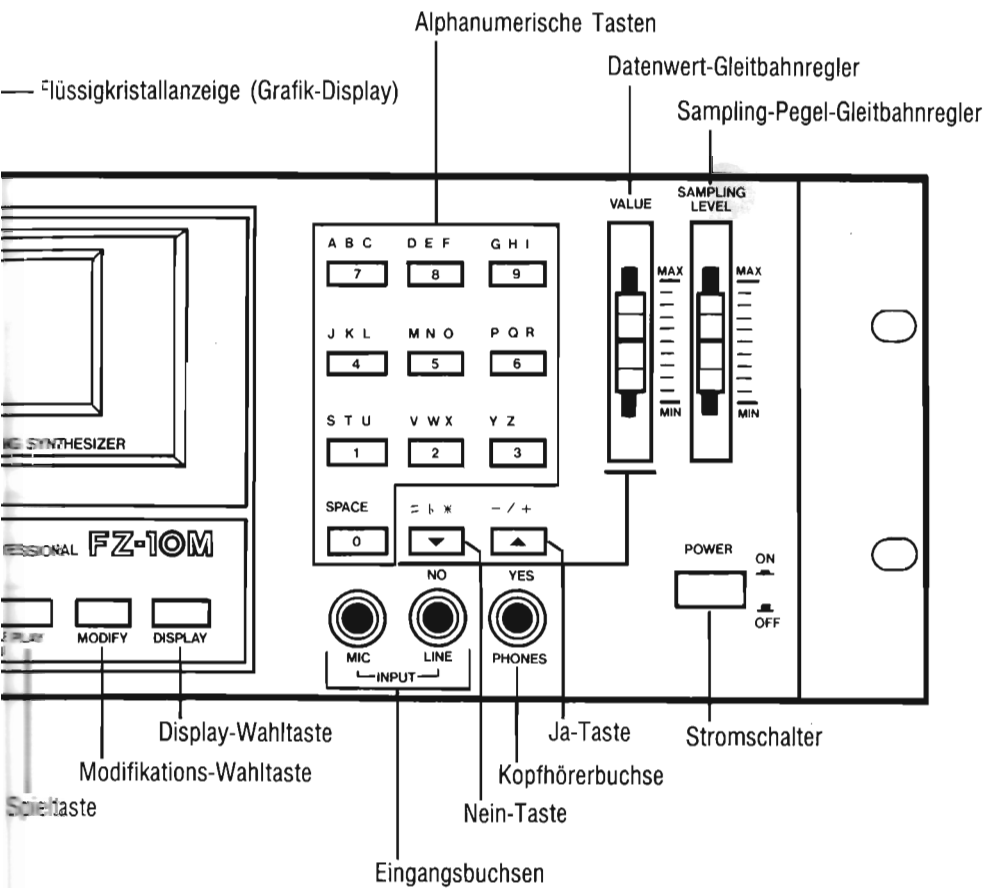
I. Definieren von Stimmen .....	44
II. Kreieren von Stimmen .....	45
A) Stimmenbegrenzung .....	46
B) DCA-Hüllkurve .....	47
C) DCF-Hüllkurve .....	48
D) Schleifeneffekt .....	50
Einstellung des Startpunktes .....	50
Einstellung des Endpunktes .....	50
Einstellung der Schleifen und Überblendungsdauer .....	51
Spezifizieren der nächsten Schleife .....	51
E) LFO-Einstellung .....	52
F) Anschlagempfindlichkeit .....	53
G) Stimmen/Speicher — Lesen .....	54
III. Keyboard-Einstellung .....	55
IV. Stimmen-Speicherauszug .....	55
V. Kopieren von Stimmen .....	55
VI. Löschen von Stimmen .....	56
VII. Austauschen von Stimmen .....	57

---

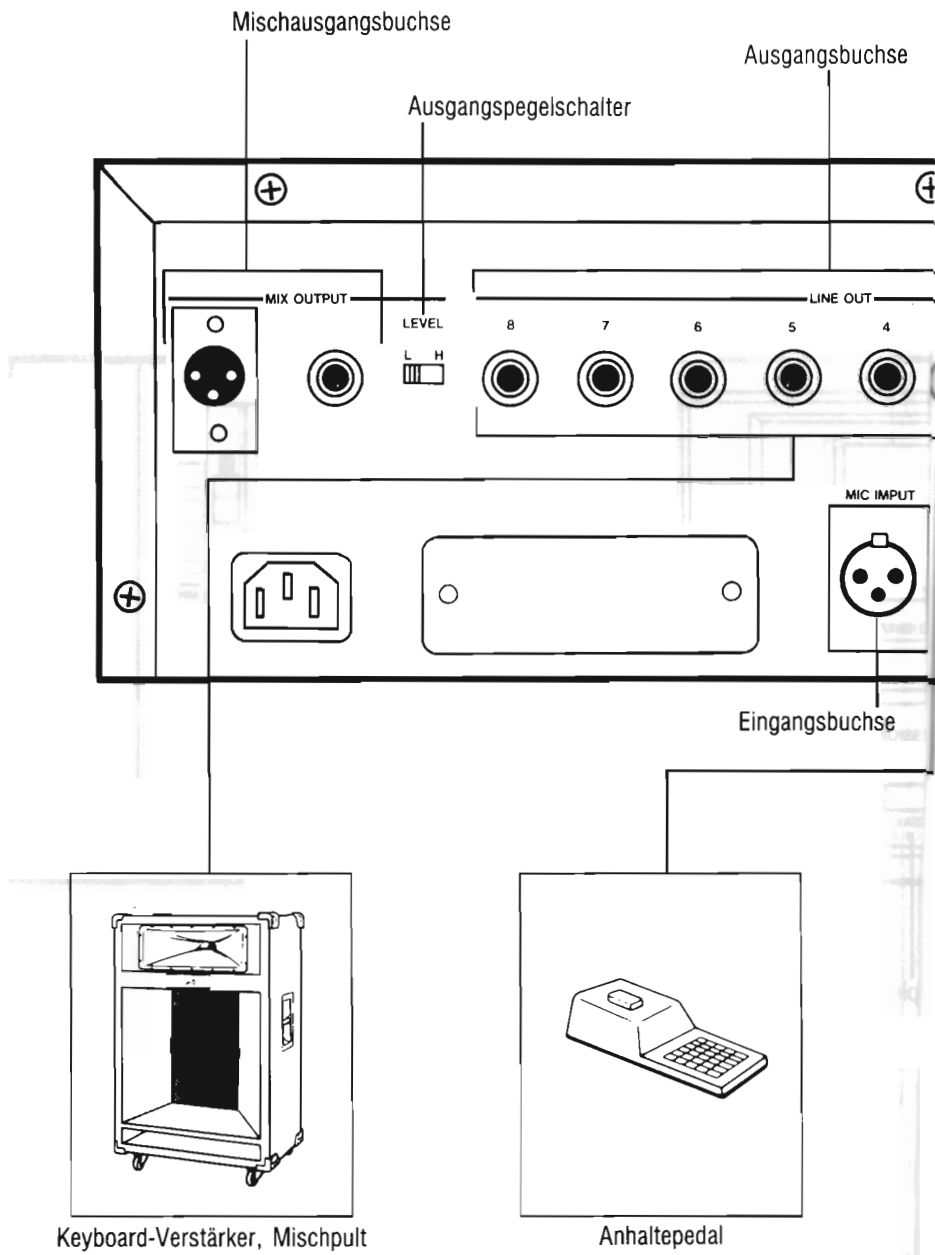
<b>Abschnitt 5: Speicherbank-Editier-Hilfsmodus ....</b>	<b>59</b>
I. Definieren von Speicherbanken.....	59
II. Kreieren von Speicherbanken .....	60
III. Speicherbankauszug .....	62
IV. Kopieren von Speicherbanken .....	62
V. Löschen von Speicherbanken.....	63
VI. Löschen von Bereichen.....	64
VII. Austauschen von Speicherbanken.....	65
<b>Abschnitt 6: Effekt/MIDI-Hilfsmodus .....</b>	<b>66</b>
I. Tonhöhenbeugungsbereich .....	67
II. Modulationsrad.....	67
III. After-Touch (Nachdruck) .....	68
IV. Regelwiderstand für Fußschalter .....	69
V. MIDI-Funktionen .....	70
VI. Speicherauszug der Effekte.....	72
<b>Abschnitt 7: Datenauszugs-Hilfsmodus.....</b>	<b>73</b>
I. Speicherauszug aller Daten.....	74
II. Speicherbankauszug .....	78
III. Speicherauszug der Stimmen.....	83
IV. Speicherauszug der Effekte.....	87
V. Wahl von Geräten.....	90
VI. Formatieren der Disketten .....	92
<b>Abschnitt 8: Software (Option).....</b>	<b>93</b>
<b>Abschnitt 9: Fehlermeldungen.....</b>	<b>94</b>
<b>Pflege Ihres Keyboard-Instruments .....</b>	<b>95</b>
<b>Technische Daten .....</b>	<b>96</b>

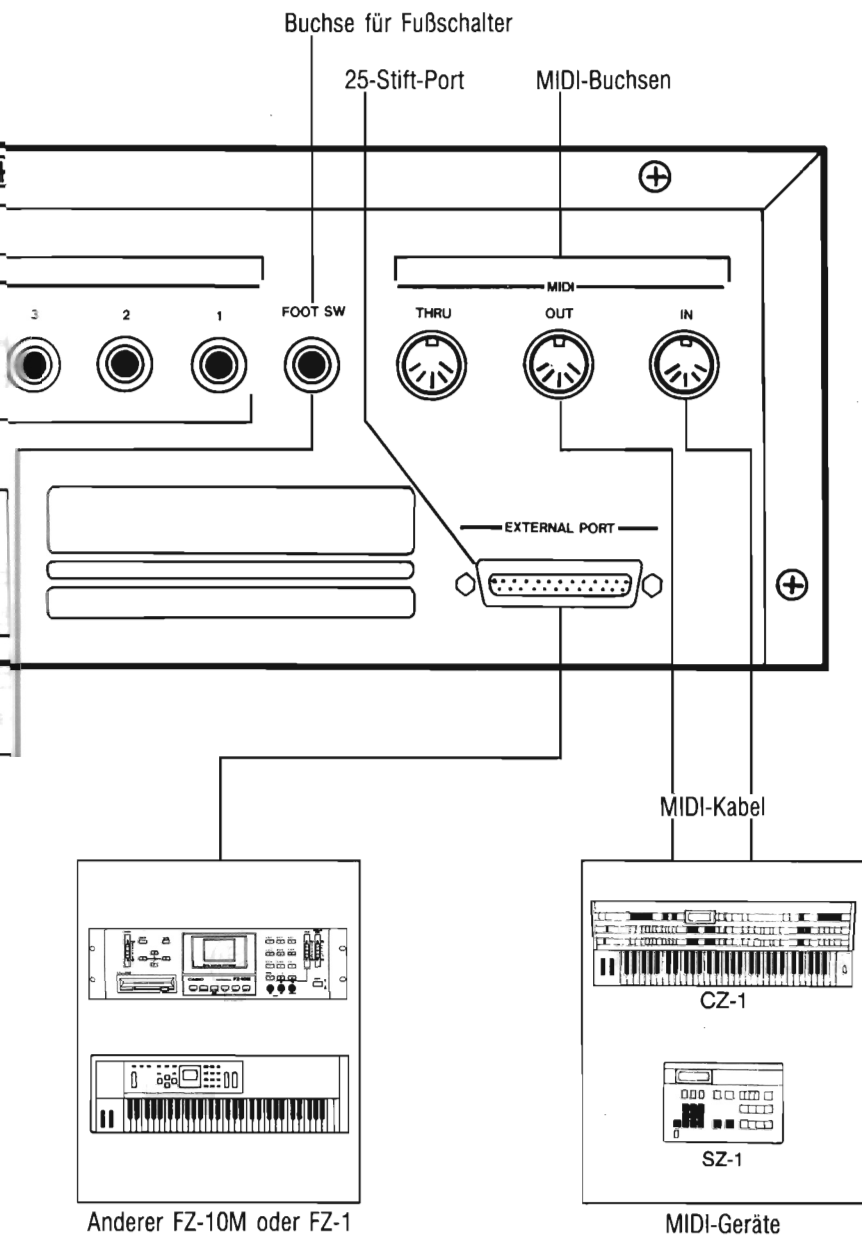
# Bedienelemente — Fronttafel





# Anschluß externer Geräte — Rückseite





**Vorsicht:**  
 Bitte achten Sie darauf, daß es sich bei dem 25-Stift-Port nicht um einen normalen RS-232C Schnittstellen-Anschluß handelt; daher kann an dieses Port kein handelsübliches RS-232C Kabel angeschlossen werden.



# Verwendung des Diskettenlaufwerkes

Ihr FZ-10M ist mit einem Diskettenlaufwerk für 3,5-Zoll-Disketten ausgerüstet, das bequeme Speicherung der Klangdaten gestattet.

## Betriebsleuchte

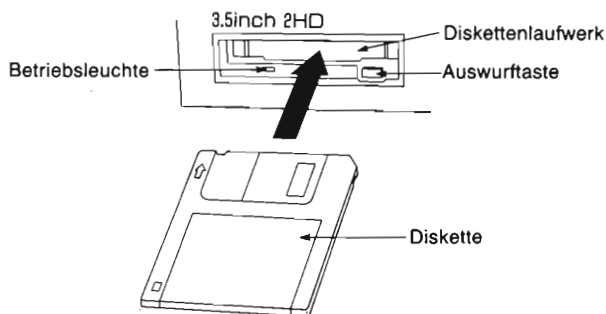
Diese LED-Kontrollampe leuchtet während des Zugriffs auf Disketten-Daten auf.

## Diskettenlaufwerk

Hier ist eine Diskette einzusetzen.

## Auswurfaste

Diese Taste drücken, um die Diskette auf dem Diskettenlaufwerk zu entfernen.



## ■ Einsetzen einer Diskette

Die Diskette mit dem Aufkleber nach oben gerichtet in den Einschub des Diskettenlaufwerkes einsetzen. Die Diskette bis zum Ertönen eines Einrastgeräusches einschieben, da erst dann die Diskette richtig eingesetzt ist.

## ■ Entfernen einer Diskette

- ① Darauf achten, daß die Betriebsleuchte erloschen ist. Bei leuchtender Betriebsleuchte niemals die Diskette entfernen oder die Stromversorgung ausschalten, da sonst die Diskette beschädigt und wertvolle Klangdaten verloren werden können.
- ② Die Auswurfaste drücken, um die Diskette zu entfernen.

### Hinweis:

Die Diskette immer langsam und gerade in den Einschub des Diskettenlaufwerkes einschieben.

## ■ Mikro-Disketten

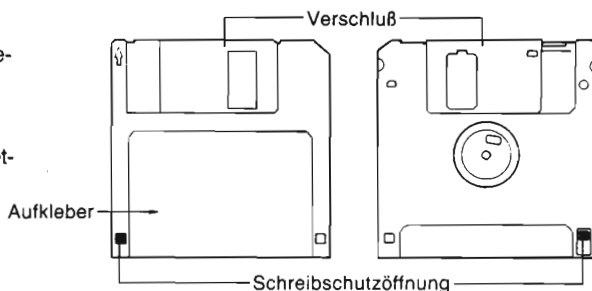
Das in das Modell FZ-10M eingebaute Diskettenlaufwerk ist für doppelseitige 3,5-Zoll Mikro-Disketten doppelter Dichte (135 Spuren/Zoll) ausgelegt. Diese Disketten tragen normalerweise die Bezeichnung "MFD2HD".

## Schreibschutzöffnung

Dient für den Schutz der bereits auf der Diskette abgespeicherten Daten.

## Verschuß

Schützt die in ein Kunststoffgehäuse eingesetzte Magnet-Diskette.

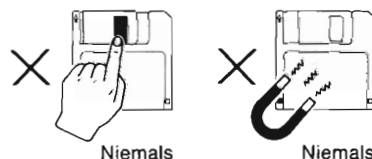


## •Formatieren von Disketten

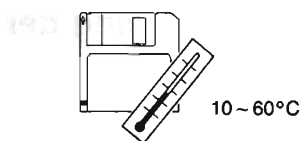
Bevor eine neu erstandene Diskette verwendet werden kann, muß sie formatiert werden. Dieser Vorgang bereitet die Diskette für die Verwendung mit dem Modell FZ-10M vor. Einzelheiten über das Formatieren der Disketten sind unter "Formatieren von Disketten" in Abschnitt 7 dieser Anleitung aufgeführt.

## •Handhabung der Disketten

- \*Niemaals die Disketten hohen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit, direkter Sonnenbestrahlung, Staub oder Schmutz aussetzen.
- \*Niemaals den Verschuß der Disketten öffnen, da sonst Staub und Schmutz in die Magnet-Diskette eindringen bzw. Kratzer verursacht werden können, die zu einem fehlerhaften Speichern oder Lesen von Daten führen.
- \*Niemaals das Modell FZ-10M mit in das Diskettenlaufwerk eingesetzter Diskette transportieren.



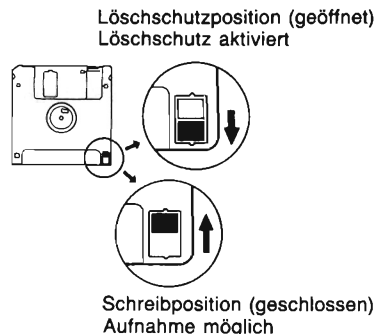
\*Die Disketten entfernt von starken Magnetfelder halten, wie sie durch Lautsprecher, Fernsehgeräte, Transformatoren, Telephonapparate und Magnete verursacht werden. Magnetfelder können die auf Ihren Disketten gespeicherten Daten löschen.



### ■ Schreibschutzöffnung

Die 3,5-Zoll Mikro-Disketten sind mit einer "Schreibschutzlasche" versehen, die im geöffneten Zustand ein unbeabsichtigtes Löschen oder Ändern von Daten verhindert.

Diese Lasche öffnen oder schließen, um unbeabsichtigtes Löschen zu verhindern bzw. eine Änderung der Daten zu ermöglichen.



### ■ Kopieren von Disketten

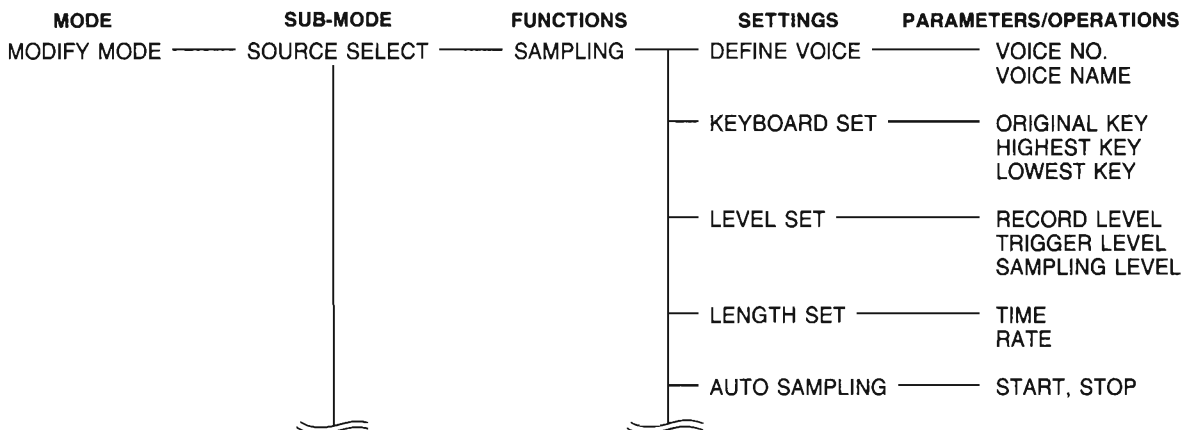
Disketten mit wertvollem Tonmaterial sollten immer kopiert werden. Die Kopien sind separat aufzubewahren.

## Abschnitt 1:

# Betriebsarten und grundlegende Bedienungsvorgänge

## I. FZ-10M Betriebsartendiagramme

In dieser Anleitung sind verschiedene Betriebsartendiagramme aufgeführt, die ähnlich dem nachfolgenden Diagramm sind.



Diese Diagramme sind nützliche Hilfsmittel für besseres Verständnis der Betriebsarten-Übergangsoperationen der Modells FZ-10M. Aus diesen Diagrammen kann erkannt werden, daß die FZ-10M Operationen in 4 grundlegende Kategorien unterteilt sind — Modi (Betriebsarten), Hilfsmodi, Funktionen und Parameter/Operationen. Diese entsprechen den Menüs, die in das Display des FZ-10M aufgerufen werden können.

## II. Zusammenfassung der Betriebsarten

### Modi (Betriebsarten)

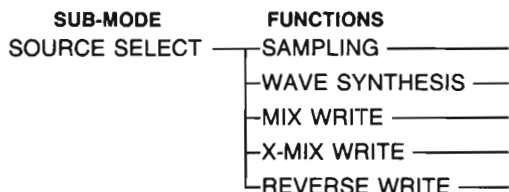
Ganz links in den Diagrammen sind die Betriebsarten (Modi) aufgeführt. Das Modell FZ-10M verfügt über zwei grundlegende Betriebsarten, den Spielmodus (PLAY) und den Modifikationsmodus (MODIFY).

### Hilfsmodi

Innerhalb des Modifikationsmodus stehen sechs Hilfsmodi zur Verfügung. Diese umfassen der Hilfsmodus für die Klangquellenwahl (SOURCE SELECT), den Stimmen-Editier-Hilfsmodus (VOICE EDIT), den Speicherbank-Editier-Hilfsmodus (BANK EDIT), den Effekt/MIDI-Hilfsmodus (EFFECT/MIDI), den Datenspeicherauszugs-Hilfsmodus (DATA DUMP) und den Optional-Software-Hilfsmodus (OPTIONAL SOFTWARE).

### Funktionen

Als nächstes in der hierarchischen Reihenfolge der Übergangsbedingungen kommen die Funktionen. Der PLAY Modus weist drei verschiedene Funktionen auf, wogegen im MODIFY Modus jeder Hilfsmodus über mehrere Funktionen verfügt. Im folgenden Beispiel sind die Funktionen innerhalb des Klangquellenwahl-Hilfsmodus aufgeführt.

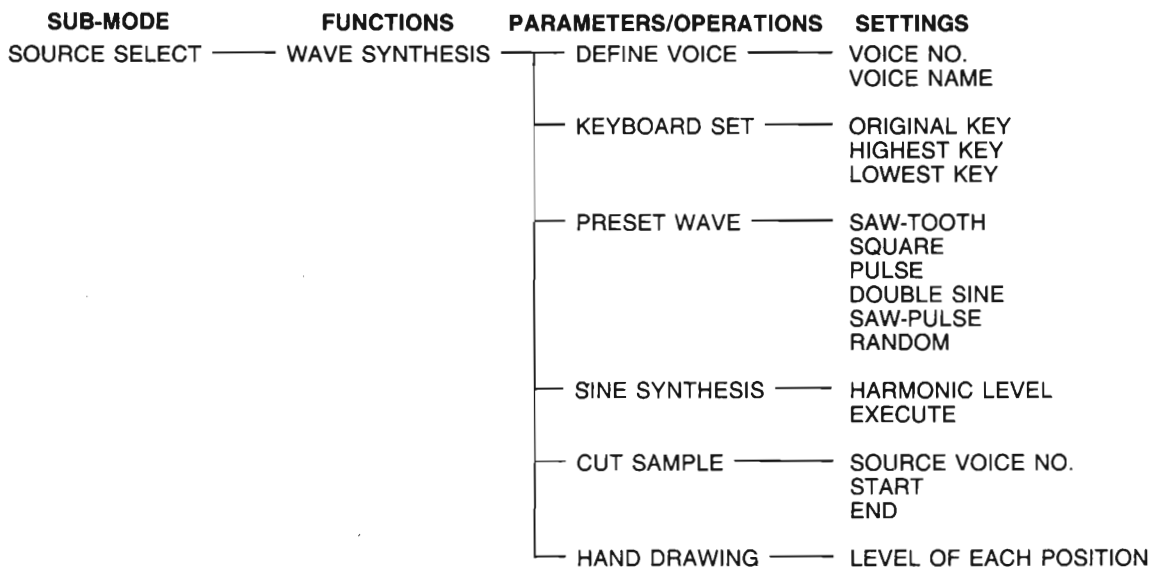


Innerhalb des Klangquellenwahl-Hilfsmodus gibt es fünf verschiedene Funktionen. Die Anzahl der Funktionen hängt von dem jeweiligen Hilfsmodus ab.

### Parameter/Operationen

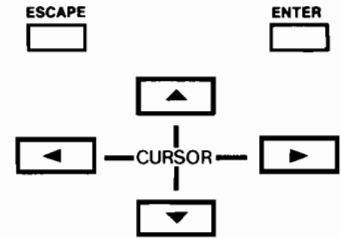
Innerhalb jeder Funktion sind verschiedene Parameter und Operationen zu beachten. Einige dieser Parameter beeinflussen die charakteristischen Eigenschaften des Klangs, wogegen andere Operationen oder Schalter für das Ein- und Ausschalten von Funktionen usw. verantwortlich sind.

Im folgenden Beispiel sind die Parameter/Operationen innerhalb der Funktion der programmierten Wellenformen (WAVE SYNTHESIS) des Wellenform-Synthese-Hilfsmodus (SOURCE SELECT) im Modifikationsmodus (MODIFY) dargestellt.



### III. Verwendung der Cursor-, Eingabe- und Freigabetasten

Diese Tasten stellen in Kombination mit den Betriebsartendiagrammen die wichtigsten Elemente in der Bedienung des FZ-10M dar. Die Cursor (CURSOR), Eingabe- (ENTER) und Freigabetasten (ESCAPE) werden verwendet, um in die einzelnen Betriebsartenübergänge gelangen und diese wieder verlassen zu können, wie es in den in jedem einzelnen Abschnitt dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Betriebsartendiagrammen dargestellt ist. Wie diesen Diagrammen entnommen werden kann, muß z.B. für die Einstellung eines Parameters zuerst auf den entsprechenden Modus, Hilfsmodus und die einschlägige Funktion geschaltet werden.



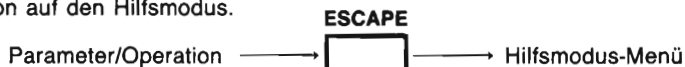
### IV. Übungsbeispiele (bitte selbst durcharbeiten!)

Die folgenden Übungsbeispiele machen Sie mit der Verwendung der Cursor-, Eingabe- und Freigabetasten vertraut, um beliebig in jede Ebene der Betriebshierarchie des FZ-10M gelangen und diese auch wieder verlassen zu können.

**Aufgabe:** Spezifizieren der Impulswelle in den Wellenform-Parameter der Wellenform-synthesefunktion.

<p>(1) Auf den Modifikationsmodus schalten, indem die MODIFY Wahl Taste gedrückt wird.</p>		
<p>(2) Auf den Klangquellenwahl-Hilfsmodus schalten, indem der Cursor mit Hilfe der CURSOR Taste [▲] an den Schriftzug SOURCE SELECT (Klangquellenwahl) in der Flüssigkristallanzeige bewegt und die ENTER Taste gedrückt werden. (Mit der Anwahl des Modifikationsmodus wird der Cursor automatisch an diese Position gebracht.)</p>		
<p>(3) Nun den Cursor mit Hilfe der CURSOR Tasten an den Schriftzug WAVE SYNTHESIS in der Flüssigkristallanzeige verschieben und die ENTER Taste drücken, um die Wellenform-Synthese-Funktion aufzurufen.</p>		
<p>(4) Den Cursor mit Hilfe der CURSOR Tasten an den Schriftzug PRESET WAVE verschieben und die ENTER Taste drücken, um auf die Einstellfunktion für Parameter/Operationen der programmierten Wellenformen zu schalten.</p>		
<p>In dieser Ebene können Sie nun verschiedene Operationen anwählen. Um in unserem Übungsbeispiel z.B. die Impulswelle anzuwählen, einfach den VALUE Gleitbahnregler verschieben, bis PULSE angewählt ist.</p>		

Damit sind die Einstellungen der Parameter/Operationen beendet. Sie können nun diese Ebene verlassen, indem Sie die ESCAPE Taste drücken. Mit jeder Betätigung der ESCAPE Taste wird die Operationshierarchie um einen Schritt in umgekehrter Richtung durchlaufen, d.h. Sie gelangen von Parameter/Operationen auf die Funktion und von der Funktion auf den Hilfsmodus.



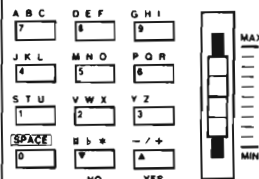
Arbeiten Sie diese Übungsbeispiele wiederholt durch, bis Sie die aufgeführten Zusammenhänge richtig verstehen, da diese eine Voraussetzung für richtige Bedienung des FZ-10M sind. Falls Fragen hinsichtlich einzelner Operationsübergänge auftauchen sollten, ziehen Sie immer ein Betriebsartendiagramm des FZ-10M zu Rate.

## V. Verwendung des Datenwert-Gleitbahnreglers, der Datenwerttasten und der Zehnertastatur

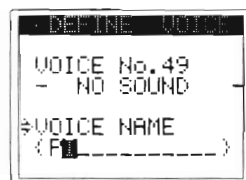
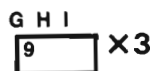
Für viele Operationen des FZ-10M müssen die Zehnertastatur, der Datenwert-Gleitbahnregler und die Datenwerttasten verwendet werden. Diese Bedienelemente dienen für das Spezifizieren der Zahlenwerte sowie die Zuordnung der Bezeichnungen und Nummern für die Speicherbanken und Stimmen (Voices). Die YES und NO Tasten werden auch als Datenwerttasten (VALUE Tasten) bezeichnet. Bei der Verwendung dieser Tasten werden Sie es häufig bequemer finden, die Grobeinstellung eines bestimmten Wertes mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers vorzunehmen und erst danach die Feineinstellung des genauen Zahlenwertes mittels der VALUE Tasten durchzuführen.

Wird eine Operation, die die Eingabe eines Zahlenwertes erfordert, mit Hilfe der CURSOR Tasten angewählt, dann können die Tasten der Zehnertastatur nur als Zifferntasten benutzt werden.

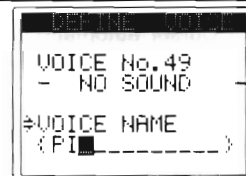
Jeder Zifferntaste sind auch bis zu drei Buchstaben zugeordnet.



Wenn eine Bezeichnung eingegeben werden muß, dann dienen diese Tasten für die Eingabe sowohl von Buchstaben als auch von Ziffern. Durch einmalige, zweimalige oder dreimalige Betätigung wird der erste, zweite bzw. dritte Buchstabe angewählt, worauf mit der vierten Betätigung die entsprechende Ziffer aufgerufen wird.



Um nun den nächsten Buchstaben zu spezifizieren bzw. einen bereits eingegebenen Buchstaben zu ändern, einfach den Cursor mit Hilfe der CURSOR Tasten an die gewünschte Stelle verschieben.



## VI. Grundlegende Bedienungsvorgänge

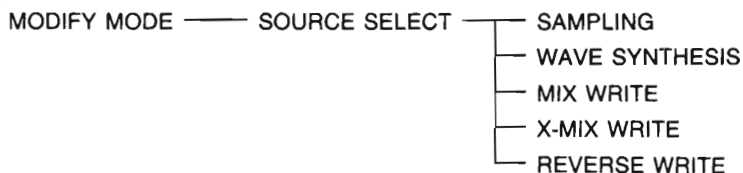
### A) Vorläufige Einstellung

- (a) Bevor Sie Ihren FZ-10M an das Stromnetz anschließen, unbedingt den Stromschalter des FZ-10M und aller angeschlossenen Peripheriegeräte ausschalten.
- (b) Das mitgelieferte Netzkabel verwenden, um den FZ-10M an eine Netzdose anzuschließen.
- (c) Den FZ-10M mit dem MIDI-Keyboard, Verstärker, Mischpult, Sampling-Klangquellen usw. verbinden.
- (d) Die Lautstärke (VOLUME) sowohl am FZ-10M als auch an allen angeschlossenen MIDI-Keyboards und Peripheriegeräten auf Minimum stellen. Danach die Stromversorgung des FZ-10M sowie der angeschlossenen Peripheriegeräte einschalten.

### B) Grundlegende Bedienungsvorgänge

#### (1) Kreieren von Stimmen

Das Modell FZ-10M verfügt über fünf verschiedene Verfahren für das Kreieren von Stimmen, die auf der Sampling-Funktion bzw. der Klangsynthese beruhen.



## Sampling (SAMPLING)

Der Digital-Sampling-Synthesizer FZ-10M verfügt über eine lineare 16-Bit Abtastfunktion (Sampling) mit drei anwählbaren Sampling-Raten — 36 kHz, 18 kHz und 9 kHz. Die Sampling-Dauer kann bis zu einer maximalen Sampling-Dauer von 29,12 Sekunden bei 36 kHz frei eingestellt werden.

## Wellenform-Synthese (WAVE SYNTH)

Die Wellenform-Synthese gestattet das Kreieren von Stimmen mit Hilfe von sechs programmierten Wellenformen, der Sinuswellen-Synthese, den Schnittproben und den Handzeichnungen von Wellenformen.

## Schreiben von Mischklängen (MIX WRITE)

Mit Hilfe des MIX WRITE Verfahrens können zwei bereits kreierte Stimmen gemischt werden, um einen neuen Klang zu kreieren. Dieses Verfahren ermöglicht auch das Verstimmen von kreierte Klängen.

## Schreiben von Kombinationsklängen (X-MIX WRITE)

Das X-MIX WRITE Verfahren dient für die Kombination von zwei bereits kreierte Stimmen. Auch ein Verstimmen von kreierte Klängen ist mit Hilfe dieses Verfahrens möglich.

## Schreiben von Umkehrklängen (REVERSE WRITE)

Das REVERSE WRITE Verfahren erlaubt das umgekehrte Schreiben einer mittels Sampling oder Synthese erstellten Klanges. Einzelheiten über das Kreieren von Stimmen (Klängen) im Klangquellenwahl-Hilfsmodus sind dem Abschnitt 2 zu entnehmen.

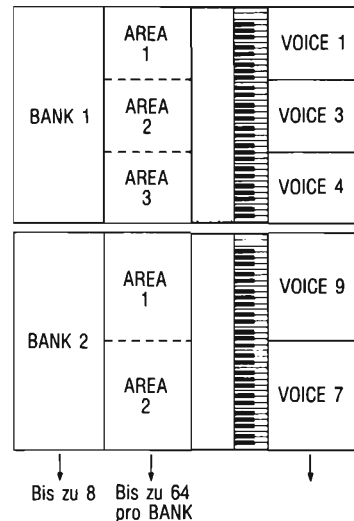
## (2) Editieren von Stimmen (VOICE EDIT)

Sobald die gewünschten "Rohstimmen" kreierte wurden, ist ein Editieren im Stimmen-Editier-Hilfsmodus möglich. Dieses Verfahren umfaßt das Begrenzen der Stimmen, die Einstellung der DCA und DCF Hüllkurven, der Schleifeneffekt und LFOs, der Anschlagempfindlichkeit und anderer Parameter, die die einzelnen Stimmen (Klänge) betreffen.

## (3) Erstellen von Speicherbanken (BANK EDIT)

Sobald die Stimmen (Klänge) mit einem der fünf verschiedenen Verfahren kreierte wurden, ist deren Zuordnung zu Speicherbanken (BANK) möglich. Der FZ-10M verfügt über acht verschiedene Speicherbanken, in welchen jeweils bis zu 64 Stimmen abgelegt werden können. Jede einer BANK zugeordnete Stimme wird dabei mit einer Bereichsnummer (AREA) versehen. Mit anderen Worten: Jede BANK speichert bis zu 64 verschiedene Bereiche, wobei jeder Bereich (AREA) eine Stimme (VOICE) enthält.

Jede Bank stellt dabei eine separate Keyboard-Einstellung dar, da sie mit Daten für die Verwendung der Keyboard-Auftrennung und der Anschlagempfindlichkeits-Auftrennung sowie für die Zuordnung der verschiedenen Voices für das angeschlossene Keyboard programmiert werden kann. Weitere Einzelheiten über die Speicherbanken sind dem Abschnitt 4 zu entnehmen.



## C) Datenverwaltung

Gekonnte Datenverwaltung ist wohl der wichtigste Schlüssel zur vorteilhaften Verwendung des vielseitigen Potentials des FZ-10M für das Kreieren von Voices. Die erstellten Voice-, Bank- und Effekt-Daten können mit Hilfe des SAVE Vorganges auf eine Diskette übertragen werden. Anschließend ist es möglich, die auf Diskette abgespeicherten Daten mit Hilfe des LOAD Vorganges wieder zurück in den FZ-10M zu übertragen.

### •FZ-10M Speicherbeschreibung

Zuerst sollten Sie sich mit der verwendeten Terminologie vertraut machen, um diese Anleitung und die Bedienungsvorgänge des FZ-10M richtig verstehen zu können.

Der Ausdruck "VOICE" bedeutet "Stimme" (Instrumentalstimme) oder "Klang". Damit wird jeder "Sound" bezeichnet, den Sie durch Sampling oder Klangsynthese auf dem FZ-10M kreieren können. Die FZ-10M Stimmen (VOICE) werden den Bereichen (AREA) des FZ-10M Speichers zugeordnet. Diese Bereiche (AREA) sind dabei den sogenannten Speicherbanken (BANK) untergeordnet, die jeweils einer separaten Keyboard-Einstellung entsprechen. Der FZ-10M kann bis zu 8 Banken abspeichern, von denen jede bis zu 64 Bereiche enthalten kann. Weitere Informationen über die Datenverwaltung sind dem Abschnitt 7 (Datenauszugs-Hilfsmodus) zu entnehmen.

## D) Darbietung

Informationen über Darbietungen im PLAY Modus sind dem Abschnitt 2 zu entnehmen.

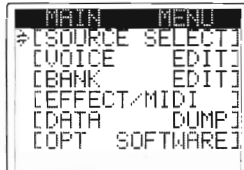
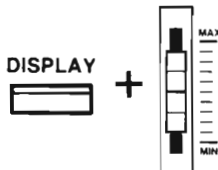
## VII. Einstellen der Dichte der Flüssigkristallanzeige

Die Dichte der Flüssigkristallanzeige kann wie folgt eingestellt werden.

- (1) Die MODIFY-Wahltaste drücken, um auf dem Modifizierungsmodus zu schalten.



- (2) Den VALUE Gleitbahnregler einstellen und dabei die Display-Wahltaste drücken.



## Abschnitt 2: Spielmodus

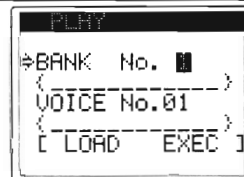
PLAY MODE

- BANK PLAY
- VOICE PLAY
- LOAD EXECUTE

Im Spielmodus (PLAY) sind die Daten von der Diskette zu laden, worauf Sie die individuellen Stimmen oder die programmierten Speicherbanken für die musikalische Darbietung anwählen können.

### I. Spielmodus

- Um den PLAY Modus anzuwählen, die PLAY Taste drücken.

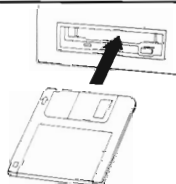


### II. Laden von Disketten-Daten

Es gibt zwei Verfahren, um Daten von abgespeicherten Disketten in den FZ-10M zu laden.

#### (A) Laden von Disketten-Daten mit dem Einschalten der Stromversorgung

- (1) Die mitgelieferte Diskette FL-C1 in das Diskettenlaufwerk einsetzen, bevor die Stromversorgung eingeschaltet wird.

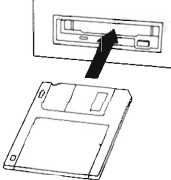






- (2) Den Stromschalter einschalten. Das Laden beginnt automatisch.  
Die Anleitungen ab dem Vorgang (5) unter "Laden von Disketten-Daten in dem PLAY-Modus" befolgen.

POWER



## (B) Laden von Disketten-Daten in dem PLAY-Modus

<p>(1) Die als Normalzubehör mitgelieferte Diskette FL-C1 in das Diskettenlaufwerk einsetzen.</p>		<pre> PLAY =&gt;BANK No. 1 { VOICE No.01 } { [ LOAD EXEC ] }         </pre>
<p>(2) Den Cursor an den Schriftzug LOAD EXECUTE verschieben.</p>		<pre> PLAY BANK No. 1 { VOICE No.01 } =&gt;[ LOAD EXEC ]         </pre>
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>		<pre> PLAY BANK No. 1 { VOICE No.01 } =&gt;[ LOAD EXEC ]         </pre>
<p>(4) Die YES Taste betätigen. Etwa eine Minute warten, bis die Daten in den FZ-10M geladen sind.</p>		<pre> PLAY BANK No. 1 { VOICE No.01 } =&gt;[ LOAD EXEC ] EXECUTING ●         </pre>
<p>(5) Nachdem die Diskette FL-C1 geladen wurde, erscheint die Meldung "NEXT DISK?".</p>		<pre> PLAY BANK No. 1 { VOICE No.01 } =&gt;[ LOAD EXEC ] NEXT DISK? YES         </pre>
<p>(6) Die Diskette FL-C1 durch die Diskette FL-C2 ersetzen, und die YES Taste drücken.</p>		<pre> PLAY BANK No. 1 { VOICE No.01 } =&gt;[ LOAD EXEC ] EXECUTING ●         </pre>
<p>Die Meldung EXECUTED OK zeigt an, daß die Daten richtig in den FZ-10M geladen wurden.</p>		<pre> PLAY BANK No. 1 { VOICE No.01 } =&gt;[ LOAD EXEC ] EXECUTED OK         </pre>





### Hinweise

\*Wenn der LOAD EXECUTE Vorgang in dem PLAY Modus ausgeführt wird (oder wenn die Stromversorgung eingeschaltet wird), dann werden alle Daten von der Diskette in den FZ-10M geladen, auch wenn mit Hilfe der SELECT DEVICE Funktion im DATA DUMP Hilfsmodus ein anderes Gerät als das Diskettenlaufwerk angewählt wird.

\*Die Vorgänge (5) und (6) müssen nicht befolgt werden, wenn 1 MByte Disketten-Daten geladen werden.



### III. Einstellen der Speicherbanknummer





(1) Den Cursor an den Schriftzug BANK No. verschieben.		 <pre> PLAY =&gt;BANK No. █ (PIANO 1) VOICE No. 01 (PIANO 1 C2 1) [LOAD EXEC]         </pre>
(2) Die Speicherbanknummer (BANK No.) mit Hilfe der Zehnertastatur eingeben.		 <pre> PLAY =&gt;BANK No. █ (PIANO 1) VOICE No. 01 (PIANO 1 C2 1) [LOAD EXEC]         </pre>

#### Hinweise

\*Nach Beendigung der LOAD EXEC Operation wird automatisch auf die Speicherbank-Spielfunktion geschaltet. Die Voice-Spielfunktion wird angewählt, wenn sich der Cursor an dem Schriftzug VOICE No. oder LOAD EXEC befindet, bevor der Ladevorgang ausgeführt wird.

\*Mit der Initialisierung wird immer BANK No.1 angewählt.

### IV. Einstellen der Stimmen-Nummer



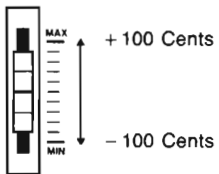


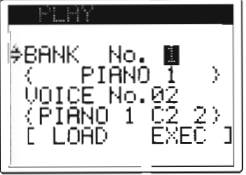
(1) Den Cursor an den Schriftzug VOICE No. verschieben.		 <pre> PLAY BANK No. 1 (PIANO 1) =&gt;VOICE No. █ (PIANO 1 C2 1) [LOAD EXEC]         </pre>
(2) Die Stimmen-Nummer (VOICE No.) mit Hilfe der Zehnertastatur eingeben.		 <pre> PLAY BANK No. 1 (PIANO 1) =&gt;VOICE No. █ (PIANO 1 C2 2) [LOAD EXEC]         </pre>

#### Hinweis

Mit der Initialisierung wird immer VOICE No.1 angewählt.

### V. Hauptstimmung

Die Hauptstimmung des FZ-10M kann in einem Bereich von +/- 100 Cent eingestellt werden.



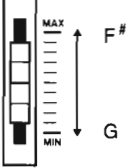



(1) Den Cursor an die Position BANK verschieben und die TUNE Wahl Taste drücken.		 <pre> PLAY -BANK No.1- (PIANO 1)  =&gt;TUNE █         </pre>
(2) Nun den FZ-10M mit Hilfe des VALUE Gleitbahngreglers oder der Zehnertastatur stimmen.		 <pre> PLAY -BANK No.1- (PIANO 1)  =&gt;TUNE █         </pre>
(3) Die TUNE Wahl Taste nochmals drücken, um wieder auf den PLAY Modus (oder den jeweils zuvor eingestellten Betriebsmodus) zurückzukehren.		 <pre> PLAY =&gt;BANK No. █ (PIANO 1) VOICE No. 02 (PIANO 1 C2 2) [LOAD EXEC]         </pre>

## Hinweise

- \*Das Stimmen betrifft alle Banken.
- \*Mit der Initialisierung wird die Hauptstimmung immer auf den Wert 00 eingestellt.
- \*Die eingestellte Hauptstimmung bleibt bis zu einer etwaigen Änderung bzw. bis zum Ausschalten der Stromversorgung erhalten.

## VI. Tasten-Transponierung

Die Tasten-Transponierfunktion gestattet die Transponierung im Bereich von C = G-F # (nach unten bis G bzw. nach oben bis F #).

(1) Die TRANSPOSE Wahl Taste drücken.		
(2) Nun die Tasten-Tonhöhe mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers einstellen.		
(3) Die TRANSPOSE Wahl Taste nochmals drücken, um wiederum auf den PLAY Modus (oder einen anderen vorher eingestellten Modus) zurückzukehren.		

## Hinweise

- \*Die Transponierung betrifft alle Banken.
- \*Mit der Initialisierung wird immer die Tasten-Transponierung "C" erhalten.
- \*Die Tasten-Transponierung bleibt bis zu einer etwaigen Änderung bzw. bis zum Ausschalten der Stromversorgung erhalten.
- \*Die Keyboard-Einstellpositionen werden durch die Tasten-Transponierung nicht beeinflusst (nur die Tonhöhe wird geändert).

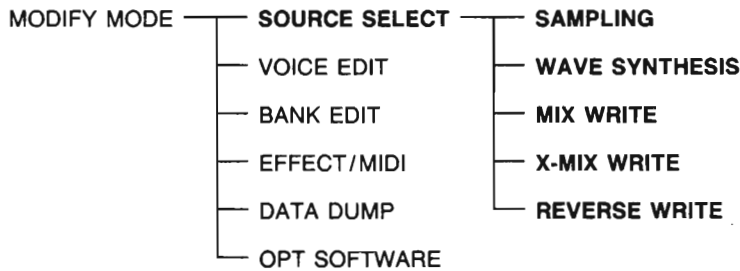
## VII. Fußschalter

Ein Fußschalter kann für die Steuerung der Sustain-Funktion an den FZ-10M angeschlossen werden.

## VIII. Aufruf-/Einstell-Menü

Die Aufruf-/Einstell-Menüfunktion ermöglicht das Verlassen jeder Ebene im MODIFY oder PLAY Modus, wobei automatisch an die gleiche Position zurückgekehrt wird, ohne die einzelnen Ebenen der Operationshierarchie zu durchlaufen. Durch Betätigung der CALL/SET MENU Wahl Taste wird die letzte Position, an der Sie sich im MODIFY Modus befanden, in den Speicher eingegeben. Nun können Sie auf den PLAY Modus wechseln. Um an die frühere Position im MODIFY Modus zurückzukehren, einfach die CALL/SET MENU Taste nochmals drücken.

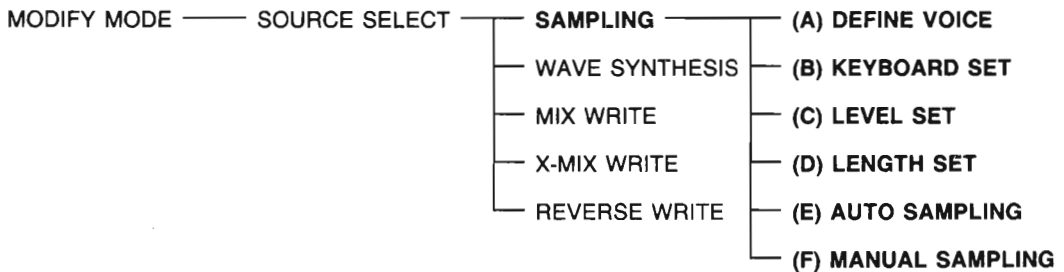
## Klangquellenwahl-Hilfsmodus



Der Klangquellenwahl-Hilfsmodus kann aus dem Menü des MODIFY Modus aus angewählt werden. Um das Menü des MODIFY Modus aufzurufen, einfach die MODIFY Wahl Taste drücken. Innerhalb des Klangquellenwahl-Hilfsmodus stehen fünf Funktionen zur Verfügung, die den fünf Verfahren für das Kreieren von Stimmen (Voices) auf dem FZ-10M entsprechen. Dieser Abschnitt enthält fünf Teile, die nachfolgend aufgelistet sind.

- I. Sampling (SAMPLING)
- II. Wellenform-Synthese (WAVE SYNTH)
- III. Schreiben von Mischklängen (MIX WRITE)
- IV. Schreiben von Kombinationsklängen (X-MIX WRITE)
- V. Schreiben von Umkehrklängen (REVERSE WRITE)

### I. Sampling (SAMPLING)

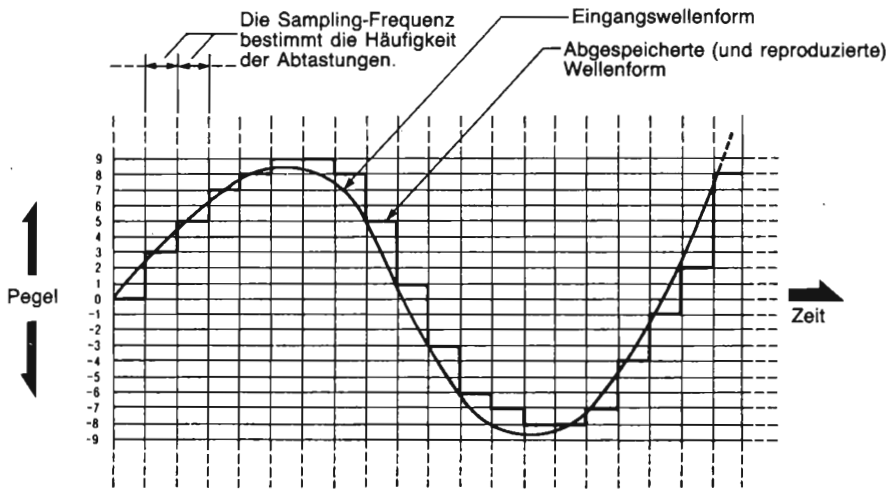


#### ■ Einige Worte über Sampling

Der Sampling-Vorgang gestattet die Abtastung jedes beliebigen Sounds von einer externen Klangquelle, dessen Wellenform-Daten danach im Speicher des FZ-10M abgelegt werden können. Der gesampelte Klang kann danach als Rohmaterial für die Klangsynthese oder auch unverändert verwendet werden. Das Sampling ist besonders vorteilhaft, um den Klang tatsächlicher Instrumentalstimmen zu reproduzieren. Damit können nämlich auch die Änderungen komplexer harmonischer Obertöne präzise reproduziert werden, wie sie z.B. während der Einschwing- und Abklingperioden von Piano-Noten vorkommen.

Die Sampling-Technik entspricht dem Digital-Aufnahmeverfahren, wie es für Compact-Disks und Digital-Verzögerungsgeräte verwendet wird. Dabei werden diskrete Proben — oder "Schnappschüsse" — des tatsächlichen Tonsignals aufgezeichnet, und zwar mehrere tausend Male pro Sekunde.

Die Anzahl dieser "Schnappschüsse" wird von der Sampling-Frequenz bestimmt. So bedeutet z.B. eine Sampling-Frequenz von 18 kHz, daß 18.000 Proben pro Sekunde genommen werden. Der Frequenzpegel der Klangquelle wird gemessen und quantifiziert (als Zahl) im Speicher des FZ-10M aufgezeichnet. Es ist also offensichtlich, daß sich mit zunehmender Anzahl an Proben pro Sekunde auch der Sound des FZ-10M immer mehr dem Originalklang nähert. Und natürlich wird mit zunehmender Anzahl an Proben auch der für die Speicherung der quantifizierten Daten erforderliche Speicherplatz erhöht.



Für den Abtastvorgang mit dem FZ-10M können Sie zwischen drei verschiedenen Sampling-Frequenzen wählen. Die jeweils angewählte Sampling-Frequenz hat direkten Einfluß auf die maximale Sampling-Länge.

Sampling-Rate	Sampling-Dauer
36 kHz	29,1 sek.
18 kHz	58,2 sek.
9 kHz	116,5 sek.

Speicherkapazität: 2 MByte      Sampling-Bit: 16 Bit

## ■ Abtastvorgang (Sampling)

### (A) Definieren von Stimmen

Den abzutastenden Sound eine Stimmen-Nummer (VOICE No.) und eine Stimmen-Bezeichnung zuordnen.

- (1) Während der Sampling-Funktion auf die DEFINE VOICE Operation schalten.

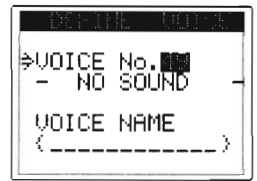
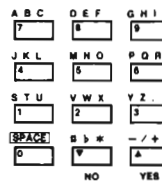
ENTER



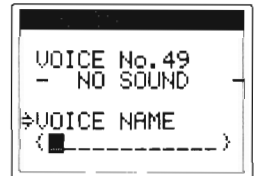
- (2) Mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ist nun eine VOICE No. dem abzutastenden Sound zuzuordnen.

\* Falls die spezifizierte Stimmen-Nr. noch nicht belegt wurde, erscheint die Meldung NO SOUND im Display.

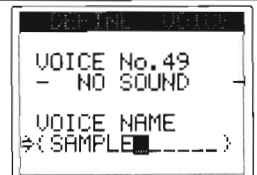
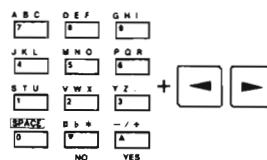
\* Besteht die spezifizierte Stimmen-Nr. bereits im Speicher, dann wird die Meldung RECORDED im Display angezeigt.



- (3) Den Cursor an die Position VOICE NAME verschieben.



- (4) Nun eine Stimmen-Bezeichnung (VOICE NAME) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten und den Cursortasten zuordnen.



(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Sampling-Funktion zu verlassen.



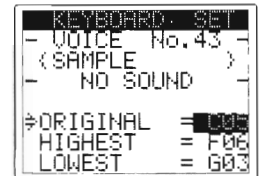
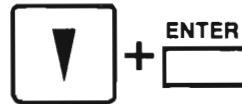
## (B) Keyboard-Einstellung

Die Taste anwählen, der der gesampelte Sound zugeordnet werden soll (Original-Taste); gleichzeitig auch den Tastenbereich eingeben, der am Keyboard für diesen Sound verwendet werden soll.

(1) Die KEYBOARD SET Operation der Sampling-Funktion aufrufen.

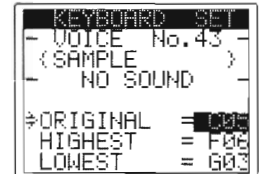
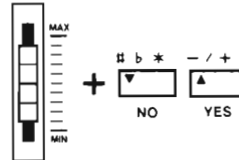
\* Falls die spezifizierte Stimme noch nicht gesampelt wurde, dann werden die anfänglichen Parameter für die Original-Taste sowie die höchste und tiefste Position angezeigt.

\* Ist die spezifizierte Stimme bereits im Speicher enthalten, dann erscheinen die früher eingestellten Parameter im Display.

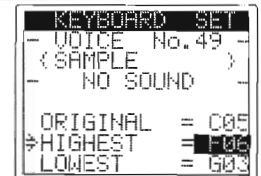


(2) Die ORIGINAL Sampling-Taste spezifizieren, indem der VALUE Glibahnregler und die VALUE Tasten verwendet werden.

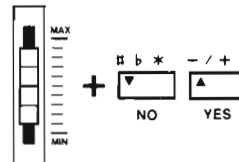
\* Die Original-Taste und die Tastenbreite (höchste und tiefste Taste) können durch Drücken der Taste auf dem angeschlossenen MIDI-Keyboard spezifiziert werden. Der Cursor auf dem FZ-10M bewegt sich automatisch an die nächste Position.



(3) Den Cursor an die höchste (HIGHEST) Position bewegen.



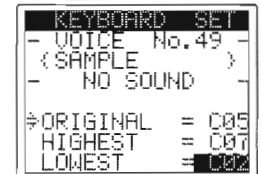
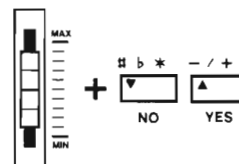
(4) Die obere Grenze für den Sampling-Bereich mit Hilfe des VALUE Glibahnreglers und der VALUE Tasten spezifizieren.



(5) Den Cursor an die niedrigste (LOWEST) Position bewegen.



(6) Die untere Grenze des Sampling-Bereiches mit Hilfe des VALUE Glibahnreglers und der VALUE Tasten spezifizieren.



(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Sampling-Funktion zu verlassen.



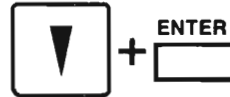
### Hinweise

- \*Der Tastenbereich zwischen tiefster (LOWEST) und höchster (HIGHEST) Taste kann auf C-1 bis G-9 eingestellt werden. Dieser Bereich ist jedoch auf 3 Oktaven über und 3 Oktaven unter der Original-Position begrenzt.
- \*Wird die höchste (HIGHEST) Position unter der tiefsten (LOWEST) Position spezifiziert, dann werden die Positionen automatisch umgekehrt, d.h. die tiefste Position wird zur höchsten (und umgekehrt).
- \*Die "KEYBOARD SET" Einstellung in jeder Funktion kann gleich wie oben gezeigt spezifiziert werden.

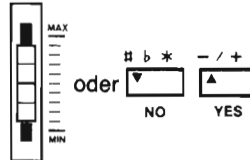
## (C) Pegel-Einstellung

Der Sampling-Aufnahmepegel und die Empfindlichkeit des für Sampling mit automatischem Trigger verwendeten Aufnahme-Triggerpegels sind zu spezifizieren. Der Sampling-Aufnahmepegel weist eine "H" und eine "L" Einstellung auf. In den meisten Fällen ist die Einstellung "H" (HIGH = hoch) zu benutzen; die Einstellung "L" (LOW = nieder) ist zu verwenden, wenn hochpegelige Klangquellen gesampelt werden.

(1) Die LEVEL SET Operation der Sampling-Funktion aufrufen. Der Cursor befindet sich anfänglich an der RECORD LEVEL Position.



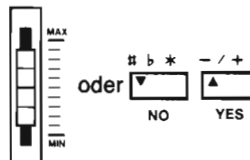
(2) Den hohen "H" (HIGH) oder niedrigen "L" (LOW) Aufnahmepegel mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.



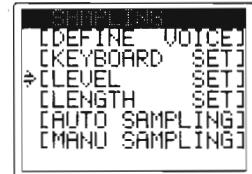
(3) Den Cursor an die TRIGGER LEVEL Position verschieben.



(4) Die Trigger-Empfindlichkeit einstellen, indem der TRIGGER LEVEL mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten auf einen beliebigen Wert im Bereich von 000 — 127 eingestellt wird.



(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Sampling-Funktion zu verlassen.



## ■ Einige Worte über den Sampling-Pegel

Der "Sampling-Pegel" hängt von den relativen Werten von drei verschiedenen Pegeln ab, d.h. von dem Original-Pegel des zu sampelnden Sounds, dem durch den SAMPLING LEVEL Gleitbahnregler eingestellten "Eingangspiegel" und dem Trigger-Empfindlichkeitspegel. Für Sampling-Ergebnisse ohne Verzerrungen ist eine genaue Aussteuerung der relativen Positionen dieser drei Pegel erforderlich.

\*Bitte achten Sie immer drauf, daß sich der Balken oben in dem Sampling-Pegelmesser bewegt, wenn der Trigger-Pegel geändert wird. Verwenden Sie diesen Balken in Kombination mit der Spitzenwert-Haltemarkierung des Pegelmessers und dem SAMPLING LEVEL Gleitbahnregler, um den Sampling-Gesamtpiegel präzise auszusteuern. Während der Pegel-Einstellung kann der abzutastende Sound eingespeist werden, um diesen zu kontrollieren und die Feineinstellung der drei genannten Pegel vorzunehmen, bevor mit der eigentlichen Aufnahme (Sampling) begonnen wird.

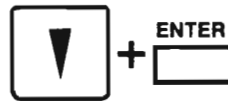
\*Die LEVEL SET Parameter beeinflussen alle Stimmen.

\*Nach der Initialisierung sind der Aufnahmepegel auf "H" und der Trigger-Pegel auf "000" eingestellt.

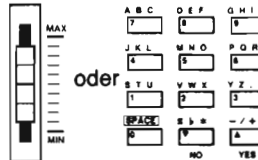
## (D) Längen-Einstellung

Mit diesem Vorgang werden die Sampling-Dauer und die Sampling-Rate für den abzutastenden Sound eingestellt.

- (1) Die LENGTH SET Operation der Sampling-Funktion aufrufen.

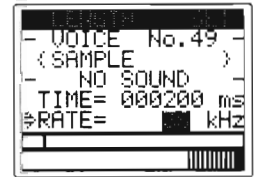


- (2) Die Sampling-Dauer (SAMPLING TIME) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren. Die Sampling-Dauer wird in Einheiten von 10 msek. eingestellt.

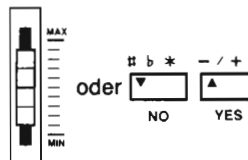


Sampling-Rate	Sampling-Dauer
36 kHz	29,1 sek.
18 kHz	58,2 sek.
9 kHz	116,5 sek.

- (3) Den Cursor an die SAMPLING RATE Position verschieben.



- (4) Die SAMPLING RATE mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren. Zwischen 36 kHz, 18 kHz und 9 kHz wählen.



- (5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Sampling-Funktion zu verlassen.












### Hinweis

\*Die LENGTH SET Parameter beeinflussen alle Stimmen.

## (E) Automatische Sampling-Funktion

Automatisches Sampling ist unter Verwendung des Aufnahmetriggers möglich, und zwar gemäß der während der vorhergehenden Operation eingestellten Parameter.

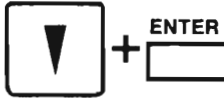

<p>(1) Die AUTO SAMPLING Operation der Sampling-Funktion aufrufen.</p>		
<p>(2) Die YES Taste drücken, um die Sampling-Operation zu initialisieren. *Für diese Operation kann der Fußschalter anstelle der YES Taste eingesetzt werden.</p>		
<p>(3) Den abzutastenden Sound einspeisen.</p>	 CD-Spieler	
<p>*Mit dem Sampling wird automatisch begonnen, wenn der Pegel dem voreingestellten Trigger-Pegel entspricht. Dabei wird die programmierte Sampling-Dauer eingehalten. *Um die automatische Abtastung zu unterbrechen, die NO Taste drücken. *Nach Ausführung der automatischen Abtastung, kann der abgetastete Sound mit Hilfe der Original-Taste und innerhalb des programmierten Tastenbereiches gespielt werden. *Die Meldung NO SOUND wechselt unmittelbar nach der automatischen Abtastung auf die Meldung RECORDED. *Eine Wiederholung der automatischen Abtastung kann durch nochmalige Betätigung der YES Taste eingeleitet werden.</p>		
<p>(4) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Sampling-Funktion zu verlassen.</p>		

### Hinweis






Die anstelle der Meldung NO SOUND erscheinende Meldung SYNTHESIZED oder RECORDED zeigt an, daß die spezialisierte Stimme bereits existiert und mit Hilfe der Wellenform-Synthese bzw. der Sampling-Aufnahme kreiert wurde.

## (F) Manuelle Sampling-Funktion

Der Abtastvorgang kann auch manuell ausgeführt werden, ohne die Sampling-Triggerfunktion zu benutzen.

<p>(1) Die MANUAL SAMPLING Operation der Sampling-Funktion aufrufen.</p>		
--	---	--


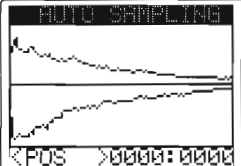

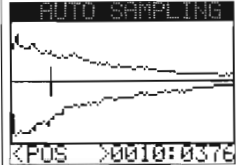

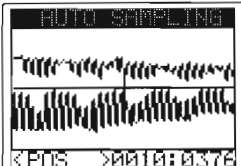

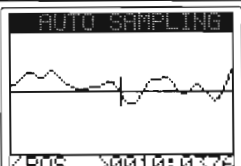



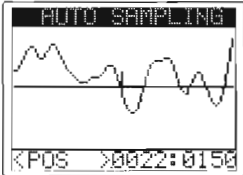

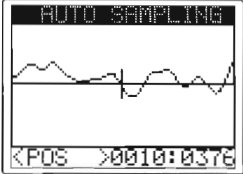
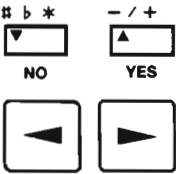
<p>(2) Die YES Taste drücken, um mit der manuellen Sampling-Operation zu beginnen.</p>		
<p>*Die Abtastung wird für die programmierte Sampling-Dauer ausgeführt.          *Um die Abtastung zu unterbrechen, die NO Taste drücken.          *Nach Ausführung der manuellen Abtastung, kann der abgetastete Sound mit Hilfe der Original-Taste und innerhalb des programmierten Tastenbereiches gespielt werden.          *Die Meldung NO SOUND wechselt unmittelbar nach der automatischen Abtastung auf die Meldung RECORDED.          *Eine Wiederholung der manuellen Abtastung kann durch nochmalige Betätigung der YES Taste eingeleitet werden.</p>		
<p>(4) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Sampling-Funktion zu verlassen.</p>		

**Hinweise**

- \*Für diese Operation kann der Fußschalter anstelle der YES Taste eingesetzt werden.
- \*Die anstelle der Meldung NO SOUND erscheinende Meldung SYNTHESIZED oder RECORDED zeigt an, daß die spezifizierte Stimme bereits existiert und mit Hilfe der Wellenform-Synthese bzw. der Sampling-Aufnahme kreiert wurde.

**■ Sampling-Grafik-Display**

<p>Unmittelbar nach der automatischen oder manuellen Abtastung (während des NEXT REC Status) ist die DISPLAY Taste zu drücken, um die Wellenform des gerade gesampelten Sounds anzuzeigen.</p>		
<p>Den Indikator dabei mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten nach rechts oder links bewegen. Die der Position des Indikators entsprechenden Sampling-Daten werden unten im Display angezeigt.</p>		
<p>Durch Betätigung der [▼] Cursortaste kann der mit Hilfe des Indikators angewählte Ausschnitt der Wellenform in der horizontalen Achse vergrößert dargestellt werden.</p>		
<p>Die [▼] Cursortaste nochmals drücken, um den spezifizierten Ausschnitt der Wellenform in der horizontalen Achse weiter zu vergrößern.</p>		

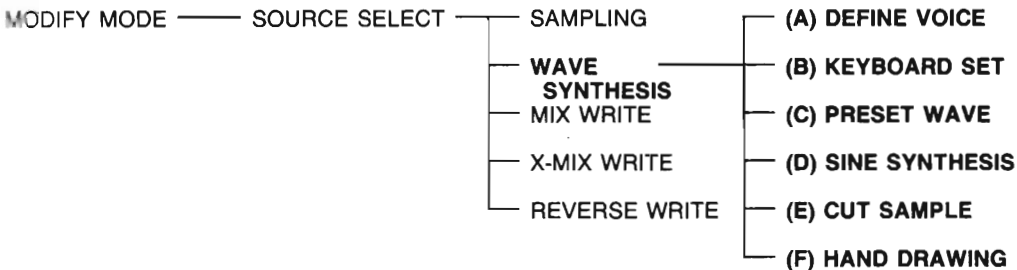
<p>Wiederholte Betätigung der [ ▼ ] Cursorstaste führt zu einer Vergrößerung der Sampling-Daten, um auch winzige Signal-Nuancen in allen Einzelheiten verifizieren zu können.</p>		
<p>Durch Betätigung der [ ▲ ] Cursorstaste wird die Wellenform verkleinert dargestellt, wobei die Position des Indikators den Mittelpunkt bildet.</p>		
<p>Um den Indikator um jeweils eine Position entlang der Wellenform zu bewegen (nach rechts oder links), die YES bzw. NO Taste drücken. Der Wert jeder Position wird dabei jeweils in der rechten unteren Ecke des Displays angezeigt. Durch Verwendung der Cursorstasten [ ◀ ] und [ ▶ ] können Sie den Indikator jeweils um 48 Positionen nach rechts oder links verschieben. Diese Verschiebung entspricht der 1/2 Breite der Grafikanzeige.</p>		

## ■ Löschen bestehender Stimmen

Mit dem Aufrufen der automatischen oder manuellen Sampling-Operation kann anstelle der Meldung NO SOUND die Meldung RECORDED im Display erscheinen. Dies weist darauf hin, daß unter der angewählten VOICE No. bereits eine Stimme aufgezeichnet ist.

In Antwort auf den Prompt [DELETE?] können Sie nun wählen, ob Sie die vorhandene Stimme löschen und durch einen neu gesampelten Sound ersetzen möchten. Um die Stimme zu löschen, einfach die YES Taste drücken und mit der Sampling-Operation fortsetzen.

## I. Wellenform-Synthese




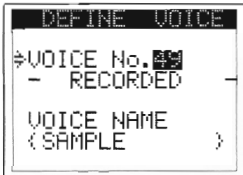
## ■ Einige Worte über die Wellenform-Synthese

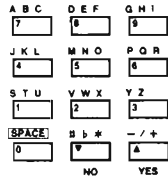
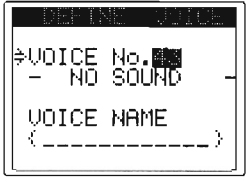

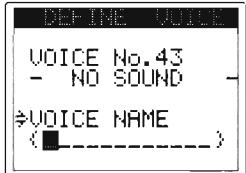
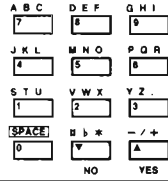
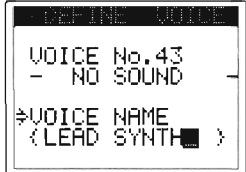


Der FZ-10M verfügt über vier verschiedene Arten der Wellenform-Synthese. Diese umfassen die Wahl der programmierten Wellenformen, die Sinuswellen-Synthese (eine Form der additiven Synthese), die Schnittproben-Synthese (bei der die Wellenformen gesampelter Sounds geschnitten und zu neuen Wellenformen zusammengesetzt werden) und die Handzeichnungs-Synthese (bei der die Wellenformen mit Hilfe der Cursorstasten und der Pegelregler "gezeichnet" werden können).

## ■ Operationen der Wellenform-Synthese

### (A) Definieren von Stimmen

Dem zu kreierenden Sound eine Stimmen-Nr. und eine Stimmen-Bezeichnung zuordnen.

<p>(1) Die DEFINE VOICE Operation der Wellenform-Synthese-Funktion aufrufen.</p>		
--	---	--

<p>(2) Eine VOICE NO. dem zu kreierenden Sound zuordnen, indem die alphanumerischen Tasten verwendet werden.</p> <p>* Falls die spezifizierte Stimmen-Nummer noch nicht belegt ist, erscheint die Meldung NO SOUND im Display.</p> <p>* Ist die spezifizierte Stimmen-Nummer bereits im Speicher enthalten, dann erscheint die Meldung SYNTHESIZED oder RECORDED im Display.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die VOICE NAME Position verschieben.</p>		
<p>(4) Die Stimmen-Bezeichnung (VOICE NAME) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten zuordnen.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Wellenform-Synthese-Funktion zu verlassen.</p>		

## (B) Keyboard-Einstellung

Mit diesem Vorgang wird die Taste spezifiziert, der der synthetisierte Sound zugeordnet werden soll, und der Tastenbereich dieser Stimme wird auf dem Keyboard eingestellt.


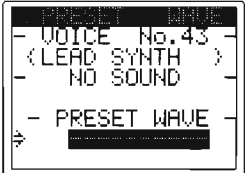
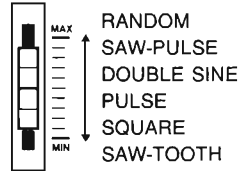
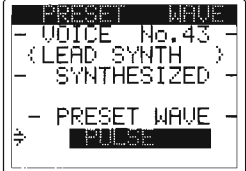
Die Sampling-Funktion "KEYBOARD SET" Anleitung (seite 20) für die Keyboard-Einstellung befolgen.


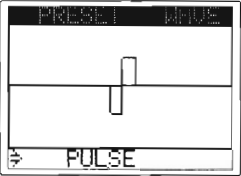

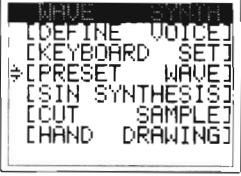
### Hinweis

\* Der Tastenbereich zwischen tiefster und höchster Taste kann auf C-1 bis G-9 eingestellt werden. Dieser Bereich ist jedoch auf 3,5 Oktaven über und 2,5 Oktaven unter der Original-Position begrenzt.

## (C) Programmierte Wellenformen (Presets)





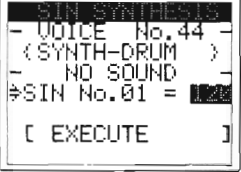

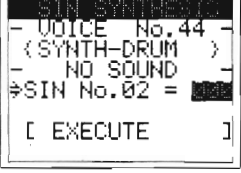
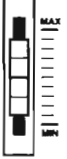
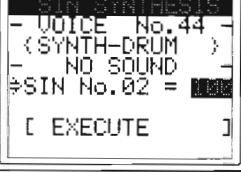
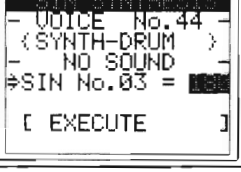

Mit diesem Vorgang kann eine programmierte Wellenform angewählt werden, gleich wie bei einem konventionellen Synthesizer.


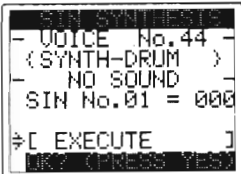

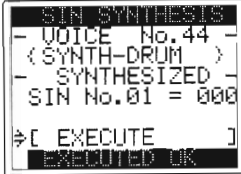

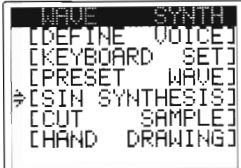
<p>(1) Die PRESET WAVE Operation der Wellenform-Synthese-Funktion aufrufen.</p>		
<p>(2) Die gewünschte programmierte Wellenform mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehertastatur spezifizieren.</p>		

<p>(3) Die DISPLAY Wahl-taste drücken, um eine Grafik-Anzeige der spezifizierten Wellenform zu erhalten.</p>	<p>DISPLAY</p> 	
<p>(4) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Wellenform-Synthese-Funktion zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	

## (D) Sinuswellen-Synthese

Dieser Vorgang gestattet das Kreieren neuer Wellenformen durch additive Synthese der Sinuswellen.

<p>(1) Nach Ausführung der DEFINE VOICE Operation ist die SINE SYNTHESIS Operation der Wellenform-Synthese-Funktion aufzurufen.</p>	 + ENTER 																			
<p>(2) Den LEVEL der grundlegenden Sinuswelle mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Der Pegel kann im Bereich von 000 bis 255 eingestellt werden.</p>	 MAX 255 oder MIN 000 <table border="1" data-bbox="768 799 906 948"> <tr><td>A B C</td><td>D E F</td><td>G H I</td></tr> <tr><td>J K L</td><td>M N O</td><td>P Q R</td></tr> <tr><td>S T U</td><td>V W X</td><td>Y Z</td></tr> <tr><td>[SPACE]</td><td>[*]</td><td>[-/+]</td></tr> <tr><td>[0]</td><td>[1]</td><td>[2]</td></tr> <tr><td></td><td>NO</td><td>YES</td></tr> </table>	A B C	D E F	G H I	J K L	M N O	P Q R	S T U	V W X	Y Z	[SPACE]	[*]	[-/+]	[0]	[1]	[2]		NO	YES	
A B C	D E F	G H I																		
J K L	M N O	P Q R																		
S T U	V W X	Y Z																		
[SPACE]	[*]	[-/+]																		
[0]	[1]	[2]																		
	NO	YES																		
<p>(3) Die [▶] Cursortaste drücken, um die zweite Harmonische anzuwählen.</p>																				
<p>(4) Den LEVEL der zweiten Harmonischen mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Der Pegel kann im Bereich von 000 bis 255 eingestellt werden.</p>	 MAX 255 oder MIN 000 <table border="1" data-bbox="768 1186 906 1335"> <tr><td>A B C</td><td>D E F</td><td>G H I</td></tr> <tr><td>J K L</td><td>M N O</td><td>P Q R</td></tr> <tr><td>S T U</td><td>V W X</td><td>Y Z</td></tr> <tr><td>[SPACE]</td><td>[*]</td><td>[-/+]</td></tr> <tr><td>[0]</td><td>[1]</td><td>[2]</td></tr> <tr><td></td><td>NO</td><td>YES</td></tr> </table>	A B C	D E F	G H I	J K L	M N O	P Q R	S T U	V W X	Y Z	[SPACE]	[*]	[-/+]	[0]	[1]	[2]		NO	YES	
A B C	D E F	G H I																		
J K L	M N O	P Q R																		
S T U	V W X	Y Z																		
[SPACE]	[*]	[-/+]																		
[0]	[1]	[2]																		
	NO	YES																		
<p>(5) Die Vorgänge (3) und (4) wiederholen, um die Pegel von bis zu 48 Harmonischen einzustellen.</p>																				
<p>*Nachdem die Pegel der einzelnen Harmonischen (Obertöne) eingestellt wurden, die DISPLAY Wahl-taste drücken, um eine Grafik-Anzeige der Pegel der Harmonischen zu erhalten. Falls nur die grundlegende Harmonische eingestellt wurde, dann können anschließend auch die höheren Harmonischen mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingegeben werden.</p>																				

<p>(6) Den Cursor an die EXECUTE Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(7) Als Antwort auf den Prompt [OK?] ist nun die YES Taste zu drücken.</p>		
<p>(8) Die ESCAPE Taste drücken, um die Sinuswellen-Synthese zu verlassen und auf die Wellenform-Synthese zu schalten.</p>		

## ■ Einige Worte über die Grafik-Anzeige

Durch Betätigung der [▶] Cursortaste wird die Nummer der Harmonischen erhöht.

Um danach die Nummer wieder zu verringern, einfach die [◀] Cursortaste auf die gleiche Weise wiederholt betätigen. Beim Kreieren von Stimmen mit einer Vielzahl von Harmonischen wird es häufig als bequem empfunden, die [▶] Cursortaste gedrückt zu halten und die Pegel der einzelnen Sinuswellen mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers zu erhöhen bzw. zu vermindern.


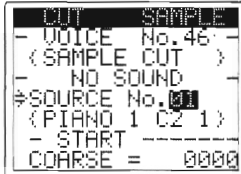

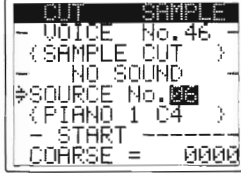


### Hinweise

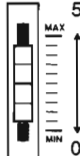
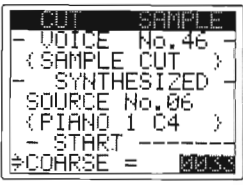

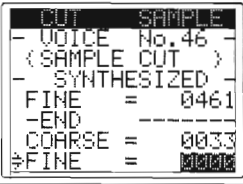
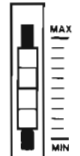
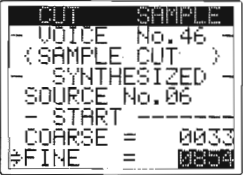

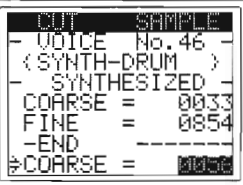
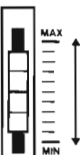
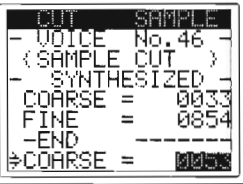

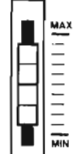
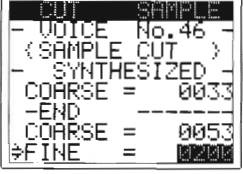
\*Der mit der Initialisierung erhaltene Wert für die grundlegende Sinuswelle und alle Harmonischen ist 000.

\*Die Sinuswellen-Synthese-Operation ist erst beendet, nachdem der EXECUTE Vorgang ausgeführt wurde. Die resultierenden Sounds können also erst nach diesem Vorgang gespielt werden.

## (E) Schnittprobe


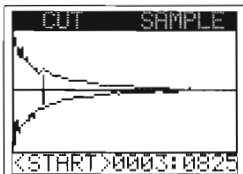
Bei diesem Vorgang wird ein Teil einer gesampelten Wellenform herausgeschnitten, um als unabhängiger Sound verwendet zu werden.

<p>(1) Nach Ausführung der DEFINE VOICE Operation ist die CUT SAMPLE Operation der Wellenform-Synthese-Funktion aufzurufen.</p>		
<p>(2) Die Nummer der als Klangquelle zu verwenden, gesampelten Stimme mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. *Die Bezeichnung der angewählten Stimme wird gemeinsam mit der Nummer angezeigt.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die COARSE Position verschieben.</p>		

<p>(4) Den Startpunkt der Schnittprobe grob mit Hilfe des COARSE Parameters spezifizieren. Die Einstellung mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten vornehmen.</p> <p>*Die Meldung NO SOUND wechselt auf die Meldung SYNTHESIZED und der neue Sound kann gespielt werden, nachdem der COARSE Parameter gesetzt wurde.</p>	<p>(variiert mit den Stimmen)</p>  <p>56</p> <p>oder</p> <p>MIN 000</p>	
<p>(5) Den Cursor an die FINE Position verschieben.</p>		
<p>(6) Nun den Startpunkt der Schnittprobe mit Hilfe des FINE Parameters genauer einstellen. Für diese Einstellung den VALUE Gleitbahnregler, die VALUE Tasten oder die Zehnertastatur verwenden.</p>	 <p>1023 (variiert mit den Stimmen)</p> <p>+ # b * - / +</p> <p>NO YES</p> <p>MIN 0000</p>	
<p>(7) Die [▼] Cursortaste drücken.</p>		
<p>(8) Den Endpunkt der Schnittprobe grob mit Hilfe des COARSE Parameters spezifizieren. Die Einstellung mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten vornehmen.</p>	 <p>oder</p> <p>MIN</p>	
<p>(9) Den Cursor an die FINE Position verschieben.</p>		
<p>(10) Nun den Endpunkt der Schnittprobe mit Hilfe des FINE Parameters genauer einstellen. Für diese Einstellung den VALUE Gleitbahnregler, die VALUE Tasten oder die Zehnertastatur verwenden.</p>	 <p>1023 (variiert mit den Stimmen)</p> <p>+ # b * - / +</p> <p>NO YES</p> <p>MIN 0000</p>	

## ■ Schnittproben-Grafik-Anzeige

Die spezifizierten CUT SAMPLE Start- und Endpunkte lassen sich in der Grafik-Anzeige darstellen.

<p>(1) Die DISPLAY Taste drücken, wenn sich der Cursor an der COARSE oder FINE Position des Start- oder des Endpunktes befindet, um den Start- bzw. Endpunkt anzuzeigen.</p>	<p>DISPLAY</p> 	
--	--	--

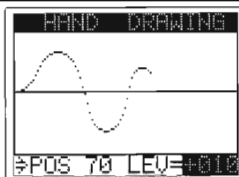
Diese Grafik-Anzeige-Funktion arbeitet auf die gleiche Weise wie die Grafik-Anzeige der Sampling-Funktion, wobei jedoch der Indikator in diesem Fall den Start- oder Endpunkt anzeigt.

## (F) Handzeichnung

Mit Hilfe von "Handzeichnungen" können Original-Wellenformen kreiert bzw. programmierte Wellenformen (Presets) und mit Hilfe der Sinuswellen-Synthese oder der Schnittproben-Operation kreierte Wellenformen modifiziert werden.

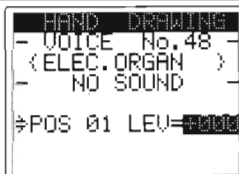
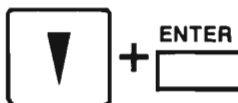
### ■ Einige Worte über Handzeichnungen

Während der Handzeichnungs-Operation werden die Wellenformen in bis zu 96 Positionen unterteilt. Jeder dieser 96 Positionen wird ein Pegel (LEVEL) zugeordnet, so daß die rechts abgebildete Wellenform erhalten wird.

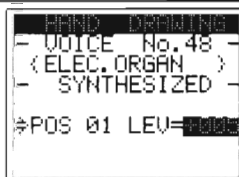


(1) Nach Ausführung der DEFINE VOICE Operation ist die HAND DRAWING Operation der Wellenform-Synthese-Funktion aufzurufen.

\*Wird eine mit Hilfe einer Synthese-Operation kreierte Stimme modifiziert, dann erscheint die Meldung SYNTHESIZED im Display.

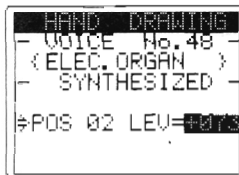
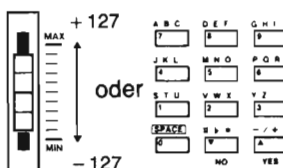


(2) Die Positions-Nummer (1 ~ 96) mit Hilfe der Cursortasten [▶] und [◀] spezifizieren.



(3) Den Wert jeder einzelnen Position mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren (oder ändern).

\*Die Schritte (2) und (3) für alle Positionen wiederholen, wobei mit Hilfe der Cursortaste [▶] die Positionen zu erhöhen sind.



(4) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Wellenform-Synthese-Funktion zu verlassen.

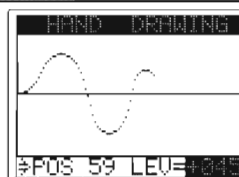



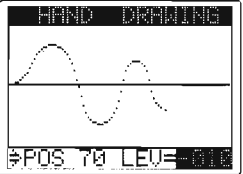


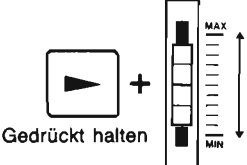
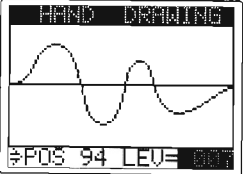
### ■ Handzeichnungs-Grafik-Anzeige

Während der Handzeichnungs-Operation können die Wellenform-Positionen und die relativen Werte grafisch angezeigt werden. Auch ein Einschreiben von Wellenformen ist in diesem Modus möglich.

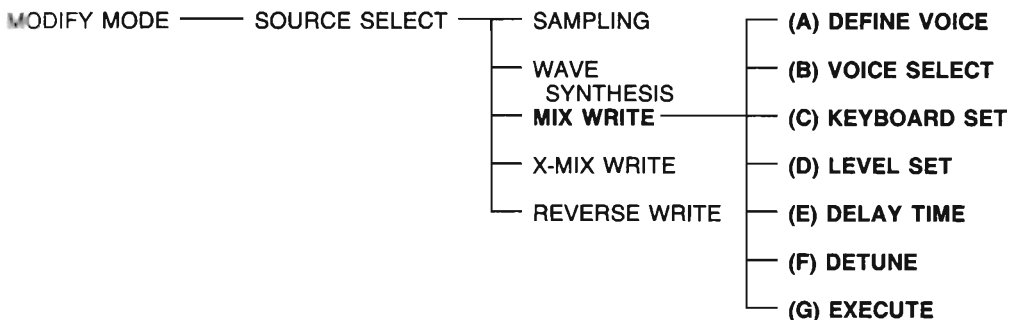
**Anzeigen oder Ändern bestehender Wellenformen:**

(1) Die DISPLAY Taste, wenn die normale Handzeichnungs-Anzeige angewählt ist.



<p>(2) Die [▶] Cursortaste verwenden, um den Cursor entlang der Zeitachse der Wellenform mit zunehmender Position nach rechts zu verschieben. Die Positions-Nummer und der relative Pegel werden unten im Grafik-Display angezeigt.</p>		
<p><b>Kreieren einer neuen Wellenform mittels Handzeichnung:</b>  (1) Die DISPLAY Taste, wenn die normale Handzeichnungs-Anzeige angewählt ist.</p>	<p><b>DISPLAY</b></p> 	
<p>(2) Die [▶] Cursortaste verwenden, um den Cursor entlang der Zeitachse der Wellenform mit zunehmender Position nach rechts zu verschieben. Die Werte für die einzelnen Positionen unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben. Die Positions-Nummer und der relative Pegel werden unten im Grafik-Display angezeigt. Manchmal ist es einfacher, die [▶] Cursortaste gedrückt zu halten und den VALUE Gleitbahnregler zu verschieben, um die Wellenform zu "zeichnen". Für diesen Vorgang ist jedoch einige Übung erforderlich. Achten Sie darauf, daß Sie mit Hilfe der [◀] Cursortaste die Positions-Nummer jeweils verringern können.</p> <p>*Nach Beendigung einer Wellenform können die Pegel nur mit Hilfe der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur geändert werden.</p>		

## ■ Schreiben von Mischklängen (MIX WRITE)




### ■ Einige Worte über das Schreiben von Mischklängen

Mit Hilfe der Schreibfunktion für Mischklänge können zwei verschiedene, durch Sampling kreierte Stimmen "gemischt" werden, um einen neuen Sound zu kreieren. Die Wellenform-Daten der beiden Stimmen werden dabei gemischt, ohne daß die Parameter der Stimmen Einfluß auf den neuen Sound haben.

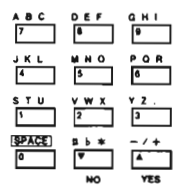


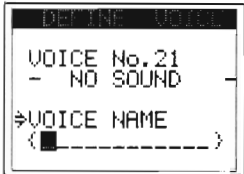
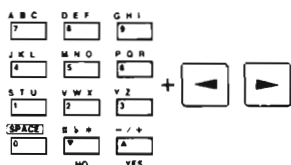
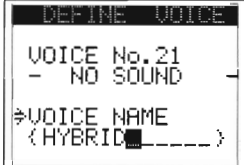

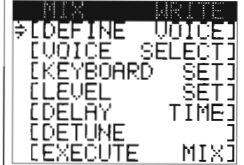
### ■ Operationen für das Schreiben von Mischklängen

#### (A) Definieren von Stimmen (DEFINE VOICE)

Eine Stimmen-Nummer und eine Stimmen-Bezeichnung dem neu zu kreierenden Sound zuordnen.


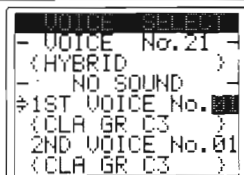
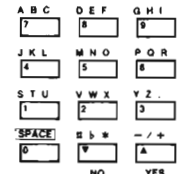
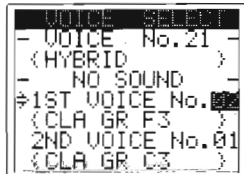

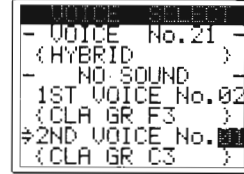
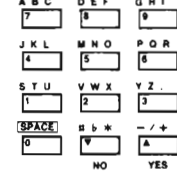
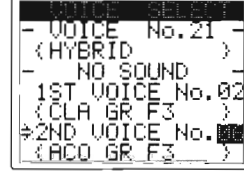
<p>(1) Die DEFINE VOICE Operation der Funktion für das Schreiben von Mischklängen aufrufen.</p>	<p><b>ENTER</b></p> 	
---	---	--



<p>(2) Dem zu kreierenden Sound eine VOICE No. mit Hilfe der alphanumerischen Tasten zuordnen.</p> <p>* Falls unter der spezifizierten Stimmen-Nummer noch kein Sound abgelegt ist, erscheint die Meldung NO SOUND im Display.</p> <p>* Wurde unter der spezifizierten Stimmen-Nummer bereits ein Sound aufgezeichnet, dann erscheint die Meldung RECORDED (oder SYNTHESIZED) im Display.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die VOICE NAME Position verschieben.</p>		
<p>(4) Eine Stimmen-Bezeichnung (VOICE NAME) unter Verwendung der alphanumerischen Tasten zuordnen.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Schreiben von Mischklängen zu verlassen.</p>		

## (B) Stimmenwahl

Die Nummern der beiden zu mischenden Stimmen spezifizieren.

<p>(1) Die VOICE SELECT Operation für das Schreiben von Mischklängen aufrufen.</p>		
<p>(2) Die Stimmen-Nr. einer der zu mischenden Stimmen mit Hilfe der Zehnertastatur oder des VALUE Gleitbahnreglers eingeben.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die 2ND VOICE Position verschieben.</p>		
<p>(4) Die Stimmen-Nr. der zweiten zu mischenden Stimme mit Hilfe der Zehnertastatur oder des VALUE Gleitbahnreglers eingeben.</p>		

- (5) Die ESCAPE Taste drücken, um die Funktion für das Schreiben von Mischklängen zu verlassen.

ESCAPE

```

MIX WRITE
[DEFINE VOICE]
[VOICE SELECT]
[KEYBOARD SET]
[LEVEL SET]
[DELAY TIME]
[DETUNE ]
[EXECUTE MIX]
  
```

## (C) Keyboard-Einstellung

Mit diesem Vorgang wird die Taste spezifiziert, der die Stimme zugeordnet werden soll (Original-Taste), und der Tastenbereich dieser Stimme wird auf dem Keyboard eingestellt.

Die Sampling-Funktion "KEYBOARD SET" Anleitung (seite 20) für die Keyboard-Einstellung befolgen.

## (D) Pegel-Einstellung

Den Pegel der beiden zu mischenden Stimmen einstellen.

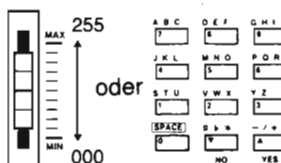
- (1) Die LEVEL SET Operation der Funktion für das Schreiben von Mischklängen aufrufen.



```

LEVEL SET
- VOICE No.21
<HYBRID >
NO SOUND
=>1ST LEVEL = 
2ND LEVEL = 127
  
```

- (2) Den Level der ersten zu mischenden Stimme mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der Zehntertastatur spezifizieren.



```

LEVEL SET
- VOICE No.21
<HYBRID >
NO SOUND
=>1ST LEVEL = 
2ND LEVEL = 127
  
```

- (3) Den Cursor an die 2ND LEVEL Position verschieben.



```

LEVEL SET
- VOICE No.21
<HYBRID >
NO SOUND
1ST LEVEL = 058
=>2ND LEVEL = 
  
```

- (4) Den Pegel der zweiten zu mischenden Stimme mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der Zehntertastatur spezifizieren.



```

LEVEL SET
- VOICE No.21
<HYBRID >
NO SOUND
1ST LEVEL = 058
=>2ND LEVEL = 
  
```

- (5) Die ESCAPE Taste drücken, um die Funktion für das Schreiben von Mischklängen zu verlassen.

ESCAPE

```

MIX WRITE
[DEFINE VOICE]
[VOICE SELECT]
[KEYBOARD SET]
[LEVEL SET]
[DELAY TIME]
[DETUNE ]
[EXECUTE MIX]
  
```

### Hinweis

Der Pegel kann im Bereich von 000 bis 255 eingestellt werden. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 127 eingestellt.

## (E) Verzögerungszeit

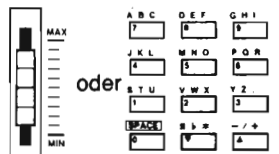
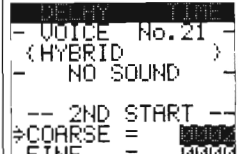

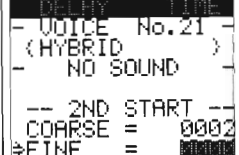

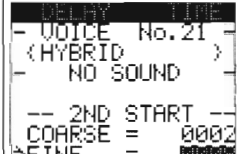

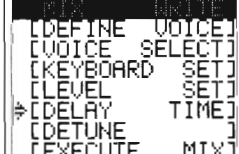
Den Startpunkt der zweiten Stimme in Bezug auf den Startpunkt der ersten Stimme spezifizieren.

- (1) Die DELAY TIME Operation der Funktion für das Schreiben von Mischklängen aufrufen.



```

DELAY TIME
- VOICE No.21
<HYBRID >
NO SOUND
-- 2ND START --
=>COARSE = 
FINE = 0000
  
```



<p>(2) Die Verzögerungszeit (DELAY TIME) der zweiten Stimme grob spezifizieren, wofür der VALUE Gleitbahnregler oder die Zehnertastatur zu verwenden ist.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die FINE Position verschieben.</p>		
<p>(4) Die Feineinstellung der DELAY TIME für die zweite Stimme mit Hilfe der Zehnertastatur vornehmen.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Funktion für das Schreiben von Mischklängen zu verlassen.</p>		

**Hinweis**

Mit der Initialisierung sind die Werte der COARSE und FINE Parameter auf 000 eingestellt.

**■ Grafik-Anzeige der Verzögerungszeit**

Wenn dieser Parameter eingestellt wird, kann die Verzögerungszeit der zweiten Stimme grafisch angezeigt werden. In diesem Modus ist auch ein Einstellen der Verzögerungszeit möglich.

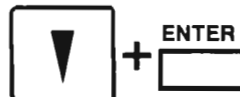
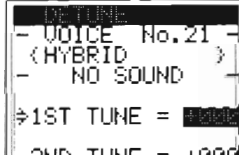
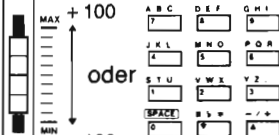
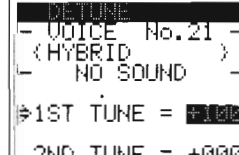
<p>(1) Die DISPLAY Wahl Taste drücken, wenn die normale DELAY TIME Anzeige angewählt ist. *Die Grafik-Anzeige arbeitet auf die gleiche Weise wie während der CUT SAMPLE Grafik-Anzeige, wobei jedoch in diesem Fall der Indikator nur die Verzögerungszeit anzeigt.</p>		
---	---	--


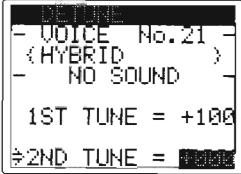
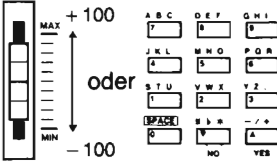
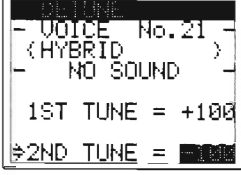

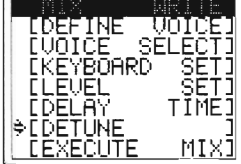
**Hinweis**

Falls auch die erste Stimme verstimmt wird, dann ist die tatsächliche Länge der Wellenform nach der Mischung länger. Die Grafik-Anzeige der Verzögerungszeit zeigt jedoch nur die ursprüngliche Länge an.

**(F) Verstimmung**

Die beiden zu mischenden Stimmen stimmen.

<p>(1) Die DETUNE Operation der Funktion für das Schreiben von Mischklängen aufrufen.</p>		
<p>(2) Die Verstimmung der ersten Stimme unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		


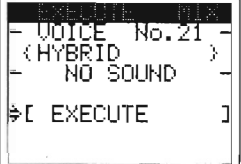

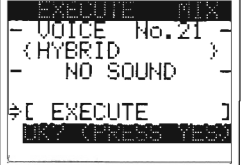

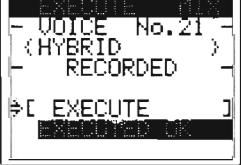

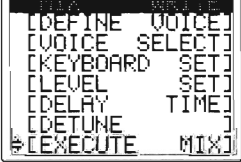
<p>3) Den Cursor an die 2ND TUNE Position verschieben.</p>		
<p>4) Die Verstimmung der zweiten Stimme unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		
<p>5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Schreiben von Mischklängen zu verlassen.</p>		

**Hinweise**

- \*Mit der Initialisierung wird die Stimmung jeder Stimme auf die während des Sampling-Vorganges eingestellte Original-Taste eingestellt.
- \*Die Stimmung kann um 50 Cent (ein Halbton) erhöht oder vermindert werden.

**(G) Ausführung der Mischklänge**

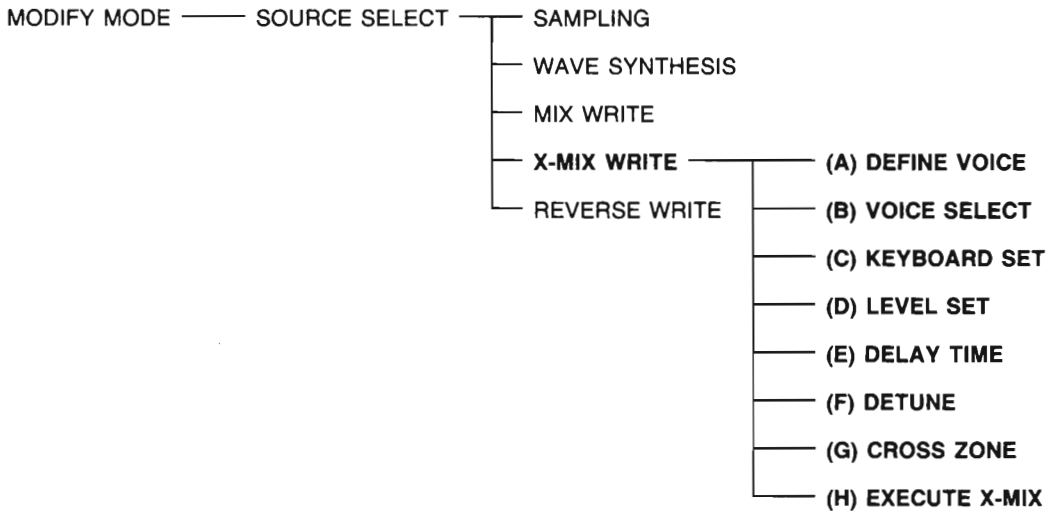
Mit diesem Vorgang werden die Sounds gemäß der vorhergehend eingegebenen Parameter gemischt.

<p>1) Die EXECUTE MIX Operation der Funktion für das Schreiben von Mischklängen aufrufen.</p>		
<p>2) Die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>3) Als Antwort auf den [OK?] Prompt die YES Taste drücken.</p>		
<p>4) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Schreiben von Mischklängen zu verlassen.</p>		

**Hinweis**

Falls ein mittels Wellenform-Synthese kreierter Sound als eine Stimme für das Schreiben von Mischklängen spezifiziert wird, dann erscheint mit der Betätigung der ENTER Taste im obigen Vorgang (2) die Meldung VOICE NO. ERROR im Display.

## IV. Schreiben von Kombinationsklängen (X-MIX WRITE)




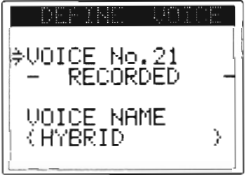
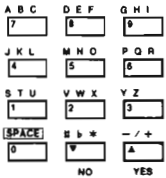
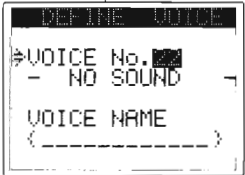

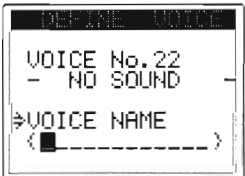
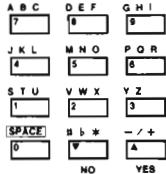
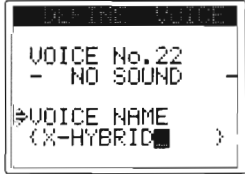
### ■ Einige Worte über Kombinationsklänge

Die Funktion für das Schreiben von Mischklänge wird für das Mischen von zwei Stimmen in einen einzelnen Sound verwendet, wogegen die Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen eingesetzt werden kann, um zwei Sounds an einem gegebenen Schnittpunkt zu "verbinden" (kombinieren).

### ■ Operationen für das Schreiben von Kombinationsklängen

#### (A) Definieren von Stimmen (DEFINE VOICE)

Eine Stimmen-Nummer und eine Stimmen-Bezeichnung dem neu zu kreierenden Sound zuordnen.

<p>(1) Die DEFINE VOICE Operation der Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen aufrufen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
<p>(2) Dem zu kreierenden Sound eine VOICE No. mit Hilfe der alphanumerischen Tasten zuordnen.            *Falls unter der spezifizierten Stimmen-Nummer noch kein Sound abgelegt ist, erscheint die Meldung NO SOUND im Display.            *Wurde unter der spezifizierten Stimmen-Nummer bereits ein Sound aufgezeichnet, dann erscheint die Meldung RECORDED (oder SYNTHESIZED) im Display.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die VOICE NAME Position verschieben.</p>		
<p>(4) Eine Stimmen-Bezeichnung (VOICE NAME) unter Verwendung der alphanumerischen Tasten zuordnen.</p>		

- (5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Schreiben von Kombinationsklängen zu verlassen.

ESCAPE

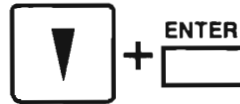
```

X-MIX WRITE
[DEFINE VOICE]
[VOICE SELECT]
[KEYBOARD SET]
[LEVEL SET]
[DELAY TIME]
[DETUNE ]
[CROSS ZONE]
  
```

## (B) Stimmenwahl

Die Nummern der beiden zu kombinierenden Stimmen spezifizieren.

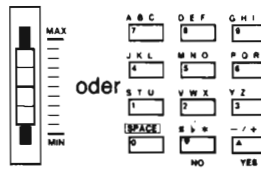
- (1) Die VOICE SELECT Operation für das Schreiben von Kombinationsklängen aufrufen.



```

VOICE SELECT
- VOICE No.22 -
(X-HYBRID )
NO SOUND
=>1ST VOICE No.
(CLA GR F3 )
2ND VOICE No.06
(ACO GR F3 )
  
```

- (2) Die Stimmen-Nr. einer der zu kombinierenden Stimmen mit Hilfe der Zehnertastatur oder des VALUE Gleitbahnreglers eingeben.



```

VOICE SELECT
- VOICE No.22 -
(X-HYBRID )
NO SOUND
=>1ST VOICE No.
(ACO GR C#5 )
2ND VOICE No.06
(ACO GR F3 )
  
```

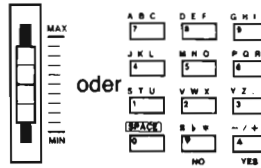
- (3) Den Cursor an die 2ND VOICE Position verschieben.



```

VOICE SELECT
- VOICE No.22 -
(X-HYBRID )
NO SOUND
1ST VOICE No.08
(ACO GR C#5 )
=>2ND VOICE No.
(ACO GR F3 )
  
```

- (4) Die Stimmen-Nr. der zweiten zu kombinierenden Stimme mit Hilfe der VALUE Tasten oder des VALUE Gleitbahnreglers eingeben.



```

VOICE SELECT
- VOICE No.22 -
(X-HYBRID )
NO SOUND
1ST VOICE No.08
(ACO GR C#5 )
=>2ND VOICE No.
(UIB C6 2 )
  
```

- (5) Die ESCAPE Taste drücken, um die Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen zu verlassen.

ESCAPE

```

X-MIX WRITE
[DEFINE VOICE]
[VOICE SELECT]
[KEYBOARD SET]
[LEVEL SET]
[DELAY TIME]
[DETUNE ]
[CROSS ZONE]
  
```

## (C) Keyboard-Einstellung

Mit diesem Vorgang wird die Taste spezifiziert, der die Stimme zugeordnet werden soll (Original-Taste), und der Tastenbereich dieser Stimme wird auf dem Keyboard eingestellt.

Die Sampling-Funktion "KEYBOARD SET" Anleitung (seite 20) für die Keyboard-Einstellung befolgen.

## (D) Pegel-Einstellung

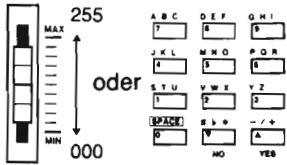
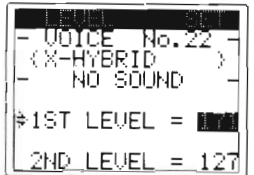

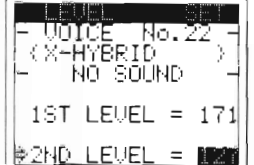
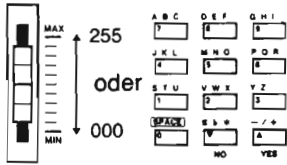
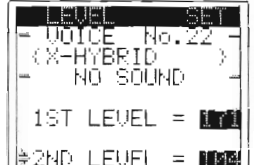


Den Pegel der beiden zu kombinierenden Stimmen einstellen.

- (1) Die LEVEL SET Operation der Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen aufrufen.



```

LEVEL SET
- VOICE No.22 -
(X-HYBRID )
NO SOUND
=>1ST LEVEL = 127
2ND LEVEL = 127
  
```


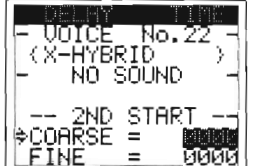
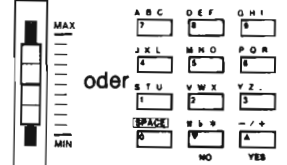
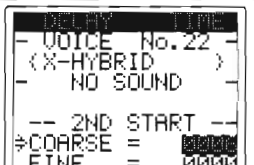

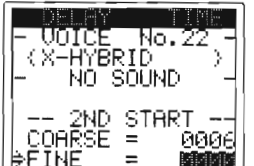
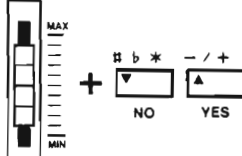
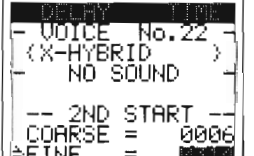
<p>(2) Den Pegel der ersten zu kombinierenden Stimme mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die 2ND LEVEL Position verschieben.</p>		
<p>(4) Den Pegel der zweiten zu kombinierenden Stimme mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um die Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen zu verlassen.</p>		

**Hinweis**

Der Pegel kann im Bereich von 000 bis 255 eingestellt werden. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 127 eingestellt.

**(E) Verzögerungszeit**

Den Startpunkt der zweiten Stimme in Bezug auf den Startpunkt der ersten Stimme spezifizieren.

<p>(1) Die DELAY TIME Operation der Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen aufrufen.</p>		
<p>(2) Die Verzögerungszeit (DELAY TIME) der zweiten Stimme grob spezifizieren, wofür der VALUE Gleitbahnregler oder die Zehnertastatur zu verwenden ist.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die FINE Position verschieben.</p>		
<p>(4) Die Feineinstellung der DELAY TIME für die zweite Stimme mit Hilfe der Zehnertastatur vornehmen.</p>		

(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Schreiben von Kombinationsklängen zu verlassen.

ESCAPE



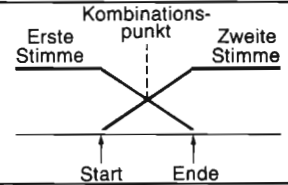
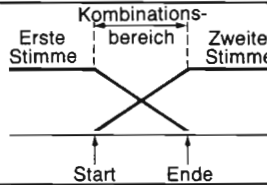
**Hinweis**

Mit der Initialisierung wird die Stimmung jeder Stimme auf die während des Sampling-Vorganges eingestellte Original-Taste eingestellt.

**(G) Kombinationsbereich**

Die Breite des Kombinationsbereiches (CROSS ZONE) einstellen.

Dieser Bereich entspricht der Zeitdauer, in der die beiden Stimmen kombiniert werden. Die Mitte dieses Bereichs stellt dabei den "Kombinationspunkt" (CROSS POINT) dar.

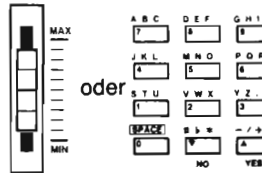


(1) Die CROSS ZONE Operation der Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen aufrufen.

ENTER



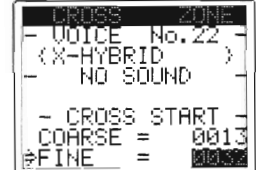
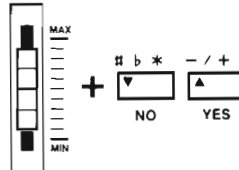
(2) Den Startpunkte des Kombinationsbereiches mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur grob einstellen.



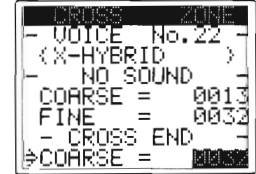
(3) Den Cursor an die Position FINE verschieben.



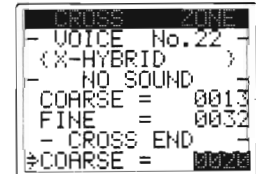
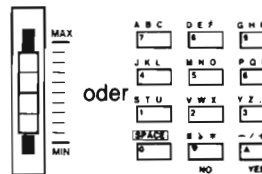
(4) Die Feineinstellung des Startpunktes des Kombinationsbereiches unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur vornehmen.



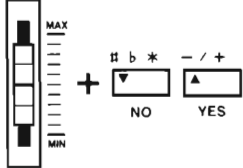
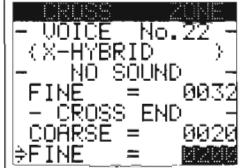


(5) Die [▼] Cursortaste drücken.



(6) Den Endpunkte des Kombinationsbereiches unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur grob einstellen.


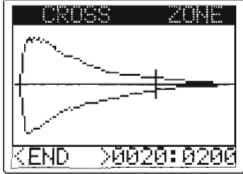

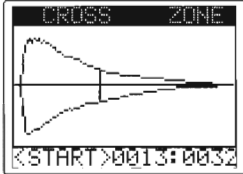

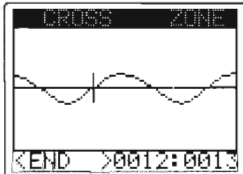




<p>(7) Die Feineinstellung des Endpunktes des Kombinationsbereiches unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur vornehmen.</p>		
<p>(8) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Schreiben von Kombinationsklängen zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	


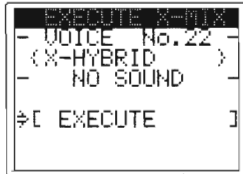

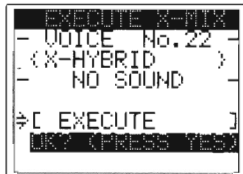

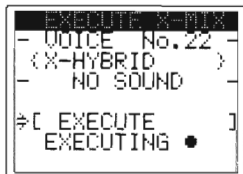
## ■ Grafik-Anzeige des Kombinationsbereiches



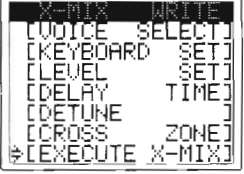
Wenn dieser Parameter eingestellt wird, ist eine grafische Anzeige der Verzögerungszeit der zweiten Stimme möglich. Auch der Kombinationsbereich kann in diesem Modus eingestellt werden.

<p>(1) Die DISPLAY Wahltaste bei angewählter normaler CROSS ZONE Anzeige drücken.</p>	<p>DISPLAY</p> 	
<p>*Die Grafik-Anzeige arbeitet gleich wie während der CUT SAMPLE Grafik-Anzeige, wobei jedoch in diesem Fall der Indikator nur den Kombinationsbereich anzeigt.</p>		
<p>*Durch Betätigung der [▼] Cursortaste wird die Wellenform jeweils vergrößert angezeigt, und zwar mit dem Indikator als Mittelpunkt. *Um die Anzeige wieder zu verkleinern, einfach auf die gleiche Weise die [▲] Cursortaste mehrmals betätigen.</p>		

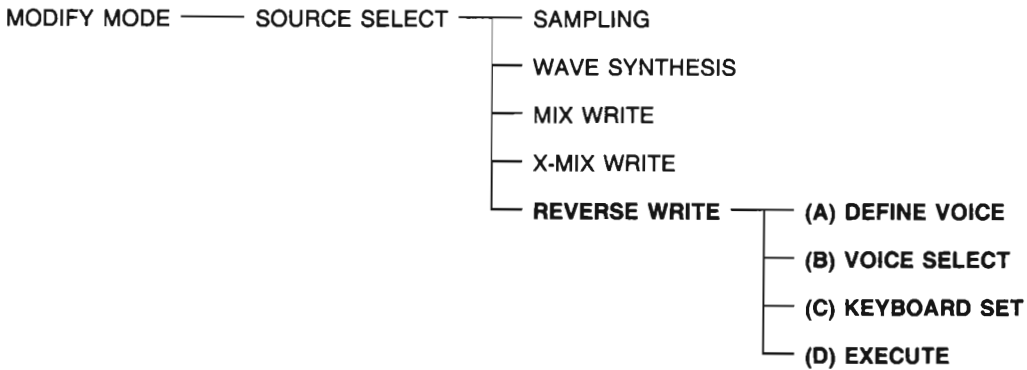
## (H) Ausführung der Kombinationsklänge

Mit diesem Vorgang werden die Sounds gemäß der vorhergehend eingegebenen Parameter kombiniert.

<p>(1) Die EXECUTE CROSS-MIX Operation der Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen aufrufen.</p>		
<p>(2) Die ENTER Taste drücken.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(3) Als Antwort auf den [OK?] Prompt die YES Taste drücken.</p>	<p>- / +</p>  <p>YES</p>	

		
(4) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Schreiben von Mischklängen zu verlassen.	ESCAPE 	

## V. Schreiben von Umkehrklängen






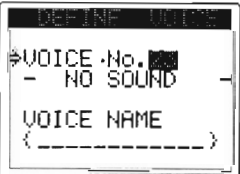

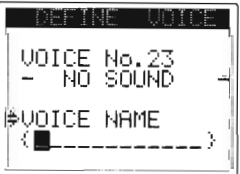
### ■ Einige Worte über das Schreiben von Umkehrklängen

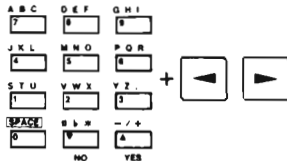
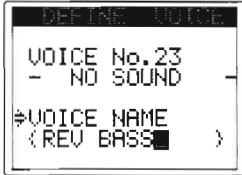

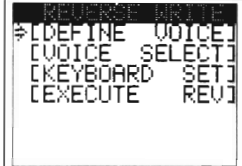
Die REVERSE WRITE Funktion kann verwendet werden, um die durch die Sampling- oder Synthese-Verfahren kreierten Sounds umzukehren.

### ■ Operationen für das Schreiben von Umkehrklängen

#### (A) Definieren von Stimmen


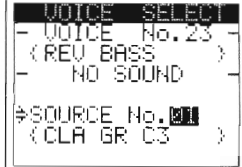
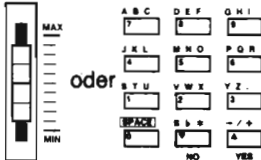
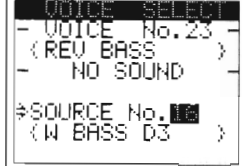


Eine Stimmen-Nummer und eine Stimmen-Bezeichnung dem neu zu kreierenden Sound zuordnen.

(1) Die DEFINE VOICE Operation der Funktion für das Schreiben von Umkehrklängen aufrufen.	 + ENTER 																									
(2) Dem zu kreierenden Sound eine VOICE No. mit Hilfe der alphanumerischen Tasten zuordnen. * Falls unter der spezifizierten Stimmen-Nummer noch kein Sound abgelegt ist, erscheint die Meldung NO SOUND im Display. * Wurde unter der spezifizierten Stimmen-Nummer bereits ein Sound aufgezeichnet, dann erscheint die Meldung RECORDED (oder SYNTHESIZED) im Display.	<table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A B C</td><td>D E F</td><td>G H I</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td>J K L</td><td>M N O</td><td>P Q R</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>S T U</td><td>V W X</td><td>Y Z .</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>SPACE</td><td>0</td><td>-/+</td></tr> <tr><td>0</td><td>NO</td><td>YES</td></tr> </table>	A B C	D E F	G H I	7	8	9	J K L	M N O	P Q R	4	5	6	S T U	V W X	Y Z .	1	2	3	SPACE	0	-/+	0	NO	YES	
A B C	D E F	G H I																								
7	8	9																								
J K L	M N O	P Q R																								
4	5	6																								
S T U	V W X	Y Z .																								
1	2	3																								
SPACE	0	-/+																								
0	NO	YES																								
(3) Den Cursor an die VOICE NAME Position verschieben.																										

<p>(4) Eine Stimmen-Bezeichnung (VOICE NAME) unter Verwendung der alphanumerischen Tasten zuordnen.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Schreiben von Umkehrklängen zu verlassen.</p>		

## (B) Stimmenwahl

Die Nummern der umzukehrenden Stimmen spezifizieren.

<p>(1) Die VOICE SELECT Operation für das Schreiben von Umkehrklängen aufrufen.</p>		
<p>(2) Die Stimmen-Nr. der umzukehrenden Stimme mit Hilfe der Zehnertastatur oder des VALUE Gleitbahnreglers eingeben.</p>		
<p>(3) Die ESCAPE Taste drücken, um die Funktion für das Schreiben von Umkehrklängen zu verlassen.</p>		

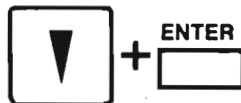
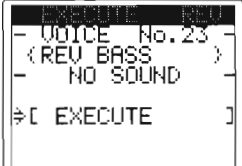

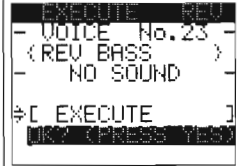
## (C) Keyboard-Einstellung

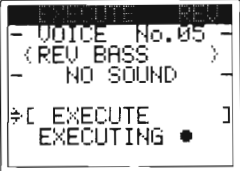
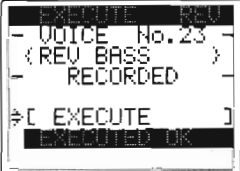

Mit diesem Vorgang wird die Taste spezifiziert, der die Stimme zugeordnet werden soll (Original-Taste), und der Tastenbereich dieser Stimme wird auf dem Keyboard eingestellt.

Die Sampling-Funktion "KEYBOARD SET" Anleitung (seite 20) für die Keyboard-Einstellung befolgen.

## (D) Ausführung der Umkehrklänge

Mit diesem Vorgang kann der anhand der obigen Einstellungen umgekehrte Sound gespielt werden.

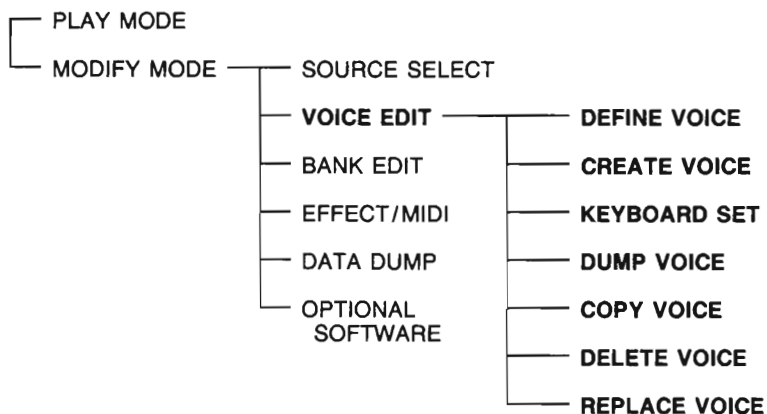
<p>(1) Die EXECUTE REVERSE Operation der Funktion für das Schreiben von Umkehrklängen aufrufen.</p>		
<p>(2) Die ENTER Taste drücken.</p>		

<p>(3) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste drücken.</p>	<p style="text-align: center;">- / + ▲ YES</p>	
		
<p>(4) Die ESCAPE Taste betätigen, um das Menü für das Schreiben von Umkehrklängen zu verlassen.</p>	<p style="text-align: center;">ESCAPE □</p>	

## Abschnitt 4: Stimmen-Editier-Hilfsmodus

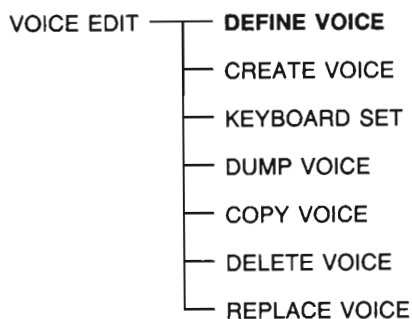
Der Stimmen-Editier-Hilfsmodus kann aus dem Menü des Modifikationsmodus aus angewählt werden. Um das Modifikationsmodus-Menü zugänglich zu machen, die MODIFY Wahl Taste drücken.


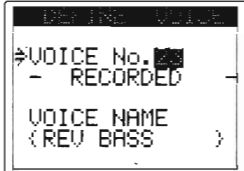
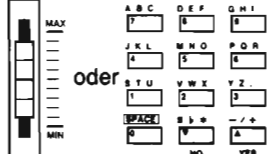
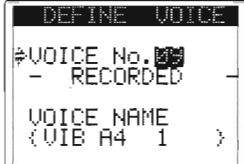

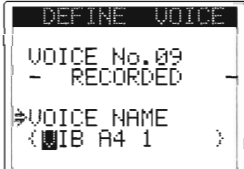
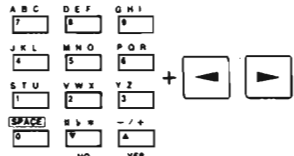
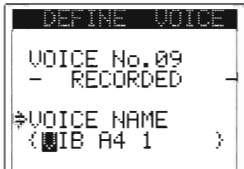

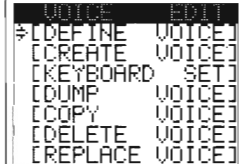
Der Stimmen-Editier-Hilfsmodus dient für das Editieren oder Ändern der im Klangquellenwahl-Hilfsmodus durch Sampling oder Synthese kreierte Sounds. Innerhalb dieses Hilfsmodus stehen sieben Funktionen zur Verfügung.



### I. Definieren von Stimmen

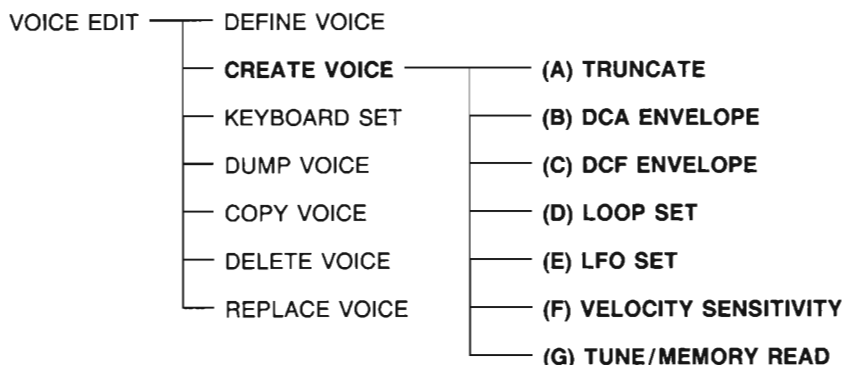
Ändern der Stimmen-Bezeichnung (VOICE NAME) der im Klangquellenwahl-Hilfsmodus kreierte Stimmen.



<p>1) Die DEFINE VOICE Funktion des Stimmen-Editier-Hilfsmodus aufrufen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
<p>2) Die Nummer der zu ändernden Stimme mit Hilfe der Zehnertastatur, der VALUE Tasten oder des VALUE Gleitbahnreglers spezifizieren.</p>	<p style="text-align: center;">oder</p> 	
<p>3) Den Cursor an die VOICE NAME Position verschieben.</p>		
<p>4) Die neue Bezeichnung eingegeben, indem auf Wunsch die alphanumerischen Tasten und die richtige Cursortaste verwendet werden.</p>		
<p>5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Stimmen-Editier-Hilfsmodus zu verlassen</p>	<p style="text-align: center;"><b>ESCAPE</b></p> 	


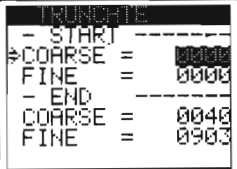
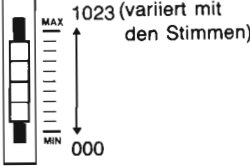
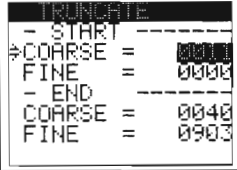

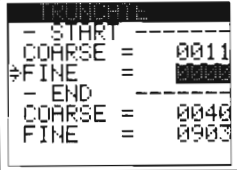
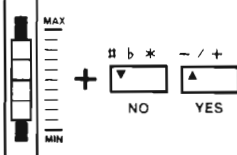
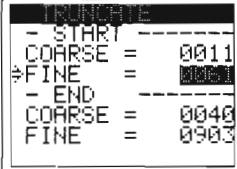

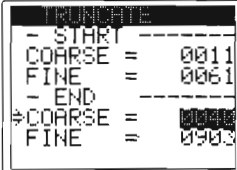
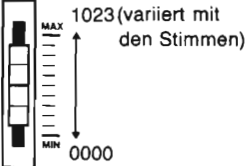
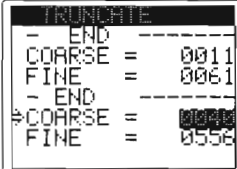
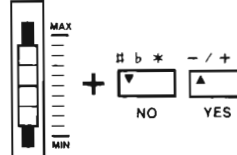
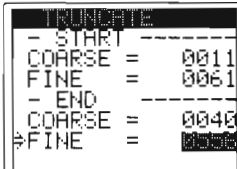

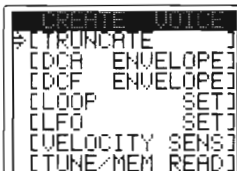
## II. Kreieren von Stimmen

Diese Funktion dient für das eigentliche Editieren der im Klangquellenwahl-Hilfsmodus kreierten Sounds (Stimmen). Natürlich ist nicht immer ein Editieren der Sounds erforderlich. Sie können aber jede beliebige oder alle Operationen innerhalb dieser Funktion verwenden, um die charakteristischen Eigenschaften der Stimmen zu ändern. Achten Sie dabei darauf, daß diese Operationen nur jeweils die definierte Stimme betrifft.




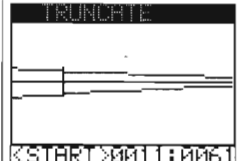

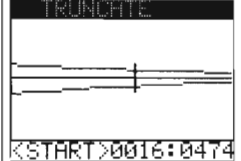

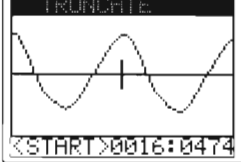
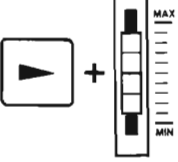


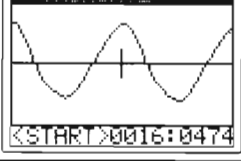

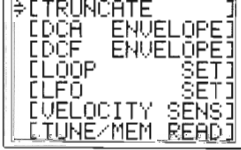
## (A) Stimmenbegrenzung (TRUNCATE)

Mit diesem Vorgang wird ein gesampelter Sound begrenzt, indem durch Eingabe eines neuen Start- und Endpunktes ein bestimmter Abschnitt dieser Stimme "herausgeschnitten" wird.

<p>(1) Die TRUNCATE Operation in der Funktion des Definierens von Stimmen aufrufen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
<p>(2) Den Startpunkt der Stimmenbegrenzung (des herauszuschneidenden Abschnittes) grob eingeben, wofür der VALUE Gleitbahnregler, die VALUE Tasten oder die Zehnertastatur zu verwenden sind.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die FINE Position verschieben.</p>		
<p>(4) Nun die Feineinstellung des Startpunktes der Stimmenbegrenzung mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur vornehmen.</p>		
<p>(5) Die [▼] Cursortaste drücken.</p>		
<p>(6) Den Endpunkt der Stimmenbegrenzung (des herauszuschneidenden Abschnittes) grob eingeben, wofür der VALUE Gleitbahnregler, die VALUE Tasten oder die Zehnertastatur zu verwenden sind.</p>		
<p>(7) Danach die Feineinstellung des Endpunktes der Stimmenbegrenzung mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur vornehmen.</p>		
<p>(8) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Kreieren von Stimmen zu verlassen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ESCAPE</b></p> 	


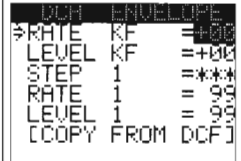
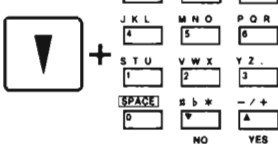
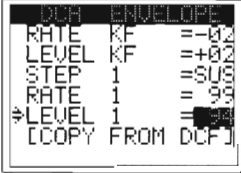
## ■ Grafik-Anzeige für Stimmenbegrenzung


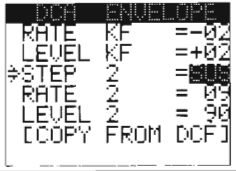

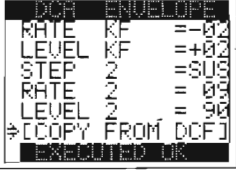

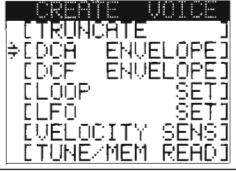
Wenn dieser Parameter eingestellt wird, kann die Stimmenbegrenzung der spezifizierten Stimme grafisch angezeigt werden. In diesem Modus ist auch ein Einstellen der Parameter für die Stimmenbegrenzung möglich.

<p>(1) Die DISPLAY Wahltaste drücken, wenn die normale TRUNCATE Anzeige angewählt ist. *Die Grafik-Anzeige arbeitet auf die gleiche Weise wie während der CUT SAMPLE Grafik-Anzeige, wobei jedoch der Indikator zuerst den derzeit eingestellten Startwert anzeigt.</p>	<p><b>DISPLAY</b></p> 	
<p>(2) Die Startposition mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten grob einstellen.</p>		
<p>(3) Die [▼] Cursortaste drücken, wodurch der mittlere Abschnitt vergrößert dargestellt wird. * Falls nur wenige Sampling-Daten vorhanden sind, dann kann zuerst diese Anzeige erscheinen.</p>		
<p>(4) Den VALUE Gleitbahnregler, die VALUE Tasten und die Cursortaste verwenden, um die Vergrößerung rechts und links von der Mitte zu erhalten. Eine Einstellung ist für jeden Abtastpunkt möglich.</p>		
<p>(5) Die [▼] Cursortaste wiederholt drücken, um eine Vergrößerung entlang der vertikalen Achse zu erhalten.</p>		
<p>(6) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü der Funktion für das Kreieren von Stimmen zu verlassen.</p>	<p><b>ESCAPE</b></p> 	

## (B) DCA-Hüllkurve




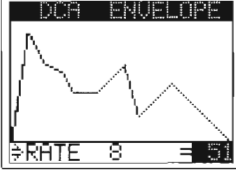


Mit Hilfe der DCA-Hüllkurven-Parameter können die zeitlichen Pegeländerungen (Lautstärke) der Stimme spezifiziert werden.

<p>(1) Die DCA ENVELOPE Operation der Funktion für das Kreieren von Stimmen aufrufen.</p>		
<p>(2) Die Werte für die einzelnen DCA ENVELOPE Parameter mit Hilfe der [▼] und [▲] Cursortasten, des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten und der Zehnertastatur eingeben.</p>		

(3) Die [ ◀ ] oder [ ▶ ] Cursortaste verwenden, um die STEP Nummer zu erhöhen bzw. zu vermindern.		
(4) Wunschgemäß kann auch die COPY FROM DCF Funktion verwendet werden, um die Einstellungen der STEP und RATE Parameter der DCF-Hüllkurven-Operation zu kopieren.		
(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Kreieren von Stimmen zu verlassen.		

## ■ Grafik-Anzeige der DCA-Hüllkurve

Die DCA ENVELOPE Parameter können unter Verwendung der Grafik-Anzeige eingestellt werden.


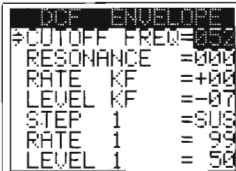
(1) Die DISPLAY Wahl Taste drücken, wenn die normale DCA ENVELOPE Anzeige angewählt ist.		
(2) Die [ ▼ ] und [ ▲ ] Cursortasten verwenden, um die STEP, RATE und LEVEL Parameter anzuwählen. Die Parameterwerte dabei mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.		
(3) Die [ ◀ ] oder [ ▶ ] Cursortaste verwenden, um die STEP Nummer zu erhöhen bzw. zu vermindern.		

### Hinweis




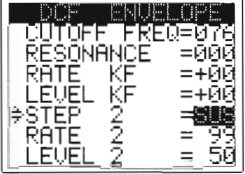

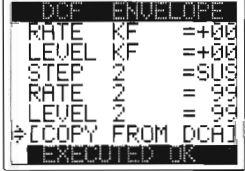


In diesem Modus ertönen alle Tasten gemäß der derzeitigen Parameter-Einstellung.

## (C) DCF-Hüllkurve

Mit diesem Vorgang wird die Filter-Hüllkurve eingestellt, einschließlich der Filter-Einsatzfrequenz und des Q-Pegels (Resonanz).




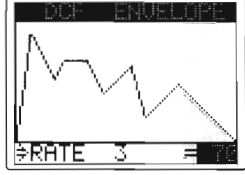


(1) Die DCF ENVELOPE Operation der Funktion für das Kreieren von Stimmen aufrufen.		
--	---	--



<p>(2) Die Werte für die einzelnen DCF ENVELOPE Parameter mit Hilfe der [▼] und [▲] Cursortasten, des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten und der Zehnertastatur einstellen.</p>		
<p>(3) Die [◀] oder [▶] Cursortaste verwenden, um die STEP Nummer zu erhöhen bzw. zu vermindern.</p>		
<p>(4) Wunschgemäß die COPY FROM DCA Funktion verwenden, um die Einstellungen der STEP und RATE Parameter der DCA-Hüllkurven-Operation zu kopieren.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Kreieren von Stimmen zu verlassen.</p>		

## ■ Grafik-Anzeige der DCF-Hüllkurve

Die DCF ENVELOPE Parameter können auch unter Verwendung der Grafik-Anzeige eingestellt werden.

<p>(1) Die DISPLAY Wahltaste drücken, wenn die normale DCF ENVELOPE Anzeige angewählt ist.</p>		
<p>(2) Die [▼] und [▲] Cursortasten verwenden, um die STEP, RATE und LEVEL Parameter anzuwählen. Die Parameterwerte dabei mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>		
<p>(3) Die [◀] oder [▶] Cursortaste verwenden, um die STEP Nummer zu erhöhen bzw. zu vermindern.</p>		

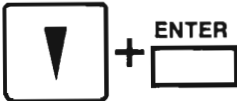
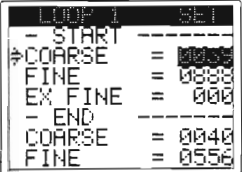
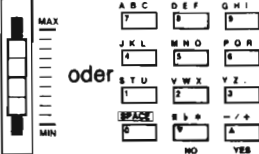
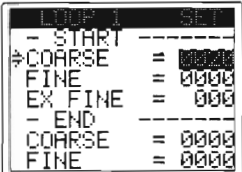

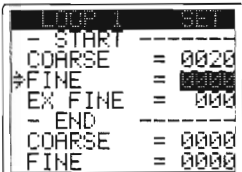
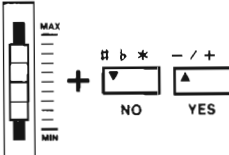
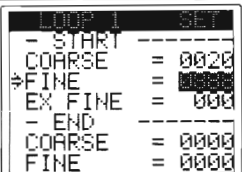

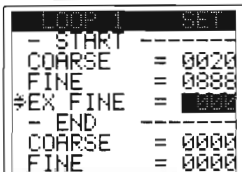
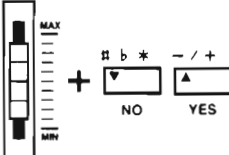
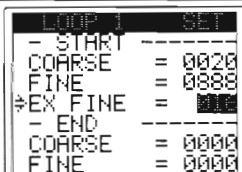
### Hinweis

In diesem Modus ertönen alle Tasten gemäß der derzeitigen Parameter-Einstellung.


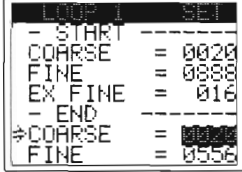
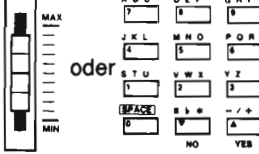
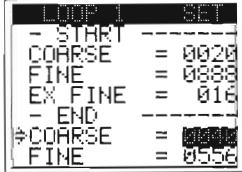
## (D) Schleifeneffekt


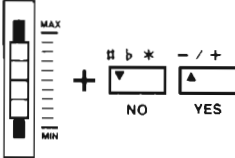
Die LOOP Parameter für die angewählte Stimme spezifizieren, einschließlich Startpunkt, Endpunkt, Schleifendauer, Überblendungsdauer und Trace/Skip-Next-Einstellungen.

### Einstellung des Startpunktes

<p>(1) Die LOOP SET Operation der Funktion für das Kreieren von Stimmen aufrufen.</p>		
<p>(2) Den Startpunkt der Schleife mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten grob eingeben.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die FINE Position verschieben.</p>		
<p>(4) Die Feineinstellung des Startpunktes der Schleife (LOOP START) nun mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten vornehmen.</p>		
<p>(5) Den Cursor an die EX FINE Position verschieben.</p>		
<p>(6) Die VALUE Tasten und die Zehnerastatur verwenden und die genaue Position des Startpunktes der Schleife spezifizieren. *Die EX FINE Abstufungen entsprechen den 256 Unterteilungen des gesampelten Sounds.</p>		

### Einstellung des Endpunktes


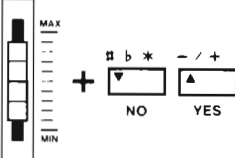
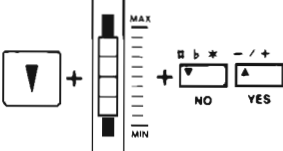
<p>(7) Den Cursor an die END COARSE Position verschieben.</p>		
<p>(8) Den Endpunkt der Schleife unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten grob spezifizieren.</p>		

(9) Den Cursor an die FINE Position verschieben.		<pre> LOOP 1 SET - START ----- COARSE  = 0039 FINE    = 0888 EX FINE = 016 - END ----- COARSE  = 0040 FINE    = <u>0000</u> </pre>
(10) Die Feineinstellung des Endpunktes der Schleife unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten vornehmen.		<pre> LOOP 1 SET - START ----- COARSE  = 0020 FINE    = 0888 EX FINE = 016 - END ----- COARSE  = 0040 FINE    = <u>0548</u> </pre>

### ■ Grafik-Anzeige der eingestellten Schleife

Diese Parameter können ebenfalls unter Verwendung der Grafik-Anzeige eingestellt werden. Die Operation dieser Grafik-Anzeige ist ähnlich zu der der Stimmenbegrenzung (TRUNCATE) oder anderer Funktionen.

### Einstellung der Schleifen und Überblendungsdauer


(11) Die [▼] Cursortaste drücken.		<pre> LOOP 1 SET COARSE  = 0020 FINE    = 0888 EX FINE = 160 - END ----- COARSE  = 0040 FINE    = 0548 LOOP TIME= <u>000</u> </pre>
(12) Die Schleifendauer (LOOP TIME) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.		<pre> LOOP 1 SET COARSE  = 0020 FINE    = 0888 EX FINE = 160 - END ----- COARSE  = 0040 FINE    = 0548 LOOP TIME= <u>1023</u> </pre>
(13) Die Überblendungsdauer (CROSS TIME) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.		<pre> LOOP 1 SET FINE    = 0888 EX FINE = 160 - END ----- COARSE  = 0040 FINE    = 0548 LOOP TIME= 1023 CROSS TIME= <u>000</u> </pre>

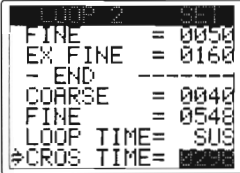
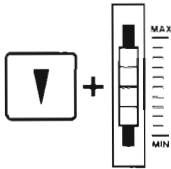
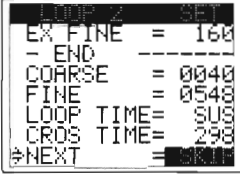
### ■ Einige Worte über die Überblendungsfunktion (CROSS-FADE)

Der Überblendungseffekt ist ähnlich der Funktion für das Schreiben von Kombinationsklängen. Da der FZ-10M eine Endlosschleife (mit Sprung zurück an den Beginn) verwendet, sorgt dieser Effekt für einen glatten Übergang vom Endpunkt an den Startpunkt der Schleife. Die Überblendungsdauer ist praktisch identisch mit der Kombinationsdauer für das Schreiben von Kombinationsklängen. Unmittelbar nach der Initialisierung ist die Überblendungsdauer auf "000" eingestellt.

### Spezifizieren der nächsten Schleife

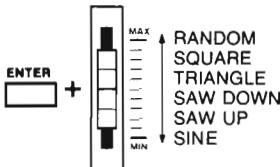
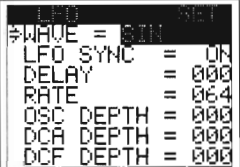

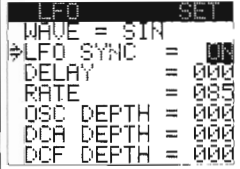

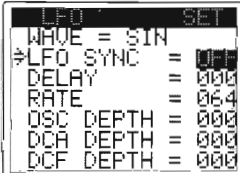

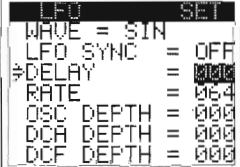
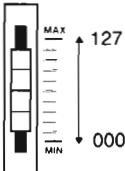
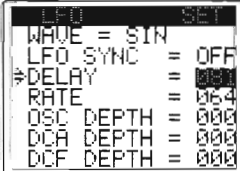
Falls während der obigen Vorgänge kein Endpunkt eingegeben wurde, dann kann die nächste Schleife spezifiziert werden.

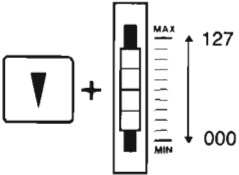
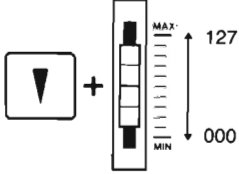
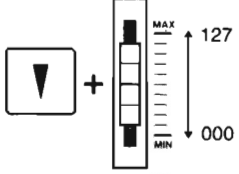
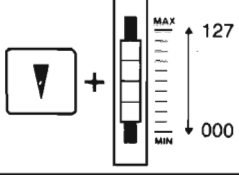

(1) Die [▶] Cursortaste drücken.		<pre> LOOP 2 SET FINE    = 0888 EX FINE = 160 - END ----- COARSE  = 0040 FINE    = 0548 LOOP TIME= <u>000</u> CROSS TIME= 1023 </pre>
----------------------------------	---	---

<p>(2) Die Parameter für die zweite Schleife eingeben, wie es oben beschrieben wurde.</p>		
<p>(3) Um einen bestimmten Abschnitt zu übernehmen (TRACE) oder zu überspringen (SKIP), TRACE oder SKIP im unteren Teil des Menüs wählen.</p>		

## (E) LFO-Einstellung


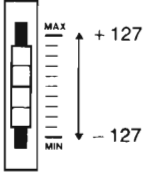
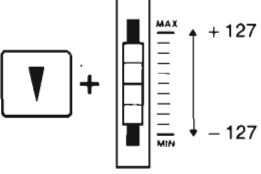
Mit diesem Vorgang werden die die Modulation betreffenden Parameter spezifiziert.

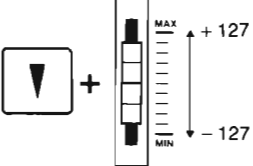
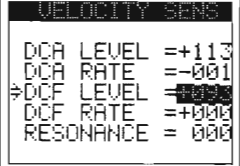
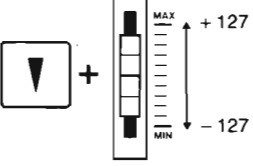
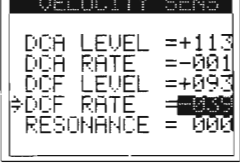
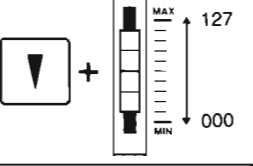
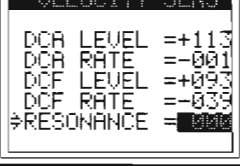


<p>(1) Die Art der im LFO zu verwendenden Wellenform (WAVE) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		
<p>(2) Den Cursor an die LFO SYNC Position verschieben.</p>		
<p>(3) Nun ist zu spezifizieren, ob der LFO mit der Stimme synchronisiert werden soll; dafür den VALUE Gleitbahnregler verwenden (auf ON oder OFF einstellen). *Falls die Stimme in einer BANK verwendet wird, dann kann der LFO SYNC Parameter auch für die Synchronisierung der Modulation mit anderen Stimmen dieser BANK eingesetzt werden.</p>		
<p>(4) Den Cursor an die DELAY Position verschieben.</p>		
<p>(5) Die LFO Verzögerung mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		

<p>(6) Die RATE für die Modulation unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		<pre> LFO = SET WAVE = SIN LFO SYNC = OFF DELAY = 001 *RATE = 000 OSC DEPTH = 000 DCA DEPTH = 000 DCF DEPTH = 000 </pre>
<p>(7) Die Tiefe (DEPTH) der OSC (Tonhöhen) Modulation mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		<pre> LFO = SET WAVE = SIN LFO SYNC = OFF DELAY = 001 RATE = 005 *OSC DEPTH = 000 DCA DEPTH = 000 DCF DEPTH = 000 </pre>
<p>(8) Die Tiefe (DEPTH) der DCA (Verstärker) Modulation mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		<pre> LFO = SET WAVE = SIN LFO SYNC = OFF DELAY = 001 RATE = 005 OSC DEPTH = 013 *DCA DEPTH = 000 DCF DEPTH = 000 </pre>
<p>(9) Die Tiefe (DEPTH) der DCF (Filter) Modulation mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		<pre> LFO = SET WAVE = SIN LFO SYNC = OFF DELAY = 001 RATE = 005 OSC DEPTH = 013 DCA DEPTH = 078 *DCF DEPTH = 000 </pre>
<p>(10) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Kreieren von Stimmen zu verlassen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ESCAPE</b></p> 	<pre> CREATE VOICE [TRUNCATE] [DCA ENVELOPE] [DCF ENVELOPE] [LOOP SET] *[LFO SET] [VELOCITY SENS] [TUNE/MEM READ] </pre>

## (F) Anschlagsempfindlichkeit


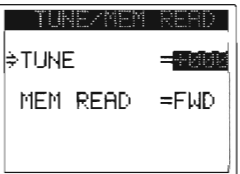
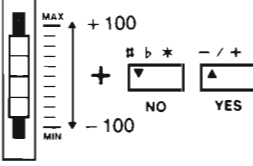
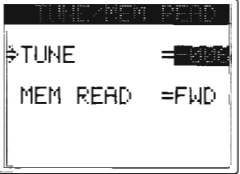

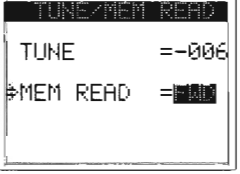

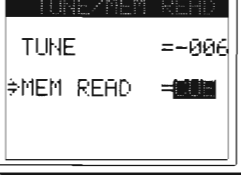
Mit diesem Vorgang werden die Empfindlichkeitsparameter der Anschlagsempfindlichkeit (VELOCITY SENSITIVITY) des FZ-10M spezifiziert.

<p>(1) Die VELOCITY SENSITIVITY Operation der Funktion für das Kreieren von Stimmen aufrufen.</p>		<pre> VELOCITY SENS *DCA LEVEL = -000 DCA RATE = +000 DCF LEVEL = +000 DCF RATE = +000 RESONANCE = 000 </pre>
<p>(2) Den Pegel (LEVEL) der DCA (Lautstärke) Empfindlichkeit unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		<pre> VELOCITY SENS *DCA LEVEL = -000 DCA RATE = +000 DCF LEVEL = +050 DCF RATE = +000 RESONANCE = 000 </pre>
<p>(3) Die RATE der DCA Änderungen mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit (VELOCITY) spezifizieren.</p>		<pre> VELOCITY SENS DCA LEVEL = -001 *DCA RATE = -000 DCF LEVEL = +000 DCF RATE = +000 RESONANCE = 000 </pre>

<p>(4) Die Auswirkung der Anschlagsgeschwindigkeit auf die Änderung der Filter-Einsatzfrequenz (DCF LEVEL) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		
<p>(5) Die RATE der Änderung der Filter-Einsatzfrequenz mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur in Abhängigkeit von der Anschlagsgeschwindigkeit spezifizieren.</p>		
<p>(6) Die Auswirkung des Velocity-Effekts auf den Resonanz-Spitzenwert unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		
<p>(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für das Kreieren von Stimmen zu verlassen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ESCAPE</b></p> 	

## (G) Stimmen/Speicher — Lesen

Die TUNE Einstellung kann verwendet werden, um bestimmte Sounds zu stimmen, die im Klangquellenwahl-Modus kreiert wurden.

<p>(1) Die TUNE/MEMORY-READ Operation der Funktion für das Kreieren von Stimmen aufrufen.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
<p>(2) Den angewählten Sound (Stimme) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur stimmen.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die MEM READ Position verschieben.</p>		
<p>(4) Die FWD, REV oder CUE Funktion mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur anwählen.</p>		

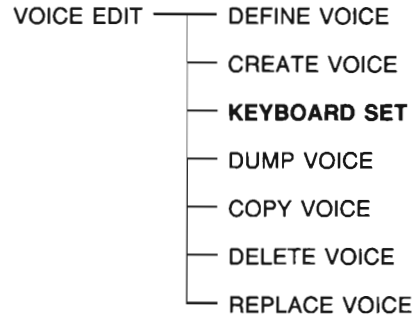
## ■ Einige Worte über den Speicher-Lesevorgang

Die MEMORY-READ Einstellung wird verwendet, um zu spezifizieren, wie die mit Hilfe der Sampling-Funktion kreierten Sounds wiedergegeben werden sollen. Dafür kann zwischen den Parametern FWD (wie gesampelt), REV (umgekehrt) und CUE gewählt werden. Der CUE Parameter kann verwendet werden, um einen "Kratz"-Sound zu erhalten (ähnlich dem Klang bei der Titelwahl einer Schallplatte), wie er im "Rap" oder ähnlichen Stilrichtungen gehört werden kann. Wenn daher eine Stimme für die CUE Operation programmiert wurde, dann kann diese durch Betätigung des Tonhöhenbeugungsrades des angeschlossenen MIDI-Keyboards gespielt werden.

## III. Keyboard-Einstellung

Mit diesem Vorgang können die im Stimmen-Editier-Hilfsmodus eingestellten Parameter der Keyboard-Einstellung geändert werden.

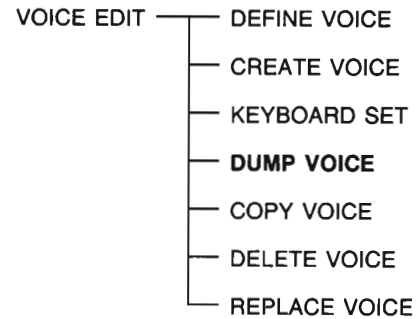
Die Sampling-Funktion "KEYBOARD SET" Anleitung (seite 20) für die Keyboard-Einstellung befolgen.



## IV. Stimmen-Speicherauszug

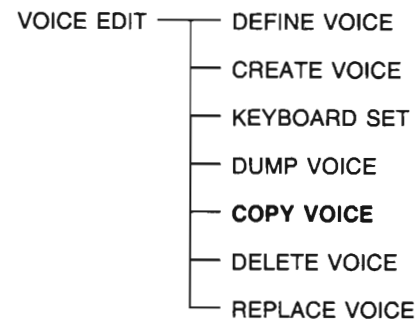
Diese Funktion ermöglicht das Laden, Speichern, Verifizieren und Löschen von Sound-Daten, die im Stimmen-Editier-Hilfsmodus kreiert wurden. Die Operationen für diese Funktion sind gleich wie unter "Speicherauszug der Stimmen" des Datenauszugs-Hilfsmodus beschrieben. Einzelheiten sind dem Abschnitt 7 dieser Anleitung zu entnehmen.



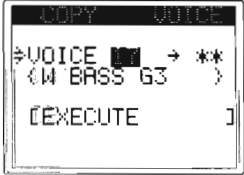
\*Achten Sie darauf, daß bei Verwendung dieser Funktion im Stimmen-Editier-Hilfsmodus, die Stimmen-Nummer bereits definiert wurde.


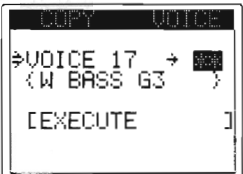
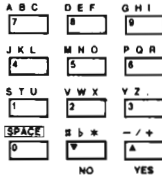


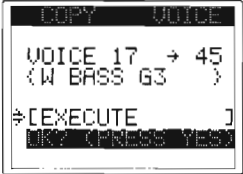

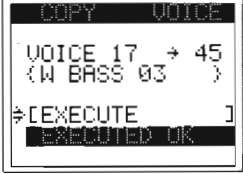




## V. Kopieren von Stimmen

Dieser Vorgang läßt Sie die Stimmen- und Editier-Daten jeder beliebigen Stimme in eine andere Stimme kopieren.



<p>(1) Die COPY VOICE Funktion im Stimmen-Editier-Hilfsmodus aufrufen.</p>	<p><b>ENTER</b></p> 																												
<p>(2) Die Stimmen-Nummer der SOURCE Stimme mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>	<table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A B C</td><td>D E F</td><td>G H I</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td>J K L</td><td>M N O</td><td>P Q R</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>S T U</td><td>V W X</td><td>Y Z .</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>SPACE</td><td>← * →</td><td>- / +</td></tr> <tr><td>0</td><td>□</td><td>▲</td></tr> <tr><td></td><td>NO</td><td>YES</td></tr> </table>	A B C	D E F	G H I	7	8	9	J K L	M N O	P Q R	4	5	6	S T U	V W X	Y Z .	1	2	3	SPACE	← * →	- / +	0	□	▲		NO	YES	
A B C	D E F	G H I																											
7	8	9																											
J K L	M N O	P Q R																											
4	5	6																											
S T U	V W X	Y Z .																											
1	2	3																											
SPACE	← * →	- / +																											
0	□	▲																											
	NO	YES																											

<p>(3) Die [▶] Cursortaste drücken.</p>		
<p>(4) Die Stimmen-Nummer der DESTINATION Stimme (zu kopierende Stimme) unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>		
<p>(5) Den Cursor an die EXECUTE Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(6) Als Antwort auf den [OK?] Prompt die YES Taste drücken. * Falls die spezifizierte DESTINATION Stimmen-Nummer bereits mit einer Stimme belegt ist, erscheint der [VOICE DELETE?] Prompt anstelle des [OK?] Prompts in der Flüssigkristallanzeige. Um diese Stimme durch die SOURCE Stimme zu ersetzen, die YES Taste drücken.</p>		
<p>(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Stimmen-Editier-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		

**Hinweis**

Während der COPY VOICE Operationen kann die SOURCE Stimme am Keyboard gespielt werden.



**VI. Löschen von Stimmen**

Mit diesem Vorgang können vollständige Stimmen oder nicht belegte Teile einer Stimme aus dem Speicher des FZ-10M gelöscht werden.


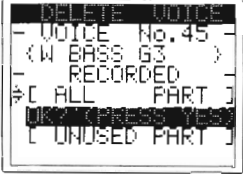

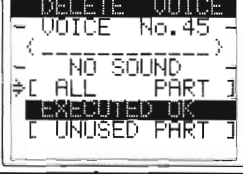


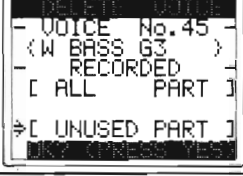
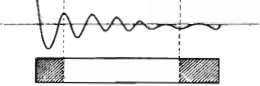

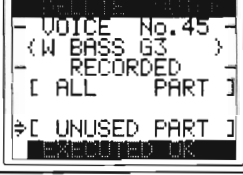

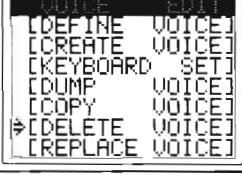
- VOICE EDIT
- DEFINE VOICE
  - CREATE VOICE
  - KEYBOARD SET
  - DUMP VOICE
  - COPY VOICE
  - **DELETE VOICE**
  - REPLACE VOICE

**■ Einige Worte über nicht belegte Teile einer Stimme**

Falls Sampling-Sounds begrenzt (TRUNCATE) oder "Skip Next" Schleifen-Einstellungen ausgeführt werden, dann werden bestimmte Teile einer Stimme nicht verwendet; diese Teile verbleiben aber im Speicher des FZ-10M, wenn es nicht anders spezifiziert wird. Diese Funktion kann nun verwendet werden, um eine vollständige Stimme oder nur die "nicht verwendeten" Teile zu löschen.

<p>(1) Nach dem Definieren der zu löschenden Stimme, die DELETE VOICE Funktion des Stimmen-Editier-Hilfs modus aufrufen.</p>		
--	---	--



<p><b>Löschen einer vollständigen Stimme:</b></p> <p>(1) Den Cursor an die ALL PART Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(2) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu drücken.</p>	<p>- / +</p>  <p>YES</p>	
<p><b>Löschen der nicht verwendeten Teile einer Stimme:</b></p> <p>(1) Den Cursor an die UNUSED PART Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>	 + ENTER 	
<p>(2) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu drücken.</p> <p>Schnittanfang      Schnittende</p>  <p>■ Nicht verwendeter Abschnitt</p>	<p>- / +</p>  <p>YES</p>	
<p>(3) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Stimmen-Editier-Hilfmodus zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	

**Hinweis**

Die DELETE VOICE Operation kann abgebrochen werden, indem als Antwort auf den [OK?] Prompt die NO Taste gedrückt wird. Danach die ESCAPE Taste betätigen, um das Menü des Stimmen-Editier-Hilfmodus zu verlassen.

**VII. Austauschen von Stimmen**



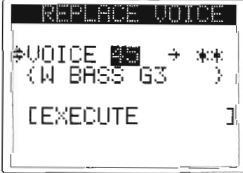
Diese Funktion ist ähnlichen zur Stimmen-Kopierfunktion, wobei jedoch in diesem Fall die SOURCE Stimme nach Zuordnung zu einer DESTINATION Stimmen-Nummer gelöscht wird.

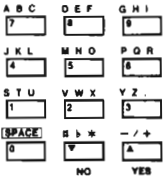
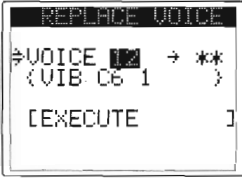

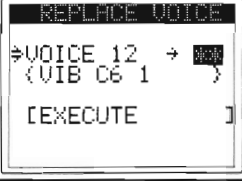
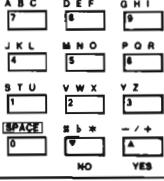
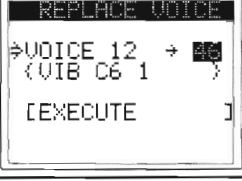

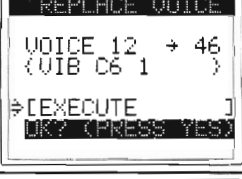

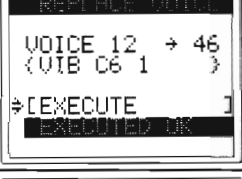

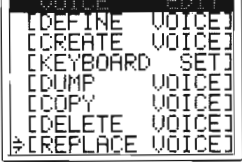
- VOICE EDIT
- DEFINE VOICE
  - CREATE VOICE
  - KEYBOARD SET
  - DUMP VOICE
  - COPY VOICE
  - DELETE VOICE
  - REPLACE VOICE

**■ Einige Worte über das Austauschen von Stimmen**

Diese Funktion ist ähnlich der Funktion für das Kopieren von Stimmen, wobei jedoch in diesem Fall die SOURCE Stimme gelöscht wird, nachdem ihr eine neuen DESTINATION Stimmen-Nummer zugeordnet wurde.

**■ Vorgänge für das Austauschen von Stimmen**

<p>(1) Die REPLACE VOICE Funktion des Stimmen-Editier-Hilfmodus aufrufen.</p>	 + ENTER 	
---	---	--

<p>(2) Die Stimmen-Nummer der SOURCE Stimme mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>		
<p>(3) Die [▶] Cursortaste drücken.</p>		
<p>(4) Die Stimmen-Nummer der DESTINATION Stimme (auszutauschende Stimme) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>		
<p>(5) Den Cursor an die EXECUTE Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(6) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu drücken.</p>		
<p>(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Stimmen-Editier-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		

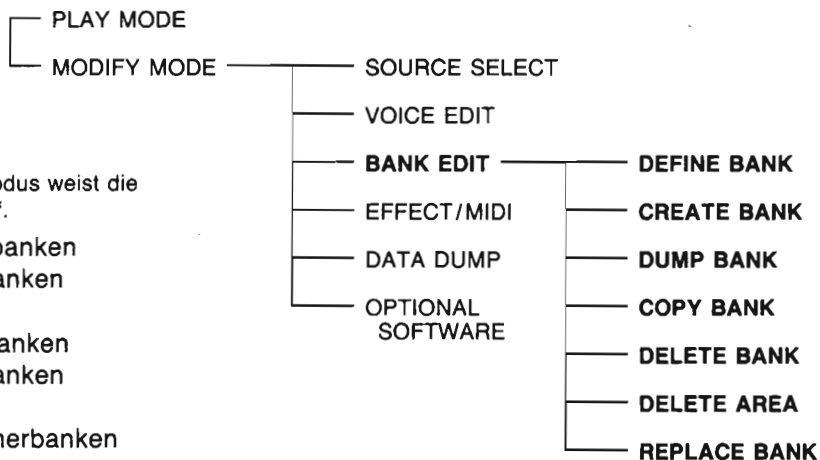
**Hinweise**

\* Falls die spezifizierte DESTINATION Stimmen-Nummer bereits mit einer Stimme belegt ist, erscheint der [VOICE DELETE?] Prompt anstelle des [OK?] Prompts in der Flüssigkristallanzeige. Um diese Stimme durch die SOURCE Stimme zu ersetzen, die YES Taste drücken.

\* Während der REPLACE VOICE Operationen kann die SOURCE Stimme auf dem Keyboard gespielt werden.

## Abschnitt 5:

# Speicherbank-Editier-Hilfsmodus



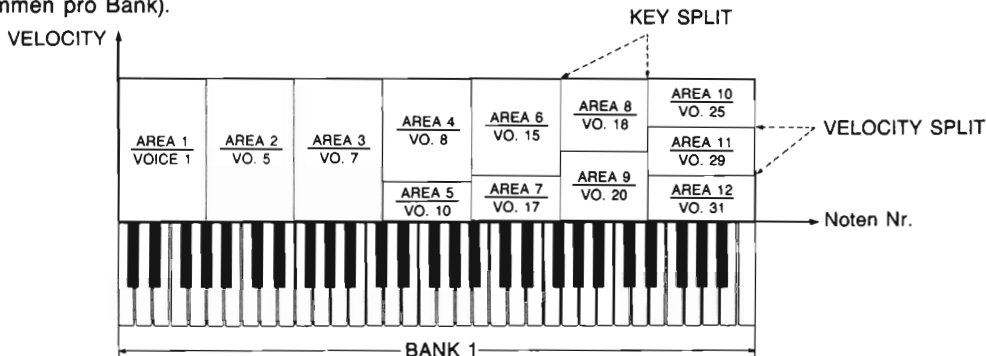
Der Speicherbank-Editier-Hilfsmodus weist die folgenden sieben Funktionen auf.

- I. Definieren von Speicherbanken
- II. Kreieren von Speicherbanken
- III. Speicherbankauszug
- IV. Kopieren von Speicherbanken
- V. Löschen von Speicherbanken
- VI. Löschen von Bereichen
- VII. Austauschen von Speicherbanken

### ■ Einige Worte über Speicherbanken

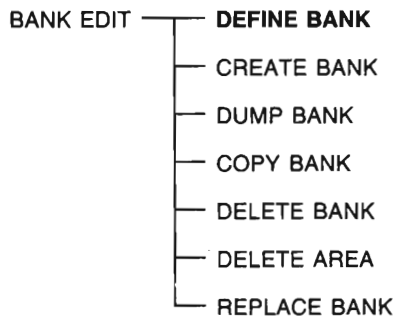
Sobald Sie einige Stimmen (Sounds) kreiert und editiert sowie ihren Tastenbereich am Keyboard spezifiziert haben, können diese Sounds in Keyboard-Einstellungen — den sogenannten Speicherbanken — gruppiert werden.

Eine einzelne BANK kann bis zu 64 verschiedene Stimmen enthalten, die gemäß der KEY SPLIT und VELOCITY SPLIT Parameter den verschiedenen Positionen am Keyboard zugeordnet sind. Jede Stimme (VOICE) innerhalb einer BANK ist auch einem Bereich (AREA) zugeordnet. Jede BANK enthält 64 Bereiche (gleich der maximalen Anzahl an Stimmen pro Bank).



### I. Definieren von Speicherbanken

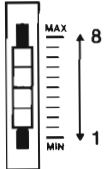



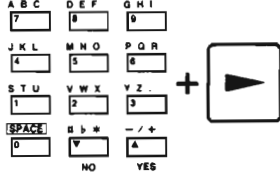
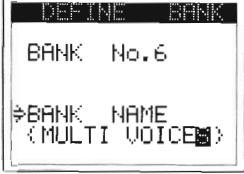


Die Bezeichnung und die Nummer der zu kreierenden Bank spezifizieren.



(1) Die DEFINE BANK Funktion im Speicherbank-Editier-Hilfsmodus aufrufen.

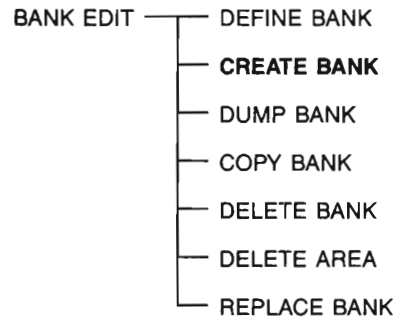
ENTER



<p>(2) Die Bank-Nummer der zu erstellenden Bank mit Hilfe der Zehnertastatur, der VALUE Tasten oder des VALUE Gleitbahnreglers spezifizieren.</p>		
<p>(3) Den Cursor an die BANK NAME Position verschieben.</p>		
<p>(4) Die Bank-Bezeichnung (BANK NAME) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten, der [▶] Cursor-taste und der ENTER Taste eingeben.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		

## II. Kreieren von Speicherbanken

Die Stimmen mit Hilfe der CREATE BANK Parameter der Speicherbank zuordnen.


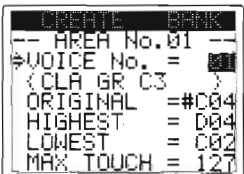


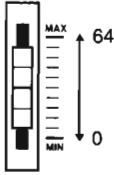

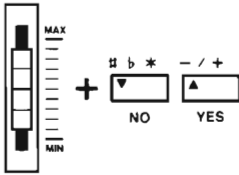

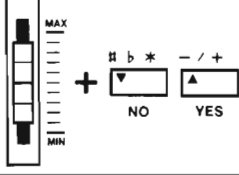

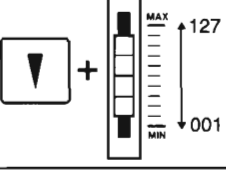

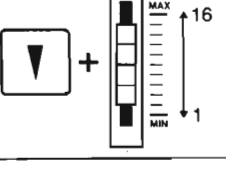
### ■ Einige Worte über das Kreieren von Speicherbanken

Innerhalb der CREATE BANK Funktion sind die Parameter in sechs verschiedenen Operationen einzustellen, und zwar für jede in eine BANK zu programmierende Stimme (VOICE). Diese Parameter sind in der folgenden Reihenfolge einzugeben.

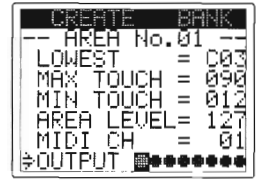
- (A) Bereich-Nr. (AREA No.)
- (B) Keyboard-Auftrennung (KEYBOARD SPLIT) (ORIGINAL, HIGHEST, LOWEST)
- (C) Anschlagsgeschwindigkeits-Auftrennung (VELOCITY SPLIT) (MAXIMUM TOUCH, MINIMUM TOUCH)
- (D) Bereichpegel (AREA LEVEL)
- (E) MIDI-Kanal (MIDI CHANNEL)
- (F) Ausgangskanal (OUTPUT CHANNEL)

### ■ Vorgänge für das Kreieren von Speicherbanken

<p>(1) Die CREATE BANK Funktion im Speicherbank-Editier-Hilfsmodus aufrufen.</p>		
--	---	--

<p>(2) Die Stimmen-Nummer (VOICE No.), die einem bestimmten Bereich (AREA) innerhalb einer BANK zugeordnet wird, mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- VOICE No. = 00 (CLA GR 3 ) ORIGINAL = C05 HIGHEST = #A06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 127 </pre>
<p>(3) Die [▼] Cursortaste drücken.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- VOICE No. = 09 (VIB A4 1 ) ORIGINAL = 000 HIGHEST = #A06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 127 </pre>
<p>(4) Die ORIGINAL Taste der Stimme innerhalb der Speicherbank mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- VOICE No. = 09 (VIB A4 1 ) ORIGINAL = #A03 HIGHEST = #A06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 127 </pre>
<p>(5) Die [▼] Cursortaste drücken.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- VOICE No. = 09 (VIB A4 1 ) ORIGINAL = #A04 HIGHEST = #G06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 127 </pre>
<p>(6) Die höchste (HIGHEST) und die tiefste (LOWEST) Taste der Stimme innerhalb der Speicherbank mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- VOICE No. = 09 (VIB A4 1 ) ORIGINAL = #A03 HIGHEST = #G06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 127 </pre>
<p>(7) Die [▼] Cursortaste drücken.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- VOICE No. = 09 (VIB A4 1 ) ORIGINAL = #A04 HIGHEST = #G06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 127 </pre>
<p>(8) Den VELOCITY RANGE Bereich der Stimme spezifizieren, indem die MAX TOUCH und MIN TOUCH Parameter mit Hilfe der Cursortasten, des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingestellt werden.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- (VIB A4 1 ) ORIGINAL = #A04 HIGHEST = #G06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 090 MIN TOUCH = 012 </pre>
<p>(9) Den Pegel (Lautstärke) der einzelnen Stimmen innerhalb einer Bank durch Einstellung des AREA LEVEL Parameters mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- ORIGINAL = #A04 HIGHEST = #G06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 090 MIN TOUCH = 012 AREA LEVEL = 127 </pre>
<p>(10) Den MIDI-Kanal (MIDI CHANNEL) unter Verwendung der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur der spezifizierten Stimme zuordnen.</p>		<pre> CREATE BANK -- AREA No.01 -- HIGHEST = #G06 LOWEST = C03 MAX TOUCH = 090 MIN TOUCH = 012 AREA LEVEL = 127 MIDI CH = 00 </pre>

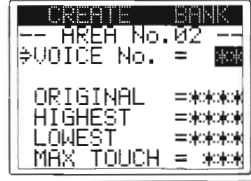
(11) Um die Ausgabe über bestimmte Kanäle zu spezifizieren, die YES Taste drücken, wenn der Cursor über der entsprechenden Stelle blinkt. Wird keine Ausgabe von einem Kanal gewünscht, die NO Taste drücken. Der Cursor wird dabei automatisch an die jeweils nächste Stelle verschoben.



**Hinweis**

Achten Sie darauf, daß jedem Bereich (AREA) innerhalb einer einzigen Speicherbank (BANK) ein MIDI AREA Kanal (Bereich-Kanäle 1 — 16) zugeordnet werden kann. Diese Einstellung ist unabhängig von dem MIDI-Hauptkanal, der für den FZ-10M oder andere Geräte eingestellt wird.

(12) Die Vorgänge (2) bis (9) für jede Stimme innerhalb einer Bank wiederholen, indem die Cursorartaste [▶] für das Erhöhen der AREA Nummer gedrückt wird.

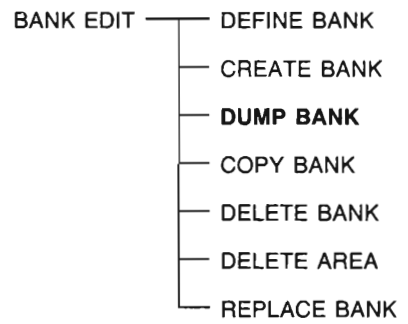


(13) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus zu verlassen.



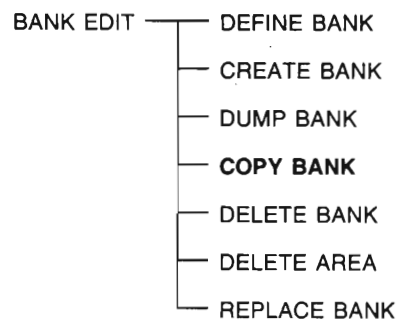
**III. Speicherbankauszug**

Diese Funktion ermöglicht das Laden, Abspeichern, Verifizieren und Löschen von Speicherbank-Daten, die mit Hilfe der CREATE BANK Funktion kreiert wurden. Die Operationen dieser Funktion sind identisch mit den unter "Datenspeicherauszug" des Datenauszugs-Hilfsmodus beschriebenen Vorgängen. Weitere Einzelheiten sind dem Abschnitt 7 dieser Anleitung zu entnehmen.

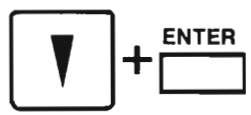


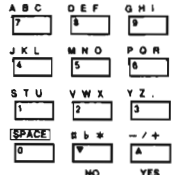



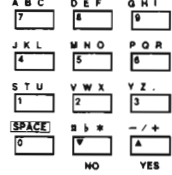





**IV. Kopieren von Speicherbanken**

Dieser Vorgang gestattet das Kopieren der Daten aus einer Speicherbank in eine andere.





(1) Die COPY BANK Funktion des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus aufrufen.



<p>(2) Die Bank-Nummer der SOURCE Bank mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>		
<p>(3) Die [▶] Cursortaste drücken.</p>		
<p>(4) Die Bank-Nummer der DESTINATION Bank (die Bank, in die die Daten kopiert werden) unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>		
<p>(5) Den Cursor an die EXECUTE Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(6) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu drücken.</p>		

**Hinweis**

Falls die spezifizierte DESTINATION Bank-Nummer bereits Speicherbank-Daten enthält, dann erscheint der [BANK DELETE?] Prompt anstelle des [OK?] Prompts. Um diese Daten durch die Daten der SOURCE Bank zu ersetzen, die YES Taste betätigen.

<p>(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		
--	---	--


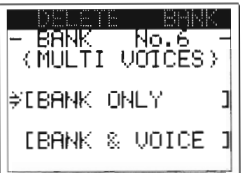

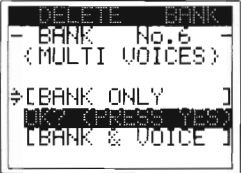

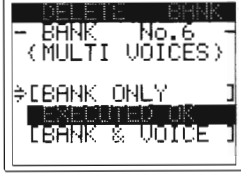

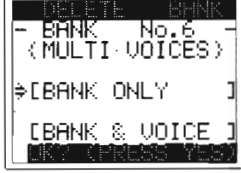

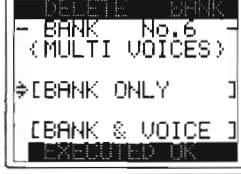


**Hinweis**

Während der COPY BANK Operationen können die SOURCE Stimmen auf dem Keyboard gespielt werden.

**V. Löschen von Speicherbanken**

Dieser Vorgang ermöglicht das Löschen des gesamten Inhalts einer Speicherbank oder nur der Bank-Organisation (die Stimmen bleiben erhalten).


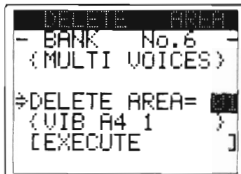
- BANK EDIT — DEFINE BANK
- CREATE BANK
- DUMP BANK
- COPY BANK
- **DELETE BANK**
- DELETE AREA
- REPLACE BANK

<p><b>Löschen nur der Bank-Struktur:</b></p> <p>(1) Die DELETE BANK Funktion des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus aufrufen.</p>		
<p>(2) Den Cursor an die BANK ONLY Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(3) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu betätigen.</p>		
<p><b>Löschen des gesamten Inhalts einer Bank:</b></p> <p>(1) Den Cursor an die BANK &amp; VOICE Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(2) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu betätigen.</p>		
<p>(3) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		

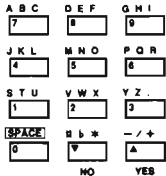



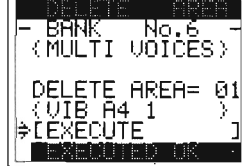


## VI. Löschen von Bereichen

Dieser Vorgang gestattet das Löschen eines Bereiches (AREA) aus der angewählten Bank.

BANK EDIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>— DEFINE BANK</li> <li>— CREATE BANK</li> <li>— DUMP BANK</li> <li>— COPY BANK</li> <li>— DELETE BANK</li> <li>— <b>DELETE AREA</b></li> <li>— REPLACE BANK</li> </ul>
-----------	---

<p>(1) Die DELETE AREA Funktion des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus aufrufen.</p>		
---	---	--

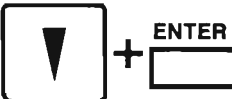

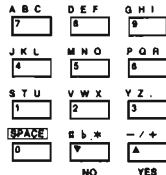
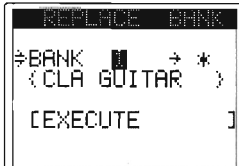

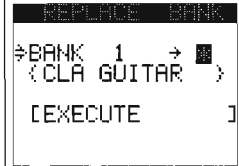


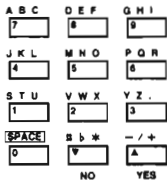


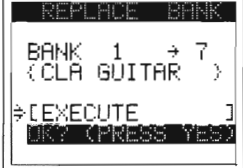

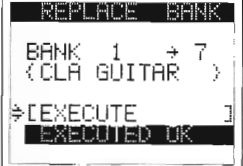


<p>(2) Den aus der Speicherbank zu löschenden Bereich (AREA) mit Hilfe der Zehnertastatur spezifizieren.</p>		
<p>(3) Die [▼] Cursortaste und die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu betätigen.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		

## VII. Austauschen von Speicherbanken

Dieser Vorgang ermöglicht das Austauschen des gesamten Inhalts einer Bank mit dem einer anderen.

BANK EDIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>— DEFINE BANK</li> <li>— CREATE BANK</li> <li>— DUMP BANK</li> <li>— COPY BANK</li> <li>— DELETE BANK</li> <li>— DELETE AREA</li> <li>— REPLACE BANK</li> </ul>
-----------	--

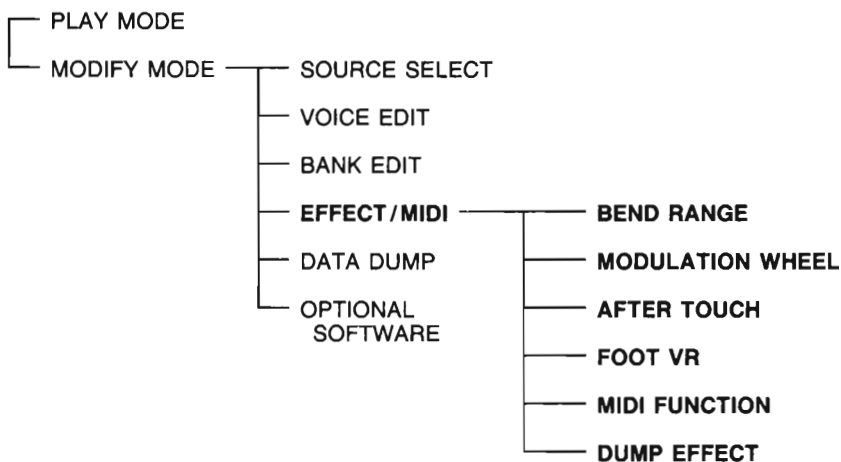
<p>(1) Die REPLACE BANK Funktion des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus aufrufen.</p>		
<p>(2) Die Bank-Nummer der SOURCE Bank unter Verwendung des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>		
<p>(3) Die [▶] Cursortaste drücken.</p>		

<p>(4) Die Bank-Nummer der DESTINATION Bank (auszutauschende Bank) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur eingeben.</p>		
<p>(5) Den Cursor an die EXECUTE Position verschieben.</p>		
<p>(6) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu betätigen.</p>		
<p>(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Speicherbank-Editier-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		

**Hinweis**

Falls die DESTINATION Bank bereits Daten enthält, dann erscheint der [BANK DELETE?] Prompt. In diesem Fall ist die YES oder NO Taste zu betätigen, wenn der frühere Inhalt ausgetauscht bzw. beibehalten werden soll.

## Abschnitt 6: Effekt/MIDI-Hilfsmodus

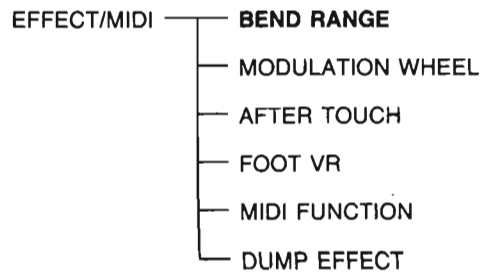




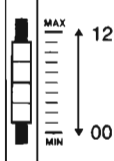
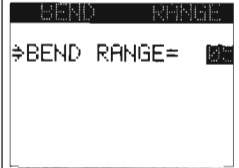


■ **Einge Worte über den Effekt/MIDI-Hilfsmodus**

Dieser Hilfsmodus umfaßt die Einstellungen und Parameter, die die Effekte wie Tonhöhenbeugung, Modulationsrad, Fußschalter-Regelwiderstand und After-Touch (Nachdruck) sowie die MIDI-Einstellungen betreffen.

## I. Tonhöhenbeugungsbereich

Mit diesem Vorgang wird der Bereich für die Tonhöhenbeugung eingestellt.



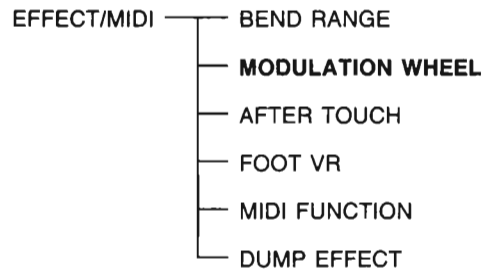
<p>(1) Die BEND RANGE Funktion des Effekt/MIDI-Hilfsmodus aufrufen.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(2) Den BEND RANGE Bereich mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Dieser Bereich kann in Inkrementen von jeweils einem halben Schritt zwischen 00 und 12 eingestellt werden.</p>		
<p>(3) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Effekt/MIDI-Hilfsmodus zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	


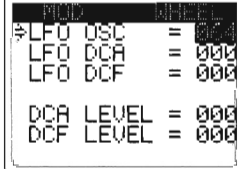
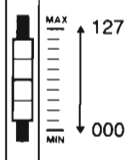
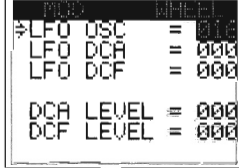
### Hinweis

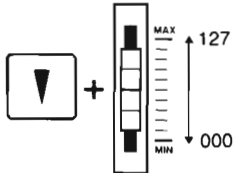
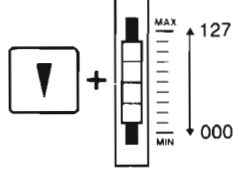
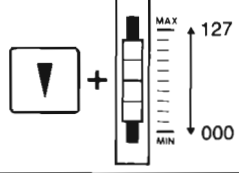
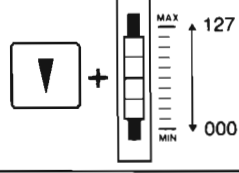

Mit der Initialisierung ist der BEND RANGE Bereich immer auf 03 eingestellt.

## II. Modulationsrad

Mit diesem Vorgang werden die Parameter für die mittels Modulationsrad gesteuerten Effekte spezifiziert.



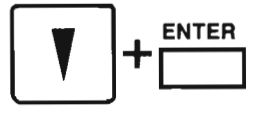
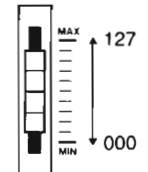
<p>(1) Die MODULATION WHEEL Funktion des Effekt/MIDI-Hilfsmodus aufrufen.</p>		
<p>(2) Den LFO OSC (Steuerung der Vibratentiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 064 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		

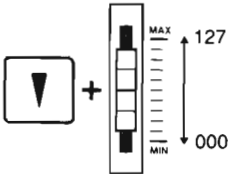
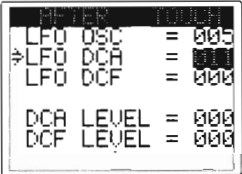
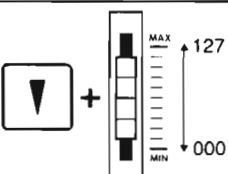
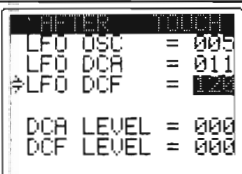
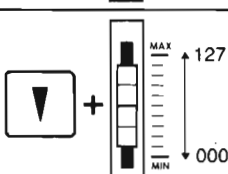
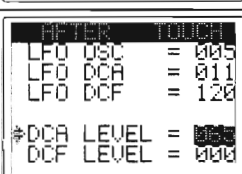
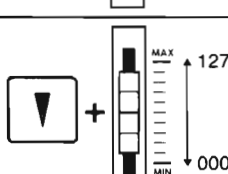
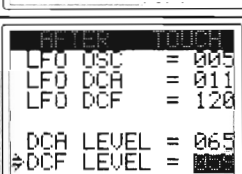


<p>(3) Den LFO DCA (Steuerung der Tremolotiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehntertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		<pre> MOD WHEEL LFO OSC = 016 =&gt;LFO DCA = 000 LFO DCF = 000  DCA LEVEL = 000 DCF LEVEL = 000 </pre>
<p>(4) Den LFO DCF (Steuerung der Brummtiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehntertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		<pre> MOD WHEEL LFO OSC = 016 LFO DCA = 011 =&gt;LFO DCF = 000  DCA LEVEL = 000 DCF LEVEL = 000 </pre>
<p>(5) Den DCA LEVEL (Steuerung DES Lautstärkepegels) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehntertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		<pre> MOD WHEEL LFO OSC = 016 LFO DCA = 011 LFO DCF = 110 =&gt;DCA LEVEL = 000 DCF LEVEL = 000 </pre>
<p>(6) Den DCF LEVEL (Steuerung der Filter-Einsatzfrequenz) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehntertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		<pre> MOD WHEEL LFO OSC = 016 LFO DCA = 011 LFO DCF = 110 DCA LEVEL = 075 =&gt;DCF LEVEL = 000 </pre>
<p>(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Effekt/MIDI-Hilfsmodus zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	<pre> [BEND RANGE] =&gt;[MOD WHEEL] [AFTER TOUCH] [FOOT VR ] [MIDI FUNCTION] [DUMP EFFECT] </pre>

### III. After-Touch (Nachdruck)

Mit diesem Vorgang werden die Parameter für die mit Hilfe der AFTER TOUCH Nachdruckfunktion gesteuerten Effekte spezifiziert.

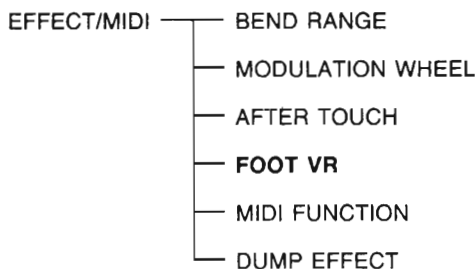
- EFFECT/MIDI
- BEND RANGE
  - MODULATION WHEEL
  - **AFTER TOUCH**
  - FOOT VR
  - MIDI FUNCTION
  - DUMP EFFECT


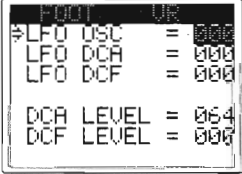
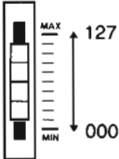
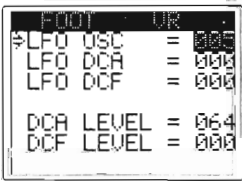
<p>(1) Die AFTER TOUCH Funktion des Effekt/MIDI-Hilfsmodus aufrufen.</p>		<pre> AFTER TOUCH =&gt;LFO OSC = 000 LFO DCA = 000 LFO DCF = 000  DCA LEVEL = 000 DCF LEVEL = 000 </pre>
<p>(2) Den LFO OSC (Steuerung der Vibratotiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehntertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		<pre> AFTER TOUCH =&gt;LFO OSC = 000 LFO DCA = 000 LFO DCF = 000  DCA LEVEL = 000 DCF LEVEL = 000 </pre>

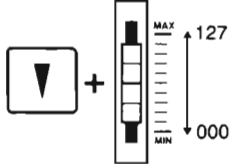
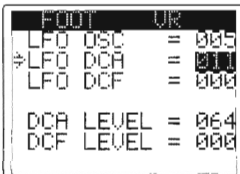
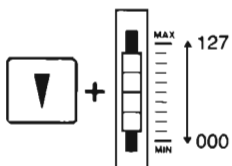
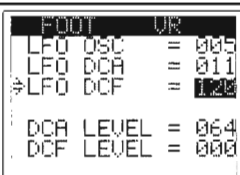
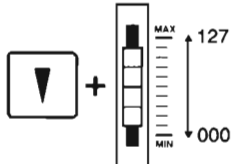
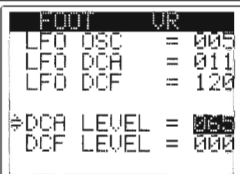
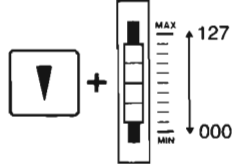
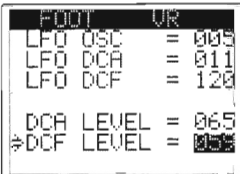

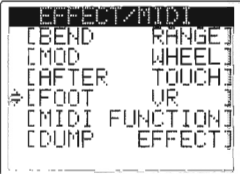
<p>(3) Den LFO DCA (Steuerung der Tremolotiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		
<p>(4) Den LFO DCF (Steuerung der Brummtiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		
<p>(5) Den DCA LEVEL (Steuerung des Lautstärkepegels) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		
<p>(6) Den DCF LEVEL (Steuerung der Filter-Einsatzfrequenz) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		
<p>(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Effekt/MIDI-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		

#### IV. Regelwiderstand für Fußschalter

Mit diesem Vorgang werden die Parameter für die mit Hilfe des Fußschalter-Regelwiderstandes (FOOT VARIABLE RESISTANCE) gesteuerten Effekte spezifiziert.

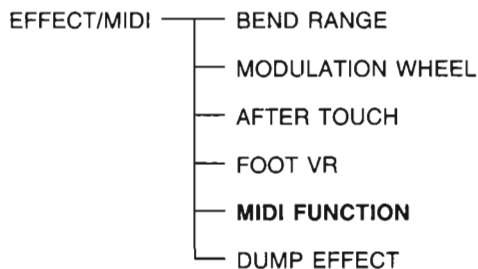


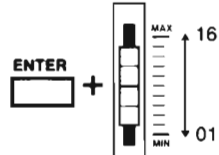
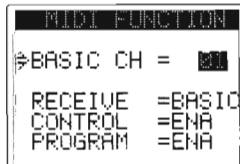
<p>(1) Die FOOT VR Funktion des Effekt/MIDI-Hilfsmodus aufrufen.</p>		
<p>(2) Den LFO OSC (Steuerung der Vibratotiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		

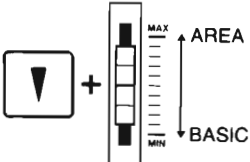
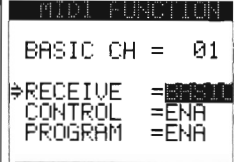
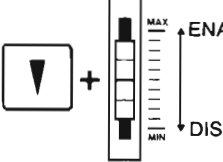
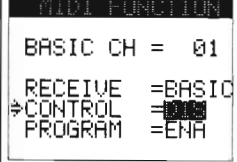
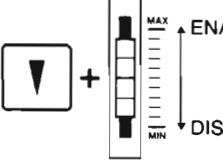
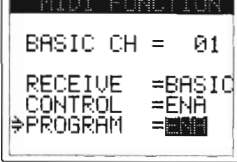

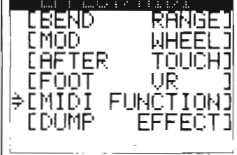
<p>(3) Den LFO DCA (Steuerung der Tremolotiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		
<p>(4) Den LFO DCF (Steuerung der Brummtiefe) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		
<p>(5) Den DCA LEVEL (Steuerung DES Lautstärkepegels) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 064 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		
<p>(6) Den DCF LEVEL (Steuerung der Filter-Einsatzfrequenz) Parameter mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur spezifizieren. Mit der Initialisierung ist dieser Wert auf 000 eingestellt. Eine Einstellung im Bereich von 000 bis 127 ist möglich.</p>		
<p>(7) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Effekt/MIDI-Hilfsmodus zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	

## V. MIDI-Funktionen

Der FZ-10M verwendet den Effekt/MIDI-Hilfsmodus des MODIFY Modus für die Übertragung der MIDI-Daten. Es können jedoch auch mehrere MIDI-Kanäle in jeder Bank (ein Kanal pro AREA Bereich) für den Empfang von MIDI-Operationen eingesetzt werden. Bei diesem Vorgang ist nun der MIDI-Hauptkanal zu spezifizieren; weiters ist zu spezifizieren, ob der MIDI-Hauptkanal oder andere den einzelnen AREA Bereichen in einer Speicherbank zugeordnete Kanäle empfangen werden. Wird die AREA Einstellung gewählt, dann werden die mittels CREATE BANK Funktion (siehe Abschnitt 5) zugeordneten Kanäle empfangen.



<p>(1) Den MIDI BASIC Kanal (1 — 16) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers, der VALUE Tasten oder der Zehnertastatur einstellen.</p>		
---	---	--

<p>(2) Nun ist anzuwählen, ob die BASIC oder AREA MIDI Daten empfangen werden. Für diesen Vorgang den VALUE Gleitbahnregler oder die VALUE Tasten verwenden.</p>		
<p>(3) Mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten ist nun Steueränderung ENABLE (möglich) oder DISENABLE (nicht möglich) zu spezifizieren.</p>		
<p>(4) Programmänderungen ENABLE (möglich) oder DISENABLE (nicht möglich) mit Hilfe des VALUE Gleitbahnreglers oder der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü des Effekt/MIDI-Hilfsmodus zu verlassen.</p>		

#### Hinweis

Mit der Initialisierung sind BASIC CH auf 01, RECEIVE auf BASIC und CONTROL & PROGRAM auf ENABLE eingestellt.

## Senden/Empfangen von MIDI-Daten

Der FZ-10M kann die folgenden MIDI-Daten senden oder empfangen.

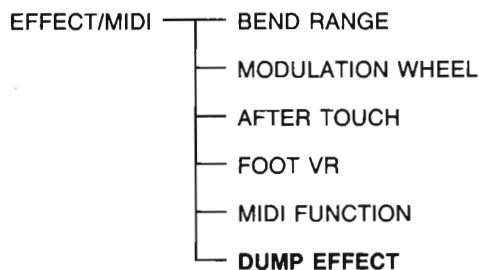
	Meldung	Senden	Empfangen
1	NOTE ON/OFF, VELOCITY (Note Ein/Aus, Velocity)		<input type="radio"/>
2	AFTER TOUCH (Nachdruck)		<input type="radio"/>
3	MODULATION WHEEL (Modulationsrad)		<input type="radio"/>
4	PITCH BEND (Tonhöhenbeugung)		<input type="radio"/>
5	SUSTAIN PEDAL ON/OFF (Anhaltepedal Ein/Aus)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	MASTER VOLUME (Hauptlautstärke)		<input type="radio"/>
7	FOOT VOLUME (Fußschalter-Lautstärke)		<input type="radio"/>
8	PROGRAM CHANGE (Programmänderung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	MIDI EXCLUSIVE EFFECT (MIDI-exklusive Effekte)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	MIDI EXCLUSIVE DUMP (MIDI-exklusiver Speicherauszug)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Wird AREA im RECEIVE Parameter gewählt, dann können die folgenden Daten empfangen werden.

	Meldung	Empfang von BASIC CH	Empfang von AREA CH
1	NOTE ON/OFF, VELOCITY (Note Ein/Aus, Velocity)		○
2	AFTER TOUCH (Nachdruck)		○
3	MODULATION WHEEL (Modulationsrad)		○
4	PITCH BEND (Tonhöhenbeugung)		○
5	SUSTAIN PEDAL ON/OFF (Anhaltepedal Ein/Aus)		○
6	MASTER VOLUME (Hauptlautstärke)		○
7	FOOT VOLUME (Fußschalter-Lautstärke)		○
8	PROGRAM CHANGE (Programmänderung)	○	
9	MIDI EXCLUSIVE EFFECT (MIDI-exklusive Effekte)	○	
10	MIDI EXCLUSIVE DUMP (MIDI-exklusiver Speicherauszug)	○	

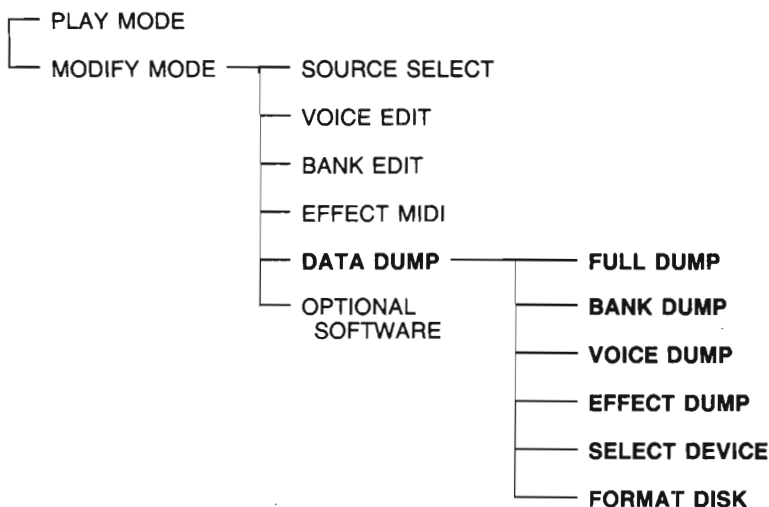
## VI. Speicherauszug der Effekte

Dieser Vorgang gestattet das Laden, Abspeichern, Verifizieren und Löschen von Effekt-Daten.



<p>(1) Die DUMP EFFECT Funktion des Effekt/MIDI-Hilfsmodus aufrufen.</p>		<pre> EFFECT/MIDI * [LOAD]  EFFECT]   [SAVE]  EFFECT]   [VERIFY] EFFECT]   [ERASE] EFFECT]           </pre>
<p>(2) Den Cursor an die Position der gewünschten Operation verschieben. *Die darauffolgenden Vorgänge sind gleich wie für die EFFECT DUMP Funktion in dem Daten-auszugs-Hilfsmodus (siehe Abschnitt 7).</p>		<pre> EFFECT/MIDI * [LOAD]  EFFECT]   [SAVE]  EFFECT]   [VERIFY] EFFECT]   [ERASE] EFFECT]           </pre>





### ■ Einige Worte über den Datenauszugs-Hilfsmodus

Der Datenauszugs-Hilfsmodus dient für das Übertragen von Daten aus dem FZ-10M auf die Diskette (SAVE Operation), das Einlesen der Daten von der Diskette zurück in den FZ-10M (LOAD Operation) sowie die Datenübertragung zwischen zwei FZ-10M oder FZ-1 Synthesizern oder Computern mit Hilfe der PORT und MIDI Operationen.

Diese Hilfsmodus umfaßt sechs grundlegende Funktionen:

#### I. Speicherauszug aller Daten (FULL DUMP)

Diese Funktion wird für die Übertragung alle Daten aus dem/in den FZ-10M verwendet, einschließlich der BANK Daten, der VOICE Daten und der EFFECT Daten. Die MIDI FUNCTION Daten können mit dieser Funktion nicht übertragen werden.

#### II. Speicherbankauszug (BANK DUMP)

Dient nur für die Übertragung der BANK Daten aus dem/in den FZ-10M.

#### III. Speicherauszug der Stimmen (VOICE DUMP)

Dient nur für die Übertragung der VOICE Daten aus dem/in den FZ-10M.

#### IV. Speicherauszug der Effekte (EFFECT DUMP)

Dient nur für die Übertragung der EFFECT Daten aus dem/in den FZ-10M. Diese Effekt-Daten umfassen die Daten für Tonhöhenbeugungsbereich, Modulationsrad, After-Touch (Nachdruck) und Fußschalter-Regelwiderstand. Die MIDI FUNCTION Daten können jedoch mit dieser Funktion nicht übertragen werden.

#### V. Wahl von Geräten (SELECT DEVICE)

Dient für die Wahl des Ausgangs des FZ-10M, über welchen die Daten übertragen werden sollen (DISK, MIDI oder PORT). Mit dieser Funktion kann auch der REMOTE Modus für die Datenkommunikation mit einem Personal-Computer angewählt werden.

#### VI. Formatieren der Disketten

Bevor eine neue Diskette für das Abspeichern von FZ-10M Daten verwendet werden kann, ist eine Formatierung erforderlich. Diese Funktion wird für das Formatieren der Disketten verwendet.

### ■ < Wichtige Informationen >

\*Während der Speicherauszug- und Formatierungs-Operationen sind alle anderen Funktionen des FZ-10M gesperrt.

\*Die Disketten müssen formatiert werden, bevor ein Abspeichern (SAVE) möglich ist.

\*Die mittels SAVE FULL Operation auf Diskette abgespeicherten Daten können mit Hilfe der LOAD FULL oder MERGE FULL Operationen wieder in den FZ-10M geladen werden. Ein Laden von bestimmten Banken oder Stimmen in den FZ-10M ist mit Hilfe der LOAD BANK, MERGE BANK oder LOAD VOICE Operationen jedoch nicht möglich. Die mittels SAVE BANK Operation abgespeicherten Daten können mit Hilfe der LOAD BANK & MERGE BANK Operatio-

nen wieder in den FZ-10M eingelesen werden, wogegen für die mit SAVE VOICE abgespeicherten Daten die LOAD VOICE Operationen für das Einlesen in den FZ-10M erforderlich sind.

\*Auf eine Diskette können mehrere Banken, Stimmen und Effekte abgespeichert werden, so daß eine Zuordnung von Bezeichnungen für die Datenverwaltung erforderlich ist. Auf Diskette abgespeicherte Datenblöcke werden als "Dateien" bezeichnet; auf einer einzigen Diskette können bis zu 64 Dateien abgespeichert werden, so lange die Byte-Gesamtzahl die Kapazität der Diskette nicht übersteigt. Die FULL SAVE Daten werden ebenfalls als eine einzige Datei behandelt.

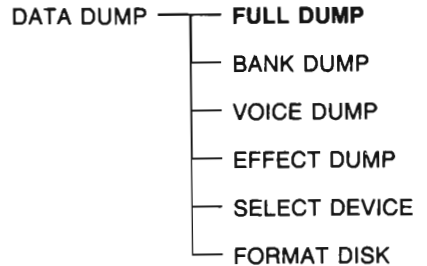
\*Während der VOICE DUMP Funktion kann die angewählte Stimme auf dem Keyboard gespielt werden. Während anderer Funktion, ist ein Spielen der angewählten Bank möglich.

\*Die gleiche Datei-Bezeichnung kann für unterschiedliche Datentypen auf der gleichen Diskette verwendet werden. So kann z.B. die gleiche Bezeichnung für eine Bank, einen Effekt und eine Stimme benutzt werden, wogegen z.B. für zwei Banken unterschiedliche Bezeichnungen erforderlich sind.

## ■ < FZ-10M Initialisierung >

Die LOAD FULL Operation der Funktion für den Speicherauszug aller Daten (FULL DUMP) kann für die Initialisierung des FZ-10M verwendet werden (der gesamte Speicherinhalt wird gelöscht). Dazu einfach die LOAD FULL Vorgänge ausführen, ohne eine Diskette in das Diskettenlaufwerk einzusetzen.

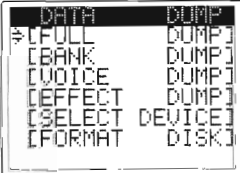




### I. Speicherauszug aller Daten (FULL DUMP)





Dient für die Übertragung aller Daten aus dem/in den FZ-10M.

#### LOAD FULL Operationen












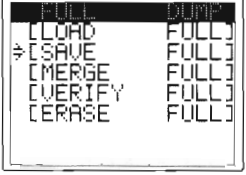
Dient für die Übertragung aller Daten von dem angewählten Gerät (DISK, MIDI oder PORT) in den FZ-10M.

(1) Die FULL DUMP Funktion des Datenauszugs-Hilfsmodus anwählen.	<p style="text-align: center;">ENTER</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	
(2) Die ENTER Taste drücken. *Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.	<p style="text-align: center;">ENTER</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	
(3) Die ENTER Taste drücken.	<p style="text-align: center;">ENTER</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	
(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.	<p style="text-align: center;">- / +</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 0 auto; position: relative;"> <span style="position: absolute; top: -5px; left: 5px;">▲</span> </div> <p style="text-align: center;">YES</p>	
Die Daten werden nun der Diskette in den FZ-10M geladen.		

(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherauszug aller Daten zu verlassen.	<p style="text-align: center;"><b>ESCAPE</b></p> 	
--	--	---



### SAVE FULL Operationen









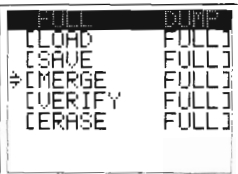
Dient für die Übertragung aller Daten von dem FZ-10M an das angewählte Gerät (DISK, MIDI oder PORT).

(1) Die FULL DUMP Funktion des Datenauszugs-Hilfsmodus anwählen.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
(2) Den Cursor an die SAVE FULL Position verschieben und die ENTER Taste drücken. *Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.	 + 	
(3) Die ENTER Taste drücken.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.	<p style="text-align: center;">- / +  <b>YES</b></p>	
Die daten werden nun auf Diskette abgespeichert.		
(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherauszug aller Daten zu verlassen.	<p style="text-align: center;"><b>ESCAPE</b></p> 	

### MERGE FULL Operationen

Dient für die Übertragung der Daten von dem angewählten Gerät (DISK, MIDI oder PORT) in offene Banken oder Stimmen des FZ-10M, ohne die vorhandenen FZ-10M Daten zu löschen.

(1) Die FULL DUMP Funktion des Datenauszugs-Hilfsmodus anwählen.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
--	---	--







<p>(2) Den Cursor an die MERGE FULL Position verschieben und die ENTER Taste drücken. *Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.</p>		
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>		
<p>Die Daten werden nun in den FZ-10M eingelesen und mit etwaig vorhandenen Daten kombiniert.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherauszug aller Daten zu verlassen.</p>		

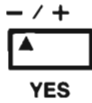



### Hinweis

Wenn die MERGE FULL Operation ausgeführt wird, dann werden die im FZ-10M vorhandenen EFFECT Daten gelöscht, wobei neue Parameter eingegeben werden.

### VERIFY FULL Operationen


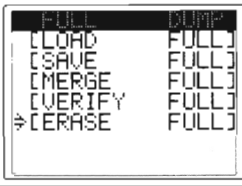
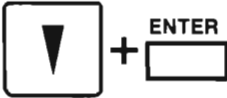



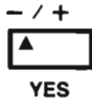



Damit werden die Daten im FZ-10M und die Daten der Diskette, eines anderen MIDI-Gerätes, eines zweiten FZ-10M oder FZ-1 auf Übereinstimmung kontrolliert.

<p>(1) Die FULL DUMP Funktion des Datenauszugs-Hilfsmodus anwählen.</p>		
<p>(2) Den Cursor an die VERIFY FULL Position verschieben und die ENTER Taste drücken. *Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.</p>		
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>		

<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>		
<p>*Falls die Daten übereinstimmen, erscheint die Meldung "EXECUTED OK" im Display.</p>		
<p>*Stimmen die Daten nicht überein, dann wird die Meldung "VERIFY ERROR" angezeigt.</p>		

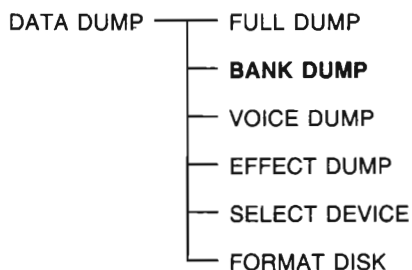
### ERASE FULL Operationen

Damit werden alle Daten von der Diskette gelöscht. (Diese Operation ist nicht möglich, wenn MIDI oder PORT mit Hilfe der SELECT DEVICE Funktion angewählt wurde.)

<p>(1) Die FULL DUMP Funktion des Datenauszugs-Hilfsmodus anwählen.</p>		
<p>(2) Den Cursor an die ERASE FULL Position verschieben und die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherausgang aller Daten zu verlassen.</p>		



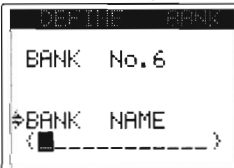
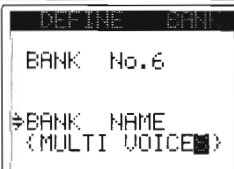

## II. Speicherbankauszug (BANK DUMP)

Dient für die Übertragung der BANK Daten aus dem/in den FZ-10M. Durch diese Operationen werden auch die Stimmen übertragen, die bestimmten AREA Bereichen zugeordnet wurden.




### DEFINE BANK Operationen






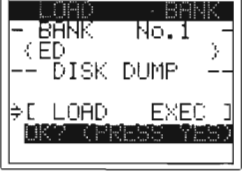



Damit werden die Bezeichnung und die Nummer der Speicherbank des FZ-10M spezifiziert, für die ein Speicherauszug erstellt werden soll.

(1) Die DEFINE BANK Operation der Speicherbankauszugs-Funktion anwählen.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div>																									
(2) Die BANK Nummer mit Hilfe der Zehnertastatur spezifizieren.	<p style="text-align: center;"><b>A B C</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 0 auto; text-align: center;">7</div>																									
(3) Den Cursor an die BANK NAME Position verschieben.	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; text-align: center; line-height: 40px;">▼</div>																									
(4) Eine Bank-Bezeichnung (BANK NAME) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten und der Cursortaste eingeben.	<table border="0" style="font-size: small; text-align: center;"> <tr> <td>A B C</td><td>DEF</td><td>GHI</td></tr> <tr> <td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr> <td>J K L</td><td>M N O</td><td>P Q R</td></tr> <tr> <td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr> <td>S T U</td><td>V W X</td><td>Y Z</td></tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr> <td>SPACE</td><td>0</td><td>NO</td></tr> <tr> <td></td><td>NO</td><td>YES</td></tr> </table> <div style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;">+ <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; text-align: center; line-height: 15px;">▶</div></div>	A B C	DEF	GHI	7	8	9	J K L	M N O	P Q R	4	5	6	S T U	V W X	Y Z	1	2	3	SPACE	0	NO		NO	YES	
A B C	DEF	GHI																								
7	8	9																								
J K L	M N O	P Q R																								
4	5	6																								
S T U	V W X	Y Z																								
1	2	3																								
SPACE	0	NO																								
	NO	YES																								
(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherbankauszug zu verlassen.	<p style="text-align: center;"><b>ESCAPE</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div>																									

### LOAD BANK Operationen



Damit werden die Speicherbankdaten von dem angewählten Gerät (DISK, MIDI oder PORT) in den FZ-10M geladen.

(1) Die LOAD BANK Operation der Speicherbankauszugs-Funktion anwählen.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div>	
--	---	---

<p>(2) Die zu ladende Bank mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben.</p>		
<p>Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Banken) angezeigt werden.</p>		
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>	<p>- / +</p>  <p>YES</p>	
		


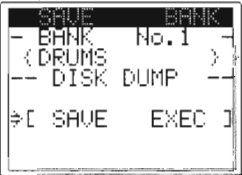


#### Hinweis




Mit Hilfe der LOAD BANK Operation können nur solche Speicherbankdaten geladen werden, die mittels SAVE BANK Operation abgespeichert wurden.

<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherbankauszug zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	
---	---	--

#### SAVE BANK Operationen

Damit werden die Speicherbankdaten aus dem FZ-10M auf das Diskettenlaufwerk, ein MIDI-Gerät, einen anderen FZ-10M oder FZ-1 (über PORT) übertragen.

<p>(1) Die SAVE BANK Operation der Speicherbankauszugs-Funktion anwählen. *Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(2) Die ENTER Taste drücken.</p>	<p>ENTER</p> 	







<p>(3) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>	 <p>YES</p>	
<p>(4) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherbankauszug zu verlassen.</p>		

**Hinweis**

Wurde keine Bank-Bezeichnung während der DEFINE BANK Operation spezifiziert, dann ist die [▶] Cursortaste zu drücken, um Zugriff an das rechts gezeigte Menü zu erhalten. Die Datei-Bezeichnung (Bank) gleich wie während der DEFINE BANK Operation eingeben.





**MERGE BANK Operationen**

Dient für die Übertragung der Speicherbankdaten in den FZ-10M, ohne die vorhandenen FZ-10M Daten zu löschen.


<p>(1) Die MERGE BANK Operation der Speicherbankauszugs-Funktion anwählen.</p>		
<p>(2) Die zu ladende Bank mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben.</p>		
<p>Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Banken) angezeigt werden.</p>		

**Hinweis**

Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.




<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>	 <p>YES</p>	



		<pre> MERGE BANK - BANK No.1 &lt; FROGS &gt; -- DISK DUMP -- =&gt; [ MERGE EXEC ] EXECUTED OK </pre>
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherbankauszug zu verlassen.</p> <p>*Die neuen Speicherbankdaten werden nur in AREA Bereiche eingelesen, welche noch keine Daten enthalten.</p>	<p>ESCAPE</p> 	<pre> BANK DUMP [ DEFINE BANK ] [ LOAD BANK ] [ SAVE BANK ] =&gt; [ MERGE BANK ] [ VERIFY BANK ] [ ERASE BANK ] </pre>



### VERIFY BANK Operationen

Damit werden die Speicherbankdaten im FZ-10M und die Daten der Diskette, eines anderen MIDI-Gerätes, eines zweiten FZ-10M oder FZ-1 auf Übereinstimmung kontrolliert.

<p>(1) Die VERIFY BANK Operation der Speicherbankauszugs-Funktion anwählen.</p>	<p>ENTER</p> 	<pre> VERIFY BANK =&gt; [ DRUMS &gt; ] &lt; SYNTH &gt; &lt; FROGS &gt;  SELECT &amp; ENTER </pre>
<p>(2) Die zu verifizierende Bank mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben.</p>		<pre> VERIFY BANK &lt; DRUMS &gt; =&gt; [ SYNTH &gt; ] &lt; FROGS &gt;  SELECT &amp; ENTER </pre>
<p>Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Banken) angezeigt werden.</p>		<pre> VERIFY BANK =&gt; [ KRN &gt; ] &lt; VIOLIN &gt; &lt; CELLO &gt;  SELECT &amp; ENTER </pre>

### Hinweis

Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.

<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>	<p>ENTER</p> 	<pre> VERIFY BANK - BANK No.1 &lt; VIOLIN &gt; -- DISK DUMP -- =&gt; [ VERIFY EXEC ] OK? (PRESS YES) </pre>
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>	<p>- / +</p>  <p>YES</p>	<pre> VERIFY BANK - BANK No.1 &lt; VIOLIN &gt; -- DISK DUMP -- =&gt; [ VERIFY EXEC ] EXECUTING ● </pre>
<p>*Falls die Daten übereinstimmen, dann erscheint die Meldung "EXECUTED OK" im Display.</p>		<pre> VERIFY BANK - BANK No.1 &lt; VIOLIN &gt; -- DISK DUMP -- =&gt; [ VERIFY EXEC ] EXECUTED OK </pre>

*Erscheint die Meldung "VERIFY ERROR" in der Anzeige, dann stimmen die Daten nicht überein.		<pre> VERIFY BANK - BANK No.1 &lt;VIOLIN &gt; -- DISK DUMP -- =&gt;[ VERIFY EXEC ] VERIFY ERROR </pre>
(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherbankauszug zu verlassen.	<p style="text-align: center;">ESCAPE</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: auto;"></div>	<pre> BANK DUMP [DEFINE BANK] [LOAD BANK] [SAVE BANK] [MERGE BANK] =&gt;[VERIFY BANK] [ERASE BANK] </pre>

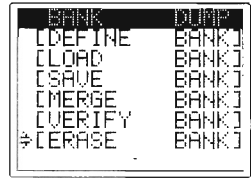
### ERASE BANK Operationen

Damit werden die Speicherbankdaten von der Diskette gelöscht. (Diese Operation kann nicht durchgeführt werden, wenn MIDI oder PORT mit Hilfe der SELECT DEVICE Funktion angewählt wurde.

(1) Die ERASE BANK Operation der Speicherbankauszugs-Funktion anwählen.	<p style="text-align: center;">ENTER</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: auto;"></div>	<pre> ERASE BANK =&gt;[RAIN &gt; [VIOLINS &gt; [CELLO &gt; SELECT &amp; ENTER </pre>
(2) Die zu löschende Bank mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben.	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">▼</div>	<pre> ERASE BANK &lt;RAIN &gt; =&gt;[VIOLINS &gt; [CELLO &gt; SELECT &amp; ENTER </pre>
Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Banken) angezeigt werden.	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">▶</div>	<pre> ERASE BANK &lt;FLUTE &gt; =&gt;[FUZZ GUITAR &gt; [START &gt; SELECT &amp; ENTER </pre>
(3) Die ENTER Taste drücken.	<p style="text-align: center;">ENTER</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: auto;"></div>	<pre> ERASE BANK - BANK No.1 &lt;FUZZ GUITAR &gt; -- DISK DUMP -- =&gt;[ ERASE EXEC ] [OK? (PRESS YES)] </pre>
(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.	<p style="text-align: center;">- / +</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">▲</div> <p style="text-align: center;">YES</p>	<pre> ERASE BANK - BANK No.1 &lt;FUZZ GUITAR &gt; -- DISK DUMP -- =&gt;[ ERASE EXEC ] EXECUTING ● </pre>
		<pre> ERASE BANK - BANK No.1 &lt;FUZZ GUITAR &gt; -- DISK DUMP -- =&gt;[ ERASE EXEC ] EXECUTED OK </pre>

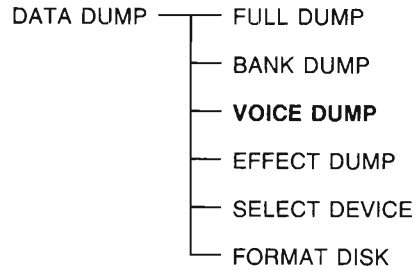
(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherbankauszug zu verlassen.

ESCAPE



### III. Speicherauszug der Stimmen (VOICE DUMP)

Dient für die Übertragung der VOICE Daten aus dem/in den FZ-10M. Nur die mittels SAVE VOICE Operation abgespeicherten VOICE Daten können mit Hilfe der LOAD VOICE Operation geladen werden.

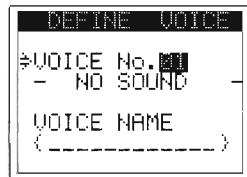


#### DEFINE VOICE Operationen

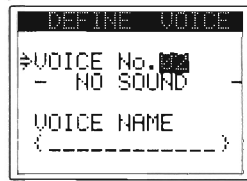
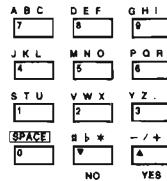
Damit werden die Bezeichnung und die Nummer der Stimmen des FZ-10M spezifiziert, für die ein Speicherauszug erstellt werden soll.

(1) Die DEFINE VOICE Operation für den Speicherauszug der Stimmen anwählen.

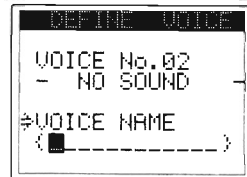
ENTER



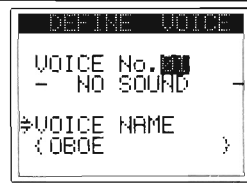
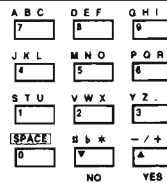
(2) Die VOICE Nummer mit Hilfe der Zehnertastatur spezifizieren.



(3) Den Cursor an die VOICE NAME Position verschieben.

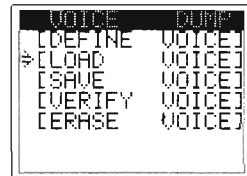


(4) Eine Stimmen-Bezeichnung (VOICE NAME) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten und der Cursorstasten eingeben.



(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherauszug der Stimmen zu verlassen.

ESCAPE



#### LOAD VOICE Operationen

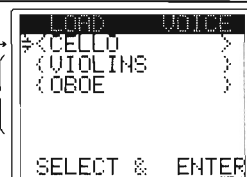
Damit werden die VOICE DATEN von dem angewählten Gerät (DISK, MIDI oder PORT) in den FZ-10M geladen.


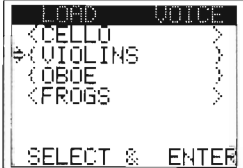

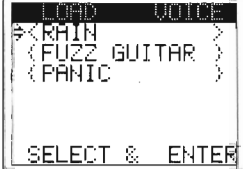

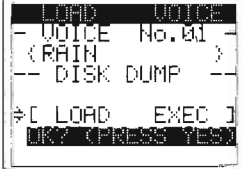



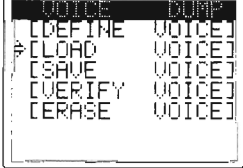
(1) Die LOAD VOICE Operation für den Speicherauszug der Stimmen anwählen.

ENTER





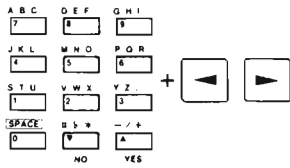


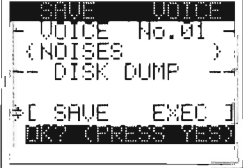
Disketten-  
Bezeichnung }  
Datei-  
Bezeichnung }




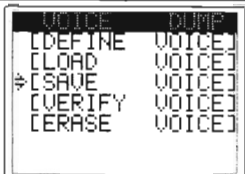


<p>(2) Die zu ladende Stimme mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben.</p>		
<p>Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Banken) angezeigt werden.</p>		
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>		
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherausgang der Stimmen zu verlassen.</p>		

### SAVE VOICE Operationen


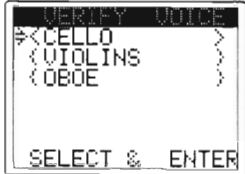

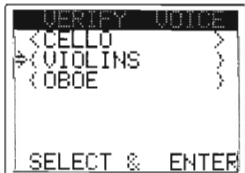





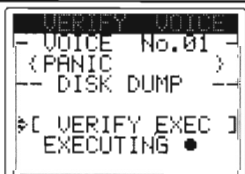

Damit werden die VOICE Daten aus dem FZ-10M auf das Diskettenlaufwerk, ein MIDI-Gerät, einen anderen FZ-10M oder FZ-1 (über PORT) übertragen.



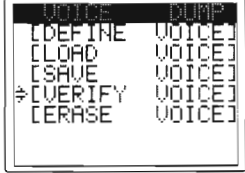
<p>(1) Die SAVE VOICE Operation für den Speicherausgang der Stimmen anwählen. *Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.</p>		
<p>(2) Die Datei-Bezeichnung (Stimmen) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten eingeben.</p>		
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>		

<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für Speicherauszug der Stimmen zu verlassen.</p>		

### VERIFY VOICE Operationen:




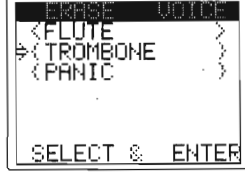



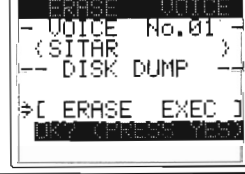



Damit werden die VOICE Daten im FZ-10M und die Daten der Diskette, eines anderen MIDI-Gerätes, eines zweiten FZ-10M oder FZ-1 auf Übereinstimmung kontrolliert.


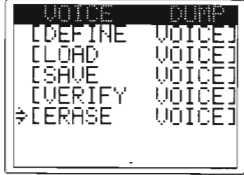
<p>(1) Die VERIFY VOICE Operation für den Speicherauszug der Stimme anwählen.</p>		
<p>(2) Die zu verifizierende Stimme mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben.</p>		
<p>Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Stimmen) angezeigt werden.</p>		
<p>(3) Die ENTER Taste drücken. *Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.</p>		
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>		
<p>*Falls die Daten übereinstimmen, dann erscheint die Meldung "EXECUTED OK" im Display.</p>		

<p>*Erscheint die Meldung "VERIFY ERROR" in der Anzeige, dann stimmen die Daten nicht überein.</p>		 <pre> VERIFY VOICE - VOICE No.01 - &lt; PANIC &gt; -- DISK DUMP -- =&gt;[ VERIFY EXEC ] VERIFY ERROR </pre>
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherausgang der Stimmen zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	 <pre> VOICE DUMP [DEFINE VOICE] [LOAD VOICE] [SAVE VOICE] =&gt;[VERIFY VOICE] [ERASE VOICE] </pre>

### ERASE VOICE Operationen

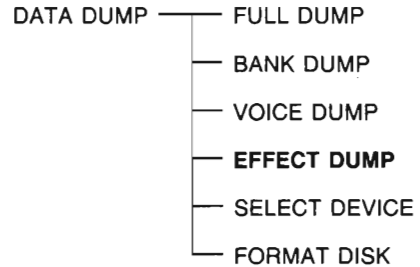
Damit werden die VOICE Daten von der Diskette gelöscht. (Diese Operation kann nicht durchgeführt werden, wenn MIDI oder PORT mit Hilfe der SELECT DEVICE Funktion angewählt wurde.

<p>(1) Die ERASE VOICE Operation für den Speicherausgang der Stimmen anwählen.</p>	<p>ENTER</p> 	 <pre> ERASE VOICE =&gt;[ERASE VOICE] &lt; FLUTE &gt; &lt; TROMBONE &gt; &lt; PANIC &gt; SELECT &amp; ENTER </pre>
<p>(2) Die zu löschende Stimme mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben.</p>		 <pre> ERASE VOICE &lt; FLUTE &gt; =&gt;[TROMBONE] &lt; PANIC &gt; SELECT &amp; ENTER </pre>
<p>Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Stimmen) angezeigt werden.</p>		 <pre> ERASE VOICE =&gt;[SITAR] &lt; BAZOOKA &gt; &lt; GLASS &gt; SELECT &amp; ENTER </pre>
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>	<p>ENTER</p> 	 <pre> ERASE VOICE - VOICE No.01 - &lt; SITAR &gt; -- DISK DUMP -- =&gt;[ ERASE EXEC ] </pre>
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>	<p>- / +</p>  <p>YES</p>	 <pre> ERASE VOICE - VOICE No.01 - &lt; SITAR &gt; -- DISK DUMP -- =&gt;[ ERASE EXEC ] EXECUTING ● </pre>
		 <pre> ERASE VOICE - VOICE No.01 - &lt; SITAR &gt; -- DISK DUMP -- =&gt;[ ERASE EXEC ] EXECUTED OK </pre>

<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherauszug der Stimmen zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	
---	---	---



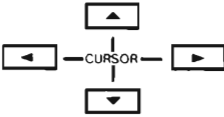







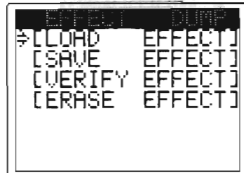
## IV. Speicherauszug der Effekte (EFFECT DUMP)

Dient für die Übertragung der EFFECT Daten aus dem/in den FZ-10M, einschließlich der Parameter für Tonhöhenbeugungsbereich, Modulation, After-Touch (Nachdruck) und Fußschalter-Regelwiderstand.





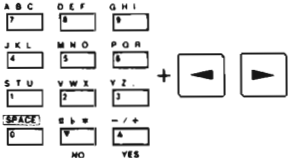






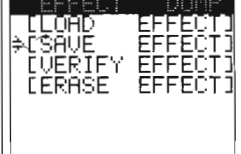
### LOAD EFFECT Operationen

Damit werden die EFFECT Daten von dem angewählten Gerät (DISK, MIDI oder PORT) in den FZ-10M geladen.

<p>(1) Die LOAD EFFECT Operation für den Speicherauszug der Effekte anwählen.</p>	<p>ENTER</p> 	<p>Disketten-Bezeichnung } Datei-Bezeichnung }</p> 
<p>(2) Den zu ladenden Effekt mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben. Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Effekt) angezeigt werden.</p>	<p>CURSOR</p> 	
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>	<p>- / +</p>  <p>YES</p>	
		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherauszug der Effekte zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	



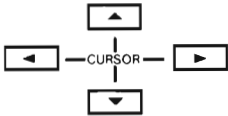

## SAVE EFFECT Operationen

Damit werden die EFFECT Daten aus dem FZ-10M auf das Diskettenlaufwerk, ein MIDI-Gerät, eines zweiten FZ-10M oder FZ-1 (über PORT) übertragen.


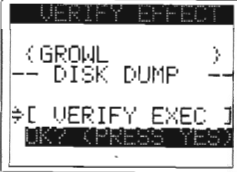





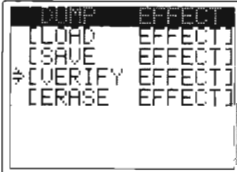
<p>(1) Die SAVE EFFECT Operation für den Speicherauszug der Effekte anwählen.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(2) Die Datei-Bezeichnung des abzuspeichernden Effektes mit Hilfe der alphanumerischen Tasten und der Cursortasten eingeben.</p>		
<p>(3) Die ENTER Taste drücken.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>	<p>- / +</p>  <p>YES</p>	
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für Speicherauszug der Stimmen zu verlassen.</p>	<p>ESCAPE</p> 	

## VERIFY EFFECT Operationen

Damit werden die EFFECT Daten im FZ-10M und die Daten der Diskette, eines anderen MIDI-Gerätes, eines zweiten FZ-10M oder FZ-1 auf Übereinstimmung kontrolliert.



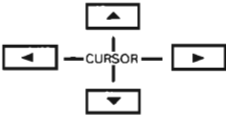



<p>(1) Die VERIFY EFFECT Operation für den Speicherauszug der Effekte anwählen.</p>	<p>ENTER</p> 	
<p>(2) Den zu verifizierenden Effekt mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben. Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Effekt) angezeigt werden.</p> <p>*Im Display erscheint nun der Schriftzug DISK DUMP, MIDI DUMP oder PORT DUMP, abhängig von der SELECT DEVICE Einstellung.</p>		





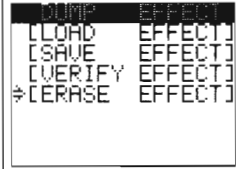


(3) Die ENTER Taste drücken.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.	<p style="text-align: center;">- / +</p>  <p style="text-align: center;"><b>YES</b></p>	
*Falls die Daten übereinstimmen, dann erscheint die Meldung "EXECUTED OK" im Display.		
*Erscheint die Meldung "VERIFY ERROR" in der Anzeige, dann stimmen die Daten nicht überein.		
(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherauszug der Effekte zu verlassen.	<p style="text-align: center;"><b>ESCAPE</b></p> 	

### ERASE EFFECT Operationen

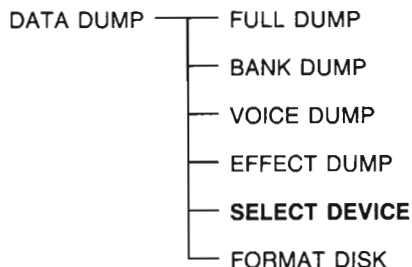
Damit werden die EFFECT Daten von der Diskette gelöscht. (Diese Operation kann nicht durchgeführt werden, wenn MIDI oder PORT mit Hilfe der SELECT DEVICE Funktion angewählt wurde.

(1) Die ERASE EFFECT Operation für den Speicherauszug der Effekte anwählen.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
(2) Den zu löschenden Effekt mit Hilfe der Cursortasten anwählen. Die [▲] oder [▼] Cursortaste verwenden, um die Anzeige nach oben bzw. unten zu verschieben. Mit der [◀] oder [▶] Cursortaste kann dagegen eine nachfolgende bzw. vorhergehende Seite von Datei-Bezeichnungen (Effekt) angezeigt werden.	<p style="text-align: center;">  </p>	
(3) Die ENTER Taste drücken.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	



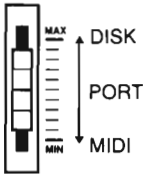



<p>(4) Als Antwort auf den [OK?] Prompt nun die YES Taste betätigen.</p>		
		
<p>(5) Die ESCAPE Taste drücken, um das Menü für den Speicherauszug der Effekte zu verlassen.</p>		

## V. Wahl von Geräten (SELECT DEVICE)

Damit wird das Gerät für die Kommunikation mit dem FZ-10M spezifiziert, um die Daten mittels REMOTE Modus, PORT DUMP oder MIDI DUMP zu übertragen.



### SELECT DEVICE Operationen

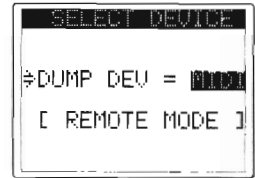
<p>(1) Die SELECT DEVICE Funktion des Datenauszugs-Hilfsmodus aufrufen.</p>		
<p>(2) DISK, PORT oder MIDI mit Hilfe der VALUE Tasten spezifizieren.</p>		
<p>(3) Den REMOTE Modus anwählen, wenn so gewünscht.</p>		

## REMOTE MODUS Operationen

Im REMOTE Modus können die Daten von einem Computer in den FZ-10M übertragen werden. (Sobald ein Übertragungsbefehl von dem Computer empfangen wurde, kann die Datenübertragung nicht mehr vom FZ-10M aus gesteuert werden.)

## PORT DUMP, MIDI DUMP Operationen

Durch Wahl von MIDI oder PORT als SELECT DEVICE Parameter wird die Datenübertragung über den MIDI-Anschluß oder das spezielle 25-Stift-Port ermöglicht.



## MIDI-Kommunikation

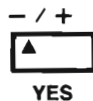
Für die MIDI-Kommunikation müssen die Geräte gemäß nachfolgender Abbildung angeschlossen sein. Achten Sie darauf, daß sowohl die IN als auch die OUT Verbindungen erforderlich sind, um Datenkommunikation zu ermöglichen. Auch müssen beide Geräte auf den gleichen MIDI Kanal eingestellt sein (siehe Abschnitt 6: MIDI-Funktionen).



## Beispiel: Übertragung aller Daten von Gerät A auf Gerät B.

(1) Das Gerät A auf SAVE FULL schalten.		
(2) Das Gerät B auf LOAD FULL schalten.		
(3) Die ENTER Taste an dem Gerät B drücken.		
(4) Die YES Taste an dem Gerät B drücken. *Im Display des Gerätes B wird nun die Meldung "EXECUTING" angezeigt.		
(5) Die ENTER Taste an dem Gerät A drücken.		

(6) Die YES Taste an dem Gerät A drücken.  
 \*Nun beginnt die Datenübertragung von dem Gerät A auf das Gerät B.

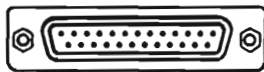


**Hinweise**

\*Die MERGE und VERIFY Operationen werden gleich wie die LOAD Operation ausgeführt (Gerät auf Empfang geschaltet). Das Gerät ist nur für die SAVE Operationen auf das Senden zu schalten.  
 \*Die BANK, VOICE und EFFECT Daten werden auf die gleiche Weise übertragen, wie es im obigen Beispiel dargestellt ist.

**PORT-Kommunikation**

Der FZ-10M ist mit einem speziellen 25-Stift-Port für den Direktanschluß anderer FZ-10M oder FZ-1 Geräte ausgerüstet. Um Daten über dieses Port zu übertragen, den SELECT DEVICE Parameter auf PORT einstellen. Die anderen Vorgänge sind gleich wie bei Übertragung mittels MIDI (siehe obige Erläuterung).



externes Port

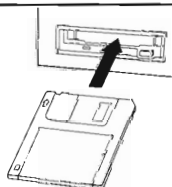


**VI. Formatieren von Disketten**

Bevor eine Diskette in dem FZ-10M verwendet werden kann, muß sie formatiert werden.

- DATA DUMP — FULL DUMP
- BANK DUMP
- VOICE DUMP
- EFFECT DUMP
- SELECT DEVICE
- **FORMAT DISK**

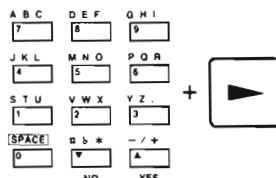
(1) Eine neue Diskette in das Diskettenlaufwerk einsetzen.



(2) Die FORMAT DISK Funktion des Datenauszugs-Hilfsmodus aufrufen.








(3) Mit Hilfe der alphanumerischen Tasten und der Cursortasten ist nun der Diskette eine Bezeichnung zuzuordnen.



(4) Den Cursor an die FORMAT EXEC Position verschieben.

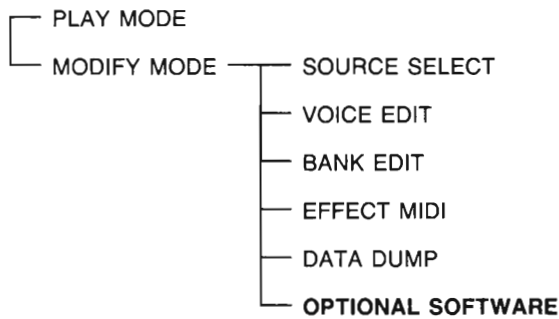


(5) Die ENTER Taste drücken.	<p style="text-align: center;"><b>ENTER</b></p> 	
(6) Als Antwort auf den [OK?] Prompt ist nun die YES Taste zu betätigen.	<p style="text-align: center;">- / +</p>  <p style="text-align: center;"><b>YES</b></p>	
		

**Hinweise**

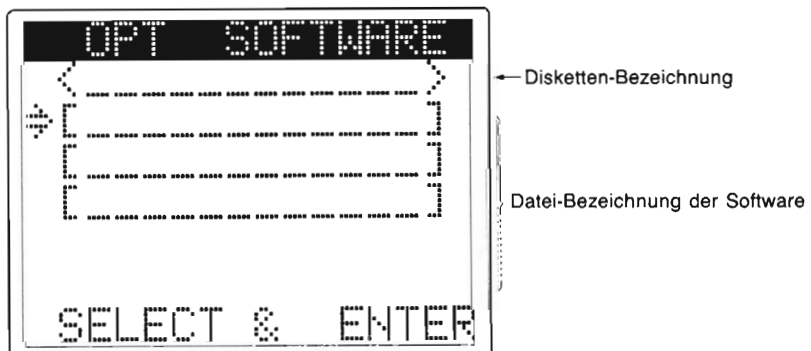
- \*Mit dem Formatieren werden alle auf der Diskette enthaltenen Daten gelöscht.
- \*Auf einer nicht formatierten Diskette können keine Daten abgespeichert werden.

## Abschnitt 8: Software (Option)



### ■ Einige Worte über die Software (Option)

\*Diese als Option erhältliche Software verleiht dem FZ-10M zusätzliche Menüs und Funktionen. Für die als Option erhältliche Software muß eine spezielle disketten-Folie eingesetzt werden. (Die als Sonderzubehör erhältliche Software nicht mit den FZ-10M Sound-Disketten verwechseln, die gesampelte Sounds enthalten.)



## Abschnitt 9:

# Fehlermeldungen

Angezeigte Meldung	Bedeutung
<b>DISK ERROR</b>	Disketten nicht formatiert oder defekt.
<b>FILE NAME EXISTS</b>	Die spezifizierte Datei-Bezeichnung wurde bereits verwendet. Die ENTER und YES Tasten drücken, um die spezifizierte Bezeichnung zu löschen, und eine neue Datei-Bezeichnung eingeben.
<b>NO DISK SPACE</b>	Diskette voll (enthält bereits die maximal zulässige Anzahl an Dateien).
<b>FILE NOT FOUND</b>	Die spezifizierte Datei kann auf der eingesetzten Diskette nicht gefunden werden oder eine leere Diskette eingesetzt.
<b>DISK PROTECTED</b>	Die Schreibe Schutzlasche ist auf PROTECT gestellt.
<b>DISK NOT READY</b>	Keine Diskette in das Diskettenlaufwerk eingesetzt.
<b>VERIFY ERROR</b>	Die Daten im FZ-10M und auf der Diskette (oder Peripheriegerät) stimmen nicht überein, wenn der VERIFY Vorgang ausgeführt wird.
<b>CANCELED</b>	Diese Meldung erscheint, wenn die NO oder ESCAPE Taste als Antwort auf den [NEXT DISK?] Prompt gedrückt wird.
<b>TIME OUT ERROR</b>	Die Daten wurden nicht während einer bestimmten Zeitspanne übertragen, wenn die Datenübertragung durch MIDI oder PORT erfolgt. Erscheint nach 10 Sekunden auf der Sendeseite bzw. nach 30 Sekunden auf der Empfangsseite.
<b>DATA ERROR</b>	Der Daten-Speicherauszug durch MIDI oder PORT wurde nicht richtig ausgeführt.
<b>NO MEMORY SPACE</b>	Die Speicherkapazität des FZ-10M wurde während des LOAD oder MERGE Vorganges vollständig aufgebraucht. (Die gleiche Meldung erscheint, wenn die Anzahl der Banken, Stimmen oder Bereiche die zulässige Grenze übersteigt.) In diesem Fall werden die Daten nicht übertragen.

# Pflege Ihres Keyboard-Instruments

---

## 1. Wärme, Feuchtigkeit und direkte Sonnenbestrahlung vermeiden!

Das Gerät vor direkter Sonnenbestrahlung, übermäßiger Wärme (Nähe von Heizgeräten usw.) und hoher Luftfeuchtigkeit schützen.

---

## 2. Starke Stöße vermeiden!

Wenn das Gerät getragen oder transportiert wird, immer das Keyboard und die Tasten mit weichen Tüchern abdecken.

---

## 3. Flüssigkeiten, Staub, Fremdpartikel usw. entfernt halten!

Darauf achten, daß keine Fremdpartikel und speziell keine Metallgegenstände (wie Haarnadeln, Nähnadeln oder Münzen) zwischen den Tasten eindringen. Auch darauf achten, daß das Gerät nicht naß wird.

---

## 4. Niemals Teile dieses Gerätes modifizieren!

Bei diesem Keyboard handelt es sich um ein hochwertiges Musikinstrument, das aus elektronischen Präzisionsteilen hergestellt ist. Modifikationen oder Änderungen interner Teile können Störungen und Fehlbetrieb verursachen.

---

## 5. Niemals mit Lackverdünner und ähnliche Chemikalien reinigen!

Das Keyboard ggf. mit einem weichen, in milder Reinigungslösung angefeuchteten (nicht nassen!) Lappen reinigen. Dazu den Lappen in die Reinigungslösung tauchen und danach gut auswringen.

---

## 6. Bei Störungen ....

Falls Sie eine Störung an Ihrem Keyboard-Instrument vermuten, zuerst alle Anschlüsse und Bedienelemente gemäß Bedienungsanleitung kontrollieren. Falls das Gerät auch dann nicht richtig funktioniert, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler oder an einen Kundendienst. Niemals Reparaturen selbst versuchen, da dies zu ernsthaften Beschädigungen der Bauteile führen kann.

---

## 7. Sound-Daten abspeichern, bevor Sie die Stromversorgung ausschalten!

Unbedingt die Sound-Daten auf einer Diskette abspeichern, bevor Sie die Stromversorgung des FZ-10M ausschalten. Mit dem Ausschalten der Stromversorgung werden nämlich alle Daten aus dem Speicher des FZ-10M gelöscht.

---

# Technische Daten

<b>Akkorde:</b>	8stimmig polyphon
<b>Anzahl der Stimmen:</b>	64
<b>Anzahl der Banken:</b>	8 (64 Bereiche pro Bank)
<b>Sampling-Auflösung:</b>	16 Bit
<b>Sampling-Rate:</b>	36/18/9kHz
<b>Max. Sampling-Dauer:</b>	29,1/58,2/116,5 Sekunden
<b>Speicherkapazität:</b>	2 MByte
<b>Externer Speicher:</b>	3,5-Zoll-Mikro-Diskettenlaufwerk (MF-2HD)
<b>Klangquellenwahl:</b>	Sampling, Wellenform-Synthese, Schreiben von Misch-, Kombinations- und Umkehrklängen
<b>Stimmen-Editierfunktion:</b>	Definieren der Stimme, Begrenzen der Stimme, DCA Hüllkurve, DCF Hüllkurve, Schleifen-Einstellung, LFO Einstellung, Anschlagsgeschwindigkeits-Empfindlichkeit, Stimmen/Speicher-Lesen, Tastatur-Einstellung, Speicherauszug der Stimmen, Kopieren von Stimmen, Löschen von Stimmen, Austauschen von Stimmen
<b>Bank-Editierfunktion:</b>	Definieren von Banken, Bereichs-Nr./Stimmen-Nr., Original-Taste, höchste und tiefste Taste, maximaler Anschlag, minimaler Anschlag, Bereichspegel, MIDI-Kanal, Ausgangskanal, Speicherauszug der Banken, Kopieren von Banken, Löschen von Banken, Löschen von Bereichen, Austauschen von Banken
<b>Effekt/MIDI:</b>	Tonhöhenbeugungsbereich, Modulationsrad, Nachdruck (Aftertouch), Fußschalter-Regelwiderstand, MIDI-Funktion, Speicherauszug der Effekte
<b>Daten-Speicherauszug:</b>	Speicherauszug aller Daten, Speicherauszug der Banken, Speicherauszug der Stimmen, Speicherauszug der Effekte, Gerätewahl, Formatieren der Disketten
<b>Bedienelemente:</b>	Cursortasten, VALUE Tasten, VALUE Gleitbahnregler, Zehnertastatur, Eingabetaste, Freigabetaste, Anzeigetaste, Abstimmtaste, Transponiertaste, Menü-Aufruf/Einstelltaste, Spiel-taste, Modifikationstaste, Lautsärker-Gleitbahnregler, Sampling-Pegel-Gleitbahnregler
<b>Ein-/Ausgänge:</b>	LINE OUT 1 ~ 8 Ausgangsimpedanz 1kOhm, Ausgangsspannung max. 0,3V (effekt.) MIX OUT Ausgangsimpedanz 1kOhm, Ausgangsspannung max. 4V (effekt.) (hoher Ausgangspegel) max. 0,3V (effekt.) (niederer Ausgangspegel) MIX OUT (Cannon) Ausgangsimpedanz 0,6kOhm, Ausgangsspannung max. 4V (effekt.) (hoher Ausgangspegel) max. 0,3V (effekt.) (niederer Ausgangspegel) MIC IN Eingangsimpedanz 10kOhm, Eingangsempfindlichkeit 4mV LINE IN Eingangsimpedanz 100kOhm, Eingangsempfindlichkeit 100mV Kopfhörer, Fußschalter, MIDI IN/OUT/THRU, externes Port
<b>Speichermedium:</b>	Diskette, MIDI, Port
<b>Display:</b>	Flüssigkristallanzeige mit 96×64 Bildpunkten (mit eingebauter Hintergrundleuchte) für 16 Zeichen×8 Zeilen
<b>Netzspannung:</b>	100, 120, 220, 240V
<b>Leistungsaufnahme:</b>	40W
<b>Abmessungen (B×T×H):</b>	482,6×387×142,6mm
<b>Gewicht:</b>	10,7kg
<b>Zubehör:</b>	Sound-Diskette × 2, Netzkabel, Verbindungskabelsatz, MIDI-Kabel

\*Änderungen des Designs und der Technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten.



## ■ Optionen

•2HD Sound-Disketten (5 per Satz) FL-1 bis FL-14

Nr.	Titel	Beschreibung
FL-1	1 Blechbläser-Ensemble	Blechbläser-Ensemble 1, 2, 3
	2 Cembalo	Cembalo 1, 2, 3
	3 Klassische Gitarre	Klassische Gitarre 1, 2, 3
	4 Marimba	Marimba 1, 2, 3, 4, 5
	5 Cello / Violine	Cello 1, 2 / Violine 1, 2 / Auftrennung A, B
FL-2	1 Orchester	Orchester 1, 2, 3, 4
	2 Flöte	Flöte 1, 2, 3, 4
	3 Trompete / Posaune	Trompete 1, 2 / Posaune 1, 2 / Auftrennung A, B
	4 Oboe	Oboe 1, 2, 3, 4
	5 Klarinette	Klarinette 1, 2, 3, 4
FL-3	1 Elektropiano	Elektropiano 1, 2, 3
	2 Hintergrund-Gitarre	Hintergrund-Gitarre 1, 2, 3
	3 Blechbläser-Ensemble II	Blechbläser-Ensemble 4, 5, 6
	4 Saiten-Ensemble	Saiten-Ensemble 1, 2, 3, 4
	5 Chor	Chor 1, 2, 3, 4
FL-4	1 Elektroorgel	Elektroorgel 1, 2, 3, 4
	2 Elektrogitarre	Elektrogitarre 1, 2, 3 / Bedämpfte Gitarre
	3 Elektrobaß	Elektrobaß 1, 2, 3, 4
	4 Klavichord	Klavichord 1, 2, 3
	5 Trommeln	Trommeln 1, 2, 3, 4 (3, 4 für MIDI)
FL-5	1 Jazz-Piano	Jazz-Piano 1, 2, 3
	2 Jazz-Gitarre	Jazz-Gitarre 1, 2, 3
	3 Schlagbaß / Holzbaß	Schlagbaß 1, 2 / Holzbaß 1, 2
	4 Vibraphon	Vibraphon 1, 2, 3, 4, 5
	5 Akustische Gitarre	Akustische Gitarre 1, 2, 3, 4
FL-6	1 Halbakustische Gitarre	Halbakustische Gitarre 1, 2, 3
	2 Klassische Gitarre II	Klassische Gitarre 4, 5, 6
	3 Tenorsaxophon / Altsaxophon	Tenorsaxophon 1, 2 / Altsaxophon 1, 2 / Auftrennung A, B
	4 Trompete / Posaune II	Trompete 3, 4 / Posaune 3, 4 / Auftrennung A, B
	5 Schlagzeug	Schlagzeug 1, 2, 3, 4
FL-7	1 Naturklänge	Wind 1, Wind 2
	2 Naturklänge II	Regen / Donner, Bach
	3 Meeresklänge	Ozean, surf, wilde Wellen
	4 Vögel, Insekten	Vögel, Insekten
	5 Tiere	Tiere
FL-8	1 Verkehrslärm	Verkehrslärm
	2 Verkehrslärm II	Verkehrslärm 2
	3 Life Sounds	Life Sounds
	4 Life Sounds II	Life Sounds 2
	5 Waffen / fremdartige Klänge	Waffen / fremdartige Klänge

Nr.	Titel	Beschreibung
FL-9	1 Studio-Blasinstrumente (2M Byte)	Studio-Blasinstrumente, kurzes Abklingen, Sus-Blasinstrument 1
	2 Studio-Blasinstrumente II (2M Byte)	sFz-Abschnitt, kurz abgeknitten, Sus-Blasinstrument 2
	3 Studio-Blasinstrumente III	Kraftvolles Blasinstrument, volle Leistung, Leistungs-Abschnitt
FL-10	1 Studio-Saiteninstrumente (2M Byte)	Studio-Saiten x3, Oktaven-Unison, sanfte Saiten x3
	2 Studio-Saiteninstrumente II (2M Byte)	Tremolo x3, Dual-Tremolo, in der Halle x3
	3 Studio-Saiteninstrumente III	Pizzicato, Baß / Cello-Pizzicato, Viola / Violine-Pizzicato, weiches Pizzicato usw.
FL-11	1 Japanische Klänge	Koto, Koto (Glissando)
	2 Japanische Klänge II	Shakuhachi
	3 Japanische Klänge III	Shamisen, Tsugaru-Shamisen, Chikuzen-Biwa
	4 Japanische Klänge IV	Shinobue, Noukan, Hichiriki
	5 Japanische Klänge V	Sho / Percussion, Sho, Tsuzumi, japanisches Percussion
FL-12 (neu)	1 Pfeifenorgel (2M Byte)	Hauptchorus, Hauptchorus (Gemisch), brillanter Bass, Bass 16' + 8', MIDI
	2 Pfeifenorgel II	Volle Orgel, Saitenfamilie 8', Flötenfamilie 8', Bass 16' + 8', MIDI
	3 Harfe (2M Byte)	Harfe + Arpeggio, gezupfte Harfe, None-Arpeggio, Dur-Arpeggio, Chorus-Harfe, Oktaven-Unison, Dur-None-Arpeggio (VEL), Dur-None-Wiederholungseffekt (VEL)
FL-13 (neu)	1 Solo-Tenorsax (2M Byte)	Tenor mit dreifacher Geschwindigkeit, Solo-Tenor, geblasenes Tenor, Subtone-Tenor, Dual-Tenors 1, Dual-Tenors 2, Tenor geblasen (VEL), Subtone-Tenor (VEL)
	2 Jazz-Altsax	Jazz-Alt, hart geblasenes Altsax, Altsax ohne Vibrato, Dual-Jazz-Altsax, Dual-Altsax ohne Vibrato, Doppeleffekt, Vibrato + ohne Vibrato
	3 Baritonesax	Baritonesax (VEL), Baritonesax, geblasenes Baritonesax, Oktaven-Bariton, Bariton + geblasen, Baritonesax mit langsamem Anstieg, Bariton + Anstieg, kurz gespieltes Bariton
	4 Rock-Brass	Rock-Brass, Dual-Unison, Solo-Unison, Oktave-Brass, Brass mit langsamem Anstieg, Filter-Brass
FL-14 (neu)	1 Abschnitt-Saiten (2M Byte)	Abschnitt-Saiten (für 88 Tasten), Abschnitt-Saiten (nieder), Abschnitt-Saiten (hoch), Abschnitt-Hit, sanfter Abschnitt, Oktaven-Abschnitt, Dual-Abschnitt, Hit-Mischabschnitt
	2 Solo-Violine (2M Byte)	Solo-Violine, Violine mit langsamem Anstieg, Dual-Violenen, Oktaven-Violenen, Solo-Violine (hoch), Solo mit langsamem Anstieg (VEL)
	3 Tutti-Saiten	Tutti-Saiten, Timpani / nieder, Timpani / mittel, Timpani / hoch, Oktaven-Tutti, Dual-Tutti, Tutti-Saiten, Oktaven-Tutti (VEL)

- 2HD Leer-Diskette
- Fußschalter
- Kopfhörer

FE-1  
SP-10, SP-2, SP-1  
CP-2

## **Bescheinigung des Herstellers/Importeurs**

Hiermit wird bescheinigt, daß das

**Elektronische Musikinstrument, Modell FZ-10M**

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

einschließlich des von uns angebotenen Zubehörs

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

**Amtsbl. Vfg. 1046/1984 der Deutschen Bundespost**

(Amtsblattverfügung)

funkentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

**CASIO COMPUTER CO., LTD.**

2-6-1, NISHI-SHINJUKU, SHINJUKU-KU, TOKYO 163, JAPAN

(Name des Herstellers/Importeurs)

**CASIO®**