



WERSI

ARCUS CD

CD-XTRA

WEGA CD

SPECTRA CD

NOVA CD

GALA CD

ATLANTIS SN 3

BEDIENUNGSANLEITUNG

Band 2

V 5.2 MEGA DRUMS

V 6.0 MEGA SOUNDS

6. Auflage 47/90

BA 3201



VORWORT

Sehr geehrter WERSI - Kunde,

mit der vorliegenden Bedienungsanleitung ist es Ihnen möglich, in die tieferen Programmebenen Ihrer WERSI CD vorzudringen. Sie sollten jedoch Band 1 der Bedienungsanleitung ausführlich studiert haben und mit der Bedienung des Instrumentes eingehend vertraut sein.

Um Ihnen die umfangreichen Programmierfunktionen einfach und anschaulich zu erklären, haben wir jede Menü-Ebene in zwei Schritten erläutert. Die Funktion und Wirkungsweise einer jeden Ebene wird zunächst theoretisch beschrieben, und anschließend mit einem einfachen praktischen Beispiel abgeschlossen.

Natürlich können wir Ihnen nicht alle der umfangreichen Programmiermöglichkeiten an einzelnen Beispielen erklären. Jedoch geben wir Ihnen mit dieser Anleitung das entsprechende Handwerkzeug, um Ihre WERSI CD nach Ihren persönlichen individuellen Bedürfnissen programmieren zu können.

Die Bedienungsanleitung wurde so gestaltet, daß Sie Kapitel, die für Ihren Einsatz weniger interessant sind, ruhig überspringen können. Die WERSI CD ist für die unterschiedlichsten Musikrichtungen und Anwendungen konzipiert, sodaß für jeden Benutzer die entsprechenden Möglichkeiten gegeben sind. Lassen Sie sich deshalb nicht durch die Vielzahl der Programmier Ebenen verunsichern, sondern beschäftigen Sie sich nur mit den für Sie interessanten Menüpunkten.

W E R S I hin und W E R S I her,
programmieren ist nicht schwer.
Hast die Anleitung Du studiert,
läuft dann alles wie geschmiert.

Ihr WERSI-Team

Ein Hinweis in eigener Sache:

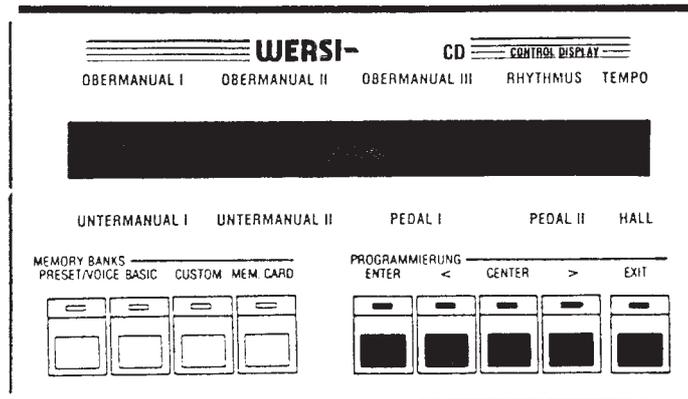
Jedes unserer Produkte durchläuft eine umfassende Testphase. Trotzdem kann es vorkommen, daß Funktionen und Abläufe für Sie nicht ausreichend beschrieben sind. Wir wären Ihnen dankbar, wenn Sie uns Unklarheiten, gleich welcher Art, mitteilen, damit wir uns umgehend mit deren Behebung befassen können.

VORWORT

1.0 EINFÜHRUNG IN DAS MULTI - MENÜ	1-1
2.0 STORE PRESET	2-1
3.0 INSTRUMENT EDITOR	3-1
3.1 Randomize Components	3-6
3.2 Change Components	3-9
3.3 VCF Section	3-12
3.4 Default Parameters	3-19
3.5 Octave Position	3-22
3.6 Subvoice Program	3-23
3.7 Gain	3-25
3.8 Pedal Hold	3-27
3.9 Wave Stepping	3-27
3.10 MIDI OUT Number	3-27
3.11 Instrument Name	3-28
3.12 Delete Instrument	3-30
3.13 Copy/Move Instrument	3-31
3.14 Save Instr.DrawB	3-32
3.15 Drawbar einfrieren	3-32
4.0 MIDI INTERFACE	4-1
4.1 Theorie	4-1
4.2 Baudrate	4-2
4.3 Initialize	4-2
4.4 MIDI - Input Setup	4-3
4.5 MIDI - Output Setup	4-7
4.6 Master - Mode (Silent)	4-10
4.7 Output Dump	4-10
5.0 SYSTEM PARAMETER	5-1
6.0 MEMORY CARD	6-1
7.0 FOOTSWITCHES	7-1
8.0 PITCH, VOICE DETUNE	8-1
9.0 LOWER RIGHT SPLITSET	9-1
10.0 DIAGNOSTICS	10-1
11.0 DISPLAY CONTRAST	11-1

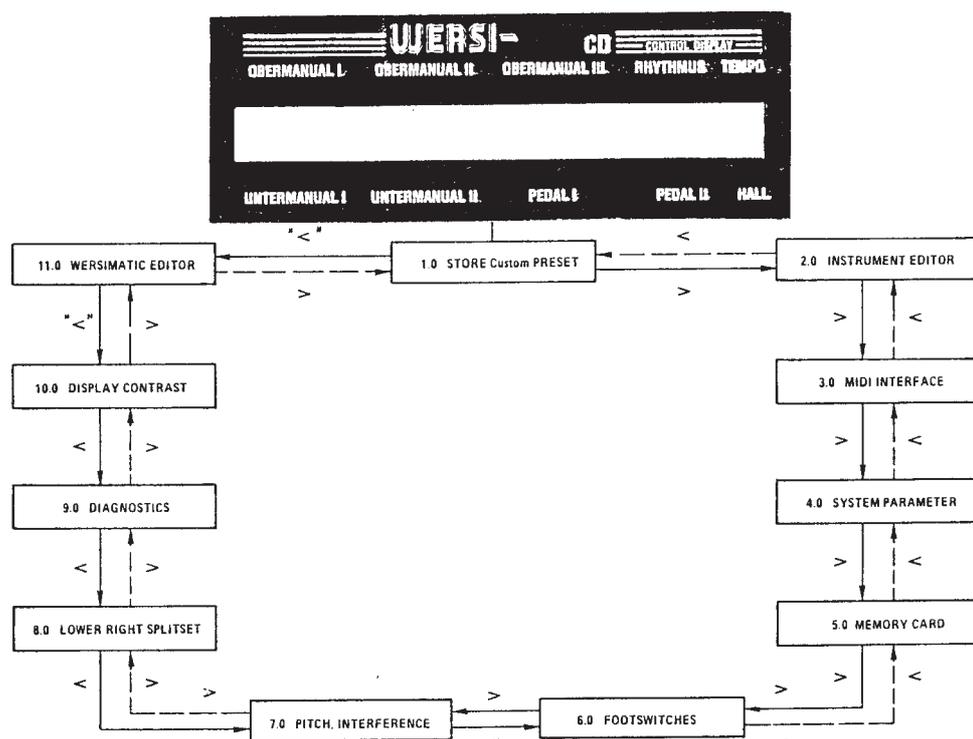
1.0 EINFÜHRUNG IN DAS MULTI - MENÜ

Ihre WERSI CD hat eine Vielzahl von Programmier-Ebenen, die Sie über das große Klarschrift-Display abrufen und bearbeiten können. Die Einstellungen erfolgen menügeleitet über die 5 Taster im Bereich "Programmierung" unter dem Display.



Die Taster "Programmierung"

Ausgangspunkt der Reise in die Programmier-Ebenen ist die Normalanzeige des Displays (Anzeige der Klangfarben, des Rhythmus etc.). Nach Betätigen des Tasters "Enter" befinden Sie sich in einem Kreisverkehr, den Sie mit den Tastern "<" und ">" in beiden Richtungen durchfahren können. Aus diesem Verteilerkreis können Sie (durch nochmaliges Betätigen von "Enter") in 11 verschiedene Richtungen abbiegen.



"1. Verteilerkreis" der Programmiererebenen

Nachdem Sie sich nun für eine Richtung entschieden haben, und (durch Betätigen von "Enter") abgebogen sind, befinden Sie sich bereits im nächsten Verteilerkreis. Auch diesen können Sie mit den Tastern "<" und ">" in beiden Richtungen durchfahren. Dabei brauchen Sie die Pfeiltaster nicht unbedingt mehrmals betätigen um weiter zu fahren; ständiges Niederhalten hat die gleiche Funktion. Abbiegen wie bisher mit "Enter". Je nach Menü-Punkt stehen Sie nach diesem Abbiegen wieder in einem neuen Verteilerkreis, indem sich wiederum die bekannten Möglichkeiten bieten.

Sollten Sie sich einmal "verfahren" haben, genügt ein Druck auf den "Exit"-Taster, und Sie befinden sich wieder im vorhergehenden Verteiler.
Dieser logische Aufbau bietet Ihnen nun die Möglichkeit, auf einfache Weise die verschiedenen Programmier-Ebenen "anzufahren".

Sind Sie in einer gewünschten Ebene angekommen, verändern Sie den jeweiligen Wert nach Ihren Vorstellungen. Diese Veränderung geschieht entweder mit den Tastern "<" und ">", "Center", dem Hall-Schieberegler (LED "Digital-Hall-Taster blinkt) oder über die Tastaturen. Bei jeder Programmierfunktion werden wir auf das entsprechende Verfahren hinweisen.

Möchten Sie von einer "Reise" in die Programmier-Ebenen ganz oder nur teilweise zurückkehren, betätigen Sie mehrmals den Taster "Exit".

Nach diesen Erklärungen sind wir nun startklar für die erste "Reise":

2.0 STORE PRESET

In diesem Mode haben Sie nun die Möglichkeit, die 20 Total Presets des Custom-Bereichs oder einer Memory Card neu zu programmieren und abzuspeichern. Wie Sie aus Band 1 der Bedienungsanleitung bereits wissen, können Sie in den Total Presets eine Vielzahl von Einstellungen abspeichern. Außerdem können Sie zu jedem Total Preset einen gewünschten Rhythmus mit abspeichern. Beim Aufruf eines Total Presets ist darauf zu achten, daß sich die verwendeten Klangfarben auch in der Orgel befinden (Bereich CUSTOM oder MEM. CARD).

Beispiel:

Stellen Sie sich zunächst die Klangfarben und Zusatzfunktionen für Ihr Total Preset zusammen. Wir wollen nun diese Orgeleinstellungen auf Total Preset - Taster Nr. 7 im Custom-Bereich abspeichern. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
Enter	Store Preset	Menü-Anwahl
Enter	Store Preset with(out) Rhythm	Entscheidung ob ein Rhythmus mit abgespeichert werden soll oder nicht.
< oder >	Store Preset with(out) Rhythm	Die Display-Anzeige wechselt zwischen WITH und WITHOUT. Wollen Sie den Rhythmus mit abspeichern, wählen Sie "WITH" und den gewünschten Rhythmus im WERSImatic - Bedienfeld. Andernfalls wählen Sie "WITHOUT".
Enter	Store Preset with(out) Rhythm Select Preset	Nun den gewünschten Total Preset Speicherplatz Nr. 7 anwählen. Das Display zeigt nun zusätzlich "6" *). Außerdem wird ein "*" = Custom-Bereich angezeigt. Beim Abspeichern auf einer Mem. Card erscheint nach Betätigen des gleichnamigen Tasters ein "□".
Enter	Store Preset	Der Speichervorgang ist beendet. Mit "Exit" wechseln Sie in den Spiel-Mode.

**) Hinweis:*

Aus technischen Gründen beginnen die Total Preset- und Klangfarbentaster mit 0 (Null), nicht mit "1". Aus diesem Grund zeigt das Display bei Taster-Nr. 7 die Zahl "6" an.

Achtung: Beim Abspeichern von Presets kann folgende Fehlermeldung im Display erscheinen:

***Preset Nr. ... not found!
Try another!***

Dies kann zwei unterschiedliche Gründe haben:

1. Beim Abspeichern eines Presets im Custom-Bereich

Der frei programmierbare RAM-Bereich der Orgel (Bereich CUSTOM) ist noch nicht initialisiert. In diesem Falle führen Sie eine System - Initialisierung durch (Abschnitt "5.0 SYSTEM PARAMETER - SYSTEM INITIALIZE").

2. Beim Abspeichern eines Presets auf der MEMORY CARD

In diesem Falle ist die MEMORY CARD als Dump Type - Card initialisiert. Auf eine Dump Type-Card lassen sich keine einzelnen Total Presets abspeichern. Siehe hierzu auch "6.0 MEMORY CARD."

3.0 INSTRUMENT EDITOR

In dieser Ebene können Sie Klänge nach Ihrem Geschmack verändern, neu benennen und abspeichern. Zum Abspeichern stehen alle Klangfarben-Taster (Bereich Custom) zur Verfügung.

Jeder Klang besteht aus dem ICB und max. 3 Sub-Voices (Stimmen). Jede dieser Sub-Voices besteht aus 5 Komponenten (Ampl-A, Ampl-B, Freq, Wave-A, Wave-B). Diese Komponenten lassen sich jeweils auf verschiedenen Wegen miteinander austauschen. Die Anzahl der Komponenten eines jeweiligen Klanges werden Ihnen während des Programmierens im Instrument Editor über das Display angezeigt.

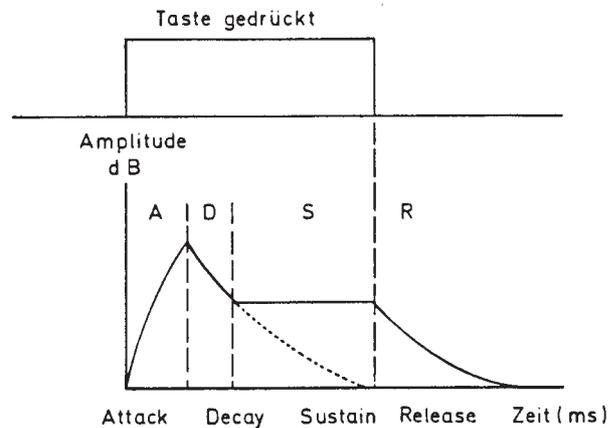
Eine Besonderheit für das Erstellen eigener Klangfarben bietet Ihnen das "WERSI Sound Creating". Unsere Entwicklungs-Ingenieure haben zusätzlich, zu den Komponenten der BASIC-Klangfarben, 75 neue Klangkomponenten erstellt, die nicht an eine Klangfarbe gebunden sind (30 Amplituden-Hüllkurven, 15 Frequenz-Hüllkurven, 30 Waves). Mit diesen zusätzlichen Klangkomponenten ergibt sich die Möglichkeit, unzählige Klangfarben selbst zu erstellen (z.B. Synthesizereffekte, Mandolinenklänge u.v.m.). Eine genaue Beschreibung und die dazugehörige Komponenten-Nummer (BASIC) finden Sie im Anhang "WERSI SOUND CREATING".

Der Instrumenten - Controll - Block (ICB)

Der ICB ist das "Kochbuch" eines Klanges, in dem die Rezeptur für den jeweiligen bestimmten Klang enthalten ist. Nach dieser Rezeptur mischt der Orgelcomputer die einzelnen Zutaten (Amplitude, Frequenz, Wave, Wersivioce-Einstellungen etc.) zum fertigen Klang. Auf diesen ICB haben Sie als Spieler nur über die Taster im Bereich SOUND CONTROL begrenzten Einfluß.

Die Amplitudenhüllkurve

Jede Subvoice eines Klages hat 2 Amplitudenhüllkurven, die für jede Klangfarbe unterschiedlich programmiert sind. Die Amplitudenhüllkurve stellt die verschiedenen Phasen des Lautstärkeverlaufes eines Klages dar (siehe Abb.).



Die Amplituden-Hüllkurve

1. **Attack** Anstiegsphase; bezeichnet den Einschwingvorgang bei der Klangentstehung, d.h. die Zeit, die ein Ton braucht, um zu einer maximalen Lautstärke zu gelangen.
2. **Decay** Perkussiver Abfall; in dieser Phase fällt die Lautstärke auf einen niedrigeren Pegel ab.
3. **Sustain** Haltebereich; bezeichnet den Zustand, in dem der Ton einen durchschnittlich gleich hohen Lautstärkepegel hat, oder schon bei gedrückter Taste auf "0" abklingt.
4. **Release** Ausklingphase; bezeichnet die Zeit von Ende der Klingerregung an (das ist die Zeit nach dem Loslassen der Manualtaste), bis zur völligen Ruhe (Lautstärkepegel = 0).

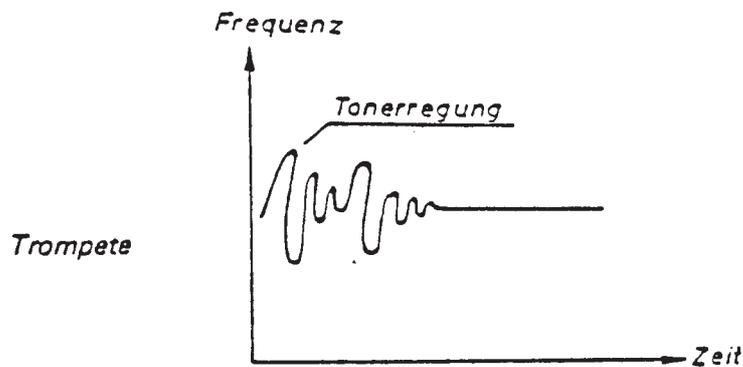
Der Ton von "Celesta" z.B. kann schon bei niedergedrückter Manualtaste kontinuierlich bis zum Lautstärkepegel "0" abklingen. Dem entspricht in der obigen Abbildung der punktierte Hüllkurvenverlauf im Sustain.

Dem gegenüber erklingt z.B. "Strings" solange eine Manualtaste gedrückt ist. Erst dann geht der Klang in die Release (= Auskling) -Phase.

Ihre WERSI CD hat einen noch komplizierteren Amplituden-Aufbau, wie hier dargestellt, um auch die feinsten Nuancen eines Naturklages nachbilden zu können. Die Abbildung "Die Amplituden-Hüllkurve" soll Ihnen lediglich die vereinfachte Wirkungsweise der Amplitudenhüllkurve verdeutlichen.

Die Frequenzhüllkurve

Nun verändert sich aber nicht nur der Lautstärkeverlauf jedes (Instrumenten-) Klanges innerhalb seiner Dauer, sondern auch die Tonhöhe - die Frequenz. Kein Ton erreicht sofort nach seiner Klangerregung die angestrebte Tonhöhe. Bedingt durch Materialträgheit und die Art der Tonerzeugung (Saiten, Lippe, Blatt, Zunge etc.) kommt es vor allem unmittelbar nach der Tonerregung zu Ungenauigkeiten in der Tonhöhe.



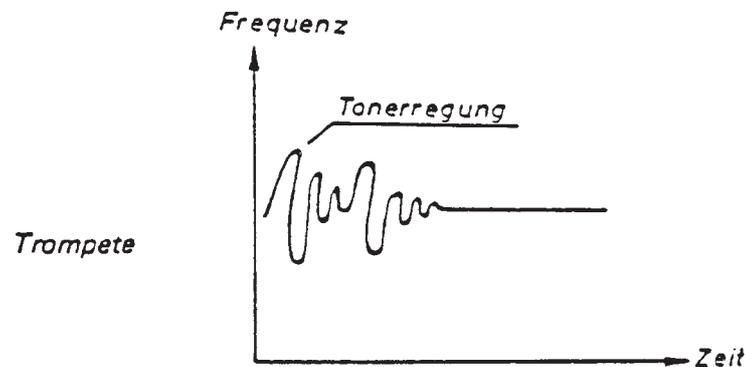
Die Frequenzhüllkurve

Die oben beschriebenen Tonhöhenschwankungen nach der Tonerregung sind typisch für alle Blasinstrumente.

Ein leichtes periodisches Schwanken in der Tonhöhe kann dem Instrument Lebendigkeit verleihen. Dieser Effekt ist als Frequenzvibrato bekannt (siehe Trompete).

Die Frequenzhüllkurve

Nun verändert sich aber nicht nur der Lautstärkeverlauf jedes (Instrumenten-) Klanges innerhalb seiner Dauer, sondern auch die Tonhöhe - die Frequenz. Kein Ton erreicht sofort nach seiner Klangerregung die angestrebte Tonhöhe. Bedingt durch Materialträgheit und die Art der Tonerzeugung (Saiten, Lippe, Blatt, Zunge etc.) kommt es vor allem unmittelbar nach der Tonerregung zu Ungenauigkeiten in der Tonhöhe.



Die Frequenzhüllkurve

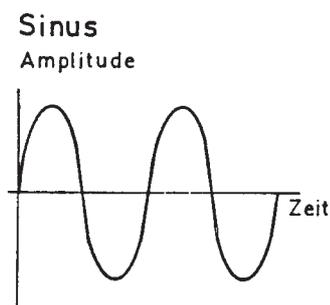
Die oben beschriebenen Tonhöhenschwankungen nach der Tonerregung sind typisch für alle Blasinstrumente.

Ein leichtes periodisches Schwanken in der Tonhöhe kann dem Instrument Lebendigkeit verleihen. Dieser Effekt ist als Frequenzvibrato bekannt (siehe Trompete).

Die Waves (Schwingungsform)

Als Wave bezeichnet man eine sich fortbewegende Schwingung (Wave = Welle). Die Schwingung, die als Schall an unser Ohr dringt, löst durch ihre Form in unserem Gehirn die Empfindung einer bestimmten Klangfarbe aus. D.h., die Schwingungsform prägt den charakteristischen Klang eines Instrumentes.

Eine der einfachsten, bekannten Schwingungsformen ist die SINUS-Schwingung (siehe Abbildung):



Die SINUS - Schwingung

Die in der WERSI CD verwendeten Schwingungsformen sind natürlich wesentlich komplexer.

Sound-Tip: Jeder Zugriegel hat eine eigene Sinusschwingung. Durch Mischen (Übereinanderlagern) verschiedener Zugriegel lassen sich neue Schwingungsformen erzeugen (Fourier-Synthese). Dazu können die beiden Zugriegelsätze im "INSTRUMENT EDITOR" zur Klangerstellung herangezogen werden (DrawBar). Die Nummern der Zugriegelsätze entnehmen Sie dem Anhang "BASIC COMPONENT NUMBERS".

Neben den vorgenannten Parametern lassen sich im Instrument Editor noch weitere Klangkomponenten verändern und abspeichern.

Die Abbildung auf der nächsten Seite verdeutlicht Ihnen auf einen Blick alle zu verändernden Komponenten eines Klanges. Die eingetragenen Zahlenwerte sollen Sie im Moment nicht interessieren.

Tip: Kopieren Sie sich dieses Formblatt, das wir im Anhang nochmals ohne Eintragungen abgedruckt haben, um darin später die Werte der von Ihnen geänderten Parameter eintragen zu können. So können Sie sich auf einfache Weise eine Sound - Bibliothek anlegen, oder Sounds mit anderen WERSI CD-Kunden austauschen.

DX 700 CD

CV/PV - INSTRUMENTS

Name: **F A N F A R E**

Speicherplatz - Nr.: _____

Quellklang: **MUSETTE**

	Ampl.			Frequ.			Wave			Gain	Bright	WV	VCF	VCF - Einstellungen		
	B	C	M	B	C	M	B	C	M					VCF TRACK MODE:	VCF TRIGGER MODE:	VCF FILTER MODE:
Sub-voice 1	A 1			F 1			W 1			3.000				OFF		
	92			66			62							Trigger T 1 - T 2		
	B C M			B C M			B C M							2 - POL		
	A 2			93			W 2			7.250	X		X	OFF		
Sub-voice 2	B C M			B C M			B C M							OFF		
	A 1			F 1			W 1			3.250		STRING		6		
	90			67			60							6		
	B C M			B C M			B C M							1		
Sub-voice 3	A 2			91			W 2			3.375				52		
	B C M			B C M			B C M							3550		
	A 1			F 1			W 1					DEEP		7042		
	B C M			B C M			B C M							550		
A 2			B C M			W 2					FLAT		6816			
B C M			B C M			B C M							3608			
A 1			B C M			W 1							OFF			
B C M			B C M			B C M							OFF			

B = Basic

C = Custom

M = Memory Card

3.1 RANDOMIZE COMPONENTS

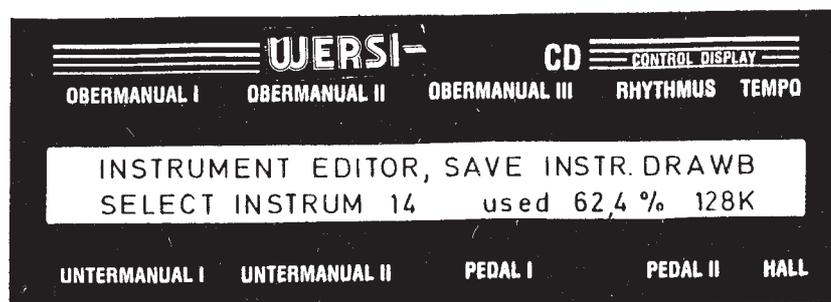
Hier werden die einzelnen, jeweils angewählten Komponenten, durch einen Zufallsgenerator vertauscht (Randomize = zufällig). Hierbei kann der Orgelcomputer auf alle im Moment gespeicherten Komponenten zugreifen, also auch auf die Komponenten des "WERSI Sound Creating". Zunächst wird festgelegt, aus welchem Speicherbereich (Basic, Custom oder Mem. Card) der Orgelcomputer die neuen Komponenten heraussucht. Danach wird noch festgelegt, welche Klang-Komponente (Ampl. 1/2, Frequ. oder Wave 1/2) ausgetauscht werden soll.

Hierbei ist zunächst auf die Anzahl der Subvoices zu achten. Hat ein Klang z.B. nur eine Subvoice, können auch nur die 5 Klangparameter dieser einen Subvoice verändert werden. Aus wievielen Subvoices ein Klang besteht, zeigt Ihnen das Display durch die Zahl hinter der Anzeige "INSTRUMENT EDITOR".

Nachdem Sie sich die Klangkomponente, die Sie verändern möchten, ausgesucht haben, können Sie nun mit dem Taster "Center" den Wert dieser Komponente verändern. Bei jedem Drücken von "Center" sucht sich der Orgelcomputer aus allen Klangfarben (im eingestellten Bereich) einen zufälligen Wert aus. Dieser Wert wird im Display angezeigt. Gleichzeitig können Sie sich die Klangänderungen über das Obermanual anhören.

Nachdem Sie alle Komponenten nach Ihrem Geschmack geändert haben, wird Ihre neue Klangschröpfung auf einem beliebigen Klangfarben-Taster (im Custom-Bereich) abgespeichert.

Hinweis: Bei allen Befehlen, die den freien Speicher verändern, zeigt das Display den belegten Speicherplatz von Custom oder MEM CARD an. Der Bereich Custom wird im Display durch ein "*" gekennzeichnet, der Bereich MEM CARD durch ein "□". Gleichzeitig wird der bereits belegte Speicherplatz in "%" (Prozent), sowie die Größe des Speichers in "K" (Kilobit) angezeigt. Da wir nicht wissen, was Ihr Orgelcomputer anzeigt, haben wir für die Zahlenwerte ein "?" eingesetzt.



Beispiel:

Da wir nicht wissen, welche Werte Ihr Orgelcomputer für die jeweiligen Komponenten einsetzt, können wir an dieser Stelle auch kein konkretes Beispiel mit Erfolgsgarantie darstellen. Machen Sie ruhig einmal mehrere Versuche. Wählen Sie die Klangfarbe an, die Sie verändern möchten! Im Beispiel: **Stage Piano** im Bereich Perkussion.

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Menü-Anwahl
>	Instrument Editor	Anwählen des Instrument Editors
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components	Die Randomize-Ebene ist angewählt, das Display zeigt an, daß dieser Klang aus zwei Subvoices besteht.
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components Basic #.....	Anzeige, daß die neuen Komponenten der Klangfarbe aus dem Bereich BASIC gewählt werden. Mit "<" oder ">" kann der Bereich "Custom" oder "Mem. Card" angewählt werden. Das Display wechselt dann entsprechend. Wir bleiben im Bereich "Basic".
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components Basic #..... Subvoice-1 / Ampl - A	Anzeige, welche Komponenten im Moment verändert werden können. Mit "<" und ">" lassen sich auch die anderen Komponenten aller Subvoices anwählen.
3 x >	Instrument Editor 2, Randomize Components Basic #..... Subvoice-1 / Wave - A	Jetzt können wir die Wave-A der Subvoice-1 verändern.

Center	Instrument Editor 2, Randomize Components Basic # *) Subvoice-1 / Wave - A	Jedes Betätigen des "Center"-Tasters verändert den Wert *). Über das Obermanual anhören. Mit "<" und ">" können Sie nun auch alle anderen Komponenten anwählen und mit "Center" verändern. Haben Sie nun einen Klang nach Ihren Vorstellungen gefunden, speichern Sie diesen wie folgt ab:
3 x Exit	Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr Select Instrum used: ??.% ???K	Das Display fordert Sie auf, den Speicherplatz (= Klangfarben-Taster) auszuwählen. Betätigen Sie nun den gewünschten Klangfarben-Taster.
Enter	Instrument Editor	Nun ist der neue Klang auf dem gewünschten Klangfarben-Taster (Bereich "Custom). Wollen Sie nun keine Klangänderungen mehr, gelangen Sie durch Drücken des Tasters "Exit" in den normalen Spiel-Mode.

Hinweis: Sind im Bereich SOUND CONTROL die Taster Wersivoice I/II und Bright I/II eingeschaltet, werden diese Einstellungen automatisch beim Abspeichern mit in die Klangfarbe übernommen. Sollen diese Einstellungen auch im Untermanual aktiv werden, muß dieser Klang noch einmal im Untermanual aufgerufen, und diese Taster noch einmal eingeschaltet und erneut abgespeichert werden.

3.2 CHANGE COMPONENTS

In dieser Ebene können Sie die Voice - Komponenten gezielt nach Ihren Wünschen verändern. Zu diesem Zweck bestimmen Sie zunächst, aus wievielen Subvoices Ihr neuer Klang bestehen soll. Anschließend suchen Sie eine Klangfarbe, die bereits diese Anzahl an Subvoices hat. Eine gute Hilfe bietet Ihnen dazu die im Anhang befindliche Tabelle "Basic-Component-Numbers".

Nachdem Sie einen Klang mit der gewünschten Anzahl Subvoices gefunden haben, wählen Sie diese Klangfarbe an und gehen in die Programmier-Ebene "INSTRUMENT EDITOR - CHANGE COMPONENTS".

Nun wählen Sie an, welche der Komponenten Sie verändern wollen. Anschließend bestimmen Sie, aus welchem Bereich die neue Komponente übertragen werden soll. Dazu stehen Ihnen 4 Möglichkeiten zur Verfügung:

- BASIC
- CUSTOM
- MEM. CARD
- DrawBar

Für die Bereiche BASIC und DrawBar finden Sie die Nummern der entsprechenden Komponenten in dem bereits erwähnten Anhang "Basic-Component-Numbers". Sollten Sie Komponenten aus einer der beiden anderen Ebenen CUSTOM oder MEM. CARD übertragen wollen, beachten Sie folgendes:

Eine so erstellte neue Klangfarbe bleibt nur erhalten, solange die "Quellklangfarbe" noch in der Orgel vorhanden ist. Das bedeutet: MEM. CARD **nicht** herausziehen, CUSTOM **nicht** löschen! Oder die Klangfarbe als CV-Instrument mit dem Copy/Move-Befehl fest abspeichern (siehe hierzu "3.13 Copy/Move Instrument").

Nachdem Sie sich die Komponente ausgesucht haben die Sie verändern möchten, geben Sie die entsprechende Nummer über die Tastatur ein. Dazu werden die Obermanual-Tasten E = 0 bis Cis = 9 benutzt. (Bei 5-oktavigen Orgeln das zweite "E" von unten, bei 4-oktavigen Orgeln das tiefste "E").

Beispiel:

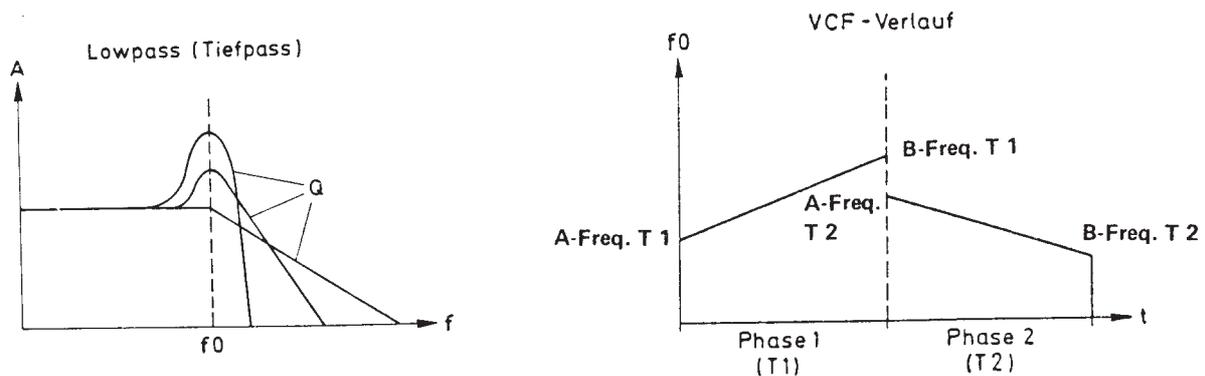
Wir programmieren ein "kräftige" Fanfare. Wählen Sie dazu die Klangfarbe "Musette" im Bereich BASIC aus. (Die neuen Werte für unsere Fanfare ersehen Sie nun aus der bereits erwähnten Tabelle "PV/CV-INSTRUMENTS").

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Menü-Anwahl.
>	Instrument Editor	In diese Ebene wollen wir!
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components	Die Randomize - Ebene übergehen wir:
>	Instrument Editor 2, Change Components	Die Zielebene ist erreicht.
Enter	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A	Wir können nun die unterschiedlichen Komponenten mit < und > anwählen. Hinweis: Da "Musette" aus nur 2 Subvoices besteht (siehe "2" im Display), bewirken Änderungen in Subvoice 3 "NICHTS"!
Enter	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = Basic #.....	Wir könnten nun die unterschiedlichen Bereiche (BASIC, CUSTOM, MEM. CARD, DrawBar) mit "<" und ">" anwählen. Da wir jedoch im Bereich BASIC bleiben wollen, drücken wir nochmals:
Enter	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = Basic # <u>0</u> 120	Es erscheint die Nummer der jetzigen Amplitude, wie sie im BASIC abgespeichert ist. Der blinkende Cursor steht auf der ersten Zahl ("0"). Diesen Wert ändern wir nun über die Obermanual-Tastatur auf 0092.
>	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = Basic # 0 <u>1</u> 20	Der blinkende Cursor springt auf die "1".
Taste "E"	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = Basic # 00 <u>2</u> 0	Der Wert "1" ändert sich in "0".
>	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = Basic # 00 <u>2</u> 0	Der blinkende Cursor springt auf die "2".
Taste "Cis"	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = Basic # 00 <u>9</u> 0	Der Wert "2" ändert sich in "9"

>	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = Basic # 009 <u>0</u>	Der blinkende Cursor springt auf die "0".
Taste "Fis"	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-A = Basic # 009 <u>2</u>	Der Wert "0" ändert sich in "2".
Enter	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-B	Der neue Wert "0092" ist jetzt gespeichert, das Display springt auf die nächste Komponente "Ampl-B". Auch diese Komponente wollen wir ändern und betätigen deshalb:
Enter	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-B = Basic #.....	Wir könnten nun die unterschiedlichen Bereiche (BASIC, CUSTOM, MEM. CARD, DrawBar) mit "<" und ">" anwählen. Da wir jedoch im Bereich BASIC bleiben wollen, drücken wir nochmals:
Enter	Instrument Editor 2, Change Components Subvoice-1 / Ampl-B = Basic # <u>0121</u>	Es erscheint die Nummer der jetzigen Amplitude-B, wie sie im BASIC abgespeichert ist. Der blinkende Cursor steht auf der ersten Zahl ("0"). Diesen Wert ändern wir nun über die Obermanual-Tastatur auf 0093, wie bereits bei Ampl-A durchgeführt. Das Display führt Sie nun durch die einzelnen Komponenten, die Sie nun gemäß der Eintragungen unserer Tabelle "PV/CV-Instruments" ändern, bis zur Komponente "Subvoice-2 / Wave-B". Nachdem Sie auch den neuen Wert mit "Enter" bestätigt haben, wollen wir diesen Klang abspeichern.
Exit	Instrument Editor 2,VCF SECTION	Diese Ebene übergehen wir und betätigen deshalb nochmals:
Exit	Instrument Editor 2,Save Instr or Drawbr Select Instrum used: ??.% ???K	Nun suchen Sie sich einen noch freien Speicherplatz in der "CUSTOM"-Ebene aus und betätigen diesen Klangfarben-Taster. Hinter "Select Instrum" erscheint die Speicherplatznummer.
Enter	Instrument Editor	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert. Da wir den Klang im folgenden Verlauf weiter verändern möchten, bleiben wir in dieser Einstellung stehen. (Theoretisch könnten Sie durch Betätigen des Tasters "Exit" in den Spiel-Mode zurückkehren).

3.3 VCF SECTION

VCF = Voltage Controlled Filter (spannungsgesteuerter Filter). Filter verändern die Klangfarbe eines Klanges, indem sie bestimmte Frequenzbereiche anheben und betonen, andere dagegen unterdrücken. Um diesen Filter zu beeinflussen, stehen uns in der WERSI CD mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, die wir Ihnen nachfolgend erklären. Beachten Sie, daß alle VCF-Funktionen nur auf "OBERMANUAL - SELEKTOR - 1" wirken können. Bei anderen Einstellungen zeigt das Display die Fehlermeldung 16. Alle VCF-Einstellungen (außer NOISE-Programm) sind nur hörbar, wenn der Klang im Bereich "SOUND CONTROL" auf "VCF I und/oder II" (LED's an).



1. Lowpassfilter

2. VCF-Verlauf

3.3.1 VCF TRACK MODE

Durch diesen Mode läßt sich der VCF-Ablauf, abhängig von der gespielten Taste (Tracking), in verschiedenen Bereichen und Intensitäten steuern. Diese Funktion läßt sich On (= ein) oder Off (=aus) schalten.

3.3.2 TRIGGER MODE

Die VCF-Frequenz wird über eine Hüllkurve gesteuert. Dieser VCF-Verlauf kann zwei Phasen haben, die mit T1 und T2 bezeichnet sind (siehe Bild). Sie können nun T1 und T2 zu 8 verschiedenen Abläufen zusammenstellen.

a. TRIGGER T1 = Die Phase 1 wird nur gestartet, wenn zur Zeit des Tastendrucks alle anderen Töne aufgehoben sind.

b. RETRIGGER T1 = Die Phase T1 wird bei jedem neuen Tastendruck gestartet. Also auch, wenn bei einem liegenden Akkord ein neuer Ton angeschlagen wird.

c. TRIGGER T1-T2 = Auf die Phase T1 folgt die Phase T2; beide werden nur gestartet, wenn zur Zeit des Tastendrucks alle anderen Töne aufgehoben sind (siehe Punkt a).

d. RETRIGGER T1-T2 = Hierbei werden T1 und T2 bei jedem neuen Tastendruck gestartet (siehe Punkt b).

e. TRIGG T1-HOLD-T2 = Nach einem Tastendruck startet die Phase T1; nachdem die Taste wieder losgelassen wurde, folgt die Phase T2. Dieser Ablauf wird nur gestartet, wenn alle Töne aufgehoben sind.

f. RETRI T1-HOLD-T2 = Der gleiche Ablauf wie unter Punkt e), nur wird bei jedem neuen Tastendruck der Ablauf gestartet.

g. ROTOR T1-T2 = Zuerst wird die Phase T1 gestartet, dann die Phase T2, dann wieder Phase T1, dann wieder Phase T2, usw.

h. VCF CONST FREQU = Dies ist eine feste VCF-Frequenz, es findet also kein Ablauf (weder T1 noch T2) statt. Die VCF-Frequenz entspricht der Startfrequenz von T1.

3.3.3 VCF FILTERMODE

Wenn "4-POL TYPE" aktiviert ist, wird der VCF als 4-Pol-Filter gestartet. Die VCF-Bandbreite (Quality) wird verengt, der Klang wird gegenüber der "2-POL TYPE" Einstellung schärfer.

3.3.4 VCF DISTORTION

Wenn ein Klang über VCF läuft, so kann er durch eine gewollte Übersteuerung (siehe Synthe Gitarre) extrem verzerrt werden. Dieser Effekt kann On (= ein) oder Off (= aus) geschaltet werden.

3.3.5 VCF AND BRILLIANCE

Der Regler BRILLIANCE oder die DYNAMIK (über den DYNAMIK-Taster) können die VCF-Frequenz verschieben. Wie stark der VCF darauf reagiert, wird hier eingestellt. Bei einem weit zurück geschobenen Brilliance-Regler oder geringerer Dynamik klingt das Instrument dumpfer, bei mehr "Brilliance" oder "Dynamik" wird das Instrument schärfer.

3.3.6 VCF and TOUCH VIBRATO

Dieser Mode hat den selben Effekt wie VCF and BRILLIANCE, jedoch wird hier die VCF-Frequenz vom Touch verschoben (funktioniert nur, wenn Touch Vibrato eingeschaltet ist).

3.3.7 VCF - QUALITY

Die Quality (VCF-Güte) bestimmt die Bandbreite indem der Tiefpaß wirken soll. Hierdurch wird entweder ein schmalere Frequenzbereich (hohe Güte) oder ein breiterer Frequenzbereich (kleine Güte) beeinflusst (siehe Bild "Lowpass").

3.3.8 - 3.3.13 VCF - ZEIT- UND FREQUENZEINSTELLUNGEN

Die Phasen T1 und T2 laufen jeweils von einer Frequenz A zu einer Frequenz B, und das in einer bestimmten Zeit TIME T1 oder T2. (Siehe Bild "VCF-Verlauf")

TIME T1 = ms = Das ist die Zeit zwischen der A-FREQUENZ T1 und der B-FREQUENZ T1.
Einstellbereich: 24ms bis 1536ms.

A-FRQ T1 = Hz = Das ist die Startfrequenz von T1. Einstellbereich: 150Hz bis 9600Hz.

B-FRQ T1 = Hz = Das ist die Endfrequenz von T1. Einstellbereich: siehe A-FRQ T1.

TIME T2= ms = Das ist die Zeit zwischen der A-FREQUENZ T2 und der B-FREQUENZ T2.
Einstellbereich: siehe TIME T1.

A-FRQ T2= Hz = Das ist die Startfrequenz von T2. Einstellbereich: siehe A-FRQ T1.

B-FRQ T2= Hz = Das ist die Endfrequenz von T2. Einstellbereich: siehe A-FRQ T1.

3.3.14 VCF NOISE PROGRAM

In der Ebene "VCF Noise Program" stehen Ihnen vier verschiedene Noise-Einstellungen zur Verfügung.

Wind: Dem Klang wird ein starkes Rauschen beigefügt: Wind-Hüllkurve.

Click: Dem Klang wird zum Toneinsatz ein Tastenklicken hinzu addiert.

Flute: Der Klang erhält einen Anblas-Effekt, wie er z.B. von Flöten her bekannt ist.

OFF: Der Noise-Effekt ist ausgeschaltet.

Beispiel:

Nach diesem Kapitel trockener Theorie wollen wir nun an unserem Klangbeispiel weiterarbeiten. Wir hatten ja bereits den Grundklang der Fanfare erstellt. Beachten Sie nun wieder die Tabelle "PV/CV - INSTRUMENTS", in der ebenfalls die neuen VCF-Werte eingetragen sind. So brauchen Sie nicht lange zu probieren - die Werte haben wir schon für Sie erarbeitet.

Wir waren bei unserem letzten Beispiel in der Ebene "INSTRUMENT EDITOR" stehen geblieben. Sollte Ihr Display diese Ebenen nicht mehr anzeigen, wählen Sie diese bitte, wie bereits mehrmals beschrieben, an.

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
	Instrument Editor	In dieser Ebene waren wir stehen geblieben. Beachten Sie, daß der Speicherplatz, auf den Sie den Grundklang gespeichert haben, im Obermanual angewählt ist.
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
2 x >	Instrument Editor 2, VCF Section	Wir befinden uns nun in der VCF-Ebene. Die LED's der "BRIGHT"-Taster im Bereich SOUND CONTROL leuchten. Schalten Sie BRIGHT-I aus, den VCF-II Taster ein.
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section VCF Track Mode	Diese Ebene übergehen wir und betätigen:
>	Instrument Editor 2, VCF Section VCF Trigger Mode	In dieser Ebene möchten wir etwas verändern und drücken dazu den Taster:
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section VCF Trigger Mode VCF CONST FREQU	Diese Einstellung möchten wir nicht und betätigen deshalb den Taster:
3 x <	Instrument Editor 2, VCF Section VCF Trigger Mode TRIGGER T1-T2	Nun haben wir den gewünschten Wert erreicht und bestätigen mit:
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section VCF Filter Mode	Diese Einstellung möchten wir nicht und betätigen deshalb:
2 x >	Instrument Editor 2, VCF Section VCF and Brilliance	Nun haben wir die gewünschte Ebene erreicht und bestätigen mit:

Enter	Instrument Editor 2, VCF Section VCF and Brilliance Level = 0	In dieser Einstellung blinkt der Digital-Hall-Taster und zeigt damit, daß Sie mit dem Hall-Schieberegler den Wert ("0") im Display verändern können.
Hall-Regler	Instrument Editor 2, VCF Section VCF and Brilliance Level = 6	Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "6" erscheint.
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section VCF and Touch	Der neue Wert ist bestätigt und wir befinden uns in der nächsten Ebene. Da wir auch hier etwas ändern wollen, bestätigen wir mit:
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section VCF and Touch Level = 0	In dieser Einstellung blinkt der Digital-Hall-Taster und zeigt damit, daß Sie mit dem Hall-Schieberegler den Wert ("0") im Display verändern können.
Hall-Regler	Instrument Editor 2, VCF Section VCF and Touch Level = 6	Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "6" erscheint.
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section Quality =	Der neue Wert ist bestätigt und wir befinden uns in der nächsten, zu ändernden Ebene. Dazu betätigen wir:
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section Quality = 1	In dieser Einstellung blinkt der Digital-Hall-Taster wieder und zeigt damit, daß Sie mit dem Hall-Schieberegler den Wert ("1") im Display verändern können.
Hall-Regler	Instrument Editor 2, VCF Section Quality = 2	Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "2" erscheint.
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section Time T1= ms	Der neue Wert ist bestätigt und wir befinden uns in der nächsten, zu ändernden Ebene. Dazu betätigen wir:
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section Time T1= 24 ms	In dieser Einstellung blinkt der Digital-Hall-Taster wieder und zeigt damit, daß Sie mit dem Hall-Schieberegler den Wert ("24") im Display verändern können.
Hall-Regler	Instrument Editor 2, VCF Section Time T1= 52	Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "52" erscheint.
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section A-Frq T1= Hz	Der neue Wert ist bestätigt und wir befinden uns in der nächsten, zu ändernden Ebene. Dazu betätigen wir:

Enter	Instrument Editor 2, VCF Section A-Frq T1= 1209 Hz	In dieser Einstellung blinkt der Digital-Hall-Taster wieder und zeigt damit, daß Sie mit dem Hall-Schieberegler den Wert ("1209") im Display verändern können.
Hall-Regler	Instrument Editor 2, VCF Section A-Frq T1= 3550 Hz	Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "3550" erscheint. Verfahren Sie in dieser Weise weiter, bis alle VCF-Einstellungen (siehe Tabelle "PV/CV-INSTRUMENTS") durchgeführt sind. Die letzte Einstellung ist:
	Instrument Editor 2, VCF Section Nachdem Sie diesen B-Frq T2= 3608 Hz	Wert mit "Enter" bestätigt haben, betätigen Sie:
2 x Exit	Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr. Select Instrum used: ??.% ???K	In dieser, Ihnen bereits bekannten Ebene, speichern Sie den soweit programmierten Klang, wie vorher schon einmal durchgeführt, auf den selben Speicherplatz ab.
Taster	Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr. Select Instrum (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer, die Sie wiederum bestätigen:
Enter	Instrument Editor	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert. Da wir den Klang im folgenden Verlauf weiter verändern möchten, bleiben wir in dieser Einstellung stehen. (Theoretisch könnten Sie durch Betätigen des Tasters "Exit" in den Spiel-Mode zurückkehren).

3.4 DEFAULT PARAMETERS

In dieser Ebene lassen sich bestimmte Standard-Werte verändern. Dies sind: Velocity, Touch, Wheel 1, Wheel 2. Diese Standard-Werte werden dann aufgerufen, wenn diese Effekte nicht eingeschaltet sind oder nicht eingeschaltet werden können. Wir wollen nun jeden der 4 Parameter kurz erläutern. Für unser Beispiel "Fanfare" brauchen wir diese Einstellungen nicht.

3.4.1 VELOCITY

Velocity ist die Dynamik eines angewählten Instrumentes. Dieser Wert wird nur dann gebraucht, wenn ein gespieltes Manual keine Dynamik oder keinen Brillance-Regler besitzt. In Ihrer WERSI CD betrifft dies nur den Bereich PEDAL. Dieser Wert Velocity wird dann aufgerufen, wenn der "Attack"-Schalter nicht gedrückt ist. Dadurch können Sie beispielsweise die Anschlagsstärke Ihrer Pedalklangfarbe bestimmen. Dazu wollen wir im folgenden Beispiel die Velocity für die Pedal-Klangfarbe "Slap Bass" verändern. Registrieren Sie im Bereich PEDAL den Selektor I mit dieser Klangfarbe, und lassen Sie den Pedal-Selektor an. Wählen Sie im Display die Ebene INSTRUMENT EDITOR.

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
	Instrument Editor	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene.
Enter	Instrument Editor 1, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
3 x >	Instrument Editor 1, Default Parameters	Wir befinden uns nun in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:
Enter	Instrument Editor 1, Default Parameters Velocity =	Da wir die gewünschte Ebene erreicht haben, bestätigen wir mit:
Enter	Instrument Editor 1, Default Parameters Velocity = 127	Das Display zeigt die im Moment gespeicherte Einstellung. Der Hall-Schieberegler beginnt zu blinken. Nun können Sie den Wert über den Hall-Schieberegler verändern, und zur akustischen Kontrolle gleichzeitig auf dem Pedal spielen. Stellen Sie einen Wert zwischen -128 und 127 ein und betätigen Sie:

3 x Exit	Instrument Editor 1, Save Instr or Drawbr Select Instrum used: ??.% ???K	In dieser, Ihnen bereits bekannten Ebene, können Sie den so programmierten Klang auf irgendeinem Speicherplatz im Custom-Bereich abspeichern. Betätigen Sie einen Klangfarben-Taster:
Taster	Instrument Editor 1, Save Instr or Drawbr Select Instrum (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer, die Sie wiederum bestätigen:
Enter	Instrument Editor	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert.

3.4.2 TOUCH

Die Funktion TOUCH-VIBRATO läßt sich nur im Obermanual für Selektor I aktivieren. Dieser nun einzustellende Wert für TOUCH (in der Ebene DEFAULT PARAMETERS) wird dann aktiv, wenn der Touch ausgeschaltet ist. Außerdem wirkt der eingestellte Wert auf die Manuale, für die kein TOUCH eingeschaltet werden kann (d.h. alle, außer OM-Selektor I). Im folgenden Beispiel wollen wir das Vibrato der Trompete (bei nicht eingeschaltetem Touch) verändern. Registrieren Sie im Bereich OBERMANUAL den Selektor I mit dieser Klangfarbe. Beachten Sie, daß der Taster TOUCH VIBRATO ausgeschaltet ist. Wir befinden uns noch in der Ebene INSTRUMENT EDITOR.

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
	Instrument Editor	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene.
Enter	Instrument Editor 1, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
3 x >	Instrument Editor 1, Default Parameters	Wir befinden uns nun in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:
Enter	Instrument Editor 1, Default Parameters Velocity =	Da wir die gewünschte Ebene noch nicht erreicht haben, betätigen wir:
>	Instrument Editor 1, Default Parameters Touch =	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:

Enter	Instrument Editor 1, Default Parameters Touch = -64	Das Display zeigt die im Moment gespeicherte Einstellung. Der Hall-Schieberegler beginnt zu blinken. Nun können Sie den Wert über den Hall-Schieberegler verändern und zur akustischen Kontrolle gleichzeitig auf dem OM spielen. Stellen Sie einen Wert zwischen -128 und 127 ein und betätigen Sie:
3 x Exit	Instrument Editor 1, Save Instr or Drawbr Select Instrum used: ??.% ???K	In dieser, Ihnen bereits bekannten Ebene, können Sie den so programmierten Klang auf irgendeinem Speicherplatz im Custom-Bereich abspeichern. Betätigen Sie einen Klangfarben-Taster:
Taster	Instrument Editor 1, Save Instr or Drawbr Select Instrum (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer, die Sie wiederum bestätigen:
Enter	Instrument Editor	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert.

3.4.3 WHEEL-1 (VCF-Regler)

Dieser Parameter wird in den heutigen Klangfarben noch nicht verwendet. Da WERSI jedoch schon heute die Zukunft eingebaut hat, ist diese Funktion bereits vorgesehen. Bei späteren neuen Klangfarben kann dann dieses Wheel-1 zur Beeinflussung der Klangfarbe eingesetzt werden. Verfahren zur Einstellung wie vor.

3.4.4 WHEEL-2 (Pitch-Regler)

Mit WHEEL-2 läßt sich die Tonhöhe innerhalb ± 1 Oktave stufenlos verändern. **ACHTUNG:** dieser so gesetzte Wert wird in allen Manualen aktiv, außer im OM-Selektor I, da hier ein Pitch-Wheel vorhanden ist. Die Veränderung dieses Parameters ist mit größter Vorsicht zu genießen und nur für bestimmte Effekte zu verwenden. Da dieser Parameter genauso eingestellt wird wie die vorhergehenden Werte (Velocity, Touch, Wheel-1), wollen wir an dieser Stelle kein Beispiel mehr anführen.

Hinweis: Wollen Sie den Wert verändern und sich das Ergebnis sofort anhören, müssen Sie eine Klangfarbe auf dem Untermanual registrieren, weil im Obermanual der Pitch-Schieberegler den eingestellten Wert überschreibt.

3.5 OCTAVE POSITION

In diesem Parameter lassen sich die Fußlagen für jede Subvoice in einem Bereich zwischen 16' und 1' einstellen. Dadurch lassen sich interessante Klangvarianten erzeugen. Wir wollen nun in unserem Beispiel die Klangfarbe "Musette" durch verändern der Fußlage (in der Subvoice 2) variieren. Wählen Sie dazu im OM-Selektor I die Klangfarbe Musette an. Stellen Sie das Display auf INSTRUMENT EDITOR ein.

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
	Instrument Editor	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene.
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
4 x >	Instrument Editor 2, Octave Position	Wir befinden uns nun in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:
Enter	Instrument Editor 2, Octave Position Subvoice-1	Da wir die gewünschte Ebene erreicht haben, betätigen wir:
>	Instrument Editor 2, Octave Position Subvoice-2	Wir befinden uns in der gewünschten Einstellung und bestätigen mit:
Enter	Instrument Editor 2, Octave Position Subvoice-2 8 FOOT	Das Display zeigt die im Moment gespeicherte Einstellung. Mit den beiden Pfeiltastern lassen sich nun die verschiedenen Fußlagen anwählen. Wir stellen "4 FOOT" (= 4 Fuß) ein und betätigen:
3 x Exit	Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr Select Instrum used: ??.% ???K	In dieser, Ihnen bereits bekannten Ebene, können Sie den so programmierten Klang auf irgendeinem Speicherplatz im Custom-Bereich abspeichern. Betätigen Sie einen Klangfarben-Taster:
Taster	Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr Select Instrum (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer, die Sie wiederum bestätigen:
Enter	Instrument Editor	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert.

3.6 SUBVOICE PROGRAM

Wie Sie wissen, bestehen alle Klangfarben entweder aus einer, zwei oder sogar 3 Subvoices. Die Anzahl der verwendeten Subvoices wird während des Programmierens hinter INSTRUMENT EDITOR angezeigt. Mit der Funktion "SUBVOICE PROGRAM" können Sie nun die Anzahl der verwendeten Subvoices durch an- oder abschalten selbst festlegen. Wird zu einem Klang eine Komponente hinzugefügt (durch Anschalten), wird die erste Komponente nochmals aufgerufen und kann dann mit der Funktion 3.2 CHANGE COMPONENTS verändert werden. Dadurch ist eine Klangänderung erst dann hörbar, wenn die einzelnen Komponenten der hinzugefügten Subvoice in der Ebene CHANGE COMPONENTS verändert werden. Subvoice-1 läßt sich sinnvollerweise natürlich nicht abschalten.

Eine gute Hilfe zur Veränderung der Klangkomponenten bietet Ihnen die im Anhang befindliche Tabelle "BASIC COMPONENT NUMBERS". So lassen sich leicht und schnell interessante Mischklänge erzeugen. Genauso lassen sich die Komponenten auch abschalten.

Wir wollen nun in einem Beispiel der Trompete (1-komponentiger Klang) eine zweite Komponente hinzufügen, um z.B. einen Brass-Sound zu erzeugen. Dazu rufen wir im OM die Trompete auf und gehen in die Funktion INSTRUMENT EDITOR.

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
	Instrument Editor	Wir befinden uns in der gewünschten Ebene.
Enter	Instrument Editor 1, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
5 x >	Instrument Editor 1, Subvoice Program	Wir befinden uns nun in der gewünschten Ebene und bestätigen mit:
Enter	Instrument Editor 1, Subvoice Program Subvoice-2	Da wir die gewünschte Ebene erreicht haben, betätigen wir:
Enter	Instrument Editor 1, Octave Position Subvoice-2 Off	Wir befinden uns in der gewünschten Einstellung und verändern mit den Pfeiltastern den Wert Off (Aus) auf On (Ein):
< oder >	Instrument Editor 2, Octave Position Subvoice-2 On	Die zweite Subvoice ist nun aktiviert und kann jetzt in der Ebene CHANGE COMPONENTS mit anderen Werten verändert werden.

3 x Exit	Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr Select Instrum used: ??.% ???K	In dieser, Ihnen bereits bekannten Ebene, können Sie den so programmierten Klang auf irgend einem Speicherplatz im Custom-Bereich abspeichern. Betätigen Sie einen Klangfarben-Taster:
Taster	Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr Select Instrum (Taster-Nr.) used: ??.% ???K	Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer, die Sie wiederum bestätigen:
Enter	Instrument Editor	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert.

3.7 GAIN

In dieser Einstellung haben Sie die Möglichkeit, die Lautstärken für die beiden Waves einer jeden Subvoice zu ändern. Die Werte werden in "dB" angegeben. Die Skala der Werte reicht von 0.000 dB bis -32.000 dB. Mit diesen Einstellungen lassen sich Klänge zum einen intern abstimmen, zum anderen in der Gesamtlautstärke verändern.

Beispiel:

Wir geben nun unserer Klangfarbe FANFARE den "letzten Schliff".

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
	Instrument Editor	In dieser Ebene waren wir stehen geblieben. Beachten Sie, daß der Speicherplatz, auf den Sie den Grundklang gespeichert haben, im Obermanual angewählt ist.
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
6 x >	Instrument Editor 2, Gain	Wir befinden uns nun in der Gain-Ebene.
Enter	Instrument Editor 2, Gain Subvoice-1A	Diesen Wert für Wave-A der Subvoice 1 möchten wir ändern und betätigen:
Enter	Instrument Editor 2, Gain Subvoice-1A- 7.000dB	In dieser Einstellung blinkt der Digital-Hall-Taster und zeigt damit, daß Sie mit dem Hall-Schieberegler den Wert ("- 7.000dB") im Display verändern können.
Hall-Regler	Instrument Editor 2, VCF Section Subvoice-1A- 3.000dB	Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "3.000dB" erscheint.
Enter	Instrument Editor 2, VCF Section Subvoice-1B- 7.000dB	Der neuen Wert ist bestätigt und wir befinden uns in der nächsten Ebene. Da wir auch Wave - B der 1. Subvoice verändern:

Hall-Regler Instrument Editor 2, VCF Section
Subvoice-1B- 7.250dB

Den Hall-Regler bewegen Sie solange, bis im Display der Wert "7.250dB" erscheint. So verfahren Sie nun weiter, bis auch die Werte für Wave-A und -B der Subvoice 2 eingestellt sind. (Tabelle "PV INSTRUMENTS" beachten).

Nachdem Sie die Einstellungen durchgeführt haben und Subvoice 3 nicht zu ändern brauchen (da der Klang nur 2 Subvoices hat), betätigen Sie nach der Display-Meldung "Subvoice-3A-7.700dB":

2 x Exit Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr
Select Instrum used: ??.% ???K

In dieser, Ihnen bereits bekannten Ebene, speichern Sie den soweit programmierten Klang, wie vorher schon einmal durchgeführt, auf den selben Speicherplatz ab.

Taster Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr
Select Instrum (Taster-Nr.) used: ??.% ???K

Im Display erscheint die entsprechende Taster-Nummer, die Sie wiederum bestätigen:

Enter Instrument Editor

Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert. Der Klang ist fertig! Durch Betätigen des Tasters "Exit" gelangen Sie nun zurück in den Spiel-Mode.

3.8 PEDAL HOLD

Diese Einstellung, die Sie nun ohne weitere Probleme anwählen können sollten, bietet Ihnen die Möglichkeit, eine für Pedal eingestellte Klangfarbe mit einem "Pedal-Sustain" (Nachklang) zu versehen. Die Einstellung "Pedal Hold On/Off" kann für jedes Instrument im Custom-Bereich abgespeichert werden.

Dabei kann es vorkommen, daß einige Klangfarben, aufgrund ihrer Struktur, nicht mehr abklingen. Erst bei Pedal-Umregistrierung und Neuanschlag eines Pedal-Tones, wird der stehende Ton gelöscht.

3.9 WAVE STEPPING

Hier werden bei jedem neuen Tastenanschlag nacheinander sechs verschiedene Waves übernommen, die im jeweiligen ICB der Klangfarbe einprogrammiert sind. Dabei sind bis zu sechs abwechselnde Waves möglich, je nachdem aus wievielen Komponenten der Klang besteht. Zwei Einstellmöglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

Wavestep 1 <====> 6: In dieser Einstellung werden die Waves immer in der Reihenfolge bis (max.) 6 gewechselt.

Wavestep 1 ==>6==>1: In dieser Einstellung werden die Waves immer in der Reihenfolge bis (max.) 6 und dann wieder zurück bis 1 (und so fort) gewechselt.

3.10 MIDI OUT NUMBER

Im Zuge der vielfältigen MIDI-Möglichkeiten, auf die wir in den späteren Kapiteln noch eingehen, können Sie in diesem Mode jedem Instrumenten-Taster eine andere MIDI-OUT-Nummer zuordnen und abspeichern.

Diese abgespeicherte Nummer wird nur dann aktiv, wenn Sie im MIDI-OUT-Modus, unter "MAP INSTRUMENTS", die Funktion "Expander OUT (free)" aufgerufen haben. Ansonsten werden die von uns programmierten MIDI-OUT-Nummern gesendet (siehe Anhang: MIDI-VOICE-NUMBERS). Sollten Sie eine MIDI-OUT-Nummer geändert haben, muß der Klang mit "Save Instr or Drawbr" abgespeichert werden. Die MIDI-OUT-Nummer gilt dann für den Taster (nicht für die Klangfarbe), also auch für den Bereich "Basic" und "Mem. Card".

Diese Funktion ist insbesondere für Expander-Anwendungen interessant, um beispielsweise bestimmte Klangfarben an einem angeschlossenen Instrument aufzurufen.

3.11 INSTRUMENT NAME

Ihre Klangschröpfung, die fast fertig gestellte Fanfare, muß jetzt natürlich noch mit einem entsprechenden Namen versehen werden. Die Namenseingabe erfolgt über die Tasten des Ober- und Untermanuals (siehe Anhang: Tastaturbelegung).

Beispiel:

Wir benennen jetzt unsere Klangschröpfung und speichern diese unter dem Namen "FANFARE" ab.

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
>	Instrument Editor	In dieser Ebene waren wir zuletzt stehen geblieben. Beachten Sie, daß der Speicherplatz, auf den Sie den neuen Klang gespeichert hatten, im Obermanual angewählt ist.
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
4 x <	Instrument Editor 2, Instrument Name	Wir befinden uns nun in der richtigen Ebene und betätigen:
Enter	Instrument Editor 2, Instrument Name M <u>U</u> SETTE	Im Display erscheint zusätzlich der Klangname, den wir als Grundklang gewählt hatten: MUSETTE. Der erste Buchstabe blinkt und ist nun bereit, geändert zu werden. Laut Tabelle "Tastaturbelegung" (im Anhang) geben Sie den Buchstaben "F" ein.

Ton "D"	Instrument Editor 2, Instrument Name F <u>U</u> SETTE	Im Display ist nun der erste Buchstabe des neuen Namens eingegeben.
>	Instrument Editor 2, Instrument Name F <u>U</u> SETTE	Im Display blinkt nun der zweite Buchstabe und ist bereit, geändert zu werden. Geben Sie nun den Buchstaben "A" ein und so fort. Zweckmäßiger Weise notieren Sie sich die entsprechenden Tasten vorher aus der Tabelle "Tastaturbelegung. Dadurch sparen Sie lästiges hin- und herblättern. Nachdem Sie den letzten Buchstaben eingegeben haben, betätigen Sie den Taster:
Enter	Instrument Editor 2,Delete Instrument !	Diese Ebene überspringen wir mit:
Exit	Instrument Editor 2, Save Instr or Drawbr Select Instrum used: ??.% ??? K	Betätigen Sie nun den Taster, auf den der Klang abgespeichert werden soll. Hinter Select Instrum erscheint dann die entsprechende Taster - Nummer. Betätigen Sie nun:
Enter	Instrument Editor2, Randomize Components	Die neue Klangfarbe ist jetzt gespeichert. Der Klang ist fertig! Durch zweimaliges Betätigen des Tasters "EXIT" gelangen Sie wieder in den Spiel-Mode.

3.12 DELETE INSTRUMENT

Mit diesem Befehl können Sie jede Klangfarbe aus dem Bereich CUSTOM oder MEM CARD löschen.

Hinweis: Bei allen Befehlen, die den freien Speicher verändern, also "DELETE, COPY/MOVE und SAVE" - Befehlen, zeigt das Display den belegten Speicherplatz von Custom oder MEM. CARD an. Der Bereich Custom wird im Display durch einen "*" gekennzeichnet. Der Bereich MEM. CARD ist durch ein "□" gekennzeichnet. Gleichzeitig wird der bereits belegte Speicherplatz in "%" (Prozent), sowie die Größe des Speichers in "K" (Kilobit) angezeigt."

Beispiel:

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
>	Instrument Editor	In dieser Ebene befindet sich der Befehl: Delete Instrument !. Wir bestätigen mit :
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
3 x <	Instrument Editor 2, Delete Instrument !	Wir befinden uns nun in der richtigen Ebene und betätigen:
Enter	Instrument Editor 2, Delete Instrument ! Select Instrum used: ??.% ???K	Wir drücken nun entweder den Taster "CUSTOM" oder "MEM.CARD" im Bereich "MEMORY BANKS", je nachdem, wo wir den Klang löschen möchten, dann den Klangfarbentaster, auf dem der Klang gelöscht werden soll. Wir bestätigen mit:
Enter	Instrument Editor 2, Delete Instrument !	Der Klang ist nun gelöscht.
2 x Exit		Wir befinden uns wieder im Spiel-Mode.

3.13 COPY/MOVE INSTRUMENT

In diesem Mode haben Sie die Möglichkeit, Klänge zwischen CUSTOM-Bereich und MEMCARD-Bereich hin und her zu kopieren. Bei diesem Befehl wird der gesamte Klang, also ICB, Waves, Amplitudenhüllkurven und Frequenzhüllkurven mitkopiert. Hierbei handelt es sich dann um ein **CV-Instrument**. Der interne Orgelcomputer ist nun so intelligent, nur die Komponenten zu kopieren, die nicht schon auf "CUSTOM" oder "MEMCARD" enthalten sind. Dies bedeutet: optimale Speicherausnutzung.

Beispiel:

Wir möchten einen Klang vom "CUSTOM-Bereich" in eine MEMORY CARD kopieren.

Hinweis: Achten Sie darauf, daß die MEMCARD als "INSTRUMENT (CV) + RHYTHM" formatiert wurde. (Siehe Abschnitt "MEMORY CARD")

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
>	Instrument Editor	In dieser Ebene befindet sich der Befehl: Copy/Move Instrument. Wir rufen nun den Klang im "CUSTOM-Bereich" auf, den wir kopieren wollen. Wir bestätigen mit :
Enter	Instrument Editor 2, Randomize Components	Diese Ebenen übergehen wir und betätigen:
2 x <	Instrument Editor 2, Copy/Move Instrument	Wir befinden uns nun in der richtigen Ebene und betätigen:
Enter	Instrument Editor 2, Copy/Move Instrument Select Instrum used : ?? % ???K	Nun drücken wir den Taster "MEM.CARD" im Bereich "MEMORY BANKS", und betätigen den Taster, auf den wir den Klang speichern wollen. Nun bestätigen wir mit:
Enter	Instrument Editor 2, Copy/Move Instrument used : ?? % ???K	Der Klang ist nun kopiert.
2 x Exit		Wir befinden uns wieder im Spiel-Mode.

3.14 SAVE INSTR OR DRAWBR

In dieser Einstellung haben Sie, wie bereits mehrfach erwähnt, die Möglichkeit, einen veränderten Klang abzuspeichern (siehe Beispiele). Weiterhin bietet "Save Instr or Drawbr" die Funktion, **PV-Instrumente** zwischen Custom- und MEM Card - Bereich hin- und her zu kopieren. Beim Abspeichern von PV-Instrumenten wird nur der ICB des Klanges kopiert, nicht die Amplituden, Waves und Frequenzhüllkurven. Der ICB behält sich nur die Nummern der Quell-Komponenten. Achtung: Quell-Komponenten (Klangfarbe, die die entsprechende Klang-Komponente liefert) nicht löschen. Ggf. den Klang als CV-Instrument abspeichern (COPY/MOVE - Befehl). Da das Abspeichern von Instrumenten bereits mehrmals durchgeführt wurde, brauchen wir nun nicht noch einmal darauf einzugehen.

3.15 Drawbar einfrieren

Im Instrument Editor haben Sie auch die Möglichkeit, die beiden Zugriegel-Sätze I und II wahlweise fest oder veränderbar, im Custom-Bereich abzuspeichern. Beim Abspeichern einer Zugriegel-Einstellung fragt Sie das Display, ob Sie die Zugriegel als VARIABLE (variabel) oder als FREEZE (fest) abspeichern möchten.

4.2 BAUDRATE

Die Baudrate ist die Geschwindigkeit, mit der Daten übertragen werden. Baud ist eine Maßeinheit für die Anzahl der Bits, die pro Sekunde übertragen werden. Bei MIDI wurde diese Geschwindigkeit auf 31250 Baud festgelegt. Sollten die Midi-Möglichkeiten noch erweitert werden, wird diese Geschwindigkeit zu langsam sein. Deshalb kann man bei WERSI die MIDI-Schnittstelle schon mit doppelter Geschwindigkeit (62500 = Double MIDI) arbeiten lassen.

Double MIDI wird zur Zeit nur von den WERSI-Instrumenten MK1, EX20, DX10 oder EX10R empfangen.

Sollten Sie die RS232-Schnittstelle der WERSI CD benutzen, wird die Baudrate auf 9600 eingestellt.

Einstellmöglichkeiten:

31250	=	MIDI
62500	=	Doppel - MIDI
9600	=	RS232

4.3 INITIALIZE:

In dieser Ebene können Sie zwei Arten wählen, um die MIDI-Schnittstelle zu initialisieren.

1.STANDARD SETUP

Hierbei werden alle programmierbaren MIDI-Werte auf einen von uns festgelegten Wert gesetzt. Die Werte wurden so ausgesucht, daß Sie mit jedem MIDI-Instrument funktionieren. Die genauen Daten entnehmen Sie bitte aus dem Anhang "MIDI STANDARD SETUP".

2.MEMCARD SETUP

Um nun eigene MIDI-Einstellungen zu sichern, können Sie diese auf der Memory Card abspeichern (siehe Abschnitt "MEMORY CARD"). Um diese Einstellungen wieder abzurufen wählen Sie "MEMCARD SETUP".

4 -4 MIDI INTERFACE WERSI CD BAND II

MIDI Interface Input Setup Control Modul. Wheel On (oder Off)	In dieser Einstellung kann die Information für den VCF-Hand und Vibrato-Hand empfangen werden. Dieser Effekt wirkt nur auf das Obermanual.
MIDI Interface Input Setup Control Pitch Wheel On (oder Off)	Bei On läßt sich die Tonhöhe des Basis-Kanals über das Pitch Wheel des externen Keyboards steuern.
MIDI Interface Input Setup Control Tone Events On (oder Off)	Die Normal-Einstellung ist hier "On". Es werden alle On/Off-Events empfangen (Tonhöhe, Tonlänge, Dynamik). Ist dieser Parameter auf Off geschaltet empfängt die WERSI CD zwar alle Controller-Daten (Instrum. Change, Footswiches usw.), aber sie spielt keine Töne. Durch "EXIT" kommen Sie wieder aus dem MIDI-Control Kreis heraus.
MIDI Interface Input Setup Control Drum Trigger Off (oder On)	Die Normal-Einstellung ist hier "Off". In Einstellung "On" werden die Schlagzeugdaten empfangen. Der Empfangskanal wird unter MAP CHANNEL eingestellt.
MIDI Interface Input Setup Control Channel Volume Off (oder On)	Die Normal-Einstellung ist hier "Off". In Einstellung "On" können die Lautstärke-Informationen pro Kanal empfangen werden.
MIDI Interface Input Setup Control Song Select Off (oder On)	Die Normal-Einstellung ist hier "Off". In Einstellung "On" kann ein Rhythmus oder eine Sequenz über MIDI angewählt werden. Basic Rhythmen 1-24, Custom Speicher 25-48 und der MemCard Speicher über 49-72.
MIDI Interface Input Setup Basis Channel 1 (bis 16)	MIDI-Mode-Nachrichten werden nur auf dem Basic-Channel ausgewertet. So können die Controller "System Exklusiv", "Footswitch left/right", "Touch", "Wheels" nur auf dem Basic Channel empfangen werden. Der Basic Channel läßt sich auf alle 16 Kanäle über den Hall-Regler einstellen.
MIDI Interface Input Setup Omni Mode On (oder Off)	In dieser Ebene kann der OMNI-Mode "On" (= ein) oder "Off" (= aus) geschaltet werden. Ist der OMNI-Mode auf "Off" geschaltet, arbeitet die WERSI CD im Multi-Mode. Der Multi-Mode ist die polyphone Version des MONO-Mode. Die WERSI CD spielt mehrere Kanäle gleichzeitig, jeden polyphon und mit einem eigenen Sound.
MIDI Interface Input Setup Map Channel	Jedem der 16 Empfangskanäle kann ein best. internes Manual zugeordnet werden. In der nachfolgenden Tabelle sind die internen Manuale aufgeführt und erklärt!

Beachten Sie, daß einige MIDI-Funktionen nur auf UPPER DIR empfangen werden können (siehe nachstehende Tabelle).

Tabelle "INTERNE MANUALE MIDI-IN"

Off	Mit dieser Funktion wird der entsprechende Midi-Kanal abgeschaltet.
Upper dir	Ist diese Funktion eingestellt, stehen Ihnen auf diesem MIDI-Kanal die selben Spielfunktionen zur Verfügung, wie auf dem Obermanual der WERSI CD: CHORUS, VOICE II/III ein, TOUCH VIBRATO, PITCH-WHEEL, MODUL.-WHEEL, Fußschalter.
Lower dir	Ist diese Funktion eingestellt, stehen Ihnen auf diesem MIDI-Kanal die selben Spielfunktionen zur Verfügung, wie auf dem Untermanual der WERSI CD: VOICE-SPLIT, VOICE II ein, Harmoniesteuerung des Begleitautomaten etc.
Pedal dir	Ist diese Funktion eingestellt, stehen Ihnen auf diesem MIDI-Kanal die selben Spielfunktionen zur Verfügung, wie auf dem Pedal WERSI CD: CHORUS, VOICE II ein, TIMPANI.
Solo dir	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 3 des Obermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregel, hat aber keine Dynamik. Bei der ATLANTIS SN3 wird die Klangfarbe des Solomanuals mit Dynamik angesprochen.
LSplit dir	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des rechten Manualbereichs im gesplitteten Untermanual.
Drums	Ein mit "Drums" eingestellter Kanal wandelt die empfangenen Ton-Events in Schlagzeuginformationen um. Die entsprechenden Schlagzeuginstrumente werden ab MIDI-Ton-Nummer 36, gemäß der Abbildung im Anhang von Band 3 der Bedienungsanleitung, ausgelöst.
Upper 1	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 1 des Obermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregel.
Lower 1	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 1 des Untermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregel.
Pedal 1	Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 1 des Pedals und auf den entsprechenden Lautstärkeregel.

- Upper 3** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 3 des Obermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregeler.
- Upper 2** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 2 des Obermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregeler.
- Lower 2** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 2 des Untermanuals und auf den entsprechenden Lautstärkeregeler.
- Pedal 2** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe 2 des Pedals und auf den entsprechenden Lautstärkeregeler.
- Bass** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des Selektors "BASS" der Begleitautomatik.
- Accomp. 1** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des Selektors "ACC. I" der Begleitautomatik.
- Accomp. 2** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des Selektors "ACC. II" der Begleitautomatik.
- Accomp. 3** Der so eingestellte Empfangskanal wirkt auf die Klangfarbe des Selektors "ACC. III" der Begleitautomatik.
- Sequence 1** Dieses virtuelle Manual wird in erster Linie für den Sequenzer benutzt. Sie sind natürlich in der Lage, dieses Manual über MIDI anzusprechen.
- Sequence 2** Dieses virtuelle Manual wird in erster Linie für den Sequenzer benutzt. Sie sind natürlich in der Lage, dieses Manual über MIDI anzusprechen.
- Sequence 3** Dieses virtuelle Manual wird in erster Linie für den Sequenzer benutzt. Sie sind natürlich in der Lage, dieses Manual über MIDI anzusprechen.
- Sequence 4** Dieses virtuelle Manual kann über MIDI angesprochen werden.

4.5 MIDI - OUTPUT SETUP

In diesem Mode können Sie alle MIDI-OUT-Einstellungen vornehmen, die Sie für Ihre individuelle MIDI-Anwendung benötigen.

Nachfolgend führen wir alle möglichen Einstellungen mit kurzen Erläuterungen auf. Welche Parameter für Sie interessant sind, entscheiden Sie bitte aufgrund Ihrer eigenen MIDI-Anwendung. Wie Sie durch die verschiedenen Ebenen steppen, wurde bereits an mehreren Beispielen erläutert (ggf. ein Beispiel wiederholen).

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
MIDI Interface Output Setup Enable On (oder Off)	Hier können Sie wählen, ob MIDI-Informationen gesendet werden sollen (On = ein) oder nicht (Off = aus).
MIDI Interface Output Setup Control	Unter dieser Einstellung können Sie verschiedene MIDI-Control-Parameter einstellen. Dazu "Enter" betätigen.
MIDI Interface Output Setup Control Syst Exclusive On (oder Off)	Nach nochmaligem Betätigen von "Enter" kann gewählt werden, ob System-Exclusive Daten gesendet werden sollen (On = ein) oder nicht (Off = aus).
MIDI Interface Output Setup Control External Sync On (oder Off)	Möchten Sie ein anderes Rhythmusgerät mit dem WERSImatic der WERSI CD verbinden und synchronisieren, wird dieser Parameter auf On (ein) geschaltet. Bei dieser Betriebsart sendet das WERSImatic den Startimpuls und die MIDI-CLOCK-Signale an ein angeschlossenes Rhythmusgerät, das MIDI-CLOCK empfangen können muß. Möchten Sie das WERSImatic mit einem anderen Rhythmusgerät steuern, muß die WERSI CD den MIDI-CLOCK empfangen (siehe Input Setup).
MIDI Interface Output Setup Control Instr Change On (oder Off)	Hier entscheiden Sie ob Instrumenten-Wechsel gesendet werden. So können Sie mit den Tastern der WERSI CD z. B. einen Expander umregistrieren. Da die MIDI-OUT-Nummern frei programmierbar sind, beachten Sie den Abschnitt "Map Instruments".
MIDI Interface Output Setup Control Foot Switch On (oder Off)	Möchten Sie Fußschalter-Informationen der WERSI CD senden, wird dieser auf "On" gestellt.
MIDI Interface Output Setup Control Touch On (oder Off)	Kann das angeschlossene Keyboard AFTER TOUCH Informationen empfangen (z.B. MK1), können Sie hier wählen, ob die WERSI CD diese Information sendet oder nicht.

<p>MIDI Interface Output Setup Control Modul.Wheel On (oder Off)</p>	<p>Ist diese Funktion eingeschaltet, wird die Information des VCF-Schiebereglers als MIDI-WHEEL-2 gesendet.</p>
<p>MIDI Interface Output Setup Control Pitch Wheel On (oder Off)</p>	<p>Bei On läßt sich der Wert des Pitch-Bend-Schiebereglers als MIDI-WHEEL-1 senden.</p>
<p>MIDI Interface Output Setup Control Tone Events On (oder Off)</p>	<p>Die Normal-Einstellung ist hier "On". Es werden alle On/Off-Events gesendet (Tonhöhe, Tonlänge, Dynamik). Ist dieser Parameter auf Off geschaltet, sendet die WERSI CD zwar alle Controller-Daten (Instrum. Change, Footswitches usw.), aber sie sendet keine Töne. Durch "EXIT" kommen Sie wieder aus dem MIDI-Control Kreis heraus.</p>
<p>MIDI Interface Output Setup Control Drum Trigger Off (oder On)</p>	<p>Die Normal-Einstellung ist hier "Off". In Einstellung "On" werden die Schlagzeugdaten gesendet. Der Sendekanal wird unter MAP CHANNEL eingestellt.</p>
<p>MIDI Interface Output Setup Control Channel Volume Off (oder On)</p>	<p>Die Normal-Einstellung ist hier "Off". In Einstellung "On" können die Lautstärke-Informationen pro Kanal gesendet werden.</p>
<p>MIDI Interface Output Setup Control Song Select Off (oder On)</p>	<p>Die Normal-Einstellung ist hier "Off". In Einstellung "On" kann der Song-Select über MIDI gesendet werden. Basic Rhythmen 1-24, Custom Speicher 25-48 und der MemCard Speicher über 49-72.</p>
<p>MIDI Interface Output Setup Map Channel</p>	<p>Jedem der 16 Sendekanäle kann ein best. internes Manual zugeordnet werden, auf dem die WERSI CD MIDI-Informationen senden soll. In der Tabelle "INTERNE MANUALE MIDI OUT" sind die Möglichkeiten aufgeführt und erklärt:</p>
<p>MIDI Interface Output Setup Map Instruments</p>	<p>In dieser Ebene stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:</p> <p>a) "Standard OUT 1:1" Die Voice-Nummern sind standardmäßig festgelegt. Im Anhang "MIDI-VOICE-NUMBERS" können Sie diese Standard-Konfiguration nachlesen.</p> <p>b)"Expander OUT (free)" Die im Bereich "Custom" frei festgelegten MIDI-OUT-Nummern (siehe auch "3.10 MIDI-OUT-NUMBER") werden gesendet.</p>

Tabelle "INTERNE MANUALE MIDI OUT"

Off	Mit dieser Funktion wird das entsprechende Manual abgeschaltet.
Upper	Das Obermanual sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Lower	Das Untermanual sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Pedal	Das Pedal sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Solo Man	Das Solomanual sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal. Nur ATLANTIS SN3.
Lo Split	Der rechte Bereich des gesplitteten Untermanuals wird auf dem so eingestellten Midi-Kanal gesendet.
WersiChord	Die Akkordtöne des Wersichord werden auf dem so eingestellten Midi-Kanal gesendet.
Bass	Der Bass der Begleitautomatik sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Accomp. 1	Der ACC. I der Begleitautomatik sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Accomp. 2	Der ACC. II der Begleitautomatik sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Accomp. 3	Der ACC. III der Begleitautomatik sendet auf dem so eingestellten MIDI-Kanal.
Sequence 1	Spielt der Sequenzer auf diesem Kanal, werden die Töne über MIDI gesendet.
Sequence 2	Spielt der Sequenzer auf diesem Kanal, werden die Töne über MIDI gesendet.
Sequence 3	Spielt der Sequenzer auf diesem Kanal, werden die Töne über MIDI gesendet.
Sequence 4	Nicht aktiv.
Drums	Ein mit "Drums" eingestellter Kanal wandelt die gesendeten Ton-Events in Schlagzeuginformationen um. Die entsprechenden Schlagzeuginstrumente werden ab MIDI-Ton-Nummer 36, gemäß der Abbildung im Anhang der Bedienungsanleitung, ausgelöst.

4.6 MASTER MODE (Silent)

In diesem Mode werden nur die Tastaturen der WERSI CD als MIDI-Informationen gesendet. Sind keine anderen MIDI-Geräte angeschlossen, bleibt die Orgel stumm. Diese Einstellung ist überwiegend für den Betrieb mit MIDI-Controllern gedacht.

4.7 OUTPUT DUMP

Hier besteht die Möglichkeit, den Speicherinhalt Ihrer WERSI CD als System Exclusive Daten auf einem Atari 1040 ST, unter Zuhilfenahme des WERSI-Software-Programms MULTITRACK 24 ST, zu speichern. Folgende Bereiche lassen sich getrennt senden:

Custom Panel	Alle Klangfarben und Total Presets des Custom Bereichs.
MemCard total	Der gesamte Speicherinhalt einer eingesteckten Memcard, unabhängig von deren Inhalt.
WERSIMATIC total	Alle Rhythmen/Sequenzen des Custom-Bereichs im WERSImatic.

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
------------------------	------------------

MIDI Interface Output Dump Custom Panel	Hier können Sie wählen, welcher der drei möglichen Bereiche gesendet werden soll. Wird diese Einstellung mit "Enter" bestätigt, ändert sich das Display wie folgt:
--	--

MIDI Interface Output Dump+Check Custom Panel	?????? Nibbles TX
--	-------------------

Nun wird der angewählte Speicherbereich ausgelesen; die Anzahl der gesendeten Nibbles wird im Display mitgezählt. Das "TX" hinter Nibbles steht für Transmit (= Senden). Hinter "Dump" erscheint die Anzeige "+CHECK". Ist die Übertragung beendet, können die Computer-Daten zum Gegen-Check zurück gesendet werden. Dabei wechselt "TX" in "RX" (R = Receive, engl. Empfangen) und die Anzahl der Nibbles wird nur verglichen, nicht gespeichert.

Stimmt die Anzahl bei diesem Check nicht überein, zeigt das Display eine Fehlermeldung, der EXIT-Taster blinkt. Befindet sich die Orgel nicht mehr im CHECK-Mode, wird in jedem Fall empfangen (auch Fehlerhafte Daten), es erfolgt keine Fehlermeldung. Daher nach jedem Auslesen kurz einen CHECK durchführen. Ist ein Ein-/Auslese-Vorgang beendet, erscheint hinter der Anzahl der Nibbles ein "!".

Hinweis: Beim Senden der Daten vom Computer zur Orgel ist darauf zu achten, daß im Input Setup die Funktion SYST EXCLUSIVE auf On eingestellt ist. Der Orgelcomputer ordnet die empfangenen Daten automatisch dem Richtigen der drei Bereiche zu. Daher brauchen beim INPUT in die Orgel keine weiteren Einstellungen vorgenommen werden.

Beispiel:

Wir haben einen Expander EX 20 angeschlossen (WERSI CD MIDI-OUT - EX 20 MIDI-IN). Von der WERSI CD möchten wir nun nur das Obermanual über MIDI-Kanal 1, das Untermanual über MIDI-Kanal 2 senden; d.h. mit Ober- Und Untermanual die entsprechenden Klangfarben des Expanders spielen.

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
2 x >	MIDI Interface	Wir befinden uns nun in der MIDI-Programmier-Ebene und bestätigen mit:
Enter	MIDI Interface BAUDRATE	Wir gehen davon aus, daß die Baudrate richtig eingestellt ist und gehen weiter:
3 x >	MIDI Interface Output Setup	Hier wollen wir Änderungen vornehmen und bestätigen mit:
Enter	MIDI Interface Output Setup Enable	Diese Einstellung übergehen wir durch Betätigen von:
2 x >	MIDI Interface Output Setup Map Channel	Da wir hier Änderungen vornehmen wollen, bestätigen wir mit:
Enter	MIDI Interface Output Setup Map Channel Upper ==>	Hier können wir nun den Sendekanal für das Obermanual (UPPER) eingeben. (Mit den Pfeiltastern könnten Sie hier auch die anderen Manuale anwählen). Da Obermanual automatisch angewählt ist, betätigen wir nochmals:

Enter MIDI Interface Output Setup
Map Channel Upper ==> (Kanaleinstellung)

Es erscheint im Display hinter dem Pfeil eine Kanaleinstellung ("CH 1 ...16 oder Off"). Ggf. "<" oder ">" betätigen, bis CH 1 im Display erscheint, da wir das Obermanual ja über Kanal 1 senden wollen. Danach bestätigen wir mit:

Enter MIDI Interface Output Setup
Map Channel Lower ==>

Es erscheint im Display "LOWER" für UNTERMANUAL. Da wir ebenfalls das Untermanual senden möchten, bestätigen wir:

Enter MIDI Interface Output Setup
Map Channel Lower ==> (Kanaleinstellung)

Im Display erscheint hinter dem Pfeil eine Kanaleinstellung. Ggf. "<" oder ">" betätigen, bis CH 2 im Display erscheint, da wir das Untermanual ja über Kanal 1 senden wollen. Danach bestätigen wir mit:

Enter MIDI Interface Output Setup
Map Channel Pedal ==>

Pedal schalten wir mit den Pfeiltastern auf "Off". Genauso verfahren wir mit den übrigen "internen Manualen". Wenn diese dann alle auf "Off" eingestellt sind, betätigen Sie:

4 x Exit

und befinden sich wieder im Spiel-Mode.

5.0 SYSTEM PARAMETER

Hier werden verschiedene Standard - Einstellungen der Orgel vorgenommen.

Nachfolgend führen wir alle möglichen Einstellungen mit kurzen Erläuterungen auf. Welche Parameter für Sie interessant sind, entscheiden Sie bitte aufgrund Ihrer eigenen Anwendung. Wie Sie durch die verschiedenen Ebenen steppen, wurde bereits an mehreren Beispielen erläutert (ggf. ein Beispiel wiederholen).

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
System Parameter Poly Pedal (Preset) On (oder Off)	Hier entscheiden Sie, ob das Pedal polyphon oder monophon gespielt wird. Achtung: Dieser Mode läßt sich in den Presets mit abspeichern.
System Parameter Footsw. from Preset On (oder Off)	Ist diese Funktion auf On geschaltet, werden bei Preset-Anwahl die abgespeicherten Fußschalter-Einstellungen aufgerufen.
System Parameter LMSplit Mode Preset On (oder Off)	Ist diese Funktion auf "On" geschaltet, wird bei Preset-Anwahl nur dann der Splitpunkt eingeschaltet, wenn im Preset der Taster "Split" abgespeichert wurde. Bei "Off" bleibt die Funktion "Split" immer an, auch wenn in den Presets kein "Split" programmiert wurde.
System Parameter LMSplit Note Preset On (oder Off)	Ist diese Funktion auf "On" geschaltet, wird bei Preset-Anwahl der abgespeicherte Splitpunkt aufgerufen.
System Parameter Pedal=30, Footsw.=3 On (oder Off)	Ist diese Funktion auf "ON" geschaltet, ermöglicht der Orgelcomputer den Einsatz eines Pedals mit bis zu 30 Tasten und die Verwendung von 3 Fußschaltern. In der Einstellung "OFF" (Standardeinstellung) können 7 Fußschalter getrennt programmiert und ein Pedal mit bis zu 25 Tasten eingesetzt werden.

System Parameter Second Registers
On (oder Off)

Ist diese Funktion auf "On" geschaltet, können über die Klangfarben-Taster weitere Klangfarben angewählt werden; diese Sounds werden durch zweimaliges Betätigen des jeweiligen Klangfarben-Tasters angewählt, und lassen sich auch in den Total Presets abspeichern. Welche Klangfarben zusätzlich angewählt werden können, entnehmen Sie bitte Band I, 2.4 "Die Register".

System Parameter WV Speed shift slow
On (oder Off)

Auch das Wersivoice der WERSI CD hat den bekannten Anlauf- bzw. Abbremsseffekt von rotierenden Lautsprechern. Ist dieser Mode "On"(= ein), hören Sie beim Wechsel "schnell ==> langsam" den Abbremsseffekt, beim Wechsel "langsam ==> schnell" den Anlaufeffekt.

System Parameter Cancel bevor Run
On (oder Off)

Ist dieser Parameter auf "On" (= ein) geschaltet, hat er folgenden Effekt: ein noch nicht abgeklungener Ton wird abgeschaltet, sobald ein neuer Ton gleicher Tonhöhe gestartet wird. Steht der Parameter auf "Off" (= aus), klingt ein Ton vollständig aus, auch wenn ein neuer Ton gleicher Tonhöhe gestartet wurde; die Töne überlappen.

System Parameter Solovoice delayed
On (oder Off)

Ist der Parameter auf "On" (= ein) geschaltet, werden die tieferen Töne eines Akkordes nicht sofort, sondern erst nach einer kurzen Verzögerung, in der Lautstärke abgesenkt.

System Parameter Touch Sensitivity
Level = 16 Actual Touch = 0 %

In dieser Ebene wird eingestellt, wie fest man auf die Manualtaste drücken muß, um die Touch-Funktion zu starten (1 = fest drücken...16 = schwach drücken). Der Wert hinter "Actual Touch" zeigt die aktuelle Druckstärke an, wenn Sie eine Obermanualtaste niederdrücken. Dieser Wert wird jedoch erst angezeigt, wenn der Hallregler einmal bewegt wurde. Sie brauchen eine "LEVEL"-Einstellung nicht mit "Enter" zu bestätigen; Sie können diese Ebene sofort mit "Exit" verlassen.

System Parameter Cancel Upper II+III
On (oder Off)

Ist dieser Parameter auf "On" (= ein) geschaltet, löscht eine Umregistrierung im Obermanual die Funktionen: VOICE Chorus, Voice II/III ein.

System Parameter Select Reverb Type
DH 11 oder DH 100

Je nachdem, welches der beiden Hall-Systeme Sie in Ihrer WERSI CD einsetzen, müssen Sie der Orgel an dieser Stelle den eingebauten Hall mitteilen, um alle Einstell-Möglichkeiten nutzen zu können.

System Parameter Manual Detune Preset
+UM1 -UM2 -UM3 +SOLO -LM1 -LM2 -LSp -Ped

Hier läßt sich einstellen auf welche Manuale der Hawai-, Fiddle- oder Custom-Detuning-Effekt wirken soll.

UM 1-3 = Upper Manual 1-3 (Obermanual 1-3)

SOLO = Solo Manual (3. Manual, nur Atlantis SN 3)

LM 1-2 = Lower Manual 1-2 (Untermanual 1-2)

LSp = rechte Manualhälfte bei Untermanual-Split

Ped = Pedal

Mit einem der beiden Pfeiltaster wird das gewünschte Manual angewählt. Mit dem Taster "Center" wird nun der Effekt für das entsprechende Manual ein- oder abgeschaltet ("- = aus, "+" = ein). Um die Einstellung auch nach dem Ausschalten zu erhalten, muß sie in einem Preset gespeichert werden. Hinweis: Die Einstellung "SOLO" wirkt nur für das 3. Manual der ATLANTIS SN 3.

System Parameter Set Footsw. Detune
Start = \pm 253 Cents Speed = 20-Hold ms

Ist einer der drei Fußschalter auf "Free Tuning" programmiert, so läßt sich hier der Bereich und die Geschwindigkeit einstellen, in der ein Ton nach Fußtaster-Betätigung gezogen wird. Die Eingaben erfolgen über den Digital-Hallregler.

System Parameter Pitch Bend all Upper
On (oder Off)

Hier können Sie wählen, ob der Pitch-Schieberegler nur auf den Selektor I des Obermanuals wirken soll (Off-Einstellung), oder ob er auf alle drei Selektoren des Obermanuals wirkt (On-Einstellung). Diese Einstellung kann in den Total Presets mit abgespeichert werden.

System Parameter System Initialize

Hier können Sie zwischen 2 Initialisierungsarten wählen:

Standard Parameter:
RAM Format, Data lost:

Standardeinstellungen gem. Anhang: Standard-Parameter Initialisierung des frei programmierbaren Klangspeichers der Orgel. Klangdaten gehen dabei verloren.

6.0 MEMORY CARD

Zur Klang/Rhythmusweiterung und -verwaltung bietet WERSI ROM- und RAM-Memory Cards an, deren Angebot ständig erweitert wird. (Beachten Sie unsere ständigen Informationen).

R O M = **R**ead **O**nly **M**emory (Nur Lesespeicher, kann nicht überschrieben werden)

R A M = **R**andom **A**ccess **M**emory (Speicher mit beliebigem Zugriff, kann gelöscht werden)

Bevor wir uns mit den einzelnen Kopier-Vorgängen näher beschäftigen, müssen wir uns zunächst noch mit einigen Eigenschaften der Memory Card auseinandersetzen. Beachten Sie auch die bei den Memory Cards beiliegenden Bedienungshinweise.

ROM-Memory Card

Hierbei wird zwischen zwei Arten von Memory Cards unterschieden.

1. Memory Cards mit Sounds + Total Presets.
2. Memory Cards mit Rhythmen und Begleitungen.

RAM-Memory Card

Die frei programmierbaren Memory Cards sind für Sound und Rhythmus zu verwenden. Hier werden verschiedene Speicherkapazitäten (in Kilobit) angeboten. Beachten Sie dazu den jeweiligen Memory Card - Aufdruck. Bevor Sie mit einer RAM-Memory Card arbeiten können, beachten Sie die beiliegenden Hinweise.

- Batterie-Pufferung

Bekanntlich verliert ein RAM bei Ausfall der Versorgungsspannung seinen Inhalt. Um dies zu verhindern, wird jede RAM-Memory Card mit einer Batterie bestückt, welche das RAM ca. 2 Jahre vor Datenverlust schützt. Damit die bei jedem RAM beiliegende Batterie sich nicht entleert (z.B. durch Lagerung), wird die Batterie erst von Ihnen bei tatsächlichem Bedarf eingesetzt. (Eine ausführliche Anleitung liegt jeder RAM-Card bei).

Um eine neue Batterie bei Bedarf auszuwechseln, gehen Sie wie folgt vor:

- Orgel einschalten.
- MemCard einschieben.
- Batterie aus der MemCard heraus nehmen.
- Neue Batterie einlegen.
- Fertig.

Entsprechende Batterien können über WERSI bezogen werden.

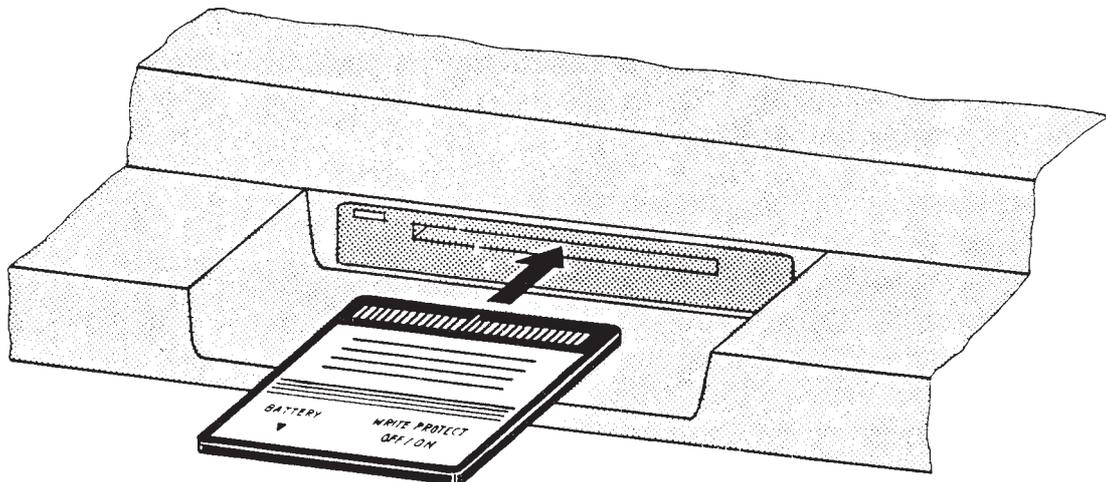
- "WRITE PROTECT ON/OFF" (Überschreibschutz ein/aus)

Durch einen Schalter am Memory Card-Gehäuse kann die Memory Card gegen versehentliches Überschreiben, und damit gegen den Verlust des Speicherinhaltes, geschützt werden (Stellung On = WRITE PROTECT ein). Falls der Speicher bewußt überschrieben werden soll, muß der Schiebeschalter in die andere Stellung gebracht werden (Off = WRITE PROTECT aus).

HINWEIS: Batterie und Überschreibschutz-Schalter gibt es nur bei der RAM-Memory Card, **nicht** bei einer ROM-Memory Card.

Nachdem Sie dann die Memory Card vorschriftsmäßig vorbereitet haben, muß sie entsprechend ihrer Verwendung eingerichtet, formatiert werden. Zur Zeit haben Sie die Möglichkeit, das Klangfarben-/Preset-RAM (Bereich Custom der Orgel), oder das Rhythmus-RAM (Bereich Custom des WERSIMATIC) komplett zu speichern und wieder komplett in die Orgel zu laden (Dump Type). Oder Sie speichern/laden einzelne Rhythmen oder Klänge.

Hinweis: Ist das RAM (Bereich Custom) Ihrer WERSI CD noch nicht initialisiert (Neuaufbau, Systemabsturz etc.), dieses zunächst durchführen, um Total Presets oder einzelne Klangfarben überhaupt programmieren zu können. Siehe dazu Abschnitt 5.0 "SYSTEM PARAMETER - SYSTEM INITIALIZE".



TIP: Um ein blitzschnelles Einladen der MemCard zu ermöglichen (z.B. im Bühneneinsatz), brauchen Sie sich nicht schrittweise bis zur "Memory Card"-Ebene durchzutoggeln. Wenn Sie sich in einer der 11 Haupt-Programmirebenen befinden, genügt ein Druck auf "Center", das Display wechselt auf "Memory Card". Nochmal "Center", und Sie befinden sich in der Ebene "Voice Panel Copy All"; eine Instr (CV) -Memory Card kann eingelesen werden.

Die MEMORY CARD - Programmierungsebenen

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
Memory Card Set MemCard Label	Hier können Sie jeder RAM-Memory Card einen eigenen, beliebigen Namen geben, der immer dann erscheint, wenn Sie die Card in den Card-Schacht stecken. Ein solcher Name kann bis zu 40 Zeichen lang sein. Eingabe der Buchstaben und Zeichen erfolgt über die Manuale; weiterschalten zum nächsten Zeichen mit ">", zurückgehen mit "<". Nach Eingabe der kompletten Bezeichnung den Namen mit "Enter" bestätigen. Dieser Name kann jedoch erst <u>nach</u> dem Formatieren der Memory Card eingegeben werden.
Memory Card Format MemCard new	In dieser Ebene wird die Memory Card entsprechend Ihrer Verwendung formatiert. Dazu werden die entsprechenden Unterebenen angewählt:
Memory Card Format MemCard new Dump Type MemCard	Wird die Memory Card als "Dump Type" -Card formatiert, kann der gesamte, frei programmierbare Rhythmus- oder Klang/Preset-Speicher der Orgel (Bereich Custom) auf diese Memory Card gespeichert werden; nicht jedoch einzelne Rhythmen und Sounds/Presets.
Memory Card Format MemCard new Dump Type MemCard SizeK-Bit	Haben Sie sich für diese Art der Formatierung entschieden und bestätigt, müssen Sie nun die Speicherkapazität der Memory Card lt. Aufdruck eingeben. Im Display wählen Sie die möglichen Größen (Size): 128 K-Bit, 256 K-Bit, 512 K-Bit, 1024 K-Bit und 2048 K-Bit.
Memory Card Format MemCard new Instr (CV) + Rhythms	Eine andere Möglichkeit ist die Formatierung als Instrument (CV) und Rhythmus Card. Hierbei können Sie wahlweise aus dem Klangfarben/Preset-Speicher oder dem Rhythmus-Speicher, einzelne Rhythmen, Sounds oder Presets auf diese Memory Card speichern, und natürlich auch in dieser Form wieder in die Orgel einladen (siehe INSTRUMENT EDITOR). Es können bei Sounds alle Komponenten eines Klanges gespeichert werden (CV-INSTRUMENT). Genauso können aber auch PV-Instrumente gespeichert werden. Haben Sie sich für diese Formatierung entschieden (ENTER), müssen Sie noch die Größe der MEM CARD eingeben (siehe Aufdruck).

Memory Card Format MemCard new
Instr (PV) + Rhythms

Diese Art der Formatierung gibt Ihnen wieder die Gelegenheit Rhythmen, Sounds und Presets einzeln auf eine MEM CARD zu speichern. Einziger Unterschied zur vorherigen Formatierung: hier wird beim Abspeichern von Sounds nicht der gesamte Klang gespeichert, sondern nur der ICB (PV-INSTRUMENTS). Die Waves, Amplituden- und Frequenzhüllkurven werden nicht mit abgespeichert, sondern stehen nur als Zeiger im ICB (siehe INSTRUMENT EDITOR). Somit können Sie Speicherplatz sparen. Haben Sie sich für diese Formatierung entschieden (ENTER), müssen Sie noch die Größe der MEM.CARD eingeben (siehe Aufdruck).

Memory Card Write to MemCard

Hier können Sie den gesamten Inhalt der CUSTOM-Bereiche (Sounds/Presets,Rhythmen), sowie die MIDI-Einstellungen auf eine MEM.CARD speichern. **Achtung:** Dies funktioniert nur, wenn die MEM CARD als DUMP TYPE MEM CARD formatiert wurde (Ausnahme: "VOICE PANEL COPY ALL"). Diese Ebene ist noch einmal in vier Bereiche unterteilt.

Memory Card Write to MemCard
Voice Panel Dump

Wird diese Einstellung mit Enter bestätigt, speichert Ihre WERSI CD alle Sounds und Presets (CUSTOM BEREICH) auf die MEM.CARD.

Memory Card Write to MemCard
WERSIMATIC Dump

Wird diese Einstellung mit Enter bestätigt, speichert Ihre WERSI CD alle Rhythmen und Sequenzen (CUSTOM BEREICH) auf die MEM CARD.

Memory Card Write to MemCard
Voice Panel Copy all

Hier bietet sich die Möglichkeit, alle Klangfarben des Custom-Bereichs und die Total Presets auf eine MEM CARD zu speichern. Dazu muß die MEM CARD als "Instr (CV) + Rhythms" formatiert sein. Alle Sounds/ Presets werden solange nacheinander gespeichert, bis die MEM.CARD voll ist. Reicht der Speicherplatz nicht, so erscheint die Fehlermeldung: DEVICE FULL, WRITE IMPOSSIBLE. Die MEM. CARD enthält aber trotzdem die bis dahin gespeicherten Klangfarben. Die Sounds/Presets können nun über den Taster MEM.CARD im Bereich MEMORY BANKS direkt von der Memory Card abgerufen werden.

Memory Card Write to MemCard
MIDI Parameter Setup

Wird diese Einstellung mit Enter bestätigt, speichert Ihre WERSI CD die gesamten MIDI-Parameter auf die MEM CARD.

Memory Card Read from MemCard

Hier lassen sich die MEM CARDS, die mit der Einstellung "WRITE to MEMCARD" gespeichert sind, wieder in die CUSTOM-Bereiche der WERSI CD einladen. Da die Einstellung MIDI PARAMETER SETUP nur im MIDI INITIALIZE (Abschnitt 4.2) abgerufen werden kann, ist diese Ebene nur dreimal unterteilt.

Memory Card Read from MemCard
Voice Panel Dump

Hier werden alle Sounds und Presets einer MEM CARD in den CUSTOM-Bereich der WERSI CD geladen.

Memory Card Read from MemCard
WERSIMATIC Dump

Hier werden alle Rhythmen und Sequenzen einer MEM CARD in den CUSTOM-Bereich WERSIMATIC der WERSI CD geladen.

Memory Card Read from MemCard
Voice Panel Copy all

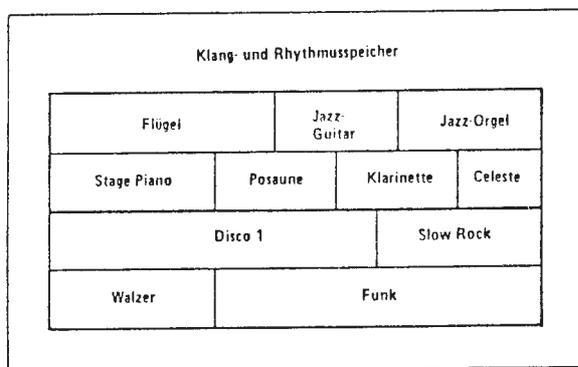
Mit diesem Befehl werden Sounds/Presets in die WERSI CD geladen, die mit dem gleichnamigen Befehl unter "WRITE to MEMCARD" abgespeichert wurden. Während des Einlesens zeigt das Display die Anzahl der geladenen Klangfarben an.

Memory Card Write protected
On oder Off

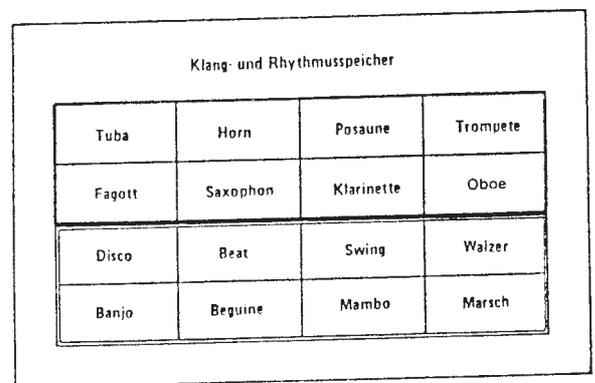
Wie Sie schon wissen, kann die MEM CARD mit dem Schalter "WRITE PROTECT" vor dem Überschreiben geschützt werden (Hardware). Hier haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, Ihre MEM CARD mit Hilfe der Software vor dem Überschreiben zu schützen. On = ein/Off = aus.

TUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG ACHTU

Wieviel Sounds, Rhythmen oder Sequenzen Sie auf eine MEMCARD speichern können, hängt in starkem Maße davon ab, wieviel Speicherplatz die einzelnen Sounds, Rhythmen oder Sequenzen brauchen. Bei den bisherigen Orgelgenerationen wie Delta, Beta oder Omega verfügte jeder Sound oder Rhythmus über eine feste Speichergröße. In der WERSI CD sind wir nun einen Schritt weiter gegangen. Wir können jedem Sound oder Rhythmus den Speicherplatz geben, den er tatsächlich benötigt. Es wird also kein Speicherplatz mehr verschenkt. Der Klang FLÜGEL benötigt z.B. wesentlich mehr Speicherplatz, als der Sound JAZZ GUITAR 1. Die dynamische Speicherverwaltung in Ihrer WERSI CD ist jetzt in der Lage, jedem Klang und jedem Rhythmus (oder jeder Sequenz) nur den Speicherplatz zur Verfügung zu stellen, der tatsächlich benötigt wird.



dynamische Speicherverwaltung



starre Speicherverwaltung

Die Speicherverwaltung hat zur Folge, daß nicht immer die gleiche Anzahl an Klängen/Rhythmen gespeichert werden kann. Werden z.B. viele "dicke" Klänge abgespeichert, ist der Speicherplatz schneller belegt. Folge ist, daß nicht mehr alle 51 Klangfarben-Taster (Custom) belegt werden können. Oder es können keine 24 Sequenzen in den Rhythmus-Speicher geladen werden.

Da PV-Klangfarben nur auf die Klangkomponenten anderer Klänge zeigen, und daher nicht speicherintensiv sind, kann bei gemischter Anwendung von PV's und CV's der vorhandene Speicherplatz sinnvoll und optimal ausgenutzt werden.

Der Custom - Bereich für Klangfarben und Total Presets hat einen Speicherplatz von 512 K-Bit. Je nach Ausnutzung des RAM's können Sie die Klangfarben auf eine 256 K-Bit große Memory Card abspeichern, sind mehr als 50 % belegt, benötigen Sie eine 512 K-Bit Memory Card.

Wieviel Speicherplatz im Klangfarben-RAM von CUSTOM oder MEM CARD belegt ist, erfahren Sie jedesmal beim Abspeichern eines Klanges. Der Wert wird im Display angezeigt. **Ist der Klangfarben-Speicher über 50 % belegt, versuchen Sie bitte nicht, diesen auf eine 256 K-Bit Memory Card zu speichern. Eine so gespeicherte Memory Card muß neu formatiert werden.**

Der RAM - Speicherplatz von Rhythmen und Sequenzen ist 256 K-Bit groß. Hier kommen Sie immer mit einer 256 K-Bit Memory Card aus. Wie Sie den belegten Speicherplatz kontrollieren können, erfahren Sie in Band 3 der Bedienungsanleitung "WERSImatic Programmierung".

Beispiel:

Wir möchten die Presets und Sounds des CUSTOM-Bereiches auf eine MEM CARD speichern (Dump Type MemCard). Die MEM CARD benutzen wir zum ersten Mal. Die Größe beträgt 256 K-Bit.

Wir nehmen nun die schon mit der Batterie vorbereitete RAM MEMCARD, und schieben diese **mit den Kontakten nach oben** in den MEMCARD-Schacht. Die LED-Anzeige am MEMCARD-Schacht zeigt rot, und das Display bringt die Fehlermeldung 23. Achten Sie darauf, daß der WRITE PROTECT - Schalter auf Off steht:

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
4 x >	Memory Card	Wir befinden uns nun in der MEMORY CARD-Ebene und bestätigen mit:
ENTER	Memory Card Set MemCard Label	Diese Einstellung überspringen wir und betätigen:
1 x >	Memory Card Format MemCard new	Da wir unsere MEMCARD neu formatieren wollen, bestätigen wir mit:
Enter	Memory Card Format MemCard new Dump Type MemCard	Wir haben nun die gewünschte Art der Formatierung erreicht und betätigen:
Enter	Memory Card Format MemCard new Dump Type MemCard Size 128 K-Bit	Hier stellen wir die Größe der MEMCARD ein. Unsere Beispiel MEMCARD ist 256 K-Bit groß; um diesen Wert einzustellen, betätigen wir:
1 x >	Memory Card Format MemCard new Dump Type MemCard Size 256 K-Bit	Die gewünschte Einstellung ist erreicht, wir betätigen zum Formatieren:
Enter	Memory Card Format MemCard new	Die MEMCARD ist nun formatiert. Die LED-Anzeige neben dem MEMCARD-Schacht wechselt von Rot auf Grün. Jetzt können wir die Pesets und Sounds abspeichern. Dazu betätigen wir:
1 x >	Memory Card Write to MemCard	Da wir zur MEMCARD schreiben wollen, bestätigen wir mit:
Enter	Memory Card Write to MemCard Voice Panel Dump	Jetzt haben wir den Befehl zum Abspeichern erreicht, und betätigen:

Enter Memory Card Write to MemCard
Voice Panel Dump

Das Display zeigt für ein paar Sekunden: DATA TANSFER : BUSY
In dieser Zeit werden die Daten übertragen. Die MEMCARD ist nun fertig beschrieben. Es fehlt nur noch Ihre persönliche Display - Anzeige, die immer dann erscheint, wenn Sie die MEMCARD einstecken. Dazu betätigen wir:

Exit Memory Card Write to MemCard

Wir verlassen nun den Bereich "Write to MemCard" und betätigen:

2 x < Memory Card Set MemCard Label

In diese Ebene möchten wir und betätigen:

Enter Memory Card Set MemCard Label
█

Der blinkende Cursor zeigt Ihnen, daß Sie nun Buchstaben oder Zahlen über die Tastatur eingeben können (siehe Anhang: Tastatur Belegung). Mit < und > erreichen Sie die anderen Stellen des Display's. Nachdem Sie den gewünschte Namen geschrieben haben, bestätigen wir mit:

Enter Memory Card Set MemCard Label

Der Name ist nun auf der MEMCARD gespeichert. Um in den Spielmode zurück zu kehren, betätigen wir:

2 x Enter

Wir befinden uns im Spiel-Mode.

Sie haben nun Ihrer Memory Card einen Namen gegeben. Schalten Sie den "Write Protect" - Schalter an der Memory Card auf "On" (= ein), damit Sie aus Versehen nichts mehr löschen können. Ziehen Sie die Memory Card aus dem Schacht, und schieben Sie diese anschließend direkt wieder ein. Im Display können Sie nun für ca. 6 Sekunden den Namen Ihrer Memory Card lesen.

7.0 FOOTSWITCHES

Die WERSI CD ist in verschiedenen Ausführungen erhältlich. Bei Standmodellen ist das Fußschweller-Modul im Orgelfuß integriert. Frei aufstellbare Modelle werden über ein zusätzliches Fußschweller- und Netzmodul betrieben. Der Orgelcomputer kann bis zu 7 Fußschalter steuern, die mit unterschiedlichen Funktionen programmiert werden können. Die beiden am Fußschweller angebrachten Fußschalter sind dabei LEFT (= Links) und RIGHT (= Rechts).

Bei den Standmodellen kann der dritte Fußschalter zusätzlich (am Netzeingangsmodul, Eingang "Fußschalter") angeschlossen werden, und wird als No.3 interpretiert. Das frei aufstellbare Fußschweller-Modul hat neben den beiden Fußschaltern am Fußschweller zusätzlich noch zwei Fußtaster. Dabei ist der untere "No.3", der obere hat die gleiche Funktion wie "LEFT" (der linke Fußschalter). Die 4 weiteren Fußschalter der ATLANTIS SN3 befinden sich links und rechts neben dem Schweller. Die Fußschalter links neben dem Schweller haben die Nummern No.3, No.4 und No.5, die beiden rechts neben dem Schweller die Nummern No.6 und No.7.

Bei allen anderen CD-Instrumenten können ebenfalls 4 weitere Fußschalter (No. 4 bis 7) angeschlossen werden.

Jeder der Fußschalter LEFT, RIGHT und No.3 bis No.7 kann nun in der Ebene "FOOTSWITCHES" (= Fußschalter) mit einer der nachfolgend aufgeführten Funktionen programmiert werden.

Die aktuelle Einstellung der Fußschalter wird beim Erstellen eines Total Presets ebenfalls übernommen. Die Standard-Funktionen, wie Sie auch in den Standard Parametern abgespeichert sind, ersehen Sie aus dem Anhang "Standard Parameter". Um bei Aufruf eines Presets die abgespeicherten Fußschalter-Einstellungen mit aufzurufen, muß die Funktion "Footsw..from Preset" in der Ebene "SYSTEM PARAMETER" auf On geschaltet sein.

Inactive	keine Funktion
Selector Upper/Lower	Selektorwechsel OM/UM
Rhythm Start/Stop	Rhythmus Start/Stop
Rhythm Intro/Break	Rhythmus Einleitung/Break
WV-1 slow/fast	Wersivoice 1 schnell/langsam
WV-2 slow/fast	Wersivoice 2 schnell/langsam
WV-1/WV-2 slow/fast	Wersivoice 1 + 2 schnell/langsam
PianoPedal Upper Man	Sustain - Funktion für Obermanual
PianoPedal Lower Man	Sustain - Funktion für Untermanual
PianoPedal Upper+Low	Sustain - Funktion für Ober- und Untermanual
Hawaii Detuning -HT	Verstimmung um 1/2 - Ton von unten
Fiddle Detuning +HT	Verstimmung um 1/2 - Ton von oben
Custom Detuning	Verstimmung läßt sich im "SYSTEM PARAMETER" frei programmieren ("Set Footsw. Detune")
Upper Manual Touch	Touch Vibrato - Ein für Obermanual
Upper Manual Chorus	Chorus - Ein für Obermanual
Upper Manual III	Voice III - Ein für OM
Transpose Down	Stimmung ändert sich in Halbtonschritten nach unten
Transpose Up	Stimmung ändert sich in Halbtonschritten nach oben
Rhythm Fill In	Rhythmus Fill In spielt solange der Fußschalter gedrückt ist
PianoPedal Solo Man	Sustain - Funktion für Solomanual (nur ATLANTIS SN3)
PianoPedal Solo + Up	Sustain - Funktion für Solo- und Obermanual (nur ATLANTIS SN3)
Preset Step Up	Das nächst höhere Preset wird angewählt
Preset Step Down	Das nächst tiefere Preset wird angewählt

Beispiel:

Wir programmieren den linken Fußschalter "LEFT" mit "Rhythmus Start/Stop", den rechten Fußschalter "RIGHT" mit "Rhythmus Intro/Break". Die Fußschalter No.3 bis No.7 soll nicht verändert werden.

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
5 x >	Footswitches	Wir befinden uns nun in der Fußschalter-Programmier-Ebene und bestätigen mit:
Enter	Footswitches Left	Diesen Fußschalter möchten wir verändern und bestätigen nochmals mit:
Enter	Footswitches Left (eine Fußschalter-Funktion)	Im Display erscheint eine Fußschalter-Funktion, abhängig von der zuletzt programmierten Einstellung. Zum Verändern der Fußtasterfunktion betätigen wir:
< oder >	Footswitches Left Rhythm Start/Stop	Pfeiltaster sooft betätigen, bis im Display die gewünschte Funktion erscheint. Danach betätigen wir:
Enter	Footswitches Right	Diesen Fußschalter möchten wir ebenfalls verändern und betätigen:
Enter	Footswitches Right (Fußschalter-Funktion)	Im Display erscheint eine Fußschalter-Funktion, abhängig von der zuletzt programmierten Einstellung. Zum Verändern dieser Funktion betätigen wir:
< oder >	Footswitches Right Rhythm Intro/Break	Pfeiltaster sooft betätigen, bis im Display die gewünschte Funktion erscheint. Danach betätigen wir:
Enter	Footswitches No.3	Diesen Fußschalter möchten wir nicht verändern und verlassen die Programmier-Ebene mit:
2 x Exit		Wir befinden uns wieder im Spiel-Mode!

8.0 PITCH & VOICE DETUNE

Hier bietet sich Ihnen die Möglichkeit, zwei völlig verschiedene Verstimmungsarten vorzunehmen. Einmal die Gesamt-Stimmung der Orgel mit MAIN ORGAN PITCH oder die Schwebung der Klangfarben untereinander mit MANUAL DETUNE. Hierbei kann für jeden Selektor eine Schwebung programmiert werden, die in den Total Presets mit abgespeichert wird.

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
------------------------	------------------

Pitch & Voice detuneMain Organ Pitch	
--------------------------------------	--

	Die Feinstimmung der gesamten Orgel ist zwischen -75 Cent und +74 Cent veränderbar. Nach Bestätigen dieser Funktion durch "ENTER" beginnt der "HALL" - Taster im Bereich SPECIAL CONTROLS zu blinken. Über den Hall - Schieberegler wird nun der gewünschte Wert eingestellt.
--	---

Pitch & Voice DetuneManual Detune	
-----------------------------------	--

	Die Verstimmung kann unabhängig für die Selektoren einzeln eingestellt werden. Einstellung wie vor, über den Hall-Schieberegler. Hinweis: Der Taster CHORUS (Bereich OBERMANUAL, PEDAL) ruft die Klangfarbe von Selektor I zweimal auf. Eine MANUAL VOICE DETUNE - Einstellung auf SELEKTOR I ist die Verstimmung zwischen der SELEKTOR I - Klangfarbe und der (mit CHORUS) nochmal aufgerufenen Selektor I - Klangfarbe.
--	---

Beispiel:

Wir programmieren eine Verstimmung für Obermanual CHORUS auf "- 12". Achten Sie darauf, daß SELEKTOR I (OBERMANUAL) aktiv ist (LED an).

Taster	Displayanzeige	Anmerkung
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
5 x <	Pitch & Voice Detune	In dieser Ebene möchten wir die Veränderung vornehmen und bestätigen deshalb mit:
Enter	Pitch & Voice DetuneMain Organ Pitch	In dieser Ebene möchten wir keine Änderung vornehmen und betätigen:
< oder >	Pitch & Voice DetuneManual Detune	Hier möchten wir eine Änderung vornehmen und bestätigen mit:
Enter	Pitch & Voice DetuneManual Detune	Der Hall-Taster beginnt zu blinken, im Display erscheint der bis dahin gespeicherte Wert. Stellen Sie nun mit dem Hall-Schieberegler den gewünschten Wert " - 12 " ein und bestätigen anschließend mit:
Enter	Pitch & Voice DetuneMain Organ Pitch	Um in den Spiel-Mode zurück zu kehren, betätigen Sie:
2 x Exit !		

Alle MANUAL DETUNE - Einstellungen lassen sich in einem Total Preset abspeichern. Achten Sie dann darauf, daß der CHORUS-Taster eingeschaltet ist (LED an), um den Effekt zu hören.

9.0 LOWER RIGHT SPLITSET

Der Splitpunkt für das Untermanual kann frei auf jede Taste programmiert werden. (Wie die Untermanualbereiche angewählt und registriert werden, ist Ihnen bereits aus Band 1 der Bedienungsanleitung bekannt).

Ein Splitpunkt wird programmiert, indem die Ebene 9.0 Lower Right SplitSet angewählt, und eine entsprechende Untermanualtaste gehalten wird. Nach Bestätigen mit "Enter" ist diese Taste als Splitpunkt gesetzt (= höchste Taste des linken Untermanual-Bereichs). Der Splitpunkt ist aber nur aktiv, wenn der Taster "Voice Split" im Bereich UNTERMANUAL eingeschaltet ist (LED an).

Der von Ihnen frei gesetzte Splitpunkt, sowie Split On oder Off kann in den Total Presets abgespeichert werden. Dazu muß jedoch in der Ebene "SYSTEM PARAMETER" die Funktion "LM Split from PRESET" auf On geschaltet sein.

Hinweis: Nach einem STANDARD SETUP ist der Splitpunkt auf das vierte "C" von unten eingestellt (siehe auch Anhang: STANDARD SETUP).

Beispiel:

<u>Taster</u>	<u>Displayanzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
Enter	Store Preset	Wir sind wieder in der Programmierenebene und gehen weiter mit:
4 x <	Lower Right SplitSet	Damit ist die Ebene zum Setzen eines Splitpunktes bereits angewählt. Nun halten Sie die Untermanualtaste gedrückt, die oberste Taste des linken UM-Bereichs sein soll. Während Sie die Taste gerückt halten betätigen Sie:
Enter		Fertig! Mit "Exit" gelangen Sie wieder in den Spiel-Mode. Der Splitpunkt bleibt bis zum Setzen eines neuen gespeichert. Bei einem "System Initialize" wird der Splitpunkt ebenfalls gelöscht!

10.0 DIAGNOSTICS

In dieser Ebene lassen sich Fehler im orgelinternen Computer lokalisieren. Diese Funktion dient jedoch hauptsächlich betriebsinternen Messungen.

<u>Display-Anzeige</u>	<u>Anmerkung</u>
Diagnostics Slave Voice Status	Die Funktionen der einzelnen Slaves können im Display während des Spielens beobachtet werden. Dabei werden eventuelle Fehlfunktionen angezeigt.
Diagnostics Set Single Card:	Hier können die einzelnen Karten und deren Funktion überprüft werden. Die Einstellung des jeweiligen Slaves (1 - max. 8) wird über den Hall-Schieberegler vorgenommen. Nach dieser Funktion einen Reset durchführen, damit wieder alle Stimmen aktiv sind.

Beim Überprüfen der Slaves können folgende Funktionen angezeigt werden:

- + = FREE** diese Stimme ist im Moment nicht in Gebrauch. Jedes "+" steht für eine der Verfügbaren Stimmen Ihrer WERSI CD.
- ! = REL** Release, die Stimme befindet sich in der Abkling-Phase.
- * = STOP** Die Stimme ist abgeschaltet. Evtl. Reset durchführen.
- A, B, C, D...** Buchstaben zeigen an, daß diese Stimmen von einem der Manuale in Anspruch genommen werden.

Diagnostics memory dump direct	Dient nur betriebsinternen Testzwecken!
Diagnostics memory dump indirect	Dient nur betriebsinternen Testzwecken!
Diagnostics System Monitor	Dient nur betriebsinternen Testzwecken!

11.0 DISPLAY CONTRAST

Da die gute Lesbarkeit des Display's die Grundvoraussetzung für das Bedienen der WERSI CD ist, wurde die Handhabung des "DISPLAY CONTRAST" bereits im Band 1 der Bedienungsanleitung (2.1 Einschalten) ausführlich beschrieben. Diese Ebene wurde nur der Vollständigkeit halber hier noch einmal aufgeführt.

Viel Erfolg wünscht Ihnen

Ihr WERSI-BOLD

