



VIBES

MD850

BENUTZERHANDBUCH



Inhalt

Inhalt	1
Vorwort	4
Leitfaden für Leser	4
Haftungsausschluss	5
Versionierung.....	5
Allgemeine Sicherheitshinweise	6
Geeigneter Aufstellungsort.....	6
Netzanschluss.....	6
Verwendungszweck	6
Wartung	7
Daten.....	7
Reparaturen	7
Entsorgung	7
Konnektivität.....	8
Rückseitige Anschlüsse	8
Inbetriebnahme	11
Panel Überblick und Bedienkonzept.....	13
Main Section	14
One Knob Section.....	16
Parts Section	17
Macro Section	17
Filter Section	18
Voice Navigation Section	18
Struktur des Synthesizers.....	20
Datenstruktur.....	21
PERFORM (Performance).....	23
Laden einer Performance.....	23
Filter Performances.....	23
Speichern einer Performance	24
Bearbeiten einer Performance	24
Verwaltung von Performances	25
MIXER.....	26
Schema.....	27
Input Stereo Channel	28

Split Input Stereo Channel	30
Group Control	31
Output Stereo Channel	33
Split Output Stereo Channel	34
FX 1,2 Effektkanal.....	35
Struktur der Voice	36
Erweiterte Funktionen	36
Voice- Abschaltung	36
PART A (B, C, D).....	38
Laden eines Presets	38
Filter Presets	39
Speichern eines Presets	39
Bearbeiten eines Presets	39
Löschen eines Presets	40
Verwalten von Presets	40
Varianten.....	40
CFG A (B, C, D).....	42
VOICE A (B, C, D)	44
OSCILLATOR Wavetable-Modus.....	45
Wavetable-Auswahl	45
OSCILLATOR Algorithmus-Modus	48
OSCILLATOR Resonator-Modus	50
OSCILLATOR Konfiguration	52
OSCILLATOR Multisample-Modus.....	54
SHAPER.....	56
MIX	58
FILTER A(B)	59
LFO 1(2,3).....	61
Benutzerdefinierter LFO	63
ENV (Envelope Generators)	64
MOD (MODULATION - MATRIX).....	66
Signal-Summierung	67
Signal-Animation	67
ARP A (B, C, D) (Arpeggiator)	71
EINSTELLUNGEN.....	72
ASSIGN	72

METHODE.....	73
SEMITONE	74
OCTAVE	74
VELOCITY	75
CVA (B, C)	75
SEQ (MIDI-Sequencer)	76
IMPORTIEREN.....	76
VIEW.....	76
CONFIG.....	77
DRUM (Sample-Player)	78
KIT	78
GRID	79
INSTRUMENTE.....	82
CLIP (Clip-Launcher)	84
MIDI (MIDI Settings).....	88
MIDI Clock	88
MIDI Geräte.....	90
MIDI Inputs	90
SETUP	92
DIAGNOSTIC	92
WIFI	93
Exportieren / Importieren.....	95
USB.....	95
Web-Interface	95
Software-Aktualisierungen	96
Online Update.....	96
USB-Update.....	96

Vorwort

Vielen Dank für den Kauf des Vibes MD850 Synthesizers. Sie sind nun Besitzer eines handgefertigten Synthesizers mit erstaunlichen Funktionen und Sound-Möglichkeiten. Wir sind stolz darauf, unser Produkt als "Made in Austria" bezeichnen zu können, hergestellt mit lokalen Zulieferern hauptsächlich aus Österreich und Deutschland. Auf diese Weise können wir höchste Qualitätsstandards garantieren.

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Spaß beim Kreieren toller Sounds mit dem Vibes Synthesizer.

Horst Mayer & Team

Leitfaden für Leser

Wir haben versucht, einen Synthesizer zu entwickeln, der intuitiv zu bedienen ist, indem wir Terminologien und Begriffe verwendet haben, die in der Welt der elektronischen Musik gut bekannt sind. Dennoch bleibt ein Synthesizer ein komplexes, aber auch leistungsfähiges Instrument. Daher empfehlen wir Ihnen dringend, dieses Handbuch zu lesen, um das Beste aus Ihrem Vibes MD850 herauszuholen und auch die nicht so offensichtlichen Funktionen zu entdecken.

Während in den ersten Kapiteln der Anschluss und die Inbetriebnahme des Geräts vorgestellt werden, finden Sie im Hauptteil dieses Handbuchs weitere Informationen über die Software. Zur leichteren Orientierung ist dieses Handbuch daher entsprechend der Display-Menüstruktur des Vibes MD850 aufgebaut. Das Handbuch schließt mit den letzten Kapiteln mit Informationen zu Updates und weiteren Supportmöglichkeiten ab. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Experimentieren mit Ihrem neuen Vibes MD850.

Haftungsausschluss

Bei der Erstellung dieses Handbuchs wurde mit großer Sorgfalt vorgegangen, um Fehler und Unstimmigkeiten auszuschließen. Wir entschuldigen uns im Voraus für etwaige Fehler und Irrtümer.

Dennoch übernimmt Mayer-EMI keine Verantwortung oder Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen im Inhalt dieses Dokuments. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen werden ohne Gewähr für Vollständigkeit, Richtigkeit, Nützlichkeit oder Aktualität zur Verfügung gestellt.

Der Inhalt dieses Handbuchs kann ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Dieses Handbuch darf ohne Genehmigung des Herstellers weder ganz noch auszugsweise vervielfältigt werden.

Mayer - EMI GmbH, Franz Prendingerstraße 74, 2540 Bad Vöslau, Österreich

Versionierung

Bitte beachten Sie, dass es sich beim Vibes MD850 um einen Software-Synthesizer handelt, dessen Funktionalität während seiner Lebensdauer aktualisiert werden kann. Daher bezieht sich jede Beschreibung der Software in diesem Handbuch auf eine bestimmte Software-Version und ist möglicherweise in anderen Software-Versionen nicht gültig oder anders. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie das Handbuch mit der gleichen Software-Version Ihres Synthesizers lesen. Um zu überprüfen, welche Version Sie verwenden, lesen Sie bitte das Kapitel DIAGNOSTIC



Diese Version des Handbuchs richtet sich an die
Software Version 3.00 A

Allgemeine Sicherheitshinweise

 VORSICHT	<p>Lesen und befolgen Sie alle Sicherheits- und Bedienungshinweise sorgfältig, bevor Sie das Gerät benutzen. Befolgen Sie alle am Gerät angebrachten und in diesem Dokument aufgeführten Warn- und Sicherheitshinweise.</p> <p>Lesen Sie das gesamte Dokument, bevor Sie Ihr Gerät benutzen.</p>	
--	--	---

Geeigneter Aufstellungsort

- Betreiben Sie das Gerät nur in geschlossenen Räumen und vermeiden Sie Feuchtigkeit und Staub.
- Sorgen Sie für eine ungehinderte Luftzufuhr zu allen Seiten des Geräts. Stellen Sie das Gerät nicht in unmittelbarer Nähe von Wärmequellen auf.
- Setzen Sie das Gerät nicht direktem Sonnenlicht oder starken Erschütterungen aus.
- Wählen Sie einen stabilen Aufstellungsort, damit das Gerät nicht herunterfallen kann.

Netzanschluss

- Verwenden Sie nur das im Lieferumfang enthaltene Netzteil. Dieses Netzteil ist für die Versorgung des Gerätes und der an den USB 2.0-Host angeschlossenen Geräte (mit insgesamt maximal 1,5A) ausgelegt.
- Verwenden Sie nur die Länderadapter (EU / UK / US / AU), die für Ihr Stromnetz geeignet sind und mit dem Netzteil geliefert werden. Wenn keiner dieser Adapter für Ihr Stromnetz geeignet ist, verwenden Sie das Gerät nicht und wenden Sie sich an Ihren Händler.
- Verwenden Sie für dieses Gerät nur den mitgelieferten Netzadapter.
- Ziehen und drücken Sie beim Anschließen und Abziehen des Geräts nur an den Steckern und niemals am Kabel.
- Vermeiden Sie es, das Anschlusskabel des Netzteils zu biegen oder zu verdrehen. Stellen Sie außerdem keine schweren Gegenstände auf das Anschlusskabel des Netzteils. Dies kann zu Beschädigungen oder Kurzschlüssen führen.
- Ziehen Sie vor einem Gewitter das Netzteil und alle am Gerät angeschlossenen Netzkabel etc. aus den Anschlussbuchsen, um das Gerät vor Schäden durch Blitzschlag oder Überspannung zu schützen.

Verwendungszweck

- Das Vibes MD850 ist ausschließlich zur Erzeugung und Verarbeitung von Audio- und Steuersignalen nach dem MIDI-Standard oder von USB 2.0 MIDI-Geräten wie Controllern oder Keyboards bestimmt. Jede andere Verwendung ist unzulässig und schließt jegliche Gewährleistungsansprüche gegenüber der Mayer EMI GmbH aus.
- In Kombination mit Verstärkern, Headphones oder Lautsprechern können dieses Gerät und die darauf befindliche Software Lautstärken erzeugen, die Ihr Gehör vorübergehend oder dauerhaft beeinträchtigen können. Betreiben Sie sie daher nicht über einen längeren Zeitraum mit einem hohen oder unangenehmen Lautstärkepegel. Stellen Sie sicher, dass alle angeschlossenen Geräte vor dem Einschalten auf einen niedrigen Lautstärkepegel eingestellt sind.

- Verhindern Sie, dass Gegenstände (z. B. brennbare Materialien, Münzen, Nadeln usw.) oder Flüssigkeiten jeglicher Art (z. B. Wasser, Getränke usw.) in das Gerät gelangen.
- Vermeiden Sie es, übermäßigen Druck auf das Display des Geräts auszuüben.
- Schalten Sie das Gerät sofort aus, trennen Sie es unverzüglich vom Stromnetz und wenden Sie sich an Ihren Händler, bevor Sie es wieder in Betrieb nehmen, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:
 - Das Anschlusskabel des Netzgerätes ist beschädigt
 - Das Auftreten von Rauch oder ungewöhnlichen Gerüchen
 - Eindringen von Gegenständen oder Flüssigkeiten in das Gerät
 - Das Gerät war Regen ausgesetzt und ist in irgendeiner Weise nass geworden

Wartung

- Trennen Sie das Gerät vor der Reinigung vom Netz und entfernen Sie alle eingesteckten Geräte.
- Verwenden Sie zur Reinigung nur ein weiches, trockenes Tuch.
- Verwenden Sie keine Flüssigkeiten wie Alkohol, Aceton usw. zur Reinigung.
- Vermeiden Sie es, während der Reinigung übermäßigen Druck auf das Display auszuüben.

Daten

- Bitte beachten Sie, dass der Speicherinhalt des Geräts durch eine Fehlfunktion oder unsachgemäße Bedienung des Geräts jederzeit unwiederbringlich verloren gehen kann. Um sich vor dem Risiko des Verlustes wichtiger Daten zu schützen, empfehlen wir Ihnen, von diesen Daten regelmäßig Sicherungskopien auf externen Medien zu erstellen. Die Mayer EMI GmbH haftet nicht für Datenverluste jeglicher Art.

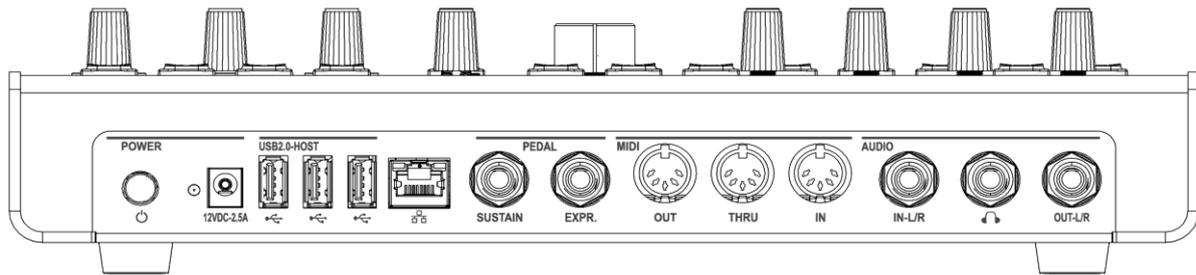
Reparaturen

- Führen Sie keine Reparaturen oder sonstige Veränderungen am Gerät selbst durch. Bringen Sie das Gerät zur Reparatur immer zu einem autorisierten Fachhändler.
- Das Öffnen des Geräts durch Sie selbst ist verboten und führt zum Erlöschen der Garantie und Gewährleistung.

Entsorgung

 RoHS	<p>Das Gerät entspricht den europäischen Richtlinien 2014/35/EU, 2014/30/EU und 2009/125/EU. Am Ende seiner Lebensdauer darf dieses Produkt nicht über den normalen Hausmüll entsorgt werden, sondern muss bei einer Sammelstelle für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Die Materialien sind entsprechend ihrer Kennzeichnung recycelbar. Wiederverwendung, Recycling und andere Möglichkeiten der Wiederverwendung von Altgeräten leisten einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt.</p> <p>Erkundigen Sie sich bei Ihrem Händler oder den örtlichen Behörden nach der geeigneten Entsorgungsstelle.</p>
--	---

Konnektivität



Rückseitige Anschlüsse

- 1 Netzschalter und Kontrollleuchte
- 2 Stromanschluss
- 3 USB 2.0 Host-Anschlüsse
- 4 Ethernet-Anschluss
- 5 Pedal-Anschlüsse
 - Sustain/Hold-Pedal
 - Expression-Pedal
- 6 DIN-MIDI-Anschlüsse
 - MIDI Out
 - MIDI Through
 - MIDI In
- 7 Audio-Anschlüsse
 - IN-L/R Stereo-Audioeingang (6,35 mm)
 - Stereo Headphone Ausgang (6,35mm)
 - OUT-L/R Stereo-Hauptausgang (6,35 mm)

USB 2.0 Host Anschlüsse

Das Vibes MD850 ist mit drei USB-A-Anschlüssen mit USB2.0 Host-Funktionalität ausgestattet. Diese USB-Anschlüsse ermöglichen den Anschluss von MIDI "class compliant" Keyboards oder Controllern. Die angeschlossenen Geräte werden im MIDI-Menü verwaltet (siehe Kapitel *MIDI (MIDI Settings)*).

Unterstützte Keyboards

- Alle MIDI class compliant Keyboards

Unterstützte Launch Pad-Controller

- Novation Launchpad Pro MKII
- Akai Professional APC Mini MK2
- Akai Professional APC Mini Pad Controller

USB- Massenspeicher

Der Anschluss von USB-Standard-Massenspeichergeräten wie USB-Sticks und SSDs ist möglich. Diese können zum Export oder Import von Performances/Presets/Samples/Wavetables und mehr verwendet werden (siehe Kapitel *Exportieren / Importieren*).



INFO

Es werden nur Massenspeichergeräte mit FAT/FAT32-formatierten Dateisystemen unterstützt.

Alle anderen Arten von USB-Funktionen (z.B. Anschluss von Audio-Interfaces, etc.) werden derzeit nicht unterstützt. Schließen Sie daher keine USB-Geräte, die nicht zu einer der oben genannten Kategorien gehören, an diese Ports an.

Pedal Sustain/Hold

An diese Mono-Klinkenbuchse kann ein Pedal (normal offen oder normal geschlossen) angeschlossen werden. Beim Einschalten des Vibes MD850 wird die Polarität des ausgelösten Pedals abgetastet, so dass das Betätigen des Pedals die Sustain/Hold-Funktion unabhängig von der Polarität des Pedals auslöst.

- **Sustain:** Wählt zwischen zwei verschiedenen Release-Zeiten.
- **Hold:** Hält die Sustain-Phase unabhängig vom Loslassen der Keyboard-Tasten.



INFO

Das Pedal sollte beim Einschalten des Vibes MD850 nicht gedrückt werden, da sonst die entsprechende Polarität nicht korrekt erkannt wird.

Ethernet

Diese RJ45-Ethernet-Buchse ermöglicht den Anschluss an ein 100Mbit-Ethernet-Netzwerk.



INFO

Derzeit gibt es keine Softwarekonfiguration für diesen Anschluss. Stellen Sie sicher, dass das Netzwerk die richtigen IP-Einstellungen über DHCP bereitstellt, falls Sie diesen Anschluss verwenden möchten.

MIDI IN

Diese DIN MIDI-Eingangsbuchse ermöglicht den Anschluss eines MIDI-Keyboards oder -Controllers gemäß der Spezifikation MIDI 1.0.

Steuerung des "Drum Samplers (siehe Kapitel *DRUM (Sample-Player)*) ist über den MIDI-Kanal 10 möglich.



INFO

Weitere Informationen zur Konfiguration von MIDI-Geräten, Clocks, etc. finden Sie im Kapitel *MIDI (MIDI Settings)*

MIDI THRU

Diese DIN MIDI-Ausgangsbuchse leitet gemäß der MIDI 1.0-Spezifikation die am MIDI-Eingang empfangenen Signale ohne Verzögerung weiter.

MIDI OUT

Diese DIN MIDI-Ausgangsbuchse nach der MIDI 1.0-Spezifikation dient zum Anschluss externer Klangerzeuger.

AUDIO-EINGANG

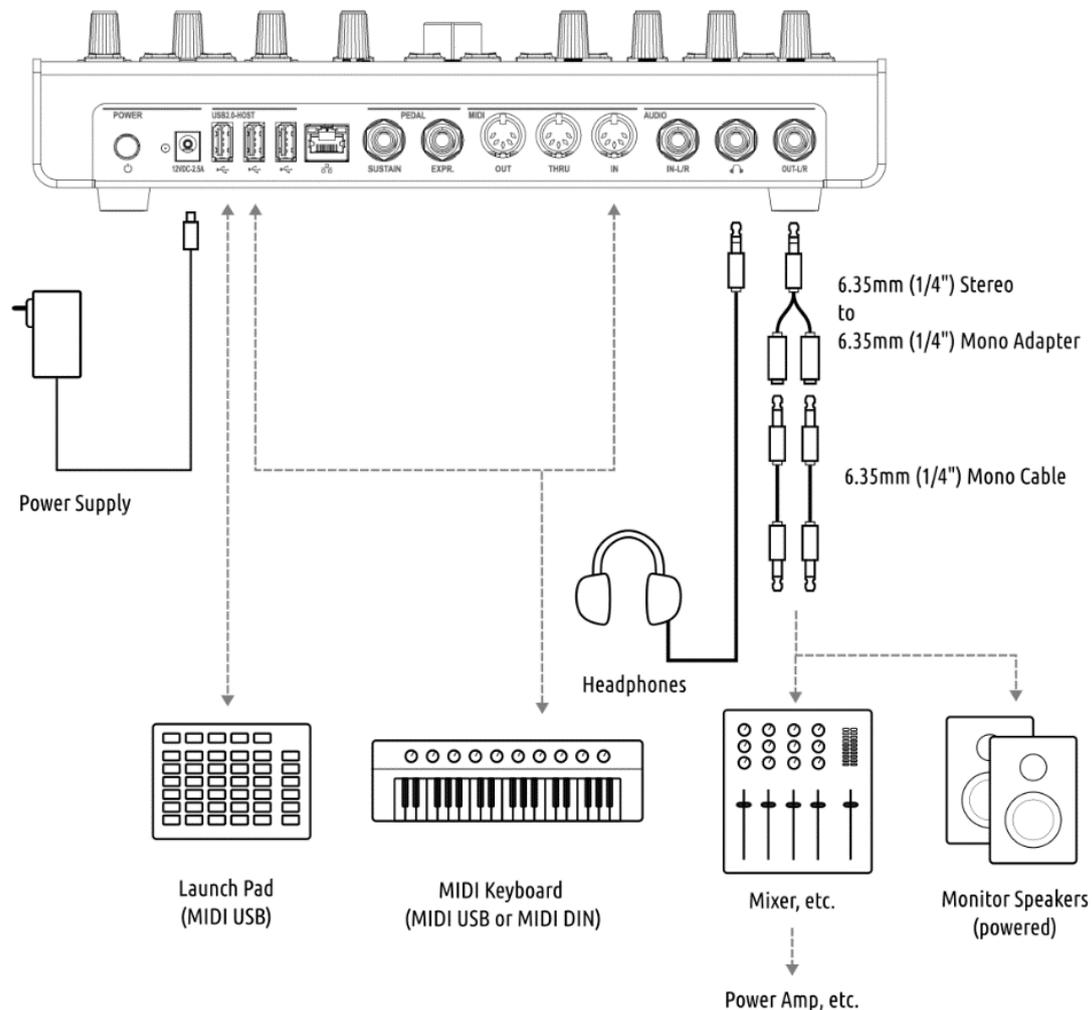
Diese 6,35-mm-Stereobuchse (TRS) ist ein Audioeingang, der über den digitalen Audiomixer in den Audioausgang des Vibes MD850 gemischt werden kann.

AUDIO-AUSGANG

Diese 6,35-mm-Stereo-Klinkenbuchse (TRS) ist der Hauptaudioausgang, an den Sie Ihr externes Mischpult, Ihren Verstärker oder Ihre Aktivlautsprecher anschließen können.

Inbetriebnahme

Schema verbinden



Anschließen des Geräts an die Stromversorgung

Vergewissern Sie sich, dass der Netzschalter in der Position OFF steht, bevor Sie das Gerät an die Stromversorgung anschließen. Bevor Sie das Gerät einschalten, verringern Sie bitte die Lautstärke Ihrer Lautsprecher oder schalten Sie die Eingangskanäle an Ihrem Mischpult stumm, um Schäden an Ihren Lautsprechern oder Ohren zu vermeiden.

Stecken Sie den für Ihr Land geeigneten Länderadapter auf das Netzteil.

Verwenden Sie nur das Netzteil und die Adapter, die mit Ihrem Vibes MD850 geliefert wurden. Stecken Sie das Netzteil in die Netzsteckdose und in die Gleichstrombuchse auf der Rückseite des Vibes MD850. Fahren Sie mit dem Anschließen anderer Geräte fort, wie unten beschrieben, bevor Sie das Gerät einschalten.

Anschließen eines Audiosystems

Nachdem Sie die Kanäleingänge stummgeschaltet oder die Lautstärke Ihrer Lautsprecher verringert haben, schließen Sie ein 6,35-mm-Stereokabel (1/4") oder die rückseitigen Ausgangsbuchsen der Vibes an die Eingänge Ihres Mischpults, Ihrer Monitorlautsprecher usw. an. Alternativ können Sie den im Lieferumfang enthaltenen Stereo-Mono-Adapter verwenden und stattdessen ein doppeltes 6,35-mm-Monokabel einsetzen. Fahren Sie mit dem Anschließen anderer Geräte fort, bevor Sie die Stromversorgung einschalten.

Hinweis: Die USB-Host- oder Ethernet-Buchse bietet keinen Audioausgang.

Anschließen von Headphones

Vergewissern Sie sich, dass der Kopfhörer-Lautstärkeregler im Mixer-Menü auf die niedrigste Einstellung gestellt ist, bevor Sie den Kopfhörer anschließen.

Schließen Sie den Kopfhörer an den entsprechenden 6,35 mm (1/4") Kopfhörerausgang auf der Rückseite des Vibes MD850 an.

Stellen Sie die Kopfhörerlautstärke im Mixer-Menü (Mixer -> Master -> Headphones) Ihres Vibes MD850 auf Ihre Bedürfnisse ein.

Anschluss von DIN MIDI Keyboards

Das Vibes MD850 verfügt über drei 5-polige MIDI-DIN-Anschlüsse, über die Sie mit anderen MIDI-Geräten kommunizieren können. MIDI OUT sendet Daten vom Vibes, MIDI IN empfängt Daten, und MIDI Thru leitet Daten vom MIDI IN ohne Änderungen weiter.

Stellen Sie sicher, dass die MIDI-Kanäle an Ihren Eingabegeräten entsprechend konfiguriert sind, oder konfigurieren Sie die MIDI-Kanaleinstellungen im MIDI-Menü des Vibes MD850. (siehe Kapitel *MIDI (MIDI Settings)* für weitere Einzelheiten)

Anschluss von USB-MIDI-Keyboards/Controllern

Das Vibes MD850 verfügt über drei USB-A-Host-Buchsen, über die Sie USB-MIDI-Geräte anschließen können. Jeder Anschluss kann einen maximalen Strom von 0,5A (insgesamt 1,5A) an angeschlossene Geräte liefern. Jeder Port ist in seiner Funktionalität gleichwertig und unterstützt Standard-USB-MIDI-Keyboards und eine Reihe von Launch Pad Controllern, ohne dass eine Treiberinstallation erforderlich ist.

Nachdem Sie das USB-MIDI-Gerät angeschlossen haben, suchen Sie es im MIDI-Device-Menü (MIDI -> Devices) Ihres Vibes MD850 und konfigurieren es. Stellen Sie sicher, dass Sie die MIDI-Kanäle an Ihren Eingabegeräten entsprechend konfigurieren oder konfigurieren Sie die MIDI-Kanaleinstellungen im MIDI-Menü des Vibes MD850. (siehe Kapitel *MIDI Geräte* für weitere Details)

Einschalten des Geräts

Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärkeregler aller angeschlossenen Geräte auf die niedrigste Stufe eingestellt sind, bevor Sie das Vibes MD850 einschalten.

Schalten Sie den Netzschalter auf der Rückseite des Vibes MD850 ein.

Warten Sie, bis das Vibes MD850 hochgefahren ist und der Startbildschirm auf dem Display erscheint.

Sie können nun mit der automatisch geladenen Performance beginnen und Ihre Sounds erstellen.

Panel Überblick und Bedienkonzept

Das Vibes MD850 Frontpanel ermöglicht die Interaktion mit Ihrem Vibes MD850. Es ist mit einem großen kapazitiven 5-Zoll-Touchscreen ausgestattet, um Feedback zu allen verschiedenen Parts der Sound-Engine zu erhalten und deren Parameter zu verändern. Physikalische Encoder und Buttons ermöglichen eine schnelle und präzise Änderung wichtiger Parameter, ohne dass der Touchscreen benutzt werden muss.

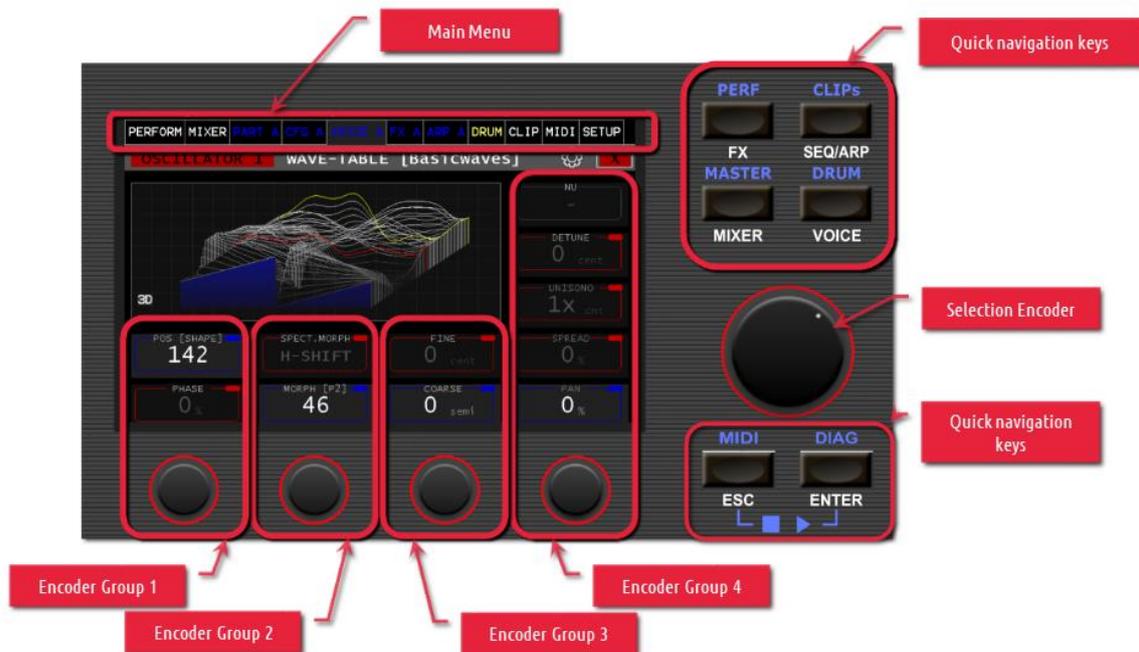


Die Vorderseite kann in die folgenden Abschnitte unterteilt werden:

1. Main Section
2. One Knob Section
3. Parts Section
4. Macro Section
5. Filter Section
6. Voice Navigation Section

Main Section

Die Main Section besteht aus dem Hauptdisplay, 4 Encodern, einem Auswahl-Encoder und Quick Navigation Keys. Der gesamte Bereich fungiert als Einheit, indem er die Änderung der auf dem Display angezeigten Parameterwerte über die physische Drehung der Encoder ermöglicht. Zusammen mit den Quick Navigation Keys, die eine Alternative zum Umschalten zwischen den Seiten des Main Menu bieten, wird die Benutzerfreundlichkeit und die einfache Navigation verbessert.



Main Menu

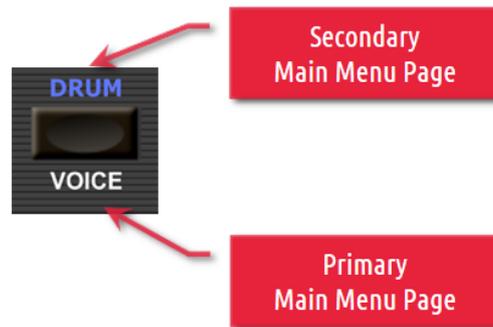
Das Main Menu befindet sich immer im oberen Bereich des Displays. Es ermöglicht einen einfachen Zugriff über den Touchscreen. Durch Berühren eines Main Menu Tabs wird die entsprechende Seite geöffnet. Einige Seiten sind über ein zusätzliches Untermenü strukturiert.



Alternativ können die Seiten des Main Menu auch über die Quick Navigation Keys aufgerufen werden, ohne dass der Touchscreen verwendet werden muss.

Quick Navigation Keys

Durch Drücken der Quick Navigation Keys wird die entsprechende primäre Main Menu Seite (weiße Beschriftung) geöffnet. Wenn Sie die Quick Navigation Keys länger als 800 ms gedrückt halten, wird die entsprechende sekundäre Main Menu-Seite (blaue Beschriftung) geöffnet.



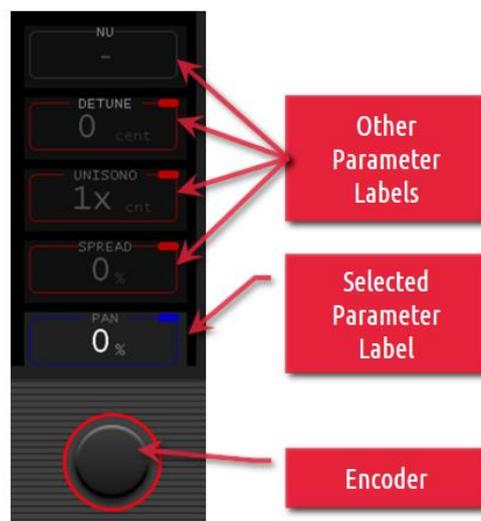
Selection Wheel

Das Selection Wheel wird zum Blättern und Auswählen verwendet. Durch Drehen des Knopfes blättern Sie durch die Listen, während Sie durch Drücken des Knopfes eine Auswahl aktivieren.

Die genaue Funktion des Selection Wheel hängt von der aktiven Seite ab und wird in den entsprechenden Kapiteln dieses Dokuments erläutert.

Durch gleichzeitiges Drücken der ESC- und ENTER-Tasten können Sie alle aktuell gespielten Arpeggiatoren, Sequenzen oder Drum Patterns starten bzw. stoppen.

Encoder Gruppen

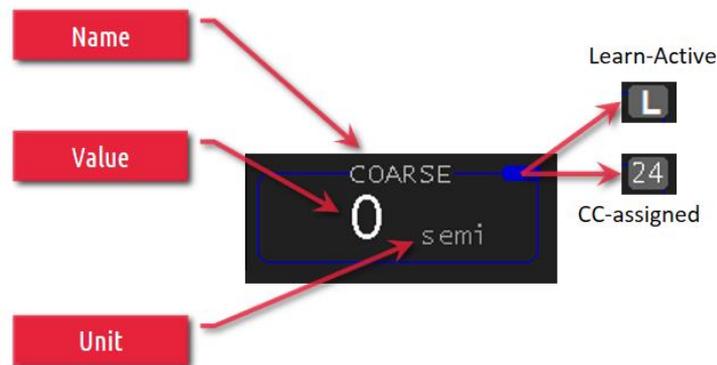


Die Encoder-Gruppen sind die vertikale Ausrichtung zwischen den Parameter Labels auf dem Bildschirm und dem entsprechenden physischen Encoder-Knopf auf dem Bedienfeld.

Es gibt 4 Encoder, also auch vier Encoder-Gruppen. Jeder Encoder-Drehknopf steuert bis zu 5 Werte auf den entsprechenden Parameter-Labels auf dem Bildschirm. Da der Encoder jeweils nur einen Parameter Label Wert ändern kann, wählt eine Berührung des Parameter Labels einer Gruppe dieses als aktives Parameter Label aus, das mit dem Encoder der Encoder Gruppe geändert wird.

Parameter Label

Das Parameter Label zeigt den Namen, den Wert und die Einheit eines bestimmten Parameters an. Es kann entweder aktiv sein (blauer Rahmen) und auf Änderungen über den Encoder reagieren oder inaktiv (roter Rahmen) und nur den aktuellen Wert anzeigen.



MIDI Learn

Wenn das LABEL eine blaue Markierung in der oberen rechten Ecke des Rahmens hat, kann der "MIDI Learn Mode" durch Berühren und Halten für mehr als 3 Sekunden aktiviert werden. Dies wird durch "L" angezeigt. Wenn nun ein Steuersignal von einem der angeschlossenen MIDI-Ports empfangen wird, erfolgt die Zuordnung zu diesem Parameter und eine automatische Skalierung wird durchgeführt. Nun wird die CC-Nummer angezeigt. Erneutes langes Drücken (> 3 sec) löscht die Zuweisung oder beendet den "MIDI Learn Mode".

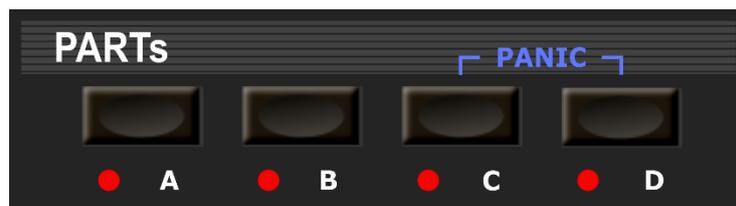
One Knob Section



Die One Knob Section erlaubt es, mehrere Parameter (mit individuellen Bereichen) gemeinsam zu konfigurieren und zu morphen, indem man den EINEN KNOPF dreht.

Im Gegensatz zur Macro Section, die nur Parameter des gerade aktiven Parts modulieren kann, kann dieser Regler auch Parameter von inaktiven Parts morphen.

Parts Section



Das Vibes MD850 ist mit 4 unabhängigen Sound-Engines, den sogenannten PARTs, ausgestattet. Dies ermöglicht es Ihnen, vier verschiedene Sounds gleichzeitig zu spielen. In diesem Fall teilen sich die vier PARTs einen gemeinsamen Pool von 24 Stereo-Stimmen. Die Zuordnung der Voices zu den verschiedenen PARTs wird vom Vibes MD850 dynamisch vorgenommen.

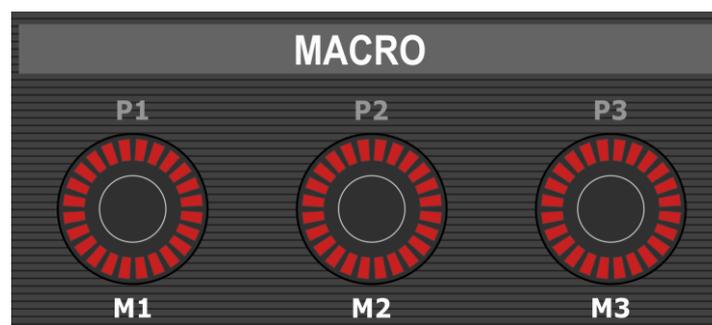
In der PARTs Section kann durch Drücken des entsprechenden Buttons zwischen den 4 unabhängigen PARTs (A, B, C und D) gewechselt werden, wobei der gerade aktive PART durch die entsprechende LED angezeigt wird. Zusätzlich wird der aktive Part durch die Farbe der LED Encoder in der Macro Section und Filter Section sowie durch die Farbgebung der Menu Tabs auf dem Display angezeigt.

PERFORM	MIXER	PART A	CFG A	VOICE A	FX A	ARP A	DRUM	CLIP	MIDI	SETUP
PERFORM	MIXER	PART B	CFG B	VOICE B	FX B	ARP B	DRUM	CLIP	MIDI	SETUP
PERFORM	MIXER	PART C	CFG C	VOICE C	FX C	ARP C	DRUM	CLIP	MIDI	SETUP
PERFORM	MIXER	PART D	CFG D	VOICE D	FX D	ARP D	DRUM	CLIP	MIDI	SETUP



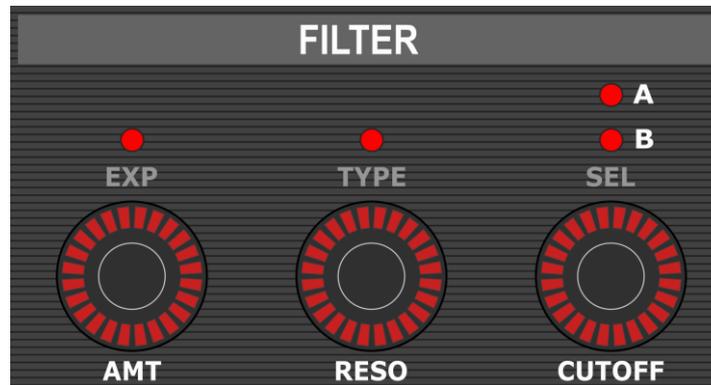
Da Sie mit dem Vibes MD850 vier verschiedene Sounds individuell spielen können, müssen Sie auch vier verschiedene Presets laden, um zu bestimmen, welcher Sound gespielt wird, und eine MIDI-Konfiguration, um festzulegen, welcher PART vom aktuellen Eingabegerät gespielt wird. Siehe Kapitel *Laden eines Presets* für weitere Informationen.

Macro Section



Die drei RGB-LED-Makro-Regler zeigen die Makro-Werte der aktuell ausgewählten Parts an und ermöglichen deren Veränderung. Diese Makro-Werte können verwendet werden, um verschiedene Parameter zu modulieren, indem sie in der Modulationsmatrix des ausgewählten Parts abgebildet werden (siehe *MOD (MODULATION - MATRIX)* für weitere Details). Die Farbe der LEDs zeigt an, welcher Part gerade ausgewählt ist.

Filter Section



Die drei RGB-LED-Filter-Drehregler zeigen die Filterparameter Amount, Resonance und Cutoff des aktuell ausgewählten Parts an und ermöglichen deren Änderung. Die Farbe der LEDs zeigt den aktuell ausgewählten Part an.

Die Exponential-LED zeigt an, ob der Betrag im linearen (Aus) oder exponentiellen (Ein) Modus verändert wird.

Die Type-LED zeigt an, ob sich der Filter im Bypass-Modus befindet (Off) oder ob ein Filtertyp ausgewählt ist (On).

Die Filter A / Filter B LEDs zeigen an, welcher Filter gerade modifiziert und auf den LED Encodern angezeigt wird. Wenn Sie den Cutoff Encoder drücken, schalten Sie zwischen Filter A und Filter B des aktuell ausgewählten Parts um.

Voice Navigation Section



In der Voice Navigation Section können Sie zu den Voice-Seiten des gerade aktiven Parts navigieren. Die Navigation basiert auf einem zweistufigen Auswahlverfahren.

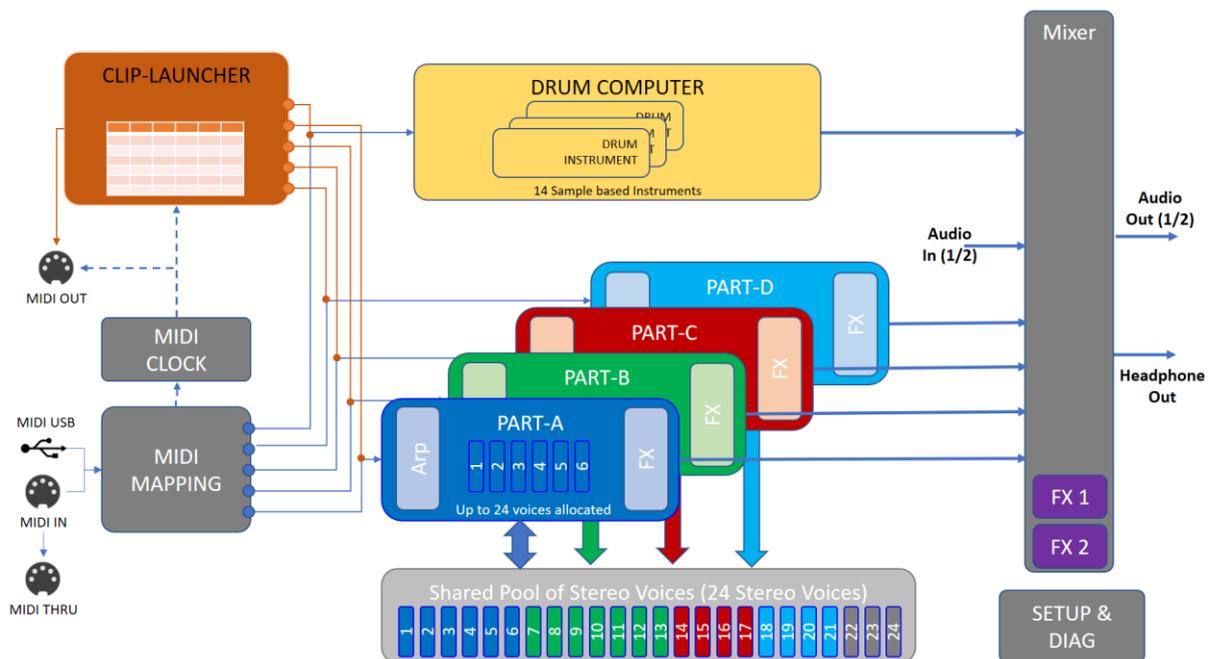
Schritt 1: Wählen Sie die gewünschte Funktion aus, indem Sie auf den entsprechenden Button drücken.

Wenn es nur eine Instanz dieser Funktion gibt, zeigt die Hauptanzeige sofort die gewünschte Funktionsseite an. Gibt es mehr als eine Instanz dieser Funktion im aktuellen Part, leuchtet eine bestimmte Anzahl von LEDs auf, die die Anzahl der verfügbaren Instanzen anzeigt.

Schritt 2: Wählen Sie die Instanz der Funktionalität, die Sie anzeigen möchten, indem Sie den Button neben der Instanznummer drücken.

Wenn Sie innerhalb weniger Sekunden keine Instanz auswählen, kehrt die Voice Navigation in den Ausgangszustand zurück und Sie können erneut mit der Auswahl der Funktion beginnen.

Struktur des Synthesizers



Die Abbildung gibt einen Überblick über den internen Aufbau des Vibes MD850 und die Zusammenhänge zwischen den internen Komponenten.

Das Herzstück des Vibes MD850 sind die 4 Parts, die es ermöglichen, vier verschiedene Sounds gleichzeitig zu spielen. Sie sind alle mit einem individuellen Arpeggiator und einem individuellen Effect Stack (FX Stack) ausgestattet. Wenn ein externes Eingabegerät MIDI-Noten sendet, sorgt das MIDI-Mapping dafür, dass die MIDI-Events an den richtigen Part geroutet werden. Um den Sound zu erzeugen, verwendet dieser Part eine oder mehrere Stereo-Voices aus dem Pool der 24 gemeinsamen Stereo-Voices zu. Der Stereo Sound kann über den digitalen Audio Mixer zum endgültigen Audio Output gemischt werden.

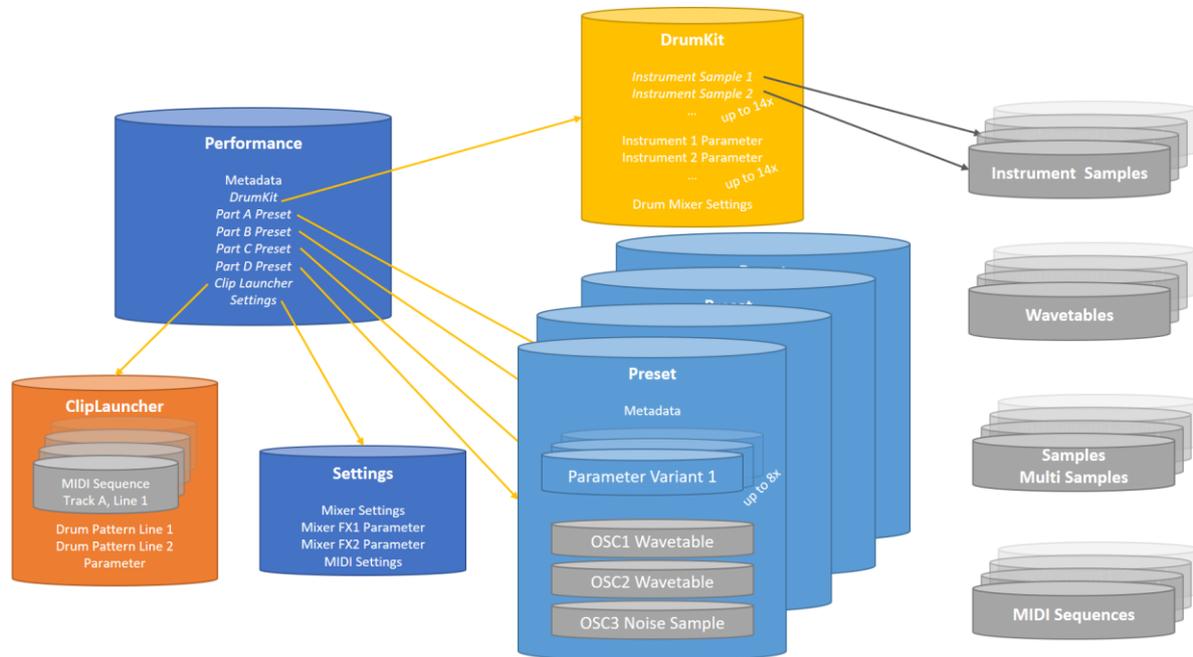
Zusätzlich kann der Sample-basierte Drum-Computer verwendet werden, um bis zu 14 Instrumente zu einem Grundrhythmus zu verbinden.

Der Clip Launcher unterstützt beim Spielen Ihrer Parts oder des Drumcomputers durch die Verwendung von gespeicherten MIDI-Sequenzen und macht den Vibes MD850 zu einem vielseitigen Performance-Synthesizer.

Alle genannten Komponenten werden über das Main Menu bedient bzw. eingestellt und in diesem Handbuch in den entsprechenden nachfolgenden Kapiteln ausführlich erläutert.

Datenstruktur

Der Vibes MD850 ist mit einem internen Flash-Speicher ausgestattet, in dem alle Programm- und Benutzerdaten gespeichert werden. Die folgende Abbildung gibt einen Überblick über die für den Benutzer relevanten Daten.



Die klangrelevanten Daten sind in mehrere Dateien unterteilt, um den Austausch der verschiedenen Daten mit anderen Synthesizern zu erleichtern. Das Verständnis der Referenzen zwischen diesen Dateien ist wichtig, um zu verstehen, welche Daten gespeichert werden müssen, wenn Sie Ihre Sounds modifizieren, und welche Daten übertragen werden müssen, wenn Sie Sound-Daten mit anderen Synthesizern austauschen möchten.

- **Preset:** Ein Preset enthält alle Daten für einen Part Ihres Synthesizers. Das bedeutet den gesamten Parametersatz für die Oscillatoren, Mix, Filter, Envelopes, LFOs, Modulationsmatrix, etc. Diese Parameter können in bis zu 8 Varianten gespeichert werden. Zusätzlich werden die ausgewählten Wavetables und Noise/Multi-Samples eingebettet (beim Speichern kopiert). Dies macht ein Preset leicht austauschbar, da alles in die Preset-Datei eingebettet ist.
- **Drum Kit:** Ein Drum Kit enthält alle Parameter und Mixer-Einstellungen für alle 14 Drum-Instrumente. Die Samples selbst werden nur referenziert. Das bedeutet, dass beim Austausch eines Drum Kits (z.B. gegen einen anderen Vibes MD850) auch die verwendeten Samples des Drum Kits ausgetauscht werden müssen. Andererseits ist es sehr speichereffizient, da Samples, die in mehreren Drum Kits verwendet werden, nur einmal gespeichert werden.
- **Performances:** Eine Performance kombiniert Presets für jeden Part, das Drum Kit und zusätzliche Clip Launcher Daten in einer Performance. Die Performance bettet keine der genannten Ressourcen ein, sondern enthält nur Verweise (auf Dateinamen).
- **Clip Launcher:** Die Clip Launch-Datei enthält alle Parameter und Sequenzen oder Drum Patterns in einer Datei.
- **Settings:** Erweitert die Performance, um die Mixer-Einstellungen (einschließlich der FX1- und FX2-Parameter) und die MIDI-Einstellungen beizubehalten.
- **Instrument Samples:** Instrument Samples sind WAV-Dateien, die vom Drum Computer verwendet werden.

- **Wavetables:** Wavetables werden als WAV-Datei mit 2048 Samples pro Frame mal 256 Frames gespeichert. Falls weniger als 256 Frames vorhanden sind, wird die Tabelle automatisch durch lineare Interpolation auf 256 Frames erweitert.
- **Noise/Multisamples:** Die Samples für den Noise/Multisample Oscillator sind entweder
 - Standard-Sample: WAV Datei (mit optionalen Schleifenpunkten)
 - Multisample: Dieses Format bündelt Samples mit mehreren Frequenzen ein. Das Format ist derzeit nicht öffentlich verfügbar und kann daher nur von der Mayer EMI GmbH erzeugt werden.
- **MIDI Sequenzen:** MIDI Sequenzen werden als Standard MIDI Dateien gelesen

Kompatibilität mit Wav-Dateien:

Immer wenn das WAV Dateiformat erwähnt wird, akzeptiert Ihr Vibes MD850 die folgenden Dateiformate:

- MIME-Typ Format audio/wav oder audio/wave
- 32bit Float, 16bit Ganzzahl oder 32bit Ganzzahl PCM
- 48kHz Mono oder Stereo

PERFORM (Performance)

Performances ermöglichen es Ihnen, Ihren Vibes MD850 mit einem einzigen Tastendruck spielbereit zu machen. Sie referenzieren die Presets der vier Parts, des Drumcomputers, des Clip Launcher und der Mixer-Einstellungen in einer Performance-Datei, die einfach benannt, gespeichert und geladen werden kann.

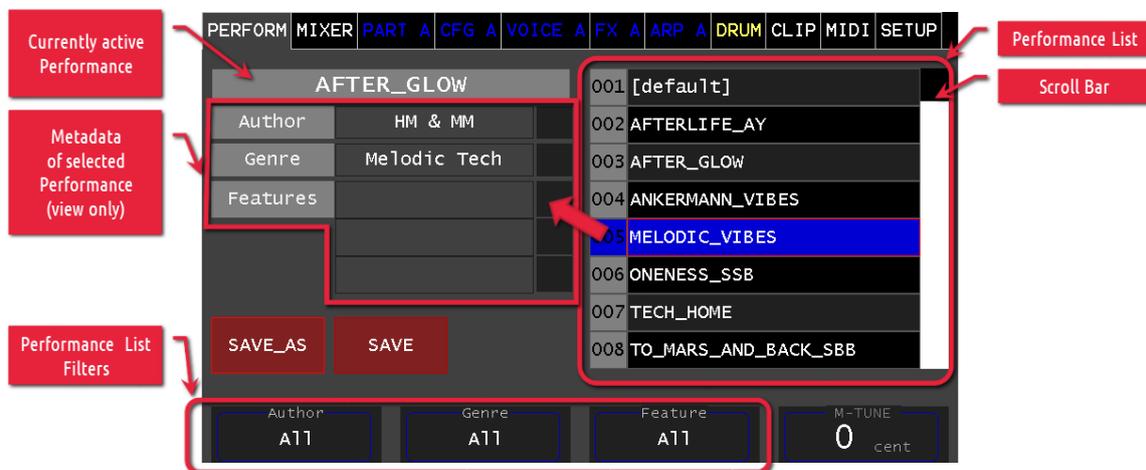
Laden einer Performance

Die Performance List zeigt alle verfügbaren Performances in alphabetischer Reihenfolge an. Die Liste kann nach 3 verschiedenen Filterkriterien gefiltert werden (siehe Filter Presets).

Um eine bestimmte Performance zu laden, verwenden Sie zunächst das Selection Wheel zur Auswahl des Presets aus der Preset Liste. Die Metadaten (Autor, Kategorie, Merkmale) der ausgewählten Performance werden im Metadata Bereich angezeigt. Drücken Sie dann das Selection Wheel, um das Preset zu laden. Ein Popup-Fenster zeigt den Ladefortschritt an und die Performance wird anschließend als aktive Performance angezeigt.

Wenn Sie das Selection Wheel eine gewisse Zeit lang nicht drehen, kehrt die Liste zur aktuell geladenen Performance zurück.

Alternativ können Sie die Performance auch direkt auswählen, ohne eine Vorschau der Metadaten, indem Sie durch die Performance-Liste scollen und die Performance antippen.



Laden der Standard-Performance (INIT)

Um die default Performance (manchmal auch INIT Preset genannt) zu laden, stellen Sie sicher, dass alle Filter auf All gesetzt sind. Die [default]-Performance wird am Anfang der Liste angezeigt. Fahren Sie fort und laden Sie sie wie jede andere Performance.

Filter Performances

Die vier Encoder ermöglichen es, die Performance-Liste nach 3 verschiedenen Filterkriterien zu filtern.

- **Author** erlaubt es, die Performance-Liste zu filtern, um nur Performances anzuzeigen, die von diesem Autor erstellt wurden.
- **Genre** ermöglicht das Filtern der Performance-Liste, um nur Performances anzuzeigen, die einem bestimmten Genre zugeordnet sind
- **Feature** ermöglicht es, die Performance-Liste so zu filtern, dass nur Performances angezeigt werden, die das ausgewählte Feature in einem ihrer drei Feature-Felder definiert haben

Wenn Sie mehrere Filter auswählen, muss eine Performance allen Filtern Kriterien entsprechen, um in der Performanceliste angezeigt zu werden. Der Filterwert **All** deaktiviert die Filterung nach den entsprechenden Kriterien. Wenn Sie alle Filter auf **All** setzen, wird die Filterung komplett deaktiviert.

Speichern einer Performance

Um eine aktuell geladene (und möglicherweise geänderte) Performance zu speichern, müssen Sie die Metadatenfelder entsprechend Ihren Anforderungen bearbeiten. (siehe *Bearbeiten einer Performance* für weitere Details)

Wählen Sie zwischen den beiden Optionen, je nachdem, ob Sie Änderungen an einer bestehenden Performance speichern möchten oder ob Sie die Kopie einer Performance unter einem neuen Namen speichern möchten.

SAVE

Speichert die aktuelle Performance (einschließlich Clip Launcher und Einstellungen), ohne ihren Namen zu ändern. Die ursprüngliche Performance wird dabei überschrieben.

SAVE_AS

Speichert eine Kopie der aktuellen Performance (einschließlich Clip Launcher und Einstellungen) unter einem neuen Namen. Nach dem Drücken des Buttons fragt eine Bildschirmtastatur nach dem neuen Performance-Namen. (Wenn Sie die Bildschirmtastatur abbrechen, wird das Speichern der Performance abgebrochen).



WARNUNG

**SAVE und SAVE_AS speichern NUR die Performance selbst.
Das aktive Drum Kit oder ein Preset sind davon nicht
betroffen.**

**(siehe Kapitel *Datenstruktur* für weitere Einzelheiten über
die Handhabung von Daten in Ihrem Vibes MD850)**

Bearbeiten einer Performance

Um die Metadaten einer Performance zu bearbeiten, müssen Sie die Performance zunächst laden (siehe Performance laden). Die aktuellen Werte für die verschiedenen Metadatenfelder werden als bearbeitbar angezeigt (dunkle Hintergrundfarbe). Das Bearbeitungssymbol neben jedem Wert gibt Ihnen die Möglichkeit, ihn über die Bildschirmtastatur zu ändern.



Nachdem Sie die Metadaten bearbeitet haben, müssen Sie die Performance speichern, um die Änderungen beizubehalten (siehe Speichern einer Performance).

Verwaltung von Performances

Die Performances werden in das Dateisystem des Vibes MD850 geladen und gespeichert. Sie können Ihre Presets mit verschiedenen Methoden verwalten (löschen, umbenennen, importieren, exportieren, verschieben usw.). Siehe Kapitel *Exportieren / Importieren* für weitere Einzelheiten.

MIXER

Mit dem digitalen Audio-Mixer des Vibes MD850 können Sie die Audiosignale der vier Parts, der 14 Drum-Instrumente und des externen Audio-In-Signals zu den Master- und Headphone-Ausgängen mischen.

Zusätzlich sind zwei unabhängige Effect Stacks in den Mixer eingebettet, um Audioeffekte auf jedes der Eingangssignale des Mixers anzuwenden.

Der Audiomixer ist in 7 Pages für Mixer Eingänge und 1 Page für Mixer Ausgänge unterteilt.

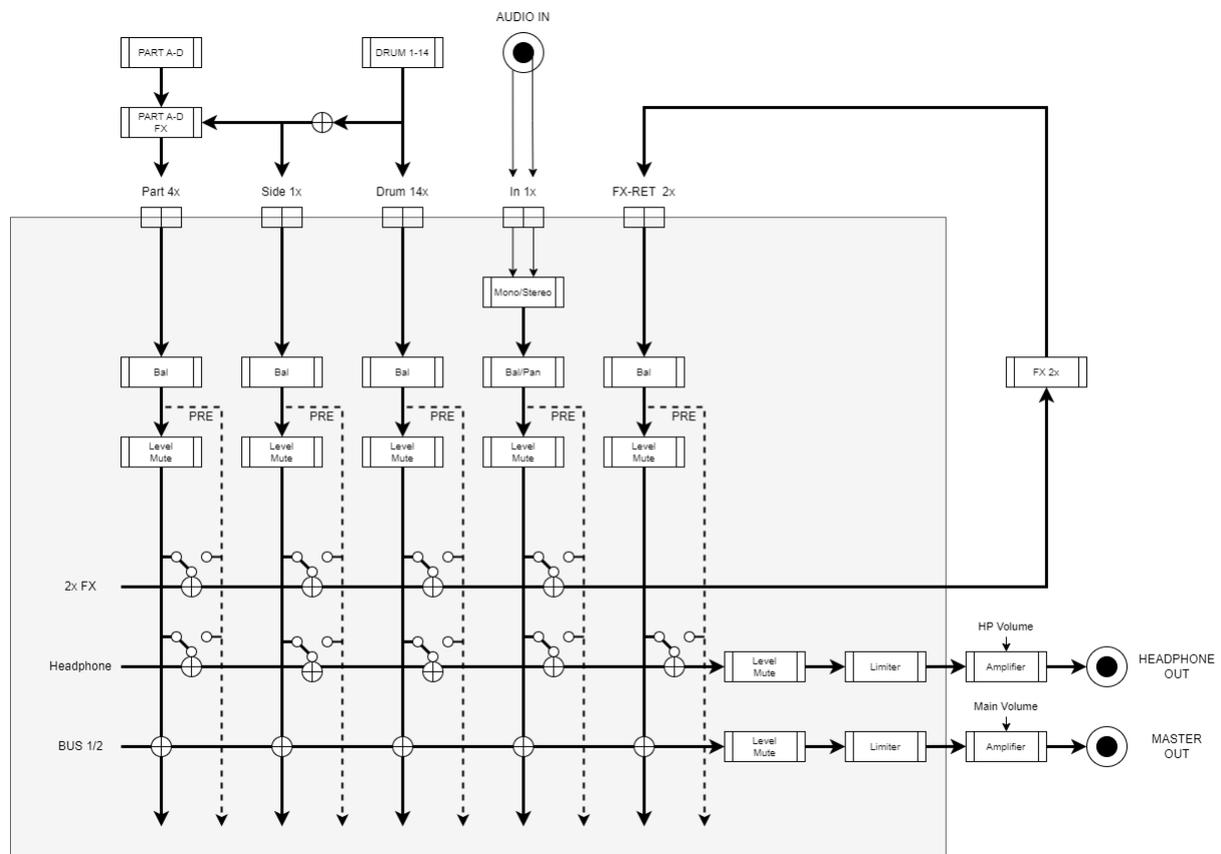


PAGE	CHANNEL	GROUP CONTROL	CHANNEL TYPE	REMARKS
PARTS	Part-A		Input Stereo Channel	
	Part-B		Input Stereo Channel	
	Part-C		Input Stereo Channel	
	Part-D		Input Stereo Channel	
DRUM KIT	Drum Grp		Group Control	Controls all Drum Instruments
	Side Chain		Input Stereo Channel	Sum of all Instruments sent to Sidechain
DRUM 1	KICK	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	SNARE 1	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	SNARE 2	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	CLHAT	Drum Grp	Input Stereo Channel	
DRUM 2	OPHAT	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	RIDE	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	CRASH	Drum Grp	Input Stereo Channel	
DRUM 3	TOM1	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	TOM2	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	TOM 3	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	PRC 1	Drum Grp	Input Stereo Channel	
DRUM 4	PRC 2	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	PRC3	Drum Grp	Input Stereo Channel	
INP-FX	MISC	Drum Grp	Input Stereo Channel	
	INPUT 1/2		Split Input Stereo Channel	

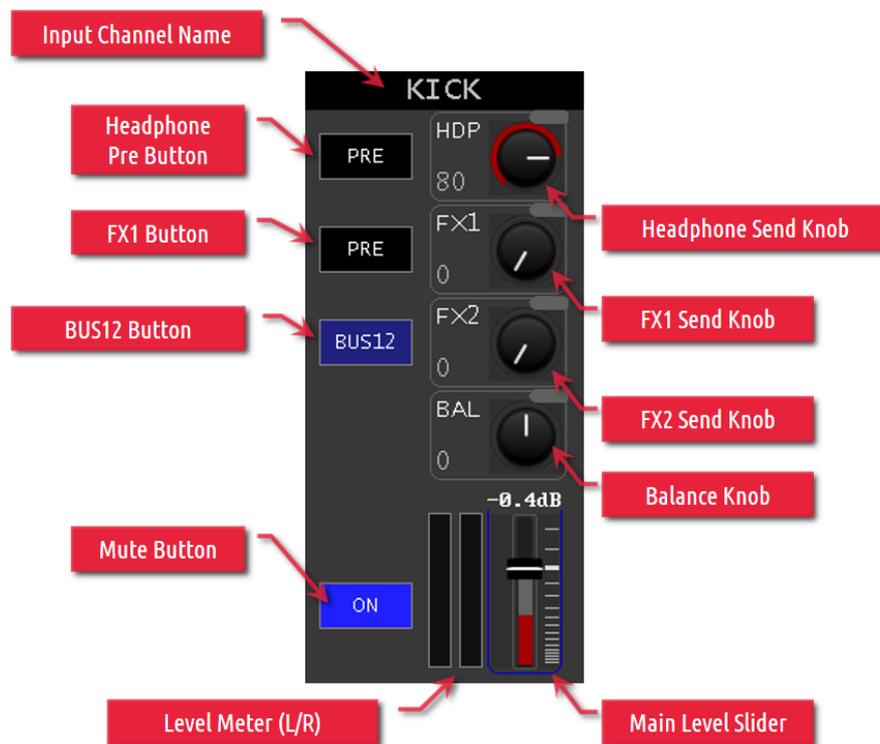
MASTER	FX1-RET	Input Stereo Channel	Return of the FX1 Output
	FX2-RET	Input Stereo Channel	Return of the FX2 Output
	OUT 1/2	Split Output Stereo Channel	Master Output
	HEADPH	Output Stereo Channel	Headphone Output

Schema

Die folgende Abbildung gibt einen Überblick über die Signalwege des Mischers. Die Eingangskanäle des Mischers kommen von oben und werden auf die Busse auf der rechten Seite gemischt, was zu den Ausgangskanälen des Mischers führt.



Input Stereo Channel



Jeder Mixer-Stereokanal ermöglicht die gemeinsame Einstellung des linken und rechten Stereomixes durch eine Reihe von Reglern.

Input Channel Name

Der Name des Eingangskanals gibt an, woher das Signal kommt, das mit diesem Kanal gemischt wird. Wenn Sie auf den Namen drücken, wird die am besten geeignete Seite (falls vorhanden) für diesen zu konfigurierenden Eingang geöffnet.

Main Level Schieberegler

Der Main Level Schieberegler ermöglicht die Verstärkung oder Abschwächung des eingehenden Signals im Bereich von **-unendlich dB** bis **+6dB**. Um die Bedienung zu erleichtern, ist der Schieberegler nicht-linear skaliert. Die Markierungen neben dem Schieberegler haben einen Abstand von **3 dB**.

Der angezeigte Wert oben auf dem Regler stellt die aktuelle Einstellung des Schiebereglers dar. Wenn ein Group Control auf diesem Kanal aktiv ist, zeigt die rote Pegelanzeige die endgültige Lautstärke an, nachdem die Verstärkung des Group Controllers angewendet wurde.

Beispiel: Wenn Sie den Kanal-Schieberegler auf **-0,4 dB** stellen (wie in der Abbildung gezeigt) und die Gruppenverstärkung auf **-10,0 dB**, ergibt sich eine Gesamtverstärkung von **-10,4 dB**, wenn Sie das Signal an **Bus 12** senden.

Headphone PRE

Der Headphone PRE Button bestimmt, ob das an den Headphone Bus gesendete Signal vor (On) oder nach (Off) dem Main Level Verstärker abgegriffen wird. Ist er ausgeschaltet, ändert sich der Pegel des Headphone-Signals zusammen mit dem Main Level-Regler.

FX1 PRE

Der FX1 PRE Button bestimmt, ob das an den FX1 Bus gesendete Signal vor (On) oder nach (Off) dem Main Level Verstärker abgegriffen wird. Ist er ausgeschaltet, ändert das FX1-Signal seinen Pegel zusammen mit dem Main Level-Regler.

Headphone Send Knopf

Der Headphone Send-Regler bestimmt den Level des Signals, das auf den Headphone-Bus gesendet wird. Bei einem Level von 0% wird das Signal nicht an den Bus gesendet, bei einem Level von 100% wird das gesamte Signal an den Headphone Bus gesendet.

FX1/FX2 Send Knopf

Der FX1/FX2 Send-Regler bestimmt den Level des Signals, das auf den entsprechenden FX-Bus gesendet wird. Ein Level von 0% sendet das Signal nicht auf den Bus, ein Level von 100% sendet das gesamte Signal auf den Bus.

Balance Knopf

Der Balance Knopf bestimmt das Signalverhältnis zwischen dem linken und dem rechten Kanal aus, bevor es an einen der Busse gesendet wird. Eine Änderung der Balance wirkt sich daher auf das Signal auf allen Bussen aus.

Mute Button

Mit dem Mute Button können Sie das Signal, das an die Busse gesendet wird, deaktivieren.



Eingang stumm geschaltet (Deaktiviert)



Eingang nicht stumm geschaltet (Aktiviert)

BUS 1/2 Button

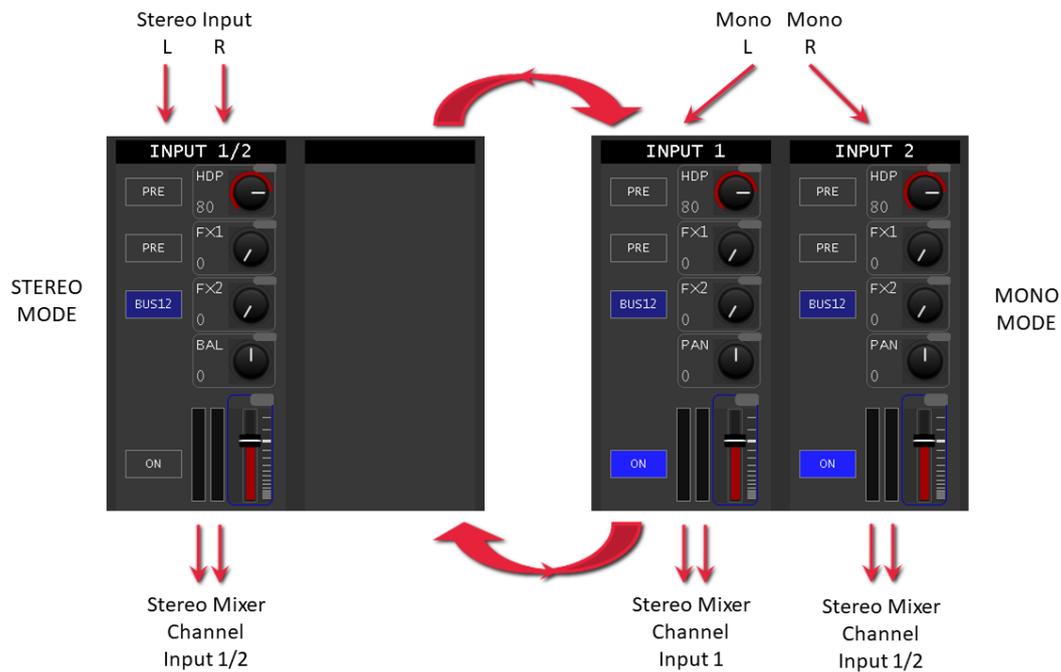
Der Bus 1/2 Button legt fest, ob der aktuelle Kanal an den Bus 1/2 (Ihren Hauptausgangsbuss des Vibes MD850) gesendet wird

Level Meter

Die Level-Anzeige zeigt den aktuellen und den maximalen Audiopegel des linken und rechten Kanals an.

Split Input Stereo Channel

Split Input Stereo Channels können entweder als ein Stereo Input (STEREO MODE) oder als zwei unabhängige Mono Inputs (MONO MODE) behandelt werden. Schalten Sie zwischen den beiden verschiedenen Modi um, indem Sie den Kanalnamen drücken.



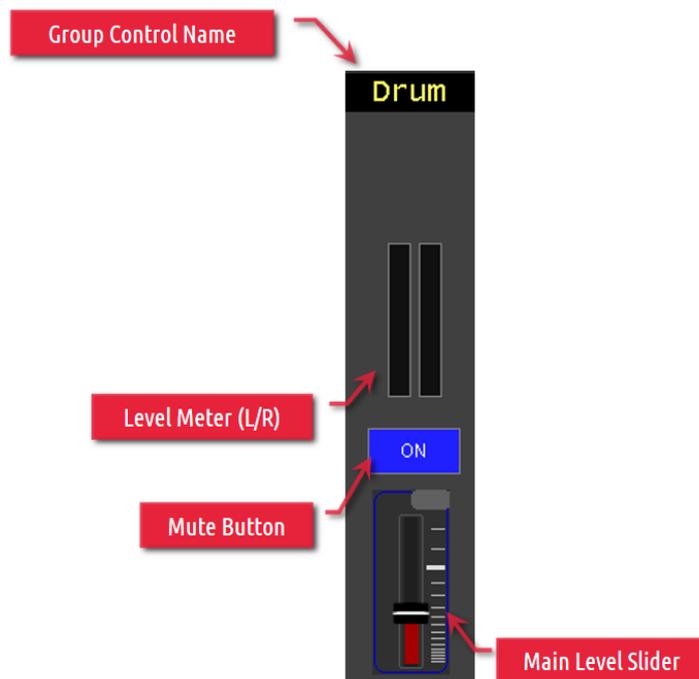
Der **Stereo-Modus** behandelt das Eingangssignal als Stereosignal und ermöglicht die Konfiguration wie ein Standard Input Stereo Channel.

Im **Mono-Modus** können Sie alle Parameter für jeden Kanal einzeln konfigurieren. Mit dem Pan-Drehregler können Sie das Stereopanorama für die beiden Stereo Ausgänge einzeln festlegen, bevor sie als Stereosignal an die Mixer-Busse gesendet werden. So können Sie den Stereo-Audioeingang beispielsweise als zwei getrennte Mono-Audioeingänge verwenden.

Group Control

Ein Gruppenregler ermöglicht die zusätzliche Abschwächung oder Verstärkung mehrerer Eingangskanäle mit einem Regler.

Derzeit ist die einzige Group Control für die Drum Inputs verfügbar. Damit können Sie die Lautstärke aller Drum-Instrumente gemeinsam regeln.



Level Meter

Die Pegelanzeige zeigt den aktuellen und den Spitzenpegel der Summe aller Stereo-Eingangskanäle dieser Gruppe (linker und rechter Kanal) an.

Mute Button

Mit dem Mute Button können Sie alle Input Stereo Channels dieser Gruppe deaktivieren.

- ON Gruppe Mute (Deaktiviert)
- ON Gruppe nicht stummgeschaltet (Aktiviert)

Main Level Schieberegler

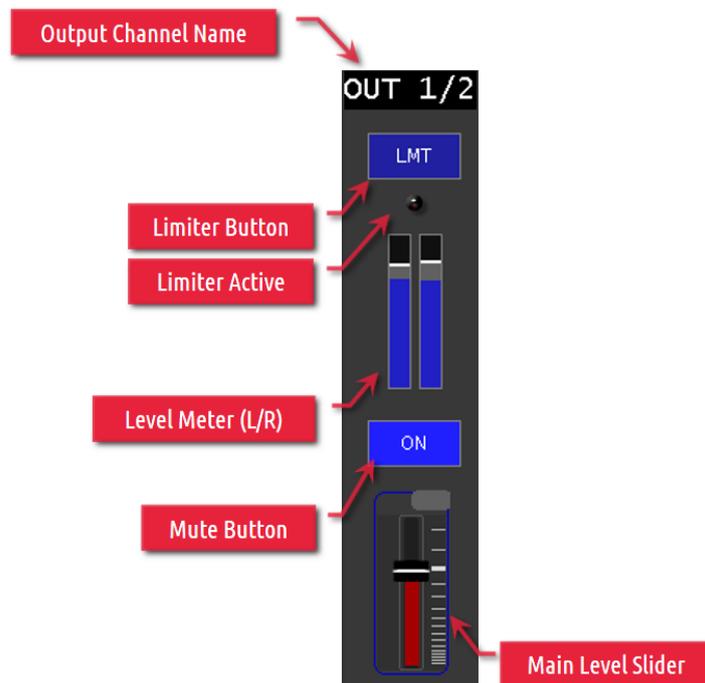
Der Main Level Schieberegler ermöglicht die Verstärkung oder Abschwächung aller Input Stereo Channels seiner Gruppe im Bereich von - unendlich dB bis +6dB. Um die Bedienung zu erleichtern, ist der Schieberegler nicht-linear skaliert. Die Anzeigen neben dem Schieberegler haben einen Abstand von 3 dB.

Der angezeigte Wert oben auf dem Regler stellt die aktuelle Einstellung des Schiebereglers dar.

Beispiel: Wenn Sie den Main Level-Schieberegler der Drum Group Control auf -11 dB stellen (wie in der Abbildung gezeigt), werden alle Drum-Instrumente um 11 dB abgeschwächt. Die Abschwächung

wird auf jedem Input Stereo Channel dadurch sichtbar, dass der rote Level 11dB unter dem Main Level Slider liegt. (siehe *Input Stereo Channel*)

Output Stereo Channel



Jeder Mixer Output Stereo Channel erlaubt die Einstellung des Output Levels und die Konfiguration eines Limiters für das Ausgangssignal.

Output Channel Name:

Der Name des Ausgangskanals gibt an, wo das Signal ausgegeben wird.

Main Level Schieberegler

Der Main Level Schieberegler ermöglicht die Verstärkung oder Abschwächung des Ausgangssignals im Bereich von - unendlich dB bis +6dB. Um die Bedienung zu erleichtern, ist der Schieberegler nicht-linear skaliert. Die Markierungen neben dem Schieberegler haben einen Abstand von 3 dB.

Bei einer Änderung wird die aktuelle Verstärkung einige Sekunden lang oberhalb des Schiebereglers angezeigt.

Mute Button

Mit dem Mute Button können Sie den Signalausgang deaktivieren.

- ON Ausgang stumm geschaltet (deaktiviert)
- ON Ausgang nicht stumm geschaltet (aktiviert)

Level Meter

Die Level-Anzeige zeigt den aktuellen und den maximalen Audiopegel des linken und rechten Kanals an.

Begrenzer Button

Aktiviert und deaktiviert die Limiter Funktionalität. Wenn der Limiter aktiviert ist, beginnt die Kompression bei 0 dB und komprimiert das Signal bis zu einem Maximum von +6 dB. Wenn der Limiter deaktiviert ist, wird das Signal bei +6 dB abgeschnitten.

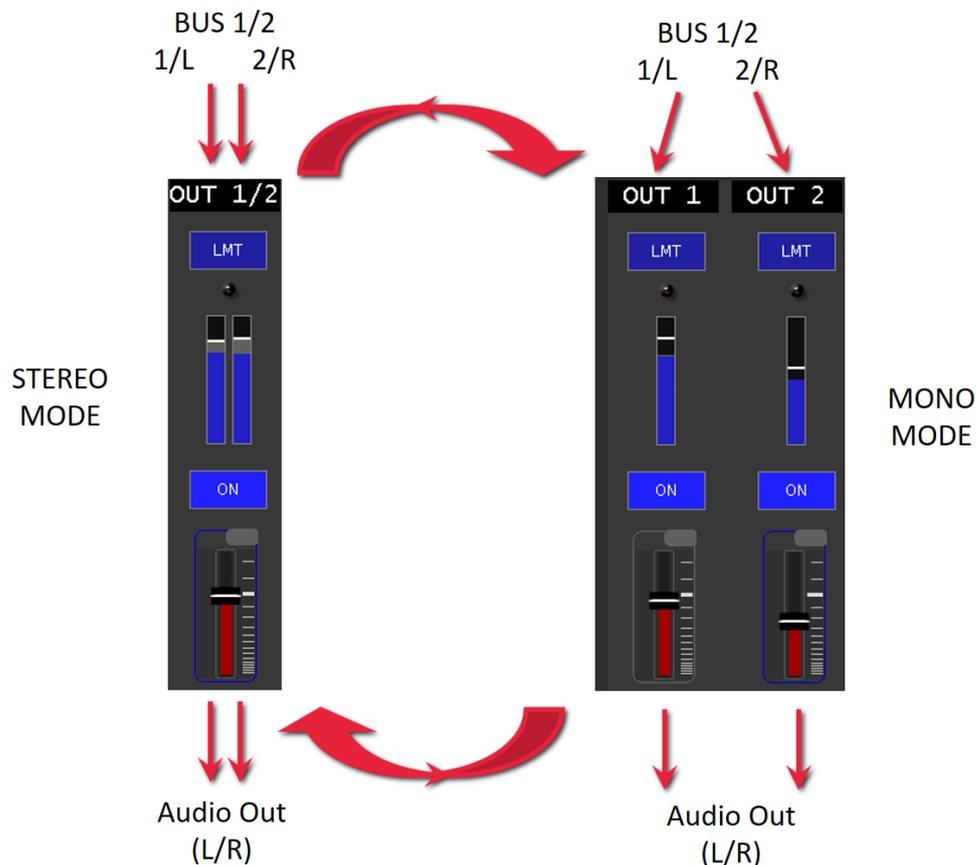
Begrenzer/Begrenzung Aktiv

Signalisiert, ob das Signal gerade begrenzt oder abgeschnitten ist

-  Keine Begrenzung oder Beschneidung aktiv
-  das Signal wird durch den Limiter komprimiert
-  das Signal wird abgeschnitten

Split Output Stereo Channel

Split Output Stereo Channels ermöglichen es, den Ausgang als einen Stereo Output (STEREO MODE) oder zwei unabhängige Mono Outputs (MONO MODE) zu behandeln. Schalten Sie zwischen den beiden verschiedenen Modi um, indem Sie den Kanalnamen drücken.



Der Stereomodus behandelt das Ausgangssignal als Stereosignal und ermöglicht die Konfiguration des Limiters, des Levels und der Mute-Funktion für das gesamte Stereopaar.

Im Mono-Modus lassen sich alle Parameter für jeden Kanal einzeln konfigurieren. Dies ermöglicht z.B. die Nutzung des Bus 1/2 für zwei verschiedene Drum-Instrumente.

FX 1,2 Effektkanal

Zusätzlich zu den Mischfunktionen verfügt der Mixer über zwei integrierte Effect Stacks (FX1, FX2).

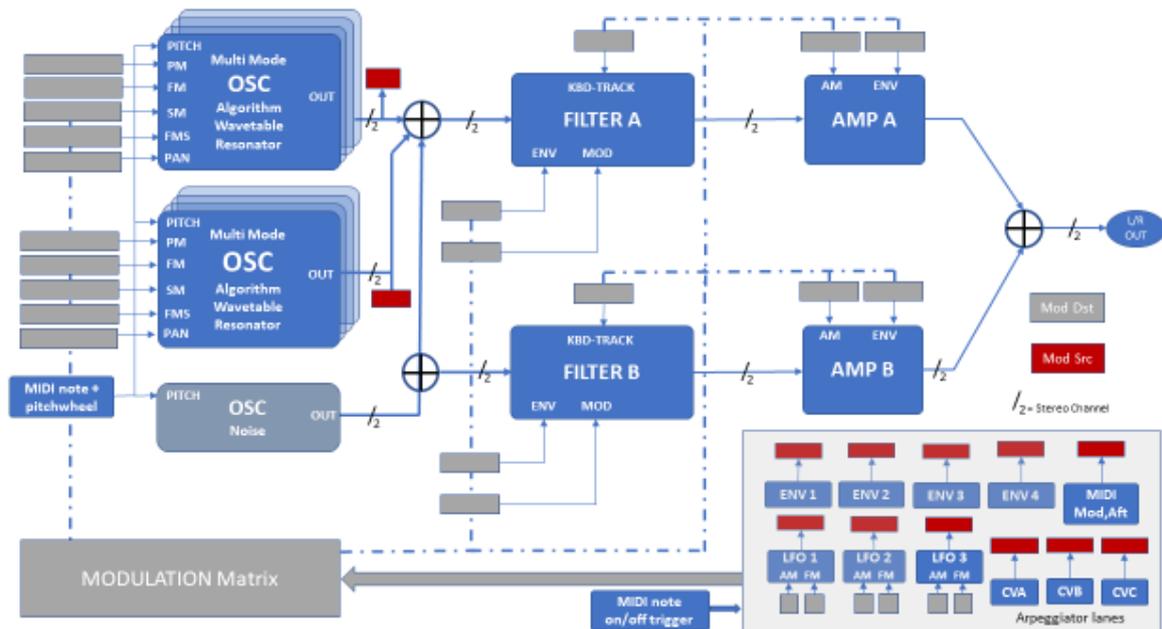
Diese beiden Kanäle erhalten ihre Eingänge vom FX1, FX2 Bus und speisen ihre Ausgänge wieder in den Mixer ein. Jeder Input Stereo Channel kann an diese Busse senden - siehe FX1/FX2 Send-Regler in *Input Stereo Channel*.

So lassen sich zum Beispiel Effekte auch auf Drum-Instrumente oder den Audio-In-Kanal anwenden.

Da FX1 und FX2 ihre Ausgänge nicht an ihre eigenen Busse senden können, haben sie auch keine FX Send-Regler.

Um den Effect Stack zu konfigurieren, tippen Sie auf den Effektnamen des entsprechenden Eingangskanals.

Struktur der Voice



Die Voice (Synthesizer-Stimme) mit ihren Sektionen (in den Analog World-Modulen) ist für die Klangerzeugung im Vibes MD850 verantwortlich.

Der Klangcharakter wird weitgehend durch diese Abschnitte, ihre Fähigkeiten, Struktur und Modulationsquellen und -ziele bestimmt. Der Audiopfad ist fest und vollständig in stereo. Dieser Stereopfad verleiht dem Vibes MD850 seine lebendige räumliche Klangtextur.

Erweiterte Funktionen

Die Struktur der Voices kann als eine übliche subtraktive analoge Synthesizer-Struktur beschrieben werden. Darüber hinaus gibt es einige (teilweise digitale) Komponenten, die die Funktionalität erweitern.

Zum einen gibt es zwei parallele Filterwege mit Filter + Verstärker. Diese werden durch den Mixer gespeist. Über den Mixer lässt sich auch selektiv bestimmen, durch welchen der beiden Filterwege die Oszillatoren 1, 2 und Noise gespeist werden sollen. Gerade bei den Möglichkeiten der Wavetable- oder Algorithmus-Oszillatoren kann das Sound-Design durch den Einsatz dieser Oszillatoren in Verbindung mit den Multimode-Filtern schon sehr komplex sein.

Auf der anderen Seite gibt es eine Vielzahl von Modulationsquellen. Zusammen mit den beiden Filterwegen und den umfangreichen Modulationsmöglichkeiten der Oszillatoren ermöglichen diese die größtmögliche Bewegung (Motion) im Sound.

Voice- Abschaltung

Das Vibes MD850 hat eine Gesamtpolyphonie von 24 Stereo-Voices (Synthesizer-Voices). Für den unwahrscheinlichen Fall, dass sehr komplexe Sounds über ein Preset geladen werden und die Anforderung an die Rechenleistung zu hoch ist, schaltet das Vibes MD850 die Stereostimmen automatisch ab. Dies macht einerseits sehr komplexe Presets möglich, führt aber andererseits zu einem Verlust von Stimmen.

Dieses Verfahren ermöglicht eine stabile Signalverarbeitung.



INFO

Durch das Laden eines neuen Presets werden alle Voices wieder aktiviert.
(Unter der Voraussetzung, dass genügend Rechenleistung zur Verfügung steht, werden alle Stimmen wieder verwendet)

PART A (B, C, D)

Diese Seite ermöglicht das Laden und Speichern des Presets und seiner Varianten für den aktuell ausgewählten Part.

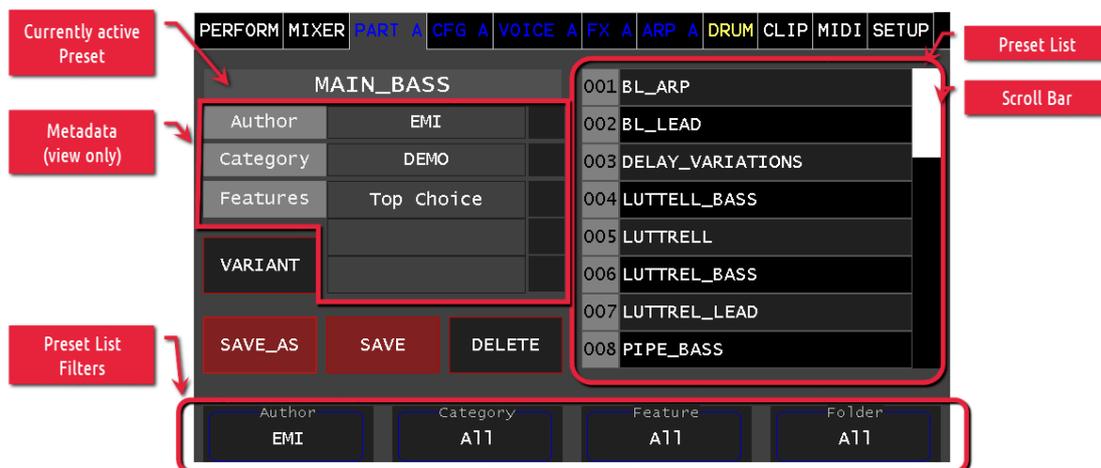
Laden eines Presets

Die Preset-Liste zeigt alle verfügbaren Presets in alphabetischer Reihenfolge an. Die Liste kann nach 4 verschiedenen Filterkriterien gefiltert werden (siehe *Presets filtern*).

Um ein bestimmtes Preset zu laden, verwenden Sie zunächst das Selection Wheel zur Auswahl des Presets in der Preset-Liste. Die Metadaten (Autor, Kategorie, Funktionen) des ausgewählten Presets werden im Metadaten Bereich angezeigt.

Drücken Sie anschließend das Selection Wheel, um das Preset zu laden. Es erscheint ein Pop-up-Fenster, das den Ladevorgang anzeigt, und das Preset wird anschließend als aktuelles Preset angezeigt.

Wenn Sie das Selection Wheel eine gewisse Zeit lang nicht drehen, kehrt die Liste zum aktuell geladenen Preset zurück.



Laden des Default-Presets (INIT)

Um das default Preset (manchmal auch INIT Preset genannt) zu laden, vergewissern Sie sich, dass alle Filter auf **All** eingestellt sind. Das **<default>** Preset wird am Anfang der Liste angezeigt. Fahren Sie fort und laden Sie es wie jedes andere Preset.



Wenn Sie den Filter des Ordners auf **Templates** setzen, erhalten Sie eine Auswahl an Templates mit einigen vordefinierten Parametern / Modulationsmatrix-Einträgen für die gängigsten Arten von Sounds.

Filter Presets

Die vier Encoder ermöglichen es, die Preset-Liste nach 4 verschiedenen Filterkriterien zu filtern.

- **Author** ermöglicht es, die Preset-Liste so zu filtern, dass nur Presets angezeigt werden, die von diesem Autor erstellt wurden.
- **Category** ermöglicht das Filtern der Preset-Liste, um nur Presets anzuzeigen, die einer bestimmten Kategorie zugeordnet sind
- **Feature** ermöglicht das Filtern der Preset-Liste, um nur Presets anzuzeigen, die das ausgewählte Feature in einem ihrer drei Feature-Felder definiert haben
- **Filter** ermöglicht das Filtern der Preset-Liste nach dem Presets-Ordner im Dateisystem des Vibes MD850

Wenn Sie mehrere Filter auswählen, muss ein Preset allen Filtern entsprechen, um in der Preset-Liste angezeigt zu werden. Der Filterwert **All** deaktiviert die Filterung nach den entsprechenden Kriterien. Wenn Sie alle Filter auf **All** setzen, werden alle Filter deaktiviert.

Speichern eines Presets

Um ein aktuell geladenes (und möglicherweise geändertes) Preset zu speichern, müssen Sie die Metadatenfelder entsprechend Ihren Anforderungen bearbeiten. (siehe *Bearbeiten eines Presets* für weitere Details)

Wählen Sie zwischen den folgenden Optionen, je nachdem, ob Sie Änderungen an einem bestehenden Preset speichern möchten oder ob Sie die Kopie eines Presets unter einem neuen Namen speichern möchten:

SAVE

Speichert das aktuelle Preset (seine Parameter, Ressourcen und Metadaten), ohne seinen Namen zu ändern. Das ursprüngliche Preset wird überschrieben.

SAVE_AS

Speichert eine Kopie des aktuellen Presets (seine Parameter, Ressourcen und Metadaten) unter einem neuen Namen. Nach dem Drücken des Buttons fragt ein On Screen Keyboard nach dem neuen Preset-Namen. (Ein Abbruch des On Screen Keyboards bricht das Speichern des Presets ab)

Vom Benutzer gespeicherte Presets werden automatisch im Ordner **USER** im Vibes MD850-Dateisystem gespeichert. (siehe *Presets verwalten* für weitere Informationen)

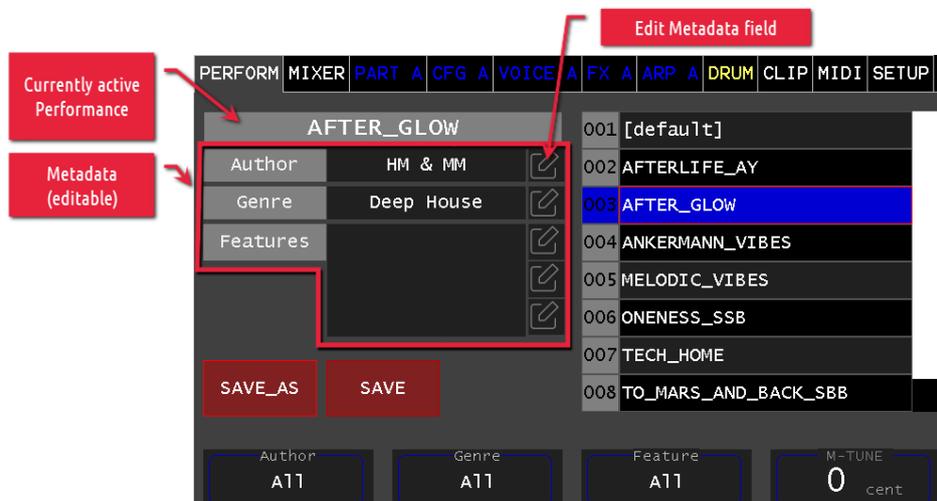
Beim Speichern eines Presets werden die folgenden Daten in einer Preset-Datei gespeichert:

- Alle Part-spezifischen Voice-Einstellungen (z. B. Parameter von Oszillatoren, Filtern usw.)
- Ausgewählte Wavetables werden in die Preset-Datei eingebettet
- Ausgewählte Noise/Multi-Samples werden in die Preset-Datei eingebettet
- Alle part-spezifischen Effekteinstellungen (z.B. ausgewählte Effekte, Parameter der Effekte)
- Arpeggiator-Einstellungen

Bearbeiten eines Presets

Um die Metadaten eines Presets zu bearbeiten, müssen Sie das Preset zunächst laden (siehe *Laden eines Presets*). Die aktuellen Werte für die verschiedenen Metadatenfelder werden als bearbeitbar

angezeigt (dunkle Hintergrundfarbe). Das Bearbeitungssymbol neben jedem Wert gibt Ihnen die Möglichkeit, ihn über die Bildschirmtastatur zu ändern.



Nachdem Sie die Metadaten bearbeitet haben, müssen Sie das Preset speichern, damit die Änderungen erhalten bleiben (siehe *Speichern eines Presets*). Beachten Sie, dass dabei auch andere Änderungen am Sound (Parameter usw.) gespeichert werden, die Sie zwischen dem Laden und Speichern des Presets vorgenommen haben.

Löschen eines Presets

Um ein Preset zu löschen, müssen Sie das Preset zuerst laden (siehe *Laden eines Presets*). Berühren Sie den Delete Button und bestätigen Sie den Löschvorgang durch Drücken der ENTER-Taste auf dem Bedienfeld. Das Preset wird aus dem Dateisystem Ihres Vibes MD850 gelöscht.

Das Preset bleibt geladen, auch wenn es bereits aus dem Dateisystem gelöscht wurde (Sie können es dennoch erneut speichern, um es wiederherzustellen). Sobald Sie ein neues Preset laden, kann das Preset nicht wiederhergestellt werden.

Verwalten von Presets

Die Presets werden in das Dateisystem des Vibes MD850 geladen und gespeichert. Sie können Ihre Presets mit verschiedenen Methoden verwalten (importieren, exportieren, verschieben usw.). Siehe Kapitel *Exportieren / Importieren* für weitere Einzelheiten.

Varianten

Mit Varianten können Sie schnell bis zu 8 Varianten aller Sound-Parameter Ihres Vibes MD850 speichern und laden. Wenn Sie neue Sounds ausprobieren oder Variationen Ihrer bestehenden Sounds entwickeln, ist es hilfreich, diese Variationen schnell zu speichern.

Varianten speichern nur die Parameter des aktuellen Parts. Alle Varianten verwenden die gleichen Wavetables und Noise / Multisamples, die im Preset selbst gespeichert sind.

Verwenden Sie den Variant Button, um die Variant-Seite zu öffnen.



Eine Variante hinzufügen

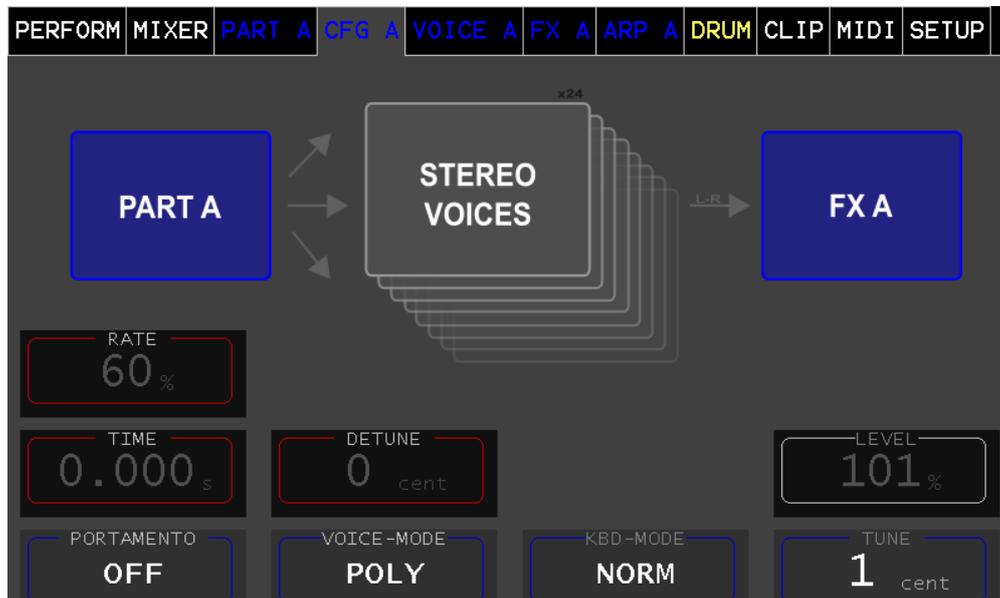
Öffnen Sie die Variant Page und berühren Sie zunächst den **Add** Button, um Ihre aktuellen Parameter als neue Variante hinzuzufügen. Tippen Sie auf den Variant Slot, den Sie zum Speichern der Parameter verwenden möchten.

Eine Variante entfernen

Berühren Sie zuerst den **Del** Button und wählen Sie die Variante aus, die Sie entfernen möchten.

CFG A (B, C, D)

Auf der CFG-Seite können Sie verschiedene Parameter für den gerade aktiven Part einstellen.



PORTAMENTO

Dieser Parameter bestimmt den Modus des Portamentos (Gleiten der Tonhöhe zwischen zwei aufeinanderfolgenden gespielten Noten)

- **OFF** die Tonhöhe ändert sich sofort
- **TIME** die Tonhöhenänderung in konstanter Zeit (sec) von der alten zur neuen Tonhöhe (unabhängig von der Tonhöhendifferenz)
- **RATE** die Tonhöhe ändert sich mit einer konstanten Rate (%) von der alten zur neuen Tonhöhe

TIME

Im Portamento-Modus TIME bestimmt dieser Parameter die Dauer der Erhöhung/ Verringerung auf die neue Tonhöhe

RATE

Im Portamento-Modus RATE bestimmt dieser Parameter die konstante Rate, mit der die Tonhöhe der neuen Note erhöht/verringert wird.

VOICE-MODE

Der Parameter VOICE-MODE legt fest, wie die Voice-Zuweisung erfolgen soll.

- **MONO**: monophon, es wird immer die gleiche Voice zugewiesen und emuliert das Verhalten eines monophonen Synthesizers. Zu jedem Zeitpunkt kann nur eine Note gespielt werden.
- **POLY**: polyphon, bis zu 24 Voices werden verwendet, um mehrere Noten parallel zu spielen

- **UNI2, 3, 4:** Unisono, bis zu 24 Voices werden verwendet, um jede Stimme 2, 3 oder 4 Mal zu spielen, verstimmt durch den Detune-Parameter (UNI2 verwendet 2 Voices pro Note, usw.)

DETUNE

Mit dem Parameter **DETUNE** kann eine Verstimmung der zugeordneten Stimmen in Cent [+/-100] vorgenommen werden (UNI2,3,4). Der Cent-Wert wird je nach Anzahl der zugewiesenen Stimmen geteilt.

KBD-MODE

Der Parameter KBD-MODE ermöglicht die Einstellung des Artikulationsverhaltens im MONO Voice Modus

- **NORM:** Die EGs (Hüllkurvengeneratoren) werden bei jedem Tastendruck ausgelöst, unabhängig davon, ob legato oder staccato gespielt wird.
- **LEGATO:** Wenn Legato gespielt wird, wird nur die Tonhöhe übernommen. Die EGs werden nicht ausgelöst. Bei Staccato werden die EGs bei jeder gespielten Taste ausgelöst.
- **GLIDE_LEGATO:** Nur bei einem Legato-Spielmodus findet der GLIDE statt. Die EGs werden wie im LEGATO-Modus getriggert

LEVEL

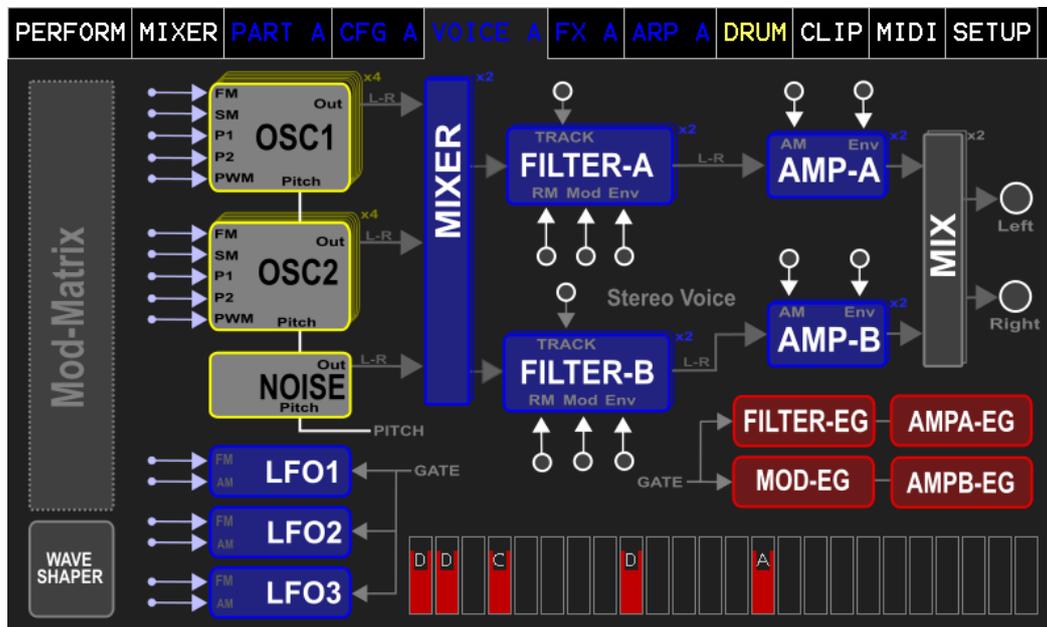
Der LEVEL-Parameter (0-200%) ermöglicht eine allgemeine Lautstärkeanpassung für den Part. Damit lassen sich die Lautstärkepegel für ein Preset normalisieren.

TUNE

Mit dem TUNE-Parameter kann die Tonhöhe des entsprechenden Parts in Cents [+/-100] im Verhältnis zur normalen Tonhöhe angepasst werden.

VOICE A (B, C, D)

Dieser farbige Hauptmenü-Reiter stellt die VOICE-Ansicht dar und dient der Navigation zu den einzelnen Bereichen. Durch Berühren des entsprechenden Bereichs (Moduls) gelangen Sie zu dessen Benutzeroberfläche. Mit [x] oder am Panel mit **ESC** kehren Sie zur VOICE-Ansicht zurück.

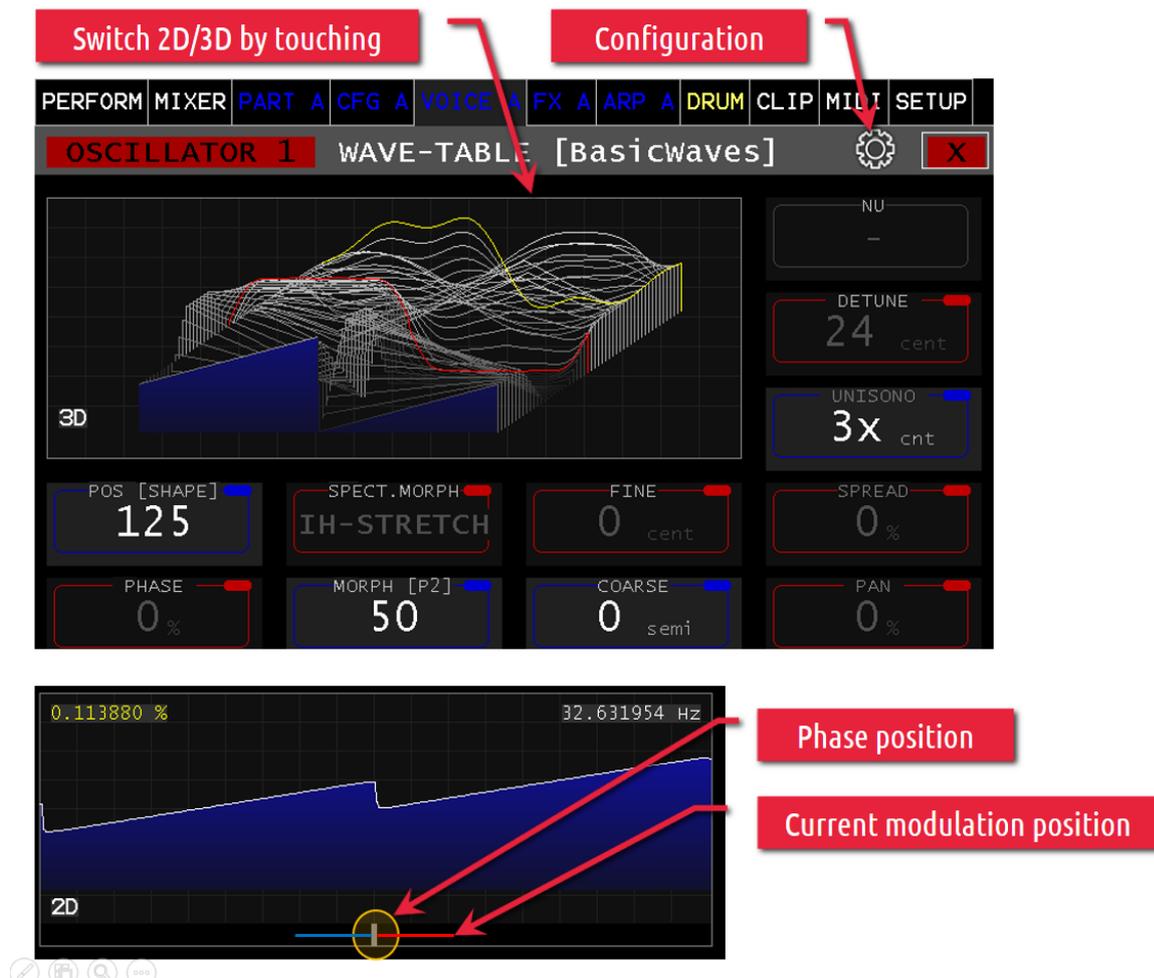


Außerdem wird die Voice-Zuweisung angezeigt. Die Balkenhöhe ist proportional zum Velocity-Wert. Durch die Kennung A, B, C, D wird der entsprechende PART angezeigt, durch den diese Voice angefordert wurde. Ist der Bezeichner ein (x), so ist diese Voice deaktiviert.

OSCILLATOR Wavetable-Modus

Im Wavetable-Modus verwendet der Oscillator Wavetables, um den Sound zu erzeugen. Wavetables speichern eine Reihe verschiedener Frames, durch die gescrollt werden kann. Zusammen mit den Unisono-Stereo-Verzerrungs- und Spektral-Morphing-Effekten können Sie Bewegung und Fülle in Ihren Sound bringen.

Die Oscillatoren OSC1 und OSC2 können durch Drücken von Encoder 1 in diesen Modus geschaltet werden.



Wie in der Abbildung dargestellt, kann zwischen der 2D/3D-Ansicht gewechselt werden. In der 2D-Ansicht werden auch die Phasenlage und die aktuelle Modulationslage (Modulation) angezeigt.

Wavetable-Auswahl

Um eine Wavetable auszuwählen, drehen Sie das Selection Wheel und wählen Sie im erscheinenden Popup die gewünschte Wavetable aus. Bestätigen Sie mit einem Druck auf das Selection Wheel, um die ausgewählte Wavetable zu laden.



Wenn Wavetables mit weniger als 256 Frames geladen werden, werden sie automatisch auf 256 Frames erweitert (lineare Interpolation der Zwischenwerte)



Um Ihre eigenen Wavetables in den Vibes MD850 zu importieren, lesen Sie den Abschnitt *Exportieren / Importieren*.

POS [SHAPE]

Position (Frame) in der Wavetable von 0 bis 256.

PHASE

Phasenlage 0-100%

SPECT.MORPH

Dieser Parameter wählt den spektralen Morphing-Algorithmus aus, der zur Veränderung des Frequenzspektrums der Wavetable verwendet wird. Der vom Algorithmus abhängige Parameter MORPH [P2] bestimmt den Level der Veränderung. Zusammen können diese beiden Parameter überraschende und interessante Texturen im Sound erzeugen.

- **H-SHIFT:** Verschiebt das gesamte Frequenzspektrum der Wavetable mit Ausnahme der Grundfrequenz in höhere Tonlagen.
- **IH STRETCH:** Dehnt (zieht die einzelnen Frequenzen auseinander oder schiebt sie zusammen) das Frequenzspektrum der Wavetable.
- **SMEAR:** Die einzelnen Frequenzen des Spektrums verschmelzen oder verschwimmen ineinander.
- **LOW-PASS:** Tiefpassfilterung des Frequenzspektrums.
- **HP-PASS:** Hochpassfilterung des Frequenzspektrums.

MORPH [P2]

Je nach eingestelltem MORPH-Algorithmus wird die Tiefe (H-SHIFT, IH-STRETCH, SMEAR) oder der Typ (LOW-PASS, HIGH-PASS) geändert.

FINE

Feineinstellung der Grundtonhöhe des Oscillators in +/-50 Cent.

COARSE

Einstellung der Grundtonhöhe in Halbtonschritten +/-24 Halbtöne.

DETUNE

Dieser Parameter verstimmt die anderen Oszillatoren im UNISON-Modus zueinander in Cents. (0-

200%) ist der Gesamtverstimmungswert und wird entsprechend der Anzahl der Unisono-Oszillatoren aufgeteilt.

UNISONO

Der Unisono-Modus ermöglicht die Verwendung mehrerer Oszillatoren mit leicht unterschiedlicher Verstimmung (Detune), um Ihren Sound zu bereichern. Die Werte 2x, 3x und 4x stehen für die Anzahl der verwendeten Oszillatoren (1x steht für den normalen Sound, der mit nur einem Oszillator erzeugt wird). Die negativen Werte -2x, -3x und -4x stehen ebenfalls für die Anzahl der verwendeten Oszillatoren, jedoch mit dem Unterschied, dass jeder zweite Oszillator um eine Oktave nach unten verschoben wird (-1x steht wiederum für den Sound, der mit nur einem Oszillator erzeugt wird).

Alle diese zusätzlichen Unisono-Oszillatoren sind vollständig Teil des Wavetable-Oszillators und verwenden keine zusätzlichen Voices.

SPREAD

Stellt die Stereobreite des Oscillator-Ausgangssignals ein, wenn Unisono aktiv ist. Bei 0 % sind die Unisono-Oszillatoren vollständig zentriert, beim Erhöhen werden die Oszillatoren im Stereofeld gespreizt.

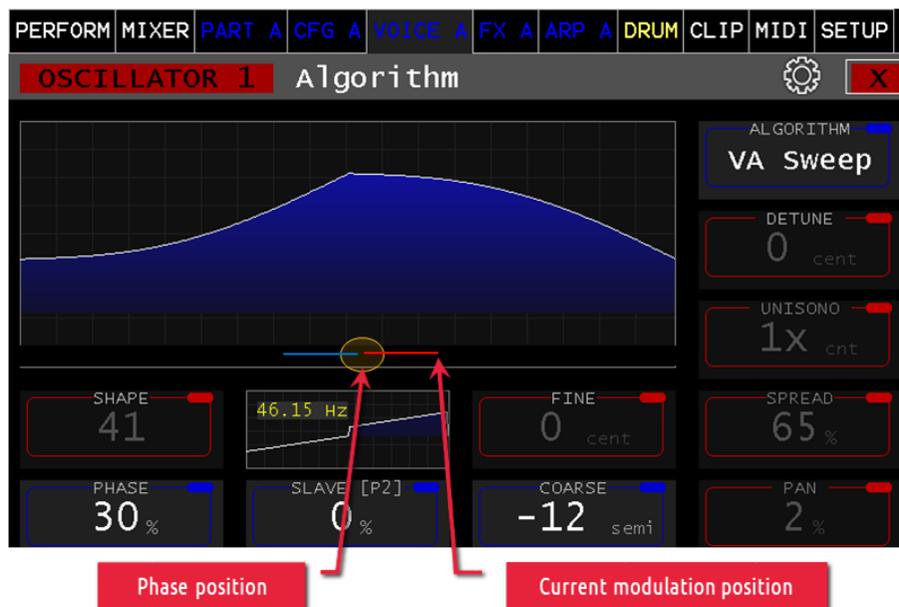
PAN

Ändert das Stereopanorama des Oscillator-Ausgangssignals +/-100% rechts/links.

OSCILLATOR Algorithmus-Modus

Der Algorithmus-Modus folgt dem typischen virtuell-analogem Ansatz, jedoch mit der Möglichkeit, nicht nur die klassischen Wellenformen (SAW, PULSE, TRI etc.) zu erzeugen, sondern auch Wellenformen mit großer Variabilität mittels verschiedener Algorithmen zu erzeugen.

Die Oscillatoren OSC1 und OSC2 können durch Drücken von Encoder 1 in diesen Modus geschaltet werden.



Die Parameter **PHASE**, **FINE**, **COARS**, **DETUNE**, **UNISONO**, **SPREAD** und **PAN** sind in beiden Modi identisch. Siehe Beschreibung *OSCILLATOR Wavetable-Modus*

SHAPE [P2]

Diese beiden Parameter ändern die Wellenform in Abhängigkeit vom gewählten Algorithmus. Parameter Bereich

Form 0-256, P2 0-100%

Modulationen

Die meisten Parameter sind Ziele für die Modulation in der Modulationsmatrix. Sie können dort mit verschiedenen Quellen geschaltet werden. Ausnahmen sind die Aufzählungen wie ALGORITHM, UNISON und SPECT.-MORPH. Diese sind ausschließlich manuell einstellbar.

ALGORITHM

Mit diesem Parameter wird der Algorithmus für die Wellenformerzeugung ausgewählt.

- **Just SAW** Erzeugt eine klassische Sägezahnwellenform. SHAPE und P2 haben hier keine Funktion.
- **VA-Sweep**
Morph von: SIN->TRI (0,64), TRI->SAW (65-128), SAW->PULSE (128-192) PWM (192-256)
- **Dual PWM**
Symmetrische 2-fache Pulswelle, ändert die Breite von der Mitte SHAPE (0-256).

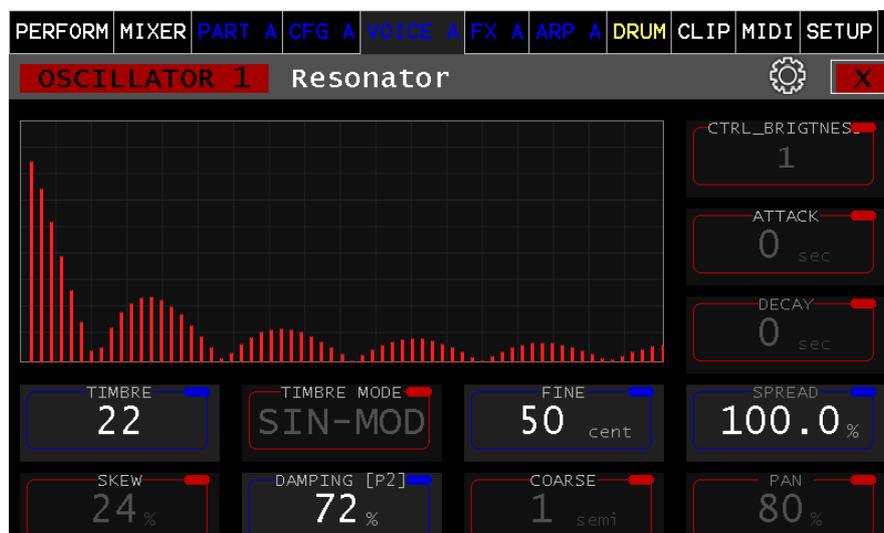
- **HSync SAW**
2-fache Sägezahnwelle, SHAPE multipliziert die Periode SHAPE (0-256) relativ zur Grundfrequenz des Oscillators.
- **PWM**
Klassische Pulsbreitenänderung 50-95% SHAPE (0-256)
- **Formant SIN**
Formant-Sinus: SHAPE (0.256) ändert die Periode des Trägersignals, P2 (0-100%) ändert die Modulationsperiode relativ zur Grundfrequenz des Oscillators
- **PD SIN**
Phasenverzerrung (PD): Exponentiale Verzerrung der Phase einer Sinuswelle, SHAPE (0-256) definiert den Grad der Verzerrung.
- **Fract PWM**
Fraktale Pulsbreitenänderung, multipliziert den PULS proportional nur in der positiven Pulsdauer, eine besondere Art der Pulsbreitenänderung.

OSCILLATOR Resonator-Modus

Der Resonator ist eine weitere alternative Betriebsart des Oscillators und ein leistungsstarkes Werkzeug zur Klangerzeugung. Er reicht von gezupften und gestrichenen Saiten bis hin zu Röhrenglocken mit einer dissonanten Obertonstruktur.

Die Oscillatoren OSC1 und OSC2 können durch Drücken von Encoder 1 in diesen Modus geschaltet werden.

Der Resonator basiert auf einer Bandpass-Filterbank mit 64 Bandpass-Filtern, die durch einen Noise-Impuls (Exciter) zur Eigenschwingung angeregt werden. Der Sound kann mit verschiedenen Timbre-Modi auf vielfältige Weise geformt werden. Das Verändern der Resonatorparameter in Echtzeit führt zu spannenden und überraschenden Ergebnissen.



Der resultierende Sound kann mit den folgenden Parametern angepasst werden:

TIMBRE-MODE

Hier wird der Algorithmus eingestellt, der die Zusammensetzung des Frequenzspektrums mit Hilfe der Parameter TIMBRE & SKEW bestimmt.

- **SIN-MOD**: Die Obertonkomponente wird durch eine Kosinuskurve überlagert, die durch den TIMBRE wesentlich verzerrt werden kann.
- **SAW-SQR**: Das Obertonverhältnis wird von einem sägezahn- zu einem rechteckwellenähnlichen Spektrum geändert.
- **SIN-SAW**: Das Obertonverhältnis wird von einer Sinuswelle zu einem sägezahnähnlichen Spektrum geändert.
- **MODULO**: es werden immer mehr Obertöne in Richtung höherer Timbre-Werte ausgeblendet

TIMBRE

Mit diesem Parameter wird die Grundstruktur des Sounds in Abhängigkeit vom oben beschriebenen TIMBRE-MODE definiert oder verändert. Wertebereich [0-256]

SKEW

Dieser Parameter ändert das Pegelverhältnis zwischen dem Grundton und den Obertönen. Die Art und Weise, in der diese Änderungen vorgenommen werden, wird auch durch den Parameter Timbre Mode

TIMBRE-MODE

Niedrigere Werte reduzieren den Level der Teiltöne stärker. Wertebereich [0-100%]

DAMPING

Mit diesem Parameter wird das Eigenresonanzverhalten der Bandpässe eingestellt. Wertebereich [0-100%]

SPREAD

Mit diesem Parameter lässt sich der Frequenzabstand der Bandpässe ändern. Bei einem Wert von 0 sind die Teiltonfrequenzen harmonisch und können mit zunehmendem Wert in disharmonisch geändert werden. Wertebereich [0-100%]. Drücken Sie Encoder 4, um zur Feinauflösung des Einstellwertes zu wechseln (normal = 1, fein = 0,1, Schritte)

BRIGHTNESS

Dieser Parameter verändert die Obertonkomponenten des Noise-Impulses; höhere Werte erhöhen die Obertonkomponente. Der Sound wird metallischer. Wertebereich [0-100]

ATTACK

Dieser Parameter ändert die Attack-Zeit des Noise-Impulses in ähnlicher Weise wie die Hüllkurvengeneratoren. Damit können Sie ein blasendes Geräusch oder den Sound einer gestrichenen Seite erzeugen.

DECAY

Dieser Parameter verändert die Abklingzeit des Noise-Impulses in ähnlicher Weise wie die Hüllkurvengeneratoren. Er ist wichtig für die Simulation der oben beschriebenen blasenden oder gestrichenen Seiten. Oder wird nur verwendet, um den Sound beim Anschlag einzustellen.

FINE

Grundtonhöhe Feineinstellung des Oscillators in Cents. Wertebereich [+/- 50]

COARSE

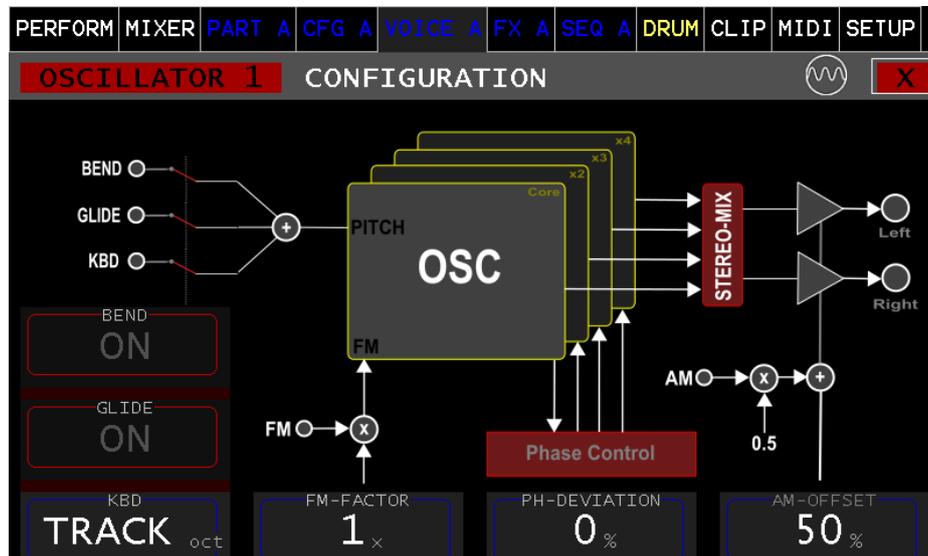
Einstellung der Grundtonhöhe in Halbtonschritten Wertebereich [+/- 24 Halbton]

PAN

Ändert das Stereopanorama des Oscillator-Ausgangssignals +/-100% rechts/links.

OSCILLATOR Konfiguration

Die Oszillatoren OSC1 und OSC2 können durch Drücken des  Buttons zusätzlich konfiguriert werden.



BEND

ON/OFF steuert die Frequenzübernahme durch das Pitch/Bend-Rad.

GLIDE

ON/OFF aktiviert die Glide-Funktion für diesen Oscillator (nur gültig, wenn die Glide-Funktion für den Part in der Part-Konfiguration aktiviert ist - siehe *CFG A (B, C, D)* für Details)

KBD

TRACK-Frequenz wird von der Midi-Note übernommen, 2-7 stellen eine feste Oktavlage ein.

FM-FACTOR

Ermöglicht die Einstellung des Multiplikators für die Frequenzmodulation. (x0,1, x1, x2, x5, x10)

PH-DEVIATION

Dieser Parameter bestimmt die Phasenlage der Oszillatoren im Unisono-Modus, wenn sie durch einen Tastendruck neu getriggert werden.

Aufgrund des meist sehr geringen Frequenzunterschieds kann eine Phasenverschiebung zwischen den Oszillatoren zu starken Amplitudenschwankungen bei der Aufsummierung der Signale führen. Im schlimmsten Fall kann dies fast zu einer Auslöschung der beiden (oder mehrerer) Oszillatoren führen. Bei freilaufenden Oszillatoren hängt die Stärke dieses Effekts vom Zeitpunkt des Tastendrucks ab. Um diesen Effekt deterministischer zu machen, lässt sich mit diesem Parameter die Phasenabweichung der Oszillatoren beim Tastendruck begrenzen.

100% erlaubt die maximale Phasenabweichung, die einem freilaufenden Oszillator entspricht. Ein kleinerer Wert begrenzt die Phasenabweichung auf diesen Wert in Prozent (z.B. 10% stellt sicher, dass die Phasen der verstimmten Oszillatoren um maximal 10% abweichen, wenn sie durch einen

Tastendruck ausgelöst werden). 0% sorgt dafür, dass die Phase der verstimmten Oszillatoren bei jedem Tastendruck synchronisiert wird.

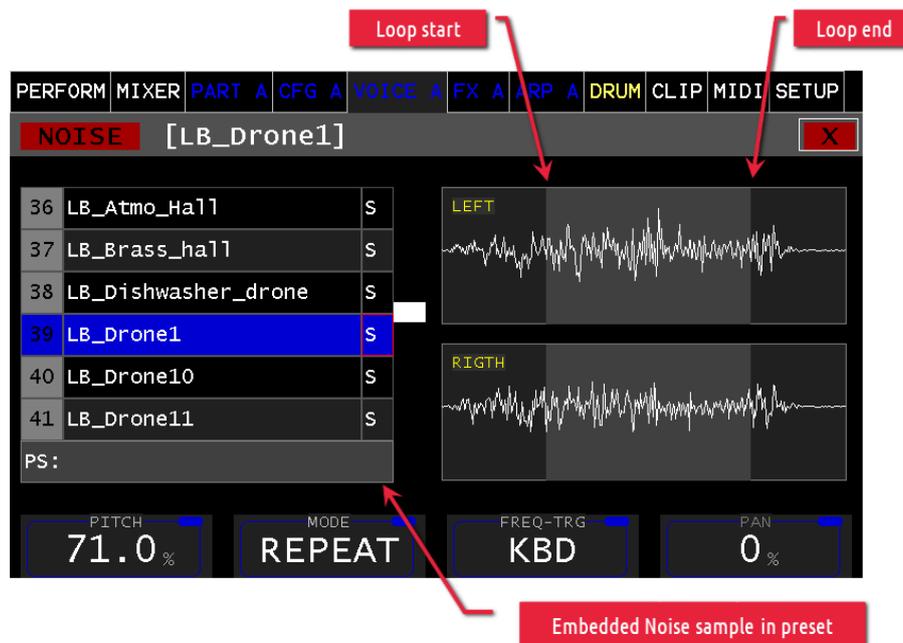
AM-OFFSET

Hierdurch kann das Amplitudenmodulationssignal in seiner Symmetrie eingestellt werden. In der Grundeinstellung ist der Ausgangspegel des Oscillators bei einem "Unit Gain" von -1 gleich 0 und bei +1 maximal (100%). Er kann also vollständig mit einem bipolaren Modulationssignal moduliert werden. Wird dagegen der AM-OFFSET auf 0% gesetzt, wird die Phase bei einem negativen Modulationssignal gedreht, was einer Ringmodulation entsprechen würde.

OSCILLATOR Multisample-Modus

Noise bedeutet eigentlich mehr Umgebungsgeräusch als nur Rauschen. Noise ist ein Sample-basierter Oscillator (Wave Files).

OSC 3 unterstützt nur diesen Modus.



Mit dem Parameter **Pitch** können Sie die Grundfrequenz des Originalsamples verändern (0-200%).

Mit dem Parameter **FREQ-TRG** kann **KBD** auf Wunsch tonal gesteuert werden. In der Stellung **MAN** ist die Frequenz konstant.

MODE

Der MODE-Parameter bestimmt das Abspielverhalten

- **REPEAT:** Wiederholt das gesamte Sample.
- **TRANS.:** Das Sample wird nur einmal abgespielt.
- **LOOPED:** Wenn Loop-Marker im Sample enthalten sind (grau markierter Bereich), wird das Sample zwischen Loop-Start/Ende wiederholt. Wenn keine Schleifenmarker vorhanden sind, wird das gesamte Sample wiederholt.

PAN

Mit diesem Parameter ist es möglich, den Part nach links/rechts zu verschieben (+/- 0 bis 100%).

PS

In diesem Feld wird der Name des in das Preset eingebetteten Samples angezeigt. Grundsätzlich befinden sich die Wave-Sample-Dateien im Dateisystem des Vibes MD850. Wenn ein Preset gespeichert wird, wird der Sample-Inhalt in das Preset eingebettet. Beim Verschieben von Samples

von einem Vibes MD850 auf ein anderes Gerät kann es vorkommen, dass das Sample auf dem Zielgerät nicht vorhanden ist (da es aber eingebettet ist, ist das Preset weiterhin voll funktionsfähig).

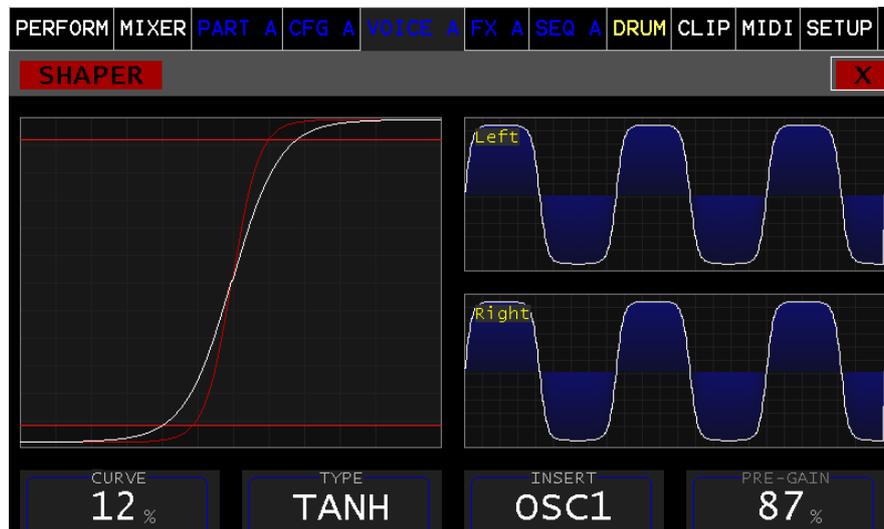
**WARNUNG**

Das eingebettete Sample, das im PS-Feld angezeigt wird, kann verloren gehen, wenn ein neues Sample aus der Liste ausgewählt und das Preset anschließend gespeichert wird.

SHAPER

Der Shaper (Waveshaper) ermöglicht die Veränderung des Signals auf der Grundlage einer Übertragungsfunktion.

Diese Übertragungsfunktion beschreibt den Ausgangssignalpegel (vertikale Y-Achse) in Abhängigkeit vom Eingangssignalpegel (horizontale X-Achse).



CURVE

Der Grad der Veränderung kann mit dem Parameter CURVE eingestellt werden.

TYP

- **TANH** (ähnlich der Röhrenverstärker-Verzerrung)
- **HARD** (Harter Clipper, der eine viele höherer Obertöne erzeugt)
- **ARC** (Sehr weicher Clipper)
- **SIN** (Erhöhung der Ausgangsfrequenz, klingt wie FM-Modulation)
- **EXP** (Softclipper)
- **CRUSHER** (Bit Crusher fügt Quantisierungsschritte hinzu)

INSERT

Das Einfügen des SHAPERS in den Signalweg kann nach OSC1 oder OSC2 oder dem MIX aller OSC1, OSC2, NOISE (siehe *MIX*) erfolgen.

PRE-GAIN

Mit diesem Parameter wird der Arbeitsbereich des Shapers geändert.

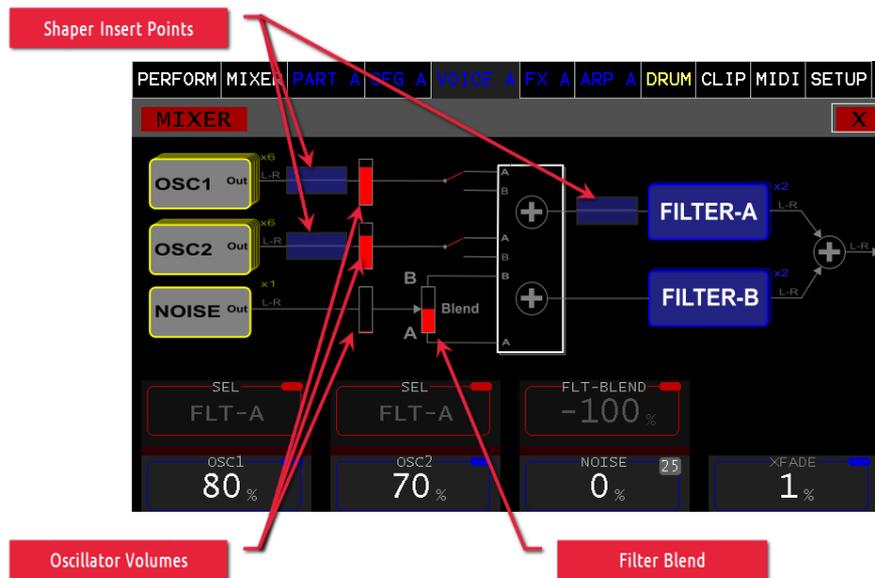


OSC1, OSC2, NOISE erzeugen Signale mit konstantem Signalpegel im Falle von UNISON 1
Bei der Verwendung von UNISON 2 oder höher variiert das Signal den Ausgangspegel des Oscillators. Dies kann sehr interessante Sounds mit viel Bewegung erzeugen. Spielen Sie mit dem Parameter DETUNE des Oszillators

**INFO**

Im Allgemeinen sind die Oscillator-Signale aliasingfrei. Wenn ein Shaper eingefügt wird, können die Ausgangssignale des Shapers Aliasing-Artefakte erzeugen, was zu sehr harschen und verzerrten Sounds führen kann

MIX



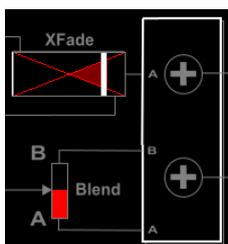
Diese Sektion ist die Mischung für die beiden Oszillatoren (OSC) sowie für den Noise OSC. Außerdem wird hier das Signalarouting vorgenommen, durch welchen Filter A, B Pfad das Signal geleitet wird.

Die Oscillator Levels werden mit den Balkengrafiken visualisiert. Die Routing-Schalter visualisieren den Signalweg.

SEL

Mit den beiden Parametern SEL kann der Signalweg des jeweiligen OSCs definiert werden. Der SEL des FLT-A Pfades erlaubt zusätzlich einen Crossfade XFADE zwischen den OSC 1,2 ausschließlich durch Filter A. (Ist auch als Ziel in der Modulationsmatrix verfügbar).

FLT-Mischung

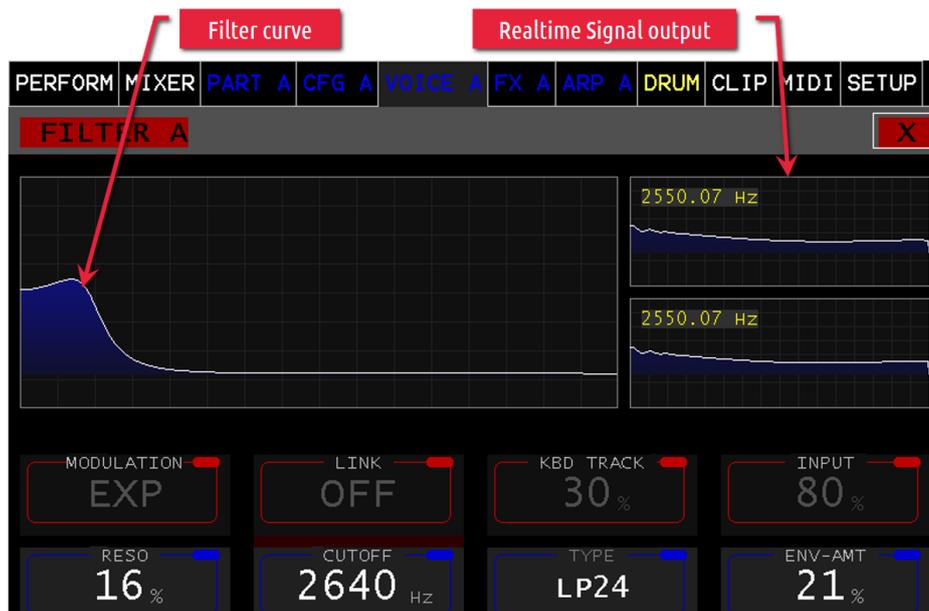


Dieser Parameter ermöglicht ein sanftes Überblenden zwischen den beiden Pfaden der Filter A und B.

OSC1, OSC2, NOISE

Mit diesen Parametern wird die Signallautstärke der entsprechenden Oszillatoren eingestellt.

FILTER A(B)



Die Filter Section wird hier stellvertretend für den FILTER B erklärt. Die LINK-Funktion ist nur für FILTER A verfügbar. Sowohl der FILTER A als auch der FILTER B sind in Stereo ausgelegt.

Die Filterkurve visualisiert den Frequenzgang des Filters in Abhängigkeit von den Einstellungen wie **CUTOFF**, **RESO**, **TYPE**. Die Echtzeitanzeige (Oszilloskop) visualisiert den Signalausgang des Filters für rechts bzw. links.

INPUT

Mit diesem Parameter kann das Eingangssignal in den FILTER abgeschwächt werden. (0-100%)

CUTOFF

Mit diesem Parameter wird die Cutoff-Frequenz des Filters eingestellt. (50Hz - 17200Hz) Durch kurzes Drücken des Encoders wird zwischen feiner und grober Frequenzeinstellung umgeschaltet.

RESO

Der Resonanz-Parameter bestimmt die Stärke der Rückkopplung (0-100%). Je nach Filtertyp kann dies zu Eigenresonanz führen.

KBD-TRACK

Dieser Parameter verschiebt die Cutoff-Frequenz je nach eingestelltem Wert (0-100%) mehr oder weniger, abhängig von der gespielten Tonhöhe.

ENV-AMT

Dieser Parameter bestimmt den Grad der Cutoff-Verschiebung durch das ENVELOPE-Signal (0-100%).

LINK

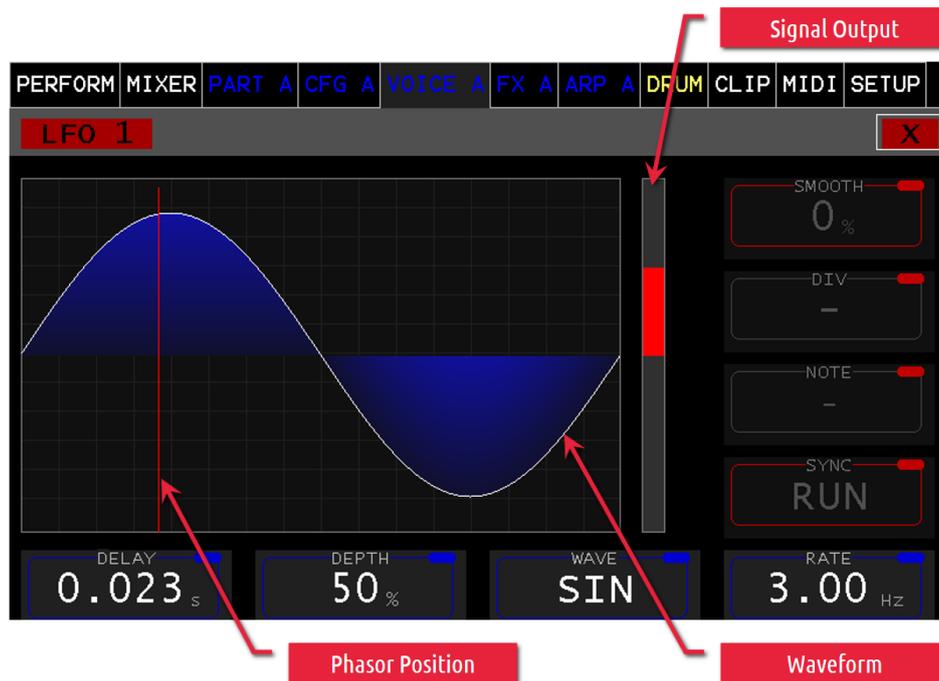
Wenn der LINK aktiviert ist, wird die Grenzfrequenz von FILTER B auf denselben Wert wie FILTER A gesetzt. Alle anderen Parameter von FILTER B bleiben individuell.

TYPE

Mit diesem Parameter kann der Filtertyp oder das Filtermodell eingestellt werden. Die folgenden Filtertypen stehen zur Auswahl:

- **LP24:** Stereo Butterworth Tiefpass Filter 24dB
- **MG LD12:** Moog-Style Transistor Ladder Tiefpass 12dB
- **MG LD24:** Moog-Style Transistor-Leiter-Tiefpass 24dB
- **MG_VCF_LP:** Moog-Style VCF Tiefpass 12dB
- **MG_VCF_BP:** Moog-Style VCF Bandpass 12dB
- **MG_VCF_HP:** Moog-Style VCF Hochpass 12dB
- **SEM_LP12:** Curtis-Style Tiefpass 12dB
- **SEM_BP12:** Curtis-Style Bandpass 12dB
- **SEM_HP12:** Curtis-Style Hochpass 12dB
- **SEM_NS12:** Curtis-Stil Notch 12dB
- **KG35_LP:** legendärer Korg 35 (MS20)-style Filter Tiefpass 12db

LFO 1(2,3)



Der LFO (Low Frequency Oscillator) ist ein unverzichtbarer Helfer in Sachen Modulation. Die 3 LFOs werden anhand von LFO 1 erklärt. Sie sind in ihrer Funktionsweise völlig identisch. Es ist nur zu beachten, dass LFO 3 nur 375x pro Sekunde berechnet wird. Er sollte daher für wirklich langsame Modulationen verwendet werden. Die LFOs 1 und 2 werden dagegen in der Audio-Rate berechnet, also 48000x pro Sekunde.

DELAY

Mit diesem Parameter können Sie das LFO-Ausgangssignal verzögern (0,008s - 45s).

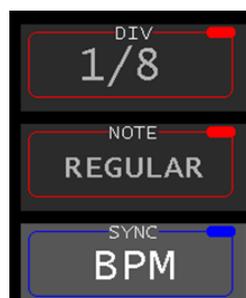
DEPTH

Die Signaltiefe des Ausgangssignals (0-100%).

RATE

Im SYNC: RUN, KBD Modus definiert dieser WERT die Frequenz in HZ (0.14Hz - 217.4Hz)

SYNC



Der Parameter SYNC definiert die Betriebsart bzw. die Synchronisation. Die folgenden Betriebsarten sind verfügbar:

- **RUN:** Kontinuierliche Erzeugung des Ausgangssignals
- **KBD:** Bei jeder neu gespielten Note wird die Phase zurückgesetzt.
- **BPM:** Ist in Phase mit der Songposition und BPM (Beat per Minute), abhängig von den Einstellungen von **DIV, NOTE**
- **K&B:** Synchron wie BPM, bei neuem Stopp wird die Phase zurückgesetzt

NOTE

Legt den Faktor fest, wie viele LFO-Perioden pro Synchrontakt:

- Triplet 3x
- Regular 2x
- Dotted 1x
- Der *Mod*-Faktor wird durch die Modulation gesteuert (0-32% Dotted, 33-66% Regular, 67-100% Triplet)

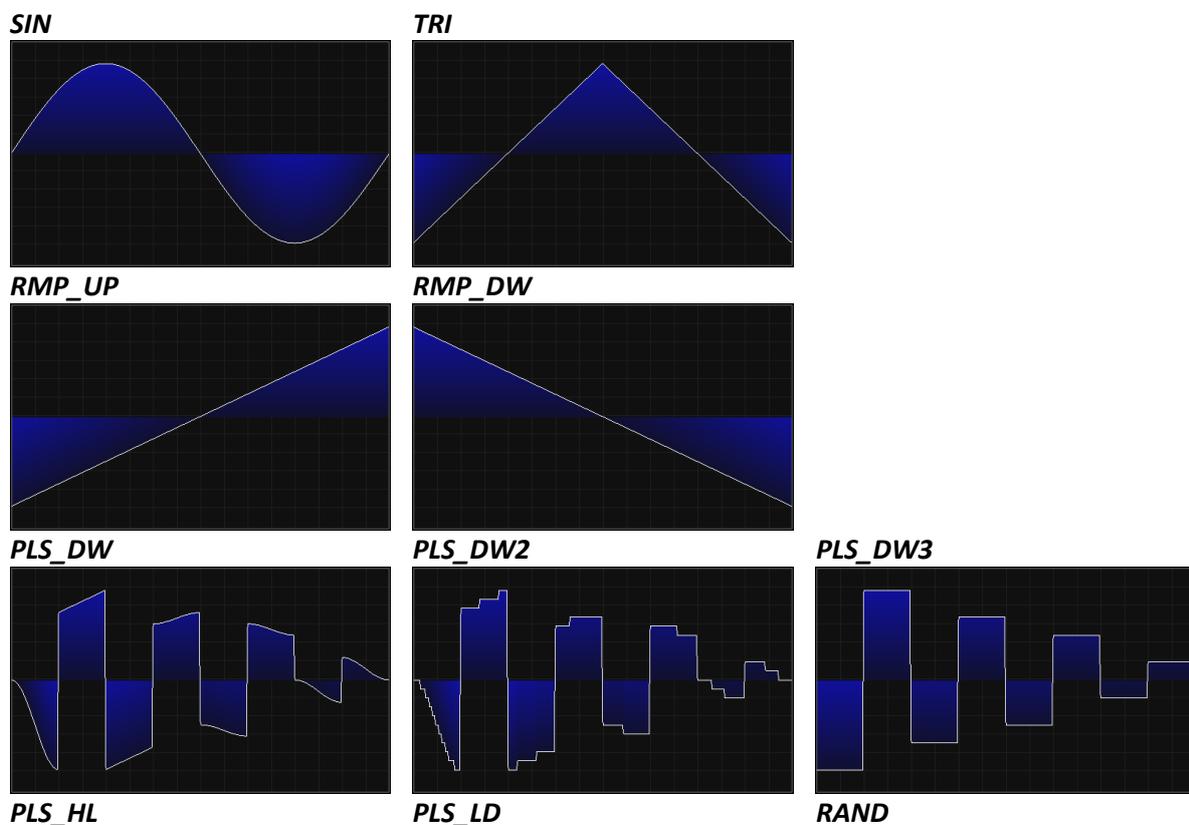
DIV

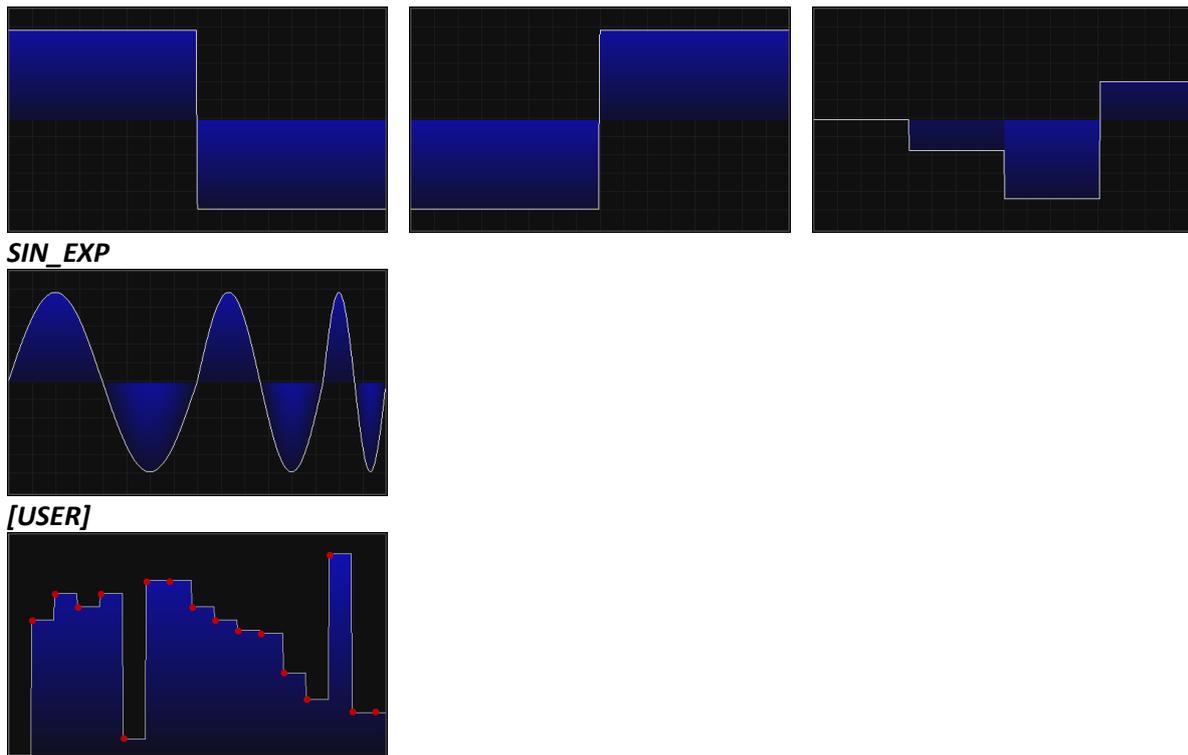
Legt Beats (Viertelnoten) pro synchronem Takt fest:

1=4 QN, $\frac{1}{2}$ =2 QN, $\frac{1}{4}$ =1 QN, $\frac{1}{8}$ = $\frac{1}{2}$ QN, $\frac{1}{16}$ = $\frac{1}{4}$ QN, $\frac{1}{32}$ = $\frac{1}{8}$ QN

WAVE

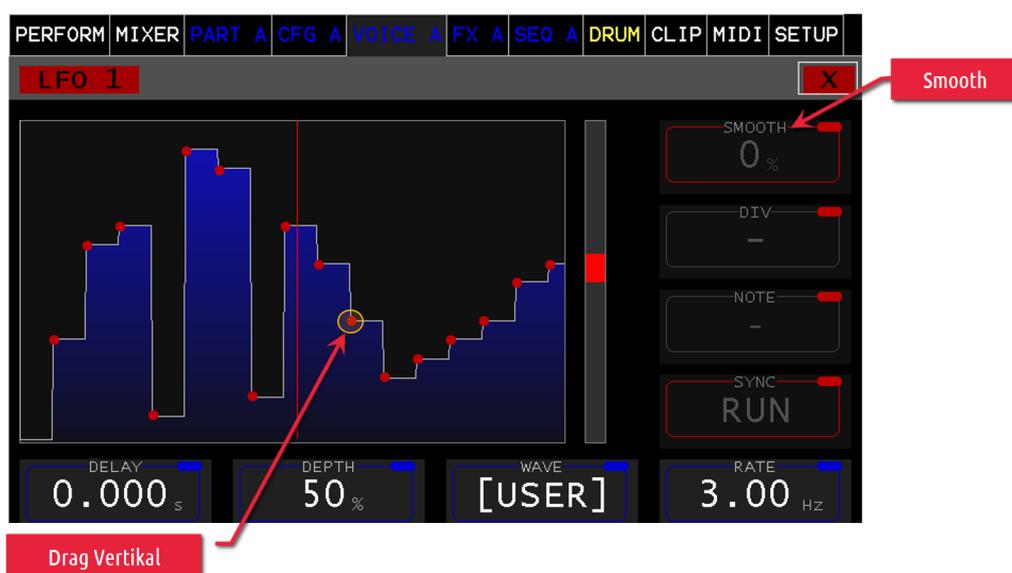
Ermöglicht die Auswahl der LFO-Wellenformen. Dies geht von klassischen Wellenformen bis hin zu komplexeren Wellenformen:





Benutzerdefinierter LFO

Diese letzte Wellenform [USER] kann vom Benutzer definiert/gezeichnet werden. Dies geschieht über die 16 Punkte, die intern zu einer kompletten hochauflösenden "Wavetable" interpoliert werden. Diese Punkte können direkt auf dem Touch-Display vertikal verschoben und mit Hilfe des **SMOOTH**-Parameters (0-100%) geglättet werden. Im Falle von nicht geglättet, ist dies wie ein Step-LFO, auch der **SMOOTH**-Parameter wird erhöht die Wellenform sieht mehr wie gezeichnet.



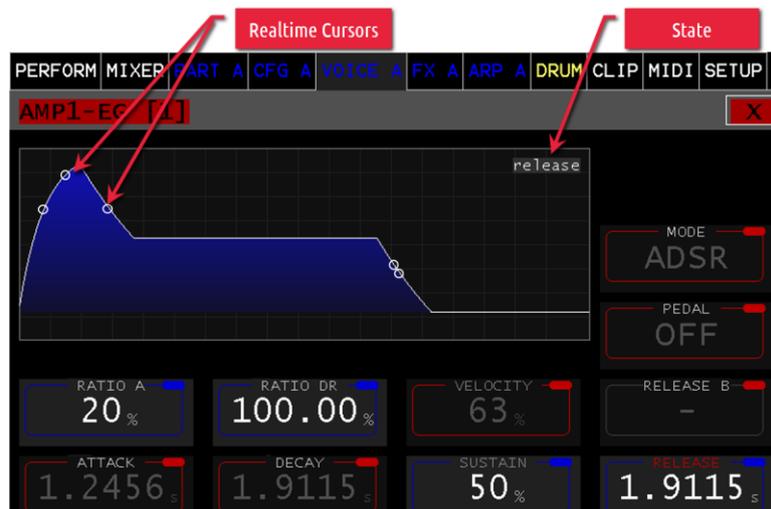
ENV (Envelope Generators)

Die vier Hüllkurvengeneratoren (EG) werden als repräsentativ für alle erklärt, da sie völlig identisch sind.

Die Namen sind aus Platzgründen anders ausgefallen, hier ein kurzer Hinweis.

NR	Modulations-Matrix	Standard-Routing
1	EG-A	Amplifier A
2	EG-B	Amplifier B
3	EG-FLT	Filter A,B
4	EG-MOD	---

Die Kurvenansicht zeigt den Amplitudenverlauf über die Zeit, basierend auf den aktuellen Einstellungen. Der Realtime-Cursor visualisiert den Verlauf jedes Triggers, während der Zustand des Hüllkurvengenerators für den letzten Trigger als Status angezeigt wird.



ATTACK

Mit diesem Parameter wird die Anstiegszeit eingestellt (0,5ms - 32s).

DECAY

Mit diesem Parameter wird die Abfallzeit (0,5ms - 32s) bis zum Sustain eingestellt.

SUSTAIN

Mit diesem Parameter wird der Hold-Wert (0-100%) eingestellt, der so lange gilt, bis die Taste wieder losgelassen wird.

RELEASE

Dieser Parameter legt die Abfallzeit (0,5ms - 32s) vom Hold-Wert (SUSTAIN) auf den Wert 0 fest.

RATIO A

Mit diesem Parameter können Sie die Attack-Kurve von exponentiell bis nahezu linear (0-100%) verändern.

RATIO DR

Mit diesem Parameter können Sie die beiden Abklingkurven (Decay, Release) von exponentiell bis nahezu linear (0- 100%) einstellen.

VELOCITY

Mit diesem Parameter können Sie das Ausgangssignal der Hüllkurve von der Anschlagsstärke abhängig machen (0-100%). Wobei der Wert 0 die Anschlagsstärke nicht berücksichtigt und 100% die volle Anschlagsstärke des Ausgangs beeinflusst.

MODUS

Diese Auswahl bestimmt die Betriebsart des EG. Dies sind die folgenden:

- **ADSR**: Alle 4 Phasen (Standard-Modus)
- **AR**: Attack & Release
- **AD**: Attack & Decay
- **AD_LOOP** ähnlich wie AD, wiederholt sich selbständig bis zur Freigabe

PEDAL

Wenn ein Sustain/Hold-Pedal angeschlossen ist, wird dieser Parameter auf "OFF" gesetzt und alles funktioniert wie zuvor beschrieben.

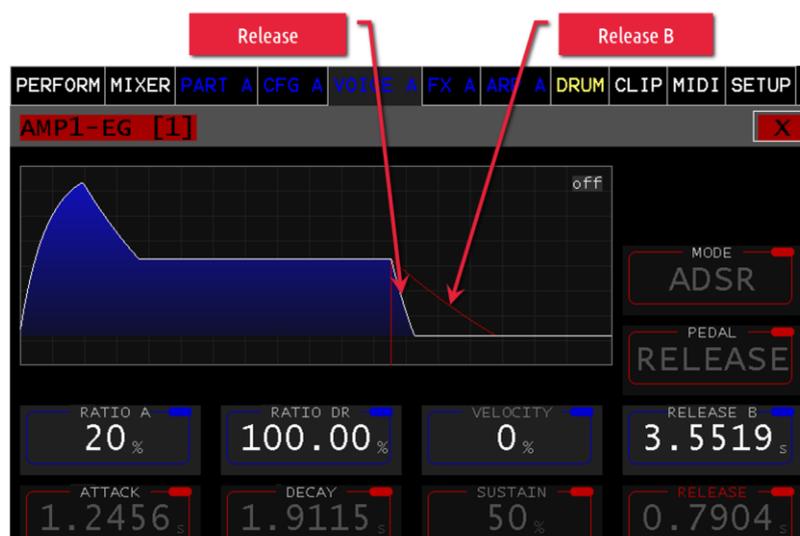
SUSTAIN:

Wählt zwischen zwei Release Zeiten. Release, wenn das Pedal nicht gedrückt wird, Release B, wenn das Pedal gedrückt wird.

HOLD:

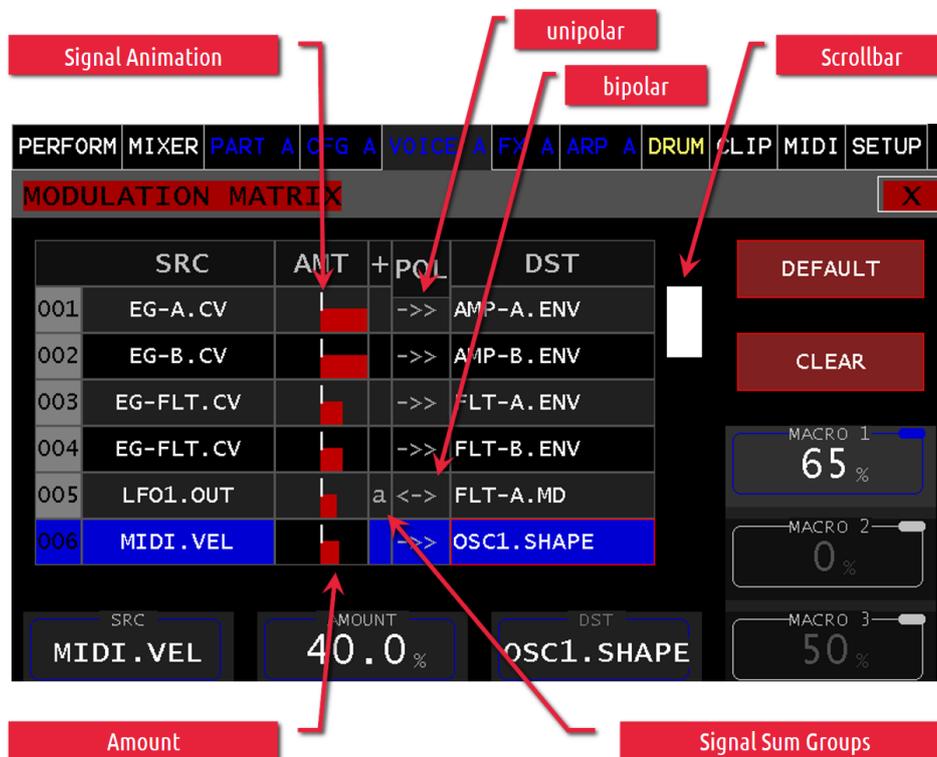
Wenn das Pedal gedrückt wird und dann eine Taste losgelassen wird, bleibt der EG in der Sustain-Phase, bis das Pedal losgelassen wird. Dann wechselt er in die Release-Phase.

Wenn diese Einstellungen in den EG's (AMP-EG, FILTER-EG, MOD-EG) unterschiedlich eingestellt werden, können interessante Effekte entstehen.



MOD (MODULATION - MATRIX)

Die Modulationsmatrix ermöglicht die Verbindung von Signalquellen mit Signalzielen. Diese werden in Form einer Liste angezeigt.



Mit dem Selection Wheel können Sie durch die Liste der Modulationseinträge blättern. Wenn ein Eintrag ausgewählt ist, können Sie mit den Encodern die Parameter des Eintrags ändern.

Die Signalanimation zeigt den Level aus der Perspektive des Modulationsziels. Das gewählte Polaritätsverhalten ist ebenfalls aus der Perspektive des Modulationsziels und ist unabhängig von der Signalquelle. Beispiel: Wenn ein LFO1.out (bipolar) auf ein AMP.AM-Signal gemappt wird und das Signal auf unipolar eingestellt ist, wird es verschoben und der Level halbiert, so dass ein Signalbereich von -100% bis + 100% zu 0-100% wird.

DEFAULT

Mit diesem Button wird die Matrix auf die vier Grundeinträge zurückgesetzt.

CLEAR

Löscht einen ausgewählten Eintrag.

MACRO 1, 2, 3

Diese Labels repräsentieren den Wert der Makro Encoder auf der Frontplatte (siehe *Macro Section*). Sie können als Modulationsquelle in der Modulationsmatrix wie jedes andere Signal verwendet werden.

SRC

Mit diesem Parameter wird die Quelle (SOURCE) eines ausgewählten Eintrags ausgewählt.

AMOUNT

Mit diesem Parameter kann das Signal der Quelle eines ausgewählten Eintrags abgeschwächt oder invertiert werden. (+-0-100%) Dies wird durch den Balken in rot/blau angezeigt (blau invertiert).

DST

Mit diesem Parameter kann das Signalziel (DESTINATION) eines ausgewählten Eintrags ausgewählt werden.

Signal-Summierung

Wenn verschiedene Signalquellen demselben Signalziel zugewiesen sind, werden diese Signale addiert. Sie werden automatisch gruppiert (Signalsumme Gruppe) und mit Kleinbuchstaben in der Spalte "+" (a-z) angezeigt. Dies gibt einen guten Überblick über diese Mehrfachzuordnungen.

Signal-Animation

Das aktuelle Zielsignal wird in der AMT-Spalte oberhalb der Betragsleiste angezeigt. Diese Anzeige erfolgt in Echtzeit. Schnelle Signale können nicht vollständig visualisiert werden.

QUELLE Referenzen:

1	EG-A.CV	AMP Envelope Generator A out	0 to100%
2	EG-B.CV	AMP Envelope Generator B out	0 to 100%
3	EG-FLT.CV	FILTER Envelope Generator out	0 to 100%
4	EG-MOD.CV	MOD Envelope Generator out	0 to 100%
5	LFO1.OUT	LFO 1 out	+ -100%
6	LFO2.OUT	LFO 2 out	+ -100%
7	LFO3.OUT	LFO 3 out (375 Hz Rate)	+ -100%
8	FLTA.OUT	FILTER A Signal out	+ -100%
9	FLTB.OUT	FILTER B Signal out	+ -100%
10	CVA	Control Voltage A (Arpeggiator)	0 to 100%
11	CVB	Control Voltage B (Arpeggiator)	0 to 100%
12	CVC	Control Voltage C (Arpeggiator)	0 to 100%
13	MIDI.VEL	MIDI Velocity (0 - 127)	0 to 100%
14	MIDI.PITCH	MIDI Pitch	+ -100%
15	MIDI.AFT	MIDI Aftertouch (0 -127)	0 to 100%
16	MIDI.MOD	MIDI Modulation Wheel (0-127)	0 to 100%
17	FIX	Signal 100%	100%
18	MIDI.#NOTE	MIDI Note (0-127)	+ -100%
19	RANDOM	Note On Random	0 to 100%
20	MACRO 1	Macro 1 Value	+ -100%
21	MACRO 2	Macro 2 Value	+ -100%
22	MACRO 3	Macro 3 Value	+ -100%

DESTINATION Referenzen:

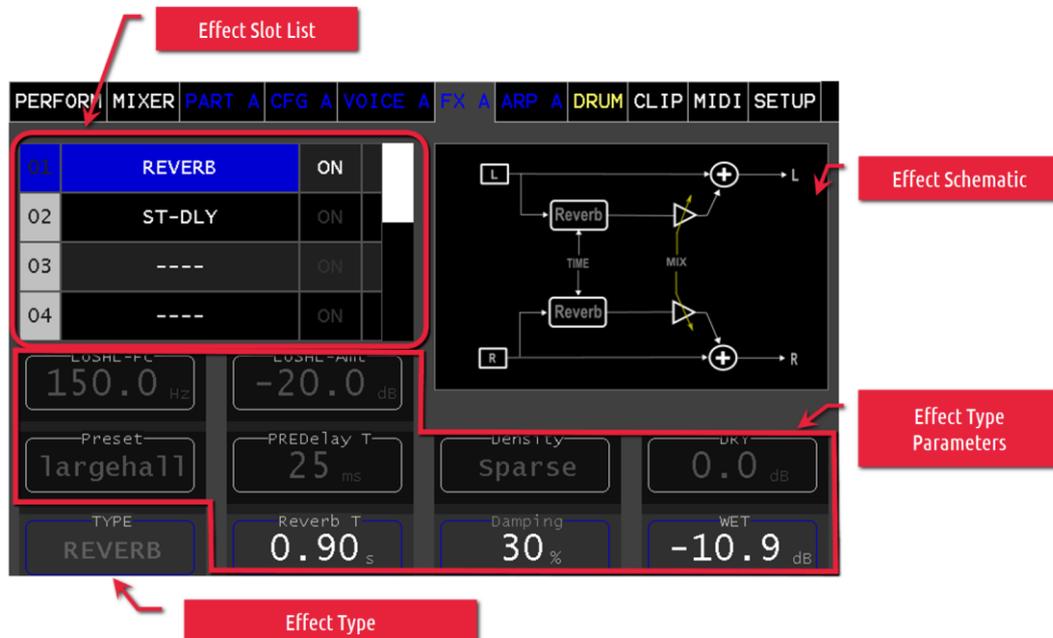
1	OSC1.FM	Common OSC 1 Frequency Modulation	+ -100%
2	OSC1.SHAPE	Common OSC 1 Shape Modulation	0-255
3	OSC1.DTUNE	Common OSC 1 Unison detune	+ -100%

4	OSC1.PAN	Common OSC 1 Panorama	+100%
5	OSC1.PM	Common OSC 1 Phase Modulation	+100%
6	OSC1.P1	Common OSC 1 P1	+100%
7	WTOSC1.MPH	WaveTable OSC 1 spectral morph	+100%
8	ALGOSC1.P2	Algorithm OSC 1 P2	+100%
9	OSC2.FM	Common OSC 2 Frequency Modulation	+100%
10	OSC2.SHAPE	Common OSC 2 Shape Modulation	0-255
11	OSC2.DTUNE	Common OSC 2 Unison detune	+100%
12	OSC2.PAN	Common OSC 2 Panorama	+100%
13	OSC2.PM	Common OSC 2 Phase Modulation	+100%
14	OSC2.P1	Common OSC 2 P1	+100%
15	WTOSC2.MPH	WaveTable OSC 2 spectral morph	+100%
16	ALGOSC2.P2	Algorithm OSC 2 P2	+100%
17	FLT-A.MD	Filter A Modulation	+100%
18	FLT-A.ENV	Filter A Envelope	+100%
19	FLT-B.MD	Filter B Modulation	+100%
20	FLT-B.ENV	Filter B Envelope	+100%
21	AMP-A.ENV	Amplifier A Envelope	0 - 100%
22	AMP-A.AM	*Amplifier A Modulation	0 - 100%
23	AMP-B.ENV	Amplifier B Envelope	0 - 100%
24	AMP-B.AM	*Amplifier B Modulation	0 - 100%
25	LFO1.AM	LFO 1 Amplitude Modulation	+100%
26	LFO1.FM	LFO 1 Frequency Modulation	+100%
27	LFO2.AM	LFO 2 Amplitude Modulation	+100%
28	LFO2.FM	LFO 2 Frequency Modulation	+100%
29	LFO3.AM	LFO 3 Amplitude Modulation	+100%
30	LFO3.FM	LFO 3 Frequency Modulation	+100%
31	XFADE-A	Cross Fade OSC1/OSC2 to Filter A	+100%
32	OSC1.FMAMT	Common OSC1 FM Amount	0 – 100%
33	OSC2.FMAMT	Common OSC2 FM Amount	0 - 100%
34	OSC1.AMAMT	Common OSC1 AM Amount	0 - 100%
35	OSC2.AMAMT	Common OSC2 AM Amount	0 - 100%
36	OSC1.AM	Common OSC1 Amplitude Modulation	0 - 100%
37	OSC2.AM	Common OSC2 Amplitude Modulation	0 - 100%
38	EG-A.ATTACK	*Amplifier A Envelope attack time	+100%
39	SHAPER.CM	Shaper Curve Modulation	+100%
40	SHAPER.PGM	Shaper Pre-Gain Modulation	0-100%
41	NOISE.FM	Noise OSC Frequency Modulation (TZ)	+100%
42	NOISE.FMAMT	Noise OSC Frequency Modulation Amount	0 – 100%
43	EG-A.DECAY	*Amplifier A Envelope decay time	+100%
44	EG-B.ATTACK	*Amplifier B Envelope attack time	+100%
45	EG-B.DECAY	*Amplifier B Envelope decay time	+100%
46	EG-FLT.ATTACK	*FILTER Envelope attack time	+100%
47	EG-FLT.DECAY	*FILTER Envelope decay time	+100%
48	EG-MOD.ATTACK	*MOD Envelope attack time	+100%
49	EG-MOD.DECAY	*MOD Envelope decay time	+100%

*Platzhalter für zukünftige Versions-Updates

FX A, B, C, D, 1, 2 (Effekt)

Der Vibes MD850 ist mit 4 Part-spezifischen (einer für jeden FX A, B, C, D) und 2 Mixer (FX 1, 2) Effect Stacks ausgestattet.



Die Effekt-Slot-Liste ermöglicht das Einfügen von bis zu 10 Effekten in einer flexiblen Reihenfolge. Wenn sie aktiviert ist, werden die Effekte in der Reihenfolge vom Anfang der Liste (Effekt 01) bis zum Ende der Liste (Effekt 10) angewendet.

Effekt einfügen

Um einen Effekt hinzuzufügen, wählen Sie einfach den gewünschten Slot aus, indem Sie ihn in der Effekt-Slot-Liste antippen. Wählen Sie mit Encoder 1 die Art des Effekts, den Sie in diesen Slot einfügen möchten, und drücken Sie Encoder 1. Der Effekt wird als deaktiviert in den gewählten Slot eingefügt.

Effekt aktivieren/deaktivieren

Um einen Effekt zu aktivieren oder zu deaktivieren, berühren Sie einfach den On Button des Effekt-Slots.

- ON Effekt Aktiviert
- ON Effekt Deaktiviert

Effekt entfernen/ändern

Um einen Effekt zu entfernen oder zu ändern, wählen Sie einfach den Effekt-Slot in der Effekt-Slot-Liste aus, den Sie entfernen/ändern möchten. Ändern Sie mit Encoder 1 den TYPE auf ---, um den Effekt zu entfernen, oder auf den neuen Effekt Typ, den Sie in diesen Slot einfügen möchten.



Jeder Effektyp kann nur exklusiv in einen Slot eingefügt werden. Das heißt, sobald ein Effektyp in einen Slot eingefügt wird, erscheint er in der TYP-Liste für keinen anderen Slot mehr.

Effekt-Typen:

- MOD-DLY
- PARAM-EQ
- ST-DLY
- MOOGFLT
- TUBEAMP
- REVERB
- DYNAMISCH
- PHASER
- j6-Chorus

EINSTELLUNGEN

Auf dieser Seite können Sie die grundlegenden Betriebsmodi einstellen.

SCHRITTE

Legt die Anzahl der Schritte bis zur Wiederholung fest

SUBST

Legt fest, welche der Tasten als Ersatz gespielt werden soll.

- **none:** Kein Spiel
- **last:** Die zuletzt gespielte Taste
- **last+1 Oct:** Die zuletzt gespielte Taste wird um 1 Oktave erhöht
- **last-1 Oct:** Die zuletzt gespielte Taste wird um 1 Oktave verringert
- **first:** Die erste gespielte Taste
- **first+1 Oct:** Die erste gespielte Taste wird um 1 Oktave erhöht
- **first -1 Oct:** Die erste angeschlagene Taste wird um 1 Oktave verringert

BESTELLUNG

Legt die Reihenfolge fest, in der die angeschlagenen Tasten sortiert werden (K1-K5)

- **pitchup:** Pitch in aufsteigender Reihenfolge
- **pitchdw:** Pitch in absteigender Reihenfolge
- **keyup:** In der angeschlagenen aufsteigenden Reihenfolge
- **keydw:** In der angeschlagenen absteigenden Reihenfolge

RESTART

Übernahme der Noten

- **beat:** bei Beat
- **key:** bei Tastenanschlag

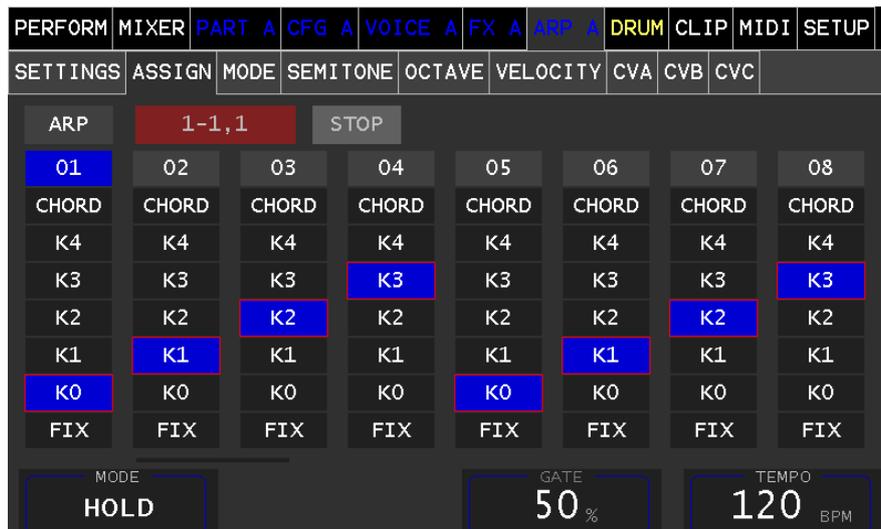
FACTOR

Legt das Beat-Verhältnis zwischen BPM-Beat und Steps fest (Steps)

- **1** = Alle 4 Schläge
- **1/2** = Alle 2 Schläge
- **1/4** = Alle Schläge
- **1/8** = 2 mal pro Beat
- **1/16** = 4 mal pro Beat
- **1/32** = 8 mal pro Beat

ASSIGN

Dieser Menu Tab setzt die Note, die durch die bedienungsabhängige Sortierung der Tasten ermittelt wurde, gegenüber dem entsprechenden Schritt (K1, K2, K3, K4, K5).



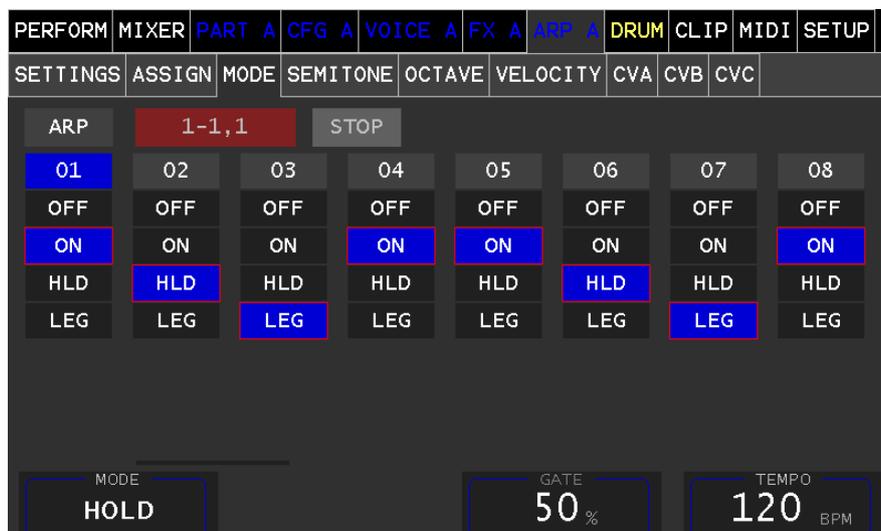
Wenn nicht alle Tasten gespielt werden, werden die Noten entsprechend den Einstellungen (Substitute) als Ersatz gespielt.

CHORD spielt alle gespielten Noten auf diesem Step.

FIX (ist für zukünftige Erweiterungen).

METHODE

Dieser Menu Tab definiert den Schrittmodus.



- **OFF:** In diesem Schritt wird keine Note gespielt.
- **ON:** In diesem Schritt wird die Note gespielt
- **HLD:** (Hold) verlängert die Note des vorherigen Schrittes
- **LEG:** (Legato) es wird nur die Tonhöhe des Schrittes übernommen und es gibt keinen neuen Teststop

SEMITONE

Mit diesem Menu Tab können Sie den Notenwert in Halbtonschritten nach oben transponieren.

Von C = 0 Halbtöne (keine Transposition) nach B = 11 Halbtöne

PERFORM	MIXER	PART A	CFG A	VOICE A	FX A	ARP A	DRUM	CLIP	MIDI	SETUP
SETTINGS	ASSIGN	MODE	SEMITONE	OCTAVE	VELOCITY	CVA	CVB	CVC		
ARP	1-1,1		STOP							
01	02	03	04	05	06	07	08			
+11	+11	+11	+11	+11	+11	+11	+11			
+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10			
+9	+9	+9	+9	+9	+9	+9	+9			
+8	+8	+8	+8	+8	+8	+8	+8			
+7	+7	+7	+7	+7	+7	+7	+7			
+6	+6	+6	+6	+6	+6	+6	+6			
+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5			
+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4			
+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3			
+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2			
+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1			
+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0			
MODE		HOLD		GATE		50 %		TEMPO		121 BPM

OCTAVE

Dieser Menu Tab erlaubt die Transposition des Notenwertes in Oktaven nach oben/unten.



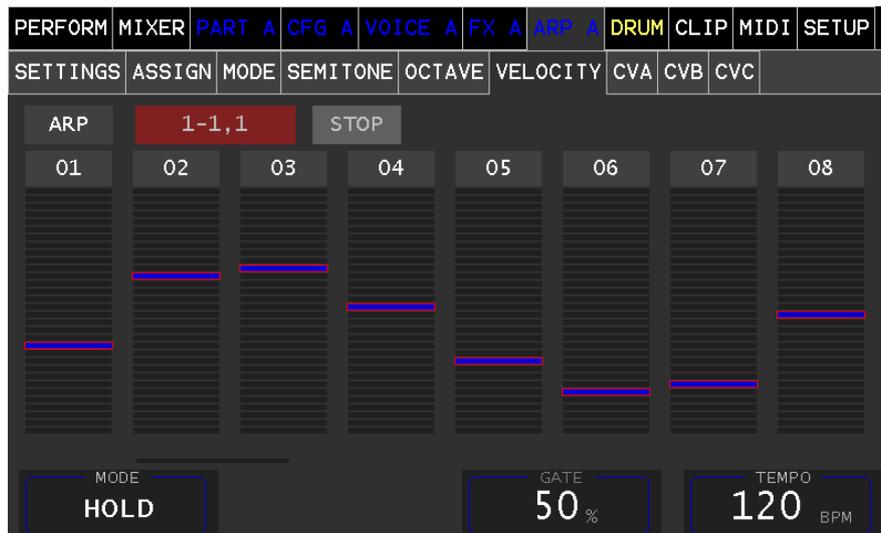
Die gespielte Note hängt vom Grundton des entsprechenden Schrittes ab.

INFO

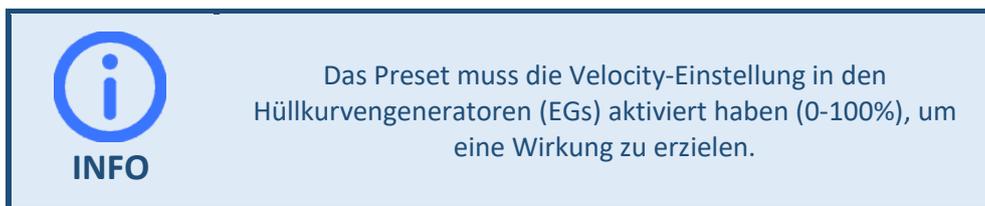
PERFORM	MIXER	PART A	CFG A	VOICE A	FX A	ARP A	DRUM	CLIP	MIDI	SETUP
SETTINGS	ASSIGN	MODE	SEMITONE	OCTAVE	VELOCITY	CVA	CVB	CVC		
ARP	1-1,1		STOP							
01	02	03	04	05	06	07	08			
4	4	4	4	4	4	4	4			
3	3	3	3	3	3	3	3			
2	2	2	2	2	2	2	2			
1	1	1	1	1	1	1	1			
0	0	0	0	0	0	0	0			
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1			
-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2			
-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3			
-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4			
MODE		HOLD		GATE		50 %		TEMPO		121 BPM

0 = entspricht dem Notenwert des Schrittes ohne Transposition.

VELOCITY



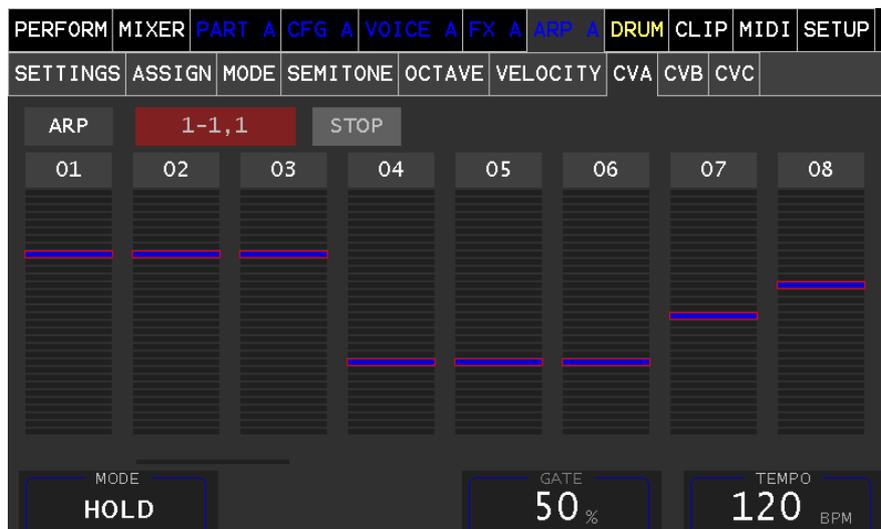
Auf diesem Menu Tab wird der Velocity-Wert des Steps eingestellt, mit dem die Note angeschlagen wird.



CVA (B, C)

Mit diesem Menu Tab können Sie eine Art virtuelle Steuerspannung an die entsprechende Synth-Engine senden.

Dies ermöglicht stufenspezifische Modulationen. Diese virtuellen Steuerspannungen finden sich unter dem gleichen Namen in der Modulationsmatrix wie eine Quelle und können dort geschaltet werden.



SEQ (MIDI-Sequencer)

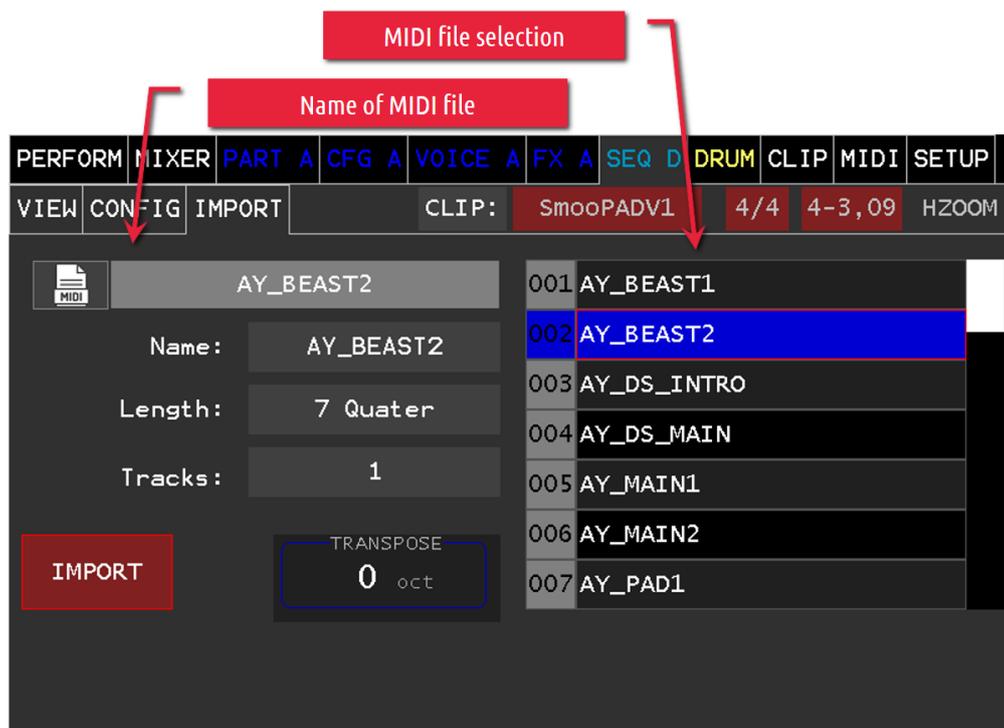
Der MIDI-Sequencer kann über den Clip Launcher geöffnet werden. Wählen Sie dazu die Operation Open und drücken Sie den Clip, für den Sie eine MIDI-Sequenz definieren wollen. Ein neuer Tab mit dem Namen SEQ A (B, C, D, 1, 2) wird geöffnet und zeigt das Note Grid an.

Wenn keine MIDI-Daten geladen sind, wird auf der Registerkarte VIEW ein leeres Notenraster angezeigt.

Wählen Sie nun die Registerkarte MIDI FILE. Die MIDI-Datei-Auswahlliste zeigt alle Dateien an, die in das Dateisystem geladen wurden (siehe Kapitel Import/Export). Die Länge der MIDI-Datei wird in Viertelnoten angegeben und ist nicht automatisch das Ende für die Wiederholung (siehe LOOP).

IMPORTIEREN

Das Import-Panel zeigt alle Standard-MIDI-Dateien an, die sich im Ordner "midfiles" im Dateisystem des Vibes MD850s befinden. Wenn eine Datei ausgewählt ist, werden die Details angezeigt. Durch Drücken des **IMPORT** Buttons wird die Datei in das MIDI-Sequencer Grid importiert. Der Name der MIDI-Datei (nicht der Dateiname) wird als Clip-Name übernommen.



TRANSCOPE

Ermöglicht beim Importieren eine Transponierung von bis zu +-3 Oktaven

VIEW

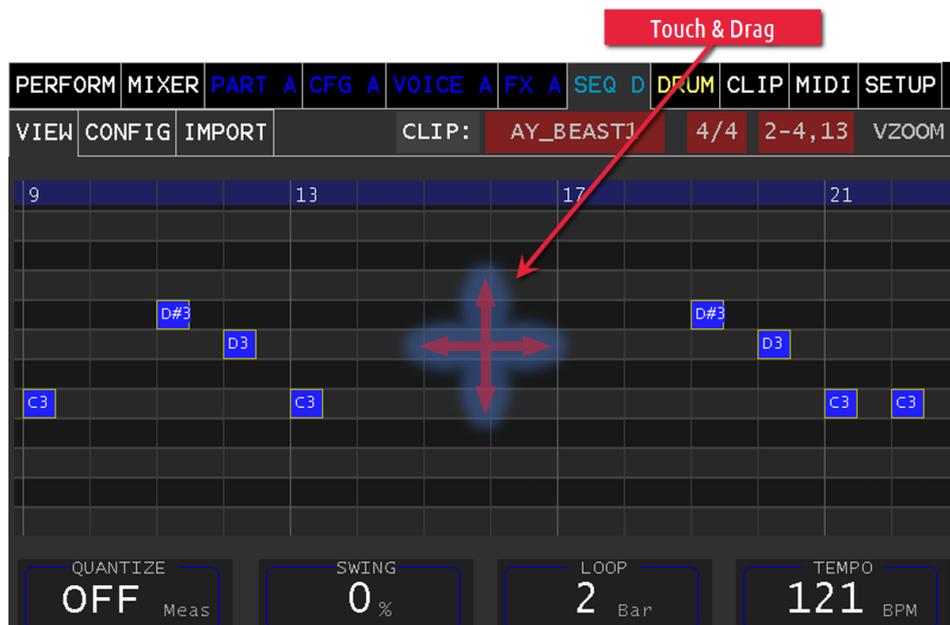
In dieser Ansicht werden die MIDI-Events mit den Notenwerten angezeigt.

PANNING

Berühren Sie die Anzeige und ziehen Sie sie, um das Note Grid zu verschieben.

ZOOMING

Drehen Sie das Selection Wheel, um das Note Grid zu vergrößern bzw. zu verkleinern (zoom). Durch Drücken des Selection Wheel wird zwischen horizontalem (Zeit) und vertikalem (Pitch) Zoom umgeschaltet.



Falls die angezeigte Sequenz gerade abgespielt wird, wird die aktuelle Position des Abspielkopfes im Note Grid visualisiert.

QUANTIZE

Durch die Quantisierung wird die Note automatisch an den Rhythmus angepasst. Beispiel: 1/8 richtet die Note an der nächsten 1/8-Position aus.

SWING

Swing verzögert alle Noten in jedem zweiten Takt um einen bestimmten Prozentsatz im Verhältnis zum Takt. Positive Werte verschieben sie in Richtung des nächsten Takts (100 % bedeutet, dass sie vollständig in den nächsten Takt verschoben werden), während negative Werte sie in Richtung des vorherigen Takts verschieben.

LOOP

Dieser Parameter gibt die Länge in Takten (BARs) an, in der die Schleifenbildung stattfindet.

Dies sollte ein ganzzahliges Vielfaches der im Clip Launcher eingestellten TAKE-OVER-Leiste (BAR) sein.

TEMPO

Bestimmt das Tempo in Schlägen pro Minute (BPM)

CONFIG

reserviert für zukünftige Verwendung

DRUM (Sample-Player)

Der Drum Sample Player kann als zusätzlicher 5. Part betrachtet werden.

Er ermöglicht das gleichzeitige Abspielen von bis zu 14 Samples ohne Verwendung von Voices. Dieser Sample-Player wird für "One-Shot-Samples" (Drum, Percussion, Noise etc.) verwendet und kann über den internen "Drum Sequencer" oder extern über MIDI-Kanal 10 getriggert werden. Deshalb nennen wir ihn kurz **DRUM**.



INFO

Einzelne Samples für den DRUM können in den Vibes MD850 importiert werden. Siehe dazu den Abschnitt *Exportieren / Importieren* in diesem Dokument

Die 14 Instrumente sind der Einfachheit halber in 6 Gruppen unterteilt. Jedes Instrument hat seine eigene Page, die konfiguriert werden kann.

GROUP	INSTRUMENT SUBPAGE	GRID SHORTCUT
KICK	KICK	k
SNARE	SNARE1	s1
	SNARE2	s2
HAT	CLHAT	cl
	OPHAT	op
CYMB	RIDE	rd
	CRASH	cr
TOM	TOM1	t1
	TOM2	t2
	TOM3	t3
PERCUSSION	PERC1	p1
	PERC2	p2
	PERC3	p3
	MISC	mi

Das DRUM (Sample-Player) Menü besteht aus 3 Submenu-Sektionen.

- 1.) KIT zum Laden und Speichern von Konfigurationen der Instrument Samples.
- 2.) GRID zur Festlegung des Patterns, nach dem die Instrumente ausgelöst werden
- 3.) INSTRUMENTS Seiten, um jedes der 14 Instrumentenmuster zu konfigurieren

KIT

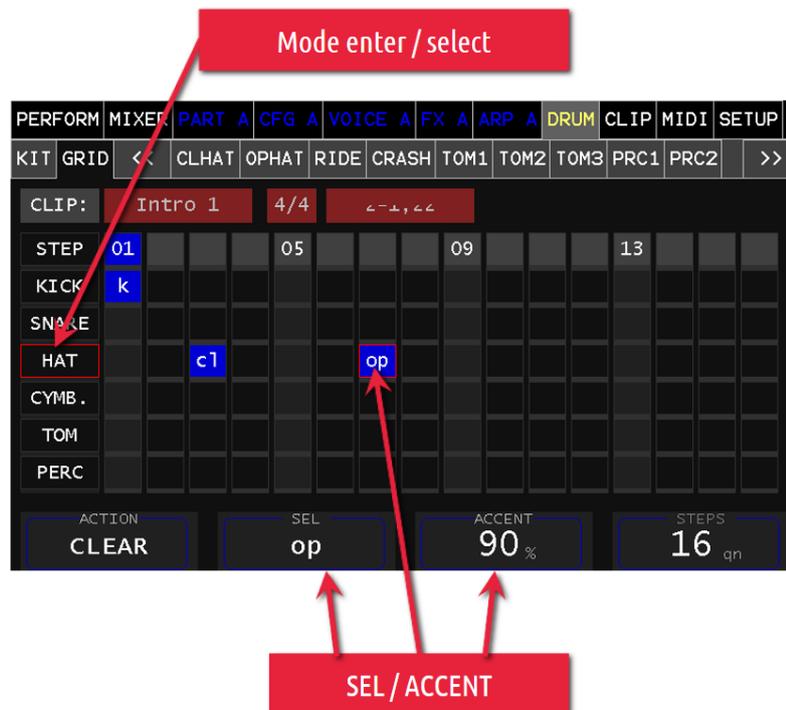
Das Drum Kit gruppiert die 14 Instrumente (z.B. Kick, Snare, Hats, Toms, Percussions etc.) mit allen Einstellungen und Sample-Auswahlen.



GRID

Der DRUM Grid Editor erlaubt es, ein Pattern zu definieren, um die im DRUM KIT definierten Instrumente (Samples) zu triggern und zu spielen.

Das Raster ist durch 6 Instrumentengruppen und 16 Steps pro Seite definiert. Um mehr als 16 Steps bearbeiten zu können, kann das Raster (mit dem Selection Wheel) auf bis zu 3 weitere Seiten mit bis zu 64 Steps gescrollt werden.



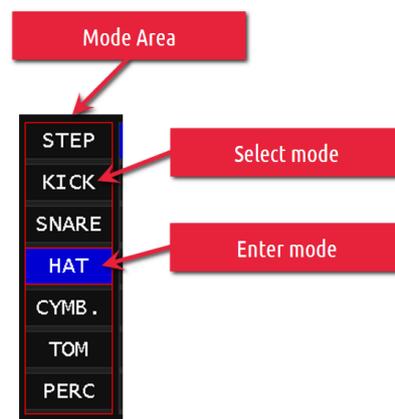
Es können mehrere Drum Patterns definiert werden, daher ist es wichtig zu wissen, welches Pattern gerade angezeigt und bearbeitet wird. Das aktuelle Drum Pattern wird als CLIP angezeigt.

Um das zu bearbeitende Drum Pattern zu ändern, wechseln Sie über den Hauptmenüeintrag CLIP zum Clip Launcher, wählen Sie die Aktion Open (oder CreateTrg) und wählen Sie den Clip im Track DRUM, den Sie bearbeiten möchten.



Um den DRUM Computer zu starten (d.h. die Instrumente werden entsprechend dem Pattern getriggert), muss der erstellte Drum Clip im CLIP Launcher gestartet werden.

Enter / Select Mode



Um zwischen dem Hinzufügen neuer Auslöser (Enter) und der Auswahl vorhandener Auslöser zur Änderung (Select) zu unterscheiden, kann das Raster zwischen Eingabe- und Auswahlmodus umgeschaltet werden.

Der Modus kann für jedes einzelne Instrument durch Drücken des Instrumentennamens oder für das gesamte Raster durch Berühren von Step umgeschaltet werden.

Hinzufügen/Entfernen von Instrumenten-Triggern

Vergewissern Sie sich, dass sich das Instrument, das Sie hinzufügen möchten (oder das gesamte Raster), im Eingabemodus befindet. Durch Drücken der Step-Spalte des entsprechenden Instruments wird der Trigger hinzugefügt oder entfernt. Der Trigger bleibt für die sofortige Konfiguration ausgewählt (siehe nächster Abschnitt).

Editieren eines Instrumenten-Triggers

Wählen Sie den Trigger, den Sie konfigurieren möchten, indem Sie das Gerät oder das Raster in den Auswahlmodus bringen und den Trigger drücken.

Verwenden Sie die Encoder, um die Parameter des ausgewählten Triggers zu ändern.

SEL

Wählt das Instrument aus, das mit dem aktuell ausgewählten Trigger ausgelöst werden soll. Da mehrere Instrumente in einer Gruppe zusammengefasst sind, die durch eine einzige Zeile repräsentiert wird, können Sie zwischen mehreren verschiedenen Instrumenten wählen, die ausgelöst werden sollen (siehe Tabelle am Anfang dieses Kapitels für weitere Details zur Gruppierung).

ACCENT

Bestimmt die Anschlagsstärke des aktuell ausgewählten Triggers.

Andere Parameter

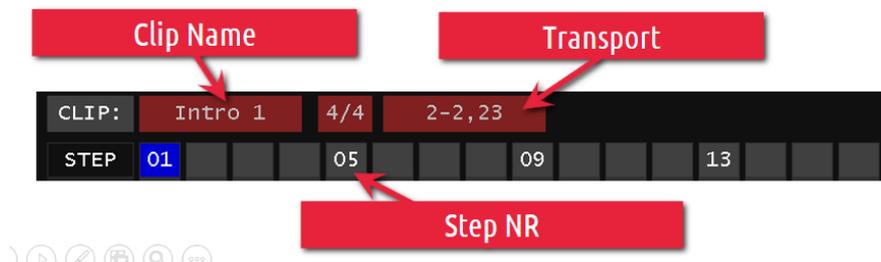
ACTION

Mit Hilfe des ACTION-Parameters ist es möglich, verschiedene Aktionen (Drücken des Encoders) auf allen Triggern im Enter-Modus auszuführen

- CLEAR: Löscht alle Auslöser im Eingabemodus
- MUTE: Schaltet alle Auslöser im Eingabemodus stumm

STEPS

Der Parameter STEPS bestimmt die Anzahl der Schritte, bis das Pattern geloopt wird. Wenn mehr als 16 Steps eingestellt sind, kann mit dem Selection Wheel zu den nächsten Seiten geblättert werden.



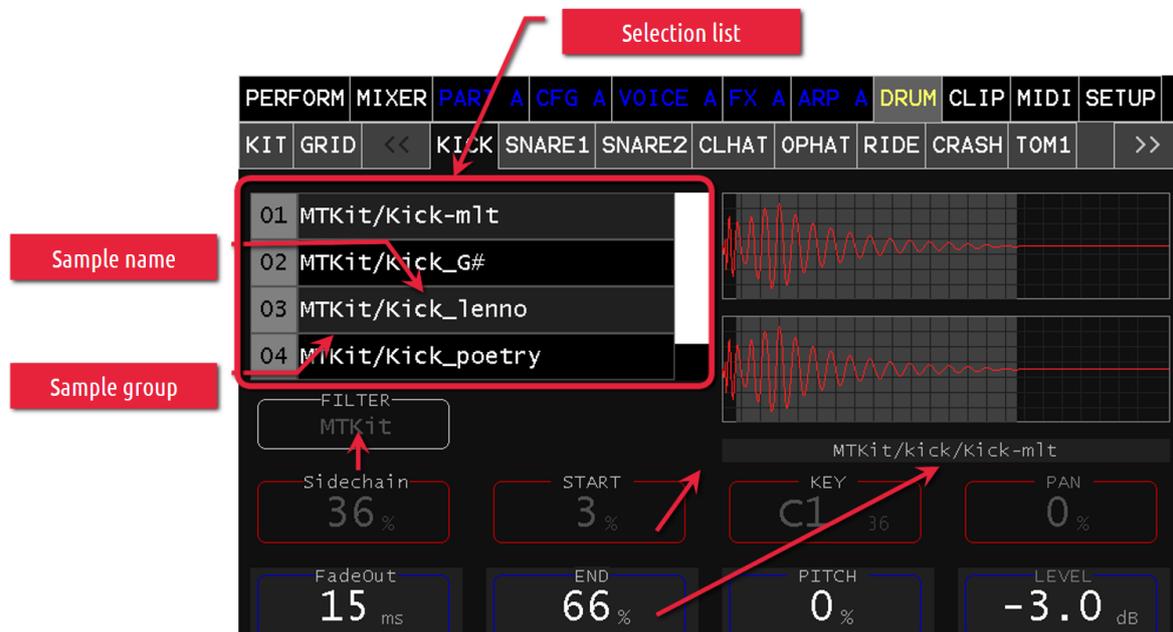
Pattern-Duplikation

Durch Drücken von Encoder 4 (Encoder unter dem Step-Parameter) werden die Trigger von der vorherigen Seite automatisch auf die aktuell angezeigte Seite dupliziert (beachten Sie, dass bereits definierte Trigger von der Seite entfernt werden).

Beispiel: Um die Steps zu erweitern und das Pattern zu duplizieren, erhöhen Sie einfach den Step-Parameter, blättern mit dem Selection Wheel zur neuen Seite und drücken Encoder 4. Das Pattern von der vorherigen Seite wird dupliziert und ist bereit für die Änderung.

INSTRUMENTE

Jedes Instrument verfügt über eine eigene Konfigurationsseite, auf der das für dieses Instrument verwendete Sample definiert und seine Konfiguration verwaltet werden kann.



FILTER

Mit Hilfe dieses Parameters kann die Auswahlliste nach Sample Gruppen gefiltert werden.

Sidechain

Mit diesem Parameter können Sie diese Instrumente in den Sidechain-Bus mischen. Dieser Bus kann in der Effektsektion der PARTs oder des MIXERs bearbeitet werden. (z.B. Dynamischer Kompressor)

FadeOut

Gibt die Ausblendzeit (END) in Millisekunden an.

START

Auswahl des Startpunktes in % (Gesamtlänge). Das System versucht automatisch, diesen Startpunkt so nahe wie möglich an einen Nulldurchgang zu setzen.

ENDE

Auswahl des Endpunktes in % (Gesamtlänge). Es wird automatisch versucht, diesen Endpunkt so nahe wie möglich an einen Nulldurchgang zu setzen. Zusätzlich wird das Signal während der eingestellten Zeit ausgeblendet (Fadeout).

PITCH

Ändern Sie die Ausgangsfrequenz in % relativ zur Basisfrequenz der Probe.

KEY

Legt die MIDI-Note fest, über die dieses Instrument über MIDI-Kanal 10 getriggert werden kann.

PAN

Bestimmt das Stereopanorama dieses Instruments von links (-100%) nach rechts (+100%). Dieser Parameter ist direkt mit dem Mixer Balance Parameter des entsprechenden Instruments verknüpft.

LEVEL

Bestimmt den Volume Level dieses Instruments in dB. Dieser Parameter ist direkt mit dem Mixer Level Parameter des entsprechenden Instruments verknüpft.

CLIP (Clip-Launcher)

Der Clip Launcher, Menu Tab CLIP, ist die zentrale Anlaufstelle für Live-Auftritte direkt mit dem Vibes MD850.

Sie ermöglicht das Abspielen (Starten, Stoppen, ...), Verwalten (Erstellen, Bearbeiten, Entfernen, ...) und Aufnehmen von Clips.



Clip

Clips sind im Grunde genommen ein Stück gelooptes Musikmaterial. Dabei kann es sich entweder um eine Melodie in Form einer MIDI-Sequenz oder um einen Rhythmus in Form eines Drum Patterns handeln. Die Clip-Seite ist daher in vertikalen Spalten, den so genannten Tracks, und horizontalen Zeilen, den so genannten Lines, organisiert.

Track

Jeder Track repräsentiert die klangerzeugende Komponente, die von den Clips dieses Tracks getriggert wird. Dies können entweder die 4 Parts des Vibes MD850, der Drumcomputer oder zwei externe Geräte sein, die durch MIDI-Events über den DIN-MIDI Out an den Tracks ET-1 und ET-2 ausgelöst werden.

Jeder Clip kann einzeln gestartet und gestoppt werden. Da jedoch alle Clips innerhalb eines Tracks dieselbe Komponente auslösen, kann immer nur ein Clip pro Track abgespielt werden.

Line

Jede Line stellt eine Anordnung von Clips aus verschiedenen Tracks dar (4 Synth Parts, Drums und 2 externe Tracks), die normalerweise, aber nicht unbedingt, gemeinsam gespielt werden.

Transport

Da das Abspielen mehrerer Clips zusammen eine Art Dirigent benötigt, der das Timing beibehält, werden die Clips nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt gestartet, sondern alle mit dem Transport synchronisiert. Der Transport definiert das Zeitverhalten und den Takt und muss daher über die Transportsteuerung (Stopp und Wiedergabe) verwaltet werden.

Abspielen des Clip Launchers



Wir gehen davon aus, dass der Clip Launcher bereits mit Clips vorbereitet ist (für Details zum Laden einer Performance siehe *Laden einer Performance*), so dass wir unsere Session beginnen können.

Starten eines einzelnen Clips: Berühren Sie den angehaltenen Clip, um ihn abzuspielen.

Alle Clips in einer Zeile starten: Berühren Sie die Zeilennummer, um die Wiedergabe aller Clips in einer Zeile zu starten.

Nach dem Berühren der Clips wird zunächst der richtige Zeitpunkt für die Wiedergabe abgewartet, was durch einen grün blinkenden Status des Clips signalisiert wird. Sobald der Transport abgeschlossen ist, beginnt die Wiedergabe des Clips, signalisiert durch einen vollständig grünen Hintergrund des Clips.

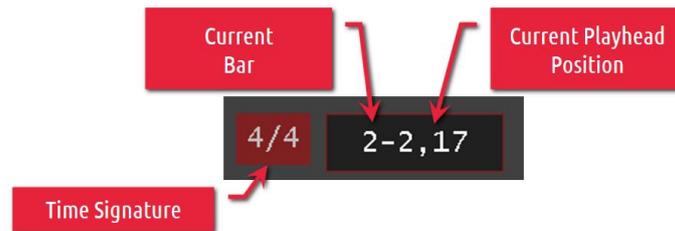


WARNUNG

Wenn der Transport nicht gestartet oder auf eine externe MIDI-Clock konfiguriert wird, ohne dass die Clock vorhanden ist, bleibt der Clip für immer im Zustand "Waiting". (siehe den folgenden Abschnitt über das Starten/Stoppen des Transports)

Transport-Kontrollen

Der aktuelle Status des Transports wird in der unteren linken Ecke der Seite angezeigt. Der Abspielkopf bewegt sich entsprechend dem Tempo oder, falls aktiviert, entsprechend der MIDI Clock am DIN MIDI IN Port. Wenn sich die Position nicht bewegt, ist der Transport entweder gestoppt oder es werden keine MIDI-Timing-Clock-Befehle empfangen.



PLAY/STOP Button

Startet oder stoppt den Transport



Der Transport läuft gerade (zum Anhalten berühren)



Der Transport ist derzeit gestoppt (zum Starten berühren)

Um den Transport (Start/Stop/Fortsetzen) über MIDI-Control-Befehle zu steuern, aktivieren Sie die Transport-Steuerungen auf der MIDI-Clock-Seite (siehe Kapitel *MIDI* für weitere Details)

TAKE-OVER

Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der Takte, bis ein ausgewählter Clip gestartet/übernommen wird.

TEMPO

Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit des Transports in Beats pro Minute (BPM). Der Takt wird entweder intern erzeugt oder mit einem externen MIDI-Taktsignal synchronisiert. Er ist immer global und wird auch von anderen Funktionen des Vibes MD850 verwendet (siehe *MIDI* für weitere Details).

Bearbeiten des Clip Launchers

Mit dem Operation Encoder können Sie verschiedene Operationen am Clip (oder Clip-Slot) durchführen. Wählen Sie zunächst die Operation aus und berühren Sie den Clip (oder den leeren Clip-Slot), um die Operation anzuwenden. Wiederholen Sie den Vorgang für andere Clips/Clip-Slots, falls erforderlich.

Der Vorgang wird automatisch auf die Standardeinstellung (Wiedergabe starten/stoppen) zurückgesetzt, wenn innerhalb weniger Sekunden kein Clip berührt wird, um den Vorgang anzuwenden (mit Ausnahme des Vorgangs "Öffnen", siehe unten).

- **Open:** Aktiviert den Open-Modus, d.h. das Berühren eines bestimmten Clips öffnet die zugrunde liegende Sequenz oder das Drum-Pattern im entsprechenden Editor. Diese Operation bleibt aktiv, bis eine andere Operation ausgewählt wird
- **ARM-Record:** aktiviert die Aufnahme des ausgewählten Tracks (berühren Sie den Track-Namen anstelle eines Clips - siehe unten für weitere Details)
- **Clear:** leert alle MIDI-Events eines CLIPs
- **CreateSeq:** Erzeugt eine MIDI-Sequenz (zur Bearbeitung im MIDI-Sequencer - siehe *VIEW* für weitere Details)
- **CreateTrg:** Erstellen eines Drum Patterns (für die Bearbeitung im Drum Grid - siehe *GRID* für weitere Details)

- **Name:** Einen CLIP benennen oder umbenennen
- **Copy:** Kopiert einen Clip in die Zwischenablage
- **Paste:** Kopiert den Clip aus der Zwischenablage in den ausgewählten Slot (überschreibt den vorhandenen Clip)
- **Delete:** Entfernt einen CLIP aus dem Slot

Recording mit dem Clip Launcher

Anstatt eine MIDI-Sequenz aus einer MIDI-Datei zu importieren, können Sie die MIDI-Notenereignisse direkt im MIDI-Sequencer aufzeichnen.

Wählen Sie dazu zunächst die Operation ARM-Record mit Encoder 1. Wählen Sie den Track, den Sie scharfschalten wollen, indem Sie den Track-Namen drücken. Der Track färbt sich rot, um zu signalisieren, dass er scharf geschaltet ist.

Die Aufnahme beginnt, sobald ein Clip des aktivierten Tracks durch Berührung gestartet wird. Ein Clip, der beim Scharfschalten des Tracks bereits abgespielt wird, erfordert einen Neustart (Stopp und Start) des Tracks, um die Aufnahme zu starten.

Der Clip signalisiert seinen Aufnahmezustand, indem sein Hintergrund rot wird. Sie können mit dem Drücken der Tasten (Senden von MIDI-Noten-Events) beginnen, die aufgenommen werden sollen.



Um weitere Aufnahmeoptionen zu erhalten, öffnen Sie den Editor (Operation Open) des Clips.

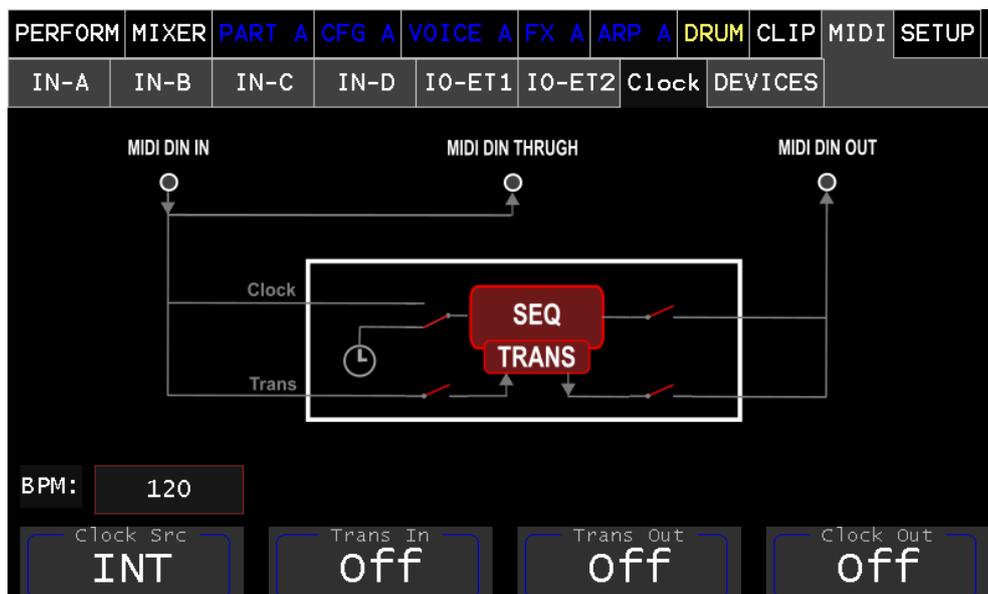
MIDI (MIDI Settings)

MIDI Clock

Auf der MIDI-Subpage CLOCK können Sie die Handhabung von MIDI Timing Clock und MIDI Transport-Nachrichten in Ihrem Vibes MD850 konfigurieren.

Standardmäßig erzeugt der MD850 seinen Master Clock intern und gibt ihn an alle Komponenten weiter, die einen Clock benötigen (Clip Launcher, MIDI Sequencer, Drum Computer, Arpeggiator, LFOs (wenn auf SYNC eingestellt), ...).

Alternativ kann der Vibes MD850 seinen Master Clock mit einem MIDI Timing Clock am DIN MIDI IN Port synchronisieren.



Clock Src

- **Int:** erzeugt den Haupttakt basierend auf dem internen Timer des Vibes MD850
- **Ext:** synchronisiert den Master Clock auf die MIDI Timing Clock Messages (System Realtime Message F8H) am DIN MIDI IN Port. Aus Gründen der Taktstabilität wird bei der Synchronisation ein Mittelwert über die Messages gebildet.

Die aktuelle Rate des Master Clocks kann in der unteren linken Ecke überprüft werden.

Trans In

Legt fest, ob das Vibes MD850 auf die MIDI Transport-Messages am DIN MIDI IN Port reagiert.

- **Off:** MIDI Transport- Messages werden ignoriert
- **On:** Die folgenden MIDI-Transport-Befehle werden vom Vibes MD850 verarbeitet:
 - MIDI Start (System Realtime Message FAH) zum Starten des Clip Launcher
 - MIDI Continue (System Realtime Message FBH) zum Starten des Clip Launcher
 - MIDI Stop (System Realtime Message FCH) zum Anhalten des Clip Launcher

Trans Out

Legt fest, ob MIDI Transport-Nachrichten vom DIN MIDI IN zum DIN MIDI OUT Port weitergeleitet werden und ob MIDI Transport-Nachrichten am DIN MIDI OUT Port gesendet werden.

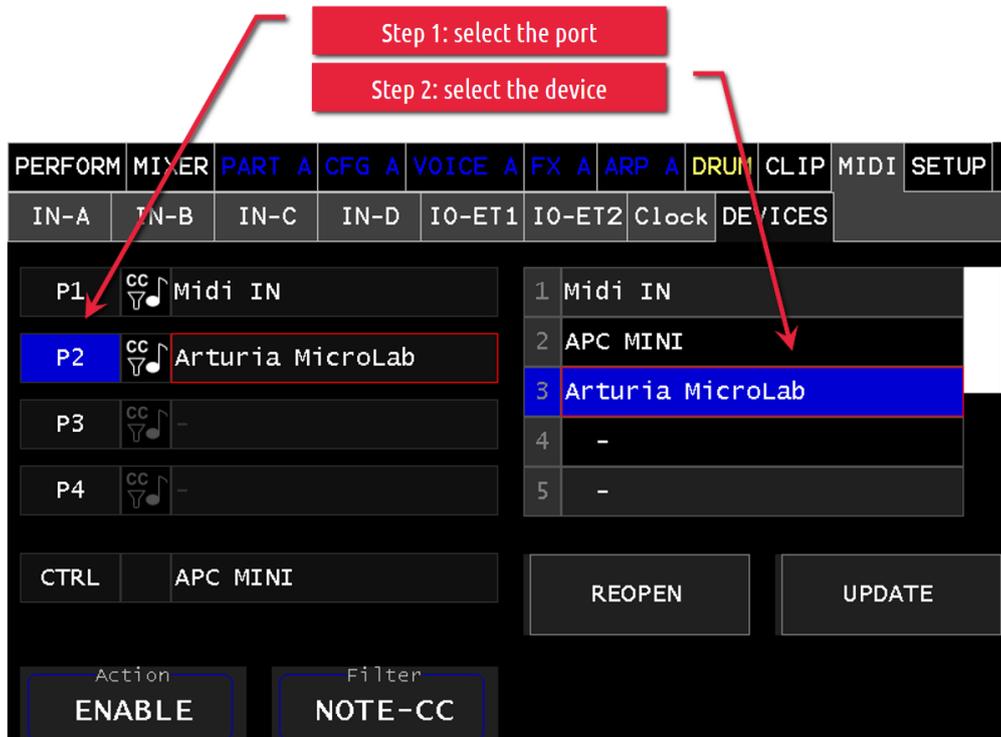
- **Off:** MIDI Transport Messages werden nicht weitergeleitet oder erstellt
- **On (wenn TRANS IN auf On steht):** Die folgenden MIDI Transport-Nachrichten werden weitergeleitet:
 - MIDI Start (System Realtime Message FAH) zum Starten des Transports
 - MIDI Continue (System Realtime Message FBH) zum Starten des Transports
 - MIDI Stop (System Realtime Message FCH) zum Anhalten des Transports
- **On (wenn TRANS IN auf Off steht):** die folgenden MIDI Transport-Befehle werden gesendet:
 - MIDI Start (System Realtime Message FAH) beim Starten des Transports (über die Transport-Steuerung im Clip Launcher oder über die Play-Taste auf dem Bedienfeld)
 - MIDI Stop (System Realtime Message FCH), wenn der Transport gestoppt wird (über die Transport-Steuerung im Clip Launcher oder über die Play-Taste auf dem Bedienfeld)

Clock Out

Legt fest, ob die Transport Clock an den DIN MIDI OUT Port gesendet wird.

MIDI Geräte

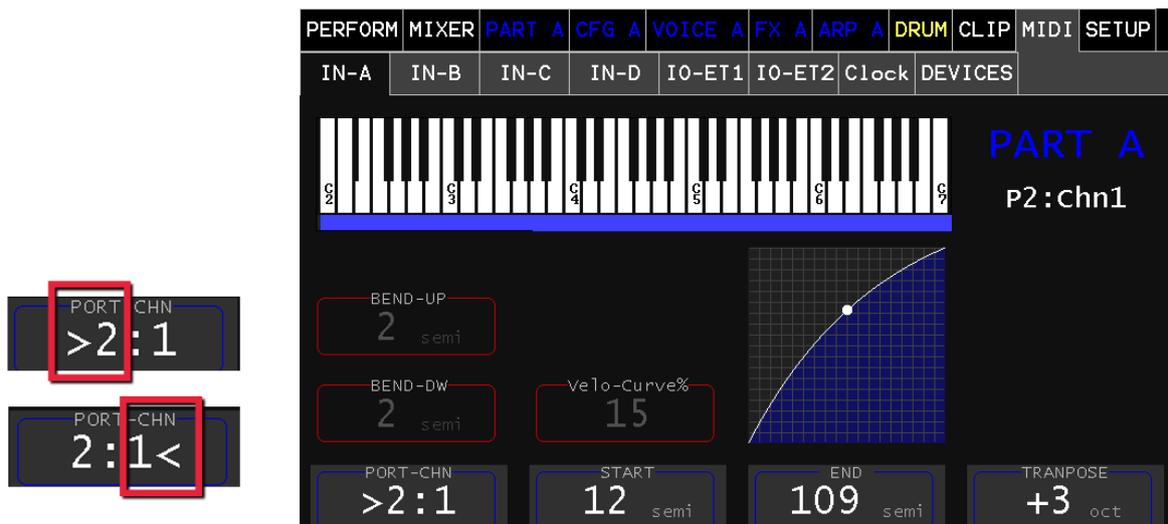
Wenn ein angeschlossenes USB-MIDI-Keyboard verwendet werden soll, muss das USB-Gerät zunächst mit einem MIDI-Port (P1-P4) verknüpft (gemappt) werden. Dies ermöglicht die Zuordnung zu einem Part (A-D) über die MIDI Input Tabs.



In den Standardeinstellungen ist der DIN MIDI IN dem Port P1 zugewiesen. Um das angeschlossene USB-MIDI-Gerät zuzuordnen, gehen Sie auf die Registerkarte MIDI-Devices. Durch Drücken des UPDATE Touch-Buttons wird die Geräteliste (rechts) aktualisiert.

MIDI Inputs

Auf der Registerkarte MIDI In wird die MIDI-Routing-Konfiguration eingerichtet. Um einen MIDI In (Port & Kanal) zuzuweisen, wählen Sie eine der Unterregisterkarten **IN-A**, **B**, **C**, **D**, **IO-ET1**, **IO-ET2**. In dieser Ansicht lassen sich weitere Einstellungen für den MIDI In vornehmen.



Das LABEL: **PORT-CHN** erlaubt die Auswahl des Ports (z.B. P2). Durch Drücken der Encoder-Taste wird zwischen Port und Kanal umgeschaltet. Dies wird durch ">" oder "<" angezeigt.

START, ENDE

Legt den aktiven Bereich fest, in dem dieser Part Note ON/OFF-Message akzeptiert (dies ist nützlich für die Aufteilung des Keyboards)

TRANPOSE

verschiebt sich oktavweise nach oben

BEND-UP

stellt den Pitch Bend-Bereich in Halbtonschritten nach oben ein

BEND-DW

legt den Pitch Bend-Bereich in Halbtonschritten fest

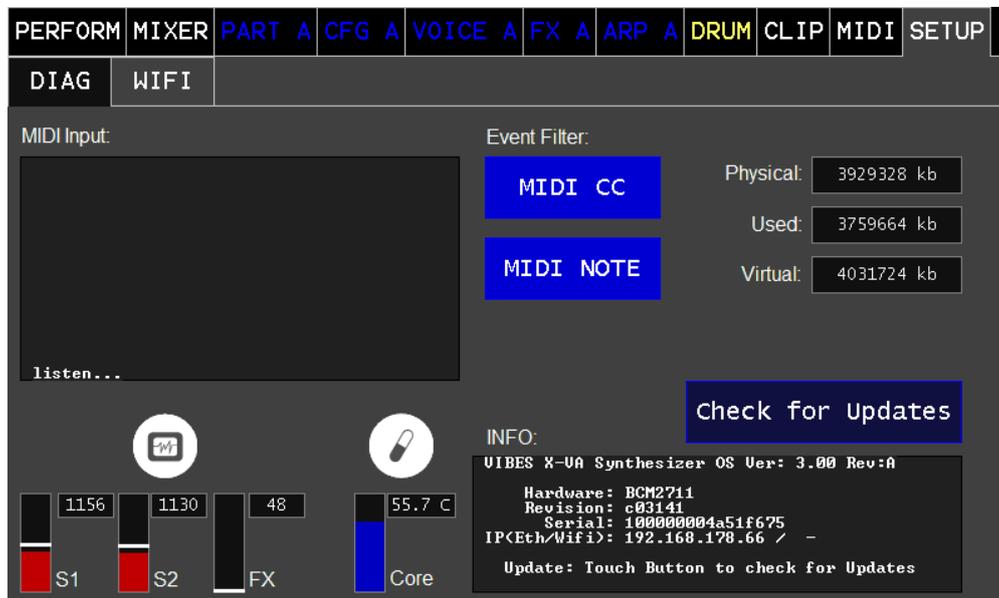
Velo-Kurve

MIDI-Anschlagdynamik-Korrekturkurve

SETUP

DIAGNOSTIC

Die Diagnosesseite Ihres Vibes MD850 gibt Ihnen einen Überblick über den aktuellen Status und die Performance Ihres Synthesizers und ermöglicht eine Diagnose der empfangenen MIDI-Befehle.



MIDI Input

In dieser Box werden alle empfangenen Midi-Befehle aufgelistet. So können Sie z.B. überprüfen, auf welchen Kanälen Ihre angeschlossenen MIDI-Geräte kommunizieren. Mit dem Event Filter können Sie MIDI CC oder MIDI NOTE Events herausfiltern. (MIDI-Clock-Ereignisse werden generell nicht aufgelistet)

Performance Monitor

Gibt Auskunft über die aktuelle CPU-Auslastung und Kerntemperatur Ihres Vibes MD850.

INFO

Gibt Informationen über Ihr Vibes MD850 und seine aktuelle Softwareversion.

Wenn Ethernet und/oder Wifi angeschlossen sind, können Sie die (von DHCP) empfangenen IP-Adressen sehen.

Die letzte Zeile zeigt den Status des Software-Updates (Button Check for Updates)

WIFI

Der Vibes MD850 ist mit einem integrierten Wi-Fi-Modul ausgestattet, das die Verbindung zu IEEE 802.11b/g/n/ac-Netzwerken mit 2,4 GHz und 5,0 GHz ermöglicht.



Auf der SETUP -> WIFI Page können Sie Ihre Wifi-Verbindung verwalten.

Aktivieren/Deaktivieren von Wifi

Verwenden Sie den ENABLE/DISABLE Button, um das Wifi Modul zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn das Wifi-Modul deaktiviert ist, ist das Modul nicht aktiv und kann daher keine Wifi-Netzwerke verbinden oder scannen.

Scannen nach Wifi-Netzwerken

Wenn das Wifi-Modul aktiviert ist, können Sie durch Drücken des SCAN Buttons mit dem Scannen nach Wifi-Netzwerken beginnen. Der Scanvorgang kann bis zu einigen Sekunden dauern. Nach Abschluss des Scans wird die Liste der Netzwerke mit den Ergebnissen des Scans aktualisiert.

Wenn Sie ein WLAN-Netzwerk aus der Liste mit Hilfe des Touch-Displays oder des Hauptrades auswählen, werden Ihnen im Informationsfeld detailliertere Informationen über das ausgewählte WLAN-Netzwerk angezeigt.

Verbinden mit einem Wifi-Netzwerk

Wählen Sie ein Wifi-Netzwerk aus der Liste. Verwenden Sie Encoder 1, um die Action CONNECT auszuwählen und drücken Sie den Encoder, um die Action auszuführen. (Falls Sie bereits mit dem Wifi verbunden sind, ist diese Option nicht verfügbar)

Die Bildschirmtastatur fragt nach der Passphrase, falls das ausgewählte Netzwerk verschlüsselt ist. Geben Sie die Passphrase ein und bestätigen Sie.

Das Vibes MD850 stellt eine Verbindung zum Wifi her und wird als das aktuell verbundene Wifi angezeigt. Außerdem wird das WLAN mit seiner Passphrase gespeichert, so dass in Zukunft automatisch eine Verbindung zu diesem Netzwerk hergestellt werden kann (z. B. nach einem Neustart oder einem Umzug).

Wenn die Passphrase nicht korrekt ist, schlägt die Verbindung fehl. Entfernen Sie das Netzwerk (siehe unten) und stellen Sie die Verbindung erneut her, um die Passphrase ändern zu können.

Wifi-Netzwerke entfernen

Um ein Wifi-Netzwerk und seine Passphrase aus der Liste der gespeicherten Netzwerke zu entfernen, wählen Sie das Wifi in der Liste aus und verwenden Sie Encoder 1, um die Aktion "REMOVE" auszuwählen.

Beschränkungen

Derzeit ist die Verbindung über Wifi auf Netzwerke beschränkt, die die folgenden (gängigsten) Verschlüsselungen verwenden:

- Offen / Keine Verschlüsselung (nicht empfohlen)
- WPA2-PSK

Die folgenden Modi werden nicht unterstützt:

- Verbinden mit Netzwerken mit versteckten SSIDs
- Verbindung zu Netzwerken mit nicht standardkonformen Passphrasen (8 bis 63 Buchstaben, ASCII 32-127)
- WEP- oder WPA-verschlüsselte Netzwerke (ungesichert)
- Rein WPA3-SAE-verschlüsselte Netzwerke
- Nicht-PSK-Authentifizierung (Radius, etc.)
- Authentifizierung über Captive Portals

Exportieren / Importieren

Der Vibes MD850 ist mit einem internen Speicher ausgestattet, der als Dateisystem organisiert ist, um (neben der eigenen Software) alle notwendigen Ressourcen zur Erstellung von Sounds zu speichern. Auf dieses Dateisystem kann auf verschiedene Weise zugegriffen werden, so dass Sie die folgenden Ressourcen importieren und exportieren können

- Presets
- Performances
- Midi Sequenzen
- Wavetables
- Multisamples für den Oscillator von MultiSample/Noise
- Samples für Drum Computer

USB

Das Vibes MD850 kann seine Ressourcen auf einen angeschlossenen USB-Stick spiegeln.

Web-Interface

Um das Web-Interface zu nutzen, verbinden Sie Ihren Vibes MD850 mit einem Router (entweder über eine kabelgebundene Ethernet-Verbindung oder über das eingebaute Wi-Fi). Schließen Sie einen Laptop an denselben Router an und öffnen Sie einen Browser.

Geben Sie die IP-Adresse des Vibes MD850 in Ihren Browser ein (siehe INFO-Box im DIAG-Menü), um zur Anmeldeseite des Web-Interface zu gelangen.

Verwenden Sie die folgenden Anmeldedaten für Ihr erstes Login:

Benutzername: Vibes

Kennwort: emi

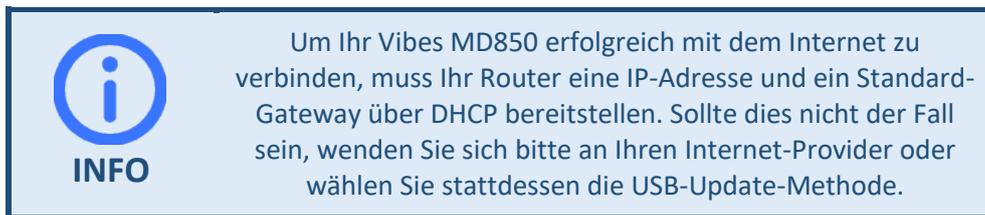
Software-Aktualisierungen

Das Vibes MD850 wird regelmäßig über Software-Updates mit neuen Funktionen, Sound-Packs und anderen Verbesserungen aktualisiert.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihr Vibes MD850 auf die neueste Softwareversion zu aktualisieren.

Online Update

Verbinden Sie Ihren Vibes MD850 entweder über ein kabelgebundenes Ethernet-Kabel oder über das eingebaute Wi-Fi mit einem Router. Sobald die Verbindung hergestellt ist, können Sie mit dem **Check for Updates** Button auf der SETUP -> DIAG Seite nach neuen Updates suchen .



Falls Updates verfügbar sind, wird in der Infobox die neue verfügbare Version angezeigt. Durch Berühren von Download wird diese Version auf Ihr Vibes MD850 heruntergeladen (die Info-Box informiert über den Download-Fortschritt).

Sobald der Download abgeschlossen ist, stoppt ein Klick auf Installieren die Synthesizer-Software und startet den Installationsprozess, der mit einem Neustart der Software endet.

Nach erfolgreicher Aktualisierung wird in der Info-Box die neueste Version angezeigt.

USB-Update

Bei dieser Update-Methode wird ein gewöhnlicher USB-Stick verwendet, um Ihr Vibes MD850 auf die neueste Version zu aktualisieren. Die aktuelle Versionsnummer Ihrer Vibes MD850 Software finden Sie in der Info-Box auf der SETUP -> DIAG Seite.

Besuchen Sie <https://mayer-emi.at/support>, um zu prüfen, ob eine neuere Version verfügbar ist. Wenn ja, folgen Sie den Anweisungen auf der Webseite, um diese Version zu installieren.

Mayer EMI GmbH
Franz Prendinger Straße 74
2540 Bad Vöslau | Österreich

Version 1.1 - DE
© 2024 Mayer EMI GmbH
Alle Rechte vorbehalten

<https://mayer-emi.at>