

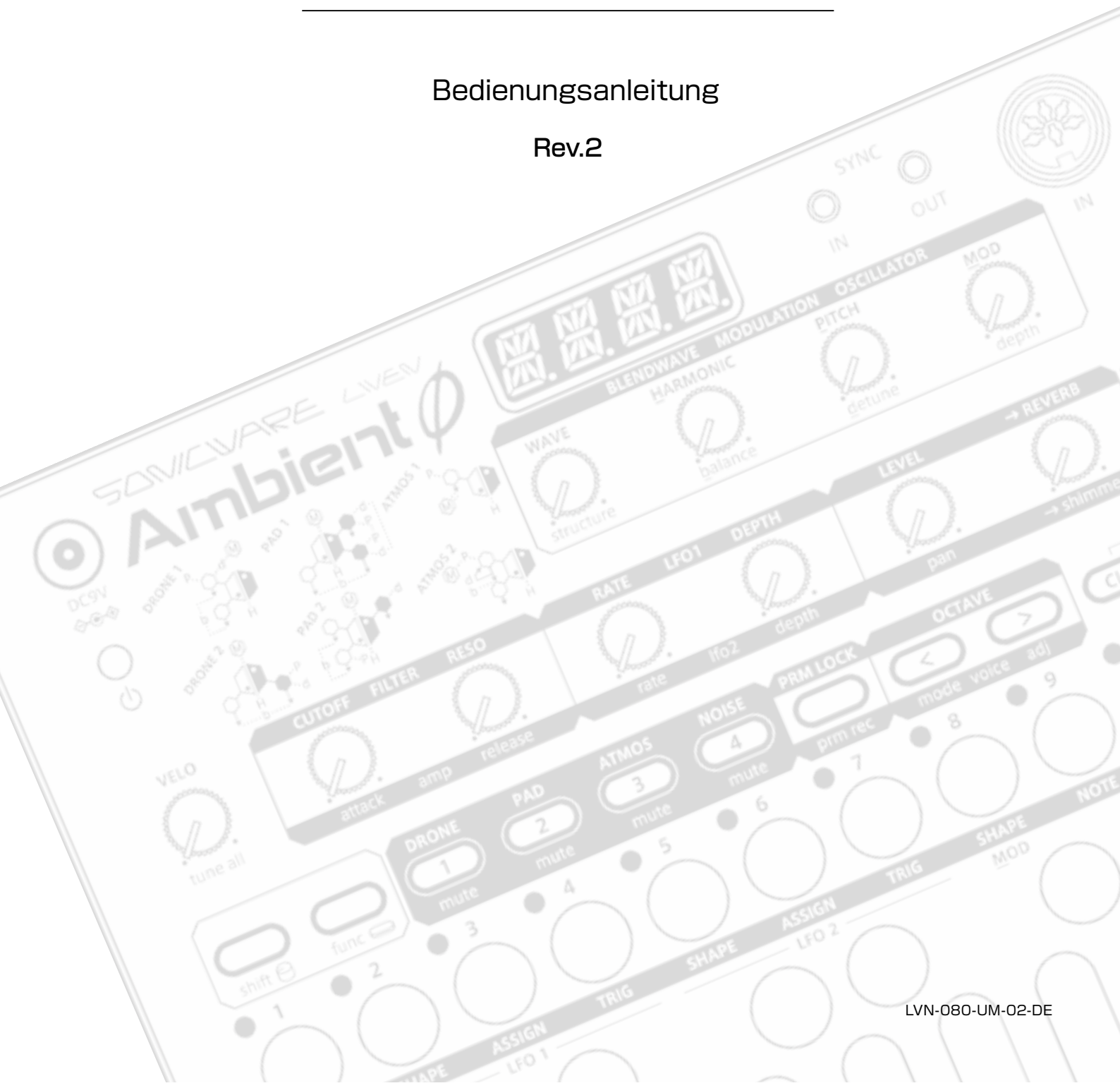
SONICVARE

LIVEN

Ambient $\emptyset$

Bedienungsanleitung

Rev.2



Warnhinweis FCC-Vorschrift (für USA)

Hinweis: Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für ein digitales Gerät der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Vorschriften. Diese Grenzwerte sind so ausgelegt, dass sie einen angemessenen Schutz gegen schädliche Störungen bei der Installation in Wohngebieten bieten. Dieses Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und kann diese ausstrahlen. Wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert und verwendet wird, kann es schädliche Störungen im Funkverkehr verursachen. Es kann jedoch nicht garantiert werden, dass bei einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Gerät Störungen des Radio- oder Fernsehempfangs verursacht, was durch Ein- und Ausschalten des Geräts festgestellt werden kann, sollte der Benutzer versuchen, die Störungen durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Richten oder Verlegen Sie die Empfangsantenne neu aus.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Gerät und Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät an eine Steckdose eines anderen Stromkreises an als den, an den der Empfänger angeschlossen ist.
- Ziehen Sie den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker zu Rate.

Rechtliche Haftungsausschlüsse

Sonicware Inc. (im Folgenden „SONICWARE “ genannt) ist bestrebt, dieses Dokument so genau und aktuell wie möglich zu gestalten, übernimmt jedoch keine Verantwortung für etwaige Schadensersatzansprüche oder Verluste aufgrund des Inhalts dieses Dokuments. Darüber hinaus können die Informationen in diesem Dokument ohne vorherige Ankündigung geändert werden. SONICWARE behält sich das Recht vor, Produktspezifikationen und Programme jederzeit zu ändern. SONICWARE übernimmt keine Verantwortung für in diesem Dokument dargestellte Fehler. SONICWARE übernimmt keine Verantwortung für Schäden, die aus der Nutzung dieser Informationen, Funktionen oder Leistungen entstehen, unabhängig von Verträgen, mangelnder Sorgfalt oder anderem Verhalten.

Urheberrechte und eingetragene Marken

- SONICWARE ist eine eingetragene Marke von Sonicware Inc.
- MIDI ist eine eingetragene Marke der Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Andere Firmennamen, Produktnamen, Standardnamen und eingetragene Warenzeichen in diesem Dokument sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.
- Alle Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen in diesem Dokument sollen nicht die Urheberrechte ihrer Besitzer verletzen, sondern dienen nur der Identifizierung..
- Die Aufnahme von urheberrechtlich geschützten Quellen, einschließlich Audiodateien, CDs, Schallplatten, Videos, Bändern, Sendungen, gestreamten Inhalten und Kunstwerken, ohne Erlaubnis des Urheberrechtinhabers zu einem anderen Zweck als dem persönlichen Gebrauch ist gesetzlich verboten.
- Sonicware Inc. übernimmt keine Verantwortung im Zusammenhang mit Verletzungen von Urheberrechten.

Wichtige Sicherheitsvorkehrungen

Um das Produkt sicher zu verwenden und Unfälle zu vermeiden, müssen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen beachten.

< WARNUNG > Die Nichtbeachtung dieser Vorsichtsmaßnahmen kann zu schweren Verletzungen des Benutzers oder sogar zum Tod führen.

-
- Betrieb mit einem Netzgerät: Tun Sie nichts, was die Nennwerte von Steckdosen und anderen elektrischen Geräten überschreiten könnte. Trennen Sie den Netzadapter von der Steckdose, wenn ein Gewitter auftritt oder wenn Sie ihn längere Zeit nicht benutzen.
 - Betrieb mit Batterien Verwenden Sie handelsübliche 1,5 V AA-Batterien. Lesen Sie sorgfältig die Sicherheitshinweise für die verwendeten Batterien. Achten Sie darauf, dass Sie die Batterien mit den + / - Enden richtig herum einlegen. Verwenden Sie keine neuen und alten Batterien zusammen. Verwenden Sie keine Batterien unterschiedlichen Typs zusammen. Nehmen Sie die Batterien heraus, wenn sie für längere Zeit nicht benutzt werden. Wenn eine Batterie ausgelaufen ist, wischen Sie das Batteriefach und die Batteriepole gründlich ab, um die ausgelaufene Flüssigkeit zu entfernen.
 - Öffnen Sie das Gehäuse nicht und nehmen Sie das Produkt nicht auseinander oder verändern es.
 - Lassen Sie das Gerät nicht fallen, schlagen Sie nicht dagegen und wenden Sie keine übermäßige Kraft an.
 - Bringen Sie keine Flüssigkeit auf oder in das Gerät.
 - Stecken Sie keine Fremdkörper in das Gehäuse.
 - Verwenden Sie das Gerät nicht mit hoher Lautstärke. Andernfalls könnten Lautstärken entstehen, die zu Gehörschäden führen können.
 - Verwenden Sie für den Transport dieses Geräts den Verpackungskarton und das Polstermaterial, mit dem es im Neuzustand geliefert wurde.
 - Wenn das Gerät eingeschaltet ist, wickeln Sie es nicht in Tücher, Plastik oder andere Materialien ein.
 - Treten Sie nicht auf das Netzkabel und üben Sie keinen Druck darauf aus.
 - Verwenden Sie das Gerät nicht unter den folgenden Umgebungsbedingungen. Andernfalls kann es zu Fehlfunktionen kommen.
 - Orte mit direkter Sonneneinstrahlung, Umgebungen mit über 40° C oder in der Nähe von Öfen und anderen Wärmequellen
 - Orte mit extrem niedrigen oder hohen Temperaturen
 - Orte mit extrem hoher Luftfeuchtigkeit oder wo das Produkt nass werden könnte
 - Orte mit häufigen Vibrationen oder viel Staub oder Sand
 - Wenn das Gerät kaputt geht oder eine Störung auftritt, schalten Sie es sofort aus und benutzen Sie es nicht mehr.

< Vorsichtsmaßnahmen bei der Verwendung >

Die Nichteinhaltung dieser Vorsichtsmaßnahmen kann zu Verletzungen des Benutzers und zu Sachschäden führen.

- Wenn Sie Kabel anschließen oder mit der Stromversorgung des Geräts arbeiten, verringern Sie die Eingangspegel der angeschlossenen Geräte oder schalten Sie sie aus.
- Cleaning
 - Wenn der Bildschirm oder das Gehäuse verschmutzt sind, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen Tuch ab. Verwenden Sie keine Chemikalien, einschließlich Alkohol, Benzol, Verdünner oder Reinigungsmittel.
 - Wenn sich die Verschmutzungen dadurch nicht beseitigen lassen, wischen Sie sie mit einem leicht feuchten, gut ausgewringenen Tuch ab.
 - Schalten Sie das Gerät erst dann wieder ein, wenn es vollständig trocken ist.

Einführung

Vielen Dank, dass Sie sich für ein SONICWARE LIVEN Ambient Ø entschieden haben. LIVEN Ambient Ø ist ein immersiver Ambient-Generator, bei dem 4 Klang- und Texturebenen - Drone, Pad, Atmos und Noise - miteinander verschmelzen, um tiefe Resonanz und kontinuierliche Transformation zu erzeugen.

Wir hoffen, dass Sie lange Freude daran haben werden.

Hauptmerkmale des LIVEN Ambient Ø

- 4 Klang- und Texturebenen - Drone, Pad, Atmos und Noise - verschmelzen, um Resonanz und Transformation zu erzeugen.
- Neu entwickelte Synthesizer-Engine mit 6 Strukturen, die wellenförmige und fluktuierende Töne erzeugen können.
- Der Noise-Layer verarbeitet 8-sekündige Stereo-Sampling-Loops mit Noise-Blending und Pitch-Modulation.
- 9 Arten von Lush-Reverb mit Shimmer, plus 6 Arten von Effekten einschließlich Tape Delay und Stereo Chorus.
- Aufzeichnungen von Performances und sich entwickelnden Klangveränderungen.

Unterwegs spielen: Tragbar, integrierter Lautsprecher und batteriebetrieben

Verlassen Sie Ihren gewohnten Arbeitsplatz und versuchen Sie, Ambient Ø in Ihrem Wohnzimmer oder im Freien zu verwenden. Da sich die sich entwickelnden Klänge mit den Umgebungsgeräuschen vermischen, werden Sie wahrscheinlich echte Ambient-Musik erleben.

Synchronisierung mit allen Arten von Geräten

Die Taktsynchronisation ist mit Geräten möglich, die über MIDI- oder SYNC-Anschlüsse verfügen. Die Audio-SYNC-Funktion ermöglicht die Synchronisation mit Teenage Engineering Pocket Operator-Geräten über die LINE-Buchse. Darüber hinaus können Taktsynchronisationssignale zwischen verschiedenen Anschlüssen gebrückt werden. Zum Beispiel kann der MIDI-Takt aus einem externen SYNC-Taktsignal erzeugt werden.

Inhaltsverzeichnis

Bezeichnung der Bauteile	8	Auswählen mehrerer Pattern-Paletten	
Anschlussbeispiel	10	und deren Abfolge (Kettenwiedergabe)	25
Ein-/ und Ausschalten	11	Die Kettenwiedergabe Loopen	25
Vorbereitung der Stromversorgung	11	Einstellen der Lautstärke der einzelnen Pattern-	
Einschalten	11	Paletten	25
Ausschalten	11	Ebenenauswahl und grundlegende Anpassungen	26
Grundlegende Funktionen	12	Die Beziehungen zwischen maximaler Polyphonie,	
Anpassung der Gesamtlautstärke	12	Struktur und der Voice-Modi	27
Ein-/Ausschalten des Lautsprechers	12	Die Beziehungen zwischen maximaler Polyphonie,	
Verwendung der func-Taste	13	Struktur und der Ebenen auswählen	29
Verwendung der Shift-Taste	13	Stummschalten von Ebenen	29
Verwendung der Haltefunktion der Umschalttaste		Anpassen der Ebenen Lautstärke	30
.....	13	Einstellen des Ebenen-Pannings	30
Ebenen und Pattern Paletten	14	Ändern des Klangs von Ebenen	30
Ebenen Übersicht	14	Envelope-Generator	31
Überblick über die Sound Pattern-Palette	14	Einstellen von Attack und Release	31
Pattern-Paletten und Banks	14	Filter	32
Auswählen von Pattern-Paletten	15	Ändern des Filtertyps	32
Abspielen von Pattern-Paletten	15	Einstellen der Filter-Cutoff-Frequenz	32
Auswählen der Pattern-Palette 17 und höher	15	Anpassen der Filterresonanz	32
"Normal release" und "Natural release"	16	LFO	33
Performen mit der Tastatur und		Modulationseinstellungen	33
Voice-Modi	17	Einstellen der Modulationsgeschwindigkeit	
Performen	17	und -tiefe	34
Performen mit gehaltenen Keyboard-Noten	17	LFO Wellenform	34
Ändern der Anschlagsgeschwindigkeit	17	Reverb	35
Die Sounds auf allen Ebenen in Echtzeit ändern	18	Anpassen des Reverbs	35
Ändern des Oktavbereichs	19	Deaktivieren des Reverb-Resets beim Wechsel der	
Ändern der Voice-Modi	20	Pattern-Palette	36
Ändern des Glide (im MONO/LEGATO Modus)	21	Einstellen des Master-FX	37
Ändern der Stimmung (im UNISON-Modus)	21	BLENDWAVE-MODULATION-SYNTHESE	38
Ändern des Arpeggiator-Typs (im ARP-Modus)	22	Anpassen einer Wave (Welle)	39
Ebenen Kopieren	23	Wählen einer Wave	39
Kopieren einer Ebene auf eine andere Ebene	23	Anpassen der Harmonics	39
Kopieren einer Ebene in eine andere		Anpassen einer Wave (Welle)	40
Pattern-Palette	23	Eingebaute WAVE-Liste	40
Grundlegende Funktionen -		Anpassen einer Structure	42
Pattern-Paletten	24	Auswählen einer Structure	42
Ändern des Tempos	24	Ändern einer Structure	43
Patterns neu laden	24	Anpassen einer Structure	44
Automatische Änderung von		Ändern der MOD-Form	45
Pattern-Paletten	25	Umbenennung des WAVE-Namens	46

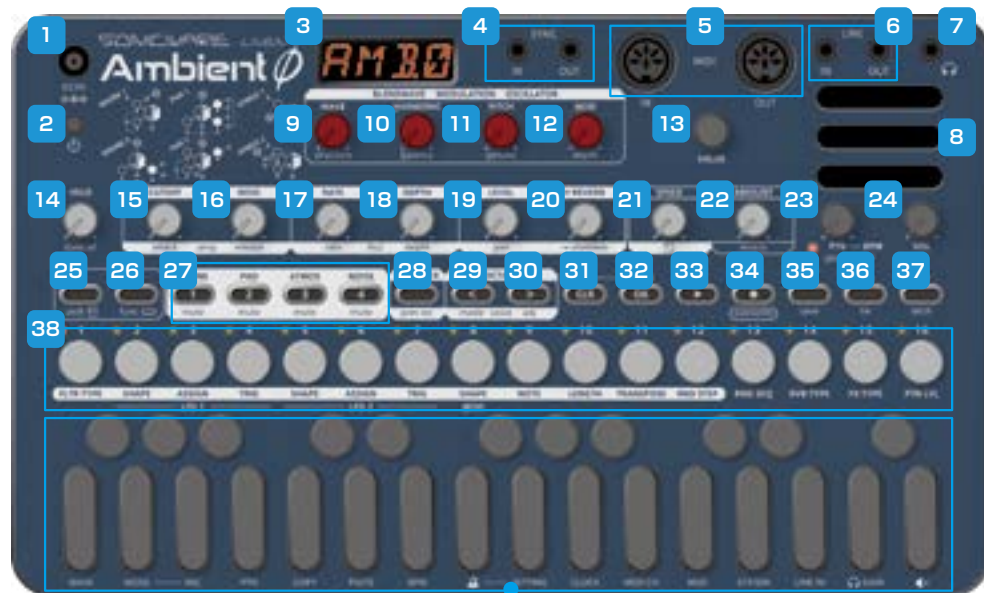
Inhaltsverzeichnis

Umbenennen einer WAVE	46	Überschreiben von Steps in Echtzeit	
Anpassen der NOISE-Ebene	47	(Überschreibmodus)	64
Ändern von NOISE-Samples	47	Ein- und Ausschalten des Metronoms	65
Ändern der Noise-Balance	48	Einstellen der Lautstärke des Metronoms	65
Ändern des Sample-Wiedergabemodus	48	Einstellung einer Vorzählung (Pre-Count)	65
Sampling	49	Erstellen von Sequenzen - Direktaufnahme	66
Übersicht	49	Grundlegende Funktionen	66
Aktivieren des NOISE REC-Modus	49	Erstellen von Sequenzen - Einstellungen	68
Sample Slot Auswahl	49	Transposing	68
Sampling - Auswahl	50	Sperren von Parametern	69
Sampling Einstellungen	51	Grundlegende Parameter - Sperrvorgänge	69
Einstellen der automatischen Aufnahme	51	Einschalten der Parametersperre	69
Einstellen der Crossfade-Zeit	51	Löschen von Parametersperrdaten	69
Einstellung der Crossfading-Kurve	52	Parametersperre - Direkte Eingabe	70
Exportieren/Importieren von Samples	53	Einschalten der Parametersperre	70
Exportieren eines einzelnen Samples	53	Bedienung des Aufnahmeknopfes	70
Importieren eines einzelnen Samples	53	Parametersperre - Echtzeit-Eingabe	71
Samples Umbenennen	54	Eingaben in Echtzeit (Parameteraufzeichnung)	71
Samples Umbenennen	54	Parametersperre - Tonverriegelung	72
Step-Sequencer Übersicht	55	Tonsperre einschalten	72
Übersicht	55	Gleichzeitige Aufzeichnung von Noteneingabe und	
Ambient Ø Step-Sequencer-Funktion	55	Parameter-sperrdaten	72
Erstellen von Sequenzen - Vorbereitung	56	Sequenz-Effekte	73
Auswählen von Ebenen und Einstellen von		Random	73
Sounds	56	Random Einstellungen	73
Erstellen von Sequenzen - Einstellungen	57	DICE	73
Einstellung der Notenlänge eines Steps	57	Sequenzen löschen	74
Ändern der Sequenzlänge	57	Steps löschen	74
Erstellen von Sequenzen - Step-Aufnahme	58	Löschen aller Notendaten in einer Sequenz	74
Grundlegende Funktionen	58	Nur Ebenen-Sounds auf den zuletzt gespeicherten	
Auswahl der Steps 17 und höher	59	Zustand zurücksetzen	74
Löschen von Steps	60	Speichern von Pattern-Paletten	75
Kopieren von Steps	60	Speichern von Pattern-Paletten	75
Sequenzenerweiterung der Kopierfunktion		Initialisierung von Pattern-Paletten	75
(Duplikat)	61	Umbenennen von Pattern-Paletten	76
Automatisches Weiterschalten von Steps während		Umbenennen von Pattern-Paletten	76
der Step-Aufnahme (Auto-Step-Modus)	61	Tempo Übersicht	77
Aktivieren der Eingabe von gebundene Noten		Einstellen des BPM-Modus	77
(lange Töne)	62	LINE IN Einstellungen	78
Erstellen von Sequenzen - Echtzeitaufnahme	63	Ändern des Gains	78
Grundlegende Funktionen	63	Einstellen von Mono/Stereo	78
		Einstellen des Sendepiegels für den Reverb	78

Inhaltsverzeichnis

LINE IN Einstellungen	79	Verbinden - Exportieren/Importieren zu/von einem anderen	
Einstellen des Sendepiegels für den Shimmer	79	LIVEN	91
Einstellung von Effekt	79	Exportieren einer einzelnen Pattern-Palette	92
Taktsynchronisation mit externen Geräten -		Importieren einer einzelnen Pattern-Palette	92
Takteinstellungen	80	Sichern aller Benutzerdaten auf einmal	93
Übersicht	80	Wiederherstellung (Importieren) von	
Einstellen des Taktgebers	81	Benutzerdaten	94
Einstellung des Audio-Sync-Ausgangs	81	Sichern aller Noise-Sample-Daten auf einmal	95
Einstellen der SYNC IN-Polarität	82	Wiederherstellung (Importieren) von NOISE-Sample-Daten	96
Einstellen der SYNC OUT-Polarität	82	Systemeinstellungen	97
Taktsynchronisation mit externen Geräten -		Einstellen des Batterietyps	97
Anschlussbeispiele	83	Einstellen der automatischen Abschaltfunktion	97
LIVEN Ambient Ø als Taktgeber	83	Ändern des Stummschalt-Modus	98
Externes Gerät als Taktgeber	84	Einstellen der Master-Stimmung	98
Überbrückung von Taktsignalen zu einem anderen		Einstellen der Kopfhörerverstärkung	98
Anschluss von einem externen Gerät, das als		Verhalten der Knopfbewegung einstellen	99
Taktgeber fungiert	85	Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen	100
MIDI	86	Überprüfen der Systemversion	100
Einstellen der Kanäle für das Senden und Empfangen		Aktualisieren der Firmware	101
von MIDI	86	Fehlercodes	102
Einstellen des MIDI-Kanals für die Parameter der		Anhang	103
Pattern-Palette	86	Figur 1. Klangliche Architektur	103
Einstellung des MIDI-Kanals für den Zugriff auf die		Spezifikationen	104
ausgewählten Ebenen (automatischer Kanal) ...	86		
Einstellung des MIDI-Kanals, der für die Ausgabe des			
Keyboardspiels verwendet wird	87		
Übertragung von Kontrollwechseln ein-/ausschalten	87		
Ein- und Ausschalten der MIDI-Taktausgabe	87		
Einstellen von MIDI OUT	88		
MIDI-Befehlsübertragung und -empfang einstellen ...	88		
Ein- und Ausschalten der Übertragung mit aktiver Abtastung			
.....	88		
Ein- und Ausschalten des aktiven Erfassungsempfangs			
.....	89		
Einstellen des Kanals zum Senden und Empfang von			
Programmänderungen	89		
Übertragung von Programmänderungen ein-/ausschalten			
.....	89		
Empfang von Programmwechseln ein-/ausschalten	90		
Exportieren/Importieren von Benutzerdaten	91		
Verbinden - Exportieren/Importieren zu/von einem PC/			
Mac	91		

Bezeichnung der Bauteile

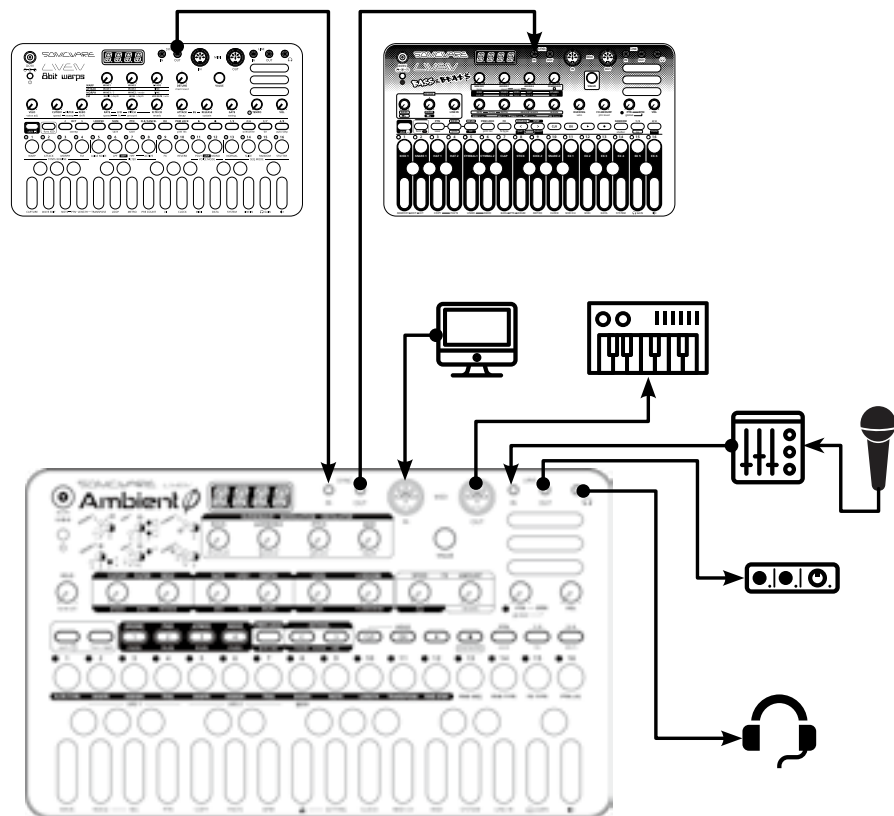


Tastatur			
WAVE-Taste	NOISE-Taste	NOISE REC-Taste	PTN-Taste
COPY-Taste	PASTE-Taste	BPM-Taste	METRO-Taste
METRO SETTING-Taste	CLOCK-Taste	MIDI CH-Taste	MIDI-Taste
SYSTEM-Taste	LINE IN-Taste	GAIN-Taste	SPK MUTE-Taste

Bezeichnung der Bauteile

1 : DC9V Gleichstromversorgung anschließen	2 : POWER Schalter Drücken und halten um das Gerät ein-/ auszuschalten	3 : Display	4 : SYNC Eingang/ Ausgang Eingang und Ausgang für SYNC Signale
5 : MIDI Eingang/ Ausgang Eingang und Ausgang für MIDI Signale.	6 : Line Eingang/ Ausgang 3,5-mm-Stereo-Line-Eingang und Stereo-Line-Pegel-Audioausgang	7 : Kopfhörer Ausgang Stereo-Kopfhörer Ausgang.	8 : Lautsprecher Eingebauter Lautsprecher.
9 : WAVE/structure Drehknopf	10 : HARMONIC/ balance Drehknopf	11 : PITCH/detune Drehknopf	12 : MOD/depth Drehknopf
13 : VALUE Drehknopf	14 : VELO/all tune Drehknopf	15 : CUTOFF/attack Drehknopf	16 : RESO/release Drehknopf
17 : RATE/rate Drehknopf	18 : DEPTH/depth Drehknopf	19 : LEVEL/pan Drehknopf	20 : → REVERB/ → shimmer Drehknopf
21 : FX SPEED/dice Drehknopf	22 : FX AMOUNT/ reverb Drehknopf	23 : PTN/global BPM Drehknopf	24 : VOL Drehknopf
25 : Shift Taste	26 : Function Taste	27 : Layer Taste(1,2,3,4)	28 : PRM LOCK/prm rec Taste
29 : OCTAVE DOWN = Voice-Modus	30 : OCTAVE UP = voice adj	31 : CLR	32 : OK = HOLD
33 : PLAY	34 : REC = Überschreiben	35 : PTN = Pattern Speichern	36 : 1/3 = tie
37 : 2/4 = latch	38 : STEPS Dient zur Angabe der Step-Position der Sequenz		
STEP1 = FLTR Typ	STEP2 = SHAPE (LFO1)	STEP3 = ASSIGN(LFO1)	STEP4 = TRIG(LFO1)
STEP5 = SHAPE(LFO2)	STEP6 = ASSIGN(LFO2)	STEP7 = TRIG(LFO2)	STEP8 = SHAPE(MOD)
STEP9 = NOTE	STEP10 = LENGTH	STEP11 = TRANSPOSE	STEP12 = RND STEP
STEP13 = RND SEQ	STEP14 = RVB TYPE	STEP15 = FX TYPE	STEP16 = PTN LVL

Anschlussbeispiel

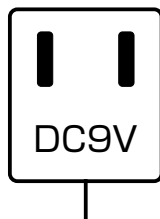


※ Verwenden Sie Verbindungskabel, die 3 m oder kürzer sind.

Ein-/ und Ausschalten

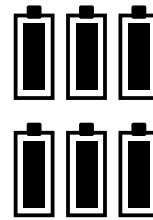
Vorbereiten der Stromversorgung

Netzadapter (separat erhältlich)



oder

6 AA Batterien



Verwenden Sie nur Netzteile, die den Spezifikationen entsprechen. Die Verwendung eines Netzteils mit anderen Spezifikationen kann zu Schäden führen.

Netzteil Spezifikationen*

Spannung : 9V Ausgang

Strom : 1A oder höher

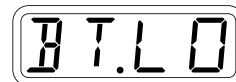
Stecker : EIAJ-03 konform

(1.7mm Innendurchmesser, 4.75mm Aussendurchmesser)

Polarität : center+

*Entspricht dem Korg Volca KA350 Adapter

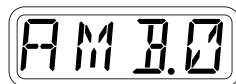
BT.LO wird auf dem Display angezeigt, wenn die verbleibende Batterieladung niedrig ist. Tauschen Sie die Batterien sofort aus.



Wenn Sie Nickel-Metallhydrid-Batterien oder Lithium-Batterien verwenden, ändern Sie die Batterieeinstellung. (→ S.97)

Einschalten

- 1 Halten Sie den POWER-Schalter gedrückt, bis AMB.O (LIVEN Ambient Ø) auf dem Display erscheint.



Ausschalten

- 1 Halten Sie den POWER-Schalter gedrückt, bis sich das Display ausschaltet.



! Zuletzt vorgenommene Änderungen gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Speichern Sie die Änderungen, falls erforderlich.

Grundlegende Funktionen

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Funktionen beschrieben.

Anpassen der Gesamtlautstärke

Die Lautstärke des Lautsprechers, der Kopfhörer und des LINE OUT kann eingestellt werden.



Lautstärke
0 - 127
Dieser Wert kann von $-\infty$ bis +6 dB eingestellt werden, wobei 0 dB den Mittelwert darstellt (63-64).

Ein-/Ausschalten des Lautsprechers

Der eingebaute Lautsprecher kann manuell ausgeschaltet werden, wenn Sie ihn stummschalten möchten, ohne einen Kopfhörer anzuschließen (wenn Sie z. B. nur den LINE OUT verwenden).



Speaker	
MUTE	Speaker aus
SPK	Speaker an

Grundlegende Funktionen

Verwendung der func-Taste

Einige Ambient Ø-Tasten haben zwei Funktionen.



Im obigen Beispiel sind die sekundären Funktionen der Tasten **PTN** und **14** Tasten are “Speichern” und “Reverb-Typ”. Wenn Sie diese Tasten drücken, während Sie die Taste **func** drücken werden ihre sekundären Funktionen aktiviert. In diesem Handbuch werden die Vorgänge beim Drücken der **func** Tasten wie folgt dargestellt.

func + **14** RVB TYPE

func +  SPK MUTE

Verwendung der Umschalttaste

Viele Ambient-Ø-Regler haben Namen in **Groß- und Kleinbuchstaben**.



Durch Drehen eines Knopfes allein wird der Parameter für die Großschreibung eingestellt. Durch Drehen des Knopfes bei gedrückter **shift** Taste wird der Parameter für die Kleinschreibung eingestellt. In diesem Handbuch werden die Vorgänge beim Drücken der **shift** Taste wie folgt dargestellt.

shift +  pan

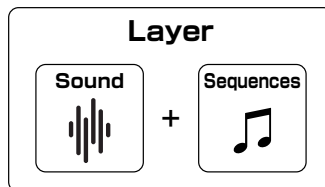
Verwendung der Haltefunktion der Umschalttaste

Durch Drücken der **shift** Taste während des Drückens der **func** Taste, kann die **shift** Tasten Haltefunktion aktiviert werden. (Die Taste leuchtet orange.) Wenn die Haltefunktion aktiviert ist, können Kleinbuchstaben-Parameter eingestellt werden ohne die **shift** Taste zu drücken. Drücken Sie die **shift** Taste erneut, um die Haltefunktion zu deaktivieren

Ebenen und Pattern-Paletten

Ebenen Übersicht

Der LIVEN Ambient Ø ist ein immersiver Ambient-Generator, der 4 Sound-Layer mit einem Sequenzer besitzt. Die **Layer** enthalten sowohl **Klangeinstellungen** als auch **Sequenzen** (Performance-Daten). Für die 4 Layer des LIVEN Ambient Ø können jeweils unterschiedliche Sounds und individuelle Sequenzen erstellt werden.



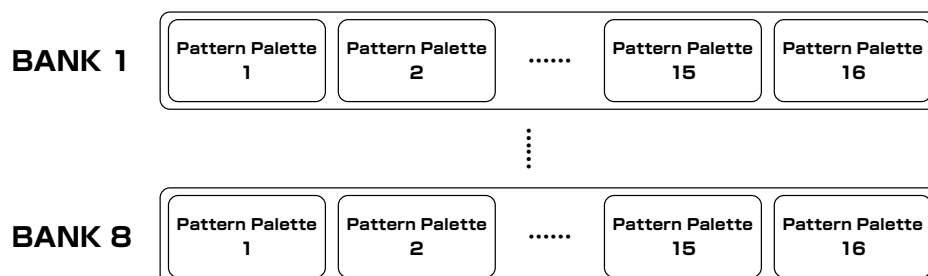
Überblick über die Sound Pattern-Palette

Eine **Pattern-Palette** ist eine Kombination aus den 4 oben beschriebenen Layern. Mit einer Länge von 1 - 512 Takten können Pattern Paletten als kleinste Einheit bei der Erstellung von Songs verwendet werden.



Pattern-Paletten und Banks

16 Pattern-Paletten können zusammen in einer einzigen **Bank** gespeichert werden. Der LIVEN Ambient Ø hat 8 Bänke, in denen insgesamt 128 Pattern Paletten gespeichert werden können.



- BANK 1 enthält voreingestellte Pattern-Paletten. Die Pattern-Paletten 1 - 8 enthalten Klangeinstellungen und Sequenzen, während die Pattern-Paletten 9 - 16 nur Klangeinstellungen enthalten, die Sie gemäß den Anweisungen auf der nächsten Seite abspielen können.

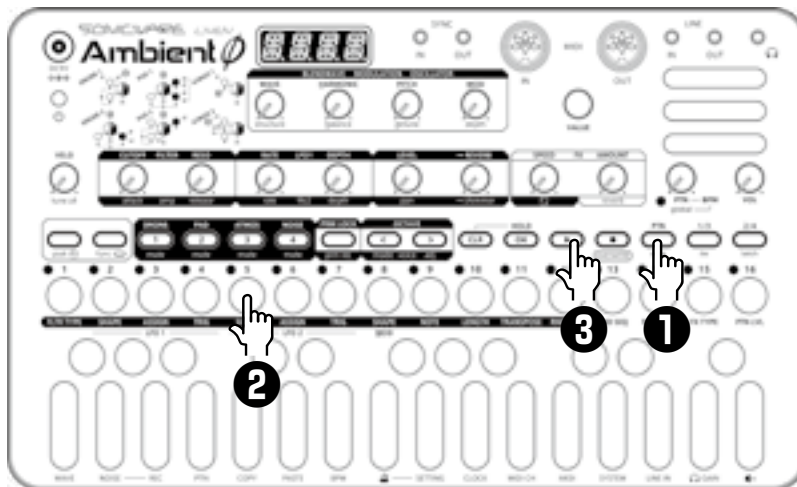
Ebenen und Pattern-Paletten

Auswählen von Pattern-Paletten

- 1 Drücken Sie **PTN**.
- 2 Drücken Sie **1** - **16**.
→ Die Pattern Palette ist gewählt.
(STEP1=Pattern Palette
1...STEP16=Pattern Palette 16

Abspielen von Pattern-Paletten

- 3 Drücken Sie **▶**.
Drücken Sie die Taste erneut, um zu stoppe. Drücken Sie **func** + **▶** button um mit "natural release" zu stoppen.



Auswählen der Pattern-Palette 17 und höher

Drücken Sie OCTAVE **<** **>** anach Vorgang 1, um die Bank zu wechseln und die Auswahl von Pattern Palette 17 und höher zu ermöglichen.



- Wenn während der Wiedergabe einer Pattern-Palette eine andere Pattern-Palette ausgewählt wird, wird diese vorbereitet, aber nicht sofort abgespielt, sondern die Wiedergabe schaltet auf die ausgewählte Pattern-Palette um, sobald die Wiedergabe der Pattern-Palette beendet ist.
- Nach dem Drücken von **PTN**, können Sie mit **VALUE** auch die Pattern Palette auswählen

Ebenen und Pattern-Paletten

"Normal release" und "Natural release"

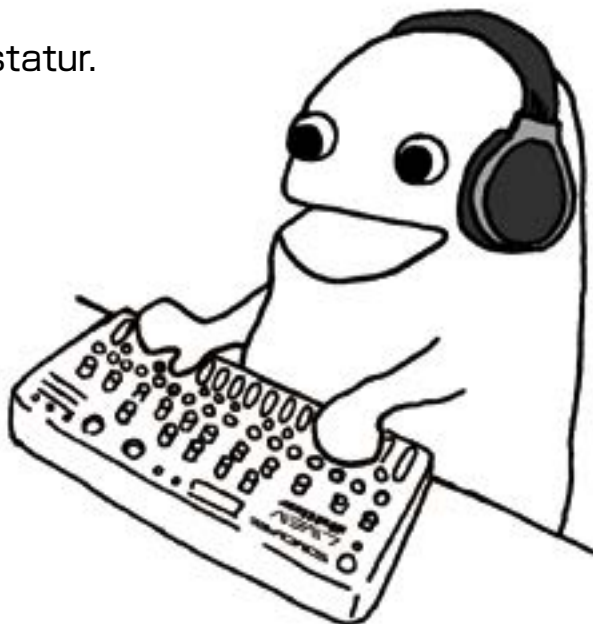
Beim Stoppen der Pattern-Wiedergabe verfügt Ambient Ø über zwei Release-Modi.

	Normal release	Stimmen und Sequenzen auf allen Ebenen werden sofort gestoppt.
 + 	Natural release	Nur die Sequenz wird gestoppt, die Voices der einzelnen Layer (Ebenen) spielen weiter, bis ihre Envelope Release-Zeit abgelaufen ist.

Performen mit der Tastatur- und Voice-Modi

Performen

- 1 Spielen der Tastatur.



Performen mit gehaltenen Keyboard-Noten

- 1 Drücken Sie **OK** + Tasten um diese zu halten.



- Drücken Sie dieselbe Taste erneut, damit die Taet nicht mehr gehalten wird.
- Drücken Sie **CLR** + **OK** um das Halten aller Tasten in einer ausgewählten Ebene zu beenden.
- Drücken Sie **CLR** + **▶** um das halten aller Tasten auf einmal in allen Ebenen zu beenden.

Ändern der Anschlagsgeschwindigkeit

Der Anschlagswert für das Spielen von Tasten kann eingestellt werden.

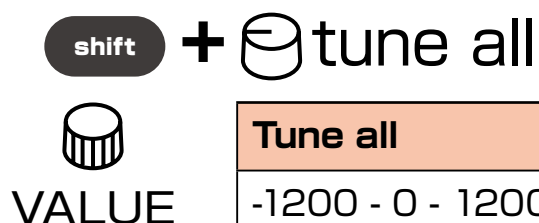


Anschlagsgeschwindigkeit
0 - 127
Je höher der Wert, desto lauter werden die Noten gespielt.

Performen mit der Tastatur- und Voice-Modi

Die Sounds auf allen Ebenen in Echtzeit ändern

Dadurch werden die Töne in allen Ebenen in Echtzeit verändert. Die Textur des Klangs kann stark verändert werden.



Tune all
-1200 - 0 - 1200
Damit kann die Tonhöhe in 20-Cent-Schritten von -10OCT bis +10OCT verändert werden. Mit dem VALUE Drehregler werden die Einstellungen in 1-Cent-Schritten vorgenommen.

Performen mit der Tastatur- und Voice-Modi

Ändern des Oktavbereichs

- 1 Drücken Sie  /  .
Dadurch wird der Tonumfang um eine Oktave gesenkt/erhöht.

		+3 Oktaven
		+2 Oktaven
		+1 Oktave
		
		– 1 Oktave
		– 2 Oktaven
		– 3 Oktaven



- Bei Auswahl der DRONE-Struktur ist die Oktave standardmäßig -2 (→ S. 43).
-

Performen mit der Tastatur- und Voice-Modi

Änder der Voice-Modi

- 1 Drücken Sie **func** + **voice** mode.
Hiermit wird der Voice-Modus ausgewählt

func + **voice** mode



Voice Mode		
<i>POLY</i>	Polyphonic	In diesem Modus können mehrstimmige Noten gleichzeitig ausgegeben werden.
<i>MONO</i>	Mono	In diesem einstimmigen Modus wird der Klang mit jeder Note neu ausgelöst.
<i>LGT</i>	Legato	In diesem einstimmigen Modus werden die Noten nicht erneut ausgelöst.
<i>UNI</i>	Unison	In diesem Voice-Modus erklingen 4 verstimbare Voices in einer einzigen Unisono-Stimme.
<i>ARP</i>	Arpeggiator	In diesem Modus wird jede auf der Tastatur gespielte Note nacheinander wiedergegeben.

Performen mit der Tastatur- und Voice-Modi

Ändern des Glide (im MONO/LEGATO Modus)

1 Drücken Sie **func** + **voice** adj.

2 Nutzen Sie  VALUE zur Einstellung der Geschwindigkeit

func + **voice** adj


VALUE

Glide
0 - 127
Die Zeit kann in einem Bereich von 0 - 10000 ms verändert werden.

Ändern der Stimmung (im UNISON-Modus)

1 Drücken Sie **func** + **voice** adj.

2 Nutzen Sie  VALUE um die Stimmung zu ändern.

func + **voice** adj


VALUE

Detune
0 - 127
The pitch can be changed in a range of 0 - 20cent.

Performen mit der Tastatur- und Voice-Modi

Ändern des Arpeggiator-Typs (im ARP-Modus)

1 Drücken Sie **func** + **voice** adj.

2 Nutzen Sie  VALUE um den Arpeggiator-Typ auszuwählen.

func + **voice** adj

VALUE

Arpeggiator		
UP	HOCH	
DOWN	RUNTER	
U.D	HOCH RUNTER	
D.U	RUNTER HOCH	
U.A.D	HOCH&RUNTER	
D.A.U	RUNTER&HOCH	
RNDM	ZUFALL	
UP+1	HOCH+1	
UP+2	HOCH+2	
DN-1	RUNTER-1	
DN-2	RUNTER-2	
P.O	Abspielreihenfolge	 Die Noten erklingen in der Reihenfolge, in der sie auf der Tastatur gespielt werden

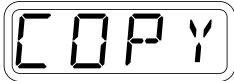
Ebenen kopieren

Kopieren einer Ebene auf eine andere Ebene

Sie können eine Klangeinstellung und -sequenz, die Sie erstellt haben, von Ebene zu Ebene kopieren.

- 1 Drücken Sie **1** - **4** um eine Ebene zum kopieren zu wählen
- 2 Drücken Sie **func** + **COPY**.
- 3 Drücken Sie **1** - **4** um die Ebene zu wählen, in die eingefügt werden soll.
- 4 Drücken Sie **func** + **PASTE**.

Kopieren einer Ebene in eine andere Pattern Palette

- 1 Drücken Sie **1** - **4** um die zu kopierende Ebene der Pattern Palette auszuwählen.
- 2 Drücken Sie **func** + **COPY**. 
- 3 Drücken Sie **1** - **4** um die Ebene auszuwählen, auf der die Pattern Palette eingefügt werden soll.
- 4 Drücken Sie **func** + **PASTE**. 



- Das Kopieren von Ebenen ist nur zwischen Ebenen desselben ,Typs möglich (zwischen den Ebenen 1 - 3 und zwischen der Ebene 4 des Differenz-Patterns).
-

Grundlegende Funktionen

Pattern-Paletten

Ändern des Tempos



BPM
40 - 250
Wenn das Tempo auf dem Display angezeigt wird, können Sie es mit  VALUE n 0,1-Takt-Schritten ändern. wenn Sie die BPM niedriger als 80 oder höher als 160 einstellen möchten, nutzen Sie  VALUE um es einzustellen.

Patterns neu laden

1 Drücken Sie  .

2 Drücken Sie  .

Dies ist nützlich, um z. B. bei Live-Auftritten den Originalzustand der Klänge wiederherzustellen.



Automatische Änderung von Pattern-Paletten

Auswählen mehrerer Pattern-Paletten und deren Abfolge (Kettenwiedergabe)

- 1 Drücken Sie **PTN** zweimal (leuchtet Orange).
- 2 Drücken Sie **1** - **16** .
Wählen Sie die Pattern-Paletten in der Reihenfolge aus, in der sie abgespielt werden sollen. 1 - 16 erneut drücken, um die Auswahl aufzuheben.
- 3 Drücken Sie **▶** .
Die Pattern-Paletten werden in der gewählten Reihenfolge abgespielt.



• Drücken Sie **PTN** erneut, um die Kettenwiedergabe zu beenden.

Die Kettenwiedergabe Loopen

- 1 Drücken Sie **func** + **SYSTEM** um CN.LP auszuwählen.

CN.LP

- 2 Wählen Sie LOOP mit **VALUE**.

LOOP

Einstellen der Lautstärke der einzelnen Pattern-Paletten

- 1 Drücken Sie **func** + **16** PTN LVL.
- 2 Passen Sie Parameter mit **VALUE** an.


VALUE

Pattern Paletten Lautstärke

0 - 127

Die Pegel der Pattern-Palette können in einem Bereich von $-\infty$ bis +6 dB eingestellt werden.

Ebenenauswahl und grundlegende Anpassungen

Ambient Ø verfügt über insgesamt 4 Ebenen, die aus 3 wählbaren Synthesizer-Strukturen und einer Geräusch-Sound-Ebene bestehen.

Ebene 1, 2, 3:

BLENDWAVE MODULATION SYNTH-Engine mit 6 Strukturen und 32 WAVES.

Einzelheiten zur Bearbeitung von BLENDWAVE-MODULATION SYNTH finden Sie unter BLENDWAVEMODULATION SYNTHESIS(→ S. 38)

Ebene 4:

Stellen Sie die Balance zwischen 8 Umgebungsgeräusch-Samples und weißem Rauschen ein.

Sie können auch jedes beliebige Geräusch mit der Sampling-Funktion einfangen, Einzelheiten zur Bearbeitung der NOISE-Ebene finden Sie unter Einstellen der NOISE-Ebene (→ S. 47)

Ebenenauswahl und grundlegende Anpassungen

Die Beziehungen zwischen maximaler Polyphonie, Struktur und der Voice-Modi

Ambient Ø teilt sich die maximale Polyphonie mit allen Ebenen Und im Falle der grundsätzlichen Verwendung beträgt die maximale Polyphonie etwa 10 Stimmen.

Das liegt daran, dass Ambient Ø maximal 34 Oszillatoren hat, während die maximale Polyphonie von der Anzahl der Oszillatoren, die von der Struktur verbraucht werden, dem Voice-Modus und der Anzahl der gespielten Noten bestimmt wird.

Wenn die maximale Polyphonie überschritten wird, werden die Noten abgeschaltet, beginnend mit den Noten auf der Ebene mit der niedrigsten Priorität. (Die Priorität lautet: Ebene 1 > Ebene 4 ist die Reihenfolge. Klänge, die gerade freigegeben werden, werden jedoch in der Reihenfolge der Ebenen-Priorität zuerst ausgeschaltet).

Die Anzahl der Oszillatoren, die von den einzelnen Strukturen verbraucht werden, ist die folgende.

DRONE1, 2	2
PAD1, 2	3
ATMOS1	3
ATMOS2	2
NOISE	2



- ATMOS1 verbraucht 3 zu eins, um Ringmodulation zu sein.
-

Nachfolgend sehen Sie die Beispiele, wie die maximale Polyphonie durch die Einstellung verändert wird.

Ebenenauswahl und grundlegende Anpassungen

Die Beziehungen zwischen maximaler Polyphonie, Struktur und den Voice-Modi

Beispiel für die Verwendung im Fall „basic“

Ebene1 : structure=DRONE1, Voice mode=UNI, sounding notes=1 (OSC consumptions is 8)

Ebene2: structure=PAD1, Voice mode=POLY, sounding notes=4 (OSC consumptions is 12)

Ebene3: structure=ATMOS1, Voice mode=POLY, sounding notes=4 (OSC consumptions is 12)

NOISE : Voice mode=MONO, sounding notes=1 (OSC consumptions is 2)

Der Gesamtverbrauch an OSCs beträgt 34, daher beträgt die maximale Polyphonie 10 Stimmen.

Beispiel für die Verwendung bei maximaler Anzahl von gleichzeitig erklingenden Noten

Ebene1 : structure=DRONE1, Voice mode=POLY, sounding notes=17 (OSC consumptions is 34)

Der Gesamtverbrauch an OSCs beträgt nur in Ebene 1 34, daher beträgt die maximale Polyphonie 17 Stimmen, die anderen Ebenen können in diesem Fall nicht gespielt werden.

Anwendungsbeispiel für den Fall, dass eine Mindestanzahl von maximal gleichzeitigen Noten erklingt

Layer1 : structure=DRONE1, Voice mode=UNI, sounding notes=1 (OSC consumptions is 8)

Layer2 : structure=ATMOS1, Voice mode=UNI, sounding notes=1 (OSC consumptions is 12)

Layer3 : structure=ATMOS1, Voice mode=UNI, sounding notes=1 (OSC consumptions is 12)

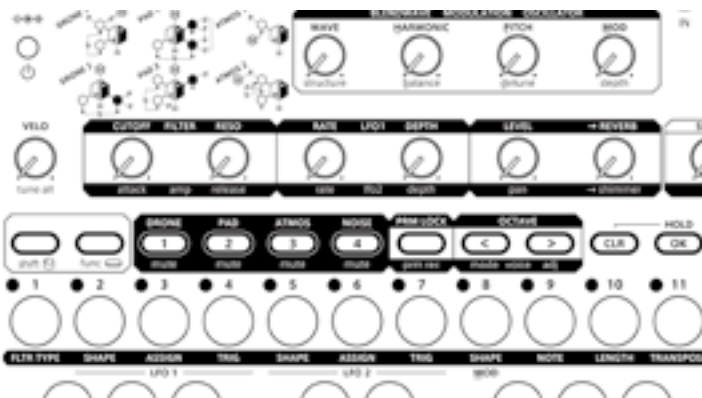
NOISE : Voice mode=MONO, sounding notes=1 (OSC consumptions is 2)

Der Gesamtverbrauch an OSCs beträgt 34, daher ist die maximale Polyphonie 4-stimmig.

Ebenenauswahl und grundlegende Anpassungen

Ebenen auswählen

- 1 Drücken Sie **1** - **4** für die Ebene, die Sie auswählen möchten. Die gewählte Ebenen-Taste leuchtet rot und die Ebenen-Nummer wird auf dem Display angezeigt.
(Eine nicht ausgewählte Layer-Taste leuchtet grün.)
Die in den grauen Bereichen auf der Oberseite des Geräts angezeigten Parameter können für jede Ebene separat eingestellt werden.



Stummschalten von Ebenen

- 1 Drücken Sie **func** + **1** - **4** für die Ebene, die Sie stummschalten wollen. Die stummgeschalteten Ebenen-Tasten leuchten orange. Drücken Sie **func** + die orange leuchtende Taste, um die Stummschaltung aufzuheben.

MUTE



- Standardmäßig ist MT.MD (Mute Mode) auf SEQ eingestellt, so dass Sie auch dann spielen können, wenn die Ebene stummgeschaltet ist.

Wenn Sie den Ton einer Ebene vollständig stummschalten möchten, wählen Sie **SND** in **MT.MD** in **func** + **SYSTEM**.
Bezüglich des Stummschaltungsmodus (→ S.98)

Ebenenauswahl und grundlegende Anpassungen

Anpassen der Ebenen Lautstärke

1 Drehen Sie  LEVEL.

Der Pegel der ausgewählten Ebene kann in einem Bereich von 0 - 127 (- ∞ - +6 dB) eingestellt werden.

Einstellen des Ebenen-Pannings

1 Drehen Sie  pan.

Das Panning der ausgewählten Ebene kann in einem Bereich von L63 - CNTR - R63 eingestellt werden.

Ändern des Klangs von Ebenen

Drehen Sie  WAVE und  +  structure um den Sound für jede Ebene auszuwählen. Die Klangquellen, die ausgewählt werden können, unterscheiden sich je nach Ebene.

EBENE	TYP	WELLE	structure
1, 2, 3	BLENDWAVE MODULATION SYNTH	32 Wellen	DRONE1,2, PAD1,2, ATMOS1,2
4	NOISE	White noise + 8 noise samples	LOOP, 1SHOT



• Aktionen können auch mit  VALUE ausgeführt werden.

Envelope-Generator

Einstellen von Attack und Release

Verwenden Sie den Envelope-Generator, um den Attack, der den Beginn des Sounds beeinflusst, und den Release, der das Ausklingen des Sounds beeinflusst, einzustellen.

1 Drehen Sie **shift** + **⌂** attack oder **⌂** release.

shift + **⌂** attack

attack

0 - 127

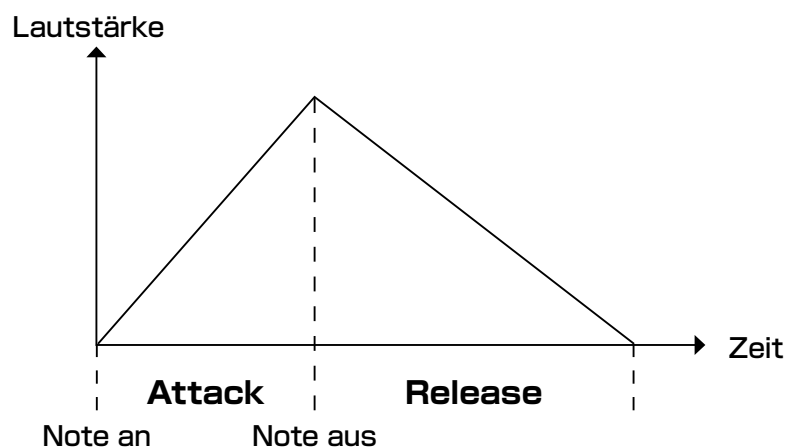
Damit wird die Attack-Zeit in einem Bereich von 0 - 10000 ms verändert.

shift + **⌂** release

Release

0 - 127

Dies ändert die Release-Zeit in einem Bereich von 0 - 10000 ms. Bei Verwendung der DRONE-Struktur kann sie auf 20000 ms eingestellt werden.



Filter

Ändern des Filtertyps

1 Drücken Sie **func** + 1 FLTR TYPE um den Typ zu wählen.

func + 1 FLTR TYPE

Filter type	
OFF	Kein Filter verwendet
LPF	Filter, der hohe Frequenzen abschneidet
HPF	Filter, der niedrige Frequenzen abschneidet
BPF	Filter, der nur Frequenzen in einem bestimmten Band durchlässt

Einstellen der Filter-Cutoff-Frequenz

1 Drehen Sie  CUTOFF.


CUTOFF

Cutoff
0 - 127
Die Cutoff-Frequenz kann in einem Bereich von 70 - 14400 Hz verändert werden.

Anpassen der Filterresonanz

1 Drehen Sie  RESO.


RESO

Resonance
0 - 127
Die Resonanz kann in einem Bereich von 0,3 - 10 verändert werden.
Bei BPF kann die Bandbreite in einem Bereich von 0,5 bis 3,3 Oktaven verändert werden.

LFO

Ambient Ø verfügt über zwei Modulatoren, die LFOs auf verschiedene Parameter anwenden können.

Modulationseinstellungen

LFO waveform	Parameter für Modulationsziel	LFO Auslöser (Triggering)
$\text{func} + 2$ SHAPE - LFO1 $\text{func} + 5$ SHAPE - LFO2	$\text{func} + 3$ ASSIGN - LFO1 $\text{func} + 6$ ASSIGN - LFO2	$\text{func} + 4$ TRIG - LFO1 $\text{func} + 7$ TRIG - LFO2
LFO Shape	Assign	Trigger
Siehe die Liste auf der nächsten Seite	Siehe die Liste auf der nächsten Seite	OFF, 1 - 8, INF
Wählen Sie mit VALUE die LFO-Wellenform, die für die Modulation verwendet werden soll.	Wählen Sie mit VALUE um den zu modulierenden Parameter auszuwählen	Wählen Sie mit VALUE die Einstellung, mit der die Modulation ausgelöst werden soll. Bei OFF wird der LFO nicht neu getriggert, bei INF wird der LFO bei jeder Note neu getriggert und 1 - 8 ist die Anzahl der LFO-Zyklen nach dem Retriggern.

Einstellen der Modulationsgeschwindigkeit und -tiefe

Modulator 1

Nutzen Sie RATE - LFO1 um die Geschwindigkeit anzupassen.
 Nutzen Sie DEPTH - LFO1 um die Tiefe anzupassen.



Modulator 2

Nutzen Sie $\text{shift} + \text{RATE}$ - LFO2 um die Geschwindigkeit anzupassen.
 Nutzen Sie $\text{shift} + \text{DEPTH}$ - LFO2 um die Tiefe anzupassen.

Modulation

Parameter für das Modulationsziel

Assign (Mod 1/2)	
OFF	Aus
TUNE	Stimmen
HARM	HARMONIC
BAL	balance
PITCH	PITCH
DTFB	detune/feedback
L1RT	LFO1 RATE (from LFO2 only)
L1DP	LFO1 DEPTH (from LFO2 only)
MODRT	MOD RATE
MODDP	mod depth
FLCO	FILTER CUTOFF
FLRS	FILTER reso
PAN	pan
LVL	LEVEL
-ISM	→ shimmer
-IRV	→ REVERB

LFO Wellenform

Wave (Mod 1/2)	
SINE	Sine wave
SQAP	Square wave
TRI	Triangle wave
SAW	Sawtooth wave
RSW	Reverse sawtooth wave
RND	Random wave
S.RND	Smooth random wave
LOG	Logarithmic wave
R.LOG	Reverse logarithmic wave
PL10	10% pulse wave
PL25	25% pulse wave
PL75	75% pulse wave
PL90	90% pulse wave
STP2	Wave with 2 steps
STP3	Wave with 3 steps
STP4	Wave with 4 steps
STP5	Wave with 5 steps
STP6	Wave with 6 steps
STP7	Wave with 7 steps
RMP+	Wave with ascending ramp
RMP-	Wave with descending ramp

Reverb

Ambient Ø enthält einen hochwertigen Shimmer-Hall, der eine Oktave über der Originaltonhöhe eine Hallschicht hinzufügt

⊖ → REVERB ermöglicht es Ihnen, die Sendemenge für den Effekt für jede Ebene einzustellen.

Anpassen des Reverbs

- 1 Drücken Sie **func** + **14** RVB TYPE und wählen Sie etwas anderes als OFF. Sie können den Reverb-Typ auch mit **⊖** VALUE wählen.
- 2 Drehen Sie ⊖ → REVERB und **shift** + ⊖ reverb um die Parameter anzupassen.
- 3 Drehen Sie **shift** + ⊖ → shimmer um die Menge an Schimmer anzupassen.

Reverb-Typ		Anteil des Signals, das an den Reverb gesendet wird.	Amount of signal sending to shimmer.	Reverb mix level
func + 14 RVB TYPE		⊖ → REVERB	shift + ⊖ → shimmer	shift + ⊖ reverb
OFF	OFF	----	----	----
SML.L	Small.L	send	send	Mix
SML.M	Small.M	send	send	Mix
SML.H	Small.H	send	send	Mix
LRG.L	Large.L	send	send	Mix
LRG.M	Large.M	send	send	Mix
LRG.H	Large.H	send	send	Mix
INFL	Infinity.L	send	send	Mix
INF.M	Infinity.M	send	send	Mix
INF.H	Infinity.H	send	send	Mix



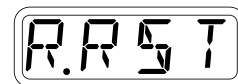
- Nutzen Sie **func** + **0** LINE IN um den Reverb Sendepiegel für den LINE IN-Eingang einzustellen.

Reverb

Deaktivieren des Reverb-Resets beim Wechsel der Pattern-Palette

Wenn Sie Pattern-Paletten-Ketten abspielen möchten, ohne dass der Reverb zurückgesetzt wird, stellen Sie denselben Reverb-Typ für die Pattern-Paletten ein, die Sie verketteten möchten, und setzen Sie den Reverb-Reset auf OFF.

- 1 Drücken Sie **func** + **SYSTEM** mehrfach um R.RST auszuwählen.



- 2 Wählen Sie OFF.

Reverb Reset	
OFF	Setzt den Reverb nicht zurück, wenn Sie die Pattern-Paletten mit demselben Reverb-Typ wechseln.
ON	Setzt den Reverb zurück, wenn die Pattern-Palette geändert wird.

Einstellen des Master-FX

Stellen Sie den Master-Effekt wie folgt ein.

- 1 Drücken Sie **func** + **15** FX TYPE wählen Sie den Effekt.
Sie können den Effekttyp auch mit **VALUE** auswählen.
- 2 Drehen Sie **FX - SPEED** und **FX - AMOUNT** um die Parameter anzupassen.

func + 15 FX TYPE		FX - SPEED	FX - AMOUNT
DLV	Tape Delay	Zeit	Menge
R.DLV	Reverse Delay	Zeit	Menge
DRV	Overdrive	Gain	Mix
CRSH	Bit/Rate Crush	Bit/Sample rate	Mix
TILT	Tilt EQ	Frequwnz	Balance
CHRS	Stereo Chorus	Rate	Tiefe und Mix

BLENDWAVE-MODULATION-SYNTHESE

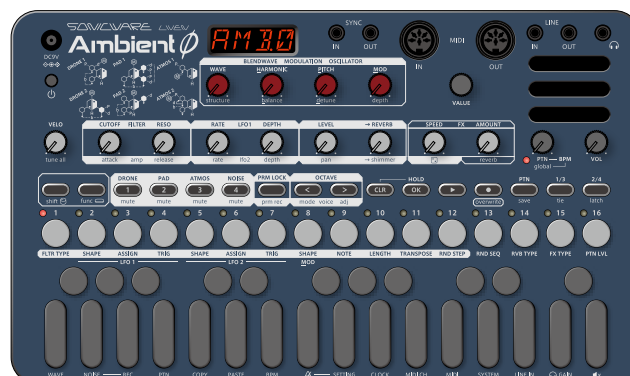
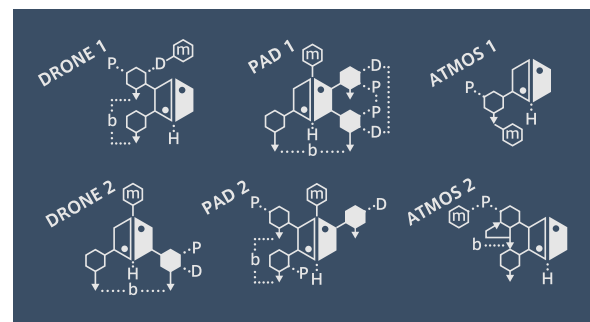
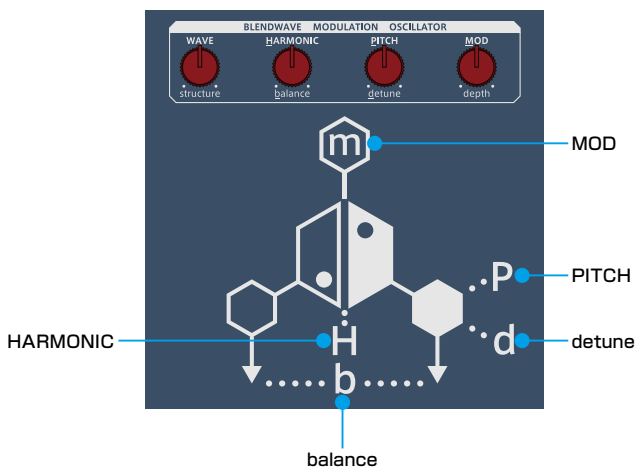
BLENDWAVE-MODULATION-SYNTHESE ist die originale Synth-Engine, die aus 6 mächtigen STRUCTURES und 32 WAVES besteht, die im Ambient Ø installiert sind.

Die 32 WAVES enthalten 128 HARMONISCHE Tabellen. Sie können grundlegende Wellenformen zu komplexen harmonischen Wellenformen morphen oder bei der Verwendung von LFOs Weißrauschen erzeugen. Jede WAVE- und Strukturkombination erzeugt einzigartige Klänge.

Die 6 STRUCTURES (DRONE1 und 2, PAD1 und 2, und ATMOS1 und 2) sind ein zentraler Parameter, um die MOD-Ziele, die Menge an OSC-Blending und die OSC-Anzahl pro Layer im Ambient-Ø zu ändern, was eine flexiblere Synthese mit weniger Reglern ermöglicht.

Jede der Strukturen verfügt über eine einzigartige Modulationsschaltung, wie z.B. HARMONIC MOD, DETUNE MOD oder FM MOD. Sie können die Klangfarben in Ihrer Pattern-Palette mit einem einzigen Regler sofort ändern.

Die Kombination aus 6 charakteristischen Strukturen und 32 WAVEs erzeugt schöne und komplexe Obertöne, die schnell Klänge erzeugen können, die sich gut für Ambient-Musik eignen, wie z.B. starke tieffrequente Drones, schwebende Pads und kristallklare Pizzicato-Sounds.



Anpassen einer Wave (Welle)

Wählen einer Wave

1 Drehen Sie  WAVE knob.



Wave
1 - 32
Wählen einer WAVE.

Anpassen der Harmonics

1 Dehen Sie  HARMONIC knob.



HARMONIC
0 - 127
HARMONIC Position in der Wave

Anpassen einer Wave (Welle)

Eingebaute WAVE-Liste

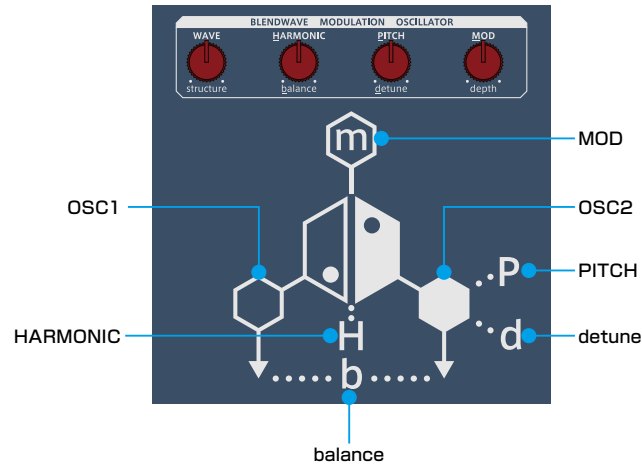
	WAVE	HARMONIC
1	SAW.S	Die Wave-Form ist eine wave-shaper sawtooth wave.
2	SQR.D	Die Wave-Form ist eine PWM square wave.
3	SIN.S	Die Wave-Form ist eine wave-shaper sine wave.
4	SIN.D	Die Wave-Form ist eine modulating duty cycles of sine wave.
5	SQR.S	Die Wave-Form ist eine wave-shaper square wave.
6	TRI.S	Die Wave-Form ist eine wave-shaper triangle wave.
7	SQ.SN	Die Wave-Form ist eine wave-shaper square wave by sin wave.
8	EV.OD	Die Wave-Form ist eine morphing even harmonics to odd harmonics.
9	OCTV	Die Wave-Form ist eine osc syncing multiple basic waveform.
10	SIN.M	Die Wave-Form ist eine morphing overtone von einer sine wave.
11	SIN.F	Die Wave-Form ist eine wave-folding sine wave.
12	TRI.F	Die Wave-Form ist eine wave-folding triangle wave.
13	SIN.C	Die Wave-Form ist eine bit-crushing sine wave.
14	FM.CR	Die Wave-Form ist eine bit-crushing sine wave mit FM modulating.
15	FM.OD	Die Wave-Form ist eine morphing FM modulated wave um einen over drive sound zu erzeugen.
16	SYNC	Die Wave-Form ist eine syncing multiple sawtooth wave.

Anpassen einer Wave (Welle)

	WAVE	HARMONIC
17	HRM.1	Diese Wave-Form ist eine additive und osc-synchrone Oberton- zu Sawtooth -Wave.
18	HRM.2	Diese Wave-Form summiert additive und FM-Modulationsobertöne zu HRM.1.
19	CL.FM	Diese Wave-Form ist eine FM modulating zu digital clipped sine wave.
20	FRML	Diese Wave-Form ist eine wave-folding und clipping sine wave.
21	FRM.1	Diese Wave-Form fügt der Sinuswelle FM-modulierende und modulierende Formantfrequenzen hinzu.
22	FRM.2	Diese Wave-Form fügt FM-Modulation hinzu, während die Formantfrequenz der menschlichen Stimme moduliert wird
23	27.PS	Diese Wave-Form verändert die 27 Positionen der Obertöne.
24	FM.WF	Diese Wave-Form ist eine wave-folding und FM modulating triangle wave.
25	FM.PF	Diese Wave-Form ist eine simulating 2 op FM synthesis.
26	AD.MP	Diese Wave-Form ist eine overtone morphing und additive synthesis und wavefolding.
27	BCHL	Diese Wave-Form ist eine simulating west coat like complex osc.
28	SQR.R	Diese Wave-Form ist eine modulating square wave mit zufälligen geräuschen.
29	RNDM	Diese Wave-Form wechselt zwischen 127 individuellen Wave-Forms.
30	S.RND	Diese Wave-Form ist ein Morphing einzelner Wave-Formen
31	TRI.N	Diese Wave-Form ist eine triangle wave mit einem Spektrum aus pink und white noise.
32	WH.NS	Diese Wave-Form umfasst das Spektrum von white noise und kann white noise erzeugen, wenn Sie LFO ASSIGN:HARMONIC und HARMONIC-Regler:63, LFO depth-Regler:63 einstellen.

Anpassen einer Structure

Strukturen, die HARMONIC zugewiesen sind, haben mehrere OSC-Ausgänge, die durch ein „Yin Yang“ dargestellt werden: die Yang (schwarze) Oszillator-HARMONIC-Position wird in positiver Richtung moduliert, und die Yin (weiße) Oszillator-HARMONIC-Position wird in negativer Richtung moduliert.



Auswählen einer Structure

1 Drehen Sie **shift** + structure.

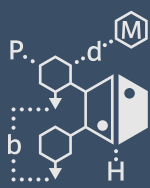
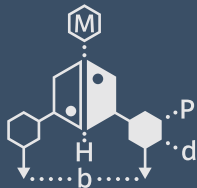
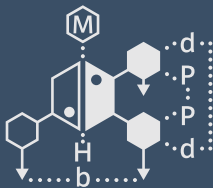
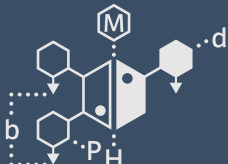
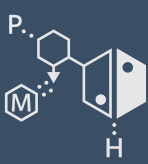
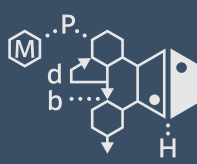
shift + structure

VALUE

Structure-Typ	
DRN1	DRONE1
DRN2	DRONE2
PAD1	PAD1
PAD2	PAD2
ATM1	ATMOS1
ATM2	ATMOS2

Anpassen einer Structure

Ändern einer Structure

		
DRONE 1	DRONE2	PAD1
MOD → detune	MOD → HARMONIC	MOD → HARMONIC
Yang OSC : 2 Yin OSC : none	Yang OSC : 1 Yin OSC : 1	Yang OSC : 1 Yin OSC : 2
Diese Structure ist für Drone-Sound und hat zwei Yang-OSCs. Passen Sie die Tonhöhe und die Verstimmung des zweiten Yang-OSC an, um Fluktuation hinzuzufügen. Balance wird zwischen osc1 und osc2 eingestellt. MOD ist dem Detune-Regler zugewiesen. Der Standard-Oktavbereich ist auf -2 eingestellt.	Diese Structure ist für Drone-Sounds gedacht und hat zwei OSCs, einen Yin- und einen Yang-Sound. Die Tonhöhe und die Verstimmung des zweiten Yin-OSC werden eingestellt, um Fluktuationen hinzuzufügen. Die Balance wird zwischen osc1 und osc2 eingestellt.	Diese Structure ist für Pad-Sounds gedacht und verfügt über drei OSCs, zwei Yin und einen Yang. Stellen Sie die Tonhöhe und die Verstimmung der beiden Yin-OSCs ein, um Fluktuationen hinzuzufügen. Balance wird zwischen Yin und Yang eingestellt. MOD ist dem HARMONIC-Regler zugeordnet.
		
PAD2	ATMOS1	ATMOS2
MOD → HARMONIC	MOD → OSC 出力	MOD → PITCH
Yang OSC:2 Yin OSC:1	Yang OSC:1 Yin OSC:none	Yang OSC:2 Yin OSC:none
Diese Structure ist für Pad-Sounds und hat drei OSCs, einen Yin und zwei Yang. Stellen Sie die Tonhöhe des dritten Yang-Oszillators ein und verstimmen Sie den zweiten Yin-Oszillator, um Fluktuationen hinzuzufügen. Die Balance wird zwischen Osc1, 2 und Osc3 eingestellt.	Diese Structure ist für Atmosphäresounds und hat einen Yang OSC. Pitch und Detune des Yang OSC einstellen, um den Sound zu steuern. Balance ist deaktiviert. MOD ist dem Osc-Out als Ringmodulation zugewiesen.	Diese Struktur ist für Atmos-Sounds und hat zwei Yang-OSCs in einem FM-Paar als Modulator und Carrier. Balance-Regler regelt den FM-Modulationsanteil. Detune-Regler regelt den Feedback-Anteil. MOD ist dem Modulator -Osc-Ratio zugeordnet.

Anpassen einer Structure

Anpassen einer Structure

OSC Pitch /Operator ratio (ATMOS2)	MOD rate
 PITCH	 MOD
Pitch	Mod
-240 - 0 - 240 0.50 - 15.99(ATMOS2)	0 - 127
Stellt die OSC-Tonhöhe ein. Bei Verwendung von ATMOS2 wird damit das Tonhöhenverhältnis des Modulators eingestellt.	Stellt die Geschwindigkeit des MOD-LFOs ein.

OSC balance/ FM modulation amount (ATMOS2)	OSC detune/ Feedback amount (ATMOS2)	MOD depth
 +  balance	 +  detune	 +  depth
Balance	Detune	Depth
63 - CNTR - 63 0 - 127(ATMOS2)	-63 - 0 - 63 0 - 127(ATMOS2)	0 - 127
Stellt die Balance zwischen den OSCs ein. Bei Verwendung von ATMOS2 wird die Stärke der FM-Modulation eingestellt.	Stellt den Grad der Verstimmung ein. Bei Verwendung von ATMOS2 wird damit die Stärke der Rückkopplung eingestellt	Passt die MOD-Tiefe an.



- Der MOD-LFO wird bei jeder Note neu getriggert.

Anpassen einer Structure

Ändern der MOD-Form

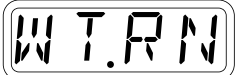
1 Drücken Sie **func** + **8** MOD SHAPE.


VALUE

Wave - Mod	
SINE	Sine wave
SQAR	Square wave
TRI	Triangle wave
SAW	Sawtooth wave
R.SAW	Reverse sawtooth wave
RND	Random wave
S.RND	Smooth random wave
LOG	Logarithmic wave
R.LOG	Reverse logarithmic wave
PL.10	10% pulse wave
PL.25	25% pulse wave
PL.75	75% pulse wave
PL.90	90% pulse wave
STP.2	Wave mit 2 steps
STP.3	Wave mit 3 steps
STP.4	Wave mit 4 steps
STP.5	Wave mit 5 steps
STP.6	Wave mit 6 steps
STP.7	Wave mit 7 steps
RMP+	Wave mit ansteigender Ramp
RMP-	Wave mit absteigender Ramp

Umbenennung des WAVE-Namens

Umbenennen einer WAVE

- 1 Drücken Sie  +  um WT.RN auszuwählen. 
- 2 Drehen Sie  um WAVE auszuwählen um es umzubennen, und drücken Sie .
- 3 Drücken Sie   um den Cursor nach links oder rechts und drehen Sie  um die Zeichen zu wählen. 
- 4 Drücken Sie .
Damit ist die Einstellung fertig.
DONE erscheint auf dem Display.



- Drehen Sie den  HARMONIC regler um zu hören, wie die ausgewählte WAVE klingt.
-

Anpassen der NOISE-Ebene

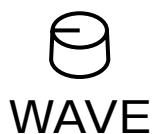
Auf der Noise-Ebene stehen 8 ausgewählte Ambient-Sounds zur Verfügung, die mit White-Noise gemischt, moduliert und in der Tonhöhe verändert werden können, um Ihrem Sound eine einzigartige Räumlichkeit zu verleihen. MOD ist dem PITCH-Regler zugeordnet.

Bis zu 8 Sekunden Stereosampling (16bit-32kHz) über den Line-Eingang lassen sich in eigene Texturen umwandeln.

Diese Parameter PITCH, detune, MOD, depth verhalten sich wie 1 - 3 Layer (→ S. 44)

Ändern von NOISE-Samples

- 1 Drehen Sie den  WAVE knob.



Noise	
1 - 8	
Bis zu 8 Sek. Stereo-Sampling (16bit-32kHz) über den Line-Eingang lassen sich in eigene Texturen umwandeln, die 8 Sampleslots können überschrieben werden, siehe Sampling (→ S.49)	

Noise	
1	RAIN
2	FIRE
3	RMBL
4	FRST
5	SEA
6	WIND
7	WODS
8	FLUT

Anpassen der NOISE-Ebene

Anpassen der Noise-Balance

- 1 Drehen Sie den  HARMONIC knob


HARMONIC

Harmonic	
	63 - CNTR - 63
Stellt das Gleichgewicht zwischen white noise und dem noise Sample ein.	

Ändern des Sample-Wiedergabemodus

- 1 Drehen Sie den  +  structure knob

 +  structure

Playback Modus	
SHOT	Spielt ein Noise Sample einmal ab, während die Taste gedrückt wird.
LOOP	Spielt ein Noise-Sample in einer Schleife ab, während die Taste gedrückt wird.

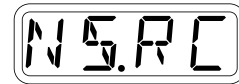
Sampling

Übersicht

Ambient Ø kann aufgenommene Samples in 8 Slots speichern.

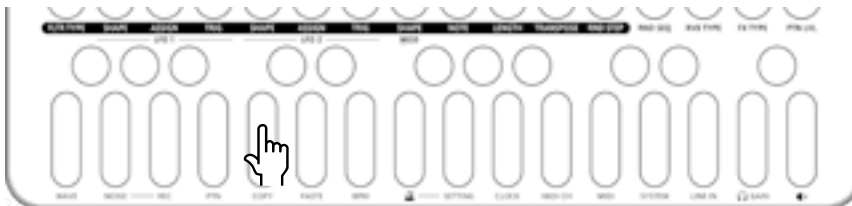
Aktivieren des NOISE REC-Modus

- 1 Drücken Sie **func** + **NOISE REC** um NS.RC auszuwählen.



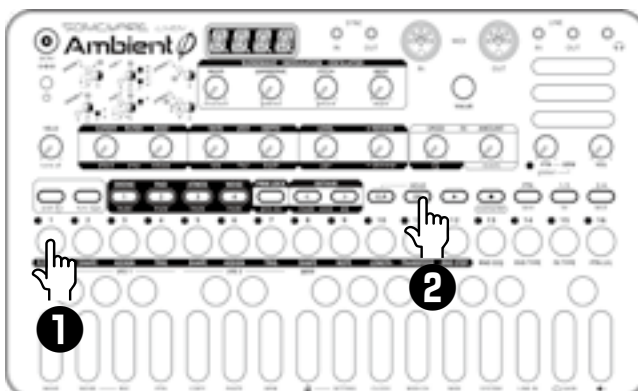
Sample Slot Auswahl

- 1 Drücken Sie **1** - **8** um Samples auszuwählen.
Die Klänge können durch Anschlagen der Tasten auf der Tastatur überprüft werden.



Spieren Sie diese Taste, um das Sample in seiner ursprünglichen Tonhöhe und Länge zu hören.

- 2 Drücken Sie **OK** um den zu überschreibenden Slot zu wählen.



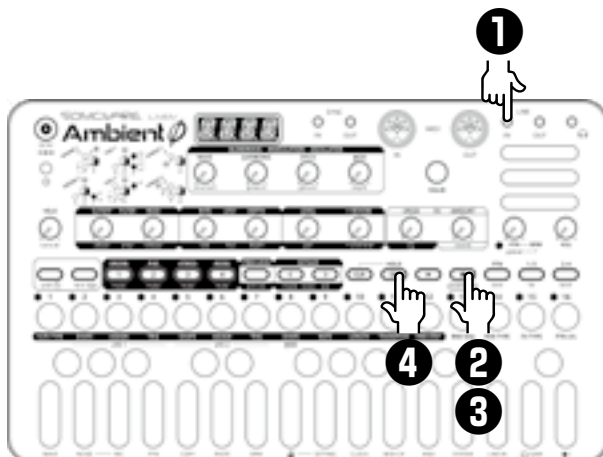
Sampling – Aufnahme

- 1 Schließen Sie den Ausgang des Geräts, das Sie aufnehmen möchten, an den Ambient Ø LINE IN an.



- Mikrofone und Gitarren können nicht direkt angeschlossen werden. Verwenden Sie ein Mischpult oder andere Geräte, um ihre Ausgänge in Line-Signale umzuwandeln.

- 2 Drücken Sie .  blinkt rot. Verwenden Sie die Step-LEDs, um den Aufnahmepegel zu überprüfen. (Stufe 12 zeigt -6 dB, Stufe 16 zeigt 0 dB)



- 3 Drücken Sie  erneut.  leuchtet rot und die Aufnahme beginnt automatisch, sobald ein Signal eingeht.



Die Step-LEDs zeigen den Fortschritt der Aufnahme an. Wenn Schritt 16 aufleuchtet, wird die Aufnahme automatisch beendet.

- 4 Drücken Sie  um das Sample zu speichern. Vor dem Speichern kann das Sample durch Spielen auf der Tastatur überprüft werden.



- Drücken Sie  um die Aufnahme sofort zu beenden.
- Drücken Sie  um den Vorgang abubrechen.

Sampling Einstellungen

Die folgenden Einstellungen werden für die Samples verwendet.

Einstellen der automatischen Aufnahme

- 1 Drücken Sie **func** + **NOISE REC** um A.R.LV. auszuwählen.



- 2 Drehen Sie **VALUE**.

This can be set to OFF or the input signal level that starts recording automatically (- 60 - - 20 dB).

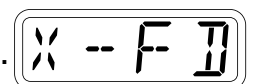
Wenn die automatische Aufnahme ausgeschaltet ist, drücken Sie in der Aufnahmebereitschaft auf **ON** um die Aufnahme zu starten.



- Nutzen Sie **func** + **LINE IN** um den LINE IN input Pegel anzupassen.
 - Nach Abschluss der Aufzeichnung wird die Lautstärken des Samples automatisch normalisiert.
-

Einstellen der Crossfade-Zeit

- 1 Drücken Sie **func** + **NOISE REC** um X-FD auszuwählen.



- 2 Drehen Sie **VALUE**.

Er kann auf OFF oder 1 - 4 Sek. eingestellt werden. Wenn er auf OFF eingestellt ist, werden die Samples in einem Loop ohne Crossfade wiedergegeben.



- Sie können nicht überprüfen, wie die Crossfading-Einstellung vor der Aufnahme angewendet wurde, oder die Sample-Crossfading-Einstellung nach der Aufnahme bearbeiten. Bitte nehmen Sie erneut auf, wenn Sie die Crossfading-Einstellung anpassen möchten.
-

Sampling Einstellungen

Einstellung der Crossfading-Kurve

1 Drücken Sie  +  um X.CRV auszuwählen.



2 Drehen Sie  VALUE.

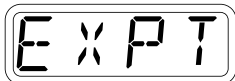
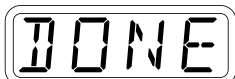

VALUE

X Fade Kurve	
EXP	Die Crossfading-Funktion folgt exporntentiell der Einstellung der X-Fade-Zeit.
LINE	Crossfading Linear nach der Einstellung der X-Fade-Zeit.

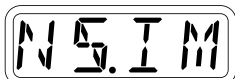
Exportieren/Importieren von Samples

Aufgenommene Samples können per MIDI auf einen PC, Mac oder ein ähnliches Gerät exportiert oder von dort importiert werden. Siehe Seite 91 für Details zum Anschluss.

Exportieren eines einzelnen Samples

- 1 Drücken Sie **func** + **NOISE** mehrfach um NS.EX auszuwählen. 
- 2 Drehen Sie **VALUE** um den Slot zum exportieren auszuwählen.
- 3 Drücken Sie **OK**. 
- 4 Stellen Sie Ihren PC auf den Empfang von MIDI-Daten ein.
- 5 Drücken Sie **OK**. 
Damit wird die Übertragung von Sample-Daten gestartet.
Die Step-LEDs zeigen den Fortschritt an. Wenn die Übertragung fertig ist, erscheint DONE auf dem Display.

Importieren eines einzelnen Samples

- 1 Drücken Sie **func** + **NOISE** mehrfach um NS.IM auszuwählen. 
- 2 Drehen Sie **VALUE** um einen Slot zum importieren zu wählen.
- 3 Drücken Sie **OK**.
- 4 Beginnen Sie mit der Übertragung von Daten vom Sendegerät. 
- 5 Nachdem der Datenempfang abgeschlossen ist, drücken Sie auf **OK** um zu speichern.

Samples Umbenennen

Samples Umbenennen

1 Drücken Sie **func** +  NOISE um NS.RN auszuwählen.



2 Drehen Sie  VALUE um einen Slot zum Umbenennen auszuwählen.

3 Drücken Sie **OK** .

4 Nutzen Sie **<** und **>** um den Cursor nach links und rechts zu bewegen und drehen Sie  VALUE um die Zeichen zu wählen.

5 Drücken Sie **OK** .
Damit ist die Einstellung abgeschlossen.
DONE erscheint auf dem Display.



• Drücken Sie **CLR** während eines Vorgangs, um ihn abubrechen.

Step-Sequencer Übersicht

Übersicht

Der Step-Sequencer von Ambient Ø kann **mehrere Steps** nacheinander (eine Sequenz) mit Performance- und Parameterdaten abspielen.



Die Steps enthalten **Notendaten** und **Parameterdaten**.



Die Sequenzen werden in der Reihenfolge des ersten Steps gespielt.

Ambient Ø Step-Sequencer-Funktionen

Der Sequencer im Ambient Ø hat die folgenden Funktionen.

Drei Eingabe Methoden

Step-Aufnahme

Aufnehmen von Noten zu jedem Step bei gestopptem Sequencer

Echtzeit-Aufnahme

Aufnehmen von Noten zu Steps durch Spielen auf der Tastatur

Direkt-Aufnahme

Aufnehmen von Noten zu Steps direkt während der Sequenzerwiedergabe

Flexible Sequenzierung

Sequenzen mit bis zu 64 Steps

Die Anzahl der Steps kann für jede Ebene von 1 - 64 eingestellt werden.

Unterstützung verschiedener Notenlängen

Die Länge der einzelnen Steps kann zwischen 1/32tel Note und 8 Takten eingestellt werden.

Erstellen von Sequenzen - Vorbereitung

Auswählen von Ebenen und Einstellen von Sounds

- 1 Drücken Sie eine  -  um die Ebene für die Sequenzerstellung auszuwählen.



- Wenn die maximale Polyphonie überschritten wird, werden die Noten abgeschaltet, beginnend mit den Noten der Ebene mit der niedrigsten Priorität. (Die Priorität ist Layer 1 > Layer 4 in der Reihenfolge. Klänge, die gerade freigegeben werden, werden jedoch in der Reihenfolge der Layer-Priorität zuerst ausgeschaltet).
-

Erstellen von Sequenzen - Einstellungen

Einstellung der Notenlänge eines Steps

1 Drücken Sie **func** + **9** NOTE.

2 Nutzen Sie  VALUE um die Notenlänge zu wählen.


VALUE

Note	
8/1	Ganze Oktupel-Note (Maxima)
4/1	Vierfache ganze Note (Longa)
3/1	Dreifache ganze Note
2/1	Doppelte ganze Note (Breve)
1/1	Ganze Note
1/2	Halbe Note
1/4	Punktierte Viertelnote
1/4	Viertel Note
1/8	Punktierte Achtelnote
1/2T	Halbe Triolen-Note
1/8	Achtelnote
1/16	Punktierte 16tel Note
1/4T	Vierteltriole
1/16	16tel Note
1/32	32tel Note

Ändern der Sequenzlänge

1 Drücken Sie **func** + **10** LENGTH.

2 Nutzen Sie  VALUE um die Sequenzlänge zu wählen.


VALUE

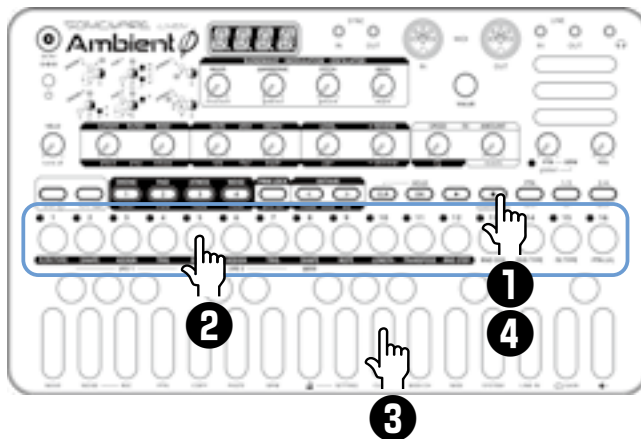
Länge
1 - 64 (steps)

Erstellen von Sequenzen - Step-Aufnahme

Mit der Step-Aufnahme können Sequenzen sehr detailliert erstellt werden, während die Wiedergabe gestoppt ist.

Grundlegende Funktionen

- 1** Wenn gestoppt, drücken Sie  (leuchtet rot).
- 2** Drücken Sie  -  an dem Step, an dem Sie eine Note eingeben wollen. Die LED für den aktuellen Step blinkt. Die LEDs der Steps, die bereits Noten enthalten, leuchten.
- 3** Spielen Sie eine Note auf der Tastatur, um sie auf dem Step einzugeben. Drücken Sie dieselbe Note erneut auf der Tastatur, um sie aus dem Step zu entfernen. Wiederholen Sie die Schritte 2 - 3, um die Sequenz zu erstellen.
- 4** Drücken Sie  um die Step-Aufnahme zu beenden.



Erstellen von Sequenzen - Step-Aufnahme

Auswahl der Steps 17 und höher

Wenn die Sequenzlänge mehr als 16 Schritte beträgt, drücken Sie während der Step-Aufnahme auf  und  um die Schritte 17 und höher auszuwählen.

Um die Steps 1-16 zu wählen, drücken Sie die Taste 1/3.



Um die Steps 17-32 zu wählen, drücken Sie die Taste 2/4.



Um die Steps 33-48 zu wählen, drücken Sie zweimal die Taste 1/3.



Um die Steps 49-64 zu wählen, drücken Sie die Taste 2/4 zweimal.



- Wenn Sie während der Step-Aufnahme einen Step drücken, erklingt die gespeicherte Note kontinuierlich. Dies ist beabsichtigt.
 -  VALUE kann auch verwendet werden, um zwischen den Steps zu wechseln.
 - Die Seitentasten werden je nach Länge der Sequenz aktiviert oder deaktiviert.
-

Erstellen von Sequenzen - Step-Aufnahme

Löschen von Steps

- 1 Drücken Sie **CLR** + **1** - **16** .
Während der Step-Aufnahme werden nur die Noteninformationen für diesen Step gelöscht.

Kopieren von Steps

- 1 Drücken Sie während der Step-Aufnahme **1** - **16** um den zu kopierenden Step auszuwählen.
- 2 Drücken Sie **func** + **COPY**.

- 3 Drücken Sie **1** - **16** um den Ziel-Step für das Einfügen auszuwählen.

- 4 Drücken Sie **func** + **PASTE**.
Die Noten- und Parametersperrdaten aus dem kopierten Quell-Step werden in den Ziel-Schritt eingefügt.



- Daten für Verbindungen können nicht kopiert werden
-

Erstellen von Sequenzen - Step-Aufnahme

Sequenzerweiterung der Kopierfunktion (Duplikat)

Sie können eine von Ihnen erstellte Sequenz duplizieren, um ihre Länge zu verdoppeln.

- 1** Wählen Sie die Ebene der Sequenz, von der Sie eine erweiterte Kopie erstellen möchten, indem Sie **1** - **4** drücken.
- 2** Drücken Sie **func** + **10** LENGTH .
- 3** Bei gedrückter **shift** Taste, drehen Sie **VALUE** um es 2x (oder 4x) zu duplizieren.

Automatisches Weiterschalten von Steps während der Step-Aufnahme (Auto-Step- Modus)



Im Step-Aufnahmemodus kann der Step bei jedem Tastendruck auf der Tastatur automatisch weitergeschaltet werden.

- 1** Drücken Sie **func** + **SYSTEM** um A.STEP auszuwählen.
- 2** Schalten Sie den Modus an oder aus.

Erstellen von Sequenzen - Step-Aufnahme

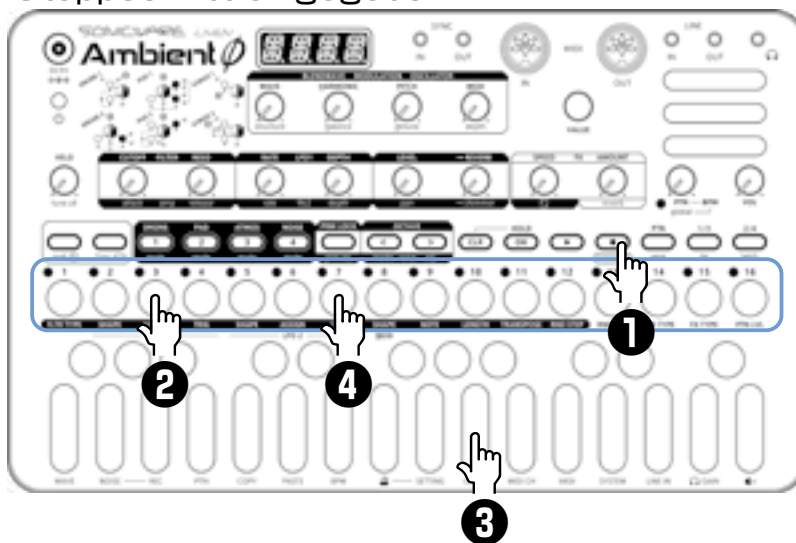
Gebundene Noten (lange Klänge) können mit dem Ambient Ø eingegeben werden.

Aktivieren der Eingabe von gebundenen Noten (lange Töne)

- 1 Drücken Sie **func** + **tie** .
Die Taste leuchtet rot, und die Eingabe von gebundenen Noten wird aktiviert.

Eingabe von gebundenen Noten (lange Töne)

- 1 Wenn gestoppt, drücken Sie **Ø** (leuchtet rot), um die Schrittaufzeichnung zu starten.
- 2 Drücken Sie **1** - **16** an dem Step, an der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten.
- 3 Press and hold a key on the keyboard.
- 4 Drücken Sie **1** - **16** auf dem Step, auf der Sie die Note stoppen wollen, wird eine gebundene Note vom Startschritt bis zum Stoppschritt eingegeben.



Im obigen Beispiel wird eine Note (A) eingegeben, die in Step 3 beginnt und in Step 7 endet.



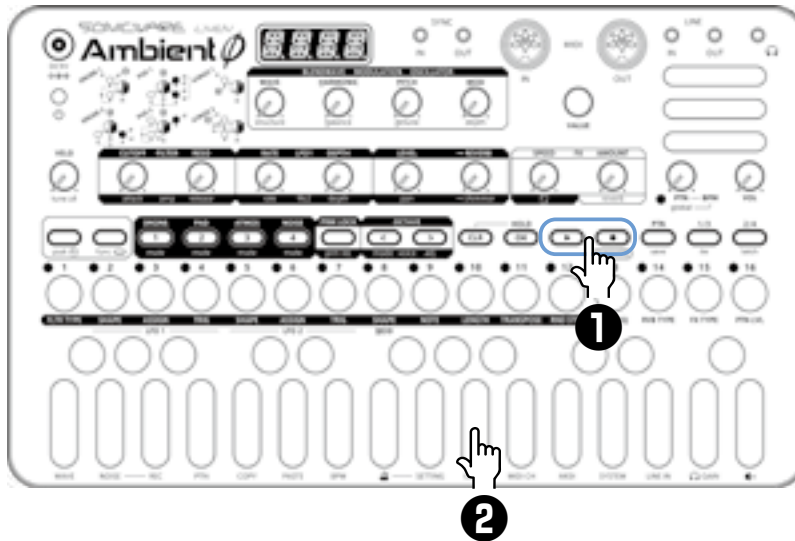
- Drücken Sie **1/3** , **2/4** während Vorgang 4, um gebundene Noten, die sich über Seiten erstrecken, eingeben zu können.
- Es ist nicht möglich, gebundene Noten einzugeben, die vom Ende einer Sequenz bis zum Anfang reichen.

Erstellen von Sequenzen - Echtzeitaufnahme

Sequenzen können in Echtzeit erstellt werden, während man auf dem Keyboard spielt.

Grundlegende Funktionen

- 1 Nach drücken von , drücken Sie .
- 2 Die Pattern-Palette wird abgespielt, also spielen Sie auf der Tastatur, wenn Sie Noten eingeben wollen.

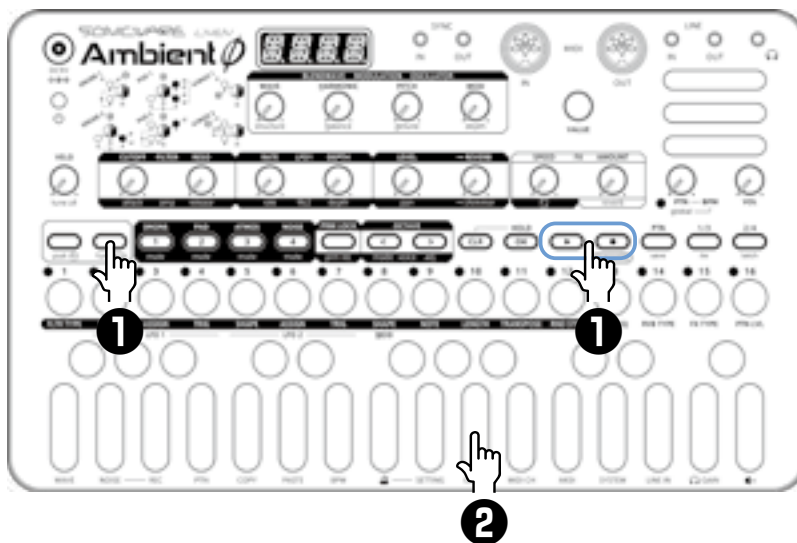


- Durch Drücken von  +  um die Eingabe von gebundenen Noten zu aktivieren, können lange Noten, die sich über Schritte erstrecken, eingegeben werden.

Überschreiben von Steps in Echtzeit (Überschreibmodus)

Durch die Verwendung des Überschreibmodus überschreibt die Aufnahme das neue Spiel, ohne dass die aufgenommenen Noten erklingen.

- 1 Drücken Sie **func** + **◻** (leuchtet orange) und drücken Sie **▶**.
- 2 Die Pattern-Palette wird abgespielt, also spielen Sie auf der Tastatur, wenn Sie Noten eingeben wollen.



- Nach dem Überschreiben neuer Noten gehen die Sequenzdaten vor der neuen Aufnahme verloren. Wenn Sie diese wiederherstellen möchten, speichern Sie bitte die Pattern-Palette (→ S.75), damit sie vor dem Überschreiben der Aufnahme wieder geladen werden kann.
- Halten Sie bei laufender Überschreibungsaufzeichnung die Taste **CLR** gedrückt, um die Notizen zu den einzelnen Steps zu löschen.

Erstellen von Sequenzen - Echtzeitaufnahme

Ein- und Ausschalten des Metronoms

- 1 Drücken Sie **func** +  METRO zum an oder ausschalten.



Einstellen der Lautstärke des Metronoms

- 1 Drücken Sie **func** +  SETTING -  METRO um VOL auszuwählen.



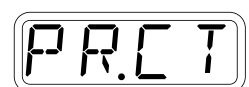
- 2 Drehen Sie  VALUE um die Metronom-Lautstärke einzustellen.



Metronom
0 - 15

Einstellung einer Vorzählung (Pre-Count)

- 1 Drücken Sie **func** +  SETTING -  METRO um PR.CT auszuwählen.



- 2 Drücken Sie  VALUE um den Pre-Count zu ändern.



Precount
OFF, 1 - 8



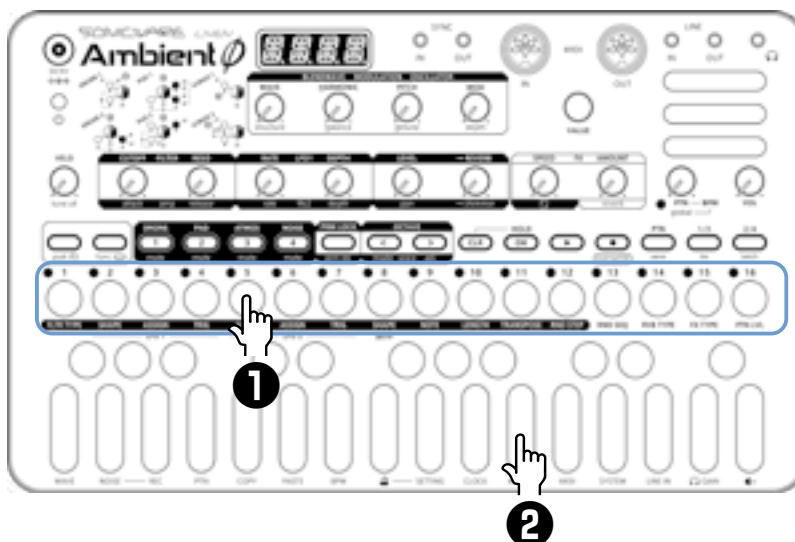
- Wenn ein Pre-Count eingestellt ist, beginnen Aufnahme und Wiedergabe nach dem Pre-Count.
- Wenn Sie VOL auf einen anderen Wert als OFF einstellen und das Metronom ausschalten, ist während der Echtzeitaufnahme nur der Pre-Count zu hören.

Erstellen von Sequenzen - Direktaufnahme

Bei der Direktaufnahme können Noten sowohl im Stoppzustand als auch während der Wiedergabe direkt auf Steps eingegeben werden, was sich besonders für den Aufbau von Sequenzen während des Auftritts eignet, indem Noten direkt während der Wiedergabe eingegeben werden.

Grundlegende Funktionen

- 1** Drücken und halten Sie **1** - **16** an der Stelle gedrückt, an der Sie eine Note eingeben möchten.
- 2** Spielen Sie eine Note auf der Tastatur, um sie im Step einzugeben; die Eingabe von Noten ist auch möglich, wenn Sie die Schritte 1 und 2 in umgekehrter Reihenfolge durchführen.



Erstellen von Sequenzen - Direktaufnahme



- Durch Drücken von **1/3** und **2/4** während der Step-Aufnahme können Seiten mit Steps 17 und höher ausgewählt werden, wenn die Sequenz länger als 16 Steps ist.

Um die Steps 1-16 zu wählen, drücken Sie die Taste 1/3.



Um die Steps 17-32 zu wählen, drücken Sie die Taste 2/4.



Um die Steps 33-48 zu wählen, drücken Sie zweimal die Taste 1/3.



Um die Steps 49-64 zu wählen, drücken Sie die Taste 2/4 zweimal.



- Drücken Sie während der Wiedergabe **1/3** oder **2/4** um die angezeigte Seite zu sperren.
- Drücken Sie **OK** um die Seite zu entsperren.

Erstellen von Sequenzen - Einstellungen

Transposing

1 Drücken Sie  +  TRANSPOSE.

2 Drehen Sie  VALUE für transpose KEY.


VALUE

Transpose
-12 - 12 (in semitone)



- Wenn Sie die Transpose-Funktion während der Wiedergabe der Pattern-Palette verwenden, werden die Änderungen erst wirksam, wenn der Anfang der Pattern-Palette erreicht ist.
-

Sperren von Parametern

Der Ambient Ø verfügt über eine **Parameter-Locking-Funktion**, mit der Reglerbewegungen in Steps aufgezeichnet werden können, so dass Klänge im Laufe der Zeit verändert werden können und Pattern-Paletten mit großer Ausdruckskraft entstehen.

Direkte Eingabe

Drehen Sie die Knöpfe, während Sie **1** - **16** drücken bei dieser grundlegenden Methode der direkten Eingabe.

Eingabe in Echtzeit

Zeichnen Sie Reglerbewegungen während der Wiedergabe in Echtzeit auf.

Ton-Sperreingang

Bei der Aufnahme von Noten in Steps durch Drücken von Tasten auf der Tastatur wird bei dieser Eingabemethode gleichzeitig der Zustand des gerade gespielten Sounds als Parametersperrdaten im Step aufgezeichnet.

Grundlegende Parameter-Sperrvorgänge

Einschalten der Parametersperre

- 1 Drücken Sie **PRM** LOCK.
Durch Drücken von **PRM** LOCK werden die folgenden Zustände durchlaufen.

PRM LOCK	Parametersperre aus	Parameter ändern sich nicht automatisch
PRM LOCK	Parametersperre an	Parameter ändern sich automatisch auf der Grundlage von Parametersperrdaten
PRM LOCK	Tonsperre an	Aufnahme mit Tonsperre aktiviert (→ S.72)

Löschen von Parametersperrdaten

- 1 Drücken Sie **CLR** + **PRM** LOCK.
Dadurch werden die Parametersperrdaten gelöscht.

Parametersperre - Direkte Eingabe

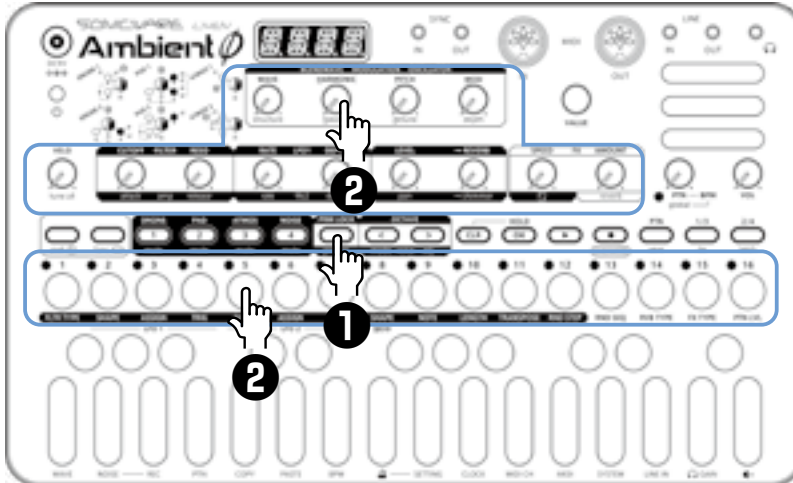
Parametersperre einschalten

- 1 Press **PRM** LOCK (lights green).

Bedienung des

Aufnahmeknopfes

- 2 Während Sie **1** - **16** , drehen Sie die **knobs**.

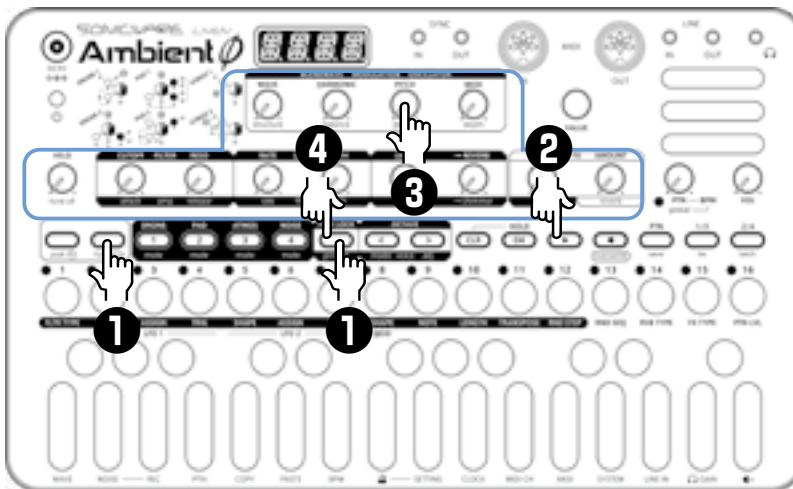


- Durch Drücken von **1/3** und **2/4** Durch Drücken von und vor der direkten Eingabe von Parametersperre-daten können Seiten mit Schritten 17 und höher ausgewählt werden, wenn die Sequenz länger als 16 Schritte ist.
- Durch Drehen der Drehknöpfe und gleichzeitiges Drücken mehrerer Step-Tasten können Sie mehrere Parametersperren auf einmal eingeben.
- Die Parametersperre kann nicht für FX SPEED, FX AMOUNT, Tune All, Reverb, BPM, VOL verwendet werden.

Parametersperre - Echtzeit-Eingabe

Eingaben in Echtzeit (Parameteraufzeichnung)

- 1** Drücken Sie **func** + **prm** rec (leuchtet rot).
- 2** Drücken Sie **▶** um die Pattern-Palette abzuspielen.
- 3** Drehen Sie die **⌚** Drehregler und nehmen Sie die Änderungen auf.
- 4** Drücken Sie **PRM** LOCK, so dass sie grün leuchtet, um die Echtzeiteingabe zu beenden.



Parametersperre - Tonverriegelungseingang

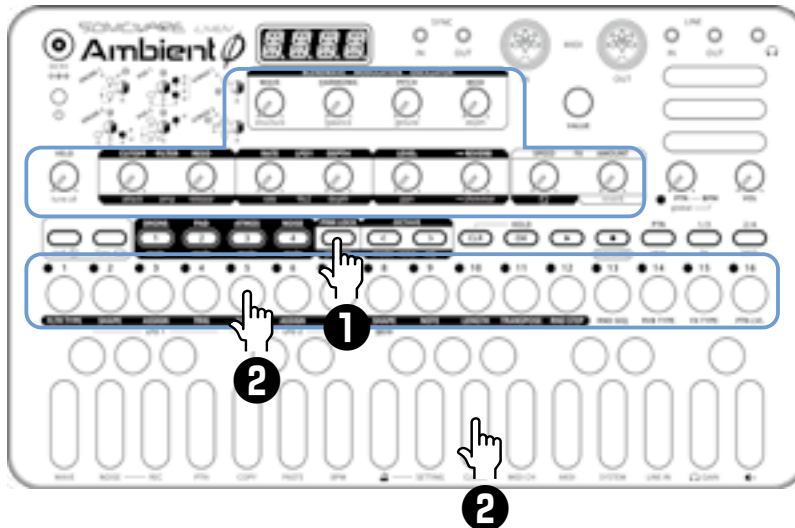
Tonsperre einschalten

- 1 Drücken Sie **PRM** LOCK zweimal (leuchtet orange).

Gleichzeitige

Aufzeichnung von Noteneingabe und Parametersperrrdaten

- 2 Während Sie **1** - **16**, drücken, spielen Sie auf der Tastatur.



- In diesem Beispiel wird die direkte Aufnahme für die Noteneingabe verwendet. Die Sound-Locking-Funktion kann auch bei der Step-Aufnahme und der Echtzeit-Aufnahme auf dieselbe Weise verwendet werden.
- Die Parameter-Sperrrdaten, die mit der Sound Locking-Funktion aufgezeichnet werden, umfassen WAVE, HARMONIC, Balance, PITCH, Detune, MOD, Depth.

Sequenz-Effekte

Der Ambient Ø verfügt über Sequenzeffekt-Funktionen, **Random**, die Phrasen zufällig anordnen können.

Random

- 1 Drücken Sie  +  RND SEQ.
Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird eine zufällige Sequenz wiedergegeben.
Drücken Sie  +  RND SEQ erneut, um die Random-Funktion auszuschalten.

Random Einstellungen

Die kleinste Einheit, die für die Zufallswiedergabe verwendet wird, kann eingestellt werden (z. B. 1 Schritt oder 4 Schritte).

- 1 Drücken Sie  +  RND STEP, und nutzen Sie  VALUE um Werte anzupassen



Random Step-Einheit

OFF, 1, 2, 4, 8, 16 (Steps)

Bei der Einstellung OFF findet keine Zufallswiedergabe statt, auch wenn die Zufallswiedergabefunktion aktiviert ist.

Die Random-Einstellung wird mit der Pattern-Palette gespeichert, aber die Einstellungen für die Zufallseinheiten können pro Ebene gespeichert werden.

DICE

- 1 Drehen Sie  +  DICE.
Wenn der Voice-Modus auf ARP eingestellt ist, hat sich die Wahrscheinlichkeit, dass eine Note durch den Arpeggiator erklingt, ebenfalls geändert.
Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Ton erklingt, kann von 25 - 100% eingestellt werden.



- Die Wahrscheinlichkeit, dass die Noten erklingen, kann mit der Parametersperrfunktion unabhängig für jeden Schritt eingestellt werden.

Sequenzen löschen

Steps löschen

1 Drücken Sie **CLR** + **1** - **16** .

Die Noten- und Parametersperrdaten aus diesem Schritt werden gelöscht.



• Während Sie **CLR** drücken, blinken die Schritte mit Parametersperrdaten rot.

• Bei der Aufnahme von Noten (**NOTE** Taste leuchtet rot), werden nur die Notendaten gelöscht.

• Bei der Parameteraufzeichnung (**prm** rec leuchtet rot), werden nur die Daten der Parametersperre gelöscht.

• Wenn die Tasten **NOTE** und **prm** rec rot leuchten, werden normalerweise sowohl die Noten- als auch die Parameterdaten gelöscht.

Löschen aller Notendaten in einer Sequenz

1 Drücken Sie **CLR** + **1** - **4** für die Ebene mit der zu löschenden Sequenz.

NOTE

2 Nutzen Sie **VALUE** um NOTE auszuwählen, und drücken Sie **OK** .

Dadurch werden alle Noten auf allen Schritten der Sequenz gelöscht.

CLR

Nur Ebenen-Sounds auf den zuletzt gespeicherten Zustand zurücksetzen

1 Drücken Sie **CLR** + **1** - **4** für die Ebene mit dem wiederherzustellenden Ton.

2 Drehen Sie **VALUE** um SND auszuwählen, und drücken Sie **OK** .

SND

Speichern von Pattern-Paletten

Die auf jeder Ebene erstellten Sequenzen können als Pattern-Paletten gespeichert werden.

Speichern von Pattern-Paletten

1 Drücken Sie **func** + **save** .

2 Drücken Sie **OK** .
Es erscheint DONE, und es wird gespeichert.

DONE

Ändern des Speicherziels oder **Kopieren der Pattern Palette**

1 Drücken Sie **func** + **save** .

2 Nutzen Sie **1/3** , **2/4** um die Zielbank für die Speicherung auszuwählen.

3 **1** - **16** um das Speicherziel für die Pattern-Palette auszuwählen.
Es erscheint DONE, und das Pattern wird gespeichert.

DONE



• In Schritt 2 kann **VALUE** auch genutzt werden um das Speicherziel auszuwählen (ausführen mit **OK**).

• Drücken Sie **CLR** während eines Vorgangs, um ihn abzubrechen.

Initialisierung von Pattern-Paletten

1 Wählen Sie die zu initialisierende Pattern-Palette aus. (→ S.75)

2 Drücken Sie **CLR** + **PTN** .
CLR wird angezeigt, und die Einstellungen der Pattern-Palette sowie die Noten- und Parameter-Lock-Daten werden alle gelöscht.

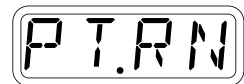
CLR

3 Speichern der Pattern-Palette.

Umbenennen von Pattern-Paletten

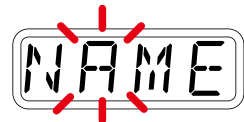
Umbenennen von Pattern-Paletten

- 1 Drücken Sie **func** + **PTN** mehrfach um PT.RN (**P**attern **R**ename) auszuwählen.



- 2 Nutzen Sie **VALUE** um die Pattern-Palette auszuwählen welche umbenannt werden soll, und drücken Sie **OK**.

- 3 Nutzen Sie **<** / **>** um den cursor nach links oder rechts zu bewegen, und drehen Sie **VALUE** um die Buchstaben zu wählen.



Cursor position blinks

- 4 Drücken Sie **OK**.



Dies speichert den Namen und kehrt zur Auswahl der Pattern-Palette zurück.

Um weitere Pattern-Paletten umzubenennen, wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 2. Um das Umbenennen zu beenden, drücken Sie **CLR**.

Tempo Übersicht

Der Ambient Ø hat zwei BPM-Modi.

Pattern-Paletten BPM-Modus

Immer wenn eine andere Pattern-Palette ausgewählt wird, wird die BPM auf das in dieser Pattern-Palette gespeicherte Tempo zurückgesetzt.

Globaler BPM-Modus

Der aktuelle globale BPM-Wert wird weiterhin verwendet, auch wenn eine andere Pattern-Palette ausgewählt wird.

Wählen Sie den globalen BPM-Modus, um während der Jamsession ein gleichbleibendes Tempo beizubehalten, und verwenden Sie den BPM-Modus der Pattern-Palette, wenn Sie möchten, dass sich das Tempo mit jeder Pattern-Palette ändert.

Einstellen des BPM-Modus

1 Drücken Sie **func** + **BPM**.

BPM	
BPM-Modus	
<i>PTN</i>	Pattern-Paletten BPM-Modus
<i>GLBL</i>	Globaler BPM-Modus

Für BPM-Einstellungen siehe TEMPO ändern (→ S. 24)

LINE IN Einstellungen

Ändern des Gains

1 Drücken Sie **func** + **LINE IN** um GAIN zu wählen.

GAIN

2 Drehen Sie **VALUE** um den Gain Wert zu ändern.


VALUE

Gain	
MUTE	- 127

Einstellen von Mono/Stereo

MONO

1 Drücken Sie **func** + **LINE IN** um MONO auszuwählen.

2 Drücken Sie **VALUE** um zwischen ON (An) und OFF (Aus) zu wechseln.


VALUE

Monophonic	
ON	Mono
OFF	Stereo

Einstellen des Sendepiegels für den Reverb

1 Drücken Sie **func** + **LINE IN** und wählen Sie → RV.

-- : RV

2 Drehen Sie **VALUE** um den Sendepiegel anzupassen.


VALUE

REVERB SEND	
OFF	REVERB wird nicht auf LINE IN angewendet.
1 ~ 127	Einstellen des Sendeanteils an den Reverb.

LINE IN Einstellungen

Einstellen des Sendepegels für den Schimmer

1 Drücken Sie  +  und wählen Sie → SM.



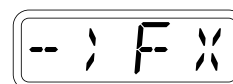
2 Drehen Sie  VALUE um den Sendepegel einzustellen.


VALUE

SHIMMER SEND	
OFF	Shimmer wird nicht auf LINE IN angewendet.
1 ~ 127	Einstellen der Sendemenge auf Schimmer.

Einstellung von Effekt

1 Drücken Sie  +  und wählen Sie → FX.



2 Drehen Sie  VALUE um ON/OFF zu wählen.


VALUE

FX SEND	
OFF	FX wird nicht auf LINE IN angewendet.
ON	FX wird auf LINE IN angewendet.

Übersicht

Der Ambient Ø verfügt über die folgenden Synchronisationsmöglichkeiten.

SYNC

Verwenden Sie die SYNC IN/OUT-Buchsen zum Anschließen und Synchronisieren mit Geräten, die SYNC unterstützen (einschließlich der Korg Volca-Serie).

MIDI

Verwenden Sie die MIDI IN/OUT-Buchsen zum Anschluss und zur Synchronisierung mit Geräten, die MIDI unterstützen.

Audio Sync

Verwenden Sie die LINE IN- und Kopfhörerbuchsen, um Geräte anzuschließen und zu synchronisieren, die Audio Sync unterstützen (einschließlich der Teenage Engineering Pocket Operator-Serie). Bei Verwendung von Audio Sync wird der Ton in Mono ausgetauscht.

Der Ambient Ø kann als Taktgeber fungieren oder den Takt von einem externen Gerät empfangen.

Einstellen des Taktgebers

Bei der Einstellung INT (intern) fungiert der Ambient Ø als Taktgeber, wenn er nicht auf INT eingestellt ist, wird das externe Gerät als Taktgeber behandelt.

1 Drücken Sie  +  um SRC auszuwählen.

SRC

2 Drehen Sie  VALUE zum Einstellen der Taktquelle.


VALUE

Clock Source - Taktquelle	
INT	Interne Taktung des LIVEN verwenden Ambient Ø
MIDI	Takt von MIDI IN verwenden
SYNC	Takt von SYNC IN verwenden
LN.IN	Takt von LINE IN verwenden

Einstellung des Audio-Sync-Ausgangs

Nehmen Sie zu diesem Zweck die folgende Einstellung vor, um den Audio-Sync-Ausgang zu verwenden.

1 Drücken Sie  +  und wählen Sie A.OUT.

2 Drehen Sie  VALUE um ON zu wählen.

A.OUT



- Das Synchronsignal wird über den linken Kanal ausgegeben und ein Mono-Mix des Tons wird über den rechten Kanal der Kopfhörerbuchse ausgegeben.

Einstellen der SYNC IN-Polarität

1 Drücken Sie **func** + **CLOCK** und wählen Sie S.I.P.O.

S.I.P.O

2 Drehen Sie **VALUE** um die Polarität einzustellen.


VALUE

Polarität - Sync In	
<i>FALL</i>	Synchronisieren mit fallendem Sync-Signal
<i>RISE</i>	Synchronisieren mit steigendem Sync-Signal

Einstellen der SYNC OUT-Polarität

1 Drücken Sie **func** + **CLOCK** und wählen Sie S.O.P.O.

S.O.P.O

2 Drehen Sie **VALUE** um die Polarität einzustellen.

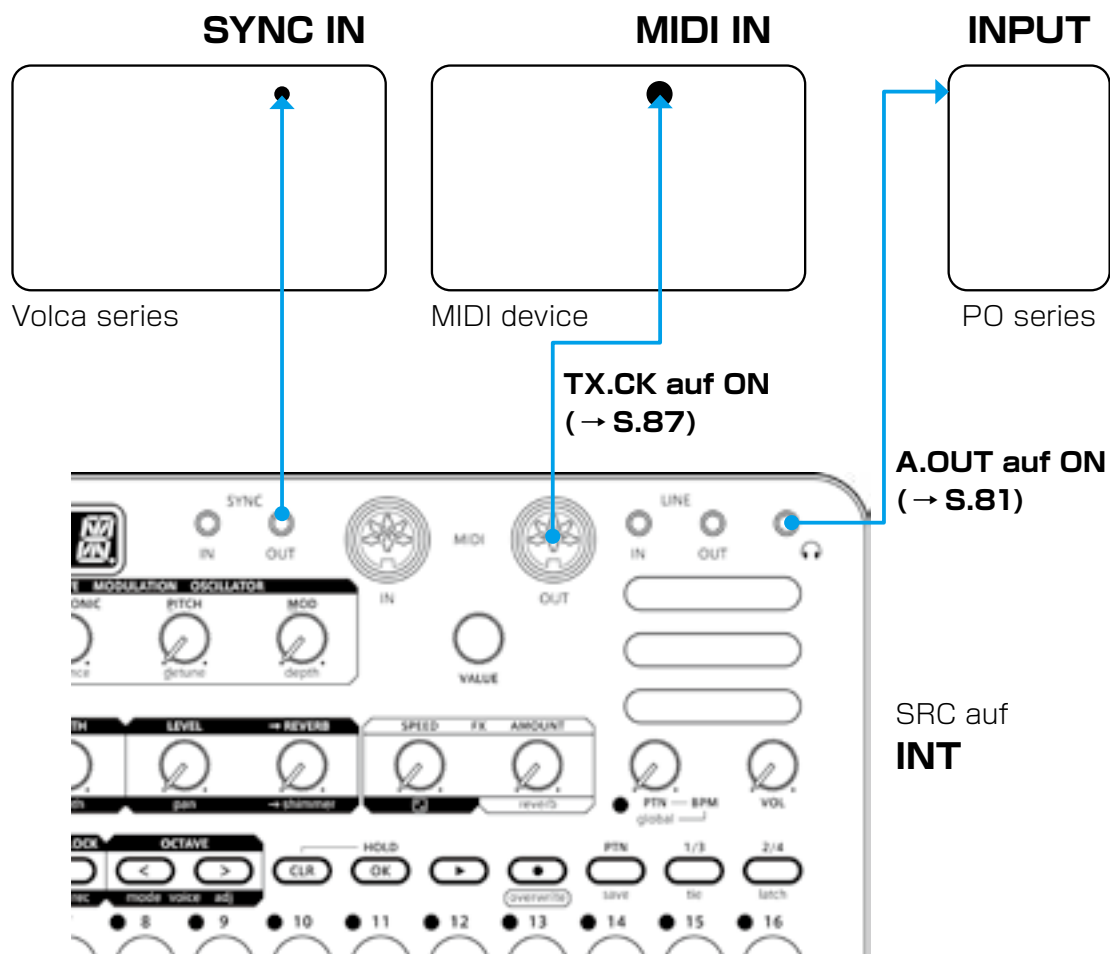

VALUE

Polarität - Sync Out	
<i>FALL</i>	Synchronisieren mit fallendem Sync-Signal
<i>RISE</i>	Synchronisieren mit steigendem Sync-Signal



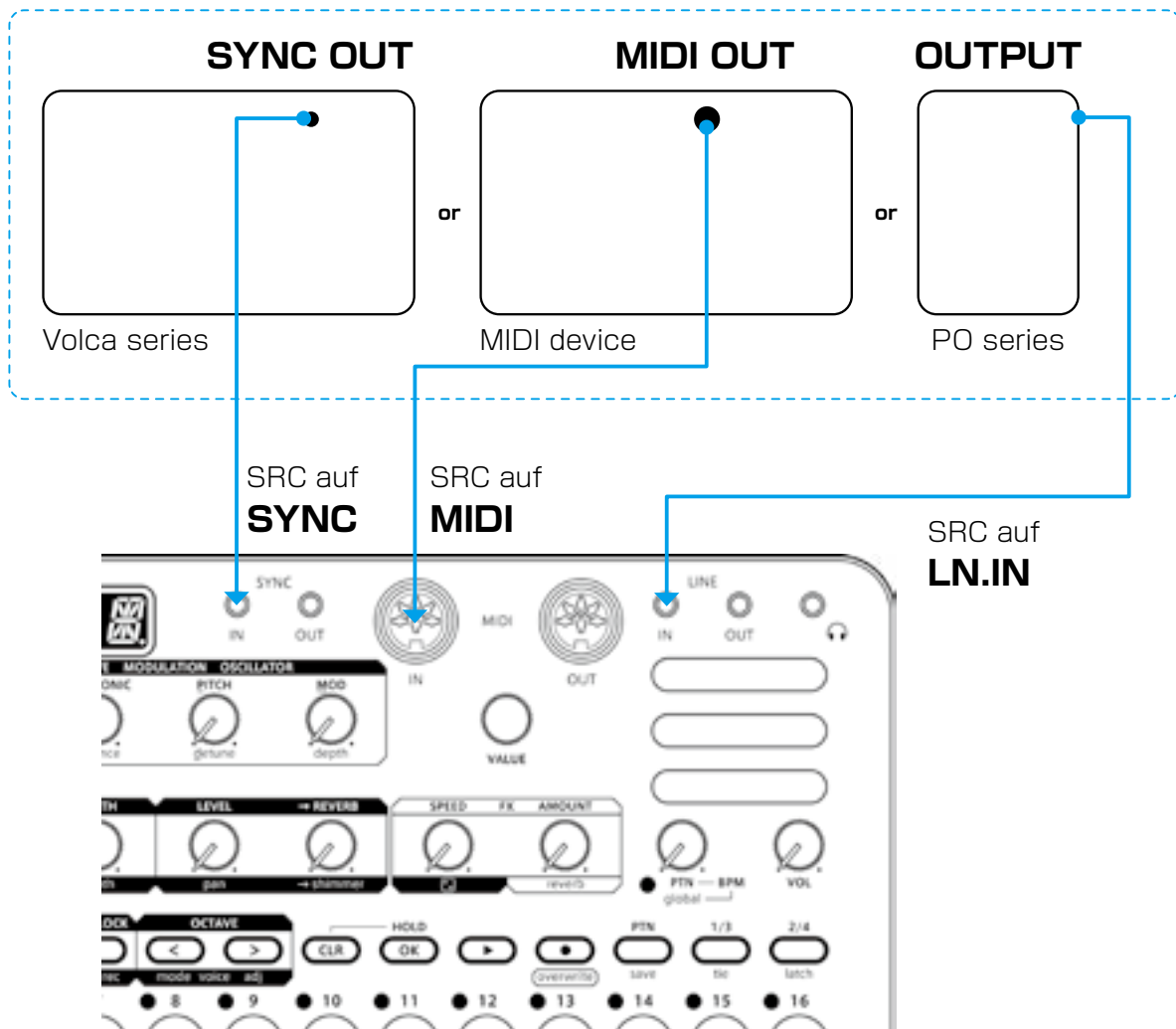
• Einzelheiten zum Einstellen der MIDI-Taktung siehe (→ S.87).

LIVEN Ambient Ø als Taktgeber

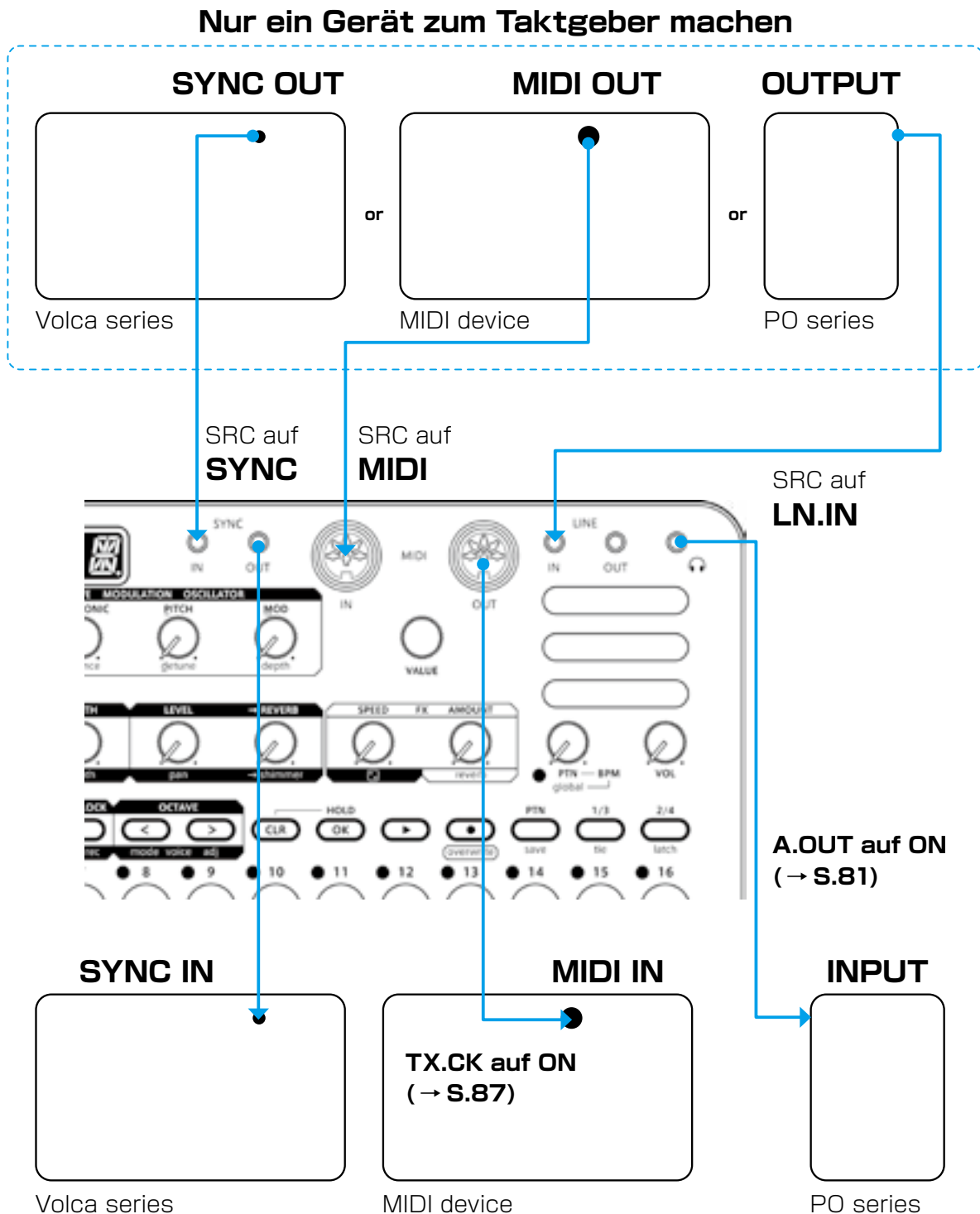


Externes Gerät als Taktgeber

Nur ein Gerät zum Taktgeber machen



Überbrückung von Taktsignalen zu einem anderen Anschluss von einem externen Gerät, das als Taktgeber fungiert



Mit der Bridging-Funktion ist es möglich, Geräte mit unterschiedlichen Anschlüssen zu synchronisieren. Zum Beispiel kann ein Pocket Operator, der als Taktgeber fungiert, zur Synchronisierung eines Volca oder MIDI-Geräts verwendet werden, das an den Ambient Ø angeschlossen ist.

MIDI

Einstellen der Kanäle für das Senden und Empfangen von MIDI

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie die Ebene, für die Sie den MIDI-Kanal einstellen möchten.

L 1.CH

- 2 Drehen Sie  um den Kanal einzustellen.

}

L 4.CH


VALUE

MIDI Kanal - Ebene

OFF, CH.01 - CH.16

Einstellen des MIDI-Kanals für die Parameter der Pattern-Palette

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie PT.CH.

P T.CH

- 2 Drehen Sie  um den Kanal zu wählen.


VALUE

MIDI Kanal - Pattern-Palette

OFF, CH.01 - CH.16

Einstellung des MIDI-Kanals für den Zugriff auf die ausgewählten Ebenen (automatischer Kanal)

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie AT.CH.

A T.CH

- 2 Drehen Sie  um den Kanal zu wählen.


VALUE

MIDI Kanal - Auto

OFF, CH.01 - CH.16

MIDI

Einstellung des MIDI-Kanals, der für die Ausgabe des Keyboardspiels verwendet wird

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie O.CH.

O.CH

- 2 Drehen Sie  VALUE um es einzustellen.


VALUE

MIDI Kanal - Out

TRCK (Ebene), AUTO

Übertragung von Kontrollwechseln ein-/ausschalten

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie TX.CC.

TX.CC

- 2 Drehen Sie  VALUE um es auf an/aus zu setzen.


VALUE

Control Change (Kontrollwechsel)

ON, OFF



- Der Empfang von Steueränderungen ist immer aktiviert.

Ein- und Ausschalten der MIDI-Taktausgabe

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie TX.CK.

TX.CK

- 2 Drehen Sie  VALUE um es auf an/aus zu setzen.


VALUE

MIDI-Takt

ON, OFF

MIDI

Einstellen von MIDI OUT

1 Drücken Sie **func** + **MIDI** und wählen Sie M.OUT.

M.O U T

2 Drehen Sie **VALUE** um MIDI OUT einzustellen.


VALUE

MIDI OUT
OUT, THRU

MIDI-Befehlsübertragung und -empfang einstellen

1 Drücken Sie **func** + **MIDI** und wählen sie M.CMD.

M. C M D

2 Drehen Sie **VALUE** um das Senden und Empfangen von MIDI-Befehlen einzustellen.


VALUE

MIDI Befehle	
OFF	Weder senden noch empfangen
Rx	Nur empfangen
Tx	Nur senden
Rx,Tx	Senden und Empfangen

Ein- und Ausschalten der Übertragung mit aktiver Abtastung

1 Drücken Sie **func** + **MIDI** und wählen Sie TX.AS.

T X. A S

2 Drehen Sie **VALUE** um es auf an/aus zu setzen.


VALUE

Aktive Abtastung - Senden
ON, OFF

MIDI

Ein- und Ausschalten des aktiven Erfassungsempfangs

RX.AS

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie RX.AS.
- 2 Drehen Sie  VALUE um es auf an/aus zu setzen.


VALUE

Aktive Abtastung - Empfangen

ON, OFF

Einstellen des Kanals zum Senden und Empfangen von Programmänderungen

PC.CH

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie PC.CH.
- 2 Drehen Sie  VALUE um den Programmwechselkanal einzustellen.


VALUE

Programmwechsel - Kanal

AUTO, CH.01 - CH.16

Übertragung von Programmänderungen ein-/ausschalten

TX.PC

- 1 Drücken Sie  +  und wählen Sie TX.PC.
- 2 Drehen Sie  VALUE um es auf an/aus zu setzen.


VALUE

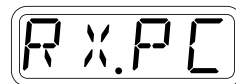
Programmänderung - Übertragen

ON, OFF

MIDI

Empfang von Programmwechseln ein-/ausschalten

- 1** Drücken Sie  +  und wählen Sie RX.PC.



- 2** Drehen Sie  VALUE um es auf an/aus zu setzen.

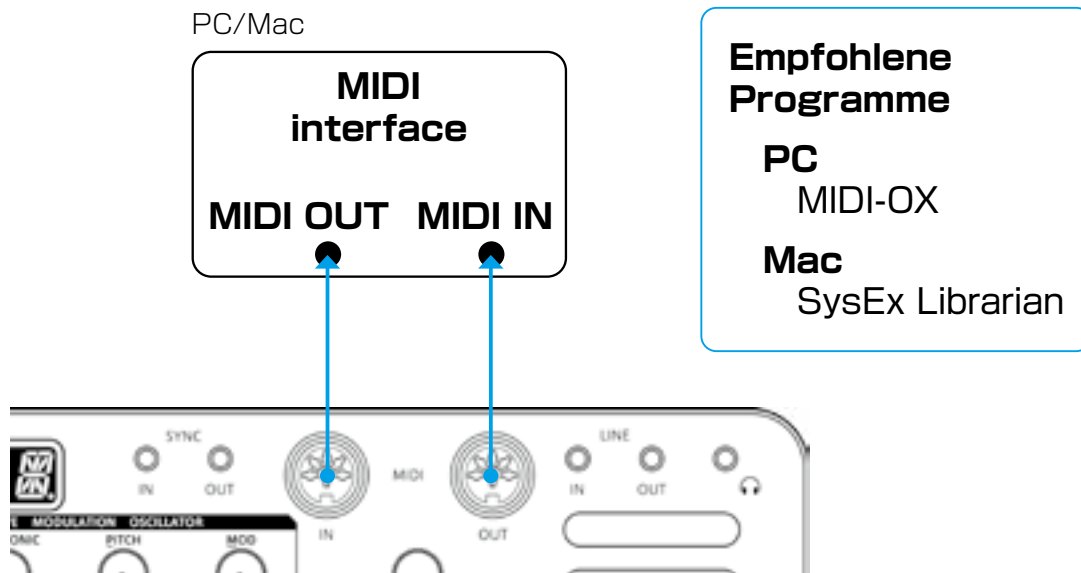


VALUE

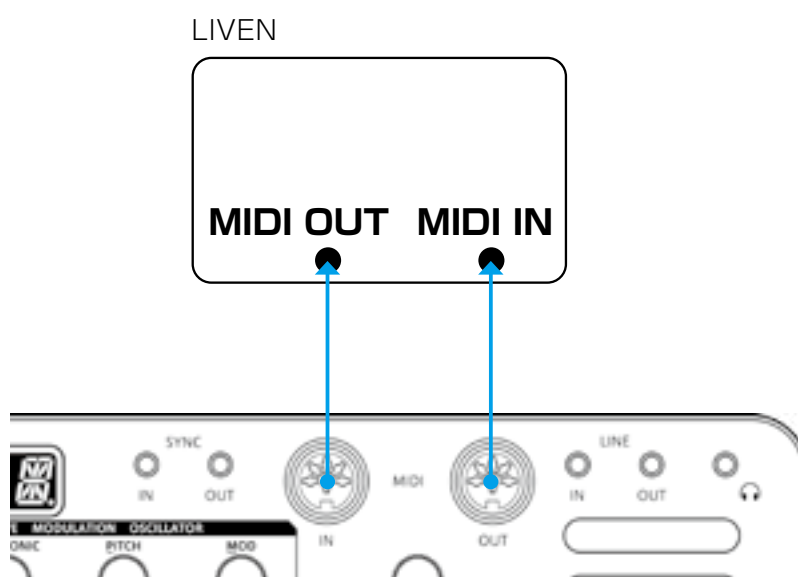
Programmänderung - Empfangen
ON, OFF

Exportieren/Importieren von Benutzerdaten

Verbinden - Exportieren/Importieren zu/von einem PC/Mac



Verbinden - Exportieren/Importieren zu/von einem anderen LIVEN



Exportieren/Importieren von Benutzerdaten

Exportieren einer einzelnen Pattern-Palette

1 Wählen Sie die Musterpalette aus, die Sie exportieren möchten.
(→ S.15)

2 Drücken Sie **func** + **PTN** und wählen Sie PT.EX. 

3 Stellen Sie Ihren PC auf den Empfang von MIDI-Daten ein.

4 Drücken Sie **OK**. 



• Drücken Sie **CLR** zum abbrechen.

Importieren einer einzelnen Pattern-Palette

1 Versetzen Sie das Gerät in den regulären Modus und beginnen Sie mit der Übertragung von Daten vom Sendegerät.



• Die empfangene Pattern-Palette wird nicht automatisch gespeichert. Speichern Sie die Pattern-Palette nach Bedarf.
(→ S.75)

Exportieren/Importieren von Benutzerdaten

Sichern aller Benutzerdaten auf einmal

1 Drücken Sie **4** + **den POWER-Schalter** um den Ambient $\emptyset$ einzuschalten.

2 Drehen Sie  VALUE um EXPT zu wählen.

EXPT

3 Drücken Sie **OK**.

DONE



- Die Step-LEDs zeigen den Fortschritt an (Sie leuchten der Reihe nach ab **1**. Die Übertragung ist abgeschlossen, wenn **1** - **16** alle leuchten.)

- Drücken Sie **CLR** um abzurechnen.

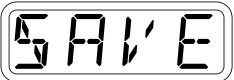
- Die Größe der Sicherungsdaten beträgt 16.852.155 Bytes.

- Wenn die Größe der Daten unterschiedlich ist, könnte die Sicherung fehlgeschlagen sein.

Wenn dies vor Schritt 3 passiert, halten Sie **func** gedrückt, und drehen Sie  VALUE um das Übertragungsintervall zu erhöhen. (Der Standardwert ist 0.)

Exportieren/Importieren von Benutzerdaten

Wiederherstellung (Importieren) von Benutzerdaten

- 1 Drücken Sie  + **den POWER-Schalter** um den Ambient $\emptyset$ einzuschalten.
- 2 Drehen Sie  VALUE um IMPT auszuwählen. 
- 3 Drücken Sie . Damit ist das Gerät bereit, Daten zu empfangen und den Export vom Sendegerät zu starten.
- 4 Wenn nach Abschluss des Empfangs SAVE auf dem Display erscheint, drücken Sie  um die empfangenen Daten wiederherzustellen (zu laden). 




- Die Step-LEDs zeigen den Fortschritt an (Sie leuchten der Reihe nach ab . Die Übertragung ist abgeschlossen, wenn  -  alle leuchten.)
 - Drücken Sie  um abubrechen.
-

Exportieren/Importieren von Benutzerdaten

Sichern aller NOISE- Sample-Daten auf einmal

1 Drücken Sie  + **den POWER-Schalter** um den Ambient $\emptyset$ einzuschalten.

2 Drehen Sie  VALUE um N.B.EX auszuwählen. 

3 Drücken Sie  . 



- Die Step-LEDs zeigen den Fortschritt an (Sie leuchten der Reihe nach ab  . Die Übertragung ist abgeschlossen, wenn  -  alle leuchten.)

- Drücken Sie  um abzurechnen.

Exportieren/Importieren von Benutzerdaten

Wiederherstellung (Importieren) von NOISE- Sample-Daten

- 1 Drücken Sie  + **den POWER-Schalter** um den Ambient $\emptyset$ einzuschalten.
- 2 Drehen Sie  VALUE um N.B.IM zu wählen. 
- 3 Drücken Sie  . Damit ist das Gerät bereit, Daten zu empfangen und den Export vom Sendegerät zu starten. 
- 4 Wenn nach Abschluss des Empfangs SAVE auf dem Display erscheint, drücken Sie  um die empfangenen Daten wiederherzustellen (zu laden). 



- Die Step-LEDs zeigen den Fortschritt an (Sie leuchten der Reihe nach ab  . Die Übertragung ist abgeschlossen, wenn  -  alle leuchten.)
- Drücken Sie  um abubrechen.
- Die Größe der Sicherungsdaten beträgt 11.849.183 Bytes.
- Wenn die Größe der Daten unterschiedlich ist, könnte die Sicherung fehlgeschlagen sein. Wenn dies vor Schritt 3 passiert, halten Sie  gedrückt, und drehen Sie  VALUE um das Übertragungsintervall zu erhöhen. (Der Standardwert ist 0.)

Systemeinstellungen

Einstellen des Batterietyps

1 Drücken Sie **func** + **SYSTEM** um BATT auszuwählen.

BATT

2 Drehen Sie **VALUE** um den Batterietyp zu wählen.


VALUE

Batterie	
ALKL	Alkalische Trockenzelle
NIMH	Nickel-Metallhydrid wiederaufladbar
LTHM	Lithium-Trockenzelle



- Bitte stellen Sie diesen Wert korrekt ein, da er die Betriebszeit beeinflusst.
- Die angezeigte Restladung kann je nach Art des Akkus höher sein als die tatsächliche Ladung.

Einstellen der automatischen Abschaltfunktion

1 Drücken Sie **func** + **SYSTEM** und wählen Sie A.PWR.

A.PWR

2 Drehen Sie **VALUE** um die Zeit für die automatische Abschaltung auszuwählen.


VALUE

Automatische Abschaltzeit	
OFF	Die automatische Abschaltung ist deaktiviert.
0.5H	Das Gerät schaltet sich nach 30 Minuten ohne Betrieb automatisch aus.
1H	Das Gerät schaltet sich nach 1 Stunde ohne Betrieb automatisch aus.
3H	Das Gerät schaltet sich nach 3 Stunden ohne Betrieb automatisch aus.
6H	Das Gerät schaltet sich nach 6 Stunden ohne Betrieb automatisch aus.

Systemeinstellungen

Ändern des Stummschalt-Modus

- 1 Drücken Sie **func** + **SYSTEM** um MT.MD auszuwählen.

MT.MD

- 2 Drehen Sie **VALUE** um den Stummschaltungsmodus zu ändern.


VALUE

Stummschalt-Modus	
SND	Alle Töne der stummgeschalteten Ebene stummschalten.
SEQ	Nur die Noten des Sequenzers werden stummgeschaltet, die Ebenen können weiterhin mit der Tastatur oder externen MIDI-Controllern gespielt werden, auch die Parametersperre ist weiterhin aktiv.

Einstellen der Master-Stimmung

TUNE

- 1 Drücken Sie **func** + **SYSTEM** um TUNE auszuwählen.

- 2 Drehen Sie **VALUE** zum Einstellen der Masterstimmung.


VALUE

Master Tune
-75 - 0 - +75(cents)

Einstellen der Kopfhörerverstärkung

- 1 Drücken Sie **func** + **GAIN**.

Kopfhörerverstärkung	
LOUD	Lautere Ausgabe
NORM	Factory default
SOFT	Leisere Ausgabe

Systemeinstellungen

Verhalten der Knopfbewegung einstellen

- 1 Drücken Sie **func** + **latch** um festzulegen, ob der Drehknopf mit oder ohne Verriegelung bedient werden soll.

Latch		
OFF	Jump	Wenn ein Regler bewegt wird, ändert sich der Parameter sofort.
ON	Latch	Der Regler hat keinen Einfluss auf den Parameterwert, bis seine Position den in der Pattern-Palette gespeicherten Wert erreicht; danach ändert der Regler den Parameter.

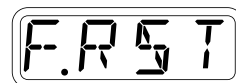


- Bei der Einstellung „Latch “ werden die Punkte auf dem Display animiert, um anzuzeigen, wie sehr sich die Reglerposition und der Parameterwert nach links oder rechts unterscheiden.
 - Die Punkte scheinen nach links zu fließen, wenn der Parameterwert niedriger als die Reglerposition ist, und nach rechts, wenn der Wert höher als die Position ist. Bei höheren Werten ist der Fluss schneller.
-

Systemeinstellungen

Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen (Factory Reset)

- 1 Drücken und halten Sie **3** + **den POWER-Schalter** um den Ambient Ø einzuschalten.



- 2 Drücken Sie **OK**.

Die Step-LEDs zeigen den Fortschritt an.

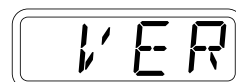
Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird auf dem Display OK angezeigt.



• Drücken Sie **CLR** um abubrechen.

• Dadurch werden die Sample-Wellenformdaten nicht auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Um die Sample-Wellenformdaten wiederherzustellen, laden Sie sie von der SONICWARE-Website herunter und importieren Sie sie.

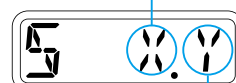
Überprüfen der Systemversionen



- 1 Drücken und halten Sie **2** + **den POWER-Schalter** um den Ambient Ø einzuschalten.

- 2 Drücken Sie **PTN**, **1/3** und **2/4** um die Version zu überprüfen.

Major version



Minor version

Firmware Versions		
PTN	P X.Y	Voreingestellte Version
1/3	S X.Y	System Version
2/4	B X.Y	Boot-Version

Drücken Sie die gleiche Taste **PTN**, **1/3** oder **2/4** erneut, um die Build-Nummer anzuzeigen.

Systemeinstellungen

Aktualisieren der Firmware

- 1 Drücken und halten Sie **shift** + **den POWER-Schalter** um den Ambient Ø einzuschalten.

- 2 Übertragen Sie die Firmware (Sys-Ex-Daten) von einem PC/Mac.



- Die Step-LEDs zeigen den Fortschritt an (Sie leuchten der Reihe nach ab 1. Die Übertragung ist abgeschlossen, wenn 1 - 16 alle leuchten.)

- 3 Drücken Sie nach Abschluss der Übertragung auf **OK** um die Aktualisierung durchzuführen.



- Wenn die Aktualisierung ordnungsgemäß durchgeführt wurde, wird OK angezeigt. (Wenn ein Problem auftrat, wird ein Fehlercode angezeigt.)

- 4 Starten Sie das Gerät neu.



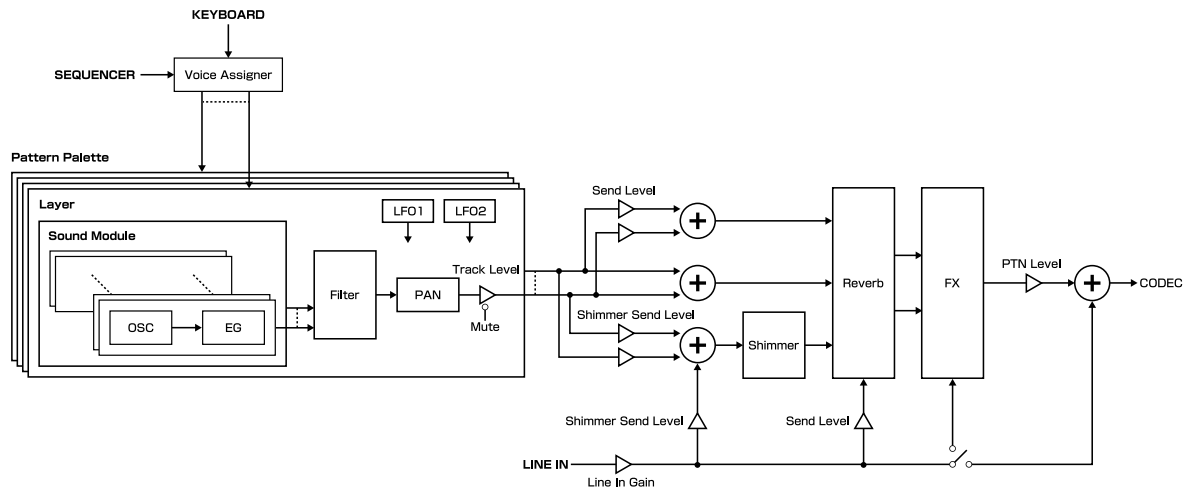
- Verwenden Sie neue Batterien oder einen Netzadapter.
- Unterbrechen Sie niemals die Stromversorgung während eines Firmware-Updates.
- Drücken Sie **CLR** um die Aktualisierung abubrechen und das Gerät normal zu starten.

Systemeinstellungen

Fehlercodes

<i>ER.10</i>	Systemfehler
<i>ER.11</i>	Schwache Batterie
<i>ER.20</i>	Fehler beim Datenempfang
<i>ER.21</i>	Ungültige Daten
<i>ER.22</i>	Keine Aktualisierung erforderlich (Boot)
<i>ER.30</i>	Aktualisierung fehlgeschlagen

Figur 1. Klangliche Architektur



Spezifikationen

Synthesizer	• Note Hold Funktion • 128 Sound Pattern Paletten (inkl. 16 Arten von Preset Paletten) • Mixing inklusive Level/Pan für jede Ebene • Ebenen (Sound) Kopier- und Einfügefunktion • Tune All Funktion ändert die Tonhöhe aller Ebenen (± 1 Oktave in 20-Cent Schritten, einstellbar in 1-Cent Schritten) • Standard Polyphonie: 10 Stimmen (abhängig von den Oszillatoren der Struktur x gleichzeitige Stimmen) 4-Ebenen Aufbau Drone, Pad, Atmos- Ebenen • Neue Blendwave-Modulationssynthese zur Erzeugung wellenförmiger und fluktuierender Töne • 6 Strukturen, 32 Wellen Drone 1: 2 Oszillatoren, moduliert Detune Drone 2: 2 Oszillatoren, moduliert Harmonics Pad 1: 3 Oszillatoren, moduliert Harmonics Pad 2: 3 Oszillatoren, moduliert Harmonics Atmos 1: 1 Oszillator, Ringmodulation am Ausgang Atmos 2: 2 Oszillatoren (Frequenzmodulation), moduliert Pitch <Voice Modus> • Polyphoner Modus • Mono-Modus (einstellbare Glide-Zeit) • Legato-Modus (einstellbare Glide-Zeit) • Unisono-Modus (einstellbare Verstimmung) • Arpeggiator-Modi (Hoch, Runter, HochRunter, RunterHoch, Hoch&Runter, Runter&Hoch, Hoch+1, Hoch+2, Runter-1, Runter-2, Zufall, Abspielreihenfolge) Noise Ebene • 1 Struktur, 8 Wellen Noise: 1 Oszillator, moduliert Tonhöhe • Loop- oder One-Shot-Wiedergabe, Mischen von White Noise • 16bit - 32kHz lineare PCM- Sampling (Stereo) • Bis zu 8 Sekunden Sampling pro Sample (Crossfade-Einstellungen von 1 bis 4 Sekunden) • Auto-Start-Sampling-Funktion mit dem Eingangspegel (Eingangspegel einstellbar) • Import und Export eines Slots von Samples (über MIDI) *Der Import von Audiodateien vom PC/Mac wird nicht unterstützt. <Voice Modus> • Polyphoner Modus • Mono-Modus (einstellbare Glide-Zeit) • Legato-Modus (einstellbare Glide-Zeit) • Arpeggiator-Modi (Hoch, Runter, HochRunter, RunterHoch, Hoch&Runter, Runter&Hoch, Hoch+1, Hoch+2, Runter-1, Runter-2, Zufall, Abspielreihenfolge) Jede Ebene hat ihre eigenen Envelope, Filter und 2LFOs. <Envelope Generator> • Attack • Release <Filter> • Low Pass Filter • High Pass Filter • Band Pass Filter <LFO> • 2 LFOs, die verschiedenen Parametern zugewiesen werden können (individuell einstellbar) • Einstellbare LFO-Formen und Trigger-Zahl
-------------	---

Spezifikationen

Effekte	9 Arten von hochwertigem Reverb (Sendeanteil an Reverb und Shimmer pro Ebene einstellbar) • Small.L • Small.M • Small.H • Large.L • Large.M • Large.H • Infinity.L • Infinity.M • Infinity.H 6 Arten von verschiedenen Master-Effekten • Tape Delay • Reverse Delay • Overdrive • Bit/Rate Crush • Tilt EQ • Stereo Chorus
Sequencer	[Sequencer] • 4 Spuren (1 Spur pro Ebene) • Bis zu 64 Steps pro Pattern • Steplänge kann von 1/1 bis 1/32 oder 2/1 (Breve) bis 8/1 (Maxima) • Echtzeit-Aufnahme • Overwrite REC Funktion für Echtzeit-Sequenz-Ersatz • Direkte Eingabe von Noten für jeden Step bei ein- oder ausgeschalteter Wiedergabe • Eingabe längerer Noten (Tied notes) • Metronom- und Vorzählerfunktion • Step Kopier- und Einfügefunktion • Spur Kopier- und Einfügefunktion • Duplizieren, um eine Sequenz zu verlängern • Transpose-Funktion • Pattern BPM / Global BPM einstellbar • Pattern-Kettenfunktion (Loop-Wiedergabe möglich) • Spurpegel und Pan können unabhängig voneinander eingestellt werden • Parameter-Lock-Funktion zur Aufzeichnung von Parametereinstellungen für jeden Step • Sound-Lock-Funktion zur Aufzeichnung von Sound-Einstellungen für jeden Step • Notenwiedergabewahrscheinlichkeit von 25 bis 100% für jeden Step einstellbar • RANDOM-Funktion zur Wiedergabe von Steps in zufälliger Reihenfolge
MIDI	• Notizen, Steuerungsänderungen, Taktein- und -ausgang • IMPORT/EXPORT von Nutzdaten • Firmware-Update über Sysex
Hauptgerät	< Tastatur > 27 Tasten (mit Haltefunktion) < Knöpfe > • 15 physische Steuerknöpfe • Die optionale LATCH-Funktion verhindert Wertesprünge, wenn Knopfposition und Parameterwerte nicht übereinstimmen. • Ein physischer Drehgeber für Feineinstellungen. • Der LCD-Punkt zeigt an, wenn ein Parameterwert mit dem gespeicherten Wert übereinstimmt oder wenn der Wert geändert wurde.

Spezifikationen

Hauptgerät	< Audio in > • LINE IN (3,5-mm-Stereo-Miniklinke) • Kompatibel mit Teenage Engineering Pocket Operator Serie SYNC IN < Audio out > • Stereo-Line-Ausgang (3,5-mm-Stereo-Miniklinke) • Kopfhörerausgang (3,5-mm-Stereo-Miniklinke) • Kompatibel mit Teenage Engineering Pocket Operator Series SYNC OUT • Eingebauter Lautsprecher < Schnittstellen > • MIDI IN Anschluss (5-Pin DIN Typ) • MIDI OUT Anschluss (5-Pin DIN Typ) • SYNC IN-Buchse (monaurale 3,5-mm-Mini-Buchse) • SYNC OUT-Buchse (monaurale 3,5-mm-Mini-Buchse) < Maße > 297mm (B) x 176mm (T) x 48mm (H) < Gewicht > 790g < Stromversorgung > • 9V DC Ausgang AC-Adapter Stromstärke: 1A oder mehr Steckertyp: EIAJ3 Standard Innendurchmesser: 1,7 mm Außendurchmesser: 4,75 mm, Polarität: Center + • Kompatibel mit Netzteilen, die für den Korg Volca entwickelt wurden. • 6 AA Batterien *Netzadapter und die Batterien sind nicht im Lieferumfang enthalten.
Zubehör	• Garantie