

PPG WAVE 2 KURZBESCHREIBUNG

Die folgende Kurzbeschreibung soll dazu dienen Ihnen einen schnellen Überblick über die Bedienungselemente und die entsprechenden Funktionen Ihres WAVE 2 zu geben. Betrachten Sie diese Kurzbeschreibung als Nachschlagewerk und Gedächtnisstütze.

PROGRAM-DISPLAY (Hauptdisplay)

"PROG:" Hier kann eine Zahl von 0 bis 99 eingetragen werden. Entsprechend dieser Zahl kann eins von 100 Programmen aus dem Programmspeicher in den Arbeitsspeicher geladen werden. Dieses Programm läßt sich dann vom Keyboard oder vom Arpeggitor bzw. DRS spielen, und von allen Bedienungselementen verändern.

"WAVETABLE:" Hier kann eine Zahl von 00 bis 29 eingetragen werden. Es wird dann der entsprechende Wellensatz in den Wellenspeicher geladen, und steht damit als Klangmaterial zur Verfügung.

"DATATRANSF:" Hier kann eine Zahl von 0 bis 9 eingetragen werden. Dieser Code bestimmt den Datenfluß der beim Eintragen einer neuen Programmnummer stattfindet. Im Einzelnen haben die Codes folgende Bedeutung:

- 0 = Das komplette Programm wird in den Arbeitsspeicher übertragen
- 1 = Nur die Daten der beiden Gruppen A oder B werden von der neuen Programmnummer in den Arbeitsspeicher geholt. Wellensatz, Keyboard Mode und Splittpoint bleiben unverändert.
- 2 = Nur die Daten von der Gruppe A des angewählten Programms werden in den Arbeitsspeicher auf Gruppe A übertragen. Gruppe B, Wellensatz und Keyboard-Mode bleiben unverändert.
- 3 = Nur die Daten von Gruppe B des angewählten Programms werden auf Gruppe B des Arbeitsspeichers kopiert. Gruppe A, der Wellensatz der Keyboard-Mode und der Splittpoint bleiben unverändert.
- 4 = Nur die Daten von Gruppe A des angewählten Programms werden auf die Gruppe B des Arbeitsspeichers kopiert. Gruppe A, der Wellensatz, der Keyboard-Mode und der Splittpoint bleiben unverändert.
- 5 = Nur die Daten von Gruppe B des angewählten Programms werden auf die Gruppe A des Arbeitsspeichers kopiert. Gruppe B, der Wellensatz der Keyboard-Mode und der Splittpoint bleiben unverändert.
- 6 = Nur die Daten von Gruppe A des angewählten Programms werden auf beide Gruppen des Arbeitsspeichers übertragen. Keyboard-Mode, der Splittpoint und der Wellensatz bleibt unverändert.

- 7 = Nur die Gruppe B des angewählten Programms wird auf beide Gruppen des Arbeitsspeichers übertragen. Wellensatz, der Keyboard-Mode und der Splittpoint bleiben unverändert.
- 8 = Nur der Wellensatz des angewählten Programms wird in den Wellenspeicher übertragen. Gruppen A und B, der Keyboard-Mode und der Splittpoint bleiben unverändert.
- 9 = Alle Daten aus dem Arbeitsspeicher werden in den Programmspeicher entsprechend der Programmnummer abgelegt. Dieser Transfer-Mode ermöglicht das Abspeichern der selbst erstellten Programme.

"KEYB:" Hier kann eine Zahl von 0 bis 8 eingetragen werden. Diese 9 Keyboard-Modes haben folgende Funktionen:

- 0 = 8-stimmig polyphon ohne Keyboardteilung, alle Stimmen werden von der gleichen Gruppe gesteuert: A oder B
- 1 = 4-stimmig polyphon ohne Keyboardteilung, auf einer gespielten Taste erklingen 2 Oszillatoren gleichzeitig, die Oszillatoren 1, 3, 5, 7 werden von Gruppe A, 2, 4, 6, 8 werden von Gruppe B gesteuert.
- 2 = 2-stimmig (duophon) ohne Keyboardteilung auf einer gespielten Taste erklingen 4 Oszillatoren gleichzeitig, die Oszillatoren 1, 3, 5, 7 werden von Gruppe A, 2, 4, 6, 8 werden von Gruppe B gesteuert.
- 3 = 1-stimmig (monophon) ohne Keyboardteilung, auf einer gespielten Taste erklingen 8 Oszillatoren die Oszillatoren 1, 3, 5, 7 werden von Gruppe A, 2, 4, 6, 8 werden von Gruppe B gespeichert.
- 4 = Keyboardteilung am "SPLITPOINT" oben und unten 4-stimmig polyphon spielbar. Im oberen Teil werden die Oszillatoren 1, 3, 5, 7 von Gruppe A gesteuert im unteren Teil die Oszillatoren 2, 4, 6, 8 von Gruppe B.
- 5 = Keyboardteilung am "SPLITPOINT" oben monophon mit 4 Oszillatoren, unten polyphon mit 4 Oszillatoren spielbar. Im oberen Teil werden die Oszillatoren 1, 3, 5, 7 von Gruppe A, im unteren Teil die Oszillatoren 2, 4, 6, 8 von Gruppe B gesteuert.
- 6 = Keyboardteilung am "SPLITPOINT" oben monophon mit 2 Oszillatoren unten 6-stimmig polyphon. Im oberen Teil werden die Oszillatoren 1 und 3 von Gruppe A gesteuert im unteren Teil 2, 4, 5, 6, 7, 8 von Gruppe B.
- 7 = Keyboardteilung am "SPLITPOINT" oben polyphon mit 6 Oszillatoren unten monophon mit 2 Oszillatoren. Im oberen Teil werden die Oszillatoren 1, 3, 5, 6, 7, 8 von Gruppe A gesteuert im unteren Teil die Oszillatoren 2 und 4 von Gruppe B.
- 8 = Keyboardteilung am "SPLITPOINT" oben monophon mit 4 Oszillatoren unten monophon mit 4 Oszillatoren. Im oberen Teil werden die Oszillatoren 1, 3, 5, 7 von Gruppe A ge-

steuert im unteren Teil die Oszillatoren 2, 4, 6, 8 von Gruppe B.

"SPLIT:" Hier kann eine Zahl von 00 bis 60 eingetragen werden. Dieser Wert gibt bei Keyboard-Modes über 3 den Keyboardteilungspunkt in Halbtöneinheiten an, z.B. 24 bedeutet das das Keyboard zwischen dem zweiten h und dem dritten c von unten geteilt ist. In den Keyboard-Modes 1, 2, 3 gibt der Splittpoint eine Grenze an. Unterhalb dieser Grenze lassen sich Arpeggios eingeben und Sequenzen transponieren. Dieser Teil ist für das normale manuelle Spiel gesperrt, d.h., es werden keine Töne hörbar.

"CASSETTE:" Hier kann eine 1-stellige Zahl eingetragen werden. Der Code ist folgendermaßen:

- 0 = keine Funktion
- 1 = Soundprogramme oder DRS-Daten werden von der Kassette in den Speicher geladen; dabei wird eine Überprüfung auf Fehler durchgeführt. Falls ein Fehler vorhanden ist, so wird nach dem Ladevorgang die Anzeige "TEST" auf dem Display mit einer "9" belegt.
- 2 = Alle 100 Klangprogramme werden auf die Kassette geladen
- 3 = Alle Daten des DRS werden auf die Kassette geladen.
- 4 = Die auf der Kassette aufgespielten Daten werden mit dem Speicherinhalt verglichen. Bei Fehlern die beim Aufnahmen entstanden sind erscheint eine "9" auf dem Display.

DIGITAL-DISPLAY

"PROG:" Die gleiche Funktion wie im PROGRAM-DISPLAY.

"KW" Hier kann eine Zahl von 0 bis 7 eingetragen werden. Damit läßt sich eine Steuerung der Wellenformnummer durch das Keyboard erreichen.

- 0 = kein Einfluß des Keyboards
- 7 = stärkster Einfluß durch das Keyboard. Spielt man das tiefste C auf dem Manual so erklingt die Wellenform die mit dem Partialwellenregler eingestellt worden ist. Mit jeder Taste weiter aufwärts wird eine Wellenform tiefer im Wellenformspeicher erzeugt. Stellt man den Partialwellenregler auf die Wellenformnummer 60 so sind alle Wellen gleichmäßig über das Manual verteilt.

"KF" Hier kann eine Zahl von 0 bis 7 eingetragen werden.

- 0 = keine Wirkung des Keyboards auf die Grenzfrequenz des Filters.
- 5 = Steuerung des Filters durch das Keyboard im Verhältnis 1:1, d.h. eine Oktave auf dem Keyboard ändert die Grenzfrequenz ebenfalls um eine Oktave.

7 = Steuerung des Filters durch das Keyboard im Verhältnis 1:2, d.h. eine Oktave auf dem Keyboard ändert die Grenzfrequenz des Filters um 2 Oktaven.

1,2,3,5,6 = entsprechende Zwischenwerte

"KL" Hier kann eine Zahl von 0 bis 7 eingetragen werden.

4 = Kein Einfluß des Keyboards auf die Lautstärke d.h. die Lautstärkesteuerung ist auf allen Tasten gleich.

0 = Auf der höchsten Taste erklingt die volle Lautstärke, nach unten hin nimmt die Lautstärke ab.

7 = Auf der tiefsten Taste erklingt die volle Lautstärke nach oben hin nimmt die Lautstärke ab.

1,2,3,5,6 = entsprechende Zwischenwerte

"MP" (Modulation auf Pitch)

0 = Keine Funktion

1 = Der LFO steuert die Tonhöhe

"MW" (Modulation auf Waves)

0 = Keine Funktion

1 = Der LFO steuert die Wellenformnummer

"MF" (Modulation auf Filter)

0 = Keine Funktion

1 = Der LFO steuert den Filter

"ML" (Modulation auf Lautstärke)

0 = Keine Funktion

1 = Der LFO steuert die Lautstärke

"GROUP:" Anzeige des Gruppen-Modus. Der Taster GROUP schaltet die Gruppen um, auf den die Parameteränderungen wirken werden.

"TP" (Touch auf Pitch)

0 = Keine Funktion

1 = Der Keyboard-Touchsensor steuert die Tonhöhe (positiv)

2 = Der Keyboard-Touchsensor steuert die Tonhöhe (negativ)

"TF" (Touch auf Filter)

0 = Keine Funktion

1 = Touchsensor steuert den Filter (positiv)

"TW" (Touch auf Wave)

0 = Keine Funktion

1 = Touchsensor steuert Wellenformnummer (positiv)

"**TL**" (Touch auf Lautstärke)

- 0 = Keine Funktion
- 1 = Touchsensor steuert die Modulationsintensität

"**VF**" (Velocity auf Filter)

- 0 = Keine Funktion
- 1 = Anschlagsstärke steuert den Filter (positiv)

"**VL**" (Velocity auf Lautstärke)

- 0 = Keine Funktion
- 1 = Anschlagsstärke steuert Lautstärke

TUNINGDISPLAY

"**PROG:**" Die gleiche Funktion wie im PROGRAM-DISPLAY.

"**FINE TUNE:**" Hier können 8 einstellige Zahlen ein gesetzt werden, wobei jede Zahl einer Stimme zugeordnet ist.

- 0 = Normalstimmung
- 1 = Kleinste Verstimmung nach oben
- 2 = Größere Verstimmung nach oben
- 3 = Kleinste Verstimmung nach unten
(auf dem Display wird -1 angezeigt).

"**GROUP:**" Dies ist eine reine Anzeigefunktion. Hier können keine Werte eingetragen werden. Auf dem Display erscheint "A" oder "B". Die Gruppe kann umgeschaltet werden mit den Taster "GROUP"

"**SEMITONES:**" Hier können 8 zweistellige Zahlen eingesetzt werden, wobei jede Zahl einer Stimme zugeordnet ist.

- 0 = Tiefste mögliche Stimmung
- 63 = Höchste mögliche Stimmung, 63 Halbtöne über der tiefsten Stimmung
- 1-62 = Entsprechende Zwischenwerte in Halbtonschritten.

Die Semitones können auch über das Keyboard programmiert werden.

ANALOGDISPLAY / 1.Panel

"**PROG:**" Die gleiche Funktion wie im PROGRAM-DISPLAY.

"A"	Attacktime der Hüllkurve 1	(0-63)	16 Stufen
"D"	Decaytime der Hüllkurve 1	(0-63)	32 Stufen
"S"	Sustainpegel der Hüllkurve 1	(0-63)	64 Stufen

"R"	Releasetime der Hüllkurve 1	(0-63)	32 Stufen
"R"	LFO-Rate (Geschwindigkeit)	(0-63)	32 Stufen
"C"	Filter Cut-off-Frequency	(0-63)	64 Stufen
"E"	Filter Emphasis (Resonanz)	(0-63)	16 Stufen
"P"	Partialwellennummer	(0-63)	64 Stufen
"GROUP:" Die gleiche Funktion wie im TUNINGDISPLAY			
"A"	Attacktime der Hüllkurve 2	(0-63)	16 Stufen
"D"	Decaytime der Hüllkurve 2	(0-63)	32 Stufen
"S"	Sustainpegel der Hüllkurve 2	(0-63)	64 Stufen
"R"	Releasetime der Hüllkurve 2	(0-63)	32 Stufen
"F"	Abschwächer der Hüllkurve 1 auf Filter	(0-63)	32 Stufen
"L"	Abschwächer der Hüllkurve 2 auf Lautstärke	(0-63)	32 Stufen
"W"	Abschwächer der Hüllkurve 1 auf Wellenformsteuerung	(0-63)	32 Stufen

ANALOGDISPLAY / 2.Panel

"PROG:" Die gleiche Funktion wie im PROGRAM-DISPLAY.

"LFO DL"	LFO Delaytime	(0-63)	16 Stufen
"WS"	LFO WAVESHAPE Dreieck, Sägezahn, inv. Sägezahn, Rechteck		4 Stufen
"IN"	LFO Intensität	(0-63)	16 Stufen
"LFO RATE"	LFO Geschwindigkeit	(0-63)	32 Stufen
"GROUP:" Die gleiche Funktion wie im TUNINGDISPLAY			
"ENV3 A"	Attacktime der Hüllkurve 3	(0-63)	16 Stufen
"D"	Decaytime der Hüllkurve 3	(0-63)	16 Stufen
"AP"	Abschwächer der Hüllkurve 3 auf Pitch	(0-63)	16 Stufen

ANALOGDISPLAY / 3.Panel

"PROG:" Die gleiche Funktion wie im PROGRAM-DISPLAY.

"GROUP A CHAN1:"	Parameterwert für Stimme 1	(0-63)	64 Stufen
"3"	Parameterwert für Stimme 3	(0-63)	64 Stufen
"5"	Parameterwert für Stimme 5	(0-63)	64 Stufen
"7"	Parameterwert für Stimme 7	(0-63)	64 Stufen
"SPEED"	Sequenz-Geschwindigkeit	(0-63)	64 Stufen
"B CH2:"	Parameterwert für Stimme 2	(0-63)	64 Stufen
"4"	Parameterwert für Stimme 4	(0-63)	64 Stufen
"6"	Parameterwert für Stimme 6	(0-63)	64 Stufen
"8"	Parameterwert für Stimme 8	(0-63)	64 Stufen

SEQUENZDISPLAY

"SEQM:" Hier kann eine zweistellige speziell codierte Zahl eingetragen werden. Die Zahlen von 00 bis 09 sind zur Auswahl einer der 10 Sequenzen im DRS vorgesehen. Die Zahlen oberhalb von 10 dienen zur Anwahl der verschiedenen Arpeggios.

00-09 = Anwahl einer von 10 Sequenzen

10,11 = Arpeggio-Mode 1, aufwärtsführender Ablauf

12 = Arpeggio-Mode 1, abwärtsführender Ablauf

13 = Arpeggio-Mode 1, abwechselnd abwärts und abwärtsführender Ablauf

14,24 = Zufälliger Ablauf

15,25 = Bewegter Ablauf

21 = Arpeggio-Mode 2, abwärtsführender Ablauf

Achtung: Der Ablauf der Arpeggios funktioniert nur dann in der erwarteten Weise, wenn die einzelnen Töne nacheinander eingespielt worden sind.

98 = Dieser Sequenzmode bereitet den WAVE 2 auf eine externe Ansteuerung vor. Hierzu kann eine Steuerspannung in den CV Input und ein Switchtrigger (beim Übergang von positiver Gleichspannung nach Masse aktiv) in den Triggerinput eingegeben werden. Der WAVE 2 muß dann auf Keyboard-Mode 4 gestellt werden. Im Sequenzdisplay kann man durch Eingabe einer 3 diejenigen Oszillatoren bestimmen die dann durch den externen Trigger angesteuert werden sollen.

99 = Alle Oszillatoren sind für den Sequenzer gesperrt und für das Keyboard freigesetzt.

"LOOPS:" Hier kann eine Zahl von 00 bis 99 eingetragen werden. Im DRS gibt diese Zahl die Anzahl von Sequenzdurchläufen an bis zum automatischen Stop. Soll die Sequenz endlos laufen so kann bei "LOOPS" eine 99 eingetragen werden.

"RECM:" Hier kann eine einstellige Zahl eingetragen werden.

- 0 = Normalzustand, keine Funktion
- 1 = Beginn einer neuen Sequenz. Die alte Sequenz auf der entsprechenden Sequenznummer wird gelöscht.
- 2 = Update Sound und Memory, beim Durchlauf der schon vorhandenen Sequenz, kann die Lautstärke, Klangfarbe, Grundwellenform oder Tonhöhe verändert und im Speicher festgehalten werden. Dieser Vorgang wird am Ende der Sequenz automatisch abgebrochen.
- 3 = Wie 2, jedoch mit mehrmaligem Durchlauf der Sequenz.
- 4 = Die Channelupdate-Parameter werden in den Speicher aufgenommen. Hierdurch wird festgelegt auf welchen Parameter die in "RECM" 2 oder 3 eingespielten Werte bei der Wiedergabe wirken.
- 8 = Löscht den gesamten DRS-Speicher (Dies geschieht erst nach dem zweimaligen Anschlagen der "8").
- 9 = Die Channel-Update Parameter werden in den Speicher aufgenommen. Dies bezieht sich im Gegensatz zu "RECM" 4 auf das Second-Update; nur soundmäßig.

"TIMCO:" Hier kann eine einstellige Zahl eingetragen werden.

- 0 = Normalzustand, keine Time-Korrektur der eingespielten Töne
- 1 = Die eingespielten Toneinsätze werden auf die Metronomzeitpunkte auf- oder abgerundet.
- 2 = Die eingespielten Toneinsätze werden auf die Hälfte der Metronomzeitpunkte gerundet
- 4 = Die eingespielten Toneinsätze werden auf 1 / 4 der Metronomzeitpunkte gerundet
- 8 = Die eingespielten Toneinsätze werden auf 1 / 8 der Metronomzeitpunkte gerundet

"RUN/ST:" Hier kann eine einstellige Zahl eingetragen werden.

- 0 = Stoppt die laufende Sequenz oder Arpeggio
- 1 = Start mit Reset; startet mit dem Anfang
- 2 = Weiterlauf ohne Reset
- 3 = Step schrittweises Durchschreiten der Sequenz

"CH 1:" bis "8" Channelupdate; hier kann eine einstellige Zahl eingetragen werden.

- 0 = Normales Playback
- 1 = Record; zum Hinzufügen von Tönen

