

PPG WAVETERM B

BEDIENUNGSANLEITUNG

WT-B OS ver. 1 rev. level 01

edited by Torsten M. Abel 2016

special thanks to

Kenneth Abildgaard

PPG WAVETERM B BEDIENTUNGSANLEITUNG

1. EINFUEHRENDE ERLAEUTERUNGEN

- 1.0. Das WAVETERM B
- 1.1. Aufbauen des Systems
- 1.2. Das PPG System: WAVETERM B und WAVE 2.3 Synthesizer
- 1.3. Das PPG System und die EVU

2. AUFBAU DES PPG SYSTEMS

- 2.0. Anschliessen des WAVETERM an den WAVE 2.3
- 2.1. Anschliessen eines 32-Channel Systems
- 2.2. Anschliessen der Sequenzer-clock im PPG System
- 2.3. Die Clock Rate und die SYNC.IN/OUT DIP Schalter
- 2.4. Audio Anschlusse

3. DISKETTEN

- 3.1. Ihre persoenliche Software
- 3.2. Die zwei Disketten Laufwerke
- 3.3. Einlegen der System Diskette
- 3.4. Disketten Schreib-Schutz
- 3.5. Die USER Disketten und die PPG SOUND LIBRARY

4. DER ZUGANG ZU DEN BILDSCHIRMSEITEN

- 4.1. Die Funktionstasten und das Funktionsdisplay
- 4.2. Die numerischen Tasten auf den Hauptseiten
- 4.3. Die leuchtenden Operationsfelder (IOF) und der Cursor
- 4.4. Das Disketten- und System Kommunikations Display (DUC)
- 4.5. Die Cursor Tasten
- 4.6. Bewegen des Cursors zu den Leuchtfeldern
- 4.7. Die Roll-Funktion
- 4.8. Die SUB-PAGES
- 4.9. Die ESCAPE Funktion
- 4.10. Die HELP Funktion
- 4.11. Die Kommentarzeile
- 4.12. Zeichnen auf dem Bildschirm

PPG WAVETERM B BEDIENTUNGSANLEITUNG

5. DIE EINZELNEN PAGES

6. PAGE "0"

- 6.1. WAVETERM Typen und Software Stand
- 6.2. Komponenten und Software Identifikation
- 6.3. System Software Liste
- 6.4. Die MEMORY BANKS
- 6.5. Komponenten Anwahl
- 6.6. Splitpunkte Arrangement
- 6.7. Gruppen Zuweisung
- 6.8. Das Soundprogramm Display
- 6.8.1. Darstellen eines WAVE 2.3 Soundprogramms
- 6.8.2. Darstellen eines EVU Soundprogramms

7. PAGE "1"

- 7.1. Fourier Synthese
- 7.2. Herstellen einer Wellenform
- 7.3. Die "Correct" Funktion und die resultierende Amplitude
- 7.4. "STORE" -Speichern einer neuen Wellenform im Arbeitsspeicher
- 7.5. "SAVE" -Sichern der Wellenformen auf Diskette
- 7.6. Der "W"-File
- 7.7. Aendern der Fundamentalwelle
- 7.8. Bedienung der PAGE und Disketten Kommunikation

8. PAGE "2"

- 8.1. Aufrufen eines Wellensatzes aus der WAVEMEMORY
- 8.2. Erstellen eines Wellensatzes
- 8.3. Erstellen eines "Compound"
- 8.4. Bedienung der PAGE und Disketten Kommunikation

9. PAGE "3"

- 9.0.1. Die Fenster in PAGE 3
 - 9.0.1.1. Das Haupt-Operations-Fenster
 - 9.0.1.2. Das MEMORY Fenster
 - 9.0.1.3. Das LOOP Fenster
 - 9.0.1.4. Der Hauptfenster Zeiger
 - 9.0.1.5. Der LOOP REMINDER
- 9.0.2. Die ZOOM MAGNITUDES
- 9.0.3. Der Display Zugang

- 9.1. Laden eines SAMPLE Sounds in PAGE 3

- 9.2. Die LOOP Arten

- 9.3. Einfuehrende Hinweise zum SAMPLING
 - 9.3.1.1. Aendern der SAMPLING Frequenz
 - 9.3.1.2. Automatisches Aufnehmen
 - 9.3.2. Automatische Startpunkt Bestimmung
 - 9.3.3. Automatisches Einpegeln des Samples
 - 9.3.4. Kurzeinfuehrung kurze- und lange LOOP
 - 9.3.5.0. Automatische Herstellung einer kurzen LOOP
 - 9.3.5.1. Automatische Herstellung einer langen LOOP
 - 9.3.6. Automatisches SUSTAIN
 - 9.3.7. Automatisches L-MERGE
 - 9.3.8. Automatische DYNAMIC-EXPANSION
 - 9.3.9. Sichern eines Transient Sounds auf Diskette

- 9.4. Muanuelles Aufnehmen eines Sounds
 - 9.4.1. Manuell TEST
 - 9.4.2. Manuelle Startpunkt Bestimmung
 - 9.4.3. Manuelle LOOP-Herstellung
 - 9.4.3.1. Manuelle Herstellung einer kurzen LOOP

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

- 9.4.3.2. Manuelle Herstellung einer langen LOOP
- 9.4.4. Manuelles SUSTAIN
- 9.4.5. Manuelles DECAY
- 9.4.6. Manuelles REVERSE
- 9.4.7. Manuelles PHASE MERGE
 - 9.4.7.1. Manuelle PHASEN- und Chorus Effekte
 - 9.4.7.2. Manuelle Raumsimulation und Raum Cluster
 - 9.4.7.3. MANUAL PHASE SHAPING
 - 9.4.7.4. MANUAL PHASE SHAPING fuer LONG LOOPS
 - 9.4.7.5. Disketten Kommunikation
- 9.4.8. Manuelle Ringmodulation
 - 9.4.8.1. Grundeinfuehrung fuer den Ringmodulator
 - 9.4.8.1.1. Amplituden Vibrato
 - 9.4.8.1.2. Vocoder Effekte
 - 9.4.8.1.3. Ringmodulations Effekte
 - 9.4.8.1.4. Frequenzmodulation - FM
 - 9.4.8.1.5. Grundeinfuehrung fuer FM
 - 9.4.8.1.6. Einblenden von Ringmodulator- oder FM Sounds
- 9.5. PAGE "3.01" Der "DIGITAL MANIPULATION MIX"
 - 9.5.1. Zuweisung des DIGITAL MANIPULATION MIX
 - 9.5.2. Mischen der Samples
 - 9.5.3. Herstellen individueller Huelkurven
 - 9.5.4. Herstellen individueller Delays
- 9.6. Disketten Kommunikation
- 9.7. PAGE "3.02"
 - 9.7.1. WAVETABLE Display
 - 9.7.2. COMPOUND Display
 - 9.7.3. SAMPLE Display
 - 9.7.4. RESONATOR WAVETABLES
 - 9.7.5. PAGE 3.02 Ausdruck

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

10.0. PAGE "4"

- 10.1. Was ist ein digitaler Resonator?
- 10.2. Zeichnen einer Resonator-Kurve
- 10.3. Herstellen eines neuen Wellensatzes mit Hilfe der Resonator-Kurve
- 10.4. Disketten Kommunikation

11.0. PAGE "5"

- 11.1. BANK- und Sequenztabelle
- 11.2. Laden eines FILES von PAGE 5
 - 11.2.1. Laden von T,C,M und S FILES
 - 11.2.2. Laden von Synthesizer Soundprogrammen (D-FILE)
 - 11.2.3. Laden von Soundprogrammen in die EVU
 - 11.2.3.1. Der EVU "PLAY MODE" und der "EDIT MODE"
- 11.3. Sichern eines Multisamples
- 11.4. Eingeben und Editieren von Sequenzen
 - 11.4.1. Eingeben, Sichern, Laden und Spielen von Sequenzen
 - 11.4.2. Sequenzen mit WAVE 2.3 und EVU
 - 11.4.2.1. Die Sequenz Editier-Moeglichkeiten
 - 11.4.2.2. Die "CLREV" Funktion
 - 11.4.2.3. Der "E"-FILE
 - 11.4.3. Editieren von Sequenzen
 - 11.4.3.1. Kopieren eines EVENTS und aendern des Rhythmus (Zeit)
 - 11.4.3.2. Die "MASTER COPY PAGE"
 - 11.4.3.3. Transponieren eines EVENTS
 - 11.4.3.4. Soundwechsel
 - 11.4.3.5. Kanalwechsel
 - 11.4.3.6. Veraendern der GATE-Zeit
 - 11.4.3.7. Aendern des UPDATES
 - 11.4.4. Aendern der Wiedergabegeschwindigkeit einer Sequenz
 - 11.4.5. Transponieren einer Sequenz im PLAYCOMMAND
 - 11.4.6. Synthesizer Sound Wechsel im PLAYCOMMAND
- 11.5. Laden eines PLAYCOMMANDS
- 11.6. Erstellen eines PLAYCOMMANDS
- 11.7. Sichern eines PLAYCOMMANDS

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

12.0. PAGE "9" Disketten Handhabung

- 12.1. Formatieren einer Diskette
- 12.2. Disketten Kommunikation - Laden und Sichern von Files
- 12.3. Komponenten Kommunikation
- 12.4. Benennung der Files
- 12.5. Umbenennen eines Files
- 12.6. Das Inhaltsverzeichnis einer Diskette
- 12.6.1. Das individuelle Inhaltsverzeichnis
- 12.6.2. Das Gesamtinhaltsverzeichnis

13. "BOOTEN" des WAVETERM "A" und "B"

- 13.1. Booten des WAVETERM B
- 13.2. Booten des WAVETERM A
- 13.3. Rebooten zum "A" Typ WAVETERM
- 13.4. Umwandeln von "A" Typ Daten in das "B" Format

DIE WAVETERM SYS DISK
DIE WAVETERM DEMO DISK
DIE PPG SOUND LIBRARY

1. EINFUEHRENDE ERLAEUTERUNGEN

=====

1.0 DAS WAVETERM B

Das WAVETERM B ist der zentrale Computer Ihres Musik Systems.

- Es ist einfach zu handhaben.
- Sie benoetigen keine Computerkenntnisse.
- Das WAVETERM ist ein Bildschirm-orientierter Computer.
- Alle Operationen werden mit 10 programmierten Funktionstasten (Softkeys) und 10 Zahlentasten ausgefuehrt.
- Die Bedeutungen der Funktionstasten werden auf dem Bildschirm dargestellt.

Das WAVETERM B uebernimmt die folgenden Funktionen:

- 16 bit Sound Sampling
- digital Sound Mixing
- Sample Delay
- Synthesearten:
 - Wellenformen, Wellensaetze:
Synthese,Analyse, Resonatorwellensaetze,
 - FM-Synthese
 - experimentelle Synthese: additiv mit beliebigen
Fundamentalwellen (Free Fundamental Synthesis)
- Realtime oder zeitkorrigiertes Bildschirm-orientiertes
Komponieren und Arrangieren.
- Diskettenoperation und Organisation

Das WAVETERM B uebernimmt die Kommunikation mit den einzelnen Komponenten des Systems (oder z.B. mit einem Drucker).

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

1.1 AUFBAUEN DES SYSTEMS

Nachdem Sie das System ausgepackt haben, sollten Sie die Vollzaehligkeit der Zusatzteile ueberpruefen. Bewahren Sie auch das Verpackungsmaterial auf (Karton und PE-Schaum Einlagen). Bei einem Transport koennte es von Nutzen sein. Die zusaetzlichen Teile sind:

-
- 1 Netzkabel
 - 1 COMMUNICATION-BUS Kabel
 - 1 Box mit 10 Maxel MD2-HD (96 TPI) Disketten
 - 1 komplette "PPG SOUND LIBRARY" (25 Disketten)
 - 1 SYSTEM-Diskette
 - 1 "DEMO 85" Diskette
 - 1 Bedienungsanleitung
-

Informieren Sie Ihren Haendler, falls ein Teil fehlen sollte.

1.2 DAS SYSTEM: DAS WAVETERM B UND DER WAVE 2.3 SYNTHESIZER

Das WAVETERM B kann nicht unabhaengig arbeiten, da es keine eigene Tonerzeugung besitzt. Es arbeitet nur in Verbindung mit dem WAVE 2.3 oder einer EVU. Wenn Sie Ihr WAVETERM zusammen mit einem WAVE 2.3 erhalten haben, sollten Sie sich zunaechst mit der Bedienung des WAVE 2.3 vertraut machen.

1.3. DAS "SYSTEM" UND DIE "EVU" VOICE MODULE

Der EVU Expander ist technisch identisch mit dem WAVE 2.3 Synthesizer. Es ist moeglich, Ihr PPG System mit bis zu 3 EVUs zum WAVETERM und WAVE 2.3 aufzuruesten. Dies waere ein 32-CHANNEL Musik-Computer System, zu dem Sie nur noch ein Mischpult benoetigen, um ein hochwertiges Studio zu haben. Es koennen gleichzeitig 32 Sounds in einer Komposition eingesetzt werden, egal ob Samples, Synthesizer Sounds, Mix-Sounds oder Wave Compounds.

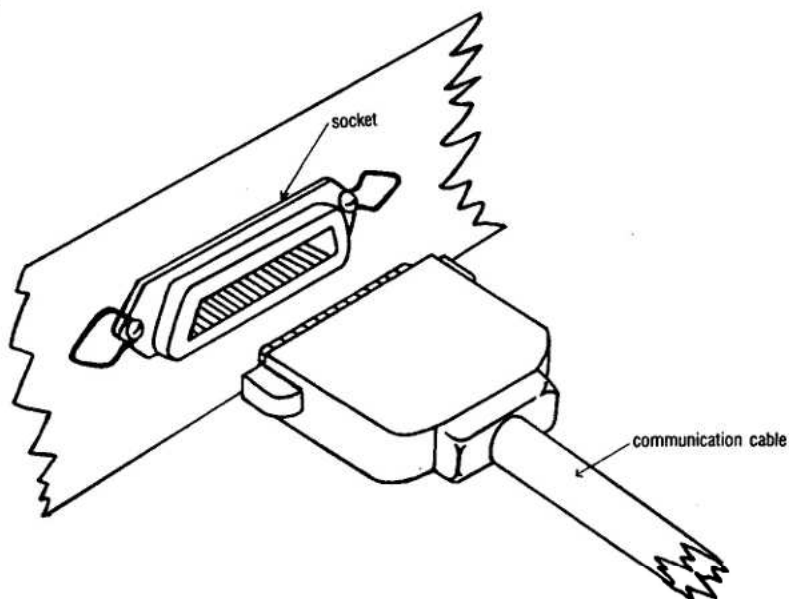
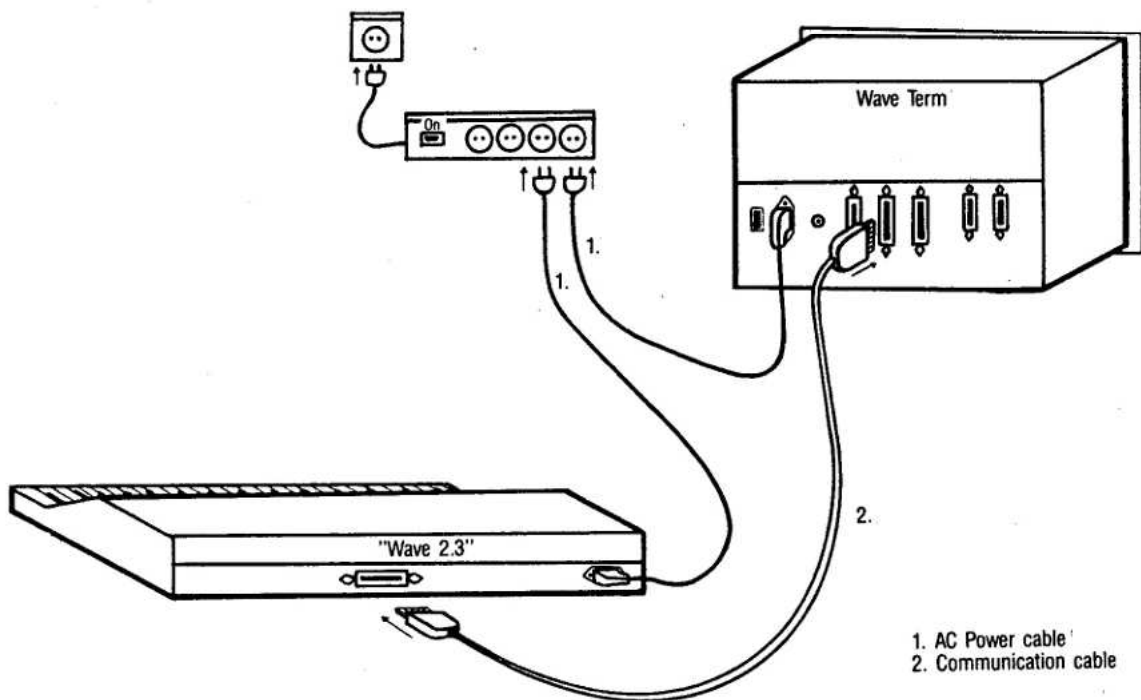
ACHTUNG: EIN WAVE 2.2 SYNTHESIZER IST AN EIN WAVETERM "B" anschliessbar.

Der WAVE 2.2 kann jedoch nur ein 8-bit Sound zur Zeit laden, und das WAVETERM muss im "A" Modus arbeiten.

2. AUFBAU DES SYSTEMS

=====

2.0. ANSCHLIESSEN DES WAVETERM AN DEN WAVE 2.2/2.3



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

- BEVOR SIE DAS NETZKABEL ANSCHLIESSEN, VERGEWISSEN SIE SICH, DASS DER NETZWAHLSCHALTER AUF DER RICHTIGEN POSITION STEHT (fuer BRD: 220 V).

!-----!
! WARNUNG: !
! Beschaedigung des Computers durch falsche !
! Spannungsversorgung wird nicht von der Garantie !
! abgedeckt. !
!-----!

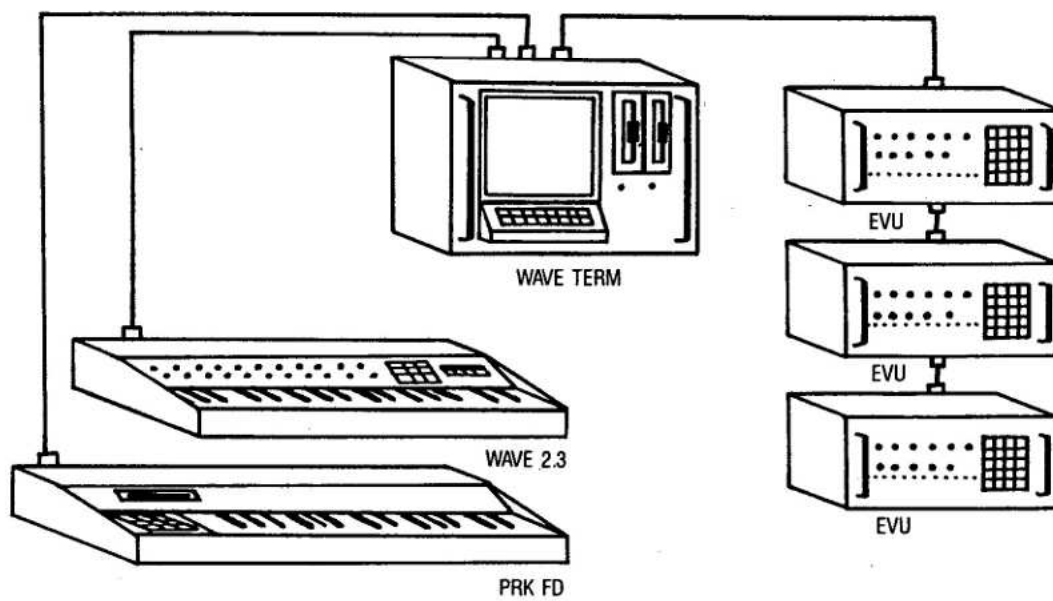
Schliessen Sie beide Netzkabel (WAVETERM + WAVE 2.3) an einer gemeinsamen Mehrfachsteckdosenleiste mit zentralem Netzschalter an. Schalten Sie die Komponenten nicht einzeln ein, sondern gemeinsam mit dem Schalter der Mehrfachsteckdosenleiste.

Schliessen Sie das COMMUNICATION-BUS Kabel an Ihren WAVE 2.3 (Stecksockel COMMUNICATION) an. Sichern Sie diese Verbindungen mit den Metallbuegeln.

Schliessen Sie das andere Ende des COM-BUS Kabels an einen der drei COM-BUS Stecksockel des WAVETERM B (PPG COMMUNICATION BUS) an. Sichern Sie auch diese Verbindung mit den Metallbuegeln.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

2.1. ANSCHLIESSEN EINES 32-CHANNEL SYSTEMS



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

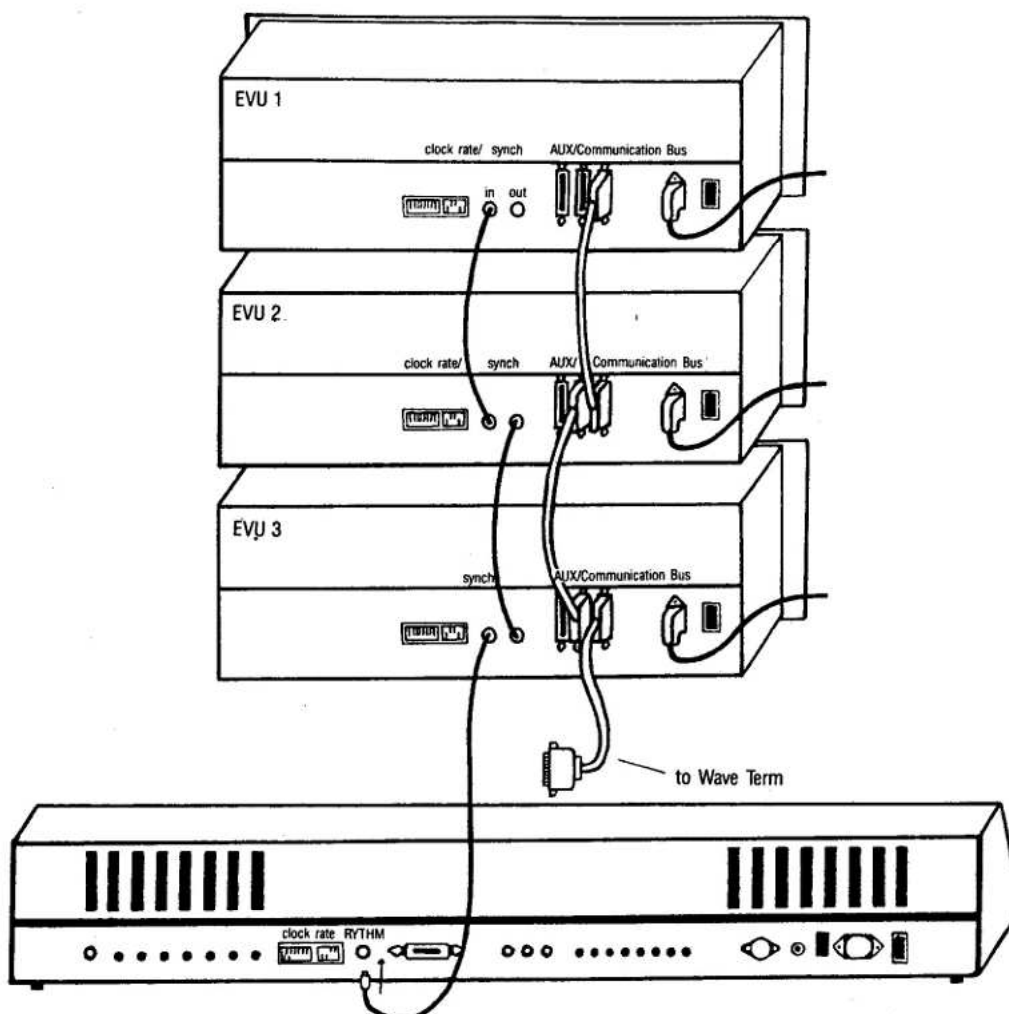
Die Graphik zeigt eine Kombination aus 1x WAVE 2.3 und 3x EVU, aber auch eine Zusammenstellung mit 2x WAVE 2.3 und 2x EVU ist moeglich. Falls Sie mit noch mehr Komponenten arbeiten, z.B. zusaetzlich mit dem PRK FD MIDI und/oder weiteren EVUs, muessen Sie die EVUs zunaechst untereinander verbinden (COM-BUS), und dann eine EVU zu einem COMMUNICATION-BUS Sockel des WAVETERM fuehren. Stellen Sie auch die MIDI-Verbindungen her: PRK FD MIDI OUT in die MIDI IN des WAVE 2.3 und der EVUs.

Verbinden Sie eine EVU mit dem WAVETERM B (COM-BUS). Schliessen Sie alle weiteren EVUs in Reihe an dieser EVU an (COM-BUS).

STECKEN SIE DAS COM-BUS KABEL NICHT IN DEN "AUX" SOCKEL!

Der WAVE 2.3 und das PRK FD muessen direkt an das WAVETERM B angeschlossen werden.

2.2 ANSCHLIESSEN DER SEQUENCER-CLOCK IM PPG SYSTEM



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

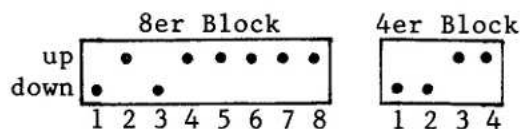
Verbinden Sie mit einem 5-poligen DIN Kabel den WAVE 2.3 Anschluss "RHYTHM" mit dem "SYNCH.IN" Anschluss der 1.EVU. Verbinden Sie mit einem 5-poligen DIN Kabel den "SYNCH.OUT" der 1.EVU mit dem "SYNCH.OUT" der 2.EVU, dann wieder "SYNCH.IN" der 2.EVU mit "SYNCH.IN" der 3.EVU usw.

SYNCH. CLOCK DIAGRAM:

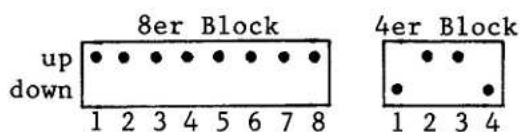
von:		nach:
"WAVE 2.3/2.2"	RHYTHME	"EVU"(1) SYNCH.IN
"EVU"(1)	SYNCH.OUT	"EVU"(2) SYNCH.OUT
"EVU"(2)	SYNCH.IN	"EVU"(3) SYNCH.IN

2.3. DIE CLOCK RATE - SYNCH.IN/OUT DIP SCHALTER

Die CLOCK RATE DIP Schalterstellungen fuer die SYNCH-sendende Komponente (WAVE 2.3):



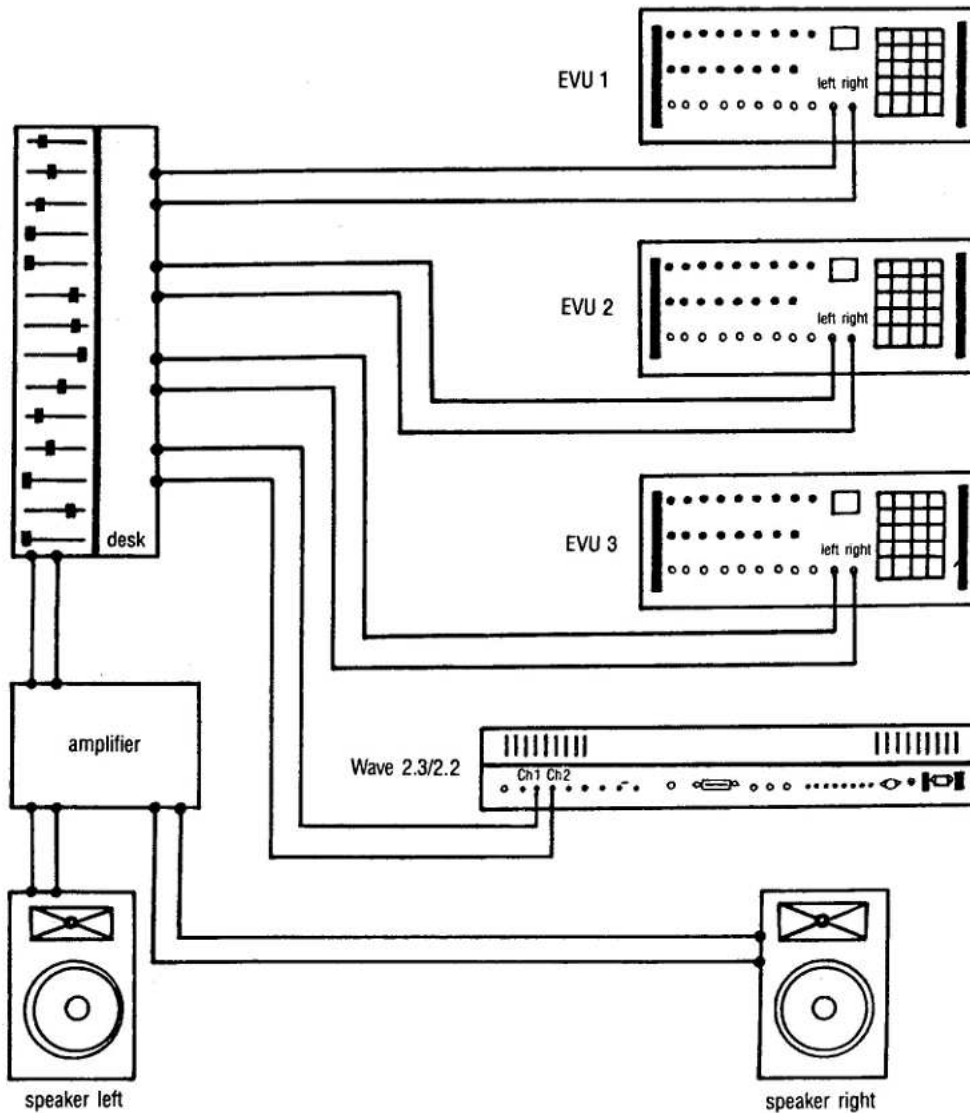
Die CLOCK RATE DIP Schalterstellungen fuer die SYNCH-empfangenden Komponenten (EVU):



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Die sendende Komponente (WAVE 2.3 oder EVU) muss die DIP Schalter in der Stellung wie oben gezeigt haben. Die empfangende Komponente (WAVE 2.3 oder EVU) muss die DIP Schalter wie unten gezeigt eingestellt haben. Eine Komponente muss die sendende Einheit sein, dies wird immer der WAVE 2.3 als Hauptinstrument (edit) sein.

2.4. AUDIO ANSCHLUESSE



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Alle tonerzeugenden Komponenten sind mit einem Stereoausgang, einem Stereokopfhöreranschluss und acht Einzelausgängen ausgerüstet.

- Mono: jeder der Stereoausgänge bietet einzeln das Mono-Signal
- Verbinden Sie die Stereoausgänge des WAVE 2.3 und der EVU(s) mit den "LINE"-Eingängen des Mischpultes (Klinkenkabel).
- oder belegen Sie das Mischpult mit den 8 Einzelausgängen der Komponenten. Diese Anschlussart ist besonders zu empfehlen wenn Sie einen Song mit umfassender Instrumentierung wie z.B. Drums, Streichersamples, Bläusersätzen, Chor und Melodiegitarre abmischen möchten und die Klang- und Lautstärkekontrolle über jedes Instrument einzeln haben möchten. So arbeitet das PPG SYSTEM wie eine moderne digitale Mehrspurmaschine.

3. DISKETTEN

=====

3.1. IHRE PERSOENLICHE SOFTWARE

Disketten sind ein Speichermedium. Sie koennen eine grosse Menge an Informationen speichern und Sie behalten bei sachgemaesser Behandlung alles, was Sie an Arbeit in Ihre Musik investiert haben. Hier ein paar Empfehlungen, wie Sie Ihre Disketten schuetzen koennen:

- Lagern Sie Disketten nur in ihren Schutzhuellen.
- Knicken Sie Disketten nicht.
- Bewahren Sie sie an einem sauberen und trockenen Ort auf.
- Legen Sie Disketten niemals in den Wirkungsbereich elektromagnetischer Felder (Lautsprecher, Mikrofone Netzteile).
- Beruehren Sie nicht die magnetische Folie.
- Bewahren Sie Disketten in einem Temperaturbereich von 10 C bis 40 C auf.
- Schreiben Sie nur mit einem weichem Bleistift oder Filzstift auf dem Etikette der Diskette. Benutzen Sie keinen Kugelschreiber.
- Verwenden Sie nur Disketten der Art:

DOUBLE SIDED, HIGH DENSITY, 96 TPI
(doppelseitig, hohe Dichte, 96 tracks per inch)

3.2. DIE ZWEI DISKETTENLAUFWERKE

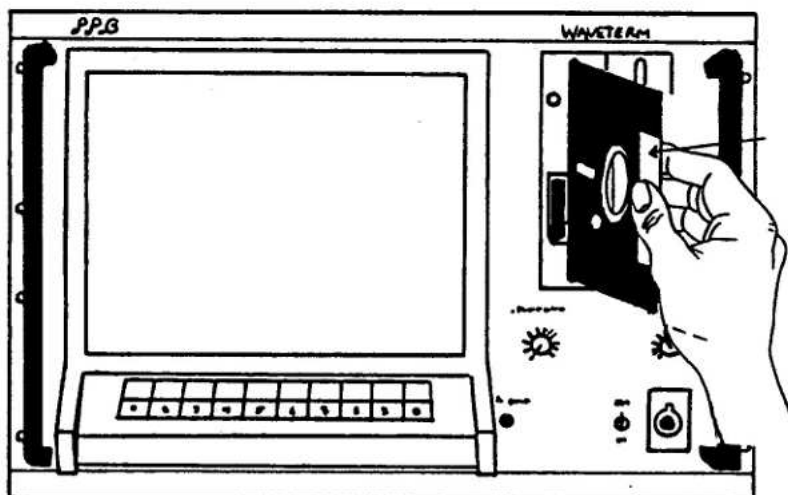
Das WAVETERM B besitzt zwei Diskettenlaufwerke. Das linke ist fuer die Systemdiskette (sowie fuer das direkte Kopieren von Disketten), das rechte fuer DEMO-, SOUND-, SONG-Disketten...Ihre Arbeitsdisketten. In beiden Laufwerken finden Sie nach dem Auspacken eine Schutzpappe. Oeffnen Sie die Laufwerke und entnehmen Sie die Schutzpappen. Bewahren Sie die "Pappdisk" auf, denn bei einem Transport des Systems sollten sie zum Schutz des Schreibkopfes wieder in das Laufwerk eingelegt werden.

Das linke Laufwerk ist fuer die System Diskette.

Das rechte Laufwerk ist fuer Ihre Arbeitsdisketten.

3.3. EINLEGEN DER SYSTEM DISKETTE

Das WAVETERM B hat eine eigene System Diskette. Diese Diskette muss immer in das linke Laufwerk.



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

- Oeffnen Sie den Riegel des Laufwerkes.
- Nehmen Sie die System Diskette mit der rechten Hand aus der Huelle.
- Ihr Daumen liegt auf dem Etikett der Diskette.
- Beruehren Sie nicht die magnetische Folie.
- Halten Sie die Diskette senkrecht, das Etikett ist auf der linken Seite.
- Fuehren Sie die Diskette in das Laufwerk ein.
- Schliessen Sie das Laufwerk, indem Sie den Riegel nach rechts unten drehen.
- Schalten Sie jetzt das WAVETERM ein.
Lesen Sie dazu Kapitel 2.0.
- Die rote LED des Laufwerkes leuchtet.
(das Laufwerk arbeitet und laedt die System Software.

Bedenken Sie:

Falls Sie das WAVETERM bereits eingeschaltet haben, bevor Sie die System Diskette eingelegt haben, zeigt der Bildschirm nur "PPG WAVETERM B". Legen Sie die System Diskette ein und schliessen das Laufwerk. Das Laufwerk beginnt automatisch zu arbeiten und laedt die System Software in das WAVETERM (booten).

Nach ca. 14 Sekunden erscheint "PAGE 1" auf dem Bildschirm und die rote LED des System Laufwerkes erlischt.

PPG WAVE-TERM

COMPUTE A WAVE

PAGE: 1.00

SYSTEM COMPONENT: ~~2~~ ~~IND~~ ~~LINE~~ ~~WAVE~~

BANK: 0 PROGS

PRINT ~~SETUP~~ ~~W~~ ~~000~~

FUNDAMENTAL WAVE: 00

WAVE: 00 WAVE AMPLIT.: 00

1	00	17	00
2	00	18	00
3	00	19	00
4	00	20	00
5	00	21	00
6	00	22	00
7	00	23	00
8	00	24	00
9	00	25	00
10	00	26	00
11	00	27	00
12	00	28	00
13	00	29	00
14	00	30	00
15	00	31	00
16	00	32	00

COMMENT:

ESCAPE	EXECUTE	LEFT	RIGHT	DOWN	UP	CORRECT	COMPUTE		HELP
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

3.4 DISKETTEN SCHREIB-SCHUTZ

Alle Disketten der PPG SOUND LIBRARY sind "schreib-geschuetzt", was bedeutet, dass Sie auf diese Diskette keine Daten speichern koennen. Neue Disketten sind nicht "schreib-geschuetzt". Nachdem Sie eine neue Diskette formatiert (siehe 12.1) und mit eigenen Sounds oder Songs beschrieben haben, sollten Sie diese Diskette ebenfalls mit einem Klebestreifen "schreib-schuetzen". Schreib - Schutz - Klebestreifen finden Sie in Ihrem Diskettenkarton.

3.5. DIE "USER" DISKETTEN UND DIE PPG SOUND LIBRARY

Das WAVETERM B wird mit einer SOUND LIBRARY, bestehend aus 25 Disketten, ausgeliefert. Die LIBRARY beinhaltet ueber 400 Natur Samples und Sound Effekte. Darueber hinaus finden Sie einen Karton mit 10 leeren HIGH DENSITY MAXELL Disketten.

Im Anhang an diese Bedienungsanleitung finden Sie detaillierte Informationen ueber die SOUND LIBRARY und die DEMO 85 Diskette.

Ihre persoentlichen Disketten speichern alle PPG SYSTEM Daten wie Wellenformen, Wellensaetze, Compounds, Sample Sounds, gemischte Samples, Synthesizer Sounds, Resonatorkurven, Sequenzen, Songs und Updates sowie alle noetigen Informationen ueber die Disketten -Organisation und -Bibliothek. Es ist empfehlenswert, dass Sie sich von Ihren wichtigen Disketten Sicherheitskopien anlegen fuer den Fall, dass eine verloren geht oder defekt ist (siehe Kapitel 12).

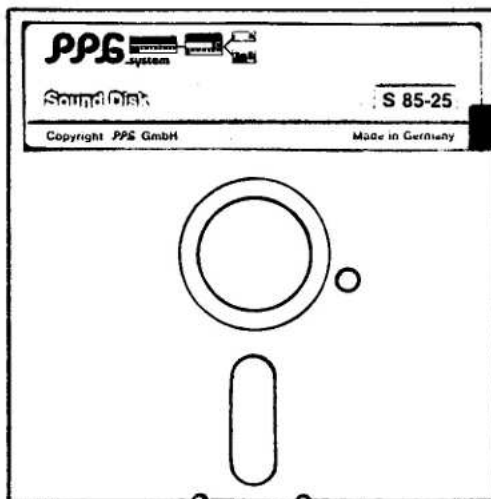
Es ist nicht moeglich, eine WAVETERM B Diskette auf einem anderen Computer laufen zu lassen, da PPG ein eigenes Diskettenformat hat.

Es ist auch nicht moeglich, eine WAVETERM "A" Diskette in WAVETERM "B" Betriebsart laufen zu lassen, weil diese mit einem anderen Format arbeitet. Sie koennen jedoch das WAVETERM "B" auf "A"-Betrieb "umschalten" und so auch die Diskette im WVETERM "A" Betrieb verwenden. Hierzu ist die "Reformat-Software" noetig. Lesen Sie dazu Kapitel 13.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

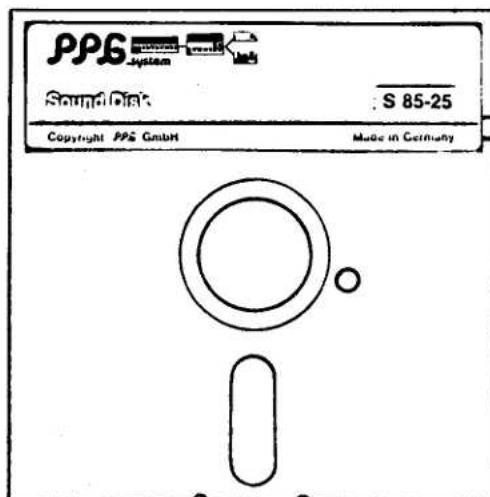
SCHREIB-SCHUTZ Sicherung der Daten gegen Loeschen oder Ueberschreiben

schreib-geschuetzte Diskette



-----Schreib-Schutz-Klebestreifen

ungeschuetzte Diskette



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

4. DER ZUGANG ZU DEN BILDSCHIRMSEITEN

=====

Das WAVETERM B ist ein Bildschirm-orientierter Computer. Alle Befehle werden mit Hilfe von 10 numerischen- und 10 Funktionstasten ausgeführt. Alle Eingaben werden mit diesen Tasten und mit Hilfe der aufleuchtenden Operations-Felder (Illuminated Operational Fields = IOF) ausgeführt.

4.1. DIE FUNKTIONSTASTEN UND DAS FUNKTIONSDISPLAY

Die zwei Reihen am unteren Bildschirmrand stehen direkt mit den 20 Tasten in Zusammenhang. Die Funktionen dieser Tasten koennen auf jeder PAGE verschieden sein. Ihre jeweilige Funktion wird im "FUNKTIONSDISPLAY" angezeigt.

DEFINITION: DIE ZWEI UNTEREN REIHEN AUF DEM BILDSCHIRM
WERDEN "FUNKTIONSDISPLAY" genannt.

4.2. DIE NUMERISCHEN TASTEN AUF DEN HAUPTSEITEN

Eine Aufgabe der numerischen Tasten ist der schnelle Zugriff zu allen Haupt-"PAGES" des WAVETERM. Darueber hinaus haben Sie noch eine Vielzahl anderer Funktionen. Zunaechst wollen wir einen Blick auf die Haupt-"PAGES" des WAVETERM werfen. Nach dem Einschalten oder Booten erscheint PAGE "1".

Funktionstasten	numerische Tasten	Bildschirm

ESCAPE	1	PAGE "1"
	2	PAGE "2"
	3	PAGE "3"
	4	PAGE "4"
	5	PAGE "5"
	9	PAGE "9"

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

4.3. DIE LEUCHTENDEN OPERATIONS FELDER (IOF)

UND DER CURSOR

"IOF" = ILLUMINATED OPERATIONAL FIELD

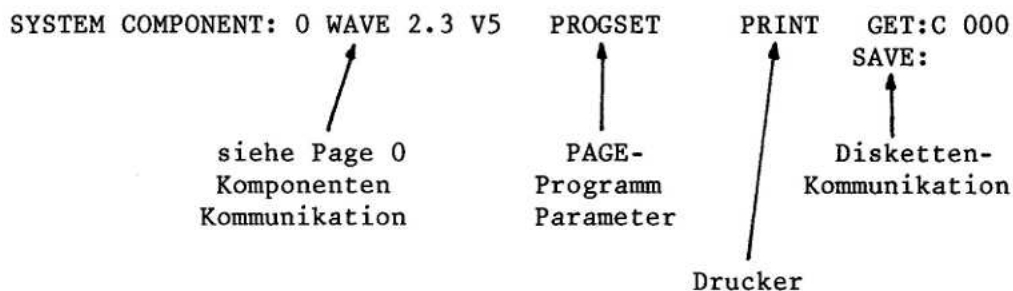
Der Bildschirm zeigt beleuchtete Felder, die Operationsbereiche. Das blinkende Feld ist "das Feld in Aktion", das auf die Eingabe von Zahlen oder einen Befehl wartet.

DEFINITION: DAS BLINKENDE FELD WIRD *CURSOR* GENANNT.

4.4 DAS DISKETTEN- UND SYSTEM KOMMUNIKATIONS DISPLAY (DUC)

"DUC" = DISK- UNIT- COMMUNICATION

Der obere Bildschirmteil zeigt auf allen Haupt-PAGES, ausser auf PAGE "0" und "9", die gleichen Funktionen. Die zweite Zeile des Bildschirms stellt die System- und Diskettenoperationen dar.



4.5. DIE CURSOR TASTEN

Mit Hilfe der "Bewegungs" Tasten: "UP" = aufwaerts, "DOWN" = abwaerts, "LEFT" = nach links, und "RIGHT" = nach rechts, koennen Sie den Cursor von einem Leuchtfeld zum naechsten bewegen.

Die Tasten arbeiten mit verschiedenen Bewegungsgeschwindigkeiten:

- "Schritt" Modus:
je Druecken einer Taste macht der Cursor einen Schritt

Wenn Sie eine Taste laenger als ca. 1 Sekunde gedruickt halten, erreichen Sie den:

- "Lauf" Modus:
Der Cursor springt automatisch von einem Leuchtfeld zum naechsten (in der gewaehlten Richtung)

4.6. BEWEGEN SIE DEN CURSOR ZU DEN LEUCHTFELDERN (IOFs)

Rufen Sie PAGE "3" auf.

Druecken Sie: "ESCAPE", "3". Page "3" erscheint auf dem Bildschirm.

Bewegen Sie: den CURSOR zu der Bildschirmposition

AUTOMATIC: >RECORD<

Das Feld "AUTOMATIC RECORD" blinkt.

4.7. DIE ROLL FUNKTION

Die numerischen Tasten haben ihre Funktion geaendert. Die Zahlen "0" bis "4" haben nun die Funktion "ROLL-DOWN" und die Zahlen "5" bis "9" haben die Funktion "ROLL-UP". Die Zahlenwerte dieser "Roll"-Tasten bedeuten verschiedene Schrittweiten im "ROLL-DISPLAY". Wechseln Sie die "AUTOMATIC-" Betriesbarten mit den "ROLL"-Tasten:

Der Cursor steht unter: "AUTOMATIC: *RECORD*

```

- - - - -
Druecken Sie: "6"-      *START*
               "6"-      *LEVEL*
               "6"-      *LOOP*
               "6"-      *SUSTAIN*
               "6"-      *L- MERGE*
               "6"-      *DYN EXP*
- - - - -

```

Sie koennen alle zehn numerischen Tasten fuer die "ROLL FUNCTION" benutzen. Nach einer gewissen Zeit werden Sie wissen, wie Sie am schnellsten welches Leuchtfeld erreichen. Die numerische Taste "1" hat immer eine "zuruecksetzen auf Start" Funktion. Die Tasten "6" bis "9" rollen vorwaerts, die Tasten "2" bis "5" rollen rueckwaerts.

Die Schrittweiten der "ROLL"-Tasten:

Taste "6" = jeweils 1 Schritt vorwaerts,
 Taste "7" = jeweils 2 Schritte vorwaerts,
 Taste "8" = jeweils 3 Schritte vorwaerts,
 Taste "9" = jeweils 4 Schritte vorwaerts

Taste "5" = jeweils 1 Schritt zurueck
 Taste "4" = jeweils 2 Schritte zurueck
 Taste "3" = jeweils 3 Schritte zurueck
 Taste "2" = jeweils 4 Schritte zurueck

Alle Tasten koennen natuerlich nur solange wirken, bis die letzte Funktion des "ROLL"-Feldes erreicht ist.

4.8. DIE "SUB PAGES"

Die PAGES 3 und 5 haben zusaetzliche Unterseiten : SUB PAGES.

Druecken Sie "ESCAPE" und "3" oder bewegen Sie den CURSOR unter die PAGE-Position (wenn Sie noch in dieser PAGE sind).

Druecken Sie die Cursor Taste "nach rechts" und geben Sie ein: "01". Die Hauptseite "3" wechselt zur "SUB PAGE" "3.01". Diese SUB PAGE heisst "DIGITAL MANIPULATION MIX.

Druecken Sie die Cursor Taste "nach rechts" und geben Sie ein: "02". Die SUB PAGE "THREE DIMENTIONAL SAMPLE DISPLAY" erscheint auf dem Bildschirm.

4.9. DIE "ESCAPE" FUNKTION

Die Funktionstaste "ESCAPE" dient zum sofortigen Ausstieg aus der momentanen Funktion. Ein zweites Mal ESCAPE druecken bewegt den Cursor auf die Position PAGE "x".

4.10. DIE HELP FUNKTION

In allen PAGES koennen Sie auf eine "HELP" Funktion zurueckgreifen, wenn Sie zu bestimmten Dingen Fragen haben. Die "HELP" Informationen werden immer zu der aktuellen Cursorposition aufgerufen. Das bedeutet, dass Sie den Cursor unter die jeweilige Bildschirmposition bewegen muessen, wenn Sie zu dieser Funktion Informationen benoetigen. Um die HELP Page wieder zu verlassen muss irgendeine Zahlentaste gedrueckt werden : "PRESS ANY KEY TO LEAVE THE HELP PAGE".

4.11. DIE "KOMMENTAR" ZEILE

Oberhalb des FUNCTION DISPLAYs befindet sich die "KOMMENTAR" Zeile. Die meisten Funktionen werden von Kommentaren begleitet. Diese Kommentare koennen sein:

- Abfragen:
 - z.B. "Are you sure?"
 - "Back to original?"
 - "Different position?"
- Aufforderungen:
 - z.B. "Set frequency"
 - "Move thread"
- Fehlermeldungen:
 - z.B. "Fatal Error"
 - "No line to selected unit"

4.12. ZEICHNEN AUF DEM BILDSCHIRM

Auf PAGE 3 und PAGE 4 werden die Funktionen des WAVETERM B durch die Einrichtung "zeichnen" bereichert. Ein kleiner Punkt kann mit den "Cursor-Tasten" auf dem Bildschirm bewegt werden. In Verbindung mit der Funktionstaste "SET" kann dieser Punkt z.B. eine Huelkurve zeichnen. Die resultierenden Graphiken koennen auf Diskette gesichert werden.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

5. DIE EINZELNEN PAGES

=====

Das WAVETERM B bietet Hauptseiten und Unterseiten an. Jede Hauptseite hat eine spezielle Aufgabe. Die Unterseiten "SUB PAGES" vervollstaendigen die Hauptseiten. Jede Seite kann direkt mit Hilfe der numerischen Tasten aufgerufen werden. Nachdem Sie eine Hauptseite aufgerufen haben, koennen Sie die dazugehoerige SUB PAGE(s) aktivieren.

- PAGE 0 : WAVETERM Typ
Software Identifikation
Komponenten-Anschluss-Pruefung,
Keyboard Splitpunkte,
Programm Parameter Displays
- PAGE 1 : Fourrier Synthese
additive und freie-fundamentale
Synthese
- PAGE 2 : Erstellen eines WAVETABLES
- PAGE 3 : Sound Sampling
Aufnahme und Bearbeitung
- PAGE 3.01 : DIGITAL MANIPULATION MIX
Mischen und Bearbeiten von
Samples
- PAGE 3.02 : Three Dimentional Display
Darstellen von Wavetables, Compounds
Samples und Resonator Wavetables
- PAGE 4 : Erstellen eines digitalen
Resonators
- PAGE 5 : Erstellen eines Playcommands
Laden von Sounds in die BANKS
der Komponenten.
- PAGE 5.01 : Erstellen und Editieren von Sequenzen.
- PAGE 9 : Diskettenkommunikation
Inhalt der Disketten,
formatieren, loeschen, Kopieren

PPG WAVETERM B BETRIEBSANLEITUNG

6. PAGE "0"

=====

PAGE "0" heisst: "COMMUNICATION DISPLAY"

Diese PAGE zeigt Informationen ueber:

- Typ und Software Version des WAVETERM,
- welche Komponenten an das WAVETERM angeschlossen sind und ob die Kommunikation mit den Komponenten funktioniert,
- welche Transient Sounds oder Wavecompounds als letztes in die BANKS der einzelnen Komponenten geladen wurden,
- ob Sie mit Splitpunkten in den Komponenten arbeiten,
- mit welcher GROUP Zuweisung Sie arbeiten,
- Parametereinstellungen der WAVE 2.3 oder EVU Soundprogramme.

//////////////// PPG WAVE-TERM B SYSTEM //////////////////

Version: 0 REV. Level: 04
Copyright (C) 1985 by PPG

PAGE 0 COMMUNICATION DISPLAY

--- Identification ---

----- MEMORY - BANKS -----

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

SELECTED COMPONENT: 0

MULTI-SAMPLING: 0

GROUP-ASSIGNMENT A = BANK # 5 B = BANK # 1

ESCAPE RETRY COMPON DISPLAY RECORD PLAYBACK MULTI GROUP ---- **PRINT**

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

6.1. WAVETERM TYPEN UND SOFTWARE STAND

Dieser Sektor zeigt den WAVETERM Typ an. Es gibt zwei Typen: "A" und "B". Typ "A" arbeitet mit einem 8-bit Prozessor, Typ "B" mit einem 8-bit und einem 16/32 bit Prozessor. Sie erhalten jederzeit Informationen ueber die Art Ihrer System Software. PPG entwickelt und versorgt Sie staendig mit neuer Software. Die Software Version, mit der Sie gerade arbeiten, wird in diesem Sektor angezeigt.

6.2. KOMPONENTEN UND SOFTWARE IDENTIFIKATION

Der "IDENTIFIKATION"s Sektor zeigt an, wieviele Komponenten an das WAVETERM angeschlossen sind, welche Komponenten (WAVE/EVU/PRK) und deren Software Versionen. Falls eine der angeschlossenen Komponenten nicht die noetige Software Version hat, zeigt der Bildschirm in diesem Sektor die Meldung: "NEED VERSION X". In dieser Komponente muessen eventuell die EPROMs ausgetauscht werden, um den richtigen Software-Stand wieder zu erreichen. Falls eine Komponente vom WAVETERM nicht erfasst wird, so erscheint die Meldung "NO LINE" auf der linken Seite dieses Sektors. Kann eine Komponente vom WAVETERM nicht identifiziert werden, erhalten Sie ebenfalls die "NO LINE" Meldung. Ueberpruefen Sie die Verbindungen und druecken Sie die Funktionstaste "RETRY".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

keine Komponente ist
angeschlossen

---Identification---

COMPONENT	VERSION
0	NO LINE
1	NO LINE
2	NO LINE
3	NO LINE
4	NO LINE
5	NO LINE
6	NO LINE
7	NO LINE

mehrere Komponenten
sind angeschlossen

---Identification---

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

6.3. SYSTEM SOFTWARE LISTE

Aktuelle Software 01.86

WAVETERM Typ "A"	:
WAVETERM Typ "B"	: 1.6
WAVE 2.2	:
WAVE 2.3	: 5.4
EVU	: 2.2
PRK FD	: 1.1

6.4. DIE MEMORY BANKS

Das "MEMORY BANKS" Display gibt Ihnen Informationen ueber den aktuellen Inhalt der BANKS jeder Komponente. Es werden nur Transient Sounds und Wavecompounds dargestellt.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

6.5. KOMPONENTEN ANWAHL

Um eine Komponente auszuwählen, mit der Sie in PAGE "0" arbeiten möchten, müssen Sie die Funktionstaste "COMPO" drücken und die Nummer der gewünschten Komponente eingeben (Nummern entsprechend der "IDENTIFICATION" Sektion). Die Zeile "SELECT COMPONENT: X" arbeitet mit dem MEMORY BANK Display zusammen. Wenn Sie mehr als eine Komponente (z.B. ein WAVE und eine EVU) angeschlossen haben, können Sie eine der Komponenten durch Eingabe der Nummer auswählen: SELECTED COMPONENT : 2 (EVU). Das MEMORY BANK Display zeigt die Splitpunkte des EVU-Keyboards Arrangements.

Die Zeile "SELECT COMPONENT: X" kooperiert auch mit (E) "Multisampling: X" und (F) "GROUP ASSIGNMENT A=BANK 'x', B=BANK 'x'".

6.6. SPLITPUNKTE ARRANGEMENT

Um neue Splitpunkte zu setzen oder existierende Splitpunkte in einem Keyboard Arrangement zu verändern, müssen Sie die Funktionstaste "MULTI" drücken. Der Cursor springt auf die Position (E) "MULTI-SAMPLING: "0". Es gibt zwei verschiedene Arten des Splitpunkte-Setzens:

1. GLEICHMAESSIGES ARRANGEMENT

Gleichmässiges Splitpunkte Arrangement. Eine Zahl zwischen "01" und "28" verteilt bis zu acht Splitpunkte gleichmässig über die Tastatur.

Drücken Sie: "MULTI",

Geben Sie ein: "12", ein Splitpunkt erscheint regelmässig bei jedem 12. Halbton.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

2. INDIVIDUELLES ARRANGEMENT

Die Splitpunkte koennen individuell gesetzt werden.

Druecken Sie: "MULTI" und geben eine Zahl zwischen "29" und "48" ein.

Druecken Sie: "MULTI" wiederholt, bis Sie die zweite Markierung auf die richtige Position bewegt haben. Falls Sie den "FADEN" (Cursor-Strich) zu weit nach rechts bewegt haben, koennen Sie dies durch mehrfaches Druecken der Funktionstaste "COMPO" korrigieren.

Druecken Sie: "ESCAPE"

Druecken Sie: "MULTI" wiederholt, bis der dritte Faden auf der gewuenschten Position steht.

Druecken Sie: "ESCAPE",

Druecken Sie: "MULTI" ,

Druecken Sie: "COMPO", um Splitpunkte in der linken Keyboard Haelfte zu erstellen.

Sie koennen in diesem Bereich die Splitpunkte mit Hilfe der Funktionstasten "MULTI" und "COMPO" korrigieren.

Druecken Sie: "ESCAPE".

Sie koennen ein Splitpunkte Arrangement im WAVE 2.3 oder der EVU in Verbindung mit einem Kombiprogramm oder einem Multisample speichern und im WAVETERM auf Diskette sichern.

Wenn Sie ein Splitpunkte Arrangement im WAVE 2.3 erstellt haben, druecken Sie die Funktionstaste "RETRY", um die Daten vom WAVE 2.3 in das WAVETERM B PAGE "0" zu uebertragen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

6.7. GRUPPEN ZUWEISUNG

Die GROUP-ASSIGNMENT Funktion ruft die einzelnen Banks einer Komponente auf. Dies ist hilfreich beim Ueberpruefen des Inhalts einzelner Banks.

Druecken Sie: "COMPON",

Geben Sie ein: "0",

Druecken Sie: "GROUP", der Cursor erscheint auf der Position: B = BANK X

Geben Sie ein: "7".

Druecken Sie die "GROUP" Funktionstaste des WAVE 2.3. Die LED "GROUP B" leuchtet.

Das LCD Display zeigt: "'GR: b=BK:7'" und der Sound in Bank 7 ist zu hoeren.

Druecken Sie: "GROUP", der Cursor erscheint auf der Position: A = BANK X

Geben Sie ein: "2".

Druecken Sie die "GROUP" Funktionstaste des WAVE 2.3.

Das LCD Display zeigt: "'GR: A=BK: 2'"

Die "GROUP" wirkt auf die gleiche Art in der EVU wie im WAVE 2.3. Auf das PRK FD hat die Funktionstaste keine Wirkung. Empfehlung: Machen Sie Ihre Kombiprogramme im WAVE 2.3 und laden sie dann in die EVU.

6.8. DAS SOUNDPROGRAMM DISPLAY

Dies ist eine SUB PAGE der PAGE "0". Sie stellt die Programm Parameter eines WAVE 2.3 oder einer EVU dar.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

6.8.1. DARSTELLEN EINES "WAVE" SOUNDPROGRAMMS

Bewegen Sie: den Cursor im WAVE 2.3 LCD Display
unter eine der acht BANKS.

Geben Sie ein: die Nummer eines Soundprogramms.

Druecken Sie: Funktionstaste "DISPLAY".

Die SUB PAGE erscheint auf dem Bildschirm und zeigt die
Parameter dieses "WAVE"- Programms in einer
Gesamtuebersicht.

6.8.2. DARSTELLEN EINES "EVU" SOUNDPROGRAMMS

Druecken Sie: Funktionstaste "COMPON".

Geben Sie ein: die Identifikation-Nummer
der "EVU" (2 oder 3).

Druecken Sie: "GROUP" zweimal. Der Cursor erscheint
auf der Position A = BANK x.

Geben Sie ein: "2". Das Display zeigt nun
GROUP-ASSIGNMENT: A = BANK 2.

Druecken Sie: Funktionstaste "P" der "EVU".

Druecken Sie: "2", "5", Zahlentasten der "EVU".
Das EVU Display zeigt "25".
Sie haben Soundprogramm 25 in der
zweiten Bank der EVU aufgerufen,

Druecken Sie: "DISPLAY" Funktionstaste des "WAVETERM B".
Die SUB PAGE (der PAGE 0) zeigt die
Parameter Einstellungen dieses
EVU Soundprogramms.

ACHTUNG: DAS SOUNDSPROGRAMM DISPLAY ARBEITET NUR MIT
DEM "A" BANK GROUP-ASSIGNMENT.

Schliessen Sie einen Drucker an das WAVETERM an. Sie
koennen von beiden Seiten, der PAGE "0" und der SUB PAGE
einen Ausdruck anfertigen.

7. PAGE "1"

Diese Seite ermoglicht das geszielte Herstellen von synthetischen Wellenformen. Es gibt zwei verschiedene Arten der Wellenformsynthese:

FOURIER SYNTHESIS und FREE FUNDAMENTAL SYNTHESIS

A.FOURIER SYNTHESIS

Die Fourier Synthese basiert auf dem Sinuswellen Prinzip. Gemaess FOURIER kann jede komplexe Wellenform auf Partialwellen (Sinuswellen) zurueckgefuehrt werden. Die Harmonischen sind ganzzahlige Vielfache der Fundamentalwelle (Grundton). Die Fundamentalwelle in der Fourier Synthese ist immer eine Sinuswelle; eine Wellenform, die keine Obertoene hat. Der Eindruck eines komplexen Klanges wird durch die Anzahl der Obertoene und deren Amplituden bestimmt.

B.FREIE FUNDAMENTAL SYNTHESIS

Diese neue Art der Synthese basiert auf der FOURIER Synthese, kann aber zusaetzlich jede beliebige selbsterstellte Welle als Fundamentalwelle (Grundton) verwenden, was die Klangvielfalt wesentlich erhoeht.

PPG WAVETERM B BEDIENTUNGSANLEITUNG

7.1. FOURIER SYNTHESE

Die PAGE "1" arbeitet mit drei Fenstern auf dem Bildschirm. Das linke Fenster zeigt die Fundamentalwelle, auf der die Berechnungen beruhen. Das mittlere Fenster zeigt die aktuelle Wellenform (z.B. die resultierende Wellenform nach einer Berechnung). Diese Wellenform ist im WAVE 2.3 spielbar (hoerbar). Das rechte Fenster ist die Tabelle, in der fuer die Harmonischen 1 bis 33 die Amplituden eingegeben werden.

7.2. HERSTELLEN EINER WELLENFORM

Empfehlung:

Zunaechst muessen Sie eine spezielle Parameter Einstellung in den WAVE 2.3 laden. In diesem Programm sind die Parameter so eingestellt sein, dass Sie sofort beginnen koennen, mit PAGE "1" zu arbeiten. Rufen Sie dieses spezielle Programm auf, wenn Sie mit PAGE "1" arbeiten.

Druecken Sie: "ESCAPE", "1".
Nun sind Sie in PAGE "1".

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "PROGSET".

Druecken Sie: "EXECUTE". BANK "0" des WAVE 2.3 wird mit den Programm Parametern fuer PAGE "1" geladen.

Als naechstes muessen Sie eine Fundamentalwelle aufrufen. Das WAVETERM B bietet 4 Preset-Sinuswellen mit unterschiedlichen Amplituden.

Fuehren Sie Ihre PRACTICE DISK in das USER Laufwerk des WAVETERM ein.

Bewegen Sie: den Cursor zum linken Fenster
"FUNDAMENTAL WAVE:

Geben Sie ein: "01". Die Sinuswelle mit der groessten Amplitude erscheint

Geben Sie ein: "02". Eine Sinuswelle mit einer kleineren Amplitude ist zu sehen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Geben Sie nacheinander die Sinuswellen "03" und "04" ein, um die beiden Presetwellen mit den kleineren Amplituden zu aktivieren.

Bewegen Sie: den Cursor zum rechten Fenster.
Der Cursor steht auf der Position
fuer die Eingabe der Amplitude
der ersten Harmonische und blinkt.

Geben Sie einen Wert zwischen "00" und "63" ein. "00" bedeutet Amplitude "0" oder "Status : ausgeschaltet !". Die Eingabe einer "63" bedeutet groesste Amplitude dieser Harmonischen.

Geben Sie ein: "33". Die Sinuswelle wird im
mittleren Fenster dargestellt.

Druecken Sie: "COMPUTE". Spielen Sie auf der
Tastatur des WAVE 2.3. Die Sinuswelle
ist hoerbar.

Druecken Sie: "DOWN". (Pfeiltasten)

Geben Sie ein: "33". Eine zweite Sinuswelle mit
zwei Perioden wird zusaetzlich auf
im mittleren Fenster dargestellt.

Druecken Sie: "COMPUTE". Die neue berechnete
Wellenform wird dargestellt und ist
im WAVE 2.3 spielbar.

Druecken Sie: "RIGHT" . Der Cursor springt auf die
Position fuer die 18. Harmonische.

Geben Sie ein: "63". Achtzehn Perioden mit maximaler
Amplitude werden zusaetzlich im mittleren
Fenster dargestellt.

Druecken Sie: "COMPUTE". Die neue Wellenform wird
berechnet und dargestellt. Das Resultat
ist im WAVE 2.3 hoerbar.

Der Gesamtpegel ist zu hoch und die resultierende Wellenform
ist verzerrt. Dies ist ein interessanter Effekt, Sie
koennen aber auch eine "pegelkorrigierte" Wellenform
erhalten.

7.3. DIE "CORRECT" FUNKTION

UND DIE RESULTIERENDE AMPLITUDE

Es ist moeglich, den Gesamtpegel einer berechneten Wellenform zu korrigieren.

Druecken Sie: "CORRECT".

Alle Amplituden der Harmonischen werden nun im entsprechenden Verhaeltnis neu berechnet und die individuellen Amplituden im rechten Fenster angezeigt. Die korrigierte Wellenform wird im mittleren Fenster dargestellt.

Es ist auch moeglich, die Gesamtamplitude der neuen Wellenform zu veraendern:

Bewegen Sie: den Cursor zum mittleren Fenster:
(WAVE AMPLIT.: *63*),

Geben Sie ein: eine Zahl zwischen "00" und "63".

Druecken Sie: "COMPUTE". Dies veraendert nur die Gesamtamplitude der Wellenform ohne die Form der Welle zu veraendern.

7.4. "STORE" EINE NEUE WELLENFORM IM ARBEITSSPEICHER

Eine neu erstellte Wellenform kann im Arbeitsspeicher des WAVETERM abgelegt werden. (Fuer eine endgueltige Sicherung muss sie auf Diskette geschrieben werden.)

Bewegen Sie: den Cursor in das mittlere Fenster.
(>GET< WAVE: >00<).

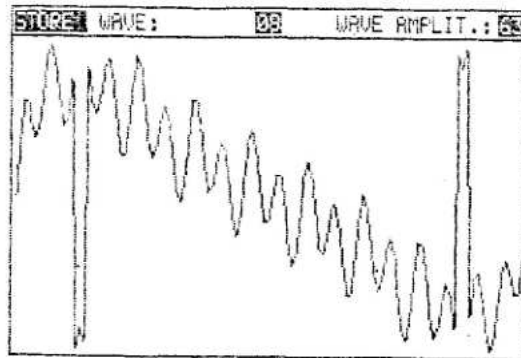
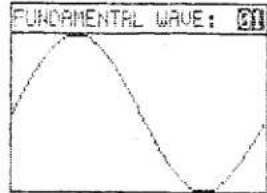
Rollen Sie: bis (*STORE* WAVE: >00<),

Geben Sie ein: "10". Diese Wellenform wird unter der Nummer 10 gespeichert.

Sie koennen 99 Wellenformen im Arbeitsspeicher des WAVETERM speichern. Verwenden Sie bitte die Nummern "01" bis "04" nicht, weil dort die Preset- Sinuswellen mit den verschiedenen Amplituden gespeichert sind. Die Nummern "00" und "05" sind leer (keine Welle), also Gleichspannungen, die

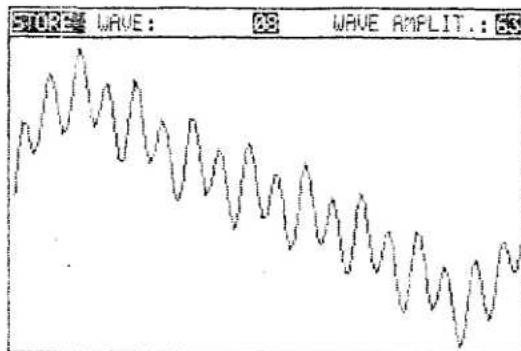
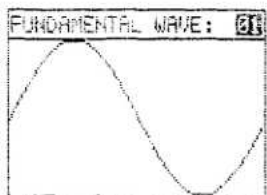
PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

uebersteuert (distorted)



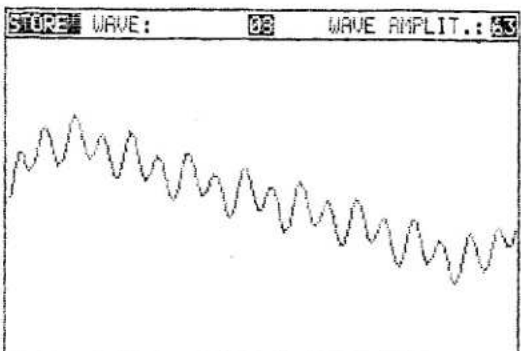
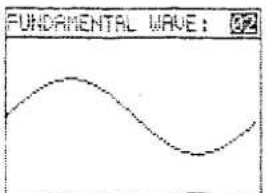
1	40	17	00
2	20	18	10
3	10	19	00
4	05	20	00
5	03	21	00
6	02	22	00
7	01	23	00
8	00	24	00
9	00	25	00
10	00	26	00
11	00	27	00
12	00	28	00
13	00	29	00
14	00	30	00
15	00	31	00
16	00	33	00

korrigiert (corrected) mit Hilfe der CORRECT Funktion



1	33	17	00
2	17	18	15
3	08	19	00
4	04	20	00
5	02	21	00
6	01	22	00
7	00	23	00
8	00	24	00
9	00	25	00
10	00	26	00
11	00	27	00
12	00	28	00
13	00	29	00
14	00	30	00
15	00	31	00
16	00	33	00

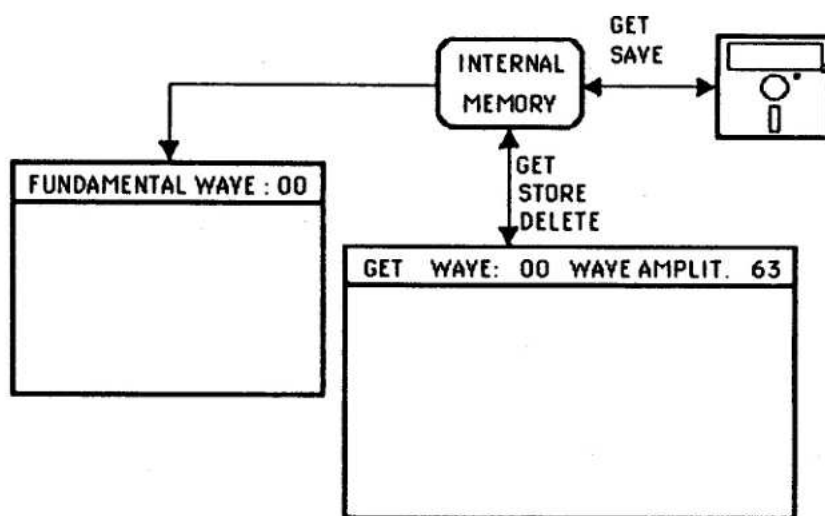
Uebersteuerung behoben durch kleinere Fundamentalwelle



1	40	17	00
2	20	18	10
3	10	19	00
4	05	20	00
5	03	21	00
6	02	22	00
7	01	23	00
8	00	24	00
9	00	25	00
10	00	26	00
11	00	27	00
12	00	28	00
13	00	29	00
14	00	30	00
15	00	31	00
16	00	33	00

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

fuer spezielle Effekte in anderen PAGES eingesetzt werden koennen.



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

7.5. "SAVE" -SICHERN DER WELLENFORMEN AUF DISKETTE

Um Wellenformen endgueltig zu sichern ("SAVE"), muessen sie auf Diskette uebertragen werden.

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position
*GET * : W >000<

Rollen Sie: die Eingabezeile bis
SAVE : W >000<

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position fuer die
Zahleneingabe "SAVE" : W *000*

Geben Sie ein: "100" und druecken Sie EXECUTE.

Damit sind die neuen Wellenformen auf der Uebungsdiskette gesichert.

7.6. DER "W" FILE

Immer wenn Sie mit der Diskette kommunizieren, muessen Sie einen "FILE" identifizieren, mit dem spezielle Daten geladen oder gesichert werden. Die Daten einer Wellenform in PAGE "1" werden als "W"-File behandelt. Der "W"-File hat zwei Sicherungsfunktionen: in PAGE 1 koennen bis zu 99 Wellenformen gespeichert werden. Deshalb heisst dieser Speicher "Wellenspeicher" (WAVE MEMORY). In PAGE 2 koennen bis zu 20 neue WAVETABLES erstellt und gemeinsam mit der WAVE MEMORY als "W"-File gespeichert werden.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

MERKEN SIE SICH: DER "W"-FILE ENTHAELT:
--WAVEMEMORY UND WAVETABLES--

- Der Arbeitsspeicher ist der aktuelle Inhalt des internen WAVETERM- Speichers.
- Dieser kann alle Wellenformen aus dem Wellenspeicher (WAVE MEMORY) aufnehmen, die von Diskette als "W"-File geladen wurden.
- Neben den Wellenformen des Wellenspeichers kann der Arbeitsspeicher auch die neuen Wellensaetze (WAVETABLES) beinhalten.

7.7. AENDERN DER FUNDAMENTAL WELLE

Lassen Sie uns mit den 10 neuen Wellenformen, die Sie gerade erstellt haben, arbeiten.

Druecken Sie: "ESCAPE",

Geben Sie ein: "1",

Bewegen Sie: den Cursor zur Position
>GET<: W *000*

Geben Sie ein: "100" ,

Druecken Sie: "EXECUTE",

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position
>GET< WAVE: *00*

Geben Sie ein: "10", eine der neuen Wellenformen
von PAGE 1

Druecken Sie: "EXECUTE", die Wellenform erscheint
mit der Fundamentalwelle (Sinus)
auf dem Bildschirm.

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position
"FUNDAMENTAL WAVE": *01*

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Geben Sie ein: "10", der Computer tauscht nun die Fundamentalwelle Sinus gegen die Welle "10" aus und berechnet die neue resultierende Wellenform und stellt diese im mittleren Fenster dar.

Druecken Sie: "CORRECT", wenn Sie eine "Uebersteuerungs-korrigierte" Wellenform erhalten moechten.

Geben Sie ein: alle neuen Wellen "11" - "20".
als Fundamentalwellen

Speichern Sie: zehn der neuen Wellenformen
als Nummer "21" - "30"
im Arbeitsspeicher.

Falls Sie sich nicht sicher sind, wie eine neue Wellenform gespeichert ("STORE") wird, wiederholen Sie Kapitel 7.4.

Um die Wellenformen endgueltig zu sichern ("SAVE"), muss die "WAVE MEMORY" auf Diskette uebertragen werden.

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position
*GET * : W >XXX<

Rollen Sie: bis zur Zeile *SAVE* : W >XXX<

Bewegen Sie: den Cursor bis zur Zahleneingabe:
SAVE : W *XXX*

Geben Sie ein: "100",

Druecken Sie: "EXECUTE".

Der Computer fragt Sie, ob Sie den alten File loeschen moechten. Druecken Sie "EXECUTE" als Antwort "JA". Damit sind alle Wellenformen (Sinus- und Free Fundamental) auf Diskette als "W"-File gesichert.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

7.8. BEDIENUNG DER PAGE UND DISKETTEN KOMMUNIKATION

Die Bedienung der PAGE findet in oberen Reihe des Mittelfensters statt.

>GET< WAVE: "XX"

Die Position "GET" ist ein Rollfeld. Druecken Sie die Zahlentasten, um zu einer anderen Funktion dieses Feldes zu gelangen.

GET : um eine Wellenform aus dem Arbeitsspeicher aufzurufen

STORE : um eine Wellenform im Arbeitsspeicher abzulegen

DELETE : um eine Wellenform im Arbeitsspeicher zu loeschen.

Druecken Sie "EXECUTE" um eine aktuelle Funktion auszufuehren.

DISKETTEN KOMMUNIKATION:

Die Disketten Kommunikation findet in der zweiten Reihe (DUC) von oben statt.

>GET< : W >XXX<

GET : um eine Wellenform von Diskette in den Arbeitsspeicher zu laden

SAVE : um den Inhalt des Arbeitsspeichers als WAVE MEMORY auf Diskette zu sichern.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

8. PAGE "2"

=====

PAGE "2" ist die Seite fuer den Aufbau von Wellensaetzen (WAVETABLE). Ein Wellensatz besteht aus 128 Wellenformen. Alle Funktionen fuer den Aufbau von Wellensaetzen befinden sich auf dieser PAGE und die Resultate sind im WAVE 2.3 direkt hoerbar (spielbar).

8.1. AUFRUFEN EINES WELLENSATZES AUS DER WAVE MEMORY

Auf der "WAVETERM DEMO DISK" befinden sich zwei vorprogrammierte WAVE MEMORIES und eine Anzahl von Wellensaetzen.

Bevor Sie mit einer Operation beginnen, muessen Sie den WAVE 2.3 vorbereiten. Das WAVETERM B bietet eine vorprogrammierte Parameter-Einstellung fuer den WAVE 2.3.

Rufen Sie PAGE 2 auf.

Druecken Sie: "ESCAPE", "2".

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position *PROG-SET*

Druecken Sie: "EXECUTE".

Nun sind die Parameter fuer den WAVE 2.3 aufgerufen und in den WAVE 2.3, BANK "0" geladen (entsprechend der gewaehlten Komponenten- und BANK Einstellungen in der zweiten Zeile des Displays).

Diese Operation muss nur beim ersten Mal ausgefuehrt werden, wenn Sie mit der Arbeit in PAGE 2 beginnen.

Fuehren Sie die "DEMO 85" Diskette in das USER Laufwerk ein.

Gehen Sie in PAGE 2.

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position >GET<: *C* >000<
(*C* = Compound File)

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Rollen Sie: zur Zeile: >GET<: *W* >000<
(*W* = WAVE MEMORY File)

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position fuer die
Zahleneingabe: >GET<: >W< *000*

Geben Sie ein: "001",

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position
>GET< WAVETABLE: *00*

Geben Sie ein: "01".

Druecken Sie: "COMPUTE",

Warten Sie bis der Cursor wieder blinkt. Der WAVETABLE ist
damit in den WAVE 2.3 uebertragen.

Druecken Sie: "DISPLAY".

Der Computer laeuft automatisch durch alle Wellenformen.
Druecken Sie eine Taste auf dem WAVE 2.3 und hoeren Sie sich
die durchlaufenden Wellen an. Durch Druecken der Taste
"DISPLAY" kann der Vorgang unterbrochen werden. Nun hoeren
Sie die Wellenform, die gerade im linken Fenster dargestellt
wird. Druecken Sie die Taste "DISPLAY" erneut, so wird der
Wellendurchlauf fortgesetzt. Wollen Sie diese Funktion
verlassen, so benutzen Sie die Funktionstaste "ESCAPE".

Geben Sie ein: "02", (GET WAVETABLE:*02*) und wiederholen
die COMPUTE- und DISPLAY Funktion.

Fahren Sie fort mit WAVETABLE *04*, *06* usw. Die WAVETABLE
1,2,4,6,9,10,11,12 und 14 sind Wellensaetze, die staendig im
WAVE 2.3 gespeichert sind. Schauen Sie sich diese
WAVETABLES in PAGE 2 an und veraendern Sie sie nach Ihrem
Geschmack.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

8.2. ERSTELLEN EINES WELLENSATZES

Rufen Sie den Wellensatz "09" auf.

Alle Wellensatz Positionen zeigen "00".

Geben Sie ein: (1 *13*), (33 *12*), (65 *99*),
(97 *70*) und (127 *22*).

Sie haben ein paar Wellensatzpositionen mit Wellenformen aus der WAVE MEMORY belegt.

Druecken Sie: "COMPUTE".

Wenn der Cursor wieder blinkt, ist der Rechenvorgang abgeschlossen.

Druecken Sie: "DISPLAY".

Im linken Fenster beginnt der Wellendurchlauf. Eine Position nach der anderen wird im Wellensatz aufgerufen und die Wellenform dargestellt. Der Computer berechnet dabei fließende Uebergaenge zwischen allen Wellen, sofern einige Wellenplaetze nicht belegt sind.

Geben Sie ein: weitere Wellenformen (1-99) in die noch freien Wellensatzpositionen.

Druecken Sie: "COMPUTE" .

Druecken Sie: "DISPLAY".

Der neue Wellensatz ist im WAVE 2.3 BANK "0" spielbar. Halten Sie eine Taste des WAVE 2.3 gedrueckt und hoeren Sie sich den Wellendurchlauf an.

Speichern Sie diesen Wellensatz im Arbeitsspeicher. Sie koennen 20 Wellensaetze (00-19) im Arbeitsspeicher ablegen.

8.3. GESTALTEN EINES "COMPOUND"

DEFINITION: EIN "COMPOUND" besteht aus WELLENSATZ
UND WAVE 2.3 PARAMETER EINSTELLUNGEN

Fuehren Sie Ihre Uebungs-Diskette in das USER Laufwerk ein und laden Sie einen Ihrer Wellensaetze mit GET: W XXX. Spielen Sie ein Taste auf der Tastatur des WAVE 2.3 und bewegen Sie gleichzeitig den Regler "WAVES OSC." langsam vom linken Anschlag bis zum rechten Anschlag. Sie haben manuell den Wellensatz durchlaufen und die Wellen des Wellensatzes nacheinander gehoert. Um einen Wellendurchlauf zu erzeugen, bestimmen Sie mit dem Regler "ENVELOPE WAVES" die Tiefe des Durchlaufs, mit "WAVES OSC" den Anfang, und mit "ADSR 2" die Durchlaufgeschwindigkeit. Veraendern Sie den Sound wie Sie das mit jedem anderen Sound des WAVE 2.3 machen koennen. Wenn Sie einen neuen Sound gefunden haben, den Sie sichern moechten, so schreiben Sie die Parameter Einstellungen des WAVE 2.3 mit dem Wellensatz als "COMPOUND" mit dem "SAVE"-Befehl auf Diskette.

Bewegen Sie: den Cursor auf *GET *: >C< >000<

Rollen Sie: bis *STORE*: >C< >000<

Bewegen Sie: den Cursor bis >STORE<: >C< *000*

Geben Sie ein: "100"

Druecken Sie: "EXECUTE".

Blinkt der Cursor wieder, so ist der Vorgang abgeschlossen und Sie koennen nun diesen COMPOUND direkt in eine BANK laden. COMPOUNDS koennen auf den PAGES "2", "5" und "9" verarbeitet werden (laden).

8.4. HANDHABUNG DER PAGE UND DISKETTEN KOMMUNIKATION

Handhabung der PAGE:

Die Hauptfunktionen dieser PAGE finden in der oberen Zeile des linken Fensters statt. Ein Befehl wird immer mit der Funktionstaste "EXECUTE" abgeschlossen.

- *GET* :ruft einen Wellensatz aus dem Arbeitsspeicher auf.
- *STORE* :um einen Wellensatz im Arbeitsspeicher abzulegen.
- *DELETE* :loescht einen Wellensatz im Arbeitsspeicher

Disketten Kommunikation:

- *GET* :laedt eine WAVE MEMORY von der Diskette in den Arbeitsspeicher
- *SAVE* :sichert den Inhalt des Arbeitsspeichers auf Diskette.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.0. PAGE "3"

Diese Bildschirmseite bietet:

- manuelles und automatisches Sound Sampling
- manuelles und automatisches Loopen
- manuelles und automatisches Sound formen
- Rueckwaerts Wiedergabe eines Samples
- digitales Mischen und
- Formen von Huelkurven
- digitale Delay-Funktionen

9.0.1. DIE FENSTER IN PAGE 3

PAGE 3 arbeitet mit drei Fenstern:

1. Das MAIN oder OPERATIONAL WINDOW
(Haupt- oder Arbeitsfenster)
2. Das MEMORY WINDOW.
(Speicherfenster)
3. Das LOOP WINDOW.
(Loopfenster)

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.0.1.1. DAS HAUPT/OPERATIONS FENSTER

Das MAIN/OPERATION WINDOW ist das Fenster, indem alle manuellen und automatischen Operationen ausgeführt werden. Das Operationsfenster stellt sofort nach dem Samplen die die Hälfte des gespeicherten Soundmaterials dar.

9.0.1.2. DAS MEMORY FENSTER

Das MEMORY Fenster zeigt nur den ganzen Inhalt des Arbeitsspeichers.

9.0.1.3. DAS LOOP FENSTER

Das LOOP Fenster hat zwei verschiedene Funktionen:

9.0.1.4 DER HAUPTFENSTER ZEIGER

Der Leuchtstrich zeigt den Teil des Speicherinhalts, der im MAIN/OPERATIONAL Fenster dargestellt wird.

9.0.1.5. DER LOOP REMINDER

Der Punkt oder Strich im LOOP WINDOW gibt die Länge einer LOOP an. Kurze LOOPS werden mit einem Punkt gekennzeichnet, lange LOOPS mit einem Strich. Sie können immer sofort sehen, welche Art LOOP verwendet wurde und welche Position diese LOOP hat.

9.0.2 DIE ZOOM MAGNITUDES

ZOOM MAGNITUDE = Vergrößerungsfaktor

Die ZOOM MAGNITUDE arbeitet wie ein Mikroskop. Je höher der ZOOM MAGNITUDE Wert, desto größer ist die Auflösung. Bei einigen Operationen wählt der Computer selber eine größere Auflösung (z.B. bei der LOOP Funktion).

Bewegen Sie: den Cursor bis ZOOM MAGNITUDE: *1*.

Geben Sie ein: eine Zahl zwischen 2 und 8. Benutzen Sie die

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

"ROLL"-Tasten.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Codes fuer die ZOOM MAGNITUDE sind:

ZOOM MAGNITUDE:	1	512 PERIODEN	=	65536	DIGITALE	SAMPLES
	2	256	=	32768	"	"
	3	128	=	16384	"	"
	4	64	=	8192	"	"
	5	32	=	4096	"	"
	6	16	=	2048	"	"
	7	8	=	1024	"	"
	8	4	=	512	"	"

9.0.3. DER DISPLAY-ZUGANG

Mehrere Funktionen erfordern das Bewegen des Fadenkreuzes im MAIN WINDOW um verschiedene Positionen zu bestimmen.

Wenn Sie eine Funktion ausprobieren, oder das Fadenkreuz bewegen moechten, koennen Sie mit Hilfe der Funktionstaste "SCREEN" in das MAIN WINDOW wechseln.

Bewegen Sie das Fadenkreuz mit den Cursortasten "LEFT" und "RIGHT".

Nach Ausfuehrung einer Funktion kann mit "ESCAPE" das MAIN WINDOW wieder verlassen werden.

Die "SCREEN"-Funktion hat keine Wirkung auf den Klang. Sie bietet nur einen Ueberblick ueber das Sample Material.

Wenn Sie diese Einrichtung sowie die ZOOM MAGNITUDES ausprobieren moechten, laden Sie einen Sample Sound in PAGE 3 (z.B. von der DEMO Diskette) und testen damit die bisher besprochenen Funktionen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.1. LADEN EINES SAMPLE SOUNDS IN PAGE 3

Laden Sie einen Transient Sound von der DEMO DISK in PAGE 3.

Fuehren Sie die "DEMO 85" Diskette in das USER Laufwerk ein.

Druecken Sie: "ESCAPE", "3". Page 3 erscheint.

Bewegen Sie: den Cursor bis >GET<: >T< *000*

Geben Sie ein: "xxx ", (die Nummer des gewuenschten Samples)

Druecken Sie: "EXECUTE",

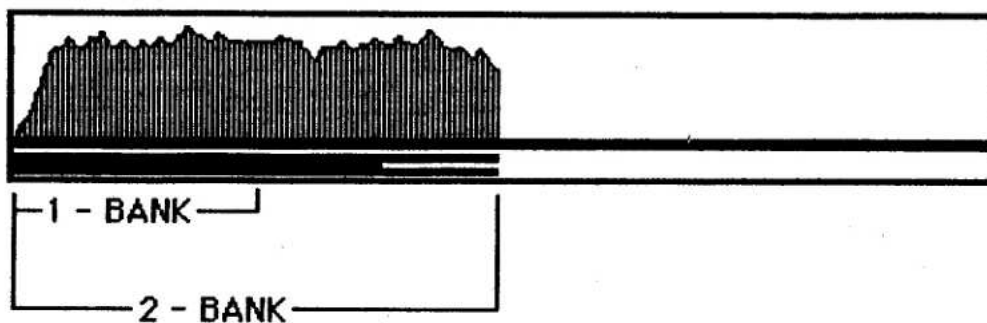
Nach ca. 2 Sekunden erscheint die Welle auf dem Bildschirm. Danach koennen Sie diesen Sound direkt im WAVE 2.3 hoeren.

Wenn Sie ein "C"-File (WAVE COMPOUND) laden moechten, so muessen Sie mit dem Cursor auf die Position fuer die File-Art gehen und mit den Rolltasten bis >GET<: *C* >xxx< rollen. Es folgt wie immer in der Diskettenbedienung die Eingabe der (*C*) Nummer und der Ausfuehrungsbefehl "EXECUTE".

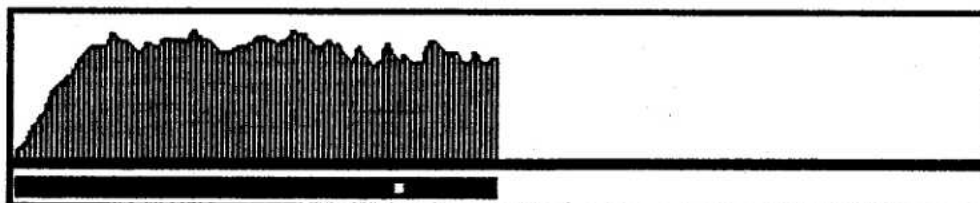
PPG WAVETERM B BEDIENTUNGSANLEITUNG

9.2. DIE LOOP-ARTEN

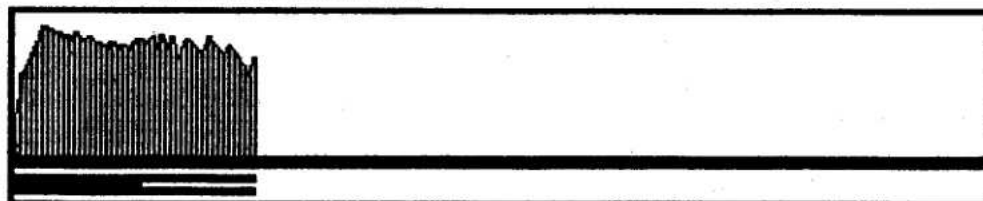
2. BANK LONG LOOP



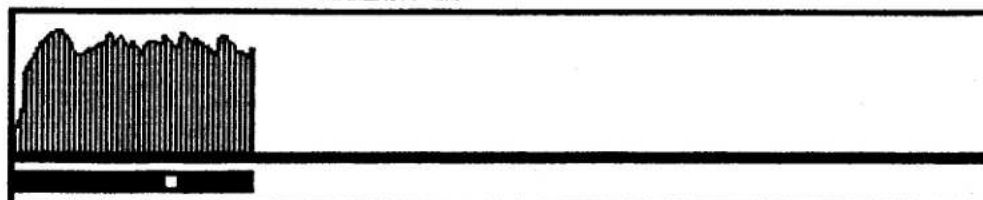
2. BANK SMALL LOOP



1. BANK LONG LOOP



1. BANK SMALL LOOP



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.3. EINFUEHRENDE HINWEISE ZUM SAMPLING

Das Aufnehmen von Transient Sounds kann mit einem normalen Mikrofon oder ueber "LINE" (z.B. Mischpultausgang, Effect Send) vorgenommen werden.

Es stehen zwei Arten der Aufnahme zur Verfuegung, eine manuelle und eine automatische.

BEDENKEN SIE, DASS DIE KLANGQUALITAET NIE BESSER SEIN KANN ALS DAS EINGANGSMATERIAL.

9.3.1.1. AENDERN DER SAMPLING FREQUENZ

Beim ersten Aufrufen der PAGE 3, ist die Sample Rate 41.91 kHz. In diesem Beispiel wollen wir mit der Sample Rate 20.95 kHz arbeiten. Um die Sample Rate zu aendern, fuehren Sie bitte die folgenden Schritte durch:

Bewegen Sie: den Cursor zur Eingabeposition fuer die Sample Rate:

SAMPLE RATE: * 41.91 *

Rollen Sie: bis die SAMPLE RATE: * 20.95 * betraegt.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Das WAVETERM B bietet vier verschiedene Sample Rates. Die Aufnahmezeit und der Frequenzgang sind direkt von der Sample Rate abhaengig.

SAMPLE RATE	AUDIO-FREQU. BEREICH	SAMPLE ZEIT	PLAYB.ZEIT 2-BANK	ORIGINAL TONHOEHE
41.91 kHz	20Hz- 20kHz	3,1 sec.	0,9 sec.	3E
20.95 kHz	20Hz- 10kHz	6,1 sec.	1,9 sec.	2E
13.97 kHz	20Hz- 6kHz	9,3 sec.	2,5 sec.	1A
10.47 kHz	20Hz- 5kHz	12,2 sec.	3,5 sec.	1E

9.3.1.2 AUTOMATISCHES AUFNEHMEN

Bewegen Sie: den Cursor bis AUTOMATIC: *RECORD*

Druecken Sie: "EXECUTE" und halten die Taste gedruickt.

Ueberpruefen Sie den Eingangspegel mit Hilfe der Pegel-Mess-Graphik. Stellen mit dem Regler "SENSITIVITY" (rechts neben dem 20.ger Tastenfeld) den richtigen Pegel ein. Danach lassen Sie die Funktionstaste wieder los.

Fuer unsere Experimente benutzen wir das Wort "HALLO" mit einem langen "OOO" am Ende. Versuchen Sie eine konstante Tonhoehe beim langen "OOO" zu halten.

Die Aufnahme beginnt automatisch, wenn der Eingangspegel eine bestimmte Schwelle ueberschreitet (Threshold). Lassen Sie die Taste EXECUTE los und sagen Sie "HALLO" in das Mikrofon.

Die Aufnahme wird automatisch beendet, wenn die von der Sample Rate abhaengige Zeit abgelaufen ist.

Wird der Pegel waehrend der Aufnahme zu gross, so meldet sich die Kommentarzeile (COMMENT LINE) mit "OVERFLOW". Dies kann zu Verzerrungen fuehren und Sie sollten die Aufnahme mit einem kleineren Pegel wiederholen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Nachdem die Aufnahme abgeschlossen ist, wird sofort die Haelfte des gespeicherten Sounds im MAIN WINDOW und der ganze Speicherinhalt im LOOP WINDOW dargestellt. Der aufgenommene Sound ist im WAVE 2.3 in den BANKS "0" und "1" spielbar. Druecken Sie die Taste 2 E auf der WAVE 2.3 Tastatur. Sie hoeren die Wiedergabe des Samples. Es wird nicht die gesamte Laenge der Aufnahme wiedergegeben, da die Speicherkapazitaet des WAVE 2.3 geringer ist als die des WAVETERM B. Im Speicher des WAVETERM ist jedoch immer die gesamte Laenge des aufgenommenen Samples.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.3.2. AUTOMATISCHE STARTPUNKT BESTIMMUNG

Diese Funktion ist wichtig, wenn Sie mit MANUAL RECORD aufgenommen haben, und am Anfang eine Pause (Luecke) entstanden ist.

Gehen Sie mit dem Cursor und den Rolltasten bis zur Bildschirmposition AUTOMATIC: *START*

Druecken Sie: "EXECUTE".

Der Computer berechnet automatisch den Startpunkt des Transient Sounds.

Spielen Sie die Taste 3 E der WAVE 2.3 Tastatur. Die Wiedergabe beginnt nun sofort, die kleine Pause, die bei der Aufnahme entstanden war, ist geloescht. Der gesamte Transient Sound ist im Speicher verschoben worden.

9.3.3. AUTOMATISCHES EINPEGELN DES SAMPLES

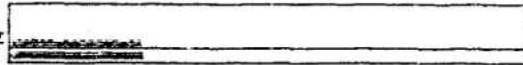
Bewegen Sie:den Cursor bis Position AUTOMATIC: *LEVEL*

Druecken Sie: "EXECUTE", und warten Sie, bis der Cursor wieder blinkt. Der Computer errechnet den optimalen Pegel des Transient Sounds ohne Einfluss auf den Klangverlauf zu nehmen. Die Pegelaenderung ist im MAIN WINDOW und im LOOP WINDOW zu erkennen. Diese Funktion sollten Sie immer benutzen, wenn Sie einen neuen Sound aufgenommen haben, oder einen Sound bearbeitet haben.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

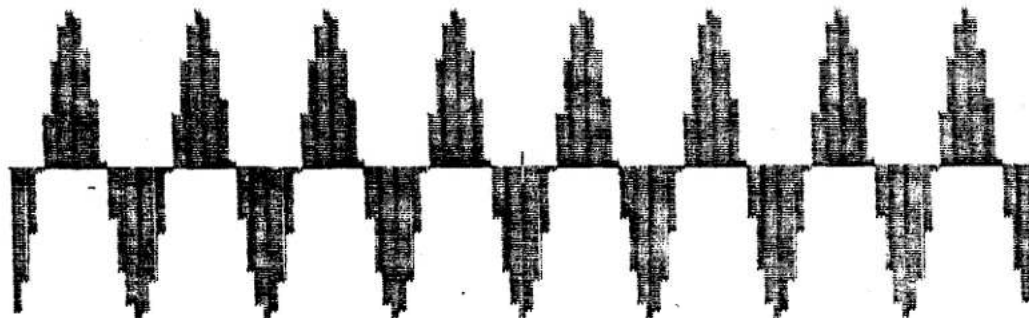
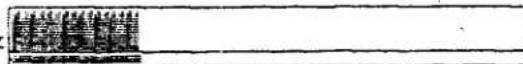
Original Sample (Pegel zu klein)

AUTOMATIC: **RECORD** MANUAL: **RECORD**
ZOOM MAGNITUDE: 4 SAMPLE RATE: 41.91 kHz



Sample nach der Ausfuehrung von AUTOMATIC LEVEL

AUTOMATIC: **LEVEL** MANUAL: **RECORD**
ZOOM MAGNITUDE: 4 SAMPLE RATE: 41.91 kHz



PPG WAVETERM B BEDIENTUNGSANLEITUNG

9.3.4 KURZEINFUEHRUNG: KURZE UND LANGE LOOP

Das WAVETERM B kann zwei verschiedene LOOPS herstellen:

SMALL LOOP:

Eine Tonhoehen-korrigierte periodische Wellenform wird am Ende des Transient Sounds staendig wiederholt, sodass der Eindruck eines konstanten Tones entsteht. Der LOOP Punkt wird automatisch vom Computer ausgewaehlt, Sie koennen den Punkt aber auch manuell mit den Reglern des WAVE 2.3 bestimmen.

Verstellen Sie den Regler "ENVELOPE 1 > WAVES" am WAVE 2.3 um den LOOP Punkt zu verschieben.

Diese Art LOOP sollten Sie fuer Sounds mit langem SUSTAIN ohne klangliche Veraenderungen verwenden, z.B. bei E-Pianos, Stimmen, perkussiven und kurzen Sounds.

Bei der Herstellung einer kurzen LOOP kann es durch Daten Reduktion zu Veraenderungen der Audio Qualitaet kommen.

LONG LOOPS:

Eine bestimmte Anzahl von Wellen wird am Ende des Transient Sounds in der Originaltonhoehe staendig wiederholt. Manchmal erzeugt dies einen LFO Modulation aehnlichen Effekt durch Klang- oder Tonhoehenaenderungen innerhalb des Samples. Der Vorgang der Herstellung einer langen LOOP kann mit einem Klangmaterial sooft wiederholt werden, bis Sie mit dem Resultat zufrieden sind.

9.3.5.0. AUTOMATISCHE HERSTELLUNG EINER KURZEN LOOP

Bewegen Sie den Cursor zur Position "AUTOMATIC: *LOOP* und druecken Sie "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fragt: "SMALL LOOP ?" (kurze LOOP ?)

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Wenn Sie eine kurze LOOP moechten, druecken Sie "EXECUTE" (ja!) Im MAIN WINDOW wird der Transient Sound mit der groessten ZOOM MAGNITUDE dargestellt und der Computer macht den ersten Vorschlag fuer die Position des LOOP Punktes. Die Position liegt am Ende des Samples (siehe Graphik : Position 1).

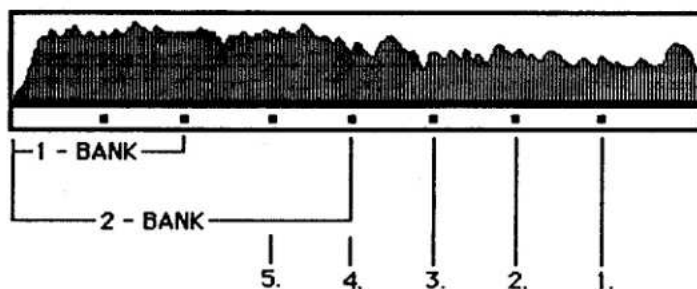
Die Kommentarzeile fragt: "DIFFERENT POSITION ?" (andere Position ?)

Druecken Sie EXECUTE.

Der LOOP Cursor springt auf eine neue Position mehr zum Anfang des Samples hin (Graphik: Position 2). Damit bestimmt man den groben Bereich, in dem der Computer die LOOP erstellen soll.

Die Kommentarzeile fragt Sie erneut: "DIFFERENT POSITION ?"

Wenn Sie einen "1-BANK" Sound wuenschen, so muessen Sie so oft auf die Frage "DIFFERENT POSITION?" mit EXECUTE antworten, bis der LOOP REMINDER (LOOP Cursor) im ersten Viertel des MEMORY WINDOWS steht. Wenn Sie einen "2-BANK" Sound (laengere Wiedergabe) moechten, so muessen Sie den Cursor bis in die erste Haelfte des MEMORY WINDOWS bewegen. Befindet sich der LOOP REMINDER in der zweiten Haelfte des MEMORY WINDOWS und Sie antworten mit ESCAPE (Nein -auf die Frage "DIFFERENT POSITION?"), so wird das SAMPLE komprimiert, da maximal ein "2-BANK" Sound verarbeitet werden kann (Wiedergabezeit des WAVE 2.3). Dies fuehrt auch zu Verschiebungen der Tonhoehe.



Die Kommentarzeile erscheint so oft, bis Sie sich mit "ESCAPE" fuer einen LOOP-Bereich entscheiden.

Der Computer berechnet nun die guenstigste LOOP-Position in dem gewaehlten Bereich. Dabei springt der LOOP REMINDER hin und her, um die beste Position zu finden. Hat der Computer

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

die Position gefunden, so stellt er das Ergebnis im MAIN WINDOW und im LOOP WINDOW dar. Der restliche Speicherinhalt ist damit gelöscht.

DEFINITION: Eine kurze LOOP ist die Wiederholung einer einzigen periodischen Welle aus dem aktuellen Speicherinhalt in dem gewählten Bereich.

Die Originaltonhöhe wird beeinflusst (verschoben). Die neue Tonhöhe wird durch den LOOP Punkt bestimmt und erhält genau die Tonhöhe, die die ausgewählte Wellenform-Periode hat. Der "EIN-BANK" Sample ist im WAVE 2.3 in BANK "0" zu hören.

Benutzen Sie den WAVE 2.3 Regler "ENVELOPE 1 > WAVES" um verschiedene LOOP Punkte auszuprobieren.

9.3.5.1 AUTOMATISCHE HERSTELLUNG EINER LANGEN LOOP

Bewegen Sie den Cursor bis zur Position AUTOMATIC: *LOOP* und drücken "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fragt: "SMALL LOOP ?"

Antworten Sie mit "ESCAPE" (nein !), denn Sie möchten eine lange LOOP. Der Computer bietet nun den ersten Bereich für die lange LOOP an (siehe Graphik: Position 1)

Die Kommentarzeile fragt: "DIFFERENT POSITION ?"

Antworten Sie mit "EXECUTE" (ja!) und der Computer bietet Ihnen den nächsten Punkt an, der mehr in Richtung Sample Anfang liegt. Mit EXECUTE (auf die Frage DIFFERENT POSITION) bewegen Sie den LOOP REMINDER in Richtung Speicheranfang und bestimmen damit, ob Sie einen "1-BANK" Sound (1/4 Speicher) oder "2-BANK" Sound (1/2 Speicher) möchten. Entscheiden Sie sich für einen LOOP-Bereich durch Drücken der Funktionstaste ESCAPE. Der Computer sucht nun in diesem Bereich die beste Position für die LONG LOOP. Die lange LOOP wird mit einem Strich gekennzeichnet, der im geloopten Speicherausschnitt liegt.

9.3.6. AUTOMATISCHES SUSTAIN

Die AUTOMATIC SUSTAIN Funktion ist eine Einrichtung zur Beeinflussung des Lautstaerkeverlaufs. Der Teil des Samples, in dem die lange LOOP liegt, wird dabei auf einen konstanten Pegel gebracht. Dies ist sehr hilfreich, um die Lautstaerke einer langen LOOP auszugleichen.

Mit den Rolltasten erreichen Sie AUTOMATIC *SUSTAIN*.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Der Transient Sound wird auf einen gleichmaessigen Ausklingpegel umgerechnet. Die Kommentarzeile fragt Sie nun: "BACK TO ORIGINAL ?" (Zurueck zum Original?) Sollten Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sein, antworten Sie mit "EXECUTE" (ja, bitte zurueck zum Original).

Wenn das Ergebnis brauchbar ist, druecken Sie "ESCAPE".

9.3.7. AUTOMATISCHES L-MERGE

L-MERGE bedeutet LOOP-Mischen. Diese Funktion ist nur einsetzbar, wenn Sie vorher eine LOOP gebildet haben. AUTOMATIC L-MERGE kann fuer kurze und lange LOOPS verwendet werden.

Immer wenn Sie eine LOOP hergestellt haben, sollten Sie die LOOP MERGE Funktion einsetzen, um eine gleichmaessige LOOP zu erhalten. Anfang und Ende der LOOP werden in 6 Stufen digital gemischt.

Rufen Sie fuer die naechsten Experimente einen Sound von der Diskette auf (siehe Kapitel 9.2). Wenn der Sound geladen ist, spielen Sie auf der WAVE 2.3 Tastatur. Sie koennen direkt hoeren, ob der Sound eine LOOP hat. Wenn nicht, stellen Sie, wie in diesem Kapitel beschrieben, eine lange LOOP her. Versuchen Sie nun die "L-MERGE" Funktion.

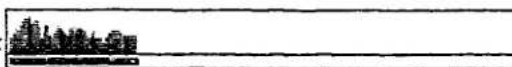
Bewegen Sie: den Cursor bis AUTOMATIC: *L-MERGE*.

Halten Sie eine Taste des WAVE 2.3 gedrueckt. Bringen Sie die Funktion mit der "EXECUTE" Taste zur Ausfuehrung.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

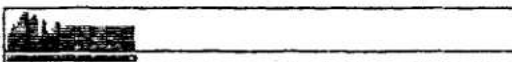
Original Sample

AUTOMATIC: **RECORD** MANUAL: **RECORD**
ZOOM MAGNITUDE: 4 SAMPLE RATE: 41.91 kHz



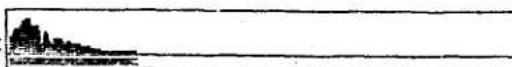
Sample nach Ausfuehrung von AUTOMATIC SUSTAIN

AUTOMATIC: **SUSTAIN** MANUAL: **RECORD**
ZOOM MAGNITUDE: 4 SAMPLE RATE: 41.91 kHz



Sample nach Ausfuehrung von MANUAL DECAY

AUTOMATIC: **SUSTAIN** MANUAL: **DECAY**
ZOOM MAGNITUDE: 4 SAMPLE RATE: 41.91 kHz



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Der Sound der LOOP-Wiederholung hat sich veraendert (ist vielleicht weicher geworden.) Ist das Ergebnis noch nicht befriedigend, so druecken Sie erneut "EXECUTE". Halten Sie eine Taste des WAVE 2.3 weiterhin gedrueckt, damit Sie die Wirkungen sofort wahrnehmen koennen.

Die Kommentarzeile fragt erneut: "MODIFY RESULT ?" (Ergebnis veraendern ?)

Fahren Sie fort mit "EXECUTE" und hoeren Sie das neue Ergebnis. Beobachten Sie auch die Veraenderungen im MEMORY WINDOW. Zaehlen Sie mit, wie oft Sie mit "EXECUTE" den Computer zur Neuberechnung veranlassen.

Das Bild im MEMORY WINDOW, dass durch die "LOOP LINIE" identifiziert wird, veraendert sich waehrend der L-MERGE Funktion und sollte als Resultat eine moeglichst gerade Linie im LOOP-Bereich zeigen, um die besten Ergebnisse zu erhalten (kein Pegelsprung im Bereich des LOOP Punktes usw.).

Nach 6 mal "EXECUTE" fragt Sie die Kommentarzeile wieder: "BACK TO ORIGINAL ?". Antworten Sie mit "EXECUTE" fuer "JA" und Sie hoeren die Original-LOOP wieder, oder "ESCAPE" fuer "NEIN".

Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, sichern Sie den Sound auf Diskette (siehe Kapitel 9.3.9).

Eine kleine LOOP kann auch mit der L-MERGE Funktion bearbeitet werden, die Wirkung ist jedoch die, dass bei Sounds mit hoher Tonhoehe die kleine LOOP sauberer klingt.

Nehmen Sie einen Sound auf, stellen eine kleine LOOP her und versuchen Sie die L-MERGE Funktion.

Eine in einer LOOP mit mehreren Perioden enthaltene hohe Schwingung wird durch ein spezielles Softwareprogramm geloescht. Sie koennen dadurch z.B. Rauschen eliminieren.

Sie sollten sich fuer diese Funktion viel Zeit zum Experimentieren nehmen, da die L-MERGE einzigartig ist und zu den besten Sample-Ergebnissen fuehrt.

9.3.8 AUTOMATISCHE DYNAMIC - EXPANSION

Die Funktion AUTOMATIC DYN-EXP ist eine Einrichtung, die die dynamische Struktur eines Samples beeinflusst. Sie arbeitet wie ein Dynamik Expander. Die lauten Teile des Samples werden beibehalten, die leisen Teile werden im Pegel abgesenkt. Waehlen Sie mit den Cursor- und den Rolltasten die Funktion: AUTOMATIC: *DYN-EXP* und bringen sie mit "EXECUTE" zur Ausfuehrung.

Der Sound hat sich gemaess seiner dynamischen Struktur veraendert. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie mit einem sehr verrauschten Klangmaterial arbeiten. Die Rauschanteile werden unterdrueckt und die mehr "HIFI" Teile des Samples angehoben.

Die Kommentarzeile fragt: "BACK TO ORIGINAL?". Antworten Sie mit "EXECUTE" oder "ESCAPE". Der Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

9.3.9. SICHERN EINES TRANSIENT SOUNDS AUF DISKETTE

Geben Sie dem Sample einen Namen und sichern ihn auf Diskette.

Gehen Sie zu dem Feld "NAME: * *", und druecken die Zahlentaste "0". Die Funktions- und Zahlentasten zeigen nun ein Alphabet sowie drei neue Funktionen:

- "MODE", um den zweiten Teil des Alphabets und die Zahlen 0 - 9 aufzurufen,
- "SPACE", arbeitet wie die Leertaste einer Schreibmaschine,
- "BACKSP" um den Cursor einen Schritt zurueck zu bewegen. Damit koennen auch eingegebene Buchstaben wieder geloescht werden.

Der Cursor blinkt im Feld "NAME". Schreiben Sie nun den Namen fuer den erstellten Sample in diese Feld (z.B. "TEST RECORDING). Haben Sie alle Buchstaben des Namens eingegeben, druecken Sie solange die "SPACE" Taste, bis der Cursor das Feld verlaesst.

Druecken Sie "ESCAPE" und bewegen den Cursor auf die Position fuer die Diskettenkommunikation.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Rufen Sie mit Hilfe der Rolltasten die Funktion

SAVE : >T< 000 auf.

Bewegen Sie den Cursor zur Zahleneingabe:

>SAVE< : >T< *000*

Geben Sie ein: z.B. "001" und druecken "EXECUTE".

Die LED des USER Laufwerks leuchtet auf und der Sicherungsvorgang beginnt. Die Daten diese Transient Sounds werden mit den Parameter Einstellungen des WAVE 2.3 auf Diskette gesichert.

Der Sample Sound ist auch nach Abschluss der Diskettenoperation noch im Arbeitsspeicher des WAVETERM enthalten und kann fuer weitere Experimente verwendet werden.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.4. MANUELLES AUFNEHMEN EINES SOUNDS

Beim manuellen Aufnehmen erscheint nach dem Druecken von EXECUTE eine Pegelanzeige, mit der Sie die Eingangslautstaerke ueberpruefen und noetigenfalls nachregeln koennen. Stimmt der Pegel, so druecken Sie erneut EXECUTE und halten die EXECUTE-Taste gedrueckt solange, wie die Aufnahme dauern soll.

9.4.1. MANUAL TEST

Mit dieser Einrichtung koennen Sie den vollen Speicherinhalt des WAVETERM B abfragen. Sie haben einen Sound mit einer Sample Rate von 10.47 kHz aufgenommen, dass entspricht einer Aufnahmezeit von 12,2 Sekunden. Die Wiedergabekapazitaet des WAVE 2.3 ist jedoch nur 3,5 Sekunden fuer einen "2-BANK" Sound (entsprechend die Haelfte fuer einen "1-BANK" Sound). Die TEST Funktion verschiebt den Startpunkt und waehlt so einzelne Passagen des Samples aus, ohne das Klangmaterial zu zerstoeren.

Waehlen Sie eine Sampling Rate von 10.47 kHz und die automatische Aufnahme. Zaehlen Sie von 1 bis 10 in das Mikrofon. Die automatische Aufnahme stoppt nach ca.13 Sekunden.

Halten Sie die Taste E 1 der WAVE 2.3 Tastatur gedrueckt. Die Wiedergabe beginnt bei "1", dauert aber nur 3,5 Sekunden. Um nun verschiedene Ausschnitte zwischen *1* und *10* abzufragen, muessen Sie den Startpunkt der Wiedergabe im Speicher verschieben.

Gehen Sie auf die Position: MANUAL: *TEST*

Druecken Sie: "EXECUTE".

Bewegen Sie den Faden mit den Funktionstasten "LEFT" and "RIGHT".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Bewegen Sie den Faden (Thread) zuerst ganz nach rechts ohne das Display zu verlassen. Der aktuelle Bildschirminhalt zeigt die Haelfte der kompletten Aufnahme.

Druecken Sie: "EXECUTE" und warten Sie, bis das MEMORY WINDOW das neue Bild zeigt.

Druecken Sie die Taste E 1 der WAVE 2.3 Tastatur. Nun beginnt die Wiedergabe an einem spaeteren Punkt des Samples.

Bewegen Sie: den Faden aus dem Display heraus in den zweiten Teil des Samples.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Wiedergabe beginnt noch spaeter im Sample (zaehlt z.B. von 6 bis 10).

Versuchen Sie alle Positionen im Speicher als Startpunkt einzustellen, um mit den Moeglichkeiten und der Handhabung dieser Einrichtung vertraut zu werden. In Situationen, in denen Sie ein langes Sample aufnehmen und spaeter einen guten Startpunkt finden muessen, ist diese Einrichtung sehr nuetzlich. Versuchen Sie mehrere Startpunkte mit der "TEST" Funktion, bis Sie den besten gefunden haben. Nachdem Sie diesen Startpunkt gefunden haben, druecken Sie ESCAPE (der Cursor bleibt an der Stelle), gehen mit den Rolltasten zur Funktion MANUAL: *START* und druecken EXECUTE, um den Punkt als neuen Startpunkt festzuhalten. Jetzt ist der Anfang (alles was vor dem Startpunkt lag) des Samples geloescht.

9.4.2. MANUELLE STARTPUNKT-BESTIMMUNG

Gehen Sie: zur Position MANUAL= *START* und druecken Sie EXECUTE.

Die Kommentarzeile zeigt: "SET START POINT" (Setzen Sie den Startpunkt).

Bewegen Sie den Faden mit Hilfe der Tasten "LEFT" und "RIGHT" zum gewuenschten Startpunkt und druecken Sie dann EXECUTE.

Das Sample wird entsprechend verschoben und im Display neu dargestellt. Das Sample-Material, dass vor diesem Startpunkt gelegen hat, ist geloescht worden.

9.4.3. MANUELLES LOOPEN

Auch beim manuellen "LOOPen" koennen Sie beide LOOP-Laengen verwenden. Immer wenn Sie die Funktion MANUAL *LOOP* mit EXECUTE zur Ausfuehrung gebracht haben, fragt Sie die Kommentarzeile: "LONG LOOP ?" (lange LOOP?). Entscheiden Sie mit den Funktionstasten EXECUTE = JA und ESCAPE = NEIN welche LOOP Sie verwenden moechten. Kurze Sounds benoetigen normalerweise keine lange LOOP, auch wenn ein Sustain gewuenscht wird. Dies gilt auch fuer die meisten Blasinstrumente. Becken, Floeten usw.; alle Sounds, bei denen der Klangcharakter erhalten bleiben soll, benoetigen normalerweise eine lange LOOP, koennen aber auch mit einer kurzen LOOP interessant klingen.

Empfehlung: Schauen Sie sich die SOUND BIBLIOTHEK bezueglich kurzer oder langer LOOP an (SL=kurze-, LL=lange LOOP).

PPG ARBEITET MIT DIESEN ZWEI BESCHRIEBENEN LOOP-LAENGEN. DER VORTEIL DIESER METHODE IST, DASS SPAETER ALLE LOOPS EDITIERT ODER ZUSAMMENGEMISCHT WERDEN KOENNEN.

DIE HERSTELLUNG VON LOOPS KANN ZU DATEN-REDUKTION ODER KOMPRESSION FUEHREN, WENN DIE ORIGINALTONHOEHE NICHT MIT DER WIEDERGEgebenEN TONHOEHE (SAMPLE RATE) AUF DEM WAVE 2.3 UEBEREINSTIMMT.

9.4.3.1. MANUELLES SMALL LOOPING

Nehmen Sie einen Sound auf wie in Kapitel 9.3.1. beschrieben.

Setzen Sie den Startpunkt der Wiedergabe gemaess Kapitel 9.4.2.

Gehen Sie: zur Position MANUAL: *LOOP*.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fragt: "LONG LOOP?". Wir wollen mit einer kurzen LOOP arbeiten, deshalb druecken Sie: "ESCAPE".

Die Kommentarzeile erscheint mit "DIFFERENT POSITION", und Sie entscheiden durch mehrfaches Druecken der Funktionstaste EXECUTE, ob Sie einen "1-BANK"- oder "2-BANK" Sound moechten. Wenn der LOOP REMINDER innerhalb des Bereichs fuer

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

einen "1"- oder "2"-BANK Sound liegt, druecken Sie ESCAPE. Das Operationsfenster hat automatisch zur ZOOM MAGNITUDE 8 gewechselt.

Die Kommentarzeile meldet sich mit: SMALL LOOP ! MOVE THREAD.

Bewegen Sie den Faden manuell mit Hilfe der "LEFT" und "RIGHT" Tasten um einen klar definierten "Nulldurchgang" einer Welle als Startpunkt anzuwaehlen. Druecken Sie EXECUTE. Bewegen Sie das Fadenkreuz mit den "LEFT" und "RIGHT" Funktionstasten zu einem weiteren "Nulldurchgang", der eine klar definierte PERIODE darstellt, den Sie als Endpunkt verwenden moechten.

Start- und Endpunkt einer SMALL LOOP sollten innerhalb des dargestellten Ausschnitts definiert werden.

SUCHEN SIE IMMER EINEN "NULLDURCHGANG", DER DEN ANFANG EINER PERIODISCHEN WELLENFORM DARSTELLT. VERWENDEN SIE EIN STIMMGERAET, UM DEN ENDPUNKT ZU BESTIMMEN.

ACHTUNG: DIE HERSTELLUNG VON LOOPS KANN ZU TONHOEHENVERSCHIEBUNGEN FUEHREN. KORRIGIEREN SIE DIE TONHOEHE MOEGLICHST NICHT NACHTRAEGLICH MIT DER ENVELOPE 3, SONDERN VERSUCHEN VERSCHIEDENE LOOP-POSITIONEN UND UEBERPRUEFEN DIE RICHTIGE TONHOEHE DER LOOP MIT EINEM STIMMGERAET.

Halten Sie eine Taste der WAVE 2.3 Tastatur gedrueckt

Falls Ihnen die LOOP noch nicht gefaellt, versuchen Sie eine neue LOOP. Verwenden Sie den gleichen Startpunkt aber nehmen Sie fuer den Endpunkt der LOOP eine andere Position.

Die Kommentarzeile fragt: "DIFFERENT POSITION?" (andere Position?)

Druecken Sie: "EXECUTE", und aendern den Endpunkt der LOOP.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Wiederholen Sie diese Operation, bis Ihnen das Ergebnis gefaellt.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.4.3.2. MANUELLES LONG LOOPING

Nehmen Sie das Wort "HALLO" auf wie in Kapitel 9.3.1 beschrieben.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position MANUAL: *LOOP*.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fragt: "LONG LOOP?"

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die ZOOM MAGNITUDE wechselt auf den Wert "8". Und die Abfrage lautet nun: "DIFFERENT POSITION?"

Mit EXECUTE koennen Sie nun in grossen Schritten den LOOP Anfang nach links versetzen um somit z.B. gezielt einen Single Bank oder Double Bank Sound zu erstellen.

Ein Single Bank Sound wird dann entstehen, wenn der LOOP Anfang am weitesten nach links verschoben wurde.

Bewegen Sie das Fadenkreuz zu einem in positiver Richtung verlaufenden Nulldurchgang, der sich als Startpunkt fuer die lange LOOP eignet.

Druecken Sie: "EXECUTE" um den Startpunkt festzulegen.

Der LOOP CURSOR springt automatisch zu einem Punkt im rechten Teil des dargestellten Samples und bietet ein neues Display an, in dem Sie den Endpunkt der LOOP bestimmen koennen.

Waehlen Sie einen positiven Nulldurchgang (der periodischen Wellenform) zur Bestimmung des Endpunktes.

Druecken Sie: "EXECUTE" und warten Sie, bis das MEMORY WINDOW das neu berechnete Bild darstellt.

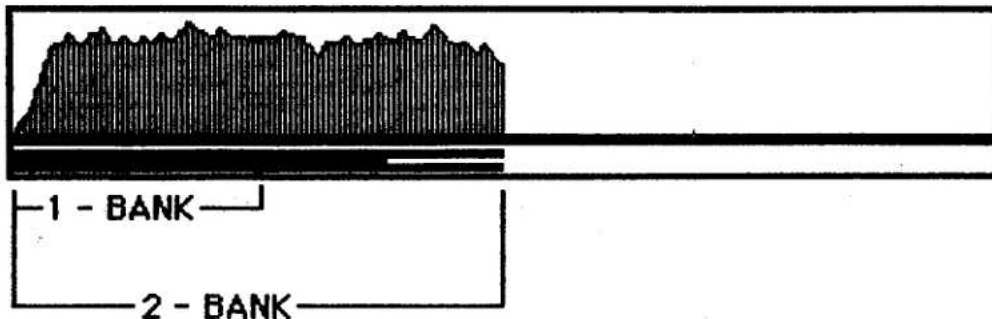
Spielen Sie auf der WAVE 2.3 Tastatur.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

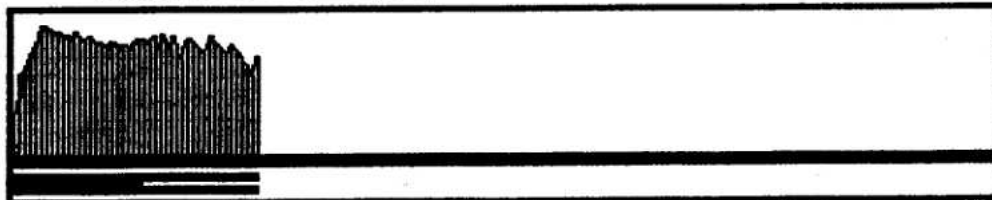
Wenn Sie den richtigen Punkt getroffen haben, sollten Sie eine schoene LOOP auf dem Vokal "o" hoeren. Ein kleiner "Knacks" in der langen LOOP kann leicht mit der L-MERGE Funktion behoben werden.

Die Kommentarzeile fragt: "DIFFERENT POSITION ?" (andere Position?).

2. BANK LONG LOOP



1. BANK LONG LOOP



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Wenn Sie mit Ihrem Ergebnis nicht zufrieden sind, antworten Sie mit "EXECUTE" = JA und wiederholen die Bestimmung der zweiten LOOP-Position. Falls Ihnen das Ergebnis zusagt, druecken Sie "ESCAPE" =Nein.

Die Kommentarzeile fragt wieder, ob Sie zum Original zurueck moechten: "BACK TO ORIGINAL?"

Druecken Sie: "EXECUTE" fuer JA, oder "ESCAPE" fuer NEIN.

Moechten Sie ein Ergebnis auf Diskette sichern, folgen Sie den Instruktionen des Kapitels 9.3.7. Zur weiteren Bearbeitung des Samples verwenden Sie auch die Funktionen L-MERGE und PHASE-MERGE.

9.4.4. MANUELLES SUSTAIN

Diese Funktion kann einem Sample Sound eine neue Huellkurve, eine neue dynamische Struktur geben.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position MANUAL: *SUSTAIN*

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fordert Sie auf: "MOVE CURSOR!" "SET ENVELOPE!" COMPUTE = EXECUTE".

Der Cursor ist nun ein kleiner Punkt, der im OPERATIONAL WINDOW mit den Richtungstasten "LEFT", "RIGHT", "UP" und "DOWN" bewegt werden kann.

Druecken Sie: "UP", bis der Cursor die hoechste Position erreicht hat.

Druecken Sie: "SET". Eine Verbindungslinie von der letzten Position zu dieser neuen Position wird automatisch gezeichnet.

Druecken Sie: "RIGHT", bis der Cursor in der Mitte des WINDOWS steht.

Druecken Sie: "SET". Eine Gerade wird vom letzten Set-Punkt zum neuen Punkt gezeichnet. Der neue Punkt wird auch mit dem Ende des WINDOWS durch eine abfallende Gerade verbunden.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Druecken Sie: "DOWN", bis der Cursor die untere Linie erreicht.

Druecken Sie: "SET". Der letzte Punkt wird mit dem neuen Set-Punkt verbunden.

Nehmen Sie sich Zeit und experimentieren Sie mit dieser Zeichenfunktion. Sie koennen auf diese Weise voellig neue Huellkurven erstellen.

Um eine Punktposition zu korrigieren, nachdem Sie SET gedrueckt habe, bewegen Sie den Cursor einfach mit "UP" oder "DOWN" und druecken erneut "SET".

Moechten Sie einen zusaetzlichen Punkt fuer die Huellkurve bestimmen, bewegen Sie den Cursorpunkt horizontal und druecken dann "SET". Falls Sie vergessen haben, den Cursor erst horizontal zu bewegen, so wird die letzte Punktposition korrigiert.

Auf diese Weise koennen Sie "GATED" Huellkurven oder voellig neue Effekte erzeugen.

Druecken Sie: "EXECUTE" . Der Computer benoetigt ca. 20 Sekunden fuer die Huellkurven-Berechnung, bevor Sie das Ergebnis im WAVE 2.3 hoeren koennen.

Im OPERATIONAL WINDOW und im MEMORY WINDOW erscheint das Sample mit seiner neuen (gezeichneten) Huellkurve. Ihre gezeichnete Huellkurve ist nicht mehr sichtbar.

Die Kommentarzeile fragt: "MODIFY ENVELOPE?" (moechten Sie die Huellkurve veraendern?)

Druecken Sie: "EXECUTE", wenn Sie die Huellkurve veraendern moechten. Das Original wird wieder zusammen mit Ihrer vorher gezeichneten Huellkurve auf dem Bildschirm dargestellt. Gehen Sie mit den Cursorbewegungstasten in die Huellkurve und nehmen Sie die gewuenschten Aenderungen vor. Danach druecken Sie wieder "EXECUTE", um den Computer zur Neuberechnung zu veranlassen.

Steht das Ergebnis auf dem Bildschirm, so werden Sie von der Kommentarzeile erneut gefragt: "MODIFY ENVELOPE?". Falls Ihnen die Huellkurve diesmal ueberhaupt nicht gefaellt, koennen Sie sie auch ganz loeschen:

Druecken Sie: "EXECUTE" und "DELETE".

Die Huellkurve ist geloescht und Sie hoeren wieder das Original.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Zeichnen Sie eine neue Huelldkurve.

Druecken Sie: "ESCAPE", um die Funktion MANUAL SUSTAIN zu verlassen.

9.4.5. MANUELLES DECAY

Die MANUAL DECAY Funktion kann auf folgende Arten eingesetzt werden: Erstens kann sie zum Abschneiden eines Samples benutzt werden. Zweitens kann diese Funktion einem Sample ein weiches Ausblenden geben.

Laden Sie einen T-File von Diskette.

Gehen Sie zur Position: MANUAL: *DECAY* und druecken "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fordert Sie auf: "SET START POINT" (setzen Sie den Startpunkt).

Bewegen Sie: das Fadenkreuz mit den "LEFT" und "RIGHT" Funktionstasten zur gewuenschten Startposition.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fordert Sie nun auf, den Endpunkt zu bestimmen: "SET END POINT".

Bewegen Sie: das Fadenkreuz zum gewuenschten Endpunkt des DECAYS. Einen Schritt nach rechts bewirkt ein Abschneiden des Samples, weiter nach rechts (groesserer Abstand zum "START POINT") ergibt ein Ausblenden.

DAS DECAY BEGINNT IMMER AUF DEM PEGEL DES
STARTPUNKTES UND SINKT KONTINUIERLICH ZUM
ENDPUNKT AUF DEN PEGEL "0" AB.

Das Resultat koennen Sie hoeren, wenn das Display den neu berechneten Sound darstellt.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.4.6. MANUAL REVERSE

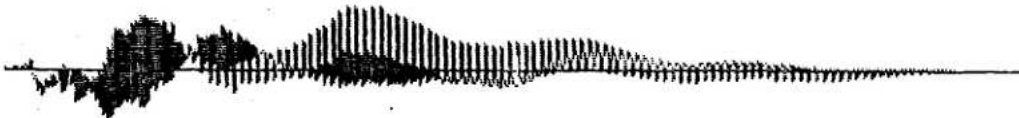
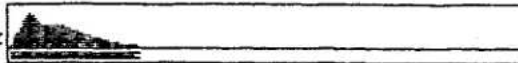
Bei der Funktion MANUAL: *REVERSE* wird das Sample ruckwaerts wiedergegeben.

Mit Hilfe dieser Funktion koennen Sie einem Sample eine beliebige Anfangshuellkurve geben, indem Sie den Sound umkehren, mit MANUAL DECAY bearbeiten und danch wieder zum Original zurueckkehren.

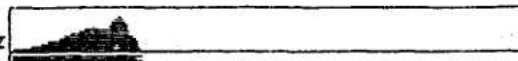
Bei der Umkehrung eines Sounds, der z.B. nur die Haelfte des Speichers ausfuellt, wird der Sample ans Ende des Speichers verschoben und muss eventuell mit MANUAL START an den Anfang verschoben werden.

Um zum Original zurueckzukehren, kehren Sie den Sound zeitlich wieder um -MANUAL: *REVERSE* , EXECUTE.

AUTOMATIC: RECORD MANUAL: DECAY
ZOOM MAGNITUDE: 4 SAMPLE RATE: 41.91 kHz



AUTOMATIC: RECORD MANUAL: REVERSE
ZOOM MAGNITUDE: 4 SAMPLE RATE: 41.91 kHz



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.4.7. MANUAL PHASE MERGE

----- MANUELLES PHASEN MISCHEN -----

Das WAVETERM B bietet eine Audio-Prozessor Funktion, mit der Sie die Phasenlage eines Samples verschieben und mit dem Original verschmelzen koennen. Auf diese Weise koennen Sie Raeume simulieren, Echoeffekte oder statische Flanger- und Phase Shifter Effekte erzeugen.

Mit dieser Funktion koennen auch problematische lange Loops eventuell ausgeglichen werden.

JE WEITER DER "PHASE POINT 1" VOM RAND DES MAIN WINDOWS GESETZT WIRD, UMSO SPAETER SETZT DER EFFEKT EIN.

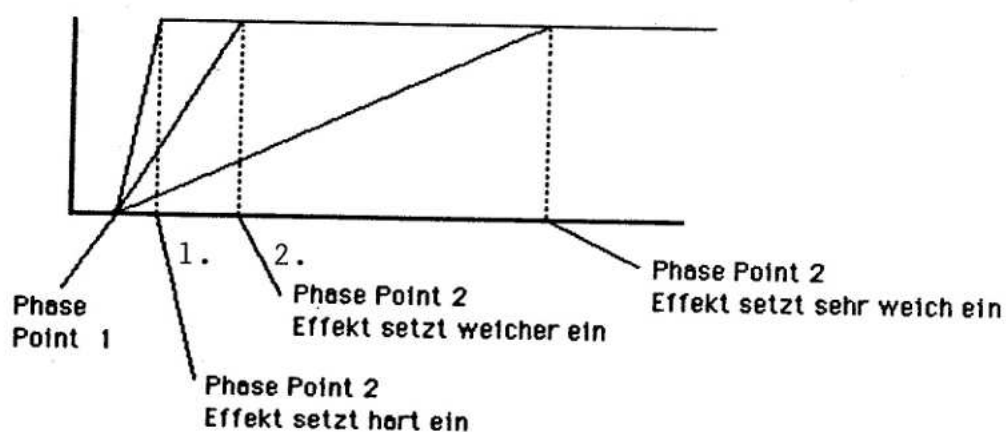
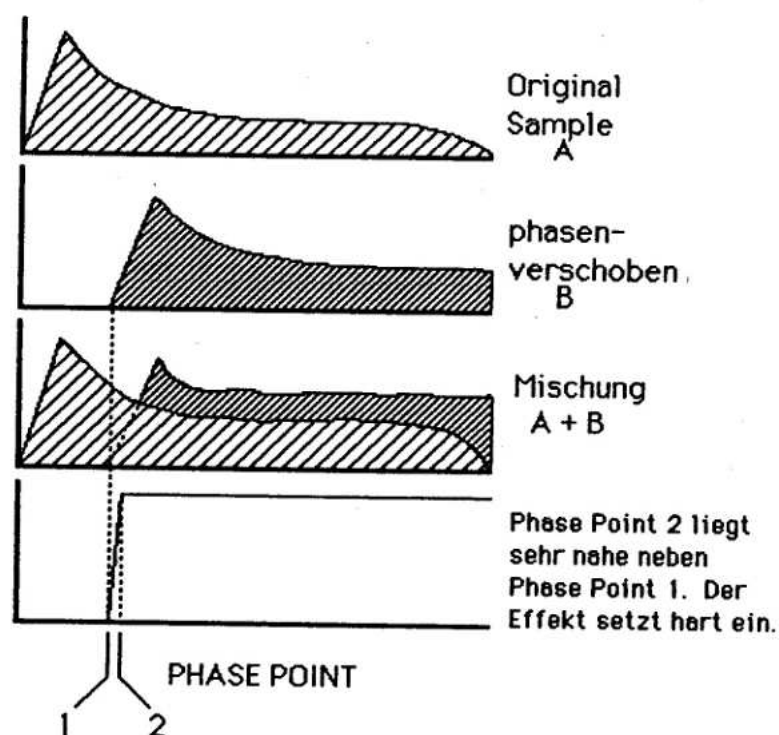
JE WEITER DER ABSTAND ZWISCHEN DEN "PHASE POINT 1" UND "PHASE POINT 2", UMSO WEICHER IST DER EINSATZ DES EFFEKTES.

PHASE POINT 1 bestimmt die Phaseverschiebung, PHASE POINT 2 bestimmt die "ATTACK" des Effektes.

Der PHASE-MERGE Effekt entsteht durch Zusammenmischen von Original und phasenverschobenem Sample (Graphik: A. und B. werden gemischt).

In der Graphik sehen Sie die Verschiebung des SAMPLES und die Wirkung von PHASE POINT 2. Wird der PHASE POINT 2 sehr nahe neben PHASE POINT 1 gesetzt (Graphik-Punkt 1.), so setzt der Effekt schnell ein, wird der PHASE POINT 2 weiter nach rechts gesetzt (Graphik-Punkt 2.), so setzt der Effekt immer weicher ein.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Rufen Sie den Transient Sound "T 632" von der DEMO Diskette auf.

9.4.7.1 MANUELLE PHASEN- UND CHORUS EFFEKTE

Druecken Sie: "SCREEN".

Bewegen Sie: das Fadenkreuz so weit wie moeglich nach links (ohne das Display zu ueberschreiten).

Druecken Sie: "ESCAPE"

Veraendern Sie die ZOOM MAGNITUDE auf den Wert "8".

Druecken Sie: "EXECUTE". Ueberpruefen Sie die Position des Cursors im LOOP WINDOW, der die Position des im MAIN WINDOW dargestellte Speicherinhalts anzeigt (Ausschnitt des Samples). Der Cursor sollte eine Position angeben, die sehr nahe am Anfang des WINDOWS liegt.

Druecken Sie: ESCAPE

Gehen Sie: zur Bildschirmposition "MANUAL: *PHASE-M*".

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fordert Sie auf: "SET PHASE-POINT 1 " (=setzen Sie den ersten Phasenpunkt).

Bewegen Sie das Fadenkreuz mit Hilfe der Funktionstasten "LEFT" und "RIGHT" so weit wie moeglich nach links bis Sie den ersten Anfang des Samples erreichen. Gehen Sie von dort aus wieder vier Schritte (=Tastendruck) nach rechts und druecken Sie "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fordert Sie nun auf, den zweiten Phasenpunkt zu bestimmen: "SET PHASE POINT 2".

Bewegen Sie das Fadenkreuz vier Schritte weiter nach rechts.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Nun muessen Sie ca. 10 Sekunden warten, bis der Computer die Berechnung abgeschlossen hat. Spielen Sie die Taste E 2 auf der WAVE 2.3 Tastatur. Die Gesamtlautstaerke ist etwas kleiner geworden und ein Phase-Shift-Effekt ist zu hoeren.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Die Kommentarzeile fragt Sie nun, ob Sie zurueck zum Original moechten: "BACK TO ORIGINAL ?".

Druecken Sie: "EXECUTE" (JA), (ESCAPE = Nein)

Nach ein paar Sekunden ist der Original Sound wieder hoerbar. Die Berechnung wurde rueckgaengig gemacht.

Fuer statische Chorus Effekte wiederholen Sie die Operationen dieses Kapitels, setzen den PHASE POINT 1 jedoch ca. 5 cm vom linken Bildschirmrand entfernt.

Um die Funktion PHASE MERGE zu verlassen, druecken Sie ESCAPE.

9.4.7.2. MANUELLE RAUMSIMULATION UND RAUM CLUSTER

Nehmen Sie wieder das Wort "Hallo" auf wie in Kapitel 9.3.1 beschrieben.

Als erstes wollen wir damit die Akustik eines kleinen Raumes simulieren.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position ZOOM MAGNITUDE und veraendern den Wert mit Hilfe der Rolltasten auf "4" (mittlere Aufloesung)

Druecken Sie: "EXECUTE". Das Display zeigt den Sound nun mit mittlere Aufloesung. Verlassen Sie die ZOOM MAGNITUDE Funktion mit ESCAPE.

Bewegen Sie den Cursor zur Position "MANUAL: *PHASE-M*".

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fordert Sie wieder auf: "SET PHASE POINT 1".

Bewegen Sie das Fadenkreuz bis ca. 1,5 cm Entfernung von der linken WINDOW Begrenzung (Fensterrahmen).

Druecken Sie: "EXECUTE", um den ersten PHASE POINT zu setzen.

Die Kommentarzeile fordert Sie nun auf, den zweiten Punkt zu setzen: "SET PHASE - POINT 2".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Bewegen Sie das Fadenkreuz vier Schritte nach rechts (vier mal "RIGHT" druecken).

Druecken Sie: "EXECUTE". Nach ca. 10 Sekunden wird das Ergebnis auf dem Bildschirm dargestellt.

Halten Sie die Taste E 2 der WAVE 2.3 Tastatur gedrueckt. Sie hoeren einen Sound, der dem akustischen Charakter eines kleinen Raumes aehnelt.

Die Kommentarzeile fragt: "BACK TO ORIGINAL ?".

Druecken Sie: "EXECUTE" und warten ca. 3 Sekunden, bis das Original wieder zu hoeren ist,

Wiederholen Sie die Operation, lassen diesmal aber ca. 2,5 cm Abstand zwischen Anfang des Samples und PHASE POINT 1.

Das Ergebnis ist ein "HALLO", wiedergegeben in einem kleinen Raum.

Wiederholen Sie die Operation mit 4 cm, 5 cm, 8 cm Abstand usw.

Je groesser der Abstand zwischen Sample-Anfang und PHASE POINT 1 wird, umso groesser ist der simulierte Raum.

DEN GROESSTEN EFFEKT DER RAUMSIMULATION
ERHALTEN SIE DURCH MEHRFACHEN EINSATZ DER
"PHASE-MERGE" FUNKTION MIT DEM GLEICHEN SAMPLE.

Wiederholen Sie die Schritte, gehen aber nicht zum Original zurueck, wenn die Kommentarzeile "BACK TO ORIGINAL" anzeigt.

Druecken Sie: "ESCAPE", um das Ergebnis zu behalten, und darauf eine neue PHASE MERGE Berechnung durchzufuehren.

Druecken Sie: "EXECUTE". Damit sind Sie wieder in der Operation und Sie koennen erneut Phasenpunkte bestimmen, um den simulierten Raum zu vergroessern.

Vor dem Abspeichern auf Diskette sollten Sie zur Position "AUTOMATIC: *LEVEL* ueberwechseln und mit EXECUTE eine Anhebung des Pegels bewirken, da die PHASE MERGE Funktion den Pegel vermindert.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.4.7.3. MANUAL PHASE SHAPING

Die PHASE MERGE Funktion kann auch Effekte erzeugen, die durch Phasenauslöschung oder -verstärkung entstehen.

Dieser Effekt lässt neue Obertöne in der Wiedergabe eines Samples entstehen.

Laden Sie den Transient "T 040" von der SOUND LIBRARY "85-04" "BASSES" in PAGE 3 (siehe Kapitel 9.3.1)

Wechseln Sie zur "ZOOM MAGNITUDE: *8*" und drücken "EXECUTE". Verlassen Sie die Funktion wieder mit ESCAPE.

Bewegen Sie den Cursor zur Position "MANUAL: *PHASE-M*".

Drücken Sie: "EXECUTE".

Bewegen Sie: das Fadenkreuz zum Anfang des Samples.

Das Sample beginnt mit einer negativen Periode. Setzen Sie das Fadenkreuz auf den negativen Nulldurchgang dieser Periode.

Drücken Sie: "EXECUTE". PHASE POINT 1 ist damit gesetzt.

Bewegen Sie: das Fadenkreuz ca. 1,5 cm nach rechts.

Drücken Sie: "EXECUTE".

Wenn das Ergebnis auf dem Bildschirm erscheint, spielen Sie auf der WAVE 2.3 Tastatur. Der zweite Oberton (1,5 Oktaven über dem Grundton) des Bass Sounds ist verstärkt zu hören.

BEDENKEN SIE, DASS EINIGE SOUNDS KEINE
UNTERSCHIEDLICHEN OBERTON-GESTALTUNGEN
WEGEN IHRER HARMONISCHEN STRUKTUR ERLAUBEN.

PPG WAVETERM B BEDIENTUNGSANLEITUNG

9.4.7.4. MANUELLES PHASE SHAPING FUEER LONG LOOPS

Alle Sounds, die eine lange Loop erhalten haben, koennen mit dieser Funktion moeglicherweise verbessert werden.

Nachdem Sie einen Sound aufgerufen haben, sollten Sie ihn erst mit der Funktion "AUTOMATIC: L-MERGE" (siehe Kapitel 9.3.7) und vielleicht auch mit "AUTOMATIC: SUSTAIN" (Kapitel 9.3.6) bearbeitet haben.

Einige Sounds haben aber, verursacht durch schnelle Klangveraenderungen oder durch starke Pegelschwankungen immer eine heraushoerbare lange Loop.

Rufen Sie die "MANUAL: *PHASE-M*" Funktion auf.

Setzen Sie den ersten PHASE POINT kurz hinter die erste Pegelspitze des Samples und den zweiten PHASE POINT kurz vor das Ende des dargestellten Samples (Bildschirmrand), um einen sehr weichen Einsatz des Effektes zu erzielen.

Druecken Sie: "EXECUTE" und ueberpruefen das Ergebnis im WAVE 2.3.

Es ist eine Frage der Erfahrung, wie schnell man die besten Ergebnisse erzielt

9.4.7.5. DISKETTEN KOMMUNIKATION

PAGE 3 kann Transient Sounds: "T"-Files und Compounds: "C"-Files verarbeiten.

Die Disketten Operationen werden im DUC durchgefuehrt.

Die Funktionen werden mit den Rolltasten aufgerufen:

"GET" - um von der Diskette zu laden,

"SAVE"- um auf Diskette zu sichern und

Fuer weitere Informationen siehe Kapitel 9.2 und 9.3.9.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.4.8. MANUELLE RINGMODULATION

Mit der Funktion "RINGMODULATOR" koennen "T" und "C" Files durch jede Wellenform moduliert werden.

Mit dieser Funktion sind Ringmodulator- und Vocoder-effekte, Amplitudenvibrato und Frequenzmodulation-aehnliche Klaenge erzielbar.

9.4.8.1. GRUNDEINFUEHRUNG FUER DEN RINGMODULATOR

9.4.8.1.1. AMPLITUDEN VIBRATO

Nehmen Sie das Wort "HALLO" auf (siehe Kapitel 9.3.1.)

Sichern Sie die Aufnahme auf Diskette (Kapitel 9.3.9.)

Rufen Sie PAGE "2" auf.

Zunaechst muessen wir einen Wellensatz aufbauen. Wir wollen in diesem Beispiel keine speziellen Wellenformen aufbauen, sondern uns auf eine Sinuswelle konzentrieren, die im Display der PAGE "2" schon geladen ist.

Druecken Sie: "COMPUTE".

Der Wellensatz wird auf der Basis von 128 Sinuswellen berechnet und steht nun fuer die Berechnung von Ringmodulatoreffekten zur Verfuegung.

Gehen Sie zurueck in PAGE "3".

Laden Sie: das Wort "HALLO" von der Diskette und gehen Sie zur Bildschirmposition MANUAL: *RINGMOD*.

Die Kommentarzeile meldet sich mit "SET FREQUENCY" (bestimmen Sie die Frequenz).

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Um die Modulationsfrequenz zu bestimmen, muessen Sie die Funktionstasten "LEFT" und "RIGHT" druecken.

Druecken Sie kurz die Taste "LEFT".

Ein Frequenzwert von 256 wird angezeigt. Diese Frequenz stellt nur einen relativen Wert dar, da die Modulationsfrequenz direkt von der SAMPLING RATE und der Audiofrequenz des Originals abhaengt. Die Werte 8,16,32,64,128 und 256 sind temperierte Modulationsfrequenzen.

Druecken Sie: "LEFT", bis der Wert "001" erreicht ist.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Warten Sie, bis die Kommentarzeile fragt: "BACK TO ORIGINAL?".

Spielen Sie die Taste E 2 auf der WAVE 2.3 Tastatur. Sie hoeren ein Amplitudenvibrato, dass durch die Sinuswelle des Wellensatzes erzeugt wird.

Wenn Sie weiter experimentieren moechten,

Druecken Sie: "EXECUTE" (Antwort JA auf die Frage BACK TO ORIGINAL?)

Das Original wird wieder dargestellt und ist im WAVE 2.3 spielbar, sowie der Cursor auf der Position *RINGMOD* wieder blinkt.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.4.8.1.2. VOCODER EFFEKTE

Wiederholen Sie das Kapitel 9.4.8.1.1, aber setzen Sie die Modulationsfrequenz diesmal auf den Wert "20".

Um den Effekt zu verstaerken, sichern Sie ihn auf Diskette und verwenden zusaetlich die PHASE MERGE Funktion mit einer sehr kurzen RAUM SIMULATION (siehe Kapitel 9.4.7.2)

9.4.8.1.3. RINGMODULATIONS EFFEKTE

Wiederholen Sie die Operationen des Kapitels 9.4.8.1.1, aber setzen Sie die Modulationsfrequenz auf "511". Der Sound ist nun mit einer sehr starken Modulation hoerbar. Die Frequenz des FEEDBACK haengt von dem "SET FREQUENCY" Wert ab.

Um den Effekt noch deutlicher zu machen, wiederholen Sie die Operation mit der gleichen Modulationsfrequenz ("511").

9.4.8.1.4. FREQUENZMODULATIONS SOUNDS - FM

Diese Art Modulation wird einfach wie eine Wellensatz-Operation ausgefuehrt. Ein "Traeger"-Wellensatz wird durch einen "Modulator"-Wellensatz beeinflusst.

Jeder Wellensatz ist verwendbar. Der Traeger-Wellensatz muss zunaechst als COMPOUND gesichert werden, um das richtige Format fuer PAGE "3" zu erhalten.

Der Modulator-Wellensatz kann direkt von PAGE "2" aufgerufen werden.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.4.8.1.5. GRUNDEINFUEHRUNG FUER FM

Gehen Sie in PAGE "2".

Druecken Sie: "COMPUTE".

Gehen Sie in PAGE "3".

Bewegen Sie: den Cursor zur Position
GET: *T* XXX.

Rollen Sie: bis GET: *C* XXX.

Gehen Sie: auf die Position fuer die
Zahleneingabe GET: C *XXX*).

Geben Sie ein: "000".

Druecken Sie: "EXECUTE".

Gehen Sie: zur Position MANUAL: *RINGMOD*.

Druecken Sie: "EXECUTE"

Die Kommentarzeile fordert Sie auf: "SET FREQUENCY".

Veraendern Sie die Frequenz mit den "LEFT" und "RIGHT"
Funktionstasten in einem Bereich von "001" und "511".

Druecken Sie: "EXECUTE".

Warten Sie bis der Cursor wieder blinkt und spielen Sie dann
auf der WAVE 2.3 Tastatur.

Die Kommentarzeile fragt: "BACK TO ORIGINAL?"

Wenn Sie den Sound behalten moechten,

Druecken Sie: "ESCAPE".

Nun koennen Sie den Sound als "C" oder "T" File auf Diskette
sichern.

Wenn Sie weiter experimentieren wollen,

Gehen Sie: zur Position AUTOMATIC: *LEVEL*.

Druecken Sie: "EXECUTE".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Wiederholen Sie die RINGMOD Operation mehrere Male ohne zum Original zurueckzugehen. Vergessen Sie nicht, jedesmal die Funktion "AUTOMATIC: *LEVEL*" zwischen den "RINGMOD" Operationen mit einzusetzen.

Gehen Sie zurueck in PAGE "2", kreieren neue Wellensaetze, sichern diese als "C" File und laden ihn wieder in PAGE "3" (nachdem Sie einen anderen Wellensatz in PAGE "2" aufgerufen und berechnet haben), um komplett neue Wellenformen fuer die FM- Berechnungen zu erhalten.

Sie koennen natuerlich auch die Parameter im WAVE 2.3 veraendern und dem Sound so eine andere Form geben.

9.4.8.1.6. EINBLENDEN VON RINGMODULATOR- ODER FM-SOUNDS

Das WAVETERM B hat eine spezielle Preset Wellenform, die auf einer neutralen Position liegt. Diese Wellenform ist in der System Software gespeichert und kann jederzeit aufgerufen werden. Die Nummer dieser Wellenform ist "05" !! Mit dieser Wellenform kann ein "Effekt Fade In" (Effekt einblenden) fuer FM und RINGMOD simuliert werden. Immer wenn Sie diese Wellenform "05" in den Modulator-Wellensatz einbauen, findet an der Wellensatzposition keine Modulation statt, da die Wellenform neutral ist und keinen Effekt auf den Traeger-Wellensatz hat.

Gestalten Sie einen Wellensatz in PAGE "2".

Setzen Sie die Wellenform "05" auf den Wellensatzpositionen 1 und 65 ein:

Setzen Sie auf Position 127 die Welle *01*.

Rufen Sie in PAGE "3" einen Sample Sound auf.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position MANUAL: *RINGMOD* und druecken "EXECUTE".

Das Ergebnis ist, dass Sie halb das Original hoeren und sich dann fuer die zweite Haelfte die Ringmodulation einblendet.

Experimentieren Sie auch mit WAVECOMPOUNDS als CARRIER (Traeger).

Versuchen Sie auch Kombinationen aus "RINGMOD" und "PHASE MERGE".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.5. PAGE 3.01 DER "DIGITAL MANIPULATION MIX"

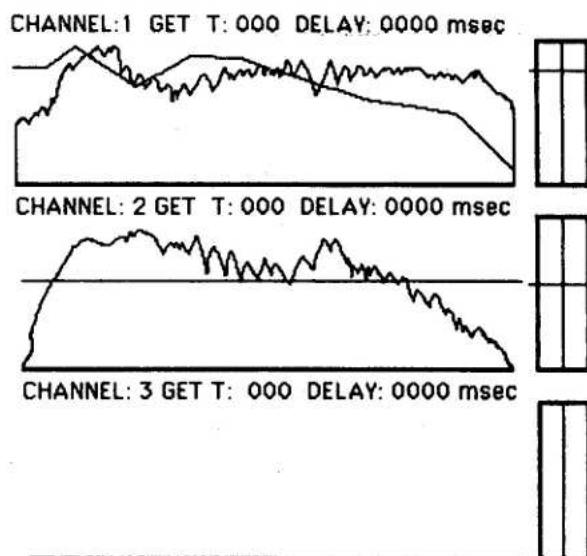
Auf dieser Seite finden Sie ein digitales Mischpult, mit dem Sie bis zu vier Sounds zusammenmischen koennen (digitales Mischen).

Jedem der vier Eingaenge kann vor dem Mischen eine individuelle Huelldkurve gegeben werden. Darueber hinaus kann jeder der vier Kanaele bis zu "9999" (Samples) verzoegert werden (Verzoegerung des Sample-Startpunktes).

Die resultierende Mischung wird in BANK 0 des WAVE 2.3 uebertragen.

Die Kapazitaet dieses Mischers ist auf "Single-Bank-Sounds" (eine Bank) beschraenkt. "Double-Bank-Sounds" verlieren die Haelfte ihrer Informationen im Mixer.

Formen Sie zuerst einen Double-Bank-Sound so um, dass die Datenkapazitaet in eine Bank des WAVE 2.3 passt. Dies koennen Sie durch die Funktionen "LOOP", "DECAY", "SUSTAIN" usw. in PAGE "3" erreichen. Speichern Sie die Single-Bank Version diese Sounds, auf Diskette.



PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.5.1. ZUWEISUNG DES DIGITAL MANIPULATION MIX

Jedem der vier Eingangskanaele ist eine Bank im WAVE 2.3 zugeordnet.

Resultierende Mischung: BANK 0

CHANNEL:1 BANK: 1 des WAVE 2.3

CHANNEL:2 BANK: 2

CHANNEL:3 BANK: 3

CHANNEL:4 BANK: 4

Nachdem Sie "COMPUTE" gedrueckt haben, ist die Mischung der vier Kanaele in BANK: 0 zu hoeren. Die Mischung ist ein "Single-Bank-Sound" und kann als "T"-File auf Diskette gesichert werden. Das Ergebnis einer Mischung kann aber auch wieder in einen Kanal des "DIGITAL MANIPULATION MIX" gegeben und mit anderen Sounds weiter gemischt werden.

9.5.2. MISCHEN DER SAMPLES

Rufen Sie PAGE 3.01 auf (PAGE 3 aufrufen, Cursor nach rechts und "01" eingeben).

Fuehren Sie die "DEMO" Diskette in das USER Laufwerk ein.

Bewegen Sie: den Cursor bis CHANNEL: 1 GET <T>: *000*.

Geben Sie ein: "080".

Druecken Sie: "EXECUTE".

Sowie der Cursor wieder blinkt koennen Sie im WAVE 2.3 Bank: 1 anwaehlen und den Sound auf der Tastatur spielen (Sound "T 080" ist ein Orchesterklang).

Bewegen Sie: den Cursor bis CHANNEL: *1*

Druecken Sie: "EXECUTE".

Der VOLUME FADER zeigt einen Pegel von 12 dB. Wir wollen fuer diesen Sound einen gleichmaessigen 12 dB Pegel waehlen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Druecken Sie: "EXECUTE".

Druecken Sie: "QUICK".

Der Computer zeichnet nun eine 12 dB Pegellinie ueber die ganze Laenge des Samples.

Druecken Sie: "ESCAPE".

Gehen Sie mit dem Cursor in den zweiten Kanal und geben dort <T>: "334" ein.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Diesen Sound koennen Sie in Bank: 2 spielen. Sie hoeren einen weichen, tiefen Gong mit einer langen LOOP.

Geben Sie diesem Sample ebenfalls eine "QUICK-Huellkurve" wie fuer den Sound in CHANNEL 1.

Um die beiden Sounds zusammenzumischen,

Druecken Sie: "COMPUTE".

Rufen Sie Bank: 0 im WAVE 2.3 auf und spielen Sie den neuen Sound. Der Orchesterklang ist nun mit dem Gong zusammengemischt. Der neue Klang hat eine lange LOOP bekommen, da der letzte geladene Sound, der Gong, eine lange LOOP hatte.

DER LETZTE IN DEN MIXER GELADENE SOUND BESTIMMT DIE LOOP-LAENGE DER MISCHUNG.

Beispiel: der zuletzt geladene Sound hat eine lange LOOP, dann hat auch das Mischergebnis eine lange LOOP.

Es ist aber jederzeit moeglich, die Sounds umzuladen, um verschiedene LOOP-laengen in der Mischung zu erzielen.

Oder Sie laden das Mischergebnis (nachdem Sie es auf Diskette gesichert haben) wieder in PAGE: 3 und versehen es dort mit einer LOOP Ihrer Wahl.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.5.3. HERSTELLEN INDIVIDUELLER HUELLKURVEN

Im letzten Abschnitt haben wir fuer die Kanaele einen gleichbleibenden Lautstaerkeverlauf verwendet. In diesem Abschnitt werden wir jedem Kanal einen besonderen Lautstaerkeverlauf geben. Mit dieser einzigartigen Einrichtung koennen Sie eine Vielzahl neuer Sounds und Effekte erzielen.

- z.B.
- Ueberblenden von einem Sound zum anderen
 - mit Hilfe der Delays Hintereinanderhaengen verschiedener Sounds
 - bei gleichen Sounds in mehreren Kanaelen und verschiedenen kurzen Delays:
Phase Shifter- und Flanger Effekte, Echos, Chorus und Raumsimulation.
 - dynamische Obertongestaltung bei Samples und Synthesizer Sounds

Laden Sie: >T< "080" in CHANNEL:1.

Gehen Sie: zur Position CHANNEL: *1*.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Bewegen Sie den VOLUME LEVEL INDICATOR (Eingangspegelanzeige) durch Druecken der "UP" und "DOWN" Funktionstasten.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Der Computer beginnt mit dem Zeichnen einer Huelldkurve. Gestalten Sie die Form der Huelldkurve mit Hilfe der Funktionstasten "UP" und "DOWN".

Falls Sie den ersten Versuch wieder loeschen moechten, druecken Sie: "EXECUTE" und zeichnen eine neue Huelldkurve.

Druecken Sie: "QUICK", wenn der Rest der zu zeichnenden Huelldkurve sich nicht mehr veraendern soll. Das Ende des Samples wird mit der letzten Pegel-Position durch eine Gerade verbunden.

Druecken Sie: "ESCAPE", um die Betriebsart "Zeichnen" zu verlassen.

Druecken Sie: "COMPUTE". Damit werden die Samples zusammengemischt.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Rufen Sie BANK: 0 im WAVE 2.3 auf und hoeren Sie sich das Ergebnis an.

Wiederholen Sie dieses Kapitels und laden Sie >T< "334" in CHANNEL: 2. Das Ergebnis in BANK: 0 ist das Gemisch aus zwei verschiedenen, geformten Sounds. Laden Sie weitere Sounds in die anderen CHANNEL, formen Sie Lautstaerkeverlaeuft und mischen Sie sie zusammen.

9.5.4. HERSTELLEN INDIVIDUELLER DELAYS

Jeder Kanal erlaubt eine eigene DELAY-Einstellung.

Sie koennen Werte von *0000* bis *9999* Samples eingeben. Die Verzoegerungszeit haengt vom Zusammenwirken der Wiedergabe-Parameter: gespielte Tonhoehe, Originaltonhoehe des Samples und den LOOP-Daten ab.

Verwenden Sie z.B. den gleichen Sound in zwei CHANNELS und geben Sie unterschiedliche Delaydaten ein.

- | | |
|-------------|------------------------------|
| 1. FLANGING | DELAY: 0001 - 0010 (Samples) |
| 2. CHORUS | DELAY: 0010 - 0040 " |
| 3. ECHO | DELAY: 0040 - 9999 " |

Fuer eine Raumsimulation belegen Sie alle Kanale mit dem gleichen Sound und geben die folgenden Delaywerte ein:

CHANNEL: 1	DELAY: 0000
CHANNEL: 2	DELAY: 1000
CHANNEL: 3	DELAY: 2000
CHANNEL: 4	DELAY: 4000

Das Ergebnis der Mischung erzeugt den akustischen Eindruck eines Raumes.

JE HOEHER DIE TONHOEHE DES "DELAY-MIX" SOUNDS IST, DESTO KLEINER IST DER SIMULIERTE RAUM.

Ein "MANIPULATED MIX"-Sample kann erneut mit weiteren Samples gemischt werden.

9.6. DISKETTEN KOMMUNIKATION

Um Resultate dieser PAGE auf Diskette zu sichern, druecken Sie SAVE, (der Cursor springt auf die Bildschirmposition SAVE >T<: * * . Geben Sie die gewuenschte Nummer ein und schliessen die Operation mit "EXECUTE" ab.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.7. PAGE "3.02"

Diese PAGE hat nur graphische Funktionen.

In dieser PAGE werden Sounds von PAGE 3, gemischte Samples, Wellensaetze, Resonator Wellensaetze und Compounds dreidimensional dargestellt.

Der Inhalt dieser PAGE kann auch auf einem Drucker (Option) ausgedrueckt werden.

9.7.1. WAVETABLE DISPLAY

Gehen Sie: in PAGE 2.

Druecken Sie: "COMPUTE".

Druecken Sie: "ESCAPE"

Geben Sie ein: "3" (fuer PAGE "3")

Gehen Sie: mit dem Cursor nach rechts und

Geben Sie ein: "02" (SUB PAGE "3.02")

9.7.2. COMPOUND DISPLAY

Laden Sie einen C-File in PAGE "2" oder "3".

Druecken Sie: "ESCAPE"

Rufen Sie: PAGE "3.02" auf.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

9.7.3. SAMPLE DISPLAY

Laden Sie einen Transient Sound in PAGE "3".

Rufen Sie PAGE "3.02" auf

9.7.4. RESONATOR WAVETABLES

Gestalten Sie eine Resonator Wellensatz in PAGE "4".

Rufen Sie PAGE "3.02" auf.

9.7.5. PAGE 3.02 AUSDRUCK

Schliessen Sie den Drucker an.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position *PRINT*.

Druecken Sie: "EXECUTE".

10. PAGE "4"

PAGE "4" bietet die Moeglichkeit der Simulation von Resonanzen.

Hier koennen neue Wellensaetze basierend auf einer Wellenform erstellt werden.

10.1. WAS IST EIN DIGITALER RESONATOR ?

Der WAVETERM RESONATOR ist eine Art digitaler Filter, der in einem Audio Frequenzbereich von 16 Hz bis 16,896 kHz und mit einem Dynamikbereich von 40 dB arbeitet. Sie koennen diesen Filter nicht mit konventionellen Filtern eines normalen Synthesizers vergleichen. Ein normaler Filter wirkt immer auf den gesamten eingegebenen Klang. Der RESONATOR wirkt nur auf einzelne Wellenformen und beeinflusst diese gemaess der Resonator-Kurve, die Sie auf dem Bildschirm gezeichnet haben. Eine einzelne Wellenform wird wie mit einem 64-bandigen Graphik Equalizer (wenn es einen solchen geben wuerde) gefiltert und formt eine einzelne Welle 64 mal mit unterschiedlichen Formen gemaess der Resonator Kurve. Der Wellensatz kann mit den 64 Wellen ueber das Keyboard verteilt werden und simuliert so Resonanzen bei verschiedenen Tonhoehen.

10.2. ZEICHNEN EINER RESONATOR KURVE

Rufen Sie PAGE "4" auf.

Gehen Sie mit dem Cursor auf die Position *PROGSET*, rufen im WAVE 2.3 die BANK "0" auf und druecken dann die Funktionstaste "EXECUTE".

Druecken Sie: "DRAW".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Ein kleiner Cursorpunkt erscheint auf der linken Seite des GRAPHIC WINDOWS.

Druecken Sie: die "RIGHT", "LEFT", "UP" und "DOWN" Funktionstasten um den Cursorpunkt zu bewegen.

Druecken Sie: "SET" um die letzte Cursorposition mit der neuen durch eine Linie zu verbinden.

- Sie koennen den Punkt in alle Richtungen bewegen, vorwaerts oder rueckwaerts
- Druecken Sie "DELETE", wenn Ihnen die Kurve nicht gefaellt,
- Druecken Sie "ESCAPE", wenn Sie den Zeichen-Modus verlassen moechten.
- Die Bildschirmzeile FREQUENCY: XXXX Hz und GAIN: XXX gibt die Frequenz- und Pegelwerte der Cursorposition an.

10.3. HERSTELLEN EINES NEUEN WELLENSATZES MIT

HILFE DER RESONATOR KURVE

Fuehren Sie die "DEMO DISK" in das USER (rechte) Laufwerk ein.

Druecken Sie "ESCAPE" und dann "2", um PAGE "2" aufzurufen.

Laden Sie nun eine Wellenform aus der WAVEMEMORY, mit der Sie eine RESONATOR Berechnung durchfuehren moechten.

Gehen Sie zur Bildschirmposition: *GET*: W XXX

Bewegen Sie: den Cursor bis GET: W *XXX*

Geben Sie ein: "000" ,

Druecken Sie: "EXECUTE".

Damit ist WAVEMEMORY "000" in den Arbeitsspeicher geladen.

Rufen Sie PAGE "4" auf.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position GET: R *000*.

Geben Sie ein: "000".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Damit haben Sie die Wellenformen des RESONATOR Wellensatzes gleichmaessig ueber das WAVE 2.3 Keyboard verteilt. Spielen Sie auf der Tastatur.

Wenn Sie das Ergebnis behalten moechten, sichern Sie es auf Diskette. Legen Sie Ihre Uebungsdiskette in das USER Laufwerk ein und bewegen den Cursor zur Position "STORE: W *XXX*" und geben eine "010" ein. Schliessen Sie die Operation mit "EXECUTE" ab. Damit ist der RESONATOR Wellensatz auf Diskette gesichert.

Sie koennen jetzt zurueck auf PAGE 4 gehen, eine neue Graphik zeichnen, eine Wellenform aus der WAVEMEMORY aufrufen, den Computer einen neuen Wellensatz berechnen lassen und auch diesen auf Diskette sichern usw. Es lassen sich mit diesen RESONATOR Wellensaetzen auch neue Synthesizer Sounds herstellen und diese als COMPOUNDS sichern. Fuer weitere Informationen lesen Sie bitte die Kapitel 7,8 und 10.

10.4. DISKETTEN KOMMUNIKATION

Die Disketten Operationen finden in der zweiten Zeile von oben statt.

GET ruft einen RESONATOR von der Diskette auf.
SAVE sichert einen RESONATOR auf Diskette.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Resonator Graphik "000" erscheint auf dem Bildschirm.

Bewegen Sie: den Cursor bis INPUT-WAVE: *00*.

Geben Sie ein: "99"

Dies ist eine Rechteckwelle aus der WAVEMEMORY "000".

Druecken Sie: "EXECUTE"

Der Wellensatz wird auf der Basis der Resonator Kurve berechnet.

Druecken Sie: "ESCAPE", "2", um PAGE "2" wieder aufzurufen.

PAGE 2 erscheint und zeigt die Zahlen "50 - 81" in der ersten und zweiten Reihe des rechten WINDOWS. Dies sind die reservierten Wellensatz Positionen (1 - 63) fuer die vom RESONATOR errechneten Wellenformen. Alle Wellenformen, die vorher in diesen Positionen lagen, sind damit geloescht. Die Wellensatz Positionen 65 - 127 enthalten Sinuswellen. Die untere Haelfte des Wellensatzes zeigt ein weiches Ueberblenden von Welle "81" zurueck auf Wellenform "00" (Sinus).

Druecken Sie: "COMPUTE", und halten eine Taste der WAVE 2.3 Tastatur gedrueckt.

Druecken Sie: "DISPLAY". Das linke WINDOW zeigt nun die neuen Wellenformen des RESONATOR Wellensatzes eine nach der anderen und Sie koennen die Veraenderungen im WAVE 2.3 hoeren.

Gehen Sie mit dem Cursor und mit Hilfe der Rolltasten zur Position "STORE WAVETABLE: *XXX*" und geben eine "01" ein. Damit ist der Wellensatz im Arbeitsspeicher gespeichert.

Nun wollen wir mit diesem RESONATOR Wellensatz im WAVE 2.3 arbeiten.

- "WAVE 2.3"
- Rufen Sie das DIGITAL DISPLAY auf.
 - Bewegen Sie den Cursor hinter "KWO"
 - Geben Sie hier eine "4" ein.
 - Rufen Sie das ANALOG DISPLAY auf.
 - Drehen Sie den Regler "WAVES OSC" auf den Wert "63".

11. PAGE "5"

In dieser PAGE finden Sie einen 32 Track EVENT GENERATOR. Der EVENT GENERATOR ist ein Sequenzer mit "Multi-Kontroll-Funktion". Die acht Sounds einer Komponente koennen bis zu achtstimmig polyphon in jedem beliebigen Kanal gespielt werden. Der EVENT GENERATOR / Sequenzer hilft Ihnen beim Komponieren, Arrangieren, Aufnehmen oder Darbieten Ihrer Musik.

11.1. BANK- UND SEQUENZTABELLE

PAGE 5 ist in zwei WINDOWS aufgeteilt.

Das obere WINDOW beinhaltet Informationen ueber den Inhalt der einzelnen Banks der vier steuerbaren Komponenten (WAVE 0,1;EVU 2,3).

In diesem WINDOW haben Sie direkten Zugang zu allen Banks der Komponenten z.B. beim Laden von Sounds oder beim Erstellen eines Multisamples.

Wenn Sie mit der Kombination Synthesizer Sounds und Natur-Sounds arbeiten moechten, koennen Sie erst einen kompletten "D"-File laden, das zugehoerige Kombiprogramm aufrufen, und dann in einzelne Banks Natur-Sounds laden.

Oder Sie laden ein komplettes Multisample ("M"-File).

Das untere WINDOW ist die Eingabetabelle fuer die Sequenzen.

Zusaetzliche Darstellung von:

- "CURR.TIME" ist eine REALTIME CLOCK, die die aktuelle Zeit waehrend der Wiedergabe anzeigt.

- "TOTAL TIME" sagt Ihnen, wie lang der komplette Song ist, oder wo Sie die Wiedergabe gestoppt haben.

11.2. LADEN DER FILES von PAGE 5

Das Display zeigt vier Komponenten mit ihren jeweils acht Banks.

Sie koennen bis zu 32 Banks mit verschiedenen Transient Sounds (T-File), Compounds (C-FILE) oder Synthesizer Sounds (D-FILE) belegen.

Maximal acht Sounds (z.B. ein Multisample) koennen mit einem Befehl geladen werden.

11.2.1. LADEN VON "T", "C", "M" UND "S" FILES

Auf der rechten Seite neben den 8 Banks finden Sie fuer jede Komponente eine Position fuer die Disketten Kommunikation. Hier koennen Sie die Banks einer Komponente mit einem Befehl ansprechen: "M"-File und Synthesizer Sound Programme "D"-File koennen gesichert oder geladen werden (GET,SAVE).

Wir wollen einige Sample Sounds in die Banks des WAVE 2.3 laden: Der WAVE 2.3 ist die Komponente "0" in der ersten Zeile.

Fuehren Sie die "DEMO" Diskette in das USER Laufwerk ein.

Bewegen Sie: den Cursor bis "T 000" unter Bank 0.

Um die File-Art zu wechseln (T- oder C-File) gehen Sie mit dem Cursor auf diese Position und druecken die "Rolltasten".

Gehen Sie mit dem Cursor zur Position fuer die Eingabe der File-Nummer.

Geben Sie ein: "625" und druecken "EXECUTE". Nach ca. 2 Sekunden ist der Vorgang abgeschlossen.

In Bank 0 des WAVE 2.3 ist nun eine Bass Drum zu hoeren.

Bewegen Sie: den Cursor bis "T 000" unter Bank 1.

Geben Sie ein: "632" und druecken "EXECUTE". In Bank 1 des WAVE 2.3 ist nun eine Snare zu hoeren.

Laden Sie in die weiteren Banks des WAVE 2.3 die folgenden Sounds von der "DEMO" Diskette.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

BANK: "2"	T	203	HI HAT
"3"	T	230	CRASH-BECKEN
"4"	T	204	TOM
"5"	T	039	BASS
"6"	T	852	RHODES
"7"	C	000	SYNTH.SOUND

Wenn Sie einen "C"-File laden moechten, so muessen Sie mit den Rolltasten erst die File-Art wechseln, dann mit dem Cursor einen Schritt nach rechts und die Nummer des "C"-Files eingeben, gefolgt von "EXECUTE".

Spielen Sie die Klaenge auf der WAVE 2.3 Tastatur. Laden Sie verschiedene Sounds auch von Disketten der SOUND LIBRARY. Wenn Sie ein Multisample laden moechten, so muessen Sie zum Feld rechts neben der Komponenten-Tabelle fuer den WAVE einen "M"-File eingeben und mit "EXECUTE" zur Ausfuehrung bringen. Laden Sie das Multisample "M 888" von der "DEMO" Diskette. Diese Operation benoetigt ca. 16 Sekunden.

Einspielen von Sequenzen:

Das Einspielen von Sequenzen geschieht im WAVE 2.3. Machen Sie sich bitte erst mit der WAVE 2.3 Bedienungsanleitung vertraut.

Auf der "DEMO" Diskette finden Sie eine Demo Sequenz, die wir uns zunaechst einmal anhoeren moechten.

Laden Sie in den WAVE 2.3 das Multisample "M 999".

Wechseln Sie: zur PAGE 9

Bewegen Sie: den Cursor zur Position DISK HANDLING
(rechts oben) >GET< *T* 000.

Rollen Sie: bis >GET<: *S* 000.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position fuer die
Zahleneingabe >GET<: S *000*

Geben Sie ein: "099"

Druecken Sie: "EXECUTE".

Gehen Sie zurueck in PAGE 5.

Druecken Sie: "RIGHT" und geben ein "01".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Die Seite 5.01 EVENT GENERATOR erscheint auf dem Bildschirm.

Druecken Sie: "TEST" , und "RUN".

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, hoeren Sie nun die DEMO Sequenz.

11.2.2. LADEN DER SYNTHESIZER SOUNDPROGRAMME ("D" FILES)

In jede Komponente koennen ein Set von 172 Synthesizer Sound Programme, 20 Kombiprogramme sowie acht Transient Sounds und/oder Compounds geladen werden.

Laden Sie den "D"-File "230" in den WAVE 2.3.

Bewegen Sie: den Cursor in die Zeile
0 WAVE: --- GET *M* 000

Rollen Sie: bis GET *D* 000

Gehen Sie: mit dem Cursor auf die Position fuer
die Zahleneingabe GET D *000*
Geben Sie ein: "230".

Der "D"-File "230" wird geladen. Dieser File enthaelt 172 Synthesizer Sounds und 20 Kombiprogramme.

Wenn Sie in einzelne Banks des WAVE 2.3 Sounds laden moechten, verfahren Sie wie in Abschnitt 11.2.1 mit "T" und "C" Files beschrieben.

Sie koennen die Synthesizer Sounds natuerlich auch direkt im WAVE 2.3 fuer jede Bank einzeln aufrufen.

11.2.3. LADEN DER SYNTHESIZER SOUNDS IN DIE "EVU"

Die EVU hat nicht die Moeglichkeit des direkt Ladens. Es ist deshalb noetig die Soundprogramme mit Hilfe der PAGE 5 des WAVETERM in die einzelnen Banks zu laden.

Um ein Synthesizer Programm in die EVU zu laden, muss erst der entsprechende "D"-File geladen weden (siehe Kapitel 11.2.2).

Laden Sie "D"-File "230" in die Komponente 2 - EVU (GET: D 230 - EXECUTE)

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Laden Sie nun einen Synthesizer Sound in Bank 1 der EVU.

Gehen Sie mit dem Cursor in die Position: 2 EVU: BANK 1, *C* 000.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Der "C"-File "000" wird in Bank 1 der EVU geladen. Diese Funktion initialisiert einen BANKPOINTER, der alle weiteren Operationen in diese Bank der EVU weiterleitet.

Druecken Sie zweimal die "EDIT" Taste der EVU. Zwei Punkte erscheinen im Display der EVU. Die Programm Parameter der EVU sind nun durch die analogen Regler des WAVE 2.3 editierbar.

Druecken Sie die "P"-Taste (Programm) im Tastenfeld der EVU und geben z.B. "2 0" ein.

Drehen Sie die Lautstaerke des WAVE 2.3 zurueck und erhoehen Sie die Lautstaerke der EVU. Sound "20" der EVU ist zu hoeren.

Druecken Sie die EDIT Taste der EVU noch einmal, um diese Funktion wieder zu verlassen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.2.3.1. DER "EVU" PLAY MODE UND DER EDIT MODE

Druecken Sie: die "EDIT" Taste der EVU einmal. Ein Punkt erscheint im EVU Display. Die EVU ist nun mit dem Keyboard des WAVE 2.3 spielbar.

Wenn Sie eine einzelne Bank der EVU ansprechen moechten um z.B. einen Sound zu veraendern, muss die EVU in den EDIT MODE geschaltet werden.

Druecken Sie: die "EDIT" Taste des EVU-Tastenfeldes ein zweites Mal. Der zweite Punkt erscheint im Display.

Waehlen Sie nun Bank 1 im WAVE 2.3 an. Die EVU fuehrt die gleiche Funktion aus.

Sie hoeren Bank 1 der EVU und koennen die Parameter Einstellungen des EVU Soundprogramms mit den analogen Reglern des WAVE 2.3 veraendern.

Druecken Sie die EDIT Taste; die Punkte verschwinden. Geben Sie nun an der EVU ein: "STORE", "9", "P" "x x" (Nummer des neuen Soundprogramms).

Fuer weitere Informationen lesen Sie bitte die EVU Bedienungsanleitung.

UM EINZELNE BANKS DER EVU ANZUSPRECHEN,
MUSS DIE EVU IM "EDIT MODE" SEIN.

11.3. SICHERN EINES MULTISAMPLES

Nachdem Sie alle Banks mit einzelnen Sounds geladen haben, koennen Sie alle acht Sounds auf einmal als "M"-File (Multisample) abspeichern.

Mit dem "M"-File werden auch die folgenden Informationen gespeichert:

- die Nummer der Bank, in die der "T" oder "C"-File geladen werden soll.
- die Nummern der "T" oder "C"-Files.
- die Parameter Einstellungen des WAVE 2.3 / EVU -EDIT

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Gehen Sie mit dem Cursor zur Position >GET<:D 000. Rollen Sie, bis SAVE erscheint. Gehen Sie auf die Position fuer die File-Art und rollen Sie bis *M*. Dann geben Sie die gewuenschte File-Nummer ein und beenden den Vorgang mit "EXECUTE".

Der "M"-File sichert die Zusammenstellung der Sounds usw., die Sounds selber muessen jedoch als einzelne "T" oder "C"-Files auf der gleichen Diskette vorhanden sein. Es ist daher notwendig, beim Erstellen von Multisamples die einzelnen Files auch auf die gewuenschte Diskette zu kopieren, um die Sounds des "M"-Files auf der gleichen Diskette zu haben (kein Diskettenwechsel noetig).

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.4. EINGEBEN UND EDITIEREN VON SEQUENZEN

Auf zwei verschiedene Arten koennen Sequenzen erstellt werden:

- mit dem WAVE 2.3 Sequenzer durch manuelles Einspielen
- mit dem WAVETERM B EVENT GENERATOR in Form von Tabellen.

Wir wollen mit dem WAVE 2.3 beginnen, da wir beim spaeteren Editieren der Sequenzen sowieso den EVENT GENERATOR besprechen.

11.4.1. EINGEBEN, SICHERN, LADEN UND SPIELEN

VON SEQUENZEN

Der bequemste Weg fuer einen Musiker ist, eine Sequenz mit Hilfe einer Tastatur einzuspielen. Mit dem SYSTEM KEYBOARD PRK FD koennen solche Sequenzen sogar dynamisch eingespielt werden. Falls Sie ein PRK FD besitzen, lesen Sie ausfuehrlichere Informationen darueber in der PRK FD Bedienungsanleitung.

Der Sequenzer des WAVE 2.3 ist eine einzigartige RECORDING Einheit. Die Programmierung des Sequenzers ist eine Mischung aus "STEP"- (schrittweise) und "REALTIME"-(Echtzeit) Eingabe.

Lesen Sie an dieser Stelle die entsprechenden Kapitel der WAVE 2.3 Bedienungsanleitung, um mit dem Einspielen von Sequenzen ganz vertraut zu werden.

ACHTUNG:

=====

NUR SEQUENZEN, DIE UNTER "SEQ: 00" IM
WAVE 2.3 EINGESPIELT WURDEN, KOENNEN
IN DAS WAVETERM B UEBERTRAGEN WERDEN.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Alle anderen Sequenzen (01 bis 09) koennen nicht uebertragen werden.

Laden Sie das Multisample "M 999" von der DEMO DISK in den WAVE 2.3.

Spielen Sie im WAVE 2.3 unter "SEQ: 00" eine Sequenz unter Verwendung verschiedene Banks ein.

ACHTUNG:

=====

LOESCHEN SIE BITTE VORHER DEN WAVE 2.3 SEQUENZER,
BEVOR SIE EINE NEUE SEQUENZ KOMPONIEREN.
(WAVE 2.3 RECM: "8" zweimal eingeben)

Sichern Sie die Sequenz auf Diskette. Fuehren Sie diese Funktion in PAGE 9 durch: "SAVE S xxx" - EXECUTE. Jede Zahl zwischen 000 und 099 kann verwendet werden. Damit ist die Sequenz auf Diskette gesichert.

ACHTUNG:

=====

SEQUENZEN MIT EINER HOEHEREN NUMMER ALS "099"
KOENNEN IN EINEM SONG (PLAYCOMMAND) NICHT
VERWENDET WERDEN.

Nun wollen wir die Sequenz von Diskette zurueck in den EVENT GENERATOR und in den WAVE 2.3 laden.

Gehen Sie mit dem Cursor und mit Hilfe der Rolltasten zur Position GET: S "xxx". Wenn die Nummer der Sequenz noch im Display steht, druecken Sie einfach EXECUTE. Falls nicht, muss die Nummer erst eingegeben werden.

Druecken Sie: "ESCAPE".

Geben Sie eine "5" ein, um in die PAGE 5 zu wechseln.

Gehen Sie mit dem Cursor nach rechts und geben "01" ein. Die SUB PAGE 5.01 EVENT GENERATOR erscheint auf dem Bildschirm.

Druecken Sie: "TEST". Die Sequenz wird in den WAVE 2.3 uebertragen.

Druecken Sie: "PLAY". Die Sequenz wird wiedergegeben. Stellen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit am WAVE 2.3 mit dem Regler "SP: xx" ein.

Druecken Sie: "STOP" um die Wiedergabe zu stoppen.

11.4.2. SEQUENZEN MIT "WAVE 2.3" UND "EVU"

Wird eine EVU neben dem WAVE 2.3 eingesetzt, so ist es notwendig, dass die Sequenzen im WAVE 2.3 hergestellt werden, und dann neben dem Multisample als einzelne Sequenz in die EVU geladen werden. Spielen Sie im WAVE 2.3 eine Sequenz mit einer Laenge von vier Taktschlaegen, die genauso lang ist, wie der Vorzaehler des WAVE 2.3 im RECORDING MODE.

Sie brauchen diese Sequenz bei der Wiedergabe einzelner Sequenzen, da die EVU keinen Klick-Vorzaehler erzeugt, wenn Sie im WAVE 2.3 synchron neue Tracks einspielen moechten. Verbinden Sie WAVE 2.3 RHYTHM mit der EVU SYNC.IN. Die CLOCK DIP Schalter muessen so stehen, dass der WAVE 2.3 MASTER und die EVU SLAVE ist.

Laden Sie ein zweites Multisample in den WAVE 2.3.

Laden Sie die "KLICK"-Sequenz und die einzelne Sequenz, zu der Sie weitere Spuren hinzuspielen moechten in die EVU. Benutzen Sie die entsprechenden Eingabefelder im PLAYCOMMAND WINDOW.

Laden Sie Sequenz "01 S 00" in den WAVE 2.3.

Bewegen Sie den Cursor auf die Position "PLAY" und druecken "EXECUTE".

Bringen Sie den WAVE 2.3 in den Aufnahmezustand (RECORDING MODE) und druecken danach die Taste "RUN" des EVU Tastenfeldes. Das EVU Display zeigt "r1".

Starten Sie den WAVE 2.3 Sequenzer. Die beiden Sequenzen werden von der EVU gespielt. Das Metronome (Klick) des WAVE 2.3 ist hoerbar.

Spielen Sie mit Beginn der zweiten EVU Einzelsequenz Ihre weiteren Sequenzen im WAVE 2.3 dazu ein.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.4.2.1 DIE SEQUENZ EDITIER-MOEGLICHKEITEN

Der EVENT GENERATOR bietet eine grosse Anzahl an Eingabemöglichkeiten:

Jede Note kann mit den folgenden Parametern editiert werden:

- BEAT NUMBER - Taktnummer
- TIME - Tonlaenge/Notenwert
- GATE - Laenge
- OCTAVE Lage
- SEMITONE - Halbton
- BANK - die Bank, die den Ton erzeugen soll
- UPDATE - Variation in Tonhoehe, Filter Cut off, Wellenform, Lautstaerke etc.
- CHANNEL - einer der acht Kanäle einer Komponente

Zum leichteren Verstaendnis wollen wir mit dem folgenden Material arbeiten:

Laden Sie "M 999" und "S 099" in den WAVE 2.3.

Falls Sie zu dieser Funktion Fragen haben, lesen Sie bitte Kapitel 11.2.1.

Rufen Sie PAGE 5.01 auf.

Druecken Sie: "TEST",

Druecken Sie: "PLAY".

Druecken Sie: "EDIT", die "EDIT PAGE" des EVENT GENERATORS erscheint auf dem Bildschirm.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Geben Sie ein: "0001". Damit rufen Sie den ersten Takt "0001" auf. Das Display zeigt nun:

E D I T :

(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(H)
BEAT No.	TIME	GATE	OCT.	SEM.	BANK	UPDAT.	CH.
0001	0/4	0,2	1	G	0	56	1
0001	0/4	0,3	1	D	2	52	3
0001	0/4	1,0	1	A	5	56	5
0001	2/4	0,2	1	D	3	62	3
0001	3/4	0,2	1	D	1	56	2

Die Noten des ersten Taktschlages des ersten Taktes der DEMO Sequenz werden dargestellt.

Die Sequenz wurde im 4/4 Takt eingegeben, deshalb wollen wir die Erklärungen mit dieser Taktaufloesung beginnen.

(A)- BEAT No.: entspricht der Nummer des Metronomschlages

(B)-TIME: definiert die Position der Note in diesem Metronomschlag und damit den Rhythmus.

0/4 = die erste 1/16 Note dieses Schlages

1/4 = die zweite 1/16 Note

2/4 = die dritte 1/16 Note

3/4 = die vierte 1/16 Note

(C)-GATE: stellt die Zeit des Drueckens einer Taste dar. Die Zahlen sind ein Code, also keine echten Zeitwerte.

0,1 stellt die Laenge eines 1/32 Notenwertes dar

0,2 2/32

0,4 4/32 = 1/8

1,0 8/32 = 1/4

2,0 16/32 = 1/2

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

BEACHTEN SIE, DASS DIE VERWENDUNG VON ZU VIELEN "0,1" GATE ZEITEN IN EINER SEQUENZ ZU TIMING-PROBLEMEN BEI DER WIEDERGABE IN EINEM PLYCOMMAND FUEHREN KANN.

UM DAS ZU VERHINDERN, EMPFEHLEN WIR DIE VERWENDUNG VON ENTWEDER HOEHERER GRUNDGESCHWINDIGKEIT MIT HOEHERER AUFLÖSUNG, ODER DIE VERWENDUNG VON "0,2" GATE WERTEN, FALLS ES DIE KOMPOSITION ERLAUBT.

Die erste Zeile des Displays enthaelt die folgenden Werte:

0001 0/4 0,2 1 G 0 56 1

Ein Sequenzer kann nur so rhythmisch sein, wie die Auflöserung des Computers es in der Komposition erlaubt.

Die Auflöserung eines 4/4 Taktes kann sein:

(1 Metronom Klick = 1 Viertelnote)

0/1	=	1/4	Notenwert
0/2, 1/1	=	1/8	Notenwert
0/4, 1/4, 2/4, 3/4	=	1/16	Notenwert
0/8, 1/8, 2/8, ---, 7/8	=	1/32	Notenwert
0/16, 2/16, 3/16, ---, 15/16	=	1/64	Notenwert

Triolen koennen mit den Werten : 0/3, 0/6, 0/9, 0/12 erzeugt werden. Andere Werte sind auch moeglich : 0/5, 0/7, 0/10, 0/11, 0/13, etc.

BEACHTEN SIE: DIE AUFLÖSUNG STEIGT MIT KUERZEREN TAKTLAENGEN AN.

Wenn Sie eine 1/128 Auflöserung benoetigen, sollten Sie eine Viertelnote auf jedem zweiten Taktschlag einspielen. Ein Metronom Klick stellt dann eine 1/8 Note dar usw.

Normalerweise wird die Auflöserung durch die im WAVE 2.3 eingesetzte TIMECORRECTION "TNC: " bestimmt.

Die TMC: kann die folgenden Werte haben, die unterschiedliche Auflöserungen in der EDIT PAGE des WAVETERM B darstellen (in einem "S"-File):

TMC: 1	=	/1	=	1/4
TMC: 2	=	/2	=	1/8
TMC: 3	=	/3	=	Triolenwerte
TMC: 4	=	/4	=	1/16
TMC: 8	=	/8	=	1/32

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

ACHTUNG: SEQUENZEN, DIE UNGERADE TAKTZAHLN ODER RHYTHMEN VERWENDEN, MUESSEN UNTERSCHIEDLICH QUANTISIERT WERDEN UND KOENNEN NICHT ALS "S"-FILE GESICHERT WERDEN. LESEN SIE HIERZU BITTE KAPITEL 11.4.2.3 E-FILE.

(D) - OCT.: definiert die Oktave, in der die Note gespielt wird. Die tiefste Oktave hat die Nummer "0".

(E)- SEM: bestimmt die Tonhoehe (Halbton) in der Oktave.

(F) - BANK: weist die Note einer Bank zu, mit dessen Sound sie erklingen soll.

(G) -UPDAT.: stellt einen Code dar, wie im Kapitel 11.4.2 beschrieben.

(H)- CH.: bestimmt einen der acht Sequenzerkanale, in der die Note aufgenommen wird (wurde).

11.4.2.2. DIE "CLREV" FUNKTION

"CLREV" = Clear Event

Sie koennen den EVENT GENERATOR (PAGE 5.01) und auch die MAIN PAGE 5 verlassen, ohne den aktuellen Inhalt des EVENT GENERATORS zu verlieren.

Falls Sie eine Sequenz loeschen moechten, so koennten Sie dies mit der "DELETE" Taste in jeder einzelnen Spur oder Note fuer Note durchfuehren. Dies wuerde allerdings viel Zeit erfordern.

Mit der Funktion "CLREV" = CLEAR EVENTS koennen Sie den kompletten Inhalt der PAGE 5 mit einem Tastendruck loeschen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.4.2.3 DER E -FILE

Es bestehen zwei wichtige Unterschiede gegenüber dem "S" File:

1. Der E-File hat eine Auflösung von 64 pro CLICK statt 16 wie beim S-File.
2. Beim Speichern wird der Inhalt des WAVETERM-Speichers mit allen eingetippten Zahlenwerten gesichert, während der S-File immer die Daten aus dem WAVE 2.3 sichert.

Da in einem "P"-File (Playcommand) nur S-Files abgespielt werden, ergibt sich folgende Arbeitspraxis:

- A)- Sequenz einspielen.
- B)- Speichern und wieder aufrufen.
- C)- Im Bildschirm (EDIT) alle Werte eintragen, die mit höherer Auflösung gebraucht werden (Triolen: 0/3, 1/3, 2/3 usw.)
- D)- als E-Files speichern
- E)- E-File aufrufen und in den WAVE 2.3 mit "TEST" übertragen
- F)- als S-File speichern

Der S-File wird dann mit der Auflösung des E-File im PLAYCOMMAND abgespielt. Wird der S-File nochmals in die EDIT PAGE geladen und in den WAVE 2.3 durch "TEST" übertragen, so werden alle Werte wieder auf 16er Auflösung veraendert. Daraus folgt: Aenderungen in der EDIT PAGE nur im E-File vornehmen und dann wieder als Sequenz S-File speichern.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.4.3. EDITIEREN DER SEQUENZEN

Da wir nun das meiste ueber die EDIT Einrichtung wissen, wollen wir einige Parameter veraendern.

Ein EVENT (= Ereignis, eine gespielte Note) kann:

- an jede beliebige Position in einer Sequenz verschoben werden,
- in einen anderen Kanal uebertragen werden,
- transponiert werden,
- einem anderen Sound zugewiesen werden
- mit anderen Parametern versehen werden (*UPDATE*)
- in andere Takte kopiert werden.

11.4.3.1. KOPIEREN EINES EVENTS UND AENDERN

DES RHYTHMUS (ZEIT)

Betrachten wir den ersten BEAT (Beat Nr. 0001) unserer Demosequenz.

Die Bass Drum ist BANK "0" zugewiesen und wird direkt am Anfang gespielt (die erste 1/16 Note = TIME 0/4 im BEAT 0001).

Wir wollen nun vier Bass Drum Schlaege im ersten BEAT eingeben.

Bewegen Sie den Cursor auf die Position *0001*
CH.1.

Druecken Sie dreimal die "COPY" Funktionstaste.

Das Bass Drum EVENT wird nun viermal in den vier oberen Zeilen dargestellt.

Als naechstes muessen wir die Zeiten (TIME) der Drum Schlaege korrigieren, um vier gleichmaessige 1/16 Noten zu erhalten.

PPG WAVETERM B BEDIENTUNGSANLEITUNG

Bewegen Sie den Cursor zur vierten Zeile von oben auf die Position 0001 *0/4*

Geben Sie ein: "0" "3" "0" "4".

Das EVENT hat nun den Zeitwert 3/4.

Bewegen Sie den Cursor zur dritten Zeile von oben auf die Position 0001 *0/4*

Geben Sie ein: "0", "2", "0", 4".

Das EVENT hat nun den Zeitwert 2/4.

Bewegen Sie den Cursor zur zweiten Zeile von oben auf die Position 0001 *0/4*

Geben Sie ein: "0", "1", "0", "4".

Das EVENT hat nun den Zeitwert 1/4.

Druecken Sie: "ESCAPE"

Druecken Sie: "TEST"

Druecken Sie: "PLAY".

Um die Wiedergabe der Sequenz zu stoppen, druecken Sie "STOP". Um spezielle rhythmische Effekte zu erzielen, koennen Sie auch die "PLAY" Taste wiederholt druecken.

Im ersten BEAT dieser Sequenz werden vier 1/16 Bass Drum Schlaege gespielt.

Diese Bass Drum Sequenz ist auch in der Sequenz "S 090" auf der DEMO DISK enthalten.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.4.3.2. DIE "MASTER COPY PAGE"

11.4.3.3. TRANSPONIEREN EINES EVENTS

Wir wollen nun die Bass Drum Schlaege transponieren.

Falls Sie die Page verlassen haben sollten:

Druecken Sie: "EDIT".

Geben Sie ein: "0001" . BEAT Nr. 0001 erscheint.

Bewegen Sie Cursor in die erste Zeile auf die Position 0001
..... OCT *1*.

Geben Sie ein: "3".

Druecken Sie viermal die "DOWN" Funktionstaste.

Der Cursor steht nun auf dem zweiten Bass Drum EVENT.

Bewegen Sie den Cursor nach rechts bis 0001 1/4 OCT
1 *G*.

Druecken Sie die Zahlentaste "2". Das
Funktionstastendisplay wechselt um auf die Tonskala und der
Cursor erscheint hinter der Tonhoehe "D".

Druecken Sie: "8" fuer "" (Halbtonerhoehung).

Druecken Sie: "LEFT".

Geben Sie ein: "2".

Druecken Sie: "DOWN".

Geben Sie ein: "2".

Druecken Sie: "ESCAPE".

Druecken Sie: "TEST".

Druecken Sie: "PLAY".

Die Bass Drum Sequenz hat nun vier verschiedene Bass Drum
Tonhoehen.

Das Ergebnis finden Sie auch auf der DEMO DISK unter "S
091".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.4.3.4. SOUNDWECHSEL

Bleiben wir bei der Veraenderung der Demosequenz. Wir wollen nun den Bass Drum Sound durch TOM TOMs ersetzen.

Druecken Sie: "EDIT" (falls Sie die Page verlassen haben sollten).

Geben Sie ein: "0001". BEAT Nr.0001 erscheint auf dem Bildschirm.

Druecken Sie die "RIGHT" Funktionstaste fuenfmal bis der Cursor die Position 0001 BANK *0* hat.

Geben Sie ein: "4". Dies ist die BANK mit den TOM TOMs.

Druecken Sie: "DOWN" dreimal.

Geben Sie ein: "4". (Um dieses EVENT der BANK *4* zuzuweisen.)

Druecken Sie: "DOWN".

Geben Sie ein: "4" (s.o.)

Druecken Sie: "DOWN" zweimal.

Geben Sie ein: "4".

Druecken Sie: "ESCAPE"

Druecken Sie: "TEST"

Druecken Sie: "PLAY"

Statt der vier Bass Drum Schlaege sind nun vier TOM TOM Schlaege zu hoeren.

Das Resultat ist als "S 092" auf der DEMO DISK.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.4.3.5. KANALWECHSEL

Ein EVENT kann von einem Sequenzerkanal in einen anderen uebertragen werden.

Bewegen Sie den Cursor in der obersten Zeile zur Position
0001 CH. *1*.

Geben Sie ein: "7".

Wiederholen Sie diesen Vorgang auch in den anderen drei
EVENTS.

Druecken Sie: "ESCAPE"

Druecken Sie: "TEST". Die Kanale sind damit gewechselt.

11.4.3.6. VERAENDERN DER GATE-ZEIT

Im EDIT MODE koennen die GATE-Zeiten und damit die
Notenlaengen der EVENTS veraendert werden.

Wir wollen dies mit einer anderen Demosequenz durchfuehren.

Rufen Sie das Multisampling "M 900" und die Sequenz "S 001"
von der DEMO DISK auf.

Druecken Sie: "TEST"

Druecken Sie: "PLAY".

Sie hoeren ein kurzes Musikstueck im 4/4 Takt. Der Sound
ist sehr weich. Sie moechten, dass das Stueck mehr mit
"Staccato" gespielt wird.

Druecken Sie: "EDIT"

Geben Sie ein: "0001"

Dieser Pattern ist in den Kanalen 5,6 und 7 programmiert
und steuert den Sound von BANK 6.

Wir muessen nun die GATE Zeiten aller EVENTS veraendern, die
die BANK 6 steuern. Die GATE Zeiten haben die Werte "0/6".
Wir wollen sie in "0/1" oder "0/2" aendern.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Bewegen Sie den Cursor zu den Positionen und geben Sie die neuen Werte ein.

Die Eingabe sieht so aus: "0" "0" "0" "1".

Haben Sie alle Werte im BEAT 0001 geaendert, so druecken Sie die "NEXT" Funktionstaste. BEAT 0002 erscheint auf dem Bildschirm.

Fahren Sie mit der Aenderung der GATE Zeiten fuer BANK 6 fort. Gehen Sie mit NEXT zum naechsten BEAT usw.

Ist die Operation abgeschlossen,

Druecken Sie: "ESCAPE"

Druecken Sie: "TEST"

Druecken Sie: "PLAY"

Die veraenderten Passagen des Musikstuecks werden mit Staccato wiedergegeben.

11.4.3.7. AENDERN DES UPDATES

Verschiedene Parameter koennen durch die UPDATE Funktion dynamische Veraenderungen erhalten.

Fuer die Beschreibung dieser Funktion benutzen wir wieder die DEMO Sequenz wie im letzten Kapitel ("M 900"/"S 001").

In dem Musikstueck wollen wir das UPDATE fuer die HI HAT aendern. Die HI HAT spielt im Hintergrund mit konstanter Akzentuierung. Es waere interessanter, wenn sie mit dynamischen Betonungen spielen wuerde. Dazu veraendern Sie das UPDATE fuer die Lautstaerke.

Druecken Sie: "TEST".

Druecken Sie: "EDIT".

Geben Sie ein: "0001"

Die HI HAT ist im Kanal 4 aufgenommen und steuert BANK 2 (HI HAT Sample).

Bewegen Sie: den Cursor zur fuenften Zeile von oben:

0001 UPDAT. *56* 4

PPG WAVETERM B BEDIENTUNGSANLEITUNG

Geben Sie ein: "4", "0".

Bewegen Sie: den Cursor zum naechsten HI HAT EVENT und geben Sie ein: "5", "2".

Bewegen Sie: den Cursor zum letzten HI HAT EVENT in diesem BEAT.

Geben Sie ein: "6", "2".

Wiederholen Sie diesen Vorgang mit so vielen HI HAT EVENTS, wie Sie moechten. Wenn Sie fertig sind, druecken Sie: "ESCAPE".

Druecken Sie: die "UPDATE" Funktionstaste. Die UPDATE PAGE erscheint auf dem Bildschirm. Die acht Kanale werden mit dem UPDATE CODE "0" dargestellt.

Druecken Sie: "CHANNEL"

Geben Sie ein: "0"

Druecken Sie: "NEXT"

Geben Sie ein: "0"

Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie Kanal 4 erreicht haben.

Geben Sie ein: fuer CHANNEL: 4 : *6*. ("6" ist der UPDATE CODE fuer "Lautstaerke").

BEDENKEN SIE: EIN KANAL KANN NUR EINEN UPDATE CODE ERHALTEN, DAS HEISST, ES KANN NUR EIN PARAMETER ZUR ZEIT BEEINFLUSST WERDEN.

Druecken Sie: "ESCAPE"

Druecken Sie: "TEST"

Druecken Sie: "PLAY".

Die HI HAT hat nun eine dynamische Betonung erhalten. Falls nun aber einzelne HI HAT Schlaege zu leise sind und von anderen Instrumenten verdeckt wird, so sollten Sie die Grundlautstaerken der anderen Instrumente mit Hilfe der WAVE 2.3 Reglern nachjustieren.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.4.4. AENDERN DER WIEDERGABEGESCHWINDIGKEIT

EINER SEQUENZ

Die Wiedergabegeschwindigkeit einer Sequenz kontrolliert der Regler "SP: XX" des WAVE 2.3 Control Panel. Sie koennen die Geschwindigkeit mit dem Befehl "RECM: 9" abspeichern.

Die Geschwindigkeit einer WAVE 2.3 oder EVU Sequenz kann aber auch in der UPDATE PAGE des WAVETERM veraendert werden.

Jeder Geschwindigkeits-Code zwischen "00" und "63" kann eingegeben werden.

11.4.5. TRANSPONIEREN EINER EINZELSEQUENZ

IM PLAYCOMMAND

Eine einzelne Sequenz kann im PLAYCOMMAND cromatisch transponiert werden

Die Transponierung wird in der UPDATE PAGE unter "BASETUNE: XX" durchgefuehrt und kann bis zu drei Oktaven betragen.

Die Transponierung ist nur in der Wiedergabe hoerbar.

11.4.6. SYNTHESIZER SOUND PROGRAMM WECHSEL

IM PLAYCOMMAND

Befinden sich in einzelnen BANKS einer Komponente Synthesizer Sounds, so koennen diese bei der Wiedergabe im PLAYCOMMAND wechseln.

Diese Programmwechsel koennen jedoch nur mit Sounds geschehen, die den gleichen WAVETABLE verwenden. Wenn Sie also diese Funktion einsetzen, nehmen Sie nur Sounds des gleichen WAVETABLES.

Geben Sie die Nummern des Sound Programms in der UPDATE PAGE unter "PROGRAM: XX" ein.

Es empfiehlt sich in der Praxis, nur eine BANK fuer die Programmwechsel einzusetzen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Der Sound Programmwechsel wird nur im PLAYCOMMAND ausgeführt, nicht bei der Wiedergabe einzelner Sequenzen.

Bei der Wiedergabe des PLAYCOMMANDS müssen Sie den BANK Cursor des WAVE 2.3 Displays unter die BANK legen, in der die Soundwechsel ausgeführt werden sollen.

Um die "Soundwechsel" BANK in einer EVU zu bestimmen, müssen Sie die EVU in den EDIT Zustand (2 Punkte) bringen, die BANK mit dem WAVE 2.3 Display bestimmen und den EDIT Zustand wieder verlassen.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

11.5. LADEN EINES PLAYCOMMANDS (SONG)

Ein PLAYCOMMAND ist eine Kette von Sequenzen, sowie die dazugehoerigen Sounds, die einen kompletten Song ergeben. Die PLAYCOMMANDs werden im PLAY WINDOW in PAGE 5 erstellt.

Nachdem Sie alle Einzelsequenzen, die im Song enthalten sind, eingespielt und gesichert, sowie die dazugehoerigen Sounds fuer die entsprechenden Komponenten festgelegt haben, koennen Sie einen PLAYCOMMAND gestalten.

Fuer DEMO-Zwecke wollen wir den DEMO SONG "P 999" laden.

Rufen Sie PAGE 5 auf und laden den PLAYCOMMAND "P 999".

Druecken Sie: "EXECUTE".

Bewegen Sie den Cursor zum ersten Feld fuer das Laden/Sichern von Multisamples (Compounds). Der PLAYCOMMAND hat die benoetigten Sound-Nummern in die zugehoerigen BANKS geschrieben. Laden Sie die Sounds nun in den WAVE 2.3 indem Sie mit dem Cursor auf die Position "GET M:999" gehen und "EXECUTE" druecken.

ACHTUNG: DAS AUFRUFEN EINES PLAYCOMMANDS
AKTIVIERT AUTOMATISCH DIE FOLGENDEN
FUNKTIONEN:

- DIE MULTISAMPLE REGISTER NUMMERN
WERDEN IN DIE EINZELNEN BANKS
DER KOMPONENTEN GESCHRIEBEN:
"M"- UND "D"-FILES
- ALLE SEQUENZNUMMERN WERDEN
IM PLAYWINDOW EINGETRAGEN

Ist der Vorgang beendet, brauchen Sie nur noch zur Position "PLAY" gehen und "EXECUTE" druecken. Die Sequenzen werden geladen. Dieser Vorgang wird durch waagerechte Balken im PLAY -Feld dargestellt. Die Kommentarzeile meldet sich mit

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

"READY FOR START".

Der WAVE 2.3 - Cursor ist automatisch hinter "RUN:" gesprungen und Sie koennen die Wiedergabe des Songs durch Eingeben einer "1" starten.

Um die Wiedergabe zu stoppen, druecken Sie "ESCAPE" (eventuell etwas warten).

Werden in dem Song Synthesizer Sounds verwendet, so muessen Sie erst die "D"-Files in die gewuenschte Komponente laden.

Um einzelne Banks zu laden, bewegen Sie den Cursor in die gewuenschte Bank der gewaehlten Komponente, tragen die File-Art und die Nummer ein und aktivieren die Funktion mit "EXECUTE".

Rufen Sie fuer die "D"-Files auch das entsprechende COMBIPROGRAMM "CP" im WAVE 2.3 oder der EVU auf.

Danach laden Sie das Multisample.

11.6. GESTALTEN EINES PLAYCOMMANDS

ERSTENS: Speichern Sie den "D"-File, der fuer den Song benoetigt wird.
Speichern Sie das Multisample.

ZWEITENS: Laden Sie den "D"-File zurueck in die Komponente.
Laden Sie den "M"-File in die Komponente.

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position "PLAY".
Gehen Sie mit dem Cursor durch Druecken der "DOWN"-Taste in die erste Zeile des PLAY WINDOWS.

Der Cursor befindet sich nun auf der Position fuer die erste Sequenz.

Geben Sie ein: Anzahl der Wiederholungen.
Nummer der Sequenz.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

BEISPIEL: Wir wollen mit Sequenz "050" beginnen. Diese Sequenz soll zweimal gespielt werden.

Geben Sie ein: "02". Der Cursor springt nach rechts auf das Feld fuer die Eingabe der Sequenznummer.

Geben Sie ein: "50" fuer die Sequenz "050".

Die PLAY-Position zeigt nun "02 S50".

Falls Sie eine falsche Nummer eingegeben haben, wiederholen Sie einfach diesen Vorgang mit der richtigen Sequenznummer.

ACHTUNG: DER PLAYCOMMAND AKZEPTIERT NUR
SEQUENZNUMMERN VON "00" BIS "99".

Druecken Sie: die Cursortaste "RIGHT". Der Cursor steht nun auf der Position fuer die Eingabe der zweiten Sequenz.

Geben Sie ein: die Anzahl der Wiederholungen,
die Nummer der zweiten Sequenz.

Besteht Ihr Song aus mehr als sieben Sequenzen, so laeuft das Display automatisch nach links und bietet weitere freie PLAYCOMMAND Positionen an. Insgesamt stehen 64 Positionen fuer die Eingabe von Sequenzen im PLAYCOMMAND zur Verfuegung. Sie koennen jedoch nur acht Sequenzen des PLAYCOMMAND zur Zeit uebersehen.

LESEN EINES PLAYCOMMANDS:

Um einen kompletten PLAYCOMMAND zu lesen, druecken Sie die Taste "LEFT". Die Sequenzen werden rueckwaerts bis zum Anfang gespult. Mit den Funktionstasten koennen Sie jede Position im Playcommand erreichen.

EDITIEREN EINES PLAYCOMMANDS:

Wenn Sie Veraenderungen vornehmen moechten, z.B. wenn Sie eine Sequenz nachtraeglich einfuegen moechten, bewegen Sie den Cursor zur Sequenz, die vor der Korrektur liegt. Druecken Sie "INSERT". Alle Sequenzen werden eine Position nach rechts verschoben. Die Sequenz, die unter der Cursorposition liegt wird dadurch kopiert (doppelt). Gehen Sie eine Position nach rechts (die Kopie-Sequenz) und aendern Wiederholungszahl und Nummer der neuen einzufuegenden Sequenz.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

ENDPUNKT-DEFINITION IM PLAYCOMMAND:

Sind alle Sequenzen eingegeben, so ist es erforderlich, dass Sie hinter der letzten Sequenz das Ende definieren - Setzen einer "END"-Marke.

Bewegen Sie den Cursor auf die Position hinter der letzten Sequenz und drücken die "SET"-Funktionstaste.

Die Kommentarzeile fragt: "SET NEW START ?". Antworten Sie mit "EXECUTE"=Ja.

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Wiedergabe bei jeder beliebigen Sequenz innerhalb eines PLAYCOMMANDS starten.

DIE "NEW" FUNKTION

Die "NEW" Funktion erlaubt das komplette Löschen des PLAYCOMMAND WINDOW Inhalts. Rollen Sie von "PLAY" auf die Position "NEW" und drücken "EXECUTE". Der PLAYCOMMAND Inhalt ist gelöscht und Sie können neue Eingaben vornehmen.

DAS TIME DISPLAY:

Die Bildschirmposition "CURR.TIME: XX.XX" wird die aktuelle Zeit während der Wiedergabe.

Die Position "TOTAL TIME: XX.XX" zeigt die Gesamtzeit des wiedergegebenen Songs an. Die Zeitanzeige bleibt nach der ersten Wiedergabe stehen.

11.7. SICHERN EINES PLAYCOMMANDS

Ist das Arrangement komplett, alle Sounds, die Einzelsequenzen, Speed und UPDATES eingegeben, so wird der PLAYCOMMAND auf Diskette gesichert.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

NAMENSGEbung FUEr EINEN SONG

Bewegen Sie: den Cursor bis NAME: *-----*.

Druecken Sie: eine Zahlentaste (z.B."0").

Das Funktionsdisplay wechselt um zum ersten Teil des Alphabets und den Funktionstasten SPACE, BACKSPACE und MODE.

Geben Sie den Namen ein und verlassen dann mit der SPACE Taste das Eingabefeld. Das Leuchtfeld beginnt wieder zu blinken.

Bewegen Sie: den Cursor auf die Position *GET* P XXX.

Rollen Sie: bis *SAVE* P XXX erscheint.

Bewegen Sie: den Cursor nach rechts,

Geben Sie ein: die PLAYCOMMAND Nummer.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Falls die eingegebene Nummer auf der Diskette schon vorhanden ist, meldet sich die Kommentarzeile mit: "THE SPECIFIED FILE ALREADY EXISTS ! DELETE OLD FILE ?", "soll der alte FILE geloescht werden ?" Wenn Sie den alten FILE loeschen moechten, druecken Sie EXECUTE. Falls Sie den alten FILE behalten moechten, druecken Sie ESCAPE und geben eine andere Nummer fuer den PLAYCOMMAND ein.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Der Song wird auf Diskette gesichert.

12. PAGE "9" DISKETTENHANDHABUNG

In dieser PAGE finden die Diskettenoperationen statt. Hier koennen Sie alle FILES auf Diskette sichern oder von der Diskette laden. Ein FILE kann einen neuen Namen erhalten, oder ein vorhandener umbenannt werden. Auch eine Diskette kann einen Namen erhalten. Mit der Funktion "FILES" wird der Inhalt einer Diskette auf dem Bildschirm aufgelistet.

12.1. FORMATIEREN EINER DISKETTE

Legen Sie ein Diskette in das rechte Laufwerk ein.

Jede neue, unbenutzte Diskette muss zuerst formatiert werden, bevor sie zur Sicherung von Daten verwendet werden kann.

Druecken Sie: "ESCAPE", "9".
PAGE "9" erscheint auf dem Bildschirm.

Druecken Sie: "LEFT", "RIGHT",

Wir werden der neuen Diskette eine Registriernummer geben.

Geben Sie ein: Die Registriernummer Ihrer Diskette (dreistellig).

Druecken Sie: "RIGHT", der Cursor steht nun
auf der Position fuer die
Nameneingabe NAME:*(_____).

Druecken Sie: eine Zahlentaste. Das Tastenfeld wechselt um auf den ersten Teil des Alphabets und drei weiteren Funktionen (MODE, SPACE, BACKSPACE).

"MODE": wechselt um zum zweiten
Teil des Alphabets.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

"SPACE": bewegt den Cursor einen Schritt nach rechts (Freizeichen).

"BACKSP": bewegt den Cursor einen Schritt zurueck und loescht den letzten Buchstaben.

Geben Sie nun mit Hilfe der beschriebenen Tasten einen Namen fuer die neue Diskette ein. Wenn der Name kuerzer als die moegliche Namenlaenge ist, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Taste SPACE nach rechts aus dem Feld heraus. Damit wird auch die Funktion der Nameneingabe verlassen. Das Namenfeld beginnt zu blinken.

Druecken Sie: "RIGHT", der Cursor steht nun auf der Position fuer die Eingabe des Datums der Diskettenformatierung.

Geben Sie ein: Das aktuelle Datum.

Druecken Sie: "RIGHT", der Cursor springt zurueck auf die Position *FORMAT*.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Kommentarzeile fragt Sie: "ARE YOU SURE ?", sind Sie sicher, dass Sie alles was moeglicherweise auf dieser Diskette gespeichert ist, loeschen moechten?

Druecken Sie: "ESCAPE", falls Sie sich nicht sicher sind. Vielleicht sollten Sie die Diskette nocheinmal mit Hilfe der Funktion FILES ueberpruefen.

Wenn Sie sicher sind, dass die neue Diskette formatiert, oder die gebrauchte Diskette geloescht und formatiert werden soll,

Druecken Sie: "EXECUTE".

Die Kommentarzeile erscheint mit: "SCRATCH DISK IN DRIVE 1 ?", die zu loeschende Diskette befindet sich im Laufwerk 1 ? (Laufwerk 1 ist das USER Laufwerk). Da dies der Fall ist (wenn Sie dieser Bedienungsanleitung gefolgt sind), bringen Sie die Formatierung zur Ausfuehrung.

Druecken Sie: "EXECUTE".

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Die Kommentarzeile bestaetigt die Ausfuehrung mit "FORMATTING IN PROGRESS". Waehrend dieses Vorganges ist keine andere Funktion aktivierbar.

Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, meldet die Kommentarzeile:

"FORMATTING COMPLETE !" Die Diskette ist formatiert und das WAVETERM kehrt zu seinen normalen Funktionen zurueck.

Druecken Sie: "ESCAPE", und fahren mit Ihrer Arbeit fort.

12.2. DISKETTEN KOMMUNIKATION:

----- LADEN UND SICHERN DER FILES -----

Bewegen Sie: den Cursor in PAGE 9 zur Position *GET * : >C<
>000<

Dies ist das Leuchtfeld fuehrt die Diskettekommunikation. Folgende Befehle koennen ausgefuehrt werden:

- *GET *: um einen FILE von einer Diskette
in eine Systemkomponente zu laden
- *SAVE*: um einen FILE von einer Systemkomponente
auf eine Diskette zu sichern.
- *COPY*: um einen FILE von einer Diskette auf eine
andere zu uebertragen.
- *DELETE*: um einen FILE auf der USER Diskette zu
loeschen.

12.3. KOMPONENTEN KOMMUNIKATION

Jede Komponente kann mit jeder anderen Komponente des PPG Systems kommunizieren, vorausgesetzt, dass sie an ein COMMUNICATION-BUS des WAVETERM B angeschlossen ist.

Das Komponenten-Kontroll-Feld : SYSTEM COMPONENT: >0 WAVE 2.3 V5< ist als Rollfeld ausgelegt. Mit Hilfe der Rolltasten UP and DOWN kann jede angeschlossene Komponente angesprochen werden. Ein FILE kann in jede Komponente geladen werden oder von jeder Komponente auf Diskette gesichert werden.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

12.4. BENENNUNG DER FILES

Jedem FILE kann ein Name gegeben werden. Es stehen dazu drei Leuchtfelder zur Verfügung.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position:

FILE: *C* >000< NAME: _____.

Wählen Sie: die FILE-Art (Rolltasten).

Bewegen Sie: den Cursor eine Position nach rechts:

FILE: >C< *000* NAME: _____.

Geben Sie ein: Die Nummer des FILES.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position für die Namens eingabe.

FILE: >C< >000< NAME: _____.

Drücken Sie eine Zahlentaste. Das Tastenfeld wechselt um zum ersten Teil des Alphabets und geben Sie den Namen für diesen FILE ein. Danach muss der FILE auf Diskette gesichert werden.

Drücken Sie: "ESCAPE",

Bewegen Sie: den Cursor bis *GET *: >X< >000<.

Rollen Sie: bis *STORE*: >X< >000<.

Bewegen Sie: den Cursor zur Position FILE-Art >STORE<: *C* >000<.

Geben Sie ein: die FILE Art.

Bewegen Sie: den Cursor bis >STORE<: >C< *000*.

Geben Sie ein: die Nummer des FILES.

Drücken Sie: "EXECUTE".

Der FILE hat nun einen Namen und ist auf Diskette gesichert.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

12.5. UMBENENNEN EINES FILES

Einem FILE kann eine neue Nummer gegeben werden. In der WAVETERM Sprache heisst dieser Vorgang zum Beispiel:

Rename "old" FILE "C 999" into "new" FILE "C 888".

"Nenne um "alten" FILE "C 999" in "neuen" FILE "C 888".

Geben Sie die File Art und die Nummer ein, bewegen den Cursor auf die Position RENAME und druecken EXECUTE.

12.6. DAS INHALTSVERZEICHNIS EINER DISKETTE

Jede Diskette besitzt ein Inhaltsverzeichnis. Das individuelle Inhaltsverzeichnis listet alle FILES und ihre Arten, sowie die Nummern und Namen der FILES auf.

Das Gesamtinhaltsverzeichnis beinhaltet alle FILES der gesamten Diskette.

12.6.1. DAS INDIVIDUELLE INHALTSVERZEICHNIS

Wir wollen einmal einen Blick auf das Inhaltsverzeichnis der DEMO DISK werfen. Legen Sie die DEMO DISK in das USER Laufwerk ein.

Bewegen Sie den Cursor zur Position: *FIND*.

Druecken Sie: "EXECUTE".

Auf dem Bildschirm werden alle FILES mit ihren Namen dargestellt. Sind mehr FILES auf Diskette als auf einmal dargestellt werden koennen, so fragt Sie die Kommentarzeile um "CONTINUE LISTING ?" (weiter auflisten ?)

Druecken Sie: "EXECUTE".

Das Inhaltsverzeichnis einer Diskette laesst sich auch selektiv lesen. Bewegen Sie dazu den Cursor eine Zeile tiefer zur Position: FILE: C 000 NAME:... Waehlen Sie mit Hilfe der Rolltasten die FILE-Art an, die Sie auf der Diskette ueberpruefen moechten. Druecken Sie nun auf dieser Position EXECUTE und alle Files der angewaehlten Art werden

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

auf dem Bildschirm dargestellt. Dieses selektive Inhaltsverzeichnis lässt sich noch weiter spezialisieren: wenn Sie z.B. alle File-Nummern sehen möchten, die TRANSIENT SOUNDS fuer den SONG "X Y Z" verwenden, so geben Sie neben der File-Art auch den Namen hinter NAME ein. Die ersten beiden Buchstaben selektieren nach der Art der SOUND LIBRARY:

DM = DEMO	OR = orchestral sounds
BA = basses	PC = percussions
BR = brass	PS = very personal sounds
DR = drums	ST = strings
EF = effects	VO = vocals
GT = guitars	WO = woodwinds
KB = keyboards	NN = natural noise
SB = SINGLE BANK	DB = DOUBLE BANK
SL = SHORT LOOP	LL = LONG LOOP

Um die Funktion: Ausdruck des Inhaltsverzeichnisses zu verlassen, druecken Sie ESCAPE.

12.6.2. DAS GESAMTINHALTSVERZEICHNIS

The PPG SOUND LIBRARY

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

13. BOOTEN DES WAVETERM "B" UND "A"

Das WAVETERM "B" ist in der Lage, auch im Typ "A" Betrieb zu arbeiten. Um mit dem Computer zu arbeiten, muessen Sie die entsprechende Software laden.

Das Laden der Software wird "BOOTEN" genannt.

13.1. BOOTEN DES WAVETERM "B"

Bevor Sie das WAVETERM einschalten, legen Sie die SYSTEM DISKETTE in das linke SYSTEM Laufwerk ein. Nach dem Einschalten laedt das WAVETERM automatisch die System Software von der SYSTEM Diskette. Falls das WAVETERM bereits eingeschaltet ist, fuehren Sie die SYSTEM Diskette ein und druecken den "RESTART" Knopf.

Das "BOOTEN" benoetigt ungefaehr 12 Sekunden (WAVETERM "B"). Ist der Ladevorgang abgeschlossen, so erscheint PAGE "0" auf dem Bildschirm.

Nun koennen Sie mit der Arbeit beginnen.

13.2. BOOTEN DES WAVETERM "A"

Das WAVETERM "B" akzeptiert auch die Software seines Vorgaengers, des WAVETERM "A".

Es ist PPG Tradition, nicht jedes Jahr einen neuen Synthesizer oder Computer auf den Markt zu bringen.

Da sich die DIGITAL TECHNOLOGIE sehr schnell weiterentwickelt, ist es noetig, die Software und in manchen Faellen auch die Hardware eines Systems zu aendern, um auch morgen noch "UP TO DATE" zu sein.

Gebunden an diese Marketing Strategie hat PPG eine neue Hardware und Software fuer Ihr Computer Terminal "WAVETERM" entwickelt.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Sie koennen alle Daten, die mit dem WAVETERM A erstellt wurden, umformatieren in das WAVETERM B Format.

Die zwei WAVETERM Typen arbeiten mit unterschiedlichem Diskettenformat. Eine Diskette mit dem "A"-Format arbeitet nicht mit einem "B"-Terminal und umgekehrt.

Es gibt zwei Wege um mit den "A"-Typ Disketten zu arbeiten: Der eine Weg ist, die "A" Software zu "BOOTEN" und das WAVETERM somit im WAVETERM "A" Betrieb wie gehabt zu nutzen. Dies ist in der Uebergangszeit sehr hilfreich, in der Sie die neuen Faehigkeiten des WAVETERM B erst kennenlernen, nebenbei aber auch im alten "A" Betrieb weiter Musik machen wollen.

Der andere Weg ist, alle wichtigen Disketten von Typ "A" auf Typ "B" umzuwandeln und dann sofort alle Taetigkeiten im "B" Betrieb durchzufuehren.

13.3. REBOOTEN ZUM "A" TYP WAVETERM

Fuehren Sie: die Diskette "REFORMAT 68000" in das linke Laufwerk ein.

Druecken Sie: den "RESTART" Knopf. Die LED des Laufwerks leuchtet fuer ca. 12 Sekunden auf.

Wenn die LED verlischt, nehmen Sie sofort die "REFORMAT 68000" Diskette aus dem Laufwerk und fuehren die Diskette "SYS.DISK" WAVETERM "A" ein.

ACHTUNG: SIE HABEN 16 SEKUNDEN ZEIT, DIE DISKETTEN
ZU WECHSELN UND DAS LAUFWERK ZU SCHLIESSEN.
FUER DIESE OPERATION HAT DAS WAVETERM EINE
WARTESCHLEIFE EINGEBAUT.

Nun laedt das WAVETERM automatisch die VERSION "A" Software.

Nach 13 Sekunden erscheint PAGE "0" (WAVETERM "A"). Um PAGE "0" zu verlassen, ist es noetig, ESCAPE laengere Zeit gedrueckt zu halten.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

13.4. UMWANDELN VON "A" TYP DATEN IN DAS "B" TYP FORMAT

Alle individuellen Files des Typs "A" koennen in den Typ "B" umgewandelt werden.

Fuer die Umformung benoetigen Sie eine leere Diskette des "B"-Formats, die "REFORMAT 68000" und die "REFORMAT 6809" Diskette sowie die umzuformatierende Original Diskette.

Wiederholen Sie die Schritte A und B des Kapitels 13.1 und fahren Sie wie folgt fort:

Nachdem Sie die "REFORMAT 68000" Diskette geladen haben, fuehren Sie die Diskette "REFORMAT 6809" ins Laufwerk ein. Wenn der Ladevorgang der Diskette abgeschlossen ist, erscheint auf dem Bildschirm:

DISK REFORMAT UTILITY

Legen Sie die Typ "A" Diskette, von der Sie kopieren moechten in das linke Laufwerk ein. Fuehren Sie die Typ "B" Diskette, auf die Sie kopieren moechten in das rechte Laufwerk ein.

Druecken Sie: "COPY".

Wenn Sie bereit sind, druecken Sie die Funktionstaste: "YES".

Der Computer fragt Sie nun, ob Sie einen WAVE-COMPOUND kopieren moechten. Falls dies der Fall ist, druecken Sie "YES" und geben die entsprechende Registernummer des Files ein. Falls Sie einen anderen File kopieren moechten, druecken Sie "NO", bis die File-Art, die Sie kopieren moechten auf dem Display erscheint.

ACHTUNG: WENN SIE EINE FALSCHES ODER EINE
NICHT-EXISTIERENDE FILE- NUMMER
EINGEGEBEN HABEN, WARTEN SIE BIS
DAS LEERE DISPLAY ERSCHEINT UND
WIEDERHOLEN DANN DIE COPY FUNKTION.

FALLS SIE EINEN "FATAL ERROR" ERZEUGT
HABEN, Z.B. DURCH VERWENDUNG EINES
FALSCHEN BEFEHLS, SO MUESSEN SIE DIE
GESAMTE "COPY"-SOFTWARE NEU LADEN.
FOLGEN SIE DEN INSTRUKTIONEN DIESES
KAPITELS.

PPG WAVETERM B BEDIENUNGSANLEITUNG

Alle Files folgen dem normalen Kopiervorgang mit Ausnahme der "T"-Files.

COPY Operation fuer 8-bit Sounds:

- Copy: nur den "T"-File.

COPY Operation fuer 16-bit Sounds 1 Bank:

- Copy: "T"-File und "TRS SECOND HALF" "X"-File.

COPY Operation fuer 16-bit Sounds 2 Banks:

- Copy: <T> FILE ,
 "TRS SECOND HALF" <X> FILE,
 "TRS THIRD HALF" <Y> FILE
 und "TRS FOURTH HALF" <Z> FILE.

"8-bit" Sounds sind Sounds, die mit dem WAVETERM "A" aufgenommen wurden.

"16-bit" Sounds sind Sounds, die von PPG aufgenommen wurden und fuer Sie in Form der SOUND LIBRARY verfuegbar sind.

Haben Sie die "Umformatierung" abgeschlossen, entfernen Sie die Diskette aus dem linken Laufwerk und fuehren die WAVETERM "B" SYS.DISK wieder ein. Druecken Sie den "RESTART" Knopf.

Rufen Sie PAGE "9" auf und gehen mit dem Cursor zur Position: FIND. Druecken Sie "EXECUTE", um zu ueberpruefen, ob alle Files umgeformt und auf die neue "B"-Diskette geschrieben wurden.

Die neuen Files erscheinen mit:

****CONVERTED FROM OLD DISK FORMAT****

In PAGE 3 oder 9 koennen die Files umgenannt werden.

ACHTUNG: "M" und "D" Files koennen nicht direkt kopiert werden und muessen in das "A"-Format in den WAVE 2.3 geladen werden, von wo sie dann im "B"-Format im WAVETERM gespeichert werden koennen. "P" Files muessen neu geschrieben werden.

***** F P G *****

*

*

*

SOUND LIBRARY DEFINITIONS

BA = BASSES

BR = BRASS

DR = DRUMS

EF = EFFECTS

GT = GUITARS

KB = KEYBOARDS

NN = NATURAL NOISES

OR = ORCHESTRAL SOUNDS

PC = PERCUSSIONS

PS = PERSONAL SOUNDS

ST = STRINGS

VO = VOCALS

WO = WOODWINDS

SB = SINGLE BANK

DB = DOUBLE BANK

SL = SHORT LOOP

LL = LONG LOOP

DISK NAME: PPG SOUND DISK 85-01

FILE: C: NAME: SPECIFICATION:

M000	KB	GRAND PIANO	T601-608		PPG 1985
T601	KB	GRAND PIANO 1		SB/SL	PPG 1985
T602	KB	GRAND PIANO 2		SB/SL	PPG 1985
T603	KB	GRAND PIANO 3		SB/SL	PPG 1985
T604	KB	GRAND PIANO 4		SB/SL	PPG 1985
T605	KB	GRAND PIANO 5		SB/SL	PPG 1985
T606	KB	GRAND PIANO 6		SB/SL	PPG 1985
T607	KB	GRAND PIANO 7		SB/SL	PPG 1985
T608	KB	GRAND PIANO 8		SB/SL	PPG 1985
T850	KB	FENDER RHODES 1		SB/SL	PPG 1984
T851	KB	FENDER RHODES 2		SB/SL	PPG 1984
T852	KB	FENDER RHODES 3		SB/SL	PPG 1984
T853	KB	FENDER RHODES 4		SB/SL	PPG 1984
T854	KB	FENDER RHODES 5		SB/SL	PPG 1984
T855	KB	FENDER RHODES 6		SB/SL	PPG 1984
T856	KB	FENDER RHODES 7		SB/SL	PPG 1984
T857	KB	FENDER RHODES 8		SB/SL	PPG 1984
M850	KB	FENDER RHODES	T850-857		PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-02

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:		
T230	DR	CRASH CYMBAL	acoustic drum set	SB/LL	PPG 1984
T228	PC	TIMPANI	orchestral percussion	SB/LL	PPG 1984
T201	DR	SNARE DRUM 1	acoustic drum set with rev.	SB/SL	PPG 1984
T200	DR	BASS DRUM 1	acoustic drum set	SB/SL	PPG 1983
T220	DR	RIDE CYMBAL 1	acoustic drum set	DB/LL	PPG 1984
Y220					PPG 1984
T221	PC	TAMBOURINE		SB/SL	PPG 1984
T205	DR	HI HAT CLOSED	acoustic drum set	SB/SL	PPG 1984
T202	DR	RIMSHOT	acoustic drum set	SB/SL	PPG 1984
T203	DR	HI HAT OPEN	acoustic drum set	SB/SL	PPG 1984
T204	DR	ROCK TOM	acoustic drum set tuned	SB/SL	PPG 1984
T206	DR	CRASH CYMBAL 2	acoustic drum set	DB/LL	PPG 1984
Y206					PPG 1984
T222	PC	HAND CLAPS 1	natural: ten people drunk !	SB/SL	PPG 1984
T223	PC	COW BELL		SB/SL	PPG 1984
S000	DR	DRUM SET	please load M000 and listen !		PPG 1984
M000	PC	DRUM SET	T200 - 206 acoustic drum set		PPG 1984
M001	PC	ORCH. DRUM SET	T228 222 220 225 223 221 230		PPG 1984
S001	PC	ORCH. DRUM SET	please load M001 and listen		PPG 1984
T225	PC	TRIANGLE		DB/LL	PPG 1984
Y225					PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-03

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:
T253	PC	TABLA TITTA 1	SB/SL PPG 1984
T254	PC	TABLA TITTA 2	SB/SL PPG 1984
T251	PC	TABLA TA 1	SB/SL PPG 1984
T240	PC	HIGH CONGA	SB/SL PPG 1984
T241	DR	LOW CONGA	SB/SL PPG 1984
T260	PC	SHAKER 1	SB/SL PPG 1984
T224	PC	TAMBOURINE 2	SB/LL PPG 1984
T255	PC	GAIDA GI	SB/SL PPG 1984
T256	PC	GAIDA KI	SB/SL PPG 1984
T262	PC	SHAKER 2	SB/SL PPG 1984
T257	PC	GAIDA GI	SB/SL PPG 1984
T252	PC	TABLA TIN	SB/SL PPG 1984
T263	PC	SHAKER 3	SB/SL PPG 1984
T265	PC	CABASA	SB/SL PPG 1984
T250	PC	TABLA TA 2	SB/SL PPG 1984
T245	DR	TOM TOM 1	acoustic drum set short
T244	DR	TOM TOM 2	acoustic drum set

DISK NAME: PPG SOUND-DISK B4-04

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:		
T050	BA	DOUBLE BASS 1	plucked	SB/LL	PPG 1984
T053	BA	DOUBLE BASS 2	plucked	SB/SL	PPG 1984
T054	BA	DOUBLE BASS 3	plucked	SB/SL	PPG 1984
T055	BA	DOUBLE BASS 4	plucked	SB/SL	PPG 1984
M002	BA	BASS SET 1	T050 053-055 plucked		PPG 1984
M003	BA	BASS SET 2	T040-047 different E-basses		PPG 1984
T041	BA	E BASS 2		SB/SL	PPG 1984
T042	BA	E BASS 3		SB/SL	PPG 1984
T043	BA	E BASS 4		SB/SL	PPG 1984
T044	BA	E BASS 5		SB/SL	PPG 1984
T045	BA	E BASS 6		SB/SL	PPG 1984
T046	BA	E BASS 7		SB/SL	PPG 1984
T047	BA	E BASS 8		SB/SL	PPG 1984
M004	BA	BASS SET 3	A: T050 053-055 B: T047 040 SPL: 24		PPG 1984
M000	BA	BASS SET 4	T049 051 052 056 bowed double bass		PPG 1984
T049	BA	DOUBLE BASS 5	bowed	SB/LL	PPG 1984
T051	BA	DOUBLE BASS 6	bowed	SB/SL	PPG 1984
T052	BA	DOUBLE BASS 7	bowed	SB/SL	PPG 1984
T056	BA	DOUBLE BASS 8	bowed	SB/SL	PPG 1984
T040	BA	E BASS 1		SB/LL	PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-05

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
T410	GT	GUITAR E	with strong touch	SB/SL PPG 1984
T411	GT	GUITAR A		SB/SL PPG 1984
T412	GT	GUITAR G		SB/SL PPG 1984
T413	GT	GUITAR H		SB/SL PPG 1984
T414	GT	GUITAR E		SB/SL PPG 1984
T415	GT	GUITAR C		SB/SL PPG 1984
T417	GT	GUITAR SCRATCH		SB/SL PPG 1984
T416	GT	GUITAR	muted	SB/SL PPG 1984
T350	KB	HARPSICHORD	low	SB/SL PPG 1984
T353	KB	HARPSICHORD	high	SB/SL PPG 1984
T800	PC	MARIMBA E		SB/SL PPG 1984
T801	PC	MARIMBA e'		SB/SL PPG 1984
T802	PC	MARIMBA a'		SB/SL PPG 1984
T803	PC	MARIMBA g''		SB/SL PPG 1984
T804	PC	MARIMBA e'''		SB/SL PPG 1984
T805	PC	MARIMBA c''''		SB/SL PPG 1984
T352	KB	CEMBALO	mid	SB/SL PPG 1984
M410	GT	GUITAR 1	T410 - 415 417 416	PPG 1984
M800	PC	MARIMBA	T800 - 805	PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-06

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:
T300	OR	STRING ORCHESTRA	low SB/LL PPG 1984
T301	OR	STRING ORCHESTRA	mid SB/LL PPG 1984
T302	OR	STRING ORCHESTRA	mid SB/LL PPG 1984
T303	OR	STRING ORCHESTRA	high SB/LL PPG 1984
T500	BR	FRENCH HORNS	low SB/LL PPG 1984
T501	BR	FRENCH HORNS	mid SB/LL PPG 1984
T502	BR	FRENCH HORNS	high SB/LL PPG 1984
T152	OR	ORCH. STROKE 1	with cymbals DB/LL PPG 1984
Y152			PPG 1984
T402	OR	ORCH. STROKE 2	with organ DB/SL PPG 1984
Y402			PPG 1984
T060	BR	HORNS	mid night session... SB/LL PPG 1984
T068	VO	MIXED CHOIR	SB/LL PPG 1984
T066	VO	MIXED CHOIR	vocal "I" SB/LL PPG 1984
T431	OR	STROKE	bass drum cymbal and hammond SB/LL PPG 1984
T065	OR	ORCH. STROKE 3	with brass SB/LL PPG 1984
M503	OR	HORNS ORCHR ORGAN CHOIR	T060 500-502 152 400 431 PPG 1984
M066	OR	MIXED CHOIR ORCHESTRA	T068 066 065 500 400 431 152 PPG 1984
M067	OR	MIXED CHOIR ORCH.	T068 066 065 500 400 431 402 PPG 1984
M305	OR	STRINGS HORNS CHOIR	T300-303 500-502 400 PPG 1984
M500	BR	FRENCH HORN	T500 501 502 PPG 1984
M300	ST	STRING SECTION	T300 - 303 PPG 1984
T400	VO	CATHEDRAL CHOIR	SB/LL PPG 1983

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-07

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M270	DR	3 DIFF. CYMBALS AND GONG	T270 271 272 229	PPG 1984
T271	DR	RIDE CYMBAL 3	acoustic drum set	DB/LL PPG 1984
Y271				PPG 1984
T272	DR	RIDE CYMBAL 4	acoustic drum set	DB/LL PPG 1984
Y272				PPG 1984
T226	PC	CHIMES		DB/LL PPG 1984
Y226				PPG 1984
T264	PC	SHAKER 4		SB/LL PPG 1984
T229	DR	GONG 4		DB/LL PPG 1984
Y229				PPG 1984
T270	DR	RIDE CYMBAL 2	acoustic drum set	DB/LL PPG 1984
Y270				PPG 1984
T243	PC	DONKEYS JAW		SB/SL PPG 1984
T209	DR	SNARE 2	acoustic drum set	SB/SL PPG 1984
T242	PC	WOODBLOCK		SB/SL PPG 1984
T210	DR	STRONG SNARE 3	acoustic drum set	SB/SL PPG 1984
T208	DR	SIMMONS SNARE 1	electronic drum set	SB/SL PPG 1984
T261	PC	SHAKER 5		SB/SL PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-08

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
T530	GT	BANJO D0		SB/SL PPG 1984
T531	GT	BANJO G0		SB/SL PPG 1984
T532	GT	BANJO D1		SB/SL PPG 1984
T533	GT	BANJO A1		SB/SL PPG 1984
T534	GT	BANJO D2		SB/SL PPG 1984
T535	GT	BANJO G2		SB/SL PPG 1984
T497	W0	INDIAN SHAWN		SB/SL PPG 1984
T496	W0	INDIAN FLUTE 1		SB/SL PPG 1984
T495	W0	INDIAN FLUTE 2		SB/LL PPG 1984
T477	W0	MOUTH ORGAN	mid	SB/SL PPG 1984
T478	W0	MOUTH ORGAN	high	SB/SL PPG 1984
T479	W0	MOUTH ORGAN	high	SB/LL PPG 1984
T112	W0	OBOE	high	SB/SL PPG 1984
T080	OR	ORCHESTRA 4	minor chord	SB/SL PPG 1984
T476	W0	MOUTH ORGAN	low	SB/SL PPG 1984
T108	W0	BASSON		SB/LL PPG 1984
T111	W0	OBOE	low	SB/SL PPG 1984
M530	GT	BANJO	T530 -535	PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-09

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:
M420	GT	FUZZ GUITAR	T424, 420, 421, 423, 427, 426, 428 PPG 1984
T373	KB	HARPSICHORD	HIGH 1 SB/SL PPG 1984
T424	GT	FUZZ GUITAR	attack sound rhythm SB/LL PPG 1984
T420	GT	FUZZ GUITAR	tube sound with sustain, low SB/LL PPG 1984
T421	GT	FUZZ GUITAR	tube sound with sustain, mid SB/LL PPG 1984
T427	GT	FUZZ GUITAR	screaming 1 SB/SL PPG 1984
T426	GT	FUZZ GUITAR	screaming 2 SB/SL PPG 1984
T428	GT	FUZZ GUITAR	long sustain with harm. tone DB/LL PPG 1984
Y428			PPG 1984
T490	WO	GERMAN FLUTE	LOW SB/LL PPG 1984
T491	WO	GERMAN FLUTE	MID SB/LL PPG 1984
T492	WO	GERMAN FLUTE	HIGH SB/SL PPG 1984
T422	GT	FUZZ GUITAR	SB/LL PPG 1984
T370	KB	HARPSICHORD	LOW SB/LL PPG 1984
T371	KB	HARPSICHORD	MID SB/LL PPG 1984
T372	KB	HARPSICHORD	HIGH MID SB/SL PPG 1984
T374	KB	HARPSICHORD	HIGH 2 SB/SL PPG 1984
M370			
M490			
T423	GT	FUZZ GUITAR	tube sound with sustain high SB/LL PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-10

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M000	DR	SIMMONS SNARES 1	T281 - 288	PPG 1984
M001	DR	SIMMONS SET 1	T289 280 291 - 296	PPG 1984
T282	DR	SIMMONS SNARE 3	electronic drum set ,dry	SB/SL PPG 1984
T283	DR	SIMMONS SNARE 4	electronic drum set ,reverb	SB/SL PPG 1984
T285	DR	SIMMONS SNARE 6	electronic drum set , reverb	SB/SL PPG 1984
T286	DR	SIMMONS SNARE 7	electronic drum set ,reverb	SB/SL PPG 1984
T280	DR	LINN SNARE	electronic drum set	SB/SL PPG 1984
T281	DR	SIMMONS SNARE 2	electronic drum set	SB/SL PPG 1984
T284	DR	SIMMONS SNARE 5	electronic drum set ,reverb	SB/SL PPG 1984
T287	DR	SIMMONS SNARE 8	electronic drum set, long	SB/SL PPG 1984
T289	DR	SIMMONS SNARE 10	electronic drum set	SB/LL PPG 1984
T290	PC	LINN CLAP	electronic drum set	SB/SL PPG 1984
T291	DR	SIMMONS TOM 1	electronic drum set ,dry	SB/SL PPG 1984
T293	DR	SIMMONS TOM 3	electronic drum set ,low	SB/SL PPG 1984
T294	DR	SIMMONS BASS 1	electronic drum set ,noise	SB/SL PPG 1984
T295	DR	LINN BASS 1	electronic drum set	SB/SL PPG 1984
T296	DR	LINN BASS 2	electronic drum set	SB/SL PPG 1984
T288	DR	SIMMONS SNARE 9	electronic drum set ,pitch	SB/SL PPG 1984
T292	DR	SIMMONS TOM 2	electronic drum set ,reverb	SB/SL PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-11

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M450	ST	HARP	T 450-454	PPG 1984
M405	GT	SPANISH GUITAR	T 405-408	PPG 1984
T406	GT	SPANISH GUITAR		SB/SL PPG 1984
T407	GT	SPANISH GUITAR		SB/SL PPG 1984
T408	GT	SPANISH GUITAR		SB/SL PPG 1984
T172	WO	ACCORDEON	HIGH	SB/LL PPG 1984
T171	WO	ACCORDEON	MID	SB/LL PPG 1984
T471	WO	CLARINET	MID	SB/SL PPG 1984
T473	WO	CLARINET	HIGH	SB/SL PPG 1984
T170	WO	ACCORDEON	LOW	SB/LL PPG 1984
T450	ST	HARP	LOW	SB/SL PPG 1984
T451	ST	HARP	MID	SB/SL PPG 1984
T452	ST	HARP	softly touched by moonlight	SB/SL PPG 1984
T453	ST	HARP	HIGH	SB/SL PPG 1984
T454	ST	HARP	HIGH	SB/SL PPG 1984
T462	BR	TROMBONE 1		SB/SL PPG 1984
T470	WO	CLARINET	LOW	SB/SL PPG 1984
T472	WO	CLARINET	MID lyric	SB/SL PPG 1984
T405	GT	SPANISH GUITAR		SB/SL PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-12

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M000	EF	MIXED EFFECTS 1	T143 142 782 150 145 432	PPG 1984
M001	EF	MIXED EFFECTS 2	T732 730 744 738 745 747	PPG 1984
T143	V0	VOICE		DB/LL PPG 1984
Y143				PPG 1984
T142	V0	LAUGHTER	with a kick from champagne	DB/SL PPG 1984
Y142				PPG 1984
T150	OR	ORCHESTRA 5	cluster	SB/LL PPG 1984
T145	V0	SOPRAN 2	slightly detuned	SB/LL PPG 1984
T432	OR	ORCHESTRA 6	excerpt from Emmerson L & P	SB/LL PPG 1984
T732	EF	WATERFALL		DB/LL PPG 1984
Y732				PPG 1984
T730	EF	APPLAUSE		DB/LL PPG 1984
Y730				PPG 1984
T744	EF	WATER BLUP		SB/SL PPG 1984
T738	EF	CAR HORN		SB/LL PPG 1984
T745	EF	GLASS 2		SB/SL PPG 1984
T747	EF	POURING	water into a glass	SB/LL PPG 1984
T739	EF	TEARING	up paper	SB/SL PPG 1984
T728	V0	SOPRAN 1	from a well known opera...	SB/LL PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-13

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M190	PC	AFRO PERCUSSION	T 192-196, 785, 279, 710	PPG 1984
M700	PC	VIBES	T 701-703, 718; bank 4-7 free	PPG 1984
T192	PC	WOOD DRUM 1	african drum set	SB/SL PPG 1984
T193	PC	WOOD DRUM 2	african drum set	SB/SL PPG 1984
T194	PC	WOOD DRUM 3	african drum set	SB/SL PPG 1984
T195	PC	WOOD DRUM 4	african drum set	SB/SL PPG 1984
T196	PC	WOOD DRUM 5	african drum set	SB/SL PPG 1984
T785	PC	GONG	with strong loop for effects	SB/LL PPG 1984
T701	PC	VIBES	LOW	SB/SL PPG 1984
T703	PC	VIBES	HIGH	SB/SL PPG 1984
T269	PC	GONG 1	very bright	DB/LL PPG 1984
T239	PC	GONG 2		DB/LL PPG 1984
Y239				PPG 1984
T279	PC	BAMBOO CHIMES	african drum set	SB/LL PPG 1984
T710	PC	VIBES	chord: c f g	SB/LL PPG 1984
T702	PC	VIBES	MID	SB/SL PPG 1984
T718	PC	GLASSES		SB/LL PPG 1984
T278	PC	BAMBOO CHIMES 2	african drum set	SB/LL PPG 1984
Y269				PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-14

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:		
T779	EF	LAUGHTER 2	it's the same old joke...	DB/LL	PPG 1984
Y779					PPG 1984
T766	EF	BREATH		DB/LL	PPG 1984
Y766					PPG 1984
T739	EF	PAPER 2		SB/SL	PPG 1984
T267	EF	CARS 3	old motorcycle horn	SB/SL	PPG 1984
T755	EF	SIREEN		DB/LL	PPG 1984
Y755					
T717	EF	GLASSES	rubbing a glas	DB/LL	PPG 1984
Y717					
T770	EF	CARS	grand prix	DB/LL	PPG 1984
Y770					
T753	EF	PHONE DIALING		SB/SL	PPG 1984
T752	EF	PHONE RINGING	v.i.p is calling...	SB/SL	PPG 1984
T764	EF	GLASSES	percussion glass	SB/SL	PPG 1984
T784	EF	WEATHER	plane and thunder	SB/LL	PPG 1984
T765	EF	GLASSES	ringing glass	SB/LL	PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-15

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:		
T238	DR	TIMPANI 1	classic drum set	DB/LL	PPG 1984
Y238					PPG 1984
T331	PC	ORCH. BELL 1	classic drum set	SB/LL	PPG 1984
T247	PC	THUNDER 1		SB/LL	PPG 1984
T275	PC	BONGO 1		SB/SL	PPG 1984
T297	PC	CUCUMBER 2		SB/SL	PPG 1984
T276	PC	BONGO 2		SB/SL	PPG 1984
T277	PC	BONGO 3		SB/SL	PPG 1984
T341	PC	FINGER PIANO 2	african percussion	SB/SL	PPG 1984
T340	PC	FINGER PIANO 3	african percussion	SB/SL	PPG 1984
T219	DR	JAVA GONG	classic drum set ,low	SB/LL	PPG 1984
T236	DR	TIMPANI 2	classic drum set	SB/LL	PPG 1984
T342	PC	FINGER PIANO 1	african percussion	SB/LL	PPG 1984
T248	PC	THUNDER 2		SB/LL	PPG 1984
T330	PC	ORCH. BELL 2	classic drum set	SB/LL	PPG 1984
T298	PC	CUCUMBER 1		SB/SL	PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-16

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:		
T190	PC	AFR. MARIMBA 1	rhythm with loop	DB/LL	PPG 1984
Y190					PPG 1984
T722	EF	QUEECKA 1		SB/SL	PPG 1984
T215	EF	FLEXATONE 1		SB/LL	PPG 1984
T723	EF	QUEECKA 2		SB/LL	PPG 1984
T726	EF	QUEECKA 3		SB/SL	PPG 1984
T721	EF	QUEECKA 4		SB/LL	PPG 1984
T212	EF	FLEXATONE 2		SB/LL	PPG 1984
T218	DR	SAMBA DRUM 2	small	SB/SL	PPG 1984
T213	PC	WOODBLOCK 3		SB/SL	PPG 1984
T211	EF	FLEXATONE 4		SB/LL	PPG 1984
T724	EF	PIPE		SB/SL	PPG 1984
T436	EF	ORCHESTRA 7	vangelis effect	SB/LL	PPG 1984
T191	PC	AFR. MARIMABA 2	rhythm	SB/SL	PPG 1984
T214	PC	WOODBLOCK 2		SB/SL	PPG 1984
T216	EF	FLEXATONE 3		SB/LL	PPG 1984
T217	DR	SAMBA DRUM 1	small	SB/SL	PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-17

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:
M551	BR	BRASS SECTION 5	PPG 1984
M550	BR	BRASS SECTION 6	PPG 1984
T550	BR	TRUMPET 1	SB/SL PPG 1984
T551	BR	TRUMPET 2	SB/SL PPG 1984
T552	BR	TRUMPET 3	SB/SL PPG 1984
T554	BR	TRUMPET 4	SB/SL PPG 1984
T663	WO	SAXOPHONE 1	SB/SL PPG 1984
T664	WO	SAXOPHONE 2	SB/SL PPG 1984
T665	WO	SAXOPHONE 3	SB/SL PPG 1984
T564	BR	TRUMPET 5	two trumpets together SB/SL PPG 1984
T565	BR	TRUMPET 6	two trumpets together SB/SL PPG 1984
T566	BR	TRUMPET 7	SB/SL PPG 1984
T567	BR	TRUMPET 8	SB/SL PPG 1984
T556	BR	TRUMPET 9	soft SB/SL PPG 1984
T558	BR	TRUMPET 11	soft SB/SL PPG 1984
T553	BR	TRUMPET 12	SB/SL PPG 1984
T555	BR	TRUMPET 13	SB/SL PPG 1984
T559	BR	TRUMPET 14	metallic SB/LL PPG 1984
M553	BR	BRASS SECTION 1	T550-554 tp 663-665 sax B: 20 36 PPG 1984
M552	BR	BRASS SECTION 2	T564-567, 550-554 tp B: 08 29 41 PPG 1984
M555	BR	BRASS SECTION 4	T663-665 sax 550-554 tp B: 08 29 41 PPG 1984
T557	BR	TRUMPET 10	soft SB/SL PPG 1984
M554	BR	BRASS SECTION 3	T663-665 sax 556-558 554 tp B:24 41 PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-18

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:
T570	BR	BRASS MIX 1	2 sax, 1 tp SB/SL PPG 1984
T571	BR	BRASS MIX 2	2 sax, 1 tp SB/SL PPG 1984
T576	BR	BRASS MIX 4	2 sax, 1 tp SB/SL PPG 1984
T581	BR	BRASS MIX 5	4 trumpets SB/SL PPG 1984
T584	BR	BRASS MIX 8	4 trumpets SB/SL PPG 1984
T590	BR	TRUMPET 15	piccolo SB/SL PPG 1984
T591	BR	TRUMPET 16	piccolo SB/SL PPG 1984
T592	BR	TRUMPET 17	piccolo SB/SL PPG 1984
T685	BR	BRASS MIX 9	5 trumpets, 2 saxophones SB/SL PPG 1984
T686	BR	BRASS MIX 10	5 trumpets, 2 saxophones SB/SL PPG 1984
T687	BR	BRASS MIX 11	5 trumpets, 2 saxophones SB/SL PPG 1984
T688	BR	BRASS MIX	5 trumpets, 2 saxophones SB/SL PPG 1984
T690	BR	BRASS MIX 13	a few saxophones SB/SL PPG 1984
T573	BR	BRASS MIX 3	2 sax; 1 tp SB/LL PPG 1984
T582	BR	BRASS MIX 6	4 trumpets SB/SL PPG 1984
T583	BR	BRASS MIX 7	4 trumpets SB/SL PPG 1984
T681	BR	BRASS MIX 14	4 trumpets SB/LL PPG 1984
M570	BR	BRASS SECTION 7	T570 571 573 576 581-584 B:24 36 48 PPG 1984
M590	BR	BRASS SECTION 8	T590-592 570 571 573 576 B:24 36 48 PPG 1984
M686	BR	BRASS SECTION 9	T685-688 590-592 B:24 36 48 PPG 1984
M687	BR	BRASS SECTION 10	T685-688 570+71 573 576 B:24 36 48 PPG 1984
M591	BR	BRASS SECTION 11	T590-592 581-584 B:24 36 48 PPG 1984
M685	BR	BRASS SECTION 12	T685-688 581-584 B: 8 29 41 PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK B4-19

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M511	GT	E GUITAR MIX 6	A: M510 B: M515 BSPL: 20 30 40	PPG 1984
M520	GT	STRAT FUZZ 1	T520-523	PPG 1984
M521	GT	E GUITAR MIX 1	A: M520 B: M515 BSPL: 20 30 40	PPG 1984
M522	GT	E GUITAR MIX 2	A: M525 B: M510 BSPL: 20 30 40	PPG 1984
M526	GT	E GUITAR MIX 3	A: M525 B: M510 BSPL: 24 36 48	PPG 1984
M527	GT	E GUITAR MIX 4	A: M525 B: M520 BSPL: 24 36 48	PPG 1984
M528	GT	E GUITAR MIX 5	A: M525 B: M515 BSPL: 24 36 48	PPG 1984
M515	GT	STRAT FUNKY	T515-518	PPG 1984
M510	GT	STRAT CLEAN	T510-513	PPG 1984
M525	GT	STRAT FUZZ 2	T525-529 with harmonizer effect	PPG 1984
T525	GT	STRAT FUZZ 21	with harmonizer effect SB/LL	PPG 1984
T526	GT	STRAT FUZZ 22	with harmonizer effect SB/LL	PPG 1984
T527	GT	STRAT FUZZ 23	with harmonizer effect SB/SL	PPG 1984
T528	GT	STRAT FUZZ 24	with harmonizer effect SB/LL	PPG 1984
T510	GT	STRAT CLEAN 1	SB/LL	PPG 1984
T511	GT	STRAT CLEAN 2	SB/LL	PPG 1984
T512	GT	STRAT CLEAN 3	SB/SL	PPG 1984
T513	GT	STRAT CLEAN 4	SB/SL	PPG 1984
T520	GT	STRAT FUZZ 11	SB/LL	PPG 1984
T521	GT	STRAT FUZZ 12	SB/SL	PPG 1984
T522	GT	STRAT FUZZ 13	SB/SL	PPG 1984
T523	GT	STRAT FUZZ 14	SB/SL	PPG 1984
T515	GT	STRAT FUNKY 1	SB/SL	PPG 1984
T516	GT	STRAT FUNKY 2	SB/SL	PPG 1984
T517	GT	STRAT FUNKY 3	SB/SL	PPG 1984
T518	GT	STRAT FUNKY 4	SB/SL	PPG 1984
T529	GT	STRAT FUZZ 25	SB/LL	PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-20

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M820	PC	GLOCKENSPIEL	T820-823	PPG 1984
T811	PC	XYLOPHONE MID		SB/SL PPG 1984
T812	PC	XYLOPHONE HIGH		SB/SL PPG 1984
T820	PC	GLOCKENSPIEL LOW		SB/SL PPG 1984
T821	PC	GLOCKENSPIEL MID		SB/SL PPG 1984
T822	PC	GLOCKENSPIEL MID 2		SB/SL PPG 1984
T823	PC	GLOCKENSPIEL HIGH		SB/SL PPG 1984
T274	DR	GONG 3	classic drum set	DB/LL PPG 1984
Y274				PPG 1984
T232	DR	TIMPANI 2	classic drum set ,short	SB/SL PPG 1984
T332	PC	FINGER CYMBALS		SB/LL PPG 1984
T335	PC	STEEL DRUM 1		SB/SL PPG 1984
T336	PC	STEEL DRUM 2		SB/SL PPG 1984
T345	PC	STEEL DRUM 3		SB/LL PPG 1984
T810	PC	XYLOPHONE LOW		SB/SL PPG 1984
T333	PC	VIBES GLISSANDO	with pedal	SB/LL PPG 1984
T334	DR	TAM TAM	classic drum set ,in tune	SB/LL PPG 1984
M810	PC	XYLOPHONE	T810-812	PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-21

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:
M485	BR	BRASS SECTION 13	soft trombones T485-489 PPG 1984
M486	BR	BRASS MIX 15	trombones and T153 504 157 BSPL: 24 PPG 1984
M489	BR	BRASS MIX 16	trombones and T474 666 157 BSPL: 24 PPG 1984
M572	BR	BRASS SECTION 14	T572 574 577 PPG 1984
M573	BR	BRASS SECTION 15	T572 574 577 504 666 PPG 1984
M574	BR	BRASS SECTION 16	T572 574 577 474 666 PPG 1984
M487	BR	BRASS SECTION 17	trombones and T572 574 577 PPG 1984
T485	BR	TROMBONE 2	soft, low SB/SL PPG 1984
T486	BR	TROMBONE 3	soft, mid SB/SL PPG 1984
T487	BR	TROMBONE 4	soft, mid SB/SL PPG 1984
T488	BR	TROMBONE 5	soft, high SB/SL PPG 1984
T489	BR	TROMBONE 6	soft, high SB/SL PPG 1984
T153	OR	ORCH. STROKE 8	with timpani SB/LL PPG 1984
T504	BR	BRASS MIX	sampled from a record SB/LL PPG 1984
T157	OR	BR AND ST	brass and strings, not tuned SB/LL PPG 1984
T474	WO	BASS CLARINET	SB/SL PPG 1984
T666	BR	TRUMPET 18	barock SB/SL PPG 1984
T572	BR	BRASS MIX	low SB/LL PPG 1984
T574	BR	BRASS MIX	mid SB/LL PPG 1984
T577	BR	BRASS MIX	high SB/LL PPG 1984
T435	OR	ORCH. STROKE 9	from Vangelis DB/LL PPG 1984
Y435			PPG 1984
T434	OR	ORCH. STROKE 10	with snare SB/LL PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-22

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:		
M544	GT	GUITAR 3	T544-548 456 549		PPG 1984
T536	GT	GUITAR 21	major chord	SB/LL	PPG 1984
T537	GT	GUITAR 22	glissando up	SB/SL	PPG 1984
T538	GT	GUITAR 23	lead sound	SB/LL	PPG 1984
T541	GT	GUITAR 26	short with reverb	SB/LL	PPG 1984
T543	GT	GUITAR 28	minor chord with harmonizer	SB/LL	PPG 1984
T544	GT	GUITAR 31	minor chord	SB/LL	PPG 1984
T545	GT	GUITAR 32	major chord	SB/LL	PPG 1984
T546	GT	GUITAR 33	with terz	SB/LL	PPG 1984
T547	GT	GUITAR 34	arpeggio	SB/LL	PPG 1984
T456	GT	GUITAR 36	african plucking instrument	SB/SL	PPG 1984
T549	GT	GUITAR 37	rhythm	DB/LL	PPG 1984
Y549					PPG 1984
T457	GT	GUITAR 38	african plucking instrument	SB/SL	PPG 1984
T542	GT	GUITAR 27	minor chord with harmonizer	SB/LL	PPG 1984
T548	GT	GUITAR 35	arpeggio	SB/LL	PPG 1984
M536					

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-23

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M618	DR	BASS DRUMS 1	T618-625	PPG 1984
M610	DR	BASS DRUMS 2	T610-617	PPG 1984
T618	DR	SIMMONS BASS 10	with a kick	SB/SL PPG 1984
T619	DR	SIMMONS BASS 11	whomm and small reverb	SB/SL PPG 1984
T620	DR	SIMMONS BASS 12	snarelike in tune	SB/SL PPG 1984
T621	DR	SIMMONS DRUM 13	special kick and reverb	SB/SL PPG 1984
T622	DR	SIMMONS BASS 14	powerfull without kick	SB/SL PPG 1984
T623	DR	SIMMONS BASS 15	extreme reverb	SB/SL PPG 1984
T624	DR	SIMMONS DRUM 16	two strokes	SB/SL PPG 1984
T625	DR	SIMMONS BASS 17	with pressure and dry kick	SB/SL PPG 1984
T610	DR	SIMMONS BASS 2	dry and short	SB/SL PPG 1984
T612	DR	SIMMONS BASS 4	with noise and short	SB/SL PPG 1984
T613	DR	SIMMONS BASS 5	with white noise and phased	SB/LL PPG 1984
T614	DR	SIMMONS BASS 6	super powered and with phase	SB/SL PPG 1984
T616	DR	SIMMONS BASS 8	like a snare	SB/SL PPG 1984
T617	DR	SIMMONS BASS 9	with a sound in tune	SB/LL PPG 1984
T611	DR	SIMMONS BASS 3	with kick and reverb	SB/LL PPG 1984
T615	DR	SIMMONS BASS 7	with a strong kick	SB/SL PPG 1984
T626	DR	SIMMONS BASS 18	with reverb and super kick	SB/SL PPG 1984

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-24

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:	
M630	DR	SIMMONS SNARES 2	T630 631 635 632 633 634 636	PPG 1984
M637	DR	SIMMONS SET 2	T673-641 697 694	PPG 1984
T630	DR	SIMMONS SNARE 11		SB/SL PPG 1984
T631	DR	SIMMONS SNARE 12		SB/LL PPG 1984
T635	DR	SIMMONS SNARE 13	in tune with reverb	DB/SL PPG 1984
Y635				PPG 1984
T632	DR	SIMMONS SNARE 14	with reverb	SB/LL PPG 1984
T633	DR	SIMMONS SNARE 15	with noise	SB/SL PPG 1984
T634	DR	SIMMONS SNARE 16		SB/SL PPG 1984
T636	DR	SIMMONS SNARE 17		SB/SL PPG 1984
T637	DR	SIMMONS SNARE 18		SB/LL PPG 1984
T638	DR	SIMMONS SNARE 19	phasing	SB/SL PPG 1984
T639	DR	SIMMONS SNARE 20		SB/SL PPG 1984
T640	DR	SIMMONS SNARE 21	like a whip	SB/SL PPG 1984
T641	DR	SIMMONS TOM 4	with reverb and tuned	SB/LL PPG 1984
T697	EF	SIMMONS EFFEKT 1		SB/SL PPG 1984
T696	EF	SIMMONS EFFEKT 3		SB/SL PPG 1984
T694	EF	SIMMONS EFFEKT 2		DB/LL PPG 1984
Y694				

DISK NAME: PPG SOUND-DISK 84-25

FILE:	C:	NAME:	SPECIFICATION:
M895	V0	VOICES 1	T894-896 843-845 634 636 50 MI PPG 1984
M890	V0	VOICES 2	T890-893 humming PPG 1984
M894	V0	VOICES 5	T894-896 50 PPG 1984
M843	V0	VOICES 6	T843-845 PPG 1984
T894	V0	SINGING 50	low SB/LL PPG 1984
T895	V0	SINGING 50	mid SB/LL PPG 1984
T844	V0	SINGING MI	mid SB/LL PPG 1984
T890	V0	HUMMING 1	low SB/LL PPG 1984
T891	V0	HUMMING 2	mid SB/SL PPG 1984
T892	V0	HUMMING 3	mid SB/LL PPG 1984
T893	V0	HUMMING 4	high SB/LL PPG 1984
Y899			PPG 1984
T864	V0	SINGING JU	SB/LL PPG 1984
T865	V0	SINGING LE	SB/LL PPG 1984
T860	V0	SINGING HA	SB/LL PPG 1984
T896	V0	SINGING 50	high SB/LL PPG 1984
T843	V0	SINGING MI	low SB/LL PPG 1984
T845	V0	SINGING MI	high SB/LL PPG 1984
T846	V0	SAYING FE	SB/LL PPG 1984
M891	V0	VOICES 3	A: humming B: MI PPG 1984
M892	V0	VOICES 4	A: humming B: 50 BSPL: 20 29 PPG 1984
T899	V0	SPIRANTIC	DB/LL PPG 1984

FORMAT DISK-NR.: 000 NAME: WAVE-TERM B DEMO 05 DATE: 03.05.1985 GET: C 000
 RENAME OLD FILE: C 000 INTO NEW FILE: 000 SYSTEM COMPONENT: 0 NO LINE U
 FIND DISK-NR.: 000 HCPV PRINT
 FILE: C 000 NAME: DM Page 5.00/9.00 demo MULTIINSTRUMENTATION PPG 1985

T039	DM	Page 3.00 demo		PPG 1985
T625	DM	Page 3.00 demo		PPG 1985
T852	KB	FENDER RHODES 3		PPG 1984
T203	DR	HI HAT OPEN	acoustic drum set	PPG 1984
T230	DR	CRASH CYMBAL	acoustic drum set	PPG 1984
T204	DR	ROCK TOM	acoustic drum set tuned	PPG 1984
T222	PC	HAND CLAPS 1	natural: ten people drunk 1	PPG 1984
T664	VO	SAXOPHONE 2		PPG 1984
R000	DM	Page 4.00 demo	resonator 1	PPG 1985
R001	DM	Page 4.00 demo	resonator 2	PPG 1985
R002	DM	Page 4.00 demo	resonator 3	PPG 1985
R003	DM	Page 4.00 demo	resonator 4	PPG 1985
W000	DM	Page 1.00 demo	original WAVE 2.3 WAVETABLES	PPG 1981
T040	BA	E-BASS 1		PPG 1984
T102	KB	DX7 E-PIANO		PPG 1985
T104	KB	DX7 E-PIANO 2		PPG 1985
T103	KB	DX7 BRASS 3		PPG 1985
T105	KB	DX7 E-PIANO 3		PPG 1985

M900	DM	Page 5.00/9.00 demo	MULTISAMPLING	PPG 1985
S001	DM	WAVE 2.3	basic WAVEFORMS	PPG 1982
T632	DR	SIMMONS SHARE 14	with reverb	PPG 1984
W001	DM	Page 1.00 demo	original WAVE 2.3 WAVETABLES 2	PPG 1982

M888	DM	Page 5.00/9.00 demo	MULTIINSTRUMENTATION	PPG 1985
------	----	---------------------	----------------------	----------

S015
 S016
 S018
 S019
 S0110
 S0111
 S0112
 S0113
 S0114
 S0115
 S0116
 S0117
 S0118
 S0119
 S020
 S021
 S022
 S023
 S024
 P999
 M999
 D999

DM	Page 5.00 demo	8 channel demo song for WAVE TERM B	PPG 1985
DM	Page 5.00 demo	multiinstr. set for demo song	PPG 1985
DM		ORIGINAL WAVE 2.3 factory preset sounds/sequences	PPG 1985

COMMENT:

ESCAPE	EXECUTE	LEFT	RIGHT	DOWN	UP				HELP
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0