

8

Preset Definition

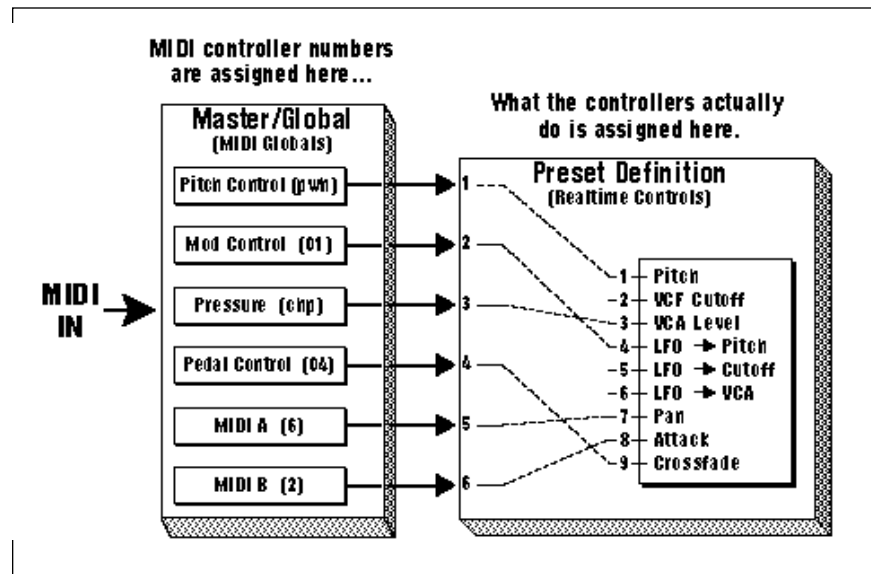
0. Echtzeitcontroller	161
1. Load Zone	166
2. Edit Assignment	169
3. Erase Zone	172
4. Copy Zone	173
5. Crossfade/Switch	176
6. Velocity Switch/Preset Link	179
7. Pitch-Bend-Range	179
8. Portamento & Attack	180

0. Realtime Controls

Echtzeitregler lassen sich zeitlich ständig verändern. Diese Funktionen ermöglichen während dem Live-Spiel rasche und einfache Wahl. Echtzeitregler gestatten eine komplexe und ausdrucksvolle Klangkontrolle in Echtzeit, daher der Name. Jedes Preset hat einen ureigenen Satz vorprogrammierter Echtzeitfunktionen.

Quellen der Echtzeitregler müssen an ein Ziel angeschlossen sein, um überhaupt zu funktionieren. In der 2ten Displayzeile erscheint die Echtzeitregler Quelle und in Zeile 3 das Ziel (oder der Gegenstand der Kontrolle durch die Quelle). Siehe folgendes Diagramm:

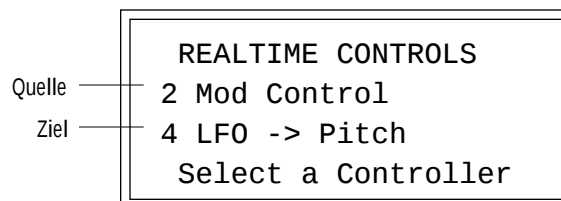
★ Tip: Echtzeitregler kontrollieren normalerweise die gesamte Tastatur. Immerhin können bei der Einrichtung eines Presets gewisse Zonen von der Echtzeitkontrolle ausgenommen werden. Siehe "Dynamic Processing, 8. Freigabe der Echtzeitregler".



MIDI-Continuous-Controller-Nummern werden Ihrem Keyboard im MIDI-Submodul angepaßt. Das Echtzeitregler Submodul programmiert diese Tätigkeit.

Wenn Sie z.B. mit dem Tonhöhenrad am Keyboard die Tonhöhe des ESI-4000 kontrollieren möchten, muß es der Tonhöhe zugeordnet werden. Stellen Sie den Tonhöhenregler als Quelle und die Tonhöhe als Ziel ein. Soll das rechte Rad die Vibrationsmenge (LFO-> Pitch) kontrollieren, stellen Sie Mod Control als Quelle und LFO-> Pitch als Ziel ein.

! Merke: Die Zuordnung der Echtzeitregler ist nur die eine Hälfte der Verbindung. MIDI-Continuous-Controller-Nummern werden im Master/Global, MIDI Submodul zugewiesen.



Trotz ihren Bezeichnungen: Pitch Control, Mod Control, Pressure Control und Pedal Control, kann man diese Echtzeitregler beliebigen MIDI-Continuous-Controller-Nummern zuordnen. Die Continuous-Controller-Nummer wird im Master/Global, MIDI Submodul eingestellt.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 0.
3. Selektieren Sie einen Controller (Regler).

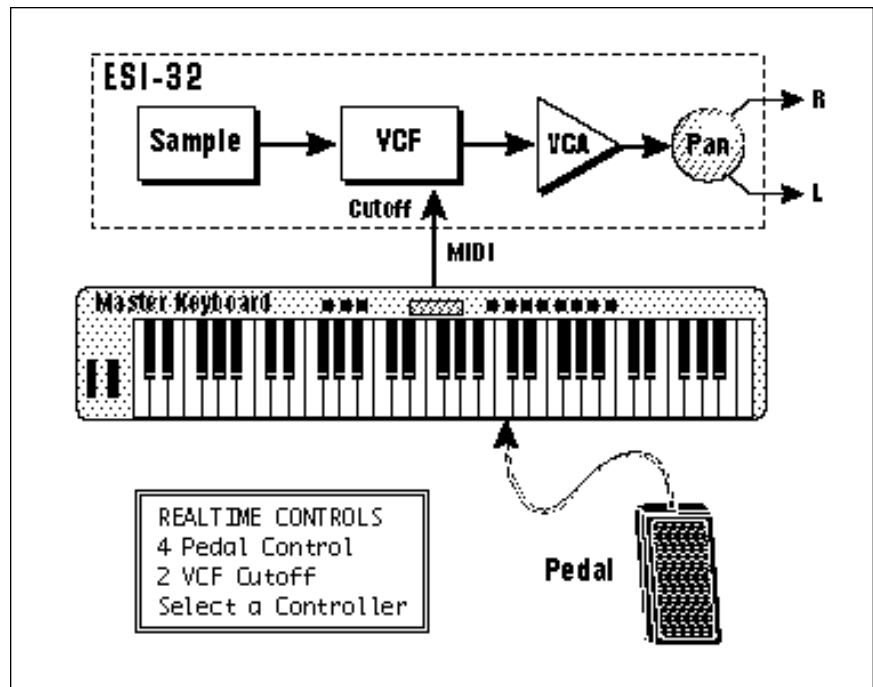
REALTIME CONTROLS
1 Pitch Control
1 Pitch
Select a Controller

! Achtung: Einem Ziel kann nur ein Controller zugewiesen werden. Wenn z. B. Mod.-Control auf VCF Cutoff gelegt würde und anschließend Pressure, würde der ESI-4000 automatisch das Routing von Mod.-Control auf VCF Cutoff abschalten.

Die 8 zuweisbaren Regler sind:

1. Pitch Control
 2. Mod Control
 3. Pressure Control
 4. Pedal Control
 5. MIDI A Control
 6. MIDI B Control
 7. Switch 1 Control
 8. Switch 2 Control
4. Mit dem Cursor zur Zeile 3 springen und für den zuvor gewählten Controller das Ziel wählen. Bei einigen Presets auf Werksdisketten werden bereits vorgewählte Ziele selektiert sein. Bei anderen Presets kann man alle Regler-Quellen ausschalten. Jedes Ziel kann nur durch einen Regler kontrolliert werden.

★ Tip: Blechinstrumente klingen am Notende oft heller. Diesen Effekt mittels Pedal oder Rad zur Erhöhung der Cutoff-Frequenz am Notende simulieren.



Obiges Diagramm zeigt die Einstellung der Echtzeitregler für die Kontrolle der Cutoff-Frequenz per Fußpedal.

Wählen Sie unter folgenden Auswahlmöglichkeiten das gewünschte Controllerziel:

0. Off: Mit Off als Ziel wird die Reglerquelle ausgeschaltet.
1. Pitch: Dieses Ziel ist generell dem linken Synthesizerrad mit Mittenstellung zugeordnet. In diesem Fall ergibt sich in Mittenstellung keine Tonhöhenbeugung. Entgegengesetztes Drehen erhöht den Ton, bewegen Sie das Rad auf sich zu senkt er sich. Maximales Pitchbending beträgt ± 7 Halbtöne, wie im "Preset Definition, 8. Pitch Bend Range" eingestellt.
2. VCF Cutoff: Dieses Ziel ist gewöhnlich dem Mod-, Druck- oder Pedal-Controller zur Aufbesserung Ihrer Spielweise zugeordnet. VCF Cutoff führt zur gegenseitigen Beeinflussung der Filter Modulationsfrequenz und Hüllkurveneinstellung. Arbeitet das Rad scheinbar falsch, prüfen Sie diese Einstellung. Steht z.B. Filter Cutoff bereits auf Maximum, kann man mit dem Rad die Cutoff-Frequenz nicht erhöhen.
3. VCA Level: Wahrscheinlich regelt man am häufigsten den VCA Pegel mit dem Pedal, wodurch sich eine vom Pedaldruck abhängige Lautstärkeänderung ergibt. Oder man ordnet dieses Ziel Mod-Control zu, wenn manuelle Lautstärkeregelung gewünscht wird (wie während einer Ausklingphase). Wird der ESI-4000 von einem Sequenzer gesteuert, weisen Sie einem MIDI-Controller für pseudo-automatische Mixdown-Effekte einen entsprechenden VCA Pegel zu. Die Echtzeit Controllerquelle addiert zur Ausgangsmenge laut "Dynamic Processing, 2. VCA". Damit dieses Ziel überhaupt eine Wirkung hat, muß der Anfangspegel der Zone auf einen Wert weniger als 100% eingestellt werden.
4. LFO -> Pitch: Dieses Ziel kontrolliert den Umfang der LFO Modulation auf die Tonhöhe (Pitch) und wird oft dem Mod-Regler zugeordnet. Drehen des Rades in entgegengesetzter Richtung erhöht das Vibrato. Bei der Zuordnung dieses Ziels wird die entsprechende Funktion im Modul "Dynamic Processing" überschrieben.
5. LFO -> Cutoff: Dieses Ziel kontrolliert den Umfang der LFO Modulation auf die Filter Cutoff-Frequenz. Bei der Zuordnung dieses Ziels wird die entsprechende Funktion im Modul "Dynamic Processing" überschrieben.
6. LFO -> VCA: Dieses Ziel kontrolliert den Umfang der LFO Modulation auf den Allgemeinpegel. Diesen Effekt nennt man Tremolo. Bei der Zuordnung dieses Ziels wird die entsprechende Funktion im Modul "Dynamic Processing" überschrieben.

Controller	Effect on Pan Position
Pitch Control	Moves position Left or Right
Mod Control	Moves position Right
Pedal Control	Moves position Right
MIDI A Control	Moves position Right
MIDI B Control	Moves position Right
(+) Velocity	Moves position Right
(-) Velocity	Moves position Left

Nehmen wir einmal an, Sie möchten mit dem Pedal die Pan-Position voll kontrollieren. Das Pedal kann den Klang nur nach rechts von der Anfangsposition verschieben. Deshalb müssen Sie die Anfangsposition (Dynamic Processing, 2. VCA) ganz außen links einstellen. Bei voll geöffnetem Pedal erscheint der Sound ganz links. Bei mittlerer Pedalöffnung erscheint der Sound in der Mitte, und bei geschlossenem Pedal ganz rechts.

7. Pan: Dieses Ziel kontrolliert die räumliche Lage des Klanges im Stereofeld. Bei Zuordnung auf Tonhöhenkontrolle legt entgegengesetzte Drehung des Rades den Sound auf einen Kanal und das Drehen auf sich zu auf den anderen Kanal. Die Mittelposition setzt den Sound ins Zentrum des Stereofeldes. Man kann Panorama auch mit dem Pedal kontrollieren. Bei Zuordnung dieses Ziels wird die entsprechende Funktion im Modul "Dynamic Processing" überschrieben. Die im Dynamic Processing Modul eingestellte VCA Panposition bestimmt die Wirkung der Echtzeitregler auf Pan. Anhand folgender Tabelle können Sie festlegen welchen Effekt ein Continuous-Controller auf die Pan-Position haben wird.
8. Attack: Dieses Ziel kontrolliert die Einschwinggeschwindigkeit (Attack Rate) des VCA und VCF. Zuordnung auf dem Mod-Regler und Drehung des Rades von einem weg verlängert die Attackzeit. Ein nützlicher Effekt beim Übergang von Legato auf perkussive Effekte, besonders bei ausgeschalteten Tönen wie z. B. Streicher.
9. Crossfade: Dieses Ziel blendet Primärsamples beim Einblenden von Sekundärsamples aus, oder umgekehrt. Bei Zuweisung auf Tonhöhenkontrolle sorgt diese Funktion auch für Mixwechsel in Echtzeit zwischen zwei separaten Sounds (z. B. können Streicher beim Einblenden von Blechinstrumenten ausklingen). Diese Funktion muß man ebenso im Bereich "Preset Definition, 5. Crossfade/Switch" aktivieren.
10. VCF Hinweis bezüglich Q: Dieses Modulationsziel gestattet es Ihnen, die Resonance (Q) mit einem MIDI Continuous Controller zu steuern. Da es sich aber um eine "Note-On" Destination handelt, ändert sich der Wert der Resonance nur dann, wenn Sie eine neue Taste gedrückt haben.

Das folgende ist eine Beschreibung der Ziele für die Fußschalter:

★ Tip: Preset Increment/Decrement muß für jedes Preset eingestellt werden, wenn Sie durch alle Presets schreiten wollen.

- | | |
|--|--|
| 0. Off: Der Fußschalter ist ausgeschaltet. | |
| 1. Sustain: Beim Spielen von geloopten Sounds mit gedrücktem Pedal klingen sie solange weiter (selbst nach Loslassen aller Tasten), sobald der geloopte Abschnitt beginnt, bis das Pedal losgelassen wird. Ständiges Drücken des Pedales erzeugt eine Haltefunktion für geloopte Sounds, wobei die zuletzt gespielten 8 Töne solange nachklingen, wie das Pedal gedrückt bleibt. Spielt man nicht-geloopte Sounds bei betätigtem Pedal, werden sie in Ihrer ganzen Länge gespielt (unabhängig eines Tastendrucks) und stoppt dann. | |
| 2. Cross/Switch: Diese Funktion sorgt für Fußschalter kontrolliertes Umschalten zwischen primären und sekundären Samples. Beim Drücken des Pedals wird zwischen den Samples umgeschaltet. Diese Funktion wird ebenfalls im Bereich "Preset Definition, 5. Crossfade/Switch" eingestellt. | |
| 3. Unbenutzt 1 | |
| 4. Unbenutzt 2 | (Fußschalterziele 3-7 sind EIII Funktionen, die nicht im ESI-4000 implementiert wurden. Diese Nummern wurden beibehalten um Kompatibilität zu gewährleisten) |
| 5. Unbenutzt 3 | |
| 6. Unbenutzt A | |
| 7. Unbenutzt B | |
| 8. Preset Increment: Drücken Sie den Fußschalter um von einem Preset zum nächst höheren Preset zu wechseln (z. B.: von Preset 01 auf Preset 02). Der ESI-4000 stoppt mit der Inkrementation bei Erreichen des höchstnummerierten Presets. | |
| 9. Preset Decrement: Diese Funktion bewirkt genau das Gegenteil von Preset Increment. | |

10. Bewegen Sie den Cursor auf Zeile 2 und wiederholen Schritt 3 und 4 um zusätzliche Controller aufzulisten.
11. Drücken Sie ENTER um das Submodul zu verlassen. Der ESI-4000 kehrt zur Modulidentifikation zurück.

1. Load Zone

In diesem Submodul kann man eine Zone samt ihren Samples von der internen Festplatte oder von einem externen Speicher auf ein beliebiges Preset laden.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 1.
3. Möchten Sie ein anderes Laufwerk, bewegen Sie den Cursor auf die Laufwerknummer. Wenn nicht, machen Sie mit Schritt 5 weiter.
4. Das Laufwerk mit der zu ladenden Zone wählen, dann ENTER drücken.

LOAD ZONE from
D1 Main HD

Select a Drive

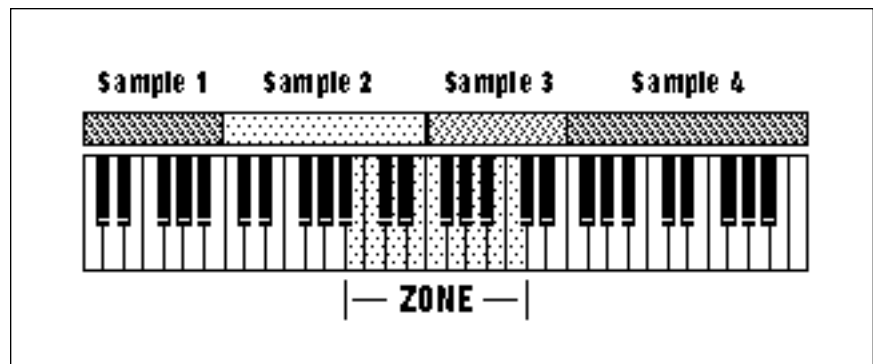
5. Die Bank mit dem Preset wählen, von welchem die Zone geladen werden soll, dann ENTER drücken.

LOAD ZONE from
01 Main HD
B00 Current Bank
Select a Bank

6. Das Preset mit der zu ladenden Zone wählen und ENTER drücken.

LOAD ZONE from
P00 Current Preset

Select Source Preset



Die Zone enthält sowohl Samples wie auch dynamische Bearbeitungsparameter.

! Achtung: Enthält die Quellenzone keine Sekundärsamples und wählen Sie beide, überschreibt der Ladevorgang primäre wie auch sekundäre Samples im Ziel-Preset.

7. Entscheiden und wählen Sie, ob Sie primäre, sekundäre oder beide Samples der Zone laden wollen und drücken ENTER.

LOAD ZONE from
P00 both

Select pri/sec/both

8. Wählen Sie die tiefste Taste der zu ladenden Zone und drücken dann ENTER. Voreingestellt ist die jeweils tiefste Note des tiefsten Samples. Man kann einen anderen tiefen Ton auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial läuft durch die tiefste Taste aller Samples des Keyboards. Es ist die schnellste Wahlmethode, wenn die tiefste Taste der Zone mit dem tiefsten Ton des Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Ton als tiefsten der Zone bestimmen.

LOAD ZONE from
P00 both C1

Select Low Key

Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint auf Zeile 3 die Nummer des Primär-Samples, auf Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundär-Sample.

9. Wählen Sie die höchste Taste der zu ladenden Zone und drücken dann ENTER. Voreingestellt ist die höchste Note des Samples, das die zuvor festgelegte tiefe Note enthält. Man kann einen anderen hohen Ton auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial läuft durch die jeweils höchste Taste aller Samples des Keyboards. Es ist die schnellste Wahlmethode, wenn die höchste Taste der Zone mit der höchsten Note des Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Ton als höchsten der Zone bestimmen.

LOAD ZONE from
P00 both C1 to C2

Select High Key

Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint auf Zeile 3 die Nummer des Primärsamples, auf Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundär-Sample.

10. Das zur Aufnahme der Zone vorgesehene Preset wählen und ENTER drücken. Der ESI-4000 wird auf das tiefstnummerierte leere Preset voreingestellt.

LOAD ZONE into
P01 Empty Preset

Select Dest Preset

Bei der Wahl eines leeren Presets bekommen Sie beim Druck auf ENTER die Chance zur Umbenennung des Presets, welches der ESI-4000 soeben für Sie erstellt hat. Stellen Sie die zu ändernden Schriftzeichen mit dem linken und rechten Cursor ein. Wählen Sie gewünschte Schriftzeichen mit der Zehnertastatur, dem Alpha-Dial oder der Tastatur. Leerzeichen können mit dem Aufwärts-Cursor eingegeben und mit dem Abwärts-Cursor gelöscht werden. Nach erfolgter Umbenennung ENTER drücken.

11. Haben Sie nur primäre und sekundäre Samples gewählt, entscheiden Sie sich jetzt, ob Sie diese als Primär- oder Sekundärsamples auf das Preset laden wollen. Mit diesem Schritt lassen sich Primärsamples auf Sekundärplätze oder umgekehrt laden. Bei Schritt 6 stellten Sie beide Samples ein. Der ESI-4000 wird diesen Schritt überspringen, weil diese Samples immer sowohl auf primäre und sekundäre Samplespalten im Zielpreset geladen werden.

LOAD ZONE into
P01 pri

Select pri/sec

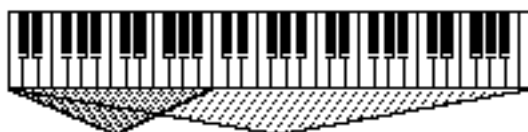
! Achtung: Beim Laden einer Zone werden vorher zugeordnete Töne überschrieben, welche die gerade geladene Zone überlappen.

12. Wählen Sie die Taste für den tiefsten Ton der Zone und drücken dann Enter ENTER. Bei Ihrer Tonwahl zeigt das Display die im Preset aufgelisteten Samples. Nach dem Laden kehrt der ESI-4000 zur Modulidentifikation zurück.

LOAD ZONE into
P01 both C1

Select New Low Key

ZONE = (Keyboard Range)



**Any
Range**

**Entire
Kybd**

2. Edit Assignment

In dieser Funktion ändert man die Zonen Zuordnung und Ursprungstasten innerhalb eines Presets. Hier erhalten Sie auch Auskunft darüber, welche Samples welchen Tasten zugeordnet sind.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 2.
3. Sind Primär- und Sekundärsamples vorhanden, wählen Sie das zu bearbeitende und drücken ENTER. Gibt es nur primäre oder sekundäre Samples, geht der ESI-4000 automatisch zu Schritt 4.

★ Tip: Um zu erfahren welche Samples der Tastatur zugeordnet sind, stellt man einfach "Edit Assignment" ein und spielt das Keyboard. Nach Spielende "Escape" drücken.

EDIT ASSIGNMENT
P00 pri

Select pri/sec/both

4. Untersten neu zuzuordnenden Ton der Zone einstellen und ENTER drücken. Voreingestellt ist die tiefste Note des tiefsten Samples. Man kann einen anderen tiefen Ton auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial läuft durch die jeweils tiefste Taste aller Samples des Keyboards. Das Alpha-Dial ist die schnellste Wahlmethode, wenn die tiefste Taste der Zone mit dem tiefsten Ton des Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Ton als tiefsten der Zone bestimmen.

! Achtung: Zoneneinstellung im Menü "Edit Assignment" kann verwirren. Wir empfehlen daher die Zonengrenzen mit der Begrenzung eines einzelnen Presets beim "Edit Assignment" übereinstimmen zu lassen. (Benutzen Sie das Alpha-Dial.)

EDIT ASSIGNMENT
P00 both C1

Select Low Key

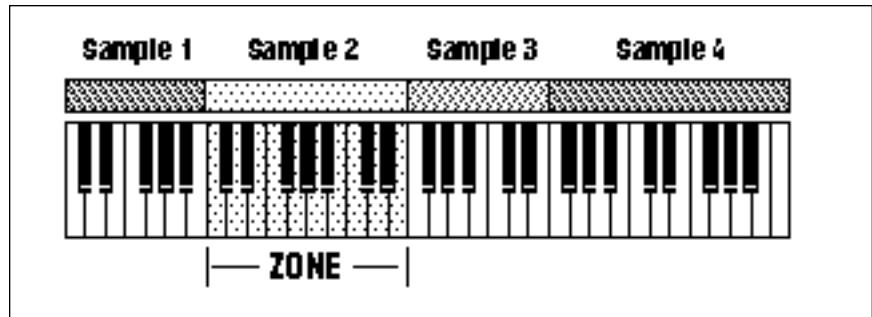
Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint auf Zeile 3 die Nummer des Primärsamples, auf Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundärsample.

! Achtung: Normalerweise selektieren Sie die voreingestellte hohe Taste (einfach ENTER drücken) es sei denn, Sie wollen nur einen Zonenteil editieren.

5. Mit dem Alpha-Dial die höchste neu zuzuordnende Note der Zone wählen und ENTER drücken. Voreingestellt ist die höchste Note des tiefsten Samples, das die zuvor festgelegte tiefe Note enthält. Man kann einen anderen hohen Ton auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial läuft durch die jeweils höchste Taste aller Samples des Keyboards. Das Alpha-Dial ist die schnellste Wahlmethode, wenn die höchste Taste der Zone mit der höchsten Note des Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Ton als höchsten der Zone bestimmen.

EDIT ASSIGNMENT
P00 both C1 to C2

Select High Key



Soll die existierende Zone gewählt werden, drücken Sie einfach ENTER, wenn das Display nach der hohen Note fragt. Die gesamte Zone wird gewählt.

Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint auf Zeile 3 die Nummer des Primärsamples, auf Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundärsample.

EDIT ASSIGNMENT	
Zone: C1 to C2	← New Zone Range
Original Key: G1	← New Original Key
Edit Low Key	

6. Zuordnung editieren und ENTER drücken. Das Display zeigt den Zonenbereich (typischerweise die tiefste und höchste Note eines bestimmten Samples) und die Originaltaste. Wählen Sie mit den Cursortasten zu editierende Parameter und wählen Tasten mit dem Keyboard oder Alpha-Dial. In diesem Screen legt man die neue Zonenzuordnung fest. Erweitert man die Zone, sodaß sie ein anderes Sample desselben Layer überschneidet, wird dieses andere Sample auf dem Tastaturabschnitt ersetzt. Nach Druck auf ENTER bearbeitet der ESI-4000 den Zonenbereich und die Originaltaste und kehrt anschließend zur Modulidentifikation zurück.

ANWENDUNG: Den Bereich eines Samples anpassen.

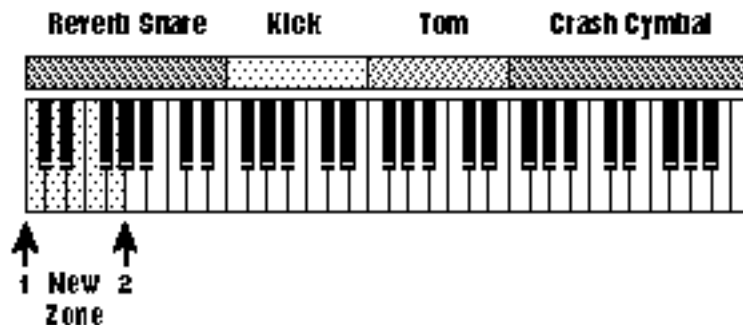
1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 2.
3. Selektieren Sie das entsprechende Layer und drücken ENTER. Gibt es nur primäre und sekundäre Samples, geht der ESI-4000 automatisch zu Schritt 4.
4. Mit dem Alpha-Dial die unterste Note der gewünschten Zone wählen, dann ENTER drücken. Das Alpha-Dial scrollt durch die untersten Noten aller Samples der Tastatur.
5. Fragt das Display nach der höchsten Note der Zone einfach ENTER drücken.
6. Editieren Sie den Zonenbereich. Ändern Sie nicht die Originaltaste. (Diese braucht sich nicht innerhalb der Zone zu befinden.) Bei einer Erweiterung des Samplebereiches machen die übrigen Samples Platz für die neue Zone.

ANWENDUNG: Zone transponieren.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 2.
3. Sind primäre und sekundäre Samples vorhanden, wählen Sie Both (Beide) und drücken ENTER. Gibt es entweder nur primäre oder sekundäre Samples, schreitet der ESI-4000 automatisch zu Schritt 4.
4. Mit dem Alpha-Dial die tiefste Note der gewünschten Zone wählen und ENTER drücken. Mit dem Alpha-Dial kann die tiefste Note eines jeden Samples auf der Tastatur angefahren werden.
5. Mit dem Alpha-Dial die höchste Note der Zone wählen und ENTER drücken. Mit dem Alpha-Dial kann die höchste Note eines jeden Samples auf der Tastatur angefahren werden.
6. Editieren Sie die Originaltaste, um die Zone zu transponieren. Die Originaltaste muß sich nicht innerhalb der Zone befinden. Würde die Originaltaste von G1 auf G-0 bewegt, erreichen Sie eine aufwärtige Transponierung um eine Oktave. Würde dagegen die Originaltaste von G1 auf G2 bewegt, erreicht man eine abwärtige Transponierung um eine Oktave nach unten.

ANWENDUNG: Teil einer Zone transponieren.

Angenommen Sie wollten den mit Pfeilen bezeichneten Bereich um eine Oktave tiefer transponieren. Gehen Sie wie folgt vor:



1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 2.
3. Sind primäre und sekundäre Samples vorhanden, wählen Sie Both (Beide) und drücken ENTER. Gibt es entweder nur primäre oder sekundäre Samples, schreitet der ESI-4000 automatisch zu Schritt 4.
4. Wählen Sie die Note über Pfeil 1 mit dem Keyboard, und drücken dann ENTER.
5. Wählen Sie die Note über Pfeil 2 mit dem Keyboard, und drücken dann ENTER.
6. Editieren Sie die Originaltaste zum Transponieren der Zone. Den Cursor auf die 3te Displayzeile bewegen und mit den Inc/Dec-Tasten eine neue Originaltaste wählen. Aufwärtsbewegung der Originaltaste transponiert abwärts und umgekehrt. Alles andere bleibt so wie vorher.

3. Erase Zone

Benutzen Sie diese Funktion um eine Zone zu löschen.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 3.
3. Sind Primär- und Sekundärsamples vorhanden, wählen Sie das zu bearbeitende und drücken ENTER. Gibt es nur primäre oder sekundäre Samples, geht der ESI-4000 automatisch zu Schritt 4.

ERASE ZONE
P00 pri
Select pri/sec/both

4. Tiefste zu löschende Note der Zone wählen und ENTER drücken. Voreingestellt ist die tiefste Note des tiefsten Samples. Man kann eine andere tiefe Taste auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial durchläuft die jeweils tiefste Taste aller Samples des Keyboards. Das Alpha-Dial ist die schnellste Wahlmethode, wenn die tiefste Taste der Zone mit dem tiefsten Note eines Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Note als tiefste der Zone bestimmen.

ERASE ZONE
P00 both C1
Select Low Key

Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint auf Zeile 3 die Nummer des Primärsamples, auf Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundärsample.

5. Um die höchste Note einer zu löschenden Zone zu wählen, benutzen Sie das Alpha-Dial und drücken dann ENTER. Voreingestellt ist die höchste Note des Samples, das die zuvor festgelegte tiefe Note enthält. Man kann einen anderen hohen Ton auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial läuft durch die höchste Taste aller Samples des Keyboards. Das Alpha-Dial ist die schnellste Wahlmethode, wenn die höchste Taste der Zone mit der höchsten Note des Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Ton als höchsten der Zone bestimmen.

ERASE ZONE
P00 both C1 to C2
Select High Key

Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint auf Zeile 3 die Nummer des Primärsamples, auf Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundärsample.

6. Yes zum Löschen des Samples drücken, oder No um den Vorgang abubrechen. In beiden Fällen kehren Sie zur Modulidentifikation zurück.

4. Copy Zone

Dieses Submodul gestattet das Kopieren von Zonen auf jedes Preset.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 4.
3. Selektieren Sie das Preset, daß die zu kopierende Zone enthält und drücken dann ENTER.

COPY ZONE from
P00 Current Preset

Select Source Preset

4. Wählen Sie, ob das primäre, sekundäre oder beide Samples der Zone kopiert werden sollen und drücken dann ENTER.

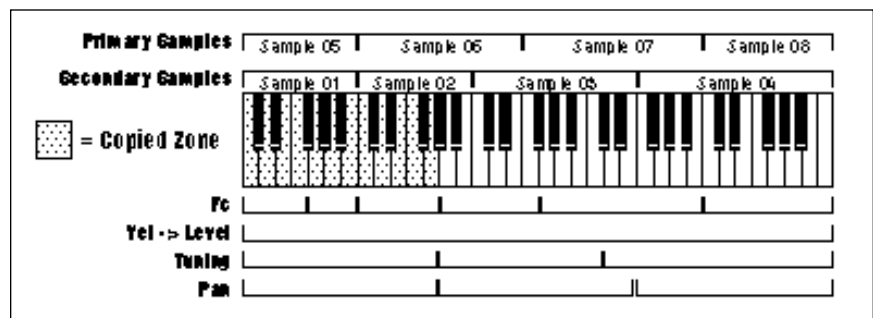
COPY ZONE from
P00 both

Select pri/sec/both

COPY ZONE from
P00 both C1

Select Low Key

! Achtung: Handelt es sich um eine Quellen-Zone ohne sekundäre Samples und Sie wählen beide Samples, überschreibt die Zone Primär- und Sekundärsample im Ziel-Preset.



Eine kopierte Zone besteht aus allen in der Zone enthaltenen Samples und dynamischen Bearbeitungsparametern.

5. Wählen Sie die tiefste Taste der zu kopierenden Zone und drücken dann ENTER. Voreingestellt ist die tiefste Note des tiefsten Samples. Man kann eine andere tiefe Taste auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial durchläuft die tiefste Taste aller Samples des Keyboards. Das Alpha-Dial ist die schnellste Wahlmethode, wenn die tiefste Taste der Zone mit dem tiefsten Note eines Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Note als tiefste der Zone bestimmen.

Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint auf Zeile 3 die Nummer des Primärsamples, auf Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundärsample.

6. Wählen Sie die höchste Taste der zu kopierenden Zone und drücken dann ENTER. Voreingestellt ist die höchste Note des Samples, das die zuvor festgelegte tiefe Note enthält. Man kann einen anderen hohen Ton auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial läuft durch die höchste Taste aller Samples des Keyboards. Das Alpha-Dial ist die schnellste Wahlmethode, wenn die höchste Taste der Zone mit der höchsten Note des Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Ton als höchsten der Zone bestimmen.

COPY ZONE from
P00 both C1 to C2

Select High Key

Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint auf Zeile 3 die Nummer des Primärsamples, auf Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundärsample.

7. Das zur Aufnahme der Zone vorgesehene Preset wählen und ENTER drücken. Der ESI-4000 wird auf das tiefstnummerierte leere Preset voreingestellt.

COPY ZONE into
P01 Empty Preset

Select Dest Preset

Bei der Wahl eines leeren Presets bekommen Sie beim Druck auf ENTER die Chance zur Umbenennung des Presets, welches der ESI-4000 soeben für Sie erstellt hat. Stellen Sie die zu ändernden Schriftzeichen mit dem linken und rechten Cursor ein. Wählen Sie gewünschte Schriftzeichen mit der Zehnertastatur, dem Alpha-Dial oder der Tastatur. Leerzeichen können mit dem Aufwärts-Cursor eingegeben und mit dem Abwärts-Cursor gelöscht werden. Nach erfolgter Umbenennung ENTER drücken.

8. Haben Sie nur primäre und sekundäre Samples gewählt, entscheiden Sie sich jetzt, ob Sie diese als Primär- oder Sekundärsamples auf das Preset laden wollen. Mit diesem Schritt lassen sich Primärsamples auf Sekundärplätze oder umgekehrt laden. Bei Schritt 6 stellten Sie beide Samples ein. Der ESI-4000 wird diesen Schritt überspringen, weil diese Samples immer sowohl auf primäre und sekundäre Samplespalten im Zielpreset geladen werden.

COPY ZONE from
P01 pri

Select pri/sec

! Achtung: Beim Kopieren einer Zone, wird der entsprechende Bereich des Ziel-Presets überschrieben.

9. Wählen Sie die Taste für den tiefsten Ton der Zone und drücken dann Enter ENTER. Bei Ihrer Tonwahl zeigt das Display die im Preset aufgelisteten Samples. Nach dem Laden kehrt der ESI-4000 zur Modulidentifikation zurück.

LOAD ZONE into
P01 both C1

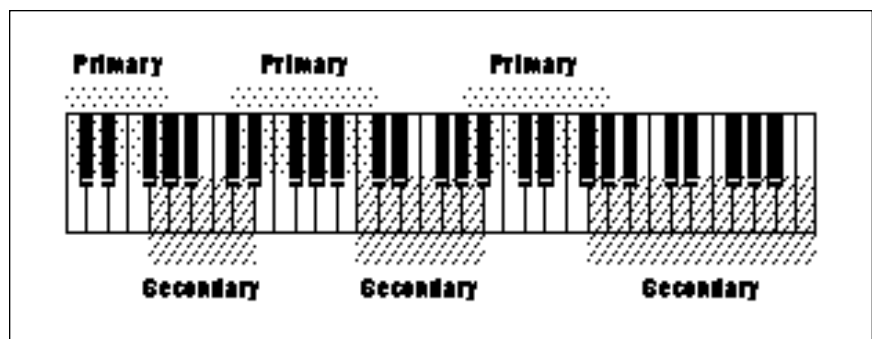
Select New Low Key

5. Crossfade Switch

Dieses Submodul bietet einige Umschalt- und Crossfading-Funktionen. Mit Velocity-Crossfade wird von der Anschlagdynamik abhängig zwischen Primär- und Sekundärsamples gecrossfaded. Ein Sound wird bei dynamischeren Spielen (Anschlag) lauter und bei sanfter Spielweise leiser, während das zweite Sample umgekehrt reagiert. Velocity-Switch funktioniert ähnlich, wobei es einen Schwellwert gibt bei dessen Übersteigung das eine Sample wiedergegeben wird während unterhalb das zweite Sample erklingt.

Dort wo sich die Keyboardzuweisungen zweier Samples überlappen wird durch Positional Crossfade das Mischverhältnis zwischen den (zwei sich überlappenden) Samples, abhängig von wo sie im überlappenden Bereich spielen geändert.

★ Tip: Velocity-Crossfade wird oft dort eingesetzt wo das Primärsample ein sanft gespielter Sound ist und das Sekundärsample ein Sample desselben Sounds ist, welcher jedoch härter gespielt wird. Mit Velocity-Crossfade wird das Sekundärsample eingeblendet sobald die Tastatur härter angeschlagen wird und produziert so eine natürliche Reaktion.



Positional Crossfade kann benutzt werden um nahtlose Sample-Grenzen zu erzeugen. Die überlappenden Abschnitte der Primär- und Sekundärsamples können überblendet werden.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 5.
3. Wählen Sie die tiefste Taste der zu kopierenden Zone und drücken dann ENTER. Voreingestellt ist die tiefste Note des tiefsten Samples. Man kann eine andere tiefe Taste auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial durchläuft die tiefste Taste aller Samples des Keyboards. Das Alpha-Dial ist die schnellste Wahlmethode, wenn die tiefste Taste der Zone mit dem tiefsten Note eines Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Note als tiefste der Zone bestimmen.

CROSSFADE/SWITCH	
P00	C1
Select Low Key	

Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint in der Zeile 1 der Crossfade-Status der Zone, in Zeile 3 die Nummer des Primärsamples und in Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundärsample.

4. Wählen Sie die höchste Taste der umzuschaltenden oder zu überblendenden Zone und drücken dann ENTER. Voreingestellt ist die höchste Note des Samples, das die zuvor festgelegte tiefe Note enthält. Man kann einen anderen hohen Ton auf zwei Arten wählen. Das Alpha-Dial läuft durch die höchste Taste aller Samples des Keyboards. Das Alpha-Dial ist die schnellste Wahlmethode, wenn die höchste Taste der Zone mit der höchsten Note des Samples übereinstimmen soll. Man kann aber auch auf der Tastatur irgendeinen Ton als höchsten der Zone bestimmen.

CROSSFADE/SWITCH	
P00	C1 to C2
Select High Key	

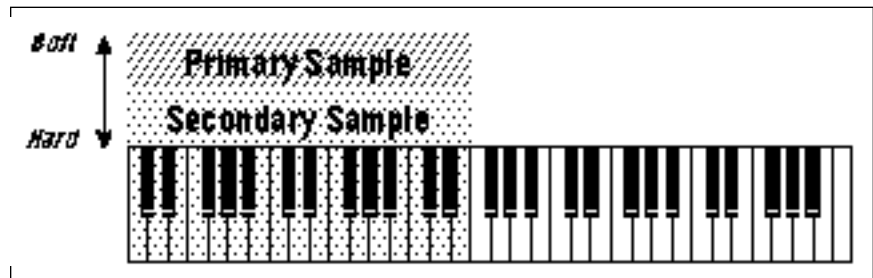
Zeile 2 zeigt die auf der Tastatur gespielte (oder vom Alpha-Dial erreichte) Note. Nach Wahl der Note erscheint in der Zeile 1 der Crossfade-Status der Zone, in Zeile 3 die Nummer des Primärsamples und in Zeile 4 die Nr. des mit der Note auf Zeile 2 assoziierten Sekundärsample.

5. Wählen Sie den gewünschten Crossfade-Typ aus den folgenden Möglichkeiten und drücken dann ENTER.

CROSSFADE/SWITCH	
P00	C1 to C2
Crossfade Off	
Select a Crossfade	

- Crossfade Off: Zwischen den primären und sekundären Samples findet kein Crossfading statt.
- Velocity Crossfade: Durch eine dynamischere Spielweise wird das eine Sample lauter und das andere leiser.
- Velocity Switch: Wird eine Taste mit mehr Druck wie der Mittelpunkt der Velocity-Range angeschlagen, wird das eine Sample gespielt. Wird eine Taste unter diesem Mittelpunkt angeschlagen spielt das andere Sample.
- Positional Crossfade: Spielen Sie die Tastatur von unten nach oben über die gewählte Zone, so wird ein Sample ausgeblendet, während das andere eingeblendet wird. Eine nützliche Technik zur Aufrechterhaltung einer gleichbleibenden Tonqualität auf dem ganzen Keyboard beim Multisampling.
- Realtime Crossfade: Crossfading erfolgt nicht per Keyboard Velocity jedoch zum voreingestellten Echtzeitregler unter "Preset Definition, 0. Realtime Controls".
- Realtime Switch: Switching (Umschaltung) erfolgt nicht per Keyboard Velocity, jedoch per eingestellten Footswitch-Werten unter "Preset Definition, 0. Realtime Controls".

- **Velocity Ranges:** Hiermit können Sie die Einstellungen für das Velocity abhängige Crossfading bzw. Crossswitching zwischen dem Primary- und Secondarylayer einstellen. Dieses gilt ebenfalls für gelinkte Presets.



Velocity-Crossfade. Entspricht das sekundäre Sample "Hard", wird das primäre Sample bei kraftvoller Spielweise progressiv leiser und das sekundäre Sample lauter.

6. Wählen Sie ob das primäre oder sekundäre Sample wiedergegeben wird, wenn die Tastatur kraftvoller gespielt wird und drücken dann ENTER. Wählen Sie Positional-Crossfade, überspringen Sie diesen und gehen nach Schritt 7.

```
CROSSFADE/SWITCH
P00 pri C#1 to C2
Velocity Crossfade
pri or sec Hard
```

Benutzen Sie das Alpha-Dial um festzulegen ob entweder das primäre oder sekundäre Sample....

- bei kraftvoller Spielweise eingeblendet wird (Velocity-Crossfade).
- bei kraftvoller Spielweise zugeschaltet wird (Velocity-Switch).
- entsprechend dem Echtzeit Controllerrad eingeblendet wird (Realtime-Crossfade)
- entsprechend dem Echtzeit Fußschalters zugeschaltet wird (Realtime-Switch)

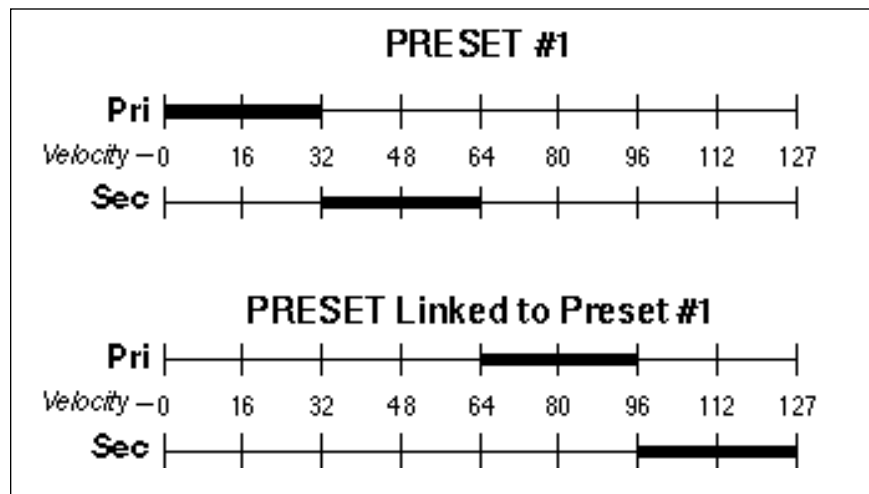
Nach Drücken von ENTER kehrt der ESI-4000 zur Modulidentifikation zurück.

7. Legen Sie für Positional-Crossfade, fest, ob der primäre oder sekundäre Sample-Pegel beim Spielen im höheren Tastaturbereich erhöht wird und drücken dann ENTER. Der Pegel des anderen Samples wird abgesenkt.

```
CROSSFADE/SWITCH
P00          C1 to C2
Positional Crossfade
pri or sec = at Top
```

- **Crossswitch zwischen vier Layern in zwei Presets**

Das folgende Beispiel zeigt Ihnen, wie Sie ein vierfaches Velocity Crossswitching mit der Hilfe von gelinkten Presets realisieren können. Das Primary Layer des Presets #1 spielt, wenn sich die Velocity im Bereich von 1-32 befindet. Das Secondary Layer von Preset #1 spielt dann, wenn Sie sich in der Velocityrange zwischen 33-64 befinden. Der Velocitybereich 65-96 wird nun in dem Primary Layer des gelinkten Presets gespielt. Das Secondary Layer des gelinkten Presets spielt nun den Velocitybereich zwischen 97 und 127.



1. Drücken Sie den Preset Definition Key.
2. Wählen Sie Submodule Crossfade/Switch (5).
3. Bestimmen Sie die Zone, wie im vorherigen Beispiel beschrieben.
4. Wählen Sie aus den sieben Möglichkeiten den Velocity Ranges Crossfade und drücken Sie dann auf ENTER.

```

CROSSFADE/SWITCH
P00      C1 to C2
Velocity Ranges
Select a Crossfade
  
```

5. Wählen Sie das Submodule Vel Switch Pt/Link (6) an.
Es erscheint die folgende Screen. Bewegen Sie nun den Cursor mit Hilfe des Down Cursor Keys auf die untere Linie.

```

VEL SWITCH PT/LINK
Vel Switch Point: 60
Link Preset to
001 Percussion 2
  
```

6. Wählen Sie das Preset, welches Sie Linken wollen an. Das Linken (Verbinden von Presets) gestattet es Ihnen, zwei oder mehr Presets zur gleichen Zeit zu spielen.

7. Drücken Sie den Right Cursor Key. Es erscheint die folgende Screen.

VEL SWITCH PT/LINK	
Velocity Ranges:	
Pri:	0 to 32
Sec:	33 to 64

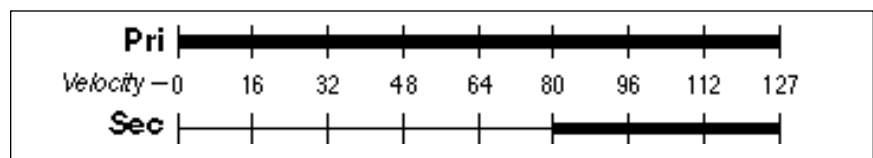
8. Bestimmen Sie die Primary und Secondary Velocity Range und drücken Sie auf ENTER. Der ESI kehrt nun zurück auf die erste Module Seite.
9. Drücken Sie Preset Definition, um das Module zu deaktivieren und auf die Preset Selection Screen zurückzukehren.
10. Wählen Sie das gelinkte Preset an.
11. Drücken Sie den Preset Definition Key.
12. Wählen Sie das Submodule Vel Switch Pt/Link (6) an.
13. Drücken Sie den rechten Cursor Key. Es erscheint die folgende Screen.

VEL SWITCH PT/LINK	
Velocity Ranges:	
Pri:	65 to 96
Sec:	97 to 127

14. Stellen Sie die Velocity Ranges wie oben gezeigt ein, sodaß alle vier Layer ihren eigenen Velocity Bereich haben und drücken Sie auf ENTER. Der ESI springt zurück auf die erste Seite des Modules.
15. Wählen Sie nun wieder das erste Preset an.
16. Spielen Sie zunächst leise auf dem Keyboard, dann lauter und lauter. Sie sollten nun die vier verschiedenen Layers erkennen können, während Sie mit verschiedenen Anschlagsstärken spielen.

Weitere Anwendungsvorschläge:

- Durch das Überlappen von Velocity Bereichen können Sie weitere interessante Effekte erzielen. So können Sie z.B. ein Secondary Layer erst ab dem Erreichen einer bestimmten Anschlagsstärke aktivieren. (z.B. eine zusätzliche Quinte bei einem Synth Solo Sound).



- Wenn Sie einen Effekt nur einem einzelnen Layer zugeordnet haben, können Sie die Velocity z.B. dazu verwenden, Effekte wie Echos, Chorus oder Hall ein- und auszuschalten.
- Da Sie quasi soviel Presets linken können, wie Sie gerne möchten, können Sie jedem Layer einen sehr kleinen Bereich zuordnen, sodaß es klingt, als würden die verschiedenen Bereiche wie zufällig aktiviert.

6. Velocity Switch/ Preset Link

Diese Funktion finden Sie unter "Preset Definition, 5. Crossfade/Switch" und gestattet das von der Anschlagdynamik abhängige Umschalten sich überlappender Sounds. Der Velocity-Switch Teil dieses Moduls legt die Anschlagdynamik fest, ab der Samples umgeschaltet werden.

Das aktuelle Preset kann mit einem weiteren gelinkt (verknüpft) werden und gestattet damit das Plazieren mehrerer Presets auf jede Keyboardtaste. Angenommen Preset 01 wird mit 02 verknüpft, und daß Preset 02 zuvor mit Preset 08 verknüpft wurde. Das Spielen von Preset 01 hat zur Folge das auch die Presets 02 und 08 wiedergegeben werden. Wird Preset 02 gespielt erklingt auch Preset 08. Die Polyphonie des ESI-4000 variiert in Abhängigkeit der Stimmenarchitektur eines jeden Presets im Stapel. Sind zwei Presets miteinander verknüpft, wodurch sich eine Loop ergibt, werden diese zwei Presets gemeinsam bis zum Erreichen der Kanalbegrenzung des ESI-4000 wiedergegeben.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 6.
3. Benutzen Sie das Alpha-Dial um die Velocity zu wählen ab der Samples umgeschaltet werden. Mögliche Velocity-Werte reichen von 1-27.

VEL SWITCH/PT LINK
Vel Switch Point: 64
Link Preset to:
Pxx Off

4. Bewegen Sie den Cursor eine Zeile tiefer und wählen mit dem Alpha-Dial das Preset (oder keins) welches mit dem aktuellen Preset verknüpft werden soll.
5. Zum Verlassen des Submoduls ENTER drücken. Der ESI-4000 kehrt zur Modulidentifikation zurück.

Dieses Submodul justiert den Pitch-Wheel-Bereich von ± 1 - ± 7 Halbtöne.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 8.
3. Wählen Sie den gewünschten Pitch-Bend-Bereich.

PITCH BEND RANGE

 ± 7 Semitones
Select a Pitch Range

4. Drücken Sie ENTER um das Submodul zu verlassen. Der ESI-4000 kehrt zur Modulidentifikation zurück.

8. Portamento & Attack

Dieses Submodul enthält zwei vollkommen unabhängige Funktionen:

- Portamento ist ein stufenloses gleiten der Tonhöhe zwischen zwei angeschlagenen Noten anstatt abrupter Tonhöhenänderungen. Portamento beeinflusst alle Zonen im Preset, können jedoch für die primären und sekundären Layer separat eingestellt werden. Werte werden als Sekunden pro Oktave von der letzten Taste bis zur aktuellen Taste eingegeben. Portamento gleitet mit einer linearen Rate und einem Bereich der von 0.0 Sekunden (Off) bis 32 Sekunden/Oktave programmierbar ist.
- Attack Trajectory definiert die Einschwingkurve des ESI-4000 Hüll-kurvengenerators. Es gibt zwei wählbare Anstiegsneigungen: Linear oder Logarithmic die alle Zonen im Layer beeinflussen. Ein logarith-mischer Toneinsatz steigt schnell an und wird bei Annäherung des Maximalpegels gedämpft. Der Logarithmic Mode funktioniert gut in Verbindung mit perkussiven, also harten Toneinsätzen, während der Linear Mode dazu neigt, besser auf Sounds mit langsamen Toneinsatz zu wirken.

1. Aktivieren Sie das Preset Definition Modul.
2. Selektieren Sie Submodul 9.
3. Wählen Sie für die primären und sekundären Layer die gewünschte Portamento Rate.

PORTAMENTO →	
Pri:	0.5 sec/oct
Sec:	1.5 sec/oct

4. Wählen Sie die zweite Page mit der rechten Cursortaste.

←	ATTACK TRAJECTORY
Pri:	logarithmic
Sec:	linear

5. Drücken Sie ENTER um das Submodul zu verlassen. Der ESI-4000 kehrt zur Modulidentifikation zurück.

Effekt Programmierung im Preset

Diese Funktion kann nur aktiviert werden, wenn Sie das Turbo Option Kit im ESI installiert haben. Weitere Instruktionen über die Anwendung der Effekte finden Sie im Anhang.

Wenn Sie ein einzelnes Presets im Omni- oder Polymode spielen, ist der Effekt normalerweise als Teil des Presets programmiert. Da insgesamt nur zwei Effektprozessoren zur Verfügung stehen, kann im Multimode natürlich nicht jedes Preset seinen eigenen Effekt haben, sobald Sie mehr als zwei verschiedene Presets verwenden.