

# gem

**promega 3**

**GENERALMUSIC Code 271343**

Änderungen -auch ohne Vorankündigung- sind vorbehalten.

**PRINTED IN ITALY**

## HANDBUCH

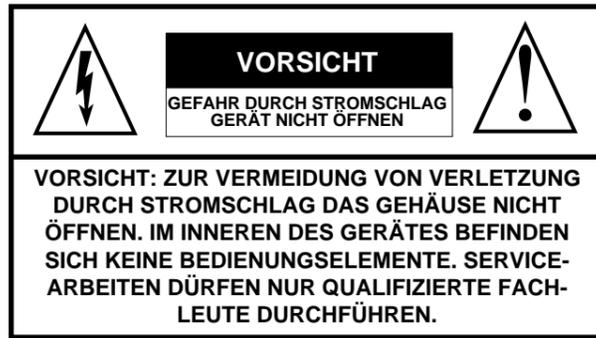


**GENERALMUSIC**



**GENERALMUSIC**

Sales Division: I -47048 S.Giovanni in Marignano (RN) - Italy - Via delle Rose, 12 - tel. +39 541 959511 - fax +39 541 957404 - tlx 550555 GMUSIC I



Blitz mit Pfeil in einem gleichschenkligen Dreieck weist den Benutzer darauf hin, daß sich innerhalb des Gerätes nicht isolierte, spannungsführende Teile befinden, die eine Gefahr durch Stromschlag darstellen.



Das Ausrufungszeichen in einem gleichschenkligen Dreieck weist den Benutzer darauf hin, daß es sich um wichtige Dokumentationen und Serviceunterlagen handelt.

## WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

### HINWEISE BETREFFEND FEUERGEFAHR, ELEKTRISCHEN SCHLAG ODER VERLETZUNGSGEFAHR.

1. Vor Benutzen des Gerätes alle Sicherheits- und Installationshinweise und die Erläuterung der Symbole lesen.
2. Dieses Gerät nicht in der Nähe von Wasser benutzen (beispielsweise in der Nähe von Schwimmbecken, Badewanne, Waschbecken, im Badezimmer) und nicht dem Regen aussetzen.
3. Dieses Gerät darf nur in Verbindung mit einer vom Hersteller empfohlenen oder mitgelieferten Standvorrichtung, bzw. Zubehör betrieben werden. Sofern dieses vor der Benutzung zusammengesetzt werden muß, ist die Montage-Anleitung am Schluß dieses Handbuchs genau zu befolgen.
4. Dieses Gerät kann permanente Hörschäden verursachen, besonders in Verbindung mit zusätzlichen Verstärkern, Lautsprechern oder Kopfhörern. Vermeiden Sie übergroße oder unangenehme Lautstärke über einen längeren Zeitraum. Sollten Sie Anzeichen einer Hörschädigung bemerken, muß ein Facharzt aufgesucht werden.
5. **WARNUNG:** Weder dieses Gerät noch andere Gegenstände auf das Netzkabel stellen oder derart aufstellen, daß durch das Netzkabel ein Schaden ausgelöst werden könnte (beispielsweise durch Betreten, darüber Stolpern, Gegenstände darüber rollen oder schieben).
6. Das Gerät muß derart aufgestellt werden, daß eine ausreichende Ventilation gewährleistet ist (eventuell vorhandene Lüftungsschlitze müssen freiliegen).
7. Dieses Gerät muß von übermäßiger Wärmeeinstrahlung (Heizkörper, Heizlüfter und andere wärmeproduzierenden Einrichtungen) ferngehalten werden.
8. Dieses Gerät darf nur an einen Netzanschluß angeschlossen werden, bzw. in der Weise mit Strom versorgt werden wie in der Bedienungsanleitung oder auf dem Gerät selbst vermerkt ist.
9. Dieses Gerät kann mit einem gepolten Netzanschluß geliefert worden sein (z.B. ein Steckerstift mit größerem Durchmesser). Falls der Stecker nicht in die Steckdose passen sollte, muß ein Fachmann zu Rate gezogen werden. Nehmen Sie keine Veränderungen am Netzanschluß vor!
10. Das Netzkabel sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Gerät für längere Zeit nicht gebraucht wird.
11. Achten Sie darauf, daß in das Gerät keine Gegenstände fallen oder Flüssigkeiten eindringen.
12. Ein qualifizierter Service-Techniker muß herangezogen werden wenn:
  - a) das Netzkabel oder der Netzstecker beschädigt sind; oder
  - b) Gegenstände in das Gerät gefallen oder Flüssigkeiten eingedrungen sind; oder
  - c) das Gerät übermäßiger Feuchtigkeit (z.B. Regen) ausgesetzt war; oder
  - d) das Gerät nicht funktioniert oder eine ungewöhnliche Abweichung von der normalen Funktionsweise zeigt; oder
  - e) Das Gerät oder das Gehäuse beschädigt wurde (z.B. durch Fallen).
13. Nehmen Sie keine Eingriffe am Gerät vor, es sei denn, sie werden ausdrücklich in den zugehörigen Dokumentationen (z.B. Bedienungsanleitung) erwähnt. Alle weitergehenden Eingriffe dürfen nur durch qualifizierte Fachleute erfolgen.
14. Sofern Sitzbänke, Befestigungen und/oder anderes Zubehör mitgeliefert oder als zusätzliches Extra-Zubehör lieferbar ist, muß darauf geachtet werden, daß derartiges Zubehör korrekt und stabil montiert, bzw. angebracht wird.
15. Elektromagnetische Störung (RFI). In diesem elektronischen Gerät kommt digitale Technologie zur Anwendung, welche den Radio/TV-Empfang stören könnte; andere Positionierung schafft meist Abhilfe. Sollte dies erfolglos sein, muß ein qualifizierter Fachmann zu Rate gezogen werden.

## DIESE HINWEISE AUFBEWAHREN

### HINWEISE ZUR ERDUNG

Dieses Produkt kann geerdet sein. Im Falle einer Störung oder eines Defekts sorgt die Erdung dafür, daß Fehlerströme den Weg des geringsten Widerstands geleitet werden, so daß das Risiko eines elektrischen Schlags vermindert wird. Das Netzkabel dieses Produkts verfügt über einen Schutzleiter und einen Schutzkontaktstecker. Dieser Stecker muß an eine geeignete, korrekt nach den jeweiligen Bestimmungen installierte, geerdete Netzsteckdose angeschlossen werden.

GEFAHR - Unsachgemäßes Anschließen des Schutzleiters zur Erdung birgt das Risiko eines elektrischen Schlags. Ein qualifizierter Fachmann muß zu Rate gezogen werden, falls Zweifel betreffend die korrekte Erdung des Instruments bestehen sollten. Nehmen Sie keine Veränderungen an dem mitgelieferten Kabel vor -sollte es nicht in die Steckdose passen, muß ein korrekter Stromanschluß durch einen qualifizierten Elektriker installiert werden.

### FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

**Note:** This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this instrument does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the instrument off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and the receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

**CAUTION:** Changes or modifications to this product not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate this product.

**gem**

**promega 3**

**HANDBUCH**

**m**  
GENERALMUSIC

---

# Inhaltsverzeichnis

## Abschnitt 1

Aufbau des Instruments .....	2
Rückseite .....	3
Power und Standby .....	4
Mastereinstellungen .....	4
Volume .....	4
Input .....	4
Headphones Buchsen .....	4

## Abschnitt 2

Kurzanleitung .....	5
Beispiel 1: Das Layern von Sounds .....	7
Beispiel 2: Einstellen der Effekte .....	8
Beispiel 3: Splitten der Tastatur .....	9
Beispiel 4: Einige Versuche .....	10
Beispiel 5: Einfache Soundeditierung .....	11
Beispiel 6: Aufrufen der Performance Memories .....	12
Beispiel 7: Abspeichern Ihrer eigenen Sound .....	13

## Abschnitt 3

Bedienelemente auf der Vorderseite .....	15
Graphic EQ. ....	16
Weitere Bedienelemente .....	17
Performance Memories .....	18
Speichern eines neuen Programms .....	19
Pitch Bend und Modulationsrad .....	20

## Abschnitt 4

Effekte .....	21
Beimischen eines Effekts .....	22
Verwendung des gleichen Effekts für mehrere Sounds .....	22
Ein- und Ausschalten der Effekte .....	23
Abspeichern geänderter Einstellungen .....	24

## Abschnitt 5

Sound .....	25
-------------	----

## Abschnitt 6

Midi .....	27
Controls .....	31

## Abschnitt 7

Einstellungen .....	32
Pedal Typen und Einstellungen .....	32

## Abschnitt 8

Anhang .....	37
Technische Daten .....	38
promega3 : Sound list .....	39
promega2 : Sound list .....	39
promega 2 & 3 : Effects list .....	39
promega 2 & 3 : Effects : Default parameters .....	40
Effekte parameter .....	40
promega3 : init performances memory .....	40
Technologie .....	41
Midi Implementation Chart .....	43
GENERALMUSIC Special Control Change Promega2/3 KEYS selection .....	44
Type of serial cables .....	45

---

# EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch zur Wahl des Generalmusic **promega**. Das **promega** ist mit dem einzigartigen DRAKE-Prozessor ausgestattet; dieser repräsentiert derzeit das absolute Non Plus Ultra und stellt die Grundlage für die leistungsstarke Kombination aus Physical Modelling und State of the Art Stereo Samplewiedergabe.

Im Gegensatz zum herkömmlichen Sampling bietet die Technologie des Physical Modelling die Möglichkeit der absolut naturgetreuen Klangwiedergabe mit der uneingeschränkten Dynamik des Originalinstruments in kompromissloser Qualität. Durch Kombination dieser Physical Modelling Technologie mit High Quality Sampling ist es Generalmusic gelungen, ein Musikinstrument zu entwickeln, das seines Gleichen sucht.

Das **promega** bietet Sounds, die ausschliesslich auf physikalischen Modellen basieren (RHODS1), aber auch solche, die durch Sampling erzeugt werden (STRINGS1). Andere Sounds (ST.GRAND1) bedienen sich beider Technologien. Für jeden einzelnen Sound wurde mit akribischer Sorgfalt die Technik gewählt, mit der das beste Ergebnis zu erreichen war.

All diese Technik wurde in ein sehr simpel zu bedienendes Instrument integriert. Die logisch aufgebaute Oberfläche erlaubt intuitiven Zugriff auf alle Features und Funktionen, ungeachtet dessen, ob das **promega** als simples Stage Piano oder als Controller einer komplexen MIDI Applikation eingesetzt wird. Die Bedienung ist leicht verständlich und erfordert ein Minimum an Einarbeitung.

Im ersten Kapitel dieses Manuals finden Sie eine Kurzanleitung. Sie erläutert anhand von Beispielen, wie man Sounds kombiniert, die Tastatur splittet, Effekte hinzufügt und den gewünschten Sound dann im Performance Speicher ablegt. Wir empfehlen, dass Sie sich in das Instrument einarbeiten, indem Sie die Beispiele in diesem Kapitel durchexerzieren. Das restliche Manual beinhaltet eine detaillierte Beschreibung der Funktionen des **promega**. Die MIDI Implementations Tabelle und weitere Infos, die die Datenstruktur des **promega** betreffen, finden Sie im letzten Kapitel.

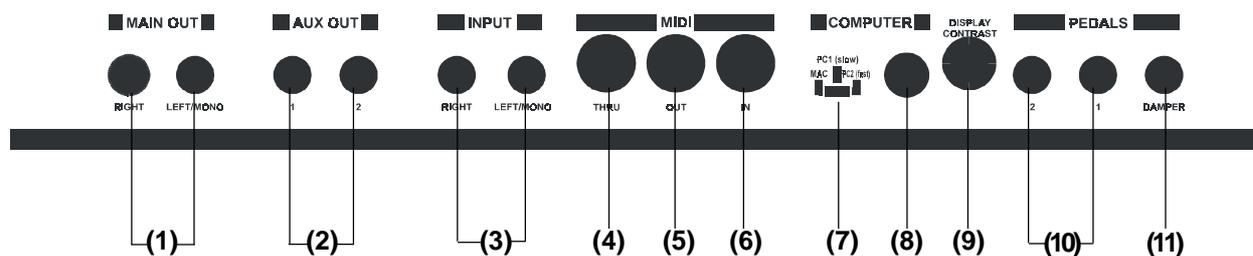
Wir wünschen Ihnen viel Spass mit dem **promega**.

---

# *Abschnitt 1*

## **Aufbau des Instruments**

# RÜCKSEITE



## (1) Right und Left/Mono

Diese Buchsen führen das linke und rechte Ausgangssignal, wenn das Instrument stereo verkabelt ist. Wenn Sie das **promega** mono betreiben wollen, schliessen Sie das Signalkabel am Ausgang LEFT/MONO an und beachten Sie, dass kein weiteres Kabel am Ausgang RIGHT angeschlossen ist.

## (2) AUX OUT 1 und 2

Diese Ausgänge können von jeder Sektion des PROmega aus als separater Ausgang oder Teil eines Stereo Ausgangs angesprochen werden. Mehr Informationen über das Ansprechen und den Gebrauch dieser Ausgänge finden Sie im Kapitel CONTROLS.

## (3) INPUT Right und Left/Mono

An diesen Eingängen können Sie ein Stereo Gerät (z.B. CD-Player oder MIDI Sound Modul), aber auch ein Mono Instrument (z.B. Mikrofon oder Gitarre) anschliessen. Verwenden Sie beim Anschluss einer Mono Klangquelle die Input Buchse LEFT/MONO und stellen Sie sicher, dass an der Input Buchse Right kein Kabel angeschlossen ist. Der INPUT Fader am Bedienpanel regelt die Lautstärke des Gerätes, das an diesen Eingängen angeschlossen ist.

### MIDI

## (4) In

Diese Buchse wird gebraucht, um MIDI Daten zu empfangen (z.B. von einem Computer oder Keyboardcontroller)

## (5) Out

Diese Buchse sendet MIDI Daten zu externen MIDI Geräten (z.B. zum Computer oder MIDI Soundmodul)

## (6) Thru

Diese Buchse ist zu verwenden, wenn mehrere MIDI Geräte hintereinander geschaltet werden. Die Thru Buchse leitet die MIDI Daten weiter, die an der MIDI IN Buchse ankommen und wird für gewöhnlich an der MIDI IN Buchse des nächsten MIDI Gerätes angeschlossen.

## (7) Selettore Mode

Serve per selezionare il tipo di computer al quale intendete collegare lo strumento. Per computer Mac, utilizzate la posizione MAC. Per connessioni PC/Windows, posizionate il selettore su PC2 (fast). In caso di problemi provate la posizione PC1 (slow).

## (8) COMPUTER

An diesem Interface können Sie das **promega** mit der seriellen Schnittstelle eines PCs oder MACs verbinden. Dazu benötigen Sie ein Spezialkabel. Eine Kommunikation zwischen Ihrem **promega** und Computer ist somit auch ohne MIDI Interface gewährleistet. Um dieses Feature zu nutzen, müssen Sie auf Ihrem Computer die Serial Driver Software von Generalmusic installieren. Ein Multimedia Kit, der die Software und das Spezialkabel enthält, ist bei Ihrem SOLTON / GENERALMUSIC-Händler erhältlich.

### MODE SCHALTER

An diesem Schalter wird der Typ des Computers gewählt: Ist das **promega** an einem MAC angeschlossen, ist der Schalter in die Position MAC zu bringen. Bei Verwendung eines Windows PCs ist die Stellung PC2 anzuwählen. Sollten Sie in dieser Betriebsart auf Probleme stossen, muss der Schalter in die Stellung PC1 gebracht werden (langsamerer Datentransfer).

### Computer Anschluss

Dieser Anschluss ist eine 8-polige Mini-DIN Buchse, daran kann der Stecker eines seriellen MAC Kabels oder das Spezialkabel des Generalmusic Multimedia Kit angeschlossen werden.

## (9) DISPLAY CONTRAST

Hier regeln Sie den Kontrast des LCD Displays am Bedienpanel.

### PEDAL

An diesen Buchsen können drei verschiedene Pedale wie folgt angeschlossen werden:

## (10) PEDAL 2/PEDAL 1

Entweder ein Standard-Fussschalter\* oder ein Lautstärke Pedal

## (11) DAMPER:

Entweder ein Standard-Fussschalter\* oder ein Damper Pedal von Generalmusic

\*Es kann jeder handelsübliche Fussschalter angeschlossen werden. Das **promega** erkennt den Typ des Fussschalters selbständig. Beachten Sie in diesem Zusammenhang auch die Beschreibung der Funktionen DAM, PD1 und PD2 im Kapitel „EINSTELLUNGEN“ dieser Anleitung. Hier wird die Programmierung der Fussschalter erläutert.

# POWER und STANDBY

Der Netzschalter befindet sich an der Rückwand des Instruments. Wenn Sie das **promega** zum ersten Mal einschalten, müssen im Speicher des Instruments Daten entpackt werden, bevor Sie es spielen können. Dieser Vorgang dauert ca. 30 Sekunden.



An der linken Seite der Leiste, die sich unter der Tastatur befindet, finden Sie den STANDBY-Taster. Dieser Taster kann anstatt des Netzschalters verwendet werden. Wenn Sie das **promega** mit dem STANDBY Taster ausschalten, verbleiben die entpackten Daten im Speicher. Daher müssen Sie beim nächsten Einschalten nicht wieder ca. 30 Sekunden warten, bis das Instrument spielbereit ist.

Um das **promega** auszuschalten, müssen Sie den STANDBY Taster ca. 3 Sekunden lang betätigen. Diese Zeitspanne wurde gewählt, um ein unabsichtliches Ausschalten durch versehentliches Betätigen dieses Tasters zu vermeiden. Nachdem die Anzeigen am Bedienfeld erloschen sind, können Sie den Taster wieder loslassen. Zum erneuten Einschalten genügt es, den Taster kurz zu betätigen.



Die Anzeige des STANDBY Tasters hat zwei Farben: Grün = Gerät ein, rot = Gerät aus.

In den meisten Fällen reicht es aus, das Gerät mit dem STANDBY Taster anstatt des Netzschalters ein- und auszuschalten. Wird es über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, sollte es mit dem Netzschalter ausgeschaltet werden. Dies gilt auch für den Fall, wenn das **promega** transportiert und somit von der Stromversorgung getrennt werden muss.

## MASTEREINSTELLUNGEN

### VOLUME

Dieser Schieberegler bestimmt die Gesamtlautstärke des Instruments. Die besten Ergebnisse erzielen Sie mit einer Position bei ca. 75% des Regelweges. Wenn Sie das **promega** erstmals an eine Verstärkeranlage anschliessen, empfiehlt es sich, den Lautstärkeregler von Null an beginnend langsam hochzuziehen, um den Pegel einzustellen. Stellen Sie die Eingangsverstärkung des Mischpults bzw. Verstärkers so ein, dass sich die gewünschte Gesamtlautstärke einstellt, wenn der Schieberegler am **promega** auf ca. 75% steht.



### INPUT

Dieser Schieberegler bestimmt die Lautstärke des Gerätes / Instruments, das an den Input Buchsen Left/Mono und Right angeschlossen ist. Wenn Sie das Gerät erstmals am **promega** anschliessen, muss mit diesem Regler von Null beginnend durch langsames Hochziehen der Pegel eingestellt werden.

### HEADPHONES Buchsen

An der Leiste unterhalb der Tastatur befinden sich ganz links unterhalb des STANDBY Tasters zwei Kopfhörerbuchsen.

**Anmerkung:** Einige Geräte wie z.B. CD-Player oder Mini Disk Player liefern sehr unterschiedliche Ausgangspegel. Falls möglich, sollte an diesen Geräten die Lautstärke so eingestellt werden, damit sich bei 75%-Stellung des INPUT Schiebereglers am **promega** die gewünschte Lautstärke einstellt.

---

## *Abschnitt 2*

### **KURZANLEITUNG**

“Für alle, die ungerne Manuals lesen oder erst später  
Detailinformationen kennenlernen wollen.“

Bei der Konzeption des **promega2** und **promega3** wurde spezielles Augenmerk auf einfache Bedienung und schnellen Zugriff gelegt. Funktionen wie das Layern von Sounds, das Splitten der Tastatur oder das Zuordnen von Effekten können ganz einfach ohne Editiermenüs oder LCD-Anzeige durchgeführt werden.

Dieses Kapitel ist eine Kurzanleitung und soll Ihnen eine möglichst schnelle Einarbeitung in das **promega** ermöglichen.

Widmen wir uns als erstes den „Real Time Befehlen“ (Einstellen des Instruments ohne Zuhilfenahme von bereits abgespeicherten Sounds) und dann dem Abspeichern und Aufrufen Ihrer neuen Soundkombinationen.

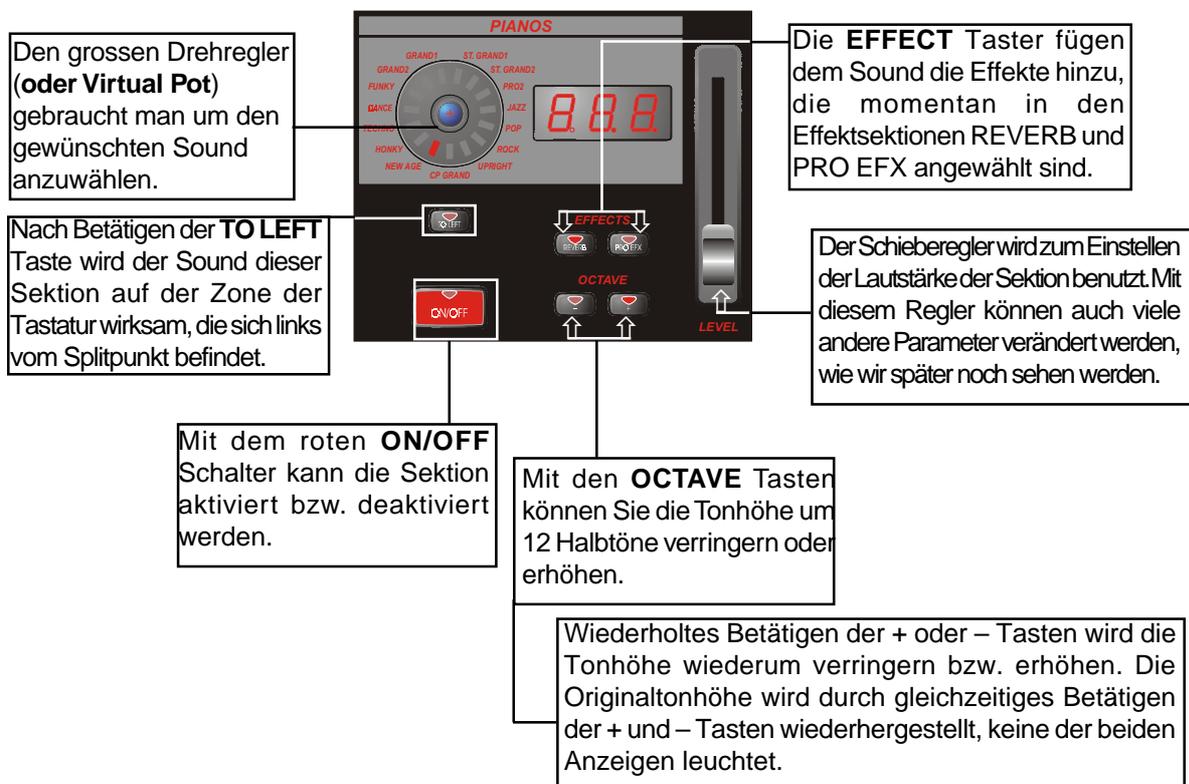
Prinzipiell können Sie das **promega** als Instrument mit mehreren Soundmodulen oder Sektionen betrachten, die alle gleich zu bedienen sind. Jede dieser Sektionen hat einen grossen roten Ein/Aus-Schalter. Das Kombinieren mehrerer Sounds wird also über das Ein- bzw. Ausschalten der Sektionen bewerkstelligt.

Das **promega2** verfügt über drei Soundsektionen:  
**Section 1:** PIANOS/VINTAGE  
**Section 2:** ORCHESTRA/PAD  
**Section 3:** BASS/OTHER

Das **promega3** verfügt über drei Soundsektionen:  
**Section 1:** PIANOS  
**Section 2:** VINTAGE KEYS  
**Section 3:** ORCHESTRA/PAD  
**Section 4:** BASS/OTHER

So sieht eine Sektion im Detail aus.

### Dies ist das Piano Modul des promega3.



Das war's auch schon. Nachdem nun erläutert wurde, wie eine Soundsektion funktioniert, werden Sie sicher gleich erkennen, dass auch die restlichen Sektionen genauso funktionieren.

Im Anschluss zeigen wir Ihnen einige Beispiele, wie man diese Module miteinander kombinieren kann – Sie werden schnell erkennen, wie einfach es ist, mit dem **promega** zu arbeiten. Wir empfehlen Ihnen, die Beispiele in der richtigen Reihenfolge abzuarbeiten, da die Beispiele aufeinander aufbauen.

## BEISPIEL 1: Das Layern von Sounds



Beginnen Sie mit dem Einschalten des Instruments, so dass nur der Piano Sound aktiv ist. Es ist nur die erste Sektion aktiviert (die rote Taste ist beleuchtet).

Wir wollen dieses Piano nun mit Streichern unterlegen. Das **promega** ist so konstruiert, dass Sie Ihre Veränderungen alle vornehmen können, bevor Sie den neuen Sound aktivieren und somit hörbar machen.

**1) Stellen Sie in der Sektion ORCHESTRA / PAD mit dem Virtual Pot den Sound SLOWSTRING PAD ein.**

**Stellen Sie mit dem Fader die Lautstärke der Sektion auf den Wert 90.**

*Nun fügen wir diesem Sound einen Effekt zu.*

**2) Gehen Sie sicher, dass der REVERB Taster ein- und der PRO EFX Taster ausgeschaltet ist.**

Schliesslich müssen wir noch checken, ob sich der Sound in der richtigen Oktavlage befindet und dass er nicht links des Splitpunkts aktiv ist.

Prüfen Sie, ob die OCTAVE Einstellung normal ist, also beide Anzeigen aus sind. Betätigen Sie beide OCTAVE Taster gleichzeitig, falls dem nicht so ist.

Stellen Sie sicher, dass der TO LEFT Taster ausgeschaltet ist.

*Die Einstellungen sind nun abgeschlossen, die Sektion kann eingeschaltet werden.*

**3) Betätigen Sie den roten ON / OFF Taster dieser Sektion.**

*Jetzt sollten Sie einen Streichersound hören, der mit einem Pianosound gemischt ist.*



## BEISPIEL 2: Einstellen der Effekte

Nun wollen wir den Streichersound mit einem Choruseffekt aufpeppen.

- Wählen Sie in der PRO EFX Abteilung der EFFECTS Sektion mit dem Virtual Pot den Effekt CHORUS.



Diesen Effekt wollen wir nun dem Streichersound beimischen.

- Betätigen Sie in der Sektion ORCHESTRAL / PAD den PRO EFX Taster.



Wir sollten aber auch sicher gehen, dass dieser Effekt nicht dem Pianosound zugeordnet ist.

**Überprüfen Sie, dass in der PIANO Sektion (PIANO / VINTAGE Sektion im promega2) der PRO EFX Taster ausgeschaltet ist.**

Der Choruseffekt sollte jetzt bei den Streichern, nicht aber beim Pianosound hörbar sein. Ein flüchtiger Blick auf das Bedienpanel verrät Ihnen, dass der Pianosound mit einem Hall versehen ist (der REVERB Taster ist an, der PRO EFX Taster ist aus), während dem Streichersound beide Effekte zugeordnet sind (der REVERB – und PRO EFX Taster sind eingeschaltet).

Da der Reverb-Effekt auf beide Sounds wirkt, wollen wir nun für jeden Sound unterschiedliche Effektstärken einstellen.

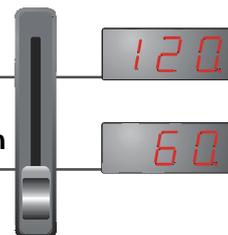
- Drücken Sie in der REVERB Abteilung der EFFECTS Sektion den SEND Taster.



Haben Sie bemerkt, wie sich die Werte in den Displays der einzelnen Sektionen geändert haben? Bevor Sie den SEND Taster betätigt haben, wurde in den Displays die Lautstärke jeder Sektion angezeigt. Jetzt zeigen sie den Wert des Effektanteils jeder Sektion an. Die Fader, mit denen Sie vorher die Lautstärken der Sektionen eingestellt haben, sind jetzt zum Einstellen der Effektanteile der einzelnen Sektionen zuständig.

- Stellen Sie mit dem Fader in der ORCHESTRA / PAD Sektion den Wert 120 ein.

- Stellen Sie mit dem Fader in der PIANO Sektion (PIANO / VINTAGE Sektion im promega2) den Wert 60 ein.



Der Streichersound enthält jetzt doppelt soviel Reverb wie das Piano. Nachdem die gewünschten Einstellungen durchgeführt wurden, verlassen wir diese Betriebsart wieder.

**Drücken Sie den blinkenden SEND Taster nochmals um diesen Modus zu verlassen.**

Wenn Sie den Anteilswert des Chorus, mit dem der Streichersound versehen ist, verändern wollen, geschieht das in selbiger Manier, indem Sie den PRO EFX Taster betätigen.

- Betätigen Sie den SEND Taster in der PRO EFX Abteilung der EFFECT Sektion.
- Stellen Sie mit dem Fader in der ORCHESTRA / PAD Sektion den gewünschten Wert des Chorus ein.

**Drücken Sie den blinkenden SEND Taster nochmals um diesen Modus zu verlassen.**



Durch Betätigen eines SEND Tasters schalten Sie das **promega** in einen Editiermodus. In diesem Modus zeigen die Stellungen der Fader und die Werte in den Displays andere Parameter an, die verändert werden sollen, nicht aber Lautstärkewerte. Um Sie daran zu erinnern, dass sich das **promega** im Editiermodus befindet, blinken alle Anzeigen, sobald Sie einen Taster drücken, der das Instrument in diesen Modus versetzt (in diesem Fall SEND).

Sollten Sie einmal versehentlich den Editiermodus aktiviert haben, ohne zu wissen wie, brauchen Sie nur nach dem blinkenden Taster zu suchen und ihn zu Betätigen um den Editiermodus wieder zu verlassen.

## BEISPIEL 3: Splitten der Tastatur

Nachdem wir nun zwei Sounds gemischt und mit den passenden Effekten versehen haben, wollen wir die Tastatur splitten und einen Basssound auf die linke Zone legen.

Zuerst müssen wir den Basssound einstellen.

- 1 Wählen Sie mit dem Virtual Pot der BASS / OTHER Sektion den Sound FRETLESS an.

- 2 Stellen Sie mit dem Fader die Lautstärke 120 ein.

Dieser Sound sollte nicht mit einem Hall versehen sein.

- 3 Vergewissern Sie sich, dass der REVERB Taster ausgeschaltet ist.



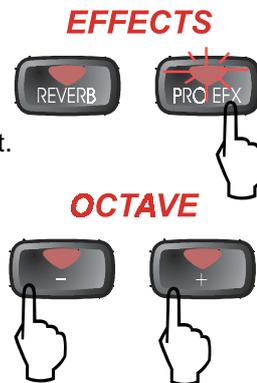
Wir fügen dem Basssound etwas Chorus hinzu.

- 1 Schalten Sie den PRO EFX Taster ein.

Checken Sie, ob sich der Sound in der richtigen Oktavlage befindet.

Überprüfen Sie, ob die OCTAVE Einstellung normal ist, also keine der Anzeigen leuchtet. Sollte eine der Anzeigen leuchten, kann durch gleichzeitiges Betätigen beider OCTAVE Taster die Originaloktavlage wiederhergestellt werden.

Nun wollen wir den Sound auf der linken Tastaturzone plazieren.

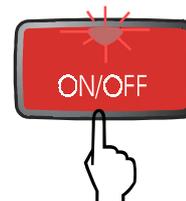


- 2 Drücken Sie den TO LEFT Taster.



Jetzt sind wir fertig und können die Soundsektion aktivieren.

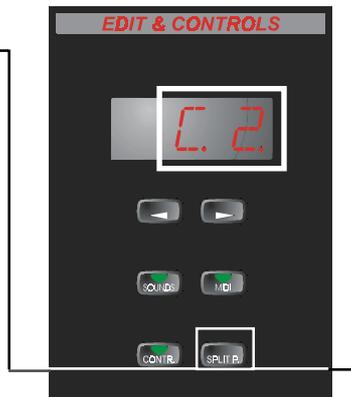
- 3 Drücken Sie den roten ON / OFF Taster dieser Sektion.



Nun sollten Sie die bekannte Piano / Streicher Kombination auf der rechten und den neuen Basssound auf der linken Seite der Tastatur hören.

Bei Bedarf können Sie den Splitpunkt verändern.

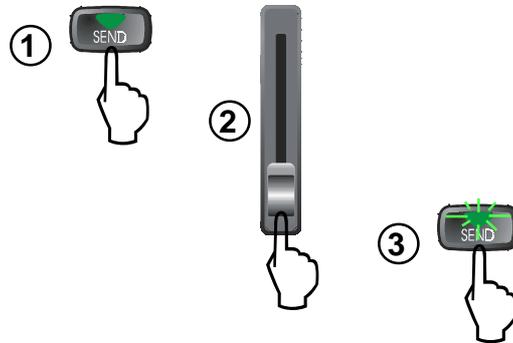
Betätigen Sie gleichzeitig den **SPLIT P.** Taster in der EDIT & CONTROLS Sektion und die Taste auf der Tastatur, auf die Sie den Splitpunkt legen wollen.



Sie werden feststellen, dass das grüne Display in der EDIT & CONTROLS Sektion kurz die Note angezeigt hat, auf der der Splitpunkt liegt. Wenn Sie den aktuellen Splitpunkt wissen wollen, brauchen Sie lediglich die **SPLIT P.** Taste für wenige Sekunden drücken und das Display ablesen.

Zum Schluss wollen wir noch den richtigen Chorusanteil für den Basssound einstellen:

- 1 Drücken Sie in der PRO EFX Abteilung der EFFECT Sektion den SEND Taster.
- 2 Stellen Sie mit dem Fader in der BASS / OTHER Sektion den Wert 100 ein.
- 3 Drücken Sie den blinkenden SEND Taster nochmals, um den Editiermodus wieder zu verlassen



## BEISPIEL 4: Einige Versuche

Mit dem TO LEFT Taster jeder Sektion kann der Sound auf die Tastaturzone links des Splitpunkts gelegt werden. Wir wollen nun auch den Pianosound auf die linke Seite legen.

**Drücken Sie den TO LEFT Taster in der PIANOS Sektion (PIANOS / VINTAGE Sektion im promega2).**

Nun sind beide Sounds auf der linken Tastaturzone aktiv, während die Streicher rechts aktiv bleiben. Jetzt wollen wir das Piano wieder nach rechts legen



**Betätigen Sie den TO LEFT Taster in der PIANOS Sektion erneut.**

Im **promega** gibt es keinen speziellen Splittaster. Sobald Sie einen TO LEFT Taster betätigt haben, wird die Tastatur gesplittet. Solange keiner der TO LEFT Taster gedrückt ist, wird auch kein Splitpunkt generiert. Versuchen Sie mal folgendes:

**Schalten Sie den TO LEFT Taster der BASS / OTHER Sektion aus.**

Es sind jetzt alle TO LEFT Taster ausgeschaltet, der Splitpunkt verschwindet. Es sind jetzt alles drei Sounds über den gesamten Tastaturumfang aktiv. Der Splitpunkt kann ganz einfach wiederhergestellt werden, indem Sie wieder einen TO LEFT Taster betätigen.

**Schalten Sie den TO LEFT Taster der ORCHESTRA / PAD Sektion ein.**

Der Streichersound ist nun auf der linken Tastaturzone aktiv. Dies ist speziell bei Akordbegleitung sinnvoll. Die OCTAVE Taster benutzen wir um den Sound in die richtige Oktavlage zu bringen.

Drücken Sie dazu den OCTAVE + Taster in der ORCHESTRA / PAD Sektion. Sie hören den Sound jetzt eine Oktave höher. Erneutes Drücken dieses Tasters erhöht die Lage des Sounds nochmals um eine Oktave.



Da der Basssound für die weiteren Beispiele nicht mehr gebraucht wird, schalten wir ihn aus.

Schalten Sie die BASS / OTHER Sektion mit dem roten ON / OFF Taster aus.



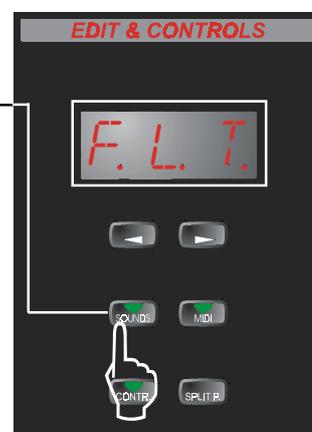
## BEISPIEL 5: Einfache Soundeditierung

Manchmal wird es sicher nötig werden, ein Instrument etwas heller oder dunkler zu machen um es im Gesamtmix mehr oder weniger dominant zu gestalten. Die EDIT SOUND Funktion beinhaltet ein einfaches Filter, mit dem Sie die Brillanz des Sounds jeder Sektion verändern können.

Drücken Sie den SOUND Taster in der EDIT & CONTROLS Sektion.

Das Display der EDIT & CONTROLS Sektion zeigt nun FLT, damit können Sie den Filter in jeder Sektion einstellen. Die Werte werden in den Displays der einzelnen Sound Sektionen angezeigt und sind normalerweise auf null.

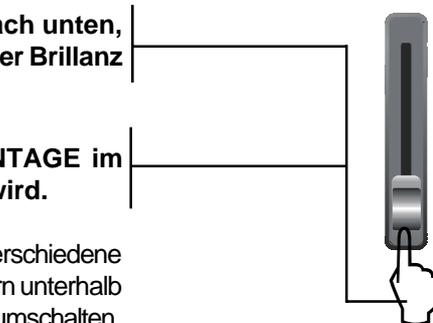
Wir wollen nun den Streichersound auf der linken Tastaturzone etwas dunkler und den Pianosound auf der rechten Tastaturzone etwas heller gestalten. Eine Bewegung des Faders nach oben wird den Sound brillanter, eine Bewegung nach unten wird ihn weniger brillant werden lassen. Befindet sich der Fader in der Mitte, wird der Sound wieder hergestellt, der Filterwert beträgt dann null.



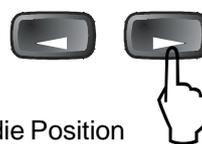
Bewegen Sie den Fader in der ORCHESTRA / PAD Sektion nach unten, bis sich der Wert -30 eingestellt hat. Sie können die Änderung der Brillanz während des Spielens wahrnehmen.

Bewegen Sie den Fader der PIANOS Sektion (PIANOS / VINTAGE im promega2) nach oben, bis im Display der Wert 30 angezeigt wird.

Editierfunktionen wie SOUND, MIDI und CONTROL enthalten mehrere verschiedene Funktionen unter einem Taster. Mit den PAGE UP / PAGE DOWN Tastern unterhalb des EDIT & CONTROLS Display können Sie zwischen diesen Funktionen umschalten. Wir werden nun die nächste Funktion von EDIT SOUND anwenden.



Betätigen Sie den PAGE UP Taster, (>).



Das EDIT & CONTROLS Display zeigt nun PAN. Sie können jetzt die Position der einzelnen Sounds im Stereoklangbild bestimmen. In den Displays der einzelnen Sektionen wird die momentane Position angezeigt. Sie steht normalerweise auf null, der Sound wird zu gleichen Teilen auf den linken und rechten Kanal geschickt.

**Achtung:** Um diese Veränderungen hörbar zu machen, muss das **promega** stereo verstärkt werden.

Wir wollen die Streicher nun ein wenig auf die linke, das Piano ein wenig auf die rechte Seite verschieben.

Bewegen Sie den Fader der ORCHESTRA / PAD Sektion so weit nach unten, bis sich der Wert -30 eingestellt hat. Sie werden feststellen, dass sich der Streichersound leicht zur linken Seite verlagert hat.

Bewegen Sie den Fader der PIANOS Sektion (PIANOS / VINTAGE im promega2) so weit nach oben, bis sich der Wert 30 eingestellt hat. Sie werden feststellen, dass sich der Pianosound leicht zur rechten Seite verlagert hat.

Wir verlassen nun wieder den Editiermodus. Zur Erinnerung: Dies wird ganz einfach durch Betätigen des blinkenden Tasters bewerkstelligt. In diesem Fall ist es der SOUND EDIT Taster.

**Betätigen Sie den SOUND EDIT Taster.**



## BEISPIEL 6: Aufrufen der Performance Memories

Ein Performance Memory ist ein komplettes Setup aller Features, die das **promega** bietet. Sie können auf Knopfdruck Performance Memories speichern und wieder aufrufen und somit sehr schnell Sounds, MIDI Einstellungen, Pedalfunktionen und andere Funktionen ändern.

Im **promega3** und **promega2** sind 128 Performance Memories verfügbar. Diese sind in zwei Blöcke unterteilt, nämlich 64 PRESETS und 64 USER Memories. Die PRESET Performance Memories sind schon ab Werk programmiert und können nicht verändert werden. Die USER Memories dagegen können jederzeit neu abgespeichert werden und stehen für Ihre eigenen Sounds und Einstellungen zur Verfügung.

Wir werden nun einige PRESET Memories anwählen, um die Organisation des Speichers kennenzulernen. Das **promega** hat beim Einschalten bereits das erste PRESET Memory aufgerufen: Es ist der Pianosound, den wir noch von BEISPIEL 1 her kennen. Dieses Memory hat die Nummer A1.

Jeder der zwei Speicherblöcke ist in acht Bänke unterteilt (A, B, C, D, E, F, G und H). Eine dieser Bänke ist immer angewählt. Bei einem Blick auf die untere Reihe der mit PERFORMANCE MEMORIES bezeichneten Taster werden Sie sehen, dass die Bank A angewählt ist (vorausgesetzt, Sie haben seit dem Einschalten kein anderes Memory angewählt).

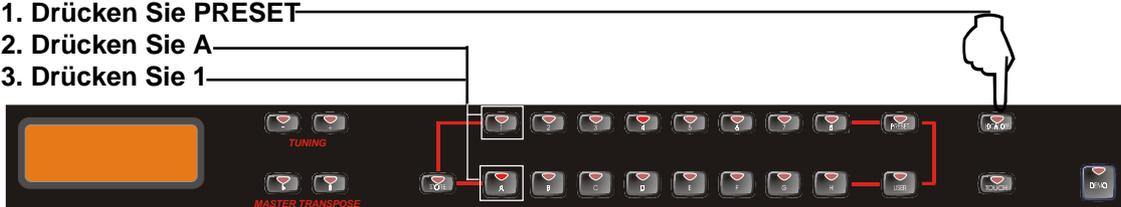
In jeder Bank sind 8 PERFORMANCE MEMORIES abgelegt. Der zuletzt gewählte Speicher ist beleuchtet (hier Nummer 1, falls Sie nichts verändert haben).

Z. Zt. ist zwar Memory A1 aktiv, aber seit dem Einschalten haben wir einige Änderungen vorgenommen. Wir wollen nun das PRESET A1 wiederherstellen.

**Drücken Sie den Taster 1 in der oberen Reihe der PERFORMANCE MEMORIES.**

Die Einstellungen des Instruments haben sich geändert und Sie hören wieder den Pianosound, wie unmittelbar nach dem Einschalten. Wenn Sie von wo aus auch immer das PRESET A1 anwählen wollen, betätigen Sie folgende Taster:

1. Drücken Sie PRESET
2. Drücken Sie A
3. Drücken Sie 1



Jetzt hören wir uns die restlichen Memories der Bank A an.

**Drücken Sie 2, 3, 4, ect. um die verschiedenen Soundkombinationen anzuwählen.**

Um die Bank zu wechseln, müssen zwei Schritte ausgeführt werden. Der erste Schritt ist die Anwahl der Bank als solches, der zweite die Anwahl eines der acht Memories innerhalb der Bank. Das Preset wechselt erst nach der Ausführung beider Schritte. Wir wollen nun das Preset C4 anwählen.



**Betätigen Sie den C Taster**

**Drücken Sie die 4.**

Sie werden feststellen, dass alle Speichertaster mit Ausnahme der gerade angewählten jetzt blinken.

Sie befinden sich nun in der Bank C und können die acht Memories dieser Bank wiederum mit einem Tastendruck anwählen.

## BEISPIEL 7: Abspeichern Ihrer eigenen Sounds

Wir wissen nun, wie man PRESETS aufruft, jetzt wollen wir im USER Block Sounds abspeichern.

*Wir starten wieder mit der Anwahl des PRESETS A1.*

**Drücken Sie den A Taster**  
**Drücken Sie den 1 Taster**



Sie hören jetzt wieder den Pianosound. Stellen Sie dem Beispiel 1 folgend die Piano / Streicher Kombination wieder her.

Nun wollen wir diesen Sound auf den Speicherplatz USER A1 speichern.

**Betätigen Sie den STORE Taster**  
**Betätigen Sie den A Taster**  
**Betätigen Sie den 1 Taster**



Sie haben sicher bemerkt, dass der PRESET Taster nicht mehr leuchtet, dafür aber der USER Taster. Das **promega** schaltet selbständig in den User Mode, sobald Sie den STORE Taster betätigen. Wenn Sie wieder Werkspresets anwählen wollen, brauchen Sie nur den PRESET Taster zu betätigen. Wir wollen jetzt überprüfen, ob unser Sound richtig abgespeichert wurde. Dazu wählen wir ein PRESET und anschliessend den Speicherplatz USER A1.

**Drücken Sie den PRESET Taster**  
**Drücken Sie den C Taster**  
**Drücken Sie den 4 Taster**



Sie haben jetzt das PRESET C4 angewählt und damit alle Einstellungen des **promega** verändert. Wir schalten nun zurück zu USER A1 um zu überprüfen, ob der Sound richtig abgespeichert wurde.

**Betätigen Sie den USER Taster**  
**Betätigen Sie den A Taster**  
**Betätigen Sie den 1 Taster**



---

Sie hören jetzt wieder den Sound, den Sie vorher abgespeichert haben.

**Wir wollen nun einen weiteren Sound im USER Block abspeichern. Gehen Sie zurück zu den Beispielen 2 und 3 und folgen Sie den Anweisungen.**

**Der Sound soll in den Speicherplatz USER A2 gespeichert werden.**

**Drücken Sie den STORE Taster**  
**Drücken Sie den 2 Taster**



Sie haben den Sound in die gleiche Bank gespeichert, die ohnehin schon aktiv war. Daher war das Betätigen des A Tasters in diesem Fall nicht nötig.

Sie haben die grundlegenden Funktionen des **promega** soweit kennengelernt, dass Sie Ihre eigenen Sounds erstellen und abspeichern können. Wenn Sie sich diese Anleitung weiter durchlesen, werden Sie noch viele phantastische Funktionen dieses hervorragenden Instruments **promega** entdecken.

Viel Spass!

---

Sie hören jetzt wieder den Sound, den Sie vorher abgespeichert haben.

**Wir wollen nun einen weiteren Sound im USER Block abspeichern. Gehen Sie zurück zu den Beispielen 2 und 3 und folgen Sie den Anweisungen.**

**Der Sound soll in den Speicherplatz USER A2 gespeichert werden.**

**Drücken Sie den STORE Taster**  
**Drücken Sie den 2 Taster**



Sie haben den Sound in die gleiche Bank gespeichert, die ohnehin schon aktiv war. Daher war das Betätigen des A Tasters in diesem Fall nicht nötig.

Sie haben die grundlegenden Funktionen des **promega** soweit kennengelernt, dass Sie Ihre eigenen Sounds erstellen und abspeichern können. Wenn Sie sich diese Anleitung weiter durchlesen, werden Sie noch viele phantastische Funktionen dieses hervorragenden Instruments **promega** entdecken.

Viel Spass!

---

## *Abschnitt 3*

### **Bedienelemente auf der Vorderseite**

“Auf der Kurzanleitung aufbauend werden hier weitere Bedienelemente erklärt“

## Graphic EQ.

Das **promega** verfügt über einen einfachen wie effektiven graphischen Equalizer, der mit LED-Ketten ausgestattet ist, die die Einstellung der einzelnen Bänder anzeigen. Dieser Aufbau hat gegenüber einem herkömmlichen Graphik EQ mit Fadern zwei entscheidende Vorteile:

- 1 Wenn Sie ein Performance Memory aufrufen, dessen EQ Einstellung von der momentanen Einstellung abweicht, wird der EQ sofort neu eingestellt, die LED Ketten zeigen dies an.
- 2 Alle Bänder können mit einem einzigen Knopfdruck (RESET) auf null gesetzt werden.



Das **promega3** ist mit einem 8-Band EQ, das **promega2** ist mit einem 4-Band EQ ausgestattet.

Weiterhin verfügt der EQ über einen ON / OFF Taster, der ihn ausschalten kann, wenn er nicht gebraucht wird.

Mit dem Endlosrad kann für jedes Band die Verstärkung oder Dämpfung eingestellt werden. Jede Änderung wird in der LED Kette überhalb des Endlosrads unmittelbar angezeigt.

In der Mitte jeder LED Kette befindet sich eine grüne LED. Diese zeigt an, dass das Band nicht aktiv ist, also keine Verstärkung oder Dämpfung stattfindet. Diese Einstellung wird auch als „flat“ bezeichnet.

Alle Bänder in dieser „flat“-Einstellung sind eine sinnvolle Basis, um den EQ neu einzustellen. Im **promega** kann dies ganz einfach durch Betätigen des RESET Tasters bewerkstelligt werden.

Nach Drücken des RESET Tasters wird jedes einzelne Band auf null gestellt, die zuletzt aktive Einstellung geht hiermit verloren.

### Benutzung des EQ's mit den Performance Memories

Sobald Sie einen Sound abspeichern, wird die momentane Einstellung des EQ's mitabgespeichert. Dies ist sehr schön zu sehen, wenn Sie einige Presets hintereinander aufrufen und sich die LED Ketten dementsprechend ändern.

Hier haben Sie mit dem EQ die Möglichkeit den Klang der Sounds, die Sie am **promega** erstellen, zu verändern. Hiermit können Sie Ihren Sounds den letzten Schliff verpassen.

### Benutzung des EQ's als Masterequalizer

Graphische Equalizer werden überwiegend in professionellen Soundsystemen zur Kompensierung von Frequenzeinbrüchen oder –überhöhungen eingesetzt. Ein grosses Theater mit glatten Wänden zum Beispiel wird hohe Frequenzen viel stärker reflektieren als ein kleiner Raum mit grossen Vorhängen und Teppichboden. In so einem Fall wird sich der Toningenieur am Masterequalizer eine Kurve erstellen, die diese Nachteile eliminiert und über den gesamten Zeitraum der Beschallung oder des Konzertes unverändert bestehen bleibt.

Wenn Sie den Equalizer des **promega** als Master EQ verwenden wollen, darf er sich nicht verändern, sobald Sie ein anderes PERFORMANCE MEMORY aufrufen. Dies erreichen Sie durch Betätigen des LOCK Tasters.

Wenn der LOCK Taster leuchtet, kann der Equalizer wie gewohnt eingestellt werden, das Aufrufen eines anderen Performance Memories wird seine Einstellungen aber nicht tangieren. In diesem Modus wird der EQ als Masterequalizer benutzt.

## WEITERE BEDIENELEMENTE

### TOUCH

Mit dem TOUCH Taster können Sie einstellen, wie die Tastatur des **promega** auf Ihre Spielgewohnheiten reagiert, d.h. Sie wählen eine geeignete Kurve für die Anschlagdynamik. Sie können eine von drei werksprogrammierten Kurven wählen oder in der USER Curve einen Wert nach Ihrem Geschmack einstellen.



Betätigen Sie den TOUCH Taster, um diese Funktion zu aktivieren.

Der TOUCH Taster beginnt zu blinken und das Display in der EDIT & CONTROLS Sektion zeigt ein Kürzel der eingestellten Anschlagdynamik. Mit den PAGE> und PAGE< Tastern können Sie die gewünschte Kurve einstellen. Folgende Einstellungen sind möglich:

### SFT – SOFT CURVE

Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie einen leichten Anschlag haben oder Tastaturen von Synthesizern oder Keyboards gewöhnt sind. In dieser Einstellung brauchen Sie die Tasten nicht sehr hart anschlagen, um den maximalen Pegel zu erreichen.

### NOR – NORMAL CURVE

Diese Kurve entspricht dem Anschlag eines akustischen Pianos. Daher ist dies auch die Einstellung bei Auslieferung des **promega**.

### HRD – HARD CURVE

Diese Kurve wurde für Keyboarder mit hartem Anschlag entwickelt, die es gewohnt sind, auf stark gewichteten Tastaturen zu spielen. In dieser Einstellung muss die Tastatur ziemlich hart angeschlagen werden, um den maximalen Pegel zu erreichen.

### USR – USER CURVE

In dieser Kurve kann die Tastatur des **promega** optimal auf Ihre Spielgewohnheiten angepasst werden. Um die richtige Einstellung zu finden, kann Sie während des Spiels vorgenommen werden. Der Einstellbereich erstreckt sich von 1 bis 100 und kann im Display der EFFECTS Sektion abgelesen werden. Diesen Wert können Sie mit dem Fader in der EFFECTS Sektion verändern.

Ist der Wert 1 eingestellt, reagiert die Tastatur extrem empfindlich auf Ihren Anschlag, der Wert 100 wird Ihnen einiges an Kraft abverlangen, den maximalen Pegel zu erreichen. Zwischen diesen beiden Extrema können Sie den gewünschten Wert einstellen.

Wenn Sie sich mit einer Einstellung angefreundet haben, die Sie beibehalten wollen, betätigen Sie den TOUCH Taster nochmals, um diesen Editiermodus wieder zu verlassen. Ihre Einstellung wird abgespeichert.

### LOCAL OFF

Der Taster LOCAL OFF unterbricht die Verbindung zwischen Tastatur und Klangerzeugung des **promega**. Das Instrument kann in diesem Modus als Controller für andere Soundmodule eingesetzt werden.



Diese Funktion wird nur eingesetzt, wenn das ganze Instrument in den Local Off Modus versetzt werden soll. Falls Sie dieses Feature nur auf eine oder mehrere Sound Sektionen beschränken wollen, lesen Sie bitte im Kapitel MIDI dieser Anleitung die Anmerkung Section Local On / Off im Absatz PCH (Program Change) nach.

### DEMO

In jede Sound Sektion ist ein DEMO einprogrammiert, in dem die Stärken der einzelnen Instrumente herausgestellt werden. Wenn Sie den DEMO Taster drücken, blinken alle ON / OFF Taster der Sound Sektionen. Betätigen Sie den ON / OFF Taster der Sektion, von der Sie das Demo hören wollen.



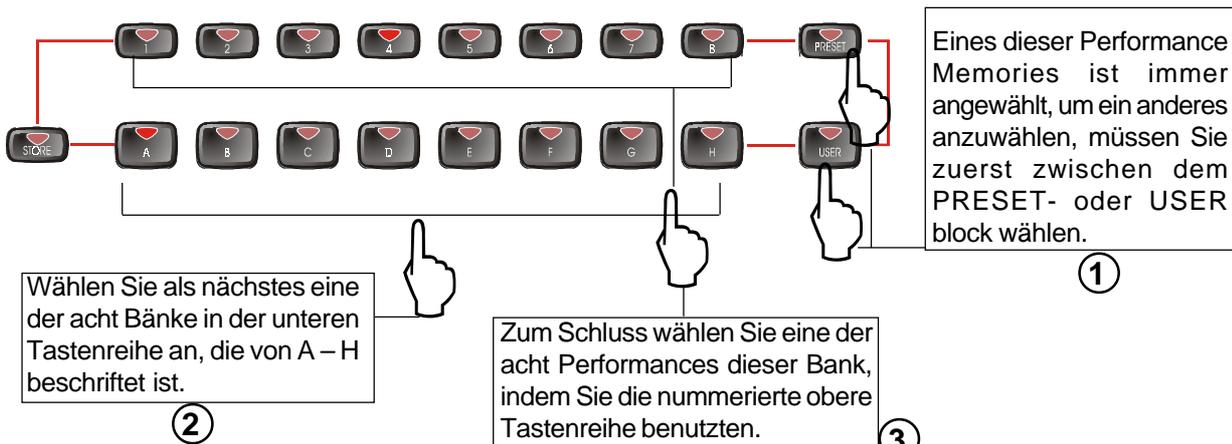
Um den Demosong wieder zu stoppen, drücken Sie nochmals den ON / OFF Taster der Sound Sektion oder den DEMO Taster.

# PERFORMANCE MEMORIES

Das **promega** bietet 128 Performance Memories, die in zwei Speicherblöcke mit jeweils 64 Speicherplätzen aufgeteilt sind: PRESET und USER.

Die 64 PRESET Speicherplätze wurden bereits im Werk programmiert und können nicht verändert werden. Auf ihnen sind die Highlights der besten Soundprogramme abgelegt.

Zum Abspeichern Ihrer eigenen Sounds und Soundkombinationen stehen 64 USER Speicherplätze bereit. Wenn Sie wollen, können Sie ein PRESET Programm anwählen, es nach Ihren Wünschen modifizieren und das Ergebnis dann im USER Speicher sichern.



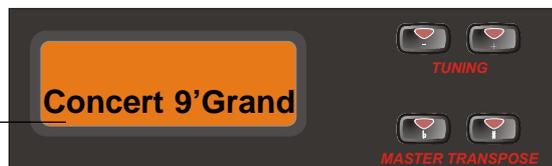
Erst jetzt werden sich die Einstellungen des **promega** gemäss dem neu angewählten Performance Memory ändern.

Obwohl Sie jederzeit Einstellungen oder Werte verändern können, bleibt das angewählte Performance Memory aktiv. Um die Änderungen rückgängig zu machen, rufen Sie das Performance Memory einfach nochmals auf (Es genügt dabei, auf den nummerierten Taster zu drücken, der leuchtet).

Wenn Sie Performance Memories innerhalb einer aktiven Bank anwählen wollen, genügt es, die gewünschte Nummer (1 – 8) der oberen Tastenreihe zu drücken, Sie brauchen die Bank nicht erneut einzugeben.

Zusätzlich zu den Instrument-, Effekt- und Steuerungseinstellungen kann auch ein Name eingestellt werden.

Dieser wird im LCD Display angezeigt.



Dieser Name kann beim Sichern Ihrer Performances mitabgespeichert werden.

## Speichern eines neuen Programms

Sie können einen Sound, der Ihnen gefällt, jederzeit in den USER Performance Memories abspeichern. Betätigen Sie als erstes den STORE Taster.



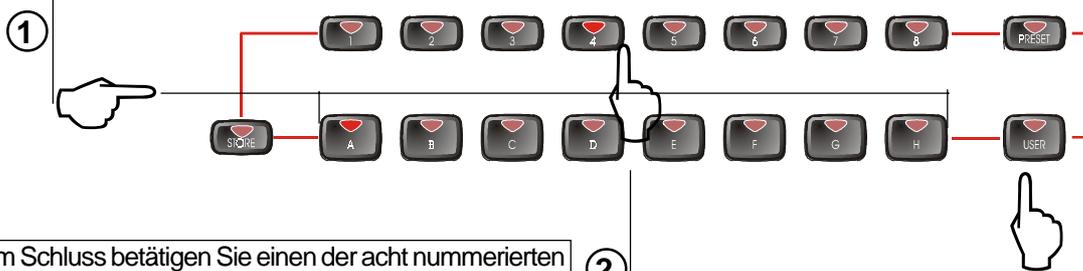
Jetzt können Sie einen Namen eingeben. Falls Sie keinen Namen vergeben wollen, fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort. Falls doch, können Sie dies mit der Tastatur bewerkstelligen. In diesem Modus ist die Tastatur wie folgt unterteilt: Alphabetische Zeichen auf den weissen Tasten von A2 bis E6, numerische Zeichen auf den schwarzen Tasten von C#5 bis A#6 und spezielle Steuertasten von D2 bis G2. Diese Steuerfunktionen sind nachfolgend beschrieben:

- D2:** Gross- / Kleinschreibung
- D#2:** Einfügen / Überschreiben
- E2:** Leerzeichen
- F2:** Löschen
- G2:** eine Stelle nach links

Geben Sie einfach den Namen mit den Tasten der Tastatur ein. Nach jedem Zeichen, das Sie eingeben, wandert der Cursor selbständig eine Stelle nach rechts. Sollten Sie sich vertippt haben, benutzen die die Taste G2, um zum gewünschten Zeichen zu gelangen.

Im LCD Display sehen Sie auf der rechten Seite der ersten Zeile den Status der Gross- und Kleinschreibung („u“ für Grossschreibung, „l“ für Kleinschreibung) und der Funktion Einfügen / Überschreiben („i“ für Einfügen, „o“ für Überschreiben). Um diese Einstellungen zu ändern, drücken Sie einfach die Note D2 (für Gross- / Kleinschreibung) oder die Note D#2 (für Einfügen / Überschreiben).

Wenn Sie den Namen eingegeben haben, wählen Sie als nächstes die Bank aus, auf die Sie Ihren Sound speichern wollen. Drücken Sie einen der acht Bank Taster (A – H).



Zum Schluss betätigen Sie einen der acht nummerierten Taster. Der Speichervorgang ist somit abgeschlossen.

Ihr Sound ist nun auf den gewünschten Platz gespeichert worden. Vergessen Sie nicht den Speicherblock USER anzuwählen, wenn Sie diesen Sound zukünftig anwählen wollen.

## PITCH BEND- UND MODULATIONSRAD

Das PITCH BEND und MODULATIONS Rad kann auf die internen Sounds des **promega** und / oder auf angeschlossene externe MIDI Geräte wirken. Beide Räder sind programmierbar und können mit anderen Funktionen belegt werden.

### PITCH BEND

Dieses Rad verwendet man um ein Instrument in seiner Tonhöhe zu „ziehen“, wie zum Beispiel das Ziehen einer Bassgitarrensaite.

Der werksseitig eingestellte Wirkungsbereich des PITCH BEND Rads ist +/-2 Halbtöne. Das heisst, die Tonhöhe des Instruments kann um zwei Halbtöne erhöht werden, wenn das Rad bis zum Anschlag nach oben gedreht wird, analog wird die Tonhöhe um zwei Halbtöne verringert, wenn das Rad zum unteren Anschlag gedreht wird.

Der Wirkungsbereich des PITCH BEND Rads kann in Halbtonschritten verändert werden. Drücken Sie dazu den CONTROLS Taster in der EDIT & CONTROLS Sektion und wählen Sie mit den PAGE Tastern die Funktion PIT an.

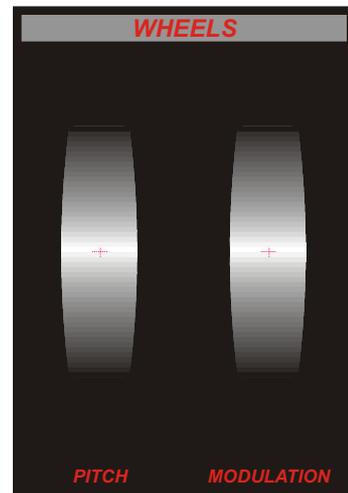
Im LCD Display wird die aktuelle Einstellung des PITCH BEND Rads angezeigt. Mit den MASTER TRANSPOSE b und # Tastern können Sie die Wirkungsbereich verkleinern bzw. vergrössern.

Anmerkung: Falls Sie kein Pedal am promega angeschlossen haben, ist „PIT“ die erste Funktion, die Sie sehen.

Gleichzeitig sehen Sie, auf welche Sound Sektionen die PITCH BEND Funktion wirkt. Dies wird in den Displays der Soundsektionen angezeigt und kann mit den entsprechenden Fadern eingestellt werden (ON / OFF).

Das PITCH BEND Rad kann ferner mit anderen Funktionen belegt werden. Im Display der EFFECT Sektion wird die Funktion angezeigt, mit dem Fader der EFFECT Sektion wird er eingestellt. Folgende Funktionen sind möglich:

**Pb Pitch Bend**  
**PAN Panorama**  
**UHA Wha Effekt** (funktioniert nur bei entsprechender Konfiguration des Wha Effekts)  
**FLT Filter**



### MODULATION

Mit dem MODULATION Rad fügen Sie dem Sound für gewöhnlich einen Vibrato- oder Tremoloeffekt zu. Damit können Sie den Effekt anwenden, wie das Geiger oder Bläser tun. Spielen Sie den Sound für 2-3 Sekunden normal an, und fügen Sie ihm dann langsam den Effekt zu. Dies wird durch Drehen des Modulationsrads vom Nullpunkt aus nach oben bewerkstelligt. Der Nullpunkt befindet sich am unteren Anschlag. Das Modulationsrad sollte immer am Nullpunkt stehen, wenn es nicht gebraucht wird. Sollten Sie einen Vibrator- oder Tremoloeffekt hören, obwohl die PRO EFX Sektion ausgeschaltet ist, befindet sich das Modulationsrad wahrscheinlich nicht am Nullpunkt.

Das Modulationsrad kann jeder Sektion zugeordnet werden, ferner kann es mit anderen Funktionen belegt werden.

Die Einstellung des Modulationsrads können Sie vornehmen, indem Sie den CONTROLS Taster in der EDIT & CONTROLS Sektion betätigen und mit den PAGE <> Tastern die Funktion MOD anwählen.

Sie sehen nun in den Displays der Sound Sektionen, auf welche Sounds das Modulationsrad wirkt (ON / OFF). Mit den Fadern der Sektionen können Sie diese Einstellung ändern.

Mit dem Fader in der EFFECT Sektion können Sie die Funktion, mit der das Modulationsrad belegt werden soll, anwählen. Eine Beschreibung der verfügbaren Funktionen finden Sie in der Tabelle im Kapitel Einstellungen.

---

# *Abschnitt 4*

## **Effekte**

“Dieses Kapitel erklärt den Gebrauch der beiden Effektprozessoren – REVERB und PRO EFX”

Die EFFECT Sektion des **promega3** und **promega2** besteht aus zwei unabhängigen Effektprozessoren, die mit verschiedenen Anteilen auf die einzelnen Sound Sektionen geroutet werden können.

Beide Prozessoren verfügen über eigene Bedienelemente und ein gemeinsames Display. Die Bedienelemente im einzelnen sind

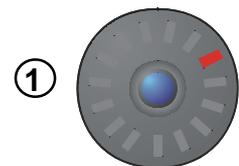
- ein **Virtual Pot**, um den Effekt anzuwählen
- eine **Master DEPTH** Einstellung
- einstellmöglichkeit von zwei Parametern
- ein **SEND** Taster

Alle Effekte wurden werksseitig so programmiert, dass Sie den meisten Anforderungen genügen, Sie werden die Effekte also in vielen Fällen nicht ändern müssen.

## Beimischen eines Effekts

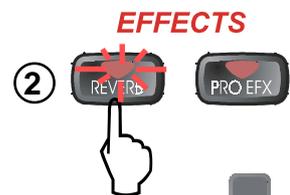
Um einen Effekt auf einen Sound zu legen, müssen Sie lediglich drei Schritte durchführen:

1. Wählen Sie den gewünschten Effekt
2. Ordnen Sie die Soundsektion dem Effekt zu
3. Stellen Sie den Anteil des Effekts ein



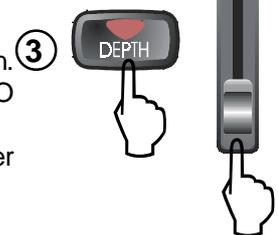
Wir wollen dem 9'ST.GRAND Sound den Effekt CHURCH beimischen.

1. Wählen Sie mit dem Virtual Pot REVERB den Effekt CHURCH
2. Ordnen Sie die Sound Sektion PIANOS (PIANOS / VINTAGE im **promega2**) durch Betätigen des REVERB Tasters der REVERB Sektion zu.
3. Drücken Sie den REVERB DEPTH Taster und stellen Sie mit dem Fader der EFFECT Sektion die Effektlautstärke ein.



Noch ein Beispiel: Wir werten den STRING1 Sound mit einem Chorus Effekt auf

1. Benutzen Sie das Virtual Pot der PRO EFX Sektion um den Effekt CHORUS anzuwählen.
2. Ordnen Sie die Sound Sektion ORCHESTRA / PAD durch Betätigen des PRO EFX Tasters der PRO EFX Sektion zu.
3. Drücken Sie den PRO EFX DEPTH Taster und stellen Sie mit dem Fader der EFFECT Sektion die Lautstärke des Choruseffekts ein.

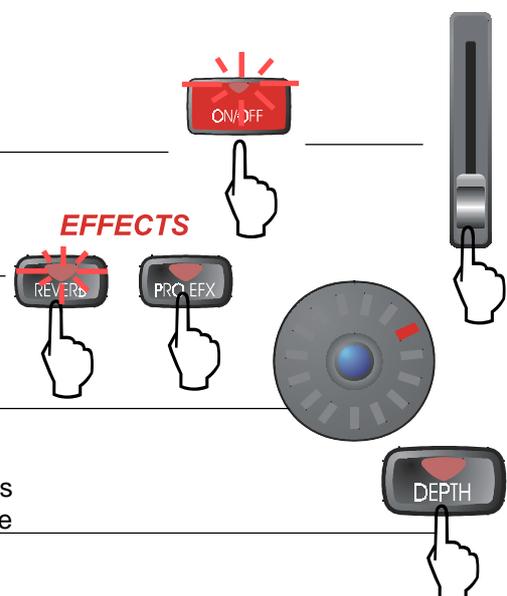


## Verwendung des gleichen Effekts für mehrere Sounds

Bei Verwendung eines Effekts für mehrere Sounds ist es möglich, den Effektanteil für jede Soundsektion separat einzustellen.

Zum Beispiel:

- 1 Schalten Sie alle Sound Sektionen ein und regeln Sie die Lautstärken so, dass alle Sounds deutlich zu hören sind.
- 2 Schalten Sie in allen Sound Sektionen die Taster REVERB und PRO EFX ein.
- 3 Wählen Sie mit dem REVERB Virtual Pot den Effekt STADIUM an.



Sie sollten jetzt relativ viel Effekt auf allen Sounds hören (falls nicht, drücken Sie den REVERB DEPTH Taster und erhöhen Sie die Effektlautstärke mit dem Fader, bis er besser zu hören ist).

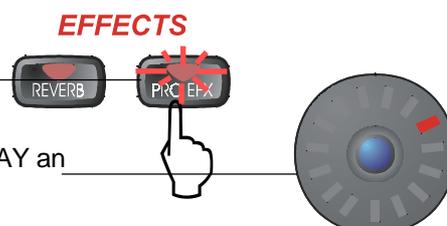
Betätigen Sie jetzt den REVERB SEND Taster, er blinkt. Die Displays der Sound Sektionen haben sich geändert, sie zeigen nun die Effektlautstärke der einzelnen Sounds an. Stellen Sie in jeder Sektion mit den entsprechenden Fadern den Wert null ein. Sie hören keinen Effekt.



Stellen Sie nun für jeden Sound unterschiedliche Effekttanteile an und verlassen Sie diesen Editiermodus, indem Sie den REVERB SEND Taster erneut betätigen, damit der nicht mehr blinkt.

Wir wollen jetzt ein Delay aus der PRO EFX Sektion hinzufügen.

① Vergewissern Sie sich, dass in jeder Sound Sektion der **PRO EFX** Taster aktiviert ist.



② Wählen Sie mit dem PRO EFX **Virtual Pot** den Effekt ST. DELAY an

Sie sollten den Effekt wiederum auf allen Sounds hören. Auch hier können Sie den Effekt noch mehr hervorheben, indem Sie nach Drücken des PRO EFX DEPTH Tasters mit dem Fader der Effekt Sektion die Gesamteffektlautstärke erhöhen.

Betätigen Sie jetzt den PRO EFX SEND Taster. Wie vorher blinkt der Taster und die Anzeigen der Sound Sektionen geben Auskunft über die eingestellten Effekttanteile. Den gewünschten Effekttanteil je Sound stellen Sie mit dem Fader der jeweiligen Sound Sektion ein.

Wenn Sie die Effekte nach diesem Schema einstellen wollen, können Sie direkt zwischen REVERB SEND und PRO EFX SEND umschalten, um in den anderen Modus zu gelangen. Sie brauchen den vorher aktiven Modus nicht auszuschalten.

Sobald sich das **promega** im REVERB SEND oder PRO EFX SEND Modus befindet, wird mit den Fadern in den Sound Sektionen der individuelle Effekttanteil für jeden Sound und mit dem Fader in der EFFECT Sektion der Gesamtanteil des Effekts eingestellt.

## Ein- und Ausschalten der Effekte

Es wird manchmal notwendig sein, einen Effekt auszuschalten, um den anderen besser zu hören. Um zum Beispiel den REVERB auszuschalten gibt es zwei Methoden.

**Methode 1:** Schalten Sie die REVERB Taster in den Sound Sektionen aus.

**Methode 2:** Drücken Sie den REVERB DEPTH Taster und reduzieren Sie den Effekt mit dem Fader auf null.

**Nachteil:** Bei Methode 2 zwei müssen Sie sich den Wert des Effekttanteils merken, wenn Sie ihn wieder aktivieren wollen.

### Parameter

Jeder der 30 Effekte im **promega** ist in zwei Parametern editierbar, somit können Sie optimal an Ihre Wünsche angepasst werden.

### REVERB SEKTION

Die zwei editierbaren Parameter der REVERB SEKTION sind TIME und DELAY (REVERB TIME und PRE DELAY). Ungeachtet dessen, welcher Reverb Effekt angewählt ist, sind immer diese beiden Parameter einstellbar.

#### TIME (Reverb Time)

Nach Betätigen des TIME Tasters zeigt das Display der EFFECT Sektion die Reverb Zeit an. Sie kann mit dem Fader dieser Sektion verändert werden.

Je höher Sie diesen Wert einstellen, umso länger wird die Abklingzeit des Effekts.

## DELAY (Pre Delay)

Wenn der DELAY Taster gedrückt wird, zeigt das Display der EFFECT Sektion den Wert der PRE-DELAY Zeit. Auch dieser Wert kann mit dem Fader der EFFECT Sektion eingestellt werden.

Die Funktion DELAY fügt zwischen dem Original- und dem Effektsignal eine winzige Pause ein. Beim Einstellen dieses Parameters verändern Sie die Länge dieser Pause. Der Zweck des Pre Delays ist ein trotz Effekt gut verständliches Signal.

## PRO EFX SEKTION

Im Gegensatz zur REVERB SEKTION haben die editierbaren Parameter in dieser Sektion keine bestimmten Bezeichnungen, sie heißen einfach PARAM 1 und PARAM 2. Wenn Sie mit dem Virtual Pot einen PRO EFX Effekt anwählen, ändern sich auch die Funktionen von PARAM 1 und PARAM 2 dementsprechend. Dies stellt maximale Flexibilität in dieser Sektion sicher ohne dabei die Anzahl der Taster zu erhöhen.

In Modulationseffekten wie beispielsweise CHORUS oder PHASER ist es unerlässlich, die Geschwindigkeit einstellen zu können. In Effekten jedoch, die keine Modulation enthalten, wie zum Beispiel COMPRESSOR oder LOUDNESS macht der Parameter Geschwindigkeit wenig Sinn. Daher sind die Funktionen der beiden Parameter von Effekt zu Effekt unterschiedlich.

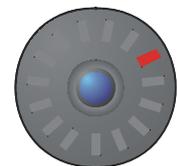
Nachfolgend sehen Sie eine Tabelle, die die Funktionen von PARAM 1 und PARAM 2 in Abhängigkeit des Effekts zeigen.

Effekt Name	Param 1 Funktion	Param 2 Funktion
CHORUS	Modulationsfrequenz	Modulationstiefe
TREMOLO	Modulationsfrequenz	Phasenlage
FLANGER	Modulationsfrequenz	Rückkopplung
WAH	Modulationsfrequenz	Phasenlage
PHASER	Modulationsfrequenz	Rückkopplung
EXCITER	Vorverstärkung	Stereo Image
COMPRESSOR	Pegelschwelle	Kompression
LOUDNESS	Pegelschwelle	Loudness
MIDI DELAY	Delay Zeit	Rückkopplung
STEREO DELAY	Delay Zeit	Rückkopplung
DELAY	Delay Zeit	Rückkopplung
CHORUS / DELAY	Chorus Mod. Frequenz	Delay Zeit
CHORUS / EXCITER	Chorus Mod. Frequenz	Obertöne
CHORUS / TREMOLO	Chorus Mod. Frequenz	Tremolo Mod. Freq.
CHORUS / FLANGER	Chorus Mod. Frequenz	Flanger Mod. Freq.

## Abspeichern geänderter Einstellungen

Die eventuell abgeänderten Parameter der REVERB und PRO EFX Effekte gehen nach der Auswahl eines neuen Effekts verloren und müssen daher vorher abgespeichert werden. Die EFFECT Sektion als solches bietet keine eigenen Speicherplätze, um editierte Effekte abzuspeichern.

Wenn Sie editierte Effekte abspeichern wollen, speichern Sie einfach die komplette **promega** Einstellung wie gewohnt in ein PERFORMANCE MEMORY ab.



---

# *Abschnitt 5*

## **Edit Sound**

Dieses Kapitel beschreibt das Feature SOUND der EDIT & CONTROLS Sektion.“

Der **SOUND** Taster (nur im **promega3**) lässt einige Einstellungen des Sounds der einzelnen Sektionen zu.

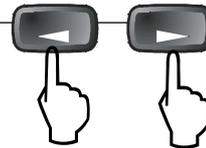
Betätigen Sie den **SOUND** Taster in der EDIT & CONTROLS Sektion, um diese Funktion aufzurufen.



Der SOUND Taster beginnt zu blinken, das EDIT & CONTROLS Display zeigt **FLT**. Dies ist die erste Seite des SOUND Menüs.



Andere Seiten rufen Sie auf, indem Sie mit den **PAGE** <> Tastern die Funktionen des Menüs durchsteppen.



Der Name der einzelnen Funktionen wird im Display EDIT & CONTROLS angezeigt, folgende Funktionen sind integriert:

### **FLT – Lowpass Filter**

Diese Funktion nimmt Einfluss auf die Brillanz jeder Sound Sektion und arbeitet wie ein dynamisches Filter. Mit dem Fader der jeweiligen Sektion können Sie die Sounds von dunkel bis hell gestalten. Die werksseitig eingestellte Brillanz finden Sie in der Centerposition des Faders (Wert null).

### **PAN – Panorama**

Mit dieser Funktion positionieren Sie die Sounds im Stereoklangbild. Mit Hilfe der Fader können Sie die Sounds mehr auf die rechte bzw. linke Seite verschieben. Ist der Fader in der Mittenposition, erklingt auch der entsprechende Sound zu gleichen Teilen auf der linken und rechten Seite.



**Anmerkung:** In Sound Sektionen, die nur auf die Ausgänge AUX OUT 1 oder AUX OUT 2 geroutet sind, ist diese Funktion nicht aktiv. Ziehen Sie hierzu den Abschnitt Belegung der Ausgangsbuchsen im Kapitel **EINSTELLUNGEN** zu Rate.

---

# *Abschnitt 6*

## **MIDI**

---

“Dieses Kapitel beschreibt die verfügbaren MIDI Funktionen.”

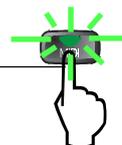
## MIDI

Zusätzlich zu den bereits erwähnten Features kann das **promega** als leistungsstarker 4 Zonen MIDI Controller eingesetzt werden. Jede Sound Sektion funktioniert wie eine eigene MIDI Zone und kann unabhängig voneinander jegliches externes MIDI Equipment ansteuern.

Obwohl die Sound Sektionen des **promega** normalerweise die internen Sounds ansteuert, kann jeder Sound Sektion ein eigener MIDI Kanal, Program Change-, Bank Select MSB- und Bank Select LSB-Befehl zugeordnet werden.

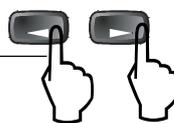
Der ON / OFF Taster jeder Sektion schaltet die MIDI Funktion an oder aus. Somit ist das Mischen eines internen Sounds mit externen Klangquellen genauso einfach wie das Aktivieren mehrerer Sektionen am **promega**.

Betätigen Sie den MIDI Taster in der EDIT & CONTROLS Sektion, um diese Funktion aufzurufen.



Der MIDI Taster blinkt und das Display der EDIT & CONTROLS Sektion zeigt **CHN**. Dies ist die erste Seite des MIDI Menüs.

Mit den **PAGE<>** Tastern können Sie die verschiedenen Funktionen des MIDI Menüs aufrufen.



Der Name der einzelnen Funktionen wird im Display EDIT & CONTROLS angezeigt, folgende Funktionen sind integriert:

### **CHN – MIDI Channel Selection**

Auf dieser Seite kann mit dem entsprechendem Fader der MIDI Kanal jeder Sektion eingestellt werden.

Wenn Sie das Senden von MIDI Daten auf einer oder mehreren Sektionen unterbinden wollen, weil Sie auf den betreffenden Sektionen beispielsweise nur interne Sounds ansteuern, bewegen Sie den Fader ganz nach unten, bis OFF im Display erscheint. Dann werden aus dieser Sektion keine MIDI Daten gesendet.

### **PCH – Program Change**

Auf dieser Seite können Sie einstellen, welche Sounds (Programme in „MIDI-Deutsch“) vom **promega** aus in anderen Sound Modulen angewählt werden sollen. Der Fader jeder Sektion dient zum Einstellen der gewünschten Program Change Nummer zwischen 0 und 127. Die OCTAVE + und OCTAVE – Taster können ebenfalls zu diesem Zweck herangezogen werden. Mit ihnen kann der Wert präziser eingestellt werden.

In den Anfangszeiten von MIDI boten Instrumente selten mehr als 128 Sounds. Diese konnten leicht mit dem Program Change Befehl angesprochen werden. Heute jedoch bieten MIDI Instrumente mehrere hundert, nicht selten über tausend Sounds. In diesem Falle werden die Sounds in Bänken organisiert, wobei jede Bank aus maximal 128 Sounds besteht.

Wenn Sie mit dem Fader einen Program Change Befehl anwählen, wird er am externen MIDI Gerät in der Bank ausgeführt, in der es sich momentan befindet. Natürlich können Sie auch die Bank des externen Geräts vom **promega** aus ändern. Dies wird mit den Befehlen BKM und BKL bewerkstelligt, die sich auf den nächsten Seiten des EDIT MIDI Menüs befinden. Informieren Sie sich auch über die Organisation der Soundbänke Ihres externen MIDI Gerätes.

**Anmerkung:** Section Local ON / OFF: In diesem Modus gibt es zwei Methoden, um die 15 Sounds (Program Change 0-14) Ihres externen Gerätes auszuwählen. Sie können dazu das Virtual Pot oder den Fader der entsprechenden Sektion benutzen. Wenn Sie das Virtual Pot benutzen, bleiben die internen Sounds aktiv (Local On Mode), bei Benutzung des Fader hingegen, wird die interne Sounderzeugung abgeschaltet (Local Off Mode). In diesem Falle wird die Anzeige am Virtual Pot erlöschen und auch ausbleiben, wenn Sie diesen Modus wieder verlassen. Somit ist diese Anzeige ein verlässlicher Indikator, ob die interne Klangerzeugung einer Sektion ein- oder ausgeschaltet ist bzw. ob sich die Sektion im Local On oder Local Off Modus befindet.

### **BKM – Bank Select MSB (MIDI Controller #0)**

In den meisten MIDI Geräten ist dies die Controller Nummer, mit der zwischen den Bänken umgeschaltet wird. Auch auf dieser Seite des Menüs wird der Fader zum Einstellen der Bank verwendet. Für grössere Genauigkeit bei der Selektion können auch die TRANSPOSE <> Taster verwendet werden, die den eingestellten Wert um eins erhöhen oder verringern. Vergewissern Sie sich aber im Manual Ihres angeschlossenen MIDI Instruments, wie die Soundbänke organisiert sind. Der MIDI Befehl bzw. die Controllernummer, auf die sich diese Funktion bezieht, heisst Bank Select MSB bzw. MIDI CC#0.

### **BKL – Bank Select LSB (MIDI Controller #32)**

Bei einigen MIDI Geräten muss eine Kombination aus den Bank Select MSB und LSB Befehlen eingegeben werden, um die gewünschte Bank anzuwählen. Der Wert dieses MIDI Controllers wird wiederum mit dem Fader bzw. den OCTAVE<> Tastern eingegeben. Vergewissern Sie sich aber im Manual Ihres angeschlossenen MIDI Instruments, wie die Soundbänke organisiert sind. Der MIDI Befehl bzw. die Controllernummer, auf die sich diese Funktion bezieht heisst Bank Select LSB bzw. MIDI CC#32.

### **COM – MIDI Common Channel**

Auf dieser Seite stellen Sie den MIDI COMMON CHANNEL ein. Der gewünschte Wert wird mit Fader / Display der EFFECTS Sektion eingestellt. Wollen Sie den MIDI Common Channel deaktivieren, stellen Sie den Wert OFF ein.

Der MIDI Common Channel wird benutzt, um auf bestimmte Funktionen des **promega** zuzugreifen, auf die mit gewöhnlichen MIDI Befehlen nicht zugegriffen werden kann.

Beispiel:

Ein Program Change Befehl, der auf dem MIDI Common Channel empfangen wird, wird im **promega** ein PERFORMANCE MEMORY nach folgendem Schema aufgerufen:

<b>Program Change #0 bis #7 ruft PRESET A1 bis A8 auf</b>
<b>Program Change #8 bis #15 ruft PRESET B1 bis B8 auf</b>
<b>Program Change #16 bis #23 ruft PRESET C1 bis C8 auf</b>
<b>Program Change #24 bis #31 ruft PRESET D1 bis D8 auf</b>
<b>Program Change #32 bis #39 ruft PRESET E1 bis E8 auf</b>
<b>Program Change #40 bis #47 ruft PRESET F1 bis F8 auf</b>
<b>Program Change #48 bis #55 ruft PRESET G1 bis G8 auf</b>
<b>Program Change #56 bis #63 ruft PRESET H1 bis H8 auf</b>
<b>Program Change #64 bis #71 ruft USER A1 bis A8 auf</b>
<b>Program Change #72 bis #79 ruft USER B1 bis B8 auf</b>
<b>Program Change #80 bis #87 ruft USER C1 bis C8 auf</b>
<b>Program Change #88 bis #95 ruft USER D1 bis D8 auf</b>
<b>Program Change #96 bis #103 ruft USER E1 bis E8 auf</b>
<b>Program Change #104 bis #111 ruft USER F1 bis F8 auf</b>
<b>Program Change #112 bis #119 ruft USER G1 bis G8 auf</b>
<b>Program Change #120 bis #127 ruft USER H1 bis H8 auf</b>

Ein Lautstärkebefehl (MIDI Controller #7), der am MIDI Common Channel empfangen wird, wird vom **promega** als Befehl für die Gesamtlautstärke interpretiert.

### **Verwendung des MIDI Common als MIDI OUT Kanal**

Zusätzlich zur Funktion als MIDI IN Kanal kann der MIDI Common auch als MIDI OUT Kanal verwendet werden. An diesem Kanal werden alle Noten und Befehle an der MIDI OUT Buchse ausgegeben, die am **promega** erzeugt werden.

In diesem Modus werden die ON / OFF Taster der einzelnen Sound Sektionen und die Splitpunkte nicht berücksichtigt. Dies ist für ein einfaches MIDI Setup mit nur einem angeschlossenen MIDI Instrument nützlich.

### **Verwendung des MIDI COMMON Kanals mit einem Sequencer**

Dieser Modus wird auch verwendet, wenn das **promega** zusammen mit einem Sequencer betrieben wird. Die meisten Sequencer können so eingestellt werden, dass sie immer auf dem gleichen Kanal empfangen und aufzeichnen, aber auf verschiedenen Kanälen wiedergeben. In diesem Fall muss der MIDI IN Kanal des Sequencers mit dem **MIDI COMMON** Kanal des **promega** identisch sein (Wir empfehlen dazu die Kanäle 15 oder 16 zu gebrauchen, um die Aufnahme- und Wiedergabe-Kanäle zu trennen).

Im Wiedergabemodus des Sequencers sollten die Kanäle so eingestellt werden, dass jede Sound Sektion über den richtigen MIDI Kanal angesprochen wird (nämlich der, der mit der Funktion CHN im MIDI Menü eingestellt wurde).

---

*Anmerkung:* Es ist in diesem Fall sehr wichtig, dass sich der MIDI COMMON Channel von den in den einzelnen Sound Sektionen eingestellten MIDI Kanälen unterscheidet.

### **MID – MIDI MODE**

Am **promega** können zwei verschiedene MIDI Modes eingestellt werden: GLOBAL und MULTIPLE. Bei Aktivierung dieser Seite zeigt das Display in der EDIT & CONTROLS Sektion das Kürzel MID an. Mit den Tastern 1 und 2 in der PERFORMANCE MEMORIES Sektion kann zwischen beiden Einstellungen gewählt werden.

Der Taster 1 wählt den GLOBAL MODE, der Taster 2 den MULTIPLE MODE an. Der jeweils aktivierte Modus wird durch den leuchtenden Taster abgezeigt.

### **GLOBAL MODE:**

In diesem Modus bleiben die MIDI Einstellungen immer gleich. Dies ist bei relativ einfachen MIDI Setups empfehlenswert.

### **MULTIPLE MODE:**

In diesem Modus werden die MIDI Einstellungen mit den anderen Einstellungen in das PERFORMANCE MEMORY gespeichert. Somit ist das **promega** auch als leistungsstarker MIDI Controller einsetzbar.

### **DMP – MIDI BULK DATA DUMP**

Der Speicherinhalt des **promega** (USER PERFORMANCES) kann über die MIDI Schnittstelle auf einem Datenfiler, Sequencer o.ä. gespeichert werden. Somit können Sie sich ein Backup anlegen oder mehrere Sets an USER PERFORMANCES auf ein externes Medium speichern.

Um den MIDI Dump durchzuführen, stellen Sie eine MIDI Schleife her (MIDI IN auf MIDI OUT und MIDI OUT auf MIDI IN). Der Dump basiert auf System Exclusive Daten, daher ist es nicht erforderlich, am **promega** bzw. Speichermedium einen bestimmten MIDI Kanal einzustellen.

Betätigen Sie den STORE Taster, um den Dump zu starten. Das LCD Display zeigt an, wie weit er fortgeschritten ist. Sobald es DUMP EXECUTED SUCCESSFULLY anzeigt, ist die Datenübertragung erfolgreich beendet. Der Datensatz kann jetzt auf Diskette oder Festplatte gespeichert werden.

Wenn die Fehlermeldung DUMP EXECUTED UNSUCCESSFULLY erscheint, wurde die Datenübertragung unterbrochen. Dies kann mehrere Ursachen haben: Falsche MIDI Einstellung Ihrer Software, falsche Konfiguration des MIDI Interface oder ein defektes MIDI Kabel. Überprüfen Sie als erstes die MIDI Einstellungen Ihres PC's und die Kabel. Starten Sie, falls nötig Ihren Rechner neu. Sollten noch immer Probleme auftreten, installieren Sie die Software Ihres MIDI Interfaces neu oder versuchen Sie mit der mitgelieferten Diagnosesoftware das Problem zu beheben.

Um ein gespeichertes Dump File zurück in das **promega** zu laden, stellen Sie dieselben MIDI Verbindungen wie beim Senden des Dumps her. Das **promega** empfängt diese Daten im Hintergrund, d.h. Sie werden keine Veränderungen im Display und am Sound feststellen. Der Datensatz wird nach Anwahl eines neuen USER PERFORMANCE aktiv.

---

# *Abschnitt 7*

## **Einstellungen**

---

“Dieses Kapitel beschreibt die verschiedenen Einstellmöglichkeiten”

## EINSTELLUNGEN

Mit den Funktionen des Menues CONTROL (CONTR.) passen Sie die Einstellungen Ihres **promega** an Ihre Bedürfnisse an. Sie können Pedale, Wheels und Ausgänge zuordnen und auf andere leistungsstarke Funktionen wie die Stimmung des Instruments oder den MIDI Dump zugreifen.

Drücken Sie den CONTR. Taster in der EDIT & CONTROLS Sektion, um in dieses Menü zu gelangen.

Der CONTR. Taster blinkt, das Display der EDIT & CONTROLS Sektion zeigt „DAM“. Das ist die erste Seite des EDIT CONTROL Menüs. Durch Betätigen des PAGE> oder PAGE< Tasters können Sie die einzelnen Menüseiten anwählen.

Der Name der einzelnen Menüseiten wird im Display der EDIT & CONTROL Sektion angezeigt. Deren Funktion wird nachfolgend beschrieben:

### **DAM: Belegung des Damperpedals**

Anmerkung: Diese Menüseite wird nicht angezeigt, wenn kein Pedal an der Damper Buchse angeschlossen ist. Das Pedal, das an dieser Buchse angeschlossen ist, kann so eingestellt werden, dass es auf beliebige Sektionen des Instruments wirkt, wenn es betätigt wird. Auf dieser Menüseite wird in den Displays der Sound Sektionen angezeigt, ob das Pedal aktiv ist oder nicht (ON / OFF). Diese Einstellung können Sie mit den Fadern der Sound Sektionen ändern.

### **PD1: Belegung des Pedal 1**

Anmerkung: Diese Menüseite wird nicht angezeigt, wenn kein Pedal an der Pedal 1 Buchse angeschlossen ist. Das Pedal, das an dieser Buchse angeschlossen ist, kann so eingestellt werden, dass es auf beliebige Sektionen des Instruments wirkt, wenn es betätigt wird. Auf dieser Menüseite wird in den Displays der Sound Sektionen angezeigt, ob das Pedal aktiv ist oder nicht (ON / OFF). Diese Einstellung können Sie mit den Fadern der Sound Sektionen ändern.

### **DAM: Belegung des Pedal 2**

Anmerkung: Diese Menüseite wird nicht angezeigt, wenn kein Pedal an der Pedal 2 Buchse angeschlossen ist. Das Pedal, das an dieser Buchse angeschlossen ist, kann so eingestellt werden, dass es auf beliebige Sektionen des Instruments wirkt, wenn es betätigt wird. Auf dieser Menüseite wird in den Displays der Sound Sektionen angezeigt, ob das Pedal aktiv ist oder nicht (ON / OFF). Diese Einstellung können Sie mit den Fadern der Sound Sektionen ändern.

## Pedal Typen und Einstellungen

Im **promega** kommt die einzigartige AUTO-PEDAL SENSING Technologie von Generalmusic zum Einsatz. Sie erkennt die Typen der Pedale selbständig und gestaltet die Konfiguration so einfach wie möglich.

An jedem der drei Anschlüsse DAMPER, PEDAL 1 und PEDAL 2 können entweder ein Fusschalter (Damper- oder Sustainschalter) oder ein Pedal (Lautstärkepedal) angeschlossen werden.

Sobald Sie ein Pedal an eine dieser drei Buchsen anschliessen, startet das **promega** automatisch eine Check Routine, um zu sehen, welche Pedale angeschlossen sind. Dementsprechend wird das CONTROL Menü gestaltet. Wenn Sie keine Pedale angeschlossen haben, erscheint weder die DAM, noch die PD1, noch die PD2 Seite im Menü. Haben Sie das Damper Pedal angeschlossen, erscheint lediglich die DAM Seite. Sobald Sie etwas an den Buchsen DAMPER und PEDAL 1 anschliessen, erscheinen die Menüseiten DAM und PD1. Sind alle drei Buchsen belegt, sind auch alle drei Seiten aktiv. Das System konfiguriert das Menü abhängig von den belegten Buchsen. Somit werden Sie nicht unnötigerweise mit Menüpunkten konfrontiert, die ohnehin nicht eingestellt werden müssen.

Darüberhinaus erkennt das Instrument, welche Typen an Pedalen oder Schaltern angeschlossen sind. Es gibt drei verschiedenen Typen:

- TYP 1: Fusschalter mit Schliesskontakt  
 TYP 2: Fusschalter mit Öffnerkontakt  
 TYP 3: Stufenlos verstellbares Pedal (Lautstärkepedal)

Im Gegensatz zum **promega** müssen diese Einstellungen bei anderen Instrumenten manuell vorgenommen werden.

Sobald das **promega** die angeschlossenen Pedaltypen erkannt hat, werden im CONTROL Menü die passenden Funktionen bereitgestellt. So kann zum Beispiel ein angeschlossener Fusschalter nicht als Lautstärkepedal genutzt werden. Daher wird die Funktion VOLUME für diese Buchse nicht zur Verfügung stehen. Ebenso macht es wenig Sinn mit einem angeschlossenen Volumepedal zwischen einzelnen Performances umzuschalten, auch diese Funktion wird in diesem Fall nicht zur Verfügung stehen.

Nach der Anwahl der Menüseiten DAM, PD1 oder PD2 wird im Display der Sektion EFFECTS angezeigt, welche Funktion aktiv ist. Die folgende Tabelle beschreibt die Funktionen und interpretiert die dreistelligen Kürzel. Die gewünschte Funktion wird mit dem Fader in der Sektion EFFECT eingestellt. Für eine höhere Einstellgenauigkeit können auch die TUNING+/- Taster verwendet werden.

**Nachfolgend die Tabellen mit den je Pedaltyp verfügbaren Funktionen.**

<b>FUSSSCHALTER, (jeder Typ).</b>		
<b>FUNKTION</b>	<b>DISPLAYANZEIGE</b>	<b>BESCHREIBUNG</b>
Section On/Off	SEC	schaltet die angewählte Sektion ein oder aus
Performance -	Pdn	wählt die vorherige Performance an
Performance +	PuP	wählt die nächste Performance an
Soft	SOF	Piano Soft pedal funktion
Sostenuto	SOS	Piano Sostenuto funktion

<b>STUFENLOS EINSTELLBARES PEDAL UND MODULATIONSRAD</b>		
<b>FUNKTION</b>	<b>DISPLAY SHOWS</b>	<b>BESCHREIBUNG</b>
Volume	vOL	Lautstärke der internen Sektionen
Expression	Epn	Expression der internen Sektionen
Filter	FIL	Filter der internen Sektionen
Pan	PAn	Panorama der internen Sektionen
Wha	UHA	PRO EFX Wha – Echtzeitkontrolle
Mid controllers 119 – 0*	119-0, (display shows each number) **	Midi Continuous Controller von 119 bis 0. Der Controller wird über die MIDI OUT Buchse auf dem für die Sektion eingestellten Kanal gesendet.

\* Bei den MIDI CONTINUOUS CONTROLLER handelt es sich um einen Standart. Mit ihnen kann auf verschiedene Parameter anderer externer Synthesizer oder Sound Module zugegriffen werden. Nur einige dieser Controller arbeiten bei allen MIDI Instrumenten gleich. Welche dieser Controller von Ihrem externen MIDI Equipment berücksichtigt wird, entnehmen Sie der MIDI Implementations Tabelle.

\*\* Nicht alle Nummern zwischen 119 und 0 werden angezeigt. Einige Nummern der MIDI CONTINUOUS CONTROLLER sind hier nicht verfügbar. Die nicht angezeigten Nummern sind ON / OFF Controller für Funktionen, die mit einem stufenlos verstellbaren Pedal nicht eingestellt werden können (z.B. Controller #64: Damper / Hold). Diese Funktionen sind verfügbar, wenn statt dem stufenlos einstellbaren Pedal ein Fusschalter angeschlossen wird. Eine Liste der MIDI CONTINUOUS CONTROLLER und deren Funktion finden Sie im Anhang.

---

### **PIT: Belegung des Pitch Bend Rads**

Das Pitch Bend Rad befindet sich auf der linken äusseren Seite des Bedienpanel und kann so eingestellt werden, dass es auf beliebige Sektionen des Instruments wirkt, sobald es bewegt wird. Auf dieser Menüseite wird in den Displays der Sound Sektionen angezeigt, ob das Pitch Bend Rad aktiv ist oder nicht (ON / OFF). Diese Einstellung können Sie mit den Fadern der Sound Sektionen ändern.

Auch mit dem Pitch Bend Rad können verschiedene Funktionen angesprochen werden. Die jeweilige Funktion wird im Display der EFFECTS Sektion angezeigt und kann mit dem Fader dieser Sektion geändert werden. Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

**Pb** – Pich Bend, Originalfunktion

**Pan** – Panoramaeinstellung

**UHA** – Wha-Einstellung (nur bei entsprechend konfiguriertem Wha Effekt)

**FLT** – Filtereinstellung

Um zur Originaleinstellung des Pitch Bend Rads zurückzukehren, stellen Sie die Funktion „Pb“ ein.

### **MOD: Belegung des Modulationsrads**

Das Modulationsrad befindet sich auf der linken äusseren Seite des Bedienpanel und kann so eingestellt werden, dass es auf beliebige Sektionen des Instruments wirkt, sobald es bewegt wird. Auf dieser Menüseite wird in den Displays der Sound Sektionen angezeigt, ob das Modulationsrad aktiv ist oder nicht (ON / OFF). Diese Einstellung können Sie mit den Fadern der Sound Sektionen ändern.

Das Modulationsrad unterstützt mehrere Funktionen. Die jeweilige Funktion wird im Display der EFFECTS Sektion angezeigt und kann mit dem Fader dieser Sektion geändert werden. Für eine bessere Einstellgenauigkeit verwenden Sie die TUNING+/- Taster. Aus der vorangegangenen Tabelle STUFENLOS EINSTELLBARES PEDAL und MODULATIONSRAD ersehen Sie die verfügbaren Funktionen.

Um zur Originaleinstellung des Modulationsrads zurückzukehren, stellen Sie die den Controller #1 ein (Das Display der EFFECTS Sektion zeigt „1“).

### **OUT: Belegung der Ausgangsbuchsen**

Das **promega** bietet vier Audioausgänge, die in zwei Gruppen unterteilt sind: MAIN OUT und AUX OUT. Auf der Seite Audio Output Assign wird bestimmt, auf welche dieser Ausgänge die einzelnen Sektionen geroutet werden.

Die MAIN OUT Buchsen werden immer als Stereoausgang behandelt (obwohl Sie mit der Funktion PAN im EDIT SOUND Menü die Möglichkeit haben, einen Sound auf nur einer Seite hörbar zu machen). Die AUX OUT Buchsen können als Stereoausgang oder als zwei getrennte Monoausgänge behandelt werden.

Nach Anwahl der Menüseite OUT zeigen die Displays, auf welchen der Ausgänge die jeweilige Sound Sektion geroutet ist. Diese Einstellungen können mit dem Fader der Sound Sektionen verändert werden. Die Auswahlmöglichkeiten sind folgende:

**L-R** Die Sektion ist auf den Stereo MAIN OUT geroutet (LEFT/MONO und RIGHT).

**1-2** Die Sektion ist auf den AUX OUT geroutet (Ausgang 1 fungiert als linker, Ausgang 2 als rechter Kanal).

**1** Die Sektion ist in mono auf den AUX OUT 1 geroutet\*\*

**2** Die Sektion ist in mono auf den AUX OUT 2 geroutet\*\*

*\*\*Anmerkung: Die PAN Funktion im EDIT SOUND Menü ist in diesem Fall ohne Wirkung.*

## TUN: Auswahl der Stimmungen

Diese Seite bietet eine Auswahl verschiedener Stimmungen (auch Skalen genannt). Sie sollen Ihnen die Möglichkeit geben, die Musik verschiedener Richtungen und Epochen besser zu interpretieren. Darüberhinaus steht ein Speicherplatz für eine USER Stimmung zur Verfügung. Darin können Sie eine komplett neue Stimmung ablegen.

Das LCD Display zeigt den Namen der gerade aktiven Stimmung an, sieben stehen zur Auswahl. Mit den PERFORMANCE MEMORY Tastern 1-7 wählen Sie die gewünschte Stimmung an, diese sind:

1. EQUAL	In dieser Stimmung ist jede Oktave auf identische Intervalle hin gestimmt, sie eignet sich für Keyboarder, die viele verschiedene Tastaturen spielen.
2. PIANO 1	Eine typische „Stretch“-Stimmung, die von vielen Pianisten als die musikalischere Variante gegenüber der „Equal“-Stimmung favourisiert wird.
3. PIANO 2	Eine weitere beliebte „Stretch“-Stimmung.
4. MEANTONE	Eine mathematisch genaue Stimmung, die die Noten der C-Tonleiter optimiert.
5. KIRNBERGER	Eine klassische Stimmung
6. TARTINI-VALLOTTI	Eine klassische Stimmung
7. USER	Eine vom Benutzer programmierbare Stimmung. Die Beschreibung entnehmen Sie dem nächsten Kapitel.

**User Tuning:** Nach Betätigen des Tasters 7 im Menü EDIT / CONTROLS / MICROTUNING wechselt das Instrument in den USER TUNING MODE. In diesem Modus kann die Stimmung jeder einzelnen Taste mit dem Fader der EFFECTS Sektion geändert werden. Für eine bessere Einstellgenauigkeit können auch die TUNING+/- Taster verwendet werden.



TUNING



Drücken Sie die Taste auf der Tastatur, deren Stimmung Sie verändern wollen (das Display zeigt „press a key“). Sobald Sie eine Taste gedrückt haben, zeigt Ihnen das LCD Display die Stimmung an.

Stellen Sie nun mit dem Fader der EFFECTS Sektion die gewünschte Stimmung ein, während Sie die betreffende Taste immer wieder drücken. Vergessen Sie nicht, dass Sie nur diese eine Taste stimmen. Für jede andere Taste ist diese Prozedur zu wiederholen.

Die Einstellung der USER Stimmung werden automatisch gespeichert - sobald Sie die USER Stimmung wieder anwählen, werden die vorgenommenen Einstellungen wieder aktiviert.

Um wieder eine „gewöhnlichere“ Stimmung zu aktivieren, drücken Sie die Taster 1,2 oder 3.

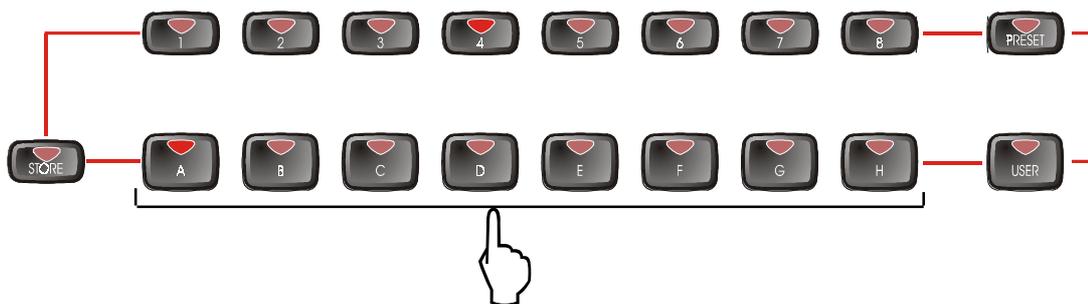


### PRF: Performance Select Modus

Die PERFORMANCE MEMORIES können auf zweierlei Arten aufgerufen werden (MODE 1 und MODE 2). Werkseitig ist MODE 1 eingestellt, dieser kann jedoch geändert werden.

Durch Verwendung der Taster 1 und 2 in der PERFORMANCE MEMORIES Sektion kann der gewünschte Modus eingestellt werden. Der aktuelle Modus wird im LCD Display angezeigt, ferner von dem Taster angezeigt, der nicht blinkt. Um den Modus zu ändern, drücken Sie den blinkenden Taster. Die beiden Modi sind nachfolgend beschrieben:

**MODE 1:** Nach Anwahl einer neuen Bank durch die Taster A-H muss ein PERFORMANCE durch die Taster 1-8 ausgewählt werden, bevor Sound und Einstellungen geändert werden.



**MODE 2:** Nach Anwahl einer neuen Bank durch die Taster A-H ändert das Instrument sofort Sound und Einstellungen und legt das PERFORMANCE (1-8) zugrunde, das vorher aktiv war. Wird nach dem Einschalten des Instruments eine neue Bank angewählt, wird PERFORMANCE #1 aufgerufen.

### PED: Zuordnung des Pedals

Bezüglich der Handhabung der Buchsen DAMPER, PEDAL 1 und PEDAL 2 bietet das **promega** zwei Möglichkeiten. Diese Modi werden GLOBAL und MULTIPLE genannt. Nach Anwahl dieser Seite (das Display der Sektion EDIT & CONTROLS zeigt „PED“) können Sie mit den Tastern 1 oder 2 der PERFORMANCE Sektion zwischen den beiden Modi umschalten.

Taster 1 wählt den GLOBAL Modus, Taster 2 wählt den MULTIPLE Modus an. Der aktive Modus wird im LCD Display und von dem Taster, der dauernd leuchtet, angezeigt.

**GLOBAL MODE:** In diesem Modus sind die Einstellungen, die Sie im CONTROLS Menü vorgenommen haben, ungeachtet des angewählten PERFORMANCE MEMORY immer aktiv. Das Instrument kann so für einfache Applikationen, in denen immer die gleichen Pedale verwendet werden, eingestellt werden.

**MULTIPLE MODE:** In diesem Modus können die Pedal Einstellungen für jedes einzelne PERFORMANCE MEMORY unterschiedlich sein. Werden die Pedal Einstellungen geändert und in ein PERFORMANCE MEMORY gespeichert, bleiben diese nur aktiv, solange dieses PERFORMANCE MEMORY aktiv ist. Dies ist ein leistungsstarkes Feature und prädestiniert das **promega** auch als programmierbaren MIDI Controller mit unterschiedlichen Pedal Konfigurationen in umfangreicheren MIDI Setups.

### STP: Startup Mode

Mit dieser Funktion legen Sie fest, wie sich das Instrument nach dem Einschalten verhält. Es gibt zwei Möglichkeiten:

**DEFAULT:** Nach dem Einschalten ist die werkseitig programmierte Einstellung (Grand Piano) aktiv.

**USER:** Nach dem Einschalten ist die Einstellung aktiv, die auch vor dem Ausschalten aktiv war.

Taster 1 wählt den DEFAULT MODE, Taster 2 den USER MODE an. Die aktuelle Einstellung wird im LCD Display und durch den dauernd leuchtenden Taster angezeigt.

---

# *Abschnitt* 8

## **Anhang**

---

“Dieses Kapitel enthält zusätzliche Informationen zu Technologie, Sounds, Effekte und MIDI Parameter.”

## Technische Daten

<b>promega3</b>	
<b>Sound Generation</b>	
Tastatur	88 tasten Hammer Action
	PCM, Physical model
Polyphonie	320 noten
Betriebsmodi	4 parts
Sounds	60 (15x4 sektion)
Performances	64 Presets, 64 User
Effekte	2 processors - Reverb (15 effekte) Proefx (15 effekte) Stereo Damper Physical Model
Graphic EQ.	8 bands
Extra	Natural String Resonance, Advanced Release Technology, F.A.D.E. (Filter Algorithm Dynamic Emulation)
<b>Display und controls</b>	
Display	2x16 LCD + 6x 3digits 8x EQ bars LED 6x 15leds VirtualPot Display Contrast
Weels	2 - Pitch Bend und Modulationsrad
Faders	5 motorized + 2
<b>Ruckseite</b>	
Audio	2 OUT balanced (LeftMono/Right) + 2 Aux (1 e 2 ) 2 IN (LeftMono/Right) 2 Headphones jaks
Pedals	3 - Damper, Ped1 und Ped2
Midi	1 In/1Out/1Thru
Other	Computer Host + selector (PC1,PC2, MAC)

## **PROMEGA3 : SOUND LIST**

<b>SECTIONS - SEZIONI</b>				
Prog	PIANOS	VINTAGE KEYS	ORCHESTRA/PAD	BASS/OTHER
1	ST.GRAND1	RHOD1	STRING1	ACOUSTIC
2	ST.GRAND2	RHOD2	HIGH STRING	ELECTRIC
3	PRO2	RHOD3	LEGATO	FRETLESS
4	JAZZ	RHOD4	SYMPH.	SLAP
5	POP	WURL1	OCTAVE	PICK
6	ROCK	WURL2	SYNSTRING	SYNTH1
7	UPRIGHT	HYBRID1	WARM PAD	SYNTH2
8	CP GRAND	HYBRID2	SLOWSTRING PAD	BASS&RIDE
9	NEW AGE	FMDX1	HOLLOW PAD	ROCK ORGAN
10	HONKY	FMDX2	SPACE PAD	JAZZ ORG.
11	TECHNO	CLAVI1	BRASS1	CHURCH
12	DANCE	CLAVI2	BRASS2	PIPE
13	FUNKY	HARPSI	CHOIR	STRING2
14	GRAND1	VIBES	SYNTH VOX	CHOIR-O-TRON
15	GRAND2	MARIMBA	SYNTH PAD	STRING-O-TRON

## **PROMEGA2 : SOUND LIST**

<b>SECTIONS - SEZIONI</b>			
Prog	PIANOS/VINTAGE KEYS	ORCHESTRA/PAD	BASS/OTHER
1	ST.GRAND 1	STRING1	ACOUSTIC
2	ST.GRAND 2	HIGH STRING	ELECTRIC
3	ROCK	LEGATO	FRETLESS
4	POP	SYMPH.	SLAP
5	DANCE	OCTAVE	PICK
6	CP GRAND	SYNSTRING	SYNTH1
7	RHOD1	WARM PAD	SYNTH2
8	RHOD2	SLOWSTRING PAD	BASS&RIDE
9	RHOD3	HOLLOW PAD	ROCK ORGAN
10	WURL	SPACE PAD	JAZZ ORG.
11	HYBRID	BRASS1	CHURCH
12	FMDX	BRASS2	PIPE
13	CLAVI	CHOIR	STRING2
14	HARPSI	SYNTH VOX	CHOIR-O-TRON
15	VIBES	SYNTH PAD	STRING-O-TRON

## **PROMEGA 2 & 3 : EFFECTS LIST**

#	REVERB	PROEFX
1	RECITAL ROOM	CHORUS1
2	CONCERT HALL	CHORUS2
3	CHURCH	FLANGER
4	PLATE	WAH
5	STADIUM	PHASER
6	SPRING	TREMOLO
7	CANYON	COMPRESSOR
8	MATRIX1	LOUDNESS
9	MATRIX2	EXCITER
10	AMBIENCE	STEREO DELAY
11	GATE1	DELAY
12	GATE2	CHORUS/DELAY
13	TIGHT ROOM	CHORUS/EXCITER
14	TILED ROOM	CHORUS/TREMOLO
15	GARAGE	CHORUS/FLANGER

## TECHNOLOGIE

Das **promega 2** und **promega3** beruhen auf nicht weniger als 5 einzigartige Methoden der Klangerzeugung – darin enthalten ist das Physical Modelling, das ein vollständiges Ebenbild elektromechanischer Instrumente (wie Clavinet oder Rhodes) generiert und das anteilige Schwingungsverhalten der Pianomechanik simuliert.

### Physical Modeling

Physical Modelling ist eine Klangerzeugung, die auf einem mathematischen Modell basiert. Dieses Modell beschreibt die physikalische Konstruktion des zu simulierenden Instruments. Im Gegensatz zur Technologie des Samplings, in der ein bestehender Sound zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgezeichnet wird (um immer der gleiche zu bleiben), reagiert ein Sound, der durch Physical Modelling erzeugt wurde auch auf die Spielweise und Nuancen und gibt dem Keyboarder das Gefühl auf einem richtigen Instrument zu spielen.

Eine detaillierte Abhandlung des patentierten physikalischen Modells, wie es im **promega** verwendet wird, würde den Umfang dieses Kapitels sprengen, doch sind die Vorteile des Physical Modelling gegenüber dem Sampling auch besser zu beschreiben und noch viel besser zu hören. Vergleichen Sie ein Sample ruhig mit einem „Schnappschuss“ des Sounds zu einem bestimmten Zeitpunkt, während das Instrument gespielt wird. Dies ist wie Fotografieren. Wenn Sie vor den grossen Pyramiden in Ägypten stehen und diese fotografieren, dient dies höchstens als kleine Erinnerung, ersetzt aber keineswegs das Erlebnis dagewesen zu sein. Ebenso wenig können Sie bei einem Foto die Pyramiden aus einem anderen Winkel oder aus einer anderen Entfernung betrachten, die Luft atmen und den Wind hören. Übertragen wir die Pyramiden nun in eine virtuelle dreidimensionale Umgebung, fügen passende Klänge und Düfte hinzu, und geben Ihnen die Möglichkeit um die Pyramide herumzugehen und Dinge zu berühren, kommt dies dem Erlebnis wirklich dagewesen zu sein schon sehr viel näher. Mit diesem einfachen Vergleich haben wir das physikalische Modell der Pyramiden – mit seinen Klängen, Düften und Wechselwirkungen beschrieben.

Mit dem Physical Modelling soll folgendes Ziel verfolgt werden: Anstatt das fertige Audiosignal eines Instruments (z.B. E-Piano) einfach nur aufzunehmen (Sampling), bilden wir alle an der Konstruktion beteiligten Elemente des Instruments ebenbürtig ab. Bei sorgfältiger Konstruktion des physikalischen Modells und peinlichst genauer Beachtung aller Details wird das Ergebnis dem Original gleichkommen und, was noch wichtiger ist, die Erfahrung dieses Instrument zu spielen ebenso überzeugend sein.

Im **promega** sind alle Akustikpiano Sounds mit einer Kombination aus den Generalmusic Technologien Natural String Resonance, Damper Physical Model, Advanced Release und FADE realisiert (nachfolgend beschrieben).

Andere Instrumente wie RHODS, WURLI und CLAVINET basieren rein auf Physical Modelling.

Das Blockdiagramm in Abb. 1 zeigt die Struktur des physikalischen Modells zweier Oszillatoren im RHODS Sound. Der komplette Sound benötigt 88 dieser Oszillatoren (einen pro Taste). Jeder Oszillator besteht aus einem physikalischen Modell für Hammer, Stimmzunge und Umsetzer (in diesem Fall ein Pick Up).

### FADE – Filter Algorithm Dynamic Emulation

Die Reproduktion der äusserst komplexen Obertöne und Änderungen der Dynamik bei wechselnder Anschlagstärke war für die herkömmliche Sampling Technologie schon immer ein Problem. Der einzig praktikable Weg diese dynamischen Änderungen wiederzugeben war die Auswahl zwischen drei oder vier deutlich getrennten Pegeln, zwischen denen in Abhängigkeit der Anschlagstärke geschaltet wurde. Der Effekt dieser deutlichen Abstufungen in der Dynamik war hörbar, wurde als unnatürlich empfunden und verminderte die Authentizität der Klangwiedergabe. Im Gegensatz zu dieser in anderen Instrumenten verwendete Methode bedient sich die einzigartige FADE Technologie von Generalmusic nur eines speziell konfigurierten Klages für jede Note. Im Inneren des FADE Prozessors befindet sich eine umfangreiche Datenbank, in der für jede Note in jeder Anschlagstärke die Obertöne abgelegt sind. Sobald eine Note gespielt wird, ermittelt der FADE Prozessor die Anschlagstärke und fügt dem Klang die Obertöne hinzu, die dieser Note mit dieser Anschlagstärke entspricht. In der Praxis bedeutet dies nahtlose Übergänge vom pianissimo über den gesamten Bereich bis zum fortissimo ohne jegliche hörbare Abstufungen.

---

## Natural String Resonance

---

Diese Methode des Physical Modelling, die als Natural String Resonance von Generalmusic patentiert wurde, bildet die komplexen Obertöne, wie sie ein Piano erzeugt zuverlässig nach. Dies bedeutet, dass sich der Klang einer Taste abhängig davon, welche anderen Tasten noch gedrückt sind, ändert (natürlich auch, welche Noten nicht gedämpft sind und somit frei mit der gespielten Note mitschwingen können). Wenn Sie ein tiefes C anschlagen und ausklingen lassen, kann die Saite frei schwingen, solange Sie die Taste nicht wieder loslassen. Schlagen Sie nun staccato ein höheres C an, werden Sie die Schwingungen des tiefen C auch im Klang des höheren C hören. Dieser natürliche Effekt gibt genau das wieder, was auch in einem echten Flügel passiert. Experimentieren Sie mit anderen Notenabständen, hören Sie die verschiedenen Färbungen. Dieser Effekt wird von Physical Modelling, nicht von Sampling oder einem DSP erzeugt, das Ergebnis ist eine musikalisch und technisch präzise Simulation einer Pianomechanik, unzählige Kombinationen von Obertönen können dadurch erzeugt werden.

## Damper Physical Model

---

*Damper Physical Model* ist ein weitere von Generalmusic patentierte Technologie. Das für die PROmega Serie optional erhältliche *Continuous Damper Pedal* (stufenloses Haltepedal) sieht zwar aus wie ein gewöhnlicher Fusschalter, ist aber ein stufenlos verstellbares Pedal, das den Abstand zwischen Hammer und der Saite simuliert. „Halb-Pedal“-Effekte sind somit problemlos machbar. Der Hammer kann sogar langsam gegen die Saite „gepresst“ werden. Sobald das Haltepedal wieder gelöst wird, simuliert das *Damper Physical Model* den Effekt, der entsteht, wenn die Saiten wieder frei schwingen können. Auch mit einem herkömmlichen Haltepedal ist der Effekt des *Damper Physical Model* hörbar, wenn Sie Noten der obersten Oktave mit gelöstem und nicht gelöstem Haltepedal anschlagen.

## Advanced Release Technology

---

Die einzigartige *Advanced Release Technology* von Generalmusic (Patent pending) generiert den Klang einer Piano Saite, die während ihrer Schwingung vom Hammer gestoppt wird. In herkömmlichen E-Pianos mit Sampling Technologie wird dies durch einen Hüllkurvengenerator bewerkstelligt. Die Hüllkurve bestimmt, was passiert, sobald eine Taste losgelassen wird. Für gewöhnlich wird das Sample für gewisse Zeit weiter gespielt, bis es in der Lautstärke vom Hüllkurvengenerator auf Null gebracht wird. Schwingende Saiten eines akustischen Pianos werden durch Kontakt mit den Hämmern gestoppt. Bei diesem Vorgang werden abhängig von der Stärke des Anschlags und der Saitenlänge einige Frequenzen früher gestoppt als andere, einige Frequenzen werden sogar betont (Wer sich jemals mit der Erzeugung von Obertönen einer Gitarre beschäftigt hat, wird dieses Prinzip kennen). Dies erzeugt weitere Obertöne, während die Saite gestoppt wird. In der PROmega Serie simuliert die *Advanced Release Technology* dieses Phänomen mit höchster Präzision über den gesamten Tastaturumfang von 88 Tasten.

# MIDI Implementation Chart

Model: promega3

Version: 1.00

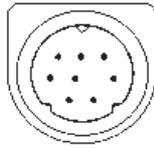
Function		Transmitted	Recognized	Remarks
<b>Basic Channel</b>	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	There are up to 4 Basic Channels in PROMEGA3 (up to 3 in PROMEGA2), and an extra Common Channel
<b>Mode</b>	Default Messages Altered	Mode 3 x *****	Mode 3 x x	
<b>Note Number</b>	True voice	0-127 *****	0-127 0-127	
<b>Velocity</b>	Note On Note Off	o o	o o	
<b>After Touch</b>	Key's Channel	x o	x x	
<b>Pitch Bend</b>		o	o	
<b>Control Change</b>		0-119 <sup>(m)</sup>  7 <sup>(c)</sup> – Master Volume 12, 44 <sup>(c)</sup> – Equalizer levels 16, 48 <sup>(c)</sup> – Rev/Efx Select 17, 49 <sup>(c)</sup> – Rev/Efx param 1 18, 50 <sup>(c)</sup> – Rev/Efx param 2 86 <sup>(c)</sup> – Wah Control 91 <sup>(c)</sup> – Rev Depth 93 <sup>(c)</sup> – Efx Depth	1 <sup>(m)</sup> – Modulation Wheel 7 <sup>(m)</sup> – Volume 10 <sup>(m)</sup> – Pan 11 <sup>(m)</sup> – Expression 64 <sup>(m)</sup> – Damper 66 <sup>(m)</sup> – Sostenuto 67 <sup>(m)</sup> – Soft Pedal 74 <sup>(m)</sup> – Filter Cutoff 91 <sup>(m)</sup> – Send to Rev 93 <sup>(m)</sup> – Send to Efx  7 <sup>(c)</sup> – Master Volume 12, 44 <sup>(c)</sup> – Equalizer levels 16, 48 <sup>(c)</sup> – Rev/Efx Select 17, 49 <sup>(c)</sup> – Rev/Efx param 1 18, 50 <sup>(c)</sup> – Rev/Efx param 2 86 <sup>(c)</sup> – Wah Control 91 <sup>(c)</sup> – Rev Depth 93 <sup>(c)</sup> – Efx Depth	In trasmission, every Control Change Number can be assigned to the Modulation Wheel or to a continuous pedal  CtrlChg12 value: 0-7 in PROMEGA3 (0-3 in PROMEGA2) number of band CtrlChg44 value: 54-74 level (64=0dB)  CtrlChg16 value: 0=Reverb, 1=PROEFX CtrlChg48 value: 1-15 number of Rev/Efx  CtrlChg17 value: 0=Reverb, 1=PROEFX CtrlChg49 value: 0-127 Delay / Param1  CtrlChg18 value: 0=Reverb, 1=PROEFX CtrlChg50 value: 0-127 Time / Param 2
<b>Program Change</b>	True Number	0-127 <sup>(m)(c)</sup> *****	1-15 <sup>(m)</sup> or 0-127 <sup>(c)</sup>  1-15 <sup>(m)</sup>	Program Change on a Basic Channel represents a change of sound, while a Program Change on the Common Channel represents a change of Performance
<b>System Exclusive</b>		o	o	Only Midi Dump
<b>System Common</b>	Song Position Song Select Tune Request	x x x	x x x	
<b>System Real Time</b>	Clock Commands	x x	x x	
<b>Aux Messages</b>	All Sound Off Reset All Contr Local On/Off All Notes Off Active Sensing System Reset	x o x o o x	o o x o o x	
<b>Notes</b>				
<sup>(m)</sup> one of Basic Channels <sup>(c)</sup> Common Channel	Mode 1: Omni On, Poly Mode 3: Omni Off, Poly	Mode 2: Omni On, Mono Mode 4: Omni Off, Mono		o: Yes x: No

---

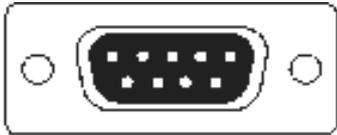
## TYPE OF SERIAL CABLES

### PROMEGA

Mini DIN 8 PIN



### PC/WINDOWS



RS232C (D-sub 9 pin)



RS232C (D-sub 25 pin)

### Macintosh



Mini DIN 8 PIN

*Note: to transfer data via the PC serial port and the Promega, you need to install the GENERALMUSIC MIDI driver for Windows 95/98 (<http://www.generalmusic.com>).*

---

## CREDITS

A product like the **promega** does not evolve without a great deal of effort. Many thousands of hours of work and dedication from some of the most creative minds in the music industry, have gone into creating the instrument you see before you today. For all their hard work and dedication we would like to use this space to give credits to everyone involved in the development of the **promega**:

The **promega** team ( in alphabetical order ) :

Massimo Ambrosini  
Chris Anthony  
Ivano Battelli  
Enzo Bocciero  
Gianpaolo Borin  
Fabrizio Bracalenti  
Francesco Campetella  
Primo Cimaroli  
Gianandrea Cocchi  
Mario De Luca  
Francesco Filomena  
Federico Fontana  
Mauro Fraternali  
Alfio Fronzi  
Maurizio Galanti  
Gianni Giudici  
Diego Gregori  
Luigi Guagneli  
Giovanni Leone  
Paolo Lupi  
Giovanni Mazzotti  
Andrea Paterniani  
Tilde Romani  
Davide Rocchesso  
Milko Savini  
Francesco Scalcon  
Jorg Sunderkotte  
Aard Van Asseldonk

Special thanks also to:  
Paolo Fazioli  
Francesco Sardella