



EVU

expansion voice unit

OWNERS MANUAL

Die PPG Stimmenerweiterungs-Einheit EVU

Inhaltsverzeichnis

0	Vorwort.....	3
1	Allgemeines	4
2	Die Inbetriebnahme	5
2.1	Das Communication-Management.....	5
2.2	Das Bedienungsfeld der EVU	6
2.2.1	Das AUDIO-OUTPUT-PANEL	6
2.2.2	Das CONTROL-PANEL	7
2.3	Die Bedienung der EVU vom WAVE 2.2 aus.....	7
3	Die BANKS.....	8
3.1	Das Laden der BANKS	8
3.2	Das Speichern der BANK-Zuordnung.....	8
3.3	Das Ändern und Speichern der Klangparameter der BANKS.....	8
4	Das MULTI-SAMPLING	9
5	Ansteuern der BANKS durch den EVENT-Generator	10

0 Vorwort

Diese Bedienungsanleitung wurde aus der Originalanleitung erstellt. Die Überarbeitung folgt weitgehend dem Original, die Formatierung wurde jedoch angepasst. An einigen wenigen Orten wurden allenfalls Ergänzungen und Informationen angefügt.

W. Schönenberger, 2003

1 Allgemeines

Mit der EVU werden die Möglichkeiten des PPG Systems stark ausgedehnt. Die EVU entspricht elektronisch einem WAVE 2.2, sie hat acht Stimmen mit 16 Oszillatoren, acht VCF, acht VCA usw. Darüber hinaus hat die EVU einen wesentlich grösseren (12-fach) Klang-Speicher, so dass mehrere Wellensätze oder bis zu acht Transient-Sounds vom WAVE-TERM geladen und gleichzeitig gespielt werden können. Dies ist nicht nur ein quantitativer Gewinn, sondern durch die Möglichkeit 12-bit-Klänge zu laden, wird die Qualität des Sounds erheblich vergrößert.

Die einzelnen Klangspeicher heissen bei der EVU BANKS.

Man kann mit der EVU jeder Stimme (Kanal) zu jedem Zeitpunkt einen der BANK-Klänge erklingen lassen.

Da eine Stimme im WAVE 2.2 wie auch in der EVU hardwaremässig aus dem OSci dem SUBo, den VCF und dem VCA besteht, kann diese Stimme naturgemäss nur einen Sound im Sinne der Groups im WAVE 2.2 erzeugen. Deswegen ist jeder BANK in der EVU ein Gruppenprogramm beigefügt, dass die Hüllkurvensteuerung usw. in dieser Bank kontrolliert. Es wird von den Programmen (T-Sounds usw.) immer Gruppe A übernommen.

Der Zeitpunkt zu dem eine Stimme mit einem bestimmten BANK-Sound erzeugt wird, kann entweder mit dem Sequenzer oder mit den Keyboards bestimmt werden. Die Klangfarbe, bestimmt durch die BANK, kann beim Sequenzer für jedes Klangereignis in einer EVENT-Zeile durch den Parameter BANK von 0-7 eindeutig festgelegt werden (die UPDATE-Beeinflussung kann wie gewohnt zusätzlich erfolgen). Beim Keyboardspiel wird die Klangfarbe der BANKS durch mehrere Einflüsse bestimmt.

1. GROUPS (In Abhängigkeit vom Keyboardmode):

Analog zu den beiden Gruppen im WAVE 2.2 kann man zwei BANKS der EVU anwählen und auf das/die Keyboards legen. Die Verteilung der BANKS ist abhängig von den Grössen Keyboardsplit und Keyboardmode.

2. MULTISAMPLING /MULTIINSTRUMENTATION

Alle acht BANKS können gleichmässig auf die Tasten des/der Keyboards verteilt werden.

3. PRK-Velocity

Durch den Parameter 2 kann durch den Anschlag eine BANK höher angesteuert werden.

Den Sequenz-Kanälen kann man unabhängig die BANKS zuordnen. Mit dem Sequenzer kann pro Ton eine andere BANK angesteuert werden. Alle acht Klang-Speicher können von einer Sequenz einzeln angesteuert werden.

Das PPG WAVE-TERM ist die Zentraleinheit zur Steuerung des PPG Processor-Keyboard PRK und der EVU. Beide Systemkomponenten lassen sich über das WAVE-TERM verbinden.

2 Die Inbetriebnahme

2.1 Das Communication-Management

Über PAGE 0 beim WAVE-TERM können Sie die EVU und das PRK ansteuern, Sie erhalten dafür eine neue System-Diskette. Nach dem Einschalten des WAVE-TERM (oder den Restart-Knopf drücken) erscheint PAGE 0 (das COMMUNICATION-Management). Dort werden die eingeschalteten Systemkomponenten gemeldet: Der WAVE 2.2 unter COMPON 0, die EVU unter COMPON 2 und das PRK unter COMPON 4.

Am unteren Bildrand erscheinen Begriffe, die den darüberliegenden Tasten zugeordnet sind:

ESCAP RETR COPMP DISPL RECORD PLAYB MULTI GROUP BANK PRINT

Diese Begriffe haben folgende Bedeutung:

ESCAPE:

Zum Aufrufen von PAGE 1 und damit den weiteren Seiten des WAVE-TERM und damit zwangsläufigen Trennung der Keyboards von der EVU

RETRY:

Zum erneuten Prüfen der Verbindungen zu den Systemkomponenten (z.B. wenn ein Gerät nach dem WAVE-TERM eingeschaltet wurde). Die zuletzt angewählte Komponente wird wieder angesteuert.

COMPON:

Zur Anwahl der Systemkomponenten WAVE 2.2 (0), EVU (2) und PRK (4). Bei Arbeit mit den Seiten 1-5 und der HELP-Seite zählt die zuletzt angewählte Verbindung.

DISPLAY:

Zum Aufrufen sämtlicher Programmdaten des angewählten WAVE 2.2 oder EVU Programms.

RECORD:

Zur Aufnahme einer REALTIME-Sequenz mit dem PRK oder dem WAVE 2.2 Keyboard

PLAYBACK:

Zur Wiedergabe der REALTIME-Sequenz.

MULTI:

Zur Aufteilung des/der Keyboards in Bereiche, denen die verschiedenen BANKS zugeordnet werden können. Bis zu acht Transient-Sounds oder Wellensätze lassen sich auf das PRK oder WAVE 2.2-Keyboard verteilen. Bei Multisampling 12 kommt alle 12 Tasten ein neuer Sound. Alle Bereiche sind gleich gross.

GROUP:

Mit der GROUP-Taste kann man zwei BANKS der EVU den Groups (wie man sie vom WAVE 2.2 her kennt) zuweisen. Hierbei sind Keyboardmode und Keyboardsplit von Bedeutung.

BANK:

Hier treffen Sie die Auswahl der Sounds die in die BANKS der EVU geladen werden sollen. Beim Drücken dieser Taste springt der Cursor unter BANK 0 und mit jedem Tastendruck eine BANK weiter. Ruft man bei eingestellter Systemkomponente 2 einen T- oder C-Sound von der

HELP-Seite auf, wird dieser in diejenige BANK der EVU geladen, die durch den Cursor angewählt wurde. Das Laden dieser BANKS mit T- oder C-Sounds kann mit beliebiger Reihenfolge geschehen.

PRINT:

Zum Ausdrucken der aufgerufenen WAVE 2.2 oder EVU Programmdatei auf dem PPG WAVE-TERM-PRINT.

Zusätzlich erscheinen auf dem Bildschirm folgende Begriffe:

```
--Identification--      -----M E M O R Y - B A N K S-----
COMPONENT  VERSION      0    1    2    3    4    5    6    7

0 WAV              4
1                NO LINE
2 EVU              0
3                NO LINE
4 PRK              0
5                NO LINE
6                NO LINE
7                NO LINE

SELECTED COMPONENT: 0
MULTI-SAMPLING: 0
GROUP-ASSIGNMENT A = BANK 0 B = BANK 0
```

Unter COMPONENT werden die korrekt angeschlossenen und angeschalteten Geräte mit ihrer Versionsnummer und die geladenen Banks angezeigt. Sollte "NO LINE" aufleuchten, überprüfen Sie bitte die Verbindung und drücken dann die Taste RETRY. Unter den Nummern bei MEMORY-BANKS leuchten die Nummern der geladenen T- oder C-Sounds in der Reihe der betreffenden Komponente auf. Die angewählte Komponente, d.h. das Gerät in das Sounds oder Sequenzen geladen wird, wird unter SELECTED-COMPONENT angezeigt.

2.2 Das Bedienungsfeld der EVU

2.2.1 Das AUDIO-OUTPUT-PANEL

Auf der Frontplatte befinden sich 11 Klinkenbuchsen. Bei Anschluss einer Stereo-Anlage können Sie die Buchsen left/right benutzen und mit den acht Panoramareglern die acht Stimmen (Channels, nicht BANKS) nach links und rechts verteilen. Zusätzlich können Sie die Lautstärke der acht Stimmen mit den Lautstärkereglern mischen. Diese Regler können Sie auch beim Betrieb mit Kopfhörer benutzen. Die Gesamtlautstärke der Ausgänge (nicht die des Kopfhörers) regeln Sie mit dem Master-Volume-Regler.

Die acht Buchsen links sind die Einzelausgänge der acht Stimmen. Wenn Sie einzelne Stimmen über ein Mischpult mixen, haben die Volume- und Panoramaregler keine Wirkung. Die acht Einzelausgänge haben nur bei Sequenzbetrieb einen Sinn. Beim Keyboardspiel werden die Töne reihum den Ausgängen zugeordnet (vergleichbar den CH 1 und 2 beim WAVE 2.2 bei Keyboardmode 0). Dies trifft auch beim Spiel mit verschiedenen BANKS zu.

2.2.2 Das CONTROL-PANEL

Das CONTROL-PANEL besteht aus einem Tastenfeld mit 20 Tasten, einer DIGITAL-Anzeige und vier LEDs. Neben den 10 Zifferntasten gibt es weitere 10 Tasten mit folgender Bedeutung:

P	: Programmnummer wie beim WAVE 2.2
GROUP	: Wie beim WAVE 2.2 (entsprechend GROUP-ASSIGNEMENT)
KEYBOARDMODE	: Wie beim WAVE 2.2
SEQUENZ	: Mit einer Nummer eine Sequenz anwählen
RUN	: Zum Starten von Sequenzen
SPEED	: Zur numerischen Eingabe des Sequenztempos
CASS	: Zum Speichern von Daten auf Cassette
EDIT	: Zur Bedienung der EVU vom WAVE 2.2 aus
STORE	: Zum Speichern der EVU-Programme (wie DATATRANSFER im Wave)
COMBI-STORE	: In Vorbereitung

Auf der Digitalanzeige kann Programmnummer, Keyboardmode, Sequenznummer, RUN/STOP, Sequenztempo, Cassettenmode und Datatransfer sowie die Hilfsfunktionen EDIT über die Punkte in den Ziffernanzeigen abgelesen werden.

Der Punkt unten rechts leuchtet auf, wenn die Taste EDIT gedrückt und das WAVE 2.2-Keyboard auf die EVU geschaltet wird. Beide Punkte leuchten auf, wenn die WAVE 2.2-Regler die EVU-Klänge steuern sollen (Keyboard und Klangeinstellung).

Wenn die LEDS nicht leuchten, wird in der DIGITAL-Anzeige die aufgerufene Programmnummer angezeigt. Leuchtet eine der beiden oberen LEDs, hat die DIGITAL-Anzeige eine andere Bedeutung. Beim Aufleuchten der

1.LED: SEQ. SPEED, wird das gespeicherte Tempo der EVU-Sequenz,

2.LED: KEY. MODE, die Keyboard-Zuordnung in der DIGITAL-Anzeige sichtbar gemacht.

Die beiden unteren LEDs zeigen wie beim WAVE 2.2 die Gruppe an.

2.3 Die Bedienung der EVU vom WAVE 2.2 aus

Wenn Sie die EVU vom WAVE 2.2 bedienen wollen, muss beim WAVE-TERM Page 0 ausgewählt sein. Da die EVU ausser den bekannten WAVE 2.2-Funktionen noch zusätzlich übergeordnete Funktionen beinhaltet, die von einem Bedienungsfeld wie dem des WAVE 2.2 gar nicht beherrscht werden könnten, sind bei der EVU neue Wege beschriftet worden. Die EVU selbst ist nur mit den wichtigsten Bedienungselementen ausgestattet, die meisten herkömmlichen Funktionen werden vom WAVE 2.2 und die neuen übergeordneten vom WAVE-TERM aus gesteuert.

Wenn Sie im EVU-Tastenfeld die EDIT-Taste gedrückt haben, leuchtet in der DIGITAL-Anzeige ein Punkt auf. Das bedeutet, dass Sie mit dem WAVE 2.2-Keyboard die EVU spielen können. In der EVU sind die gleichen Wellensätze wie beim WAVE 2.2 fest gespeichert, daher können Sie z.B. vom WAVE-TERM ganze D-Datenblöcke, die mit dem WAVE 2.2 erstellt worden sind, in die EVU laden. (Dazu muss beim WAVE-TERM auf Page 0 COMPON 2 ausgewählt werden; bei COMPON 0 würden die D-Daten in den WAVE 2.2 geladen werden.)

Wenn Sie mit der EDIT-Taste an der EVU durch nochmaliges Drücken beide Punkte aufleuchten lassen, sind alle WAVE 2.2-Klangregler auf die EVU geschaltet und Sie können so direkt in jeweils eines der acht Klangprogramme (BANKS) der EVU eingreifen.

3 Die BANKS

3.1 Das Laden der BANKS

Die EVU hat acht Stimmen, die bei jeder Tonauslösung einen Sound aus den acht in die BANKS eingespeicherten Klängen erzeugen können. In die EVU können acht Transient-Sounds und/oder Wellensätze (C, Wellensätze mit Klangprogramm) geladen werden, die man bei Sequenzbetrieb einzeln den acht Kanälen zuordnen kann. Diese Kanäle können aus den acht Buchsen in ein Mischpult geführt werden.

Auf PAGE 0 drückt man die Taste COMPON und gibt ggf. noch die 2 für die EVU ein. Dann wird die Taste BANK gedrückt und unter jeder BANK-Nummer (0-7) der gewünschte Transient-Sound oder Wellensatz (C, mit den klangformenden Grössen) eingegeben. Die Tasten 1-5 lassen das T, die Tasten 6-8 und 0 das C aufleuchten. Mit der 9 kann man eine BANK auf dem Bildschirm löschen um sie im MULTISAMPLING-File nicht mit aufzunehmen. Dann kann die dreistellige Zahleneingabe erfolgen. Die Transient-Sounds oder Wellensätze werden dann mit den klangformenden Grössen direkt in die EVU-BANKS geladen. Es kommt nur die Gruppe A der Transient-Sounds oder Wellensätze zum Klingen.

3.2 Das Speichern der BANK-Zuordnung

Um die bis zu acht Transient-Sounds nicht jedes mal neu aufrufen zu müssen, können Sie die BANK-Zuordnung auf Diskette speichern. Nach dem Laden der BANKS gehen Sie auf die HELP-Seite, drücken STORE und bei "M" YES. Dann geben Sie eine dreistellige Nummer ein. Beim Aufrufen dieser Zuordnung M werden die Transient-Sounds oder Wellensätze aufgerufen und in die EVU geladen. Hat man bei einem aufgerufenem M nicht alle BANKS belegt, und vorher Transient-Sounds auf die nicht belegten BANKS geladen, bleiben diese in der EVU bis zum Abschalten bestehen.

3.3 Das Ändern und Speichern der Klangparameter der BANKS

Wenn Sie alle BANKS der EVU mit T- oder C-Sounds belegt haben und diese mit GROUP oder MULTISAMPLING auf das/die Keyboards gelegt haben, können Sie alle Programme noch nachträglich ändern und diese Änderung als U (UPDATE) speichern. Dazu verfahren Sie wie folgt:

An der EVU drücken Sie die EDIT-Taste bis beide Punkte aufleuchten. Dann drücken Sie irgendeine Taste auf einem der beiden Keyboards und können diesen Klang mit den WAVE 2.2-Reglern ändern. Spielen Sie diesen Ton auf dem WAVE 2.2, hört man zusätzlich das WAVE 2.2 Programm und dessen Änderungen. Es empfiehlt sich also, den MASTER-VOLUMEN Regler beim WAVE 2.2 zuzudrehen.

Es wird immer der Klang und damit die BANK beeinflusst, die Sie mit der zuletzt gedrückten Taste bestimmt haben. Haben Sie alle BANKS nach Ihren Wünschen geändert, gehen Sie auf die HELP-Seite, drücken STORE und geben bei U (UPDATE) YES und möglichst die gleiche Nummer wie beim bearbeiteten M ein. Die UPDATE-Werte U werden beim Aufrufen des M bei gleicher Nummer automatisch mit in die EVU geladen.

4 Das MULTI-SAMPLING

Um auf dem WAVE 2.2 oder dem PRK akustische Instrumente in verschiedenen Lagen zum Erklängen zu bringen, die sich nicht nur durch die unterschiedlichen Frequenzen sondern auch durch die spezifische Klangfarbe unterscheiden, können Sie in die EVU MULTI-SAMPLING-Klänge laden.

Dazu geben Sie auf PAGE 0 unter der Taste MULTI eine zweistellige Zahl ein, die die Anzahl der Tasten festlegt, in der eine BANK erklingen soll. Die erste Taste einer BANK hat immer die Tonhöhe 0 (gleichbedeutend mit der tiefsten Taste des gesamten Keyboards). Z.B. wird durch die Eingabe einer 12 in allen Oktaven eine neue BANK angesteuert und eine Art Keyboard-Split alle 12 Tasten erreicht. Sollten die Tonhöhen dann nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, ändern Sie diese nach dem oben beschriebenen Verfahren. Geben Sie aber die Tonhöhe nur mit Cursor und Ziffer ein, da Sie bei der Keyboard-Eingabe andere BANKS verändern könnten.

5 Ansteuern der BANKS durch den EVENT-Generator

Wenn Sie auf PAGE 0 die EVU als Komponente 2 angewählt haben und auf PAGE 5 eine Sequenz komponiert haben, wird diese mit TEST in die EVU geladen und kann dort auch mit der Taste RUN gestartet oder gestoppt werden. Sie können auf PAGE 5 jeder Spur jede der acht BANKS durch die Eingabe der Ziffer 1-7 unter BANK zuordnen. Bleibt dort die 0, wird BANK 0 angesteuert.

Wenn Sie eine vorhandene Sequenz mit den verschiedenen Banks zum Erklingen bringen wollen, müssen Sie in der EDIT-Seite der Sequenz den Stimmen nachträglich eine BANK zuordnen. Über die COPY-Seite kann diese Eingabe beschleunigt werden. Sie geben unter BANK (früher GROUP) die entsprechenden Werte ein. Die alte Zuordnung CH 1, 3, 5 und 7 auf Gruppe A gilt nicht mehr. Dafür können Sie jetzt unabhängig von Zeitpunkt und Kanal alle acht Stimmen beliebige BANKS zuordnen. Im Extremfall können alle acht Stimmen von einer BANK gesteuert, oder eine Stimme für jeden Ton mit einer anderen BANK gespielt werden.